

Udskrevet den 12-03-
2021

Nummer:	47732
Titel:	Leg og læring med digitale medier i dagtilbud
Kort titel:	Digi-medier pæd
Varighed:	5,0 dage.
Godkendelsesperiode:	12-08-2013 og fremefter
Status (EUU):	GOD
Status (UVM):	GOD
Delmål:	Nej
Multiplan:	Nej

Handlingsorienteret målformulering for arbejdsmarkedsuddannelserne

Ud fra kendskab til den digitale teknologis muligheder kan deltageren sammen med børnene gå på opdagelse i de digitale udtryksmuligheder og derigennem fremme børns evne og lyst til at udtrykke sig kreativt.

Deltageren kan tilrettelægge pædagogiske aktiviteter med inddragelse af digitale medier, som fremmer det sociale samspil og det enkelte barns udvikling. Som en del af det arbejde har deltageren forståelse for de digitale mediers særlige muligheder og begrænsninger for børn med særlige behov. På baggrund af etiske og pædagogiske kriterier kan deltageren sammen med børnene udforske og vurdere aktuelle spil og programmer til leg og læring. Med udgangspunkt i børns nysgerrighed og vidensbehov kan deltageren desuden støtte og inspirere børn i at gøre brug af videnssøgning på nettet. Ydermere kan deltageren bidrage til at formulere mål og retningslinjer for anvendelsen af de digitale medier i den pædagogiske praksis.

Bestemmelser om bedømmelse som forudsætning for opnåelse af bevis

Uddannelsesstedet skal udstede et uddannelsesbevis til deltagere, der efter underviserens vurdering har opnået de mål, der er beskrevet i arbejdsmarkedsuddannelsens handlingsorienterede målformulering.

Eventuelt yderligere bestemmelser for certifikatuddannelser

Arbejdsmarkedsuddannelser med relevans for uddannelsesmål:

44799 Multimedier i pædagogisk arbejde

Målet indgår på nuværende tidspunkt i følgende fælles kompetencebeskrivelser:

2629 (AL) Pædagogisk arbejde med børn og unge (moder-FKB)

Tekster til UddannelsesGuiden

WEB-søgetekst:

Uddannelsen ruster dig til at arbejde med digitale medier som f.eks. iPad i daginstitutioner, sådan at du sammen med børnene kan gå på opdagelse i de mange muligheder for leg og kreative udtryksformer. Du lærer at tilrettelægge pædagogiske aktiviteter med inddragelse af digitale medier, og får redskaber til at vurdere de mange digitale tilbud.

Målgruppe:

Udskrevet den 12-03-
2021

Målgruppen for uddannelsen er medarbejdere, der arbejder med større og mindre børn i dagtilbud i eksempelvis dagplejere, pædagogmedhjælpere og pædagogiske assistenter

Mål:

Ud fra kendskab til den digitale teknologis muligheder kan deltageren sammen med børnene gå på opdagelse i de digitale udtryksmuligheder og derigennem fremme børns evne og lyst til at udtrykke sig kreativt.

Deltageren kan tilrettelægge pædagogiske aktiviteter med inddragelse af digitale medier, som fremmer det sociale samspil og det enkelte barns udvikling. Som en del af det arbejde har deltageren forståelse for de digitale mediers særlige muligheder og begrænsninger for børn med særlige behov.

På baggrund af etiske og pædagogiske kriterier kan deltageren sammen med børnene udforske og vurdere aktuelle spil og programmer til leg og læring.

Med udgangspunkt i børns nysgerrighed og vidensbehov kan deltageren desuden støtte og inspirere børn i at gøre brug af videnssøgning på nettet.

Ydermere kan deltageren bidrage til at formulere mål og retningslinjer for anvendelsen af de digitale medier i den pædagogiske praksis

Varighed:

5 dage

Eksamen:

Der er en praktisk prøve til uddannelsen

Den danske kvalifikationsramme for livslang læring

Niveau i den danske kvalifikationsramme for livslang læring: 4

Indhold:

Uddannelsen ruster dig til at arbejde med digitale medier som f.eks. iPad i daginstitutioner, sådan at du sammen med børnene kan gå på opdagelse i de mange muligheder for leg og kreative udtryksformer. Du lærer at tilrettelægge pædagogiske aktiviteter med inddragelse af digitale medier, og får redskaber til at vurdere de mange digitale tilbud.

Jobmuligheder og videre uddannelse:

Uddannelsesbeviset giver mulighed for at varetage jobfunktioner i virksomheder/organisationer, som beskæftiger faglærte og/eller ufaglærte medarbejdere inden for det jobområde, arbejdsmarkedsuddannelsen retter sig imod, og som er beskrevet i uddannelsens centralt godkendte handlingsorienterede mål. Personer, som har dette uddannelsesbevis, har på en række områder mulighed for at få beviset anerkendt ved optagelse på en erhvervsuddannelse (merit). I bekendtgørelsen for erhvervsuddannelserne findes der nærmere bestemmelser om merit.

Bevis opnås således:

Beviset tildeles, når deltageren har nået arbejdsmarkedsuddannelsens centralt godkendte handlingsorienterede mål. For arbejdsmarkedsuddannelser, hvortil der er udviklet en prøve, vil dette som udgangspunkt forudsætte, at prøven er bestået. Der kan dog gives dispensation til prøveafleggelse. For arbejdsmarkedsuddannelser, hvortil der ikke er udviklet en prøve, vil beviset udstedes, hvis underviseren vurderer, at deltageren har nået arbejdsmarkedsuddannelsens centralt godkendte handlingsorienterede mål. Endelig kan beviset tildeles på baggrund af en individuel kompetencevurdering (IKV i AMU) med mindre, dette forhindres af anden lovgivning.

