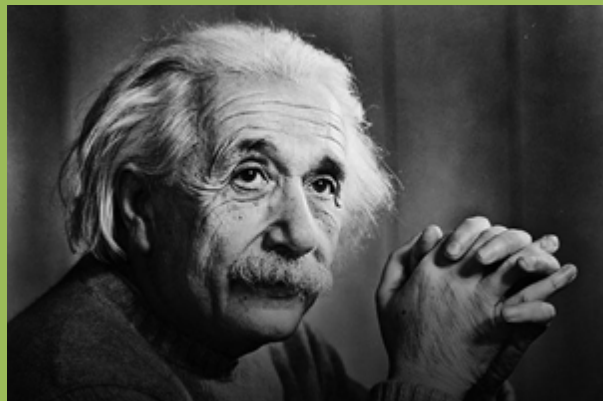


Handleplan



Teknologi & læring Dagtilbud og Skole

Fremtidens digitale kompetencer er menneskelige!

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



ASSENS
KOMMUNE

Tids- og handleplan

Dagtilbud og skoler skal udarbejde en lokal tids- og handleplan. Dette er en skabelon til dette arbejde.

Vejviseren er inspireret af bogen HOMO FUTUA af Camilla Melson. Her er der fokus 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

Bogen arbejder med syv centrale kompetencer som udgangspunkt for dannelse og uddannelse i en tid med nye vilkår for kommunikation og organisering. Camilla Mehlsen har valgt syv kompetencer som alle er under pres i en digital tid men som samtidig er vigtige for det enkelte menneske, samfundet og kloden.

De syv kompetencer er

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.

Teknologi og læring i Dagtilbud & Skoler, Assens Kommune 2020-2025

Fremtidens digitale kompetencer er menneskelige!

Indsatsområder frem til 2022

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.

Den lokale handleplan skal have fokus på indsatsområderne frem mod 2022 og skal derudover indeholde beskrivelse i forhold til nedenstående punkter:

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

Skabelon for lokal handleplan

1. Hvilke muligheder har børn og elever for at anvende forskellige teknologier?

Status/Baseline 2021

- IPads
- Computere
- Programmering
- Robotter
- Udendørs/indendørs
- M.m.

Refleksionsspørgsmål

Hvordan anvender vi det pædagogisk og didaktisk?

Hvordan styrker teknologien vores læringsmiljøer?

Hvad er vi stolte af, at vi gør i dag?

Hvad har vi brug for at blive bedre til?

Ambition 2022: *Hvad er vores teknologiske mål og dannelsesmæssige ambitioner ift. børn og elevers læring og til vores læringskultur m.m.?*

Ambition 2025: *Hvad er vores teknologiske mål og dannelsesmæssige ambitioner ift. børn og elevers læring og til vores læringskultur m.m.?*

2. Hvordan arbejdes der konkret med de syv kompetencer – aktiviteter, læringsforløb mm. skal deles på akser

Brug skabelonen vedrørende læringsforløb og del dem på Aksener

Hvilke konkrete ideer har I delt på Aksener:

2021:

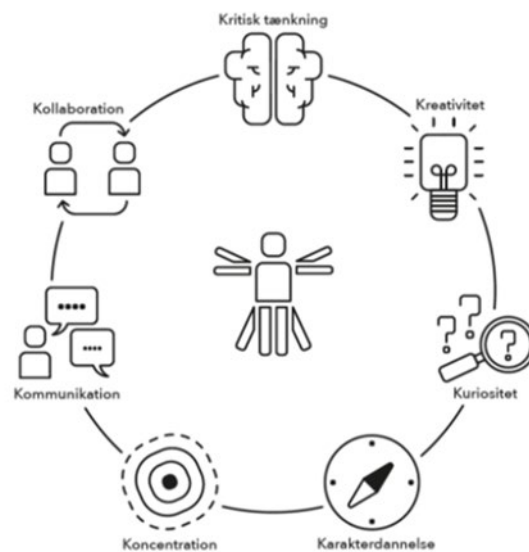
2022:

2023:

2024:

2025:

3. Hvordan er de syv kompetencer indarbejdet i praksis og i kulturen?



Kilde: Homo Futura af Camilla Mehlsen

Nævn nogle eksempler på hvordan I arbejder med de syv kompetencer i praksis og i jeres kultur - hvilke tegn ser I?

