

## Årsplan for Teknologi og design 8. trinn Oddemarka skole 2024-2025

Faglærer: Lillian Gillesen

Læringsressurser:

### LK20 :

*Mål for opplæringen er at eleven skal kunne*

1. designe og grunngi konsept for teknologiske produkt
2. velje og bruke ulike materialar og verktøy i arbeidet med prototypar for teknologiske produkt
3. lage prototypar for teknologiske produkt og reflektere over korleis desse kan betrast eller utviklast vidare
4. grunngi val av design, materialar, verktøy og framgangsmåtar, og reflektere over kor trygge og berekraftige vala er

Uke:	Tema:	Innhold:	Vurdering:	LK 20
Uke 34	<b>Introduksjon</b>	Introduksjon til fag. Bli kjent.	Fagkunnskap i timer	
Uke 35	<b>Konstruksjon</b>	Bygge spagettitårn	Fagkunnskap i timer	1,2,3
Uke 36	<b>Beskrivelse av produkt</b>	Undervisningen tar utgangspunkt i et eller flere produkter, redskaper og hjelpemidler som elevene har tatt med hjemmefra – fra kjøkkenskuffen eller verktøyskapet. Ved å undersøke virkemåte, valgt materiale, hva som er formålet, osv., kan elevene få et innblikk i de funksjonene og prosessene som ligger i og bak hjelpemiddelet. Dette er verdifull innsikt for å hjelpe elevene i gang med egne ideer når de skal utvikle egne konstruksjoner og teknologiske produkt. Studere ulike sider ved produktet ved hele tiden å spørre hva, hvordan og hvorfor.	Fagkunnskap i timer  Oppgave - innlevering	4

Uke 37	<b>PC</b>	Vi undersøker hvordan er pc ser ut inni.	Fagkunnskap i timer	
Uke 38	<b>Kode</b>	Lage bilspill i Scratch.	Fagkunnskap i timer	1,2,3
Uke 39-47 (40 høstferie)	<b>Elektrisk bil</b>	Før-oppgave Planlegge bil med skisser og arbeidstegninger Lage elektrisk bil Konkurransen (og stille ut)	Fagkunnskap i timer  Vurdering av skisser, arbeidstegninger, selve bilen og videreutviklingen av bilen.	1,2,3,4
Uke 48-49	<b>Micro:bit</b> <b>Bitbot</b>	Kode Bitbot og Mircro:bit	Fagkunnskap i timer	1,2,3
Uke 50	<b>Jul</b>	Vi lager teknologisk julepynt	Fagkunnskap i timer  Produkt	1,2,3,4
Uke 2-12 (uke 8 vinterferie)	<b>3d-printing</b>	Lære å bruke digitalt tegneprogram.  Lære om 3d-printing.  Tegne/designe og printe personlig nøkkelring.	Fagkunnskap i timer  Produkt	1,2,3,4
Uke 13-18 (uke 16 påskeferie)	<b>Lage katapult</b>	Lage skisser og arbeidstegning. Gruppeoppgave om å bygge katapult. Konkurransen, der man bruker katapulten til å treffe et mål.	Fagkunnskap i timer  Produkt	1,2,3,4

Uke 19-22	<b>Design klesplagg</b>	Bruke resirkulertmateriale til å lage et enkelt klesplagg.	Fagkunnskap i timer Produkt	1,2,3,4
Uke 23	<b>Legobyggekonkurranse</b>	Konkurranse der de i grupper bygger en legofigur etter emne. (Lego masters)	Fagkunnskap i timer Produkt	3