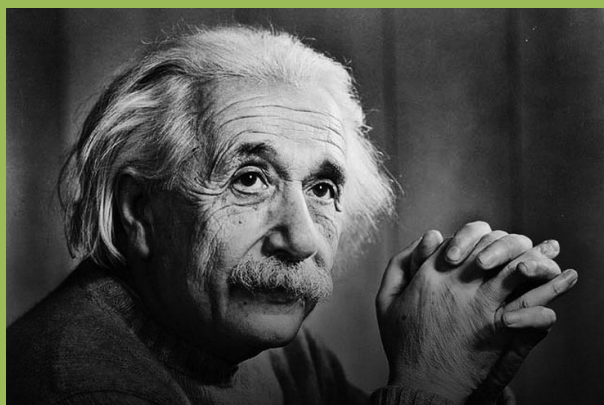




ASSENS
KOMMUNE



*Fantasi er mere vigtig end viden.
For mens viden omfatter alt det, der er,
omfatter fantasi alt det, der vil komme til at være.*

ALBERT EINSTEIN , 1929

Vejviser for Teknologi og læring i Dagtilbud og Skole

Fremtidens digitale kompetencer er menneskelige!

Vejviser for Teknologi og Læring i
Dagtilbud og Skole
Assens Kommune 2020 -2025.

Indledning

Dagtilbudsområdet henter inspiration fra KL's udspil: *Anvendelse af digitale redskaber i dagtilbud* (2020) og rapporten fra Børns vilkår: *Digitale medier i børnehaven* (2020). Begge rapporter understreger, at teknologier er en del af børnenes læringsmiljøer i dagtilbud. Det vigtige er spørgsmålene: *hvordan indgår teknologien og hvordan anvendes teknologien* i sammenhæng med læreplansarbejdet og i hverdagens læringsmiljø og hvilke centrale kompetencer får børnene med sig? Der er en opmærksomhed på vigtigheden, af det pædagogiske personale kompetencer til at kunne anvende teknologier i en pædagogisk praksis. Rapporterne påpeger, at der store forskelle i børnenes muligheder for at tilegne sig teknologiske kompetencer både teknisk og etisk i forskellige dagtilbud.

Skoleområdet henter inspiration fra Undervisningsministeriets statuspublikation: *Digitalisering med omtanke og udsyn* fra 2019. Den har fokus på fire temaer: *teknologi i undervisningen, teknologisk som faglighed, teknologi og det gode børne- og ungeliv samt teknologi på skolen*. Publikationen indeholder relevante overvejelser, konkrete ideer og spørgsmål, der kan bruges til yderligere debat på skoleområdet. De forskellige overvejelser og ideer er indskrevet undervejs i denne vejviser. Publikationens overordnede konklusion er, at der skal findes en balance i børn og unges brug af teknologier for at sikre deres trivsel og læring.

Nationalt drøftes det, at der skal udarbejdes en national strategi for digitalisering af uddannelsessystemet. En strategi, der skal finde den gode balance, hvor man forstår at udnytte teknologiens mange muligheder og samtidig formår at vise omtanke og påpasselighed i arbejdet med teknologien.

Kultur er en bærende kraft for praksis, derfor er det vigtigt at arbejde strategisk med teknologi og læring. Et sammenspil af pædagogik, didaktik og teknologi åbner bl.a. mulighed for at udvikle og forny mange af de traditionelle læreprocesser både i dagtilbud og skole.

Ovenstående tanker og konklusioner vidner om, hvor svært det er at sætte ord på hvilke veje, der er bedst at arbejde henimod, når der er tale om teknologi og læring i dagtilbud og skole. Denne vejviser er inspiration på vejen, når den gode balance mellem menneskelige kompetencer og teknologiske muligheder skal gå hånd i hånd.

En vigtig forudsætning for at dagtilbud og skole lykkes med den gode balance er dygtige medarbejdere. Det er derfor relevant med personale, der har viden om teknologi, har mod på at anvende teknologi og der bidrager med pædagogiske og didaktiske refleksioner jf. brugen af teknologi.

