



SKOLEFORENINGENS PÆDAGOGISKE IT-STRATEGI FOR DAGTILBUDS- OG SKOLEOMRÅDET





| | |
|---------------------------------|----|
| 1. Baggrund | s. |
| 2. Strategiens formål | s. |
| 3. Hvad er vores opdrag? | s. |
| 4. Hvor vil vi hen? | s. |
| 5. Strategiens områder | s. |
| • Kommunikation | s. |
| • Dagtilbud | s. |
| ○ Pædagogiske mål | s. |
| ○ Kompetenceudvikling | s. |
| ○ Hardware og software | s. |
| ○ Handleplan | s. |
| ○ Tidslinje | |
| • Skole | s. |
| ○ Pædagogiske mål | s. |
| ○ Kompetenceudvikling | s. |
| ○ Hardware og software | s. |
| ○ Handleplan | s. |
| ○ Tidslinje | s. |
| 6. Implementering | s. |



BAGGRUND

Digitaliseringen af samfundet og hverdagslivet er blevet et grundvilkår. Dette skal afspejle sig i den dannelses- og uddannelsesproces, som vi som dagtilbuds- og skolevæsen¹ arbejder på og støtter vores børn og unge i. Gode it- og mediekompetencer, herunder teknologiforståelse, bliver stadig mere centralt i samfundet – og dermed i dagtilbud og skole.

Med denne digitaliseringsstrategi tager vi et nødvendigt skridt for at sikre, at børn og unge i vores dagtilbud og skole følger med den udvikling, samfundet peger på.

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 spiller dagtilbud og skole en vigtig rolle – i tæt samarbejde med forældrene. Et liv med it og medier medfører nye koder og normer og samtidig 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 udfordrende processer for leg, bevægelse og fantasi? 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 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.

Vi har herunder defineret begreberne viden og digitale færdigheder, digitale kompetencer og digital dannelse, da begreberne er tæt forbundet med hinanden og samlet set viser forskellige dimensioner af, hvad det vil sige at være digitalt dannet²:

DIGITAL DANNELSE REFERER 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 FÆRDIGHEDER OMFATTER VIDEN OM OG FORSTÅELSE AF TEKNOLOGI, OG HVOR DYGTIG MAN ER TIL AT BRUGE TEKNOLOGIEN MED SINE HÆNDER.

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

² <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.

Center for digital dannelse er et organisatorisk uafhængigt konsulentfirma som rådgiver bredt om digitalisering, digital dannelse og digitale kompetencer.



...

Læsevejledning

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

Efter et afsnit om vores fælles kommunikationsstrategi, vil strategien blive udfoldet for henholdsvis dagtilbudsområdet og skoleområdet i forhold til pædagogiske mål, kompetenceudvikling, hardware og software, forudsætninger, handleplan og tidslinje.

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 henvender sig således til dagtilbuds- og skoleledere som et ledelses- og styringsværktøj. Samtidig henvender den sig til de pædagogiske medarbejdere 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.

De pædagogiske medarbejdere 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. De reflektive spørgsmål, der beskrives senere i de konkrete strategier på dagtilbuds- og skoleområdet, danner afsæt for disse drøftelser og for refleksion over egen praksis: *Hvad gør vi, hvorfor og hvordan gør vi, og gør vi det, vi tror vi gør?*

Endvidere skal strategien understrege betydningen af og samarbejdet med forældrene for at løfte den fælles indsats.

Det er således strategiens formål at rammesætte og tydeliggøre digitaliseringsopgaven, så dagtilbuds- og skoleteams udvikler en lokal holdning.

HVAD ER VORES OPDRAG?

Det er vores opgave at ruste³ 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 til at 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

...

På skoleområdet

...

³ Ruste defineres her som at forberede strategisk, mentalt eller materielt til en opgave

<https://ordnet.dk/ddo/ordbog?query=ruste>



HVOR VIL VI HEN?

Alle børn og unge i vores dagtilbud og skoler skal opleve, at it og medier er en integreret del af deres leg og læring, og at it og medier bidrager til deres faglige, personlige og sociale udvikling.

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 institutionernes og skolernes daglige praksis.

...

Strategien træder i kraft den 1.1.2020