

Strategi for Pædagogisk IT 2018-2021 i Nordfyns Kommune

 EN PEJLING MOD FREMTIDEN

Indhold

Indledning og baggrund	2
Formål	3
Vision	3
Pejlemærker	5
DIGITAL DANNEELSE	5
21. ÅRHUNDREDES KOMPETENCER	5
DIGITALE PLATFORME.....	6
DATAINFORMERET KULTUR	6
IT-AGENTER	7
IT-BASISKOMPETENCER	7
DIGITALE LÆREMIDLER	8
DIGITALE REDSKABER	8
IT-INFRASTRUKTUR.....	9
SIKKERHED	9
Slutnoter	10

Indledning og baggrund

På Nordfyn vil vi det gode og aktive børne- og ungeliv ved et kursskifte fra "synd for" til "kan selv". Vi ønsker at børn, unge og deres familier er:

- Kløge på eget liv
- Så selvhjulpen som muligt, når den rette hjælp gives
- Aktive medspillere i den offentlige indsats

Politik for Børn og Unge på Nordfyn 2015-2019.

En del af "Vision 2021. Vi skaber fremtidens Nordfyn – sammen"

En overordnet vision, der er skabt sammen med forældre, børn og unge samt medarbejdere, der deltog på temadagen den 19. august 2014 på Besøgscenteret Eriksholm ved Gyldensteen Strand i Nordfyns Kommune.

Med Strategi for pædagogisk IT 2018-2021 i Nordfyns Kommune er tanken at omsætte denne vision ved naturligt at lade IT understøtte den pædagogiske praksis - det daglige arbejde med børn og unges digitale dannelse, læring og trivsel, samt udviklingen af relevante kompetencer, der sætter dem i stand til at begå sig i fremtidens samfund.

Som udløber af "*Strategi for Pædagogisk IT 2013-2016*"¹, bygger denne strategi videre på fundamentet af de daværende strategiske aktiviteter. Den viderefører de mest visionære pædagogiske pejlinger samt relevante elementer fra den gamle vision.

Strategien har derudover forholdt sig til KL's nye fælleskommunale digitaliseringsstrategi², regeringens fællesoffentlige digitaliseringsstrategi³ samt Nordfyns Kommunes kommende strategi for velfærdsteknologi og digitalisering, som er under udarbejdelse. Overordnet understøtter strategien kommunens målsætninger, som de er formuleret i kommunalbestyrelsens "*Vision 2021*"⁴ og i Nordfyns Kommunes fælles politikker og strategier⁵.

Strategi for Pædagogisk IT 2018-2021 i Nordfyns Kommune fokuserer på IT, som relaterer sig til det didaktiske og pædagogiske område i et 0-18 års perspektiv for dagtilbud og skoler. Herunder IT som børn, elever og det pædagogisk personale anvender i lege- og læringsaktiviteter samt i kommunikationen med forældre og eksterne samarbejdspartnere. Strategien skal bl.a. understøtte Undervisningsministeriets "*Fælles Mål*"⁶, hvor IT naturligt er indtænkt i flere af fagenes færdigheds- og vidensmål, samt som tværgående emne beskrevet i "*IT & medier*"⁷.

Strategien er forankret i Børn & Unge.

Formål

Formålet med denne strategi er at sætte en fælles kurs og ramme for den pædagogiske IT i Nordfyns Kommune.

En retning mod et fælles "mindset" for både dagtilbud og skole.

Hensigten er, at IT naturligt understøtter børn og elevers faglige, personlige og sociale udvikling.

Med visionen og de strategiske pejlemærker udpeges områder, der i kommende og fremtidige perioder skal i fokus indenfor pædagogisk IT. Således at den videre udvikling af centrale samt lokale principper og handleplaner, kan bruge disse til at pejle efter.

IT strategien er et styringsværktøj for alle i 0-18 års området.

Vision

IT understøtter naturligt den pædagogiske praksis - det daglige arbejde med børn og unges digitale dannelse, læring og trivsel, samt udviklingen af relevante kompetencer, der sætter dem i stand til at begå sig i fremtidens samfund.



DIGITAL DANNELSE



DIGITALE PLATFORME



21. ÅRHUNDREDES
KOMPETENCER



DATAINFORMERET KULTUR



DIGITALE REDSKABER



DIGITALE LÆREMIDLER



IT-AGENTER



IT-INFRASTRUKTUR



IT-BASISKOMPETENCER



SIKKERHED

EN PEJLING MOD FREMTIDEN



Pejlemærker

DIGITAL DANNELSE



Der arbejdes kontinuerligt med børn og unges digitale dannelse

IT inddrages kontinuerligt i den pædagogiske praksis med fokus på, at børn og elever tilegner sig de nødvendige kompetencer til at kunne begå sig socialt, etisk og læringsmæssigt i en mere digital verden.

