Digitaliseringsstrategi

dagtilbud, skoler og klubber

0 – 18 år

Gældende for 2014 – 2017

Ballerup Kommune

Indhold

[1.0 Indledning 3](#_Toc392457423)

[1.1 Ballerup Kommunes institutioner 2017 – et fremtidsbillede 4](#_Toc392457424)

[2.0 Visionen: 4](#_Toc392457425)

[3.0 Fælles begrebsforståelse 0-18 år 5](#_Toc392457426)

[3.1 Digitale kompetencer og færdigheder 5](#_Toc392457427)

[3.2 Forudsætninger for digital dannelse 6](#_Toc392457428)

[3.3 Digital dannelse 6](#_Toc392457429)

[3.4 Perspektiver i digitalisering. 7](#_Toc392457430)

[4.0 Det digitale dagtilbud – 3 temaer 8](#_Toc392457431)

[4.1 Digital ledelse og styring i dagtilbuddet 9](#_Toc392457432)

[4.2 Digitale kompetencer og færdigheder i dagtilbuddet 10](#_Toc392457433)

[4.2.1 Digital dannelse i dagtilbuddet 10](#_Toc392457434)

[4.3 Leg, kreativitet og læring i den digitale kontekst 11](#_Toc392457435)

[4.4 Anvisning til hvordan institutionen implementerer digitaliseringsstrategien for 0-5 års området 12](#_Toc392457436)

[4.4.1 Indledning 12](#_Toc392457437)

[4.4.2 Arbejdsgruppen anbefaler 12](#_Toc392457438)

[4.5 Digitale medier og etik 14](#_Toc392457439)

[4.6 Økonomi 14](#_Toc392457440)

[5.0 Indledning 15](#_Toc392457441)

[5.1 Den digitale skole & BFO – tre temaer 15](#_Toc392457442)

[5.2 Digital ledelse og styring 15](#_Toc392457443)

[5.3 Digitale kompetencer og digitale færdigheder 16](#_Toc392457444)

[5.4 IT-didaktik 17](#_Toc392457445)

[5.5 Anvisning til hvordan skolen/BFO’en implementerer digitaliseringsstrategi for 6-16 års området 18](#_Toc392457446)

[5.5.1 Indledning 18](#_Toc392457447)

[5.5.2 Arbejdsgruppen anbefaler 18](#_Toc392457448)

[5.6 Økonomi 20](#_Toc392457449)

[6.0 Indledning 21](#_Toc392457450)

[6.1 Den digitale klub 21](#_Toc392457451)

[6.2 Digital ledelse og styring 21](#_Toc392457452)

[6.3 Digitale kompetencer og digitale færdigheder 22](#_Toc392457453)

[6.4 IT’ens relationelle spor 23](#_Toc392457454)

[6.5 Anvisning til hvordan institutionen implementerer digitaliseringsstrategien på klubområdet 23](#_Toc392457455)

[6.5.1 Indledning 23](#_Toc392457456)

[6.5.2 Arbejdsgruppen anbefaler: 23](#_Toc392457457)

[6.6 Digitale medier og etik 25](#_Toc392457458)

[6.7 Økonomi 26](#_Toc392457459)

[7.1.1 Handleplan for den digitale ledelse og styring på dagtilbuddet 27](#_Toc392457460)

[7.1.2 Handleplan for digitale kompetence og færdigheder i dagtilbuddet 28](#_Toc392457461)

[7.1.3 Handleplan for leg, kreativitet og læring i den digitale kontekst i dagtilbuddet 28](#_Toc392457462)

[7.2.1 Handleplan for digital ledelse og styring i skole og BFO 29](#_Toc392457463)

[7.2.2 Handleplan for digitale kompetencer og digitale færdigheder i skole og BFO 29](#_Toc392457464)

[7.2.3 Handleplan for IT-didaktik i skole og BFO 30](#_Toc392457465)

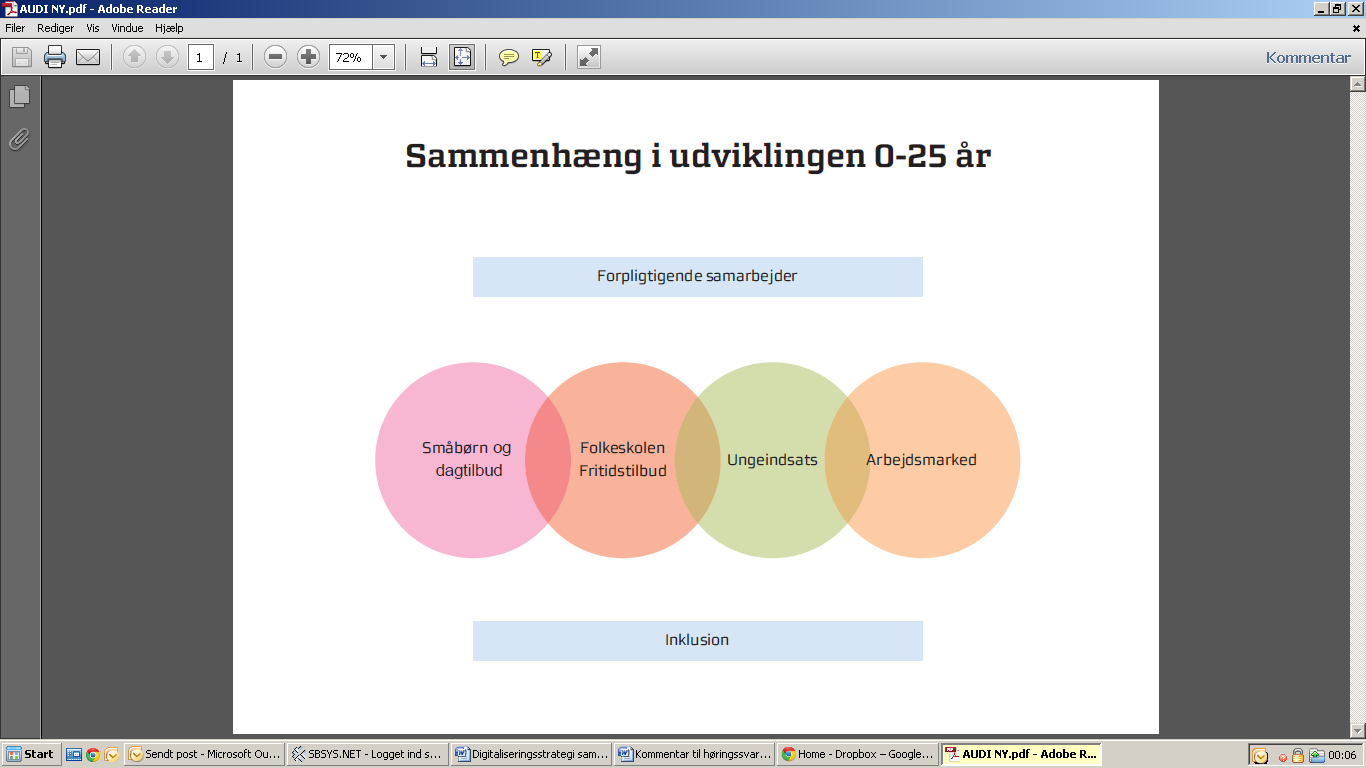
[7.3.1 Handleplan for den digitale ledelse og styring i klubben 30](#_Toc392457466)

[7.3.2 Handleplan for digitale kompetencer og digitale færdigheder i klubben 30](#_Toc392457467)

# 1.0 Indledning

Ballerup Kommune ønsker en overordnet digitaliseringsstrategi gældende for 0-18 års-området. Dette dokument er anbefalinger til, hvordan digitaliseringsstrategien følges op i henholdsvis dagtilbuddene, skolerne, BFO og klubberne, og hvordan man i Ballerup Kommune giver digitaliseringsstrategien liv og indhold, der hvor børn og unge er.

I Ballerup Kommune er der besluttet en overordnet sammenhængende ramme for de forskellige indsatser, der berører 0-25 års området. Digitaliseringsstrategien skal ses og arbejdes med, i lyset af denne sammenhængende ramme, hvor de forskellige områder og indsatser komplementerer hinandens visioner og praksisser.



Ballerup Kommunes digitaliseringsstrategi tager afsæt i Regeringen og KL’s Fællesoffentlige Digitaliseringsstrategi 2011 – 2015. Den fællesoffentlige digitaliseringsstrategi har et særligt fokus på folkeskolen, hvor særlige initiativer er indkøb af digitale læremidler, velfungerende IT samt klare mål for anvendelsen af IT og digitale læremidler. Generelt lægger strategien op til, at der tænkes i en digital kommunikation og en robust digital infrastruktur.

Strategien består indledningsvis af en fælles vision og overordnede mål for hele 0-18 års området. Visionen og mål følges op af et afsnit, som definerer digitale kompetencer, digitale færdigheder og den digitale dannelse i en fælles begrebsforståelse for 0-18 årsområdet.

Herefter følger tre separate afsnit for henholdsvis dagtilbud, skoletilbud/BFO og klub. Hvert afsnit indledes med en kort redegørelse, som begrunder digitaliseringens berettigelse på det enkelte område, en række konkrete målsætninger, en handlingsplan samt en budgetopfølgning.

