

Multimedier i pædagogisk arbejde – Valgfag på Den Pædagogiske Assistentuddannelse

Flere og flere børn og unge kan lege med tablets og computere i deres daginstitution. I dette valgfag får du styrket dine egne kompetencer til at inddrage digitale medier i det pædagogiske arbejde.

Formål:

- At styrke dine egne it kvalifikationer gennem viden om og kompetence til at udnytte teknologiens muligheder indenfor det pædagogiske felt, med henblik på at have en naturlig tilgang til at inddrage de nye medier i det pædagogiske arbejde.
- At blive dygtig til at bruge de muligheder computeren og iPad åbner for i det pædagogiske arbejde til udvikling af børn og unges digitale kompetencer.
- At udvikle færdigheder i at anvende multimedier i det pædagogiske arbejde og selvstændigt vejlede børn, unge og brugere i bredt brug af multimedier og til at udarbejde multimedieproduktioner, hvori der indgår en kombination af elementer som tekst, lyd, billeder og animationer.
- At få viden om udfærdigelser af IT politik i institutioner og kendskab til mærkning af spil.
- At få viden om mediers betydning i samfundet og i daginstitutionerne og reflektere over multimediers, computerspils og internettets betydning for børns, unges og voksnes hverdag og udvikling.

Indhold

- I valgfaget præsenteres en række eksempler på hvordan du kan inddrage brugen af multimedier i den pædagogiske praksis, og vi vil drøfte hvilke problemstillinger brug af medier kan medføre i arbejdet med forskellige målgrupper.
- Der arbejdes med billedbehandlingsprogrammer på Computer og iPad til billedredigering og til dokumentation i det pædagogiske arbejde.
- iPad og forskellige Apps præsenteres og afprøves, og du får ny inspiration og nye idéer til kreative forløb sammen med børnene og unge fx indenfor: Kommunikation og formidling, leg og læring, spil og underholdning, inspiration til digitale lege med tekst, lyd, billeder, egne medieproduktioner med fx: Tegninger, fotoredigering, Stop Motion, PuppetPals, iMovie, etc.
- Valgfaget giver en erfaring med iPads anvendelsesmuligheder, men også en forståelse for hvilken udviklings- og lærings potentiale de enkelte Apps åbner for.

Metode

- Oplæg om medier og instruktion i brug af programmer på computeren og Apps på iPad.
- En hel række af udfordrende, kreative opgaver i brug af digitale medier.
- Drøftelse af anvendelsesmuligheder i forhold til forskellige målgrupper.

- Afprøvning af digitale muligheder i det pædagogiske område.