

MODUL 6
FACILITATERING AF ELEVERS DIGITALE KOMPETENCER

Beskrivelse

Undervisere skal ikke kun give eleverne mulighed for at bruge digitale teknologier under hele udviklingen af deres tværgående kompetencer, men også fremme elevernes digitale kompetence som en af deres faktiske tværgående kompetencer. Evnen til at lette elevernes digitale kompetencer er en integreret del af underviseres digitale kompetencer og refererer til alle områder af European Digital Competence Framework for Citizens (DigComp), men med fokus på den pædagogiske dimension.

Læringsudbytte

Efter gennemførelse af dette modul vil den lærerende:

Viden:

- Relatere effektive søgninger
- Forklare det grundlæggende i programmering og beregningstænkning for unge
- Genkende og illustrere, hvordan man forstår form og struktur af information som grundlag for beregningstænkning
- Genkende og forklare aspekter af beregning i verden, der omgiver os
- Vide, hvornår og hvor elevernes digitale kompetencer skal forbedres eller opdateres
- Forstå, hvilke aspekter af et problem der kan løses med et værktøj og tilpasning af en ny anvendelse
- Definere og liste de vigtigste copyright og licenser

Færdigheder:

- *Samarbejde med eleverne om at definere deres informationsbehov og få adgang til digital information*
- *Anvende og foreslå værktøjer og teknikker fra programmering til at forstå og ræsonnere om naturlige, sociale og kunstige systemer og processer*
- *Engagere sig på en ny måde i spørgsmål som programmering, beregningstænkning og problemløsning*
- *Kæde digitaliseret indhold til elevernes kreativitet*
- *Demonstrere måder at tilpasse kommunikationsstrategier til kulturelle og generationsmæssige forskelle*
- *Overvåge elevernes adfærd i digitale miljøer for at beskytte deres velbefindende og handle for at ændre usikker adfærd*

Holdning:

- *Udvælge pålidelige informationskilder*
- *Vurdere elevernes evne til at evaluere informationskilder, deres pålidelighed og troværdighed og tilpasse søgestrategier*
- *Fortaler for vigtigheden af at beskytte sit omdømme og håndtere korrekt med digitale identiteter*
- *Tilskynde eleverne til at udtrykke sig ved hjælp af digitale midler*
- *Støtte eleverne i at bruge digitale teknologier på innovative måder at skabe viden på*
- *Tilskynde eleverne til at dele data, information og digitalt indhold med andre gennem passende digitale teknologier.*

Indhold

Enheder

1. Information og mediekendskab

- Informationsbehov i læringsaktiviteter og digitale miljøer
- Brugerens behov, søgeteknikker og deres konsekvenser
- Software, værktøjer og teknikker til kilde, organisering, deling og syntetisering af digital information
- Strategier til kritisk vurdering af information og tilpasning af søgninger

2. Digital kommunikation og samarbejde

- Introduktion til de vigtigste metoder og muligheder for frugtbar udveksling blandt elever: grundlæggende ressourcer og værktøjer til samarbejde, interaktion og deling
- Statsborgerskab, kulturelle forskelle og digital kommunikation
- Digitale identiteter og hvordan man håndterer dem

3. Produktion af digital indhold

- De vigtigste systemer til ophavsret og licenser
- Opbygningen af information og beregningstænkning for unge publikummer gennem engagerende aktiviteter
- Grundlaget for programmering
- Computing som en måde at få eleverne til at ræsonnere om naturlige, sociale og kunstige systemer og processer

4. Ansvarlig brug

- Hovedproblemer vedrørende personlige data, privatlivets fred og enheds sikkerhed
- Hvorfor er omdømme vigtigt, og hvordan beskyttes det? Gør det forståeligt for unge publikummer
- Øvelser og tests for eleverne til at opføre sig sikkert og beskytte deres velbefindende, mens de bruger digitale teknologier

5. Digital problem løsning

- En oversigt over tekniske problemer og hovedløsninger
- Kreativt brug af værktøjer og ressourcer til at løse tekniske problemer
- Kreative processer for en digital generation: opmuntring til selvudfoldelse og innovation
- Selvvurdering af digitale behov