TEKNOLOGIFORSTÅELSE



DIGITAL STRATEGI

”Det er it-kompetent at kunne fravælge it” [Jeppe Bundsgaard]

HUMMELTOFTESKOLEN

	DEL 1 **ETIK & TRIVSEL**	DEL 2 **INFORMATIONSKOMPETENCE**	DEL 3 **ELEVEN SOM DIGITAL PRODUCENT**	DEL 4 **DIGITALISERING AF UNDERVISNINGEN**
INDHOLD	*Eleven som ansvarlig deltager* *Trivsel, SoMe, FOMO* *Netværkskompetence* *Kunstig intelligens (AI)* din digitale ven	*Eleven som kritisk undersøger* *Eleven som analyserende modtager* *Målrettet informationssøgning* *Datalogisk tænkning* *Dybere forståelse af teknologiens rolle, muligheder og begrænsninger* *Læsestrategier* *Kunstig intelligens (AI)* kildekritik og prompting	*Fokus på de mange programmer og redskaber, faglærerne skal undervise eleverne i* 1. *matematiske modeller* 2. *præsentationsprogrammer* 3. *billede-, video- og lydredigering* 4. *programmering og kodning* 5. *tekstbehandling* 6. *basale computerfærdighed* *Kunstig intelligens (AI)* som producent	*Fagportaler* *Læringsressourcer* *Fælles mål* *Kunstig intelligens (AI) ”den lille hjælper”*
ANSVAR	TRIVSEL	FAGLÆRERE	FAGLÆRERE	FAGLÆRERE
SPARRING	IT- og Medievejleder LKT-vejleder SSP-vejleder	Faglig vejleder	It- og Medievejleder	Faglig vejleder

DECEMBER 2023

DEN DIGITALE STRATEGI

Hummeltofteskolens digitale strategi bygger på et værdisæt hvor lærere, pædagoger og forældre træffer bevidste valg og fravalg i brugen af det digitale. Målet er at skabe relevante rum for leg, læring, nærvær og fordybelse i børns liv.

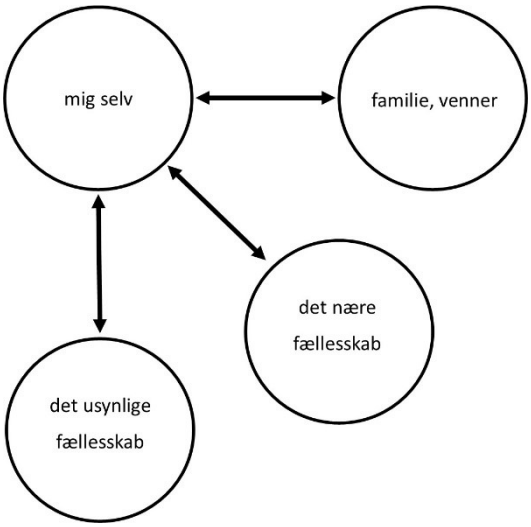
Hummeltofteskolens overordnede digitale strategi bygger på teknologiforståelse, og har følgende fire kompetence-områder:

Del 1: Etik og trivsel
Del 2: Informationskompetence
Del 3: Eleven som digital producent
Del 4: Digitalisering af undervisningen

DEL 1 - ETIK OG TRIVSEL

Hummeltofteskolens arbejde med etik og trivsel tager udgangspunkt i skolens vision og værdier, med fokus på fællesskab, gode relationer, ansvarlighed og ordentlighed.

Vi ønsker at bruge internettets utallige muligheder med vores elever, hver gang det er relevant. Vi skal tale sammen, vi skal forholde os – de skal lære at begå sig. Derfor er det vigtigt, at de - præcis ligesom i trafikken - kender færdselsreglerne. På den måde bliver de sikre i "trafikken", antallet af "ulykker" minimeres og elever ved, hvordan de kan stoppe "ulykken", hvis den er sket.
Derfor går digital etik og dannelse hos os hånd i hånd. Den digitale dannelse skal gøres relevant for eleverne med medinddragelse af deres hverdagserfaringer – hvor er de lige nu? Noget vi justerer løbende efter behov og efter kontekst. Med dette udgangspunkt underviser og oplyser vi eleverne om en tidssvarende og etisk forsvarlig netadfærd for at mindske digitale dilemmaer og fremme den digitale trivsel.
Vi efterstræber, at eleverne bliver etisk ansvarlige deltagere i online fællesskaber. Arbejdet udbygges i etaper og med fokus på fire ansvarszoner, der skal gøre eleverne klogere på etiske overvejelser mellem dem selv og fællesskabet.



