

# Digital kultur – Quiz: kapitel 1

1. Hvad er forskellen på mekanik og digital?
  - a. Mekanik er drevet med eks. tandhjul, snore og tryk. Digitale ting består af elektroniske kredsløb
  - b. Det er i bund og grund det samme, bare forskellige ting
  - c. Mekanik er det, som er i bilen og som en automekaniker laver. Digitale ting er noget som indeholder lysende tal
2. Hvad er pædagogiske aktiviteter?
  - a. Alt det som foregår i en institution
  - b. Ting hvor børn eller unge er fysisk aktive sammen med en fra personalegruppen
  - c. Et større eller mindre tilrettelagt pædagogisk forløb, hvor der er gjort overvejelser om aktivitetens formål
3. Hvilke tre argumenter er der blandt andet for at anvende digitale medier til pædagogiske forløb?
  - a. Det er en fremtidig nøglekompetence, det skaber motivation og det kan være en positiv faktor i læreprocessen
  - b. De er billige, man bliver ikke så beskidt og det er med til at inkludere udsatte børn
  - c. Forældre vil gerne have det, det hjælper på en dårlig normering og man kan vinde penge i online-spil
4. Hvad er de mest udbredte digitale medier i dagtilbud?
  - a. Playstation og tablet
  - b. Projektor og tv
  - c. Kamera og tablet
5. Hvad er en tablet?
  - a. Det er bare et andet ord for en iPad
  - b. En flad skærm som er større end en telefon men mindre end en computer
  - c. En spillemaskine
6. Hvornår skal digitale medier anvendes til pædagogiske aktiviteter?
  - a. Når det er sjovt og børnene keder sig
  - b. Når det giver aktiviteten noget mere, noget bedre eller noget nyt
  - c. Dem skal man anvende hele tiden, da de er meget bedre end alt andet
7. Hvad er behaviorisme?
  - a. En tilgang til læring som siger, at det der belønnes, det læres
  - b. En tilgang til læring som siger, at den lærende selv konstruerer det lærte
  - c. En tilgang til læring hvor man lærer igennem digitale medier
8. Hvad er konstruktivistisk læring?
  - a. En tilgang til læring hvor læring sker ved at man selv konstruerer læring
  - b. En tilgang til læring som siger at det som belønnes, det læres
  - c. En tilgang til læring som siger at man først skal have en sproglig forståelse og derfor først kan lære noget når man er fire år
9. Hvordan kan man placere sig mellem at bruge digitale medier til skolelæring og til ren leg?
  - a. Ved at skifte mellem de to positioner på lige og ulige dage
  - b. Ved kun at bruge digitale medier en gang imellem

- c. Ved at have en legende og eksperimenterende tilgang
10. Hvorfor bliver tablets særligt fremhævet til brug i institutioner?
- a. Fordi børnene kender den hjemmefra
  - b. Fordi den er mobil, intuitiv og lettere at betjene end en pc
  - c. Fordi der er mange apps til den
11. Hvad er en funktionel app?
- a. En app hvor funktionerne giver sig selv
  - b. En app som kan betragtes som et værktøj
  - c. En app med en masse funktioner
12. Hvad er en semantisk app?
- a. Apps der arbejder med en semantisk udvidelse af sproget
  - b. Apps som fokuserer på den semantiske udvikling hos børn
  - c. Apps som ikke er udviklet til institutioner, men benyttes til pædagogiske aktiviteter, da deres indhold kan være relevant
13. Hvad er en læringsspil-app?
- a. Det er det samme som edutainment app, altså en app der prøver at gøre læring sjovt
  - b. Det er der faktisk slet ikke noget som hedder
  - c. Det er en app, hvor man kan lære at spille spil eller lave sin egen app

Svar: 1: a. 2: c. 3: a. 4: c. 5: b. 6: b. 7: a. 8: a. 9: c. 10: b. 11: b. 12: c. 13: a.

