

Undervisningsbeskrivelse

Stamoplysninger til brug ved prøver til gymnasiale uddannelser

| | |
|----------------------|--|
| Termin | 2022 / 2024 |
| Institution | Rybners Tekniske Gymnasium, Esbjerg |
| Fag og niveau | Design B |
| Lærer | Dorthe Søndergaard & Rikke Hald Larsen |
| Hold | 3.C |

Oversigt over gennemførte undervisningsforløb

| | Skoleår 2022-2023 – 2.C |
|----------------|--|
| Titel 1 | Designprocessen. Hvad er design? (+ lille tegnekursus) |
| Titel 2 | Design til børn + Hovedgreb |
| Titel 3 | Design et logo |
| Titel 4 | Buslæskur |
| Titel 5 | Stilhistorisk oversigt |
| Titel 6 | Design et siddemøbel (SO-projekt i samarbejde med teknologi A) |
| Titel 7 | Emballage |
| Titel 8 | Revolvergang |
| | Skoleår 2023-2024 – 3.C |

| | |
|-----------------|--------------------|
| Titel 9 | Postkort |
| Titel 10 | Ur-projekt |
| Titel 11 | Analyse |
| Titel 12 | Containerbolig |
| Titel 13 | Revyplakat |
| Titel 14 | RE-Something |
| Titel 15 | Frit Designprojekt |

Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb

| | |
|----------------|---|
| Titel 1 | Designprocessen. Hvad er design? (+ lille tegnekursus) |
| Indhold | <p>Eleverne udvælger hver en genstand, som efter egen opfattelse er godt design. Under fremlæggelsen argumenteres ud fra forskellige parametre for, hvorfor og på hvilken måde der er tale om et vellykket designudtryk.</p> <p>Oplæg om og lille kursus i hhv. markerteknik og tegning.</p> <p>Eleverne støtter sig op ad forskellige "tegnekurser" fra YouTube og små fysiske opstillinger, som skal tegnes på klassen.</p> <p>"Dansk Design" af Thomas Dickson s. 9-23.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=S5DJC6LaOCI</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=c-C0KFc8LRM [2:40-12:00]</p> <p>"Learning Visual Collaboration" – The Seven Elements by Bigger Picture https://www.youtube.com/watch?v=S5DJC6LaOCI</p> |
| Omfang | 6 lektioner = 3 timer |

| | |
|-----------------------------------|---|
| Særlige fokuspunkter | <p>Eleverne stifter første gang bekendtskab med de faglige mål for Design B. Projektet øver eleverne i at:</p> <ul style="list-style-type: none"> - analysere og diskutere design som proces og som resultat |
| Væsentligste arbejdsformer | <p>Klasseundervisning</p> <p>Individuelt arbejde / Gruppearbejde</p> <p>Præsentation ved fremlæggelse på klassen</p> |

| | |
|-----------------------------|--|
| Titel 2 | Design til børn + hovedgreb |
| Indhold | <p>Eleverne står over for deres første designprojekt, hvor opgaven er at udvikle et produkt målrettet børn fra 0 til 7 år. Projektet lægger vægt på research og den indledende skitsefase. Det er dog særligt vigtigt, at eleverne opnår en dybdegående fortrolighed med og forståelse for anvendelsen af det centrale designgreb.</p> <p>Dette fremgår af "Design B" af Rikke Slot Kristensen med flere, sider 18-23.</p> |
| Omfang | 12 lektioner = 9 timer |
| Særlige fokuspunkter | <p>Eleven lærer at:</p> <ul style="list-style-type: none"> - analysere og diskutere design som proces og som resultat - visuelt og mundtligt formidle og reflektere over en designproces og designløsninger ved hjælp af fagets metoder og terminologi - identificere et designproblem samt formulere, planlægge og gennemføre et overskueligt designprojekt, som baseres på et hovedgreb - kombinere resultaterne af idégenerering, konceptudvikling og forskellige undersøgelser i et konkret designprojekt - foretage, dokumentere og begrunde valg i en designproces - præsentere et designprojekt |

| | |
|-----------------------------------|--|
| | |
| Væsentligste arbejdsformer | <p>Klasseundervisning</p> <p>Individuelt arbejde</p> <p>Præsentation ved fremlæggelse på klassen</p> |

