

Begynder IT 2019-20

Gældende for 8., 9., samt 10. klasse

Fag: Begynder IT.

Lærer: Gustav Nissen Søe

Faget afholdes i dobbelt lektioner om fredagen.

Formålet med faget er at give eleven grundlæggende egenskaber til brug, som samfundet forlanger.

*Da der efter første lektion, viste sig at de elever der havde tilmeldt sig faget, mere troede de skulle kode, så har jeg ændret planen, så det blev tilpasset eleverne.

Undervisningsmetode. Der tages udgangspunkt i en fællesintroduktion af grundlæggende IT-egenskaber og herefter vil jeg være behjælpelig i det enkelte tilfælde, når eleverne selvstændigt arbejder med opgaverne. Der vil blive lagt vægt på, at eleverne i første omgang hjælper hinanden inden de ønsker hjælp fra mig.

Målsætning. Målet i Begynder IT, er at eleverne igennem arbejdet, får lov at fordybe sig og udnytte andre evner, end dem de anvender når de arbejder med de boglige fag. Jeg vil lægge vægt på, at det arbejde som eleverne laver, skal være udført grundigt og med et engagement, som skaber arbejdsglæde og øget selvtillid hos eleven på det kreative område. Jeg finder det vigtigt at eleven skal føle en vis stolthed over det den enkelte elev selv har fremstillet.

Evaluering. Der vil foregå en evaluering på klassen efter hvert projekt vi har arbejdet med. Det er vigtigt at evaluerer både processen og produktet. Ved at evaluere, vil eleverne skulle tænke over den arbejdsproces de har gennemgået.

Jeg vil observere om eleverne er i stand til:

Komme med ideer og omsætte dem til konkrete brugbare produktet.

Finde ro og fordybelse i deres individuelle projekter.

1-2 lektion	Oprette og gemme dokumenter i google docs. Gemme som PDF, sende og modtage PDF. Oprette google sheets, lave mindre koder i google sheets. Samarbejde med flere om samme dokument.
3-4 lektion	Kodning i code.org. Følge simple beskeder for at få forståelse for hvordan kodning er opbygget. Lave simple spil.
5-6 lektion	Fortsat code.org. De skal bygge videre på deres spil. Spillene udbydes til andre elever på skolen.
7-8 lektion	Robot Sphero. Sempel instruktion i kodning af robotten. Øvelser i refactoring kodes. Definere og lave loops. Oprette og udføre blocks. Der kan bruges computer, mobil eller taplets. Opbygning er den samme som i code.org.
9-10 lektion	Robot Sphero. Definere og udføre betingelser, inkluderende IF/THEN/ELSE. Lave og udføre blocks.
11-12 lektion	Robot Sphero. Jeg kan bruge gyroskop til at beregne rotationshastigheder. Arbejde med absolutte værdier. Oprette og udføre blocks. Lære en ny måde at kontrollere Sphero på, hvor der laves en spinner med lys.
13-14 lektion	Robot Sphero. Oprette kode fra pseudokoder. Definere og bruge variabler, betingelser, loops indenfor for rammer og datatyper. Oprette og udføre blocks. Lave hot potato game.

