

Nye mål 'Digital kultur' 2024

FEVU har revideret målene i faget 'Digital kultur', og det er herunder tydeliggjort, hvordan målene i faget har ændret sig.

'Digital kultur' har fortsat en varighed på 3 uger, og er på både avanceret og ekspert niveau.

Baggrunden for ændringen i faget er, at evalueringen af uddannelsen viste, at der var behov for en opdatering af målformuleringerne, da den teknologiske udvikling har medført behov for nye kompetencer i 2024. Derudover viste evalueringen, at eleverne i mindre grad fik anledning til at afprøve digitale teknologier i det pædagogiske arbejde.

Faget har fokus på at eleverne gennem faget opnår viden om relevante teknologier i det pædagogiske arbejde (mål 1), at eleverne opnår kompetence til at forholde sig kritisk og reflektivt til indførelse af digitale teknologier i det pædagogiske arbejde (mål 2, 3), at eleverne lærer at anvende digitale teknologier, som understøtter læring og udvikling (mål 4, 5), samt at eleverne opnår kritisk forståelse for digital kultur (mål 7, 8).

De nye og gamle mål på avanceret niveau er i nedenstående skema indholdsmæssigt stillet op over for hinanden, for at tydeliggøre de indholdsmæssige ændringer i faget. Indholdet i målene er overordnet det sammen på avanceret og ekspertniveau, og da der kun er taksonomiske ændringer i målene mellem niveauerne, er ekspertniveauet ikke opstillet i skemaet.

'Digital kultur' (avanceret)

Nuværende mål	Nye målformuleringer 2024	Ændring i målet
	1) Eleven kan selvstændigt begrunde udvalgte teknologiers relevans for det pædagogiske arbejde med børn, unge og voksne.	Der er indført et nyt mål 1, som har fokus på at elever kan vurdere styrker og svagheder ved udvalgte digitale teknologier i forhold til at vurdere teknologiernes egnethed til at indgå i pædagogiske arbejde med målgruppen.
3. Eleven kan anvende viden om sociale mediers betydning i forhold til socialisering, identitets- og relationsdannelse.	2) Eleven kan vurdere og reflektere over viden om børn, unge og voksnes digitale vaner og adfærd, og adfærdens betydning for trivsel, socialisering og relationsdannelse.	Mål 2 er udvidet til at omfatte digitale vaners betydning for trivsel. Identitet udgår af målet.
	3) Eleven kan med udgangspunkt i gældende lovgivning, herunder GDPR, vejlede børn, unge og voksne i håndtering af personoplysninger ved deltagelse i digitale fællesskaber.	Nyt mål 3 som afspejler oplæringsmål 12, og omhandler at kunne vejlede målgruppen i opmærksomhedspunkter ved deltagelse i digitale fællesskaber med fokus på GDPR og regler.
1. Eleven kan anvende digitale medier, til at planlægge og igangsætte pædagogiske aktiviteter.	4) Eleven kan med udgangspunkt i teknologiforståelse planlægge, gennemføre og evaluere aktiviteter, der integrerer digitale teknologier i arbejdet hos børn, unge og voksne, som understøtter læring og udvikling.	Mål 4 er udvidet fra et fokus på digitale medier til at omhandle elevernes fokus på at planlægge og evaluere aktiviteter, der indeholder brugen af digitale teknologier, som har fokus på målgruppens læring og udvikling. Teknologiforståelse er valgt som begreb, der bygges videre på i det valgfrie fag.

<p>4. Eleven kan anvende forskellige digitale medier til pædagogiske aktiviteter med fokus på kreative og æstetiske udtryksformer.</p>	<p>5) Eleven kan igangsætte kreative og æstetiske aktiviteter for børn, unge og voksne med inddragelse af digitale teknologier.</p>	<p>Mål 5 har fokus på kreative og æstetiske aktiviteter – med inddragelse af digitale teknologier.</p>
<p>5. Eleven kan anvende viden om den pædagogiske målgruppes legekultur, til at inddrage relevante digitale redskaber i den pædagogiske praksis.</p>	<p><i>Målet udgår som selvstændigt mål og indhold er tilføjet nyt mål 5.</i></p>	
<p>6. Eleven kan anvende viden om velfærdsteknologi, sociale- og digitale medier som hjælpemiddel til øget selvhjulpethed og styrket livskvalitet hos den pædagogiske målgruppe.</p>	<p>6) Eleven kan på baggrund af viden om velfærdsteknologi selvstændigt igangsætte aktiviteter, der inddrager velfærdsteknologi, og som øger børn, unge og voksnes selvhjulpethed og livskvalitet.</p>	<p>Mål 6 er justeret og fokus er på velfærdsteknologi, som øger selvhjulpethed og livskvalitet. Sociale- og digitale medier udgår af målet.</p>
<p>2. Eleven kan anvende viden om digital mediekultur og digital dannelse, til at arbejde med den pædagogiske målgruppes overvejelser og adfærd i brugen af digitale- og sociale medier.</p>	<p>7) Eleven kan reflektere over etiske dilemmaer ved brug af digitale teknologier i den pædagogiske praksis, herunder den digitale mediekulturs indflydelse på identitetsdannelse, værdier og holdninger.</p>	<p>Mål 7 er tilføjet refleksion over etiske dilemmaer ved brug af teknologier, samt mediekulturens indflydelse på identitet, værdier og holdninger.</p>
<p>8. Eleven kan anvende viden om lovgivning og gøre sig etiske overvejelser i brugen af digitale og sociale medier i den pædagogiske praksis.</p>	<p><i>Målet udgår som selvstændigt mål og indhold er tilføjet mål 3 og 7.</i></p>	
<p>7. Eleven kan anvende it, sociale og digitale medier som formidlings-, kommunikations- og dokumentationsredskaber i den pædagogiske praksis.</p>	<p>8) Eleven kan anvende digitale teknologier til dokumentation, kommunikation og samarbejde med pårørende og samarbejdspartnere under hensyntagen til gældende lovgivning om deling af personoplysninger.</p>	<p>Mål 8 er udvidet til at omfatte samarbejde med pårørende og samarbejdspartnere. 'gældende lovgivning om deling af personoplysninger' henviser til både GDPR-regler og regler i forvaltningsloven.</p>