| | |
|-----------------------------|--|
| Titel 3 | Logo-design |
| Indhold | <p>I denne opgave skal eleverne designe et logo til en selvvalgt virksomhed. Vi indleder med at quizze, kigge på og tale om logoer, og der gives et kort oplæg om udvalgte logoers historier. I opgaven er der især fokus på designprocessen.</p> <p>”Skriften på væggen” fra DR2, 2008 / 34 minutter,</p> |
| Omfang | 14 lektioner = 10 timer 30 minutter |
| Særlige fokuspunkter | <p>Eleven lærer at:</p> <ul style="list-style-type: none"> - analysere og diskutere design og arkitektur som proces og som resultat - identificere et designproblem og gennemføre en designproces - generere design- og arkitektur-idéer - undersøge et designproblem og designløsninger ud fra forskellige parametre og ved hjælp af forskellige metoder som nævnt i kernestoffet - kombinere resultaterne af idégenerering og nogle undersøgelser i et konkret designprojekt - foretage, dokumentere og begrunde valg i en designproces - detaljere nogle få aspekter af et designprojekt eller et element af et designprojekt - arbejde iterativt |

| | |
|-----------------------------------|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> - formidle deres designprocesser, designløsninger og designanalyser visuelt og mundtligt |
| Væsentligste arbejdsformer | <p>Klasseundervisning</p> <p>Individuelt arbejde / Gruppearbejde</p> <p>Præsentation ved fremlæggelse på klassen</p> |

| | |
|-----------------------------|---|
| Titel 4 | Buslæskur |
| Indhold | <p>I opgaven skal der designes et læskur til et tog- eller busstoppested. I opgavens indledningsfase er der en grundig research, hvor vi observerer passagerer, der venter på hhv. tog eller bus ved et stoppested. Hvor placerer de sig, hvad foretager de sig, og hvad er vigtigt i forhold til læskuret? Vi taler om begreber som "privatsfære" og om, at man helst ikke vil sidde ved siden af eller stå alt for tæt på nogen, man ikke kender. Vi indkredser også, hvilke krav der er vigtige i forhold til at skabe så behageligt et ophold i læskuret for den ventende som muligt.</p> |
| Omfang | 20 lektioner = 15 timer |
| Særlige fokuspunkter | <p>Eleven lærer at:</p> <ul style="list-style-type: none"> - analysere og diskutere design som proces og som resultat - visuelt og mundtligt formidle og reflektere over en designproces og designløsninger ved hjælp af fagets metoder og terminologi |

| | |
|-----------------------------------|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> - identificere et designproblem samt formulere, planlægge og gennemføre et overskueligt designprojekt, som baseres på et hovedgreb - anvende forskellige metoder til idégenerering og konceptudvikling - undersøge et designproblem ud fra forskellige parametre og ved hjælp af forskellige metoder, som nævnt i kernestoffet - kombinere resultaterne af idégenerering, konceptudvikling og forskellige undersøgelser i et konkret designprojekt - foretage, dokumentere og begrunde valg i en designproces - præsentere et designprojekt |
| Væsentligste arbejdsformer | <p>Individuelt /Gruppearbejde</p> <p>Præsentation på i inddelte grupper</p> |

| | |
|-----------------------------|---|
| Titel 5 | Stilhistorisk oversigt |
| Indhold | <p>Opgavens helt overordnede formål er at give eleverne et overblik over de sidste 200 års stilhistoriske udvikling – fra historicismen og frem til i dag. Eleverne inddeles i mindre grupper, som hver især er ansvarlige for én periode, som de skal præsentere og skabe overblik over for resten af klassen.</p> <p>”Design B” af Rikke Slot Kristensen m.fl. s. 251 – 310.</p> <p>Derudover er anvendt diverse internetkilder og -billeder.</p> |
| Omfang | 10 lektioner = 7 timer, 30 minutter |
| Særlige fokuspunkter | <p>Eleven lærer at:</p> <ul style="list-style-type: none"> - sammenholde design- og arkitektureksempler fra forskellige perioder |

| | |
|-----------------------------------|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> - være i stand til at bevæge sig mellem praksis og teori, det abstrakte og det konkrete, mellem helhed og detaljer, samt mellem det kendte og det endnu ukendte |
| Væsentligste arbejdsformer | <p>Gruppearbejde</p> <p>Præsentation i form af fremlægning på klassen</p> |

