

# Lek og læring med digitale verktøy i barnehagen

Høyere yrkesfaglig utdanning – Ett år på deltid

Nettbasert, 30 studiepoeng

Studiet er akkreditert av styret den 21.04.23 (sak 23\_3\_23)

Godkjent i Utdanningsutvalget den 18.04.23 (38/23)

Med forbehold om endringer

## Innholdsfortegnelse

<b>Innledning</b> .....	<b>2</b>
<b>Opptakskrav</b> .....	<b>3</b>
<b>Omfang og forventet arbeidsmengde</b> .....	<b>4</b>
<b>Organisering av utdanningen</b> .....	<b>5</b>
<b>Faginnhold og oppbygning av utdanningen</b> .....	<b>6</b>
<b>Læringsutbyttebeskrivelse for utdanningen som helhet</b> .....	<b>7</b>
<i>Kunnskaper</i> .....	7
<i>Ferdigheter</i> .....	7
<i>Generell kompetanse</i> .....	7
<i>Emne 1: Barnehagens digitale praksis</i> .....	8
<i>Emne 2: Lekende og skapende læringsprosesser med digitale verktøy</i> .....	9
<b>Undervisningsformer og læringsaktiviteter</b> .....	<b>10</b>
<i>Oversikt over aktuelle læringsaktiviteter</i> .....	10
<b>Vurdering</b> .....	<b>12</b>
<i>Formativ vurdering</i> .....	12
<i>Summativ vurdering</i> .....	12

## Innledning

Utdanningen *Lek og læring med digitale verktøy i barnehagen* er et nettbasert deltidsstudium på 30 studiepoeng på fagskolenivå.

Digitale verktøy har blitt en del av barnas hverdag, lek, læring og oppvekst. Ved bruk av digitale verktøy i det pedagogiske arbeidet skal dette støtte opp om barns læreprosesser og bidra til å oppfylle rammeplanens føringer for et rikt og allsidig læringsmiljø for alle barn. Dette er en viktig oppgave og barnehageansatte må derfor ha relevant kompetanse om pedagogisk arbeid med digitale verktøy i barnehagen.

Utdanningen gir studenten nødvendige kunnskaper, ferdigheter og kompetanse for å kunne arbeide med digitale verktøy i barnehagen. Studenten vil få kompetanse om etiske problemstillinger rundt bruk av digitale verktøy, hvordan vurdere relevans og egenhet av digitale verktøy. I tillegg vil studenten få kompetanse om hvordan legge til rette for at barn utforsker, leker, lærer og selv er deltakende og skapende gjennom ulike digitale uttrykksformer.

Etter endt utdanning vil studenten ha konkrete verktøy og metoder for å utføre arbeid med digitale verktøy i barnehagen. Innholdet tilpasses aldersgruppen 1-6 år.

Utdanningen er bygget opp av to emner. Første emne gir innføring i hva digital kompetanse innebærer for barnehageansatte og hvordan arbeide med å fremme og etablere en god digital praksis i barnehagen. Det andre emnet tar for seg hvordan planlegge, tilrettelegge og gjennomføre digitale og analoge aktiviteter sammen med barn, samt hvordan skape læringsmiljøer som stimulerer til utforskende og skapende lek og læring med digitale verktøy, med prosjektarbeid som metode.

Denne utdanningen er særlig aktuell for ansatte i barnehage: barne- og ungdomsarbeidere, barnehageassistenter, barnehagelærere og styrere. Den kan også være aktuell for ansatte i skole og SFO: SFO-ledere, baseledere, pedagoger på SFO, assistenter, barne- og ungdomsarbeidere og lærere.

