

Digitaliseringsstrategi

for

Oppvekst

2021-2023



Innhold

Nasjonale føringer, LK20 og Rammeplan for barnehagen	3
Mål for digitalisering i Gildeskålskolen.....	3
Mål for digitalisering i Gildeskålbarnehagen.....	4
Oversikt over digitale systemer, utstyr, program mm.....	5
Systemer	5
Tilgangsstyring.....	5
Kommunale lisenser og brukeravtaler	5
Utstyr 2020-2022.....	6
Støtteapparat, teknisk support og drift	6
Infrastruktur	6
Digital læring	6
Kompetanseutvikling	6
Implementering.....	6
Forutsetninger for å lykkes med digitalisering i barnehagen/skolen:	7
Digital modenhet.....	7
Digital pedagogikk i teknologirike klasserom	8
Handlingsplan for digital kompetanseutvikling 2020-2023.....	9
Personvern, internkontroll og dokumentasjon.....	10
Digital kommunikasjon hjem-barnehage-skole	10
Tegn på god praksis i digitale ferdigheter	12
Vedlegg 1: Plan for kompetanseutvikling-digitale læremidler 2020-23.....	13
Vedlegg 2: Veileder for klasseledelse i teknologirike omgivelser.....	16
Vedlegg 3: Programmering i skolen	16
Vedlegg 4: Hensiktsmessig bruk av IKT i klasserommet-en veileder	16

Nasjonale føringer, LK20 og Rammeplan for barnehagen

Kunnskapsdepartementet la i 2017 fram sin digitaliseringsstrategi for grunnsopplæringen 2017-2021 *Framtid, fornyelse og digitalisering* der de peker ut retningen for IKT i opplæringen. I kjernen av strategien står elevenes læring. Læring som skal gi dem redskaper til å mestre livene sine nå og i framtiden innen utdanning, arbeid og samfunnsdeltakelse.

LK20 gir føringer for hvordan grunnleggende digitale ferdigheter, som å finne og behandle digital informasjon, produsere og bearbeide digitale ressurser og å kunne kommunisere i digitale omgivelser, skal inn i alle fag i skolen. Elevene skal beherske regler for digital samhandling, ha evne til etisk refleksjon og utøve god digital dømmekraft.

LK20 inneholder et nytt valgfag, programmering, som skal gi elevene ferdigheter i algoritmisk tenkemåte. Algoritmisk tankegang innebærer å bryte ned store, komplekse problemer til mindre, mer håndterlige del-problemer. Det inkluderer å organisere og analysere data på en logisk måte og å lage fremgangsmåter for å løse komplekse problemer.

Rammeplan for barnehagen omtaler den digitale praksis som et ledd i å bidra til barnas lek, kreativitet og læring. Bruk av digitale verktøy i det pedagogiske arbeidet støtter opp om barnas læreprosesser og bidrar til å oppfylle rammeplanens føringer for et rikt og allsidig læringsmiljø for alle barn.

Mål for digitalisering i Gildeskålskolen

Elevene

- Er digitalt aktive og har kompetanse til å tilegne seg nye digitale ferdigheter
- Har digitale ferdigheter som gjør dem i stand til å oppleve livsmestring og lykkes i videre utdanning og arbeid
- Opplever at bruk av digitale ressurser er relevant og motiverende, og gir økt læringsutbytte og mestringsfølelse
- Opplever at bruk av ny teknologi muliggjør nye måter å lære på.

De ansatte

- Er digitalt kompetente og tar nye digitale verktøy i bruk når det er hensiktsmessig
- Utøver hensiktsmessig digital didaktikk og er gode klasseledere i et teknologirikt miljø
- Utøver og underviser i digital dømmekraft
- Prøver ut og bruker digitale arbeidsformer jevnlig i undervisningen og vurderingsarbeidet
- Bruker teknologi som et verktøy for å utvikle læringskulturen
- Deltar i kompetanseutviklingstiltak og bidrar til en delings - og læringskultur

Foresatte

- Bruker digitale verktøy i kommunikasjonen skole - hjem
- Bidrar til sine barns digitale læring

Skolelederne

- Er digitale forbilder
- Leder lærernes digitale læring
- Er pådrivere for deling av undervisningsopplegg/erfaringer
- Følger opp elevenes digitale læringsresultater
- Deltar i kompetanseutviklingstiltak og leder lærende nettverk

Skoleeier

- Legger til rette for en delingskultur og lærende nettverk mellom skolene
- Leder skoleledernes digitale læring
- Sørger for kompetanseutvikling i form av fagdager, kurs og videreutdanning i PfdK
- Følger opp skolenes digitale læringsresultater

Digitale læringsressurser utvider mulighetene for tilpasning av opplæringen for alle elevene, og åpner for nye måter å lære på som vil gi læreren et større repertoar av undervisningsmetoder.

