

Digital myndiggørelse

Aktiviteter eller forløb på emu.dk

Titel

Erhvervsinformatik med udgangspunkt i sportsfaciliteter

Manchet

Materialet er for lærere og elever, der arbejder med erhvervsinformatik på F-niveau i kompetenceområdet DIGITAL MYNDIGGØRELSE på ejendomsserviceteknikeruddannelsen.

Undervisningsmaterialet tager udgangspunkt i den virkelighed, som møder en ejendomsservicetekniker, der er beskæftiget i sportsfaciliteter. Sportsfaciliteten kan være et idrætscenter, en svømmehal, en sportshal, idrætshøjskole eller lignende.

Undervisningen er tilrettelagt som teori-oplæg krydret med øvelser, diskussioner, quizzer, podcasts og andre aktiviteter.

Forløbet varer 24 lektioner à 45-minutters + 6 timers hjemmearbejde, svarende til 24 klokketimer.

Formålstekst

Eleverne introduceres til faget, fagets formål, fagbegreber og portefolio. Derpå arbejder eleverne med at identificere digitale artefakter i deres nære omgivelser og dertil i en sportsfacilitet.

Eleverne analyserer artefakternes funktion, herunder hvori det digitale består, samt hvordan artefakterne har forbedret vores hverdag og arbejdsliv.

Eleverne lærer om, hvordan vi alle efterlader digitale fodspor, og hvordan vores digitale færden påvirkes af cookies og GDPR. Dertil kommer undervisningen ind på fysisk sikring af hardware.

Læreplaner/vejledninger. Erhvervsrettet digital udvikling F niveau

1. Har kendskab til digitale artefakters betydning for arbejdsgange, arbejdets organisering, organisationen og for samfundet.
2. Har kendskab til beskyttelse af virksomheders, kunders eller brugeres digitale data.
3. Kan i en erhvervsfaglig kontekst gengive de væsentligste forudsætninger, indstillinger, funktionalitet samt intenderet brug for et digitalt artefakt.

Aktivitet/forløb

Planlægning / overvejelser

Elevforudsætninger i dette fag er, at eleven kan bruge de værktøjer, som skal bruges til dokumentation, præsentation og portefolio samt har mod til at kaste sig ud i nye områder. Dertil er det vigtigt, at eleverne evner at reflektere over opgaverne.

Der vil være mange artefakter og problemstillinger i digital myndiggørelse, som eleverne vil stifte bekendtskab med, når de kommer ud på lærepladserne. Det er vigtigt, at læreren udforsker mulighederne for at være i dialog med branchen.

Nedenstående er forslag til forløbsplan

NB:

GRØN er lærerens materialer

ORANGE er elevopgaver og produkter

Modul 1

4 lektioner

Indhold/aktivitet

- Lektionsplan
- **PP modul 1**
- Definition af faget og fagets mål.
- Præsentation af portefolio og program til portefolio.
- Det er ikke alle, som er bekendt med denne måde at arbejde på.

Elevers aktivitet

- Egen begrebsdefinition
- Arbejde med egen portefolio
- **Opgave: '1 EMU erhvervsinformatik digital myndiggørelse Ordbog'.**

Mål

1. Har kendskab til digitale artefakters betydning for arbejdsgange, arbejdets organisering, organisationen og for samfundet.

Modul 2

4 lektioner

Indhold/aktivitet

- (Teknologianalyse
- Formålsanalyse
- Brugsstudier)
- **PP modul 2**
- Introduktion til at identificere digitale artefakter i eget hjem
- Brug gerne Padlet til at samle elevernes input.

Elevers aktivitet

- **Arbejde med at:**
Identificere digitale artefakter i eget hjem og egen hverdag
- **Hjemmearbejde:**
Forberedelse til næste gang:
Overordnet analyse af artefakter i eget hjem=Lektie
- **'2 EMU erhvervsinformatik digital myndiggørelse hjemmeopgave efter modul 2'**

Mål

1. Har kendskab til digitale artefakters betydning for arbejdsgange, arbejdets organisering, organisationen og for samfundet..

Modul 3

4 lektioner

Indhold/aktivitet

- Teknologianalyse
- Formålsanalyse
- Brugsstudier
- **PP modul 3**
- Gennemgang af hjemmeopgave med fokus på HVOR/HVORDAN digital teknologi bliver brugt i artefaktet

Elevers aktivitet

- Analyse af egne artefakter fra eget hjem.
- **PP** fremlægges i klassen
Filen "Skema til feedback" anvendes.
- Eventuelt ekskursion i sportsfacilitet med fokus på 1: digitale artefakter og 2: GDPR

Mål

3. Kan i en erhvervsfaglig kontekst gengive de væsentligste. forudsætninger, indstillinger, funktionalitet samt intenderet brug for et digitalt artefakt.

Modul 4

4 lektioner

Indhold/aktivitet

- Digitale fodspor
- GDPR
- Personoplysninger
- **PP modul 4**

Elevers aktivitet

- Opgave om sociale medier:
'Hvilke oplysninger kan man finde om dig' se i lærer PP
- Lektie:
Sikkerkollega.dk

Mål

2. Har kendskab til beskyttelse af virksomheders, kunders eller brugeres digitale data.

Modul 5

4 lektioner

Indhold/aktivitet

- Digitale fodspor
- Cookies
- GDPR
- **PP modul 5**

Elevers aktivitet

- **Cookie-quiz**
- Opgaver i lærers PP
- Opfølgning på sikkerkollega.dk

Mål

2. Har kendskab til beskyttelse af virksomheders, kunders eller brugeres digitale data.

Modul 6

4 lektioner

Indhold/aktivitet

- Fysisk datasikkerhed

- **PP modul 6**

- **Sikkerhed og adfærd**

Elevens aktivitet

- Opgaver i lærers PP

Mål

Har kendskab til beskyttelse af virksomheders, kunders eller brugeres digitale data.

Aktivitet/forløb

Aktivitets/forløbs opbygning/tilrettelæggelse

Undervisningen er klasseundervisning og er bygget op omkring teorioplæg støttet af PowerPoints. Dertil er både opgaver til besvarelse i klassen og hjemmeopgaver. Vi anbefaler en eller flere ekskursioner til sportsfaciliteter med rundvisning af medarbejdere

Evaluerings og refleksion

Både undervisningen og elevens udbytte heraf evalueres løbende. Evalueringens formål er at understøtte progressionen i den enkelte elevs læring og skal sikre, at eleverne reflekterer over deres faglige udvikling i sammenhæng med faget og erhvervsuddannelsen som helhed.

Evalueringen kan tage udgangspunkt i elevernes portfolio herunder med vægt på, at eleven udtrykker sig i et fagligt sprog, giver eksempel på digitale artefakters betydning for erhverv og samfund og er bevidst om konsekvenser af færden på internettet.

Kreditering

Er udarbejdet af

- Vibeke Eeg Baltazar Andersen, Roskilde Tekniske Skole
- Gitte Lindholm Nielsen, Next
- Jakob Rytter, Celf

Bilag

Til download. Bilag.