

Liseberg



Liseberg har funnits sedan 1923 och är en nöjespark för alla.

Här väntar äventyr, musik, god mat och vackra trädgårdar under tre säsonger – sommar, halloween och jul.

Liseberg arbetar alltid med att utveckla nöjesparken och nu behöver vi din hjälp med att ta fram nya spännande teman och upplevelser. Eftersom vi är rädda om vår miljö är det viktigt att vi hela tiden tänker hållbarhet.

Läs mer på:
www.liseberg.se

Tips på frågor att diskutera i klassrummet

Vad tycker du är roligast i en nöjespark?

Hur är en bra åkattraktion?

Vad betyder det att något är hållbart?

Vad tycker du är viktigt att ha i en nöjespark?

UPPDRAG

Uppdrag F-3

I en nöjespark finns det många olika saker man kan göra. En av nöjesparkernas viktigaste delar är ju självklart karusellerna. Vi vill att du skapar en karusell/åkattring som du skulle vilja prova på Liseberg.

Uppdrag 4-6

När man skapar en ny åkattring eller ett nytt område i en nöjespark så brukar man utgå ifrån ett tema, att allt hänger ihop kring ett ämne.

Nu behöver vi din hjälp med att skapa ett område på Liseberg som har ett nytt eget tema med tillhörande upplevelser.

Uppdrag 7-9

Liseberg har tre hektar mark att bygga på i anslutning till den befintliga nöjesparken. Den här marken vill vi självklart utnyttja för att kunna skapa en ännu bättre park. Vi vill att du designar ett nytt område i nöjesparken, eller en helt ny aktivitet som kompletterar Liseberg, med allt som behövs för att det ska fungera.

”Här får eleverna möjlighet att, genom att arbeta entreprenöriellt och innovativt, också ta initiativ, lösa problem och använda sin kreativitet till att arbeta fram egna idéer och lösningar på verkliga problem.”

Övergripande kopplingar till LGR 11

2.2 Kunskaper – Mål

”Utforskande, nyfikenhet och lust att lära ska utgöra en grund för skolans verksamhet.”

Skolan ska ansvara för att varje elev efter genomgången grundskola:

- kan använda det svenska språket i tal och skrift på ett rikt och nyanserat sätt.
- kan lösa problem och omsätta idéer i handling på ett kreativt och ansvarsfullt sätt.
- kan använda såväl digitala som andra verktyg och medier för kunskapssökande, informationsbearbetning, problemlösning, skapande, kommunikation och lärande.
- kan använda sig av ett kritiskt tänkande och självständigt formulera ståndpunkter grundade på kunskaper och etiska överväganden.
- kan lära, utforska och arbeta både självständigt och tillsammans med andra och känna tillit till sin egen förmåga.
- har fått kunskaper om och förståelse för den egna livsstilens betydelse för hälsan, miljön och samhället.
- kan använda och ta del av många olika uttrycksformer såsom språk, bild, musik, drama och dans samt har utvecklat kännedom om samhällets kulturutbud.

Vidare följer förslag på ämnesspecifika kopplingar till LGR11 och årskurs >>>

Ämnesspecifika kopplingar till LGR11

Lärarinfo F-3

BILD

Redskap för bildframställning - Några verktyg för teckning, måleri, modellering, konstruktioner och fotografering och hur dessa benämns.

NATURORIENTERADE ÄMNEN

Material och ämnen i vår omgivning - Materials egenskaper och hur material och föremål kan sorteras efter egenskaperna utseende, magnetism, ledningsförmåga och om de flyter eller sjunker i vatten.

Människors användning och utveckling av olika material genom historien. Vilka material olika vardagliga föremål är tillverkade av och hur de kan källsorteras.

SVENSKA

Läsa och skriva - Strategier för att skriva olika typer av texter med anpassning till deras typiska uppbyggnad och språkliga drag. Skapande av texter där ord och bild samspelar, såväl med som utan digitala verktyg.

Tala, lyssna och samtala - Muntliga presentationer och muntligt berättande om vardagsnära ämnen för olika mottagare. Bilder, digitala medier och verktyg samt andra hjälpmedel som kan stödja presentationer.

Berättande texter och sakprosatexter - Texter som kombinerar ord och bild, till exempel film, spel och webb-texter.

