

# Skolernes pædagogiske IT-strategi i Langeland Kommune 2018-2022

# Indhold

Side 3	- Vision
Side 4	- Handleplan
Side 5	- Digital dannelse
Side 6	- 21. århundredes kompetencer
Side 7	- Tilgængelighed
Side 8	- Datainformeret læring
Side 9	- Digital kommunikation
Side 10	- Digitale læremidler
Side 11	- Digital læringsplatform
Side 12	- Infrastruktur
Side 13	- Bilag 1, Status
Side 14	- Bilag 2, Status eksisterende løsninger
Side 15	- Bilag 3, Anbefaling af enheder og strategi for denne

## Vision

IT er en naturlig del af læringsrummet og den pædagogiske praksis.  
IT skal medvirke til at give eleverne kundskaber og færdigheder, der  
forbereder dem til deltagelse og medansvar i et digitaliseret samfund.

# Handleplan



Digital dannelse



21. århundredes kompetencer



Tilgængelighed



Datainformeret læring



Digital Kommunikation



Digitale læremidler



Digital læringsplatform



Infrastruktur



## Digital dannelse

Elevernes digitale dannelse skal udvikles, således faglige, personlige og sociale kompetencer gør dem i stand til at kommunikere og agere kritisk, trygt, reflekteret og hensigtsmæssigt på nettet.

Eleverne skal i skolen udvikle viden, færdigheder og kompetencer, så de kan begå sig etisk, ansvarligt og sikkert i online sociale kontekster.

Den digitale dannelse skal således bringes i spil gennem de 4 elevdispositioner:

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

Digital dannelse forudsætter, at eleverne har udviklet tilstrækkelige digitale færdigheder, og det er afgørende i elevernes digitale dannelse, at de pædagogiske medarbejdere, som eleverne møder, er kompetente i brugen af it-ressourcer i læringsforløb.



## 21. århundredes kompetencer

Eleverne udvikler fundamentale kompetencer, som matcher det 21. århundredes krav.

I en tid, hvor viden og information er hurtig tilgængelig for alle, er det at besidde viden og kunne de traditionelle kulturteknikker ikke længere i sig selv en vej til succes.

Der skal derfor arbejdes aktivt med at opbygge nye og generelle færdigheder og kompetencer, der peger ind i det 21. århundrede. Kompetencer som blandt andet omfatter: **Kollaboration, IT og læring, videnskonstruktion, problemløsning og innovation, selvevaluering og kompetent kommunikation.\***

Det pædagogiske personales opgave er at planlægge læringsaktiviteter, som styrker disse kompetencer hos eleverne med afsæt i fagenes færdigheds- og vidensmål.

\* [www.21skills.dk](http://www.21skills.dk)



## Tilgængelighed

Elever og det pædagogiske personale har de nødvendige IT-redskaber til rådighed. Skolerne understøttes af kommunalt udleverede enheder til relevant pædagogisk personale. Der anvendes primært cloud-baserede webapplikationer til at understøtte elevernes læring.

IT-systemerne er designet, så data opbevares sikkert i forhold til følsomheden af indholdet. Brugere er bevidste om dataens følsomhed og håndterer dem derefter. Enhederne er konfigureret, så de kan håndtere data på en sikker og let tilgængelig måde.

Det pædagogiske personale skal bringe deres faglige-, pædagogiske og didaktiske kompetencer i spil på det digitale plan på lige fod med det analoge. De formår at holde sig opdateret omkring den digitale udvikling og udføre deres professionelle opgaver i forhold til elevernes læring og trivsel.



## Datainformeret læring

Data anvendes professionelt til at understøtte elevernes læring og trivsel på alle niveauer. Der skabes en pædagogisk kultur, som handler på baggrund af indsamlede kvalitative data frem for antagelser.

I en verden, hvor der bliver logget, indsamlet og arkiveret data, er det vigtigt, at ledelsen og personalet forstår at anvende denne viden til at sikre og opkvalificere pædagogiske og læringsfremmende tiltag, som er med til at understøtte elevens læring og trivsel.

Kommunens opgave er at skabe gode rammer for, at transformationen til en professionel datainformeret kultur kan udvikles. Data, som dagligt genereres, på de mange platforme skal skabe et anvendeligt og tilgængeligt grundlag for en datainformeret tilgang i den daglige praksis.





## Digital Kommunikation

Den digitale kommunikation, samarbejde og sparring er en naturlig del af hverdagen og foregår på brugervenlige platforme. Kollaboration er afgørende og er med til at bringe den digitale folkeskole ind i en digitaliseret tidsalder via innovativ digitaliseret opgaveløsning.

**Samarbejdsplatformen** skal understøtte det pædagogiske personale, forældre og elever i, at relevante informationer bliver udvekslet målrettet mellem de enkelte brugergrupper.

**Læringsplatformen** skal danne den digitale ramme om elevens læring. Gennem læringsplatformen sikres det, at elever, forældre og pædagogisk personale får adgang til elevplaner, portefølje, årsplaner, ugeplaner, læringsforløb mm.

**Produktionsplatformen** skal bistå eleven som producent, simultan kollaboration samt deling af materialer og fælles opgavebesvarelse i realtid. Desuden skal platformen være grundlag for det pædagogiske personales produktion af undervisningsmaterialer, pædagogisk aktiviteter, fælles opgavekonstruktion, videndeling og flipped learning.