## Opptakskrav

### Formelle krav

- Fullført og bestått videregående opplæring herunder:
  - Generell studiekompetanse
  - Fag/svennebrev
  - Treårig yrkesfaglig opplæring

### Realkompetansevurdering

- Opptak på bakgrunn av realkompetanse foretas etter en vurdering av søkerens dokumentasjon og eventuelt utfyllende informasjon. Vurdering baseres på kravene til opptak på grunnlag av formell kompetanse
- Søkere som er minimum 23 år i opptaksåret, kan tas opp på grunnlag av tilsvarende realkompetanse.
- Med realkompetanse menes all formell og ikke formell kompetanse som søker har opparbeidet seg gjennom skolegang, arbeid og fritid. Arbeidsattester må inneholde start- og sluttdato samt stillingsprosent/timetall.
- Den samlede realkompetansen skal være likeverdig med det formelle opptakskravet
- Søker må dokumentere norskkunnskaper tilsvarende kompetansemålene i vg1 studieforberevende, vg2 i yrkesfaglig utdanningsprogram, eller språkprøve tilsvarende nivå B2.

## Omfang og forventet arbeidsmengde

Utdanningen er et deltidstilbud over 10 måneder som tilsvarer 5 måneders utdanning på heltid. Utdanningen gir 30 studiepoeng. Normert arbeidsmengde er stipulert til totalt 760 timer. Til hvert av emnene skal det leveres arbeidskrav og avsluttende emneoppgave.

Oversikt over temaer og fordeling av studiebelastning:

Emne	Timer	Studiepoeng
Emne 1: Barnehagens digitale praksis	380	15
Emne 2: Lekende og skapende læringsprosesser med digitale verktøy	380	15
<b>Totalt</b>	<b>760</b>	<b>30</b>

## Organisering av utdanningen

Utdanningen gjennomføres nettbasert og er organisert som en kombinasjon av selvstudier og nettbaserte samlinger hvor lærer og studenter møtes. Undervisningen foregår på kveldstid og det er mulig å kombinere utdanningen med jobb.

Skolens pedagogiske modell baserer seg på at læring gjennom egenarbeid, oppgaveløsning og dialog og diskusjon med medstudenter kombineres med støtte og oppfølging fra lærere og skolen. Aktivitet, samhandling og kommunikasjon er sentrale elementer i utdanningen. Gjennom arbeidskrav, selvtester og andre praktiske oppgaver oppfordrer skolen studentene til høy grad av aktivitet, og til å følge den normerte studieprogresjonen. Den normale studietiden en student bør forvente å bruke er 20 timer per uke, inklusive tid som medgår til nettsamlinger.

Læringsplattformen fungerer som studentenes klasserom og gir oversikt over studiet. Her finnes planer som viser hva som skal gås gjennom hver uke med læringsutbyttebeskrivelser, lærestoff og læringsaktiviteter. Plattformen gir også tilgang til studieplan, læremidler, bakgrunnsstoff, oppgaver og diskusjonsforum. Gjennom læringsplattformen kan studentene også kommunisere med lærer, medstudenter og administrasjon.

Ved studiestart introduseres studentene for utdanningens innhold og læringsutbytte. Det gis en generell innføring i studieteknikk gjennom programmet «Lær å lære» med øvelser hvor studentene kan gjøre seg kjent med læringsplattformen og de mest brukte funksjonene.

Studenter har ulike og individuelle forventninger til oppfølging, og det er viktig at muligheten for kontakt med lærer er tilpasset den enkelte students behov. Studentene vil derfor få svar på sine spørsmål innen normalt 24 timer på virkedager. Studentene vil motta tilbakemeldinger på obligatoriske oppgaver senest fem virkedager etter leveringsfrist.

Skolen har også en egen teknisk supporttjeneste som etter behov bistår studentene.

## Faginnhold og oppbygning av utdanningen

Utdanningen er bygget opp av to emner og gir 30 studiepoeng. Emnene inneholder temaer som introduserer studenten for nye fagområder som er relevante for utdanningen. Temaene bygger på hverandre slik at studenten kan arbeide med oppgaver og fagstoff med økende grad av kompleksitet og tverrfaglighet. Hvert emne avsluttes med en summativ vurdering.

Modellen under viser de to emnene i utdanningen med underliggende temaer.

