



# NM Oppgave 2019

Programområde: Helse- og oppvekstfag

Fag: Barne- og ungdomsarbeider



## 1.FORORD

Skolekonkurranser skal være med å motivere elevene gjennom mestring ved å gi dem praktiske og realistiske oppgaver. Oppgaven er laget som en forberedelse til eksamen og er tenkt som en naturlig metode i forhold til opplæringen innen yrkesfag.

Oppgaven er utarbeidet av lærere ved Drømtorp vgs, Akershus.

I NM-konkurransen for vg2 barne- og ungdomsarbeider skal elevene gjennomføre en eller flere aktiviteter for en gruppe barn eller ungdommer. En uke før NM-konkurransen kunngjøres en case hvor elevene får en nærmere beskrivelse av oppgaven de skal løse på konkurransedagen.

Aktivitetene skal:

- Planlegges
- Gjennomføres
- Vurderes

Konkurransen utføres av lag bestående av to deltakere.

Deltakerne må selv ta med nødvendig utstyr for gjennomføring.

Spørsmål om oppgaven kan rettes til epost: [anne.berit.lerfald@dromtorp.vgs.no](mailto:anne.berit.lerfald@dromtorp.vgs.no)

## 2.BESKRIVELSE AV KONKURRANSEFORMEN

Konkurransen er beregnet på at publikum skal være tilstede.

Konkurransen foregår på en scene, der elevene planlegger og gjennomfører en eller flere aktiviteter for tildelt brukergruppe. Vurdering presenteres for kun dommerne.

Dommerne dømmer utfra gitte kriterier.

Deltakerne benytter mikrofoner, slik at dommere og publikum kan høre hva som blir sagt.

Dagen før NM får deltakerne se scenen.

## 3.VEILEDNING OG INSTRUKS TIL DELTAKER

Selve konkurransen består av følgende:

- en planleggingsdel
- en gjennomføringsdel
- en vurderingsdel

Dagen før NM får deltakerne se scenen.

På konkurransedagen isoleres deltakerne på eget rom frem til det er deres tur til å konkurrere (uten mobil).

En uke før konkurransen får deltakerne en case som sier noe nærmere om alder på barn/ungdom, antall og i hvilken institusjon konkurransen skal foregå.

Tidsramme på konkurransedagen

Forberedelse/planlegging på scenen med mikrofon: 10 minutter

Gjennomføring med barn/ungdom på scenen: 20 min

Vurdering og refleksjon utenfor scenen med dommere: 10 min

## 4. TEMA FOR OPPGAVEN

Tema for oppgaven er: brukermedvirkning og aktivitet

Kompetansemål for barne- og ungdomsarbeiderfaget vg2:

Helsefremmende arbeid:

*Eleven skal kunne gjøre rede for aktiviteter for barn og unge som kan fremme god fysisk og psykisk helse.*

Kommunikasjon og samhandling:

*Eleven skal kunne gjøre rede for hva brukermedvirkning innebærer, og gi eksempler på hva brukermedvirkning betyr i barne- og ungdomsarbeiderfaget.*

Yrkesutøvelse:

*Eleven skal kunne planlegge og gjennomføre enkle aktiviteter for ulike grupper og begrunne valg av aktiviteter med utgangspunkt i utviklingspsykologi.*

*Eleven skal kunne drøfte barne- og ungdomsarbeideren som rollemodell for barn og unge.*

.

## 5. Aktivitetsplan skal brukes under selve planleggingen

Aktivitetsplan			
Mål			
Rammefaktorer			
Deltagerforutsetning			
Hva	Hvordan	Hvorfor	Hvem
Vurdering			

## 6.Vurderingskriterier

Navn på deltakere:.....

Skole og fylke:.....

Kjennetegn	Kommentarer	Poeng fra 1 - 3
<b>Planlegging.</b> Bruker kompetansemål, tema og oppgave i planleggingen. Mål (hvordan), valg av aktivitet og begrunnelse av valg (hva og hvorfor), samarbeid og disponering av voksne og barn (hvem), arbeidsmetode (hvordan)		
<b>Kontakt og kommunikasjon.</b> Søker øyekontakt, dialog tilpasset alder, tilstedeværelse, kroppsspråk svarer på henvendelser, stemmebruk		
<b>Voksenrollen.</b> Gir tydelige beskjeder, kan sette grenser, inkluderer alle, bruker navn, er en god rollemodell, tar ansvar		
<b>Samarbeid voksen – voksen.</b> Utfyller og støtter hverandre, utnytter hverandres styrker		
<b>Kreativitet.</b> Er løsningsorientert, er fleksibel, gjør endringer ved behov		
<b>Brukermedvirkning.</b> Individnivå, systemnivå Involverer brukerne i avgjørelser, brukerkompetanse		

<p><b>Vurdering.</b> Vurderer aktivitetsplan og gjennomføring ut fra kompetansemål, tema og oppgave. Hva gikk bra? Hva kunne vært gjort annerledes? Faglig refleksjon.</p>		
<p><b>Poengsum totalt:</b></p>          <p><b>Sluttkommentar:</b></p>		