

Undervisningsbeskrivelse

Stamoplysninger til brug ved prøver til gymnasiale uddannelser

Termin	Juni 2022
Institution	Vejen Business College
Uddannelse	Hhx
Fag og niveau	Informatik C
Lærer(e)	Mikkel Herold
Hold	UVB-Informatik C-hh1321-EF2022-AFS-IØ

Oversigt over gennemførte undervisningsforløb i faget

Forløb 1	Hardware og software (5%)
Forløb 2	Selvkørende biler (inkl. programmering med Lego Mindstorms) (20%)
Forløb 3	HTML, CSS og Javascript (25%)
Forløb 4	Programmering med Scratch (datoviser) (20%)
Forløb 5	Algoritmer og interaktionsdesign (ifm. SO1) (10%)
Forløb 6	Internettet - opbygning, privatliv og sikkerhed (15%)
Forløb 7	Programmering med AppLab (pizza-app) (5%)

Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb

Nb! Et skema for hvert forløb

Forløb 1	Hardware og software
Forløbets indhold og fokus	Kort introducerende forløb til begreberne ”hardware” og ”software”. Der lægges vægt på hands-on arbejde og informationssøgning. Forløbets software-del danner baggrund for det efterfølgende forløb ”Selvkørende biler (inkl. programmering med Lego Mindstorms)”
Faglige mål	It-systemers og menneskelig aktivitets gensidige påvirkning <ul style="list-style-type: none"> - give eksempler på, hvordan it-systemer har betydning for og påvirker menneskelige aktiviteter
Kernestof	It-systemers og menneskelig aktivitets gensidige påvirkning <ul style="list-style-type: none"> - It-systemer og brugeres gensidige påvirkning i forhold til etik og adfærd <p>Interaktionsdesign</p> <ul style="list-style-type: none"> - Design af en brugergrænseflade og den tilhørende interaktion
Anvendt materiale.	Egne opgaver med tilhørende informationssøgning. Omfang: 5%
Arbejdsformer	Par- og gruppearbejde

[Retur til forside](#)

Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb

Nb! Et skema for hvert forløb

Forløb 2	Selvkørende biler (inkl. programmering med Lego Mindstorms)
<p>Forløbets indhold og fokus</p>	<p>Det overordnede emne for forløbet er robotter og selvkørende biler - herunder primært programmering af disse. Målet er, at eleverne får en grundlæggende forståelse for programmering, særligt brugen af forgreninger og løkker. Derudover vil emnet selvkørende biler blive behandlet fx ift. etiske spørgsmål.</p> <p>Forløbet er inddelt i små forløb som ligger i forlængelse af hinanden. Fra et punkt til det næste vil der være en faglig progression. Eleverne vil blive introduceret til emnet via egne instruktionsvideoer og forskellige artikler.</p> <p>Til at begynde med skal robotten blot bevæge sig i et simpelt mønster, og efterhånden som eleverne bliver fortrolige med hvordan det foregår, knyttes der via Worked Examples mere komplicerede bevægelsesmønstre på.</p> <p>Forløbet afrundes med en diskussion af etiske dilemmaer i forbindelse med selvkørende biler styret af algoritmer. I den forbindelse arbejder eleverne med dilemmaspillet på Moral Machine og en selvudviklet case.</p>
<p>Faglige mål</p>	<p>Konstruktion af it-system som løsning til en problemstilling</p> <ul style="list-style-type: none"> - Løse et mindre problem ved at beskrive problemet, samt designe, realisere og afprøve et it-system gennem brugerorienterede teknikker - Demonstrere viden om fagets identitet og metode <p>It-systemers og menneskelig aktivitets gensidige påvirkning</p> <ul style="list-style-type: none"> - Give eksempler på, hvordan it-systemer har betydning for og påvirker menneskelige aktiviteter <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>Innovation</p> <ul style="list-style-type: none"> - Redegøre for innovative it-systemer sammenholdt med egne udviklede it-systemer.
<p>Kernestof</p>	<p>It-systemers og menneskelig aktivitets gensidige påvirkning</p> <ul style="list-style-type: none"> - It-systemer og brugeres gensidige påvirkning i forhold til etik og adfærd - Modellering som middel til at forstå et problemområde <p>Repræsentation og manipulation af data</p> <ul style="list-style-type: none"> - Abstraktion og strukturering, begrebs- og datamodeller <p>Programmering</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sekvenser, løkker og forgreninger <p>Innovation</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - Eksempler på og kategorisering af innovative it-systemer.
Anvendt materiale.	<ul style="list-style-type: none"> - Egne instruktionsvideoer til LEGO Mindstorms: https://www.youtube.com/channel/UC5Rdx_LhMgVI7sSbUHSM8AQ - ”Dilemmaspil har fået millioner til at tage stilling”: https://jyllands-posten.dk/livsstil/biler/ECE10977834/dilemmaspil-har-faaet-millioner-til-at-tage-stilling-samfundet-bliver-noedt-til-at-tage-en-principiel-beslutning-om-hvordan-selvkoerende-biler-skal-opfoere-sig/ - "Selvkørende Uber dræber fodgænger: Nu offentliggør politiet video": https://ekstrabladet.dk/nyheder/samfund/selvkoerende-uber-draeber-fodgaenger-nu-offentliggoer-politiet-video/7088600 - Moral Machine: http://moralmachine.mit.edu/ - "So ein ding: Bil uden hænder" (DR2, 2016) <p>Omfang: 20%</p>
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning med diskussion, læreroplæg med Worked Examples og gruppearbejde.