## Digital kultur – Quiz: kapitel 2

1. Hvad er sociale medier?
  - a. Medier, som giver mulighed for et online samvær og samspil, hvor kommunikationen går begge veje
  - b. Medier, som fortæller noget om det sociale liv
  - c. Medier, som fokuserer på socialiseringsprocesser blandt individer i det senmoderne samfund
2. Hvad er digitale medier?
  - a. Det er tekster, som er blevet læst op af en professionel oplæser
  - b. Alle slags ting, som har strøm i sig, en computer, en blender eller en elbil
  - c. Tekniske redskaber eller systemer, der sætter os i stand til at meddele os til hinanden
3. Hvornår er man ifølge Søren Schultz Hansen en digital indfødt?
  - a. Når man er født i 1992 eller senere
  - b. Når man er født i 1994 eller senere
  - c. Når man er født i 1996 eller senere
4. Hvad betyder digitale tilflyttere?
  - a. At man lige er kommet til et land og derfor skal registrere sig digitalt
  - b. At man ikke er vokset op med internettet og mobiltelefon
  - c. At man virkelig gerne vil lære det digitale, men har svært ved det

5. Medierne kan føre i moralsk fordærv, de voksne ikke har kontrol over påvirkningen af de unge. Hvad kalder Kirsten Drotner det?
  - a. Medietragik
  - b. Mediedramatik
  - c. Mediepanik
6. Kritikken af mange medier stammer fra et Rousseausk-barndomsideal, hvad menes der med det?
  - a. At barndommen har noget naturligt over sig og derfor skal skærmes for det unaturlige, som digitale medier er
  - b. At medierne er med til at gøre børn dumme og dovne
  - c. At medier gør børn til kompetente individualister, som formår at skabe deres egen lykke
7. Hvilke typer af digitale medier bruger førskolealderbørn mest?
  - a. Computere, PlayStations og smartphones
  - b. Tv, tablets og smartphones
  - c. X-Boks, Wii og digitalkamera
8. Hvordan ser førskolealderbørn på deres egen brug af digitale medier?
  - a. Som et sted, der giver umiddelbar underholdning, men også kan inspirere til leg
  - b. Som et sted, hvor man slipper for forældre og ikke behøver at lave voksening
  - c. Som noget, de helst vil undgå, men som mor eller far tvinger dem til at anvende
9. For de digitalt indfødte er der kun én verden, hvorfor?
  - a. Fordi vi kun er født et sted, og vi derfor kun kan opholde os det samme sted på samme tidspunkt
  - b. Fordi den virkelige verden og den digitale verden er smeltet sammen for de digitalt indfødte, der aldrig har kendt andet
  - c. Verden er mere globaliseret, og vi kan bruge digitale medier til at se, hvad der sker i USA eller bestille en rejse på nettet
10. Hvad menes der med, at digitale teknologier er blevet aktive aktører?
  - a. At teknologierne nu er med til at forme sine brugere og fællesskaber
  - b. At man ved tidsindstilling kan få tekniske værktøjer til at starte på et bestemt tidspunkt
  - c. At man ved hjælp af nye digitale værktøjer kan være mere fysisk aktive
11. Nu kan et mobbeoffer ikke bare lukke sin dør og slippe for mobning, hvorfor?
  - a. Fordi flere unge end tidligere dyrker sport i fritiden, og derfor ikke er hjemme så ofte
  - b. Fordi vi lever i et grænseløst samfund, hvor dem, der mopper, kan finde på at gå ind i folks huse
  - c. Fordi de sociale medier er mobile, og mobning derfor kan komme med ind på værelset
12. Hvorfor er det vigtigt at give børn og unge digital dannelse?
  - a. For at de kan blive ordentlige, fornuftige og handlekraftige borgere også i det digitale
  - b. For at de kan være med til at spille online spil uden at føle sig udenfor
  - c. For at de ikke bliver koblet af og aldrig lærer at bruge NemId

Svar: 1: a. 2: b. 3: b. 4: b. 5: c. 6: a. 7: b. 8: a. 9: b. 10: a. 11: c. 12: a.