Målet for *Digitaliseringsstrategi for Oppvekst* er å ivareta helhetlig kvalitet i arbeidet med elevene for å sikre kompetanse, livsmestring og læring, og å bygge opp kompetanse hos de ansatte i valg og bruk av digitale læremidler og læringsmåter.

Skolelederne er digitale forbilder for sine ansatte og leder an i lærernes digitale læring. De er pådrivere og tilretteleggere for deling av undervisningsopplegg/erfaringer slik at den digitale kompetansen blant de ansatte øker.

For å lykkes i endringsarbeid er det viktig at lederne uttrykker tydelige forventninger til sine ansatte, deltar i kompetansehevingstiltak og i lærende nettverk.

Mål for digitalisering i Gildeskålbarnehagen

Personalet

- Legger til rette for at barna utforsker, leker, lærer og selv skaper noe gjennom digitale uttrykksformer
- Vurderer relevans og egnethet i bruken av digitale verktøy
- Utforsker kreativ og skapende bruk av digitale verktøy sammen med barna.
- Utøver digital dømmekraft når det gjelder informasjonssøk
- Har et bevisst forhold til opphavsrett og kildekritikk
- Ivaretar barnas personvern

Ved bruk av digitale verktøy i barnehagen, skal personalet være aktive sammen med barna. Samtidig skal digitale verktøy brukes med omhu og ikke dominere som arbeidsmåter.

Barnehagen skal utøve digital dømmekraft og bidra til at barna utvikler en begynnende etisk forståelse knyttet til digitale medier.

Oversikt over digitale systemer, utstyr, program mm

Systemer

Visma enterprise -skybasert løsning- økonomi, personal

Ajour -innkjøpsportal

Arena -budsjett

Elements -saksbehandlings- og arkivsystem

Compilo -digitalt kvalitetsstyringssystem/avviksrapportering

Cisco Anyconnect VPN og eksternt skrivebord -hjemmekontor

Udir

-PAS og PGS en tjeneste for å administrere sentralt og lokalt gitt skriftlig eksamen

-UBAS Utdanningsdirektoratets system for brukeradministrasjon

-GSI Norges offisielle oversikt over grunnskoleundervisningen i landet, og er den viktigste kilden til grunnskoledata

-BASIL, rapporteringssystem for barnehagenes årsmelding

-Skoleporten, Utdanningsdirektoratets netjtjeneste der skoler og skoleeiere finner relevante og pålitelige data om grunnopplæringen

-Analysebrettet samler en rekke statistikker for å gjøre det lettere å vurdere kvaliteten på tilbudet i barnehager og skoler.

Tilgangsstyring

Feide -er Kunnskapsdepartementets valgte løsning for sikker identifisering og tilgangsstyring. Ansatte og elever har egen brukerkonto i Feide hvor innlogging og datadeling utføres.

E-feide er en portal som inneholder:

-e-tavle som er en skoleportal

-full kontroll som gir informasjon om egen Feide-konto

-e-tid som styrer elevenes tilgang til internett

Kommunale lisenser og brukeravtaler

Learnlab -digitalt interaktivt læreverk og læringsplattform for inkludering og tilpasset opplæring, elevaktiv læring, tverrfaglige tema og dybdelæring og vurdering

Smart Learning Suite -smartskjerm med pedagogisk innhold

Salaby 1-7 og Salaby barnehage- digitalt læreverk fra Gyldendal Undervisning.

Kor Artig -digitalt sang og musikkopplæringsprogram

Digitale ordbøker i norsk og engelsk (CD-ord, Clue)

Matematikk (M+, Kikora)

Flerspråklig lydbøker (Polylino for barnehagene)

KS-læring -nasjonal løsning for deling av kunnskap og kompetanseheving for ansatte

Microsoft 365 -samling av skybasertetjenester og applikasjoner.

1310.no -kvalitetsvurderingssystem og årshjul, Moava

Skolemiljøknappen -digitalt meldingssystem §9A, Moava

Conexus engage -digitalt vurderingsverktøy

Microsoft Office Outlook -Elektronisk post

Visma flyt skole -kommunikasjonsplattform, fraværsoversikt

Visma flyt barnehage -kommunikasjonsplattform, fraværsoversikt

Teams -verktøy for enkel digital kommunikasjon og samhandling

Skolestudio -Gyldendals digitale læringsmiljø, alle fag og alle trinn.

Showbie -digital læringsplattform

Utstyr 2020-2022

I perioden 2019-2022 har kommunestyret bevilget 3,5 millioner kroner til innkjøp av digitalt utstyr og læremidler til skoler og barnehager. Målet er at alle elever og pedagoger skal være utstyrt med egen digital enhet, enten pc eller iPad. Alle klassetrinn skal ha tilgang til Smart Learning Suite-teknologi og programvare.

