Årsplan

Et skoleår i Tech-rummet – 2025/2026

Teknologiforståelse · 0.–6. klasse · 2025/2026

Hvordan kan teknologiforståelse omsættes til konkrete aktiviteter i skolen?

Denne årsplan giver et indblik i, hvordan elever fra 0. til 6. klasse arbejder med programmering, robotter, konstruktion, digitale teknologier og kreativ problemløsning.

Aktiviteterne tager udgangspunkt i undersøgende, eksperimenterende og skabende undervisning i skolens makerspace.

Didaktiske overvejelser

Planen viser de planlagte besøg i Tech-rummet – ikke nødvendigvis al undervisning i teknologiforståelse på de enkelte klassetrin.

Fokusbeskrivelserne er didaktiske forslag og kan tilpasses klassens konkrete arbejde. Progressionen går blandt andet fra instruktioner og begyndende programmering i indskolingen til større vægt på konstruktion, digital formidling, samarbejde og problemløsning på mellemtrinnet.

Årets indhold

Et skoleår i Tech-rummet – 2025/2026 – perioder og undervisning

Periode	Undervisningsforløb	Fagligt fokus	Materialer

Periode	Undervisningsforløb	Fagligt fokus	Materialer
Uge 35 **6.A**	• **KUBO Coding** Fortsættelse fra sidste skoleår. KUBO er en robot, som kodes ved at lægge forskellige brikker i en algoritme, som robotten kører henover for at lære den. Robotten kræver hverken computer eller tablets. De mange forskellige brikker gør det muligt at arbejde med både helt basale og avancerede programmeringskonstruktioner.	Algoritmer, sekvenser, fejlfinding og problemløsning gennem robotprogrammering	• Introduktionsvideo
Uge 36 **5.A**	• **Edison** Edison er en robot der kan programmeres til at blive styret via blokprogrammering og kan den bruges af alle lige fra den første natur/teknologiundervisning i indskolingen og frem til udskolingen. Vi kan programmere Edison på forskellige måder. En måde at programmere Edison på er ved at bruge stregkoder.	Robotstyring, forskellige programmeringsmetoder og undersøgelse af årsag og virkning	• Introduktionsvideo
Uge 37 **5.B**	• **Edison** Edison er en robot der kan programmeres til at blive styret via blokprogrammering og kan den bruges af alle lige fra den første natur/teknologiundervisning i indskolingen og frem til udskolingen. Vi kan programmere Edison på forskellige måder. En måde at programmere Edison på er ved at bruge stregkoder.	Robotstyring, forskellige programmeringsmetoder og undersøgelse af årsag og virkning	• Introduktionsvideo

Periode	Undervisningsforløb	Fagligt fokus	Materialer
Uge 38 **5.C**	• **Edison** Edison er en robot der kan programmeres til at blive styret via blokprogrammering og kan den bruges af alle lige fra den første natur/teknologiundervisning i indskolingen og frem til udskolingen. Vi kan programmere Edison på forskellige måder. En måde at programmere Edison på er ved at bruge stregkoder.	Robotstyring, forskellige programmeringsmetoder og undersøgelse af årsag og virkning	• Introduktionsvideo
Uge 39 **4.C**	• **Micro:Bit** En micro:bit er en lille computer som er beregnet til at udføre specifikke opgaver. De har et 5x5 LED lys display, og 2 knapper med mange indgangs- og udgangsmuligheder som giver computeren mulighed for at interagere med andre elektroniske enheder	Programmering, input og output samt eksperimenter med en programmerbar computer.	—
Uge 40 **6.A**	• **Lego Spike Prime.** Vi går denne gang niveauet op. Eleverne vil blive udfordret på deres evne til at bygge og samarbejde om at løse en opgave	Konstruktion, programmering, samarbejde og systematisk afprøvning af løsninger.	• LEGO Education
Uge 41 **6.B**	• **Lego Spike Prime.** Vi går denne gang niveauet op. Eleverne vil blive udfordret på deres evne til at bygge og samarbejde om at løse en opgave	Konstruktion, programmering, samarbejde og systematisk afprøvning af løsninger.	• LEGO Education

