

# FREMTIDENS BØRN OG UNGE

DIGITALISERINGSPLAN FOR 0 – 18-ÅRSOMRÅDET



HELSEINGØR  
KOMMUNE

## INDHOLD

Kompetencekrav til børn og unge i det 21. Århundrede.....	3
Vores mål.....	5
Vi iværksætter 5 indsætter for at nå målene .....	6
1. Vi styrker og sætter mål for den digitale udvikling .....	7
2. Vi skaber sammenhæng og fælles retning for udviklingen i digitaliseringen af børne- og ungeområdet .....	8
2.1 At overgangssamarbejdet får et forpligtende fokus på videndeling om digital læring.....	8
2.2 At der udvikles et fælles it-og mediekodeks for vores kompetente digitale verdensborgere.....	9
2.3 At der etableres et rådgivende it-panel på dagtilbuds- og skoleområdet.....	9
3. Vi kompetenceudvikler personalet i dagtilbuddene .....	10
4. Vi bringer professionelles it- og mediekompetencer i spil på børne- og ungeområdet .....	11
4.1 Samarbejde med erhvervs- og foreningslivet.....	11
4.2 Vi inviterer entreprenante medie- og it-professionelle ind i læringen .....	11
4.3 Vi afholder fælleskommunale turneringer og camps for skoleelever.....	12
5. Vi gør skolernes pædagogiske læringscentre til omdrejningspunkt for den digitale udvikling .....	13
Afslutning .....	14

## KOMPETENCEKRAV TIL BØRN OG UNGE

### I DET 21. ÅRHUNDREDE

Børn og unge i Helsingør Kommune skal have kompetencer, der gør dem i stand til at begå sig i en globaliseret og digital verden. Børnene skal sikres en nærværende og differentieret læring, hvor forskelligartede digitale medier indgår og giver mulighed for forskellige formidlingsformer, som supplerer og understøtter hinanden.

IT og medier skal være en del af den didaktiske ramme i både dagtilbud og skoler, og skal derfor være et integreret redskab i hverdagen og anvendes, hvor den understøtter børn og unges leg, læring, trivsel i fællesskaber.

OECD (Organisation for Economic Co-operation and Development ) har opstillet 4 typer af kompetencer, der er nødvendige i det 21. århundrede. Fundamentet er, at *alle skal blive gode til at lære, - at lære*. En del af grundlaget bag den nye skolereform fra 2014 er ønsket om at styrke udfoldelsen af disse kompetencer.

De fire vigtigste kompetencer – ”de fire K'er”, er:

- |   |                          |
|---|--------------------------|
| 1. <b>K</b> ritisk tænkning og problemløsning | 2. <b>K</b> ommunikation |
| 3. <b>K</b> reativitet og innovation          | 4. <b>K</b> ollaboration |

Udviklingen skal gå fra det legende og eksperimenterende barn til det kritiske og reflekterende unge menneske. Børn og unge skal motiveres til at sætte sig ind i nye vidensområder, de skal lære at søge viden, de skal udvikle forskellige former for samarbejdskompetencer. De skal kunne påtage sig ”roller” som modtagere, undersøgere, producenter og deltagere, og de skal blive gode til at kommunikere lo-

kalt, nationalt og globalt. Derfor er det nødvendigt, at børn og unge behersker digitale teknologier, da disse teknologier er en forudsætning for at kunne udvikle det 21. århundredes kompetencer.

Det er vores opgave at forberede børn og unge til:

- At varetage jobs, der endnu ikke eksisterer
- At bruge teknologier, der endnu ikke er opfundet
- At løse problemer, som vi endnu ikke ved, vil være problemer.

Dagtilbud og skoler skal i højere grad tage denne udfordring op.



## VORES MÅL

Med afsæt i ønsker og forventninger til vores børn og unges fremtidige kompetencer, er det overordnede mål for 2020, at:

**Børn og unge i Helsingør Kommune er kompetente digitale verdensborgere**

At vores børn og unge er kompetente digitale verdensborgere betyder, at vi vil arbejde med følgende delmål:

- Vores børn og unge mestrer det 21. århundredes kompetencer (*De fire K'er*)
- Vores børn og unge lærer med nye medier og teknologier
- Vores børn og unge skaber produkter med nye medier og teknologier.

