

Årets julklapp

Tidslinjer och tidsbegreppen dåtid, nutid och framtid - SO, Årskurs 1-3

Syfte

Att fundera på hur människan och samhället utvecklas och förändras, men även hur olika innovationer och aktörer kan förändra levnadsvillkor och intressen.

Läraren reflekterar

Att blicka tillbaka är roligt och lärorikt! Vem minns inte hypen kring Tamagotchin? Vart tog det lilla odjuret vägen egentligen? Varför försvann den? Vad ersattes den med? Listan av "årets julklappar" föder flera intressanta frågor som man kan fortsätta att samtala om hur länge som helst!

Metod och uppgift – Analys av årets julklapp

Uppgiften går att genomföra på många olika sätt, som individuell uppgift, par- eller gruppuppgift (till exempel genom att dela upp produkterna mellan grupperna) eller som en klassgemensam. Varje år utser Svensk Handel en produkt till "Årets julklapp". Det är någonting som är aktuellt, man tror kommer att sälja bra och som är tidstypiskt. Studera listan på julklappar och fundera över:

- Vilka av sakerna är ni osäkra på vad det är? Försök att ta reda på det.
- Vilka av sakerna har ni hemma?
- Vilka av sakerna är "tidlösa", dvs har funnits länge?
- Vilka av sakerna tror ni var helt nya för sin tid?
- Vilka av sakerna har "försvunnit", dvs är inte intressanta längre? Varför?
- Vilka av sakerna har varit/är intressanta under lång tid? Varför?

Frågor att fundera vidare på

Dessa frågor är mer av tolkande och värderande karaktär. Dessa lämpar sig kanske som en individuell uppgift. Eleverna kan skriva om:

- Vilka av sakerna är "nyttoprylar"?
- Vilka av sakerna är "lyxprylar"?
- Vilken av alla sakerna skulle ni helst vilja ha? Varför?

Lista – Årets julklappar

1988 – Bakmaskin
1989 – Videokamera
1990 – Wok
1991 – CD-spelare
1992 – TV-spel
1993 – Parfym
1994 – Mobiltelefon
1995 – CD-skiva
1996 – Internetpaket
1997 – Elektroniskt husdjur, t. ex. Tamagotchi
1998 – Dataspel
1999 – Bok
2000 – DVD-spelare
2001 – Verktyg
2002 – Kokbok
2003 – Mössa
2004 – Platt-tv

2005 – Pokerset
2006 – Ljudbok
2007 – GPS-mottagare
2008 – En upplevelse
2009 – Spikmatta
2010 – Surfplatta
2011 – Färdigpackad matkasse (från t. ex. matkassaföretag)
2012 – Hörlurar
2013 – Råsaftcentrifug
2014 – Aktivitetsarmband
2015 – Robotdammsugare
2016 – VR-glasögon
2017 – Elcykel
2018 – Ett återvunnet plagg

LGR 11 Förmåga

Reflektera över hur individer och samhällen formas, förändras och samverkar (SH).

Formulera sig och kommunicera i tal och skrift (SV).

Analysera drivkrafter bakom teknikutveckling och hur tekniken har förändrats över tid (TK).

Centralt innehåll

Ämnesövergripande. Exempel från samhällskunskap: Familjen och olika samlevnadsformer.

Kunskapskrav

Flera möjliga kopplingar till bland annat samhällskunskap, historia, svenska och teknik.