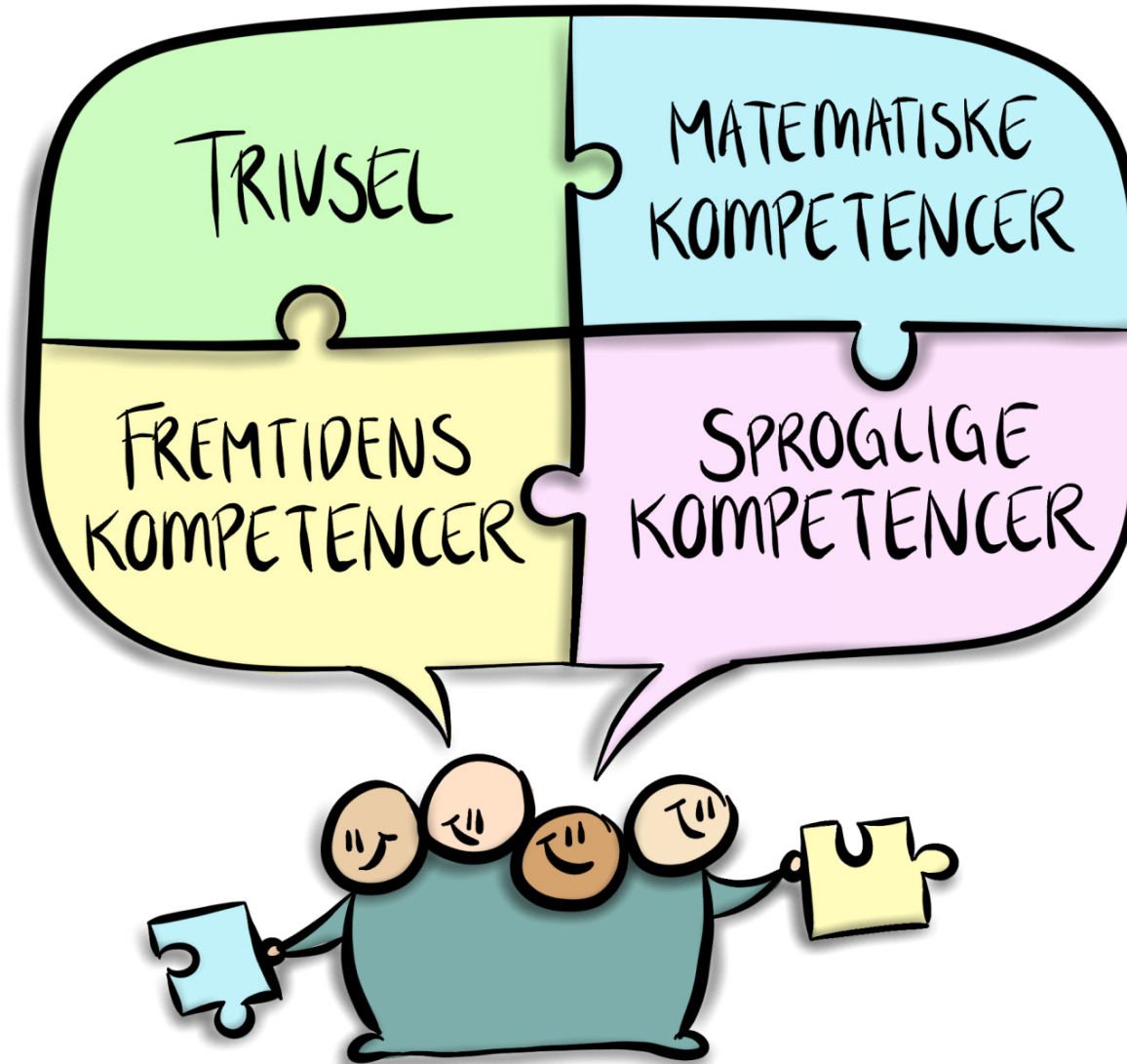
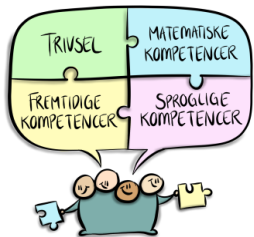


De fire pejlemærker





Effekt mål

FOR DE FÆLLES KOMMUNALE PEJLEMÆRKER

Trivsel

Alle børn og unge..