Betegnelse	Antall
ThinkPad E495 pc	167
Samsung Galaxy Tab A-nettbrett	4
SMART 86"MX smartskjermer	23
Apple 10.2" iPad 32GB m/tastatur	75
Apple 10.2" iPad wifi 64 GB 3G/4G	2
Philips 50BDL3550Q Q-Line-50" (digital flat-skjerm)	1

Støtteapparat, teknisk support og drift

IKT-avdelingen har teknisk support ut mot skolene og barnehagene. I tillegg har Oppvekst ansvar for drift av Feide, Moava, Conexus engage og Visma flyt skole og Visma flyt barnehage.

Infrastruktur

Nett-aksessen til skolene er oppgradert, men Access Points settes opp etter hvert som behov oppstår.

Digital læring

Elevenes digitale ferdigheter er en del av læreplanene, og profesjonsfaglig digital kompetanse er en del av lærerutdanningen. Læreplanarbeidet, prøver og eksamen er digitaliserte, og digitale læringsressurser og verktøy utvikles for alle fag.

Kompetanseutvikling

Gildeskål kommune deltar i den statlige satsningen Inkluderende barnehage -og skolemiljø 2020-2023, der tilpasset opplæring og faglig inkludering ved bruk av læringsfremmende teknologi er et av våre satsningsområder. Skole -og barnehagebasert kompetanseutvikling og lærende nettverk er to sentrale strategier i dette arbeidet.

For å støtte opp under kompetanseutviklingen lokalt, bør det være en IT-ressursgruppe på hver skole som skal drive arbeidet med digitaliseringen framover, og som tar ansvar for planlegging av tiltak sammen med rektor. Hvis det er vanskelig å få til, kan denne funksjonen legges til plangruppene. For barnehagene vil det være naturlig at styrer og de pedagogiske lederne utgjør en slik ressursgruppe. Den pedagogiske rådgiveren ved oppvekst samarbeider med IT-avdelingen ved innkjøp av digitale læremidler og utstyr.

Skoleeier bør legge til rette for at de som ønsker det kan ta videreutdanning innen profesjonsfaglig digital kompetanse også etter at KFK-ordningen opphører.

Implementering

Implementeringsarbeidet med digital pedagogikk og læring i teknologirike rom skjer ute på enhetene med utgangspunkt i *Digitaliseringsstrategi for Oppvekst*. IT-ressursgrupper vil være en god støtte i dette arbeidet.

Forutsetninger for å lykkes med digitalisering i barnehagen/skolen:

- o **Trådløst nettverk**
Det må sikres at alle barnehagene og skolene har et stabilt og raskt nett med stor kapasitet.
- o **1:1 dekningsgrad med digitale verktøy**
Alle grunnskoleelever må ha god tilgang til digitale verktøy til bruk både på skolen og hjemme. Nye arbeidsmåter og LK20 stiller andre krav til læring enn tidligere. Elevene i Gildeskålskolen er utstyrt med en digital enhet av nyere dato. 1.-4 trinn har iPad med tastatur, 5.-10. trinn har pc. Klasserom/trinnrom er utstyrt med Smartskjerm med tilhørende pedagogisk programvare.
- o **Utskifting av utstyr**
Oversikt over det digitale utstyret enhetene har til disposisjon. Utskifting av pc og iPad hvert 3. eller 4. år.
- o **Felles system**
Skolene har et felles skoleadministrativt system, Visma flyt skole, og barnehagene Visma flyt barnehage. Vi har kjøpt lisens på Visma skole -og barnehage app som vil gjøre kommunikasjonen mellom skole/barnehage-hjem lettere.
- o **Felles lisenser**
Oppvekstsektoren har prioritert kommunale lisenser til enhetene for å redusere innkjøpskostnader, og for å sikre god kvalitet i opplæringen.
- o **Lokal kompetanseutvikling**
Oppvekstsektoren har prioritert opplæring av de ansatte i de digitale verktøyene og læremidlene som er kjøpt inn. En grundig opplæring er en forutsetning for å lykkes med den digitale satsningen.

Vi har arrangert fagdag med ulike workshops der temaet var *Framtidens skole og barnehage* - hvordan kan teknologi være med på å motivere og engasjere, veilede, organisere og skape gode relasjoner, og gjøre oss i bedre stand til å møte morgendagens utfordringer i et samfunn i endring.

Våren 2021 deltok alle lærerne i en seminarrekke med Learnlab, et digitalt læreverk og læringsplattform, der læringsfremmende bruk av digital teknologi sees i sammenheng med fagfornyelsen-LK20.

