Digitaliseringsstrategi dagtilbud, skoler og klubber 0 – 18 år

Gældende for 2018 – 2021

Ballerup Kommune

Indhold

1.0 INDLEDNING 3

1.1 BALLERUP KOMMUNES INSTITUTIONER 2021 – ET FREMTIDSBILLEDE 3
2.0 VISIONEN: 4
3.0 FÆLLES BEGREBSFORSTÅELSE 0-18 ÅR 4
3.1 Digital kompetence 4
3.2 Perspektiver i digitalisering. 6

DET DIGITALE DAGTILBUD 7

4.0 DAGTILBUD 7
4.1 Det digitale dagtilbud – 3 temaer 7
4.2 Digital ledelse og styring i dagtilbuddet 8
4.3 Digitale kompetencer og færdigheder i dagtilbuddet 9
4.4 Leg, kreativitet og læring i den digitale kontekst 10
4.5 Anvisning til hvordan institutionen implementerer digitaliseringsstrategien for 0-5 års området 11
4.6 Digitale medier og etik 13

DEN DIGITALE SKOLE OG BFO 14

5.0 SKOLE OG BFO 14
5.1 Den digitale skole & BFO – tre temaer 14
5.2 Digital ledelse og styring 14
5.3 Digitale kompetencer og digitale færdigheder 15
5.4 Digitaliserings-didaktik 16
5.5 Anvisning til hvordan skolen/BFO'en implementerer digitaliseringsstrategi for 6-16 års området 16
5. 6 Indsatser 17
5.7 Økonomi for skoleområdet 18

DEN DIGITALE KLUB 20

6.0 KLUB 20
6.1 Den digitale klub 20
6.2 Digital ledelse og styring 20
6.3 Digitale kompetencer og digitale færdigheder 21
6.4 IT'ens relationelle spor 22
6.5 Anvisning til hvordan institutionen implementerer digitaliseringsstrategien på klubområdet 22
6.6 Digitale medier og etik 24
7.0 TAKSONOMI GÆLDENDE FOR SKOLEOMRÅDET 26
7.1 Kodning 26
7.2 It-sikkerhed og ansvarlighed 26

BILAG TIL DIGITALISERINGSSTRATEGIEN 0-18 ÅR GÆLDENDE FOR 2018-2021 27

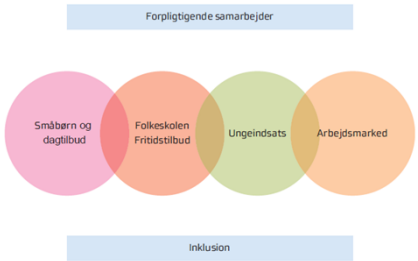
8.1 Handleplan 27
8.2 Indsatser – detaljeret indsats 30
8.3 Supplerende materialer til strategiens 4 indsatser 35

1.0 Indledning

Ballerup Kommune ønsker en overordnet digitaliseringsstrategi gældende for 0-18 års-området. Digitaliseringsstrategien anbefaler, hvordan der kan arbejdes digitalt 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.

Sammenhæng i udviklingen 0-25 år



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.

Ballerups digitaliseringsstrategi 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 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 og en række konkrete målsætninger. Specielt for skoleområdet er der beskrevet 4 indsatser, der anviser, hvordan der arbejdes med områdets temaer.
Særligt for skoleområdet er også, at der er afsat midler til indkøb af hardware, så eleverne fra 4. - 9. klasse kan tilbydes en digital enhed. Det fremgår af afsnit 5.7 Økonomi for skoleområdet, hvordan midlerne tænkes anvendt.
Strategien er gældende til og med år 2021.

1.1 Ballerup Kommunes institutioner 2021 – et fremtidsbillede

I 2021 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. Et stort forbrug af f.eks. computer, mobil og internet bidrager til digitale kompetencer på det operationelle plan, altså digitale færdigheder. En højtudviklet evne til kritisk søgning og udvælgelse af information følger ikke af et stort digitalt forbrug. Brugerne kan ganske enkelt forblive på samme niveau og kun anvende nogle specifikke applikationer. Derfor bør et stort forbrug af teknologi, som sådan ikke betragtes som bevis for digital kompetence.

3.1 Digital kompetence

Digital kompetence skal forstås som evnen til at kombinere viden, færdigheder og holdninger passende til konteksten. Digital kompetence inddeles i 3 domæner:

1) Færdigheder til at anvende digitale værktøj og medier
2) Viden, teorier og principper knyttet til teknologi
3) Holdninger til strategisk brug, åbenhed, kritisk forståelse, kreativitet, ansvarlighed og selvstændighed

Digitale færdigheder er evnen til at bruge en computer til husbehov. Når vi taler om digitalt indførte børn, så er det oftest de digitale færdigheder, de mestrer. Altså evnen til at anvende sociale medier, web 2.0[1], spille computer osv. Digitale færdigheder ses oftest ved en uimponeret tilgang fra brugerens side til nye produkter, programmer osv. De voksne omkring eleven kan ofte fejlagtigt tolke det som om, at barnet eller den unge har fuldt styr på den nyeste teknologi. Det behøver dog i langt de fleste tilfælde ikke at være det reelle billede. Opmærksomheden på dette felt bør gå på, om barnet eller den unge har evner, der rækker ud over disse digitale færdigheder.

