

EMNEPLAN – del 1 (Registreringer i FS)

(felt med * er obligatoriske og må fylles ut)

* Inngår i studieprogram

Profesjonsfaglig digital kompetanse, MOOC for videregående opplæring

* Emnenavn (bokmål)

Didaktikk og digital teknologi

* Emnenavn (nynorsk)

Didaktikk og digital teknologi

* Emnenavn (engelsk)

Didactics and digital technology

* Emnekode (FS) PFDK2-2

* Emnenivå Videreutdanning lavere

* Emnets omfang og organisering

- 15 stp
- 1 semester
- Undervisningsspråk er norsk
- Emnet er 100 % nettbasert

EMNEPLAN – del 2 (Overskrifter i emneplan/ Infotyper)

(felt med * er obligatoriske og må fylles ut)

* Faglig innhold i emnet

Emnet krever ingen formelle forkunnskaper ut over godkjent lærerutdanning, men for å få et godt utbytte av emnet bør studentene ha tilstrekkelig digitale kompetanse slik at de kan sette seg inn i nye programvarer og digitale ressurser på egenhånd. Erfaring fra undervisning med digitale ressurser er en fordel.

Det nettbaserte studiet Profesjonsfaglig digital kompetanse, MOOC for videregående opplæring består av to emner. Dette er andre emne og har didaktikk i digitale læringsomgivelser som gjennomgående tema.

Innholdet er tilpasset de mange ulike undervisningssituasjoner som lærere i studiespesialisering, yrkesopplæring og praksis dekker. Dette stiller samtidig krav til studentene om å sette læringsinnhold og aktiviteter inn i egen undervisningssituasjon og kunne reflektere over dette.

Emnet består av tre moduler:

- Modul 4 Kritisk tenkning
- Modul 5 Utforskning og entreprenørskap
- Modul 6 På tvers av fag med PFDK

* Læringsutbytte

Kunnskap

Studenten

- kjenner lover, regler og retningslinjer om opphavsrett og behandling av elevers, foresattes og kollegaers personopplysninger
- forstår konsekvensene av å dele egne data ved bruk av digitale teknologier og kan utvikle elevenes forståelse og kritiske tilgang til dette
- forstår algoritmers betydning for digitale teknologiers og digitale mediers innhold og kan behandle dette i sin undervisning slik at elevene utvikler en kritisk tilgang digital teknologi og medier
- forstår hvilken påvirkning digital utvikling har på barn og unges oppvekstmiljø og barne- og ungdomskultur, utvikling og identitet
- forstår hvordan den digitale utviklingen skaper behov for kritisk vurdering, organisering og økt mulighet for tilgang til og deling av faglig kunnskap
- forstår forskjellene mellom ytringsfrihet, hatprat og «fake news» og kan arbeide forebyggende med elevene
- forstår mekanismene i digital mobbing, hvordan den digitale utviklingen skaper behov for kritisk vurdering, organisering og økt mulighet for tilgang til og deling av faglig kunnskap
- har kunnskap om kjennetegn, handlingsmuligheter og -plikter ved digital mobbing og krenkelser og kan avdekke dette
- forstår grunnleggende prinsipper i algoritmisk tenkning og dens betydning for digital teknologi og digitalisering av samfunnet
- forstår prinsippene for koding og programmering og kan planlegge lærings situasjoner og faglige forløp i sitt fag med integrasjon av koding og programmering
- kjenner teori og didaktikk knyttet til dataspill
- kjenner nasjonale styringsdokumenter knyttet til tverrfaglige temaer og kan reflektere over koblingen til egen praksis

Ferdigheter

Studenten

- kan bruke digital teknologi, digitale læremidler og læringsressurser til å skape rammene for utvikling av elevers kreativitet, innovasjon, problemløsningsevner, algoritmiske tankegang og entreprenørskap som de trenger i et globalisert samfunn og et arbeidsliv i stadig
- kan bidra til elevenes utvikling av digital dømmekraft og bevissthet om deres ansvar og rett til delaktighet
- kan planlegge og gjennomføre undervisning relatert til informasjonssøk og kildekritikk inkl. regler om opphavsrett, personvern, datasikkerhet, kildekritikk og riktig bruk av kilder
- kan veilede elevene i utvikling av deres digitale identitet, skape rammene for ansvarlig samhandling i digitale omgivelser og kan veilede elever i deres aktive deltakelse i digitale medier og bidra til at de utvikler et reflektert forhold til digitale arenaer
- kan undervise i og selv utvise god dømmekraft i digitale omgivelser basert på skolens etiske verdigrunnlag
- kan bruke digital teknologi, digitale læremidler og læringsressurser til å skape rammene for utvikling av elevers kreativitet, innovasjon, problemløsningsevner, algoritmiske tenkning og entreprenørskap som de trenger i et globalisert samfunn og et arbeidsliv i stadig forandring
- kan legge til rette for at elevene deltar i innovasjonsprosesser og nytenkning gjennom bruk av digital teknologi, digitale læremidler og læringsressurser
- kan bidra til å utvikle elevenes bevissthet om hvordan digital utvikling kan påvirke helse og miljø
- kan bidra til elevers forståelse for hvordan digitale arenaer kan gi muligheter for deltakelse i demokratiske og kulturelle prosesser

Kompetanser

Studenten

- kan kombinere ulike didaktiske metoder med digital teknologi, digitale læremidler og læringsressurser på en nyskapende og kreativ måte for å skape varierte og tilpassede læringsaktiviteter
- kan reflektere over betydningen av algoritmer, teknologiens opphav men også sosiale medier har for studentens egen og elevenes hverdag
- kan utvikle og administrere sin egen digitale identitet, er bevisst på egen atferd på digitale arenaer og de konsekvenser den har for egen profesjonell identitet
- kan legge til rette for undervisning og læring i digitale omgivelser som kan føre til faglige, kreative og sosiale læringsprosesser i et inkluderende læringsmiljø
- kan legge til rette for et godt læringsmiljø og veilede elever i utvikling av gode relasjoner med andre på digitale arenaer
- kan kritisk vurdere dataspills didaktiske muligheter og planlegge læringssituasjoner og faglige forløp i sitt fag med dataspill
- kan planlegge og gjennomføre undervisning som tar opp sentrale tema knyttet til digitalt demokrati og medborgerskap

* Læringsaktivitet

Studiet er lagt opp som rent nettbasert studie der studentene leser litteratur, benytter ulike læringsressurser og videoer, løser oppgaver, gjennomfører utprøvinger i eget arbeid, deltar i diskusjoner, utforsker digitale ressurser og deler erfaringer. Studentene får egen veileder som bidrar i læringsarbeidet og støtter studenten.

Praksis

Det er ikke lagt opp til formell praksis i emnet, men det er forventet at studentene gjennomfører ulike pedagogiske opplegg med egne elever.

* Deltagelse/Obligatoriske arbeidskrav

Det er lagt opp til tre obligatoriske arbeidskrav.

Utgifter i emnet

Kurset er finansiert under «Kompetanse for kvalitet»-ordningen til Udir. Det er ikke utgifter til studiet ut over semesteravgift. Hvis det er ledige plasser, kan det søkes opptak utenom KfK.

* Vurderingsformer

Eksamensform er mappevurdering (innleveringsmappe med tre arbeidskrav)

* Hjelpemidler til eksamen

Alle hjelpemidler er tillatt

Annet

* Litteratur

Kommer senere

* Godkjent emneplan

Endringsbeskrivelse