



**Digital pædagogisk strategi**

**2018-2021**

**Furesø Kommune**

## Indledning

Den digitale og teknologiske verden udfordrer os - nu og i fremtiden, og derfor skal vores børn og unge gøre sig erfaringer og tilegne sig kompetencer inden for disse områder. Det vil være erfaringer og kompetencer, som senere i livet kan fordre og skubbe på den nysgerrighed, eksperimenterede tilgang og innovation, som Danmark skal leve af. 21st Century Learning SKILLS<sup>1</sup> er de kompetencer, der sammen med en høj faglighed forventes at være brug for i fremtiden, og de består af kompetencerne:

- Kollaboration
- IT og læring
- Videnskonstruktion
- Innovation
- Selvevaluering
- Kompetent kommunikation

Disse erfaringer og kompetencer skal udvikles gennem hele barndommen og ungdommen - fra de møder dagtilbuddet og videre i skolen og fritidslivet. Børn og unge skal opleve, at de har de nødvendige kompetencer og den nødvendige viden, der gør dem i stand til at begå sig i en globaliseret og digital verden.

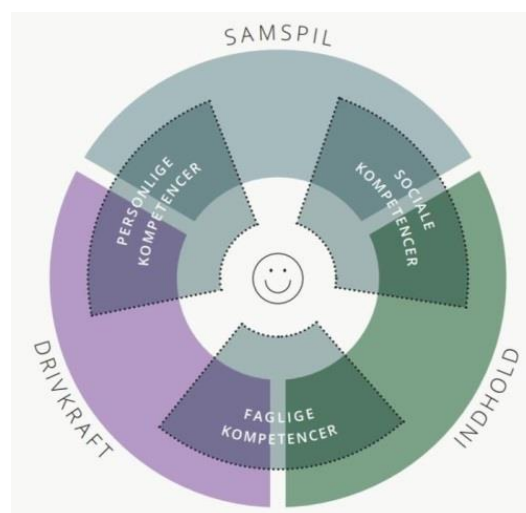
Formålet med denne strategi er, at ruste vores børn og unge til en nutid og fremtid, som drives af digitale medier og teknologier. Det kræver, at vi, foruden faglighed, giver børn og unge en grundlæggende teknologiforståelse og en digital dannelse, så det kan være dem, der kontrollerer udviklingen og ikke omvendt.

Med denne strategi rammesættes den måde dagtilbud og skoler i Furesø Kommune arbejder med digitale medier og teknologier på, og den måde hvorpå digitale medier og teknologier inddrages i børn og unges læring og udvikling. Strategien hænger nøje sammen med Furesø Kommunes fælles læringssyn på 0-18 års området, og understøtter læring, trivsel, inklusion og de forpligtende fællesskaber for børn og unge.

Moderne teknologier vil - og skal - spille en væsentlig rolle i læring i dagtilbud og skole, men de er et middel, ikke målet i sig selv!

Vil I se praksis bag strategien og se børn i leg og læring, kan I følge nedenstående guide:

1. Udskriv Furesø Kommunes digitale pædagogiske strategi (eller have den på computerskærmen)
2. Download appen "HP reveal" i App store eller Google Play
3. Åbn app'en og klik jer frem
4. Login, som "Furesoe" og med password "Furesoe2018"
5. Klik på Scan (den blå knap) – I skal give tilladelse til brug af kameraet
6. Hold kameraet henover billederne i strategien, imens I holder den blå knap inde og så vil der komme små videoer på mobilen



<sup>1</sup> <http://info.21skills.dk>

## Sådan er strategien bygget op

Furesø Kommunes digitale pædagogiske strategi har fem strategiske indsatsområder. De fem strategiske indsatsområder kan indsættes i en model, som nedenfor, med henblik på at illustrere den indbyrdes afhængige i de enkelte indsatsområder, som bør sammentænkes med blik for ligestilling, samtidighed og synergi mellem menneskelige ressourcer, strukturer og systemer.



I forhold til de fem strategiske indsatsområder udarbejdes lokale handleplaner på den enkelte skoler og dagtilbud, som understøtter strategien og dennes hovedformål. Hvor strategien som udgangspunkt løber frem til 2021, så er handleplanerne under løbende udvikling og kan dermed forholde sig til den omskiftelige virkelighed, som kendetegner det digitale og teknologiske område, og den verden vi lever i. Handleplanerne udvikles og udmøntes lokalt med inddragelse af bestyrelser, elevråd og medarbejdere.

Med afsæt i modellens fem strategiske indsatsområder bliver strategien rammesættende for anvendelsen af digitale medier og teknologier i kommunens dagtilbud og skoler. I det følgende udfoldes modelens enkelte områder<sup>2</sup>.

## Kompetencer og organisering

### Børn og unges digitale og teknologiske kompetencer

Børn og unge skal kvalificeres til på en kompetent måde at møde en foranderlig og digital fremtid. Børn og unge skal have digitale kompetencer og kunne anvende de nye digitale medier og teknologier i mange sammenhænge. De skal kunne forstå og reflektere over digitale medier og teknologier, og gennemskue hvordan de kan bruge digitale medier og teknologier til at skabe og udvikle – og ikke kun forbruge.

Digitale kompetencer består af to elementer: digitale færdigheder og digital dannelse, som skal suppleres med digital ledelse.

