



## Undervisningsbeskrivelse

<b>Termin</b>	June 2023
<b>Institution</b>	EUC Syd
<b>Uddannelse</b>	htx
<b>Fag og niveau</b>	Teknologi B
<b>Lærer</b>	Camilla Arp (caa)
<b>Hold</b>	s22hx1t

### Forløbsoversigt (5)

<b>Forløb 1</b>	Müslibar - rapport med teknologianalyse
<b>Forløb 2</b>	Illustratortegning
<b>Forløb 3</b>	Historisk tidslinje
<b>Forløb 4</b>	Adfærdsteknologi
<b>Forløb 5</b>	Arbejds miljø

## Førløb 1: Müslibar - rapport med teknologianalyse

<b>Førløb 1</b>	Müslibar - rapport med teknologianalyse
<b>Indhold</b>	<p>Opgavens formål: At lave en sund müslibar til den lille sult, som I skoleelever oplever sidst på dagen. I skal finde en opskrift, producere en müslibar, tage notater, skrive en mini rapport, skrive akademisk, opsætte opgaven, finde kilder, samt producere en ny müslibar med korrektioner efterfølgende.</p> <p>Noter: I skal have fuldstændig overblik over jeres opskrift, SOM ER UDPRINT-ET. Organisationsdelen, hvem laver hvad? Medbring forklæde og en ren bønne/madkasse som de kan opbevares i.</p>
<b>Omfang</b>	9 lektioner / 9 timer
<b>Særlige fokuspunkter</b>	<p>Fagmål: gennemføre mindre, empiriske undersøgelser til produktion af viden anvende naturvidenskabelig metode til produktion af viden anvende professionelle værktøjer og metoder, arbejde sikkerheds- og sundhedsmæssigt forsvarligt ved fremstilling af produkter i skolens værksteder og laboratorier fremstille produkter af god kvalitet og vurdere og dokumentere kvaliteten af produktet arbejde selvstændigt og sammen med andre i større problembaserede projektføreløb og anvende metode til at planlægge, gennemføre og evaluere projektføreløbet, herunder forholde sig reflektivt til eget arbejde samt indgå i digitale fællesskaber om kollaborativ skrivning dokumentere, formidle og præsentere projektføreløb, skriftligt, mundtligt og visuelt, herunder anvende digitale værktøjer demonstrere viden om fagets identitet og metode</p> <p>Kernestof: Produktprincip: brugsundersøgelse, redegørelse for hvordan og i hvilken sammenhæng produktet skal bruges, herunder inddragelse af brugerne</p> <p>Produktudformning: udvalgte materialer, komponenter, softwarelementer, deres egenskaber, opbygning og egnethed i forskellige sammenhænge, samt processer, bearbejdnings- og sammenføjningsmetoder relevant for de på skolen udbudte værksteder Produktionsforberedelse: planlægning af fremstillingsprocessen struktureret som teknik, viden og organisation Realisering: fremstilling af produkter i de på skolen udbudte værksteder Evaluering: test af produkt i forhold til opstillede krav Projektstyring: tidsplanlægning Projektstyring: professionelle samarbejdsformer, mellem elever, mellem elever og vejleder og mellem elever og eksterne samarbejdspartnere</p> <p>Formidling: opbygning af teknisk rapport, herunder argumentation og dokumentation Øvrigt kernestof: teknologianalyse</p>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	

## Førløb 2: Illustratortegning

<b>Førløb 2</b>	Illustratortegning
<b>Indhold</b>	Her skal vi lære at tegne i Adobe Illustrator. Vi vil lære grundværktøjer samt lave mindre opgaver for at arbejde med programmet.  Noter: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=m1mi-atf3o8">https://www.youtube.com/watch?v=m1mi-atf3o8</a>
<b>Omfang</b>	12 lektioner / 12 timer
<b>Særlige fokuspunkter</b>	Fagmål: fremstille produkter af god kvalitet og vurdere og dokumentere kvaliteten af produktet dokumentere, formidle og præsentere projektførløb, skriftligt, mundtligt og visuelt, herunder anvende digitale værktøjer  Kernestof: Produktudformning: teknisk dokumentation i form af arbejdstegninger, el-diagrammer, flow-sheets, proces-diagrammer, samlingstegninger og stykliste ved brug af digitale redskaber relevant for de på skolen udbudte værksteder Formidling: visuelle værktøjer til præsentation af projekt
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	

### Forløb 3: Historisk tidslinje

<b>Forløb 3</b>	Historisk tidslinje
<b>Indhold</b>	<p>I skal arbejde med at lave et design/layout på en historisk tidslinje over et teknologisk produkt. Fremlægges i klassen.</p> <p>Supplerende stof: Historisk tidslinje 2022A</p> <p>Noter: Illustrator og tidslinje</p>
<b>Omfang</b>	6 lektioner / 6 timer
<b>Særlige fokuspunkter</b>	<p>Fagmål: redegøre for teknologiens samspil med det omgivende samfund i et nationalt og globalt perspektiv dokumentere, formidle og præsentere projektforløb, skriftligt, mundtligt og visuelt, herunder anvende digitale værktøjer</p>
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	