- ... glæder sig til noget hver dag.
- ... føler sig betydningsfulde i fællesskabet.
- ... oplever at kunne tøjle og udnytte de vindstød, de naturligt vil møde på deres vej – både i medvind og modvind.
- ... indgår i gode hverdagsmiljøer, hvor de oplever at trives og udvikler sig i fællesskaber.

Fremtidens kompetencer

Alle børn og unge..

- ... kan designe løsninger på problemer både fra deres hverdag og verden omkring dem.
- ... opdager at deres bidrag kan gøre en positiv forskel for sig selv og andre.
- ... indgår i inspirerende læringsmiljøer, hvor de kreativt arbejder med at eksperimentere, undersøge og løse problemer, som de ikke kender svaret på.
- ... har en sund tilgang til teknologier i deres hverdag.

Matematiske kompetencer

Alle børn og unge..

- ... mestrer den matematik, de møder i deres hverdag nu og i fremtiden.
- ... ser og forstår logiske sammenhænge i hverdagskontekster.
- ... deltager i legende, kreative og undersøgende hverdags- og læringsmiljøer, der fremmer og udfordrer deres matematiske kompetencer.

Sproglige kompetencer

Alle børn og unge..

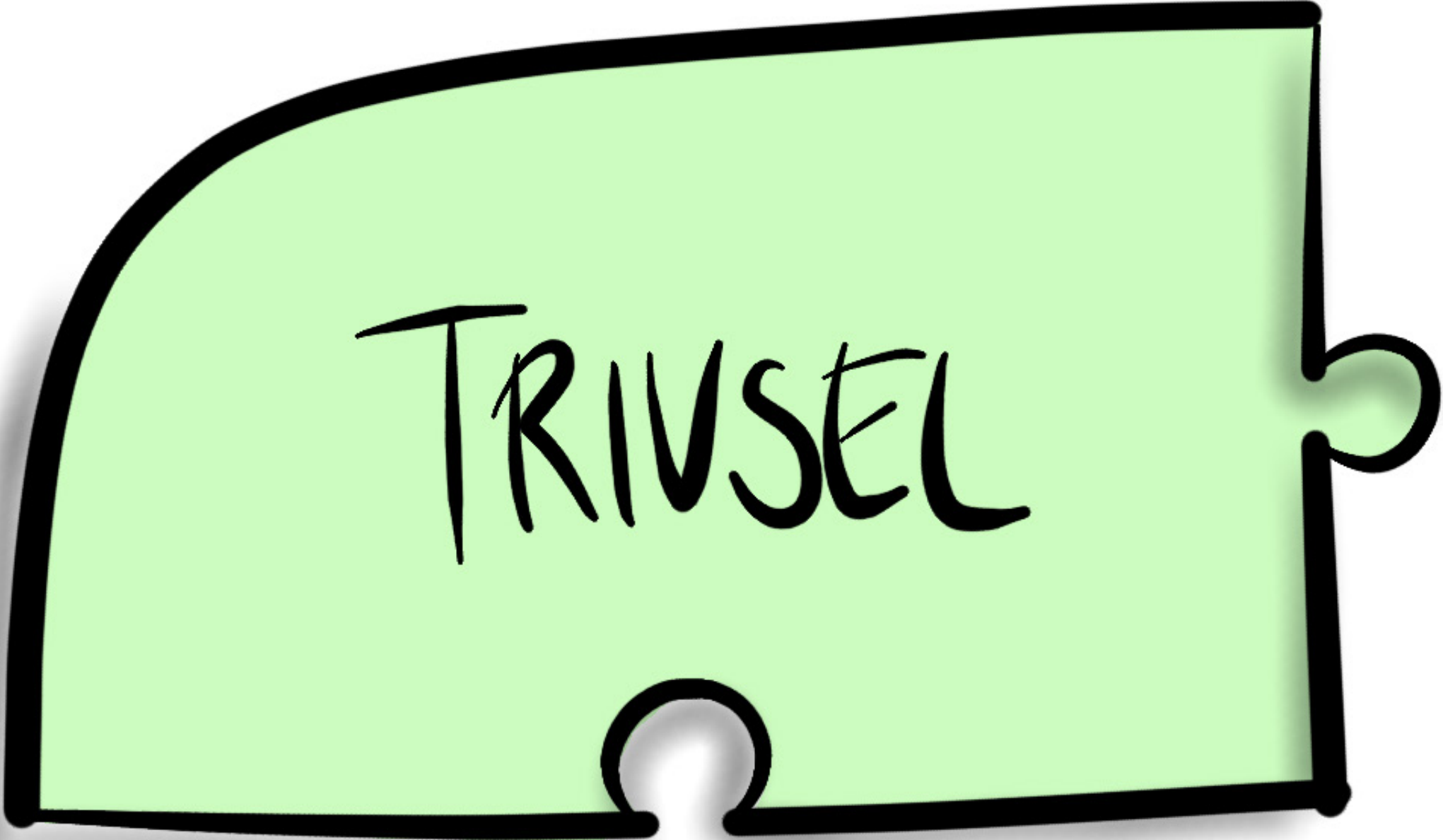
- ... kan udtrykke sig og føle sig forstået.
- ... har sproglige og skriftsproglige kompetencer og kommunikative strategier.
- ... deltager i inspirerende sproglige hverdags- og læringsmiljøer, hvor de kontinuerligt udfordres.