Vi har hatt to kurs i det pedagogiske programmet SLSO (Smart Learning Suite Online) som er knyttet til Smartskjermene vi har kjøpt inn. Det muliggjør interaktiv læring både på skolen og hjemme ved at elevene kobler seg opp til programmet via pc. Våren 2022 fikk pedagogene i skolene en innføring i læringsplattformen Showbie.

Fem ansatte deltok våren 2021 på et 40-timers kurs i programmering ved Nord universitet i regi av RKK.

En lærer tok videreutdanning i Profesjonsfaglig digital kompetanse i 2019/2020.

Digital modenhet

Gildeskålskolen/barnehagen er på vei inn i en hverdag der bruk av digitale læremidler blir mer og mer dominerende. Digital modenhet hos de ansatte er viktig for å sikre trygg bruk, og for å utvikle barns/elevens digitale ferdigheter og kompetanse. Lærerne skal i sin undervisning bruke digitale verktøy, læremidler og ressurser i arbeidet med å videreutvikle og forbedre læringen hos elevene. I barnehagen er de digitale aktivitetene knyttet opp til Rammeplanen, og barns gryende digitale ferdigheter er satt i sammenheng med lek, kreativitet og læring.

De ansatte har ulik grad av digital modenhet, både i forhold til egne ferdigheter og sin fagdidaktiske digitale kompetanse, og mange vil trenge et digitalt kompetanseløft. Det digitale området er i stor utvikling, og fornyes stadig slik at et økt kompetansebehov vil gjelde for alle ansatte.

Utdanningsdirektoratet og IKTplan.no har utarbeidet flere kompetansepakker for ansatte i barnehage og skole som gir støtte til digital praksis i barnehagen og digital læring i skolen. På Kompetanse Norge sine nettsider kan man kartlegge den digitale modenheten ved å bruke Datasjekken, Digitaltesten og Test i grunnleggende ferdigheter.

Digital pedagogikk i teknologirike klasserom

Elevaktiv læring gjennom bruk av teknologi gir nye muligheter, men det er også viktig å ha et kritisk blikk på hvordan den virker. Bruk av teknologi må tilføre opplæringen en ny dimensjon både når det gjelder interaktiv læring, samarbeidslæring, oppgaveformulering og arbeidsmåter som ikke var mulig uten teknologien. Digitalisering er mye mer enn å «sette strøm på læreboka».

Digital pedagogikk gir støtte til tilpasset opplæring og dybdelæring. Elevene kan tilegne seg kunnskap ved å fordype seg i tema i ulike fag via digitale kilder og bearbeide innholdet gjennom digital produksjon.

De tverrfaglige temaene i LK20 stimulerer til elevaktiv læring hvor kompetansemål fra ulike fag settes i en meningsfylt sammenheng. Slik får elevene mulighet til å analysere, se sammenhenger og trekke konklusjoner på tvers av fagene og samtidig utvikle sine digitale ferdigheter i praksis. Læringsplattformer som «Learn Lab», «Smart Learning Suite» og «Showbie» legger til rette for elevaktiv og tverrfaglig læring, tilpasset opplæring og dybdelæring som vil bidra til å utvikle elevenes ferdigheter i å lære å lære. Målet er at elevene skal eie sin egen læreprosess og utvikle strategier slik at de kan bruke sin kunnskap i nye situasjoner og på nye områder. Her vil «Læringsløpet-de fem nøklene» være sentralt.

Teknologirike læringsmiljøer åpner for nye måter å lære på og gir læreren et større repertoar av undervisningsmetoder. Men all bruk av teknologi i klasserommet innebærer risiko for at elevene blir distraheret. Det er en fare for at faglig og kreativ IKT-bruk kan overskygges av distraksjon og ikke-faglig bruk. Å lede i teknologirike omgivelser er i høy grad et spørsmål om å vurdere og velge hva slags ressurser og verktøy som er formålstjenlige.

Senter for IKT i utdanning har utarbeidet en *Veileder for klasseledelse i teknologirike omgivelser* som gir tips til hvordan undervisning i klasserom med mange digitale enheter kan bedres.

Programmering kom inn i LK20 og er et nytt valgfag på ungdomstrinnet.

Programmering eller koding i skolen begrunnes med at det er en nødvendig kompetanse for å lære, arbeide og leve i dagens og morgendagens samfunn. Det 21. århundre vil ha behov for globale kompetanser som kreativitet, innovasjon, kritisk tenkning, problemløsning, metakognisjon (lære å lære), kommunikasjon og digital kompetanse.

Ludvigsen-utvalget anbefalte i NOU 2015:8 at det burde legges vekt på metakognisjon og selvregulert læring i alle fag. Programmering som aktivitet kan være med på å styrke denne måten å lære på.

Programmering gir også en systematisk tilnærming til problemløsning. Prøving og feiling og systematisk feilsøking for å finne den beste løsningen på et spesifikt problem vil være til hjelp for å løse lignende problemer i framtiden.

