# Kriterie A i lektoranmodningen

# Planlægning af undervisningsforløb på Multimediedesigner uddannelsen 3. semester foråret 2020

Multimediedesigner uddannelsen er en bred uddannelse som beskæftiger sig med designprocesser, projektstyring og webudvikling. Igennem uddannelsen kommer de studerende til at forstå diverse designprocesser, samtidig lærer de at beherske de programmer som understøtter designprocesser, fx PhotoShop til billedredigering, eller Indesign til mere grafiske designopgave. Ca. Halvdelen af de studerende finder Webudviklingsdelen særligt interessant og vælger på 3. semester en linje hvor de kan gå i dybden med dette.

Det forløb som jeg har valgt at skrive om, handler om undervisningsforløbet for den mere tekniske linje på Multimedia Designer uddannelsen, også kaldet ”Front-end linjen”.

Jeg har valgt netop dette forløb i min lektoranmodning af flere grunde. Dels var det mit første forløb som underviser, hvor jeg havde det overordnet ansvar for undervisningen og planlægningen af forløbet. Derfor så jeg muligheder i at afprøve nogle af de pædagogiske og didaktiske greb, som jeg længe har puslet med privat. Fx vil jeg gerne planlægge et forløb med fokus på spil og leg for at gøre indlæringen nemmere for de studerende. Jeg ville have en legende tilgang hvor alle blev klogere med en kilden i maven og et smil på læben.

Derudover var forløbet lidt af en ilddåb for mig, både fagligt og pædagogisk. Forløbet er interessant fordi det beskriver et nøje gennemtænkt forløb hvor jeg har haft tårn høje ambitioner fra starten, både fagligt at pædagogisk. Det skal dog vise sig at blive et meget udfordrende forløb, hvor høje ”De Døde Poeters Klub ambitioner” rammer en virkelighed i lokalerne på Nørregårdsvej 30 i Lyngby.

## Rammefaktorer for forløbet

Det er vigtigt at kende de rammefaktorer (Him og Hippe s. XXX) som er stillet, når man skal planlægge et undervisningsforløb. Grunden til at man bør kende sine rammer i et undervisningsforløb er fordi man bør kende de overordnet muligheder og begrænsninger som undervisningsforløbet dikterer.

**Tidsrammen** ca. et helt semester (25 ECTS point) med undervisning

Gennemsnitligt 2-3 gange om ugen i 4 måneder.

Tidsrammen er giver mig mange timer med de studerende og kan give mig gode muligheder for at eksperimentere med diverse didaktiske greb.

**Den fysiske ramme:** Undervisningen foregår analog på skolen med adgang til projekter og tavle.

De fysiske rammer giver mig mulighed for at de studerende nemmere kan lave gruppearbejde. Jeg har mulighed for at arrangere lege og fysiske øvelser, som skal gøre det nemmere for de studerende at forstå kompleks programmering. Derudover giver det mig mulighed for at hjælpe de studerende med praktiske øvelser.

**Fagrammen**: I fagplanen står der at de studerende skal lære PHP, databaser (MySQL) og avanceret JavaScript (front-end programmering).

Fagrammen består af nogle programmeringssprog, som i alt udfylder det man i fagsprog kalder fullstack-development. Det betyder at man både kan udvikle et program client-side (altså i browseren) og server-side (altså på serveren). Alle de applikationer, som vi bruger på internettet er bygget op på den måde. Så derfor kan fagrammen være noget meget kompleks eller noget helt enkelt.

De tre rammefaktorer, som jeg har udvalgt giver mig et overblik over rammen og volumen for forløbet, men for kunne detail planlægge et forløb er jeg nødt til at kende de studerendes læringsforudsætninger (Him og Hippe s. XXX).

## De studerendes læringsforudsætninger

For at ligge et fagligt niveau for undervisningen, er jeg nødt til at kende de studerendes læringsforudsætninger. Sagt på en anden måde - hvilke interesser og kompetencer kan jeg tillægge de studerende inden jeg planlægger forløbet.

Da jeg ikke selv har undervist på Multimediedesigner uddannelsen før, og derfor ikke kender de studerendes faglige niveau. Har jeg valgt undersøge de fagplaner som Multimedie designer uddannelsen har gennemgået 1. og 2. semester. Her kan jeg læse at de studerende har kendskab til client-side programmering, herunder HTML, CSS og JavaScript på et begynder-niveau.

Derudover har jeg fået fortalt, at de selv har valgt front-end linjen, fordi at de har interesse for programmering. Jeg har også fået at vide at mange af de fagligt stærke studerende vælger netop den linje, fordi de gerne vil udfordres. Derfor kan jeg konkludere to ting.

1. De studerende har allerede kendskab til den ene halvdel af fullstack udvikling - client-side delen.
2. Da de studerende selv har valgt front-end linjen, kan man forsigtigt antage at de har en interesse for client-side delen af programmering.

Det betyder, at de studerende som udgangspunkt ikke er novicer inden for det jeg skal undervise i.

For komme yderligere til bunds i de læringsforudsætninger som de studerende kommer med, vælger jeg at sende dem en mail inden forløbets start hvor de studerende skal svare på følgende spørgsmål.

Hvorfor har du valgt Front-end linjen?

Hvad er dit kendskab til JavaScript?

Hvad er dit kendskab til databaser?

Hvad er dit kendskab til server-site programmering?

Udfra mine spørgsmål kunne jeg konkludere følgende…

## Mål for læringsforløbet

Kommer snart…

## Indhold i læringsforløbet

Kommer snart…

## Vurdering og evaluering af forløbet

Kommer snart…