Lärarinfo 4-6

BILD

Bildframställning - Framställning av berättande och informativa bilder, till exempel serier och illustrationer till tex. Fotografering och filmande samt redigering i datorprogram.

Redskap för bildframställning - Verktyg för teckning, måleri, trycktekniker, tredimensionellt arbete, fotografering, filmande och digital bildbehandling och hur dessa benämns. Plana och formbara material och hur dessa kan användas i olika bildarbeten.

HEM- OCH KONSUMENTKUNSKAP

Konsumtion och ekonomi - Ungas ekonomi, sparande och konsumtion. Skillnaden mellan reklam och objektiv konsumentinformation.

Miljö och livsstil - Några olika miljömärkningar av produkter och deras betydelse. Återvinning i hemmet och i närområdet och hur den fungerar.

Ämnesspecifika kopplingar till LGR11

MATEMATIK

Geometri - Konstruktion av geometriska objekt, såväl med som utan digitala verktyg. Skala och dess användning i vardagliga situationer.

Problemlösning - Matematisk formulering av frågeställningar utifrån vardagliga situationer. Strategier för matematisk problemlösning i vardagliga situationer.

BIOLOGI

Natur och samhälle - Människans beroende av och påverkan på naturen och vad detta innebär för en hållbar utveckling. Ekosystemtjänster, till exempel nedbrytning, pollinering och rening av vatten och luft.

FYSIK

Fysiken och vardagslivet - Krafter och rörelser i vardagssituationer och hur de upplevs och kan beskrivas, till exempel vid cykling.

GEOGRAFI

Miljö, människor och hållbarhetsfrågor - Hur val och prioriteringar i vardagen kan påverka miljön och bidra till en hållbar utveckling.

SVENSKA

Läsa och skriva - Strategier för att skriva olika typer av texter med anpassning till deras typiska uppbyggnad och språkliga drag. Skapande av texter där ord, bild och ljud samspelar, såväl med som utan digitala verktyg.

Tala, lyssna och samtala - Muntliga presentationer och muntligt berättande för olika mottagare, om ämnen hämtade från vardag och skola. Stödord, bilder, digitala medier och verktyg samt andra hjälpmedel för att planera och genomföra en muntlig presentation. Hur gester och kroppsspråk kan påverka en presentation.

Berättande texter och sakprosatexter - Texter som kombinerar ord, bild och ljud, till exempel webbtexter, spel och tv-program. Texternas innehåll, uppbyggnad och typiska språkliga drag.

TEKNIK

Tekniska lösningar - Vardagliga föremål som består av rörliga delar och hur de rörliga delarna är sammanfogade med hjälp av olika mekanismer för att överföra och förstärka krafter. Hur vanliga hållfasta och stabila konstruktioner är uppbyggda, till exempel hus och broar.

Arbetsätt för utveckling av tekniska lösningar - Egna konstruktioner med tillämpningar av hållfasta och stabila strukturer, mekanismer och elektriska kopplingar, i form av fysiska och digitala modeller. Dokumentation i form av skisser med förklarande ord och begrepp, symboler och måttangivelser samt fysiska och digitala modeller.

Teknik, människa, samhälle och miljö - Vanliga tekniska system i hemmet och samhället, till exempel nätverk för datakommunikation, vatten- och avloppssystem samt system för återvinning. Några delar i systemen och hur de samverkar.

Ämnesspecifika kopplingar till LGR11

Lärarinfo 7-9

BILD

Bildframställning - Framställning av berättande och informativa bilder, till exempel serier och illustrationer till tex. Kombinationer av bild, ljud och text i eget bildskapande. Digital bearbetning av fotografier och andra typer av bilder.

Redskap för bildframställning - Former, färger och bildkompositioner samt deras betydelsebärande egenskaper och hur dessa kan användas i bildskapande arbete.

Material och verktyg för två- och tredimensionellt arbete och hur dessa kan användas för bestämda syften.

Bildanalys - Massmediebilders budskap och påverkan och hur de kan tolkas och kritiskt granskas.

HEM- OCH KONSUMENTKUNSKAP

Konsumtion och ekonomi - Konsumenters rättigheter och skyldigheter. Reklamens och mediernas påverkan på individers och gruppers konsumtionsvanor. Ställningstaganden vid val av varor och tjänster, till exempel vid inköp av kläder, livsmedel och resor utifrån perspektiven ekonomisk, social och miljömässig hållbarhet.

