Rörliga djurmodeller

 **När du har arbetat med det här området ska du:**

 kunna ge exempel på och beskriva några vanliga mekanismer i vardagsföremål.

 ha utvecklat din kreativa förmåga genom att gestalta olika djur med färg, form och material

 förstå hur man kan skapa mekaniska rörelser.

 dokumentera ditt arbete med djurmodellen.

utvärdera designen och funktionen på din rörliga djurmodell.

 känna till de sex enkla maskinerna och kunna ge exempel på användningsområden.

 Kunna resonera kring olika mekanismers för- och nackdelar i olika sammanhang.

 Kunna resonera kring förbättringar och vidareutveckling av djurmodellerna.

 **Undervisning :**

 Undersökning av mekanismer i vardagsföremål

 Studera modeller av olika mekanismer.

 Tillverkning egna mekaniska djurmodeller.

 Powerpoint om de sex enkla maskinerna

 Arbetshäfte med frågor och uppgifter kopplade till mekanismer . Utvärdering av egen djurmodell . Diskussion i grupp och helklass

 **Bedömning av:**

 din förmåga att identifiera och analysera funktion och ändamålsenlighet i . vanliga mekaniska vardagsföremål . . din förmåga att använda tekniska begrepp . din förmåga att utarbeta en mekanisk modell samt resonera om . fördelar/nackdelar samt förbättringar/vidareutveckling av modellen.