



SVAMPOBOT FOR 3.-4. TRINN FORARBEID OG ETTERARBEID

MÅL FRA KUNNSKAPSLØFTET

Kompetansemål etter 4. årstrinn

Teknologi og design

Mål for opplæringen er at eleven skal kunne

- *planlegge, bygge og teste enkle modeller av byggkonstruksjoner og dokumentere prosessen fra idé til ferdig produkt*
- *beskrive konstruksjoner og samtale om hvorfor noen er mer stabile og tåler større belastning enn andre*

FORARBEID

Før besøket er det fint om elevene har gjort noen øvelser som omhandler balansepunkt/tyngdepunkt f.eks.

<http://www.naturfag.no/forsok/vis.html?tid=15182>

Det er også fint om elevene har diskutert hva strøm er og hva som skal til for å få strøm i en krets.

ETTERARBEID

Elevene kan prøve å forklare virkemåten til svampoboten, og beskrive prosessen fra idé til ferdig produkt. Klassen kan også videreutvikle produktet, f.eks. prøve med børster istedenfor svamper. Kanskje klarer man å komme opp med en idé til en bryter som enklere slår svampoboten av og på?

LÆRERVEILEDNING:

På Vitensenteret kan barn og voksne utforske fenomener knyttet til natur, miljø, helse og teknologi gjennom egen aktivitet og i samarbeid med andre. Siden utstillingen er interaktiv, vil det normalt ikke arrangeres guidede omvisninger.

Læreren har ansvar for oppfølging av elevene både under aktivitet og i Vitensenterets utstilling.

Dere velger selv hvor lenge dere vil være igjen på senteret etter aktiviteten. Ønsker dere å låne matpakkerom, må det eventuelt bestilles ved booking av aktivitet/besøk.

I Vitenbutikken selges det spennende og morsomme gaveartikler, og et utvalg kioskvarer. Elever må ha følge av en voksen i butikken. Innerst i butikken finnes en garderobe med låsbare skap.

BESTILLING AV AKTIVITET:

Bestilling av aktiviteter gjøres på <http://www.vitensenteret.com/booking> senest 10 dager før besøk.

Aktiviteter kan avbestilles inntil 2 dager før besøk. Avbestillinger etter dette vil faktureres 100%. For spørsmål/øvrige henvendelser, ring 73 59 61 23 eller send e-post til skole@vitensenteret.com.

ANDRE BEMERKNINGER:

Dersom maks-antallet overstiges, må aktiviteten kjøres to ganger. Husk derfor å sette av tid til det.

