



Undervisningsbeskrivelse

Termin	Maj-juni 2020-2021
Institution	Vid Gymnasier
Uddannelse	Htx
Fag og niveau	Kommunikation og It A
Lærer(e)	Marie Møller Jensen
Hold	Htx1x20

Oversigt over gennemførte undervisningsforløb

Titel 1	Intro til Kom.it
Titel 2	Kend din målgruppe
Titel 3	Den digitale virkelighed
Titel 4	iCamp – SO-forløb om innovation og bæredygtighed
Titel 5	Word
Titel 6	Etik og ophavsret
Titel 7	Den målrettede plakat
Titel 8	MediaCamp – SO-forløb om Fake News
Titel 9	Cybersikkerhed – fremtidens vigtigste branche?
Titel 10	Kommunikationskampagner



Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb

Titel 1	Intro til KomIt
Indhold	Som opstart på skoleåret introduceres eleverne til kom./it-faget. Eleverne introduceres for basal kommunikationsteori og diskuterer, hvad kommunikation er. Som en del af introduktionen bliver de sendt ud i byen for at finde og dokumentere forskellige eksempler på kommunikation. I introduktionsforløbet stifter eleverne desuden bekendtskab med skolens it-systemer.
Omfang	3,5 moduler
Særlige fokus-punkter	Faglige mål: <ul style="list-style-type: none">– undersøge, forstå og problematisere digitaliseringens påvirkning af kommunikationssituationen Kernestof: <ul style="list-style-type: none">– kommunikationsmodeller, herunder forskellige interaktions- og involveringsformer til analyse af den givne kommunikationssituation Relevante begreber <ul style="list-style-type: none">– kommunikationsteori
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning, individuelt arbejde, gruppearbejde ude af huset



Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb

Titel 2	Kend din målgruppe
Indhold	I forløbet introduceres eleverne til kommunikationsmodellen. De trænes i målgruppeanalyse gennem et dybdegående arbejde med minervamodel- len, som de i grupper skal bruge som udgangspunkt for at udarbejde en persona til Verdensnaturfonden. Eleverne får afslutningsvist til opgave at præsentere en afsender, målgruppe og persona ud fra en liste over mulige afsendere ved at efterligne afsenders visuelle kommunikation og sikre, at afsender og målgruppe matcher hinanden.
Omfang	5 moduler
Særlige fokuspunkter	Faglige mål <ul style="list-style-type: none">– søge, anvende og vurdere relevant information om produktionen og kommunikationssituationen– undersøge, forstå og problematisere digitaliseringens påvirkning af kommunikationssituationen– udvælge relevante teorier, metoder og modeller til løsning af kommunikationsopgaver, herunder demonstrere viden om fagets identitet og metoder Kernestof <ul style="list-style-type: none">– kommunikationsmodeller, herunder forskellige interaktions- og involveringsformer til analyse af den givne kommunikationssitua- tion– brugeranalyse, herunder forskellige målgruppers kultur, medie- forbrug og situation Relevante begreber <ul style="list-style-type: none">- Bollemodellen- målgruppesegmentering- persona- visuel kommunikation
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning, gruppearbejde, individuelt arbejde



Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb

Titel 3	Den digitale virkelighed
Indhold	<p>Eleverne starter med at lave en analyse af Rasmus Brohaves betalte video om deling af nøgenbilleder ud fra en række arbejdsspørgsmål. Alle udfylder det digitale kompetencehjul for at blive bevidste om egne digitale kompetencer. Herefter skal eleverne i grupper lave en klassisk brainstorm over emnet "God digital opførsel". Det danner udgangspunkt for en informationskampagne, hvor medierne er fastsat til at være en webside og en infografik. Afsender og målgruppe er valgfrit, men skal matche de givne medier. Bollemodellen og rapportformen i KomIT C gennemgås, ligesom æstetik, layout og typografi. Forløbet afsluttes med en fernisering og peer-to-peer evaluering af gruppernes kommunikationsprodukter.</p> <p>Til produkterne anvendes værktøjerne https://www.canva.com/ og https://da.wix.com/</p> <p>Til forløbet er der knyttet 3 elevtimer.</p>
Omfang	10 moduler
Særlige fokuspunkter	<p>Faglige mål</p> <ul style="list-style-type: none">– søge, anvende og vurdere relevant information om produktionen og kommunikationssituationen– undersøge, forstå og problematisere digitaliseringens påvirkning af kommunikationssituationen– udarbejde en strategi for kommunikationens gennemførelse, herunder analysere relationen mellem afsender, budskab, medie og modtager i en given kommunikationssituation– gennemføre og dokumentere produktionen af kommunikationsprodukter ved anvendelse af relevante teorier, metoder, modeller samt ved inddragelse af relevant hard- og software– udforme og producere kommunikationsprodukter, herunder dokumentere metoder til idéudvikling og projektarbejde–demonstrere anvendelse af kommunikations- og designteori på konkrete cases og egne produktioner <p>Kernestof</p> <ul style="list-style-type: none">– idégenereringsværktøjer og kreative procesværktøjer– forskellige mediers udtryks – og produktionsformer, herunder fremstilling og bearbejdning af informationer til forskellige medier– brugertests– relevante digitale it-værktøjer til behandling af billeder, film, grafik, illustrationer, tekst, lyd, animationer o.l. i forbindelse med fremstillingen af kommunikationsprodukter– relevante programmer til fremstilling, programmering og konfigurerings af interaktive systemer– relevante it-værktøjer til brug i alle faser af et projektforsløb, f.eks. til idéudvikling, prototypefremstilling og kollaborativ skrivning.– grafisk formsprog og layout, herunder typografi og grafik til såvel papir som digital kommunikation– billeder og deres formsprog i både faste og levende billeder, herunder filmiske virkemidler



	<ul style="list-style-type: none">- farvelære og digitale farvesystemer <p>Relevante begreber</p> <ul style="list-style-type: none">- målgruppesegmentering- grafik- layout- ophavsret- æstetik- farver- typografi- Peer-to-peer feedback
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning, gruppearbejde



Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb

Titel 4	iCamp – SO-forløb om innovation og bæredygtighed
Indhold	<p>Formålet med årets iCamp er, at eleverne samarbejder om at skabe løsninger på den nøgleproblemstilling, som de identificerer i dette års case under temaet bæredygtighed. iCampen er en del af SO-forløbet.</p> <p>iCamp46 HTX 2020 er en innovationsuge på 3 dage, hvor eleverne arbejder intensivt med forskellige aspekter af innovation. I løbet af campen identificerer de en problemstilling, som de vil arbejde med og udtænker ideer til mulige løsninger. Deres arbejde dokumenteres på en wixhjemmeside, som danner grundlag for en præsentation for resten af klassen som afslutning på campen.</p>
Omfang	Diverse fag. I alt 12 moduler.
Særlige fokuspunkter	<p>SO-faglige mål:</p> <ul style="list-style-type: none">• undersøge og afgrænse en problemstilling ved at kombinere viden og metoder fra forskellige fag og udarbejde en problemformulering• søge, vurdere og anvende fagligt relevant information• kombinere viden og metoder fra fagene til indsamling og analyse af empiri og bearbejdning af problemstillingen. <p>Kernestof: Bæredygtighed</p>
Væsentligste arbejdsformer	Gruppearbejde / projektarbejde.



Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb

Titel 5	Word
Indhold	Som opfølgning på forrige forløb får eleverne i dette korte forløb indsigt i words funktioner til autogeneret indholdsfortegnelse og kildeliste, samt en gennemgang af sidehoved, sidefod og referencesystemet, som de forventes at bruge i forbindelse med rapportskrivning.
Omfang	2 moduler
Særlige fokuspunkter	Kernestof <ul style="list-style-type: none">– relevante digitale it-værktøjer til behandling af billeder, film, grafik, illustrationer, tekst, lyd, animationer o.l. i forbindelse med fremstillingen af kommunikationsprodukter– relevante it-værktøjer til brug i alle faser af et projektforsløb, f.eks. til idéudvikling, prototypefremstilling og kollaborativ skrivning. Relevante begreber <ul style="list-style-type: none">– typografi– formalia ved rapportskrivning– kollaborativ skrivning
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning, gruppearbejde, individuelt arbejde



Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb

Titel 6	Etik og ophavsret
Indhold	I dette forløb arbejder eleverne i grupper med at udarbejde den bedste kahoot-quiz om emnerne etik, moral, ophavsret og gdpr ud fra noget materiale, som er fundet til dem på forhånd. De to første moduler går således med at sætte sig ind i materialet og undervejs udforme quizzpørgsmål og svar, mens sidste modul går med at afprøve de andre gruppers quizzes. Afslutningsvist kører vi i fællesskab den quiz, som vi mener, vi har lært mest af.
Omfang	4 moduler
Særlige fokuspunkter	Faglige mål <ul style="list-style-type: none">– udvælge relevante teorier, metoder og modeller til løsning af kommunikationsopgaver, herunder demonstrere viden om fagets identitet og metoder– opnå forståelse og erkendelse af de etiske aspekter i forbindelse med kommunikationsproduktionen Kernestof <ul style="list-style-type: none">– etik i forbindelse med fremstilling af kommunikationsprodukter - ophavsret og anden relevant lovgivning i forbindelse med fremstilling af kommunikationsprodukter - brugernes internetadfærd og afsenders tilgang til personlige oplysninger og privatliv– relevante programmer til fremstilling, programmering og konfiguration af interaktive systemer Relevante begreber <ul style="list-style-type: none">- ophavsret- etik- moral- GDPR- læring (hvornår lærer vi mest af en quiz?)
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning, gruppearbejde



Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb

Titel 7	Den målrettede plakat
Indhold	<p>Forløbet beskæftiger sig med den grafiske side af kom./it-faget, idet eleverne anvender grafiske teorier til at fremstille en fysisk plakat ved hjælp af Photoshop eller canva. Da klassen er sammensat af mange studieretninger, kan eleverne vælge imellem at lave en plakat, der reklamerer for et computerspil, en plakat der reklamerer for et produkt fx ved at vælge et produkt i sit hjem og fotografere det eller endelig at lave en nutidig version af en ældre reklameplakat.</p> <p>Sammen med plakaten producerer eleverne en tekst, der dokumenterer deres teoretiske overvejelser omkring deres designvalg. Da eleverne kommer med forskellige forudsætninger for at kunne løse opgaven, er undervisningen differentieret således, at en del af klassen arbejder i Photoshop, mens andre fortsat arbejder i canva. Sidst i forløbet evaluerer eleverne deres plakat med henblik på senere projekter.</p>
Omfang	4 moduler
Særlige fokuspunkter	<p>Faglige mål</p> <ul style="list-style-type: none">– gennemføre og dokumentere produktionen af kommunikationsprodukter ved anvendelse af relevante teorier, metoder, modeller samt ved inddragelse af relevant hard- og software– forklare og anvende forskellige metoder til idégenerering– identificere, formulere og dokumentere en problemstilling på baggrund af egen udført forundersøgelse, herunder vurdere hvorvidt problemet kan løses ved hjælp af kommunikation– søge, anvende og vurdere relevant information om produktionen og kommunikationssituationen <p>Kernestof</p> <ul style="list-style-type: none">– grafisk formsprog og layout, herunder typografi og grafik til såvel papir som digital kommunikation– billeder og deres formsprog– farvelære og digitale farvesystemer– skitser– idégenereringsværktøjer og kreative procesværktøjer– forskellige mediers udtryks – og produktionsformer, herunder fremstilling og bearbejdning af informationer til forskellige medier– forskellige afsenders formål med at starte en kommunikation, herunder vurdere informationsbehovet– evalueringsmetoder– relevante digitale it-værktøjer til behandling af billeder, film, grafik, illustrationer, tekst, lyd, animationer o.l. i forbindelse med fremstillingen af kommunikationsprodukt <p>Relevante begreber</p> <ul style="list-style-type: none">– komposition– æstetik– aida-modellen– farvelære