Digitaliseringsplanen indeholder de indsatser, som vi vil iværksætte for at opnå disse mål.

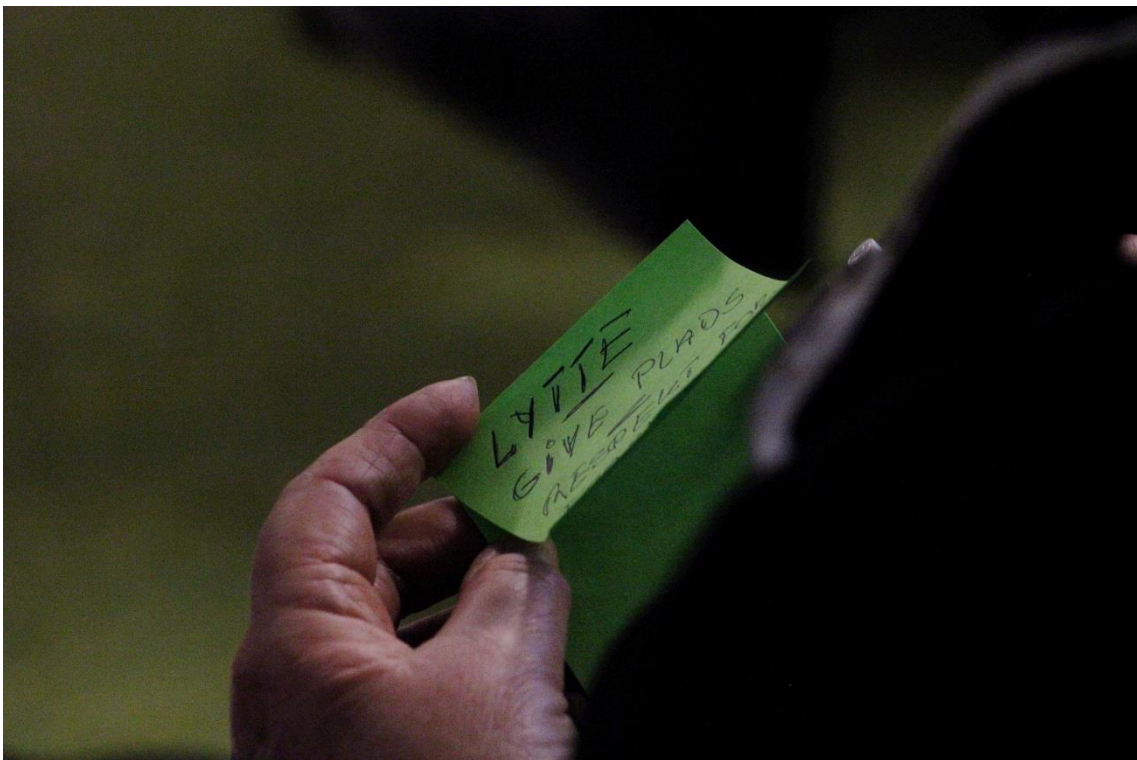
Vi vil måle på vores delmål ved at identificere tegn, der viser os hvorvidt børn og unge arbejder kollaborativt og innovativt, om de anvender nyere medier og teknologier i deres læringsprojekter, og om de produkter, som børnene producerer, er skabt med it og medieinddragelse.

I perioden 2016-2020 evaluerer og justerer vi løbende udvalgte indsatser og handlinger. Evalueringen udarbejdes af Uddannelseshuset i samarbejde med institutioner og skoler, og resultaterne præsenteres for alle medarbejdere på børne- og ungeområdet og for Helsingør Kommunes byråd.

## VI IVÆRKSÆTTER 5 INDSATSER FOR AT NÅ MÅLENE

Frem til år 2020 vil vi iværksætte følgende indsatser:

1. Vi styrker og sætter mål for den digitale udvikling
2. Vi skaber sammenhæng og fælles retning for udviklingen i digitaliseringen af børne- og ungeområdet
3. Vi kompetenceudvikler personalet i dagtilbuddene
4. Vi bringer professionelles IT- og mediekompetencer i spil på børne- og ungeområdet
5. Vi gør skolernes Pædagogiske Læringscentre til omdrejningspunktet for den digitale udvikling i skolen.



