

## FORLØBSBESKRIVELSE

|   |                                     |
|---|-------------------------------------|
| Titel på forløb: Klimaapp (BCS_HHX_Inf_C_065) |                                     |
| Uddannelsessted: Business College Syd         | Undervisningstimer i klokketimer: 6 |
| Uddannelse: Det Blå gymnasium / HHX           | Verdensmål: 13 - Klimaindsats       |
| Fag: Informatik                               | Forløbsnummer: BCS_HHX_Inf_C_065    |
| Niveau: C                                     | Underviser: Hans Peter Kjær         |

## INDHOLDSBESKRIVELSE

Eleverne har arbejdet med at udvikle en app der kan bidrage til at synliggøre og beregne co2 udledninger i vores hverdag. CO2 er en af de væsentligste årsager til global opvarmning, og en reduktion i vores personlige udledninger er nødvendig for at opfylde Verdensmål 13 om Klimaindsats.

Eleverne arbejder i grupper, og skal selv finde den vinkel på den overordnede problemstilling de vil arbejde med. I processen skal de inddrage, og dokumentere arbejdet med, værktøjer fra undervisningen i interaktionsdesign. (brainstorm, brugergrænsefladedesign, prototyper, kravspecifikation, tænke-højt test og gamification)

Der skal afleveres en prototype, med eksempler på fungerende kode i AppLab, samt en kort redegørelse for hvordan fagets teori er blevet anvendt.

Som afslutning på forløbet præsenterer grupperne deres løsninger foran klassen.

I forløbet gøres der brug af forskellige arbejdsformer. For at lære principperne bag programmering anvendes en kombination af tavle-undervisning og worked-examples. Arbejdet med appen foregår i grupper så eleverne får mulighed for at dele viden og diskutere problemstillinger.

## INDHOLD

Informatik C (Systeme):

- Kapitel 2: Planlægning af et IT System
- Kapitel 3: Udarbejdelse af et IT System

Code.org

## FAGLIGE MÅL

Det overordnede faglige mål er at lære at anvende grundlæggende programmeringsprincipper og at implementere en fungerende brugergrænseflade. Sekundært skal eleverne øve sig i brugen af de forskellige værktøjer der benyttes indenfor interaktionsdesign.

## ANDET

Da eleverne ikke har programmerings erfaringer,  
skal der afsættes god tid til hjælp og vejledning.