

Lektionsplanering

Årskurs: 4

Ämne: Slöjd

Tema: Prototyper och tester

Koppling till styrdokument

Centralt innehåll

I undervisningen för årskurs 4 ska eleverna lära sig om vikten av prototyper i designprocessen. Fokus ligger på att skapa och testa prototyper av sina idéer för att se hur de fungerar i praktiken. Eleverna ska också få erfarenhet av att utvärdera sina prototyper och göra förbättringar baserat på tester och feedback.

Kunskapskrav

Eleverna ska kunna planera och genomföra ett slöjdprojekt där de skapar och testar prototyper av sina idéer. De ska kunna reflektera över sin skapandeprocess och identifiera vad som fungerar och vad som kan förbättras. Eleverna ska också kunna ge och ta emot konstruktiv feedback.

Lärarledda instruktioner

Introduktion till prototyper (10 min)

- Förklara vad en prototyp är och varför den är viktig i design- och skapandeprocessen.
- Ge exempel på hur prototyper används för att testa idéer innan slutprodukten tillverkas.
- Diskutera hur man kan utvärdera en prototyp och vilket feedback som kan ges för att förbättra designen.

Planering av prototyper (10 min)

- Eleverna delas in i grupper och uppmanas att planera sin prototyp baserat på sina tidigare idéer.
- Varje grupp ska diskutera vilka material som behövs och hur prototypen kommer att se ut.
- Ge stöd och hjälp under planeringsfasen, och uppmuntra dem att tänka på hur de kan iterera sina idéer.

Skapande av prototyper (20 min)

- Eleverna börjar arbeta på sina prototyper och skapa dem med material som de har tillgång till.
- Cirkulera i klassrummet för att ge feedback och vägledning, samt uppmuntra till diskussion om eventuella utmaningar.
- Påminn eleverna om att dokumentera sin process och reflektioner kring vad som fungerar bra och vad som inte gör det.

Utvärdering och förbättring av prototyper (10 min)

- Låt varje grupp presentera sina prototyper för klassen och berätta om hur de testat dem.
- Diskutera vad de har lärt sig genom att arbeta med prototyper och eventuella förbättringar de planerar att göra.
- Reflektera över vikten av tester och feedback i skapandeprocessen.

Aktivitet

Eleverna ska skapa en prototyp av sin tidigare designidé som de presenterat inom ramen för gadgets. Prototyperna ska testas och utvärderas under lektionen, med fokus på hur de fungerar i praktiken. Varje grupp diskuterar sin process och sina resultat. Användaren kan skriva "Aktivitet" så tar jag fram en fullständig aktivitetsbeskrivning.

Exit-ticket

- Vad är en prototyp och varför är den viktig?
- Svar: Det är en tidig version av en produkt som används för att testa och utvärdera.
- Vad var det första ni tog reda på när ni skapade er prototyp?
- Svar: Vilka material som behövdes eller hur designen skulle se ut.
- Vilka utmaningar stötte ni på under skapandet av er prototyp?