Miljö och livsstil - Hur livsmedel och andra varor produceras och transporteras och hur de påverkar miljö och hälsa.

MATEMATIK

Geometri - Avbildning och konstruktion av geometriska objekt, såväl med som utan digitala verktyg. Skala vid förminskning och förstoring av två- och tre-dimensionella objekt.

Problemlösning - Strategier för problemlösning i vardagliga situationer och inom olika ämnesområden samt värdering av valda strategier och metoder. Matematisk formulering av frågeställningar utifrån vardagliga situationer och olika ämnesområden.

BIOLOGI

Natur och samhälle - Människans påverkan på naturen lokalt och globalt. Möjligheter att som konsument och samhällsmedborgare bidra till en hållbar utveckling.

FYSIK

Fysiken i naturen och samhället - Energins öde från solen genom naturen och samhället. Några sätt att lagra energi. Olika energislags energikvalitet samt deras för- och nackdelar för miljön.

Elproduktion, eldistribution och elanvändning i samhället.

Fysiken och vardagslivet - Hur ljud uppstår, breder ut sig och kan registreras på olika sätt. Ljudets egenskaper och ljudmiljöns påverkan på hälsan.

KEMI

Kemin i vardagen och samhället - Människans användning av energi- och naturresurser lokalt och globalt samt vad det innebär för en hållbar utveckling.

Ämnesspecifika kopplingar till LGR11

GEOGRAFI

Miljö, människor och hållbarhetsfrågor - Förnybara energitillgångar, till exempel sol- och vindenergi och alternativa drivmedel.

SAMHÄLLSKUNSKAP

Samhällsresurser och fördelning - Hur hushållens, företagens och det offentliga ekonomien hänger samman. Orsaker till förändringar i samhällsekonomin och vilka effekter de kan få för individer och grupper. Arbetsmarknadens och arbetslivets förändringar och villkor, till exempel arbetsmiljö och arbetsrätt. Utbildningsvägar, yrkesval och entreprenörskap i ett globalt samhälle. Några orsaker till individens val av yrke och till löneskillnader.

Information och kommunikation - Olika slags medier, deras uppbyggnad och innehåll, till exempel sociala medier, webbplatser eller dagstidningar.

Nyhetsvärdering och hur den kan påverka människors bilder av omvärlden. Hur individer och grupper framställs, till exempel utifrån kön och etnicitet, samt hur information i digitala medier kan styras av bakomliggande programmering.

SLÖJD

Slöjdens material, redskap och hantverkstekniker - Metall, textil och trä, deras kombinationsmöjligheter med varandra och med andra material, till exempel nyproducerade och återanvända material. Hur material kan kombineras med digital teknik. Två- och tredimensionella skisser, modeller, mönster och arbetsbeskrivningar, såväl med som utan digitala verktyg. Hur de kan läsas, följas och kopplas till matematiska beräkningar.

Slöjdens arbetsprocesser - Undersökande av olika materials form, funktion och konstruktionsmöjligheter.

Slöjdens estetiska och kulturella uttrycksformer - Arkitektur, konst och design som inspirationskällor och förebilder vid bearbetning av egna idéer.

SVENSKA

Läsa och skriva - Lässtrategier för att förstå, tolka och analysera texter från olika medier. Att urskilja texters budskap, tema och motiv samt deras syften, avsändare och sammanhang.

Strategier för att skriva olika typer av texter med anpassning till deras typiska uppbyggnad och språkliga drag. Skapande av texter där ord, bild och ljud samspelar, såväl med som utan digitala verktyg.

Tala, lyssna och samtala - Muntliga presentationer och muntligt berättande för olika mottagare, om ämnen hämtade från skola och samhällsliv. Anpassning av språk, innehåll och disposition till syfte och mottagare. Olika hjälpmedel, till exempel digitala medier och verktyg, för att planera och genomföra muntliga presentationer.

Berättande texter och sakprosatexter - Texter som kombinerar ord, bild och ljud, och deras språkliga och dramaturgiska komponenter. Hur uttrycken kan samspela med varandra, till exempel i tv-serier, teaterföreställningar och webbtexter.

Informationssökning och källkritik - Hur man sovrar i en stor informationsmängd och prövar källors tillförlitlighet med ett källkritiskt förhållningssätt.