| | |
|-----------------------------|---|
| Titel 6 | Design et siddemøbel (SO-projekt i samarbejde med teknologi A) |
| Indhold | <p>I samarbejde med teknologi skal der udarbejdes et siddemøbel, som efterfølgende skal bygges i skala 1:4.</p> <p>Opgaven indledes med et besøg hos nogle af byens møbelbutikker, hvor eleverne får mulighed for at kigge på, prøvesidde og fotografere forskellige siddemøbler – bl.a. nogle af designklassikerne. Derudover måler vi os frem til klassens gennemsnitselev, og vi bruger dennes mål i forbindelse med de forskellige siddemøbler.</p> <p>Herefter går eleverne – i mindre grupper – i gang med at designe møblerne.</p> <p>Projektet afsluttes med en minieksamen, hvor eleverne i grupper fremlægger designprocessen (i form af et procestapet) og den færdige model for hhv. design- og teknologilæreren.</p> |
| Omfang | 18 lektioner i design = |
| Særlige fokuspunkter | <p>Eleven lærer at:</p> <ul style="list-style-type: none"> - analysere og diskutere design som proces og som resultat - Arbejde tværfagligt mellem to fag - visuelt og mundtligt formidle og reflektere over en designproces og designløsninger ved hjælp af fagets metoder og terminologi - identificere et designproblem samt formulere, planlægge og gennemføre et overskueligt designprojekt, som baseres på et hovedgreb - anvende forskellige metoder til idégenerering og konceptudvikling - undersøge et designproblem ud fra forskellige parametre og ved hjælp af forskellige metoder, som nævnt i kernestoffet - kombinere resultaterne af idégenerering, konceptudvikling og forskellige undersøgelser i et konkret designprojekt - foretage, dokumentere og begrunde valg i en designproces - detaljere et designprojekt eller et væsentligt element af et designprojekt - præsentere et designprojekt |

| | |
|-----------------------------------|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> - bevæge sig bevidst mellem praksis og teori, det abstrakte og det konkrete, mellem helhed og detaljer samt mellem det kendte og det endnu ukendte |
| Væsentligste arbejdsformer | Oplæg, research, ekskursion, selvstændigt og individuelt arbejde samt mundtlig fremlæggelse til en minieksamen. |

| | |
|-----------------------------|--|
| Titel 7 | Emballage |
| Indhold | I emballage-opgaven skal der designes en serie af tre produkter (fx juicer eller mælk), der har en tydelig grafisk sammenhæng. Der er indbygget benspænd i opgaven – fx er der en begrænsning på, at der kun må bruges tre farver i layoutet. |
| Omfang | 16 lektioner = 12 timer |
| Særlige fokuspunkter | <p>Eleven lærer at:</p> <ul style="list-style-type: none"> - analysere og diskutere design som proces og som resultat - visuelt og mundtligt formidle og reflektere over en designproces og designløsninger ved hjælp af fagets metoder og terminologi - identificere et designproblem samt formulere, planlægge og gennemføre et overskueligt designprojekt, som baseres på et hovedgreb - anvende forskellige metoder til idégenerering og konceptudvikling - undersøge et designproblem ud fra forskellige parametre og ved hjælp af forskellige metoder, som nævnt i kernestoffet - kombinere resultaterne af idégenerering, konceptudvikling og forskellige undersøgelser i et konkret designprojekt - foretage, dokumentere og begrunde valg i en designproces - detaljere et designprojekt eller et væsentligt element af et designprojekt - præsentere et designprojekt - bevæge sig bevidst mellem praksis og teori, det abstrakte og det konkrete, mellem helhed og detaljer samt mellem det kendte og det endnu ukendte |

| | |
|-----------------------------------|---|
| | |
| Væsentligste arbejdsformer | Oplæg, individuelt eller gruppearbejde samt modelbygning og skriftlig aflevering. |

