



Undervisningsbeskrivelse

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

Oversigt over gennemførte undervisningsforløb

Titel 1	Intro til Kom.it C
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	Eksamensforløbet i KomIT C/Det afsluttende forløb i KomIT A



Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb

Titel 1	Intro til KomIt C
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 og forstå digitaliseringens påvirkning af kommunikationssituationen Kernestof: <ul style="list-style-type: none">– simple kommunikationsmodeller til at beskrive og analysere kommunikationsprodukter og –processer 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">– analysere udvalgte aktuelle eksempler på digitale mediers rolle i samfundet– finde, analysere og anvende information om brugere og kommuni- kationssituation i forbindelse med fremstillingen af et kommuni- kationsprodukt– demonstrere viden om fagets identitet og metoder og behandle problemstillinger i samspil med andre fag. Kernestof <ul style="list-style-type: none">– simple kommunikationsmodeller til at beskrive og analysere kommunikationsprodukter og –processer– forskellige brugeres/målgruppers kultur, medieforbrug og behov 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">– finde, analysere og anvende information om brugere og kommunikationssituation i forbindelse med fremstillingen af et kommunikationsprodukt– undersøge og forstå digitaliseringens påvirkning af kommunikationssituationen– udforme og producere kommunikationsprodukter, herunder dokumentere metoder til idéudvikling og projektarbejde–demonstrere anvendelse af kommunikations- og designteori på konkrete cases og egne produktioner– anvende konstruktiv feedback i processen med at fremstille kommunikationsprodukter. <p>Kernestof</p> <ul style="list-style-type: none">– idégenereringsværktøjer– fremstilling af kommunikationsproduktioner med fokus på samspil mellem afsender, producent og bruger– evalueringsmetoder– digitale it-værktøjer til fremstilling og bearbejdning af f.eks. billeder, film, grafik, illustrationer, tekst og lyd– programmer til fremstilling af interaktive systemer, f.eks. websider og apps– brug af relevante it-værktøjer i alle faser af et projekt, f.eks. idéudvikling, prototypefremstilling og kollaborativ skrivning.– grafisk formsprog og layout, herunder typografi og grafik– billeder og deres formsprog– basal farvelære–skitser og prototyper <p>Relevante begreber</p> <ul style="list-style-type: none">- målgruppesegmentering- grafik- layout



	<ul style="list-style-type: none">- ophavsret- æstetik- farver- typografi
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">- digitale it-værktøjer til fremstilling og bearbejdning af tekst- brug af relevante it-værktøjer til 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 kårer 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">– demonstrere viden om fagets identitet og metoder og behandle problemstillinger i samspil med andre fag.– forklare og reflektere over etiske problemstillinger og ophavsret i forbindelse med udformning af kommunikationsprodukter 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– programmer til fremstilling 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">– udforme og producere kommunikationsprodukter, herunder dokumentere metoder til idéudvikling og projektarbejde– demonstrere anvendelse af kommunikations- og designteori på konkrete cases og egne produktioner– begrunde valg af medie, udtryksformer, virkemidler og it-værktøjer til løsning af kommunikationsopgaver <p>Kernestof</p> <ul style="list-style-type: none">– grafisk formsprog og layout, herunder typografi og grafik– billeder og deres formsprog– basal farvelære– skitser og prototyper– idégenereringsværktøjer– fremstilling af kommunikationsproduktioner med fokus på samspil mellem afsender, producent og bruger– evalueringsmetoder– digitale it-værktøjer til fremstilling og bearbejdning af f.eks. billeder, film, grafik, illustrationer, tekst og lyd <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">– analysere udvalgte aktuelle eksempler på digitale mediers rolle i samfundet– undersøge og forstå digitaliseringens påvirkning af kommunikationssituationen <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	Eksamensforløbet i KomIT C
Indhold	<p>I det afsluttende forløb for KomIT C-eleverne skal de lave 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>Efter afleveringen gennemgås den mundtlige eksamensform og eleverne reflekterer over, hvad der skaber en god præsentation.</p>
Omfang	12 moduler og 7 timers fordybelsestid
Særlige fokuspunkter	<p>Faglige mål</p> <ul style="list-style-type: none">– analysere udvalgte aktuelle eksempler på digitale mediers rolle i samfundet– finde, analysere og anvende information om brugere og kommunikationssituation i forbindelse med fremstillingen af et kommunikationsprodukt– undersøge og forstå digitaliseringens påvirkning af kommunikationssituationen– demonstrere viden om fagets identitet og metoder og behandle problemstillinger i samspil med andre fag.– udforme og producere kommunikationsprodukter, herunder dokumentere metoder til idéudvikling og projektarbejde– demonstrere anvendelse af kommunikations- og designteori på konkrete cases og egne produktioner– begrunde valg af medie, udtryksformer, virkemidler og it-værktøjer til løsning af kommunikationsopgaver– forklare og reflektere over etiske problemstillinger og ophavsret i forbindelse med udformning af kommunikationsprodukter– anvende konstruktiv feedback i processen med at fremstille kommunikationsprodukter. <p>Kernestof</p> <ul style="list-style-type: none">– simple kommunikationsmodeller til at beskrive og analysere kommunikationsprodukter og –processer– forskellige brugeres/målgruppers kultur, medieforbrug og behov– interaktive og/eller sociale medier, herunder deres udtryk- og produktionsformer– eksempler på datadrevet analyse af målgrupper og inddragelse af data i kommunikationsprocessen– brugervenlighed, herunder brugerflade- og interaktionsdesign– grafisk formsprog og layout, herunder typografi og grafik– billeder og deres formsprog i faste og eventuelt levende billeder, herunder filmiske virkemidler



	<ul style="list-style-type: none">– basal farvelære– skitser og prototyper– idégenereringsværktøjer– fremstilling af kommunikationsproduktioner med fokus på samspil mellem afsender, producent og bruger– etik i forbindelse med fremstilling af kommunikationsprodukter– ophavsret og anden relevant lovgivning i forbindelse med fremstilling af kommunikationsprodukter– digitale it-værktøjer til fremstilling og bearbejdning af f.eks. billeder, film, grafik, illustrationer, tekst og lyd– programmer til fremstilling af interaktive systemer, f.eks. websider og apps– brug af relevante it-værktøjer i alle faser af et projekt, f.eks. idéudvikling, prototypefremstilling og kollaborativ skrivning.
Væsentligste arbejdsformer	Klasseundervisning, gruppearbejde