## 1. VI STYRKER OG SÆTTER MÅL FOR DEN DIGITALE UDVIKLING

En forudsætning for, at den digitale udvikling i dagtilbud og skoler i Helsingør styrkes, er en fokuseret ledelse af den lokale udvikling. Der skal formuleres en tydelig retning. Digitale projekter skal forankres og integreres i lokale mål og aktiviteter.

### **Handling:**

Implementering og effekt af digitaliseringsplanen skal indgå som en del af centeraftalen og i de decentrale aftaler med skoler og dagtilbud. For hver enkelt enhed skal der derfor udarbejdes planer med mål for arbejdet med it og digitale medier.



## **2. VI SKABER SAMMENHÆNG OG FÆLLES RETNING FOR UDVIKLINGEN I DIGITALISERINGEN AF BØRNE- OG UNGEOMRÅDET**

Familier og børn i Helsingør Kommune skal opleve en sammenhæng i mål og aktiviteter mellem dagtilbud og skoler – *også* når det gælder den digitale udvikling.

### ***Handlinger:***

#### **2.1 AT OVERGANGSSAMARBEJDET FÅR ET FORPLIGTENDE FOKUS PÅ VIDENDELING OM DIGITAL LÆRING**

Den digitale videndeling på tværs af dagtilbud og skoler skal styrkes. Det er en fælles opgave at sørge for, at der er sammenhæng i børns læring med it og medier. Samarbejdet om børns overgang mellem dagtilbud og skole skal derfor tilføres et forpligtende fokus på videndeling om digital læring.





## **2.2 AT DER UDVIKLES ET FÆLLES IT-OG MEDIEKODEKS FOR VORES KOMPETENTE DIGITALE VERDENSBORGERE**

Vi vil udvikle et fælles kodeks for, hvad børn og unge skal arbejde med og lære samt for hvordan det er hensigtsmæssigt at begå sig i det digitale univers, for at blive kompetent digital verdensborger i Helsingør Kommune. Udviklingen af kodekset samt løbende tilpasninger forankres i It-panelet, som er beskrevet nedenfor:

I It- og mediekodekset kan indgå overvejelser som:

- Hvordan kan vi arbejde digitalt med medborgerskab og inklusion?
- Hvilke kulturteknikker skal en digital ung beherske?
- Hvordan begår man sig i et digitalt/globalt samfund?
- Hvad er digital dannelse?
- Hvornår er man kildekritisk og hvorfor?
- Hvordan skal man agere på nettet?

## **2.3 AT DER ETABLERES ET RÅDGIVENDE IT-PANEL PÅ DAGTILBUDS- OG SKOLEOMRÅDET**

Der etableres et it-panel, som får til opgave at følge udviklingstendenser inden for it og medier samt komme med konkrete udviklingsforslag og være rådgivende organ for ledere og for Center for Dagtilbud og Skoler, f.eks. ved at anbefale it-anskaffelser, valg af kommunikationsplatform for børne- og ungeområdet mv. Der udarbejdes et kommissorium for panelet.

It-panelet udpeges af Center for Dagtilbud og Skoler og skal bestå af fagpersoner fra dagtilbud og skoler, samt øvrige relevante personer fra børne- og ungeområdet.

## **2.4 AT DER ANSKAFFES EN FÆLLES KOMMUNIKATIONSPLATFOM FOR ALLE**

Kommunikationssystemet "Folkeskolens Brugerportalinitiativ" (FB) er ForældreIntras afløser. Dette system kan rumme både dagtilbuds- og skoleområdet. Forældrene vil ikke skulle skifte system, når deres barn starter i skole, og lærere og pædagoger vil få bedre muligheder for tværfagligt samarbejde via et fælles system.

### 3. VI KOMPETENCEUDVIKLER PERSONALET I DAGTILBUDDENE

Børn i dagtilbud skal arbejde med skrift- og talesprogsudviklingen, blandt andet ved at inddrage foto, lyd og billedoptagelser i deres leg og læring. For at fremme den digitale udvikling og -integration på dagtilbudsområdet vil vi kompetenceudvikle medarbejderne i dagtilbuddene.

