



# Strategi for Digital Dannelse for børn og unge 2014-16

## Fredericia Kommune

### Vision FOR fremtiden.

Denne strategis vision tager sit udgangspunkt i, at vi lever i et hyperkomplekst samfund, hvor man ved, at globalisering er et livsvilkår... at læring er socialt-kulturelt betinget... at kundskaber i sig selv har en hurtig udløbsdato... at omløbshastigheden på viden stiger og stiger... at uddannelsessystemet skal levere livsduelige mennesker og effektive medarbejdere. Børn og unge skal klædes på til at møde denne virkelighed, hvor det eneste stabile er forandringen, udtrykt på følgende måde af Steve Jobs, 2007:

*'I skate to where the puck is going to be, not where it has been.'* (Wayne Gretzky)

Kommunens strategi Digital Dannelse tager afsæt i formålet i Fredericia Kommunens Børne- og Ungepolitik:

*Vi vil forme fremtidens dagtilbud, skoler og klubtilbud så de udfordrer alle børn og unge til at tage aktivt del i samfundet. Vi vil påtage os at udvikle læringsmiljøer, der giver alle en fair chance for at være aktive deltagere i formningen af fremtidens fællesskaber.*

*Vi vil sikre tryghed, udfordringer og stærke fællesskaber, hvor alle børn og unge får mulighed for at udvikle deres fulde potentiale, ...[...]både deres talenter og generelle formåen.*

Den overordnede politik lægger vægt på, at formålet indfries

- *på en udviklende og fornyende måde i dagtilbud og skole.*
- *gennem en pædagogisk indsats, hvor alle børn og unge imødekommes i et inkluderende og alsidigt læringsmiljø.*
- *gennem læreprocesser, der stimulerer alle sanserne*
- *gennem læreprocesser, som udnytter potentialet i de mange digitale medier.*
- *gennem differentierede læringsmiljøer, som forener digitale læremidler med interaktive teknologier*

Fredericia Kommune udarbejdede i 2012 en strategi for IT i skolen. En række læringsmiljøer og læringsfællesskaber er siden skabt med afsæt i pædagogisk anvendelse af digitale muligheder på skoleområdet. Dagtilbudsområdet har indtil i år ikke været omfattet af kommunens strategi for



implementering af pædagogisk IT. Strategien for 2014 -16 udgør en samlet helhed for det pædagogiske arbejde i dagtilbud og skoler.

## Status

Strategien fra 2012 har været indlejret i fire fokuspunkter:

- **1) Implementeringen af hardware og software**
- **2) Kompetenceudvikling af pædagogiske medarbejdere**
- **3) Udvikling af nye rammer for læreprocesser for børn og unge**
- **4) Forældresamarbejde understøttet af digitale løsninger**

**Ad 1) Implementeringen af hardware og software** er sket gradvist i perioden. Status er, at alle skoler og daginstitutioner har fået opsat trådløst netværk. I skolerne har knap halvdelen af eleverne adgang til en iPad, ligesom skolerne råder over et antal bærbare computere. Der er opsat projektorer i alle klasser.

I daginstitutionerne anvendes iPads i dagligdagen.

Der er truffet aftale med en række forlag om en vifte af digitale læremidler. Apps udgør en større og større del af de digitale værktøjer.

**Ad 2) Kompetenceudvikling af medarbejdere** har foregået i en flerstrengt indsats:

Lærerne har gennem deres PLUC mulighed for støtte fra læringsvejledere hvoraf de fleste har deltaget i mentorkurser (iPads mm) . En gruppe lærere med tilknytning til PLUC'er har deltaget i kurser om iTunes U (videndelings platform). Der er afholdt aktionslæringsforløb i flere klasser om eleven som producent.

SkoleIntra er dybt integreret i lærerarbejdet som platform til dels samarbejde om undervisning og elever, dels til forberedelse og evaluering. Lærernes udvikling og udveksling af undervisningsmateriale sker gennem iTunes U, hvor Fredericia kommune indtager en aktuel plads i top 20 i forhold til uploadede undervisningsforløb i resten af verden.

