

## Opgaver for området digital myndiggørelse under teknologiforståelse

Opgavens navn	Kort beskrivelse	Tidsestimat	Uddannelsesniveau
Boost din viden	Denne opgave består af et adaptivt forløb, som omhandler nogle basale elementer i området digital myndiggørelse ex. password til computeren osv.	30 min.-1 time	Kan benyttes på alle niveauer, men vi anbefaler at det ligger først i uddannelsen.
<b>Erhvervsrettet brug af data</b>			
Data i skyen	Opgaven handler om at gemme og dele data i skyen.	1-2 timer	Opgaven bør benyttes tidligt i uddannelsesforløbet ex. på GF1 eller GF2 ifm. oparbejdelsen af grundlæggende IT-færdigheder.
<b>Cybersikkerhed</b>			
Brud på datahåndtering	I denne opgave arbejdes der med regler for brud på datahåndteringen, i dette tilfælde en tabt køreliste i hjemmeplejen.	2,5-3 timer	Opgaven bør benyttes på hovedforløbet, når eleven har været i læringspraktik, så eleven kan have kendskab til problematikken fra praksis.
<b>Informationsspredning og adfærd</b>			
Dilemmaer (Informationsspredning og adfærd)	I denne opgave arbejdes der med lovgivning, kommunens regler og etikken omkring deling af billeder på de sociale medier m.m.	2-3 timer	En opgave som kan bruges på alle uddannelsesniveauer, men bør ligge tidligt på hovedforløbet eller på GF2, så eleven har opsamlet viden inden første praktik.
<b>Love og regler i forbindelse med brug af data</b>			
Identitetstyveri	I denne opgave arbejdes der med begrebet identitetstyveri, ud fra 3 cases.	2,5-3 timer	En opgave som kan bruges på alle uddannelsesniveauer, men vi anbefaler at den placeres på GF1, GF2
Invitation til MGP i SFO'en	I denne opgave arbejder eleven med love og regler ifm. brug af billeder m.m.	4 timer	En opgave der er udviklet til PA-uddannelsen. Kan fint bruges på GF2.

**Analyse af velfærdsteknologi**

På jagt efter velfærdsteknologier	I denne opgave introduceres eleven til velfærdsteknologi og der arbejdes med at eleven kan identificere velfærdsteknologier i samfundet.	3-4 timer	En opgave der bør ligge på GF1 eller GF2. Kan med fordel ligge tidligt i forløbet.
Analyse af velfærdsteknologi	I denne opgave arbejder eleven med VTV-modellen og med en 360 graders analyse af en velfærdsteknologi.	7-12 timer	En opgave er bør ligge på hovedforløbet. VTV-modellen er en del af pensum på SSA-uddannelsen, men vurderes også at kunne være relevant på SSH-uddannelsen.
Vægtede kriterier	I denne opgave arbejder eleven med at vurdere en velfærds- eller læringsteknologi	1 time	En opgave der bør ligge sent på GF2 eller på hovedforløbet.

**Følgende opgaver findes i webbogen Erhvervsinformatik**

Mobilen i dit fag	I denne opgave skal eleven forholde sig til hvordan man bruger mobilen i SOSU-faget	30 min.-1 time	En opgave der kan bruges tidligt i GF1 eller GF2.
Søg informationer om en kammerat	I denne opgave skal eleven arbejde med hvilke digitale spor, man sætter på internettet	30 min.-1 time	En opgave der kan bruges tidligt i GF1 eller GF2.
Find brancherelevante artefakter	I denne opgave arbejder eleven med begrebet digitale artefakter.	1-2 timer	En opgave der bør bruges på hovedforløbet eller i slutningen af GF2.