



# SOCIAL CONNECTIONS: UDDANNELSE I E-SOCIALT ARBEJDE

Læreplan for undervisning i e-socialt arbejde

Project Number: 2021-1-ES01-KA226-VET-095080

*The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.*

## **7. Facilitering af brugerens digitale kompetencer**

**7.1. Digitale mediekendskab**

**7.2. Digital kommunikation og samarbejde**

**7.3. Oprettelse af digitalt indhold**

**7.4. Ansvarlig brug**

**7.5. Digital problemløsning**

## 7.1. Digitalt mediekendskab

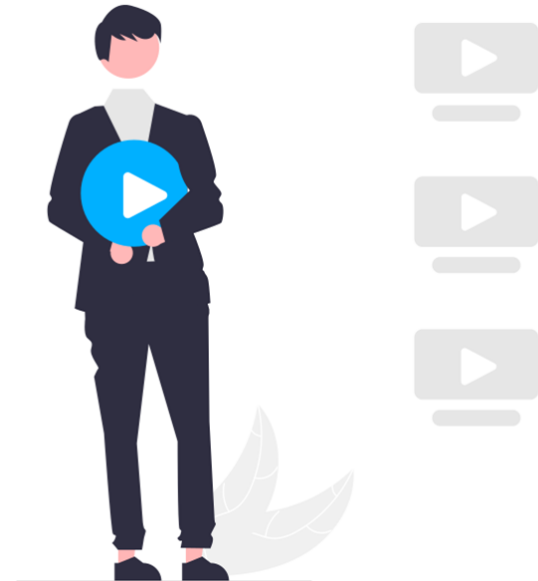


- DigComp 2.1, rammen for digitale kompetencer for borgerne, indeholder et stort sæt kompetencer organiseret i 8 færdighedsniveauer for digitale færdigheder og eksempler på anvendelse.
- DigCompEdu fokuserer ikke på tekniske færdigheder, men på, hvordan digitale teknologier kan bruges til at forbedre og forny uddannelse og erhvervsuddannelse.
- 22 kompetencer organiseret i 6 områder: Professionelt engagement, digitale ressourcer, undervisning og læring, vurdering, styrkelse af eleverne og fremme af elevernes digitale kompetencer.

## 7.1. Digitalt mediekendskab

Ved hjælp af disse rammer kan undervisere opdage huller i elevernes digitale færdigheder og indarbejde digitale læringsaktiviteter for at støtte og forbedre brugernes digitale færdigheder:

- **Digitalt pensum:** rigt digitalt indhold, multimedier og gratis online ressourcer til at skabe personlige studieprogrammer; brug af videoer, lydclip og interaktive spil;
- **Digitale klasseværelsesmodeller:** blandet læring, flipped classroom-model;
- **Giver eleverne flere muligheder ud over de traditionelle materialer og giver mulighed for at bruge PPT, animerede tegneserier osv.**



## Gratis e-lærings platforme



## 7.2. Digital kommunikation og samarbejde

**Brug af digitale teknologier til kommunikation og deltagelse i samfundslivet**



Internettet og elektroniske og digitale gadgets kan spille en vigtig rolle for at overvinde sociale udfordringer og engagere folk i social deltagelse, for selv om sociale bevægelser er opstået online, kan de forbinde sig med andre lokalt baserede deltagere og konvergere til ansigt-til-ansigt-interaktion.

## 7.3. Oprettelse af digitalt indhold

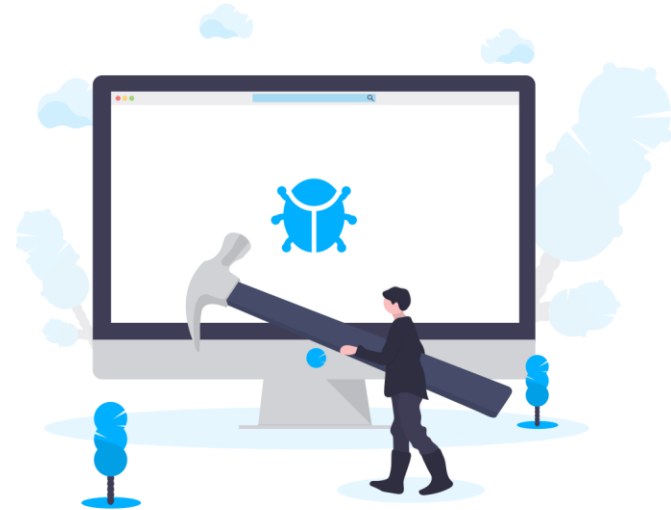
Gratis værktøjer til oprettelse af digitalt indhold, der kan bruges i undervisnings- og læringsopgaverne :



## 7.4. Ansvarlig brug

### Nøglebegreber :

- GDPR;
- Internet/online-identitet
- Identitetstyveri
- Cybermobning
- Fake news og misinformation

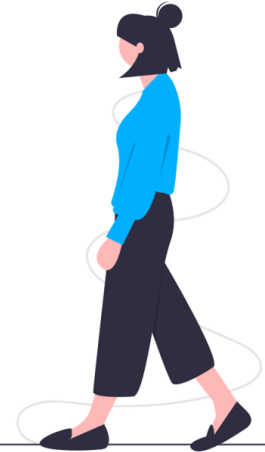
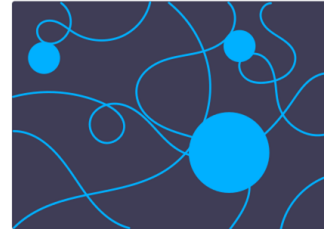




## 7.5. Digital problemløsning

### Aktive og brugercentrerede metoder:

Projekt- og problembaseret læring  
Erfaringsbaseret læring  
aktionslæring  
Agil læring  
Designtænkning  
Undersøgelserbaseret læring





Project partners:



Project Number: 2021-1-ES01-KA226-VET-095080

*The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.*