| | |
|-----------------------------|---|
| Titel 8 | Revolvergang |
| Indhold | <p>Opgaven tager udgangspunkt i en case, hvor eleverne – som arkitekter – skal nytænke indretningen af et typisk 1960’er-1970’er-parcelhus for en familie, som gerne vil af med revolvergangen, men som ikke har penge til at bygge til huset. I casen er der flere forskellige krav og benspænd indbygget.</p> <p>Artikel: "Her trænger typehuset til fornyelse".</p> |
| Omfang | 12 lektioner = 9 timer |
| Særlige fokuspunkter | <p>Eleven lærer at:</p> <ul style="list-style-type: none"> - analysere og diskutere design som proces og som resultat - visuelt og mundtligt formidle og reflektere over en designproces og designløsninger ved hjælp af fagets metoder og terminologi - identificere et designproblem samt formulere, planlægge og gennemføre et overskueligt designprojekt, som baseres på et hovedgreb - anvende forskellige metoder til idégenerering og konceptudvikling - undersøge et designproblem ud fra forskellige parametre og ved hjælp af forskellige metoder, som nævnt i kernestoffet - kombinere resultaterne af idégenerering, konceptudvikling og forskellige undersøgelser i et konkret designprojekt - foretage, dokumentere og begrunde valg i en designproces - detaljere et designprojekt eller et væsentligt element af et designprojekt - præsentere et designprojekt - bevæge sig bevidst mellem praksis og teori, det abstrakte og det konkrete, mellem helhed og detaljer samt mellem det kendte og det endnu ukendte <p>-</p> |

| | |
|-----------------------------------|---|
| Væsentligste arbejdsformer | Oplæg, individuelt eller gruppearbejde samt modelbygning og skriftlig aflevering. |
|-----------------------------------|---|

| | |
|-----------------------------|--|
| Titel 9 | Postkort |
| Indhold | <p>Opgaven havde til formål, at eleverne gennem kommunikativt design skulle formidle deres egne interesser / hobbyer i et postkortformat.</p> <p>Eleverne skulle udarbejde to forskellige postkort i formatet A5. Og inddrage elementer fra teorien.</p> <p>”Design B” af Rikke Slot Kristensen del 2.</p> |
| Omfang | 12 Lektioner = 9 timer |
| Særlige fokuspunkter | <p>Eleven lærer at:</p> <ul style="list-style-type: none"> – arbejde individuelt – diskutere design og visuelkommunikation som proces og som resultat – visuelt og mundtligt formidle og reflektere over en designproces og designløsninger ved hjælp af fagets metoder og terminologi – anvende forskellige metoder til idégenerering og konceptudvikling – skabe visuelt kommunikationsdesign som bringer et budskab – kombinere resultaterne af idégenerering, konceptudvikling og forskellige undersøgelser i et konkret designprojekt – foretage, dokumentere og begrunde valg i en designproces – præsentere et designprojekt – reflektere over processen og samarbejdet i grupperne |

| | |
|-----------------------------------|--|
| Væsentligste arbejdsformer | <p>Individuelt</p> <p>Præsentation i form af fremlæggelse på klassen</p> |
|-----------------------------------|--|

| | |
|-----------------------------------|---|
| Titel 10 | Ur-projekt |
| Indhold | <p>Eleverne får hver udleveret et urværk, som de individuelt skal lave deres eget vægur-design ud fra.</p> <p>Væguret skal passe ind i elevens egne omgivelser derhjemme.</p> <p>Eleverne skal ligeledes udforme en designanalyse af et selvvalgt ur. Dette er et individuelt skriftligt udbytte.</p> <p>”Design B” af Rikke Slot Kristensen m.fl. s. 52-58.</p> |
| Omfang | 18 lektioner = 13 timer og 30 minutter |
| Særlige fokuspunkter | <p>Eleven lærer at:</p> <ul style="list-style-type: none"> – analysere og diskutere produkt-design som proces og som resultat – Skriftligt og mundtligt formidle og reflektere over en designproces og designløsninger ved hjælp af fagets metoder og terminologi – identificere et designproblem samt formulere, planlægge og gennemføre et overskueligt designprojekt, som baseres på et hovedgreb – kombinere resultaterne af idégenerering, konceptudvikling og forskellige undersøgelser i et konkret designprojekt – foretage, dokumentere og begrunde valg i en designproces – præsentere et designprojekt |
| Væsentligste arbejdsformer | <p>Oplæg, selvstændigt, individuelt arbejde og aflevering.</p> <p>Individuelt / Gruppearbejde</p> |