Senter for IKT i utdanning har utarbeidet et hefte om *Programmering* som belyser programmeringens plass i skolen.

Handlingsplan for digital kompetanseutvikling 2020-2023

Handlingsplan for digital kompetanseutvikling omhandler tiltak som skal bidra til å nå målsetningen om tilpasset opplæring og økt læringsutbytte for barn/elever slik det framkommer i Kvalitetsplanen for Gildeskålbarnehagen/Gildeskålskolen.

Tiltakene i Handlingsplan for digital kompetanseutvikling vil hele tiden være i utvikling basert på behovene som barnehagene/skolene vil møte.

Handlingsplan for kompetanseutvikling konkretiserer hvilke kompetanseutviklende tiltak som iverksettes innenfor hvert tema/innsatsområde.

Tema	Tiltak	Hvem	Når
Fremtidens skole og læring Minecraft Education	Opplæring i Microsoft 365 <ul style="list-style-type: none"> Workshops Opplæring i pedagogisk bruk av Minecraft for 1.-4.trinn. 	Lærere Ledere Skoleeier	Fagdag i august 2020
Nettverk Erfaringsdeling og skolebasert opplæring i digitale læremidler	Digitale læremidler og arbeidsmåter i tilpasset opplæring.	Alle	To nettverk høst 2020 og vår 2021
Smart Learning Suite Interaktiv undervisning vha Smartskjermer	Opplæring i bruken av Smartskjermene-grunnleggende bruk og pedagogisk programvare. Lisensene gir elever og ansatte tilgang til den pedagogiske programvaren gjennom Feide.	Lærere	To webkurs høst 2020
Learnlab Læringsfremmende bruk av digital teknologi i tråd med LK20	Seminarrekke á 3 timer : Læringsløpet-fem nøkler til LK20 i praksis Teknisk opplæring Pedagogisk opplæring: Aktive elever i en framtidsrettet og relevant skole.	Lærere Ledere Skoleeier	Seminarrekke februar – august
Digitale ferdigheter	Kompetanse Norge-digitale ferdigheter https://www.kompetansenorge.no/grunnleggende-ferdigheter/digitale-ferdigheter/ Kartlegging av digital modenhet hos de ansatte.	Lærere Ledere	Utviklings-tid på enhetene
Digital kompetanse	Minst en av fagdagene hvert skoleår settes av til kompetanseutvikling i opplæring og bruk av digitale læremidler/verktøy.	Pedagoger	Høst 2021
Programmering	Fire pedagoger og en rektor deltar på 40-timers kurs i regi av RKK	Lærere	2021
Profesjonsfaglig digital	Videreutdanning for lærere i Profesjonsfaglig digital	En lærer	2019/2020
Implementering av læringsbrett	Opplæring i bruk av iPad for å tilpasse og fremme læringsutbyttet for barna/elevne	Pedagoger	Vår 2021
Teams	Opplæring i bruk av Teams lokalt på enhetene	Pedagoger	2020-2021
Showbie	Innføring i læringsplattformen for 1.-4. trinn	Pedagoger	Vår 2022

Personvern, internkontroll og dokumentasjon

I 2018 trådte ny personvernlov i kraft, og den stiller strengere krav til lagring av personopplysninger. Digital teknologi fører til nye utfordringer når det gjelder personvern mht nettrett, og i forhold til publisering og dokumentasjon. Datatilsynets krav til å ivareta personvernet for den enkelte elev må gjennomgås ved hver enhet ved skoleårets begynnelse.

Personvern

Gildeskålskolen bruker Microsoft365 med tilhørende apper for elever og ansatte. Innlogging skjer via Feide som er en personlig konto knyttet opp mot hver elev/ansatt. Når elevens skoleforhold avsluttes, må eleven finne en ekstern lagring for skolearbeidet sitt.

Vilkår, retningslinjene for personvern og praksisen som gjelder for apper og nettstedet skal gjennomgås av IT-avdelingen før de legges ut i Programvaresenteret. Personvernavtale skal underskrives av elev/foresatt

Elevopplysninger lagres i elektroniske mapper i NOARK-godkjent arkivsystem. Elements ble innført våren 2022.

Personopplysninger lagres i det skoleadministrative systemet Visma flyt skole og det barnehageadministrative systemet Visma flyt barnehage som begge er NOARK-godkjente.

Visma er knyttet opp mot folkeregisteret og benytter meldingssystemet KS svarut.

Internkontroll-rutiner for informasjonshåndtering

ROS-analyse av all programvare som brukes i skolen/barnehagen der personopplysninger inngår. Analysen skal inneholde beskrivelse av system, formål, personopplysninger, lagring, kommunikasjon, arkiv, klassifisering, risikovurdering, databehandleravtale og ansvarlig administrator.