DE FIRE ANSVARS-ZONER

MIG SELV der vil altid være minimum ét medlem af det digitale fællesskab: dig selv. I denne zone handler det om din egen digitale sikkerhed – har du beskyttet dine personlige oplysninger, dine kodeord osv.? Et brud her har direkte indflydelse på dig selv.

FAMILIE, VENNER i hverdagen udvides det fællesskab til at inkludere venner og familiemedlemmer. I sms'er, chatter, deler billeder og laver sociale aftaler – mennesker hvis meninger betyder noget for dig, hvis selskab du værdsætter. I denne zone handler det om tillid mellem venner og familiemedlemmer – kan du stole på, at det der bliver skrevet/delt privat forbliver her? Et brud her kan mærkes med det samme og ender hurtigt med en konfrontation i den virkelige verden.

DET NÆRE FÆLLESSKAB består af klassekammerater, sportshold, interessegrupper og lignende – mennesker, du har en relation til, der plejes regelmæssigt. I denne zone handler det om gensidig respekt, en fælles forståelse for og overholdelse af grænser, samt fællesbestemte færdselsregler. I ved alle præcis hvor grænsen går. Der arbejdes sammen om at opretholde et fordomsfrit og positivt anerkendende rum. Et brud her kan fx føre til udelukkelse, det er her vi skal være særligt opmærksomme på digital mobning, fordi vi ved, at stort set al mobning, der foregår på sociale medier, sker mellem børn, der kender hinanden.

DET USYNLIGE FÆLLESSKAB tæller alle de andre brugere på sociale medier, online spil og mobile platforme – mennesker du ikke kender og ikke har synderligt meget tilfælles med. Men som du alligevel har mulighed for at tale direkte til. I denne zone handler det om at udvise etik og moral. Forholdene er de samme som i *det nære fællesskab,* men her har vi ikke mulighed for at skabe fælles spilleregler – man skal udvise netetikette på trods af hvad man mødes af. Man skal behandle alle lige og med respekt. Et brud her gør det nødvendigt, at man ved, hvordan man *stopper ulykken,* at man skal bede om hjælp samt at man nogle gange må vende den anden kind til, selvom det er svært.

RAMMER FOR ARBEJDET MED ETIK OG TRIVSEL

Med de fire fællesskaber følger en vis fornemmelse for socialt ansvar. Vi skal opruste elevernes digitale kompetencer og deres digitale dannelse, så de gradvist kan begå sig i digitale fællesskaber som ansvarlige deltagere.

- alle lærerne klædes på med oplæg og præsentation af nye tiltag og evt. nye materialer.
- de enkelte lærerteams udarbejder en plan for årets arbejde med etik og trivsel.
- det er trivselstimer, der bruges på arbejdet
- der kan søges vejledning hos skolens medie- og/eller LKT-vejleder.
- planen justeres løbende og suppleres ved pludseligt opståede problematikker.
- vi ved, at der akut opstår dilemmaer i klassen, på årgangen, på skolen eller de kommer ind udefra. Sker det, går ledelse, it- og medievejleder, LKT- og SSP-vejleder og lærerteam straks i dialog, og lægger en plan, så vi sammen med elever (og forældre) får løst udfordringerne bedst muligt.
- på 3. årgang deltager it- og medievejleder og SSP-vejleder i forældremøde
- på 6. årgang deltager eleverne i et projekt om social pejling – klasserne arbejder med sociale misforståelser omkring andre børn og unges forventninger og adfærd over for hinanden. SSP-vejleder deltager.