| | |
|--|---|
| | Præsentation i form af fremlæggelse på klassen. |
|--|---|

| | |
|-----------------------------------|--|
| Titel 11 | Analyse |
| Indhold | <p>Eleverne fik tildelt et tilfældig genstandsfelt, hvoraf de selv skulle udvælge et designobjekt til analyse.</p> <p>Forud for analysen blev teori gennemgået på klassen:</p> <p>"Design B" af Rikke Slot Kristensen m.fl. s. 27-79.</p> |
| Omfang | 10 lektioner = 7 timer og 30 minutter |
| Særlige fokuspunkter | <p>Eleven lærer at:</p> <ul style="list-style-type: none"> - analysere og diskutere produktdesign, kommunikativt design og arkitektur, som proces og som resultat - Skriftligt og mundtligt formidle og reflektere over en designproces og designløsninger ved hjælp af fagets metoder og terminologi - præsentere et designobjekt - Anskue og udarbejde skriftlig dokumentation - Analysere ud fra form, funktion og æstetik og forstå sammenhængen heraf - benytte teoretisk viden og analytiske færdigheder |
| Væsentligste arbejdsformer | Individuelt |

| | |
|-----------------|--|
| Titel 12 | Containerbolig |
| Indhold | I dette projekt valgte eleverne selv grupper og fik udleveret elementer til selv at samle en containerbolig i målestok 1:20. |

| | |
|-----------------------------|---|
| | <p>Eleverne skulle herefter opsøge information omkring small Living og derefter indrette deres egen containerbolig i gruppen.</p> <p>Læsestof: Phyllis Richardson Innovations for Small Dwellings (Nano House) s. 94-136.</p> <p>"Design B" af Rikke Slot Kristensen m.fl. s. 201-237.</p> <p>Artikel: https://uniavisen.dk/kommer-container-boligerne/</p> <p>Videomateriale: https://www.danfoss.com/da-dk/about-danfoss/insights-for-tomorrow/urban-rigger/</p> |
| Omfang | 16 lektioner = 12 timer |
| Særlige fokuspunkter | <p>Eleven lærer at:</p> <ul style="list-style-type: none"> - samarbejde i grupper - diskutere design og indretning og rum-arkitektur som proces og som resultat - visuelt og mundtligt formidle og reflektere over en designproces og designløsninger ved hjælp af fagets metoder og terminologi - identificere et designproblem samt formulere, planlægge og gennemføre et overskueligt designprojekt, som baseres på et hovedgreb - anvende forskellige metoder til idégenerering og konceptudvikling - undersøge et designproblem ud fra forskellige parametre og ved hjælp af forskellige metoder, som nævnt i kernestoffet - kombinere resultaterne af idégenerering, konceptudvikling og forskellige undersøgelser i et konkret designprojekt - foretage, dokumentere og begrunde valg i en designproces - præsentere et designprojekt - reflektere over processen og samarbejdet i grupperne |

| | |
|-----------------------------------|--|
| Væsentligste arbejdsformer | Gruppearbejde, med præsentation af endelig bolig, beslutninger og valg på klassen. |
|-----------------------------------|--|

| | |
|-----------------------------|--|
| Titel 13 | Revyplakat |
| Indhold | <p>Eleverne skal individuelt eller i grupper fremstille en plakat til årets Galla Revy på HTX, Rybners.</p> <p>Revyholdet giver information og ledetråde til plakaten, uden at afsløre for meget af selve revyen, da denne er hemmelig.</p> <p>Eleverne skal ud fra denne information skabe en visuel plakat, som fanger publikums nysgerrighed og interesse og dermed skaber billetsalg. Derudover skal nødvendig information omhandlende revyen indgå, herunder: Billetsalg, tidspunkt og lokation.</p> |
| Omfang | 11 lektioner = 8 timer og 15 minutter |
| Særlige fokuspunkter | <p>Eleven lærer at:</p> <ul style="list-style-type: none"> - samarbejde i grupper eller arbejde individuelt - diskutere design og visuelkommunikation som proces og som resultat - visuelt og mundtligt formidle og reflektere over en designproces og designløsninger ved hjælp af fagets metoder og terminologi - anvende forskellige metoder til idégenerering og konceptudvikling - skabe visuelt kommunikationsdesign som bringer et budskab - kombinere resultaterne af idégenerering, konceptudvikling og forskellige undersøgelser i et konkret designprojekt - foretage, dokumentere og begrunde valg i en designproces - præsentere et designprojekt - reflektere over processen og samarbejdet i grupperne |
| Væsentligste | Præsenteret ved ophæng i klassen og fremført foran dommerkomité (Øvrige undervisere på HTX), hvor efter bedste plakat blev udvalgt. |

