

Digital kompetens på fritidshemmet

- Utveckla ert digitala arbete och skapa nätsmarta elever

- Använda digitala verktyg på ett framgångsrikt sätt
- Introducera programmering och utmana elevernas problemlösande förmåga
- Bli ett stöd för att elevernas vistelse på nätet ska bli säker och trygg

Om kursen

Sociala medier, onlinespel, filmskapande och programmering. Unga är idag både konsumenter och producenter på nätet och livet online blir en förlängning av det dagliga livet på skolan och fritids. Digitala verktyg ska ha en självklar plats i verksamheten. Det kräver att vi har goda kunskaper om vilka verktyg vi ska använda och på vilket sätt. Fortbildningen ger verktyg för att för att utveckla ert digitala arbete och vi kommer praktiskt prova på flera olika verktyg och lära oss hur vi kan utmana elevernas nyfikenhet och kreativitet. Fortbildningen ger även insikt och kunskap om hur vi stöttar eleverna att bli nätsmarta för en trygg, säker och rolig vistelse på nätet.

Målgrupp

Lärare i fritidshem, fritidspedagoger, skolledare.

Innehåll

Hur utmanar vi elevernas nyfikenhet och kreativitet med digitala verktyg?

Digitala verktyg är en självklar del av verksamheten, men för att de ska bidra till att stimulera lärande och utveckling krävs att vi har ett genomtänkt syfte med hur vi använder dem. Under fortbildningen lär vi oss mer om hur vi utvecklar vårt digitala arbete på ett framgångsrikt sätt samt provar flera olika appar och redskap som bland annat ger möjlighet att utveckla estetiska processer genom att skapa exempelvis film, animationer och collage med eleverna.

Hur och varför kan vi introducera programmering på fritids?

Fritidshemmets undervisning ska ge eleverna möjlighet att pröva och utveckla idéer, lösa problem och omsätta idéerna till handling. Genom att använda oss av programmering i undervisningen kan vi ta tillvara på elevernas intressen och skapa ett upplevelsebaserat lärande som tränar just problemlösning och att pröva idéer samtidigt som det logiska tänkandet utvecklas. Om vi på ett genomtänkt sätt skapar undervisningstillfällen med programmering kan vi omsätta flera av fritidshemmets uppdrag på ett lustfyllt sätt i en och samma lektion. Här finns förutsättningar för utforskande, kreativitet, kommunikation, samarbete och mycket mer. Robotar är både roligt och lärorikt!

Hur stöttar vi eleverna för en trygg, säker och rolig vistelse på nätet?

Man skulle kunna säga att fritidsgården har flyttat ut på nätet och att den är öppen dygnet runt. Det är i många fall en tuff värld de möter i det digitala rummet och ofta lär de sig att navigera i denna värld helt utan stöd från vuxna. Vi behöver kliva in och guida eleverna till smarta och säkra val på nätet. Hur är man en bra kompis på nätet? Hur gör jag när jag möter obehagliga saker? Hur ska jag förhålla mig till likes, kränkande kommentarer, trakasserier eller hot? Det viktigaste verktyget här är samtalet! Fortbildningen ger kunskap om hur vi samtalar med eleverna för att ge dem strategier och verktyg att utveckla sin nätkompass och virtuella kompetens.



Ort och Datum

Stockholm - 28 apr 2020

Malmö - 4 maj 2020

Göteborg - 5 maj 2020

Pris exkl moms

3.450 kr exkl.

Kontaktpersoner

Tveka inte att höra av dig till oss om du har frågor.



Marie Adle
marie.adle@lararfortbildning.se
08 - 737 68 16

Tips och verktyg

Fortbildningen ger er teoretisk genomgång, dialog, övning och reflektion. Dessutom får ni flera konkreta förslag, verktyg och praktiska tips som ni själv kan använda direkt efter fortbildningen.



NYHET

Ort och Datum

Stockholm - 28 apr 2020

Malmö - 4 maj 2020

Göteborg - 5 maj 2020

Pris exkl moms

3.450 kr exkl.

Kontaktpersoner

Tveka inte att höra av dig till oss om du har frågor.



Marie Adle
marie.adle@lararfortbildning.se
08 - 737 68 16