|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. Understøtter kritisk tænkning ift. teknologi | 6. Inddrager aktiviteter, som undersøger, hvordan teknologiske artefakter har udviklet sig gennem historien | 11. Understøtter genkendelse og anvendelse af enkle algoritmer | 16. Understøtter en iterativ proces ift. konstruering og/eller design | 21. Fokuserer på, hvordan forskellige teknologier er fremstillet | 26. Inddrager elevernes/ studerendes formidling i relation til teknologi | 31. Inddrager ansvarlig skabelse og brug af teknologi |
| 2. Understøtter undersøgelser af komponenter i teknologien og hvordan de virker (fx i en radio, højtaler etc.) | 7. Inddrager naturvidenskabens samspil med den teknologiske udvikling | 12. Inddrager hands-on kodning | 17. Bruger teknologi til at understøtte elevernes/  studerendes idégenerering | 22. Understøtter udviklingen af produkter/ prototyper | 27. Inddrager elevernes/  studerendes forudgående færdigheder med en given teknologi/  værktøj | 32. Fokuserer på teknologiers påvirkning på naturen |
| 3. Understøtter undersøgelser af forskellige redskaber og teknikker som mennesker bruger og hvorfor | 8. Besøger teknologiske virksomheder, produktionsanlæg, museer m.v., i relation til det emne, der arbejdes med | 13. Understøtter debugging/finde og rette fejl i enkle programmer | 18. Understøtter elevernes/ studerendes handlemuligheder med teknologi | 23. Inddrager, hvordan et teknologisk system fungerer som del af et andet, større system | 28. Inddrager elevernes/ studerendes forforståelse af teknologien | 33. Understøtter elevernes/ studerendes samarbejde omkring teknologi fx tværfagligt |
| 4. Har fokus på hvor, hvornår og for hvem teknologien gør en forskel | 9. Introducerer forskellige rollemodeller inden for det teknologiske felt | 14. Fokuserer på optimering af en proces, teknologi eller design | 19. Tager udgangspunkt i principper for design | 24. Inddrager konstruering og vurdering af modeller af teknologiske fænomener | 29. Inddrager teknologiens historie, og dens påvirkning på menneskehedens kultur og udvikling | 34. Inddrager interessemodsæt-ninger i relation til teknologi |
| 5. Understøtter elevernes/ studerendes begrebsdannelse ift. teknologi | 10. Tager udgangspunkt i samfundsmæssige og/eller lokale problemstillinger i relation til teknologi | 15. Inddrager simuleringer til at forklare eller undersøge teknologiske fænomener | 20. Fokuserer på naturgrundlag og ressourceudnyttelse i produktion (Bæredygtighed) | 25. Understøtter elevernes/  studerendes kompetencer til at udvælge relevante digitale udtryksformer og datavisualisering | 30. Inddrager simuleringer til at forklare eller undersøge naturfaglige fænomener | 35. Understøtter diskussioner om teknologiens positive og negative effekter nu og/eller i fremtiden |