Periode	Undervisningsforløb	Fagligt fokus	Materialer
Uge 43 **6.C**	• **Lego Spike Prime.** Vi går denne gang niveauet op. Eleverne vil blive udfordret på deres evne til at bygge og samarbejde om at løse en opgave	Konstruktion, programmering, samarbejde og systematisk afprøvning af løsninger.	• LEGO Education
Uge 44 **4.A**	• **Micro:Bit** En micro:bit er en lille computer som er beregnet til at udføre specifikke opgaver. De har et 5x5 LED lys display, og 2 knapper med mange indgangs- og udgangsmuligheder som giver computeren mulighed for at interagere med andre elektroniske enheder	Programmering, input og output samt eksperimenter med en programmerbar computer.	—
Uge 45 **4.B**	• **Micro:Bit** En micro:bit er en lille computer som er beregnet til at udføre specifikke opgaver. De har et 5x5 LED lys display, og 2 knapper med mange indgangs- og udgangsmuligheder som giver computeren mulighed for at interagere med andre elektroniske enheder	Programmering, input og output samt eksperimenter med en programmerbar computer.	—

Periode	Undervisningsforløb	Fagligt fokus	Materialer
Uge 46 **3.A**	• **Makey Makey** Makey Makey er et elektronisk kit, der omdanner almindelige objekter til interaktive berøringsfølsomme enheder. Gennem Makey Makey lærer man på en sjov måde, hvordan et elektrisk kredsløb fungerer, samt hvilke materialer der kan lede strøm.	Elektriske kredsløb, ledende materialer og eksperimenter med interaktive løsninger	—
Uge 47 **3.B**	• **Makey Makey** Makey Makey er et elektronisk kit, der omdanner almindelige objekter til interaktive berøringsfølsomme enheder. Gennem Makey Makey lærer man på en sjov måde, hvordan et elektrisk kredsløb fungerer, samt hvilke materialer der kan lede strøm.	Elektriske kredsløb, ledende materialer og eksperimenter med interaktive løsninger	—
Uge 48 **3.C**	• **Makey Makey** Makey Makey er et elektronisk kit, der omdanner almindelige objekter til interaktive berøringsfølsomme enheder. Gennem Makey Makey lærer man på en sjov måde, hvordan et elektrisk kredsløb fungerer, samt hvilke materialer der kan lede strøm.	Elektriske kredsløb, ledende materialer og eksperimenter med interaktive løsninger	—

Periode	Undervisningsforløb	Fagligt fokus	Materialer
Uge 49 **2.A**	• **KUBO Coding** KUBO er en robot, som kodes ved at lægge forskellige brikker i en algoritme, som robotten kører henover for at lære den. Robotten kræver hverken computer eller tablets. De mange forskellige brikker gør det muligt at arbejde med både helt basale og avancerede programmeringskonstruktioner.	Algoritmer, sekvenser, fejlfinding og problemløsning gennem robotprogrammering	• Introduktionsvideo
Uge 50 **2.B**	• **KUBO Coding** KUBO er en robot, som kodes ved at lægge forskellige brikker i en algoritme, som robotten kører henover for at lære den. Robotten kræver hverken computer eller tablets. De mange forskellige brikker gør det muligt at arbejde med både helt basale og avancerede programmeringskonstruktioner.	Algoritmer, sekvenser, fejlfinding og problemløsning gennem robotprogrammering	• Introduktionsvideo
Uge 51 **2.C**	• **KUBO Coding** KUBO er en robot, som kodes ved at lægge forskellige brikker i en algoritme, som robotten kører henover for at lære den. Robotten kræver hverken computer eller tablets. De mange forskellige brikker gør det muligt at arbejde med både helt basale og avancerede programmeringskonstruktioner.	Algoritmer, sekvenser, fejlfinding og problemløsning gennem robotprogrammering	• Introduktionsvideo

