



Delfinansiert av
Den europeiske union

PROSJEKTRESULTAT NR. 2

DEL 1/5



Pensum med læreplan

Digital kompetanse

Nøkkelkompetanse for personer 50+:

2021-1-PL01-KA220-ADU-000035200

**FORBEREDT AV PARTNERSKAPET I
PROSJEKTET**

**HOVEDFORFATTER:
INERCIA DIGITAL SL**

VERSJON: NORSK

gratis publikasjon

Ansvarsfraskrivelse: Finansiert av Den europeiske union. Synspunkter og meninger uttrykt tilhører bare forfatterne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til Den europeiske union eller Det europeiske utdannings- og kulturutøvende organet (EACEA). Verken Den europeiske union eller EACEA kan holdes ansvarlig for dem.



**Delfinansiert av
Den europeiske union**



Delfinansiert av
Den europeiske union

Prosjektresultat nr 2
Opplæringskurs
Nøkkelpetanse for personer 50+:
Digital kompetanse

Del 1/5 - Pensum med læreplan

Versjon: Norsk



Forberedt av partnerskapet i prosjektet (hovedforfatter: INERCIA DIGITAL SL)

innenfor prosjektet 2021-1-PL01-KA220-ADU-000035200, "Nøkkelpetanser for personer i alderen 50+"

Prosjektet gjennomføres under Erasmus+-programmet, fra 1. februar 2022 til 30. november 2023 av konsortiet: Deinde sp. z o.o. (Polen), Institut Saumurois de la Communication (Frankrike), INERCIA DIGITAL SL (Spania), Stiftelsen Mangfold i Arbeidslivet (Norge).



Ansvarsfraskrivelse: Finansiert av Den europeiske union. Synspunkter og meninger uttrykt tilhører bare forfatterne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til Den europeiske union eller Det europeiske utdannings- og kulturutøvende organet (EACEA). Verken Den europeiske union eller EACEA kan holdes ansvarlig for dem.



Delfinansiert av
Den europeiske union

Pensum med læreplan



Utdannings-form	Nøkkelpetanser for personer 50+: Digital kompetanse
Læringsmål (kunnskaper, ferdigheter, holdninger),	<p>Deltakernes kompetanseoppnåelse (dvs. kunnskap, ferdigheter og holdninger) innen digital kompetanse</p> <p>Kunnskaper: Bruk av de viktigste digitale ferdighetene innenfor sikkerhet og problemløsning, samt informasjons- og datakompetanse, digital innholdsproduksjon, kommunikasjon og samarbeid. Du vil lære hvordan du lager multimedieinnhold, og om digitale verktøy som er nødvendige i privatlivet og arbeidslivet. Hvordan du kan bla gjennom, søke og filtrere data, søke informasjon og skape digitalt innhold. Samhandling via digitale teknologier.</p> <p>Ferdigheter: Skape og markedsføre personlig merkevare på en effektiv måte. Selvstendig håndtering av digital identitet, både som konsept, prosess og resultat. Gi voksne mulighet til selvstendig risikohåndtering og bruk av digital teknologi på en trygg og ansvarlig måte. Støtte voksne i å identifisere og ta ansvar for den rollen de ønsker å spille både i lokal- og storsamfunnet.</p> <p>Holdninger: Proaktivitet Besluttsomhet Evne til å arbeide i team. Kreativitet til å skape nytt innhold eller trekke nye konklusjoner.</p>