[Retur til forside](#)

Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb

Nb! Et skema for hvert forløb

Forløb 3	HTML, CSS + Javascript
Forløbets indhold og fokus	Første del af forløbet er afviklet i slutningen af grundforløbet. Her har fokus været på grundlæggende programmering med HTML og CSS. Efter opstart i studieretningsklasser er der arbejdet med basale Javascript-funktioner. Der vendes tilbage til HTML-koden i det senere forløb ”Internettet - opbygning, sikkerhed og privatliv”, hvor der bl.a. arbejdes med at sætte og aflæse cookies.
Faglige mål	<p>Konstruktion af it-system som løsning til en problemstilling</p> <ul style="list-style-type: none"> - løse et mindre problem ved at beskrive problemet, samt designe, realisere og afprøve et it-system gennem brugerorienterede teknikker - Demonstrere viden om fagets identitet og metode <p>Repræsentation og manipulation af data</p> <ul style="list-style-type: none"> - modellere data samt redegøre for udvalgte typer af data og anvende disse i simple it-systemer eller udvidelser af disse <p>Interaktionsdesign</p> <ul style="list-style-type: none"> - redegøre for udvalgte elementer i et interaktionsdesign, samt realisere udvalgte interaktionsdesign i et konkret it-system og tilpasse eksisterende design og systemer
Kernestof	<p>It-sikkerhed, netværk og arkitektur</p> <ul style="list-style-type: none"> - Internettets teknologi og sikre kommunikationsformer - Client-server arkitektur <p>Repræsentation og manipulation af data</p> <ul style="list-style-type: none"> - Abstraktion og strukturering, begrebs- og datamodeller - Data og datatypers repræsentation og manipulation <p>Programmering</p> <ul style="list-style-type: none"> - Funktioner - Variable, sekvenser, løkker og forgreninger <p>Interaktionsdesign</p> <ul style="list-style-type: none"> - Design af en brugergrænseflade og den tilhørende interaktion <p>Omfang: 25%</p>
Anvendt materiale.	<ul style="list-style-type: none"> - HTML-tags + CSS-koder (https://www.w3schools.com/) - Video: "The Internet: HTTP & HTML" (https://www.youtube.com/watch?v=kBXQZMmiA4s) - http://hjemmesideskolen.dk/css/egenskaber.php - Egne handouts og opgaver <ul style="list-style-type: none"> - Mest anvendte HTML- og CSS-koder - Javascript (både inline og via funktioner med og uden parametre) til manipulering af CSS-egenskaber og opsamling af input fra tekstfelter.

Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning, par- og gruppearbejde
---------------------------------------	---

[Retur til forside](#)

Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb

Nb! Et skema for hvert forløb

Forløb 4	Programmering af datoviser (Scratch)
<p>Forløbets indhold og fokus</p>	<p>Forløb der dels introducerer eleverne til platformen Scratch og dels tydeliggør princippet om stepwise improvement. Forløbet indledes med en introduktion til begrebet "variable".</p> <p>Eleverne skal starte med en udgave af en datoviser, som kun har meget begrænset funktionalitet, og herudfra skal de i foretage trinvisse forbedringer, således at datoviseren til sidst nøjagtigt kan modellere det vestlige datasystem, inkl. reglerne for skudår.</p> <p>Forløbet bygger videre på elevernes erfaringer fra programmering af LEGO-robotter, da et centralt element i løsning af opgaverne er forgreninger.</p>
<p>Faglige mål</p>	<p>Konstruktion af it-system som løsning til en problemstilling</p> <ul style="list-style-type: none"> - løse et mindre problem ved at beskrive problemet, samt designe, realisere og afprøve et it-system gennem brugerorienterede teknikker - Demonstrere viden om fagets identitet og metode <p>Repræsentation og manipulation af data</p> <ul style="list-style-type: none"> - modellere data samt redegøre for udvalgte typer af data og anvende disse i simple 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 udvalgte elementer i et interaktionsdesign, samt realisere udvalgte interaktionsdesign i et konkret it-system og tilpasse eksisterende design og systemer
<p>Kernestof</p>	<p>It-systemers og menneskelig aktivitets gensidige påvirkning</p> <ul style="list-style-type: none"> - Modellering som middel til at forstå et problemområde - Brugsmønstre til afdækning af brugertypers krav til et it-system <p>Repræsentation og manipulation af data</p> <ul style="list-style-type: none"> - Abstraktion og strukturering, begrebs- og datamodeller - Data og datatypers repræsentation og manipulation <p>Programmering</p> <ul style="list-style-type: none"> - Variable, sekvenser, løkker og forgreninger <p>Interaktionsdesign</p> <ul style="list-style-type: none"> - Design af en brugergrænseflade og den tilhørende interaktion - Principper for interaktionsdesign

	Omfang 20%
Anvendt materiale.	<ul style="list-style-type: none">- Datoviser v1: https://scratch.mit.edu/projects/278136336/- https://www.lucidchart.com- Morten Tranekær (2020), "Informatik B-niveau", kapitel 3: Algoritmer, pseudo-kode, flowcharts
Væsentligste arbejdsformer	Par- og gruppearbejde, stepwise improvement

[Retur til forside](#)

Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb

Nb! Et skema for hvert forløb

Forløb 5	Algoritmer og interaktionsdesign (ifm. SO1)
Forløbets indhold og fokus	I forbindelse med SO1 arbejdede eleverne med "smart solutions", herunder algoritmer (i samspil med matematik) og udvikling af it-løsninger. En del af arbejdet har fokus på interaktionsdesign. Derudover introduceres eleverne til grundlæggende problematikker vedr. it-sikkerhed og big data (i samspil med Samfundsfag).
Faglige mål	<p>Konstruktion af it-system som løsning til en problemstilling</p> <ul style="list-style-type: none"> - løse et mindre problem ved at beskrive problemet, samt designe, realisere og afprøve et it-system gennem brugerorienterede teknikker - behandle problemstillinger i samspil med andre fag - Demonstrere viden om fagets identitet og metode <p>It-systemers og menneskelig aktivitets gensidige påvirkning</p> <ul style="list-style-type: none"> - give eksempler på, hvordan it-systemer har betydning for og påvirker menneskelige aktiviteter <p>It-sikkerhed, netværk og arkitektur</p> <ul style="list-style-type: none"> - redegøre for beskyttelse af egen digital identitet og egne data på internettet samt redegøre for tekniske og menneskelige aspekter af it-sikkerhed - redegøre for generelle principper bag it-systemers arkitekturer ved udarbejdelse af it-systemer og tilpasning af eksisterende it-systemer <p>Interaktionsdesign</p> <ul style="list-style-type: none"> - redegøre for udvalgte elementer i et interaktionsdesign, samt realisere udvalgte interaktionsdesign i et konkret it-system og tilpasse eksisterende design og systemer <p>Innovation</p> <ul style="list-style-type: none"> - redegøre for innovative it-systemer sammenholdt med egne udviklede it-systemer.
Kernestof	<p>It-systemers og menneskelig aktivitets gensidige påvirkning</p> <ul style="list-style-type: none"> - It-systemer og brugeres gensidige påvirkning i forhold til etik og adfærd - Modellering som middel til at forstå et problemområde - Brugsmønstre til afdækning af brugertypers krav til et it-system - Brugertest til kvalitetssikring af et it-system i forhold til brugertypers krav <p>It-sikkerhed, netværk og arkitektur</p> <ul style="list-style-type: none"> - Internettets teknologi og sikre kommunikationsformer <p>Repræsentation og manipulation af data</p> <ul style="list-style-type: none"> - Abstraktion og strukturering, begrebs- og datamodeller - Data og datatypers repræsentation og manipulation <p>Programmering</p> <ul style="list-style-type: none"> - Variable, sekvenser, løkker og forgreninger

