



Digital Strategi

Center for Uddannelse og Pædagogik

Lyngby-Taarbæk Kommune

November 2014



DIGITAL STRATEGI FOR 0 - 18 ÅRS OMRÅDET I LYNGBY-TAARBÆK KOMMUNE

Vedtaget af Kommunalbestyrelsen den 20. november 2014

Udfordringer

Udfordringen for børne- og ungeområdet i Lyngby-Taarbæk Kommune er, hvordan vi fastholder og udvikler det høje faglige niveau og udvikler innovative kompetencer hos vores børn og unge.

Udfordringen er at holde fast i det, der fungerer og har været med til at skabe de gode resultater, samtidig med at vores institutioner gears til fremtidens udfordringer og krav. Dette er blandt andet beskrevet i den sammenhængende Børne- og Ungepolitik, mål og rammer for dagtilbud og i skoleudviklingsstrategien – samt ambitionen om at ville skabe Danmarks bedste læringsmiljøer.

Vi har gode institutioner i Lyngby-Taarbæk Kommune, men vi skal udvikle vores institutioner, så de bliver endnu bedre. I den sammenhængende børne- og ungepolitik har vi som hovedvision, at vores børn og unge skal udvikle sig til at blive selvstændige, nysgerrige og kreative mennesker. Det skal it-strategien være med til at understøtte.

Læring og undervisning skal udvikles så den bliver endnu bedre og vi skal hele tiden optimere arbejdsgange og lærerprocesser, så alle børn og unge får det bedst mulige afsæt for deres videre uddannelsesforløb. En øget brug af IT skal målrettet bruges til at sikre, at også børn og unge med særlige behov får det størst mulige udbytte af undervisnings-, lærings- og fritidstilbud.

Mere og bedre brug af it kan understøtte en mere målrettet tilrettelæggelse af lærings- og undervisningsforløb og give underviseren og pædagogen en mere fleksibel og effektiv ramme for gennemførelse af læringsprocesser, samt sociale og kreative aktiviteter.

Vi skal satse på at udvikle og udbrede de løsninger, der øger læringen hos den enkelte, mindsker ressourceforbruget, fastholder og udvikler kvaliteten og giver den enkelte barn større fleksibilitet og bedre muligheder for aktivt at udvikle færdigheder og kompetencer.

Investeringer i infrastruktur, udstyr, digitale læremidler og kompetenceudvikling skal give den ønskede effekt i form af øget læringsudbytte for den enkelte.

IT STRATEGIENS FORMÅL

I Lyngby-Taarbæk Kommune anser vi digitaliseringen og digitale arbejds- og læreprocesser som et middel til at nå centrale målsætninger i:

- Den Fællesoffentlige digitaliseringsstrategi og aftale om kommunernes økonomi
- Børne- og Unge Politikken
- Inklusionsstrategien
- Skoleudviklingsstrategien
- Pejlemærker i Task Force om fremtidens dagtilbud

Fælles for alle indsatser på Børne- og Unge området i Lyngby-Taarbæk Kommune står et konstant fokus på børn og unges læreprocesser. Vi anser brugen af it som et middel til at understøtte udviklingen af børn og unge, så de kan lære mere og trives bedre – og så flest mulige kan inkluderes i fællesskabet ved inddragelse af de it tekniske hjælpemidler.

Formålet med de digitale læreprocesser er at styrke elevernes faglighed og ruste dem bedre til fremtiden. For det at kunne bruge teknologien kreativt og kritisk er i dag en helt nødvendig kompetence.

Digitaliseringsstyrelsen, 2012

Den fællesoffentlige digitaliseringsstrategi og aftale om kommunernes økonomi 2012 sætter rammen for en ambitiøs digital udvikling af folkeskolen i samarbejde mellem stat, kommune og forældre. Med strategien skal Folkeskolen udfordre den digitale generation. Det kræver blandt andet el-stik, adgang til skolernes resurser fra egne enheder samt hurtige og sikre netværk. Kommunalbestyrelsen har afsat midler hertil. Denne opgradering er en basal forudsætning for i fuldt omfang at kunne udnytte de digitale muligheder.