## Digitale læremidler

Stilladserende digitale læremidlers anvendelse danner grundlaget for undervisningen i alle fag. De digitale læremidler skal skabe en merværdi i undervisningen, hvilket skal understøttes ved at fremme brugen af de digitale læremidler, der tydeligt differentierer og er multimodale. Således skal de digitale læremidler være en ressource, der gør det interessant for eleven at eksperimentere og søge ny viden.

Det pædagogiske personale skal understøtte den pædagogiske praksis, som anvender og udvikler undervisningsformer, der udnytter de digitale læremidlers potentialer.

De digitale læremidler der benyttes i undervisningen skal hovedsageligt baseres på funktionelle læremidler, som gør eleverne producerende og giver dem mulighed for at arbejde kreativt og reflekterende med indholdet.



## Digital læringsplatform

Læringsplatformen understøtter elevernes læring. Gennem platformen sikres det, at elever, forældre og det pædagogiske personale får adgang til blandt andet elevplan, elevportefølje, digitale værktøjer og læremidler samt andet indhold, som eleverne arbejder med. Derudover skal læringsplatformen danne rammen om planlægning, gennemførelse og evaluering af lærings- og trivselsforløb.

Elever og det pædagogiske personale anvender læringsplatformen som en naturlig, daglig del af undervisningen. Eleverne oplever at arbejdet med den faglige og alsidige udvikling i læringsplatformen styrker deres motivation og rammesætter deres læring.

Forældre anvender ligeledes læringsplatformen aktivt til at tage del i barnets læringsprogression.

Endvidere skal læringsplatformen give ledelsen mulighed for at følge med i relevante områder, så skolernes målsætninger opfyldes.



## Infrastruktur

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

Antallet af enheder og den øgede brug af digitale redskaber kræver en velfungerende og stabil infrastruktur, som løbende tilpasses behovet.

Anvendelsen af læringsteknologier bliver i stigende grad skybaseret og stiller store krav til internetadgangens hastighed. Kommunens internetforbindelse skal derfor til stadighed afstemmes med behovet på skolerne.

## Bilag 1 - Status

Der udtrykkes tilfredshed med skolernes udleverede udstyr, setup og generelle infrastruktur omend det bemærkes, at udstyret er ved at være udtjent. Som KL's infrastrukturanalyse også viser opleves problemer fortrinsvis med elevers egne enheder.

Nedenstående; opgørelse over nuværende enheder og interaktive tavler:

iPad årg. primo 2014	414
Chromebook årg. primo 2016	56
Stationær ved interaktive tavler årg. ultimo 2014	100
Bærbar - L440 årg. primo 2014	257
Bærbar - Gl. model årg. før 2010	101
I alt antal enheder	928

Interaktive tavler:

Smartboards primært årg. før 2010	87
-----------------------------------	----

## Bilag 2 - Status eksisterende digitale løsninger

Alle løsninger, som anvendes i Langeland Kommune er cloudløsninger, der alle er platformsuafhængige omend med differentieret funktionalitet. I oktober 2017 er status følgende:

Samarbejdsplatform: SkoleIntra, intern kommunikation, kommunikation mellem skoler og forældre/elever, mødeplanlægning mm.

Læringsplatform: Min Uddannelse, læringsforløb, evaluering, elevplaner, uddannelsesparathedsvurdering mm.

Produktionsplatform: Google G Suite, tekstbehandling, regneark, præsentationer, mail mm.

Medieplatform: Skoletube

Skrive- og læsestøtte: Appwriter

Digitale læremidler: Totalaftale med Gyldendal i alle fag suppleret af "Den første læsning" fra Alinea

## Bilag 3 - anbefaling af enheder og strategi for denne

For at imødekomme den pædagogiske IT-strategi skal elever og personale udstyres med tidssvarende enheder. Kommissoriet anbefaler derfor:

Det anbefales, at der forfølges en 1:1 strategi med følgende enheder og setup:

- 0.-3. klasse, der udleveres en iPad med min. 64GB hukommelse og et solidt cover
- 4.-9. klasse, der udleveres en chromebook med min. 12" skærm, 4GB hukommelse og 64GB harddisk
- Til personalet udleveres der en Chromebook, min 14" skærm, min. core m3/i3, min. 4GB RAM og 64 GB Harddisk  
Derudover skal hvert årgangsteam, som arbejder i 0-3 klasse, have adgang til en iPad med samme konfiguration som elevernes.

For alle enheder gælder det, at der skal laves en 4 årig forsikring/driftsaftale. Ipads skal oprettes gennem Apples DEP og VPP program og administreres gennem MDM systemet "Lightspeed". Chromebooks skal administreres gennem Googles admin system. Både Googles adminsystem og Lightspeed er eksisterende løsninger.

Kommissoriet anbefaler en 1:1 strategi, da personalet oplever store vanskeligheder med bring your own device strategien; der bruges for mange ressourcer på at tilrettelægge undervisning, som skal kunne afvikles på mange forskellige platforme. Ligeledes bruges der for mange ressourcer på, at vedligeholde elevernes medbragte enheder, da disse ikke altid er tidssvarende.

Der skal indenfor de næste 3-4 år påregnes en udskiftning af skolernes interaktive tavler.