Pædagogerne er i gang med et kursusforløb omkring brugen af iPads. Forløbet forsætter med kurser de kommende måneder.

Tabulex er for medarbejderne i dagtilbuddet et vigtigt værktøj til samarbejde og kommunikation med forældre. En udvidet anvendelse af denne platform er meget relevant.



**Ad 3) Udvikling af nye rammer for læreprocesser for børn og unge** har medført, at der arbejdes digitalt i mange af skolens fag. Et fokuseret arbejde med mulighederne indenfor pædagogisk It og medier har resulteret i fx undervisning med Flipped Classroom, styrket lærer /elevkommunikation om elevprodukter gennem digitale løsninger(showbie, webdaw). Elever har deltaget med deres produkter i den årlige kommunale Filmfestival.

**Ad 4) Forældresamarbejde** i skolen foregår næsten udelukkende via portalen ForældreIntra, ligesom forældrenes muligheder for at følge med i skolens hverdag i øvrigt er søgt styrket med et udviklingsprojekt Flipped Classroom.

Opsummerende kan man sige, at de sidste to års arbejde med implementering af pædagogisk IT og medier i dagtilbud og skoler er i en meget positiv udvikling - og interessen og engagementet er stort hos børn, unge og medarbejdere. Alle aktører udnytter i stor grad de muligheder, som indkøb og installering af hardware og software har givet, - ligesom nye læreprocesser og samarbejdsprocesser for alle aktører er blevet muliggjort. Udbygningen af en platform til forældresamarbejdet på dagtilbudsområdet er i sin tidlige start. Børns og unges læreprocesser undergår i disse år en forandring, deres rolle skifter fra at være konsumenter af viden til at være producenter af viden. At det er lykkedes i et vist omfang ses af de forskellige multimodale udtryk, som i højere grad end tidligere fremstår som resultater af børn og unges læreprocesser.

## **Strategi for Digital Dannelse for børn og unge 2014-16, Fredericia kommune**

Digital dannelse er valgt som et centralt begreb for strategien 2014 -16. Hensigten er

- at fastholde den positive udvikling, som allerede er i gang
- at sikre at børn og unge i dagtilbud og folkeskole fortsat møder et læringsmiljø, hvor digitale læremidler bidrager til deres læring og dannelse.

Digital dannelse er en proces, der starter i daginstitutionen og understøttes af alle institutioner i Børn og Ungeområdet indtil det fyldte 18 år. Formålet med digital dannelse er at støtte den lærendes udvikling til en stadig bedre indsigt i, hvad it kan bruges til, og hvad brugen af it gør ved den lærende selv. Digital dannelse omfatter, udover basale færdigheder i betjening af it, også kendskab til konkrete udtryksformer med it, databehandling samt kompetencer i forhold til kritisk informationssøgning. Sidst men ikke mindst ønsker strategien at understrege at med det hyperkomplekse samfundsvilkår skal børn og unge have mulighed for at udvikle deres evne til fortolkning af de digitale mediers mangfoldige repræsentationer. Med web 2.0 bliver it-brugeren en aktør i en it-omverden.

*Arbejdet med digital dannelse skal give børn og unge mulighed for gradvist at forstå sig selv i en digital omverden samt være kompetente medborgere, når det gælder digitale kompetencer.*



Denne strategis læringsperspektiv og didaktik er inspireret af forskning på hele 0-18 års området og flugter med skolereformens vidensforståelse. De nye læringsmål udtrykker et paradigmeskifte, hvor viden opdeles i tre kategorier:

- *viden*, som omfatter faktuel viden, teoretisk og begrebslig viden, procedure- eller principviden og praksisviden.
- *færdigheder*, som omfatter brug af tilegnet viden og knowhow til udførelse af opgaver og opgaveløsning.
- *kompetencer*, som omfatter brug af viden og færdigheder (personligt, socialt og metodisk), herunder kompetencen til at kunne reflektere over viden og færdigheder (ibid).