Skal it udnyttes fuldt ud i læring, skal alle elever have adgang til digitalt udstyr. I Lyngby-Taarbæk Kommune skal det ske ved at skolerne har tilstrækkeligt udstyr til undervisning og at der er mulighed for, at eleverne kan medbringe og anvende eget udstyr i skolen.

Med dannelsen af Center for Uddannelse og Pædagogik bredes perspektivet ud til hele 0 – 18 års området – dagtilbud, SFO, skole og klub.

It strategiens formål er at understøtte fremtidens digitale læring. It strategien skal sætte rammen for en effektiv og kvalitativ planlægning, gennemførelse og evaluering af pædagogiske aktiviteter i kommunens dagtilbud, skoler og klubber.

Lærere og pædagoger skal således kunne agere i en kontekst, hvor it, som et redskab blandt flere, sætter en effektiv ramme om den pædagogiske praksis. En ramme hvor læringsmålet for det enkelte barn og den enkelte unge træder tydeligt frem og hvor planlægning, gennemførelse og evaluering optimeres og kvalitetssikres. Der er således tale om udvikling af ny praksis med afsæt i læringsgrundlaget.

Læring ses som en livslang proces, der starter, når barnet bliver født og finder sted i dagtilbud, skole, fritidstilbud og familien. Vi vil sikre helhedstænkning og et fælles læringsgrundlag for 0 – 18 års området. Læringsgrundlaget skal binde alle indsatserne sammen gennem et fælles læringssyn og tydelige rammer for det tværfaglige samarbejde

Børne- og Ungepolitikken 2013-2017

Denne strategi skal derfor ses som oplæg til en fælles forståelse af de digitale muligheder i læring og kommunikation og et fokus på, hvilke kompetencer disse muligheder sætter i spil.

Således har alle pædagogiske medarbejdere, sammen med forældrene, et fælles ansvar for at udvikle børnene til fremtidens stadig mere digitaliserede samfund.

Børne- og Ungepolitikens mål "Flere børn skal lære mere og trives bedre" nås blandt andet gennem anvendelse af it.

Rum og digitale medier tænkes i højere grad sammen. Koblingen mellem it og indretning hjælper elevernes læring, idet undervisningen rammesættes i højere grad af indretningen.

Eleverne kan komme på nettet og være på, de har adgang til samtlige netressourcer med skolens såvel som med eget udstyr. Det er naturligt, at eleverne selv medbringer udstyr.

Skolen stiller udstyr til rådighed for de elever, som ikke selv har udstyr.

Skoleudviklingsstrategien, 2012

Allerede i førskolealderen bliver de fleste børn fortrolige med digitale muligheder i form af spil, apps og forskellige websteder. Færdighederne opbygges i uformelle læringsituationer hjemme og i mange tilfælde også i institutionerne.

I skolen har it en central og lovbunden plads og skal integreres i alle fag som beskrevet i nye Forenklede Fælles Mål.

I skolefritidstilbuddene er spilkonsoller som Wii, Xbox og Playstation en del af dagligdagen. Nogle steder skabes digital musik og video, og stort set alle unge er aktive på forskellige sociale platforme flere gange dagligt. Læringsperspektivet er uformelt og typisk på de unges egne præmisser.

82 % af de 12 - 16 årige bruger mindst tre forskellige it-devices hver dag¹

Alle børn og unge skal ses og værdsættes som unikke personer og sikres ret til faglig, personlig og social udvikling i et ligeværdigt, socialt fællesskab.

Barnet skal føle sig som aktør i sit eget liv og opleve at kunne bidrage til og være værdifuld i fællesskabet.

Ny definition. Lyngby-Taarbæk Kommunes inklusionsstrategi 2012

Ovenstående understreger vigtigheden af et strategisk fokus på de pædagogiske medarbejderes arbejde med at udvikle digital kompetence hos børn og unge:

- I leg og uformel læring i dagtilbud
- I formaliseret læring og undervisning i skolen
- I digitale projekter og læring i og med sociale netværk i fritidstilbud.