<p>Måter å oppnå</p> <p>Læringsmål / Undervisningsmetoder / Pedagogiske verktøy</p>	<p>Kurset vil følge en ikke-formell kursmetodikk på alle områder for å fremme samspeilet mellom voksne deltakere og kursholdere, samt de voksne deltakerne imellom. I ansikt-til-ansikt-sesjonene vil ulike metoder bli brukt, med særlig vekt på casemetoden, den prosjektbaserte metoden, learning by doing, og den spørsmålsbaserte metoden. Kursets grunnleggende metode er omvendt undervisning.</p> <p>Undervisningen vil foregå ansikt til ansikt, der ulike aktiviteter gjennomføres for å integrere det konseptuelle, prosessuelle og holdningsmessige innholdet i kurset, der voksne kan delta i både teoretiske og praktiske aktiviteter, i debatter, gruppeaktiviteter og samhandle med hverandre.</p> <p>Både kurslederne og de voksne som deltar, vil være "innholdsskapere", siden aktivitetene i de ulike øktene vil bidra til kreativ problemløsning der alle kan bidra. Disse kursene tilpasses de spesifikke læringsmålene, konteksten, den pedagogiske tilnærmingen og deltakergruppen. Læreplanene som brukes, tilpasses for å gjenspeile de pedagogiske mulighetene som digitale ferdigheter gir.</p> <p>Det vil bli undervist i teoretisk kunnskap med vekt på hovedtrekk ved de fem digitale hovedkompetansene. Det praktiske innholdet vil bli inkludert i det teoretiske innholdet, siden teori og praksis vil veksle for å holde oppmerksomheten og konsentrasjonen ved like hos voksne. Brainstorming-dynamikk anses som svært nyttig i denne typen emner, siden konklusjonene fra ulike personer kan være svært interessante for andre deltakere.</p> <p>For å vurdere deltakelse og engasjement vil alle daglige aktiviteter bli lagret i presentasjonene. Kurslederen utarbeider en valuering av de teoretiske og praktiske øktene for å etablere et kontinuerlig tilbakemeldingssystem.</p>
<p>Forutsetninger for elevener/ Opptakskrav for deltakerne</p>	<p>Et kurs utviklet for personer over 50 år. A1-nivå (nybegynner) i alle DigCompEdu Rammeverk-kompetansene (sertifisering ikke nødvendig).</p> <p>Muntlige og skriftlige kunnskaper i norsk.</p>



Tekniske forutsetninger for gjennomføring av kurset/Maskinvare- og materialkrav	Datamaskiner, internettforbindelse, digital prosjektor, høyttalere, hodetelefoner, veiledere, papirer, penner.
Undervisningstimer	Totalt: 50 didaktiske timer (50 x 45 minutter) inkludert: 36 didaktiske timer med obligatorisk program og 14 didaktiske timer for individuelle behov i gruppen - tilleggstimer (med hensyn til gruppens sammensetning, størrelse og deltakernes individuelle egenskaper).
Kursets oppbygning: - navn på kursmodulen - Enheter som inngår i modulen - Undervisningstid - Sted	<p>INNLEDNING: Måling av nøkkelkompetansenivået for å komme inn i en verden av digitale ferdigheter på en enkel måte...</p> <p>1. MODUL - SIKKERHET ((13 DIDAKTISKE TIMER: 8 O + 5 A):</p> <ol style="list-style-type: none">1. Hva er sikkerhet? (3 didaktiske timer: 2 O = 1 A), sted: klasserom som muliggjør gruppearbeid.2. Nettmobbing (3 didaktiske timer: 2 O = 1 A), sted: klasserom som muliggjør gruppearbeid.3. Ta vare på vårt digitale fotavtrykk (3 didaktiske timer: 2 O = 1 A), sted: klasserom som muliggjør gruppearbeid.4. Beskyttelsesverktøy (2 didaktiske timer: 1 O = 1 A), sted: klasserom som muliggjør gruppearbeid.5. Beskyttelse av miljøet (2 didaktiske timer: 1 O = 1 A), sted: klasserom som muliggjør gruppearbeid. <p>2. MODUL - PROBLEMLØSNING (8 DIDAKTISKE TIMER: 5 O + 3 A):</p> <ol style="list-style-type: none">1. Hva er "problemløsning"? (3 didaktiske timer: 2 O = 1 A), sted: klasserom som muliggjør gruppearbeid.2. De fire teknikkene for problemløsning (2 didaktiske timer: 1 O = 1 A), sted: klasserom som muliggjør gruppearbeid.3. Identifisering av behov og teknologiske løsninger (2 didaktiske timer: 1 O = 1 A), sted: klasserom som muliggjør gruppearbeid.4. Identifisering av hull i digitale kompetanse (1 didaktisk time: 1 O), sted: opplæringsrom som muliggjør gruppearbeid.