Udskrevet den 12-03-
2021

Uddannelsesinstitutioner som kan tildele bevis:

Beviset tildeles af offentlige og private uddannelsesinstitutioner, som er godkendt af Undervisningsministeriet til at udbyde arbejdsmarkedsuddannelsen.

Bevistekster

Bevisformat:A6

Gældende fra:12-08-2013

Bevistekst:Ud fra kendskab til den digitale teknologiske muligheder kan deltageren sammen med børnene gå på opdagelse i de digitale udtryksmuligheder og derigennem fremme børns evne og lyst til at udtrykke sig kreativt.

Deltageren kan tilrettelægge pædagogiske aktiviteter med inddragelse af digitale medier, som fremmer det sociale samspil og det enkelte barns udvikling. Som en del af det arbejde har deltageren forståelse for de digitale mediers særlige muligheder og begrænsninger for børn med særlige behov. På baggrund af etiske og pædagogiske kriterier kan deltageren sammen med børnene udforske og vurdere aktuelle spil og programmer til leg og læring. Med udgangspunkt i børns nysgerrighed og vidensbehov kan deltageren desuden støtte og inspirere børn i at gøre brug af videnssøgning på nettet. Ydermere kan deltageren bidrage til at formulere mål og retningslinjer for anvendelsen af de digitale medier i den pædagogiske praksis.

Prøver

Gyldighedsperiode:

04-12-2019 og fremefter

Status (EUU):

GOD

Status (UVM):

GOD

Prøveformer:

Praktisk

Anden prøveform:

Nej

Beskrivelse af anden prøveform:

Særlig prøve til fjernundervisning:

Nej

Prøve kan aflægges af selvstuderende:

Nej

Hele eller dele af prøvens beskrivelse overlades til institutionerne:

Udskrevet den 12-03-
2021

Nej

Ingen prøve pga. lav uddannelsesaktivitet:

Nej

Ingen prøve pga. særlige omstændigheder:

Nej

Ingen prøve da spørgsmålet om prøver er reguleret af anden myndighed, organisation eller lign.:

Nej

Beskrivelse af prøven:

Prøverammer:

Prøveformen er en opgave med produktkrav. Deltageren skal udarbejde et produkt, der afspejler, at deltageren har opnået uddannelsens handlingsorienterede AMU-mål.

Prøven afholdes på uddannelsens sidste dag, hvor produktet udarbejdes og afleveres.

Produktet udarbejdes digitalt med anvendelse af fx Padlet, Book Creator, Video, Thinglink, Pixton, H5P, Tiki-Toki, eller produktet udarbejdes som en planche.

Deltageren har tre timer til at udarbejde produktet. Produktet udarbejdes individuelt. I den første time har deltagerne mulighed for at være i dialog med og inspirere hinanden. I de næste to timer udarbejder deltageren sit individuelle produkt.

I prøveforlægget fremgår seks opgaver. Opgaverne er stillet ud fra uddannelsens handlingsorienterede AMU-mål. Deltageren skal besvare opgaverne ved hjælp af sit produkt.

Deltageren må få hjælp af underviser til forståelse af spørgsmål samt praktisk hjælp i forhold til materialer. Alle materialer fra undervisningen må anvendes.

Bedømmelsen skal være individuel og bedømmes bestået/ikke bestået.

Prøvegrundlag:

Prøven tager afsæt i et repræsentativ produkt for uddannelsens faglige indhold, hvor deltageren har mulighed for at demonstrere opnåelse af de handlingsorienterede AMU-mål.

Vedhæftede dokumenter:

47732 Leg og læring med digitale medier i dagtilbud_Prøveforlæg til deltager.pdf;

Bedømmelsesgrundlag:

Bedømmelsesgrundlaget er deltagerens afleverede individuelle produkt. Deltageren bedømmes på baggrund af de handlingsorienterede AMU-mål.

Opgaverne i prøveforlægget til produktet skal være besvaret i produktet, uden mulighed for yderligere uddybning.

Udskrevet den 12-03-
2021

Det er besvarelsen af opgaverne i produktet, der danner grundlag for bedømmelsen, og ikke selve den digitale produktions eller planchens udformning og layout.

Vedhæftede dokumenter:

Bedømmelseskriterier:

Bedømmelsesgrundlaget og -kriterierne er retningsgivende for bedømmelsen af præstationen ved prøven. Bedømmelseskriterierne skal støtte det nødvendige skøn, der sammenfattes i bedømmelsen. Med skønnet vejes præstationens styrker og mangler op i forhold til hinanden.

Det er underviserens samlede bedømmelse af præstationen, der afgør, om bedømmelseskriterierne er opfyldt.

Produktet skal besvare de seks opgaver, der er stillet ud fra de handlingsorienterede AMU-mål. I besvarelsen skal indgå centrale fagbegreber, som er blevet introduceret i uddannelsen.

Deltageren bedømmes på baggrund af de handlingsorienterede AMU-mål.

Bedømmelsen skal være individuel.

Prøven bedømmes bestået/ikke bestået.

For at bestå skal deltageren vise den tilstrækkelige præstation, der demonstrerer den minimalt acceptable grad af opfyldelse af uddannelsens handlingsorienterede mål.

Vedhæftede dokumenter:

47732 Leg og læring med digitale medier i dagtilbud_Rettevejledning til underviser.pdf;