Børn og elever er i stand til at bruge IT naturligt som arbejdsredskab. De anvender kritisk det digitale univers til at søge og tilegne sig viden, samt til at løse problemer og innovere. De er bevidste om internettets muligheder og begrænsninger som kommunikationsredskab. Og de formår at navigere trygt heri og udvise sikker og ansvarlig digital adfærd, både i forhold til sig selv og til andre. Derudover kender de konsekvenserne af de digitale fodspor, de sætter.

Vi bevæger os mod en mere digital fremtid, hvor tid og rum ikke længere begrænser os. Med internettet og de sociale mediers større indflydelse i hverdagen og med regeringens retning mod et mere digitalt samfund³, er det vigtigt at kunne navigere i denne forøgede kompleksitet på de digitale platforme og i de virtuelle rum. Dette er væsentligt for at kunne klare sig godt både fagligt, socialt og mentalt.

De digitale medier er blevet vores centrale kilde til viden og information. Samtidig er de sociale medier blevet, specielt børn og unges, primære forum for socialisering og kommunikation, hvor de dagligt "connecter" og skaber deres identitet. Derfor er digital dannelse⁸ essentiel.

21. ÅRHUNDREDES KOMPETENCER



Gennem leg & læring tilegner børn og elever sig kompetencer, der sætter dem i stand til at begå sig i fremtidens samfund

Børn og unge udvikler fundamentale kompetencer, der matcher det 21. århundredes krav.

I en fremtid hvor viden og information er hurtig tilgængelig for alle, er det ikke længere nok at besidde viden og mestre de traditionelle kulturteknikker, så som læsning, skrivning og regning.

I stedet arbejdes aktivt med principperne for "21st Century Learning"⁹, så der, gennem leg og læring, opbygges nye generelle færdigheder og kompetencer, der peger ind i det 21. århundrede.

Kompetencer som bl.a. omfatter¹⁰: Problemløsning & innovation, selvevaluering og kompetent kommunikation.

Det er medarbejdernes opgave at planlægge lege- og læringsaktiviteter, der styrker disse kompetencer hos børnene og eleverne. Disse aktiviteter differentieres ud fra et meningsgivende niveau med afsæt i de pædagogiske læreplanstemaer¹¹ og fagenes færdigheds- og vidensmål⁶.

DIGITALE PLATFORME



IT understøtter intuitivt kommunikation, feedback, samarbejde og videndeling mellem børn, forældre, personale, ledelse og forvaltning

Den digitale kommunikation, samarbejde og sparring er en naturlig del af hverdagen og foregår på fælles brugervenlige platforme, uafhængigt af tid og sted.

Samarbejdsplatform: (dagtilbud og skole) *"...skal understøtte arbejdet med læringsplatformene og gøre det nemt for bl.a. det pædagogiske personale, forældre og elever at kommunikere og finde information. På Samarbejdsplatformen vil relevante informationer blive udstillet for brugerne via forskellige dashboards/brugergrenseflader, der er skræddersyet den enkelte målgruppes behov. Endvidere vil det blive muligt at tilgå informationer om den enkelte elev fra andre systemer. Det kan f.eks. være elevens læringsproces eller trivselsmålinger"* - KL, Brugerportalsinitiativet¹²

Læringsplatform: (skole) *"Læringsplatformen udgør den digitale understøttelse af elevens læring. Gennem denne platform sikres det, at elever, forældre og pædagogisk personale får adgang til bl.a. elevplan, elevportfolio, digitale værktøjer og læremidler samt andet indhold, som eleverne arbejder i. Elever og pædagogisk personale skal endvidere kunne se, planlægge, gemme og dele læringsforløb, ligesom ledelsen skal have adgang til relevante områder."* - KL, Brugerportalsinitiativet¹²

Produktionsplatform: (dagtilbud og skole) Understøtter eleven som producent, bidrager til samarbejde, muliggør deling af materialer og fælles opgavebesvarelse i realtid. Den professionelle medarbejder understøttes i produktionen af undervisningsmaterialer, pædagogiske aktiviteter, fælles opgavekonstruktion, videndeling, videokommunikation og *Flipped Learning*¹³.

