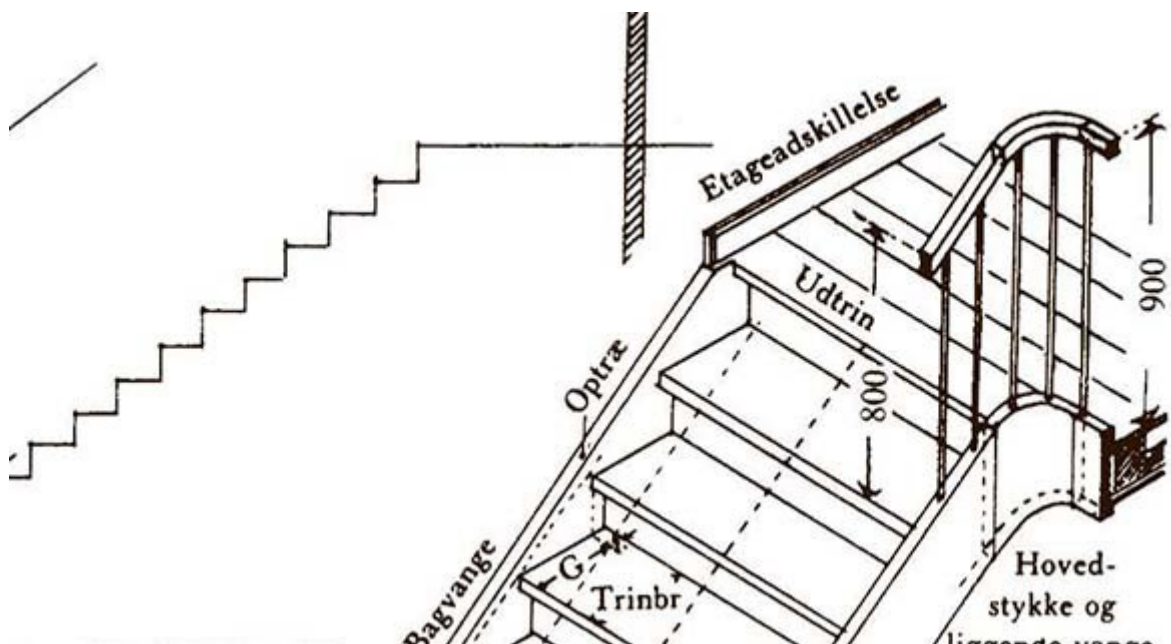


Lokal Undervisningsplan

Bygningssnedker

Hovedforløb 4 EUD

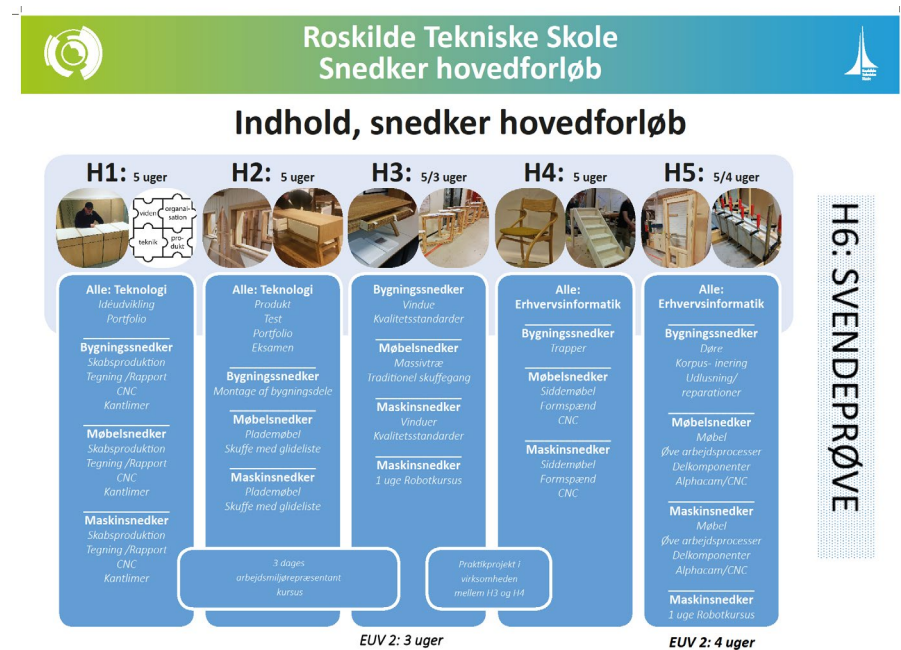
Opdateret forår 2025



Uddannelse	Bygningssnedker Hovedforløb 4
Mål for undervisningen	Overordnede mål: 1) Planlægning og udførelse af de almindeligt stillede opgaver inden for fagområdet i den forventede kvalitet og i henhold til love, regler og traditioner. 2) Deltagelse i planlægning og udførelse af specialopgaver på fagområdet, herunder innovativt og problemløsende arbejde. 3) Informationssøgning, valg og rådgivning om materialer samt kvalitetssikring og kvalitetskontrol. 4) Planlægning, tilrettelæggelse og udførelse af arbejdsopgaver i samarbejde med de øvrige faggrupper på arbejdspladsen. 5) Anvendelse af love og regler vedrørende byggeri og træ- og møbelproduktion, herunder energikrav, brandsikring, arbejdsmiljø, licitation og tilbudsgivning. 6) Planlægning og udførelse af opgaverne i respekt for det nære, omliggende og globale miljø. 7) Branchens arbejdsfunktioner og uddannelser samt etablering af selvstændig virksomhed.

Indhold

Indhold på hovedforløbene:



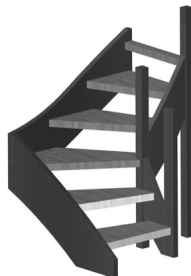
Eksempel på struktur på et hovedforløb

Teknologi og Skabsproduktion (køkken)				
Uge 1	Uge 2	Uge 3	Uge 4	Uge 5
