

IT UNDERSTØTTER LEG OG LÆRING I GLOSTRUP

It-strategi 0-18 år

Glostrup Kommune 2014

Indhold

Indledning	2
Pejlemærke 1	3
Pejlemærke 2	4
Pejlemærke 3	5

Indledning

It i almindelighed er i dag en fuldstændig integreret del af børn og unges hverdag og har derfor også stor betydning i et dannelses- og læringsperspektiv – også i Glostrup Kommune.

Fra statslig side er der massiv fokus på digitalisering i både daginstitutioner og folkeskoler, og gennem den fællesoffentlige digitaliseringsstrategi er en lang række initiativer iværksat, bl.a. med det formål, at daginstitutioner og folkeskoler udnytter de teknologiske muligheder, der er for at understøtte barnets læring og udvikling.

Glostrup Kommune ser et stort potentiale i en fælles it-strategi for 0-18-årsområdet. Dels som led i indfrielse af kommunens forpligtelser i digitaliseringsstrategien, dels for at strategien skaber sammenhæng i børn og unges læring – en sammenhæng, der skal være med til at gøre børn og unge så dygtige, som de kan blive. Dette i overensstemmelse med kommunens børnepolitik og Det gode skoleliv.

It-strategien skal:

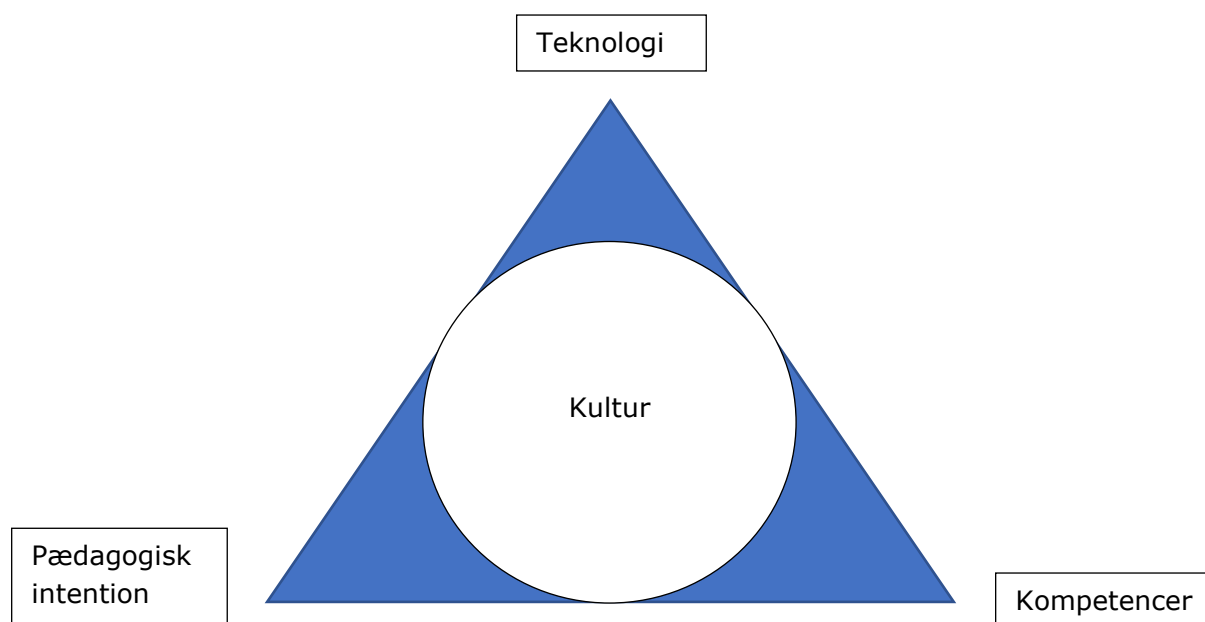
- **sætte rammerne for udviklingen af lokale principper og handleplaner for brugen af pædagogisk it**
- **gøre pædagogisk it til en naturlig, integreret del af læring, når det giver mening**
- **sætte et minimumsniveau for pædagogisk it**
- **løfte skole og dagtilbud i brugen af pædagogisk it**
- **binde dagtilbud og skole sammen omkring brugen af pædagogisk it**
- **løfte og harmonisere daginstitutionernes brug af pædagogisk it**
- **sikre skoleelevernes anvendelse af eget it-udstyr i undervisningen**

Pædagogisk it er en fællesbetegnelse for it, der anvendes i en pædagogisk sammenhæng. Pædagogisk it kan både være et computerprogram og selve it-udstyret, og behøver ikke være udviklet specifikt til læring for at blive kaldt pædagogisk it.

Pædagogisk it er apps, computerprogrammer, projektorer, kameraer, mikrofoner, programmerbare mariehøner og meget mere. Pædagogisk it omfatter således både digitale læremidler, didaktiske og ikke-didaktiske, og digitale medier, der er en fællesbetegnelse for udstyr som tablets, pc'ere mv., i det øjeblik det anvendes med en pædagogisk intention.

En afgørende forudsætning for anvendelsen af pædagogisk it er infrastrukturen – det trådløse internet, strøm, opbevaring mv. Infrastrukturen er den teknologi, der muliggør pædagogisk it.