## Digital kultur – Quiz: kapitel 3

1. Hvad betyder Web 2.0?
  - a. Web 2.0 er de typer af sociale medier, der har den højeste webspeedhastighed
  - b. At brugere af digitale medier, har fået muligheden for aktiv deltagelse. Digitale medier er ændret til socialiseringsarenaer
  - c. Web 2.0 henviser til, at det nu er muligt at benytte sin smartphone til at tilgå nettet
2. Hvordan har identitetsdannelsens vilkår ændret sig?
  - a. Identitetsdannelsen er ikke forudbestemt af arv og miljø. Større valgfrihed gør det sværere at skabe sin egen identitet
  - b. Unge bliver i dag meget påvirket af deres forældre, der bestemmer deres uddannelse og ægtefælle
  - c. Der er ikke nogle vilkår, der er ændret
3. Hvad menes der med begrebet "flydende socialisering"?
  - a. Børn har en flydende tilgang til at socialisere sig. De vælger selv, hvornår de vil "flyde" ind i socialiseringsarenaer
  - b. Sociale medier får socialiseringsarenaer til at flyde sammen og gribe ind i hinanden, uafhængigt af ens fysiske placering
  - c. Sociale medier udviser børn og unges evne til at adskille virkelighed og fiktion, det giver mange børn psykoser
4. Hvad betyder sociale medier for børn og unges evne til at aflæse nonverbalt sprog?
  - a. Sociale medier giver adgang til mange relationer, og det træner evnen til at aflæse det nonverbale sprog.
  - b. Når børn og unge sidder foran skærmen, træner de ikke evnen til at aflæse nonverbalt sprog. Det påvirker relationsdannelsesevnen
  - c. De har ikke nogen umiddelbar betydning. Vi er født til at kunne aflæse nonverbalt sprog.
5. I dag stilles der højere krav til børn og unges refleksionsevne, fordi ...?
  - a. identitetsdannelsen er individuel, og der er mange flere og komplekse valgmuligheder. Det kræver en styrket refleksionsevne
  - b. det forventes, at børn og unge kan tage flere uddannelser. Det kræver en god refleksionsevne at kunne mange forskellige ting
  - c. børns skolegang skal gennemføres så hurtigt som muligt. Der er ikke plads til sabbatår. Det kræver en styrket refleksionsevne
6. I dag mener man ikke, at det har betydning, om børn og unge møder noget, der er anderledes end dem selv, hvorfor?
  - a. De skal være sammen med mennesker, der ligner dem selv, så identitetsdannelsen har trygge vilkår i et samfund, der ændrer sig
  - b. Børn og unge skal møde forskellige holdninger og meninger, så de kan danne deres egen stærke identitet
  - c. Det anderledes har ikke betydning for børns udvikling. Det er nogle gammeldags pædagogiske betragtninger
7. Bør den pædagogiske assistent have fokus på udsatte børne- og ungegruppers brug af sociale medier i sit arbejde?
  - a. Det er udelukkende et forældreansvar
  - b. Børn og unge er så dygtige til at navigere på sociale medier, at der ikke er et behov for at støtte dem i brugen af dem.
  - c. Der er risikofaktorer ved brugen af sociale medier, og pædagogen skal udvikle en god refleksionsevne hos børnene.

Svar: 1: b. 2: a. 3: b. 4: b. 5: a. 6: b. 7: c.

## Digital kultur – Quiz: kapitel 4

1. Vi er alle fantasifulde, fordi ...?
  - a. ... vi ikke kan lade være med at tænke i billeder og lade tankerne løbe
  - b. ... vi siden, vi var små, har øvet os i at tænke i billeder
  - c. ... vi har haft fantasifulde forældre
2. Vores fantasi er en del af ...?
  - a. ... vores ydre verden
  - b. ... vores indre verden
  - c. ... begge verdener
3. Kreativitet er ...?
  - a. ... dér, hvor vores tanker bliver gjort konkrete, og vi udtænker og afprøver nye idéer
  - b. ... forbeholdt mennesker, der har taget en lang uddannelse
  - c. ... kun noget børn benytter sig af
4. Æstetiske udtryksformer handler om, hvordan vi ...?
  - a. ... i arbejdet med idéerne lader os påvirke af vores sanser og midt i processen pludselig kan bevæge os mod nye mål
  - b. ... kan bruge ler, saks, maling osv.
  - c. ... tegner præcise skitser af de idéer, vi har, så vi kan vise dem til andre og høre deres mening
5. Leg er ...?
  - a. ... for børn
  - b. ... kreativ passivitet
  - c. ... kreativ aktivitet
6. Hvad kaldes tilstanden, man er i, når man er total opslugt af en aktivitet?
  - a. Flow
  - b. Opslugt
  - c. Tidsglemsel
7. Hvilken tankeform er god for den kreative tænkning?
  - a. Vertikal tænkning
  - b. Horisontal tænkning
  - c. Både vertikal og horisontal tænkning
8. Når vi benytter os af horisontal tænkning, benytter vi ...?
  - a. ... Wikipedia
  - b. ... den meditative tilstand
  - c. ... hele vores samlede vidensbank
9. Hvorfor skal man varme op, inden man kan tænke kreativt?
  - a. Fordi det er sjovt
  - b. Fordi det åbner op for tankerne
  - c. Det behøver man faktisk slet ikke