Strategien er gældende frem til og med år 2017.

# 1.1 Ballerup Kommunes institutioner 2017 – et fremtidsbillede

I 2017 ser dagtilbud, undervisning og ungetilbud anderledes ud, end vi kender det i dag. IT vil være en naturlig del af alles hverdag. Børn og unge vil naturligt være i kontakt med den globale digitale verden. Programmer og data hentes og gemmes i en fælles sky uafhængigt af platform, materiel, tid og sted.

Spørgsmålet vil ikke være, hvilken PC, bærbar eller tablet børnene skal tilbydes, men i langt højere grad hvordan der drages nytte af digitale enheder og platforme, således at de bidrager til, at der skabes en hverdag, hvor målet er:

* at alle børn lærer og trives optimalt
* at der mestres fornyelse og innovative digitale løsninger
* at det enkelte barn gennem leg, læring og kreativitet deltager i og understøtter fællesskaber

# 2.0 Visionen:

Pædagoger og lærere i Ballerup Kommune anvender digitalisering for at skabe de bedste forudsætninger for børn og unges trivsel og læring. Det betyder, at alle børn og unge:

* har let adgang til tidssvarende IT-ressourcer
* møder IT-kompetente pædagoger og lærere i deres dagligdag
* har adgang til institutionens virtuelle IT-ressourcer døgnet rundt

|  |  |
| --- | --- |
|  | *»Mit bedste bud på et tidssvarende dannelsesbegreb kan defineres som evnen til at indgå i og bidrage til den fælles interaktion og samtale. Og det gælder både den samtale, der foregår hen over spisebordet, og den, der foregår via de digitale medier.«*  *Hans Siggaard Jensen, professor* |

# 3.0 Fælles begrebsforståelse 0-18 år

Børn er ikke digitalt kompetente fra fødslen, men de har en intuitiv tilgang til det digitale medie, og mange børn og unge anvender allerede forskellige digitale medier dagligt. Mange anvender dem mere og med bedre færdighed end de voksne, men børns intuitive, legende og undersøgende tilgang til læring og anvendelse af medierne skal understøttes af kompetente voksne. Det er vigtigt i hele deres udviklingsforløb, og det er særligt vigtigt, at digitaliseringen støtter barnet og den unge, så det giver størst værdi og udbytte i forhold til, hvor barnet eller den unge er i sit liv.

Derfor skal digitale læremidler og digitale redskaber nødvendigvis være tænkt ind i børn og unges aktiviteter og uddannelse i langt højere grad, end det er i dag, med det formål at gøre dem til digitalt dannede individer.

## 3.1 Digitale kompetencer og færdigheder

Digitale færdigheder er fx, at

* anvende software-programmer
* håndtere computere, phones, tablets og andre digitale enheder individuelt eller i et sammenspil
* bruge Internettets web 2.0 værktøjer

Der skelnes mellem digitale færdigheder og digitale kompetencer.

Digitale **færdigheder** er evnen til at bruge et program, anvende en smartphone, håndtere en computer, navigere på Internettet og bruge dets muligheder til handel, kommunikation, anvende web 2.0[[1]](#footnote-1) mulighederne osv. Digitale færdigheder er en naturlig del af en digitaliseringsstrategi, men er samtidig meget individuel for den enkelte pædagog, lærer, barn eller unge, og er derfor et område, der skal have en særlig opmærksomhed i den enkelte institutions lokale digitaliseringsstrategi.

Digitale **kompetencer** er at anvende sine digitale færdigheder på reflekteret vis og at kunne udnytte disse i konkrete situationer. Det digitale univers rummer store mængder data og information, der kan anvendes til generel dannelse og viden. Det kræver digital kompetence at omsætte disse informationer til brugbar viden og få det til at fungere på forskellige digitale medier og i den verden, der ellers omgiver os. Det er essentielt for brugbarheden af medierne, at der er kompetence til at forstå de muligheder, der er i den digitale verden. Det handler derfor ikke kun om at bruge medierne – men at bruge dem med en hensigt for øje.

Digitale kompetencer er fx, at

* anvende digitale færdigheder på en kreativ, konstruktiv og kritisk måde
* anvende digitale færdigheder i værdiskabende sammenhænge med andre
* anvende digitale færdigheder etisk og moralsk og sikkert

I Ballerup Kommunes overordnede strategi vil fokus på digital kompetence være:

* Graden af håndtering af forskellige medier på en kreativ og kritisk måde
* Evnen til at få forskellige medier til at samarbejde
* Evnen til at fortolke mange digitale mediers informationer
* Håndtering af store mængder data på nettet
* Evnen til at kommunikere fyldestgørende på forskellige digitale platforme
* Evnen til at begå sig etisk og moralsk fornuftigt i sociale medier

## 3.2 Forudsætninger for digital dannelse

Digitale kompetencer og digitale færdigheder er en forudsætning for at danne grundlag for den digitale dannelse.

For at bidrage til børnenes digitale dannelse er det ikke i sig selv nok at være i besiddelse af digitale færdigheder. Det er måden digitale færdigheder og digitale kompetencer kommer i spil, som skaber barnets digitale dannelse.

Digital dannelse opstår i anvendelsen af mulighederne i det digitale univers. Adgangen til mobile enheder skal være nem og ubesværet – dog er det essentielt, at vi har fokus på dannelsesperspektivet og ikke forfalder til, at det er den enkelte komponent, der skaber dannelsen.

Det er vigtigt, at Ballerup Kommune faciliterer børn og unges muligheder for at udvikle deres kendskab til og mestring af forskellige digitale muligheder. At anvende digitale medier og gøre sig fortrolig med dem er et håndværk, der skal opøves.

## 3.3 Digital dannelse

Digital dannelse er, at barnet og den unge tilegner sig digital viden, digitale færdigheder og digitale kompetencer som, på en integreret måde, gør dem i stand til at færdes og navigere i en global digitaliseret verden. Digital dannelse er det enkelte barn og unges evne til at socialisere sig og agere adækvat i sociale fællesskaber, samt at forholde sig kritisk, etisk, moralsk og sikkert til sin egen færden på sociale medier. Dermed kan børn og unge drage fornuftige konklusioner på egen hånd. Det kunne fx være at anvende empatiske evner i sociale fora eller at reagere på uetisk brug af billeder og sprog.

Digital dannelse

* Evnen til at navigere i en digital verden
* Udvikling af identitet og forståelse af sig selv og omverdenen i et større kulturelt perspektiv

I Ballerup Kommune er digital dannelse forstået som:

* Måden vi anvender digitale midler på for at kunne begå sig i og bidrage til en foranderlig verden
* Måden vi tilegner os information via digitale medier og kritisk bruger denne viden i sociale og individuelle sammenhænge
* Kendskabet til forskellige typer medier og deres anvendelighed, og hvordan de inddrages i en daglig kontekst
* Evnen til at gøre hverdagen lettere via digitale medier
* Måden vi kommunikerer på i en digitaliseret medieverden
* Evnen til at kunne begå sig i et bredere kulturelt perspektiv
* Evnen til at begå sig etisk og moralsk på nettet

Figuren illustrerer, at forudsætningen for digital dannelse er, at man har digitale færdigheder og digitale kompetencer. Gennem digitale færdigheder og udviklingen af barnets digitale kompetencer bliver barnet eller den unge i stand til at navigere i en digital verden. Pilene illustrerer, at områderne har en gensidig indvirkning på hinanden, og at ændringer i en kasse har indflydelse på de øvrige.

Dette tydeliggør den voksnes ansvar, for inddragelsen og udviklingen af digitale færdigheder og digitale kompetencer, så det kan bidrage til barnet eller den unges digitale dannelse. Det er visionens hensigt, at børn og unge stifter bekendtskab med forskellige medier og formår at inddrage dem som et positivt supplement til deres livsduelighed, og at den digitale kompetence understøtter og bidrager til udvidelsen af andre sociale kompetencer. Børn og unge skal have mulighed for, at det digitale univers undersøges og beherskes, men også at de tilegner sig kompetencer til, at mediet vurderes og behandles kritisk - ligesom alle andre udfordringer vi støder på i vores hang efter viden og udvikling. Det er hér, den digitale dannelse spiller en central rolle, og en overordnet vision og strategi giver mening.

## 3.4 Perspektiver i digitalisering.

Vi forudsætter, at digitale medier med tiden vil fylde mere i vores hverdag. I vores bestræbelse på at skabe kompetente borgere er digital dannelse en kompetence, der er nødvendig for at begå sig i samfundet. For at kommunen skal lykkes med sin strategi, er det afgørende, at hver institution udformer en handleplan sammen med personalet og med involvering af forældre, børn og bestyrelse.

Digitaliseringsstrategien skal bruges på det lokale dagtilbud, i den lokale folkeskole eller den lokale klub til at koordinere daglig praksis og være med til at binde dagtilbud, klub og folkeskoleområdet endnu tættere sammen. Digitale medier kan være medvirkende til, at der ydes en sammenhængende indsats på 0-25 års området, og at børn og unge får den bedst mulige og mest meningsfulde læring inden for de givne rammer og med en glidende overgang fra dagtilbud til folkeskole.