Vær innovativ, men husk den sunde fornuft
[Anette Prehn]

Det er it-kompetent at kunne fravælge it
[Jeppe Bundsgaard]

Vi laver regler, der kan overholdes
[Imran Rashid]

DEL 2 – INFORMATIONSKOMPETENCE

I det digitaliserede samfund er informationskompetence udråbt til det 21. århundredes nøglekompetence. Altså en væsentlig del af det at være digital kompetent. Det er en kompleks kompetence.

På Hummeltofteskolen ønsker vi med undervisning i søgning at sikre, at der sker læring. Og vi arbejder for at elevernes søgning ikke altid starter på google.

Vores elever skal i stedet klædes på, så de bliver kompetente digitale informationssøgere. Dette sikrer vi, ved at lære dem navigationsstrategier, kritisk sans og evnen til at skille form og indhold, så de lærer at håndtere den uendelige informationsmængde, der er tilgængeliggjort for dem, så deres søgninger opkvalificeres – en kvalitativ kompetence.

Elevernes informationskompetence skal udvikles og sættes i spil, når de søger information til fx en opgave. Eleverne skal have en aktiv rolle i læreprocessen – vi skal udvikle et godt didaktisk design, som kan støtte eleverne.

Vi har fokus på, at processen er lige så vigtigt som det endelige produkt. Læreren skal være vejleder – facilitere elevernes søgning, deres tekstlæsningskvalifikationer, kildekritiske færdigheder, samt skrive- og tekstlæsningskvalifikationer.

Eleverne skal med alderen lære at søge på flere niveauer. De skal kunne søge, samle, strukturere og sammenligne information – og kunne omsætte information til viden.

EFTER 4. KLASSE	**EFTER 6. KLASSE**	**EFTER 9. KLASSE**
Eleven kan finde *de rigtige svar*	Eleven kan vurdere fx en hjemmesides informationer Der er fokus på den dynamiske proces, hvor man lærer af den information, man finder - information er det, som eleven finder informerende	Eleven kan konstruere information (fx en hjemmeside, en blog, en artikel) Informationer opfattes med udgangspunkt i den kontekst, de står i. Desuden er der fokus på adgangen til informationen
kompetencen består i at eleven har gode søgefærdigheder og forudsætninger for valg af søgefunktion.	kompetencen består i evnen til at vurdere om informationen er brugbar	kompetencen opnås, når eleverne har evnen til at vurdere relevante informationskilder og netværk.

Målet er, at eleverne når de forlader Hummeltofteskolen kan:

- anvende it til informationssøgning og kommunikation
- finde information i relevante informationskilder
- gennemføre en proces, herunder at kunne anvende information til problemløsning og beslutningstagning
- genfinde, kontrollere og strukturere information samt at skabe forbindelser og helheder af information
- opbygge en personlig vidensbase inden for et nyt interesseområde
- anvende viden på en sådan måde, at nye vinkler, tilgange, forståelse og løsninger skabes, dvs. det innovative og kreative aspekt betones
- anvende information til gavn for andre, dvs. viden forbindes med visdom, værdier og etik

KILDEKRITISKE FÆRDIGHEDER
Eleverne skal have redskaber til kritisk at vurdere den indsamlede information fra websites og andre informationskilder både i forhold til at være kildekritisk. Men også i forhold til om det er den i situationen relevante information, man har indsamlet.

DEL 3 – ELEVEN SOM DIGITAL PRODUCENT

På Hummeltofteskolen er det faglærerne, der har ansvaret for at inddrage forskellige og relevante digitale produktioner i undervisningen. Alle årgangsteam inddrager digitale produktioner, når det er relevant.
It- og medievejlederne holder én gang årligt møder med de enkelte teams. Målet med møderne er at inspirere og tilbyde lærer- og elevkurser, hvis der er behov for dette, samt at sikre at alle elever kommer omkring de 6 relevante kompetenceområder, der er vores udgangspunkt.