- **Digitale færdigheder** handler om, at kunne anvende de digitale medier og teknologier i bred forstand: Til informationssøgning og bearbejdning, fremstilling, kommunikation og præsentation, til underholdning, samfundsdeltagelse og dagligliv m.m.
- **Digital dannelse** handler om den enkelte og fællesskabet i forhold til digitale medier og teknologier. Børn og unge skal kunne vurdere og forholde sig til informationer, kommunikation og relationer i det "virtuelle rum". De skal kende til rettigheder og pligter, muligheder og begrænsninger i den verden, så de kan tage medborgerskabet på sig, samtidig med de aktivt udvikler sig både socialt, personligt og fagligt.



### Medarbejdernes digitale og teknologiske kompetencer

Medarbejdere i skoler og dagtilbud skal også udvikle deres kompetencer ift. anvendelse af digitale medier og teknologier, så de kan inddrage dem i deres pædagogiske aktiviteter og undervisning til gavn for alle børn og unges læring og udvikling. Det betyder at de fagprofessionelle – ligesom børn og unge – skal lære, ture fejle og kompetenceudvikler sig, for hele tiden at arbejde fremadrettet med både deres egne og børns og unges digitale og teknologiske kompetencer.

---

<sup>2</sup> Billederne i strategien er fra Week Of Code 2017

## Organisering og ledelse af digitale og teknologiske læringsmiljøer

Digital dannelse skal ledes og forankres som en del af ledelsesopgaven i og af dagtilbud og skoler, hvor børn, unge og fagprofessionelle skal inddrages til at være aktive medskabere af læringen ved hjælp af digitale medier og teknologier. Ledelsen skal sikre at digitale medier og teknologier inddrages og anvendes som et pædagogiske undervisnings- og læringsredskaber blandt lærere og pædagoger i dagtilbud og skoler. Der skal etableres og faciliteres kompetencegivende forløb og netværk for pædagoger, lærere og ledere til at understøtte denne strategi.



Det kalder dermed også på digital forståelse hos ledelsen, hvor brugen af digitale medier og teknologier skal tænkes ind i det daglige ledelsesarbejde i dagtilbud og skoler.

## Læremidler, teknologier & platforme

Formålet med at anvende digitale læremidler, teknologier og digitale platforme i kommunes dagtilbud og skoler er at skabe yderligere læring og udvikling for alle børn og unge. Det betyder samtidig, at det IKKE er formålet at børn og unge skal sidde passivt med et elektronisk devise i hånden i løbet af dagen i hverken dagtilbud, skole eller fritidstilbud! Men at de skal bidrage til at udvide læringsrummet.

I det følgende beskrives de tre elementer kort.

### Digitale læremidler

Digitale læremidler omfatter både legetøj læremidler i form af programmer og Apps. De rummer helt særlige potentialer i forhold til at sikre både varierede og differentierede læringstilbud. Dermed kan brugen digitale læremidler være med til at understøtte og sikre de nødvendige udfordringer, som matcher det enkelte barns sociale, personlige og faglige behov og kompetencer. Samtidig understøtter brugen af digitale læremidler, at læring tænkes ind i mange forskellige pædagogiske aktiviteter og læringsituationer. Eksempelvis i situationen, hvor dagtilbuddet eller skolen er på tur til Furesøen for at undersøge biodiversitet, kan de digitale redskaber bruges til at tage billeder af dyr og planter som efterfølgende kan studeres nøje hjemme i dagtilbuddet eller skolen efterfølgende.

### Teknologier

Teknologier og digitale redskaber omfatter forskellige elektroniske deviser, Ipads, computere, smartphones men også kameraer, mikroskoper, LEGO-technics m.m. I Furesø Kommune anvendes teknologier og digitale redskaber i de pædagogiske aktiviteter i dagtilbud og i skolernes undervisning med henblik på at understøtte alle børn og unges udvikling og læring, dér hvor det meningskabende for den ønskede læring. I den forbindelse anvendes teknologier og digitale redskaber som et vigtigt redskab til at gøre den didakti-

ske/pædagogiske palet endnu bredere. Da fokus er på læring og udvikling har alle skoler og dagtilbud samtidig en politik, som bestyrelser, elevråd og medarbejdere i fællesskab har formuleret ift. brugen af teknologier og digitale redskaber udenfor læringsituationerne (f.eks. opbevaring af mobiltelefoner i 'mobilhotel-ler' i løbet af undervisningstiden).

### Platforme

Platforme omfatter værktøjer og redskaber som f.eks. Infoba, Forældreintra, Meebook m.m. De forskellige platforme som anvendes i dagtilbud og skoler er med til at give de fagprofessionelle pædagogiske og didaktiske redskaber og værktøjer, som kan anvendes i planlægningen, forberedelsen og gennemførelsen af pædagogiske aktiviteter, læringsforløb og undervisning. Samtidig er flere af platformene med til at skabe sammenhænge på tværs af dagtilbud og skole, og understøtte gode overgange for børn. Implementeringen af den fælles kommunikationsplatform AULA<sup>3</sup> på dagtilbud og skole er med til at understøtte dette.

Ved hjælp af forskellige platforme (f.eks. Meebook) inddrages elever aktivt i at være medskabere af deres egen læring, mens brugen af platforme som f.eks. Infoba og Forældreintra styrker kommunikationen mellem henholdsvis dagtilbud og skole med forældrene, og forældrene inddrages i deres børns personlige, sociale og faglige udvikling.



---

<sup>3</sup> Implementeres i stedet for Skoleintra i sommeren 2019 på skoleområdet og i stedet for INFOBA i foråret 2020 på dagtilbudsområdet.