Læring skal bruges til noget meningsfyldt både i dagtilbud og skoler. Didaktikken skal have fokus på trivsel, læring og målsætning. Børn og unges rolle har forandret sig, idet det pædagogiske arbejde

”... gør eleverne i stand til og giver dem forståelse for at omsætte viden til produkter af værdi for andre...”(UVM, Aftaleteksten)

Hvor de tidligere har været ”konsumenter af viden”, er de nu også ”producent af viden”. I både dagtilbud og skole skal børn og unge gradvist hjælpes til at knytte abstrakt, teoretisk viden til konkrete produkter og dermed forholde sig til ”Det her har jeg lært!”. Arbejdet med læreplaner/elevplaner får hermed nyt og relevant indhold.

Den didaktiske vægtforskydning mod mere refleksive læringsformer har stor betydning for både pædagogen, læreren og elevernes roller. Pædagogen og lærerens brug af digitale læremidler skal ”didaktiseres”, dvs. begrundes pædagogisk i forhold til læringsmålene. Desuden skal lærerens viden rette sig mod, hvordan den enkelte elev eller elevgruppe vejledes for at nå deres læringsmål, stilladsering. Afgørende er, at didaktikken giver mulighed for samarbejde ( både kooperativt og kollaborativt) mellem børn og unge, så de udvikler deres kompetence og kreativitet.

Didaktikken bygger på ”praktiske og anvendelsesorienterede undervisningsformer”(UVM, Aftaleteksten). Transfer mellem teori og praksis giver mulighed for børn og unges eftertænksomhed om hvorfor (teori) og forståelse for hvordan (praksis).

Opsummerende kan man sige, at pædagoger og lærere må stræbe mod, at brugen af IT ikke blot skal ”styrke læreprocessen” (erstatning af kendte værktøjer med eller uden funktionelle forbedringer), men derimod skal være med til at ”transformere læreprocessen” og dermed give nye læringsbetingelser. Et skridt på vejen er at integrere IT teknologier så børn og unge kan arbejde kollaborativt og reflekterende med autentiske problemstillinger eller temaer, ligesom de får muligheden for at opleve, at deres netværk, uformelle kompetencer og medievirkelighed har



betydning og værdi – også når det gælder om at lære i dagtilbud og skole. Et nyt didaktisk design skal desuden medtænke at barnet og den unge kan udvikle en effektiv læringsstrategi med pædagogen eller læreren som læringsvejleder (SAMR – modellen ses i bilag ).

Strategien for 2014 -16 rummer fortsat følgende fire fokuspunkter, som gælder for både dagtilbud og folkeskole:

- **1) Implementeringen af hardware og software**
- **2) Kompetenceudvikling af og samarbejde mellem pædagogiske medarbejdere**
- **3) Udvikling af for nye rammer for læreprocesser for børn og unge**
- **4) Forældresamarbejde understøttet af digitale løsninger**

## Mål

Hardware	2014/15	2015/16
Dagtilbud	<ul style="list-style-type: none"><li>• Indkøbsstrategi for iPads</li><li>• Trådløst netværk fuldudbygget i alle institutioner</li><li>• Udbygning af antallet af iPads til medarbejdere og institutioner</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Udbygning af antal iPads i institutioner</li></ul>
Skoler	<ul style="list-style-type: none"><li>• Indkøbsstrategi for 1:1 løsning</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 1:1 løsning fuld implementeret</li></ul>
Software		
Dagtilbud	<ul style="list-style-type: none"><li>• Kortlægning af relevante apps</li><li>• Yderligere udnyttelse af Tabulex</li><li>• Opstart med LightSpeed (Udrulning af apps)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Tabulex som intra-plattform</li><li>• Liste med apps med eks. på produktion, træning</li></ul>
Skoler	<ul style="list-style-type: none"><li>• Kortlægning af bestående aftaler af digitale læremidler</li><li>• Fuld udnyttelse af LightSpeed</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Supplering af digitale læremidler</li><li>• Udnyttelse af iTunes U</li><li>• iTunes U</li><li>• iBook Author som supplement</li></ul>



## Hardware og software

Der sigtes efter en 1:1 løsning på hardware siden på skolerne og en udbygning af antallet af iPads i dagtilbud. Udformning af indkøbsstrategi sikrer udbygning af mobile enheder.