#### ***Handling:***

Dagtilbuddene tilbydes Medie- og it-workshopmoduler, hvor der sættes spot på, hvordan man faciliterer læring og udvikling via it og medier. Kurserne udbydes som aktionslæring og foregår i dagtilbuddene, sammen med pædagogisk personale og børnene. Alle dagtilbud deltager i disse workshops i løbet af 2016 og 2017.

Arbejdet med at udvikle it- og mediekompetencerne i dagtilbuddene skal ske i et tæt og forpligtende samarbejde mellem de enkelte dagtilbud og Uddannelseshusets konsulenter.



## **4. VI BRINGER PROFESSIONELLES IT- OG MEDIEKOMPETENCER I SPIL PÅ BØRNE- OG UNGEOMRÅDET**

Når dagtilbud, skoler og øvrige institutioner arbejder entreprenant, understøtter det innovativ og virkelighedsnær læring. Som et led i at styrke læringen med aktuelle teknologier til produktion af medie- og it-produkter, skal enhederne åbne sig mere mod det omgivende samfund og hente professionelle kompetencer ind i læringen, hvor det er relevant. Børn og unge får indblik i virksomhederne og arbejdslivet, og de ser mulighederne i de jobs, der skal besættes i fremtiden. Denne indsats er i forvejen et mål for skolerne i forbindelse med Helsingør Kommunes åbne skole, men indsatsen skal også omfatte dagtilbud og øvrige institutioner.

### ***Handlinger:***

#### **4.1 SAMARBEJDE MED ERHVERVS- OG FORENINGSLIVET**

Samarbejdet mellem børne- og ungeområdet, erhvervslivet, foreningslivet og andre frivillige styrkes med henblik på at børn og unge får kendskab til it og mediers anvendelse i organisations- og produktionssammenhænge. Vi vil gerne integrere virksomheders udfordringer i vores undervisning og læringsprojekter.

#### **4.2 VI INVITERER ENTREPRENANTE MEDIE- OG IT-PROFESSIONELLE IND I LÆRINGEN**

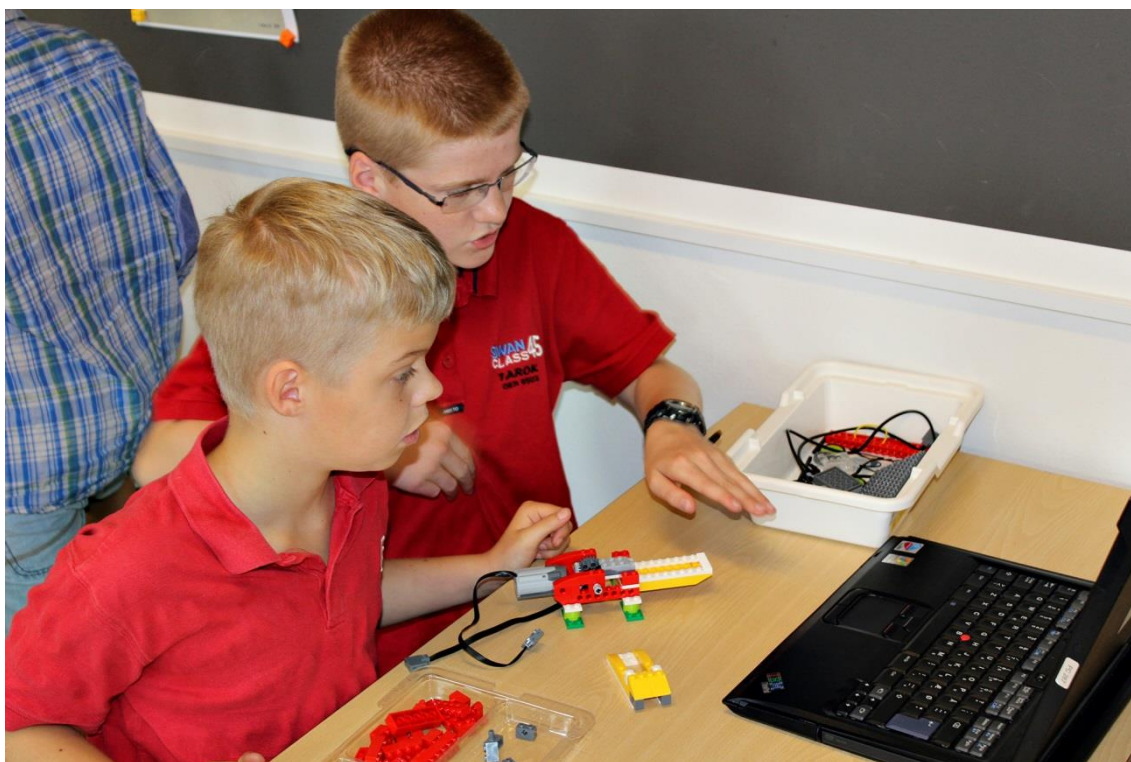
Vi vil invitere billedkunstnere, grafiske designere, programmører, designere eller andre medie- og it- professionelle fagligheder ind i hverdagens læringsaktiviteter. De skal hjælpe med at undervise vores børn og unge i brugen af de nyeste medier og teknologier. Der kan f.eks. være tale om at producere apps, programmere eller designe og printe produkter på 3D-printere.