Det digitale dagtilbud

# 4.0 Det digitale dagtilbud – 3 temaer

I udviklingen af børns digitale dannelse og i målet om at nå visionen, støtter Ballerup Kommune sig til tre temaer. Kapitlet om Det digitale dagtilbud indledes således med præsentation af de tre temaer; digital ledelse og styring, digitale kompetencer og færdigheder, og leg, kreativitet og læring i den digitale kontekst. Hvert tema følges op af en handleplan. Herefter er der nogle konkrete bud på, hvordan man kan arbejde med de tre temaer. Kapitlet afsluttes med et budget, samt hvordan den enkelte institution skal forholde sig til egen udskiftningsprocedure.

De tre temaer:

* digital ledelse og styring
* digitale kompetencer og færdigheder
* leg, kreativitet og læring i den digitale kontekst.

De kompetencer, vi skal kunne mestre i fremtiden, er svære at forudsige. Ballerup Kommune ønsker at ruste selv de mindste borgere til en hurtigt udviklende teknologisk fremtid.

*Martin ankommer i børnehavens entre med sin mor og lillesøster. Pædagogen på stuen, mærker en let snurren i sit armbåndsur og bliver øjeblikkeligt gjort opmærksom på Martins ankomst i institutionen. I pædagogens briller dukker der samtidig en besked op om, at hun skal huske at takke Martins mor for hendes glimrende arbejdsindsats ved arbejdsweekenden i børnehaven. Martins mor scanner med sit ur den scanningscode der er på infotavlen og tilkendegiver derved sin deltagelse i den årlige forældresamtale næste tirsdag. Martin og hans familie er nu nået ind på stuen, hvor pædagogen på stuen møder dem med et smil og et glad ”velkommen”.*

*Martin går i gang med legen fra dagen før, hvor han sammen med nogle venner er ved at lave en film ved hjælp af en tablet. Optagelsen lagres automatisk i Jens’ digitale mappe.*

|  |  |
| --- | --- |
|  | *»Børn og unge er ikke født med et særligt digitalt DNA. De skal også lære og vi kan blandt andet støtte børn og unge ved at give dem en forståelse for, hvordan de kvalificerer den viden, de får gennem sociale medier og netværk.«*  Ole Sejer Iversen, Professor MSO |

Der er ikke specifikke krav om egentlig digitalisering i dagtilbudsloven, men af dagtilbuds-lovens formålsparagraf § 7 fremgår det, at ”*Dagtilbud skal fremme børns læring og udvikling af kompetencer gennem oplevelser, leg og pædagogisk tilrettelagte aktiviteter, der giver børn mulighed for fordybelse, udforskning og erfaring*”. I Ballerup Kommune er det intentionen, at understøtte denne paragraf i alle aspekter af barnets liv - dermed også barnets digitale dannelse.

## 4.1 Digital ledelse og styring i dagtilbuddet

For at implementeringen af Ballerup Kommunes digitaliseringsstrategi bliver en succes, er det nødvendigt, at ledelsen understøtter det visionære arbejde og baner vejen for at fremme nye digitale tiltag. Det handler ikke om, at lederen har svaret på, hvordan IT skal bruges, men på hvorfor IT skal have en plads i dagtilbuddet.

Temaets overordnede mål

Den digitale ledelse skal have særlig fokus og styring med institutionens digitaliseringsstrategi, den digitale kommunikation, digital infrastruktur og det økonomiske aspekt, som det medfører.

Mål:

* Hver institution udarbejder en lokal strategi med afsæt i kommunens overordnede digitaliseringsstrategi 0-18 år. Strategien indeholder desuden handleplan og økonomisk oversigt over indkøb og udskiftningsplan for IT-udstyr
* Digitaliseringsstrategiens handleplan diskuteres jævnligt, og dermed sikres en jævnlig opfølgning
* Kommunikation med forældre, som er relateret til den daglige dialog, sker via en digital brugerportal som fx BørneIntra
* Det fremgår af de pædagogiske læreplaner, hvordan man ønsker at fremme digital dannelse

## 4.2 Digitale kompetencer og færdigheder i dagtilbuddet

For at understøtte barnets digitale dannelse skal pædagogen støtte barnet i brugen og udviklingen af dets digitale færdigheder og digitale kompetencer.

Ballerup Kommune støtter sig til nogle få råd om brugen og implementeringen af digitale medier i dagtilbud. Rådene er inspireret af Medierådet[[2]](#footnote-2).

Brug mediet som værktøj til at skabe relation, nærvær og opmærksomhed

Lær børnene at bruge den sunde kritiske sans

Accepter, at medierne er en del af børnenes virkelighed

Tal, lyt og lær - og vær i dialog med barnet og dets kontekst

Se muligheder i medierne frem for begrænsninger

Vær nysgerrig på børnenes nysgerrighed

Lær børnene, hvad der er rigtigt og forkert på nettet, så de lærer at skelne og reagere

Følg med – hvis du selv følger med, er det lettere at forstå

### 4.2.1 Digital dannelse i dagtilbuddet

Dagtilbuddene har ansvar for at tage udgangspunkt i det enkelte barns digitale færdigheder og digitale kompetencer. Pædagogens opgave er at bygge videre på disse færdigheder og kompetencer på en kreativ, anderledes og spændende måde. Det vil dermed bidrage til barnets læring og digitale dannelse.

Den digitale dannelse er også målrettet dagtilbuddenes eget personale. Det handler altså også om, at der kommunikeres via digitale medier, og den viden, der opnås om det enkelte barn i dagtilbuddet, digitaliseres, så den kan kommunikeres nemt og ubesværet til andre interessenter til gavn for overgange og videndeling. Sammenhængen i barnets liv og viden om barnet på tværs af barnets forskellige fora, forudsætter digital dannelse og tilgængelighed af forskellige medier.

Temaets overordnede mål

Det pædagogiske personale skal sætte fokus på barnets digitale færdigheder og digitale kompetencer, og derigennem bidrager til barnets digitale dannelse. Medarbejderen skal gennem kompetenceudvikling og videndeling kvalificeres til denne opgave.

Mål

* Der skal være en konstant fokus på kompetenceudvikling hos medarbejderen. Digital videndeling skal være en naturlig del af det pædagogiske arbejde
* Der udpeges en superbruger på hver institution, som lokalt kan hjælpe med IT-opgaver. Superbrugeren sørger for videndeling på institutionen
* Barnets digitale færdigheder anerkendes, og det pædagogiske personale understøtter udviklingen af barnets digitale kompetencer

## 4.3 Leg, kreativitet og læring i den digitale kontekst

IT i dagtilbuddene skal understøtte arbejdet med de pædagogiske læreplanstemaer, hvor IT nævnes under kulturelle udtryksformer. I bekendtgørelsen står der: *”Børn skal have adgang til materialer, redskaber og moderne medier, herunder it, som kan bruges både i forbindelse med oplevelser og med skabende kulturel aktivitet.”*

Teknikken må ikke overtage pædagogikkens plads. Det digitale medie skal bruges, når det giver mening i forhold til børns trivsel, læring og kompetencer.

Digitale medier skal dermed indgå som en integreret del af børnenes hverdag, som et supplement til andre udtryksformer og andet pædagogisk materiale og legetøj. Børnene skal bruge digitale medier lige så naturligt, som de bruger alt andet til at udtrykke sig, kommunikere og lege med. Brugen af iPad, iPod, digitalkameraer, computere og lignende er et supplement til de øvrige lege og pædagogiske aktiviteter, som foregår i en pædagogisk kontekst.

Er dagtilbuddene forberedte på dette møde med børnene, sikres det samtidig, at de børn der ikke har digitalt kendskab hjemmefra, vil få adgang til digitale medier og dermed give dem ensartede muligheder i deres vej til digital dannelse.

Temaets overordnede mål

IT tænkes ind i arbejdet med de seks læreplanstemaer, når det giver mening. Det vil sige, når det har en legende, kreativ eller lærende betydning og understøtter børns trivsel og udvikling generelt. IT inddrages kun, når det har en berettigelse.

Mål

* Det skal fremgå af de seks læreplanstemaer hvordan IT inddrages
* IT har en naturlig rolle i børns leg og kreative hverdag og sidestilles på lige fod med institutionens øvrige legeredskaber, så det er medvirkende til at give en alsidig, spændende og lærerig hverdag for børnene
* Der afsættes tid til at sikre en systematisk videndeling på institutionen om brugen af digitale medier

## 4.4 Anvisning til hvordan institutionen implementerer digitaliseringsstrategien for 0-5 års området

### 4.4.1 Indledning

Afsnittet er konkrete bud på, hvad en lokal arbejdsgruppe skal tænke med, når digitaliseringsstrategiens indhold skal inddrages i dagtilbuddenes pædagogiske arbejde.

