



STRATEGI FOR DIGITALISERING, IT OG MEDIER PÅ DAGTILBUDS - OG SKOLEOMRÅDET



Dansk Skoleforening
for Sydslesvig e.V.



INDHOLD

Baggrund	3
Hvad er vores opdrag?	5
Hvor vil vi hen?	7
Digital dannelse	8
Dagtilbudsområdet	8
Skoleområdet	10
Inklusion	14
Sammenhæng mellem hjem, dagtilbud og skole	16
Kommunikation	18
Kompetenceudvikling	22
Hardware og software	23
Handleplan	25
Handleplan og implementering	26
Kilder	35
BILAG 1	37
Anbefalinger til køb af eget elev-device skoleåret 2020/2021	37



BAGGRUND

Digitaliseringen og medialiseringen¹af samfundet og hverdagslivet er blevet et grundvilkår. Dette skal afspejle sig i den dannelses- og uddannelsesproces, som vi som dagtilbuds- og skolevæsen² arbejder på og støtter vores børn og unge i. Gode it- og mediekompetencer³, herunder teknologiforståelse, bliver stadig mere centralt i samfundet – og dermed i dagtilbud og skole.

Med denne strategi for digitalisering, it og medier på det pædagogiske område tager vi et nødvendigt skridt for at sikre, at børn og unge i vores dagtilbud og skole følger med samfundets udvikling og myndiggøres digitalt, så de kan forholde sig kritisk og reflektivt til teknologiens betydning for samfundet og deres eget liv.

Børns digitale læring og dannelse starter allerede i hjemmet, hvor digitale medier og værktøjer spiller en stor rolle i børns liv. Men børnene kan ikke danne sig selv digitalt. Her har dagtilbud og skole et stort ansvar – i tæt samarbejde med forældrene. Et liv med it og medier medfører et fornyet behov for dannelse og etiske pejlemærker.

Hvad er god digital mediebrug for børn og unge? Hvad vil det sige at være en god kammerat, når man tager digitale billeder og film? Hvor går grænsen for, hvad der må deles på digitale platforme? Hvordan lærer barnet at begå sig trygt og sikkert i en digital verden? Hvordan kan it understøtte processer for leg, bevægelse og kreativitet? Og hvordan kan it inddrages, så børnene og de unge ikke bare bliver passive forbrugere?

Den slags spørgsmål fylder stadig mere i forældres, børns og unges liv og dermed også i dagtilbuddenes og skolernes dagligdag.

Vi sætter derfor fokus på digital dannelse, som handler om, at børn og unge tilegner sig god digital adfærd, så de både hver for sig og i fællesskaber bliver bevidste og målrettede i deres brug af teknologi og dermed i stand til at begå sig læringsmæssigt, socialt, etisk og produktivt i den digitale virkelighed. Dette kræver viden og digitale færdigheder samt digitale kompetencer, som vi har defineret herunder:⁴

DIGITAL DANNELSE REFERERER TIL EN ETISK, KRITISK OG VÆRDISKABENDE TÆNKE- OG HANDLEMÅDE.

DIGITALE KOMPETENCER OPNÅR MAN, NÅR MAN FORSTÅR AT BRUGE VIDEN OG DIGITALE FÆRDIGHEDER I VÆRDISKABENDE SAMMENHÆNGE MED ANDRE.

DIGITAL VIDEN OG DIGITALE FÆRDIGHEDER OMFATTER VIDEN OM OG FORSTÅELSE AF TEKNOLOGI, OG HVOR DYGTIG MAN ER TIL AT BRUGE TEKNOLOGIEN.

¹Medialisering betegner den proces, at samfundet bliver mere og mere afhængigt af medierne, mens digitalisering betegner det, at information digitaliseres. Ordnet.dk og <https://arkiv.emu.dk/modul/it-og-medier-vejledning>

² Dagtilbuds- og skolevæsen dækker over dagtilbud fra 0-6 år, skoleområdet fra 1.-13. klasse og fritidstilbuddene.

³ Vi forstår it som informationsteknologi til opsamling, behandling, lagring og udbredelse af information, mens medier forstås som digitale veje for fx information, kommunikation, læring og underholdning. Sammenstillingen understreger fokus på både teknologi og kommunikation. <https://arkiv.emu.dk/modul/it-og-medier-vejledning>

⁴ <http://digitaldannelse.org/vidensbase/hvad-betyder-digital-dannelse/> Vi er delvist inspireret af Center for digital dannelses definition og beskrivelse af begreberne også i det følgende. Vi har dog tilføjet begrebet "viden" i forbindelse med færdighedsbegrebet, da viden og forståelse er udgangspunktet for udførelse af færdigheder i praksis.



Gennem tilegnet viden om og forståelse af apps og devices kan børn og unge bringe digitale færdigheder i spil på computer og mobil ved fx at chatte, blogge, oprette profil, lave festinvitationer, game, programmere hjemmesider, databaser eller producere billeder og videoer og manipulationer af disse.

Digitale kompetencer forstår vi som en kombination af viden, færdigheder og holdninger til via teknologi at udføre opgaver, løse problemer, kommunikere, håndtere information, samarbejde, skabe og dele indhold effektivt, hensigtsmæssigt, sikkert, kritisk, kreativt, selvstændigt og etisk.

Digital dannelse opnås ved at indgå i trygge og værdiskabende samspil med andre mennesker i den virtuelle virkelighed, ved at være åben, men også kritisk i forhold til andre brugere og nøje overveje egne og andres intentioner, handlinger og udtryksformer.

Digital dannelse handler i bund og grund om generel dannelse, da digitale medier ikke er nye medier for vores børn og unge. Det handler om at danne vores børn og unge alment til at blive aktive, selvstændige, kritiske og demokratiske borgere i et digitaliseret samfund.

Den følgende strategi sætter rammen for, hvordan vi ud fra et fælles grundlag vil arbejde med og inddrage it og medier for at opfylde målene i de pædagogiske læreplaner på både dagtilbuds- og skoleområdet, samt skabe en rød tråd gennem hele forløbet i Skoleforeningen.

Læsevejledning

Strategien består indledningsvis af en formålsbeskrivelse, en beskrivelse af vores fælles opdrag, herunder lovgrundlaget for vores arbejde efterfulgt af et visionsafsnit »Hvor vil vi hen«, som beskriver de overordnede mål for strategien.

Derefter udfoldes strategien i forhold til digital dannelse på henholdsvis dagtilbuds- og skoleområdet og fælles for begge områder i forhold til inklusion, sammenhæng mellem hjem, dagtilbud og skole, kommunikation, kompetenceudvikling, hardware og software, handleplan og tidslinje.

Løbende gennem strategien er overvejsels- og refleksionsspørgsmål placeret i røde kasser til det pædagogiske personale.

Strategiens formål

Hensigten med denne strategi er, at den skal bruges i det decentrale arbejde i både dagtilbud og skoler, hvor den løbende anvendes og drøftes, da den er et dynamisk redskab, som skal udvikle sig i takt med mediernes og teknologiens udvikling.

Strategien er et styrings- og ledelsesværktøj for dagtilbuds- og skoleledere, der er ansvarlige for at strategien bliver realiseret lokalt. Samtidig henvender den sig til det pædagogiske personale på dagtilbuds- og skoleområdet, da initiativerne skal være kendte af de aktører, som arbejder med børn og unge til daglig. Denne medarbejdergruppe er også i den daglige pædagogiske praksis med til at udfolde strategiens initiativer via lokale indsatser. Hermed er alle faggrupper aktive aktører i den lokale implementering af strategien.

Det pædagogiske personale i dagtilbud og på skoleområdet skal således arbejde videre med strategien i deres teams, dels ved at tale om digital dannelse, og dels ved at tale om de muligheder, teknologien åbner i forhold til børns eksperimenterende leg og læring samt udvikling i det pædagogiske arbejde. Refleksionsspørgsmålene, der beskrives senere i strategien, danner afsæt for disse drøftelser og for refleksion over egen praksis: *Hvad gør vi, hvorfor og hvordan gør vi, og gør vi det, som vi tror vi gør?*



Derudover skal strategien understrege betydningen af og samarbejdet med forældrene for at løfte den fælles indsats samt rammesætte og tydeliggøre opgaven og dagtilbuds- og skoleområdets ansvar, så de enkelte teams udvikler en lokal holdning.

HVAD ER VORES OPDRAG?

Det er vores opgave at ruste⁵ børn og unge i vores dagtilbuds- og skolevæsen til en fremtid i en stadig mere digitaliseret og medialiseret verden. Vi skal derfor støtte børnene i at tilegne sig kompetencer og blive digitalt myndiggjorte, så de kan navigere i en digital verden, hvor kravene ændrer sig konstant.

Da vi tilstræber et dansk ideal og er underlagt tysk lovgivning gør følgende lovkrav sig gældende for arbejdet med it og medier:

På dagtilbudsområdet er der ifølge dansk og tysk lovgivning nedfældet krav og målsætninger i forhold til brugen af it og medier som et element og værktøj til opfyldelsen af formålene i Dagtilbudsloven og *Kindertagesstättengesetz (KiTaG)*.

Dagtilbudsloven § 8, stk. 2

Det følger af formålsbestemmelsen, at dagtilbuddene skal fremme børns dannelse. Begrebet dannelse refererer til en dybere form for læring, hvor barnet som aktiv deltager forankrer værdier og viden i egen personlighed som rettesnor for at kunne orientere sig og handle i en global verden som et hensynsfuldt, kritisk, demokratisk menneske. Dannelse refererer både til det pædagogiske formål, pædagogisk indhold og form.

Det dannende indhold skal være meningsfuldt, udfordre barnet og være afsætt for børnenes måder at begribe og handle på i en digitaliseret og global verden. Det pædagogiske personale i dagtilbuddet skal invitere barnet til at være aktivt deltagende, så barnet selv er med til at skabe sin læring og konkrete deltagelse i demokratiske sammenhænge, som personalet er ansvarligt for at skabe.

Endvidere indgår medier som del af læreplansområdet "Kultur, æstetik og fællesskab"⁶ §10 i den styrkede læreplan. It er en grundlæggende kulturteknik, som børn skal have mulighed for at bruge i et eksperimenterende fællesskab. Børn skal både være skabende og producerende og samtidig få erfaringer med at bruge IT på etisk forsvarlige måder i forhold til sig selv og andre.

Det pædagogiske mål i bekendtgørelsen § 13 er bl.a.:

Det pædagogiske læringsmiljø skal understøtte, at alle børn får mange forskellige kulturelle oplevelser, både som tilskuere og aktive deltagere, som stimulerer børnenes engagement, fantasi, kreativitet og nysgerrighed, og at børnene får erfaringer med at anvende forskellige materialer, redskaber og medier.

Tysk KiTaG – Bildungsauftrag

Siden 2007 har landet Slesvig-Holsten en »Bildungsauftrag«⁷ – en forpligtende opgave, som skal sikre barnets læring, trivsel og udvikling. Der er formuleret seks dannelsesområder, herunder »Müsch-ästhetische Bildung und Medien in Kindertagesstätten«, som skal inddrages i det pædagogiske arbejde med børns udvikling. Fokus ligger her på udviklingen af mediekompetence med udgangspunkt i følgende 4 forskellige områder:

- Medienkunde (barnet som analyserende modtager)
- Mediennutzung (barnet som ansvarlig deltager)

⁵ Ruste defineres her som at forberede strategisk, mentalt eller materielt til en opgave jf. ordnet.dk

⁶ <https://www.retsinformation.dk/forms/r0710.aspx?id=202350#idca216037-9954-4c10-be18-e971b38354d0>

⁷ https://www.schleswig-holstein.de/DE/Fachinhalte/K/kindertageseinrichtungen/downloads/kindertageseinrichtungen_Bildungsauftrag_LeitlinienBildungsauftrag_BildungsauftragLeitlinien.pdf?blob=publicationFile&v=1



- Medienkritik (barnet som kritisk undersøger)
- Mediengestaltung (barnet som kreativ producent)

I både den tyske som danske lovgivning har it og medier til formål at fremme børns læring og udvikling, som understøttes og suppleres ved en bevidst brug af it og medier i forhold til arbejdet med den pædagogiske læreplan og de seks læreplanskategorier:

- Barnets alsidige personlige udvikling
- Sociale kompetencer
- Sprog og læsning
- Krop og bevægelse
- Naturen og naturvidenskab
- Kulturelle udtryksformer og værdier

I takt med denne strategi, som skal træde i kraft i 2020, og den nye styrkede læreplan, som er trådt i kraft i juli 2018, er det vores mål for 2020 at revidere dagtilbudsområdets »overordnet pædagogisk koncept« og læreplanskategorierne samt at udarbejde mål for digitalisering, it og medier på 0-6 årsområdet, som inkluderet del af den pædagogiske læreplan.

