

MEDIEKOMPETENCER OG IT

Grundlaget for medie-kompetencer

Mediedannelse kan opdeles i to adskilte områder: indirekte og direkte mediedannelse. Enhver form for undervisning i dag foregår inden for rammerne af teknologi og medier; indirekte mediedannelse, som f.eks. læsning, skrivning, regning, billedforståelse og etik, er således en del af enhver form for pædagogik. Direkte mediedannelse er undervisning dedikeret til bestemte emner som funktion, effekt og brug af medier. Indtil 4. klasse spiller indirekte medieuddannelse den centrale rolle. Derefter øves konkrete og direkte mediekompetencer.

Kompetencemål efter 9. klasse

Undervisningen giver eleverne mulighed for at

- at anvende computerteknologi og andre medier med omtanke og refleksion.

Færdigheds- og videns mål efter 9. klasse

Undervisningen giver eleverne mulighed for at

- kunne diskutere etiske spørgsmål vedrørende kommunikation på internettet
- have viden om kommunikationsetik
- kunne vælge digitale teknologier i forhold til situationen
- have viden om digitale teknologiers kommunikationsmuligheder
- kunne diskutere betydningen af digitale kommunikationsteknologier for eget liv og fællesskab
- have viden om sammenhængen mellem digitale teknologier og kommunikation
- kunne anvende tekstprogram, billedbehandling og regneark
- forstå principperne bag den digitale teknologi
- have indsigt i de historiske og kulturelle aspekter af IT

Fagplan for IT og medieundervisning

Fra børnehaveklassen til 4. klasse arbejdes der på de indirekte færdigheder. Der lægges grunden i de sproglige, kunstneriske og æstetiske kompetencer. Igennem læreplanen opbygges og styrkes sociale, etiske og empatiske evner. De sociale færdigheder, som er nødvendige i sociale virtuelle netværk, praktiseres i det virkelige liv. Eleverne får rig mulighed for at skabe sociale netværk i den virkelige verden ved at blive involveret i skolens projekter. Alle disse aktiviteter kan betragtes som indirekte mediedannelse og kan give svar på de udfordringer som opstår i de virtuelle sociale netværk.

Flere besøg på biblioteket i danskundervisningen introducerer computeren, som et middel til kritisk informationsøgning

Fra 5. klasse inddrages computer/tablet/smartphone direkte i undervisningen. Det kan være i form af nyhedsklip, filmklip, videoer, podcasts m.m.

Eleverne arbejder på individuelle opgaver, hvor de kan søge informationer på nettet. I flere fag arbejdes med søgning af billeder og tekst, relevans af søgeresultater og kildekritik.

Der tales om sikkerhed på nettet, om omgangstone og mobning i sociale medier.

Der undervises i tekstbehandling i et skriveprogram, samt i layout og stavekontrol – i forbindelse med opgaveskrivning. Et avisprojekt kan være en del af et dansk/ historie forløb.

6.-7. klasse

Fra 6. kl. og fremefter kan forskellige metoder til præsentation implementeres og praktiseres, hvoraf nogle kan være computerbaseret; deres fordele og ulemper kan diskuteres i klassen.

Der undervises fx i et regneark program.

Økonomi og budgetlægning er et område hvor computeren kan inddrages i matematikundervisningen.

I historieundervisningen omkring industrialiseringen kan man føre den op til i dag, tage på besøg i fabrikker og iagttage brugen af computere og robotter i produktionen.

I meteorologi perioden kan vejrudsigter på nettet være en oplagt del, ligesom indføring i og udarbejdelse af statistiske modeller for data f.eks. aflæsning af en vejrstation.

Fra 8. klasse.

I matematik anvendes matematik- og geometriprogrammer i undervisningen til bl.a.

Keglesnit, tegning af grafer og til samling og behandling af data til statistik.

I danskundervisningen inddrages medier til billed- og film analyse. Der kan evt. arbejdes på en digital avis eller blog.

8-9. klasse har deres fysik, kemi, biologi og matematik undervisning på Høng Gymnasium & HF, hvor Intranettet Lectio benyttes ifm. lektier, beskeder m.m. Brugen af IT er en integreret del af undervisningen.