Områder for internkontroll.

- o Samtykkeerklæring.
- o Innsyn i elevmappe.
- o Sletting av personopplysninger/langtidslagring i Elements.
- o Informasjon om behandling av personvernopplysninger tas opp med personalet hver høst.

Rutiner for sikkerhetsrevisjon-årlig sjekk av hvert system som inneholder personopplysninger.

Dokumentasjonsplikt - hva må arkiveres

All informasjon om elever og ansatte skal slettes fra fagsystemer når elev/ansatt slutter. Unntak gjelder for alle dokumenter som har vært gjenstand for saksbehandling.

Digital kommunikasjon hjem-barnehage-skole

Visma

Visma flyt skole (VFS) og tilhørende app ble innført våren 2021 som kommunikasjonsplattform mellom hjem -skole. Barnehagene innførte Visma flyt barnehage (VFB) høsten 2021 med tilhørende app. Dette vil gjøre det enklere for foresatte å følge med på hva som skjer i sitt barns barnehage/skolehverdag, og lettere for enhetene å få formidlet informasjon.

Appen i VFB har følgende funksjonalitet:

- o Registrere daglig tilstedeværelse, ferie og fravær på barn
- o Kommunikasjon med foresatte, varsler om turer og hendelser

- o Administrasjon av grupper og aktiviteter
- o Uke- og månedsplaner og aktiviteter
- o Dagbok med bildeutveksling og informasjon på både gruppe og enkeltbarn
- o Digitale samtykkeskjema og informasjon om barnet

Appen i VFS har i tillegg følgende funksjonaliteter:

- o Timeplan
- o Spørreskjema
- o SFO tilstedeværelse
- o Karakterer
- o Vurderinger

Hjemmeside

Hjemmesiden til barnehagene og skolene er Min barnehage/Min skole der informasjon, aktiviteter og bilder blir publisert. Publisering av nyheter praktiseres noe ulikt på enhetene og ønsket er å kunne ta i bruk en mer brukervennlig løsning enn det Min barnehage/Min skole tilbyr i dag.

Facebook

Facebook blir i ulik grad brukt i kommunikasjonen mellom hjem-barnehage/skole.

E-post

E-post brukes i fortløpende dialog og kommunikasjon mellom hjem-barnehage/skole.

Visma

Visma flyt skole og Visma flyt barnehage er kommunikasjonsplattform mellom hjem-barnehage/skole.

Sms

SMS kan benyttes i dialog mellom hjem-barnehage/skole hvis dette er avklart på forhånd mellom partene.

Teams

Teams er tatt i bruk til gjennomføring av møtevirksomhet i situasjoner der fysiske møter ikke lar seg gjennomføre.

Tegn på god praksis i digitale ferdigheter

Digitale ferdigheter – tegn på god praksis			
På skolen vår drøfter vi jevnlig bruk av digitale verktøy i læringsarbeidet og deler erfaringer			
På skolen vår reflekterer vi jevnlig over hvordan teknologi kan innvirke på undervisning, oppgavetyper og arbeidsmåter for å gi bedre læring			
På skolen vår legges det til rette for bruk av hensiktsmessige digitale ressurser i læringsarbeidet			
På skolen vår har vi et tydelig reglement for bruk av digitalt utstyr og digitaleressurser			
På skolen vår har vi en målrettet plan for utvikling av elevenes digitale kompetanse			
På skolen vår ser vi på bruk av digitale ressurser som en mulighet til variert, praktisk og relevant læring på alle trinn			
På skolen vår er vi opptatt av å opprettholde godt personvern og sikkerhet på nett for elever og ansatte			
De ansatte har tilstrekkelig kompetanse til å bruke tilgjengelig teknologi i det daglige læringsarbeidet			
De ansatte oppdaterer egen digital kompetanse og bidrar i en delings- og læringskultur			
De ansatte utøver god klasseledelse i et teknologirikt læringsmiljø			
De ansatte utøver og underviser i god digital dømmekraft			
De ansatte er gode digitale rollemodeller			
De ansatte veileder og legger til rette for målrettet og hensiktsmessig bruk av digitale ressurser i elevenes læringsarbeid			
De ansatte tar i bruk nye digitale verktøy når det er hensiktsmessig			
De ansatte kjenner til og følger regler for bruk av digitalt utstyr			
Elevene skal ha digitale ferdigheter som gjør dem i stand til å opplevelivsmestring og lykkes i videre utdanning, arbeid og samfunnsliv			
Elevene er digitalt aktive og har kompetanse til å kunne tilegne seg nye digitaleferdigheter			
Elevene er kildekritiske og bruker kilder på en hensiktsmessig måte			
Elevene utøver god digital dømmekraft			
Elevene kjenner til og følger regler for bruk av digitalt utstyr			
Elevene opplever at bruk av digitale ressurser blir relevant og motiverende, gir økt læringsutbytte og mestringfølelse, og stimulerer til nye måter å lære på			
Elevene er gode digitale støttespillere for hverandre			
Foreldrene kjenner til skolens reglement for bruk av digitalt utstyr og digitaleressurser			
Foreldrene opplever god kontakt med skolen			
Foreldrene bidrar til et godt samarbeid i utviklingen av elevenes digitaleferdigheter			
Foreldrene bruker digitale verktøy i kommunikasjon mellom hjem-skole			
Skoleledelsen er digitale forbilder og leder de ansattes digitale læring			
Skoleledelsen er pådrivere for deling av undervisningsopplegg/erfaringer			
Skoleledelsen deltar i kompetansehevingstiltak og lærende ledernetverk			
Skoleeier legger til rette for en delingskultur og lærende nettverk mellom skolene			
Skoleeier leder skoleeierens digitale læring			
Skoleeier sørger for kompetanseutviklingstiltak			