På skoleområdet skal it og medier integreres i alle fag. Dette er allerede i læreplanerne for 1.-10. klasse beskrevet i det tværgående tema »it og medier« og indgår ligeledes i målene for fagene. Digital dannelse er i de danske forenklede Fælles Mål og Skoleforeningens egne læreplaner beskrevet i følgende fire elevpositioner:

- Eleven som kritisk undersøger
- Eleven som analyserende modtager
- Eleven som målrettet og kreativ producent
- Eleven som ansvarlig deltager

I de fire positioner er også indeholdt de seks kompetenceområder, som det tyske »Kultusministerkonferenz« har defineret som de centrale for digital dannelse for hele skoleområdet⁸, og som det slesvig-holstenske kulturministerium har udfoldet i »Ergänzung zu der Fachanforderungen der Sekundarstufen: Medienkompetenz – lernen mit digitale Medien« (2018):

- suchen, verarbeiten und aufbewahren
- kommunizieren und kooperieren
- produzieren und präsentieren
- schützen und sicher agieren
- problemlösen und handeln
- analysieren und reflektieren

De gymnasiale overbygninger er formelt set kun forpligtet til at opfylde målene i de slesvig-holstenske læreplaner for it og medier. Men ikke mindst fordi mange af vores elever fortsætter med at tage en uddannelse i Danmark, hvor digitaliseringen og kravene i undervisningsverdenen er mere fremskredne end i Tyskland, er det vigtigt at have den gode overgang for øje og knytte an til de kompetencer og digitale værktøjer og platforme, som eleverne kender fra fællesskolen.

I forlængelse af undervisningen på skoleområdet understøtter fritidstilbuddene ligeledes arbejdet med de fire positioner med udgangspunkt i børn og unges brug af it og medier.

⁸ Bildung der Digitale Welt, 2016



HVOR VIL VI HEN?

Vi vil fremme børn og unges læring, udvikling, trivsel og dannelse gennem og med it og medier.

Det er et mål, at vi når så langt i udviklingen på dagtilbuds- og skoleområdet, at it ikke længere bliver omtalt som en særlig indsats, men bliver en integreret del i det pædagogiske, didaktiske arbejde i den daglige praksis.

Ud fra lovkravene og den ministerielle vejledning på dagtilbudsområdet og de pædagogiske læreplaner på både dagtilbuds- og skoleområdet, bygger denne fælles digitale strategi på en forståelse af læreprocesser, hvor børn og unge anvender forskellige digitale kompetencer i følgende fire positioner, som danner den røde tråd i vores vision for børns og unges leg, læring og trivsel med it og medier:

- Barnet og den unge som kritisk undersøger
- Barnet og den unge som analyserende modtager
- Barnet og den unge som målrettet og kreativ producent
- Barnet og den unge som ansvarlig deltager

Disse positioner skal løbende udvikle sig gennem forskellige læringsprocesser.

I dagtilbuddene betyder det, at man på en legende og udforskende måde giver børnene endnu et middel i forhold til at kunne opleve, udtrykke sig og lære.

Her gør børnene sig de første erfaringer med at forstå og bearbejde deres oplevelser fra omverdenen via teknologien.

Børn og unge møder teknologien både i og uden for dagtilbuddet og skolen, hvor de løbende skal forholde sig lærende og kommunikerende til deres omverden – via fx spil og sociale platforme.

I skolen er it og medier et tværgående tema i alle fag, hvor eleverne løbende udvikler deres forskellige digitale kompetencer i de fire ovennævnte positioner.

Fritidstilbuddene spiller også en central rolle i den fortsatte dannelsesproces, som ligger et sted mellem skole og hjem. Særligt fordi it og medier her er anvendt på frivillig basis, giver det fritidsordningerne et særligt relationelt fokus, hvor det er barnets/den unges ønsker og behov, der spejles og vejledes.

Det er dermed naturligt, at man i dagtilbuddene bevæger sig på et andet abstraktions- og færdighedsniveau end i skolernes indskoling, mellemtrin, udskoling og gymnasiale overbygning.

Den røde tråd fra dagtilbud til skole handler således om at bygge videre på de samme positioner og den begyndende forståelse for det digitale. Vi har fokus på, at der i dagtilbud skabes et godt fundament for det videre arbejde med it og medier som et naturligt element i børnenes alsidige hverdag.

Strategien tager udgangspunkt i følgende mål, som uddybes i de respektive afsnit:

- Børnene styrkes i at blive digitalt dannede igennem de fire positioner
- It og medier anvendes til at fremme inklusionsindsatsen
- Sammenhæng mellem hjem, dagtilbud og skole

For at kunne opfylde det ovenfor skitserede opdrag og vores vision for dagtilbuds- og skoleområdet er det centralt at understøtte den fremadrettede indsats med digitalisering i institutionerne i forhold til kommunikation, samarbejde, indretning, udstyr og kompetenceudvikling. Således er følgende mål også centrale og vil blive udfoldet i de respektive afsnit for dagtilbuds- og skoleområdet:

- It bruges til kommunikation, videndeling og samarbejde internt og eksternt.
- Alle medarbejdere og ledere har viden om og kompetence til at udnytte it og medier i driftsmæssige og pædagogiske forhold.



- Infrastruktur, hardware og software er tilpasset kravene og udfordringerne omkring brugen af it og digitalisering på dagtilbuds- og skoleområdet.

It skal anvendes pædagogisk bevidst og støtte det didaktiske og pædagogiske arbejde med børn og unge. It og medier er ikke et mål i sig selv, men et middel, der understøtter børn og unges læring, udvikling, trivsel og dannelse.

DIGITAL DANNELSE

Børnene styrkes i at blive digitalt dannede igennem de fire positioner.

DAGTILBUDSOMRÅDET

Digitale medier bruges kreativt i det daglige pædagogiske arbejde på forskellige måder. På den ene side informerer det pædagogiske personale sig sammen med børnene om forskellige temaer, og på den anden side producerer de.

Som nævnt i afsnittet »Hvor vil vi hen?« bygger vores fælles digitale strategi på en forståelse af læreprocesser, hvor børn og unge anvender forskellige digitale kompetencer i de fire positioner, som skal udvikle sig løbende gennem forskellige læringsprocesser. I det følgende vil vi med afsæt i den ministerielle vejledning⁹ for dagtilbud i Tyskland udfolde de fire positioner. Alt efter hvordan barnets læreproces tilrettelægges, vil positionerne være mere eller mindre fremtrædende både på samme tid og hver for sig.

Barnet som kritisk undersøger – Medienkritik

Ligesom i positionen *barnet som analyserende modtager* handler det om at være kritisk over for det, vi bliver præsenteret for. Ved at bruge en filosofisk tilgang til medier og reflektere over brugen af disse, har vi mulighed for at beskæftige os med, hvordan det ville være, hvis vi ikke havde TV? Og hvordan var det dengang, vi ikke havde mobiltelefoner eller computere? Hvordan så verden ud før, og hvilke forandringer er der sket – for at bruge en mere historisk tilgang til at analysere kritisk. Videre kan vi sammen med børnene lege med tanken om ”hvordan var det mon hvis vi ikke brugte vores digitale redskaber en dag som i dag?”

Hvordan vurderer jeg min egen holdning til it og medier, og hvordan bidrager den til børnenes hverdag?

Barnet som analyserende modtager – Medienkunde

Børnene møder mange typer af digitale medier – herunder spil, simuleringer, søgemaskiner med diverse informationer, m.m. Børn og voksne analyserer og vurderer sammen digitale produkters indhold og måder at repræsentere verden på. Fx hvad vil reklamer fortælle os? Hvorfor findes der aviser? Er det altid rigtigt, hvad vi ser på nettet og i TV? Den virtuelle verden analyseres i modsætning til virkeligheden.

Hvordan ser jeg forskellen mellem virkelighed og virtuel virkelighed? Og hvordan spiller mit syn ind i det pædagogiske arbejde med børnene?

⁹ Erfolgreich starten – Handreichung für musisch-ästhetische Bildung und Medien in Kindertageseinrichtungen; Ministerium für Soziales, Gesundheit, Familie und Gleichstellung des Landes Schleswig-Holstein; 2012
www.landesregierung.schleswig-holstein.de
www.bildung.schleswig-holstein.de



Barnet som målrettet og kreativ producent – Mediengestaltung

Det kan beskrives ved aktiviteter som at male på en tablet, bearbejde og printe billeder, evt. lave memoryspil med fotos af børnene, tage en tur i biografen for at arbejde videre med det i institutionen ved at lave om på filmens slutning eller lave kostumer fra filmen.

Hvordan er børnenes muligheder for at få adgang til it og medier i vores institution?

Barnet som ansvarlig deltager – Mediennutzung

Børn bliver hurtigt aktive brugere af teknologien og de sociale netværk på internettet. Det betyder, at der er mange ting at tage hensyn til, forholde sig til og lære, når de senere begynder at "surfe" rundt i de virtuelle rum, eller blot når børn tager billeder af hinanden i den virkelige verden. Vi tager derfor løbende stilling til etiske spilleregler.

Hvordan er vores drøftelser om digitale fodspor på nettet og redskabernes hukommelse? Hvem må tage billeder og optage video af børnene? Hvordan lytter vi til børnenes ønsker om deling eller ikke deling af fx fotos?

Praktiske overvejelser kan være: Må børnene medbringe egne digitale medier i institutionen? Vær opmærksom på, at noget elektronisk legetøj (telefon, tablet el. lign.) kan tage billeder.

Barnet udforsker og bruger medierne og teknologien. Det kan understøttes ved at skille tekniske redskaber ad og undersøge, hvad der er i dem. Børnene understøttes i brugen af fungerende værktøjer som fx tablet, kamera, telefon og musikanlæg. Børnene kan tage billeder til dokumentation og meget mere.

Mediennutzung handler også om at kommunikere via de forskellige medier ved at fremstille aviser, beskæftige sig med hvordan radio laves og besøge radiostationen, lave fotodokumentation af eget yndlingssted i børnehaven m.m.

Medier kan også understøtte vores særlige mindretalskultur. Dansk kultur rykker ind i institutionen, når vi ser julekalenderen i juletiden eller kan følge med i, hvad der rører sig i børnekulturen via appen Ramasjang, hvor fx Bamse og Kylling og Hr. Skæg bliver genkendelige figurer. Kontakten til Danmark kan hurtig etableres og opretholdes, når vi skyper med venskabsinstitutionen, sender mails til hinanden eller optager videos af hinandens hverdag og på den måde præsenterer os for hinanden. Medier kan være et "grænseoverskridende" værktøj og få mindretallet til at vokse både over grænsen med mulighed for at oprette og holde kontakten til Danmark på en hurtig og nem måde, ligesom inden for egen grænse, hvor en børnegruppe i Flensborg fx kan have en tættere kontakt til en børnegruppe i Garding.

I arbejdet med disse 4 positioner byder medierne på mange muligheder for at lære verden at kende:

Medier kan udfordre forståelsen af tid, sted og rum. Det kan være oplevelsen af en video, som afspilles baglæns, eller tiden som udfordres ved, at ting sker synkront og asynkront, når fx mormor i Danmark har fødselsdag, og vi sender en e-mail, WhatsApp-besked, ringer eller sender postkort. En venskabsbørnehave i Danmark kan vi skype og facetime med.

Medier giver mulighed for forskellige udtryksformer. Vi kan få billeder til at bevæge sig i form af små videooptagelser for at se det selv eller vise for andre, måske også for at forklare noget.

En hjemmelavet film, historie som lydfil, eller også at fremstille en fysisk bog eller tage billeder af hinanden i udklædningstøj giver nye muligheder for at udtrykke sig. Samtidig understøtter det selvrefleksion, når vi ser og hører os selv m.m.



Medier leverer informationer. Billederne i bedstefars fotobog giver informationer om, hvor han er vokset op, hvad slags tøj der var moderne, og hvilket legetøj man legede med dengang. I institutionerne er barnets bog et eksempel på, hvordan billeder informerer, og barnet kan følge med i egen udvikling. I avisen eller over nettet kan vi følge med i, hvad der sker rundt omkring i hele verden. Ønsker vi specifik viden om noget, kan vi bruge bøger, både fysisk og digitalt, og diverse søgemaskiner – typisk google.