Digitale færdigheder er fx, at

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

Digital viden er fx, at

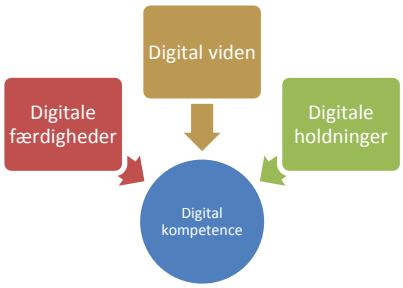
- have viden om søgemaskiner og databasers forskelligheder.
- have viden om programmers opbygning.
- Viden om filhåndtering, filkonvertering m.m..

Digital viden er, når brugeren besidder digitale færdigheder på et avanceret niveau. Eksempelvis er digital viden, at man ikke blot søger information via Google, men også har viden om, at der findes andre databaser, som er specielt indrettet til forskellige faglige formål. Bibliotekets databaser eller Infomedia, som er en database med fagblade, artikler osv., er eksempler herpå. Digital viden kendetegns også ved, at eleven har viden om fil-formater, konvertering fra en platform til en anden eller hvordan man sikrer sine data bedst også set ud fra et sikkerhedsmæssig hensyn.

Holdning til **strategisk** brug er fx, når eleven anvender digitale færdigheder og digital viden til fx problemløsning, samarbejde, kommunikation eller innovative processer. Den strategiske brug er også når digitaliseringen anvendes som et middel til at løse andre problemstillinger. Et tredje eksempel på strategisk brug er når man med kritisk tilgang anvender sociale medier. Det handler om viden om, hvordan man sikrer sin egen identitet, password, god tone i sin kommunikation osv.

Holdning til strategisk brug er fx, at

- anvende digital viden og færdighed på en kreativ, konstruktiv og kritisk måde
- anvende digital viden og færdighed i værdiskabende sammenhænge med andre
- anvende digital viden og færdighed etisk og moralsk og sikkert



Læringsdomænerne er gensidigt afhængige af hinanden. Det er nødvendigt, at hvert domæne, inddrages ligeligt.

Digital kompetence oparbejdes ved, at barnet og den unge tilegner sig digital viden, digitale færdigheder og digitale holdninger som, på en integreret måde, gør dem i stand til at færdes

[1] **Web 2.0** henviser til de muligheder, der er for brugerne for at samarbejde om og dele information online.

Digital kompetence

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

og navigere i en global digitaliseret verden. På den baggrund kan barnet eller den unge udvikle evner 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.

I Ballerup Kommune er digital kompetence 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

Dette tydeliggør den voksnes ansvar for inddragelsen og udviklingen af den digitale kompetence, 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 stræben efter viden og udvikling. Det er hér, den digitale dannelse spiller en central rolle, og en overordnet vision og strategi giver mening.

3.2 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 kompetence nødvendig for at kunne begå sig i samfundet. For at Ballerup Kommune 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.

4.0 Dagtilbud

Kapitlet om Det digitale dagtilbud indledes med præsentation af tre temaer som er; digital ledelse og styring, digitale kompetencer og færdigheder, leg, kreativitet og læring i den digitale kontekst. Til temaerne er der knyttet nogle mål, som er de mål, der skal indgå i handleplanen. Kapitlet afsluttes med nogle konkrete bud på, hvordan man kan arbejde med de tre temaer. Bagerst i strategien er der en skabelon som kan anvendes til udarbejdelse af institutionens handleplan.

4.1 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.

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.

De tre temaer:

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

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 dagtilbudslovens 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.

4.2 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.