Teknologi (4 dage)	Opstart teori Tegning og rapport	Tegning og rapport Afleveres fredag d. 14. juni (Praktik)	Praktik Skabsproduktion	Praktik, skabsproduktion og afslutning Skuemestre vil se på jeres produkt og give feedback

Trappefremstilling

Formål:

at få kendskab til fremstilling af trapper samt genkende forskellige trappetyper og deres krav til konstruktionsopbygning og regler i Bygningsreglementet.



	Du kommer til at arbejde med: • Digital tegning og praktisk opsnøring af en kvartsvingstrappe. • Du skal fremstille en skabelon til udfræsning af trin i vanger. • Dyksav, håndoverfræser, dominofræser samt stationære maskiner benyttes til de forskellige processer. • Der er planlagt ekskursion til en trappeproducent Erhvervsinformatik <i>Faget:</i> • Skal bidrage til elevernes digitale dannelse. • Indeholder praktisk arbejde med at skabe digitale løsninger. • Giver kompetencer til at vurdere digitale teknologier og automatisering Du kommer til at arbejde med: • Digital myndiggørelse. • Erhvervsrettet digital udvikling. • Teknologisk handleevne og computationel tankegang Digital myndiggørelse handler om ”digital dannelse”, herunder GDPR-regler Erhvervsrettet digital udvikling handler om vurdering af digitale artefakter og mulig redesign Teknologisk handleevne og computationel tankegang handler om programmering, algoritmer, gentagelser. Det vil tage udgangspunkt i et praktisk produkt: Fremstilling af en køkkenbordplade
--	--