Ved hjælp af medier kan vi blande os, erfare andres meninger og gøre rede for egne holdninger. Det pædagogiske personale kan udveksle erfaringer, diskutere pædagogiske emner osv. Vi kan bruge avisen i form af læserbreve. Ved hjælp af faglitteratur kan børnene sammen med de voksne indhente informationer, opleve forskellige perspektiver og udvikle egne holdninger.

Nysgerrige og eksperimenterende fællesskaber

Grundlæggende gælder, at intet barn sidder alene foran skærmen (tablet, computer m.m.) It er ikke målet i sig selv, men et middel i det pædagogiske arbejde. Det pædagogiske personale vejleder barnet og ser it som en naturlig del af den daglige lærings- og legekultur. Således står it hverken over, under eller ved siden af alt det andet, men sammen med den vifte af tilbud, leg og læring, der i øvrigt praktiseres med største selvfølghed i dagtilbud.¹⁰

Spørgsmålet er derfor ikke, om vi tager på tur i skoven eller kører et projekt om brugen af en tablet, men at vi tager på tur i skoven med en tablet for senere at lave billedcollager og finde navne på de insekter, vi har opdaget og udforsker, hvordan de lever, bliver til, hvad de spiser m.m.

På den måde er medieleg et pædagogisk redskab til at udvikle børns digitale forståelse. Formålet er at børn og voksne selv udvikler og opfinder brugen af teknologi og fortællinger som eksperimenterende fællesskaber, hvor de voksne kan lære af børnene. I medieleg indgår digitale redskaber, som børnene meget hurtigt mestrer bedre end voksne. Børnene oplever, at de voksne ikke er de eneste eksperter og udforsker selv det, de er optaget af. På den måde kommer barnet på banen med sine kompetencer.

Hvad betyder "at være eksperimenterende" for os? Og hvordan ses det i praksis?

It og medier og de voksnes tilgang har således indflydelse på børns læringsprocesser. Derfor ledsager det pædagogiske personale børnene i deres hverdagsoplevelser med it og medier og understøtter barnet i at forstå mediernes verden ved at være nysgerrige og skabe forbindelse til det virkelige liv.

SKOLEOMRÅDET

I de nye læreplaner for 1.-10. klasse, gældende fra skoleåret 2019-20, står: »Undervisningen tilrettelægges med udgangspunkt i kompetenceområderne og under hensyntagen til de tværgående temaer«. It og medier er et af disse fire tværgående temaer, og målene for it og medier er indarbejdet i læreplanerne for fagene. For den gymnasiale overbygning vedkommende gælder bestemmelserne i »Fachanfordringen«.

Som nævnt i afsnittet »Hvor vil vi hen?« bygger vores fælles digitale strategi på en forståelse af læreprocesser, hvor børn og unge anvender forskellige digitale kompetencer i de fire positioner, som skal udvikle sig løbende gennem forskellige læringsprocesser. I det følgende foldes de fire generelle positioner ud for skoleområdet.

Skolen danner ramme om mange af barnets og den unges dagtimer. I skolen er barnet og den unge sammen med andre i undervisningen og i fritidsaktiviteter, til dels også i fritidsordninger. Fritidsaktiviteter kan være frie og foregå i frikvarteret, i på vej til og hjem fra skole, eller være aktiviteter, der er mere eller mindre tilrettelagte sammen med en voksen. Alle disse aktiviteter skal medtænkes, når

¹⁰ Barnets digitale læringsrum (Dafolo, 2015) s. 7



barnet og den unges digitale kompetencer i de fire positioner skal udvikles. Fritidsaktiviteter er med til at støtte fagenes læring, ligesom undervisning er med til at støtte god digital adfærd i fritiden.

Alt efter hvordan barnets læreproces i undervisning og fritid tilrettelægges, vil positionerne være mere eller mindre fremtrædende både på samme tid og hver for sig.

I øvrigt henvises til målene i de enkelte fags læreplaner.

Den kritiske undersøger¹¹

Mængden af information er vokset enormt og optræder i en kompleks blanding af udtryksformer, hvor det visuelle og auditive bliver meget mere fremtrædende, end det har været tidligere. Brugen af internettet, indsamling af større mængder data og adgang til digitale teknologier stiller derfor krav om, at barnet og den unge lærer at søge informationer målrettet – det vil sige lærer at indsamle, sortere, udvælge og forholde sig kritisk til information, der er relevant i forhold til det læringsindhold, der arbejdes med.

Derfor tilrettelægges læringsprocesser, der giver barnet og den unge mulighed for at tilegne sig kompetencer til at kunne finde ud af, hvilke informationer der er brug for, at kunne sortere, vælge og redigere information til bestemte formål. Fx skal barnet og den unges kritiske bevidsthed skærpes for, at søgemaskiner som fx google ikke er neutrale, men både arbejder for og imod dem; at det, at søgemaskinen samler information om dem via alle deres søgninger på søgemaskinen bestemmer, hvilket udvalg af informationer en søgning giver dem – og hvilke de ikke får. Fx kan man lade børnene eller de unge foretage den samme søgning, så de kan se, at søgningen giver forskellige resultater. Barnet og den unge skal endvidere have mulighed for at lære at kunne benytte strategier til at søge, analysere, fortolke og vurdere information kildekritisk i en multimodal¹² kontekst, samt kunne citere og referere korrekt fra forskellige kilder. Fx kan man i faget historie arbejde kildekritisk ved at undersøge websider, som formidler historisk indhold, fx sider, der benægter Holocaust.

Hvordan søger, læser/ser og vurderer jeg selv de informationer, jeg møder i min hverdag? Hvor kan jeg se (nye) muligheder for at inddrage søgestrategier i undervisningen og andre pædagogiske aktiviteter?

Den analyserende modtager

Barnet og den unge møder mange typer af digitale medieprodukter i hverdage og skolen, fx faglige læringsressurser, opslagsværker, statistisk materiale, simuleringer, blogs, wikis, spil mv.

Alle tilgængelige digitale medieprodukter er produceret af en afsender med en intention. De er ofte rettet mod en målgruppe, hvor udbredt deling og genbrug er et grundlæggende vilkår. Det kræver, at børnene og de unge kan analysere digitale produktioner og analysere og vurdere målgruppe, repræsentationsform, retorik og æstetik.

Derfor tilrettelægges læringsprocesser, så barnet og den unge har mulighed for at tilegne sig kompetencer i kritisk at analysere og vurdere digitale produkters indhold og måde at repræsentere verden, så de kan vurdere afsender- og modtagerintentioner og opnå bevidsthed om, at de selv, ligesom alle andre, er genstand for påvirkning. Fx kan man i samfundsfag arbejde med analyse af politikeres brug af sociale medier, eller fx i matematik lade eleverne indtage rollen som statistikere med bias (dvs. med en bestemt, forudindtaget holdning) over for de data, de udvælger til deres statistik, så de oplever, hvor

¹¹ Beskrivelser af de fire positioner lægger sig tæt op af vejledningen til det tværgående tema it og medier i forenklede Fælles Mål <https://arkiv.emu.dk/modul/it-og-medier-vejledning>

¹² En multimodal tekst er en tekst, der består af flere forskellige dele, fx lyd, billeder, grafer og tekst.



neft det er at producere og dermed blive offer for fake news. I fritidstilbuddene kan man fx inddrage børnene og de unge i valg og vurdering af de spil, der skal være tilgængelige i institutionen.

Den målrettede og kreative producent

Digitale teknologier gør det i dag muligt at lave medieproduktioner fra bunden eller i et remix med

Hvor bevidst er jeg om mine digitale fodspor? Hvilken indflydelse har det på min praksis?

materialer hentet fra nettet. Børnene og de unge kan fx lave deres egne computerspil, matematiske modeller og forskellige former for multimodale fortællinger. Børnene og de unge har mulighed for ikke kun at producere færdige produkter, som formidles til andre, men også producere læringsressurser, som andre børn og unge kan anvende til læring. Barnet og den unge skal kunne afpasse budskab og formål med en produktion i forhold til en målgruppe og bevidst kunne vælge udtryksformer – billedmæssigt, lyd-mæssigt og sprogligt.

Inddragelse af it og medier skal bidrage til at skabe læringsmiljøer, hvor børn og unge kan samarbejde og arbejde innovativt med it med muligheder for fx programmering og kreativ produktion med fokus på, at kunne være kreative, eksperimenterende og skabende, både individuelt og i fællesskab. Dette bør også afspejle sig i selve læringsrummets indretning, der skal give mulighed for teamsamarbejde og undersøgende og innovativ praksis.

Derfor tilrettelægges læringsprocesser, der giver barnet og den unge mulighed for at tilegne sig kompetencer til at producere noget selv digitalt ved at arbejde vidensbaseret og på den baggrund skabe kreative løsninger med bevidste valg og fravalg af digitale værktøjer. Fx kan man i religion arbejde med produktion af animationer til levendegørelse af lignelser, eller i diverse sammenhænge arbejde med design og produktion af prototyper i 3D-print.

Hvad betyder det at eksperimentere for mig? Hvordan afspejler det sig i min praksis?

Den ansvarlige deltager

Børnene og de unge har hurtigt taget de mobile teknologier og internettets mange mulige former for kommunikation til sig. Det åbner for mange nye muligheder i skolesammenhæng, men det stiller også andre krav til sociale og kommunikative kompetencer end tidligere i form af kommunikations-, samarbejds- og videndelingskompetencer ved brug af internet, sociale medier og læringsværktøjer. Med de sociale medier bliver grænsen mellem skolen og det private mere utydelig, og i forhold til fx klasstrivsel er det vigtigt også at være opmærksom på børnene og de unges fælles færden på de sociale medier.

Derfor arbejdes der bevidst og målrettet på, at børnene og de unge kan tilegne sig kompetencer i at navigere etisk, selvbevidst og reflekteret i vekslende online sociale kontekster og dermed forebygge fx digitale krænkelse¹³. Fx kan en klasse eller børne/unge-gruppe arbejde med temaet digitale krænkelse, eller man kan lade børnene/de unge undersøge andres og egen hverdagsbrug og kommunikation med

¹³ Digitale krænkelse: Digitale krænkelse betyder helt konkret "krænkelse, der sker på internettet". Krænkelse, hvor en person (både børn, unge og voksne) føler sig krænkelse af andre personer på nettet, fx gennem ulovlig billed- og videodeling, grooming eller sexafpresning. (<https://bornsvilkar.dk/faa-gode-raad/digitaltliv/digitale-krænkelser/>, 2019)



mobiltelefonen, fx hvordan vi bruger emojis og i fællesskab finde frem til mulige problemstillinger, når vi kommunikerer ansigtsløst.

Hvor meget kender jeg til de medier, børnene/de unge bruger i deres fritid? Hvordan inddrager jeg min viden i min praksis? Hvordan er vi opmærksomme på barnet eller den unges medievaner?

En nysgerrig og eksperimenterende digital kultur

Gennem arbejdet med alle positioner er det vigtigt at fremme en digital kultur, der er nysgerrig og eksperimenterende, hvor den enkelte ikke kun har færdigheder til hensigtsmæssig brug af information og idéer, men også til at designe og skabe nye informationer og idéer ved hjælp af digitale teknologier. It og medier hænger derfor også tæt sammen med et andet af læreplanernes tværgående tema, innovation og entreprenørskab. Fokus på løsning af problemer fra den virkelige verden giver gode muligheder for innovativ tænkning med udgangspunkt i elevernes nysgerrighed. Til det kan man inddrage hele sortimentet af tilgængelige teknologier, både hardware (computere, e-bogslæsere og smartphones, programmerbare robotter, videokameraer og interaktive whiteboards) og software (alt lige fra en internetbrowser og multimedieudviklingsværktøjer til tekniske programmer, sociale medier og fælles redigeringsplatforme). Det skal selvfølgelig altid vurderes, hvornår det er hensigtsmæssigt at anvende it¹⁴.

It understøtter interaktion og samarbejde og lægger op til, at eleverne bliver aktive selv, og at lærerens rolle ændrer sig fra at være overvejende formidlende til at være mere vejledende og faciliterende.

Flere overvejelser til teamet

Hvad er vores fælles forståelse af hvorfor, hvordan og hvornår vi anvender de digitale muligheder?

Hvornår har it og medier et didaktisk formål, og hvornår har det ikke?

Er vi alle fortrolige med de digitale læremidler, vi har adgang til?