### 4.4.2 Arbejdsgruppen anbefaler

1. Det enkelte dagtilbud udarbejder med udgangspunkt i Ballerup Kommunes digitaliseringsstrategi, for 0-18 år en praksisnær beskrivelse af anvendelsen af IT under hvert læreplanstema i institutionens læreplan. Der er mulighed for at inddrage Ballerup Bibliotekerne, da de kan byde ind med kompetence og hardware på området.
2. Kommunikation med forældre, som er relateret til den daglige dialog, sker gennem BørneIntra
3. Pædagogisk/teknisk vejledning og support ydes af en superbruger på den enkelte institution i samarbejde med Pædagogisk Center. Der oprettes særlige kompetencegivende forløb for superbrugerne
4. Kurser sikrer, at personalet er klædt på til at kunne leve op til kravene som digitaliseringsstrategien anviser
5. IT er til stede, så det er tilgængeligt for barnet i dets leg, kreativitet og læring

**Ad. 1) Lokal digitaliseringsstrategi**

Der udarbejdes en lokal digitaliseringsstrategi med afsæt i Ballerup Kommunes Digitaliseringsstrategi 0–18 år, som anviser, hvordan der arbejdes med de tre digitaliseringstemaer på den enkelte institution.

Strategien skal indeholde: Lokale mål for de tre temaer, handleplan, budget og udskiftningsprocedure. Handleplan og budgetter skal virke for 1 år af gangen.

**Ad. 2) Digitalkommunikation**

BørneIntra anvendes til kommunikationen med forældrene, når det angår daglige administrative opgaver. Det kan fx være orientering om barnets komme- og gåtider, sygdom og ferie.

Det pædagogiske personale skal have adgang til BørneIntra via et digitalt medie, der stilles til rådighed på institutionen.

Digital visuel kommunikation

Institutionerne skal have elektroniske skærme, hvor der er tydelig kommunikation om barnets dagligdag og pædagogiske hensigter og aktiviteter. Dog vil dette ikke give mening i dagplejen.

BørneIntra bruges som kommunal informationsplatform

BørneIntra bruges af Ballerup Kommune, når der skal kommunikeres til dagtilbuddene og forældrene angående fælles kommunale orienteringer.

**Ad. 3) Superbrugeren udpeges på det enkelte dagtilbud**

Der udpeges en superbruger på hvert dagtilbud. Superbrugeren skal være klædt på til denne opgave fx via kurser. Superbrugerens rolle er fx at kunne vejlede i BørneIntra og i brugen af diverse digitale enheder. Det er ikke superbrugerens rolle at overtage digitaliseringen på institutionen. Alle ansatte har ansvar for at kunne løse denne digitale opgave. Superbrugeren kan blot lidt mere og kan hjælpe i hverdagen tæt på opgaven.

**Ad. 4) Kurser sikrer kompetenceudvikling**

Det pædagogiske personale skal have kendskab til, hvordan man kan anvende IT dagligt, og hvordan det kan bidrage til barnets digitale dannelse. Det pædagogiske personale, som i dag ikke er trygge ved anvendelsen af digitalt udstyr, skal gøres fortrolige med udstyret gennem daglig brug samt støtte, inspiration og vejledning fra den lokale superbruger.

Ud over den fælles kompetenceudvikling, som vil finde sted for Ballerup Kommunes pædagogiske personale i 2014 og 2015, skal der lokalt sikres kompetenceudvikling gennem systematiseret videndeling. Superbrugeren planlægger i samarbejde med ledelsen rammer for videndeling lokalt på dagtilbuddet.

Der skal ligeledes sikres kompetenceudvikling for det pædagogiske personale, således at den ansatte er sikker i brugen af BørneIntra. Det er lederen på dagtilbuddet, der vurderer, om der skal tilbydes kursus til en medarbejder.

**Ad. 5) Leg, kreativitet og læring**

IT kan ved velovervejet brug være støttende i børns kreativitet, leg og læring. Man skal være opmærksom på ikke at falde i den grøft, hvor IT bliver en sovepude eller brugt til at slå tiden ihjel. Der er her en anvisning til, hvad man bør være opmærksom på i udvælgelsen af apps og programmer.

Vurdering af apps og programmer

De digitale medier skal vurderes på præcis samme måde, som man vurderer alt andet pædagogisk udviklingsmateriale til børn. Det kræver pædagogisk refleksion at forholde sig til de forskellige digitale spil, leg og læring, inden de anvendes. Det kan derfor være gavnligt at vurdere et program ud fra nedenstående parametre for at sikre sig, at det opfylder de krav, som der forventes af programmet. Dette medfører samtidig, at det enkelte program bliver kvalitetssikret, inden det tilbydes til børnene.

Man kan fx give programmet en vurdering på en skala fra 1-10. Dette giver et fingerpeg om kvaliteten for et program. Den enkelte institution bør også overveje hvad fx reklamer, tilbud, spørgeskemaer og andet betyder for børnenes anvendelse af særlige medier – herunder apps. Nogle elementer i vurderingen kan være:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Legeværdi  Interaktiv værdi  Kompetenceudviklingsværdi | Læringsværdi  Æstetisk værdi | Social værdi  Aldersrelaterede |

Et program er ikke nødvendigvis dårligt, blot fordi det ikke opfylder alle kriterier, men det giver et billede af, hvilke kvaliteter programmet har.

Når børnene har adgang til mobile digitale enheder i hverdagen, giver det en fleksibilitet, som kan give en unik måde at indsamle dokumentation på, eksempelvis via billeder eller video med henblik på at fastholde oplevelser i hukommelsen, understøtte dialoger om oplevelser, skabe pædagogiske refleksionsprocesser og udviklende sammenhænge.

## 4.5 Digitale medier og etik

Børn og voksne bestemmer selv, hvilke fotos, lydklip og videoklip af dem selv, der skal være tilgængelige på nettet. Retningslinjer og regler for deling af fotos og personlige oplysninger kan tilgås i ”Vejledning til institutioner vedrørende brug af fotos” som findes på Ballerup Kommunes Intranet. Det skal desuden fremgå af den lokale digitaliseringsstrategi, hvilke regler der er besluttet på det enkelte dagtilbud.

Overvejelser der skal med i denne debat:

* Må børnene medbringe egne digitale medier i institutionen?
* Vær opmærksom på, at noget elektronisk legetøj (telefon, Nintendo, Ipad el. lign.) kan tage billeder.
* Hvem må tage billeder og optage video af børnene?
* Hvordan sikrer vi, at vi lytter til børnenes ønsker om deling eller ikke deling af fx fotos?

## 4.6 Økonomi

Der er afsat et beløb på 400.000 kr. årligt til dagtilbudsområdet. Beløbet anvendes til indkøb af fælles kommunikations platform(Børneintra) og kompetenceudvikling.

For at sikre en fortsat udvikling af digital dannelse i Ballerup Kommune er der behov for, at strategiens elementer støttes med andre investeringer

Den digitale skole og BFO

# 5.0 Indledning

Kapitlet om Den digitale skole & BFO indledes med præsentation af tre temaer. De følges hver især op af en handleplan.

Kapitlet afsluttes med en samlet uddybende beskrivelse af de tre temaers handleplan samt et budget.

## 5.1 Den digitale skole & BFO – tre temaer

Regeringen ønsker et fagligt løft af folkeskolen. Det skal bl.a. ske via en digital understøttelse af undervisningen. Den digitale understøttelse er bl.a. implementeringen af digitale læremidler, hvor fokus er på systemernes interaktive muligheder. Det betyder en særlig opmærksomhed på didaktikken[[3]](#footnote-3) og læringsrummet, hvor brugeren ikke blot er aftager, men i høj grad også er aktivt deltagende i brugen af digitale værktøjer.

Der er en øget opmærksomhed på, hvordan fagligheden styrkes via digitale læremidler, samt hvordan lærerens kendskab og brug af IT kan højnes. Det handler om, at læreren skal tænke undervisningen på en ny måde. Traditionelt set har læreren været didaktikeren og haft ansvaret for undervisningen. Men digitaliseringen giver i langt højere grad mulighed for, at eleven er med til at forme og bidrage til undervisningens indhold. Det betyder, at læreren sætter rammerne og målet for en time, og at eleven i samarbejde med læreren finder frem til, hvilke midler der benyttes for at nå dertil. Det er ledelsen, der har ansvaret for, at dette arbejde har de nødvendige rammer, og derfor har regeringen også i folkeskolereformen fokus på ledelsen rolle i digitaliseringen af folkeskolen.

De tre temaer:

* digital ledelse og styring
* digitale kompetencer og færdigheder
* IT didaktik

Med udgangspunkt i regeringen og KL’s fokusområder vil vi arbejde med tre temaer i denne strategi. De tre temaer er; digital ledelse og styring, digitale kompetencer og digitale færdigheder og IT-didaktik

## 5.2 Digital ledelse og styring

Digitaliseringsstyrelsen og KL har i fællesskab udarbejdet en målsætning, der handler om, at alle elever skal have adgang til en computer i undervisningen i 2014. Der er en særlig opmærksomhed på, at prøver og test vil blive digitaliserede inden 2016. Det betyder, at prøverne kan blive selvrettende, men også at digitale redskaber skal anvendes til eksamen. Det kan være en egen medbragt computer, såvel som én skolen stiller til rådighed. Målet er, at IT skal være helt tæt på elevens hverdag, hvis det skal blive et brugbart redskab i undervisningen. Det skal sidestilles med et penalhus, som ikke er længere væk, end hvor tasken er. Endelig er der et stigende krav til brugen af digitale læremidler i den daglige undervisning. Digitale læremidler kræver pædagogiske og didaktiske overvejelser, inden de købes - digitale læremidler skal derfor have en særlig opmærksomhed.

