

Lokal Undervisningsplan

Denne undervisningsplan er designet til at give ejendomsserviceteknikkere på GF2 de nødvendige digitale færdigheder til at navigere sikkert og effektivt i den digitale verden. Faget dækker følgende emner:

Varighed:

Faget gennemføres på 64 timer.

Modul 1: Digital cypersikkerhed

- Identificering af online trusler og risici (phishing, malware, ransomware)
- Beskyttelse af personlige oplysninger og fortrolige data
- Sikker brug af e-mail, internettet og sociale medier
- Oprettelse af stærke adgangskoder og viden om to-faktor-godkendelse
- Viden om vigtigheden af opdatering af software og sikkerhedsopdateringer regelmæssigt

Modul 2: Digitaladfærd og etik

- Forståelse af etisk adfærd online (netikette, cybermobning, plagiering)
- Respekt for andres intellektuelle ejendom og privatliv
- Kritisk vurdering af informationskilder og online indhold
- Bekæmpelse af spredning af misinformation og falske nyheder
- Fremme digital ansvarlighed og positiv online adfærd

Modul 3: GDPR og databeskyttelse

- Introduktion til GDPR og dens principper for håndtering af personoplysninger
- Rettigheder og forpligtelser for databehandlere
- Implementering af databeskyttelsesforanstaltninger i virksomheder
- Håndtering af data på en ansvarlig måde
- Sikring af overholdelse af GDPR-kravene i den daglige drift

Modul 4: Analyse af digitale artefakter

- Introduktion til forskellige typer af digitale artefakter (tekster, billeder, videoer, data, robotter og andre systemer)
- Anvendelse af analytiske værktøjer og teknikker til at udtrække information fra digitale artefakter
- Visualisering af data og resultater for at kommunikere effektivt

Modul 5: Erhvervsrettet digital udvikling

- Introduktion til grundlæggende programmeringsprincipper og problemløsning
- Kendskab til iterative processer
- Kendskab til udvikling af brugervenlige grænseflader til digitale løsninger
- Kendskab til løsninger i virksomheder og organisationer

Modul 6: Algoritmer, flowchart og diagrammer

- Forståelse af grundlæggende algoritmer og deres anvendelse i digital problemløsning
- Oprettelse af flowcharts og diagrammer til at visualisere algoritmer og processer
- Forståelse af forskellige typer diagrammer, systemdesign
- Kendskab til diagrammer til at kommunikere koncepter effektivt

Modul 7: Blokprogrammering

- Udvikling af simple programmer ved hjælp af visuelle blokke
- Forståelse af variabler, betingelser, løkker og andre grundlæggende programmeringskoncepter
- Anvendelse af blokprogrammering til at lære kodning
- Afprøvning af kreative digitale projekter med blokprogrammering f.eks. Lego Mindstorm

Undervisningsmetoder:

- Praktiske øvelser med fokus på anvendelse af digitale værktøjer
- Gruppediskussioner og casestudier for at udforske og analysere digitale problemstillinger i den virkelige verden
- Projektarbejde, hvor eleverne udvikler digitale løsninger med en teoretisk tilgang
- Gæstebesøg fra branchen samt virksomhedsbesøg

Forudsætninger:

Deltagerne skal have grundlæggende computerfærdigheder.

Evaluering:

Deltagernes læring vil blive evalueret gennem en kombination af tests, opgaver, projekter, deltagelse i klassen og præsentationer af deres projektarbejde. Der bedømmes efter 7-trinsskala

Færdigheder:

Denne undervisningsplan vil give elever/medarbejdere de nødvendige færdigheder til at:

- Beskytte sig selv og deres virksomheder mod online trusler
- Kommunikere effektivt online og opbygge en positiv digital identitet
- Overholde GDPR og beskytte personlige data
- Forstå udvikling af digitale løsninger til at forbedre arbejdsprocesser og øge produktiviteten
- Forblive ajour med de seneste digitale trends og teknologier