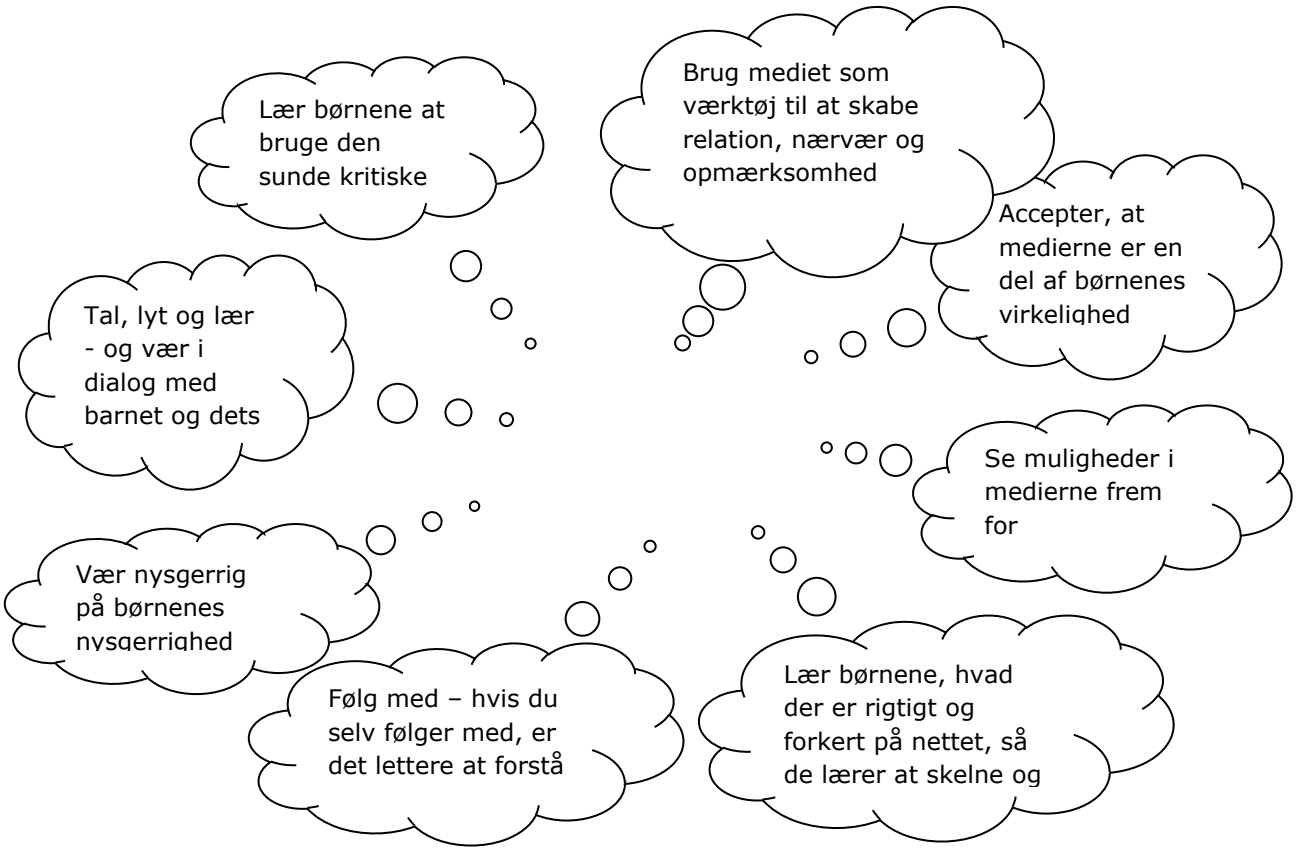
Temaets overordnede mål
Den digitale ledelse skal have særlig fokus og styring med institutionens digitaliseringsstrategi, den digitale kommunikation, digital infrastruktur og det økonomiske aspekt, som det medfører.

Mål:

- Hver institution udarbejder en lokal strategi med afsæt i kommunens overordnede digitaliseringsstrategi 0-18 år.
- Kommunikation med forældre, som er relateret til den daglige dialog, sker via en digital brugerportal som fx BørneIntra (AULA når den træder i kraft i 2020)
- Det fremgår af de pædagogiske læreplaner, hvordan man ønsker at fremme digital dannelse

4.3 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].



4.3.1 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.

[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.

Temaets overordnede mål
Det pædagogiske personale skal sætte fokus på barnets digitale færdigheder og digitale kompetencer, og derigennem bidrage 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

4.4 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 tablet, 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 læreplanstemaerne, 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 læreplanstemaerne 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

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

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

4.5.2 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 og efter 2020 via AULA
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 handleplan 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
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. BørneIntra erstattes af AULA fra august 2020

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. Kommunikationen via Børneintra afløses som nævnt af AULA, når den tages i brug i 2020

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 har fundet 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.

<u>Vurdering af apps og programmer</u>
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	Læringsværdi	Social værdi
Interaktiv værdi	Æstetisk værdi	Aldersrelaterede
Kompetenceudviklingsværdi		

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.

4.6 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 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, tablet 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?

5.0 Skole og BFO

Kapitlet om Den digitale skole & BFO indledes med præsentation af tre temaer. Det er digital ledelse, digitale kompetencer og digitale færdigheder samt digitaliserings-didaktik. Temaerne opnås ved hjælp af 4 indsatser.
Hvert tema har yderligere tilknyttet nogle mål, som er de mål, der skal indgå i handleplanen. Bagerst i strategien er der en skabelon som kan anvendes til udarbejdelse af skoler og BFO'ens handleplan.

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] 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.

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 digitaliserings-didaktik

De tre temaer:

- digital ledelse og styring
- digitale kompetencer og færdigheder
- digitaliserings-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. Ballerup Kommune tilbyder at stille en enhed til rådighed for alle elever fra 4.-9. klasse. Det er eleverne helt frit for, at medbringe egne enheder, sålænge de kan tilgå de samme programmer, som der arbejdes med i skolen. Der er ingen support af elevernes egne medbragte enheder.
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.