Der stilles ligeledes krav til IT-infrastrukturen. Der skal være et funktionelt og tidssvarende trådløst netværk, og der skal være tidssvarende udstyr til rådighed i undervisningen.

En digital enhed er forældet efter 4 år. Dette skal der tages højde for i skolens budget, og der skal laves en særlig udskiftningsprocedurer for de digitale enheder, der er til stede på skolen. Hertil kommer den nødvendige vedligeholdelse af bygningerne, så der også er strøm til de enheder, der forventes at tilsluttes el-nettet.

Derfor skal der være særlig opmærksomhed på skolens IT-udstyr, digitale læremidler samt digital infrastruktur.

Temaets overordnede mål

Der skal være en særlig opmærksomhed på den digitale understøttelse af undervisningen, vedligeholdelse af udstyr og den digitale infrastruktur

Mål:

* Hver skole/BFO udarbejder en lokal digitaliseringsstrategi, handleplan og budget, med afsæt i kommunens digitaliseringsstrategi
* Ledelsen stiller krav til, og interesserer sig for, hvordan IT understøtter det enkelte fag med øje for et fagligt løft
* Det fremgår af fagenes årsplaner, hvordan digitaliseringen understøtter faget
* Kommunikation med forældre, som er relateret til den daglige dialog, sker via en digital brugerportal som fx ForældreIntra
* Der udarbejdes udskiftningsplaner for skolens IT-udstyr
* Satsning på BYOD (bring your own device)

## 5.3 Digitale kompetencer og digitale færdigheder

Alle, der arbejder med børn og unge i Ballerup Kommune, skal møde barnet eller den unge på det niveau, han eller hun er. Læreren klædes på til dette møde efter behov gennem vejledning fra Pædagogisk LæringsCenter, herefter kaldet PLC, af IT-fagligt funderede lærere eller kollegaer i teamet.

Hvor fokus tidligere har været undervisning i brugen af digitale færdigheder, fx brugen af konkrete softwareprogrammer, er mulighederne med digitale programmer i dag så vidtgående, at det ikke giver mening at lave særlige retningslinjer for brugen af udvalgte programmer.

*Oscar er mødt tidligt i BFO’en. Han sidder i hyggekrogen, og arbejder på sin egen tablet med en opgave om dyrenes lyde fra dansktimen i går. Han har lavet en tredimensionel ulv, som han skal vise til sine klassekammerater på klassens interaktive tavle. Han vil overraske dem med et ulvebrøl, som han kan aktivere via sin smartphone. De andre elever skal derefter farvelægge de andre dyr, han har lavet, og udfylde de fakta der mangler – fakta der kan findes via de link, der hører til hans oplæg. Han er spændt, men glæder sig også til at vise de andre sin model og det program, han har brugt til sit design – en bil er under tilblivelse, og han håber Noah vil lægge farver på den senere.*

Til gengæld bør de enkelte fag og dermed den enkelte lærer tage ansvar for inddragelse af den software, der giver mening for det givne fag. Hvor spørgsmålet tidligere har været - “Hvordan bruger jeg dette program?”, går det i dag på - “Hvilket program, eller digital enhed, skal jeg anvende for at løse denne opgave?”.

Den voksne skal arbejde med uddannelsen af elevens digitale kompetencer. Det skal ske i læringsmiljøer, hvor eleven bliver i stand til at være kritisk for mediet, fortolke og dechifrere en bred vifte af informationer og få de forskellige medier til at samarbejde samt kunne navigere i globale såvel som de nære digitale netværk.

Temaets overordnede mål

At alle børn og unge, lærere og pædagoger anvender digitale færdigheder på reflekteret vis, så de bliver i stand til at søge målrettet og forholde sig kritisk vurderende. De skal ligeledes være i stand til at arbejde med billede, lyd, tekst, tabeller osv.

Delmål:

* IT-fagligt funderede lærere udvikler gennem lokale og kommunale netværk en viden om, hvordan digitalisering kan højne faglighed og læring i børnenes hverdag
* PLC’s team beskriver i PLC’s årshjul, hvordan den lokale digitaliseringsstrategi tænkes ind i skolens didaktiske og pædagogiske opgaver og indsatsområder
* Elevers digitale færdigheder inddrages i fagene som en naturlig proces af læringen.
* Der er særlig fokus på kritisk informationssøgning, fortolkning af digitale mediers mangfoldige repræsentationer, netetik, brugen af det virtuelle rum

## 5.4 IT-didaktik

Digitalisering kan bidrage til en spændende og lærerig dag. Det kræver lærerstyring og det kræver didaktisk design af undervisningen. Didaktisk design er, at eleverne, pædagogen og læreren, i en kontinuerlig proces, skaber læringsrummet og sammen når målet. Det er læreren, der har ansvaret for undervisningen, men når eleverne optræder som ”didaktiske designere”, er de selv med til at finde udtryksformer og arbejdsformer. Derved skaber de nye og vedkommende måder at tilegne sig læring og viden på.

Netop i denne sammenhæng giver det god mening at drage nytte af elevernes forskellige færdigheder og lade dem lære af - og undervise hinanden. Det anbefales, at der dannes elevpatruljer, eller at eleverne tilbydes valgfag, hvor de uddannes til at kunne vejlede i brugen af programmer i klasserne.

PLC-teamet indgår i teamets planlægning af undervisningen og giver anvisninger på hvor, hvordan og hvornår IT kan højne fagligheden af faget. PLC-teamet tænker IT ind i skolens tilbagevendende forløb, som eksempelvis læseindsatsen faglig læsning. PLC skal stå som omdrejningspunkt for videndeling og herigennem sikre kendskab til og dermed øge brugen af digitale læremidler.

Temaets overordnede mål

Der er en digital understøttelse af alle fag, og den digitale kompetence styrkes for alle elever, og dermed præsteres der høj faglighed.

Mål

* Videndeling er organiseret via PLC
* PLC’s IT-fagligt funderede lærer giver vejledning og anvisninger til lærere/pædagoger såvel som elever
* At børn og unge, pædagoger og lærere arbejder med forskellige digitale udtryk
* Der sættes rammer op for videndeling
* Digitale læremidler er fuldt integreret i elevernes skoledag

## 5.5 Anvisning til hvordan skolen/BFO’en implementerer digitaliseringsstrategi for 6-16 års området

### 5.5.1 Indledning

IT i skole og BFO skal inddrages hvor og når, det er muligt, og når det giver mening i forhold til opgaven eller aktiviteten. IT må aldrig blive et mål i sig selv, men skal være et middel til at nå de enkelte fags egne mål. BFO’en skal bidrage til børnenes digitale dannelse ved at forholde sig til de sociale, etiske og moralske dilemmaer, det medfører i barnets alsidige sociale kompetenceudvikling.

### 5.5.2 Arbejdsgruppen anbefaler

1. Den enkelte skole/BFO udarbejder en digitaliseringsstrategi, handleplan og budget, gældende for egen institution, med afsæt i Ballerup Kommunes fælles digitaliseringsstrategi for 0-18 år. Der er mulighed for at inddrage Ballerup Bibliotekerne, da de kan byde ind med kompetence og hardware på området.
2. Kommunikation med forældre, som er relateret til den daglige dialog, sker gennem ForældreIntra eller lignende platform
3. Alle fag anvender digital understøttelse, når det kan bidrage til effektivisering og højne fagligheden for faget
4. Den IT-fagligt funderede læreres rolle defineres i forhold til PLC
5. Ledelsen anviser sammen med PLC, hvordan det enkelte team får råd og vejledning til den IT-understøttende undervisning
6. Der er en strategi for den tekniske del af digitaliseringen, IT-infrastruktur, BYOD, IT-arbejdspladser, indkøb og vedligeholdelse af IT

**Ad.1) Lokal digitaliseringsstrategi**

For den enkelte skole/BFO, udarbejdes der en lokal strategi med afsæt i Ballerup Kommunes Digitaliseringsstrategi 0–18 år, som anviser, hvordan der arbejdes med de tre digitaliseringstemaer på den enkelte skole.

Strategien skal indeholde: Lokale mål for de tre temaer, handleplan, budget og udskiftningsprocedure. Handleplan og budgetter skal virke for 1 år af gangen.

**Ad. 2) Kommunikation med forældrene**

Der anvendes en digital brugerportal til kommunikationen med forældrene, når det angår daglige administrative opgaver. Det kan fx være skemaændringer, lektier, ture, sygdom, ferie osv.

Det betyder, at læreren og pædagogen skal have adgang til et digitalt medie, der stilles til rådighed på skolen.

**Ad. 3) Digital understøttelse**

IT inddrages i alle fag. I den digitale understøttende undervisning, der handler om brug af forskellige medier og softwareprogrammer, bør elevernes digitale færdigheder inddrages i undervisningen. Hvis en elev har færdigheder i at anvende et videoredigeringsprogram, er det oplagt, at denne elev står som kontaktperson for resten af klassen, når der skal redigeres video. Det er netop her, at eleverne kan blive didaktiske designere, ved at de selv ser muligheder i løsningen af opgaven, som læreren i første omgang ikke havde set.

