




FØLG OS

 facebook.com/itbilen.dk

 instagram.com/it_bilen

KONTAKT OS

 info@it-bilen.dk

 27 28 23 33

Vi tager socialt ansvar

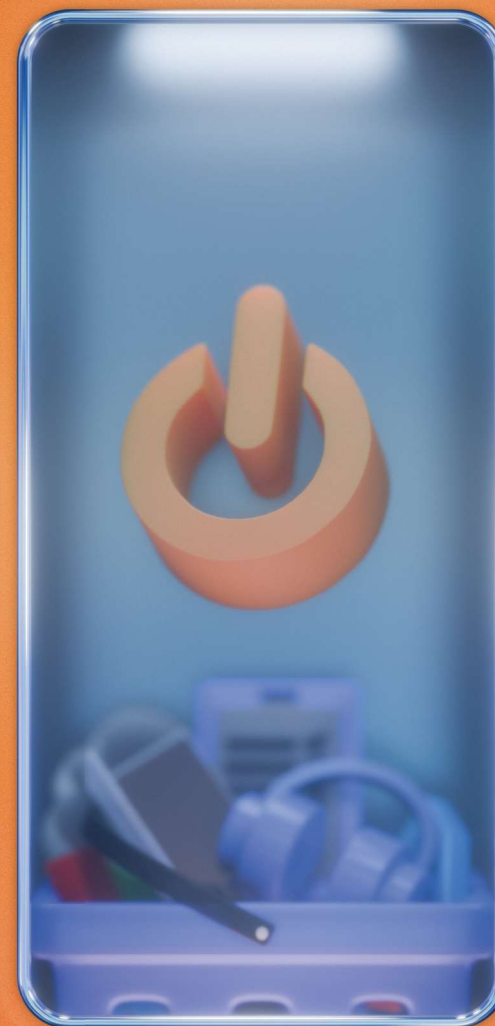
 DEN SOCIALØKONOMISKE
SYMBIOSE

2024

IT-Bilen

VI ER MEDLEM AF

 **IT-BRANCHEN**



IT UNDERVISNING HOS IT-BILEN



IT Undervisning

Forløbet vil forgå på jeres skole, hvor undervisere fra IT-Bilen vil møde ind på den pågældende dag. Vores undervisere er utrolig dygtige og er nogen som de unge kan spejle sig i, derved kan de opnå større motivation for faglig læring samt kunne øge deres muligheder for bedre sociale kompetencer, samarbejdes færdigheder, kommunikation og personlig udvikling hos den enkelte.

Nedenfor kan du se en plan for, hvordan en dag kunne se ud. Se også praktik hos ITBilen. Praktik er for elever der har et ønske om at arbejde inde for IT faget.

Indhold i undervisningen

Undervisningen indeholder mange forskellige område inde for IT.

- 3D print & modellering
- Apps til mobil
- Billede & Video redigering
- Computer animation
- Computer byg
- Databaser
- Digitale & Tekniske tegninger
- E-mail
- Lokale servere
- Modding
- Office pakken / almene kontorprogrammer + PDF
- Programmering med start i Block programmering
- Robotter
- Sikkerhed
- Sociale medier
- Special effects til film
- Spil-udvikling
- Stop motion
- Vedligeholdelse
- Vektor grafik
- VR
- Websider
- Windows + andre styresystemer (Linux + MacOS)
- YouTube

En typisk dag:

Kl. 08:15 Vi møder ind

Kl. 08:15 - 09:00

Vi varmer op til dagen.

Taler om hvordan det går, eleverne kan starte for deres hobby projekter. Computerne bliver startet op og vi forbereder lokalet til

Kl. 09:00 - 10:00

Dagens undervisning

Kl. 10:00 - 11:00

Dagens undervisning / Hobby projekt

Kl. 11:00 - 12:00

Hobby projekt / Gaming

Kl. 12:00 - 12:30

Hobby projekt / Gaming

Kl. 12:30 - 13:00

Oprydning og nedlukning

Tiderne for undervisning, gaming og hobby er flydende og kommer meget an på hvordan vi vurderer de unges temperament på dagen og selvfølgelig undervisningen, der er også nogle emner i undervisningen der organisk følger med over i hobby og gaming.

Dagens undervisning er hvor vi introducerer eleverne for de forskellige emner inden for IT og Medier. Det er også her vi kører fællesprojekter som kan køre over flere uger, så som 3D print, robotter, programmering, websider, spil-udvikling og udvikling af apps til mobil.

Hobby projekt er elevernes egne projekter. Vi vil i løbet af året introducere eleverne for mange forskellige projekter og hvis de har interesse for nogle af dem, har de muligheder for at arbejde videre med deres egne projekter på et højere niveau, f.eks. spil-udvikling.

Dagens opstart og nedlukning er med tanke på at give eleverne et ejerskab og kontrol over værkstedet, så værkstedet bliver et trygt og sikkert sted at være.

Mål for forløbet

Formålet med forløbet er at give de unge en grundlæggende IT/Medie viden samtidig med at de får udviklet deres sociale kompetencer for at kunne begå sig generelt i livet.

Evaluering og bedømmelse

Formålet med forløbet er at give de unge en grundlæggende IT/Medie viden samtidig med at de får udviklet deres sociale kompetencer for at kunne begå sig generelt i livet.



Vi arbejder med

Vi arbejder blandt andet med droner, robotter, 3D print og meget mere.

De fire elevpositioner

Kritisk undersøger, analyserende modtager, målrettet og kreativ producent, ansvarlig deltager.

For mere information:
www.it-bilen.dk

IT-Bilen