[3] Didaktik dækker over forberedelse, udførelse og evaluering af undervisningen.

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. Skolens budget skal tage højde for, at digitale enheder forældes. Derfor laver den enkelte skole en udskiftningsprocedure for deres digitale enheder.

AULA erstatter SkoleIntra i 2019. Denne ændring kræver en særlig opmærksomhed fra ledelsen. Der udpeges superbrugere til at være lokale rådgivere på skolerne. Alle medarbejdere får kursus i brugen af AULA.

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 handleplan på baggrund af den kommunale digitaliseringsstrategi 0-18 år 2018-2021
- Ledelsen interesserer sig for, hvordan digitalisering understøtter det enkelte fag med øje for et fagligt løft
- Der udarbejdes vedligeholdelsesplan for skolens digitale udstyr

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.

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.

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.

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, digital viden og digitale holdninger 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.

Mål:
- Lærere og pædagoger udvikler gennem lokale og kommunale netværk en viden om, hvordan digitalisering kan højne faglighed og læring i børnenes hverdag
- Kompetenceudvikling med en særlig fokus på lærernes kompetence.
- Digital dannelse med særlig fokus på kritisk informationssøgning, fortolkning af digitale mediers mangfoldige repræsentationer, netetik, brugen af det virtuelle rum

5.4 Digitaliserings-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.

PLC-teamet indgår i teamets planlægning af undervisningen og giver anvisninger på, hvor, hvordan og hvornår IT kan højne fagligheden i faget.

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
- Der skal arbejdes med innovative processer i form af kodning/programmering
- Børn og unge, pædagoger og lærere arbejder med multimodale digitale udtryk
- Digitale ressourcer integreres i elevernes skoledag
- Inddragelse af den internationale dimension, fx ved global kommunikation.

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.

Temaerne opnås ved at arbejde med de 4 indsatser:

1. Lærernes og pædagogernes digitale kompetencer
2. Kodning – digitale og innovative processer
3. Informationssøgning
4. Social ansvarlighed og it-sikkerhed

5. 6 Indsatser

De 4 indsatser bliver beskrevet med formål og mål i selve strategien. I handleplanen som findes som bilag til strategien, er indsatserne uddybet.

Indsats 1: Lærernes og pædagogernes digitale kompetence

Formål:
At udvikle pædagoger og læreres digitale kompetencer og digitale færdigheder.

Mål

- At lærere og pædagoger får mulighed for at bevidstgøre sig om egne kompetencer og færdigheder inden for det digitale felt
- At afklare behovet for en indsats på skolen
- At den enkelte skole planlægger, hvordan man gennemfører og udfører et kompetenceløft for samtlige medarbejdere.

Indsats 2 Kodning - digitale og innovative processer

Formål
Indsatsen skal gøre eleverne klar til at leve i en digitaliseret verden. Eleverne skal have viden om, hvordan de kan have indflydelse på teknologien.
De skal have viden om de processer, der er bag den teknologi, de anvender, og de skal I en løbende vekselvirkning mellem analytisk arbejde, design og kodning opnå forståelse af centrale design- og programmeringsfaglige begreber.

Mål
Eleverne skal lære at producere, videreudvikle og analysere digitale produkter.

Indsats 3 Informationssøgning

Formål
Ved at anvende korrekte søgetermer, målrettet og begrundet valg af database og supplering af bøger og artikler, skal eleverne blive i stand til at indhente og sortere i den enorme mængde information, der findes.

Mål
Målet er, at eleverne får forståelse for:

- hvornår det er mest relevant at søge information på biblioteket, i en database eller på internettet
- at der er flere trin i en søgeproces, og at de opbygger en rutine i at gå igennem faserne i deres fremtidige informationssøgninger.

Indsats 4 Social ansvarlighed(andre) og It-sikkerhed(egen)

Formål
Med fokus på social ansvarlighed og it-sikkerhed sikres børn og unges forudsætninger for, i en tidlig alder, at blive rustet til at leve og arbejde i et samfund, hvor de skal være kritisk tænkende i arbejdet med og brugen af digitale medier.

- De skal kunne begå sig trygt, forsvarligt og etisk korrekt, når de anvender it og medier og er digitalt sociale
- De skal kunne begå sig trygt og sikkert på nettet i den digitale kontakt og kommunikation med omverdenen.

Mål
Eleverne:

- har viden om hvordan de bedst præsenterer sig selv på sociale medier
- har viden om, at de ikke har kontrol over, hvordan oplysninger og billeder på sociale medier spredes, men at de er bevidste om at sikre egne billeder
- har viden om, hvordan man beskytter eget privatliv (fx på sociale medier) og har respekt for andres privatliv
- kan opsætte deres personlige profiler på sociale medier, uden at de bliver personhenførbare
- kan diskutere etiske spørgsmål vedrørende kommunikation på internettet.

