

<b>Fagnummer:</b>	<b>Fag: GF1 Drømmegården</b>		
Lektioner	Niveau	Bundet/Valgfrit	Resultatform (er)
	Begynder	Bundet	Vurdering af opfyldelse af kompetencemål

<b>Formål med faget</b>
<p><i>Formålet med faget er at inspirere eleven og tilegne eleven den grundlæggende viden om Innovation og metode til at bygge deres "drømmegård".</i></p> <p>Eleven skal til dette projekt lade sig inspirere af den undervisning der har været igennem GF1. Her skal eleven selv finde ud af hvordan deres drømmegård ser ud og hvad de gerne vil ligge vægt på.</p> <p>Her vil der blive lagt vægt på at eleverne kan nytænke og se deres egen vej gennem innovation og metodelære.</p>
<b>Målpinde/faglige mål jævnfør uddannelsesordningen eller bekendtgørelse.</b>
<p><b>MÅL Erhvervsfag 3 (Innovation) (BILAG 26)</b></p> <p><a href="#">Bekendtgørelse om grundfag, erhvervsfag, erhvervsrettet andetsprogsdansk og kombinationsfag i erhvervsuddannelserne og om adgangskurser til erhvervsuddannelserne (retsinformation.dk)</a></p> <p><b>Niveau 1</b></p> <p><b>2. Anvende innovative metoder i løsning af en erhvervsrelevant opgave.</b></p> <p>3. Formidle simple forslag til nye eller ændrede arbejdsprocesser, serviceydelser og/eller produkter som grundlag for udvikling, eller opstart, af virksomhed.</p> <p>4. Afprøve egne ideer eller forslag til ændringer af arbejdsprocesser.</p>
<p><b>MÅL Erhvervsfag 3 (Metodelære) (BILAG 27)</b></p> <p><a href="#">Bekendtgørelse om grundfag, erhvervsfag, erhvervsrettet andetsprogsdansk og kombinationsfag i erhvervsuddannelserne og om adgangskurser til erhvervsuddannelserne (retsinformation.dk)</a></p> <p><b>Niveau 1</b></p> <p><b>2. Vælge mellem forskellige arbejdsprocesser og -metoder i en erhvervsrelevant opgave under hensyn til parametre som bæredygtighed, sikkerhed og kvalitet.</b></p> <p>3. Opstille kriterier og anvende evalueringsværktøjer til evaluering af egen arbejdsproces og metode.</p>

<b>Beskrivelse af indhold i undervisningen</b>
<p>Faget afholdes med fokus på elevens egne ideer og drømme. Undervisningen tager udgangspunkt i det kreative.</p> <p>Eleven skal bruge det lærte på GF1 og sætte sammen til deres drømmegård.</p> <p>Der stilles rekvisitter til rådighed, så eleverne kan bygge deres gård.</p> <p>Der vil også være mulighed for at eleverne kan bygge deres gård igennem spille Farming Simulator.</p> <p>Produktet vil være en fysisk miniature gård eller en virtuel gård i Farming Simulator.</p> <p>Projektet afsluttes ved at eleverne skal præsenteres deres gård for elever og lærer.</p>
<b>Rammefaktorer/Udstyr</b>
<p>Fagets mål opfyldes i følgende rammer:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Klasselokale</li> <li>• Bygge rekvisitter</li> <li>• Farming Simulator (for de elever som har dette)</li> </ul>
<b>Evaluering, feedback og bedømmelse</b>
<p><u>Evaluering og feedback</u></p> <p>Læringsen gives løbende individuel feedback i forbindelse med dens projekt.</p> <p>Der vil i undervisning også være mulighed for hjælp og sparring i forhold til det ønskede produkt.</p> <p><u>Bedømmelsesgrundlag</u></p> <p>Læringsen evalueres på baggrund af den daglige indsats i lektionerne, hvor aktiv deltagende er læringsen har været samt slut produktet. Til sidste vurderes det endelige produkt som bestået/ikke bestået</p>