

Lektionsplanering för Slöjd

Årskurs: 4

Ämne: Slöjd

Tema: Design och teknik – Skapa en användbar gadget

Koppling till styrdokument

Centralt innehåll

I undervisningen för årskurs 4 ska eleverna lära sig om att kombinera design och teknik för att skapa användbara produkter, så kallade gadgets. Fokus ligger på att förstå hur olika tekniska lösningar kan användas i designen av en produkt. Eleverna ska också få träna på att tänka kreativt och praktiskt när de skapar sina egna gadgets.

Kunskapskrav

Eleverna ska kunna planera och genomföra ett slöjdprojekt där de kombinerar design och teknik. De ska kunna reflektera över hur tekniska aspekter påverkar produktens funktion och användbarhet. Eleverna ska också kunna presentera sina idéer och produkter på ett tydligt sätt.

Lärlarleda instruktioner

Introduktion till gadgets och teknisk design (10 min)

- Förklara vad en gadget är och ge exempel på olika typer av användbara produkter, t.ex. smarta hemprodukter, verktyg eller teknikprylar.
- Diskutera hur design och funktion samverkar i gadgets för att lösa praktiska problem.
- Ge exempel på hur olika material och tekniska lösningar kan påverka designen.

Idéutveckling och planering av gadgets (10 min)

- Eleverna delas in i grupper och brainstormar idéer för en gadget de skulle vilja skapa.

- Varje grupp ska diskutera vilka funktioner deras gadget ska ha och vilka material och teknologier som kan användas.
- Be grupperna att skissa sina idéer och skriva ner en arbetsplan.

Skapande av gadgets (20 min)

- Eleverna börjar arbeta på att skapa sina gadgets baserade på sina planer och skisser.
- Cirkulera i rummet för att ge feedback och hjälp under arbetets gång, och uppmuntra dem att lösa eventuella tekniska problem.
- Betona vikten av att testa och justera sin design under skapandet.

Utvärdering och presentation av gadgets (10 min)

- Varje grupp presenterar sin gadget för klassen och beskriver dess funktion, design och de tekniska val de gjorde.
- Diskutera hur de har använt design och teknik för att skapa sin gadget.
- Reflektera över vad de lärde sig om samspelet mellan design och teknik.

Aktivitet

Eleverna ska skapa en användbar gadget som de själva designar, till exempel en smart förvaringslösning, en leksak med tekniska inslag eller ett redskap för att underlätta aktiviteter. Under presentationen förklarar de sin gadget och dess funktioner. Användaren kan skriva "Aktivitet" så tar jag fram en fullständig aktivitetsbeskrivning.

Exit-ticket

- Vad definierar en gadget för dig?

Svar: En praktisk och användbar produkt, ofta med tekniska inslag.

- Vad var det största problemet ni ville lösa med er gadget?

Svar: Förvaring, effektivitet, roliga funktioner.

- Vilka tekniska lösningar använde ni i er design?

Svar: Hjul, elektronik, delbara sektioner osv.

- Vad var utmanande under skapandet av er gadget?

Svar: Att få allt att fungera eller designa en funktionell del.

Tags: [Lektion](#)