TRIVSEL

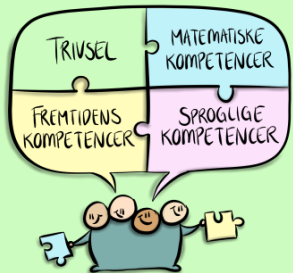
MATEMATISKE
KOMPETENCER

FREMTIDENS
KOMPETENCER

SPROGLIGE
KOMPETENCER



TRIVSEL



Dagtilbud

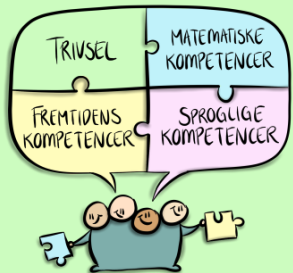
RESULTATMÅL FREM TIL 2027

Alle børn oplever..

- ... at de bliver inddraget.
- ... deltagelsesmuligheder i læringsmiljøet og fællesskabet og oplever derved at bidrage og føle sig betydningsfuld.
- ... at blive udfordret på måder som udvikler netop dem.

Alle dagtilbud..

- ... har en plan for, hvordan der lokalt arbejdes med trivsel for alle børn i læringsmiljøet, fællesskabet og overgange.
- ... handler og samarbejder systematisk med både forældre og tværprofessionelle om børns trivsel nu og på lang sigt.
- ... anvender struktureret børns trivselsdata fra tilsynet i arbejdet med trivsel.



Skole

RESULTATMÅL FREM TIL 2027

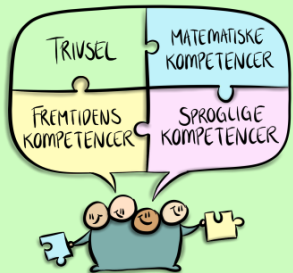
Alle elever oplever..

- ... at de bliver inddraget.
- ... at bidrage til og føle sig betydningsfulde i fællesskabet.
- ... deltagelsesmuligheder og motiverende læringsmiljøer.
- ... at blive udfordret på måder som udvikler netop dem.

Alle skoler..

- ... har en plan for, hvordan der lokalt arbejdes med trivsel for alle elever i læringsmiljøet, fysiske og digitale fællesskaber og i overgange.
- ... handler og samarbejder systematisk med relevante voksne om børns trivsel nu og på lang sigt.
- ... anvender nationale trivselsdata og/eller UPU i arbejdet med trivsel.
- ... viser tendenser til, at fraværet mindskes til landsgennemsnittet.