<b>1. semester</b>	<b>Emne 1</b>  Barnehagens digitale praksis	<b>Tema 1</b>  Digital kompetanse	<b>Tema 2</b>  Lek -og læringsprosesser og digital dannelse	
<b>2. semester</b>	<b>Emne 2</b>  Lekende og skapende læringsprosesser med digitale verktøy	<b>Tema 1</b>  Prosjektarbeid i barnehagen	<b>Tema 2</b>  Lekende læring	<b>Tema 3</b>  Skapende læring

## Læringsutbyttebeskrivelse for utdanningen som helhet

Alle studieprogrammene ved Fagskolen Kristiania har fastsatt et overordnet læringsutbytte som enhver student er forventet å kunne oppnå etter å ha fullført utdanningen. Læringsutbytte beskriver hva studenten er forventet å vite, kunne og være i stand til å gjøre som et resultat av læringsprosessen knyttet til utdanningen. Læringsutbytte er beskrevet i kategoriene kunnskap, ferdigheter og generell kompetanse.

### Kunnskaper

Kandidaten

- Har kunnskap om pedagogisk bruk av digitale verktøy i barnehagen
- Har kunnskap om barns lek -og læringsprosesser og hvordan tilrettelegge for lek og læring med digitale verktøy i barnehagen
- Har kunnskap om utvikling av digital dannelse og digital kompetanse hos barn
- Har kunnskap om prosjekt som arbeidsmetode i barnehagen
- Har innsikt i lover og regelverk som er relevante for bruk av digitale verktøy i barnehagen, og rammeplanens føringer om barnehagens digitale praksis
- Har kunnskap om relevante digitale verktøy som bidrar til å fremme og etablere en digital praksis i barnehagen, og har kjennskap til barnehagens fagområder
- Kan oppdatere kunnskap om digitale verktøy som er relevante for barn i aldersgruppen 1-6 år
- Har forståelse for barnehagens ansvar og rolle for å utvikle barns digitale kompetanse og dannelse

### Ferdigheter

Kandidaten

- Kan anvende kunnskap om pedagogisk bruk av digitale verktøy i lek -og læringsprosesser for å fremme barns digitale dannelse og kompetanse
- Kan anvende kunnskap om prosjektarbeid som metode for å fremme og etablere en digital praksis i barnehagen
- Kan finne relevant og oppdatert informasjon og fagstoff om arbeid med digitale verktøy i barnehagen som vil understøtte barns digitale dannelse
- Kan kartlegge ulike lekesituasjoner og læringsarenaer for å planlegge læringsprosesser med digitale verktøy

### Generell kompetanse

Kandidaten

- Forstår betydningen av arbeid med digitale verktøy sammen med barn i barnehagen
- Har utviklet en etisk grunnholdning i arbeid med digitale verktøy i barnehagen, og kan legge grunnlag for at barn utvikler begynnende digital-etiske forståelse rundt bruk av digitale verktøy, samt grunnleggende digitale kunnskaper og ferdigheter
- Kan legge til rette for lek -og læringsarenaer hvor barn utforsker, leker, lærer og selv kan være kreative og skapende gjennom ulike digitale uttrykksformer
- Kan bygge faglige relasjoner og samarbeid på tvers av sin avdeling og organisasjon for å utvikle barnehagens digitale praksis og bidra med intern og ekstern kunnskapsdeling om arbeid med digitale verktøy
- Kan utvikle nye arbeidsmetoder knyttet til bruk av digitale verktøy i barnehagen og tilpasse de barns forutsetninger



Faglig innhold for hvert emne

## Emne 1: Barnehagens digitale praksis

Dette emnet tar for seg hva digital kompetanse innebærer for barnehageansatte og hvilken kompetanse trengs for å oppfylle rammeplanens føringer i arbeidet med å fremme og etablere en god digital praksis i barnehagen. I dette emnet vil studenten få kunnskap og forståelse for hvorfor det er viktig å arbeide med digitale verktøy i barnehagen og hvordan det arbeidet kan gjøres relevant og meningsfylt for barn. Digitale verktøy gir mange muligheter, men også utfordringer og spørsmål. Studenten vil få kompetanse om hvordan ta etiske og pedagogiske vurderinger rundt bruk av digitale verktøy i barnehagen. Videre tar emnet for seg viktige prinsipper i barns lek -og læringsprosesser, og deres digitale dannelse.

