



HILLERØD
KOMMUNE

Skoleafdelingen, Dagtilbud Børn og
Familie og Sundhed

Strategi for læring og digitalisering

Strategi for læring og digitalisering har til formål at sætte fokus på, hvordan vi i Hillerød Kommune arbejder med læring og digitalisering i vores skoler og dagtilbud.

Baggrund for udarbejdelse af strategien

Byrådet i Hillerød Kommune har ønsket at sætte fokus på brugen af digitalisering i skoler og dagtilbud på 0-17 års området. Strategien er blevet udarbejdet gennem inddragelse af centrale aktører på dagtilbuds- og skoleområdet, herunder Fælles Elevråd, forældre i form af skolebestyrelserne, medarbejdere, ledere fra skoler og dagtilbud og forvaltningen. Strategien giver et konkret indblik i hvordan de digitale muligheder former en pædagogisk dagligdag i kommunens institutioner. Desuden sætter den rammen for, hvordan der arbejdes videre med udvikling indenfor området i de kommende år.

© 2019

Hillerød Kommune

Skoleafdelingen og dagtilbud
Trollesmindealle 27
3400 Hillerød

Strategien kan hentes elektronisk på www.hillerod.dk/skole

Forord



Peter Frederiksen

Formand for Børn, Familie og Ungeudvalget

Denne strategi er blevet til gennem en bred inddragende proces med dygtige og engagerede ledere, medarbejdere, forældre samt børn og unge i Hillerød Kommune. Herigennem er kommet vigtige opmærksomhedspunkter til såvel strategi som efterfølgende udmøntende handleplaner.

I Hillerød Kommune har vi dagtilbud, skoler og specialiserede tilbud, der er nysgerrige, opsøgende og undersøgende på de muligheder den øgede digitalisering medfører. Der er hos ledelse og medarbejdere en stor lyst til at arbejde med, hvordan digitalisering kan understøtte børn og unges leg og læring.

Vi står i disse år over for store forandringer i forhold til digitalisering. Digitaliseringstoget kører stærkt - så

stærkt, at det er svært for tidligere generationer at følge med de unge og kommende digitalt indfødte generationer.

Den forandring og udviklingsproces skal Hillerød Kommune som organisation understøtte dem i, for digitalisering vil uden tvivl fortsætte med at give os både nye udfordringer og muligheder i et højt tempo, som ikke mindst kalder på vores nysgerrighed og kritiske stillingtagen til de aktuelle og kommende teknologiske muligheder.

På den måde kan vi i Hillerød Kommune fortsætte vores vigtige spor hen imod Fælles børn, Fælles ansvar - med udgangspunkt i en digital virkelighed.

Mål og pejlemærker

Handleplanen skal ses i tæt sammenhæng med de øvrige strategier og politikker på skoleområdet, hvor det langsigtede strategiske mål er, at 97 % af alle unge i Hillerød Kommune skal have en ungdomsuddannelse.

De overordnede målsætninger suppleres med udviklingsmål, som vedtages for et år ad gangen som et led i den politiske budgetproces. Udviklingsmålene er dynamiske og evalueres og justeres hvert år af Byrådet. Udviklingsmålene kan ses i nedenstående illustration.





På basis af vores viden om digitalisering på 0-17 års området tager Hillerød Kommunes digitaliseringsstrategi afsæt i følgende tre pejlemærker:

- Digitalisering skal bidrage til børn og unges digitale kompetencer og dannelse.
- Digitalisering skal bidrage til inkluderende leg- og lærings fællesskaber.
- Digitalisering skal bidrage til en stærk samarbejds- og videndelingskultur.