Fritid

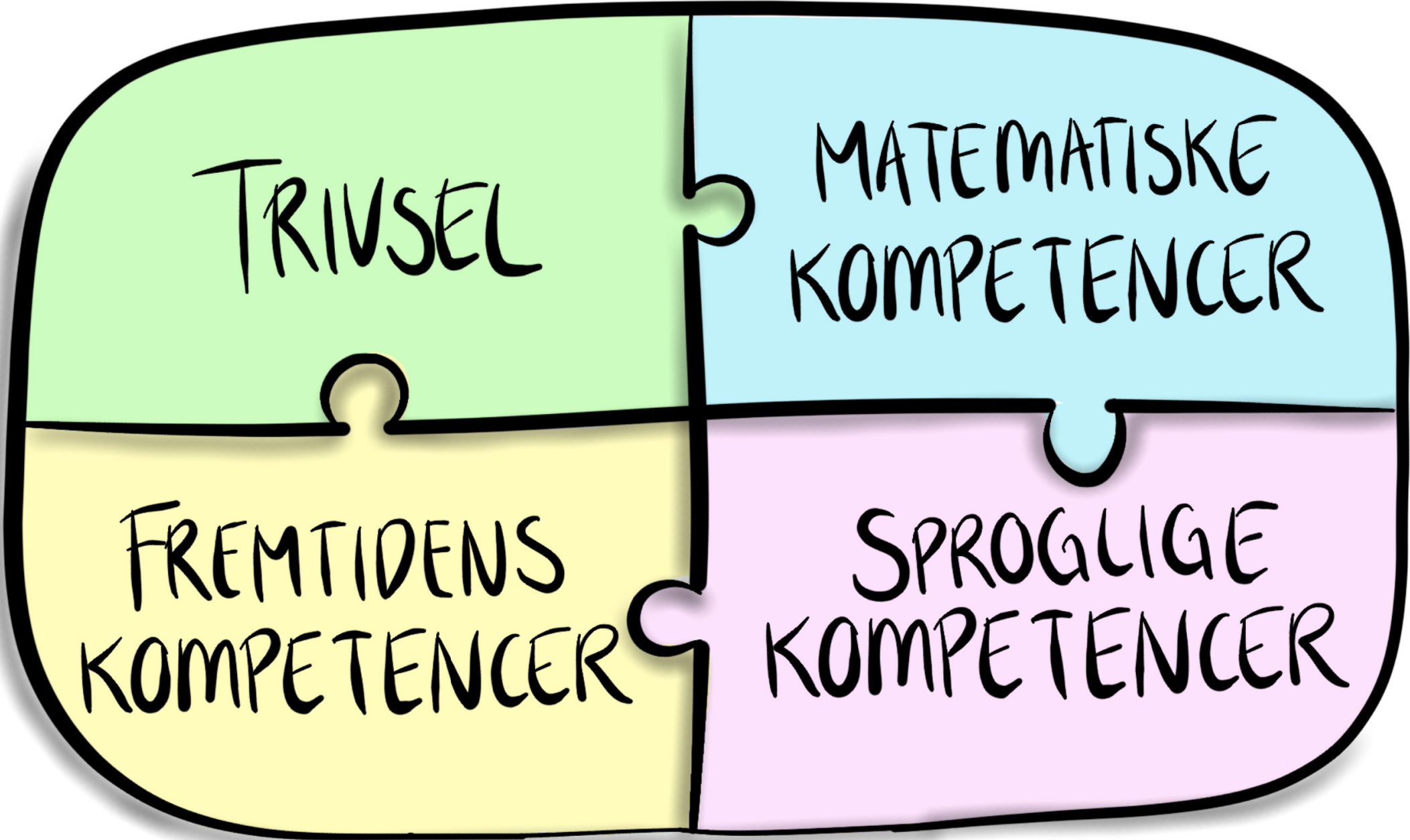
RESULTATMÅL FREM TIL 2027

Alle børn og unge oplever..

- ... at de bliver inddraget.
- ... deltagelsesmuligheder i fritidsmiljøet og fællesskabet og oplever derved at bidrage og føle sig betydningsfuld.
- ... at blive udfordret på måder som udvikler netop dem.

Alle fritidstilbud..

- ... har en plan for, hvordan der lokalt arbejdes med trivsel for alle børn og unge i både fysiske og digitale fællesskaber samt i overgange.
- ... data viser tendenser på, at flere børn og unge deltager i fritids- og foreningstilbud.
- ... handler og samarbejder systematisk med relevante voksne i barnets/den unges liv om trivsel nu og på lang sigt.
- ... anvender nationale trivselsdata og/eller UPU i arbejdet med trivsel.



TRIVSEL

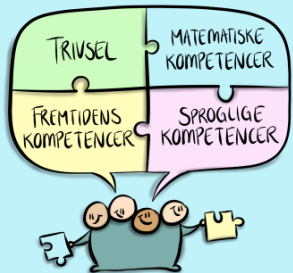
MATEMATISKE
KOMPETENCER

FREMTIDENS
KOMPETENCER

SPROGLIGE
KOMPETENCER



MATEMATISKE
KOMPETENCER



Dagtilbud

RESULTATMÅL FREM TIL 2027

Alle børn..