	<p>3. MODUL - INFORMASJONS- OG DATAKOMPETANSE (5 DIDAKTISKE TIMER: 3 O + 2 A):</p> <ol style="list-style-type: none">1. Hva er "informasjons- og datakompetanse"? (1 didaktisk time: 1 O), sted: klasserom som muliggjør gruppearbeid.2. Surfing, søking og filtrering av informasjon og digitalt innhold (2 didaktiske timer: 1 O = 1 A), sted: klasserom som muliggjør gruppearbeid.3. Evaluering av data, informasjon og digitalt innhold (1 didaktisk time: 1 O), sted: klasserom som muliggjør gruppearbeid.4. Falske nyheter (2 didaktiske timer: 1 O = 1 A), sted: klasserom som muliggjør gruppearbeid. <p>4. MODUL - SKAPING AV DIGITALT INNHOLD (8 DIDAKTISKE TIMER: 5 O + 3 A):</p> <ol style="list-style-type: none">1. Skape digitalt innhold (3 didaktiske timer: 2 O = 1 A), sted: klasserom som muliggjør gruppearbeid.2. Integrering og bearbeiding av digitalt innhold (2 didaktiske timer: 1 O = 1 A), sted: klasserom som muliggjør gruppearbeid.3. Opphavsrett og lisenser (3 didaktiske timer: 2 O = 1 A), sted: klasserom som muliggjør gruppearbeid... <p>5. MODUL - KOMMUNIKASJON OG SAMARBEID (12 DIDAKTISKE TIMER: 10 O + 2 A):</p> <ol style="list-style-type: none">1. Samhandling gjennom digitale teknologier (2 didaktiske timer: 2 O), sted: klasserom som muliggjør gruppearbeid.2. Deling ved hjelp av digital teknologi (1. undervisningstime: 1 O), sted: klasserom som muliggjør gruppearbeid.3. Samarbeid ved hjelp av digital teknologi (4 didaktiske timer: 4 O), sted: klasserom som muliggjør gruppearbeid.4. Håndtering av digital identitet (5 didaktiske timer: 3 O = 2 A), sted: klasserom som muliggjør gruppearbeid. <p>KONKLUSJON: måling av det endelige nivået av nøkkelkompetanse</p>
<p>Former for undervisning</p>	<p>Utdanningen vil bli gjennomført i et stasjonært system.</p> <p>Kursets metodikk vil, som tidligere nevnt, bli gjennomført på en "ikke-formell måte", med en blanding av teori og praksis og forsøk på å gjennomføre øktene ansikt til ansikt med voksne.</p> <p>Øktene vil ha ulik varighet, basert på behovene til deltakerne og/eller kurslederne.</p> <p>Hvis det ikke er mulig å gjennomføre undervisningen ansikt til ansikt, kan deler av kurset (spesielt forelesninger og presentasjoner) gjennomføres ved hjelp av digitale kommunikasjonsverktøy. Dette kan knytte deltakerne nærmere til innholdet i digitale ferdigheter.</p>



Gruppestørrelse (minimums- og maksimums-antall)	<p>Fra 5 til 15 deltakere.</p> <p>For større grupper kan det ta lengre tid å gjennomføre øvelsene og presentere resultatene. Dermed kan de ekstra timene som er beregnet i programmet brukes.</p> <p>Det vil antageligvis ikke være like mange voksne på alle samlingene siden vi må ta hensyn til livssituasjonene til disse deltakerne, men et minimumsantall deltakere bør være tilstede for å kunne gjennomføre alle de planlagte teoretiske og praktiske aktivitetene.</p>
Litteratur og undervisnings- materiell for undervisere	<p>Litteratur:</p> <p>Kurslederne får tilgang til opplæringsprogrammet. Denne håndboken inneholder også lenker til tilleggsmateriell som vil være nyttig for kurslederne under forberedelsene og gjennomføringen av kurset.</p> <p>Undervisningsmateriell:</p> <p>Undervisningsmateriell: Internett-tilgang, multimedieprojektor, bærbar PC, papir, tusjer, whiteboardtavle, klistrelapper og materiell som er nevnt i beskrivelsen av øvelsene i lærerhåndboken.</p>
Litteratur og læremidler til deltakerne	<p>Litteratur:</p> <p>Materiell for deltakerne er vedlagt dette kursprogrammet.</p> <p>Hjelpemidler i undervisningen:</p> <p>Individuell notatbok, penn og/eller smarttelefon (det kan være 1 enhet for en gruppe på 2-3 personer). Hvis man ikke har tilgang til smarttelefoner, kan øvelsene utføres på en annen måte enn beskrevet i håndboken.</p>



