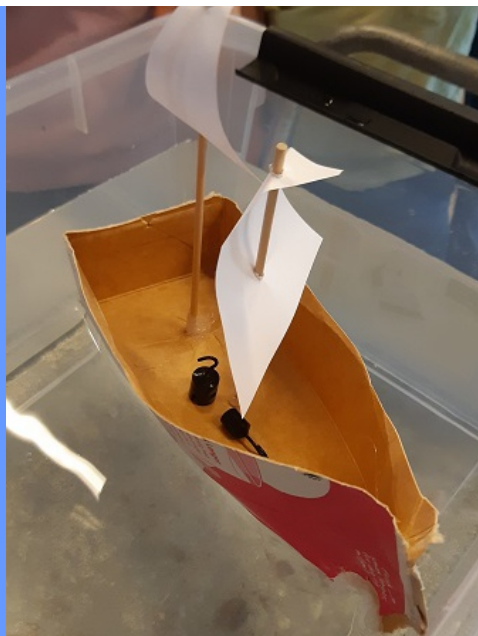


Båtverksted Lærerveiledning

Naturfag, kunst og håndverk
1. - 2. trinn
Varighet ca. 90 minutter



INNLEDNING

Dette er en tverrfaglig aktivitet som kombinerer elementer fra naturfag og kunst og håndverk. Innen naturfag dekker aktiviteten kjerneelementene «naturfaglig praksis og tenkemåte», «energi og materie» og «teknologi», mens i faget kunst og håndverk dekker aktiviteten kjerneelementet «håndverksferdigheter». Elevene jobber skapende og utforskende med å løse et problem, og går gjennom en designprosess for å gjøre dette. De får trening i samarbeid, god planlegging og bruk av verktøy. De grunnleggende ferdighetene lesing, regning og muntlige ferdigheter trenes i denne aktiviteten.

KOMPETANSEMÅL ETTER 2. TRINN

Naturfag

- undre seg, utforske og lage spørsmål, og knytte dette til egne eller andres erfaringer
- utforske og beskrive observerbare egenskaper til ulike objekter, materialer og stoffer og sortere etter egenskaper
- presentere egne ideer til teknologiske oppfinnelser

Kunst og håndverk

- bruke håndverksteknikker og håndverktøy i utforming av tre, leire og tekstil på en miljøbevisst og trygg måte
- undersøke egenskaper ved materialer og dele sanseerfaringer

ORGANISERING OG LÆRERENS ROLLE

Lærerne har hovedansvaret for elevgruppen sin. Det kan være behov for hjelp av lærer underveis i programmet. Aktive lærere bedrer læringsutbyttet for elevene. Formidlerne har ansvaret for gjennomføringen av aktiviteten.

Elevene arbeider i grupper på ca. tre elever. Hver gruppe skal lage en båt som de får med seg tilbake til skolen. Klassen deles i to puljer hvis de er over 24 elever.

FØR BESØKET

For å øke læringsutbyttet for elevene er det en fordel om det er gjennomført et forarbeid i forbindelse med besøket på DuVerden. Vi har utarbeidet et forslag, men eget forarbeid som støtter oppunder kompetansemålene kan like gjerne benyttes. Vi ønsker at elevene er delt inn i grupper før de kommer til DuVerden.

UNDER BESØKET

På båtverkstedet skal vi først snakke litt om båter og skip og så skal hver gruppe designe, bygge og teste en båt. De starter med å bli enige om hvordan båten skal se ut, og hvilke materialer de trenger. Alle materialene har en pris, og de må sette opp en handleliste før de får varene. Så skal de bygge og teste båten. De får sjansen til å endre på designet underveis, det er lurt å ikke bruke opp alle «pengene» med en gang. Til slutt er det en konkurranse der elevene får poeng for hvor mye last båten kan frakte, og hvor langt den kan seile på en gitt tid.

ETTER BESØKET

Elevene får båtene med seg tilbake til skolen. Der kan de lage en utstilling av farkostene sine og fortelle om hvordan de jobbet med den, og hva de lærte av arbeidet og prosessen.

I denne aktiviteten har alle laget seilbåter, men det er selvfølgelig mulig med andre typer farkoster. Designprosessen med idé – design – bygge – teste – vurdere kan også brukes i andre sammenhenger. Aktiviteten kan også brukes som en del av et større tema om skip eller historie.