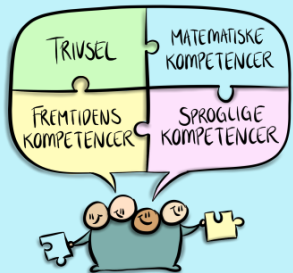
- ... har et matematisk hverdagssprog og anvender før-faglige begreber.
- ... er nysgerrige på matematikken omkring dem, og anvender den til at se og forstå sammenhænge i verden omkring dem.

Alle voksne..

- ... gør brug af matematisk hverdagssprog og før-faglige begreber over hele dagen.
- ... arbejder hver dag med at udvikle alle børns matematiske opmærksomhed gennem samtale, undersøgelse og leg.

Alle dagtilbud..

- ... har et fælles sprog omkring matematisk opmærksomhed.
- ... arbejder systematisk med udvikling af alle børns matematiske opmærksomhed.



Skole

RESULTATMÅL FREM TIL 2027

Alle elever..

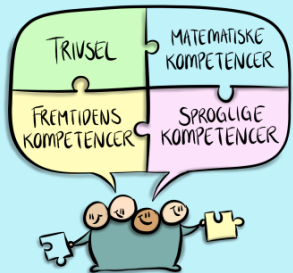
- ... kan lide matematik.
- ... deltager aktivt i matematikundervisningen.
- ... har kompetencer til at anvende matematik i hverdagskontekster og kan udtrykke sig med, i og om matematik.

Alle voksne..

- ... har en kreativ, legende, skabende og undersøgende tilgang til undervisningen i matematik.
- ... inviterer til faglig fordybelse og sætter forståelse i centrum for elevernes læring i matematik.

Alle skoler..

- ... følger op på elevernes progression - særlig indenfor talforståelse - gennem hele skoleforløbet.
- ... anvender kvantitative og kvalitative data.



Fritid

RESULTATMÅL FREM TIL 2027

Alle børn og unge..

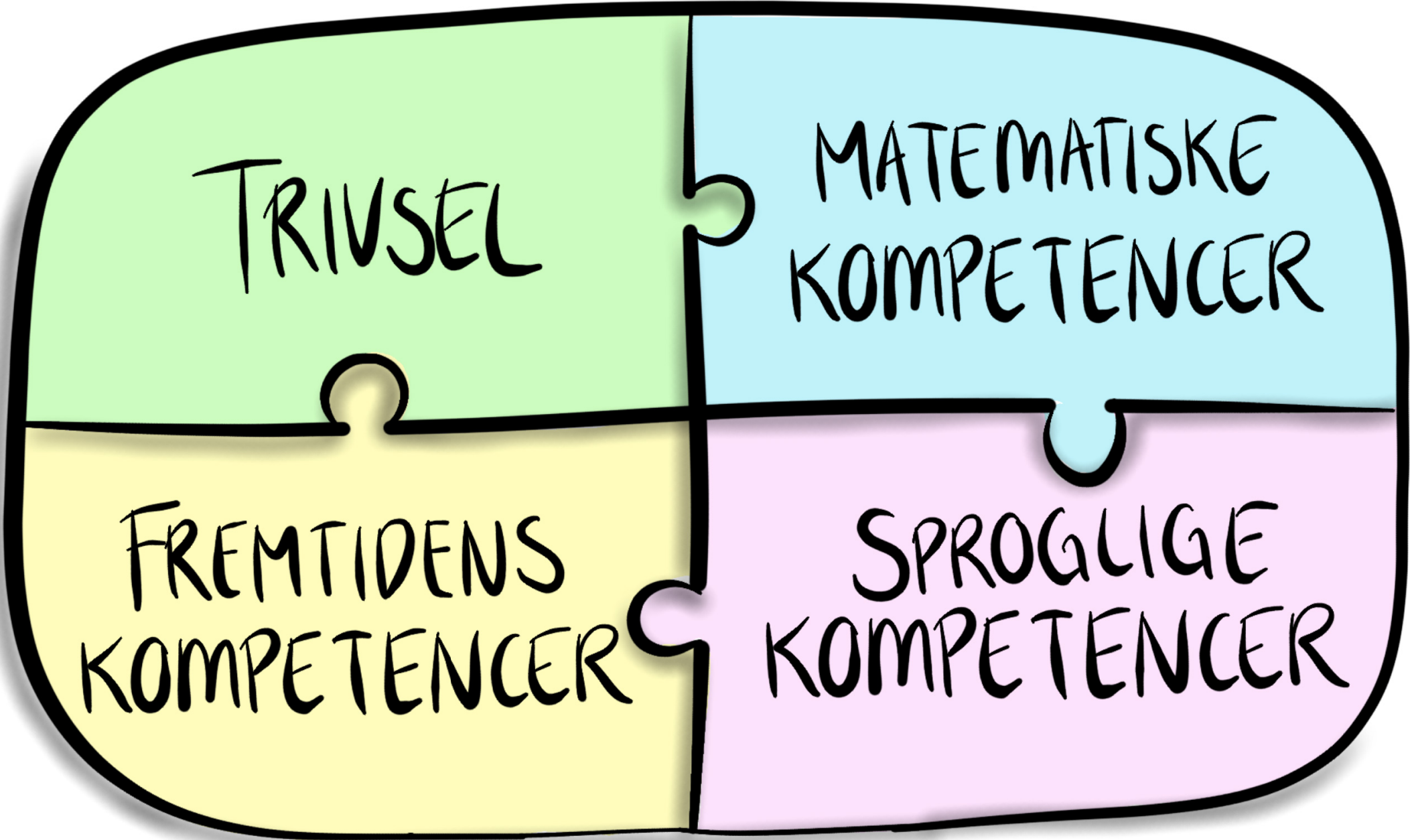
- ... ser og er nysgerrige på matematikken omkring dem.
- ... anvender deres matematiske forståelse i fritidsmiljøets læringsmiljø.