<p>Metoder og former for validering av læringsutbytte</p>	<p>Vurdering av tilegnelse/forbedring av kompetanse omfatter vurdering i tre dimensjoner:</p> <ul style="list-style-type: none">- kunnskap,- ferdigheter og- holdninger <p>1) Kunnskapen måles to ganger (i begynnelsen og i slutten av opplæringen). Deltakerne gjennomfører innledende og avsluttende ferdighetstester i tillegg til alle gruppeaktivitetene der de må vise at de har forstått det teoretiske innholdet som er undervist tidligere.</p> <p>2) Ferdighetene måles to ganger (i begynnelsen og i slutten av opplæringen). Deltakerne gjennomfører innledende og avsluttende ferdighetstester i tillegg til alle gruppeaktivitetene der de må vise at de har forstått det teoretiske innholdet som er undervist tidligere.</p> <p>Malene for de innledende og avsluttende kunnskaps-/ferdighetstestene/øvelsene, uttalelse fra den som gjennomfører undervisningen og andre verifiseringsverktøy sammen med instruksjoner for bruk og lesing av resultatene er vedlagt programmet.</p>



Detaljert innhold i modulene (pensum med læringsutbytte og verifiseringskriterier)

1. MODUL - SIKKERHET (13 DIDAKTISKE TIMER: 8 O + 5 A):

Modulær enhet (som nevnt i kursets struktur)	Innhold i undervisningen (emner/øvelser/annet)	Læringsutbytte (kunnskap, ferdigheter, holdninger)	Kriterier for verifisering
1.1 Hva er sikkerhet? (3 didaktiske timer: 2 O = 1 A), sted: klasserom som muliggjør gruppearbeid...	<ul style="list-style-type: none">- Hva er sikkerhet?- Nåværende situasjon- Hva kan vi gjøre?	<ul style="list-style-type: none">- Kunnskap om sikkerhet generelt- Kunnskap om dagens situasjon i verden når det gjelder internett og digital kompetanse.- Kunnskap om hvordan ivareta sikkerheten vår og ikke utsette oss selv for fare uten ansvar.- Identifisere «good practises» for å bruke sikkerhet til egen fordel.	<ul style="list-style-type: none">- Du kan oppdage hvilke funksjoner som passer inn i sikkerhetsområdet- Kan skille mellom fortid og nåtid når det gjelder ulike metoder for å holde oss trygge.- Har evnen til å utføre ulike rutiner for å unngå sikkerhetsproblemer.



1.2 Nettmobbing (3 didaktiske timer 2 O = 1 A), sted: klasserom som muliggjør gruppearbeid.	<ul style="list-style-type: none">- Eksempler på nettmobbing- Hvor skjer det...- Årsaker til nettmobbing..- Måter å reagere på...- Debattgruppe- Video om temaet	<ul style="list-style-type: none">- Kunnskap om nettmobbing generelt- Måter å håndtere nettmobbing på	<ul style="list-style-type: none">- Du kan kjenne igjen nettmobbing- Forstå de mulige (ubegrunnede) årsakene til at det dukker opp.
1.3 Sikkerhet (Internett-farer) (3 didaktiske timer: 2 O = 1 A), sted: klasserom som muliggjør gruppearbeid.	<ul style="list-style-type: none">- Hva skal den brukes til?- De hyppigste angrepene på internett.- Sterke passord- Beskyttelse av personopplysninger og personvern- Offentlige og private data	<ul style="list-style-type: none">- Kunnskap om sikkerhet- Kjennskap til de vanligste internettangrepene som phishing, vishing og...- Kunnskap om hvordan du lager et godt og sikkert passord	<ul style="list-style-type: none">- Du kan oppdage de vanligste internettangrepene og hvordan du unngår dem.- Du kan lage et bedre passord- Vite hvordan man skiller mellom offentlig og privat data...
1.4 Ta vare på vårt digitale fotavtrykk (2 didaktiske timer: 1 O = 1 A), sted: klasserom som muliggjør gruppearbeid.	<ul style="list-style-type: none">- Hva er det digitale fotavtrykket?- Måter å ta vare på vårt digitale fotavtrykk på- Gruppeøvelser om det digitale fotavtrykket- Hvor viktig er det digitale fotavtrykket for vår nåtid og fremtid?	<ul style="list-style-type: none">- Kunnskap om digitale fotavtrykk- Evne til å ta ansvar i forhold til digitale fotavtrykk- Diskusjon og samtaler fra ulike perspektiver for å komme frem til felles konklusjoner.- Ta vare på vårt image for nåtiden og fremtiden	<ul style="list-style-type: none">- Ingen sammenblanding av digitale fotavtrykk og andre begreper