Omfang/antall studiepoeng	15
Arbeidstimer	380
<b>Tema</b>	<b>Innhold</b>
<b>Tema 1:</b> Digital kompetanse	<ul style="list-style-type: none"><li>• Digital praksis i barnehagen</li><li>• Digital dømmekraft</li><li>• Digital etikk</li><li>• Vurdere relevans og egnethet av digitale verktøy</li></ul>
<b>Tema 2:</b> Lek -og læringsprosesser og digital dannelse	<ul style="list-style-type: none"><li>• Lek -og læringsprosesser – ulike aldersgrupper</li><li>• Digitalt medborgerskap – barnas deltagelse i den digitale verden</li><li>• Foreldreinvolvering og dialog i barns digitale dannelse</li></ul>

## Emne 2: Lekende og skapende læringsprosesser med digitale verktøy

Dette emnet tar først for seg hvordan arbeide med digitale verktøy i barnehagen med prosjektarbeid som metode. Studenten får kompetanse om hvordan planlegge, tilrettelegge og gjennomføre digitale og analoge aktiviteter sammen med barn i barnehagen. I tillegg vil studenten få kompetanse om hvordan tilrettelegge for at barn får erfaringer, kunnskaper og ferdigheter knyttet til digitale verktøy gjennom lekende og skapende utforskning og utprøving.

Omfang/antall studiepoeng	15
Arbeidstimer	380
<b>Tema</b>	<b>Innhold</b>
Tema 1: Prosjektarbeid i barnehagen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prosjekt som arbeidsmetode</li> </ul>
Tema 2: Lekende læring	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lekende læring og utforskning med ulike digitale verktøy: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Nettbrett, mobil, kamera, mikroskop, droner m.m.</li> <li>○ Pedagogiske apper og spill</li> <li>○ Koding og programmering for barn</li> </ul> </li> </ul>
Tema 3: Skapende læring	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Digitale skapende prosesser gjennom: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Digitale fortellinger</li> <li>○ Digitale bøker</li> <li>○ Digitale tegninger</li> <li>○ Fotofortelling og fotomontasje</li> <li>○ Animasjon</li> <li>○ Sansemotorisk lek med digitale verktøy</li> </ul> </li> </ul>

## Undervisningsformer og læringsaktiviteter

Alle nettstudenter ved Fagskolen Kristiania går i en klasse, og klassen følger samme progresjon. Studentene har nettsamlinger omtrentlig hver tredje uke sammen med lærer og de andre studentene. Lærer styrer, i samråd med studentene, hvordan samlingen skal disponeres. Det kan være gjennomgang av fagstoff, drøfting av oppgaver eller demonstrasjon av verktøy. Det gjøres opptak av hver samling som er tilgjengelig for studentene etterpå. Opptakene kan benyttes til repetisjon eller av studenter som ikke har anledning til å delta direkte. I tillegg arbeider studentene med selvstudier, lesing av aktuell litteratur og arbeid med ulike læringsaktiviteter og oppgaver.

### Oversikt over aktuelle læringsaktiviteter

Læring er en prosess som krever aktiv innsats og hardt arbeid av studenten. De ulike læringsaktivitetene og arbeidsformene skal gi studentene trening i å søke kunnskap, kritisk tenkning og problemløsning. Variasjon i aktiviteter og oppgavetyper er også nødvendig for at studentene skal oppnå en helhetlig kompetanse som omfatter både kunnskaper, ferdigheter og generell kompetanse.

#### Egenarbeid

Egenarbeid er en viktig del av det å studere. Det innebærer lesing og bearbeiding av fagstoff, refleksjon over egen utviklings- og læringsprosess, arbeid med øvingsoppgaver og arbeidskrav og bruk av digitale læremidler.