Alle voksne..

- ... sætter sig selv i spil og agerer som betydningsfulde rollemodeller ved at inddrage matematisk sprog og logisk tænkning i aktiviteter sammen med børn og unge hver dag.
- ... arbejder hver dag med at udvikle alle børn og unges matematiske opmærksomhed gennem undersøgelse og leg.

Alle fritidstilbud..

- ... integrerer matematik i læringsmiljøet som en del af dagligdagen.



TRIVSEL

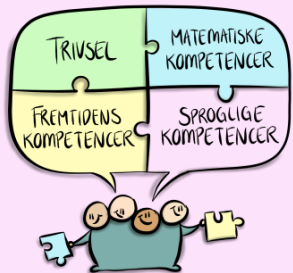
MATEMATISKE
KOMPETENCER

FREMTIDENS
KOMPETENCER

SPROGLIGE
KOMPETENCER



SPROGLIGE
KOMPETENCER



Dagtilbud

RESULTATMÅL FREM TIL 2027

Alle børn..

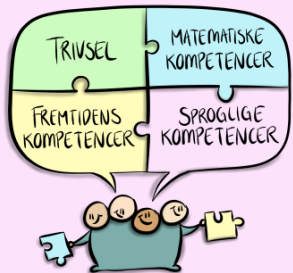
- ... har hver dag stunder, hvor de er deltagende i kvalitative samtaler, der udvikler deres ordforråd og styrker deres kommunikative strategier.
- ... føler sig forstået og anerkendt i kommunikationen.

Alle voksne..

- ... skaber værdifulde stunder med fokus på kvalitative samtaler.
- ... arbejder kontinuerligt med sproget i læringsmiljøet over hele dagen.
- ... sætter sig selv i spil og agerer som betydningsfulde sproglige rollemodeller i hverdagen.

Alle dagtilbud..

- ... indretter fysiske læringsmiljøer, som indbyder og understøtter sproglig udvikling.
- ... arbejder systematisk med sproglig udvikling ud fra fælles kommunale procedurer.



Skole

RESULTATMÅL FREM TIL 2027

Alle elever..

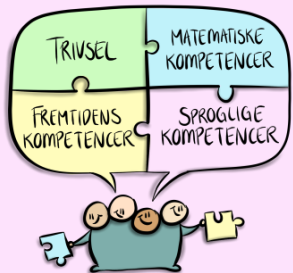
- ... er sprogligt aktive.
- ... forstår og kan udtrykke sig i læringsmiljøet omkring dem.
- ... kan læse, skrive, lytte og samtale.
- ... anvender deres sproglige kompetencer og kommunikative strategier i relationen og samspillet med andre.

Alle voksne..