1.5 Beskyttelse av miljøet (2 didaktiske timer: 1 O = 1 A), sted: klasserom som muliggjør gruppearbeid.	<ul style="list-style-type: none">- Hva er det til?- Grønn databehandling- Påvirkning av IKT- Hva kan vi gjøre?	<ul style="list-style-type: none">- Kunnskap om hvordan IKT påvirker miljøet- Kunnskap for å redusere denne påvirkningen	<ul style="list-style-type: none">- Være ansvarlig når det gjelder å ta vare på miljøet og bruke digital kompetanse.
2. MODUL - PROBLEMLØSNING (8 DIDAKTISKE TIMER: 5 O + 3 A):			
Modulær enhet (som nevnt i kursstrukturen)	Innhold i undervisningen	Læringsutbytte (kunnskap, ferdigheter, holdninger)	Kriterier for verifisering
2.1 Hva er "problemløsning"? (3 didaktiske timer: 2 O = 1 A), sted: klasserom som muliggjør gruppearbeid.	<ul style="list-style-type: none">- Hva er problemløsning?- Løse tekniske problemer- Gruppeøvelser om problemløsning- Hva du skal gjøre hvis du har et virus	<ul style="list-style-type: none">- Kunnskap om problemløsning- Kunnskap om tekniske problemstillinger knyttet til problemløsning	<ul style="list-style-type: none">- Evne til å bruke problemløsning i hverdagen
2.2 De fire teknikkene for problemløsning (2 didaktiske timer: 1 O = 1 A), sted: klasserom som muliggjør gruppearbeid.	<ul style="list-style-type: none">- Kjenn de fire viktigste teknikkene- Øvelser og eksempler på refleksjon for hver av dem	<ul style="list-style-type: none">- Kunnskap for å oppdage de fire viktigste teknikkene	<ul style="list-style-type: none">- Evne til å oppdage de fire viktigste teknikkene og spørre om du noen gang i livet har brukt noen av dem.



2.3 Identifisering av behov og teknologiske løsninger (2 didaktiske timer: 1 O = 1 A), sted: klasserom som muliggjør gruppearbeid.	<ul style="list-style-type: none">- Hvorfor er det viktig?- TIPS- Tøm nettleserens hurtigbuffer- Gruppeaktiviteter	<ul style="list-style-type: none">- Kunnskap om behovene og de teknologiske svarene som de tilbyr oss i dag for enhver livssituasjon.	<ul style="list-style-type: none">- Evne til å identifisere teknologiske behov- Evne til å vite når det er hensiktsmessig å rengjøre enheten vår
2.4 Identifisere digitale kompetansegap (1 didaktisk time: 1 O), sted: opplæringsrom som muliggjør gruppearbeid....	<ul style="list-style-type: none">- Kreativ bruk av digitale teknologier- Hva skal den brukes til?- Tøm nettleserens hurtigbuffer- Gruppeaktiviteter	<ul style="list-style-type: none">- Kunnskap til å identifisere hull i egen kompetanse	<ul style="list-style-type: none">- Evne til å rydde i våre elektroniske enheter til rett tid
3. MODUL - INFORMASJONS- OG DATAKOMPETANSE (5 DIDAKTISKE TIMER: 3 O + 2 A):			
Modulær enhet (som nevnt i kursstrukturdelen)	Innhold i undervisningen	Læringsutbytte (kunnskap, ferdigheter, holdninger)	Kriterier for verifisering
3.1 Hva er "informasjons- og datakompetanse"? (1 didaktisk time: 1 O), sted: opplæringsrom som muliggjør gruppearbeid.	<ul style="list-style-type: none">- Hva er den basert på?- Hva mer?- Kompetanse- Gruppeaktiviteter	<ul style="list-style-type: none">- Kunnskap om hva "informasjons- og datakompetanse" er, og være klar over betydningen av dette begrepet.	<ul style="list-style-type: none">- Å forstå viktigheten av dette konseptet
3.2 Surfing, søk og filtrering av data, informasjon og digitalt innhold (2 didaktiske timer: 1 O = 1 A), sted:	<ul style="list-style-type: none">- Hva skal den brukes til?- Aktivitet: Søkemotorer- Eksempler	<ul style="list-style-type: none">- Kunnskap om nettlelere- Kunnskap om filtrering av data- Kunnskap om digitalt innhold	<ul style="list-style-type: none">- Evne til å trekke konklusjoner om dette konseptet