Hvordan kan vi inddrage børnene og de unge og deres kompetencer i fx mediepatruljer?*

Hvilke indsatser har vi på skolen, og hvordan hænger de sammen med fokus på it og medier?

Hvordan arbejder vi med digitaliseringens etiske aspekter og kildekritiske problemstillinger, og på hvilke klassetrin gør vi hvad?

Hvordan kan digitalisering bruges til at følge op på det enkelte barn/unges læring og trivsel?

Hvordan arbejder vi med klasstrivsel og børnene/de unges brug af sociale platforme?

¹⁴ <http://info.21skills.dk/kompetencer/it-laering/>

*En ediepatrulje er en gruppe elever, som dels bliver uddannet til at være superbrugere i udvalgte digitale redskaber og web 2.0 tjenester, og dels får optimeret deres formidlingsevne, når de skal ud i klasserne og lære fra sig.



INKLUSION

It og medier anvendes til at fremme inklusionsindsatsen.

Digitale medier kan styrke fællesskabet. Vi kan med brugen af digitale medier "fange" og inddrage mange børn på én gang. Fx kan flere børn se med i en bog og dens detaljer, hvis den fortælles via en projektor på en væg. Det kan styrke gode dialoger på tværs af børn og voksne og børn imellem.

På dagtilbudsområdet giver digitale medier rig mulighed for inddragelse af børn i forbindelse med dokumentationsarbejdet, hvor børnene selv er med til at filme, tage billeder, indtale lyd osv. Det styrker bl.a. barnets demokratiske stemme i hverdagen, så barnet dermed får styrket større selvtillid og lyst til at deltage i fællesskabet.

Digitale medier kan også være med til at styrke børn med at få deltagelsesmuligheder og opbygge relationer, når de udstyres med teknologiske færdigheder, fx som i denne case:

Carla på 5 år har den udfordring, at hendes bedste veninde skal starte i skole efter sommerferien. Man kan tydeligt mærke, at hun er påvirket af det. For at give hende mulighed for at skabe relationer til de andre børn ved at give hende en anden position i gruppen, bliver hun udnævnt som superbruger på en historiefortællings-app. Hun bliver præsenteret for den og viser de andre piger i gruppen, hvordan den virker. Nu arbejder pigegruppen sammen om den og mødes en halv time hver onsdag morgen, hvor de skaber noget fælles.

Med nysgerrighed, kritisk og eksperimenterende sans går det pædagogiske personale på opdagelse sammen med barnet/børnene for at udforske de mange muligheder, medierne byder på.

På skoleområdet giver inddragelse af it og medier mulighed for at tilrettelægge læringen på en måde, der tilgodeser mange forskellige behov og skaber deltagelsesmuligheder for alle. Således rummer arbejdet med it og medier gode muligheder for undervisningsdifferentiering, fordi der forholdsvis enkelt kan formuleres opgaver, der inden for klassens fællesskab kan udfordre alle elever. Det gælder blandt andet, når børnene og de unge arbejder med digital produktion som film, animation, lydcollage eller fremstilling af websites. Her kan der fx undervisningsdifferentieres i forhold til produktkrav og børnene og de unges viden om det valgte medies særlige æstetik og formsprog.

It-baserede læringsformer kan også bidrage til at støtte inklusion af børn og unge med særlige behov, så mulighederne styrkes for at deltage og bidrage i undervisningen:

Struktur og overblik

Der kan anvendes forskellige teknologier til at skabe struktur, overblik og opmærksomhed, som leder børnene og de unge gennem skoledagen, og som giver dem mulighed for at opnå selvmestring. Når børnene og de unge oplever en god og struktureret start på dagen ved hjælp af digitale og/eller analoge struktur- og overblikshjælper, handler de mere hensigtsmæssigt i løbet af skoledagen.

Skærmning og fokus

Høreværn, lydforstærkning og virtuel tilstedeværelse kan skabe gode arbejdsforhold for børnene og de unge. Disse værktøjer hjælper børnene og de unge til at være opmærksomme, koncentrerede og deltagende, så de er bedre i stand til at kunne høre og forstå lærernes instruktioner.

Differentiering og forståelse

Digitale bøger, digitale faglige portaler, kompenserende læse- og skriveteknologier, læringsspil, digitale træningsressurser er nogle af de værktøjer, som gør det nemmere for lærerne at tilbyde børnene og de unge differentierede materialer og medietyper. Værktøjerne hjælper børnene og de unge i arbejdet med det faglige indhold.



Produktion og formidling

Digitale skriveskabeloner, digitale kompenserende redskaber m.m. kan anvendes som hjælp i undervisningssituationen. Værktøjerne giver børnene og de unge mulighed for at visualisere og fremvise deres viden, kontrollere processen, opleve ejerskab og selvmestring i opgaveløsningen.

Dialog og samarbejde

It-baserede indsatser kan støtte børnene og de unge til at deltage og bidrage i dialog og samarbejde om faglige emner og indgå i klassens fælles læringsudvikling ved bevidst, pædagogisk brug af mulighederne i virtuelle læringsmiljøer som fælles faglige portfolier, fælles skriveprocesser, fildeling m.m.¹⁵

Kristian, Finn og Oskar tumler rundt i fritidstilbuddet og tager sjove billeder af hinanden med en tablet. Bagefter hygger de sig i sofaen, mens de kigger på billederne af deres mest fjollede positioner. Pædagogen Anne hjælper dem med at printe billederne – to af hver til et memoryspil. Drengene kaster sig entusiastisk over spillet, de er stadig fulde af grin. Anne nyder synet: Hold da op, de tre drenge plejer ikke at lege sammen, i dag har de hygget sig sammen i flere timer med den nye leg.

Dette er et eksempel på digital inkluderende leg, hvor de digitale medier bliver brugt til at skabe legens elementer. Digitale teknologier kan gøre lege mere konkrete for børnene, ændre rollefordelingen og understøtte dem i at være mere aktivt deltagende. Teknologien kan således understøtte børn og unges læring, når indsatsen tilrettelægges ud fra kendskabet til de enkelte børns resurser og være med til at understøtte deltagelse i sociale fællesskaber.

Hvordan kan vi anvende it og digitale medier til at sikre, at alle børn opnår lige deltagelsesmuligheder?

Har vi observeret situationer, hvor børn med særlige udfordringer har kunnet bruge digitale værktøjer til lettere at indgå i fællesskaber?

Digital mobning¹⁶

Nye teknologier udfordrer børns og unges fællesskaber. Nye former for krænkende, ekskluderende og ydmygende adfærd viser sig, når børn og unge interagerer med hinanden via de sociale medier. Digital mobning er oftest ledsaget af den mobning, der i forvejen foregår i skolen, dagtilbud eller fritidstilbud. Når mobning opstår, bliver det dog meget tydeligt via de digitale medier, at børn eller unge er i en ekskluderet position. Digital mobning medvirker til at forstærke oplevelsen af ikke at være del af fællesskabet.

Særlige kendetegn ved digital mobning er, at det tidligere skel mellem skole og fritid ophæves. Digital mobning kan foregå døgnet rundt, billeder og beskeder kan ses af rigtig mange, og afsender kan være anonym. Kropssproget mangler i den digitale verden, så hårde ord kan føles ekstra sårende. Disse faktorer gør, at eksklusionen kan føles endnu voldsommere og gør utryk og afmægtig. Det der sker på

¹⁵ Læs mere om, hvordan man specifikt kan inddrage it og medier ift. særlige behov:

<https://emu.dk/grundskole/forskning-og-viden/trivsel-og-inkluderende-laeringsmiljoer/it-baseret-inklusion>

¹⁶ Definition: Begrebet digital mobning dækker over krænkende, nedværdigende og ekskluderende handlinger, som børn og unge udsættes for gennem sociale medier, hvor de interagerer med andre børn og unge, og hvor handlingerne systematisk er rettet mod én eller flere personer. (Alle for en, aktionsplan. Aktionsplan til forebyggelse og bekæmpelse af mobning i dagtilbud, grundskole og på ungdomsuddannelser, 2016)



de sociale medier har også stor indflydelse på lærings- og børnefællesskabet i skolen og er derfor et fælles ansvar mellem aktører omkring barnet eller den unge.

Deling af billeder og videoer er del af de unges liv, som typisk ikke kan fravælge deling eller henvendelser på de sociale medier. Derfor skal børnene og de unge klædes på til at håndtere kulturen omkring billeder, og hvilke billeder man deler. Det pædagogiske personale gør fx børn og unge opmærksomme på, at det er ulovligt at dele krænkende billeder og sætter fokus på egne og kammeraters grænser.

Mobning kan allerede starte i dagtilbuddene, hvor uhensigtsmæssig social adfærd og negative mønstre kan opspores i en tidlig alder. Det kan fx være hos et eller flere børn, der systematisk slår, skubber eller sparker et andet barn, eller som udelukker et barn fra at være med i legen og børnefællesskabet.

Det pædagogiske personale arbejder målrettet med at opbygge inkluderende lærings- og børnefællesskaber – børnemiljøer hvor der er fokus på at skabe gode fysiske, psykiske og æstetiske miljøer, som fremmer børns trivsel, udvikling og læring. Dette understøtter den forebyggende indsats, som skal være med til at modvirke at mobning opstår senere i børnenes liv.

Fokus på digital dannelse derfor omdrejningspunkt til at ruste børn og unge til at færdes på nettet.

Hvordan retter vi fokus på os som team og vores indbyrdes adfærd for at medvirke til en inkluderende kultur? – Er vi gode rollemodeller?

SAMMENHÆNG MELLEM HJEM, DAGTILBUD OG SKOLE

Et godt samarbejde mellem dagtilbud, skole og hjem er afgørende for børn og unges trivsel, udvikling og læring.

Digitaliseringen kan understøtte brobygningen – herunder samarbejdet og kommunikationen mellem børn, unge, forældre og pædagogisk personale.

På dagtilbudsområdet er Famly allerede en etableret kommunikationsplatform, ligesom SkoleIntra er det på en del skoler (se også afsnittet »kommunikation«). Enkelte skoler har en tredje platform som kommunikationsplatform, men på sigt vil vi i alle skoler få en fælles platform på basis af Office365.

Forældrene kan, via fx Famly eller SkoleIntra, meddele afhentning, sygdom, fravær og ferie og tilmelde sig til arrangementer og aktiviteter.

Dagtilbuddet eller skolen kan give forældrene et overblik over ugens og månedens aktiviteter, nyheder, invitationer til møder og arrangementer, ligesom børnenes produktioner i form af billeder eller små film kan lægges ind som pædagogisk dokumentation af dagens forløb eller ugens emne.

Den digitale kommunikation kan dog aldrig erstatte dialogen, som er en forudsætning for det gode samarbejde – også når der tales om it og medier i dagtilbud og skole. Det forudsætter, at man lokalt afstemmer og italesætter forventninger og aftaler retningslinjer for, hvordan man bruger den digitale kommunikationsplatform.

Forældrene inddrages også som samarbejdspartnere i dialog, fx ved drøftelse af børn og unges færden på internettet og som modtagere af digitale produktioner fra børn og unges liv i dagtilbuddet eller i skolen.



Forældrene inddrages i drøftelser om, hvordan it og medier er del af det pædagogiske arbejde. Dette sker fx ved at skabe viden om anvendelsen af digitale værktøjer hos forældrene, så børnene oplever en større helhed og sammenhæng mellem institution og hjem.

Det er derfor også nødvendigt at tale om brugen af digitale værktøjer og medier i hjemmet, og hvorfor det ikke nødvendigvis er det samme som i dagtilbuddet eller skolen.

Målet er at udvikle et fælles sprog for det pædagogiske personale og forældre og en forståelse for, hvilken pædagogisk funktion digitale værktøjer og medier kan have, og hvad det kræver af børn/unge og personale at begå sig digitalt. Det er fx oplagt at sætte digital dannelse på dagsordenen til forældremøder – det kan være en drøftelse af spørgsmål som *hvornår skal børn have mobiltelefon, hvornår skal børn og unge have lov til at oprette profiler på de sociale medier? Hvordan kan vi undgå digital mobning? Hvad er digitale fodspor? Hvad må man dele på nettet?*

Interessen for digitalisering er stigende og dermed vokser forskellige holdninger til digitalisering i institutionsverdenen.

Hvilke holdninger oplever vi, når der tales om it og medier?

Hvordan vurderer jeg min egen holdning til it og medier, og hvordan bidrager den til børnenes og de unges hverdag?