DATAINFORMERET KULTUR



Data er i højere grad med til at kvalificere det ledelsesmæssige- og pædagogiske arbejde

Data anvendes professionelt til at understøtte arbejdet med børnenes og elevernes læring og trivsel på alle niveauer. Der skabes en pædagogisk kultur, hvor professionelle handler på baggrund af systematisk indsamlede data frem for antagelser.

Ledelsen og personalet anvender data til at sikre og kvalificere de pædagogiske tiltag, da disse er med til at understøtte barnet og elevens positive udvikling.

Kommunens opgave er at skabe gode rammer for at der kan ske en transformation til en professionel dataorienteret kultur.

IT-AGENTER



Børn og voksne assisteres af superbrugere i hverdagen

Gennem lokale og kommunale indsatser er der opbygget lokal IT-kapacitet i form af superbrugere bestående af både elever og pædagogisk personale.

IT-Agenternes opgave er at opbygge en sund IT-hjælpekultur på institutionerne. Derudover er det *IT-Agenternes* opgave at assistere andre brugere med eventuelle digitale udfordringer og vise vejen for de nye digitale muligheder og hvordan disse let bringes i spil.

Personale-Agenternes primære fokus er at bringe didaktiske og faglige kompetencer i spil på de digitale platforme. Og *Elev-Agenterne* har fokus på basal IT hjælp og på at udvikle IT-tekniske færdigheder. Samtidig med at de selv opbygger kompetencer og lære at undervise og vejlede andre.

-En fælles hjælpende hånd med en tilgang om, at IT ikke er målet men midlet.

IT-BASISKOMPETENCER



Alle medarbejdere har de rette IT-kompetencer til at kunne understøtte børnenes og elevernes læring og trivsel

De professionelle formår at bringe deres fagfaglige-, pædagogiske- og didaktiske kompetencer i spil på det digitale plan på lige fod med det analoge plan. Derudover besidder hele det pædagogiske personale et fælles sæt "basis IT-kompetencer", som sikrer at de digitalt kan understøtte barnet og elevens læring, udvikling og trivsel.

Et fælles IT-basisniveau som bl.a. dækker over spændet fra den tekniske brug af IT-redskaber, til arbejdet med det digitale dannelsesaspekt og de 21. århundredes kompetencer.

Det pædagogiske personale har et højt kompetence niveau. De forstår at holde sig opdateret omkring den digitale udvikling, som er en central nøgle til at åbne op for fremtidens digitale dagtilbud og skole.

DIGITALE LÆREMIDLER



Fælles basispakke supplerer det pædagogiske arbejde, samt øger kommunal deling af læringsforløb

Dagtilbud: Dagpleje og børnehuse understøttes af digitale lærings- og legekasser (se nedenstående pejlemærke: "Digitale redskaber"). Derudover suppleres med en basispakke for de digitale læremidler, som med alderssvarende programmer understøtter disse kassers indhold. Både i forbindelse med funktionel understøttelse af kassernes digitale redskaber, men også i form af læremidler, til at supplere de aktiviteter der igangsættes.

Skole: Folkeskolerne understøttes af en fælles basispakke for digitale læremidler. Et fælles ståsted for det pædagogiske arbejde og et naturligt omdrejningspunkt i undervisningen og i dets opbygning.

En pakke bestående af læremidler, der, med udgangspunkt i fagenes kompetencemål⁶, er med til at understøtte faglig indlæring og den digitale dannelse.

Indhold der altid er tilgængeligt for både elever og pædagogisk personale.

En basispakke der skaber fælles grobund for personalets videre forløbs- og videndeling, samt sparring og teamsamarbejde.

DIGITALE REDSKABER



IT-redskaber er fundamentet for det daglige arbejde med digital dannelse og læring

Børn, elever og det pædagogiske personale har de nødvendige IT-redskaber til rådighed for at understøtte visionen.

Dagtilbud: Understøttes af digitale læringskasser til børnene med indhold, der er valgt med afsæt i de pædagogiske læreplanstemaer¹¹, med vægtning på "*krop og bevægelse*" og en legende tilgang til læring.

Derudover digitale enheder til relevant pædagogisk personale, til at understøtte den pædagogiske praksis.

Skole: Understøttes af 1-1 digitale enheder til eleverne, der stilles til rådighed i undervisningen på skolen med mulighed for hjemlån, når det vurderes relevant for elevernes læring og udvikling. Det er ligeledes muligt for eleverne at medbringe og anvende egne digitale enheder i undervisningen på skolen, idet det bemærkes at enhederne medbringes for elevens egen risiko og ansvar.

Der stilles digitale enheder til rådighed for relevant pædagogisk personale.