Hvad vurderer I ud fra de syv kompetencer, at I lykkes med og hvad udfordrer jer i forhold til børn/elevs læring og dannelse?

4. Hvordan arbejdes der med forståelse af digital dannelse jf. Sundhedspolitikken og Børne- og Ungepolitikken?

Refleksionen om dannelse og teknologier udmøntes på forskellige måder i de forskellige politikker, men grundlæggende handler det om at styrke børn og elevs menneskelige kompetencer i en digital tidsalder.

Sundhedspolitikken:

Sundhedspolitikken stiller krav om, at der reflekteres og tænkes nyt i forhold til digital dannelse bl.a. gennem nedstående indsatsområder for hhv. dagtilbud og skole:

- udvikling af didaktik og pædagogik i forhold til teknologier i børnehøjde
- digital mobning
- mobilpolitikker på skoler

Skoleområdet

Alle skoler skal udarbejde en politik for brug af mobiltelefoner. Politikken skal understøtte dannelsen af en god digital kultur, som ser positivt på digitale medier og de mulighed disse giver. Skolerne skal i samarbejde med bestyrelser, medarbejdere og elever udarbejde en politik for brug af mobiltelefoner på jeres skole. Den skal indeholde principper og retningslinjer, som er tilpasset de forskellige årgange.

Børne- og Ungepolitikken

Pejlemærke 4 - udpluk: Teknologi, dannelse og demokrati

Børn og unge møder verden med personligt, fagligt og socialt selvværd og begår sig etisk og dannet, uanset om det er i den analoge eller digitale verden.

Børn og unges dannelse sker gennem udvikling af sunde karaktertræk gennem opvæksten.

De voksne er rollemodeller for børn og unge, og det betyder, at vi skal være troværdige og støttende og dermed en inspiration til børn og unges dannelse, også i den digitale verden.

Den udvikling, vi skaber, er, at:

- børn og unge lærer at begå sig kompetent og dannet i både den analoge og digitale verden
- børn og unge styrkes i at tænke entreprenant og innovativt og få bæredygtige idéer

Skab refleksionsrum og drøft nedstående temaer:

- Dannelse, teknologier og digital mobning
- Voksne som rollemodeller
- Den digitale tidsalder
- Udvikling af børn og elevers sunde karaktertræk

5. Hvordan involveres bestyrelser og forældre?

Børn og unges brug af teknologier og ageren på sociale medier sker ikke kun i dagtilbud og skoler men også i deres fritid. Derfor er det afgørende med et godt samarbejde mellem forældre og de fagprofessionelle, så de i fællesskab kan styrke børn og elever i at begå sig dannet både analogt og digitalt.

Skab refleksionsrum sammen med forældre- eller skolebestyrelse og drøft nedstående temaer:

- Vejviseren: Teknologi og Læring
- De forskellige indsatsområder på hhv. dagtilbud og skole
- Ambitioner og konkrete tiltag i forhold til aldersgrupper
- Involvering af øvrige forældre

6. Hvilke tiltag er der på kvalificering af medarbejdernes teknologiske kompetencer?

For at børn og elever kan udvikle sig som kreative, velformulerede og refleksive mennesker, der kan berige og forme den teknologiske udvikling, som skaber det samfund, vi gerne vil udvikle, er det afgørende med fagprofessionelle, der er kompetente til at understøtte denne proces.

Drøft følgende lokalt:

- Analyser jeres kapacitetsopbygning i forhold til de syv kompetencer
- Hvilke ressourcer udnytter vi for at lykkes med de syv kompetencer?
- Hvad mangler vi i kapacitetsopbygning for at understøtte alle syv kompetencer?
- Hvordan benytter vi os af videndeling på Aksen?

7. Øvrige indsatsområder og prioriteter

Ud over de ovenstående seks punkter er der følgende tre indsatsområder og prioriteter, der er fokus på frem til 2022:

Dagtilbudsområdet

- Teknologi - der understøtter bevægelse, science og natur

Skoleområdet

- Teknologi i fagene – fokus på det tværgående tema: it og medier

Fælles indsatsområder – dagtilbud og skole

- Teknologi og overgange

Skriv kort hvordan I har arbejdet med indsatserne og hvilke perspektiver og læringsmuligheder har det åbnet op for?