- ... sætter sig selv i spil og agerer som betydningsfulde sproglige rollemodeller i hverdagen.
- ... har hver dag fokus på elevernes udvikling og udforskning af hverdagssproget, før-faglige ord og fagord.

Alle skoler..

- ... følger op på elevernes progression gennem hele skoleforløbet.
- ... anvender kvantitative og kvalitative data.



Fritid

RESULTATMÅL FREM TIL 2027

Alle børn og unge..

- ... anvender deres sproglige kompetencer og kommunikative strategier i relationen og samspillet med andre.
- ... føler sig forstået og anerkendt i kommunikationen.

Alle voksne..

- ... skaber værdifulde stunder med fokus på kvalitative samtaler med børn og unge.
- ... sætter sig selv i spil og agerer som betydningsfulde sproglige rollemodeller i hverdagen.

Alle fritidstilbud..

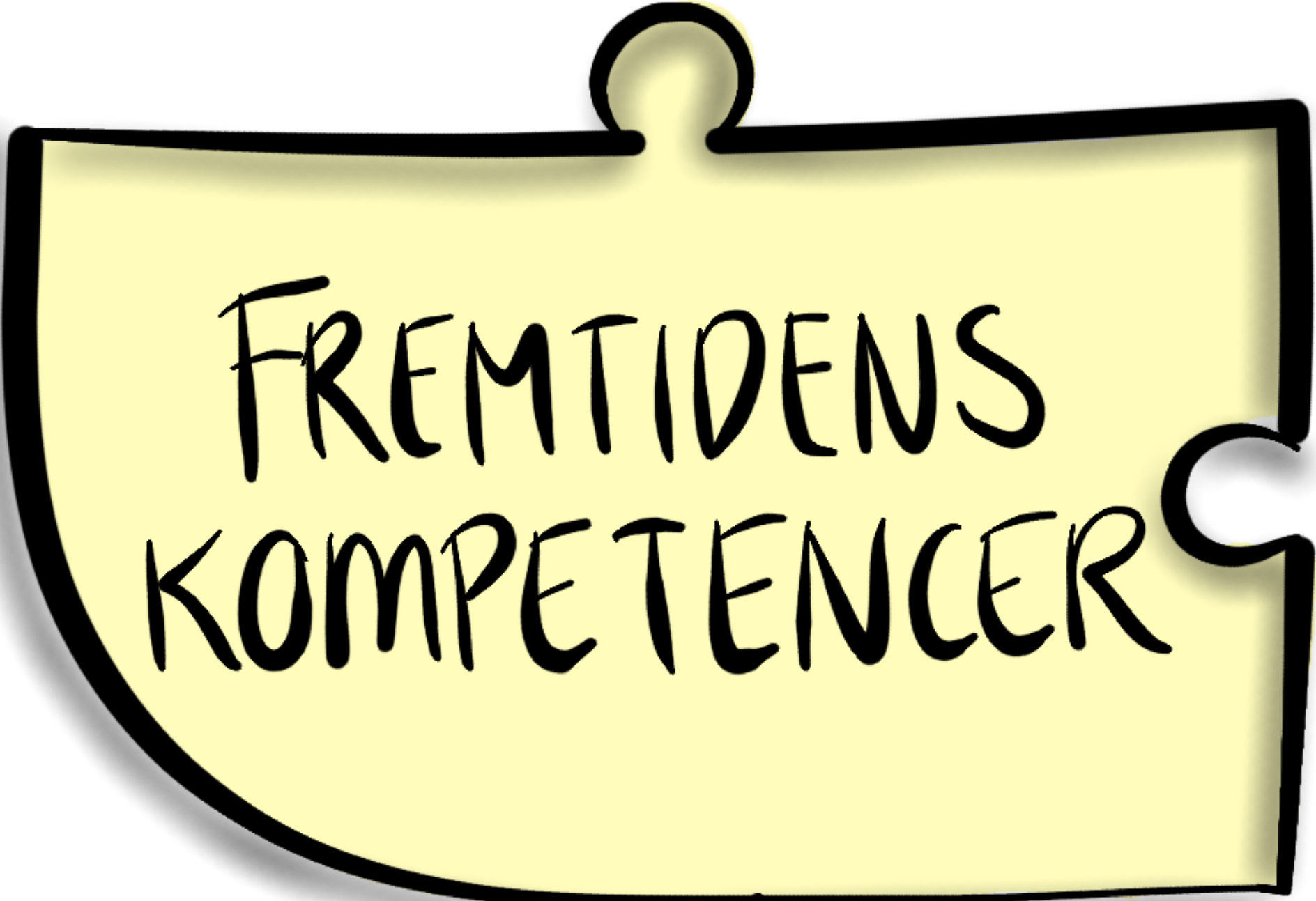
- ... integrerer sprogligt fokus i læringsmiljøet som en del af dagligdagen.