IT-INFRASTRUKTUR



Infrastrukturen understøtter de moderne læringsmiljøer og de skybaserede læringsteknologier

IT-infrastrukturen er den tekniske grundpille og en afgørende faktor for at læring og kommunikation på moderne medier er mulig.

Det store antal enheder og den øgede brug af digitale redskaber kræver en velfungerende og stabil infrastruktur. Det trådløse netværk er blevet den primære forbindelse og kilde til information, samarbejde og læring. Kapaciteten på det trådløse netværk skal kunne matche de mange enheder, som tilgår det hver dag.

I stadig stigende grad bliver læringsteknologierne mere skybaserede og stiller krav til internetadgangen. Kommunens internetforbindelse bør derfor til stadighed afstemmes behovet på institutionerne.

SIKKERHED



Informationssikkerheden er høj og data opbevares og håndteres sikkert

IT-systemerne er tidssvarende og opdaterede, så de bedst kan modstå udefrakommende trusler.

De er designet, så data opbevares korrekt i forhold til følsomheden af dets indhold og altid efter given lovgivning.

Brugerne er bevidste om datas følsomhed og håndterer dem derefter. Brugernes adgang til systemerne er af en sikkerhed, som passer til de data, der kan tilgås.

Informationssikkerheden vil få større og større betydning fremadrettet. Ikke kun i form af den tekniske sikkerhed, men også brugernes viden og ageren er et sikkerhedsparameter, der skal tages højde for.

Slutnoter

- 1** Nordfyns Kommune, Skole & Dagtilbud: "Strategi for Pædagogisk IT 2013-2016".
URL: <http://www.nordfynskommune.dk/Om-Kommunen/Politikker-og-strategier/Strategier/>.
Juni 2017.
- 2** Kommunernes Landsforening: "Fælleskommunal digitaliseringsstrategi 2016-2020, Lokal og digital - et sammenhængende Danmark".
URL: http://www.kl.dk/ImageVaultFiles/id_78679/cf_202/Lokal_og_Digital_-_et_sammenhængende_Danmark.PDF. Juni 2017.
- 3** Regeringen / KL / Danske Regioner: "Den fællesoffentlige digitaliseringsstrategi 2016-2020, Et stærkere og mere trygt digitalt samfund".
URL: <https://www.digst.dk/Strategier/Hent-digitaliseringsstrategien-2016-2020>. Juni 2017.
- 4** Nordfyns Kommune: "Vision 2021 - Vi skaber fremtidens Nordfyn – sammen".
URL: <https://www.nordfynskommune.dk/Politik/Vision-2021>. Juni 2017.
- 5** Nordfyns Kommunes: "Politikker og strategier" –Link Portal.
URL: <https://www.nordfynskommune.dk/Om-Kommunen/Politikker-og-strategier>. Juni 2017.
- 6** Undervisningsministeriet, Styrelsen for It og Læring, EMU Danmarks læringsportal: "Lærere og pædagogisk personale" - Fælles Mål.
URL: <http://www.emu.dk/omraade/gsk-l%C3%A6rer>. Juni 2017.
- 7** Undervisningsministeriet, Styrelsen for It og Læring, EMU Danmarks læringsportal : "It og medier - vejledning". URL: <http://www.emu.dk/modul/it-og-medier-vejledning>. Juni 2017.
- 8** Undervisningsministeriet – EMU: "Digital Dannelse" - bud på digital dannelse, en definition Inspireret af Michael Paulsen. URL: <http://www.emu.dk/modul/digital-dannelse-0>. Juni 2017.
- 9** P21 Partnership for 21st Century Learning: "Framework for 21st Century Learning"
URL: <http://www.p21.org/our-work/p21-framework>. Juni 2017.
- 10** Center for undervisningsmidler – UCC: "21 Skills".
URL: <http://info.21skills.dk/>. Juni 2017.
- 11** Retsinformation.dk: "Pædagogisk læreplan - Temaer". Afsnit II, kapitel 2, § 8.
URL: <https://www.retsinformation.dk/Forms/r0710.aspx?id=158274>. Juni 2017.
- 12** Kommunernes Landsforening: "Pjece om brugerportalsinitiativet". Side 3.
URL:
http://www.kl.dk/ImageVaultFiles/id_81821/cf_202/Pjece_om_brugerportalsinitiativet.PDF.
Juni 2017.
- 13** The Flipped Learning Network: "Definition of Flipped Learning".
URL: <http://flippedlearning.org/definition-of-flipped-learning/>. Juni 2017.