Viden om læring og Digitalisering på 0-17 års området

I det følgende præsenteres relevant viden - både input fra forskning og fra den inddragende proces

Betydningen af digitale kompetencer og digital dannelse

Forskningen peger på, at det er væsentligt, at dagtilbud og skoler arbejder for at styrke børn og unges digitale kompetencer og dannelse. Digitale kompetencer og digital dannelse handler ikke blot om udvikling af tekniske kompetencer hos de professionelle og børnene. I et læringsperspektiv handler det om udvikling af IT-pædagogiske og -didaktiske kompetencer hos de professionelle samt børn og unges teknologiforståelse og tilegnelse af øvrige læringsstrategier.

Tilegnelse af digitale kompetencer gennem teknologiforståelse

Digitale kompetencer betyder, at vores børn og unge kan færdes på digitale medier med stor mangfoldighed. Det kan fx være på læringsplatforme, digitale læremidler, app's og i online fora.

En måde at arbejde med digitale kompetencer er ved at skabe en øget teknologiforståelse hos vores børn og unge. Formålet er at ruste dem til at deltage som aktive, kritiske og demokratiske borgere i et digitaliseret samfund, hvor teknologi spiller en stadigt større rolle.

Digital dannelse gennem tilegnelse af god online adfærd

Det at beherske grundlæggende digitale værktøjer og online platforme er kun det første skridt i retning af at udvikle digitale kompetencer. Forskning har påvist, at et stort forbrug af fx computere, mobiler og internet kun bidrager til digitale kompetencer på det operationelle plan. Kompetencer til kritisk søgning og udvælgelse af information følger ikke af et større forbrug. Derfor er et højt forbrug af teknologi ikke et mål i sig selv. Børn og unges digitale kompetencer skal understøttes gennem nøje tilrettelagte pædagogiske aktiviteter i undervisningen og den pædagogiske praksis.

Den digitale dannelse og det digitale samvær fylder mere og mere i børns hverdag, og de sociale medier er altid lige ved hånden. Det gælder både derhjemme, men også i løbet af tiden i institution og skole. For børn er fællesskaber online og offline derfor mere eller mindre uadskillelige. Samtaler, diskussioner og jokes fra klasseværelset fortsætter fx efter skoletid på Facebook, Snapchat og Instagram. Det er derfor afgørende, at børn tilegner sig gode onlinevaner så tidligt som muligt, så de klædes ordentligt på til at færdes online på egen hånd.



Didaktisk anvendelse af digitale redskaber og læremidler

Digitale redskaber og læremidler rummer både pædagogiske, didaktiske og tekniske aspekter. Digitale redskaber er en samlebetegnelse for de redskaber, der bringes ind i den pædagogiske praksis. Det dækker over hardware og software. Det kan fx være en tablet med forskellige programmer eller apps, et mikroskop, en robot eller et digitalkamera. Det centrale er de professionelle mulighed og evne til kvalificeret at kunne vælge og anvende digitale læremidler og redskaber, der udvikler børn og unges læring og trivsel. Det optimale digitale læremiddel og redskab er helt overordnet et, som gør en forskel i forhold til børn og unges udvikling og læring. Samtidig skal det understøtte de professionelle med at skabe en udviklings- og lærings-situation af høj kvalitet, der motiverer og involverer barnet eller den unge. Vi ved, at børns trivsel, udvikling og læring kun kan understøttes gennem brug af digitale redskaber, hvis det pædagogiske personale arbejder reflekteret med disse.



Sociale og faglige fællesskaber

Herudover kan digitale læremidler og redskaber også understøtte de sociale og faglige fællesskaber, fordi de kan bruges af flere til at skabe, eksperimentere og udvikle sammen. Disse kan være en brobygger mellem børn og give børn, som har tilegnet sig særlige digitale færdigheder, nye deltagelsesmuligheder i fællesskabet. Der er således mulighed for at understøtte inkluderende leg- og læringsfællesskaber gennem struktureret, didaktisk og pædagogisk anvendelse af digitale læremidler og redskaber. Derved er der også en øget mulighed for at udvikle en mere proaktiv og struktureret undervisningsdifferentiering. Det pædagogiske personale skal derfor gøres i stand til at favne, understøtte og rammesætte børn og unges leg og læring og inddrage digitale læremidler og redskaber, når det giver mening i forhold til læreprocessen.



