

Etterarbeid ungdomstrinnet

Memory med energi og krefter

Mange elever har forsøkt ulike varianter av memory tidligere, for eksempel i forskjellige dataspill.

Poenget er å finne så mange par av sammenhørende kort som mulig. Innenfor energi- og kraftlære er det mange begreper og sammenhenger som må huskes og læres, og et memoryspill på dette temaet kan være en god hjelp.

Å lage plakater i en fei

Å fremstille faglige tema på plakater gjøres ofte i naturfagundervisningen.

Eksempel: Grupper på tre-fire elever får kort tid på seg til å fremstille et gitt tema med egne ord på en plakat i størrelsen A3 eller på et flippover-ark. Hver gruppe får to minutter til å presentere plakaten sin for resten av klassen. Oppgaven elevene får kan for eksempel være: «Lag en plakat om bioenergi. Plakaten dere lager skal brukes for å forklare resten av klassen hvordan bioenergi blir utnyttet. Plakaten må være oversiktlig og dere må bruke relevante fagbegreper. Alle i gruppa må kunne presentere innholdet på plakaten for resten av klassen».

Grubletegninger

Grubletegninger er tegninger som tar opp synspunkter på naturfaglige problemstillinger fra dagliglivet.

Ved å synliggjøre måter å betrakte gitte situasjoner på problematiseres situasjonen, og eleven stimuleres til å utvikle ideene videre. Grubletegninger er en unik tilnærming til undervisning, læring og vurdering i naturfag.

Grubletegningene har ikke nødvendigvis ett riktig svar. I flere tilfeller blir det eneste fornuftige svaret: «Det er avhengig av ...» Selv tilsynelatende enkle situasjoner kan vise seg å ha flere mulig kompliserende faktorer når de blir gått litt etter i sømmene. Vi tror at det er formålstjenlig for alle elever (og lærere) å innse at naturfaglige problemer