**Ad. 4) IT-fagligt funderede lærere og deres rolle**

Der skal udpeges en eller flere IT-fagligt funderet lærere på skolerne, som i et samarbejde med PLC og de øvrige vejledere kan vejlede læreren og teamets didaktiske arbejde.

Den IT-fagligt funderede lærer deltager i netværksmøder på tværs af skolerne og opbygger lokalt en vidensbank, som lærerne og pædagogerne kan drage nytte af.

PLC tilbyder hjælp i planlægningsfasen og evalueringsfasen. Ligeledes ved videndeling og samarbejde med BFO i forhold til understøttelse af læseudvikling og andre indsatsområder der vil være anvendelige i fritidsdelen.

I forbindelse med at PLC’s team skal definere egne roller, skal skolens ledelse og PLC sammen definere hvor stort et omfang af IT-fagligt funderede pædagogiske lærere, der er brug for, og hvordan de skal inddrages i lærerteamenes arbejde.

I forhold til at løse IT-tekniske udfordringer, anbefales det, at skolerne ansætter en person (fx en studerende) nogle timer om ugen, som kan varetage de mindre tekniske opgaver. Større tekniske opgaver klares stadig af IT-forsyningen.

**Ad 5) PLC og IT-pædagogisk vejledning**

I PLC’s årshjul skal det fremgå, hvordan det enkelte team kan få didaktisk og pædagogisk råd og vejledning inden for IT. Det kan fremgå af årshjulet, hvordan man vil tænke videndeling og elevinddragelse.

Det anbefales, at der endvidere tænkes i oprettelse af mediepatruljer, hvor elever kan vise andre elever, hvordan programmer eller udstyr skal bruges. Det giver læreren plads til at koncentrere sig om det didaktiske indhold i faget.

**Ad 6) IT-teknik**

En digital enhed holder i ca. 4 år. Herefter er den teknologisk uaktuel som medie. Derfor skal dette aspekt tænkes ind, når der indkøbes IT. Der skal laves en udskiftningsplan som sikrer, at skolen altid kan tilbyde funktionelt IT-udstyr.

IWB-tavler har en noget længere holdbarhed – ca. 10 år. Projektoren vil dog være færdig efter ca. 5 år. Endelig er der projektorens pærer som kan holde i ca. 3 år.

Trådløst netværk administreres og vedligeholdes af IT-forsyningen, så det kontinuerligt følger skolen og BFO’ens behov for trafik på nettet.

Der skal laves en udskiftningsplan, som tager højde for de økonomiske udfordringer, som dette kan medbringe.

Det anbefales, at der investeres i skabe, hvor eleverne kan opbevare deres egne enheder, samt at der etableres den nødvendige el til opladning af enheder.

# 5.6 Økonomi

Der er afsat kr. 2.000.000 til indkøb af IT på skolerne. Midlerne skal anvendes til anskaffelse og vedligeholdelse af elevernes digitale værktøjer eller til indkøb af digitale læremidler. Det forventes, at de enkelte skoler og BFO’er afsætter midler til at kunne gennemføre deres lokale handleplan.

Midlerne fordeles således, at der;

* på skolerne kan foretages en løbende udskiftning på IWB-computerne
* indkøbes 2 klassesæt PC’er, som først og fremmest bruges til nationale test og eksamen.
* er midler til vedligeholdelse af lamper til projektorerne
* sørges for serviceafgift til PC klassesæt (IWB service klares af den enkelte skole, da det er en udgift, de i forvejen dækker over)

Skolen har et ansvar for, at afsætte midler til det øvrige IT-inventar.

Den digitale klub

# 6.0 Indledning

I udviklingen af børn og unges digitale dannelse og i målet om at nå visionens målsætning støtter Ballerup Kommune sig til tre temaer. Kapitlet om Den digitale klub indledes med præsentation af disse tre temaer, som er: digital styring og ledelse, digitale kompetencer og færdigheder samt it’ens relationelle spor. Hvert tema følges op af en handleplan. Herefter er der nogle konkrete bud på, hvordan man kan arbejde med de tre temaer og afslutningsvis et budget.

”Den unge” er i dette afsnit dækkende for børn og unge, der benytter klub som tilbud.

## 6.1 Den digitale klub

I Ballerup Kommune har vi et ønske om, at vores unge mennesker i deres brug af kommunale institutioner finder kompetent og relevant vejledning. Klubberne i Ballerup Kommune bliver brugt af en stor del af kommunens unge, og klubben spiller således en central rolle i den fortsatte dannelsesproces, som ligger et sted mellem skole og hjem. Særligt fordi klubber er anvendt på frivillig basis, giver det klubberne et særligt relationelt fokus, hvor det er den unge, og dennes ønsker og behov, der spejles og vejledes. Netop i alderen 10-16 år sker der en øget brug af digitale medier som pendant til den analoge verden – de unge anvender og udtrykker sig ligeligt i disse to verdener, som for dem opleves som en samlet platform. I denne proces har de unge i Ballerup Kommune krav på kompetent sparring i deres udvikling af digital dannelse.

|  |  |
| --- | --- |
|  | *»Børn og unge er ikke født med et særligt digitalt DNA. De skal også lære, og vi kan blandt andet støtte børn og unge ved at give dem en forståelse for, hvordan de kvalificere den viden, de får gennem sociale medier og netværk.«*  *Ole Sejer Iversen, professor MSO* |

## 6.2 Digital ledelse og styring

For at implementeringen af Ballerup Kommunes digitaliseringsstrategi bliver en succes, er det nødvendigt, at ledelsen understøtter det visionære arbejde og baner vejen for at fremme nye digitale tiltag. Det handler ikke om, at lederen har svaret på hvordan IT skal bruges, men om hvorfor IT skal have en plads i klubben. Disse kompetencer skal være et strategisk omdrejningspunkt for samværet med de unge, med et dannende perspektiv for øje.

Temaets overordnede mål

*Freja, Beyhan og Valdemar går i en lille tæt gruppe – de griner og hygger sig. De har netop tilmeldt sig filmaften i klubben via sms. Henne på klubben logger de ind og melder deres ankomst via fingeraftryk. Beyhan kan på skærmen se, at hun har booket hesten Bølle til en ridetur klokken 13. Hun tager en mini Ipad med, så hun kan arbejde videre med sin egen hjemmeside om Bølle – en hjemmeside som pædagogmedhjælperen Hassan har hjulpet med at sætte op. Valdemar kan ikke deltage på selve filmaften, men har valgt at følge med i filmen og chatte med de andre via Skype, mens han er i sommerhus med sine forældre. Freja skal, sammen med pædagogen Henrik, arbejde med at redigere sin sidste sang, så hun kan dele den med sine venner og se, hvor mange BitCoins hun kan få – hun håber, de laver en musikvideo senere på året.*

Den digitale ledelse skal have særlig fokus og styring med institutionens digitaliseringsstrategi, den digitale kommunikation, digital infrastruktur og det økonomiske aspekt, som det medfører.

Mål:

* Hver klub udarbejder en lokal digitaliseringsstrategi, med afsæt i kommunens digitaliseringsstrategi 0-18 år
* Ledelsen stiller krav til, og interesserer sig for, hvordan IT understøtter den enkelte unges almene dannelse
* Kommunikation med de unge og i et vidst omfang forældre, som er relateret til den daglige dialog, sker via en digital brugerportal
* Der udarbejdes udskiftningsplaner for klubbens IT-udstyr

## 6.3 Digitale kompetencer og digitale færdigheder

Alle der arbejder med børn og unge i Ballerup Kommune, skal møde de unge på det niveau, de er. Det betyder, at den unge, der ikke har mulighed for at træne sine sociale digitale færdigheder hjemme, mødes af tidssvarende udstyr og kompetente voksne, der kan guide og støtte den unge i en digital dannelsesproces. Den pædagogiske medarbejder klædes på til dette møde gennem vejledning fra Pædagogisk Center eller kollegaer. På sigt vil der udbydes kurser til de pædagogiske medarbejdere i klubregi, eller klubben kan selv prioritere denne kompetenceudvikling.

Digitale færdigheder er, som tidligere beskrevet, et område, hvor forudsætningerne kan være meget forskellige både for børn og voksne.

Hvor fokus tidligere har været undervisning i brugen af digitale færdigheder, fx brugen af konkrete softwareprogrammer, er mulighederne med digitale programmer i dag så vidtgående, at det ikke giver mening at lave særlige retningslinjer for brugen af udvalgte programmer. Det handler altså om, for de pædagogiske medarbejdere i klubregi, at følge de unges interesseområder og guide dem, der hvor de er.

Den voksne skal arbejde med uddannelsen af den unges digitale kompetencer. Det skal ske i pædagogiske miljøer hvor den unge bliver i stand til at være kritisk for mediet, fortolke og dechifrere den brede vifte af informationer og få de forskellige medier til at samarbejde. Desuden skal de kunne navigere i globale såvel som de nære digitale netværk.

Temaets overordnede mål

Alle unge, lærere og pædagoger anvender digitale færdigheder på reflekteret vis, så de bliver i stand til at søge målrettet information og forholde sig kritisk vurderende til de intentioner og informationer, de finder på nettet. Udvikling af etisk, moralsk og sikker fornuftig adfærd bliver et af klubbens primære indsatsområder.