TRIVSEL

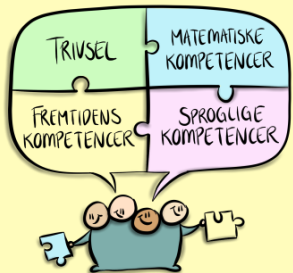
MATEMATISKE
KOMPETENCER

FREMTIDENS
KOMPETENCER

SPROGLIGE
KOMPETENCER



FREMTIDENS
KOMPETENCER



Dagtilbud

RESULTATMÅL FREM TIL 2027

Alle børn..

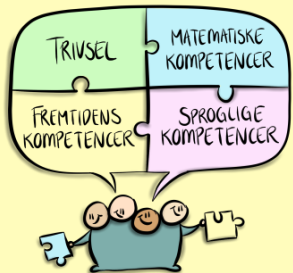
- ... eksperimenterer med det, der omgiver dem og bliver klogere på, hvordan verden hænger sammen.
- ... indgår hver dag i kreative læringsmiljøer, hvor de kan bygge, kreere, omforme og give bud på, hvordan de problemer, de støder på, kan løses.

Alle voksne..

- ... arbejder hver dag med at skabe aktiviteter, der udvikler børns nysgerrighed gennem undersøgende og eksperimenterende processer.
- ... forstærker børnenes initiativer, når de eksperimenterer og er nysgerrige på deres omverden.

Alle dagtilbud..

- ... har en plan for, hvordan der skabes inspirerende læringsmiljøer, hvor der er fokus på de 4 k'er:
Kreativitet, **K**ritisk tænkning, **K**ommunikation og **K**ollaboration
- ... skaber mini-maker-miljøer, der understøtter børnenes muligheder for at udfolde sig kreativt og eksperimenterende.



Skole

RESULTATMÅL FREM TIL 2027

Alle elever..

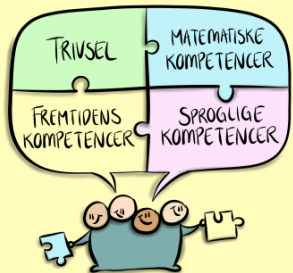
- ... kan kreativt og eksperimenterende designe løsninger på komplekse problemer.
- ... kan kritisk og konstruktivt anvende digitale teknologier.
- ... kan samarbejde om at gøre en positiv forskel for sig selv og andre.

Alle voksne..

- ... er kreative, legende, eksperimenterende og skabende i deres undervisning.
- ... tilrettelægger løbende undervisningsforløb med udgangspunkt i designdidaktik som styrker 21. århundredes kompetencer.
- ... skaber hver dag inspirerende og kreative læringsmiljøer for alle deres elever.

Alle skoler..

- ... har en plan for, hvordan de skaber inspirerende læringsmiljøer på tværs af fag, lokaler og klassetrin.
- ... har en taksonomi for elevernes møde med designprocesser og digitale teknologier op gennem skoletiden.



Fritid

RESULTATMÅL FREM TIL 2027

Alle børn og unge..

- ... designer løsninger på problemer fra deres hverdag og lokalsamfund.
- ... tager et ansvar for det nærmiljø de er en del af på en måde som gør en positiv forskel for andre.
- ... fordyber og dygtiggør sig i de digitale og analoge teknologier, som de er optaget af.

Alle voksne..

- ... skaber dagligt inspirerende fritidsmiljøer som inviterer til kreativ udfoldelse i et samspil med både analoge og digitale teknologier.
- ... er tydelige rollemodeller for en fejlmodig og eksperimenterende kultur.

Alle fritidstilbud..

- ... har en taksonomi for, hvordan analoge og digitale teknologier fra det lokale makermiljø inddrages i deres fritidsmiljø.
- ... sørger for at alle børn og unge fast kan dyrke deres interesse for makerteknologier.