Arbejdet med børnenes digitale udvikling foregår allerede i dag på mange niveauer, ofte afhængig af medarbejdernes kompetence og interesse. Strategien og efterfølgende handleplaner skal sikre et fælles mindsteniveau i alle institutioner, så alle børn kan drage fordel af de digitale muligheder. Det gælder ikke mindst når eksempelvis it anvendes til at kompensere for faglige vanskeligheder og dermed fremmer inklusion.

Innovation, medborgerskab og internationalisering er vigtige temaer, som i dag ikke kan understøttes uden digitale værktøjer og kompetence.

¹ KMD Analyse aug 2012

UDVIKLING AF BØRNS LÆRINGSPOTENTIALE I CENTRUM FOR DEN DIGITALE ANVENDELSE

Læring sker i samspil med andre. Digitale læremidler kan understøtte det enkelte barns læring. Udviklingen af læringsmiljøerne på kommunens institutioner handler således også om, hvilke læremidler der kan understøtte og udvikle læringspotentialer hos det enkelte barn og den enkelte unge. I skoleudviklingsstrategien lægges vægt på faglig viden, fordybelse, dannelse og innovative kompetencer som skal ruste eleverne til en fremtid i en globaliseret verden.

It er et centralt middel til at understøtte læreprocesser, og it kan kvalificere planlægningen, gennemførelsen og evalueringen af undervisning og pædagogiske aktiviteter. Det voksende marked af digitale læringsplatforme og materialer giver samtidig nye muligheder for at gennemføre undervisning og aktiviteter, som er målrettet det enkelte barns udviklingsniveau og som tager højde for differentieringen i en børnegruppe.

Digitale læremidler fungerer som drivkraft og motivation i børnenes læring og dermed antager it strategien et motiverende perspektiv for læring.

It skal således være med til at understøtte og udvikle de faglige læringsmiljøer, så børnene lærer mest muligt. Opgaven i dagtilbud, skoler og fritidstilbud bliver at få rammesat aktiviteter omkring det pædagogiske arbejde med it, så brugen af it styrker fagligheden og børnenes læreprocesser.

Det er strategiens mål at skabe de bedst mulige læringsbetingelser for hvert enkelt barn, hvor alle børn lærer mere og får kompetencer, der rækker ind i det 21. århundrede.

Det gør vi ved at understøtte en mere målrettet undervisning/pædagogiske aktiviteter og frigøre tid til en tættere opfølgning på effekten af undervisningen/de pædagogiske aktiviteter og det enkelte barns læringsmål.

Det gør vi ved at stille digitale læremidler til rådighed for hvert enkelt barn, som understøtter arbejdet med læringsmål, læringsdifferentiering og effektmåling.

Det gør vi ved at inddrage børnene i deres egne læreprocesser og læringsmål ved udnyttelse af de digitale muligheder.

Det gør vi gennem feedback fra voksen til barn og fra barn til voksen, der via bl.a. digitalisering kan gøres mere individuel, direkte og fortløbende.

DE DIGITALE MULIGHEDER FOR ARBEJDET MED INKLUSION SKAL UDNYTTES

I Lyngby-Taarbæk Kommune arbejder vi målrettet med inklusion. Vi ønsker at flere skal lære mere og trives bedre. Der ligger store muligheder i at arbejde målrettet med at udnytte de

potentialer, der ligger i digitale læringsplatforme og læremidler. Vi har gode erfaringer med at anvende it på det specialpædagogiske område. Erfaringerne er, at it kan være med til at rammesætte og afhjælpe nogle af de udfordringer, som børn kan være i. It skal således være med til at understøtte den samlede inklusionsindsats i Lyngby-Taarbæk Kommune.

Ved at anvende it og de nye digitale redskaber og -platforme, gives der nye muligheder for at arbejde med lyd, billeder, tekst, video og sociale medier. Ved at anvende digitale medier på nye måder, vil alle børn og unge i højere grad kunne inkluderes i almenmiljøet. Med en styrket anvendelse af digitale læremidler og -strategier udvikles praksis i understøttende retning for den samlede inklusionsindsats, så også læringspotentialer hos børn og unge med udfordringer og særlige behov kan realiseres og medvirke til, at alle børn og unge i Lyngby-Taarbæk Kommune får en ungdomsuddannelse.

Det er strategiens mål at anvendelse af it i undervisning og pædagogisk praksis, skal øge alle elevers læringspotentiale.

