

Teknologiforståelse - valgfag (forsøg)

Fagformål for valgfaget teknologiforståelse

Eleverne skal i faget teknologiforståelse udvikle kompetencer til at producere og analysere digitale produkter.

Stk. 2. Eleverne skal gennem arbejde med remixing, videreudvikling og egenproduktion opnå indsigt i, hvorledes man udvikler, modificerer, evaluerer og raffinerer digitale produkter.

Stk. 3. I teknologiforståelse skal eleverne opnå forståelse af informatikkens muligheder og rolle som katalysator for forandringer i samfundet med henblik på at styrke deres forudsætninger for at forstå og agere meningsfuldt i et demokratisk og digitalt samfund, herunder konstruktivt og kritisk at kunne medvirke til at forme den digitaliserede virkelighed.



**UNDERVISNINGS
MINISTERIET**
STYRELSEN FOR
UNDERVISNING OG KVALITET

Kompetencemål

Kompetenceområde	Efter 9. klasse
Design	Eleven kan analysere og designe enkle digitale produkter og vurdere disse i et samfundsmæssigt perspektiv
Programmering	Eleven kan programmere digitale produkter

Teknologiforståelse - valgfag

Færdigheds- og vidensmål (efter 9. klassetrin)



UNDERVISNINGS
MINISTERIET
STYRELSEN FOR
UNDERVISNING OG KVALITET

Kompetenceområde	Kompetencemål	Faser	Færdigheds- og vidensmål											
Design	Eleven kan analysere og designe enkle digitale produkter og vurdere disse i et samfundsmæssigt perspektiv	1.	Idé og specifikation		Realisering		Samfundsmæssig betydning							
			Eleven kan nedbryde et problem og idéudvikle ud fra en problemskitse	Eleven har viden om arbejdsgange til idégenerering og problemstilling	Eleven kan realisere en idé vha. programmering	Eleven har viden om en iterativ udviklingsproces bestående af realisering, evaluering og forbedring	Eleven kan vurdere digitale produkter i et samfundsmæssigt perspektiv	Eleven har viden om digitale produkters potentialer og betydning for samfundet						
Programmering	Eleven kan programmere digitale produkter	1.	Mønstre		Algoritmer		Data- og programstruktur		Kodning		Programmeringssprog		Test og fejlretning	
			Eleven kan genkende og anvende enkle kodningsmønstre	Eleven har viden om mønstre og deres funktion	Eleven kan omsætte algoritmer til kode	Eleven har viden om algoritmer	Eleven kan anvende strukturer til organisering af data og programmer	Eleven har viden om enkle data-strukturer	Eleven kan modificere og konstruere enkle programmer	Eleven har viden om kodning	Eleven kan anvende variable, datatyper og kontrol-strukturer til kodning	Eleven har viden om grundlæggende konstruktioner i programmeringssprog	Eleven kan finde og rette fejl i enkle programmer	Eleven har viden om teknikker til at teste og korrigere programmer