Den gode overgang

Strategien skal bruges til at koordinere daglig praksis og binde dagtilbud, skole og skolefritidstilbud endnu tættere sammen. Digitale medier kan medvirke til, at der ydes en sammenhængende indsats på alle områder, og at børn og unge får den bedst mulige og mest meningsfulde læring inden for de givne rammer. Med fokus på de fire positioner i forhold til den begyndende udvikling af digital viden og færdigheder, kompetencer og dannelse i barnets læringsproces bygger vi bro til børnenes skolestart, hvor skolen bygger videre på de medieerfaringer, som barnet møder med fra hjem, dagtilbud og fritid.

Barnets it- og mediekompetencer bliver således også et fokuspunkt i den obligatoriske overgangssamtale mellem dagtilbud og skole inden skolestart.

Også PLC-teamet har en central støttefunktion i forhold til at facilitere samarbejdet og koordineringen på tværs i forhold til fx fælles brobygningsprojekter, læremidler og digitale værktøjer.

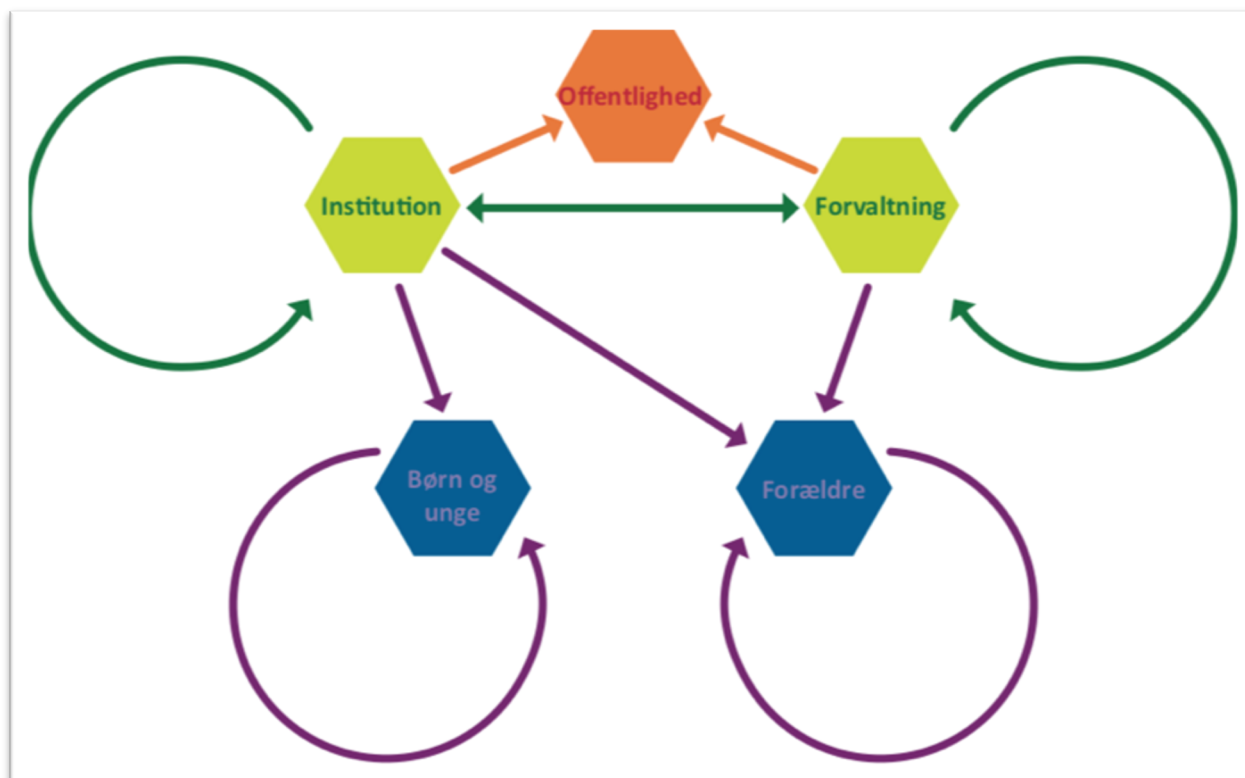
Hvordan tager vi udgangspunkt i barnets kompetencer og medieerfaringer?

Hvilke fælles holdninger har vi til arbejdet med it og medier i dagtilbud og skole?

KOMMUNIKATION

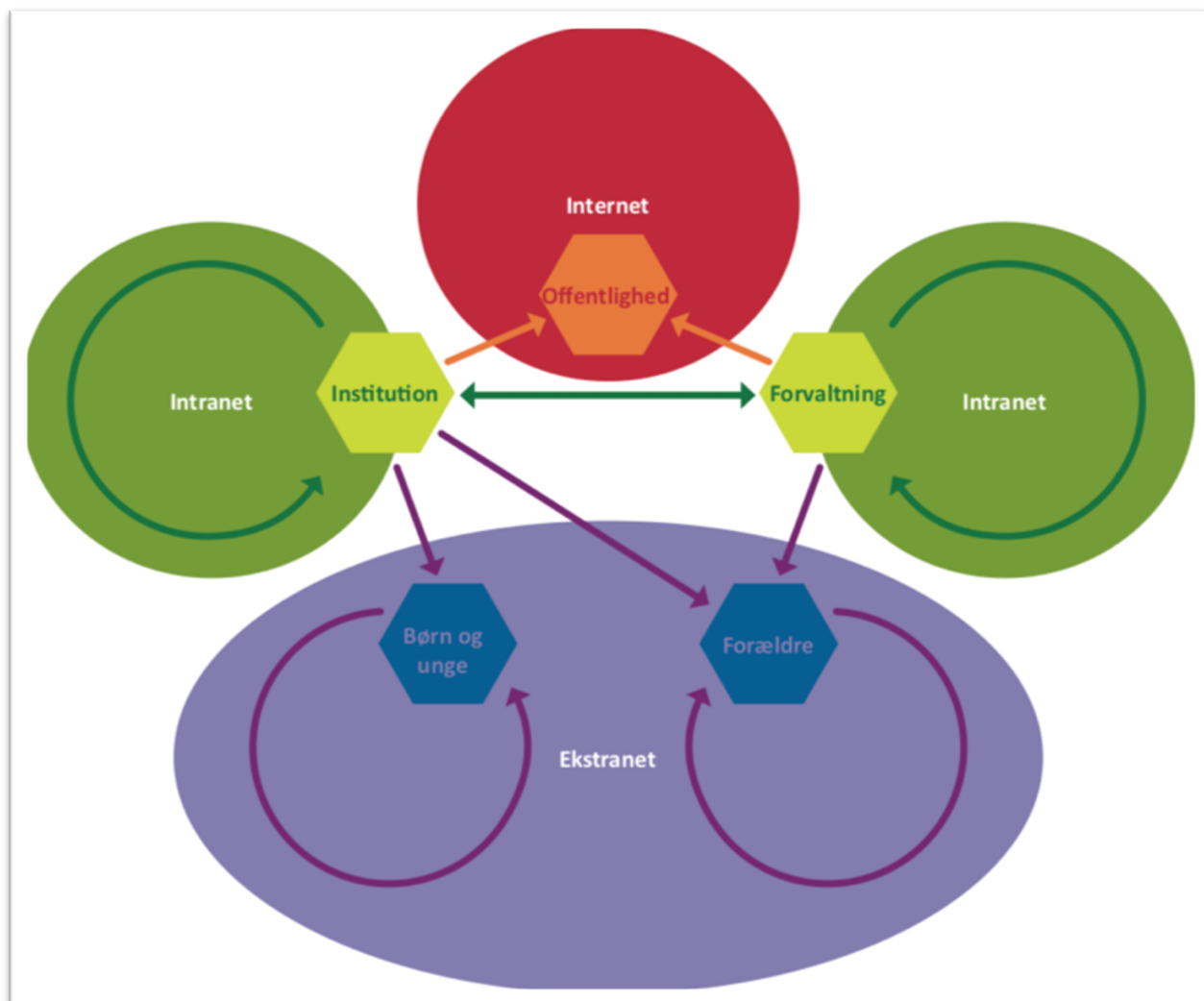
It bruges til kommunikation, videndeling og samarbejde internt og eksternt.

Skoleforeningens personale kommunikerer til daglig med mange forskellige partnere omkring forskellige emner og forskelligt indhold. Det kan være en korrespondance per mail, en information der skal ud til en gruppe af modtagere, eller et dokument der skal samarbejdes om. Denne kommunikation kan være af almen karakter eller meget personlig/personfølsom.



For at løse denne kommunikations- og samarbejdsopgave kræves der forskellige værktøjer alt efter, hvad der vurderes at passe bedst til opgaven.

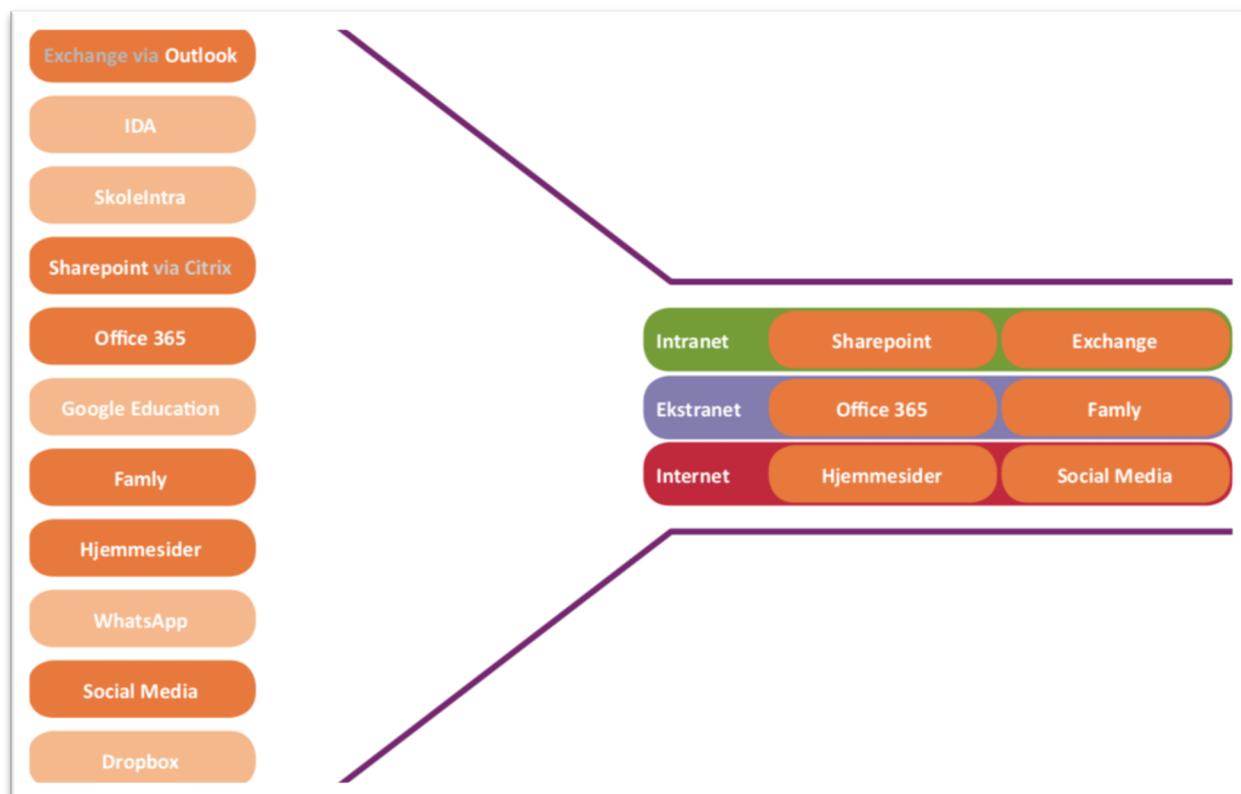
Den samlede kommunikation kan i forhold til indhold eller kommunikationspartnere grupperes i tre blokke, som navngives efter de netværk, de skal foregå i. Dette er **intranet**, **ekstranet** og **internet**.



Formålet med it-kommunikationsstrategien er at give samarbejdspartnerne sikkerhed og en klar struktur i forhold til, hvor man samarbejder med hvem om hvilke emner.

Derfor har vi valgt nogle enkelte systemer til brug i definerede områder. Systemerne er valgt efter forskellige kriterier som funktion, brugervenlighed, datasikkerhed, omkostninger, tilgængelighed og fremtidssikkerhed. Vi satser her på kendte systemer, som vi ved, vi kan administrere, og som for brugeren giver en så vidt muligt ensartet fremgangsmåde og betjening.