10. For at træne den horisontale tænkning kan man benytte forskellige metoder. I kapitlet er nævnt to, hvilke?
  - a. Mindmap og billedkort
  - b. Tegning og maling
  - c. Diskussion og spørgsmål
11. Hvilke fem faser kan en kreativ proces bestå af?
  - a. Gå en tur! Skriv en fortælling! Spis! Udførelsen! Evaluering!
  - b. Giv idéerne los! Valg og fravalg! Idéen! Udførelsen! Evaluering!
  - c. Giv idéerne los! Nedskriv idéerne! Idéen! Planlægningen! Evalueringen!
12. Hvad skal vi bruge den kreative tankegang til?
  - a. Som tidsfordriv, som en anden tænkeform, der styrker os som mennesker og som tilpasning til udviklingen i samfundet
  - b. Som en del af læreprocesser til planlægning af fx arbejdsplaner og innovative løsninger
  - c. Som en del af læreprocesser og som grundsten i udvikling (innovativt menneske)
13. Har det pædagogiske personale en rolle i forbindelse med den kreative udvikling?
  - a. Nej
  - b. Ja
  - c. Måske
14. Hvad skal det pædagogiske personale være opmærksomt på i forbindelse med den kreative udvikling?
  - a. Lytte til målgruppen. Skabe rum til leg. Styrke målgruppens indre motivation. Have overblik, selv i kaos
  - b. Om målgruppen er sulten. Skabe rum til leg. Finde tiden til processen
  - c. Styrke målgruppens indre motivation. Sikre sig, at alle er på samme alder. Skabe struktur, så kaos undgås

Svar: 1: a. 2: b. 3: a. 4: a. 5: c. 6: a. 7: b. 8: b. 9: b. 10: a. 11: b. 12: c. 13: b. 14: a

## Digital kultur – Quiz: kapitel 5

1. Hvad karakteriserer bl.a. legekultur i det aktuelle børneliv?
  - a. God kontakt til børn. Yngre børn lærer lege af de ældre børn. Leg foregår ofte ude
  - b. Mindre tid fri for voksne. Mindre kontakt mellem yngre og ældre børn. Børn er mere inde, leg flytter ind i boligen
  - c. Få organiserede aktiviteter. Mange bevægelseslege. Få og veldefinerede sociale relationer
2. Hvad er legekultur?
  - a. Leg og legekultur er det samme
  - b. Legekultur er det, der foregår omkring legen og har tilknytning til legen
  - c. Legekultur er det, der foregår uden for legen og har ikke tilknytning til legen

3. Hvad er ofte drivkræfter i leg hos den legende?
  - a. Frivillighed og lystbetonethed
  - b. Tvang og straf
  - c. Parallelleg og selvbestemmelse
4. Hvad karakteriserer de lege, der hører til kategorien ágon?
  - a. De er præget af tilfældighed som drivkraft
  - b. De er præget af konkurrence
  - c. De er præget af at efterligne noget
5. Hvad karakteriserer de lege, der hører til kategorien alea?
  - a. De er præget af tilfældighed som drivkraft
  - b. De er præget af at efterligne noget
  - c. De er præget af at opnå sansemæssige forstyrrelser
6. Hvad karakteriserer de lege, der hører til kategorien mimicry?
  - a. De er præget af tilfældighed som drivkraft
  - b. De er præget af at opnå sansemæssige forstyrrelser
  - c. De er præget af at efterligne noget
7. Hvad karakteriserer de lege, der hører til kategorien ilinx?
  - a. De er præget af at efterligne noget
  - b. De er præget af konkurrence
  - c. De er præget af at opnå sansemæssige forstyrrelser
8. Hvad er forskellen på lege og spil?
  - a. Hvor regelbundet aktiviteten er
  - b. Lege er mere bundet af regler end spil
  - c. Lege og spil har lige mange regler
9. Hvad vil det sige, at leg er direkte medialiseret?
  - a. At der findes videoer af legen
  - b. At legen begynder at finde sted uden for det medie, hvor den ellers findes
  - c. At legen er optaget med skjult kamera
10. Hvad vil det sige, at et digitalt redskab er immaterielt?
  - a. At det digitale redskab kun har en fysisk form og ikke findes digitalt
  - b. At det digitale redskab ikke har en fysisk form, men findes digitalt
  - c. At det digitale redskab har en touchskærm
11. Hvad vil det sige, at et digitalt redskab understøtter en leg?
  - a. At det digitale redskab kobles på en eksisterende leg, men ikke er afgørende for legen
  - b. At det digitale redskab kobles på en eksisterende leg og er afgørende for legen
  - c. At det digitale redskab skaber en ny leg
12. Hvordan kan man som pædagogisk personale gøre digitale redskaber tilgængelige?
  - a. Ved at låse digitale redskaber inde, så de ikke går i stykker
  - b. Ved selv at være aktivt deltagende i brugen af dem med børn og unge
  - c. Ved at lade børn og unge lege med digitale redskaber i afgrænsede tidsrum
13. Hvad vil det sige at have en normativ opfattelse af noget?
  - a. At man lægger sine egne normer ned over en situation
  - b. At ens egne normer gælder for alt
  - c. At man opfatter tingene normalt

