

**SENTER
FOR IKT I
UTDANNINGEN**

Hva innebærer profesjonsfaglig digital kompetanse for lærere?

NKUL, 10. mai 2017

#profesjonsfagligdigitalkompetanse

Rammeverk for lærerens profesjonsfaglige digitale kompetanse

Hva?

Hvorfor?

Hvordan?





Fag og grunnleggende ferdigheter

LÆREREN:

- forstår hvordan den digitale utviklingen **utvider og forandrer** fagets innhold, begrepsapparat, vurderingsformer og arbeidsmetoder
- forstår hvordan utvikling av lesing, regning, skriving og muntlige **ferdigheter** i fag og på tvers av fag **endrer seg i digitale omgivelser**



Fag og grunnleggende ferdigheter



De må trene på å være problemløsende og analytiske



Skolen i samfunnet

LÆREREN:

- forstår hvilken **påvirkning** digital utvikling har på barn og unges oppvekstmiljø og barne- og ungdomskultur, utvikling og identitet
- kan veilede elever i deres **aktive deltakelse** i digitale medier og bidra til at de utvikler **et reflektert forhold** til digitale arenaer



Skolen i samfunnet

Bokmål | Nynorsk | English | Sámegeiella

Søk

Søk

a a a



 bestemmer.no

- om personvern, nettvett og digital dømmekraft

Yngre barn 9-13 år **13-18 år** Voksne Hefter og filmer Om Du bestemmer

Personvern


Sosial på nett

Uønskede hendelser

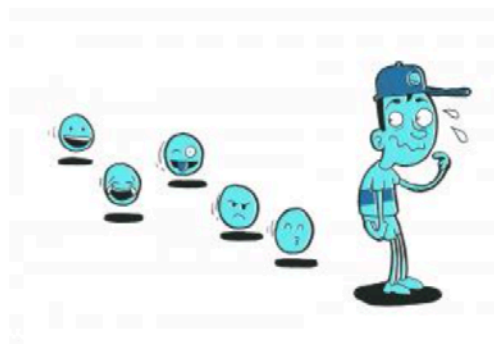
Digitale spor

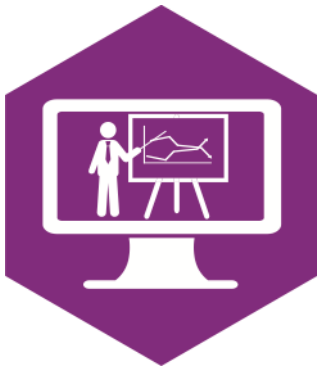
Digitale spor

 Presentasjon

 Skriv ut

Du bestemmer hvor du bruker bankkortet ditt og hva du bruker det til. Banken registrerer det. Du bestemmer hvilke søkeord du bruker på Google. Søkemotoren registrerer det. Du bestemmer hva du kjøper på nett. Nettstedet lagrer opplysningene. I løpet av en helt vanlig dag etterlater du deg mange spor. Spor som vil kunne ligge der i svært lang tid. Denne informasjonen er interessant for mange.

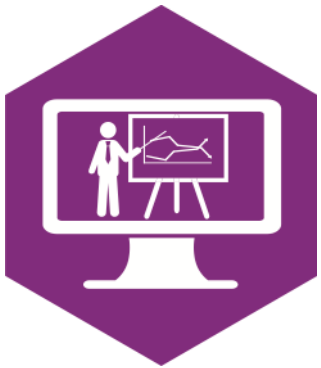




Pedagogikk og fagdidaktikk

LÆREREN:

- 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



Pedagogikk og fagdidaktikk

Skoleavis med VR-film og 360-kamera

Mål

Dette er et opplegg som her ble flettet inn i valgfaget Medier og informasjon. Eksempel på kompetansemål som ligger til grunn er: ("Eleven skal kunne....")

- planlegge produksjon og innhold i produksjonen, og fordele arbeidsoppgaver i redaksjonen
- velge egnede mediekanaler, inkludert sosiale medier, og tilpasse saker for aktuelle målgrupper
- bruke egnede verktøy for å produsere, kvalitetssikre, redigere og publisere sammensatte tekster med tekst, bilde, film og lyd
- velge og bruke kreative virkemidler i utforming og design av innhold

Det vil være mange andre fag som er aktuelle for et slikt opplegg, avhengig av innholdet i og vinklingen av filmen. I store fag som norsk og engelsk vil det være naturlig å fokusere på formidling, budskap og mottakerbevissthet. Kanskje en virtuell guide av et spennende bygg, en gate eller et område? Eller en fagrapport i naturfag fra en ekskursjon?

