

PROGRAMMERING



I dette fag får eleven afprøvet programmering, for at se om det er en branche som eleven kunne tænkte sig at arbejde indenfor.

Vi arbejder primært ad to veje i programmering og med fokus på følgende programmer:

Vi arbejder primært ad to veje i programmering og med fokus på følgende programmer:

3D: 3D print: Tinkercad, Fusion 360 og ved 3D modelbygning: Blender.

Programmering: boksprogrammering, Lego Mindstorms og Mikrobot.

Tekstprogrammering: Unity og Python.

Er der programmer man gerne vil udfordre sig selv i, men som ikke er på listen kan dette oftest godt lade sig gøre. Alt afhængig af hvor komplekst man gerne vil udfordre sig selv, vil læring ske i samarbejde med underviser eller med fokus på en tutorial, som guider en gennem grundlæggende og basale funktioner i programmerne.

Faglige kompetencer

- Logisk tækning.
- Programmeringssprog og rækkefølger.
- Kreativitet.
- Konstruktion.
- Problemløsning.

IT-kompetencer:

- Vedligehold af computer.
- Orientering i hardware og systemer.

Personlige kompetencer

- Evne at arbejde detaljeorienteret.
- Tage initiativ
- Danne overblik over opgaven.
- Påtage sig ansvar i en opgave.
- Selvstændighed i opgaveløsning.
- Vedholdenhed.
- Arbejde ud fra anvisning.
- Samarbejde med underviser, herunder at kunne spørge om hjælp samt modtage hjælp.