Vejviseren bygger ovenpå tidligere strategier, men er anderledes på flere områder:

- Den viser veje til at skabe en balance mellem teknologi og menneskelige værdier
- Den viser veje for medarbejdere og ledere i forhold til at træffe valg og sætte retning på børn og unges digitale læreprocesser
- Den er webbaseret på Aksen

Vejviseren forpligtiger alle på dagtilbuds- og skoleområdet at skabe høj kvalitet i læringsmiljøerne, så børn og unge fra Assens Kommune opnår kompetencer, så de i fremtiden kan balancere mellem teknologier og menneskelige værdier.

Teknologi og læring i Dagtilbud og Skole, Assens Kommune 2020-2025

Fremtidens digitale kompetencer er menneskelige!

Formål

Børn og elever skal klædes på til at forstå digitaliseringen. De skal have faglige forudsætninger for at forstå og forholde sig til det digitaliserende samfund og konsekvenserne for individ og fællesskab.

Der skal arbejdes ned under teknologiens overflade, så børn og elever udvikler en kritisk og analytisk tilgang til teknologien fremfor blot at forstå, hvordan man bruger den. Børn og elever skal dannes og uddannes til at tage aktivt del i- og kritisk stilling til ny teknologi.

Teknologi¹ skal bruges i læringen, når det understøtter pædagogiske og faglige formål, og når det pædagogiske personale bruger teknologien didaktisk.

Børn og unge skal lære at være kritiske forbrugere af teknologien. De skal gøres til skabere af teknologi og der skal undervises i it.

Fremtidens krav og teknologiens dobbelthed

Fremtidens krav kendes ikke. Det er derfor vigtigt med et fokus på at være åbne, nysgerrige og eksperimenterende i forhold til teknologi, og de teknologiske veje vi går og skal gå sammen med børn og elever.

Teknologi og et fokus på det gode børne- og ungeliv kræver opmærksomhed, da teknologiens negative effekt har betydning for børn og unges liv. Teknologien har for nogen børn og unge medført et overforbrug, digital mobning eller krænkelser, der kan få store konsekvenser for deres fremtid. Forskningen viser, at der skal findes en balance, når vi taler om brugen af teknologi i børn og unges liv. Det stiller krav om øget samarbejde mellem fagprofessionelle og forældre, da teknologien fylder meget for børn og unge både i dagtilbuddet, skolen og fritiden.

Teknologi kan understøtte inklusion samtidig med, at den også kan være med til øge muligheden for digital mobning. Der skal findes en balance i børn og unges brug af teknologi for at sikre læring og trivsel. De syv Kompetencer fra bogen: *Homo Futura* understøtter tankegangen om en balance mellem teknologi og menneskelige værdier. Bogen sætter fokus på de menneskelige kompetencer, der er nødvendige i arbejdet med teknologien, så den gode balance opnås.

Det 21. århundredes kompetencer og dannelsesaspekt

Ifølge *Homo futura* er det 21. århundredes vigtigste læringsspørgsmål: Hvem er jeg? Hvad kan og vil jeg? Spørgsmålene er relevante i et teknologisk samfund, der forsøger at påvirke børn og unges selvopfattelse og adfærd. Derfor er fokus både på at kende sig selv og have et kendskab til den teknologiske verden. Det handler om færdigheder og kompetencer, der knytter sig både til det tekniske, kognitive og emotionelle.

Definition på dannelse i en digital kontekst:

"Dannelse betyder, at forstå det almenmenneskelige, og hvad det grundlæggende vil sige at være, leve og handle som menneske. Det at være menneske er at forstå den kulturelle, sociale, historiske og teknologiske kontekst, man er indlejret i. Man dannes ved at blive en del af noget større – det gælder også i den digitale informationstidsalder."

Vincent F. Hendricks og Camilla Mehlsen

¹ Teknologi dækker bredt eks. digitale lærermidler, robotter, præsentationsprogrammer, computerspil og film

Overblik: de syv Kompetencer

1. **Koncentration** – evnen til at styre sin opmærksomhed og fastholde fokus.
2. **Kommunikation** – evnen til at lytte, tale, læse, skrive og at udtrykke sine tanker og følelser klart og hensigtsmæssig i forskellige medier og genrer og i vekselvirkning med andre.
3. **Kollaboration** – evnen til at samarbejde mod et fælles mål.
4. **Kritisk tænkning** – evnen til at vurdere og sortere i informationer og argumenter, træffe begrundede beslutninger og handle derpå. Evnen til at ræsonnere logisk og afdække intentioner.
5. **Kreativitet** - evnen til at skabe ud fra nye ideer og udtrykke egne ideer, forestille sig det, der ikke findes, eksperimentere, overføre viden fra et domæne til et andet og finde løsninger.
6. **Kuriositet** – evnen til at stille spørgsmål, udvise nysgerrighed og udforske det, man ikke kender. Evnen til at prøve sig frem og bibeholde en lyst til at lære.
7. **Karakterdannelse** – en dybtgående, varig orientering hos den enkelte, der bygger på vedholdenhed, robusthed og dømmekraft. Evnen for at tage ansvar for sig selv, andre og kloden.