## Forløb 4: Adfærdsteknologi

<b>Forløb 4</b>	Adfærdsteknologi
<b>Indhold</b>	<p>Dette projekt omhandler teknologi og adfærd, og vil se på hvordan vores adfærd er i stand til at ændres ud fra simpel teknologi.</p> <p>Det handler om at designe og produktudvikle til vores omgivelser, så vi selv og vores omgivelser handler mere hensigtsmæssigt.</p> <p>Vi vil gennemgå teknologifagets processer for at komme i dybden med projektet og også skrive rapport om projektet.</p> <p>Projektet afsluttes med en modelbygning samt rapport og fremlæggelse.</p> <p>Supplerende stof: Samlet afsnit om produktudvikling Opgave 1-4 Menneskets adfærd opstart Adfærdsdesign 2 Adfærdsdesign 1</p> <p>Noter: Arbejde med opgave 1 til næste uge. Arbejde med opgave 1 til tirsdag. I skulle have skrevet tekst sammen til i dag. Renskrive jeres tekst efter "gymnasieopgavens formalia" og HUSK kilder.</p> <p>Grupperne laver problembeskrivelse - til godkendelse, afleveres skriftligt. Til uge 4 Lektier opgave 2. I skal have fundet evidens for jeres problem ved hjælp af observationer, artikler og andet, der kan understrege/belyse problemet.</p>
<b>Omfang</b>	24 lektioner / 24 timer

<p><b>Særlige fokuspunkter</b></p>	<p>Fagmål:          anvende metoder til idéudvikling i forbindelse med produktudviklingsprocessen          redegøre for teknologiens samspil med det omgivende samfund i et nationalt og globalt perspektiv          arbejde selvstændigt og sammen med andre i større problembaserede projektføløb og anvende metode til at planlægge, gennemføre og evaluere projektføløbet, herunder forholde sig reflektivt til eget arbejde samt indgå i digitale fællesskaber om kollaborativ skrivning          dokumentere, formidle og præsentere projektføløb, skriftligt, mundtligt og visuelt, herunder anvende digitale værktøjer          demonstrere viden om fagets identitet og metode</p> <p>Kernestof:          Problemidentifikation: udvælgelse af en samfundsmæssig problemstilling indenfor et temaproblemformulering          Problemanalyse: indsamling, udvælgelse og bearbejdning af information om problemet          Problemanalyse: kvalitative og kvantitative metoder til egen produktion af viden om problemet          Problemanalyse: analyse og dokumentation af problemet, herunder problemets årsager og konsekvenser          Produktprincip: brugsundersøgelse, redegørelse for hvordan og i hvilken sammenhæng produktet skal bruges, herunder inddragelse af brugerne</p> <p>Produktprincip: udarbejdelse af krav på baggrund af problemanalyse, analyse af konkurrerende produkter, brugsundersøgelse og myndighedskrav</p> <p>Produktprincip: metoder til idégenerering, sortering og udvælgelse          Produktudformning: udvalgte materialer, komponenter, softwareelementer, deres egenskaber, opbygning og egnethed i forskellige sammenhænge, samt processer, bearbejdnings- og sammenføjningsmetoder relevant for de på skolen udbudte værksteder          Produktionsforberedelse: planlægning af fremstillingsprocessen struktureret som teknik, viden og organisation          Projektstyring: tidsplanlægning          Formidling: opbygning af teknisk rapport, herunder argumentation og dokumentation          Formidling: søgning, vurdering og anvendelse af kilder          Formidling: visuelle værktøjer til præsentation af projekt          Formidling: mundtlig formidling</p>
------------------------------------	---

**Væsentligste  
arbejdsformer  
(1/3)**

Gruppearbejde i 2 mandgrupper.

Væsentligste  
arbejdsformer  
(2/3)



<b>Væsentligste arbejdsformer (3/3)</b>	
---	--

## Forløb 5: Arbejdsmiljø

<b>Forløb 5</b>	Arbejdsmiljø
<b>Indhold</b>	Problemorienteret produktudvikling, fra problem til produktudvikling (ikke realisering). Høj lærestyring af tidsplan Brug af tidligere metoder/værktøjer: samfundsvidenskabelige metoder, kreative metoder, systematisk udvælgelser, planlægning med logbog Nyt: gruppekompetencer, hvor grupper sammensat ud fra Belbin, udarbejdes af skriftlig rapport i teknologifaget med fokus på genre, korrekt rapportopsætning, kildehenvisninger mm. oplæg fra arbejdsmiljørepræsentant, tilhørende læreroplæg se udleveret pptx, Belbintest. Peer to peer feedback på rapport, 10 min. gruppe fremlæggelse for klassen
<b>Omfang</b>	Ingen lektioner
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	Problemorienteret projektarbejde i grupper