1. MATEMATISKE MODELLER fx • Excel • Geogebra • Wordmat og integrerede matematiske funktioner i Word • …	**2. PRÆSENTATIONSPROGRAMMER** fx • PowerPoint • Book Creator • Prezi • Padlet • …
3. BILLED-, VIDEO- OG LYDREDIGERING fx • WeVideo • Stop Motion • …	**4. PROGRAMMERING OG KODNING** • Blokprogrammering • …
5. TEKSTBEHANDLING • Kend dit program • Brug af relevante funktioner • Vi arbejder meget med form og indhold	**6. BASALE COMPUTERFÆRDIGHEDER** • Brugen af computer – tænd/sluk, touchpad mm • Login med brugernavn og koder • Forståelse af synkronisering mellem lokale og online drev • Installation af programmer – fx FollowMe • Stifinder – hvordan sikrer man god struktur, og hvor gemmer man • …

Vi arbejder aktivt med at gøre eleverne bevidste om deres digitale rettigheder og ansvar. Eleverne lærer hvad GDPR betyder for dem – fx hvordan deres personlige data skal beskyttes, og hvornår samtykke er nødvendigt. Vi inddrager konkrete eksempler fra deres hverdag og skaber dialog om, hvordan man deler og beskytter information ansvarligt. Målet er, at eleverne udvikler kritisk forståelse og tager ejerskab over deres digitale liv.

Vi anvender læringsplatformen Skoletube, som giver eleverne mulighed for at skabe digitale produktioner som videoer, podcasts og animationer. Det styrker deres kreative udtryk og digitale kompetencer i en sikker og GDPR-venlig ramme. Platformen understøtter samarbejde og gør det nemt at dele og præsentere indhold. Eleverne lærer at formidle budskaber målrettet og ansvarligt.

DEL 4 - DIGITALISERING AF UNDERVISNINGEN

På Hummeltofteskolen har vi et pædagogisk og didaktisk fokus på, hvordan vi anvender det digitale i læringsrummet. Vi foretager bevidste valg, med udgangspunkt i hvad der bedst understøtter elevernes læring og trivsel. Også her gælder det, at *det er it-kompetent at kunne fravælge it.*
Vi inddeler digitalisering af undervisningen i:

- Digitale læremidler
- Digital faglig læsning

DIGITALE LÆREMIDLER
Lærerne foretager didaktiske refleksioner over formålet med anvendelse at et digitaliseret læremiddel bl.a. ud fra følgende kriterier:

- Hvilke kompetencer kan eleverne udvikle?
- Understøtter materialet træning eller læring?
- Har materialet fokus på proces eller på produkt?
- Hvordan lever materialet op til fælles mål?
- Hvilke muligheder giver materialet for differentiering?
- Er det en fordel at materialet er digitalt fremfor analogt?

Fagteamene mødes årligt og foretager læremiddelvurderinger og analyserer lærematerialeønsker ud fra didaktiske overvejelser ift. ovennævnte kriterier.
På Hummeltofteskolen vægter vi *didaktiserede* digitale læremidler, idet disse er med til at understøtte elevernes læring og trivsel.

DIDAKTISEREDE LÆREMIDLER	**IKKE DIDAKTISEREDE LÆREMIDLER**
differentiering fokus på målgruppe	sjældent differentierende ofte svære at læse
fx fagportaler, læringsressourcer, I/E-bogsudgave af skolebøger og hjemmesider (FN's verdensmål, Get moving, Sex&Samfund, osv.)	fx internettet, Wikipedia. Youtube og hjemmesider

DIGITAL FAGLIG LÆSNING
Digitalisering af undervisningen skal følges op med bevidstgørelse og forståelse.
Vi lever i en digital kompleks verden, hvor børn og unge har en uformel, ubesværet og fordomsfri tilgang til teknologier. Når vi bevidstgør eleverne om digital faglig læsning, understøtter vi deres læring i en digitaliseret undervisning.

Digitalisering af undervisningen fordrer derfor fokus på digital faglig læsning, herunder digitale læsestrategier:

- hvilke strategier bruger man, når læser man en hjemmeside eller en fagportal
- når man læser digitalt, så *navigerer* man:
  - *Hvad sker der, hvis jeg trykker her? Hvor er jeg nu henne? Hvordan kommer jeg tilbage?*
  - *Er der mere endnu, jeg ikke har set? Hele tiden: mon dette site indeholder noget, jeg kan bruge?*
- hvad er i spil? Let tilgængelighed og underholdning eller mulighed for dybdelæring?