

Læringsplan til design af digitale læringsforløb / kurser*Punkter underviseren skal forholde sig til.*

Læringsforløb/kursus	Programmering: begreber og programopbygning
Deltagerinformation	<ul style="list-style-type: none"> • Ca. 14. dage før kursusstart udsendes et infobrev til kurssets deltagere. (Infobrev til kursisten.docx) • Ved 1. onlinesance får deltagerne nærmere info om kursusforløbet.
Formål	
Mål	<p>Deltageren kan anvende et aktuelt programmeringssprog og et tilhørende udviklingsværktøj til udvikling af mindre applikationer.</p> <p>Deltageren kan i den forbindelse anvende sin opnåede viden om udviklingsværktøjet samt om programmeringssprogets grundlæggende elementer som variabler, konstanter, datatyper, udtryk, logiske og aritmetiske operatører, begreber, programstrukturer, syntaks, kontrolstrukturer, løkker, arrays, input/output af data og metoder/funktioner. Deltageren kan endvidere foretage afprøvning og fejlretning af en udviklet applikation.</p>
Tidsramme	37 undervisningstimer fordelt over 5 uger
Indhold	<ul style="list-style-type: none"> • Fagligt indhold på kurset <ul style="list-style-type: none"> ○ Programmering og Visual Studio ○ Variabler og datatyper ○ Operatører ○ Beslutninger ○ Løkker ○ Arrays ○ Metoder • Derudover vil der være praktiske opgaver/øvelser og selvevalueringstests, som deltagerne skal arbejde med.
Kursusform	Kurset gennemføres som 100% fjernundervisning

<p>Kursusmodel ved fjernundervisning</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kurset forløber over 5 uger, hvor kursusindholdet svarer til i alt 37 undervisningstimer. • I første kursusuge skal der være en online seance mandag, med en efterfølgende seance om onsdagen. De næste 3 uger foregår det om onsdagen. I sidste uge er der en seance både onsdag og fredag. En seance varer fra 1 - 2 timer. 1. seance indeholder en præsentation af kurset, og på 2. seance er der en opsamling på spørgsmål i forhold til kursusforløbet efterfulgt af online undervisning. • Min. en gang om ugen indgår der e-tivities indlæg fra underviseren. • Der anvendes Learning Analytics i forløbet, så underviseren kan følge, hvordan det går med deltagerne. Opleves der problemer, kontakter underviseren deltageren via en personlig chat.
<p>Læringsforudsætninger</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kurset henvender sig til faglærte inden for det datatekniske område og andre inden for AMU-målgruppen med tilsvarende kvalifikationer, der skal eller ønsker at arbejde med programmering. Det anbefales, at deltageren inden kursusstart har et overordnet kendskab til de principper og teknikker, der indgår omkring programmering. • Det forventes at deltagerne har kompetencer til at arbejde med computere og internettet.
<p>Læreprocessen: Udgangspunktet for læringsprocessen</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Deltagerne arbejder selvstændigt ud fra læringspakken på IKTiAMU, og arbejder her ud fra egne personlige forudsætninger og behov. De kan arbejde både før, under og efter kurset. • Der udarbejdes en Vejledende tidsplan, som placeres i starten af læringspakken. • Der udarbejdes en Sådan arbejder du på læringsforløbet/kurset beskrivelse, som placeres i starten af læringspakken.
<p>Læreprocessen: Deltagernes lærings- og organisationsform</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Læringsformen understøtter især selvstudie og praktiske opgaver og øvelser. • Deltagerne vælger selv organisationsformen. Hvis der fx er flere deltagere fra samme virksomhed, kan de arbejde sammen.
<p>Læreprocessen: Online socialisering</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Via chat-funktionen kan deltagerne kommunikere med underviseren og de andre deltagere på kurset. • Under Fagligt forum oprettes en tråd med titlen Om dig selv, hvori deltagerne skal lave en kort beskrivelse af hvor de arbejder, og hvad de arbejder med. • Der anvendes løbende e-tivities, hvor deltagerne undervejs bliver bedt om at beskrive, hvordan de arbejder med konkrete emner på deres arbejdsplads.

Læreprocessen: Informationsudveksling underviser – deltager	<ul style="list-style-type: none"> • Under online seancerne, kan deltagerne stille mundtlige spørgsmål til underviseren. • Under chatten kan deltagerne stille spørgsmål til alle, eller direkte til underviseren. Underviseren fastsætter tider, hvor han/hun kan kontaktes live. • Under chatten kan deltagerne frit kommunikere med hinanden. • Under Fagligt forum supplerer underviseren undervisningen med tidsaktuelle informationer, som deltagerne skal kommentere på.
Læreprocessen: Underviserrollen	<ul style="list-style-type: none"> • Underviserrollen er at være instruktør, formidler via online seancer, vejleder - der støtter kursisterne undervejs, facilitator – der via Learning Analytics faciliteten løbende følger og holder læringsprocessen i gang hos deltagerne.
Evalueringsmetode	<ul style="list-style-type: none"> • Selvevaluering via tests i læringspakken
Deltagernes samlede aktivitet i kursusforløbet	<ul style="list-style-type: none"> • Der udtrækkes en Learning Analytics rapport ved kursets afslutning, hvor der vurderes på, om deltagerne har været aktive.
Læringsressourcer	<ul style="list-style-type: none"> • NB: Deltagerne skal selv have adgang til udviklingsværktøjet Visuel Studio, eller downloade den frie version her. https://visualstudio.microsoft.com/free-developer-offers/ • Deltagerne skal selv sørge for headset med mikrofon. • Indhold og forløbet i læringspakken på IKTiAMU. • Online seancer via Adobe Connect, hvor underviseren er en læringsressource, hvor stoffet kan repeteres og der kan gennemføres online undervisning.

EKSEMPEL