Det gør vi ved at øge fokus på befordrende læringsmiljøer, hvor it indgår som en naturlig og understøttende del, som inkluderer alle børns behov – og dermed bidrager til at bryde den negative sociale arv.

Det gør vi ved at anvende it som motiverende redskab for læring og understøtte børns læring og udvikling af positiv identitet og selvværd.

Det gør vi ved at opsætte mål for læringen og systematisk opfølgning.

Det gør vi ved udvikle det fysiske og det virtuelle læringsrum.

ALLE BØRN SKAL UDVIKLE DIGITAL KOMPETENCE

For børn og unge er it et middel blandt mange andre til at lære og blive dygtige.

Men it er også en kulturteknik som de skal mestre på samme måde som at læse, skrive, regne og tale engelsk. Og it er en kulturteknik, som rummer både færdigheder og en etisk dimension.

Det fælles mål er, at alle børn i dagtilbud, skole og skolens fritidstilbud udvikler ”digital kompetence”. Alle pædagogiske medarbejdere skal bidrage til at dette mål nås.

Digital kompetence består af to elementer: Digitale færdigheder og digital dannelse.

Digitale færdigheder handler om at kunne anvende de digitale muligheder i bred forstand, til informationssøgning og bearbejdning, fremstilling og præsentation, til underholdning, samfundsdeltagelse og dagligliv.

Derfor skal digitale færdigheder indgå på linje med den fysiske, sociale og personlige udvikling i dagtilbuddets læreplaner.

I skolen skal digitale medier på lige fod med analoge medier integreres i undervisningen i alle fag. Eleverne skal lære at skifte mellem og blande forskellige typer af medier – det vil sige arbejde multimodalt.

Informationskompetence bliver nødvendig i alle fag. Eleverne skal forholde sig til, hvilke informationer de bruger og fra hvilke websteder, der hentes data. De skal vælge medie og produkt - og begrunde deres valg gennem hele processen. Kommunikation, refleksion og videndeling bliver byggesten i læreprocesserne.

I skolefritidstilbud til de ældste kan man fx arbejde med avanceret lyd, billeder og video og de unge skal udfordres på både design og indhold.

Digital dannelse handler om den enkelte i forhold til den digitale og virtuelle verden. Børn og unge skal kunne vurdere og forholde sig til information, kommunikation og relationer i det "virtuelle rum". De skal kende til rettigheder og pligter, muligheder og begrænsninger i denne verden.

De professionelle voksne har et stort ansvar for den digitale dannelse af børnene i dagtilbud, skole og i skolens fritidstilbud – akkurat som de tager ansvar for den almene dannelse. De voksne leder på vej i det indhold som den allestedsnærværende information giver mulighed for.

De skal med empati og rollebevidsthed kunne sætte sig ind i de unges situation og være med til at kvalificere valg og nuancere problemstillinger med blik også for den digitale trivsel.

Læringsopfattelsen er skiftet fra en forståelse af, at børn gennem forskellige aktiviteter automatisk tilegner sig ny viden og færdigheder, til at læring foregår i fællesskaber, hvor relationerne mellem børn og børn samt børn og voksne er afgørende for resultatet.

Det pædagogiske personale skal støtte børnenes forskellige forudsætninger og ressourcer gennem et velgennemtænkt pædagogisk arbejde. Dagtilbuddene skal – med andre ord – også arbejde didaktisk.
Pejlemærker fra Task Force om Fremtidens Dagtilbud

Et anerkendende læringsmiljø er kendetegnet ved, at de professionelle tager højde for, at børn og unge lærer på forskellige måder. Lærere og pædagoger skal tage udgangspunkt i det enkelte barns ressourcer og forudsætninger samt udfordre og understøtte dem gennem brug af differentierede metoder i undervisning og andre aktiviteter. På den måde skabes de bedste forudsætninger for, at alle børn og unge kan gennemføre en uddannelse
Børne- og Ungepolitikken 2013-2017

Undervisningen tilrettelægges i åbne, fleksible og inkluderende læreprocesser, hvor deltagerperspektivet er styrende.

Såvel den formelle som uformelle læring kommer i spil i læreprocesserne.