Kreativitet og skaberevne

Digitale læremidler og redskaber kan understøtte børns kreative skaberevne ved, at de kan bruges til at tegne, filme, skabe, bygge og fortælle. Derfor er det væsentligt at vores børn og unge ikke blot bliver passive forbrugere af digitale læremidler, redskaber og teknologier, men at de i stedet bliver producenter, der aktivt skaber og udvikler digitalt. Meget tyder desuden på, at der ligger et uudnyttet potentiale i forhold til dagtilbuddenes arbejde med digitale medier til at understøtte børns leg og læring. Digitale læremidler og redskaber kan være en pædagogisk ressource, da de giver nogle udvidede muligheder for børnene, til at udforske verden.



Inddragelse af børn og unges egne erfaringer og ressourcer

Det er væsentligt at inddrage børnene og de unges egne digitale erfaringer, ressourcer og perspektiver i deres brug af digitale teknologier.

Mediepatruljer i skolen har fx stor værdi og potentiale. Mediepatruljer består af elever, der i læringskontekster er med til at formidle viden om teknologier og medier til andre elever og lærere. Mediepatruljer rummer dermed et aktivt, nysgerrigt, udforskende og opsøgende element i forhold til arbejdet med læring og digitalisering i skolen.





Pejlemærke 1:

**Digitalisering skal
bidrage til børn og
unges digitale
kompetencer og
dannelse**

Digitale platforme skal understøtte videndeling og samarbejde

Platforme har potentialet til at understøtte systematisk videndeling og samarbejde i et professionelt læringsfællesskab som er forudsætningen for at lykkes med kerneopgaven - børn og unges udvikling, læring og trivsel.

Digitale platforme som læringsplatforme (fx Meebook), produktionsplatforme (fx Office 365) og samarbejds- og kommunikationsplatforme (fx Aula) har potentiale til at styrke samarbejdet og kommunikationen mellem de professionelle, mellem de professionelle og forældrene, mellem de professionelle og børn og unge samt mellem børn og unge. Læringsplatforme og produktionsplatforme giver pædagogisk personale mulighed for at planlægge, gennemføre, evaluere og dele lærings- og udviklingsforløb, give struktureret feedback til børn og unge, kommunikere med forældre om børn og unges læring og trivsel samt understøtte en dialog på tværs af dagtilbud og skoler. Anvendelsen af lærings- og produktionsplatforme sætter de grundlæggende rammer for at anvende digitalisering i en pædagogisk- og didaktisk praksis.

Samarbejds- og kommunikationsplatformen Aula vil være en del af kernen af forældresamarbejdet om børn og unges udvikling, læring og trivsel.

Aula kan understøtte sikker kommunikation og samarbejde mellem de professionelle og forældre om børn og unges udvikling, læring og trivsel. Dette skal ske gennem et gensidigt og anerkendende forældresamarbejde og enkel og forventningsafstemt kommunikation.

Ledelse og organisering har betydning

Erfaringer viser, at personale og ledelser bedst lykkes med forankringsopgaver, hvis der arbejdes systematisk med udvalgte og strategiske indholdsområder igennem tæt dialog og udvikling i praksis.

For at udnytte potentialerne i digitale platforme samt digitale læremidler og redskaber optimalt kræver det en tydelig kommunal strategi, lokale handleplaner, velfungerende organisering og prioritering. Erfaringer viser, at det er vigtigt at skabe fælles strukturer, der understøtter anvendelsen af digitalisering i den pædagogiske praksis og i undervisningen. Ledelsen skal kommunikere tydeligt om retning og mål, sikre kompetenceudvikling og sætte realistiske krav og forventninger til personale om brug af digitale platforme, digitale læremidler og redskaber samt følge op herpå.