Kilde: Homo Futura af Camilla Mehlsen

Læs mere om de syv Kompetencer er på Aksen og bliv inspireret til at arbejde med dem i jeres dagtilbud/skole.

Indsatsområder og prioriteter frem mod 2025

Vejviseren er fagligt forpligtigende på lige fod med de tidligere strategier og vil også involvere forældre- og skolebestyrelser. Der arbejdes med udvalgte indsatsområder frem mod 2025. De er beskrevet herunder og vil løbende blive evalueret og opdateret på bl.a. ledermøder. Indsatsområderne vil blive fulgt op ved kommende kvalitetsaftaler og- rapporter og i de lokale bestyrelser.

Dagtilbudsområdet

De overordnede temaer er teknologier i **læreplansarbejdet** og **dannelse** i *alle* dagtilbud-herunder indsatsområderne frem mod 2022:

- Udvikling af didaktik og pædagogik i forhold til teknologier i børnehøjde
- Teknologi - der understøtter bevægelse, science og natur
- Videndeling og inspiration af konkrete ideer på tværs af enheder

Skoleområdet

Det overordnede tema er **dannelse** – herunder indsatsområderne frem mod 2022:

- Digital mobning
- En politik for brug af mobiltelefoner - jf. sundhedspolitikken
- Teknologi i fagene – fokus på det tværgående tema: it og medier

Fælles indsatsområder – dagtilbud og skole

Dagtilbud og skoles overordnede tema er **samarbejde** bl.a. i partnerområdet – herunder indsatsområderne frem mod 2022:

- Involvering af forældre i samarbejdet om børns /elevers læring og dannelse i en teknologisk tidsalder
- Teknologi og overgange

Indsætterne og effekterne på baggrund af ovenstående indsatsområder drøftes i de lokale bestyrelser, i kommende kvalitetsaftaler/rapporter og på Dialogmøder m.m.

Teknologi og læring i Dagtilbud og Skole, Assens Kommune 2020-2025

Fremtidens digitale kompetencer er menneskelige!

Udarbejdelse af en lokal tids- og handleplan for teknologi og læring

Dagtilbud og skoler skal udarbejde en lokal tids- og handleplan. Planen skal have fokus på indsatsområderne frem mod 2022 og skal derudover indeholde en beskrivelse i forhold til nedenstående punkter:

- Hvilke muligheder har børn og elever for at anvende forskellige teknologier?
- Hvordan arbejdes der konkret med de syv Kompetencer – aktiviteter, læringsforløb mm. skal deles på aksen.
- Hvordan er de syv Kompetencer indarbejdet i praksis og i kulturen?
- Hvordan arbejdes der med forståelse af digital dannelse jf. Sundhedspolitikken og Børne- og Ungepolitikken?
- Hvordan involveres bestyrelser og forældre?
- Hvilke tiltag er der på kvalificering af medarbejdernes teknologiske kompetencer?

Skabelonen, der skal bruges ved udarbejdelse af en tids- og handleplan, ligger tilgængelig på Aksen.

Tildeling af midler

Dagtilbud

Politisk er der ikke tildelt midler til dagtilbudsområdet.

Skoleområdet

Politisk er der afsat 6,6 mio. kr. til digitalisering i folkeskolen jf. budget 2021-2024

Midlerne skal bruges til indkøb af device til 3. årgang.

Vejviseren ligger på AKSEN

Ud over vejviseren ligger der supplerende materialer på Aksen bl.a. mere om de syv Kompetencer, konkret inspiration samt links og henvisninger til andre relevante hjemmesider mm.

Lokalt udpeges der minimum én it person, der skal uploade de konkrete ideer på Aksen og være ressourceperson for kolleger.