klasserom som muliggjør gruppearbeid.			
3.3 Evaluering av data, informasjon og digitalt innhold (1 didaktisk time: 1 O), sted: klasserom som muliggjør gruppearbeid.	<ul style="list-style-type: none">- Hva skal den brukes til?- Eksempler- Aktivitet: kilder- Typer av kilder	<ul style="list-style-type: none">- Kunnskap om evaluering av data- Kunnskap om kilder og hvilke typer kilder vi kan finne- Deltakende holdning i gruppeaktivitet der alle deltakerne samarbeider og bidrar med ideer.	<ul style="list-style-type: none">- Forstå hva begrepet evaluering av data betyr.- Oppdage og skille mellom de ulike kildene vi kan finne, med vekt på hvilke som er bedre eller dårligere.
3.4 Fake News (2 didaktiske timer: 1 O = 1 A), sted: klasserom som muliggjør gruppearbeid.	<ul style="list-style-type: none">- Hva er det?- Hvordan oppdage falske nyheter?- Still deg selv disse spørsmålene...- Aktivitet: Sherlock Holmes- Noen dynamikker	<ul style="list-style-type: none">- Kunnskap om falske nyheter- Kunnskap om hvordan du kan oppdage dem og viktigheten av å unngå falske nyheter.- Deltakende og samarbeidsvillig holdning til ulike dynamikker og gruppeaktiviteter.	<ul style="list-style-type: none">- Å være i stand til å oppdage hvilken type falske nyheter det dreier seg om, og hvilken intensjon hver type har- Vite hvordan du kan avvise disse falske nyhetene og ikke fortsette å spre dem.
4. MODUL - SKAPING AV DIGITALT INNHold (8 DIDAKTISKE TIMER: 5 O + 3 A):			



Modulær enhet (som nevnt i kursstrukturdelen)	Innhold i undervisningen	Læringsutbytte (kunnskap, ferdigheter, holdninger)	Kriterier for verifisering
4.1 Skape digitalt innhold (3 didaktiske timer: 2 O = 1 A), sted: klasserom som muliggjør gruppearbeid.	<ul style="list-style-type: none">- Typer av innhold- Typer av format- Vellykket digital innholdsproduksjon- Utvikling av digitalt innhold- Aktivitet: Opprette en blogg- Aktivitet 2: Lage en podcast	<ul style="list-style-type: none">- Kunnskap om ulike typer innhold og format- Grunnleggende kunnskap om hvordan man lager forskjellig digitalt innhold- En deltakende og kreativ holdning til de to aktivitetene for å skape digitalt innhold.	<ul style="list-style-type: none">- Å kunne skape digitalt innhold- Være kreativ og lage et blogginnlegg og en podcast
4.2 Integrering og bearbeiding av digitalt innhold (2 didaktiske timer: 1 O = 1 A), sted: klasserom som muliggjør gruppearbeid.	<ul style="list-style-type: none">- Hva skal den brukes til?- 6 trinn for å skape lønnsomt digitalt innhold- Aktivitet: Selfies	<ul style="list-style-type: none">- Kunnskap om utarbeidelse av digitalt innhold- Kunnskap om rekkefølgen og trinnene for å skape effektivt digitalt innhold	<ul style="list-style-type: none">- Evne til å være ryddig og praktisk
4.3 Opphavsrett og lisenser (3 didaktiske timer: 2 O = 1 A), sted: klasserom som muliggjør gruppearbeid...	<ul style="list-style-type: none">- Hva skal den brukes til?- Betydningen av opphavsrett- Typer av lisenser- Aktivitet: Konesjoner	<ul style="list-style-type: none">- Kunnskap om lisenser, lisensstyper og opphavsrett.- Proaktiv holdning i de ulike gruppeaktivitetene	<ul style="list-style-type: none">- Evne til å oppdage og skille mellom ulike typer lisenser og opphavsrettigheter
5. MODUL - KOMMUNIKASJON OG SAMARBEID (12 DIDAKTISKE TIMER: 10 O + 2 A):			
Modulær enhet (som nevnt i kursstrukturen)	Innhold i undervisningen	Læringsutbytte (kunnskap, ferdigheter, holdninger)	Kriterier for verifisering