Skoleudviklingsstrategien 2012

Det er strategiens mål, at alle børn udfordres, så de får mulighed for at udvikle digital kompetence.

Det gør vi ved at sikre en fælles forståelse og et fælles sprog om digital kompetence.

Det gør vi med afsæt i nyt, fælles læringssyn og læringsgrundlag.

MULIGHEDERNE FOR EN UDVIDET OG STYRKET DIALOG MELLEM INSTITUTION OG FORÆLDRE VIA DIGITALE PLATFORME SKAL UDNYTTES TIL AT SKABE DIALOG OG ET GODT SAMARBEJDE OM DET ENKELTE BARN'S LÆRING

Kommunikationen mellem kommunen (institutioner og medarbejdere) og brugerne (forældre, elever og andre samarbejdspartnere) er stort set digitaliseret.

Kommunikation med primærbrugerne, dvs. forældre, kolleger, elever kommer for alle til at foregå på de fælles platforme:

- BørneLynet i dagtilbud
- Skoleintra og Tabulex SFO i skolen og skolens fritidstilbud

Det er et strategisk mål at anvende endnu mere velfungerende og ensartede platforme - så forældre oplever sammenhæng og kontinuitet i samarbejdsformerne med institutionerne og kommunen.

Den nationale folkeskoleportal som er besluttet i forbindelse med reform af folkeskolen, træder i kraft i 2016 og vil blive den nye fælles indgang til læring fra 0 -16 år.

De sociale digitale platforme som fx. Facebook, Twitter, Instagram, Google+ og LinkedIN inddrages i mange virksomheders kommunikationsstrategi. Også medarbejderne i CUP kan mødes med brugere på disse platforme - tilfældigt eller for at møde brugerne hvor de er. Der er et stort pædagogisk udviklingsmæssigt potentiale i de sociale platforme, men samtidig en risiko for at komme til at blande job og privatliv på en uhensigtsmæssig måde. Der er behov for fremadrettede principper for udnyttelsen af de sociale platforme i både kommunikation og pædagogisk arbejde.

Mail vil fortsat være den primære digitale kanal mellem kommunens ansatte og andre samarbejdspartnere. Mailkommunikation sker altid med brug af den officielle arbejds-email: Skolekom eller Lotus Notes. Alle medarbejdere skal tilbydes en arbejds-email.

Det er strategiens mål at fremme en imødekommende og effektiv digital kommunikation med brugerne

Det gør vi således:

- Fortsætte udvikling af god kommunikation
- Alle institutioner har digitalt udstyr til medarbejderne
- Alle medarbejdere tildeles en arbejds-mail
- De sociale medier inddrages i det professionelle arbejde i relevante sammenhænge
- Der arbejdes kontinuerligt med den digitale kommunikations muligheder for at inddrage forældrene i børnenes læreprocesser.

FORUDSÆTNINGER FOR REALISERINGEN AF STRATEGIEN

ALLE MEDARBEJDERE SKAL HAVE DIGITAL KOMPETENCE

Den pædagogiske medarbejder, pædagog, medhjælper, lærer skal på flere niveauer kunne arbejde med og forholde sig til teknik, teknologi, didaktik og organisation.

Alle skal på brugerniveau kunne udnytte de relevante samarbejds- og kommunikationsplatforme: BørneLynet, Skoleintra, Skolekom, TabulexSFO og for nogle desuden det kommunale intranet "Lynet" og mailsystemet Lotus Notes.

Alle skal kunne tilrettelægge og facilitere det pædagogiske arbejde med institutionens digitale enheder: Tablets, computere, digitale tavler, digitale kameraer mv.

Det pædagogiske personale skal have kompetence i både mediepædagogik og mediedidaktik, dvs. kunne tage stilling til, hvilke medier der skal bruges hvornår, til hvem og hvordan. Det er afgørende for udvikling af digital kompetence.

I undervisningen skal man kunne blande forskellige typer af læremidler, hvor noget er didaktiseret, andet er "rå information" fra nettet. At kunne blende disse forskellige materialer er en kompetence, der i de kommende år skal styrkes.