Der vil være defineret hver to platforme til samarbejde i de tre samarbejdsnetværk, og funktioner fra de andre systemer vil efterhånden blive overført og indarbejdet i disse seks platforme. Når funktionen er overført, vil de gamle systemer blive nedlagt. Andre systemer, som fx WhatsApp, må ikke bruges, da disse strider imod persondataforordningen.



Intranet – medarbejder-medarbejder

Som en del af den overordnede kommunikationsstrategi får alle medarbejdere adgang til SharePoint, som bliver den fælles administrative kommunikations-, videndelings- og samarbejdsplatform.

Hvordan kan vi bruge SharePoint til at øge samarbejdet på egen institution/skole og samarbejdet med andre institutioner og skoler tværs af organisationen?

På SharePoint kan medarbejdere finde alle aktuelle informationer, retningslinjer, formularer, projekter osv. på både de enkelte afdelingers sider, men også på centrale vejledningssider, ligesom der vil blive oprettet et centralt formularbibliotek og en medarbejderhåndbog. Endvidere er der oprettet en vejledningsside, hvor man ved hjælp af fx videovejledninger, FAQ med mulighed for at stille spørgsmål og få svar i forhold til brugen af selve SharePoint.

På SharePoint er der også mulighed for at oprette fælles *websteder*, hvor dokumentdeling, tidslinje og andre projektstyringsværktøjer gør SharePoint til et stærkt værktøj til samarbejde omkring udvikling af ideer, strategier og projekter. SharePoint danner således allerede nu rammen om koordineringen af og samarbejdet omkring en lang række udviklingsprojekter, som fx netværksledelse på dagtilbudsområdet, hvor kommunikation om kommende møder og resultater fra de enkelte gruppers møder og tiltag deles og koordineres, ligesom der er etableret undersider til organisation af de enkelte gruppers samarbejde med mulighed for individuel tilpasning alt efter behov. SharePoint vil også komme til at danne ramme omkring sikker evaluering og karaktergivning. Det første skridt var Fælles Evaluering, hvor indtastningsark genereres automatisk og resultaterne samles centralt og præsenteres via SharePoint i en rapport til lærer, skoleledere og konsulenter som grundlag for formativ evaluering og drøftelse af



tiltag til kommende skoleår. Næste skridt er udviklingen af en løsning til en datasikkerhedskonform indtastning og registrering og udskrift af elevernes halvårs- og helårsevaluering.

SharePoint og brugen af dette evalueres og udvikles løbende i samarbejde med brugerne via fx vejledningssiden på SharePoints intranet.

Ekstranet – elev-elev, elev-underviser, underviser-underviser

Som en del af den overordnede kommunikationsstrategi har alle skoler adgang til Office 365. Det vil fremover være vores pædagogiske samarbejdsplatform, og andre løsninger, som fx google, vil ikke længere være tilladt.

Office 365 kan bidrage til at styrke sociale lærings- og arbejdsfællesskaber i skolen og dermed elevernes samarbejdskompetencer. I Office365 kan eleverne dele dokumenter, præsentationer osv. med hinanden og læreren, og flere kan arbejde i samme dokument på samme tid eller over tid og chatte sammen. Det vil sige, at eleverne kan arbejde sammen, og læreren kan vejlede dem, uden at de behøver at være fysisk til stede i samme rum, ligesom undervisningen kan finde sted på forskellige tidspunkter og steder, hvormed klasserummet udvides. Dette giver ligeledes mulighed for samarbejde mellem de mange institutioner i mindretallet, der er spredt over et større geografisk område. Dette betyder også en ændring af lærerrollen, der ændres fra formidler til vejleder og facilitator. I og med at læreren kan følge med på sidelinjen og give løbende formativ feedback og vejledning rykkes fokus til, at vægten lægges på en formativ evaluering i processen og mindre på den summative evaluering. Dermed kan arbejdet med Office 365 bidrage til udviklingen af vores evalueringskultur.

Office 365 kan også danne ramme om læreres og pædagogers undervisningsrelaterede teamsamarbejde, herunder fælles udvikling af og deling af forløb. Det er dog meget vigtigt, at alt arbejde og samarbejde der involverer elevs personfølsomme data foregår på intranettet, det vil sige SharePoint.

Det, at eleverne er sammen om at producere, giver mulighed for kollaborative samarbejdsprocesser, hvor alle gruppe-medlemmer er fælles om at løse en arbejdsopgave, og hvor samarbejdet og gensidigt ansvar er det styrende og vidensdeling afgørende.

Den europæiske samarbejdsplatform som eTwinning giver endvidere mulighed for samarbejde med fx mindretal i andre lande og dermed til udvikling af kulturforståelse.

*Hvordan inddrager vi Office 365 og/eller eTwinning i vores undervisning?
Hvordan kan vi i teamet bruge Office 365 til samarbejde om fx fælles forløb?*

Ekstranet – dagtilbud/skole-hjem

Som nævnt i afsnittet »Sammenhæng mellem hjem, dagtilbud og skole«, er Famly allerede et etableret kommunikationssystem på dagtilbudsområdet, hvor forældre informeres om kommende arrangementer eller dagens/ugens billeder og små beskrivelser af børnenes hverdagsunivers. Billederne kan fungere som samtalestøtte for forældre og børn i hjemmet. Det understøtter barnet i at kunne huske dagens begivenhed og sætte ord på det oplevede.

På skoleområdet har en del skoler med SkoleIntra eller andre kommunikationsplatforme ligeledes et etableret kommunikationssystem, som giver gode udvekslingsmuligheder mellem skole og hjem. På skoleområdet arbejdes der på udviklingen af en fælles platform og løsning for alle skoler.



KOMPETENCEUDVIKLING

Alle medarbejdere og ledere har viden om og kompetence til at udnytte it og medier i driftsmæssige og pædagogiske forhold.

Uden de professionelle kan de digitale værktøjer ingenting. I forhold til strategien, dens implementering og dermed fremadrettede indsats i institutionerne vil der således komme en række indsatser i forhold til kommunikation, teamsamarbejde, indretning, udstyr og kompetenceudvikling. Målet for kompetenceudvikling er ikke kun at tilegne sig viden og færdigheder til en bestemt kontekst, men at udvikle kompetencer, der kan anvendes i nye sammenhænge og videreudvikles dynamisk. Kompetenceudviklingen vil derfor foregå i tæt forbindelse med den pædagogiske praksis og i samspil med kolleger ude på institutionerne. Omdrejningspunktet er det professionelle læringsfællesskab og gode teamsamarbejde, så man som team kan samarbejde omkring, udforske, udvikle og reflektere over fælles praksis og i tæt samarbejde med forvaltningen definere behov og næste udviklingstrin.

Allerede igangsatte og kommende indsatser:

- Udvikling og implementering af SharePoint som kommunikations- og samarbejdsplatform for alle medarbejdere. Herunder også fokus på udvikling af en videndelingkultur. De første kurser i SharePoint er etableret og fortsætter løbende. Disse understøttes ved videovejledninger og skriftlige vejledninger på SharePoint m.m.
- Løbende kompetenceudvikling ift. samarbejdsplatformen for skoleområdet Office 365 via kursuskataloget og kommende større implementeringsproces via pilotskoler
- Digitale teknologier: implementering og kompetenceudvikling ift. kommuneaftaler og indkøbte læremidler til CfU via workshops, kurser og pædagogiske eftermiddage
- I skoleåret 2020-2021 vil der på skoleområdet 1.-10. kl. gennemføres en implementeringsproces ift. de tværgående temaer i læreplanerne, herunder it og medier og innovation og entreprenørskab, og hvordan specielt disse to tværgående temaer understøtter og supplerer hinanden gensidigt
- Inspirationskurser og pædagogiske eftermiddage vil blive udarbejdet i nyt kursuskatalog for 2020

Lige nu er der it-vejledere for 1.-10. klasse på alle 43 skoler. Vi vil se nærmere på it-vejledernes opgaver og undersøge, hvilke der skal løses af pædagogisk uddannet personale, og hvilke der med fordel kan løses af IT-kontoret eller andet administrativt personale. Målet er, at der på sigt vil blive uddannet it- og medievejledere i de ni fællesskoledistrikter til at varetage den pædagogisk-didaktiske vejledningsopgave. Vejlederne indgår samtidig i et professionelt læringsfællesskab med den pædagogiske konsulent for it og medier som tovholder. Forankringen er CfU.

Det er således centralt, at det pædagogiske læringscenters resursepersoner – det vil sige it-vejledere og skolebibliotekarere/læringsvejledere – styrkes i rollen som it-fagdidaktiske vejledere, så de kan vejlede og støtte det pædagogiske personale i deres planlægning, gennemførelse og evaluering af læringsaktiviteter og undervisning, hvor it og medier integreres i alle relevante sammenhænge. Altså et fokus på at kvalificere deres funktion både som faglige fyrtårne og spydspidser. Deres opgave er at kvalificere de forskellige teams og fagudvalg it-pædagogisk. Det er desuden med et tæt samarbejde og netværksdannelse på tværs mellem dagtilbuds- og skoleområdet, herunder fritidstilbuddene.

På dagtilbudsområdet vil der i samarbejde blive etableret en gruppe bestående af tre til fire dagtilbud, som kører et pilotprojekt med digitale værktøjer og software. Børn, forældre og medarbejdere skal sammen afprøve, erfare og lade sig inspirere af den digitale verden i fællesskab. De pågældende



dagtilbud er på denne måde med til at videreformidle resultater og eksisterende viden og skabe videndeling mellem institutionerne via ledernetværksgrupperne.

HARDWARE OG SOFTWARE

Infrastruktur, hardware og software er tilpasset kravene og udfordringerne omkring brugen af it og digitalisering på dagtilbuds- og skoleområdet.

Rigtig mange værktøjer kan anvendes og skabe en værdi i det pædagogiske arbejde og i børnenes leg. Dette kræver den nødvendige tekniske infrastruktur og kompatibilitet mellem enheder. Vi arbejder således på at etablere stabile trådløse netforbindelser i alle institutioner, ligesom der medtænkes opladningsmuligheder flere steder især ved nybygninger.

Hardware

For at opfylde læreplanernes mål og opnå det bedst mulige læringsudbytte er følgende retningslinjer for udstyr i lokalerne og devices nødvendige – anbefalingerne er baseret på vores aktuelle viden og erfaringer og vil løbende skulle evalueres og ajourføres i forhold til den hurtige udvikling på området:

Dagtilbud

- Alle pædagoger har en laptop til dokumentationsarbejde og planlægning med opkoblingsmulighed til et projektionssystem i institutionen og mulighed for at printe i institutionen
- 1 per 10 børn i alderen 0-3 år
- 1 tablet per 5 børn i alderen 3-6 år
- En inkluderet tablet pr. institution med simkort til ture ud af huset
- 1 mobil projektor per institution med lyd, der er fleksibel ift. arbejdet med tablet eller laptop

Grundskole

- Alle lærere og pædagoger har en laptop
- Alle lokaler til pædagogiske aktiviteter har tilslutning fra en laptop til en beamer
- Mulighed for at printe i institutionen
- Skolen har et antal tablets
- I 1.-4. klassetrin en tablet for hver 3-4 elever
- I 5.-6. klassetrin en laptop per elev

Fællesskole

- Alle lærere og pædagoger har en laptop
- Alle lokaler til pædagogiske aktiviteter har tilslutning fra en laptop til en beamer
- Mulighed for at printe i institutionen
- Alle elever har egen laptop
- Skolen har et antal tablets - 1 for hver 6-8 personer

Gymnasiet

- Alle lærere har en laptop
- Alle lokaler til pædagogiske aktiviteter har tilslutning fra en laptop til en beamer (helst trådløs)
- Mulighed for at printe i institutionen
- Alle elever har egen laptop
- Skolen har et antal tablets, 1 for hver 6-8 personer

Skoleforeningen stiller devices til rådighed for alle pædagoger og lærere. IT-Kontoret står for det tekniske i forhold til opsætning, service og support. Vi vil desuden undersøge, om vi kan give mulighed for anvendelse af eget device kombineret med en tilskudsordning, hvis nogle skulle foretrække dette.



Devices til elever i 1.-6. klasse indkøbes centralt. IT-Kontoret står for det tekniske i forhold til opsætning, service og support.

Fra 7. klasse gælder *bring your own device* (BYOD) for eleverne. Skolen rådgiver forældre om støttemuligheder i det offentlige system. Endvidere budgetteres der med, at 5 % af eleverne skal have stillet et device til rådighed.