Evaluering og feedback	I dette modul er snedkerteamet særligt opmærksomme på at give feedback på: Teoretiske opgaver • Tegneopgaver vurderes i lodret og vandret plan, og i hvilken grad emnerne er rigtigt udført. • Brug af korrekte linietyper Praktiske opgaver (trappe) • I dette modul vurderes der på omkring kvaliteten i udførelsen, og om hovedmålene passer, så den løste opgave passer sammen med de øvrige opgaver. • Der er fokus på de faglige færdigheder • Der afgives feedback både på de faglige færdigheder, tegn inger og rapport Erhvervsinformatik • Vurderes på engagement og den udarbejdede portfolio på forløbet Feedback gives løbende i forløbet, dels 1:1 henholdsvis gruppens samarbejde. Sidst på forløbet gives en bedømmelse af tegning, rapport og praktisk opgave mellem lærer og elev. Desuden får eleverne en dialog med skuemestre fra det lokale uddannelsesudvalg (LUU) om deres arbejde: hvordan har du løst..., næste gang bør du.... og lignende. Senest 14 dage efter forløbets afslutning vil lærlingene kunne se deres formelle ministerielle karakterer. Se fagmål fra uddannelsesordningen, herunder Del Betyder at faget afsluttes på et senere forløb Sta Betyder faget afsluttes (3) Betyder at det er avanceret niveau (2) Betyder rutineret niveau Bygningssnedker <table data-bbox="603 1563 1200 1630"> <tr> <td>17392 Del</td> <td>Erhvervsinformatik, niveau F</td> </tr> <tr> <td>22132 Sta</td> <td>Trapper (3)</td> </tr> </table> • 14 dage inde på forløbet udfylder eleverne en digital feedback som lærerteamet drøfter efterfølgende ifht nødvendige tiltag.	17392 Del	Erhvervsinformatik, niveau F	22132 Sta	Trapper (3)
17392 Del	Erhvervsinformatik, niveau F				
22132 Sta	Trapper (3)				

Bedømmelsesgrundlag	Mål	Fagligt fokus	Bedømmelsesgrundlag
	Eleven skal fremstille et fagligt produkt. På dette hovedforløb skal eleven udarbejde en portfolio i Erhvervsinformatik og en kvartsvingstrappe i praktik	Fremstilling og håndværksmæssige kompetencer.	Bedømmelsesgrundlaget er elevens fremstillede produkt og vurdering af elevens udførte processer.
	Eleven skal fremstille en digital arbejdstegning for produktet.	Tegningsforståelse.	Bedømmelsesgrundlaget er elevens fremstilling og forståelse af en arbejdstegning.
	Eleven skal skrive en rapport omhandlende det produkt, der skal fremstilles.	Skriftlig kommunikation og planlægning af arbejdsprocesserne.	Bedømmelsesgrundlaget er elevens skriftlige rapport.

Bedømmelseskriterier	Bygningssnedker_Trappe	
	Emne	Bedømmelse
	Produkt	Karakteren 12 Produktet fremstår færdigt med korrekt udført overfladebehandling. Produktet fremstår uden opflosninger, trykmærker og limrester. Alle mål er korrekte. Karakteren 02 Produktet fremstår i mindre grad færdigt og med en del opflosninger, trykmærker og limrester. Ikke alle mål er korrekte.
	Tegning	Karakteren 12 Tegningen er komplet med alle detaljer samt overskuelig målsætning samt benyttet korrekte linietyper. Snitdetaljer er korrekt placeret, anvendt og anvist. Alle mål er korrekt placeret og angivet. Karakteren 02 Tegningen er anvendelig med en del fejl og mangler mht til detaljer. Snitdetaljer er delvis korrekt placeret, anvendt og anvist. Flere mål er ukorrekt placeret og angivet.
	Rapport	Karakteren 12 Tidsplan/procesbeskrivelse, operationskort, skæreseddel og prisberegning er klar forståelig, udtømmende og fagligt overbevisende. Produktet er helt færdigt, og kan umiddelbart anvendes af en kunde. Argumentationen for valget af materialer, samlinger og maskiner er klart forståeligt, og udtrykker bevidsthed om både de positive sider ved valget og om eventuelt alternativer, ulemper eller indvendinger i forhold til valget. Karakteren 02 Tidsplan/procesbeskrivelse, operationskort, skæreseddel og prisberegning er indeholdt i rapporten. Beskrivelserne er mangelfulde, men forståelige. Produktet er samlet med visse mangler. Der er en nødtørftig argumentation, der udtrykker en basal forståelse for valget af materialer, samlinger og maskiner.
Erhvervsinformatik • udtrykker sig i et fagligt sprog • giver eksempel på digitale artefakters betydning for erhverv og samfund • giver eksempel på redesign • gengiver enkle begreber og metoder for design og udvikling		

	• giver eksempler på forskellige datatyper • giver eksempel på simpel programmering i et digitalt artefakt fra undervisningen
--	--