5.7 Økonomi for skoleområdet

Der er afsat midler til indkøb af IT på skolerne år 2018-2021. Midlerne skal anvendes til anskaffelse og vedligeholdelse af elevernes digitale værktøjer. Det forventes, at de enkelte skoler og BFO'er afsætter midler til at kunne gennemføre deres lokale handleplan samt midler til digitale undervisningsmaterialer.

Midlerne fordeles således, at der;

- på skolerne indkøbes computere til alle elever fra 4. – 9. klasse. Enhederne skal understøtte skybaseret databehandling
- er midler til at vedligeholde bestanden af de indkøbte enheder, så alle fra 4. – 9. klasse tilbydes en låneenhed

Skolen har et ansvar for at afsætte midler til det øvrige IT-inventar. Det bør fremgå af skolens handleplan, hvordan der kan tildeles enheder, så eleverne i indskolingen kan tilgå den digitale verden, når der er behov. Fx kan de nuværende overskydende enheder overtages af 0.-3. klasse.

Den digitale klub

6.0 Klub

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 har yderligere tilknyttet nogle mål, som er de mål, der skal indgå i handleplanen. Bagerst i strategien er der en skabelon som kan anvendes til udarbejdelse af skoler og BFO'ens handleplan.
Til hvert tema er der nogle konkrete bud på, hvordan man kan arbejde med de tre temaer.
"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.

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 tablet 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 hits hun kan få – hun håber, de laver en musikvideo senere på året.

Temaets overordnede mål
Den digitale ledelse skal have særlig fokus på og styring med institutionens digitaliseringsstrategi, den digitale kommunikation, digital infrastruktur og det økonomiske aspekt, som det medfører.
Mål:

- 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 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 handleplan 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 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 den 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	Læringsværdi	Social værdi
Interaktiv værdi	Æstetisk værdi	Aldersrelaterede
Kompetenceudviklingsværdi		

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, tablet 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?

7.0 Taksonomi gældende for skoleområdet

Taksonomien knytter sig til indsatserne kodning og it-sikkerhed og ansvarlighed. Taksonomien anviser den progression, der kan arbejdes med på de enkelte klassetrin.

Der henvises i øvrigt til kapitel 9.0 Supplerende materiale til strategiens 4 indsatser, hvor der er link til programmer og materialer der bruges i taksonomien.

7.1 Kodning

Indskoling

- Eleverne kan følge en enkel instruktion, til opbygning af et program eller styring af en robot.
- Eleverne kan fremlægge og forklare dele af programmeringen i deres kode.
- **---Programmer er fx----**
  Scratch4kids
  Programmering af Bee-bot
  Code Studio
  "Lær at kode" - Alinea

Mellemtrin

- Eleverne kan arbejde med simpel kodning
- Eleverne kan designe, producere, og formidle et produkt
- Eleverne kan videreudvikle et eksisterende digitalt produkt

---Programmer er fx----
Littlebits/droner
Robotter/Lego League
Scratch/Tinker
"Lær at kode" - Alinea
Ultra-Bit

Udskoling

- Eleverne kan designe, og producere et digitalt produkt "fra bunden".
- Eleven har kendskab til programmeringens grundbegreber:
  -Variable og datatyper (fx heltal, kommatal, tekster)
  -Operatorer (fx plus, minus, lig-med)
  -If eller loops -konstruktioner
-
- **---Programmer er fx---**
  "Lær at kode" - Alinea
  Makey Makey
  Trinket.io
  Arduino

7.2 It-sikkerhed og ansvarlighed

Indskoling

- Eleven kan anvende it til hverdagskommunikation
- Eleven har viden om digital kommunikation i skrift, billede og lyd
- Eleven kan sætte sig i afsenderens eller modtagerens oplevelse af kommunikationen
- Eleven har viden om modtager- og afsenderforhold i digital kommunikation
- Eleven kan begå sig i et virtuelt univers
- Eleven har viden om digitale profiler og digital kommunikation

Mellemtrin

- Eleven kan forholde sig bevidst til konsekvenserne af sin færden på internettet
- Eleven har viden om digitale fodspor
- Eleven kan vurdere konsekvensen af ytringer på internettet
- Eleven har viden om muligheder og faldgruber for kommunikation på internettet
- Eleven kan videndele og samarbejde via internettet
- Eleven har viden om samarbejdsmuligheder på internettet

Udskoling

- Eleverne kan diskutere etiske spørgsmål vedrørende kommunikation på internettet
- Eleven har viden om kommunikationsetik
- Eleven kan vælge digitale teknologier i forhold til situationen
- Eleven har viden om digitale teknologiers kommunikationsmuligheder
- Eleven kan diskutere betydningen af digitale kommunikationsteknologier for eget liv og fællesskab
- Eleven har viden om sammenhængen mellem digitale teknologier og kommunikation

Bilag til digitaliseringsstrategien 0-18 år gældende for 2018-2021

8.1 Handleplan

Der udarbejdes en handleplan, som anviser, hvordan der arbejdes med de tremaer.