Anbefalinger ift. mindstekrav ved køb af eget device fastlægges centralt for alle skoler (se bilag 1). Grundet den teknologiske udvikling vil disse krav ændres løbende. Ved køb af device anbefaler vi, at man vælger en model, som man kender mindst én anden, der har, så man på den måde sikrer videndeling i forhold til brug og eventuelle udfordringer.

Ansatte og elever, der anvender deres eget devices, er selv ansvarlige for eventuel service og vedligeholdelse.

Software

Software, fx Microsoft Office-pakken, vil blive stillet til rådighed for alle ansatte og elever. Det betyder, at alle børn og unge arbejder med det samme software, selvom de via BYOD har forskellige devices.

Udbuddet af digitale læremidler berammes primært via kommunale aftaler for at sikre gode muligheder for videndeling på tværs af institutionerne, stordriftsfordele, målrettet implementerings- og kompetenceudvikling og sikring af, at vi overholder loven ift. datasikkerhed.

For at sikre kontinuitet og mulighed for vidensopsamling er der som udgangspunkt fokus på adgang til de samme læremidler i en periode på 3 år. Aftalerne evalueres inden fornyelse.

Aftalerne administreres af Center for Undervisningsmidler.

Valget af digitale læremidler sker ved inddragelse af dagtilbuddenes og skolernes erfaringer, fx via prøveabonnementer. Der er fokus på læremidler, der støtter Skoleforeningens læreplaner, aktuelle indsatser og *barnet og den unge som målrettet og kreativ producent*.

Alle pædagogiske medarbejdere har adgang til en oversigt over fælles abonnementer på SharePoint/CfU's hjemmeside. Oversigten ajourføres årligt.

Beskrivelse af håndtering af apps

Alle institutioners – inkl. CfU's – iPads styres centralt med AirWatch via IT-Kontoret.

Hver institution har mulighed for at få deres egen konfiguration og apps. Ipad'ens indholdspakke kvalificeres og opdateres i samarbejde mellem institutionerne, it og medie-konsulenten/PLC/CFU og Dagtilbudskontoret.

Det er målet, at alle pædagogiske medarbejdere får adgang til en komplet oversigt på SharePoint/CfU's hjemmeside over de apps, der allerede er vurderet og godkendte af datasikkerhedskonsulenten i fag og trin. Hvis der ønskes ny software, se punkt herunder. Som underviser og pædagogisk medarbejder kan man afprøve apps, men ikke sammen med børn og elever, før appen er godkendt.

Ny software og datasikkerhed

For at overholde persondataforordningen i forbindelse med den automatiske bearbejdning af data, er det nødvendigt, at alle digitale læremidler, der benyttes i Skoleforeningens institutioner, er afprøvet og vurderet af vores databeskyttelsesrådgiver.

Inden nye digitale læremidler¹⁷ tages i brug, skal institutionen således rette henvendelse til den respektive pædagogiske konsulent afhængigt af appens faglige indhold og/eller den respektive

¹⁷ Fx software, apps, websteder med opbevaring af personlige data, portaler og systemer.



pædagogiske konsulent på dagtilbudsområdet og præcisere, hvad formålet er med det ønskede læremiddel. Den pædagogiske konsulent undersøger og vurderer, om vi allerede har lignende godkendt software, som kan anvendes i stedet og/eller om det er nødvendigt at indgå en databehandlaftale (hvis der bearbejdes personoplysninger). Hvis dette er tilfældet, udarbejder it- og mediekonsulenten/den pædagogiske konsulent en beskrivelse ud fra fastlagte retningslinjer, hvorefter datasikkerhedskonsulenten afprøver og vurderer læremidlet. Først herefter kan den nye software tages i brug.

Center for Undervisningsmidler

Center for Undervisningsmidler understøtter muligheden for at eksperimentere ved at stille teknologier til rådighed via samlingerne, så institutionerne kan lade sig inspirere og gøre sig erfaringer med digitale værktøjer og medier. Fx kan nævnes iPads, robotter og måtter til kodningsaktiviteter (fx Bee-Bots til de ældste i dagtilbud, Fables til de lidt ældre børn i skolen), fjernstyrede biler til de mindste i dagtilbud, emnekasser med forskellige digitale værktøjer til store og små, bl.a. lysterninger, sansekasser med lys og følefunktion, 3D-printere, digitale mikroskoper og meget mere.

På dagtilbudsområdet afprøves og evalueres indkøb af apps og digitale værktøjer til udlån i dagtilbudssamlingen af pilotdagtilbuddene, ligesom de pædagogiske konsulenter på skoleområdet også inddrager praksisfeltet og egen praksis i valg og indkøb.

HANDLEPLAN

For at Skoleforeningens fælles strategi bliver en succes, understøtter ledelsen det visionære arbejde som angiver retning for, hvorfor it og medier skal medtænkes i det pædagogiske arbejde.

På baggrund af refleksionsspørgsmålene i strategien drøfter og forholder det pædagogiske personale sig til, hvordan it og medier realiseres i eget dagtilbud eller skole.

I løbet af børnehveåret 2019/2020 reviderer Dagtilbudskontoret det »overordnede koncept for pædagogiske læreplaner« og indarbejder mål for arbejdet med it og medier i forlængelse af den fælles strategi. De enkelte institutioner udarbejder egne mål for it og medier i dagtilbud på baggrund af den fælles strategi. Disse implementeres i de lokale pædagogiske læreplaner.

På skoleområdet 1.-10. klasse er de nye læreplaner, herunder det tværgående tema it og medier med tilhørende mål i de enkelte fag, trådt i kraft fra skoleåret 2019-2020, mens gymnasieområdet, som tidligere nævnt, følger bestemmelserne i den supplerende slesvig-holstenske læreplan vedr. it og medier fra 2018. I forlængelse af den fælles strategi og læreplanerne drøfter og aftaler skolerne lokalt og regionalt, hvordan de vil omsætte strategien og læreplanernes it- og mediemål, fx i skolernes årsplan og fagteamets overordnede plan. Herunder også hvordan man sikrer den gode overgang.

Fremadrettet indeholder medarbejderudviklingssamtaler et punkt om medarbejdernes it- og mediekompetencer.

I forhold til den løbende kompetenceudvikling er den pågældende dagtilbudsleder eller skoleleder ansvarlig for at facilitere kompetenceudviklingen i institutionen, fx ved inddragelse af PLC-vejlederne (it-vejledere og skolebibliotekarer) og målrettet udnyttelse af centralt initierede kursustilbud og mulighed for faciliterende støtte lokalt og regionalt.

Fra 2020 har alle pædagogiske medarbejdere adgang til den fælles kommunikationsplatform SharePoint. Alle medarbejdere vil få tilbud om pædagogiske eftermiddage, ligesom implementeringen vil blive ledsaget af løbende information, vejledninger og videovejledninger. Platformen IDA vil blive afløst af tilsvarende mulighed for videndeling i fora på SharePoint.



Fra Skoleåret 2019-2020 har alle skoler adgang til kommunikationsplatformen Office 365 og automatisk oprettede klasseteams. Inden sommer 2020 vil platformen være implementeret på 12 pilotskoler, der målrettet støttes med workshops, vejledninger m.m. I løbet af de kommende tre år vil alle skoler få mulighed for at indgå i et tilsvarende implementeringsforløb.

Skoleforeningen har fra skoleåret 2019-2020 indgået en treårig aftale på Gyldendals fagportaler og Skoletube. Som led i implementeringsstrategien og som opfølgning på Skoletubeworkshop for alle skolebibliotekarer/læringsvejledere og it-vejledere samt introduktionsworkshops til Gyldendals fagportaler i alle fællesskoledistrikter udarbejdes kursustilbud i kursuskataloget for alle samt tilbud om fagspecifikke fordybende pædagogiske eftermiddage. På baggrund af databaseret evaluering med Gyldendal og Skoletube målrettes endvidere tilbud efter behov. Målet er at implementere de nye læringsteknologier, så lærerne og skolerne kommer i gang med at bruge dem.

I løbet af de kommende år vil vi udbygge CfU's samling af læringsteknologier, der understøtter arbejdet med teknologiforståelse samt kursustilbud.

Strategien er gældende fra 1.4.2020 og evalueres jævnligt.

HANDLEPLAN OG IMPLEMENTERING

De følgende sider giver et detaljeret overblik i form af en implementeringsplan, som skal sikre grundlaget for den overordnede pædagogiske ramme. Implementeringsplanen er dynamisk og ændrer sig i takt med udviklingen.



Mål: It bruges til kommunikation, videndeling og samarbejde internt og eksternt

Office 365					
Opgaver	To do	Deadline	Ansvarlig	Status	Evaluering
Skemaplanlægning skal integreres	SIS implementere funktion til skemadata		IT-Kontoret	Er i udvikling Værktøj til synk er købt	
Fraværsregistrering skal integreres	Skemadata skal stå til rådighed i UMS	07.2020	IT-Kontoret	Værktøj er købt og installation planlægges	
Forældrekommunikation skal etableres	Værktøj / implementering i Office 365 skal afklares	09.2021	IT-Kontoret	Vi overvejer forskellige muligheder	

SharePoint					
Opgaver	To do	Deadline	Ansvarlig	Status	Evaluering
Løbende facilitere videndeling af best practise-eksempler	Vejledningssiden skal indrettes til videndeling Løbende opfordre medarbejdere til videndeling – månedlige bidrag	1.5.2020	Team SharePoint Team SharePoint faciliterer	Vejledningssiden er etableret	1. juni
Vejledninger	Grundpakke af skriftlige vejledninger og videovejledninger	1.5.20	Tovholder Team SharePoint	2 vejledninger	Juni 2020
Alle afdelinger har en afdelingsside, og der etableres en medarbejderhåndbog	Indholdet i ADAM-mapperne skal revideres og fremover præsenteres i en medarbejderhåndbog på	1.9.2020	De enkelte afdelinger i samarbejde med IT-Kontoret og	Prototype skal udarbejdes	April 2020 (proces-evaluering)



	SharePoint, der henviser til de relevante afdelingssider Hver afdeling opretter en afdelingsside		Team SharePoint		
Pædagogiske konsulenter for fagene etablerer fagsider, der bruges aktivt til videndeling	Indhold fra IDA skal flyttes til hhv. SharePoint og CfU's hjemmeside Løbende opfordre medarbejdere til videndeling – månedlige bidrag	1.8.2020	CfU/pædagogiske konsulenter for fagene	Skabelonerne er færdige I forbindelse med Corona-krisen er der etableret en SharePoint-side "Fjernundervisning", der linker til konsulenternes fagsider. En del lærere har været på.	April 2020 (proces-evaluering)

Kommunikation med forældre					
Opgaver	To do	Deadline	Ansvarlig	Status	Evaluering
Famly	Retningslinjer udarbejdes i forbindelse med datasikkerhed	snarest	Dagtilbudskontoret og Informations-sikkerhedsansvarlig	Er implementeret som platform	
Office 365 / UMS	<i>Se oppe</i>				



Mål: Infrastruktur, hardware og software er tilpasset kravene og udfordringerne omkring brugen af it og digitalisering på dagtilbuds- og skoleområdet.