Vedlegg 1: Plan for kompetanseutvikling-digitale læremidler 2020-23

Innledning

Gildeskål kommune har søkt om økonomisk støtte til innkjøp av digitale læremidler gjennom «Den teknologiske skolesekken» v/utdanningsdirektoratet.

For å kunne nytte seg av disse midlene, er kravet at Gildeskål kommune har en plan for systematisk kompetanseutvikling i valg og bruk av digitale læremidler.

Tilskuddsordningen er ett av flere tiltak innenfor Den teknologiske skolesekken. Ordningen går over fire år fra og med skoleåret 2019/2020 under forutsetning av at Stortinget bevilger midler det enkelte skoleår.

Felles profesjonsfaglig plattform

Skoleeier har lagt til rette for kompetanseutvikling for skoleledere, lærere og andre ansatte ved bl.a. å arrangere en felles fagdag med tittelen «Fremtidens skole og læring».

Temaet var knyttet til fornying og utvikling av skolen i et teknologisk perspektiv, der digitale læremidler og læringsmåter var hovedtema. Fagdagen var inndelt i ulike workshops.

Skolebasert kompetanseutvikling gjennom lærende møter og nettverk på tvers av skolene er allerede etablert. Dette vil styrke den felles profesjonsfaglige plattformen vi tilstreber, og også sikre kvalitet i arbeidet med prinsippene for Gildeskålskolens praksis slik de er nedfelt i Kvalitetsplanen. Målet for nettverksarbeidet er å utveksle erfaringer, reflektere over egen praksis, utprøving av ny praksis på enhetene som igjen blir gjenstand for refleksjon som vil bidra til mestring og livsglede, lærelyst og økt læringsutbytte hos elevene.

Tilpasset opplæring, digitale verktøy og arbeidsmåter

Visjonen i Kvalitetsplanen for Gildeskålskolen er «Sammen om mestring og livsglede».

Felles verdier motiverer og forplikter oss i møtet med hverandre. Vi er lagspillere der eleven står i fokus og får hjelp og støtte til å målsette og gjennomføre egen faglig og sosial utvikling.

Læringen skal gi dem redskaper til å mestre livene sine nå – men også i fremtiden.

I Kvalitetsplanen er et av prinsippene for Gildeskålskolens praksis tilpasset opplæring. «Skolen skal legge til rette for læring for alle elever og stimulere den enkeltes motivasjon, lærelyst og tro på egen mestring.....Skolen kan blant annet tilpasse opplæringen gjennom arbeidsformer og pedagogiske metoder, bruk av læremidler, organisering, og i arbeidet med læringsmiljøet, læreplaner og vurdering».

Digitale læringsressurser utvider mulighetene for ulike metoder og innfallsvinkler og for tilpasning av undervisningen både for høyt presterende elever, elever som strever i fag og elever med særskilte opplæringsbehov, og også for nye måter å lære på som vil gi læreren et større repertoar av undervisningsmetoder.

Digitale ferdigheter er en av de grunnleggende ferdighetene som er avgjørende for å lykkes i et moderne kunnskapssamfunn. Å satse på digitale læremidler og arbeidsmåter gir bedre

muligheter til å tilpasse undervisningen til elevene, og dermed bidra til bedre inkludering og økt læringsutbytte, motivasjon og mestring.

Elevene blir digitalt kompetente først når de kan gjøre bevisste valg rundt egen læring og fritid, når de har en bevissthet rundt hva det vil si å ferdes i en digital verden – og når de vethvordan de kan bruke digitale verktøy til egen nytte.

Elever er ulike og har ulike behov. Målet vårt er at elevene skal lære mer i fagene, få bedre digitale ferdigheter og bedre tilpasset opplæring i en inkluderende skole.