Du er her: [Hjem](#) > Læringsopplegg

Her finner du digitale læremidler og læringsopplegg laget av lærere.

[Lag et læringsopplegg](#)

Har du gjennomført et læringsopplegg i skole eller barnehage som andre pedagoger kan ha interesse av? Del det gjerne på denne siden.

Fag

Alle

Nivå

Alle

Verktøy

Alle



[Produkt med micro:bit - Eggetimer](#)

Dette er et ferdig, brukbart produkt basert på mikrokontrollerkortet micro:bit, og er en typisk anvendelse av mikrokontroller. Produktet er tidtaker/varselklokke for kjøkkenet. Design, programmering og produksjon av det fysiske produktet inngår.

Forfatter: [Eva Celine Jørgensen](#)

Sist endret: 03/05/2017 - 19:14

Stikkord: [Sanntidsprogrammering](#), [Produkt](#), [Design](#), [elektronikk](#), [Plastforming](#), [Kjøkkenutstyr](#), [praksis](#), [micro:bit](#), [Brukergrensesnitt](#)



[1979 - Revolution Black Friday - Foto som historisk bevis.](#)

I spillet 1979 Revolution - Black Friday, spiller du rollen som fotografen Reza Shirazi, som returnerer til Iran etter studie i Europa. I Iran opplever han oppstarten på den Islamske revolusjon. Dette spillet er et historisk spill som følger hovedpersonen gjennom hans møter med revolusjonen og hvordan den påvirker samfunn, venner og familie.

Forfatter: [Terje Pedersen](#)

Sist endret: 28/04/2017 - 10:14



[Programmering av droner i matematikkundervisningen.](#)

Hvordan kan elevene arbeide praktisk med begrepene måling, tid og fart i matematikk? Med droner så klart, og i dette læringsopplegget får du et innblikk i hvordan dette kan gjøres i undervisningen.



Ledelse av læringsprosesser

LÆREREN:

- kan vurdere individuelle læringsbehov og utnytte de muligheter som digital teknologi, digitale læremidler og læringsressurser gir for tilpasset opplæring og spesialundervisning
- kan tilpasse sin lærerrolle til ulike aktiviteter og variere mellom rollen som veileder, retningsgiver, deltaker og formidler i digitale omgivelser



Ledelse av læringsprosesser





Samhandling og kommunikasjon

LÆREREN:

- har innsikt i hvordan samhandling i digitale omgivelser **utvider kommunikasjonsrommet**, samt **utfordrer og forandrer tradisjonelle relasjoner** læreren inngår i
- kan **kritisk drøfte** digital teknologi, digitale læremidler og læringsressurser i **et faglig fellesskap** med henblikk på utvikling av fag, undervisning og skolekultur



Samhandling og kommunikasjon





Etikk

LÆREREN:

- kjenner regler, lover og retningslinjer om opphavsrett og behandling av elevers, foresattes og kollegaers personopplysninger
- har kunnskap om kjennetegn, handlingsmuligheter og -plikter ved digital mobbing og krenkelser



Etikk

- Refleksjonsquiz
 - Gå til: Kahoot.it
 - Tast inn Game PIN
 - Skriv dit navn



Endring og utvikling

LÆREREN:

- holder seg orientert i nasjonale styringsdokumenter og internasjonale retningslinjer knyttet til læring og undervisning i digitale omgivelser
- kan selvstendig videreutvikle egen profesjonsfaglige digitale kompetanse og bidra til elevenes, skolens, kollegaenes og lærerprofesjonens utvikling i samsvar med digitale endringer i samfunnet



Endring og utvikling

Rammeverket leverer ganske høye forventninger til lærere.

- Hvordan fordeler vi ansvar på skolenivå for at endring og utvikling skjer?
- Hva kan dere gjøre på deres skole for å dytte på denne utviklingen?

Den gode lærer?



Takk for oss :)

Marijana Kelentrić

Ann-Thérèse Arstorp

Ta gjerne kontakt:
lu@iktsenteret.no