Her følger et bud på, hvordan handleplanerne for hhv. dagtilbud, skoler og BFO og klub kan se ud.

Handleplanernes succeskriterier er sat på baggrund af de tre temaers mål.

8.1.1 Dagtilbud

Initiativ	2018	2019	2020	2021	Succeskriterier
Digital ledelse og styring					
Kommunikation					Digital kommunikation med forældre
Handleplan					Hver institution udarbejder en lokal handleplan på baggrund af den kommunale strategi
					Det fremgår af de pædagogiske læreplaner, hvordan man ønsker at fremme digital dannelse.
Digitale færdigheder og digitale kompetencer					
Videndeling					Digital videndeling er en naturlig del af det pædagogiske arbejde
Digital dannelse					Barnets digitale færdigheder anerkendes, og det pædagogiske personale understøtter udviklingen af barnets digitale kompetencer
Digitaliserings-didaktik					
It i dagtilbuddet					Det skal fremgå af læreplanstemaerne hvordan IT inddrages

8.1.2 Skoler og BFO

Initiativ	2018	2019	2020	2021	Succeskriterier
Digital ledelse og styring					
Fagligt løft					Ledelsen interesserer sig for, hvordan digitalisering understøtter det enkelte fag med øje for et fagligt løft
Handleplan					Hver skole/BFO udarbejder en lokal handleplan på baggrund af den kommunale strategi
Digitale færdigheder og digitale kompetencer					
Videndeling					Lærere og pædagoger udvikler gennem lokale og kommunale netværk en viden om, hvordan digitalisering kan højne faglighed og læring i børnenes hverdag
Kompetenceløft (Indsats 1)					Lærere og pædagoger udvikler gennem lokale og kommunale netværk en viden om, hvordan digitalisering kan højne faglighed og læring i børnenes hverdag
It-sikkerhed (indsats 4)					Digital dannelse med særlig fokus på kritisk informationssøgning, fortolkning af digitale mediers mangfoldige repræsentationer, netetik, brugen af det virtuelle rum
Digitaliserings-didaktik					
Kodning (Indsats 2)					Der skal arbejdes med innovative processer i form af kodning/programmering
Digitale læremidler (Indsats 3 er en del af dette punkt)					Digitale ressourcer integreres i elevernes skoledag
21 skills og multimodalitet					Børn og unge, pædagoger og lærere arbejder med multimodale digitale udtryk
Den internationale dimension					Inddragelse af den internationale dimension, fx ved global kommunikation

8.1.3 Klub

Initiativ	2018	2019	2020	2021	Succeskriterier
Digital ledelse og styring					
Kommunikation					Kommunikation med de unge og i et vidst omfang forældre, som er relateret til den daglige dialog, sker via en digital brugerportal
Handleplan					Hver institution udarbejder en lokal handleplan på baggrund af den kommunale strategi
					Der udarbejdes udskiftningsplaner for klubbens IT-udstyr
Digitale færdigheder og digitale kompetencer					
Netetik og digitale sociale medier					Der er særlig fokus på kritisk informationssøgning, fortolkning af digitale mediers mangfoldige repræsentationer, net-etik, brugen af det virtuelle rum
It-sikkerhed og digital dannelse					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

8.2 Indsatser – detaljeret indsats

Indsats 1: Lærernes og pædagogernes digitale kompetence
Formål:
At udvikle pædagoger og læreres digitale kompetencer og digitale færdigheder.

Mål

- At lærere og pædagoger får mulighed for at bevidstgøre sig om egne kompetencer og færdigheder inden for det digitale felt
- At afklare behovet for en indsats på skolen
- At den enkelte skole planlægger, hvordan man gennemfører og udfører et kompetenceløft for samtlige medarbejdere.

Et kompetenceløft på skolen kan gribes forskelligt an. Der vil være fælles områder, som de fleste medarbejdere bør løftes inden for. Herudover vil der være behov for enkelte særlige kompetenceløft. PLC-medarbejderne kan bidrage til den særlige indsats.

Når skolerne realiserer kompetenceløftet, er det vigtigt, at der ikke blot fokuseres på digitale færdigheder, men at personalet får viden, så de kan dække hele den digitale kompetence.

Denne viden bør dække disse 4 områder:

- **Sikkerhed**: Jura, håndtering af identitet, beskyttelse af data, sundhed
- **Information**: Lagring, søgning, kritisk evaluering, selvbetjening
- **Produktion**: Konfiguration, automatisering, digital udforskning, produkt og deling
- **Kommunikation**: Valg af medie, social bevidsthed, samarbejde, aktiv deltagelse.

Skybaseret databehandling - kompetenceløft
Da der er en satsning på skybaseret databehandling, bør der være et særligt kompetenceløft for ansatte, som hjælper denne satsning på vej. Det kan fx være ind en indsats på brugen af Google for Education (G SUITE for Education).
Kompetenceudviklingen kan gribes forskelligt an, og det er op til den enkelte skole, hvordan dette arbejde tilrettelægges.