Periode	Undervisningsforløb	Fagligt fokus	Materialer
Uge 2 **1.A**	• **Sphero indi - læringsrobot** Fortsat kodning og begyndende programmering.	Begyndende programmering, rækkefølger og afprøvning af simple kommandoer	• Introduktionsvideo
Uge 2 **1.B**	• **Sphero indi - læringsrobot** Fortsat kodning og begyndende programmering.	Begyndende programmering, rækkefølger og afprøvning af simple kommandoer	• Introduktionsvideo
Uge 3 **1.C**	• **Sphero indi - læringsrobot** Fortsat kodning og begyndende programmering.	Begyndende programmering, rækkefølger og afprøvning af simple kommandoer	• Introduktionsvideo
Uge 3 **1.D**	• **Sphero indi - læringsrobot** Fortsat kodning og begyndende programmering.	Begyndende programmering, rækkefølger og afprøvning af simple kommandoer	• Introduktionsvideo
Uge 4 **0.A**	• **Let's Go Code**	Logisk tænkning, instruktioner, ruter og algoritmer gennem bevægelse uden skærm	—
Uge 4 **0.B**	• **Let's Go Code**	Logisk tænkning, instruktioner, ruter og algoritmer gennem bevægelse uden skærm	—
Uge 5 **0.C**	• **Let's Go Code**	Logisk tænkning, instruktioner, ruter og algoritmer gennem bevægelse uden skærm	—

Periode	Undervisningsforløb	Fagligt fokus	Materialer
Uge 8 **2.C**	• **KUBO Coding** KUBO er en robot, som kodes ved at lægge forskellige brikker i en algoritme, som robotten kører henover for at lære den. Robotten kræver hverken computer eller tablets. De mange forskellige brikker gør det muligt at arbejde med både helt basale og avancerede programmeringskonstruktioner.	Algoritmer, sekvenser, fejlfinding og problemløsning gennem robotprogrammering	• Introduktionsvideo
Uge 9 **3.C**	• **Makey Makey** Makey Makey er et elektronisk kit, der omdanner almindelige objekter til interaktive berøringsfølsomme enheder. Gennem Makey Makey lærer man på en sjov måde, hvordan et elektrisk kredsløb fungerer, samt hvilke materialer der kan lede strøm.	Elektriske kredsløb, ledende materialer og eksperimenter med interaktive løsninger	—
Uge 10 **1.D**	• **Sphero indi - læringsrobot** Fortsat kodning og begyndende programmering.	Begyndende programmering, rækkefølger og afprøvning af simple kommandoer	• Introduktionsvideo

Periode	Undervisningsforløb	Fagligt fokus	Materialer
Uge 11 **6.A**	• **Interaktive plakater lavet med Makey Makey. (Danske seværdigheder)** Makey Makey er et elektronisk kit, der omdanner almindelige objekter til interaktive berøringsfølsomme enheder. Gennem Makey Makey lærer man på en sjov måde, hvordan et elektrisk kredsløb fungerer, samt hvilke materialer der kan lede strøm.	Interaktivt design, elektriske kredsløb og udvikling af et digitalt formidlingsprodukt	—
Uge 12 **6.B**	• **Interaktive plakater lavet med Makey Makey. (Historiske begivenheder)** Makey Makey er et elektronisk kit, der omdanner almindelige objekter til interaktive berøringsfølsomme enheder. Gennem Makey Makey lærer man på en sjov måde, hvordan et elektrisk kredsløb fungerer, samt hvilke materialer der kan lede strøm.	Interaktivt design, elektriske kredsløb og udvikling af et digitalt formidlingsprodukt	—
Uge 13 **6.C**	• **Interaktive plakater lavet med Makey Makey. (Farlige dyr)** Makey Makey er et elektronisk kit, der omdanner almindelige objekter til interaktive berøringsfølsomme enheder. Gennem Makey Makey lærer man på en sjov måde, hvordan et elektrisk kredsløb fungerer, samt hvilke materialer der kan lede strøm.	Interaktivt design, elektriske kredsløb og udvikling af et digitalt formidlingsprodukt	—

Periode	Undervisningsforløb	Fagligt fokus	Materialer
Uge 14 **4.A**	• **KUBO og Koordinatsystemet** KUBO er en robot, som kodes ved at lægge forskellige brikker i en algoritme, som robotten kører henover for at lære den. Robotten kræver hverken computer eller tablets. De mange forskellige brikker gør det muligt at arbejde med både helt basale og avancerede programmeringskonstruktioner.	Koordinater, rumlig forståelse, algoritmer og præcis programmering af ruter	• Introduktionsvideo
Uge 15 **4.B**	• **KUBO og Koordinatsystemet** KUBO er en robot, som kodes ved at lægge forskellige brikker i en algoritme, som robotten kører henover for at lære den. Robotten kræver hverken computer eller tablets. De mange forskellige brikker gør det muligt at arbejde med både helt basale og avancerede programmeringskonstruktioner.	Koordinater, rumlig forståelse, algoritmer og præcis programmering af ruter	• Introduktionsvideo
Uge 17 **4.C**	• **KUBO og Koordinatsystemet** KUBO er en robot, som kodes ved at lægge forskellige brikker i en algoritme, som robotten kører henover for at lære den. Robotten kræver hverken computer eller tablets. De mange forskellige brikker gør det muligt at arbejde med både helt basale og avancerede programmeringskonstruktioner.	Koordinater, rumlig forståelse, algoritmer og præcis programmering af ruter	• Introduktionsvideo