	<p>Interaktionsdesign</p> <ul style="list-style-type: none"> - Design af en brugergrænseflade og den tilhørende interaktion - Prototyper til i samarbejde med brugerne at udvikle it-systemets interaktionsdesign - Principper for interaktionsdesign <p>Innovation</p> <ul style="list-style-type: none"> - Eksempler på og kategorisering af innovative it-systemer. <p>Omfang: 10%</p>
Anvendt materiale.	<ul style="list-style-type: none"> - ”Interaktionsdesign”: https://informatik.systeme.dk/index.php?id=939 - Eget udarbejdet materiale og opgaver: <ul style="list-style-type: none"> - "Kode, flowcharts og big data ": https://sites.google.com/view/so1-2022/moduler/informatik/1-kode-flowcharts-og-big-data - "Interaktionsdesign": https://sites.google.com/view/so1-2022/moduler/informatik/2-interaktionsdesign
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning, par- og gruppearbejde, fremlæggelser

[Retur til forside](#)

Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb

Nb! Et skema for hvert forløb

Forløb 6	Internettet - opbygning, privatliv og sikkerhed
Forløbets indhold og fokus	Forløb der tager udgangspunkt i internettets grundlæggende arkitektur, herunder grundlæggende protokoller, data og kryptering. Herefter sættes der fokus på privatliv på internettet, og i forbindelse med cookies arbejder eleverne videre på deres HTML/CSS/Javascript-opgave fra tidligere. I forlængelse heraf sættes der fokus på grundlæggende it-sikkerhed, bl.a. via cybersecurity-spillet fra NovaLabs og en egenudviklet case.
Faglige mål	<p>Konstruktion af it-system som løsning til en problemstilling</p> <ul style="list-style-type: none"> - Behandle problemstillinger i samspil med andre fag - Demonstrere viden om fagets identitet og metode <p>It-systemers og menneskelig aktivitets gensidige påvirkning</p> <ul style="list-style-type: none"> - Give eksempler på, hvordan it-systemer har betydning for og påvirker menneskelige aktiviteter <p>It-sikkerhed, netværk og arkitektur</p> <ul style="list-style-type: none"> - Redegøre for beskyttelse af egen digital identitet og egne data på internettet samt redegøre for tekniske og menneskelige aspekter af it-sikkerhed - Redegøre for generelle principper bag it-systemers arkitekturer ved udarbejdelse af it-systemer og tilpasning af eksisterende it-systemer <p>Interaktionsdesign</p> <ul style="list-style-type: none"> - Redegøre for udvalgte elementer i et interaktionsdesign, samt realisere udvalgte interaktionsdesign i et konkret it-system og tilpasse eksisterende design og systemer
Kernestof	<p>It-systemers og menneskelig aktivitets gensidige påvirkning</p> <ul style="list-style-type: none"> - It-systemer og brugeres gensidige påvirkning i forhold til etik og adfærd <p>It-sikkerhed, netværk og arkitektur</p> <ul style="list-style-type: none"> - Internettets teknologi og sikre kommunikationsformer - Client-server arkitektur <p>Interaktionsdesign</p> <ul style="list-style-type: none"> - Design af en brugergrænseflade og den tilhørende interaktion <p>Omfang: 15%</p>
Anvendt materiale.	<ul style="list-style-type: none"> - NovaLabs: Cybersecurity-spil (https://www.pbs.org/wgbh/nova/labs/lab/cyber/) - "Din telefon kan blive aflyttet" (Berlingske) - "Is Google always listening?": https://www.youtube.com/watch?v=zBnDWSvaQ1I - Panopticlick: https://panopticlick.eff.org/ - "Privatliv til salg" (DR, 2015) - Præsentation: Brugertracking (fra informatik-gym.dk)