<p>5.1 Samhandling gjennom digitale teknologier (2 didaktiske timer: 2 O), sted: klasserom som muliggjør gruppearbeid.</p>	<ul style="list-style-type: none">- Hva er den basert på?- Det går langt utover bruken av WhatsApp eller Facebook...- Hva betyr deltakende medborgerskap?- Gruppeaktivitet	<ul style="list-style-type: none">- Kunnskap om samhandling gjennom ulike digitale teknologier- Kunnskap om digitalt medborgerskap- Deltakende holdning i de ulike aktivitetene	<ul style="list-style-type: none">- Skille mellom ulike digitale teknologier- Finn ut hvor viktig hvert av disse digitale verktøyene er
<p>5.2 Deling ved hjelp av digital teknologi (1. undervisningstime: 1 O), sted: klasserom som muliggjør gruppearbeid.</p>	<ul style="list-style-type: none">- Hva skal den brukes til?- Eksempler- Engasjere seg i medborgerskap gjennom digital teknologi- Aktivitet: Overbevisende annonser	<ul style="list-style-type: none">- Kunnskap om den beste måten å dele erfaringer eller informasjon på gjennom digital teknologi.	<ul style="list-style-type: none">- Finn den beste måten å bruke teknologi på i det daglige
<p>5.3 Samarbeid ved hjelp av digital teknologi (4 didaktiske timer: 4 O), sted: klasserom som muliggjør gruppearbeid.</p>	<ul style="list-style-type: none">- Komponenter- Aktivitet: Oppdage- Utforsk OSM- Aktivitet: Bidra til wikipedia- Aktivitet: Adferd på nettet	<ul style="list-style-type: none">- Kunnskap om samarbeid ved hjelp av digital teknologi- Kunnskap om de ulike komponentene- Proaktiv og kreativ holdning til utvikling av de ulike aktivitetene	<ul style="list-style-type: none">- Evne til å samarbeide ved hjelp av digital teknologi



<p>5.4 Håndtering av digital identitet (5 didaktiske timer: 3 O = 2 A), sted: klasserom som muliggjør gruppearbeid.</p>	<ul style="list-style-type: none">- Hva er digital identitet?- Hvordan tar vi vare på vår digitale identitet?- Gruppeaktivitet- Digital identitet vs. personlig identitet- Noen dynamikker og gruppediskusjoner	<ul style="list-style-type: none">- Kunnskap om digital identitet- Kunnskap om betydningen av digital identitet i dagliglivet vårt- Kunnskap om hvordan vi tar vare på vår digitale identitet- Deltakende holdning til de ulike dynamikkene som foreslås i løpet av kurset.	<ul style="list-style-type: none">- Evne til å forstå hva digital identitet er, og hvor viktig det er.- Ta vare på den digitale identiteten på samme måte som vi tar vare på vår personlige identitet.
--	---	--	---



Delfinansiert av
Den europeiske union



**Delfinansiert av
Den europeiske union**

Ansvarsfraskrivelse: Prosjektet er delfinansiert av Den europeiske union. De synspunkter og meninger som uttrykkes tilhører bare forfatter(en) selv og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til Den europeiske union eller Det europeiske utdannings- og kulturutøverbyrået (EACEA). Verken Den europeiske union eller EACEA kan holdes ansvarlig for dem.



Attribusjon-Ikkekommersiell-Del-lik (CC BY-NC-SA)

Denne lisensen lar andre remikse, tilpasse og bygge på ditt arbeid ikke-kommersielt, så lenge de gir deg kreditt og lisenserer sine nye kreasjoner under de samme vilkårene.

