

# Helse, død og teknologisk utvikling

Ungdomsskole

## Til lærer

Undervisningsopplegget legger til rette for refleksjon omkring endring i kunnskap om helse og helseteknologi, og hvordan dette har påvirket mennesker tidligere, i dag og hva det kan bety i fremtiden.

Dette opplegget består av aktiviteter, oppgaver og felles diskusjonsspørsmål. Velg de som passer best for klassen og tiden som er til rådighet.

## Kompetansemål

[Samfunnsfag, 10. trinn](#)

utforske hvordan teknologi har vært og fremdeles er en endringsfaktor, og drøfte innvirkningen teknologien har hatt og har på enkeltmennesker, samfunn og natur

Vurdering gjøres i henhold til [kjennetegn på måloppnåelse](#)- samfunnsfag 10 trinn

[Naturfag, 10.trinn](#)

gi eksempler på dagsaktuell forskning og drøfte hvordan ny kunnskap genereres gjennom samarbeid og kritisk tilnærming til eksisterende kunnskap

Vurdering gjøres i henhold til [kjennetegn på måloppnåelse](#)- naturfag 10 trinn

## Praktisk gjennomføring

Start timen med å bruk 10 minutter på å enten spille dataspillet Elefantapoteket, eller lage 1600-tallstannkrem. Bruk så 5 minutter på å diskutere det første felles diskusjonsspørsmålet.

Elevene gjør så de to individuelle oppgavene. De løses skriftlig, og krever at elevene innhenter, leser og reflekterer over informasjon. Avhengig av tid kan oppgave 1 og 2 gjøres på skolen, eventuelt kan oppgave 2 gjøres som lekse. Alternativt kan oppgave 2 utelates.

Sett av 5 minutter på slutten av timen til å diskutere det andre felles diskusjonsspørsmålet.

For å kunne lede de felles diskusjonen, og svare på spørsmål anbefales det å les gjennom teksten [Helse, dødelighet og teknologisk utvikling \(Vedlagt\)](#) på siden, samt de lenkede tekstene. Denne teksten kan også deles ut til elevene om lærer tenker det er egnet.

## Aktiviteter

Velg mellom en av aktivitetene

### Aktivitet 1:

Spill spillet Elefantapoteket

I Elefantapoteket er du apotekeren, og skal hjelpe pasienter. Se etter, og lytt til, symptomene, og finn den beste medisinen i Farmakopeén, medisinhandboken. Elefantapotek-spillet finner du her: [oslo1680.no/elefantapoteket](https://oslo1680.no/elefantapoteket)

### Aktivitet 2:

Lag 1600-tallstannkrem

#### *Oppskrift 1*

Stek salt og honning sammen. Legg blandingen på tennene

#### *Oppskrift 2*

Varm opp eddik i en liten gryte. Når den er passe varm, hell den i en kopp. Ta den varme eddiken i munnen. Ikke svelg, men hold den i munnen. Gjerne skyll litt frem og tilbake.

## Felles diskusjon:

### *Diskuter i fellesskap etter aktivitet*

Tenker dere at 1600-tallets medisiner gjorde folk friske, eller beskyttet, mot sykdom?

### *Diskuter i fellesskap etter oppgaveløsning*

Tenk tilbake til koronapandemien.

- A. Hvilke tiltak ble innført i Norge?
- B. På hvilken måte var disse tiltakene like eller ulike måten man forhindret spredning av sykdommer/epidemier i Norge på 1600- og 1700-tallet?



*The alchemist, David Teniers the Younger, c. 1650*

## Til eleven:

### Oppgave 1

På 1600-tallet døde omtrent halvparten av de som ble født, før de fylte 15 år. I dag er det bare 0,3% av de som blir født som dør før de fyller 15 år.

Bruk læreboka og andre ressurser for å undersøke hvilke teknologier eller samfunnsendringer som har hatt størst innvirkning på fallet i dødelighet siden 1600-tallet.

Velg to, og skriv et avsnitt om hver av dem.

### Oppgave 2

Med utgangspunkt i det du vet fra dagens medier og egne erfaringer, hvilke medisinske fremskritt tror du kan komme de neste 100 til 200 årene? Vil teknologi gjøre det mulig å kurere de fleste sykdommer? Og hvordan blir livet da?

Svar på denne oppgaven ved å skrive en kort novelle om et besøk hos lege eller på sykehus.