It løfter leg og læring, men tre elementer skal være til stede for at pædagogisk it kan anvendes med succes. Sammen bidrager de til dannelsen af den digitale kultur:



Det er strategiens formål at understøtte områdets tilvejebringelse af forudsætningerne for, at børn og unges læring løftes gennem pædagogisk it. Forudsætningerne er, at den rette teknologi er til stede, at medarbejderne har kompetencerne til at anvende teknologien og at selve anvendelsen sker med pædagogisk intention.

Strategien skal bidrage til 0-18-årsområdets gode digitale kultur ved at danne ramme om lokale indsatser og forpligte alle aktører i kommunen, centrale og decentrale, i anvendelsen af pædagogisk it med det formål at gøre børn og unge, så dygtige som de kan.

Forpligtelsen sker gennem tre pejlemærker, der alle ligger inden for det spændingsfelt, der udgør den rette teknologi, kompetence og pædagogiske intention i Glostrup Kommune.

Pejlemærke 1

Børn og unge motiveres gennem brugen af pædagogisk it

Pejlemærke 1

It motiverer. Det skaber nye og anderledes muligheder for læring, leg og udvikling for alle børn og unge i kommunen. Det enkelte barn udfordres, så relationer og kreativitet styrkes. Barnet lærer den mest elementære programmering, og den unge genfinder motivationen for læring. Den fagprofessionelle motiveres til ny praksis – også på barnets eller den unges initiativ.

Gennem inddragelse bliver børn og unge medskabende af egne digitale produktioner, f.eks. til dokumentation, og de fagprofessionelle har kompetencerne til at give dem oplevelsen af, at de lykkes i egen læring, uanset hvilke forudsætninger, de kommer med. Børn og unge er ikke blot digitale forbrugere, men optager og programmerer – gerne i kombination med saks og limstift.

Det betyder:

- **Vi bruger pædagogisk it til at motivere alle børn og unge, så de får lyst til at lære**
- **Vi anvender pædagogisk it med udgangspunkt i det enkelte barn og med fokus på, at barnet bliver digitalt medproducerende gennem leg og læring**
- **Vi bruger pædagogisk it til at understøtte andre målsætninger, f.eks. inklusion**

Pejlemærke 2

De fagprofessionelles kompetencer sikrer, at anvendelsen af pædagogisk it sker med pædagogisk intention

Pejlemærke 2

It fascinerer. Men pædagogisk it skal anvendes med pædagogisk intention. De fagprofessionelle er ikke i konkurrence med børn og unge om tilegnelse af flest mulige digitale kompetencer, men de fagprofessionelle har ansvaret for, at anvendelsen sker med et mål for øje.

Med viden om pædagogisk it skaber de fagprofessionelle udfordrende læringsmiljøer, der fremmer læring og trivsel. Samtidig ved de fagprofessionelle, hvornår barnet eller den unge er i en sammenhæng, hvor pædagogisk it ikke giver mening og derfor ikke anvendes.

Den pædagogiske it's muligheder for at understøtte børn og unges udvikling øges konstant, og deres anvendelse kan ikke fravælges. De fagprofessionelle besidder derfor basale teknologiske kompetencer i it og holder deres viden om metoder til læring gennem pædagogisk it ved lige.

Anvendelsen af pædagogisk it er et centralt fokusområde for den lokale ledelse.

Det betyder:

- **Vi anvender pædagogisk it med pædagogisk intention**
- **Vi skaber udfordrende læringsmiljøer, der fremmer læring og trivsel**
- **Vi kompetenceudvikler praksisnært og kontinuerligt**
- **Vi videndeler på tværs og gennem inspirationsfællesskaber**
- **Vi har lokale handleplaner for brugen af pædagogisk it**

Pejlemærke 3

Børn, unge og fagprofessionelle møder driftsikker teknologi på pædagogikkens præmisser

Pejlemærke 3

It udfordrer. Der er en række tekniske forudsætninger for succesfuld udnyttelse af mulighederne i pædagogisk it. For med muligheder kommer begrænsninger, og de rigtige valg skal være truffet før de pædagogiske ambitioner med it kan nås.

Det nødvendige udstyr skal være til rådighed i daginstitutionerne. Skoleeleverne, der kan, medbringer selv it-udstyr til gennemførelse af undervisningen, og skolen stiller udstyr til rådighed for dem, der ikke kan. Det stiller krav til it-infrastruktur som f.eks. trådløst internet og fildeling.

Teknologi og pædagogik går hånd i hånd, men teknikken understøtter pædagogikken og ikke omvendt. Driftsikker teknologi gør pædagogisk it til en naturlig, integreret del af børn og unges læring, når det giver mening.

Det betyder:

- **Vi har driftsikker teknologi, der gør det muligt at indfri potentialet i pædagogisk it**
- **Vi har fagprofessionelle, der har tillid til it-infrastrukturen**
- **Vi har et godt flow i undervisningen, fordi elev-computere – medbragt og ikke medbragt – er hurtige i undervisningssituationen**
- **Vi har arbejdscomputere som driftsikre værktøjer i planlægning, gennemførelse og efterbehandling af pædagogiske processer**