

DESIGN OG PROGRAMMERING

TEKNOLOGI FORSTÅELSE

Et IT-fag på 7. - 8. årgang



TEKNOLOGI FORSTÅELSE

- Indføres fra august 2018
- Indføres halvårligt i udskolingen
- Indføres med 2 lektioner om ugen
- Indføres som obligatorisk fag

TEKNOLOGISKE VINKLER

- Produktion af digitale produkter
- Analyse af digitale produkter
- Programmering
- Teknologisk design
- Digital dannelse
- E-sport

FORMÅLET

Faget Teknologiforståelse udfordrer eleverne på deres forståelse af dagens teknologiske samfund. Der dykkes ned i den digitale informations muligheder for at skabe forandringer omkring sig.

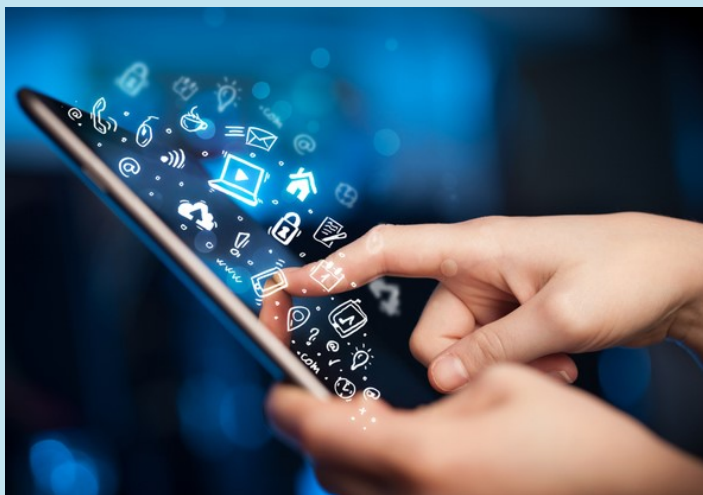
Faget Teknologiforståelse arbejder med at styrke elevernes forudsætninger for at forstå og handle i en digital virkelighed. Gennem arbejdet med kodning, algoritmer, hardwareforståelse, robotter, spil, apps, simulationer og meget mere højnes elevernes teknologiske forståelse.

Faget Teknologiforståelse handler om fremtiden. Eleverne får lejlighed til at forholde sig til nutidens muligheder, dilemmaer og farer, når de færdes i en digital verden. Eleverne skal kunne vurdere digitale produkters personlige- og samfundsmæssige potentialer og betydninger, ikke mindst i forhold til sikkerhed og etisk. På den måde klædes der på til fremtidens digitaliserede globale samfund.

FORSTÅELSE HANDLER OM DIGITAL DANNELSE

At have teknologisk forståelse betyder også at være digitalt dannet. Målet er, at eleven kan og vil påtage sig et digitalt lederskab og gå forrest, således at man skaber positive og respektfulde digitale fodspor hver dag.

Læs mere om Skorpeskolens guide til digital dannelse på skolens hjemmeside under "principper".

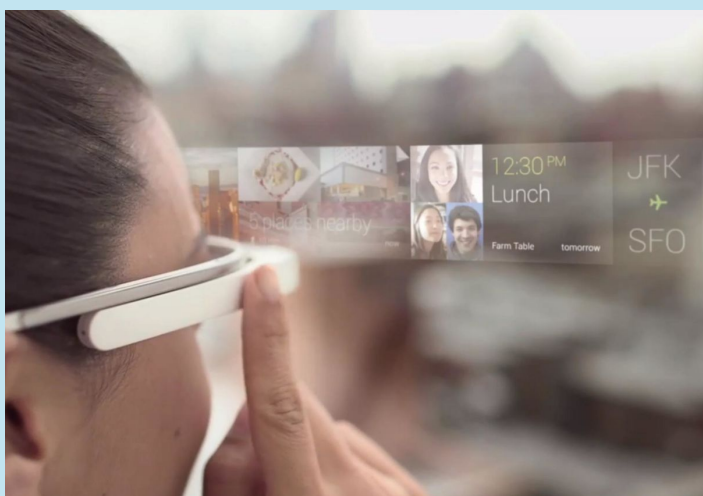


PRAKTISK RAMME FOR TEKNOLOGISK FORSTÅELSE

Faget skal ses som en 2 årig proces, hvor man bliver udfordret på mange forskellige områder af den digitale verden. Eleverne på begge årgange undervises i en dobbeltlektion over et halvt år.

I 7. KLASSE (første halvår) - fokus på programmering og design

I 7. klasse kommer det til at handle om at skabe nye digitale løsninger på problemer fra elevernes egen virkelighed. Der tages afsæt i computerspil, app-løsninger og design af egne hjemmesider. Måske skal I udvikle en prototype på et digitalt produkt eller hvordan man digitalt kan understøtte en dog designide gennem elektroniske skitser, arbejdstegninger eller animationer. I skal lære at bevæge jer fra problem til løsning. I processen vil I lære at researche, designe prototyper, afholde præsentationer og samarbejde i et udviklingsteam.



I 8. KLASSE (andet halvår) - fokus på digital dannelse og etik

For at give eleverne en større forståelse af den digitale udvikling, de selv er en del af, er ideen, at der ikke bare er fokus på aktuelle digitale problemstillinger, men også på såvel fremtidens digitale udfordringer som på teknologiens historie. Vi sætter fokus på de etiske aspekter ved at have så meget teknologi omkring os, samt hvilke konsekvenser det kan have for vores samfund. Vi vil også arbejde med at skabe teknologiske løsninger på problemer fra elevernes egen hverdag.

På Skorpeskolen undervises desuden i mindre programmeringsforløb i alle klasser fra 0. til 7. klasse. Disse forløb passes ind i den eksisterende faglige undervisning.