Svar: 1: b. 2: b. 3: a. 4. b. 5: a. 6: c. 7: c. 8: a. 9: b. 10: b. 11: a. 12: b. 13: a.

## Digital kultur – Quiz: kapitel 6

1. Hvad er en teknologi?
  - a. En opfindelse, der kan hjælpe mennesker med at blive mindre afhængige af hinanden
  - b. En teknisk anordning, der løser en problemstilling, gør arbejdsprocesser nemmere eller giver mennesker nye muligheder
  - c. Et relativ ukendt håndværk, hvor teknik bliver findyrket
2. Hvad er en velfærdsteknologi?
  - a. En teknisk anordning, der gør det nemmere at blive hurtig færdig med alting
  - b. En teknisk anordning, der kan sættes på et transportmiddel for at øge hastigheden
  - c. Et teknisk produkt, der kan bruges som en del af offentlig ydelse og lette hverdagen for mennesker med behov for hjælp
3. Hvordan kan et digitalt medie fungere som en velfærdsteknologi?
  - a. Et digitalt medie kan ikke være en velfærdsteknologi
  - b. Hvis en digital teknologi går under den hjælp, der tilbydes af det offentlige, så hører det under kategorien "velfærdsteknologi"
  - c. Et digitalt medie er det samme som en velfærdsteknologi
4. Hvordan giver velfærdsteknologier ofte anledning til tværfaglighed?
  - a. Fordi det altid kræver mere end én faglighed at fremstille et hjælpemiddel
  - b. Ved at inddrage flere velfærdsteknologier på en gang
  - c. God implementering af velfærdsteknologi kræver ofte et samarbejde med de andre fagpersoner, der vigtige i borgerens hverdag.
5. Hvilke tre virkninger skal velfærdsteknologi have for at være succesfuld?
  - a. Ressourcebesparende, forbedret arbejdsmiljø og forbedret livskvalitet
  - b. Tidsbesparende, mindre menneskelig kontakt, økonomisk fordel
  - c. Fysisk krævende, forbedret ernæringstilstand, forbedret kommunikation
6. Hvilken forståelse er afgørende for at sikre god implementering af velfærdsteknologi?
  - a. Borgerens livshistorie og værdier
  - b. Borgerens politiske overbevisning
  - c. Borgerens familieforhold
7. Hvordan sikrer man borgerens funktionalitet?
  - a. Ved at velfærdsteknologien udfordrer borgerens evner til at klare sig selv
  - b. Ved at velfærdsteknologien klarer det hele for borgeren
  - c. Ved at velfærdsteknologien ikke koster noget for borgeren
8. Hvad skal fremtidens pædagogiske assistent bl.a. være i stand til?
  - a. At vide alt om velfærdsteknologier
  - b. At tænke opgaveløsninger med et innovativt blik og være åben for nye teknologiske og digitale værktøjer til velfærdsarbejdet
  - c. At ordinere medicin



Svar: 1: b. 2: c. 3: b. 4: c. 5: a. 6: a. 7: a. 8: b.

