

Før (Før casen bliver introduceret)	Under (Arbejdet med casen)	Efter (Opsamling efter casen)
<p>Det er vigtigt, underviseren afprøver appen WATTS inden den bliver taget med ind i undervisningen.</p> <p>Underviseren skal også sørge for at gennemgå, hvordan man analyserer digitale artefakter.</p> <p>Eleverne får til opgave at downloade appen WATTS.</p>	<p>Underviseren introducerer casen WATTS APP til eleverne.</p> <p>Eleverne får til opgave at lave en analyse af appen WATTS ud fra deres viden om analysering af digitale artefakter.</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Teknologianalyse</li><li>2. Formålsanalyse</li><li>3. Brugsstudier</li><li>4. Konsekvensvurdering.</li></ol>	<p>Efter man har arbejdet med casen, kan man på klassen diskutere følgende spørgsmål:</p> <p><i>Hvordan har din viden om dit forbrug ændret din adfærd?</i></p> <p>Dette kan skrives ned på posters. Elevens adfærd kan aflæse på de farvekoder, appen har.</p>
<p><b>Faglige mål:</b></p> <p>Data er det nye guld. Dataindsamling og databearbejdning er noget, som kommer til at fylde mere og mere i vores hverdag. Derfor er det også vigtigt, vi forstår de it-sikkerhedsmæssige aspekter, når det kommer til at indsamle data.</p> <p><u>Digital myndiggørelse / Niveau C:</u></p> <p><i>"Kan i en erhvervsfaglig kontekst analysere et digitalt artefakts forudsætninger, indstillinger, funktionalitet samt intenderet brug"</i></p>		

Udarbejdet af: Morten Bugge (U/Nord), Mike Hebsgaard (Tietgen), Daniela Scoppa (Niels Brock) og Bente Thomsen (BC Syd)