Internetopkobling på institutionerne skal opgraderes så de lever op til målene om 1-2 Mbit/s pr. bruger					
Opgaver	To do	Deadline	Ansvarlig	Status	Evaluering
Fiberledning til alle institutioner	Holde kontakt til lokale initiativer og udlicitere WAN	Medio 2021	IT-Kontoret	I gang	Medio 2020
Alle klasselokaler og relevante grupperum i dagtilbud har et AccesPoint	Tjekke kabling og WiFi-dækning	Slut 2020	IT-Kontoret	Ca. 80%	Medio 2020
Strøm	Elektriske ledninger skal være bæredygtige til opladeskabe	Afhængigt af BYOD-strategi på de enkelte skoler/seriest medium 2021	Teknisk Afdeling		

Hardware					
Opgaver	To do	Deadline	Ansvarlig	Status	Evaluering/opfølgning
Én til én undervisnings-device til alle lærere og pæd. i skoler	Finansiering og service skal på plads Device-valg	Startes 09.2020 Afsluttet i løbet af 2021	IT-Kontoret og ekstern samarbejdspartner	Forhandling indledt Budget præsenteret for styrelsen	Processen evalueres i starten af 2020, fx ift. budget



En til én dokumentations-device til alle pædagoger i dagtilbud	Finansiering og service skal på plads Device-valg	Startes 09.2020 Afsluttet i løbet af 2021	IT-Kontoret og ekstern samarbejdspartner	Forhandling indledt Budget præsenteret for styrelsen	Processen evalueres i starten af 2020, fx ift. budget
Præsentationsudstyr i lokaler til pæd. aktiviteter, skole	Finansiering og service skal på plads Udstyr-valg	Startes 09.2020 Afsluttet i løbet af 2022	IT-Kontoret og ekstern samarbejdspartner	Forhandling indledt Budget præsenteret for styrelsen	Processen evalueres i starten af 2020, fx ift. budget
Fleksibel projektor til dagtilbud	Finansiering og service skal på plads Valg af udstyr	09.2020	IT-Kontoret og ekstern samarbejdspartner	Forhandling indledt Budget præsenteret for styrelsen	
Udstyr til pædagogisk arbejde i gruppen i dagtilbud	Finansiering og service skal på plads Udstyr-valg	Startes 04.2021 Afsluttet 2021	IT-Kontoret og ekstern samarbejdspartner	Rammen for volumen er foreslået	
Klassesæt i skolerne	Finansiering og service skal på plads Udstyr-valg	Startes 01.2021	IT-Kontoret og ekstern samarbejdspartner	Rammen for volumen er foreslået Budget præsenteret for styrelsen	Vi afventer afgørelse i forhold til BLOK tildeling



SharePoint infrastruktur, hardware og software					
Opgaver	To do	Deadline	Ansvarlig	Status	Evaluering
Alle pædagogiske medarbejdere har adgang til SharePoint uden for Skoleforeningens netværk	Resurcesparende konfiguration af Citrix-adgang. serverressurserne skal opgraderes	9.3.2020	IT-Kontoret	Den tekniske løsning er på plads	Er omsat

Software					
Opgaver	To do	Deadline	Ansvarlig	Status	Evaluering
BørneTube	Der tegnes et prøveabonnement på Børnetube til et antal pilotdagtilbud for at undersøge og afprøve mulighederne i Børnetube med henblik på en eventuel kommuneaftale.	2021	Dagtilbudskontoret/CfU		



Mål: Alle medarbejdere og ledere har viden om og kompetence til at udnytte it og medier i driftsmæssige og pædagogiske forhold.

Afdækning af it- og mediekompetencer i de enkelte institutioner					
Opgaver	To do	Deadline	Ansvarlig	Status	Evaluering
Løbende afdækning af kompetencer og deraf følgende behov via fx kursusevalueringer, inddragelse af ledernetværk og indsamling af data via fx screeningsværktøjer og spørgeskemaundersøgelse	Planlægning og udvikling af understøttende værktøjer		Styregruppen	Indhentning af data via kursusevalueringer og ledernetværk er etableret praksis	Løbende og formelt årligt

Office365					
Opgaver	To do	Deadline	Ansvarlig	Status	Evaluering
Pilotskoler får introduktion og løbende vejledning	Workshops og opfølgning	2025	Team it og medier	6 skoler er startet i 11.19 og yderligere 6 starter i forår 2020	Løbende

Digitale læringsressurser					
Opgaver	To do	Deadline	Ansvarlig	Status	Evaluering
Gyldendal	Pædagogiske eftermiddage med fokus på fagene	Sommer 2020	CfU	De første introduktionsworkshops er afholdt i distrikterne	Efteråret 2021 (aftalen løber til sommer 2022)
Skoletube/studietube	Kurser i enkelte af værktøjerne	Januar 2021	CfU	Generel introduktionsworkshop for alle skolebibliotekarer og it-ressursepersoner er afholdt	Efteråret 2021 (aftalen løber til sommer 2022)



CfU's læringsteknologier (dagtilbud og skole)	Pæd. eftermiddage	Tilbyde i 2020	CfU		Sommer 2020
Apps i dagtilbud herunder evt. Børnetube-apps	Udvalg og konfiguration af apps til tablets Evt. kurser i Børnetube	2020 -2022	Dagtilbudskontor, CfU, IT-kontor		
Apps skoler og dagtilbud	Evaluerings og opdatering af apps til udlåns-Ipads. Koordineres med PPR og Dagtilbudskontoret	Forår 2020	CfU og IT-Kontoret i samarbejde med PPR og Dagtilbudskontoret	Der er for mange apps på vores udlåns-iPads	Årligt i foråret
Oversigt over apps, der er godkendte ift. datasikkerhed	Sikre, at alle apps er godkendte, opdateret liste på fælles platform (SharePoint eller CfU's hjemmeside)	Sommer 2020	CfU og IT-Kontoret		Sommer 2020. Fremover årligt

SharePoint					
Opgaver	To do	Deadline	Ansvarlig	Status	Evaluerings
Vejledningsside med vejledninger og mulighed for at stille spørgsmål	<i>Se under: Mål: It bruges til kommunikation, videndeling og samarbejde internt og eksternt</i>				
Kom i gang-kurser	Der skal afsættes resurser og fastlægges nye tidspunkter	Maj 2020	IT-Kontor og Skolekontoret	Der har været en række pæd. eftermiddage	juni 2020



FAQ	Der skal lægges flere emner ind i FAQ siden	Maj 2020	Team SharePoint	Siden er oprettet og alle har adgang	juni 2020
-----	---	----------	-----------------	--------------------------------------	-----------



KILDER

- (red.), M. W. (u.d.). *Digital Dannelse i Børnehøjde: Del 1 Børnehavebørn*. Børns vilkår i samarbejde med Medierådet for børn og unge med støtte fra TrygFonden.
- (2018). *Digitalisering i skolen Skolelederforeningens politikpapir*. Skolelederforeningen.
- (2018). *Guide til forældre om børn og digitale vaner inkl. følgebrev*. Skolelederforeningen.
- (2016). *Alle for en, aktionsplan. Aktionsplan til forebyggelse og bekæmpelse af mobning i dagtilbud, grundskole og på ungdomsuddannelser*. København: Ministeriet for Børn, Undervisning og Ligestilling.
- (2016). *Bildung der Digitale Welt*. Berlin: Sekretariat der Kultusministerkonferenz.
- Bindselev, M. W. (u.d.). *Digital dannelse i børnehøjde: del 2 Digitale medier i børnehaven*. Børns vilkår i samarbejde med Medierådet for børn og unge med støtte fra TrygFonden.
- Børne- og Skoleforvaltningen, T. K. (2016). *Digital strategi skole og dagtilbud*. Hentet fra <http://skolekonsulenterne.skoleporten.dk/sp/file/39867042-825b-4b84-83fa-02a9d592a5cd/Digitaliseringsstrategi%20-%20Skole%20og%20Dagtilbud%20-%202016-2019.pdf>
- dannelse, C. f. (u.d.). *Hvad betyder digital dannelse`?* Hentet fra <https://digitaldannelse.org/vidensbase/hvad-betyder-digital-dannelse/>
- Digitale lege skaber inkluderende fællesskaber i SFO'en*. (24. 11 2017). Hentet fra denoffentlige.dk: <https://www.denoffentlige.dk/digitale-lege-skaber-inkluderende-faellesskaber-i-sfoen>
- Digitalisering i skolen Skolelederforeningens dialogpapir. (2018). Skolelederforeningen.
- (2019). *Digitalisering med omtanke og udsyn. Mod en ny digitaliseringsstrategi for undervisningsområdet*. Undervisningsministeriet Styrelsen for it og læring.
- (2015). *Digitaliseringsstrategi Dagtilbud, skoler og klubber. 0-18 år*. Ballerup Kommune.
- (2018). *Ergänzung zu der Fachanforderungen der Sekundarstufen: Medienkompetenz – lernen mit digitale Medien*. Kiel: Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Schleswig-Holstein .
- <https://bornsvilkar.dk/faa-gode-raad/digitaltliv/digitale-kraenkelse/>. (27. 11 2019). Hentet fra Børns vilkår.dk : <https://bornsvilkar.dk/faa-gode-raad/digitaltliv/digitale-kraenkelse/>
- Kindertagesstättengesetz* . (12.. december 1991). Hentet fra [gesetze-rechtsprechung.sh.juris.de](http://www.gesetze-rechtsprechung.sh.juris.de): <http://www.gesetze-rechtsprechung.sh.juris.de/jportal/?quelle=jlink&query=KTagStG+SH&psml=bsshoprod.psml&max=true&aiz=true>
- Kirsten Holm, W. A. (u.d.). *Digital dannelse i børnehøjde del 3: skolebørn*. Børns vilkår i samarbejde med Medierådet for børn og unge med støtte fra TrygFonden.
- Kirsten Holm, W. A. (u.d.). *Digital dannelse i børnehøjde: del 4 Skolebørn og dataetik*. Børns vilkår i samarbejde med Medierådet for børn og unge med støtte fra TrygFonden.
- Kommune, V. (2016). *Visionsstrategi IT/digitalisering Børn og Unge*. Hentet fra http://www.vardekommune.dk/sites/default/files/kommunen/job_hos_os/stillingsprofiler/digitaliseringsstrategi_0-18_aarsomraadet.pdf
- Ministerium für Soziales, G. F.-H. (December 2012). *Erfolgreich starten - Leitlinien zum Bildungsauftrag in Kindertageseinrichtungen*. Hentet fra www.schleswig-holstein.de: https://www.schleswig-holstein.de/DE/Fachinhalte/K/kindertageseinrichtungen/downloads/kindertageseinrichtungen_Bildungsauftrag_LeitlinienBildungsauftrag_BildungsauftragLeitlinien.pdf?__blob=publicationFile&v=1
- Socialministeriet, B. o. (28.. juni 2018). *Bekendtgørelse om pædagogiske mål og indhold i seks læreplanstemaer*. Hentet fra www.retsinformation.dk:



<https://www.retsinformation.dk/forms/r0710.aspx?id=202350#idca216037-9954-4c10-be18-e971b38354d0>

Socialministeriet, B. o. (2018). *Den styrkede pædagogiske læreplan – rammer og indhold*. Hentet fra emu.dk: <https://emu.dk/dagtilbud/en-paedagogisk-laereplan/den-styrkede-paedagogiske-laereplan-rammer-og-indhold>

Sydslesvig, D. S. (24.. februar 2011). *Vedtægter for Dansk Skoleforening for Sydslesvig e.V.* Hentet fra www.skoleforeningen.org: <http://www.skoleforeningen.org/media/46171/Skoleforeningens-vedtaegter.pdf>

Sydslesvig, D. S. (13.. oktober 2016). *Skoleforeningens inklusionspolitik*. Hentet fra www.skoleforeningen.org: <http://www.skoleforeningen.org/indsatsomraader/inklusion>

Sydslesvig, D. S. (2018). *Skoleforeningens læreplaner*. Hentet fra www.skoleforeningen.org: <http://www.skoleforeningen.org/institutioner/laere-og-handleplaner/laereplaner>

Sydslesvig, D. S. (u.d.). *Overordnet målsætning for pædagogiske koncepter*. Hentet fra www.skoleforeningen.org: <http://www.skoleforeningen.org/institutioner/dagtilbud/laereplaner>

Undervisningsministeriet. (2014-2018). *Forenklede Fælles Mål*. Hentet fra emu.dk: <https://emu.dk/grundskole>

Undervisningsministeriet. (2018). *Forsøgsfag teknologiforståelse; måloversigt, læseplan og vejledning*. Hentet fra Emu.dk: <https://emu.dk/grundskole/teknologiforstaelse>



BILAG 1

ANBEFALINGER TIL KØB AF EGET ELEV-DEVICE SKOLEÅRET 2020/2021

For at sikre elevernes læringsudbytte i henhold til målene for it og medier i Skoleforeningens læreplaner og strategi, anbefaler vi, at nedenstående minimumskrav er opfyldt ved køb af eget device. Anbefalingerne er udarbejdet på baggrund af praktiske erfaringer og økonomiske hensyn.

- Batteritid på minimum 2 dobbeltlektioner, ca. 4 timer
- Styresystem Windows 10/MacOS 13
- Laptop med minimum 13" tommer skærm
- Disken i enheden skal være en SSD (SSD er indbygget i næsten alle nyere laptops)
- Maks. 1,5 kg.
- En stabil skoletaske til transport.

Desuden anbefaler vi, at man vælger en model, som man kender mindst én anden, der har, så man kan videndele, hjælpe hinanden og dele erfaringer.

Anbefalingerne er centralt stillede og gælder alle skoler.

Anbefalingerne revideres årligt pr. 1.4.

1.4.2020