Periode	Undervisningsforløb	Fagligt fokus	Materialer
Uge 18 **5.A**	• **Udvalgte Skoletube programmer** Introduktion til Padlet, Prezi, Tiki-Toki og Pixton. I løbet af disse 2 lektioner vil ovennævnte programmer bliver introduceret. Eleverne får også mulighed for at afprøve programmerne.	Undersøgelse og valg af digitale udtryksformer samt kritisk og kreativ digital formidling	—
Uge 19 **5.B**	• **Udvalgte Skoletube programmer** Introduktion til Padlet, Prezi, Tiki-Toki og Pixton. I løbet af disse 2 lektioner vil ovennævnte programmer bliver introduceret. Eleverne får også mulighed for at afprøve programmerne.	Undersøgelse og valg af digitale udtryksformer samt kritisk og kreativ digital formidling	—
Uge 20 **5.C**	• **Udvalgte Skoletube programmer** Introduktion til Padlet, Prezi, Tiki-Toki og Pixton. I løbet af disse 2 lektioner vil ovennævnte programmer bliver introduceret. Eleverne får også mulighed for at afprøve programmerne.	Undersøgelse og valg af digitale udtryksformer samt kritisk og kreativ digital formidling	—
Uge 21 **3.A**	• **Lego Essentials** Vi fortsætter med at arbejde med lego. Men denne gang skal vi i fællesskab få bygget en mini verden.	Konstruktion, samarbejde, programmering og videreudvikling af en fælles model	—
Uge 22 **3.B**	• **Lego Essentials** Vi fortsætter med at arbejde med lego. Men denne gang skal vi i fællesskab få bygget en mini verden.	Konstruktion, samarbejde, programmering og videreudvikling af en fælles model	—

Periode	Undervisningsforløb	Fagligt fokus	Materialer
Uge 23 **3.C**	• **Lego Essentials** Vi fortsætter med at arbejde med lego. Men denne gang skal vi i fællesskab få bygget en mini verden.	Konstruktion, samarbejde, programmering og videreudvikling af en fælles model	—
Uge 24 **2.A**	• **Scratch Jr.** Scratch Jr er et godt sted at starte med kodning for de yngste. Alt i Scratch Jr er ikon-baseret, så der er ingen krav om læsefærdigheder. Programmeret bruger blokprogrammering, som giver de yngste mulighed for at forstå logikken bag det, der sker på skærmen. Det er meget let at lave egne historier eller småspil i Scratch Jr og den enkle integration af lyd lægger et ekstra lag på udtrykket.	Blokprogrammering, sekvenser, fejlfinding og skabelse af digitale fortællinger	—
Uge 25 **2.B**	• **Scratch Jr.** Scratch Jr er et godt sted at starte med kodning for de yngste. Alt i Scratch Jr er ikon-baseret, så der er ingen krav om læsefærdigheder. Programmeret bruger blokprogrammering, som giver de yngste mulighed for at forstå logikken bag det, der sker på skærmen. Det er meget let at lave egne historier eller småspil i Scratch Jr og den enkle integration af lyd lægger et ekstra lag på udtrykket.	Blokprogrammering, sekvenser, fejlfinding og skabelse af digitale fortællinger	—

Periode	Undervisningsforløb	Fagligt fokus	Materialer
Uge 26 **2.C**	• **Scratch Jr.** Scratch Jr er et godt sted at starte med kodning for de yngste. Alt i Scratch Jr er ikon-baseret, så der er ingen krav om læsefærdigheder. Programmeret bruger blokprogrammering, som giver de yngste mulighed for at forstå logikken bag det, der sker på skærmen. Det er meget let at lave egne historier eller småspil i Scratch Jr og den enkle integration af lyd lægger et ekstra lag på udtrykket.	Blokprogrammering, sekvenser, fejlfinding og skabelse af digitale fortællinger	—