En særlig udfordring ligger i udvikling af kompetence til at iværksætte digitale læreforløb, hvor man "slipper kræfterne løs", dvs. didaktisk og metodisk rammesætter forløb, hvor børn/unge anvender digitalt udstyr, tjenester mv., som den professionelle måske ikke kender i alle detaljer.

Børn og unge vil med stort udbytte for både sig selv og institutionen, kunne indgå i digitale udviklingsarbejder i form af "mediepatruljer", i samarbejde med ressourcepersoner og institutionens ledelse. Her er det oplagt at samarbejde på tværs af traditionelle institutionsskel, jf. Ny Nordisk Skole.

Den nødvendige kompetenceudvikling sker mest effektivt i det daglige arbejdsfællesskab. Aktionslæring, sidemandsoplæring, input og inspiration i form af oplæg, workshops mv. samt Læringshusets kursus- og workshoptilbud kommer i spil.

Skolerne skal prioritere diplomuddannelse til vejledere i it og læremidler, og til skolefritidstilbud og mediecoach. Kompetenceudviklingen understøtter altså både en fælles standard for alle medarbejdere og specifikke kompetencer hos grupper af medarbejdere.

Kompetencenetværk mellem dagtilbud, skoler og klubber etableres for at udnytte ressourcer og sikre videndeling.

Kvalificeret arbejde med læring og inklusion i dagtilbuddene kræver at ledelsen prioriterer, at ledelse og personale kan planlægge, reflektere over og drøfte den pædagogiske praksis.

*Pejlemærker fra Task Force om
Fremtidens Dagtilbud*

Det er strategiens mål at udvikle medarbejdernes digitale kompetence.

Det gør vi således:

- Der udarbejdes handleplaner for dagtilbud, skole og skolefritidstilbud med konkrete initiativer baseret på:
 - Etablering af læringsfællesskaber for de professionelle inden for og på tværs af institutionerne
 - Systematisk videndeling med afsæt i "best practice" og "next practice"
 - Igangsætning af kompetencenetværk på tværs af institutionstyper
- Fremrykning af uddannelse af it- og medievejledere, mediecoach og digitale ressourcepersoner i dagtilbuddene.

DIGITALISERING SKAL FORBEDRE ARBEJDSGANGE OG LÆRING

Viden og data er isoleret i mange forskellige systemer og steder på nettet, i kommunale eller nationale platforme.

Der er et stort behov for præsentation og umiddelbar adgang til relevante data for medarbejderne.

Skolerne er kommet et godt stykke ad den vej med Skoleintraplattformen. Skolefritidstilbud indfører nu et informationssystem, der understøtter børnenes dagsprogrammer, aftaler mv. BørneLynet i dagtilbuddet understøtter ligeledes kommunikation, aftaler, dokumentation mv. Den kommende Folkeskoleportal vil samle de mest relevante data for lærere, pædagoger og forældre.

De professionelle skal have et indgående kendskab til det enkelte barn, og der skal være et tæt og systematisk samarbejde på tværs af dagtilbud, skoler, fritids- og ungdomsinstitutioner omkring overgange mellem de forskellige tilbud.

Børne- og Ungepolitikken 2013 - 2017

Den generelle udvikling af it didaktiske platforme og pædagogiske materialer giver nye muligheder for planlægning og gennemførelse af pædagogiske aktiviteter. Disse nye muligheder fordrer en gennemgribende ny måde at tænke læring på. Samtidig skal organiseringen af forberedelsen af de pædagogiske aktiviteter ske på nye og mere effektive måder. Igennem digitalisering og it teknologi udvikles lærer- og pædagogrollen med fokus på nye læringsprocesser, et øget fokus på læringsprogressionen hos det enkelte barn og den enkelte elev. En øget videndeling mellem lærere og pædagoger, giver nye muligheder for at optimere planlægning, gennemførelse, evaluering og effektmåling af de planlagte aktiviteter.

It strategien sætter retningen for en samlet organisations- og kulturudvikling på kommunens institutioner.

Det øgede fokus på it og digitalisering skal gøre det nemmere og mere effektivt for det pædagogiske personale at arbejde med det enkelte barns og den enkelte elevs læringsproces. Samtidig skal en øget inddragelse af it understøtte lærere og pædagogers arbejde og skabe optimale rammer for nye og mere effektive måder at planlægge lærings- og undervisningsforløb på.