## Digital kultur – quiz kapitel 7

1. Hvilken grundlæggende forskel er der på envejskommunikation og tovejskommunikation?
  - a. Envejskommunikation formidler budskab til én eller flere, der ikke kan svare. I tovejskommunikation kan modtagerne svare.
  - b. Det er egentlig det samme, begge dele handler om at kommunikere med én eller flere.
  - c. Envejskommunikation er kommunikation med talen. Tovejskommunikation er, kommunikation via et digitalt medie
2. Hvad er åben kommunikation i forbindelse med envejs- og tovejskommunikation?
  - a. Det betyder, at man har en åben og anerkendende tilgang i sin kommunikationsform
  - b. Det er kommunikation via digitale og sociale medier, hvor man ikke har kontrollen over, hvem der videresender ens budskab
  - c. At man som personale er åben omkring sin person
3. Hvilken kommunikationsmodel bruges ofte i pædagogisk praksis?
  - a. En envejskommunikation i form af "ordre" fra personalet
  - b. En tovejskommunikation, men hvor personalet fortæller, hvordan forældrene bør agere
  - c. En tovejskommunikation med dialogisk karakter
4. Kapitlets kommunikationsmodel har flere led, hvilke?
  - a. Afsender. Meddelelse. Medie.
  - b. Afsender/modtager. Modtager/afsender. Meddelelse. Medie
  - c. Afsender Modtager
5. Hvilke fire kategorier kan forstyrrelser af kommunikationen inddeles i?
  - a. Psykologisk støj. Fysiologisk støj. Fysisk støj. Semantisk støj
  - b. Intelligensstøj. Faglig støj. Børnestøj. Psykologisk støj.
  - c. Somatisk støj. Motorisk støj. Semantisk støj. Fysisk støj.
6. Hvad er semantisk støj?
  - a. Hvor træt, sulten, ked af det eller smerteplaget modtageren er, når meddelelsen modtages
  - b. Det handler om, hvad der kan påvirke kommunikationen udefra i kraft af sanseindtryk
  - c. Kaldes også betydningsstøj. En meddelelse kan være for teksttung, så modtageren ikke forstår budskabet
7. Hvad betyder multimodalitet?
  - a. At det er meget moderne
  - b. En multimodal tekst benytter sig af flere modaliteter, fx skrift, billeder, lyd, levende billeder, symboler, skemaer mv.
  - c. En multimodal tekst er en tekst, der kildeformateres automatisk
8. Kan NemBarn bruges til både formidling, kommunikation og dokumentation?
  - a. Kun ved sygdom

- b. Nej
  - c. Ja
9. Hvilke fordele og krav er der, når digitale medier bruges til at informere eksempelvis forældre?
- a. En af fordel er, at information kan holdes opdateret løbende. Dog skal informationen også være opdateret.
  - b. En fordel er, at forældre ikke kan svare tilbage, men personalet skal være opmærksomme på, om informationerne er modtaget
  - c. Der er ingen fordele eller krav
10. Hvilke af disse digitale medier er overvejende envejskommunikationsredskaber?
- a. Facebook. Hjemmesider. Foto.s Skype. Apps
  - b. Online videoer. RSS. NemBarn. Facebook. Apps
  - c. Hjemmesider. Infoskærme. Online. videoer. RSS. Apps
11. Hvad er administrativ dokumentation?
- a. Det administrative arbejde, som lederen tager sig af
  - b. Dokumentation af pædagogikkens kvalitet eller brugen af ressourcer til den eksterne organisering
  - c. Det er administrationen af børnenes hverdag, fx hvilke dage man går på tur, hvem der har puderummet, osv.
12. Hvad er pædagogisk dokumentation?
- a. Det er at dokumentere selve indholdet af det pædagogiske arbejde
  - b. Det kan være de billeder, der hænges op eller lægges på nettet, som dokumenterer børnenes dag Det kan man ikke sige
  - c. Det er børnenes deltagelse i dokumentationen af deres egen hverdag
13. Hvad betyder det, at dokumentation kan ses som "en del af en rejse"?
- a. Børn dokumenterer leg via fx GoPro-videoer, der klippes sammen, når de forlader børnehaven, vil filmen opleves som en rejse
  - b. At dokumentation kan deles mellem mennesker
  - c. Betydningsfulde punkter i barnets udvikling dokumenteres. Dette kan skabe sammenhæng og meningsfuldhed hos barnet
14. Der er fire kriterier for, hvad der skal dokumenteres, hvilke?
- a. Væsentlighed. Pertinens. Etik. Æstetik
  - b. Udvikling. Etik. Pertinens. Motorik
  - c. Social udvikling. Pertinens. Æstetik. Væsentlighed
15. Hvad handler begrebet pertinens om?
- a. Det handler om fokus på børnenes sociale liv.
  - b. Om det følsomme ved at fastholde noget. Definitionsmagter noget, der fastholdes og gøres til genstand for betragtning
  - c. Der er meningsfuld sammenhæng mellem det dokumenterede og den kontekst som dokumentationen har sit udspring i

**Svar:** 1: a. 2: b. 3: c. 4: b. 5: a. 6: c. 7: b. 8: c. 9: a. 10: c. 11: b. 12: a. 13: c. 14: a. 15: c.