En fuld udnyttelse af potentialet i de allerede indkøbte platforme – Tabulex, Skoletube.

Programpakker/digitale læremidler indkøbes i distrikterne for at opnå et ejerskab og en 100% implementering. Eksisterende aftaler relanceres for større udnyttelse.

En kortlægning af relevante apps (produktion, træning).

Dagtilbuddets netværk er behjælpelig med relevante apps og støtte til didaktiske it-forløb.

Kompetenceudvikling og samarbejde	2014/15	2015/16
Dagtilbud	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kursustilbud</li> <li>• Opbygning af netværk til vejledning og facilitering (superbrugere)</li> <li>• Kursus for ledere</li> <li>• Introduktion af iTunes U</li> <li>• Brug af logbøger</li> <li>• Digital dannelse indgår i MUS-samtaler</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kursustilbud</li> <li>• Aktionslærings tilbud</li> <li>• Ad hoc kurser</li> </ul>
Skoler	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kursus for ledere</li> <li>• Digital dannelse indgår i MUS-samtaler</li> <li>• Aktionslæringstilbud</li> <li>• Ad hoc kurser</li> <li>• iTunes U kurser</li> <li>• Brug af logbøger</li> <li>• Programmerings kurser (fx Sphero)</li> <li>• PLUC (læringsvejledere) understøtter den digitale dannelse</li> <li>• Kurser vedr. kompenserende digitale løsninger (IntoWords, CD-ord, Appwriter)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aktionslæringstilbud</li> <li>• Ad hoc kurser</li> <li>• iTunes U kurser</li> <li>• Brug af logbøger</li> <li>• Programmerings kurser (fx Sphero)</li> </ul>



## Kompetenceudvikling af og samarbejde mellem pædagogiske medarbejdere

Digitale logbøger er velegnede til medarbejderes videndeling, både når man arbejder i distribuerede praksisfællesskaber (forskellige mødetider) eller hvor man arbejder side om side. Logbogen giver mulighed for systematisk og struktureret at iagttage en given opgave eller indsats, og efterfølgende støtte samarbejdet og eventuel justering af selve læreproces eller læringsmål. *Digitale logbøger skal bruges til samarbejde mellem kommunens pædagogiske medarbejdere, både fagligt og tværfagligt.*

Understøttelse af børn og unges digitale dannelse er vigtig og sker i et flerspektret perspektiv. Dannelse er en kontinuerlig proces og kan ikke begrænses til noget man lærer ”engang for alle”. Dannelsesaspektet skal tænkes ind i alle læreprocesser, som børn og unge kontinuerligt indgår i. Det kræver et særligt fokus, som kan understøttes gennem de pædagogiske medarbejderes faglig og tværfaglige samarbejde.

*Et netværk af pædagogiske medarbejdere fra dagtilbud i distrikterne skal etableres til vejledning og facilitering af institutionernes pædagogisk fokus på digital dannelse. Netværksmedlemmerne er medarbejdere med særlige it-formidlingsmæssige og pædagogiske kompetencer. På samme måde understøtter distrikternes PLUC den digitale dannelse i skolerne.*

Arbejdet med it og medier skal med andre ord ske bevidst - med et didaktisk og pædagogisk fokus - da anvendelse af it er ikke et mål i sig selv, men et værktøj for læring. Dertil kommer, at kommunikations- og videndlingsperspektivet udgør et centralt element i strategien for 2014-16. Digital kommunikation kan ske uafhængig af tid og sted, og kan derfor rette sig efter den enkelte aktørs behov og ønske som en facilitering af flere kommende indsatspunkter.