Indsats 2 Kodning - digitale og innovative processer

Formål
Indsatsen skal gøre eleverne klar til at leve i en digitaliseret verden. Eleverne skal have viden om, hvordan de kan have indflydelse på teknologien.
De skal have viden om de processer, der er bag den teknologi, de anvender, og de skal I en løbende vekselvirkning mellem analytisk arbejde, design og kodning opnå forståelse af centrale design- og programmeringsfaglige begreber.

Mål
Eleverne skal lære at producere, videreudvikle og analysere digitale produkter.

Det betyder at:
- Elevernes arbejds- og designproces med at idégenere, remixe, videreudvikle og heraf nyudvikle digitale produkter er i centrum (den innovative cirkel[4])
- Eleverne skal være digitale skabere i stedet for digitale forbrugere
- Eleverne kan anvende grundlæggende elementer af programmering i forbindelse med remix, videreudvikling samt egen udvikling af digitale produkter
- Eleverne skal arbejde med digitale produkter af forskellig art. Dette kan fx være spil, simuleringer, apps, (dynamiske) hjemmesider, elektroniske moduler, censorer og robotter
- Eleverne skal opnå indsigt i sammenhæng mellem algoritmer og programmer
- Eleverne skal arbejde med programmering i enkelte, selvstændige (og samarbejdende) øvelser og i forbindelse med egne digitale produkter. De skal kunne anvende programmering til at tilføre nye funktionaliteter til eksisterende programmer gennem ændringer i enkle kodelinjer og konstruktion af udvidelser.

Hvorfor[5]
Kodning og digital skabelse inviterer til, at eleverne lærer ved at prøve, og til at forstå at fejl er en naturlig del af læringsprocessen.
Resultatet er børn, der er kreative og innovative og tør prøve kræfter med nye muligheder.

Indsatsen træner eleverne i 2 spor;
- den faglige viden om kodning
- at kodning bliver et middel til at arbejde med digitale og innovative processer

Kodning er ikke et selvstændigt fag, men skal inddrages i de eksisterende fag.
Kodning kan fx fremhæves i fagene matematik, dansk, natur og teknologi, håndværk og design, men har også berettigelse i andre fag.

Dansk:	**Matematik:**	**Håndværk og Design**	**Natur & Teknologi**
Det drejer sig blandt andet om kompetencer inden for kommunikation, problemløsning og informationssøgning og naturligvis arbejdet med multimodale og interaktive tekster samt det at formidle	I matematik understøtter kodning arbejdet med variabler, logisk tænkning, operationelle sætninger som større end/mindre end osv. Det betyder, at kodning kan hjælpe eleven til	Håndværk og Design handler ofte om at designe fysiske objekter. Men det er lige så relevant at lade eleverne designe deres egen app eller deres eget computerspil. Det indeholder klassiske	Det nok mest oplagte fag, som understøtter arbejdet med kodning/ programmering. Faget har til mål at eleverne skal være nysgerrige og forstå omverdenen. Det

digitalt.	at forstå komplekse matematiske begreber i praktisk anvendelse.	designelementer som anvendelse af skitser, afprøvning af ideer og arbejde med forskellige designprocesser.	handler om, at give eleverne en forståelse af, hvordan teknologien fungerer, hvem styrer den og hvad kan den anvendes til.

[4] "Innovationens Syv Cirkler." https://startvaekst.virk.dk/sites/default/files/innovationenssyvcirkler.pdf. Åbnet 4 okt.. 2017.
[5] http://appacademy.d#k/forborn/hvorfor-skal-man-laere-om-programering-i-folkeskolen/

Indsats 3 Informationssøgning

Formål
Ved at anvende korrekte søgetermer, målrettet og begrundet valg af database og supplering af bøger og artikler, skal eleverne blive i stand til at indhente og sortere i den enorme mængde information, der findes.

Mål
Målet er, at eleverne får forståelse for:
- hvornår det er mest relevant at søge information på biblioteket, i en database eller på internettet
- at der er flere trin i en søgeproces, og at de opbygger en rutine i at gå igennem faserne i deres fremtidige informationssøgninger.

De skal kunne:
- Søge kvalificeret på nettet med kildekritik for øje
- Sortere og udvælge informationer
- Bearbejde information fra nettet
- Opstille en kildeliste
- Udvælge korrekte søgeord
- Anvende korrekt søgemaskine og dens avancerede søgemuligheder
- Anvende databaser til søgning af fx. artikler
- Søge efter billeder og tekster der efterlever Creative Commens-reglerne.

Hvorfor
Brugen af internettet, indsamling af større mængder data og adgang til digitale teknologier stiller hele tiden øgede krav om, at eleven lærer at søge information målrettet: at indsamle, sortere, udvælge og forholde sig kritisk til information, som er relevant i forhold til det læringsindhold, der arbejdes med.

