

Årsplan for Teknologi og design 8. 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 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	Introduksjon	Introduksjon til fag. Bli kjent.	Fagkunnskap i timer	
Uke 35	Konstruksjon	Bygge spagettitårn	Fagkunnskap i timer	1,2,3
Uke 36	Beskrivelse av produkt	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	PC	Vi undersøker hvordan er pc ser ut inni.	Fagkunnskap i timer	
Uke 38	Kode	Lage bilspill i Scratch.	Fagkunnskap i timer	1,2,3
Uke 39-49 (40 høstferie)	Elektrisk bil	Før-oppgave Planlegge bil med skisser og arbeidstegninger Lage elektrisk bil Konkurranse med billøp	Fagkunnskap i timer Vurdering av skisser, arbeidstegninger, selve bilen og videreutviklingen av bilen.	1,2,3,4
Uke 50-51	Jul	Vi lager teknologisk julepynt	Fagkunnskap i timer Produkt	1,2,3,4
Uke 2-10 (uke 8 vinterferie)	3d-printing	Lære å bruke digitalt tegneprogram. Lære om 3d-printing. Tegne/designe og printe personlig nøkkelring.	Fagkunnskap i timer Produkt	1,2,3,4
Uke 11-13	Micro:bit Bitbot	Kode Bitbot og Mircro:bit	Fagkunnskap i timer	1,2,3
Uke 15-18 (uke 14 påskeferie)	Lage katapult	Lage skisser og arbeidstegning. Gruppeoppgave om å bygge katapult. Konkurranse, der man bruker katapulten til å treffe et mål.	Fagkunnskap i timer Produkt	1,2,3,4

Uke 19-23	Design klesplagg	Bruke resirkulertmateriale til å lage et enkelt klesplagg.	Fagkunnskap i timer Produkt	1,2,3,4
-----------	-------------------------	--	--------------------------------	---------