Delmål:

* Der er særlig fokus på kritisk informationssøgning, fortolkning af digitale mediers mangfoldige repræsentationer, net-etik, brugen af det virtuelle rum
* Klubmedarbejdere skal vejlede de unge i sociale adfærd på nettet og hvilke konsekvenser adfærd i den digitale verden har for trivsel og relationer i den analoge verden

## 6.4 IT’ens relationelle spor

Digitalisering kan bidrage til en spændende, social og lærerig dag, hvis IT bruges korrekt. Det kræver voksenstyring, og det kræver didaktisk design af samværet med de unge. Didaktisk design er, kort beskrevet, at de unge og den pædagogiske medarbejder i en kontinuerlig proces skaber et fællesskab baseret på relationen og den unges behov for voksensparring og sammen når målet. Det er den pædagogiske medarbejder, der har ansvaret for relationens karakter og planlægning af særlige lærings- og sociale forløb. Ofte vil der i klubregi opstå det, at de unge optræder som ”didaktiske designere”, når de selv er med til at finde udtryksformer og arbejdsformer, og dermed skaber de den sociale kontekst, deres relationer udfolder sig i. Det giver nye former at tilegne sig læring og skabe relationer på. Klubberne kan på denne måde arbejde med de unges brug af udtryksformer via digitale medier, så de får indblik i sammenhængen mellem adfærd i den digitale verden og den analoge verden.

Netop i denne sammenhæng giver det god mening at drage nytte af de unges forskellige færdigheder og lade dem lære af - og undervise hinanden. Det anbefales, at de unge i klubberne tages med på råd i planlægningen af digitale sociale arrangementer, udarbejdelse af normer for adfærd på sociale medier osv.

Temaets overordnede mål

IT skal være med til at styrke de unges relationer internt, og de pædagogiske medarbejdere anvender IT som en del af deres relationelle arbejde, i ønsket om at guide og råde de unge om adfærd og normer i deres sociale relationer. Det kræver, at de pædagogiske medarbejdere er der, hvor de unge er.

## 6.5 Anvisning til hvordan institutionen implementerer digitaliseringsstrategien på klubområdet

### 6.5.1 Indledning

Afsnittet er konkrete bud på, hvad en lokal arbejdsgruppe skal tænke med, når digitaliseringsstrategiens indhold skal inddrages i klubbens pædagogiske arbejde.

### 6.5.2 Arbejdsgruppen anbefaler:

1. Den enkelte klub udarbejder, med udgangspunkt i Ballerup Kommunes digitaliseringsstrategi for 0-18 år, en praksisnær beskrivelse i anvendelsen af IT under samværet med de unge. Der er mulighed for at inddrage Ballerup Bibliotekerne, da de kan byde ind med kompetence og hardware på området.
2. Kommunikation med de unge og deres forældre, som er relateret til de daglige aktiviteter, sker gennem en digital brugerportal
3. Der arbejdes med etik og moral for brugen af spil, digitale fora og brug af mobiltelefoner i klubben
4. Pædagogisk og teknisk vejledning samt support ydes af en superbruger på den enkelte institution i samarbejde med Pædagogisk Center
5. Kurser sikrer, at personalet er klædt på til at kunne leve op til kravene, som digitaliseringsstrategien anviser.
6. IT er til stede, så det er tilgængeligt for den unge i dets sociale netværksdannelse ved kreativitet, udfoldelse og læring

**Ad. 1) Lokal digitaliseringsstrategi**

Der udarbejdes en lokal digitaliseringsstrategi med afsæt i Ballerup Kommunes Digitaliseringsstrategi 0–18 år, som anviser, hvordan der arbejdes med de tre digitaliseringstemaer på den enkelte institution.

Strategien skal indeholde: Lokale mål for de tre temaer, handleplan, budget og udskiftningsprocedure. Handleplan og budgetter skal virke for 1 år af gangen.

**Ad. 2) Digital kommunikation**

Der benyttes en digital brugerportal som fx Tabulex eller BørneIntra til den daglige kommunikation med medlemmerne og deres forældre.

Den digitale brugerportal anvendes til kommunikationen med forældrene, når det angår daglige administrative opgaver, ugebrev eller lign. Klubbernes primære kommunikation er dog til de unge, der går i klubben, og det er ofte de unge, der bærer ansvaret for at kommunikere deres klubliv til deres forældre.

Det pædagogiske personale skal have adgang til den digitale brugerportal og klubbens kartotek via et digitalt medie, der stilles til rådighed af institutionen.

Dagsplaner kan kommunikeres på infoskærme, hvis disse haves.

**Ad 3.) Etiske og moralske retningslinjer**

Der skal udarbejdes regler for hvordan der i forbindelse med brugen af sociale medier arbejdes med at undgå mobning. Vinklingen er moral frem for regler.

Digitale medier anskues som sociale medier og ikke asociale medier.

**Ad. 4) Superbrugeren udpeges på det enkelte klub**

Der udpeges en superbruger på hver klub. Deres rolle er at kunne vejlede i IT og den digitale brugerportal. Det er ikke superbrugerens rolle at overtage digitaliseringen på institutionen. Alle ansatte har ansvar for at kunne løse den digitale opgave. Superbrugeren kan blot lidt mere.

**Ad. 5) Kurser sikrer kompetenceudvikling**

Det pædagogiske personale skal have kendskab til, hvordan man kan anvende IT dagligt, og hvordan det kan bidrage til barnets digitale dannelse. Det pædagogiske personale, som i dag ikke er trygge ved anvendelsen af digitalt udstyr, skal gøres fortrolige med udstyret gennem daglig brug samt støtte, inspiration og vejledning fra den lokale superbruger.

Der skal sikres kompetenceudvikling for det pædagogiske personale. Superbrugeren planlægger, i samarbejde med ledelsen, rammer for videndeling og brugen af den digitale brugerportal lokalt i klubben.

Det er lederen i klubben, der vurderer, om der skal tilbydes kursus til en medarbejder.

**Ad. 6) Apps og programmer**

IT kan ved velovervejet brug være støttende i de unges kreativitet, sociale omgang og læring. Man skal være opmærksom på ikke at falde i den grøft, hvor IT bliver en sovepude eller brugt til at slå tiden ihjel. Der er her angivet en anvisning til, hvad man bør være opmærksom på i udvælgelsen af fx spil.

Vurdering af spil

De digitale medier skal vurderes på præcis samme måde, som man vurderer alt andet pædagogisk udviklingsmateriale til unge. Det kræver pædagogisk refleksion at forholde sig til de forskellige digitale spil, inden de anvendes. Det kan derfor være gavnligt at vurdere et spil ud fra nedenstående parametre for at sikre sig, at det opfylder de krav, som det forventes af programmet. Dette medfører samtidig, at det enkelte program bliver kvalitetssikret, inden det tilbydes til børnene.

Man kan fx give programmet en vurdering på en skala fra 1-10. Dette giver et fingerpeg om kvaliteten af et spil. Nogle elementer i vurderingen kan være:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Legeværdi  Interaktiv værdi  Kompetenceudviklingsværdi | Læringsværdi  Æstetisk værdi | Social værdi  Aldersrelaterede |

Et program er ikke nødvendigvis dårligt, blot fordi det ikke opfylder alle kriterier, men det giver et billede af hvilke kvaliteter programmet eller spillet har.

Når unge har adgang til mobile digitale enheder i hverdagen, giver det en fleksibilitet, som kan give en unik måde at indsamle dokumentation på, eksempelvis via billeder eller video med henblik på at fastholde oplevelser i hukommelsen, understøtte dialoger om oplevelser, skabe pædagogiske refleksionsprocesser og udviklende sammenhænge.

## 6.6 Digitale medier og etik

Børn og voksne bestemmer selv, hvilke fotos, lydklip og videoklip af dem selv, der skal være tilgængelige på nettet. Retningslinjer og regler for deling af fotos og personlige oplysninger kan tilgås i ”Vejledning til institutioner vedrørende brug af fotos” som findes på Ballerup Kommunes Intranet. Det skal desuden fremgå af den lokale digitaliseringsstrategi, hvilke regler der er besluttet på den enkelte klub.

Overvejelser man bør have med i denne debat:

* Vær opmærksom på, at nogle elektroniske enheder (telefon, Nintendo, Ipad el. lign.) kan tage billeder.
* Hvem må tage billeder og optage video af børnene?
* Hvordan sikrer vi, at vi lytter til de unges ønsker om deling eller ikke deling af fx fotos?
* Hvordan tages, og behandles, billeder, så de ikke giver anledning til mobning?
* Hvordan anvendes IT?
* Hvordan sikres de unges intimsfære?
* Hvordan og til hvilket formål anvender vi spil?
* Hvordan indpoder vi de unge sund opførsel på sociale medier?

