

Min skiss på undervisningsupplägg

Inledning:

1. Skola: Strömbackaskolan
2. Skolform: Gymnasiet
3. Kontaktperson och mail: Jonas Carlzon, jonas.carlzon@pitea.se

Beskrivning av upplägget:

4. Rubrik på upplägget: QR-koder
5. Syftet och mål med upplägget:
 - a. Vad vill du uppnå med upplägget?
Att elever ska fundera på relationen mellan det digitala och den fysiska butiken
Att alla elever ska klara av att skapa en QR-kod som går att använda i butik
 - b. Vilken koppling har upplägget till styrdokument och kunskapsmål?
Kurs: Programhantering
Centralt innehåll:
 - * Programvaror, verktyg och plattformar för att använda och dela information inom valt yrkesområde
 - * Ny digital teknik och interaktion mellan människa, dator och teknikKunskapskrav (E-nivå):
Eleven planerar, organiserar och utför i samråd med handledare informations- och kommunikationsuppgifter med hjälp av relevanta programvaror. Resultatet är tillfredsställande. I arbetet använder eleven med viss säkerhet modern teknik, material, redskap och arbetsmetoder.
6. Omfattning på upplägget (exempelvis tid och antal tillfällen):
Jag räknar med ca. 3 lektioner för det här upplägget (60 min per lektion).
7. Genomförande – så här gör vi (planering, genomförande, uppföljning):
Jag tänker börja med att visa en QR-kod (som jag gjort själv) via projektor som eleverna får testa att skanna. Sen kollar jag om eleverna sett QR-koder i butik någonstans och de får berätta exempel på det. Sen frågar jag på vilket sätt eleverna tycker att QR-koder skulle kunna vara användbart i butik. Jag berättar att de ska få lära sig att skapa egna QR-koder och ska få i uppdrag att göra en riktig QR-kod till en butik i stan. Kort videoklipp från Youtube om QR-kodens historia och samtal om hur QR-koder blivit en del av vårt samhälle.
Sen visar jag hur de laddar hem appen och hur de använder den.

20 minuter får eleverna testa appen, göra valfri QR-kod samt låta en klasskompis testa den för att se att det fungerar.

Lektion 2 får de gå på stan för att hitta en butik som de får göra en QR-kod till (exempelvis: vid kassan, vid en exponering/skyltning, i ett skyltfönster, vid entren)

De får även ta reda på hur/om QR-koder redan används i butiken.

Lektion 3 är det dags för produktion. Eleverna får skapa QR-kod, skriva ut och utvärdera arbetet om de hinner får de gå till butiken för att ge dem QR-koden.

Annars får de tid för det nästa lektion.

8. Tillägg: En fortsättning i kursen Information och kommunikation 1 kan göras, med fokus på elevernas UF företag.
9. Övriga medskick och tips till någon annan som ska genomföra upplägget:
Ge konkreta exempel på hur QR-koder kan användas i butik (bli medlem, produktinformation, komma till webshopen, tävlingar, kundundersökningar, betala med Swish m.m.) Appen som de ska lära sig heter QR-Code generator och finns till Windows 10 på Microsoft Store gratis. Ladda hem appen, visa de olika typerna av QR-kod man kan göra. Det finns säkert liknande gratisappar till Mac, det är bara att söka på QR code generator i App Store.