

Årsplan for natur/teknologi i 5.b - 2024/25 - SA

Årsplanen for natur og teknologi er bygget op ud fra at imødekomme kompetencemålene for efter 5. klasse i Natur/teknologi Fælles Mål, 2019, fra Undervisningsministeriet. Der er særligt fokus på færdigheds- og vidensmål i fase 1, da disse passer til klassetrinnet.

Kompetencemålene er generelle og overordnede, mens færdigheds- og vidensmålene er mere detaljerede.

Årsplanen er dynamisk og vejledende, derfor kan ændringer forekomme, således at den tilpasses efter skolen, evt. nyt input og selvfølgelig efter klassens engagement og læringsflow.

Der vil som altid være fagdage og alternative uger, der bidrager til et spændende og varieret skoleår.

Fagets formål:

Eleverne skal i faget natur/teknologi udvikle naturfaglige kompetencer og dermed opnå indblik i, hvordan naturfag bidrager til vores forståelse af verden. Eleverne skal i natur/teknologi tilegne sig færdigheder og viden om vigtige fænomener og sammenhænge samt udvikle tanker, sprog og begreber om natur og teknologi, som har værdi i det daglige liv.

Stk. 2. Elevernes læring skal i vidt omfang bygge på deres egne oplevelser, erfaringer, iagttagelser og undersøgelser, som skal medvirke til, at de udvikler praktiske færdigheder, kreativitet og evne til samarbejde. Elevernes glæde ved at beskæftige sig med natur, teknologi, livsbetingelser og levevilkår samt deres lyst til at stille spørgsmål og lave undersøgelser både inde og ude skal vedligeholdes og fremmes.

Stk. 3. Eleverne skal udvikle forståelse af samspillet mellem menneske og natur i deres eget og fremmede samfund samt ansvarlighed over for miljøet som baggrund for engagement og handling i forhold til en bæredygtig udvikling. Eleverne skal gennem faget udvikle interesse for naturfag og teknologi samt tilegne sig naturfaglige kompetencer som grundlag for det videre arbejde med fagene biologi, fysik/kemi og geografi.

Kompetenceområder og -mål:

1	Undersøgelse	Eleven kan designe undersøgelser på baggrund af begyndende hypotesedannelse.
2	Modellering	Eleven kan designe enkle modeller.
3	Perspektivering	Eleven kan perspektivere natur/teknologi til omverdenen og aktuelle hændelser.
4	Kommunikation	Eleven kan kommunikere om natur og teknologi.

Årsplanen:

Uge og emne	Kompetencemål	Evaluering
Uge 33 - 40 Skoven	1, 3, 4	Dialog Ordbank Presentation Produkter Forsøgsforståelse og udførelse
Uge 43 - 51 Asiens truede dyr https://natur-teknologi4-6.gyldendal.dk/forloeb/asiens-truede-dyr I Asien <ul style="list-style-type: none">○ 1. Truede og uddøde dyr○ 2. Regnskoven i Asien Truede dyrearter	1, 2, 3, 4	Dialog Ordbank Presentation Produkter Quiz

<ul style="list-style-type: none"> ○ 3. Orangutang ○ 4. Næsehornene på Sumatra og Java ○ 5. Tiger ○ 6. Stor panda ○ 7. Komodovaran ○ 8. Gangesdelfin 		
52 - 1	Juleferie	
<p>Uge 2 - 6</p> <p>Din krop forandrer sig https://natur-teknologi4-6.gyldendal.dk/forloeb/din-krop-forandrer-sig</p>	2,3,4	<p>Dialog</p> <p>Ordbank</p> <p>Presentation</p> <p>Produkter</p> <p>Spil / Lege</p> <p>Forsøgsforståelse og udførelse</p>
<p>Uge 8 - 15</p> <p>Strøm og elektricitet https://natur-teknologi4-6.gyldendal.dk/forloeb/elektrisk-stroem</p> <p>Hvad er strøm?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Du bruger strøm 2. Elektrisk strøm 	1, 2, 3, 4	<p>Dialog</p> <p>Produkter</p> <p>Forsøgsforståelse og udførelse</p>

<p>Aktiviteter med strøm</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Kan der gå en strøm? 4. Lav kredsløb 5. Brug el <p>At lave strøm</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Et elværk 7. Mange måder at lave strøm på 8. Strøm og magnetisme 		
<p>Uge 17 - 25</p> <p>Under havets overflade https://natur-teknologi4-6.gyldendal.dk/forloeb/under-havets-overflade</p> <p>Liv på Jorden</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Den Blå Planet 2. Livet opstod i havet 3. Verdenskortet ændrer sig <p>Havbunden og havstrømme</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Havbunden 5. Havstrømme <p>Vi dykker ned</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Hvordan overlever mennesker i dybet? 7. Dykning i dybhavet <p>Koralrev</p> <ol style="list-style-type: none"> 10. Koralrev er levende 	<p>1, 2, 3, 4</p>	<p>Dialog</p> <p>Ordbank</p> <p>Presentation</p> <p>Produkter</p> <p>Spil / Lege</p> <p>Forsøgsforståelse og udførelse</p>

Dybhavet 8. Fødekæder i dybhavet 9. Lys i mørket Vadehavet Vadehavscenter tur		
Uge 26	Emneuge	