*Digital kommunikation på alle niveauer ønskes styrket i kommunens børne- og ungeområde. Medarbejderne går forrest i arbejdet og inddrager børn, unge og forældre.*

Nye læreprocesser	2014/15	2015/16
Dagtilbud	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Arbejde med produktions apps</li> <li>• Digitale løsninger omkring naturfaglige tiltag</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Portfolie-arbejde startes</li> </ul>
Skole	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Flipped Classroom</li> <li>• Programmering/kodning</li> <li>• Digitale afleveringer via Webdav eller Showbie</li> <li>• Fuld udnyttelse af kompenserende digitale løsninger (IntoWords, CD-ord, Appwriter)</li> <li>• Større brug af Lærit abonnement (web 2.0, Skoletube)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Portfolie</li> </ul>



## Udvikling af nye læreprocesser for børn og unge

Programmering ses som både som en færdighed og som en kompetence der åbner nye læringsmuligheder - en anden måde at nå de faglige mål. Programmeringen kan med stor fordel startes i indskolingen

Digital portefolie giver mulighed for at bevare og samle produktioner (tekst, foto, film, lyd ect.) så den lærendes evne til at reflektere over noget - at lære at lære - styrkes. Den lærendes digitale portefolie påbegyndes i dagtilbud og viderebringes i skolen. Med en større og større grad af selvstændige valg vil portefolien trin for trin kunne bruges som værktøj til dokumentation AF læring, til refleksion OVER læring og endeligt til refleksion FOR læring. Anvendelse af portefolie giver mulighed for at gøre det abstrakte konkret. Således kan den lærende "se sin egen læring" og gennem samtale om det, vil portefolie kunne støtte den enkeltes egne læringsstrategier allerede fra de yngste år.

*Digital portefolie skal implementeres fra kommunens dagtilbud til skoler.*

Forældresamarbejde	2014/15	2015/16
Dagtilbud	<ul style="list-style-type: none"><li>• Brug af Tabulex optimeres</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Tabulex bruges til kommunikation med forældre</li><li>• Digital portefolie – forældre bliver medskabere af gode læringsmiljøer</li></ul>
Skole	<ul style="list-style-type: none"><li>• ForældreIntra</li><li>• Flipped Classroom</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Digital portefolie – forældre bliver medskabere af gode læringsmiljøer</li></ul>

## Forældresamarbejde understøttet af digitale løsninger

Forældrene er den vigtige 3.part i det pædagogiske arbejde. I forhold til inklusionsindsatser, læringsplaner og -målsætninger er forældrene som aktører afgørende vigtigt for, at børn og unge kan finde vej i deres læreprocesser. Forældrene kan øge deres viden om det, som sker i dagtilbud og skoler gennem digitale medier, fx deres børns portefolie, ligesom kommunikation på Tabulex og SkoleIntra, og dermed i højere grad blive medspillere i forhold til deres børn dannelse og læring.

*Digitalt forældresamarbejde skal styrkes som fundament for et udbygget samarbejde mellem institutioner/skoler og forældre*





## Lokale handleplaner

På baggrund af strategien 2014-16 udarbejder hvert distrikt en handleplan for implementering af strategiens fire hovedpunkter:

- Hardware/software
- Kompetenceudvikling og samarbejde mellem pædagogiske medarbejdere
- Nye læreprocesser
- Forældresamarbejde

Handleplanen vedtages ultimo 2014.

Den danner grundlag for en evaluering i samarbejde med PUC. Dette sker kontinuerligt og afsluttes i foråret 2016.

## Bilag

Transformation af læreproces	<b>R</b> edefinition (Omskabelse)	Teknologien tillader design af nye opgaver, der tidligere ikke var mulige.
	<b>M</b> odification (Ændring)	Teknologien tillader betydeligt re-design af opgaven.
Styrkelse af læreproces	<b>A</b> ugmentation (Udvidelse)	Teknologi som direkte værktøjerstatning med funktionelle forbedringer
	<b>S</b> ubstitution (Erstatning)	Teknologi som direkte værktøjerstatning uden funktionelle ændringer