

Koppla aktivitet till kunskapskrav

Exempel: **SMIDE**

Vill museet att eleverna ska smida för att det har varit något som man verkligen har gjort på platsen, då har man en **AKTIVITET**. Smidet har då en kulturhistorisk förankring, och man smider inte bara för att det är roligt att smida. Det viktigaste är alltså att börja med en genomtänkt och väl förankrad aktivitet som speglar en del av verksamheten som museet visar, sedan går man vidare och letar efter specifika kunskapskrav.

Gör så här:

Vilka ämnen tror vi att smide skulle kunna hamna inom? Detta beror på hur man till slut lägger upp aktiviteten.

- Ska vi smida något snyggt som ska vara ett "konstverk" hamnar man inom ämnet **BILD**.
- Ska vi smida för att prova på hur det känns att banka, slå och elda hamnar man inom ämnet **SLÖJD**.
- Ska vi smida för att se hur järnet formar sig och ändrar färg hamnar man inom ämnena **TEKNIK** eller **KEMI**.
- Ska vi smida för att berätta om ett historiskt skeende hamnar man inom ämnet **HISTORIA**.

Varje aktivitet kan alltså illustrera flera olika ämnen beroende på vad museet väljer att berätta om det. För så är det, man gör inget utan att berätta varför. Alla från museet måste därför veta: **Varför gör vi just detta, just här?**

När man ringat in de ämnen man tror kan vara aktuella, läser man **ämnets CENTRALA INNEHÅLL** för den aktuella åldersgruppen. När man hittar den text som man tycker passar för den tanke man har med aktiviteten går man ytterligare ett steg ner till **ämnets KUNSKAPSKRAV**. Där hittar man den mening eller det stycke som lärarna faktiskt bedömer eleven efter. Det är den mening man presenterar för skolan. Den meningen talar om för skolan vilken ambition man har med programmet. Sedan gör man likadant med de andra aktiviteterna man tänkt sig.

När man presenterar programmet med de valda aktiviteterna berättar man också för skolan att; om ni är med på det här då kan ni uppfylla följande kunskapskrav. Då har ni verkligen hjälpt skolan. Givetvis kan en lärare själv avgöra vilka kunskapskrav som kan uppfyllas eller vara aktuella, men om ni gör jobbet förbereder och underlättar ni för läraren. Lärarna vet ju inte vad ni verkligen gör förrän de är på plats, så genom att lyfta fram kunskapskraven har ni förberett dem.

På nästa sida finns exempel på ämnen kopplade till aktiviteter och specifika kunskapskrav från Qvarnstensgruvan.

Ämnen kopplade till aktivitet och kunskapskrav

Slöjd	smide	Eleven kan på ett enkelt och delvis genomarbetat sätt formge och framställa enkla slöjdföremål i olika material utifrån instruktioner
Svenska	alfabetsjakt + specialord + diskussioner	I texterna använder eleven grundläggande regler för stavning, skiljetecken och språkriktighet med viss säkerhet. Eleven kan samtala om bekanta ämnen genom att ställa frågor och framföra egna åsikter på ett sätt som till viss del upprätthåller samtalet. Eleven kan föra enkla resonemang om språkliga varianter inom svenskan.
Historia	kunskapsjakt i museet	Vad historiska källor, till exempel dagböcker och arkivmaterial, kan berätta om Sveriges historia och om likheter och skillnader i levnadsvillkor för barn, kvinnor och män
Teknik	bära sten + bygga torn + smida	Eleven kan genomföra mycket enkla teknikutvecklings- och konstruktionsarbeten genom att pröva möjliga idéer till lösningar samt utforma enkla fysiska eller digitala modeller. Eleven kan föra enkla och till viss del underbyggda resonemang dels kring hur några föremål eller tekniska system i samhället har förändrats över tid och dels kring tekniska lösningars fördelar och nackdelar för individ, samhälle och miljö.
Geografi	geologi + klappersten + vatten	Eleven har grundläggande kunskaper om natur- och kulturlandskap och visar det genom att föra enkla och till viss del underbyggda resonemang om processer som formar och förändrar jordytan, samt vilka konsekvenser det kan få för människor och natur. Eleven kan resonera kring frågor som rör hållbar utveckling och ger då enkla och till viss del underbyggda förslag på miljöetiska val och prioriteringar i vardagen.
Samhällskunskap	arbetsliv idag + mänskliga rättigheter	Eleven redogör för innebörden av de mänskliga rättigheterna och barnets rättigheter och ger exempel på vad rättigheterna kan betyda för barn i olika delar av världen.
Bild	göra film	Eleven kan framställa några olika typer av berättande och informativa bilder som kommunicerar erfarenheter, åsikter och upplevelser med ett enkelt bildspråk och delvis genomarbetade uttrycksformer så att budskapet framgår.
Biologi	geologi (kambriska explosionen)+ stenmur	Eleven kan också beskriva och ge exempel på människors beroende av och påverkan på naturen och gör då kopplingar till organismers liv och ekologiska samband. Dessutom berättar eleven om livets utveckling och ger exempel på organismers anpassningar till olika livsmiljöer.
Hem och konsumentkunskap	Laga mat	Eleven kan tillaga enkla måltider och genomföra andra uppgifter som hör samman med måltiden, och gör det med viss anpassning till aktivitetens krav.
Idrott och hälsa	vandring	Eleven kan genomföra olika aktiviteter i natur och utemiljö med viss anpassning till olika förhållanden och till allemansrättens regler.
Matematik	räkna + mäta	Eleven kan välja och använda i huvudsak fungerande matematiska metoder med viss anpassning till sammanhanget för att göra enkla beräkningar och lösa enkla rutinuppgifter inom aritmetik, algebra, geometri, sannolikhet, statistik samt samband och förändring med tillfredsställande resultat.