Digital dannelse

Børn og unge skal lære at deltage ansvarligt i det digitaliserede samfund. Digital dannelse forudsætter digitale kompetencer og teknologiforståelse, som skal tilgæns med udgangspunkt i eksperimenterende undersøgelser, nysgerrige refleksioner, digital produktion og etiske overvejelser – tilpasset efter barnet og den unges forudsætninger.

Gode pædagogiske tilbud.

Børn og unge skal agere hensigtsmæssigt i en digital fremtid ingen af os kender til. Dagtilbud og skoler skal uddanne børn og unge på en måde, så de er klædt på til, på forsvarlig vis, at møde denne fremtid og være en del af den. Det er derfor vigtigt at skabe pædagogiske tilbud, hvor børn og unge kender, forstår, udnytter og producerer teknologien. Samtidig med at vi styrker børns og unges evner til fordybelse, kritisk sans og generelt det at have et eksperimenterende og scienceorienteret tankesæt. Derudover er det væsentligt, at vi opbygger vores børns og unges relationskompetencer da det er de kompetencer, der sætter børn og unge i stand til at færdes hensigtsmæssigt på de sociale digitale medier.



For at understøtte børns og unges digitale kompetencer og digitale dannelse har vi fokus på følgende:

- Der bliver arbejdet med digital dannelse i relevante pædagogiske, faglige og sociale sammenhænge.
- Digitale læremidler og redskaber samt platforme bliver anvendt på baggrund af didaktiske og pædagogiske begrundelser.
- Science og teknologiforståelse bliver brugt som løftestang til at skabe rammer for nye faglige og sociale sammenhænge med udgangspunkt i digitale muligheder, bl.a. gennem inddragelse af kodning, oprettelse af makerspaces- og robotteknologier.
- Skolebestyrelser, områdebestyrelser og dagtilbudsråd i inddrages i arbejdet med digitalisering.

Pejlemærke 2:

**Digitalisering skal
bidrage til
inkluderende leg og
læringsfællesskaber**

Livsduelige børn og unge.

Alle børn og unge skal opleve sig som en del af et socialt og fagligt fællesskab, og de digitale muligheder skal understøtte inkluderende leg og læringsfællesskaber. Digitalisering skal bidrage til en varieret og motiverende undervisning, leg og læringsaktiviteter, hvor der er fokus på at få alle med – uanset barnets eller forældrenes forudsætninger og økonomiske muligheder.

Børn og unge skal uddannes som livsduelige mennesker, der kan indgå i sociale og faglige sammenhænge. Derfor skal det relationelle i fokus, og samtidig skal børn og unges livsverden inddrages, så de får mulighed for at tilegne sig ny viden, nye omgangsformer og skabe nye sociale relationer ved hjælp af den teknologi og hverdagsdigitalisering, der omgiver dem.



For at digitalisering bidrager aktivt til inkluderende leg og læringsmiljøer har vi fokus på følgende:

- Der skabes rammer for, at vores fagprofessionelle personale kan gå i dialog om, hvordan de digitale muligheder bedst muligt kan understøtte inkluderende leg- og læringsfællesskaber.
- Anvendelse af digitalisering skal tage udgangspunkt i barnet, den unge og forældrenes forudsætninger.
- Digitalisering inddrages i relevante faglige og pædagogiske sammenhænge, herunder i tværgående sammenhænge som sprog og læsning.
- De digitale muligheder bliver anvendt til at skabe en varieret, praksisnær og motiverende undervisning.
- Digitalisering bliver anvendt som en proaktiv differentieringsstrategi til børn og unge med særlige behov, bl.a. gennem systematisk anvendelse af læse-skriveteknologi og høresynstekniske hjælpemidler.

Pejlemærke 3:

**Digitalisering skal
bidrage til en stærk
samarbejds- og
videndelingskultur**

Fokus på kompetencer og netværk.

Digitalisering skal bidrage til en stærk samarbejds- og videndelingskultur blandt de fagprofessionelle. Gode erfaringer med digitalisering skal udbredes. Digitalisering skal understøtte gode overgange, og alle forældre skal inddrages i et forpligtende gensidigt samarbejde om barnets og børnefællesskabets læring og trivsel.