#### Gruppeoppgaver

Det brukes ulike typer gruppeoppgaver både i nettsamlingene og gruppeoppgaver som studentene løser sammen mellom samlingene. Gruppeoppgaver er med på å øke studentenes refleksjonsevne, og det skaper en dypere forståelse av både etiske og faglige problemstillinger, i tillegg til at det er med på å skape et godt og aktivt læringsmiljø.

#### Digitale øvingsoppgaver i LMS

I læringsplattformen er det ulike typer digitale øvingsoppgaver, som f.eks. quiz, tankedelingsoppgaver, digitale tester og ordliste. I noen av disse oppgavetyper repeterer studentene faglig kunnskap, mens i andre oppgavetyper trener de på å vise forståelse og se sammenhenger.

#### Arbeidskrav

Studentene skal levere arbeidskrav for å vise forståelse for helhet og sammenhenger. Arbeidskravene er et verktøy til oppfølging av studentens progresjon og oppnåelse av læringsutbytter. Enkelte arbeidskrav løses i grupper.

#### Forum

Studentene diskuterer ulike spørsmål og problemstillinger ut fra de ulike emnene. Her må studentene bidra med både å skrive egne innlegg og svare på medstudenters innlegg.

#### Medstudentvurdering

Studentene vurderer hverandres oppgaver ut fra gitte vurderingskriterier, og gir hverandre tilbakemeldinger, enten i gruppe eller i par. Medstudentvurdering gjør at studentene må reflektere dypere over emnet, vurderingskriteriene og læringsutbyttebeskrivelsene, i tillegg til at de får mer kunnskap om temaet ved at de ser andres måter å løse oppgaven på.

#### Omvendt undervisning

Studentene får innføring i nye temaer ved å se korte filmer med presentasjon av fagstoff. Etterpå jobber de med ulike digitale øvingsoppgaver og andre oppgaver for å sjekke om de har forstått innholdet. Lærer gjennomgår hovedpunktene og oppsummerer i nettsamlingen.

## Vurdering

Fagskolen Kristiania skiller mellom formativ (underveis) og summativ (avsluttende) vurdering.

### Formativ vurdering

Formative vurderinger har til hensikt å gi studenten tilbakemeldinger på faglig nivå og oppnådd læringsutbytte i det enkelte emnet. Formativ vurdering er en vurdering for videre læring, og hensikten er å fremme læring hos studenten.

Gjennom hele utdanning får studentene formativ vurdering i form av skriftlige tilbakemeldinger på arbeidskravene de leverer ut fra gitte vurderingskriterier. Arbeidskravene er et verktøy for å følge opp i hvilken grad studentene har nådd læringsutbyttet, og for å veilede studentene i deres faglige utvikling. Studentene kan også få muntlig tilbakemelding hvis de ønsker det, enten individuelt eller i gruppe.

Hvis arbeidskrav blir vurdert til ikke godkjent, vil studenten få en mulighet til å levere en ny oppgave til vurdering. Studenten gis inntil to forsøk på å forbedre oppgaven. Alle arbeidskrav må være levert og godkjent før studentene kan gå opp til eksamen i emnet.

### Summativ vurdering

Den summative vurderingen har til hensikt å vurdere i hvilken grad studenten har oppnådd læringsutbyttet, det vil si en vurdering av læring. Emnene avsluttes med en emneoppgave, eksamen, der studentene vurderes etter en skala fra A-F (der A-E er bestått og F er ikke bestått). Fagskolens regler for klage og kontinuasjon gjelder for eksamensoppgavene.

<b>Vurderingsoversikt og sensurordning</b>		
Emne 1: Barnehagens digitale praksis	Emneoppgave, individuell/gruppe	Intern sensor
Emne 2: Lekende og skapende læringsprosesser med digitale verktøy	Emneoppgave, individuell/gruppe	Ekstern og intern sensor