	– photoshop
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning, gruppearbejde



Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb

Titel 8	SO-forløb: MediaCamp – Fake News
Indhold	<p>Spredning af fake news blandt befolkningen skaber stadig større polariseringer i samfundet med stærke personlige holdninger til følge. Mest aktuelt er situationen med Corona-vaccination, hvor landet deler sig mellem folk, der ikke vil lade sig vaccinere grundet bekymringer for bivirkninger over for de folk, som lader sig vaccinere.</p> <p>I dette års Media Camp skal hver klasse agere DR. Som medieorganisation med ansvar for at varetage public service skal I udarbejde medieindslag med forskellige vinkler på Corona-vaccination og i det hele taget Covid 19. I skal objektivt belyse og informere den brede befolkning om vaccinationen mod Covid19.</p>
Omfang	Dansk, kommunikation og it, samt engelsk. I alt 15 moduler og 10 timers fordybelsestidstimer
Særlige fokuspunkter	<p>SO-faglige mål:</p> <ul style="list-style-type: none">– undersøge og afgrænse en problemstilling ved at kombinere viden og metoder fra forskellige fag og udarbejde en problemformulering– søge, vurdere og anvende fagligt relevant information– kombinere viden og metoder fra fagene til indsamling og analyse af empiri og bearbejdning af problemstillingen– perspektivere den behandlede problemstilling– demonstrere evne til faglig formidling såvel mundtligt som skriftligt, herunder beherske forskellige genrer og fremstillingsformen i en skriftlig opgavebesvarelse– vurdere forskellige fags og metoders muligheder og begrænsninger i arbejdet med problemstillingen– kunne anvende relevante studiemetoder samt forholde sig reflek-sivt til egen læreproces og eget arbejde.
Væsentligste arbejdsformer	Forelæsning, gruppearbejde og projektarbejde



Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb

Titel 9	Cybersikkerhed – fremtidens vigtigste branche?
Indhold	<p>Dette forløb er baseret på flere samarbejder med eksterne partnere. I første del af forløbet forbereder vi os i fællesskab til et foredrag ved Information Security Architect ved Carlsberg Group, Christian Dinesen, om IT-sikkerhed, brugeres internetadfærd og webetik. En del af forberedelsen rummer arbejde med begreber som filterbobler, digital selvskade og skærmtid.</p> <p>Anden del af forløbet foregår i samarbejde med projektet Cyberskills, som er et nationalt cybersikkerhedsprojekt, der skal vække interessen for cybersikkerhed blandt unge. Baggrunden for projektets arbejde er, at truslen mod danske virksomheder og offentlige institutioner fra cyberangreb er stærkt stigende. Samtidig bliver konsekvenserne af angreb og nedbrud større og større, og cybertruslen kan reelt blive en barriere for at udnytte digitaliseringens muligheder. Undervisningen varetages derfor af to studerende fra Aalborg Universitet, som vejleder eleverne igennem en interaktiv læringsplatform, der demonstrerer, hvordan hacking fungerer.</p>
Omfang	4,5 moduler
Særlige fokuspunkter	<p>Faglige mål</p> <ul style="list-style-type: none">– undersøge, forstå og problematisere digitaliseringens påvirkning af kommunikationssituationen– opnå forståelse og erkendelse af de etiske aspekter i forbindelse med kommunikationsproduktionen <p>Kernestof</p> <ul style="list-style-type: none">– brugernes internetadfærd og afsenders tilgang til personlige oplysninger og privatliv <p>Relevante begreber</p> <ul style="list-style-type: none">– cybersikkerhed– digitale fodspor– webetik– white hat hacking
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning, gruppearbejde



Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb

Titel 10	Kommunikationskampagner
Indhold	<p>I semestrets afsluttende forløb laver eleverne en kampagne ud fra den valgte case. Casemulighederne er:</p> <ol style="list-style-type: none">1. En informationskampagne om vores digitale fodspor2. Kampagne målrettet frivillige3. Informationskampagne om trafiksikkerhed4. Informationskampagne om plastik5. Valgfri kampagne <p>Arbejdet munder ud i et eller flere kommunikationsprodukter og en tilhørende rapport, hvor bollemodellen gennemgås og hvor processen dokumenteres.</p> <p>Som afslutning på projektet reflekterer eleverne over, hvad der skaber en god præsentation og hvordan de ville præsentere deres rapport i en visuel præsentation.</p>
Omfang	12 moduler og 7 timers fordybelsestid
Særlige fokuspunkter	<p>Faglige mål</p> <ul style="list-style-type: none">– identificere, formulere og dokumentere en problemstilling på baggrund af egen udført forundersøgelse, herunder vurdere hvorvidt problemet kan løses ved hjælp af kommunikation– udvælge relevante teorier, metoder og modeller til løsning af kommunikationsopgaver, herunder demonstrere viden om fagets identitet og metoder– søge, anvende og vurdere relevant information om produktionen og kommunikationssituationen– undersøge, forstå og problematisere digitaliseringens påvirkning af kommunikationssituationen– udarbejde en strategi for kommunikationens gennemførelse, herunder analysere relationen mellem afsender, budskab, medie og modtager i en given kommunikationssituation– planlægge den praktiske udarbejdelse af kommunikationsproduktet med fokus på rollefordeling.– gennemføre og dokumentere produktionen af kommunikationsprodukter ved anvendelse af relevante teorier, metoder, modeller samt ved inddragelse af relevant hard- og software - opnå forståelse og erkendelse af de etiske aspekter i forbindelse med kommunikationsproduktionen– forklare og anvende forskellige metoder til idégenerering i forbindelse med udvikling af kommunikationsprodukter– udvikle handlingsplaner med fokus på budskab, virkemidler og medievalg <p>Kernestof</p> <ul style="list-style-type: none">– kommunikative virkemidler– digitale og sociale mediers rolle i samfundet– brugeranalyse, herunder forskellige målgruppers kultur, medieforbrug og situation– datadrevet analyse af målgrupper og inddragelse af data i kommu-



	<p>nikationsprocessen</p> <ul style="list-style-type: none">– forskellige afsenders formål med at starte en kommunikation, herunder vurdere informationsbehovet– brugervenlighed og funktionalitet, herunder brugergrænseflader og interaktionsdesign– grafisk formsprog og layout, herunder typografi og grafik til såvel papir som digital kommunikation– billeder og deres formsprog i både faste og levende billeder, herunder filmiske virkemidler– farvelære og digitale farvesystemer– idégenereringsværktøjer og kreative procesværktøjer - forskellige mediers udtryks – og produktionsformer, herunder fremstilling og bearbejdning af informationer til forskellige medier– ophavsret og anden relevant lovgivning i forbindelse med fremstilling af kommunikationsprodukter– relevante digitale it-værktøjer til behandling af billeder, film, grafik, illustrationer, tekst, lyd, animationer o.l. i forbindelse med fremstillingen af kommunikationsprodukter– relevante programmer til fremstilling, programmering og konfiguration af interaktive systemer - relevante it-værktøjer til brug i alle faser af et projektforløb, f.eks. til idéudvikling, prototypefremstilling og kollaborativ skrivning.
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning, gruppearbejde