Derfor arbejder Hillerød Kommune med udvikling af digitale kompetencer i en række professionelle fora, fx de pædagogisk læringscentre på skolerne (PLC), i ledernetværk, i dagtilbuddenes kompetencenetværk, de faglige kommunale netværk og i teams på skoler og i dagtilbud.



For at digitalisering bidrager til en stærkere samarbejds- og videndelingskultur har vi fokus på følgende:

- Der sættes yderligere fokus på uddannelse og kompetenceudvikling af ledelse og pædagogiske medarbejdere i digitale redskaber, værktøjer og platforme.
- Der arbejdes med lokal forankring i gennem uddannelse af superbrugere og understøttelse af faglige netværk.
- På hver skole uddannes og styrkes mediepatruljer som en strategisk løftestang for en digital udvikling.
- Samarbejdet med forældrene styrkes gennem målrettet og professionel kommunikation via kommunikationsplatformen Aula.
- Det pædagogiske personale opretter og deler undervisningsforløb i læringsplatformen på tværs af skoler for at understøtte videndeling.
- Digitalisering i dagtilbud og skoler sker ud fra en opdateret og driftssikker IT-infrastruktur (herunder devices), der understøtter effektiv gennemførelse af undervisning.
- Dagtilbud og skoler har fokus på det digitale potentiale i overgangsarbejde imellem dagtilbud og skoler og indskoling, mellemtrin og udskoling videre til ungdomsuddannelserne.
- Der sættes yderligere fokus på digital understøttelse af tværprofessionelt samarbejde i de særligt komplekse sager, hvor mange fagprofessionelle samarbejder omkring enkelte børn og familier.



Referenceliste

- Van Deursen, A. J. A. M.—"Internet Skills. Vital assets in an information society." University of Twente. 2010.
- Danmarks evalueringsinstitut —"Børns digitale dannelse sker i samspil med voksne." 2017
https://digst.dk/media/12382/digital-dannelse_artikel.pdf
- Gissel, Stig Toke og Skovmand, Keld—"Kategorisering af digitale lærermidler, en undersøgelse af didaktiske, digitale læremidlers karakteristika. 2018.
<http://laeremiddel.dk/wp-content/uploads/2018/05/Kategorisering-af-digitale-l%C3%A6remidler.pdf>
- KL, Ministeriet for Børn, Undervisning og Ligestilling samt Digitaliseringsstyrelsen — "Forskning i og praksisnær afdækning af digitale redskabers betydning for børns udvikling, trivsel og læring". 2015
https://codepress.dk/clients/sushop-dk/wp-content/uploads/2016/10/forskning-i-digitale-redskabers-betydning_sammnfattende-rapport_dec2015.pdf
- Danmarks evalueringsinstitut — "Digitale dagtilbud". Tema nr.12. 2018
<https://arkiv.emu.dk/sites/default/files/EVA%20Temah%C3%A6fte%20Digitale%20dagtilbud.pdf>
- Mediepatruljen.dk—Elevbaserede mediepatruljer i undervisningen
http://www.mediepatruljen.dk/?page_id=149
- De fem søjler - professionelle læringsfællesskaber. VIA University College
<https://www.via.dk/efter-og-videreuddannelse/paedagogik-laering/professionelle-laeringsfaellesskaber/de-fem-soejler>
- Københavns Kommune- office 365 vejledning
http://www.pit.kk.dk/sites/default/files/uploads/public/office_365_vejledning_til_elever_ver._4.2.pdf
- Aula hjemmeside
<https://aulainfo.dk/>
- Danmarks evalueringsinstitut—"Implementering af digitale læringsplatforme. De første erfaringer." 2016.
<https://www.eva.dk/grundskole/implementering-digitale-laeringsplatforme-foerste-erfaringer>

