

PEDAGOGISKT MATERIAL



LÄROPLANSKOPPLAT

SYFTE OCH MÅL

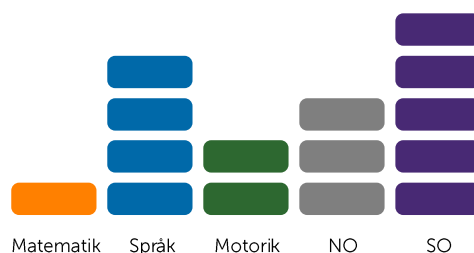
- Lära sig om och få förståelse för olika uppfinningar och hur de påverkat människans utveckling.
- Främja utveckling av ordförråd.
- Utforska människans historia.
- Träna minne, uppmärksamhet och koncentration.



Maxi memory Uppfinningar förr och nu

Art.nr. 136219

GRADERING



LEKTIONSFÖRSLAG

Lär känna materialet: Materialet består av 34 kort (9 x 9 cm) med riktiga bilder på olika uppfinningar, hur de ser ut idag jämfört med hur de såg ut förr i tiden. Det är 17 uppfinningar som visas (lista på vilka hittar ni sist i detta dokument). Bilderna ger möjlighet att utforska olika uppfinningar, hur de har utvecklats under tid och knyta an till hur de förändrat människans historia. Färgen på den omgivande ramen runt korten hjälper er att para ihop dem.

Förslag på introduktion: Prata och diskutera kring ordet uppfinning. Vad är en uppfinning? (Man kan definiera en uppfinning som något nytt som någon har hittat på för att lösa ett problem eller för att göra livet enklare.) Känner ni till några uppfinningar? Ett första steg kan vara att titta på ett eller några par från materialet. Uppfinningar som brukar vara kända för barnen är till exempel cykeln, glödlampan och telefonen. Visa att de två korten representerar samma uppfinning men att det gått tid emellan. Prata om vad ni ser på bilderna, relatera till egna erfarenheter. Pedagogerna kan ha förberett vilka kort som passar att gå igenom för den aktuella barngruppen eller barnet utifrån ålder och vad som ska tränas. När man presenterar korten kan man jobba med att stärka ordförråd kopplat till olika uppfinningar. Saker att studera på korten, utöver de rent konkreta detaljerna, kan till exempel vara skillnader och likheter mellan då och nu, vilket material var uppfinningen gjord av förr? Idag? Är formen ändrad? Har funktioner lagts till eller tagits bort?

Spela som ett memory: Blanda korten och lägg sedan ut dem på bordet med framsidan nedåt. En av deltagarna börjar med att vända två kort. Om korten bildar ett par så behåller spelaren korten och får fortsätta vända upp två nya kort. Om korten inte tillhör samma par så vänds de tillbaka på samma plats igen om turen går vidare till nästa deltagare. Spelet avslutas när det inte finns fler kort på bordet. Därefter räknar varje spelare sina par. Vinnaren är den som har samlat ihop flest par. För att fördjupa kunskaperna kan man, varje gång någon får ett par, låta dem beskriva och reflektera över vilken uppfinning bilderna beskriver och berätta något de vet om uppfinningen.

Diskussion kring uppfinningars utveckling: Ha en diskussion där ni analyserar uppfinningarnas skillnader och

likheter i gammal respektive ny version. Man kan fundera på egenskaper som storlek, form, färg, material som den är gjord av, om funktioner lagts till eller tagits bort etc.

Fakta om uppfinningar: Låt eleverna välja en uppfinning och låt dem forska / ta reda på mer fakta om just den. Man kan avsluta med en presentation för gruppen / ett kollage eller gruppdiskussion. Fakta man kan ta reda på om uppfinningen är till exempel kort beskrivning av den, vem/vilka som uppfann den, varför den uppfanns, hur den fungerar, användningsområde idag, roliga extra fakta.

BEGREPP

fakta om uppfinningar, ordförråd kopplat till uppfinningar, jämföra, historia, beskriva, meningar

YTTERLIGARE TIPS OCH IDÉER

Träna på ord och meningar: Gör en ordlista med termer som är kopplade till de olika uppfinningarna. Låt eleverna träna på att stava och använda dessa ord i meningar. Låt barnen skriva egna meningar till varje kort.

Klassificering: Prova att gruppera uppfinningarna efter någon gemensam egenskap till exempel de är transportmedel, hygienartiklar, kommunikationsmedel etc.

Beskriva: Träna på att låta barnen beskriva de olika uppfinningarna. En ytterligare utmaning kan vara att låta dem prova att beskriva hur varje uppfinning har kommit att underlätta livet och beskriva och föreställa sig hur världen skulle vara nu om uppfinningen inte existerade.

Korten visar olika uppfinningar, förr och nu.

1. Hjulet (-3500, Sumer, Mesopotamien)
2. Skrift (-3300, Sumer, Mesopotamien)
3. Tvål (-2500, Sumer, Mesopotamien)
4. Pengar (-650, Lydia, Mindre Asien)
5. Glasögon (1300, Italien)
6. Fickuret (1500-talet, Europa)
7. Tandborsten (1498, Kina)
8. Rullstolen (1595, Spanien)
9. Toaletten (1597, England)
10. Ångloket (1804, England)
11. Cykeln (1817, Tyskland)
12. Telefonen (1876, USA)
13. Glödlampan (1879, USA)
14. Bilen (1885, Tyskland)
15. Flygplanet (1890, Frankrike)
16. Teven (1926, England)
17. Datorn (1942, USA)