

Årsplan for Teknologi og design 9. trinn Oddemarka skole 2025-2026

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 prototyper for teknologiske produkt
3. lage prototyper 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	Introduksjon	Introduksjon til fag. Bli kjent.	Fagkunnskap i timer	
Uke 35-36	Kode Microbit og Bitbot	Bli kjent med microbit og bitbot Konkurrans med billøp. Lage kode for å tegne med bitbot.	Fagkunnskap i timer	1,2,3
Uke 37-45 (uke 40 høstferie)	First lego league	Vi er påmeldt First Lego League. Jobbe med oppdraget som laget skal finne en innovativ løsning på. Designe og programmere en LEGO Education-robot. (Finale 8. november).	Fagkunnskap i timer Jobbe som et lag og delta i finalen.	1,2,3,4
Uke 46-50	Pepperkakeby med lys	Tegne skisser og maler, bake, montere og pynte hus. Samt sette lys i og stille ut.	Fagkunnskap i timer	1,2,3
Uke 2-7	3d-printing	Lære å bruke digitalt tegneprogram.	Fagkunnskap i timer	1,2,3,4

		Lære om 3d-printing. Tegne/designe og printe en mobilholder.	Oppgave - innlevering	
9-10	Sphero	Kode Sphero-kuler. Fotballkamp.	Fagkunnskap i timer	
11-12	XGO-hunder	Kode xgo- hunder til å utføre ulike komandoer.	Fagkunnskap i timer	
15-20	Bygge bro	Bygge bro i grupper, ut fra gitt kravspesifikasjon.	Fagkunnskap i timer Oppgave - innlevering	
21-22	Individuell oppgave		Oppgave - innlevering	