Et mere kompetent overblik over data skal være med til at sikre et stærkere fokus på læringsmål for den enkelte og bidrage til at lærere og pædagoger kan måle effekten af de pædagogiske aktiviteter.

Det er strategiens mål, at flere elever lærer mere og trives bedre.

Det gør vi ved hjælp af digitale værktøjer til det pædagogiske personale som:

- Styrker og synliggør børnenes læreproces gennem klare og relevante læringsmål med fortløbende feedback
- Nemt og effektivt integrerer relevante data og ressourcer for den enkelte lærer/pædagog
- Forenkler administration og styring.

INFRASTRUKTUR OG SYSTEMER SKAL MATCHE FREMTIDENS BEHOV

Digitaliseringen og anvendelsen af digitale værktøjer stiller store krav til infrastrukturen. Der er afsat midler til udbygning af skolernes trådløse net, så alle elever kan være online med to enheder hver i løbet af 2014. Daginstitutionerne har fået trådløst net i 2010, mens klubbernes situation på dette område varierer.

Infrastrukturen skal give adgang til de relevante systemer, både fra institutionernes egne enheder og private enheder, fx børnenes og de unges egne computere og tablets. Det digitale arbejde skal kunne foregå på tværs af netværk og digitale enheder. På skoleområdet er der igangsat et projekt, som skal åbne skolens systemer.

Fremadrettet skal der prioriteres indkøb af webbaserede systemer og læremidler, der er tilgængelige fra alle enheder (computere og tablets).

På skolerne har der været fokus på sikkerhed, overvågning og stabil drift. Vi vil i fremtiden fokusere på åbne og driftssikre systemer, som sikrer hurtige og fleksible opdateringsmuligheder.

Der skal etableres en ny, åben tilgang, der kan sikre at nye medier hele tiden kan indarbejdes og være tilgængelige. Handleplanen skal beskrive løsning, opgaver og ansvar.

Der skal være kommunalt digitalt udstyr i alle institutioner.

I daginstitutioner skal der være udstyr til personalebrug og til brug sammen med børnene.

98 pct. af de danske elever har adgang til computer med internet i forbindelse med deres skolearbejde i hjemmet. I tre ud af fire danske hjem er der mindst tre computere.

Digitaliseringsstyrelsen, 2012

I skolerne skal der være digitalt udstyr i et omfang så digital undervisning kan gennemføres som en naturlig og integreret del af undervisningen. Eleverne skal kunne benytte egne enheder på lige fod med skolens.

Underviserne skal have stillet udstyr til rådighed for brug i undervisning, planlægning og evaluering.

Skolerne skal råde over enheder til en række faste funktioner, fx tavlecomputere, video- og lydredigering.

I 2013 er der ca. 5 elever om hver skole-it-arbejdsplads. Dette niveau er alt for lavt til at kunne gennemføre it-baseret undervisning. Der skal i handleplanen beskrives forslag til forbedring af skolernes niveau på dette område.

I skolefritidstilbuddene skal der fortsat være digitalt udstyr, som skal fungere som værksteder med fokus på læring og dannelse, når børn og unge bruger de sociale medier. Der skal være mulighed for forskellige former for spil og derudover skal der være en række faste funktioner som understøtter film- og musikproduktion, "lektiecafé", projektværksted og legecafé i samarbejde med daginstitutionsområdet.

Alle de oprindelige "klubber" har etableret "computerrum" i 2012. Der skal skabes mulighed for tværgående brug af disse.

Det er strategiens mål, at infrastrukturen i alle institutioner i CUP understøtter digitalisering og digitalt arbejde.

Det sker ved:

- Handleplaner udarbejdes indeholdende konkrete og nødvendige initiativer bl.a.:
 - Udvidelse af antal enheder på skolerne
 - Kortlægning af kompetencebehov og beskrivelse af mulige aktionslæringsforløb på institutionerne
 - Kortlægning og rådgivning i forhold til etablering af sikker opbevaring af elevernes udstyr på den enkelte skole
 - Prioritering af webbaserede systemer og læremidler frem for installerede systemer og programmer.