Mål: <ul style="list-style-type: none">• Ivareta helhetlig kvalitet i arbeidet med elevene for å sikre kompetanse, livsmestring og læring• Bygge opp kompetanse hos de ansatte i valg og bruk av digitale læremidler og læringsmåter
1. Etablere miljø for å utforske nye læremidler til bruk i opplæringen «Det digitale kvarter» <ul style="list-style-type: none">• Ukentlig erfaringsdeling i fellestid på alle enheter Etablere ressursteam på hver enhet som kan være pådrivere i implementeringen av digitale læremidler.
2. Optimalisere bruk av digitale læremidler og læringsressurser Gjennom Den teknologiske skolesekken vil skolene få mulighet til å vurdere og bruke digitale læremidler som ivaretar elevenes behov for tilpassa opplæring.
3. Evaluere nye digitale læremidler ved å bruke Reflex (udir.no) Evaluering av digitale læremidler i Reflex vil øke de ansattes bevissthet rundt hvilke digitale læremidler som er best egnet i ulike fag og på ulike trinn.
4. Styrke deltakelse og digital kompetanse for å møte fremtidens utfordringer De ansatte får tilbud om, gjennomfører og tar i bruk kompetansehevede tiltak. Lærende nettverk tas i bruk som arena for erfaringsutveksling av digitale læremidler og læringsmetoder i tilpassa opplæring.
5. Ha tilstrekkelig antall digitale enheter til elever og ansatte Gildeskål kommune har gått til innkjøp av pc/ iPad til alle elevene i grunnskolen. Det vil gjøre arbeidet med å innføre digitale læremidler og læringsmetoder lettere .
6. Teknologisk utstyrte klasserom Gildeskål kommune har gått til innkjøp av 16 Smart-skjermer fordelt på fire skoler.

Handlingsplan for kompetanseutvikling

Tema	Tiltak	Hvem	Når
Fremtidens skole og læring Minecraft Education Edition Kursholder: LinEducation	Opplæring i Microsoft 365 <ul style="list-style-type: none"> Workshops Opplæring i pedagogisk bruk av Minecraft for 1.-4. klasse	Lærere Ledere Skoleeier	Fagdag i august 2020
Nettverk Erfaringsdeling og skolebasert opplæring i digitale læremidler	Digitale læremidler og arbeidsmåter i tilpasset opplæring	Alle	To nettverk høst 2020 To nettverk vår 2020
Smart Learning Suite Interaktiv undervisning vha Smartskjermer	Opplæring i bruken av Smartskjermene-grunnleggende bruk og pedagogisk programvare Lisensene gir elever og ansatte tilgang til den pedagogiske programvaren gjennom Feide brukerkonto.	Lærere	To webkurs høst 2020
Learnlab Læringsfremmende bruk av digital teknologi i tråd med LK20 (fagfornyelsen)	Seminarrekke á 3 timer : Læringsløpet-fem nøkler til LK20 i praksis Teknisk opplæring Aktive elever i en relevant skole Veien videre? Tema ikke fastsatt	Lærere Ledere Skoleeier	Seminarrekke februar - august
Digitale ferdigheter	Kompetanse Norge-digitale ferdigheter https://www.kompetansenorge.no/grunnleggende-ferdigheter/digitale-ferdigheter/ Kartlegging av digital modenhet hos de ansatte	Lærere Ledere	Utviklings-tid på enhetene
Digital kompetanse	Minst en av fagdage hver skoleår settes av til kompetanseutvikling i opplæring og bruk av digitale læremidler/verktøy.	Pedagoger	Høst 2021
Programmering	Fire pedagoger og en rektor deltar på 40-timers kurs i regi av RKK	Lærere	2021
Videreutdanning for lærere i profesjonsfaglig kompetanse		En lærer ferdig En rektor i utdanning	
Implementering av læringsbrett	Opplæring i bruk av iPad for å tilpasse og fremme læringsutbyttet for barna/elevene	Pedagoger	Vår 2021
OneNote	OneNote som verktøy i læringsarbeidet	Pedagoger	Undersøke behov
Teams	Opplæring i bruk av Teams lokalt på enhetene	Pedagoger	2020-2021
Showbie	Opplæring i bruk av Showbie	Pedagoger	Vår 2022

Vedlegg 2: Veileder for klasseledelse i teknologirike omgivelser

https://www.udir.no/globalassets/filer/bm_klasseledelse_web.pdf

Vedlegg 3: Programmering i skolen

https://www.udir.no/globalassets/filer/programmering_i_skolen.pdf

Vedlegg 4: Hensiktsmessig bruk av IKT i klasserommet-en veileder

https://www.udir.no/globalassets/filer/veileder_hensiktsmessig_bruk_bm_lav.pdf