Mange elever er i dag vant til at søge på nettet. Men for ofte er søgningerne for ustrukturerede og ikke-målrettede. De fleste kender ikke til fordelene ved at benytte biblioteket, en database eller en søgemaskines avancerede søgemuligheder.

Denne indsats skal bidrage til at styrke elevernes kompetencer inden for informationssøgning, begyndende kildekritik og relevansvurdering.

Indsats 4 Social ansvarlighed(andre) og It-sikkerhed(egen)

Formål
Med fokus på social ansvarlighed og it-sikkerhed sikres børn og unges forudsætninger for, i en tidlig alder, at blive rustet til at leve og arbejde i et samfund, hvor de skal være kritisk tænkende i arbejdet med og brugen af digitale medier.

- De skal kunne begå sig trygt, forsvarligt og etisk korrekt, når de anvender it og medier og er digitalt sociale
- De skal kunne begå sig trygt og sikkert på nettet i den digitale kontakt og kommunikation med omverdenen.

Mål
Eleverne:

- har viden om hvordan de bedst præsenterer sig selv på sociale medier
- har viden om, at de ikke har kontrol over, hvordan oplysninger og billeder på sociale medier spredes, men at de er bevidste om at sikre egne billeder
- har viden om, hvordan man beskytter eget privatliv (fx på sociale medier) og har respekt for andres privatliv
- kan opsætte deres personlige profiler på sociale medier, uden at de bliver personhenførbare
- kan diskutere etiske spørgsmål vedrørende kommunikation på internettet.

Hvorfor
Beslutningen om at bruge sociale medier bør være en del af skolens værdi- og ledelsesgrundlag. Uanset om sociale medier indgår i skolens aktiviteter eller ej, så er sociale medier en stor del af børnene og de unges liv. Derfor er det vigtigt, at skolen forholder sig til, hvordan børnene og de unge bruger medierne.

Progression i elevernes digitale dannelse og sociale ansvarlighed på nettet
Med udgangspunkt i materialet fra Digital dannelse[6] vil alle elever 1. - 9. klasse kunne arbejde målrettet med social ansvarlighed og it-sikkerhed.

Materialet inddrages i undervisningen og tager som minimum 6 timer for hvert modul.

[6] https://digitaldannelse.org/uv-materiale/grundpakke-til-folkeskolen/

8.3 Supplerende materialer til strategiens 4 indsatser

Dette afsnit er forslag til hvad der kan arbejdes med i de forskellige indsatser. Det er tænkt som vejledning når skolerne skal lave deres handleplaner.

Kompetenceløft

Lærere og pædagoger gør sig bevidste om sin placering på den digitale taksonomi og dermed blive i stand til, at kunne identificere hvad der skal til at nå næste udviklingstrin.

Personalet kan tage testen "Det digitale kompetencehjul" en gang årligt.
https://digitalekompetencer.dk/survey/
Efter endt test, vælges 1 eller 2 områder ud, hvor man ønsker at sætte ind med en særlig indsats.

Google uddannelse G suite Træning
https://edutrainingcenter.withgoogle.com/fundamentals/course

Kodning

Side til kodning i indskolingen
http://klubkodesmart.dk/kodestafetten/temadage-med-programmering/

Code Studio
Kurser i kodning for indskoling og mellemtrin
https://studio.code.org/courses

Opgaver til indskolingen
http://4code.dk/elevark-2

Programmering udskolingen
https://www.openprocessing.org/

Opgaver til kodning på alle niveauer
http://codekids.dk/maker-tools/intro-opgaver-arduino.html

https://codecombat.com/

Informationssøgning

SøgSmart

kortlink.dk/rd8m

BIBgame – børn som kompetente brugere af Cicero Web (Skoleportalen)
Et interaktivt lærings- og oplevelsesspil til undervisning og formidling på henholdsvis skolernes PLC'er og folkebibliotekerne.

Hvordan
Via en struktureret cirkulær søgemetodik, vil eleverne kunne udvælge relevant information. Processen er i 5 trin:

1. Analyse af emner
2. Søgestrategi
3. Vælg søgeredskab
4. Foretag søgningen
5. Vurder materialet og vær kildekritisk

Social ansvarlighed og it-sikkerhed

Søgning på nettet
http://www.google.dk/intl/da/insidesearch/tipstricks/all.html

Et alternativt materiale:
https://redbarnet.dk/skole/sikkerchat/
https://beinternetawesome.withgoogle.com/
Programmet er fra Google (på engelsk) og træner eleverne i:

- Hvad deler man på nettet, med dem man kender og dem man ikke kender
- Hvad er falske sider. og hvad kan de snyde en med
- Sikkerhed med adgangskoden
- Tal pænt på nettet
- http://digitaldialog.dk

Menneskerettigheder
https://digitaleunge.files.wordpress.com/2014/10/din-guide-til-menneskerettigheder.pdf

http://www.medieraadet.dk/html/saft/html/saftstart.html