



Forløbsbeskrivelse

Socialfondsprojekt: Digitalt understøttede erhvervsuddannelser i Nordjylland (DEIN)

Aktivitet A51

Den nedenstående skabelon skal anvendes af alle underviserne i projektet til at beskrive de digitalt understøttede undervisningsforløb, som skal afvikles efter kompetenceforløbene.

Som slutprodukt og mål med kompetenceforløbet skal der være udviklet et digitalt understøttet undervisningsforløb, som umiddelbart efter gennemføres i en udvalgt klasse.

Opdateret 13.1. 2020

Lærer	
Holdnummer (<i>samme som i UDDATA+</i>)	
Start- og sluttidspunkt (<i>dato, måned og år</i>)	
Forløbets varighed i timer (<i>Lektioner omregnes i timer. Forløbet skal helst minimum være på 26 timer. Maksimum er 75 timer.</i>)	
Fag (<i>Det samme skolefagsnr. som i UDDATA+</i>)	90016 Dein- forløb
Indhold/læringsmål (DUU-model)	<p>Forløbet afvikles i sammenhæng med holdets eksamensprojekt i Informatik B, hvor eleverne arbejder med et projekt, som i det store hele skal dække fagets mål. Disse er:</p> <p>Konstruktion af it-system som løsning til en problemstilling</p> <ul style="list-style-type: none"> løse et brancherelevant problem ved at beskrive og analysere problemet samt designe, realisere og teste et it-system gennem brugerorienterede teknikker, og reflektere over løsningen. <p>It i erhvervslivet</p> <ul style="list-style-type: none"> redegøre for, hvordan virksomheder skaber værdi gennem anvendelse af it med fokus på it-strategi, it-projektstyring, valg af standardsystemer og digitalisering <p>Repræsentation og manipulation af data</p> <ul style="list-style-type: none"> modellere data, analysere egenskaber ved typer af data, samt udvælge og anvende forskellige typer af data i brancherelevante it-systemer eller udvidelser af disse oprette og anvende databaser i it-systemer eller udvidelser af disse <p>Programmering</p> <ul style="list-style-type: none"> identificere basale strukturer i programmeringssprog, modellere programmer og anvende programmering til udvikling af simple it-systemer <p>Interaktionsdesign</p> <ul style="list-style-type: none"> redegøre for og analysere udvalgte elementer i et interaktionsdesign, samt realisere udvalgte interaktionsdesign i

	<p>et konkret brancherelevant it-system og tilpasse eksisterende design og systemer</p>
<p>Digitale læringsressourcer (DUU-model)</p>	<p>Anvendelsen af mulighederne for at dele information underviser og elever imellem i afdelingens LMS-system er omdrejningspunktet i dette forløb.</p> <p>I eksamensprojektet arbejder eleverne med at forberede, planlægge og gennemføre udviklingen af et IT-system; i dette tilfælde en app (med udgangspunkt i udviklingsmiljøet AppLab).</p> <p>Som en del af processen opretter hver gruppe et rum i Lectio, hvortil de giver underviser og en opponent-gruppe adgang. Gruppen skal herefter med et givet interval uploade materiale, som efterfølgende er genstand for et møde mellem gruppen og dens opponentgruppe (se længere nede).</p> <p>Som forberedelse til mødet skal opponentgruppen læse og vurdere det uploadede materiale, så det efterfølgende møde gives et kvalitativt løft.</p> <p>Som supplement til de løbende møder vil underviser uploade relevant materiale, som vil fungere som faglig rettesnor for, hvad gruppen og opponentgruppen skal tage udgangspunkt i de enkelte møder.</p>
<p>Pædagogisk didaktiske mål (DUU-model)</p>	<p>Involvering, fastholdelse af koncentration og fokus på bestemte faglige kompetencer er omdrejningspunktet i forløbet.</p> <p>I projekter af længere varighed er der altid en risiko for, at eleverne ikke får fordelt arbejdet ud på den tildelte tid, ligesom de heller altid er gode til at arbejde med milepæle. Tanken her er, at eleverne fortløbende gennem hele deres eksamensprojekt får systematisk feedback (evaluering) fra andre elever, PEER-TO-PEER, ligesom den relevante faglige teori vil blive tilpasset løbende.</p>
<p>Kort forløbsbeskrivelse.</p> <p>Bl.a.:</p> <p>Hvad er nyt i forløbet?</p> <p>Hvordan anvendes de digitale læringsressourcer i forløbet?</p> <p>Hvordan anvendes de digitale læringsressourcer til at opnå de pædagogisk didaktiske mål?</p>	<p>I et traditionelt eksamensprojekt arbejder eleverne i mindre grupper, hvor det typisk er vejledningen fra underviser, som giver input til gruppen. Det nyskabende i forløbet er her, at jeg gennem de muligheder der er i vores LMS-system for deling vil inddrage andre elever i den fortløbende evaluering af projektgruppens arbejde.</p> <p>På den måde forsøger jeg at gøre udviklingsprocessen mere realistisk, da en vigtig del af udviklingen af IT-systemer er inddragelsen af kommende brugere i processen. Milepælene vil optræde på følgende tidspunkter i processen:</p>

	<p>Efter cirka 5 lektioner:</p> <p>På dette møde præsenteres gruppens forslag til, hvad app`en skal kunne/indeholde. Desuden fremlægges visuelle forslag til, hvordan man forestiller sig app`en skal se ud (strukturdiagram, wireframe mm.) Gruppen har forinden mødet uploadet materiale i mappe i Lectio.</p> <p>Efter cirka 10 lektioner:</p> <p>På dette møde præsenteres gruppens foreløbige arbejde med den fysiske prototype (Hi-fi). Gruppen har forinden mødet uploadet materiale i mappe i Lectio.</p> <p>Efter cirka 15 lektioner:</p> <p>På dette møde præsenteres gruppens foreløbige arbejde med, hvordan testen af app`en skal finde sted (eller måske allerede har fundet sted). Gruppen har forinden mødet uploadet materiale i mappe i Lectio.</p> <p>Derudover gives der i opgaven mulighed for, at den enkelte gruppe kan uploade emner ud over ovennævnte, men som indgår i opgaveformuleringen.</p>
<p>Godkendt af chef (<i>dato, måned og år</i>)</p>	