Involveringen kan ske som frivilligt arbejde, vi kan indgå partnerskaber med virksomheder, eller institutioner og skoler kan købe sig til denne supplerende undervisning.

#### **4.3 VI AFHOLDER FÆLLESKOMMUNALE TURNERINGER OG CAMPS FOR SKOLEELEVER**

Børn og unge skal have træning i at arbejde med nye teknologier og medier, med fokus på at producere et produkt. Der afholdes "battles" for alle skoleelever, og der opfordres til, at elever inddrager moderne it og medier i løsningen af deres opgaver, for på denne måde at lægge op til, at børn og unge bliver producenter og medskabere på deres egen digitale læring.

Fælles turneringer og "teknologicamps" udvikles i samarbejde mellem interne og eksterne samarbejdspartner som lokale virksomheder, leverandører af robotteknologier, læringsmidler, software og hardware, samt andre relevante parter.





## **5. VI GØR SKOLERNES PÆDAGOGISKE LÆRINGSCENTRE TIL OMDREJNINGSPUNKT FOR DEN DIGITALE UDVIKLING**

Der skal udvikles lokale pædagogiske "fyrtårne" som omdrejningspunkt og samlingssted for skolens digitale viden og kompetencer, som får ansvar for at fremme skolens faglige og digitale udvikling. Skolernes Pædagogiske Læringscentre (PCL) vil være en naturlig placering af denne funktion.

### ***Handling:***

PLC'erne skal bidrage til at skabe overblik over, og formidle, tilgængelige læringsressourcer, herunder digitale læremidler, samt stille et beredskab til rådighed, der kan give såvel faglig/didaktisk vejledning, som praktisk hjælp til brug af programmer. Elever med særlige opgaver, f.eks. it- og mediepatruljer, kan tilknyttes PLC, ligesom PLC kan etablere værksteder, hvor elever kan lære om, og med, nye it-værktøjer. Samarbejdet med eksterne parter om læring, udvikling, trivsel, brug af ny viden og vidensdeling er også vigtige områder for læringscenterets virke.

Uddannelseshuset understøtter udviklingen af skolernes pædagogiske læringscentre ved at afholde kurser med fokus på læringsprocesser og udvikling via it og medier. Desuden medvirker Uddannelseshuset løbende til at opkvalificere, udvikle og videreuddanne skolernes pædagogiske personale.

## AFSLUTNING

Indsatserne i denne plan må ikke opfattes som en fuldstændig oversigt over de digitale tiltag, der forventes at blive iværksat for, at vores børn og unge i den kommende periode. Det hænger sammen med vores mål om, at vores børn og unge bliver kompetente digitale verdensborgere. Hvad det vil sige at være kompetent digital verdensborger, er nemlig ikke det samme i dag som i morgen. Udviklingen på det digitale område er derfor umulig at forudsige.

Derfor er det vigtigste at arbejde efter intentionerne i planen og løbende tilpasse handlinger og indsatser. Det er den rigtige måde at sikre, at børn og unge bliver så dygtige som muligt i forhold til anvendelse af it og digitale medier - set i forhold til den aktuelle udvikling på området.