	<ul style="list-style-type: none"> - Videoer fra Khan Academy (gruppepræsentationer): <ul style="list-style-type: none"> - "What is the internet?": https://www.khanacademy.org/computing/code-org/computers-and-the-internet/internet-works/v/what-is-the-internet - "Wires, cables, and WiFi": https://www.khanacademy.org/computing/code-org/computers-and-the-internet/internet-works/v/the-internet-wires-cables-and-wifi - "IP addresses and DNS": https://www.khanacademy.org/computing/code-org/computers-and-the-internet/internet-works/v/the-internet-ip-addresses-and-dns - "Packets, routers, and reliability": https://www.khanacademy.org/computing/code-org/computers-and-the-internet/internet-works/v/the-internet-packet-routers-and-reliability - "HTTP and HTML": https://www.khanacademy.org/computing/code-org/computers-and-the-internet/internet-works/v/the-internet-http-and-html - "Encryption and public keys": https://www.khanacademy.org/computing/code-org/computers-and-the-internet/internet-works/v/the-internet-encryption-and-public-keys - Submarine Cable Map: https://www.submarinemap.com/ - Traceroute: https://gsuite.tools/traceroute - Nedgravning af undersøisk kabel: https://www.britannica.com/video/179500/seabed-laying-Crete-cable - Am I Unique: https://amiunique.org/ - Egenudviklet case-historie vedr. datasikkerhed ("Kontoreksperten") - "Stædig opfinder trodser Atlanten" (Illustreret Videnskab, 10/2018)
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning, par- og gruppearbejde, gruppefremlæggelser

[Retur til forside](#)

Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb

Nb! Et skema for hvert forløb

Forløb 7	Programmering med AppLab (pizza-app)
<p>Forløbets indhold og fokus</p>	<p>Som afslutning på skoleåret er der arbejdet kort med dette forløb. Fokus har været på repetition af de basale principper og programmeringsstrukturer fra de tidligere forløb, samt en kort introduktion til databaser. Forløbet tager udgangspunkt i blokprogrammering på AppLab (code.org), hvor eleverne ud fra et forlæg (en pizza-app) skal færdiggøre og videreudvikle app'en.</p> <p>I forbindelse med arbejdet med databaser, introduceres eleverne til trelagsarkitektur.</p>
<p>Faglige mål</p>	<p>Konstruktion af it-system som løsning til en problemstilling</p> <ul style="list-style-type: none"> - løse et mindre problem ved at beskrive problemet, samt designe, realisere og afprøve et it-system gennem brugerorienterede teknikker <p>It-sikkerhed, netværk og arkitektur</p> <ul style="list-style-type: none"> - redegøre for generelle principper bag it-systemers arkitekturer ved udarbejdelse af it-systemer og tilpasning af eksisterende it-systemer <p>Repræsentation og manipulation af data</p> <ul style="list-style-type: none"> - modellere data samt redegøre for udvalgte typer af data og anvende disse i simple it-systemer eller udvidelser af disse - redegøre for hvordan data kan organiseres i databaser og hvordan databaser anvendes i IT-systemer <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 udvalgte elementer i et interaktionsdesign, samt realisere udvalgte interaktionsdesign i et konkret it-system og tilpasse eksisterende design og systemer
<p>Kernestof</p>	<p>It-systemers og menneskelig aktivitets gensidige påvirkning modellering som middel til at forstå et problemområde</p> <p>Repræsentation og manipulation af data</p> <ul style="list-style-type: none"> - Abstraktion og strukturering, begrebs- og datamodeller - Data og datatypers repræsentation og manipulation - Databasers anvendelse og simple databaseforespørgsler <p>Programmering</p> <ul style="list-style-type: none"> - Funktioner - Variable, sekvenser, løkker og forgreninger <p>Interaktionsdesign</p> <ul style="list-style-type: none"> - Design af en brugergrænseflade og den tilhørende interaktion

	<ul style="list-style-type: none"> - Prototyper til i samarbejde med brugerne at udvikle it-systemets interaktionsdesign - Principper for interaktionsdesign <p>Omfang: 5%</p>
Anvendt materiale.	<ul style="list-style-type: none"> - Pizza-app: https://studio.code.org/projects/applab/xywQ_OEXiavqQhz40NvmwyvLx-CAJMdF4ACbl2Ci_Ao - Introduktionsvideoer <ul style="list-style-type: none"> - “PizzaAppen Video 1”: https://www.youtube.com/watch?v=wIf8kbZ3T6c - Egenproducerede videoer (flipped classroom) - Interaktionsdesign: https://informatik.systeme.dk/index.php?id=939 - Trelags-arkitektur: https://informatik.systeme.dk/index.php?id=1124 - Trelagsarkitektur (definition): http://informatik-gym.dk/glossary/trelagsarkitektur/
Væsentligste arbejdsformer	Fælles løsning af kode-opgaver (klassegennemgang), par- og gruppearbejde, use-modify-create

[Retur til forside](#)