## 6.7 Økonomi

Der er i 2014 afsat 75.000 kroner til kompetenceudvikling af medarbejdere på klubområdet. Denne økonomiske ramme er fortløbende afsat for at sikre en fortsat udvikling af medarbejderes kompetenceudvikling og indkøb af hardware. For at sikre en fortsat udvikling af digital dannelse i Ballerup Kommune, er der behov for, at strategiens elementer støttes med andre investeringer

Bilag

### 7.1.1 Handleplan for den digitale ledelse og styring på dagtilbuddet

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Målet er:** | **Det viser sig ved…** | **Ansvars-område:** | **Målet er nået når…** |
| **2014 -2017** |  |  |  |
| **Digital kommunikation med forældrene** | at personalet skal have adgang til BørneIntra via et digitalt medie. Dagtilbuddenes ledelse fastsætter retningslinjer for denne kommunikation. | Ledelsen på institutionen | relevant kommunikation mellem hjemmet og institutionen går via BørneIntra[[4]](#footnote-4) |
| **Digital kommunikation forvaltning/forældre** | at Ballerup Kommune kan kommunikere med forældrene via en digital platform | C-SI og ledelsen på institutionen | al kommunikation kan gå via BørneIntra |
| **Der skrives ind i pædagogiske læreplaner, hvordan man ønsker at fremme digital dannelse** | at digital dannelse får sit eget afsnit i læreplanerne eller skrives ind under hvert enkelt læreplanstema | Ledelsen på institutionen | det fremgår af læreplanstemaerne, hvordan der arbejdes med digital dannelse |
| **2015** |  |  |  |
| **At institutionerne udarbejder lokal digitaliseringsstrategi** | at institutionerne udarbejder en beskrivelse af, hvordan IT anvendes i dagtilbuddet | Ledelsen på institutionen | det pædagogiske arbejde inddrager digitaliseringsstrategien i dagligdagen |
| **2016 - 2017** |  |  |  |
| **Opfølgning på den lokale digitaliseringsstrategis handleplan og budget.** | at der udarbejdes revideret handleplan og budget | Ledelsen på institutionen | når ny handleplan og budget foreligger |

### 7.1.2 Handleplan for digitale kompetence og færdigheder i dagtilbuddet

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Målet er:** | **Det viser sig ved…** | **Ansvars-område:** | **Målet er nået når…** |
| **2014** |  |  |  |
| **At personalet har kompetence i brugen af BørneIntra** | at alle personaler behersker information til forældrene via BørneIntra | Ledelsen på institutionen samt pædagogen | at alle personaler behersker information til forældrene via BørneIntra |
| **En superbruger på hver institution** | at der udpeges en superbruger i institutionen, som kan hjælpe med IT-opgaver i dagligdagen.  C-SI/PC hjælper med at uddanne disse personer til opgaven. | Ledelsen på institutionen | der er en superbruger på hver institution, og dennes arbejdsopgaver er beskrevet i strategien |
| **2015** |  |  |  |
| **At der fortsat tilbydes kurser i IT som pædagogisk værktøj** | at der fortsat sikres digital kompetenceudvikling af medarbejderne og digital dannelse af børnene | C-SI/PC | den pædagogiske anvendelse med digitale værktøjer er kvalificeret |

### 7.1.3 Handleplan for leg, kreativitet og læring i den digitale kontekst i dagtilbuddet

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Målet er:** | **Det viser sig ved…** | **Ansvars-område:** | **Målet er nået når…** |
| **2014 - 2017** |  |  |  |
| **At få viden om børns udvikling gennem brugen af digitale værktøjer** | at der opstår nye samværsformer og nye aktiviteter i institutionerne | Pædagoger og ledelsen på institutionen | der i en fremadskuende proces hele tiden udvikles pædagogiske samværsformer med IT som fælles tredje |

### 7.2.1 Handleplan for digital ledelse og styring i skole og BFO

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Målet er: | Det viser sig ved… | Ansvarlig | Målet er nået når… |
| **2014** |  |  |  |
| At skolen/BFO udarbejder en lokal digitaliseringsstrategi | at skolen/BFO’en i samarbejde med PLC udarbejder en lokal digitaliseringsstrategi. | Ledelsen på skolen | strategierne er implementeret naturligt i skolens og BFO’ens pædagogiske praksis |
| At sikre et fagligt løft ved brug af digitalisering i det enkelte fag | at brugen af IT fremgår af det enkelte fags årsplaner og i undervisningen | Ledelsen | den IT-understøttende undervisning er imple-menteret i alle fag. |
| Kommunikationen med forældre, som er relateret til den daglige dialog, sker digitalt via fx ForældreIntra. | at rammerne for kommunikationen er givet i den lokale digitaliseringsstrategi | Ledelsen | rammerne for kommunikationen der er angivet i den lokale digitaliseringsstrategi er anvendt |
| En udskiftningsprocedure | at der laves en handleplan og et budget, så det er muligt at holde skolen opdateret med tidssvarende udstyr | Ledelsen | Når der årligt laves en ny handleplan og et budget. |
| **2015** |  |  |  |
| BYOD | at skolen og BFO’en tilbyder opbevaringsplads til børn og unges medbragte enheder. | Ledelsen | Elevernes medbragte enheder integreres i undervisningen |

### 7.2.2 Handleplan for digitale kompetencer og digitale færdigheder i skole og BFO

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Målet er: | Det viser sig ved… | Ansvarlig | Målet er nået, når… |
| 2014 |  |  |  |
| IT-fagligt funderede medarbejdere | at den enkelte skole/BFO tilknytter IT-fagligt funderede medarbejdere til PLC | Skolens ledelse | vejledere i PLC kan vejlede det enkelte team i IT-didaktik. |
| Netværk kommunalt og lokalt | kontinuerlige netværksmøder for it-fagligt funderede medarbejdere | Skolens ledelse/C-SI | disse møder fremgår at PLC’s årshjul. |
| At få digitaliseringen implementeret i PLC’s årshjul | at digitaliseringsstrategien er medtænkt i PLC’s årshjul | PLC | IT-understøttende muligheder fremgår af PLC’s årshjul |

### 7.2.3 Handleplan for IT-didaktik i skole og BFO

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Målet er: | Det viser sig ved… | Ansvarlig | Målet er nået, når… |
| 2014 - 2017 |  | | |
| At PLC organiserer digitalt tilgængelige undervisningsforløb | at PLC fremlægger en plan for, hvordan digitalt baserede undervisningsforløb kan gøres tilgængelige | PLC og skolens ledelse | Når lærerne systematisk anvender hinandens digitalt tilgængelige undervisningsforløb |
| PLC kan tilbyde IT-didaktisk vejledning af lærere såvel som elever | at lærere og elever inddrager PLC’s vejledere i planlægnings- og udførelsesfasen | PLC og skolens ledelse | PLC tages med på råd i den didaktiske planlægning |
| Digitale læremidler er fuldt integreret i undervisningen | At digitale læremidler anvendes hvor det giver mening i alle fag | Skolens ledelse | digitale læremidler anvendes hvor det giver mening i alle fag |

### 7.3.1 Handleplan for den digitale ledelse og styring i klubben

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Målet er:** | **Og viser sig ved…** | **Ansvars-område:** | **Målet er nået når…** |
| **2014 - 2017** |  |  |  |
| **Digital kommunikation med den unge og forældrene** | at passende oplysninger deles via klubbens digitale platform | Klubbens ledelse | at passende oplysninger deles via klubbens digitale platform |
| **Der finder en digital understøttelse sted i den unges almene dannelse** | at personalet er bevidst om hvorfor, hvornår og hvordan IT benyttes i den unges dagligdag. | Klubbens ledelse | IT understøtter det pædagogiske relationelle arbejde |
| **At klubben udarbejder en lokal digitaliseringsstrategi** | at institutionerne udarbejder en beskrivelse af, hvordan IT anvendes i klubben. | Klubbens ledelse | det pædagogiske arbejde inddrager digitaliseringsstrategien i dagligdagen |
| **Opfølgning på den lokale digitaliseringsstrategis handleplan og budget.** | at der udarbejdes revideret handleplan og budget | Den digitale ledelse | når ny handleplan og budget foreligger |

### 7.3.2 Handleplan for digitale kompetencer og digitale færdigheder i klubben

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Målet er:** | **Og viser sig ved…** | **Ansvars-område:** |
| **2014 - 2017** |  |  |
| **Digitale kompetencer** | at de unge formår at navigere og forholde sig kritisk i sin informationssøgning | Klubbens ledelse og klubbens medarbejdere |
| **At den unge er i stand til at navigere etisk og moralsk fornuftigt på sociale medier** | At den unge er i stand til at navigere etisk og moralsk fornuftigt i fravær af regler | Klubbens ledelse, klubbens medarbejdere og de unge |
| **At klubben udarbejder en lokal digitaliseringsstrategi** | at institutionerne udarbejder en beskrivelse af, hvordan IT anvendes i klubben. | Klubbens ledelse |

1. **Web 2.0** henviser til de muligheder, der er for brugerne for at samarbejde om og dele information online. [↑](#footnote-ref-1)
2. Medierådets opgave er at vejlede forældre m.fl. om egnetheden af film og andre medier for børn og unge. Medierådet rådgiver bl.a. ministeren på området. [↑](#footnote-ref-2)
3. Didaktik dækker over forberedelse, udførelse og evaluering af undervisningen. [↑](#footnote-ref-3)
4. BørneIntra skal ikke erstatte den personlige samtale, løsning af problemer omkring det enkelte barn eller anden kommunikation hvor det skønnes at en samtale at foretrække. [↑](#footnote-ref-4)