| | |
|----------------------|--|
| arbejdsformer | |
|----------------------|--|

| | |
|-----------------------------|---|
| Titel 14 | RE-Something |
| Indhold | <p>Eleverne skulle tage udgangspunkt i noget anvendt materiale, produkt eller genstand fra husholdningen, hvor denne skulle redesignes i en ny kontekst. Dertil måtte eleverne maks. kombinere to hovedmaterialer i deres produkter.</p> <p>Der skulle ligeledes udfærdiges en analyse af et referenceprodukt, hvor dette skulle medinddrages i afleveringen.</p> <p>"Design B" af Rikke Slot Kristensen m.fl. s. 48-63.</p> |
| Omfang | 17 lektioner = 12 timer 45 minutter |
| Særlige fokuspunkter | <p>Eleven lærer at:</p> <ul style="list-style-type: none"> - analysere og diskutere designmæssige aspekter som proces og som resultat - visuelt og mundtligt formidle og reflektere over en designproces og designløsninger ved hjælp af fagets metoder og terminologi - identificere et designproblem samt formulere, planlægge og gennemføre et overskueligt designprojekt, som baseres på et hovedgreb - anvende forskellige metoder til idégenerering og konceptudvikling - undersøge et designproblem ud fra forskellige parametre og ved hjælp af forskellige metoder, som nævnt i kernestoffet - kombinere resultaterne af idégenerering, konceptudvikling og forskellige undersøgelser i et konkret designprojekt - foretage, dokumentere og begrunde valg i en designproces |

| | |
|-----------------------------------|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> - detaljere et designprojekt eller et væsentligt element af et designprojekt - præsentere et designprojekt - bevæge sig bevidst mellem praksis og teori, det abstrakte og det konkrete, mellem helhed og detaljer samt mellem det kendte og det endnu ukendte |
| Væsentligste arbejdsformer | Oplæg, individuelt eller gruppearbejde samt modelbygning og skriftlig aflevering, samt præsentation på klassen. |

| | |
|-----------------------------|--|
| Titel 15 | Frit designprojekt |
| Indhold | <p>Eleven skal her selv finde og udforme et projekt som vedkommende tager udgangspunkt i. Eleven har lov til at gøre projektet tværfagligt sammen med Teknologi.</p> <p>Designprocessen spiller en stor rolle og eleven skal synliggøre denne undervejs i projektet.</p> <p>Eleven tager udgangspunkt i et sammendrag af den tilegnede viden i faget undervejs.</p> |
| Omfang | 12 Lektioner = 9 timer |
| Særlige fokuspunkter | <p>Eleven lærer at:</p> <ul style="list-style-type: none"> - analysere og diskutere design som proces og som resultat - finde på et emne ud fra egne interesser samt problemstilling - visuelt og mundtligt formidle og reflektere over en designproces og designløsninger ved hjælp af fagets metoder og terminologi - identificere et designproblem samt formulere, planlægge og gennemføre et overskueligt designprojekt, som baseres på et |

| | |
|--|--|
| | <p>hovedgreb – anvende forskellige metoder til idégenerering og konceptudvikling</p> <ul style="list-style-type: none"> – undersøge et designproblem ud fra forskellige parametre og ved hjælp af forskellige metoder, som nævnt i kernestoffet – kombinere resultaterne af idégenerering, konceptudvikling og forskellige undersøgelser i et konkret designprojekt – foretage, dokumentere og begrunde valg i en designproces – detaljere et designprojekt eller et væsentligt element af et designprojekt – præsentere et designprojekt – bevæge sig bevidst mellem praksis og teori, det abstrakte og det konkrete, mellem helhed og detaljer samt mellem det kendte og det endnu ukendte |
| <p>Væsentligste arbejdsformer</p> | <p>Individuelt / Gruppearbejde Præsentation i form af fremlægning på klassen</p> |