

# IKT-strategi for grunnskolene

2021-2024



## HOVEDVISJON

### ”Læring med IKT gjennom skaperglede, engasjement og utforskertrang”

IKT skal bidra til økt læring ved at teknologi tas i bruk til å gjøre ting en ikke kan gjøre analogt. Gevinsten av dette er:

- økt variasjon i undervisningen
- bedre tilpasset opplæring
- mer og bedre samarbeid på alle plan
- effektivisering av undervisningsvurdering

Elever og lærere skal lære å bruke IKT hensiktsmessig, og dermed kunne ta fornuftige valg i forhold til når og hvordan en vil bruke IKT-løsninger.

## FORMÅL MED PLANEN

Digitale ferdigheter er en viktig forutsetning for videre læring og for aktiv deltakelse i et arbeidsliv og et samfunn i stadig endring. Digitale ferdigheter er nevnt som en av fem grunnleggende ferdigheter i skolens læreplan og er regnet som et nødvendig redskap for læring og faglig forståelse.

I Eigersund kommunes nylig vedtatte IKT- og digitaliseringsstrategi står det blant annet ”Fremtidens brukere av digitale løsninger går i dag i grunnskolen. Gjennom fortsatt satsing på pedagogisk bruk av IKT i skolen, vil vi gjøre elevene rustet for den digitale fremtiden. Sosial utjevning mellom elever også i forhold til digital kompetanse er viktig. Utviklingen går fort og dette krever et kontinuerlig fokus på digital kompetanse i skolen – både hos undervisningspersonell og elever.”

Eigersund kommune har i dag 8 grunnskoler med til sammen ca. 1780 elever og ca. 300 ansatte.

Bakgrunnen for denne planen er behovet for en felles pedagogisk plattform. Vi har i dag en velfungerende nettverk av Chromebooks ned til og med femte klasse. Både skala og kvaliteten på bruken av maskinene er i dag for ujevn, og vi ser behovet for å gjøre utnyttelsen av maskinene enda bedre, for å skape bedre læring for våre elever.

Innenfor digitale verktøy og digitale ferdigheter skal skolene tilrettelegge for variert og tilpasset opplæring som gir gode utviklingsmuligheter for elevene. Skolene skal også legge til rette for god kommunikasjon med hjemmet. For å få til dette er fleksible og enkle digitale løsninger avgjørende. De ansatte i skolen må ha gode digitale verktøy og gode digitale ferdigheter. For å oppnå dette må skoleeier og skolens ledelse ta en ledende rolle og sette digital kompetanse på dagsordenen.

## RAMMEVERK FOR IKT-STRATEGI FOR SKOLENE I EIGERSUND KOMMUNE

### LÆREPLAN

Høsten 2020 ble det innført nye læreplan for grunnskolene i Norge - Fagfornyelsen. I denne planen defineres digitale ferdigheter som en grunnleggende ferdighet på lik linje med skriving, lesing, regning og muntlige ferdigheter. Disse ferdighetene er del av den faglige kompetansen og nødvendige redskaper for læring og faglig forståelse.

### Skaperglede, engasjement og utforskertrang

I læreplanen overordnede del står det:

”Skolen skal la elevene utfolde skaperglede, engasjement og utforskertrang, og la dem få erfaring med å se muligheter og omsette ideer til handling. ... Kreative og skapende evner bidrar til å berike samfunnet. Samarbeid inspirerer til nytenkning og entreprenørskap, slik at nye ideer kan omsettes til handling. Elever som lærer om og gjennom skapende virksomhet, utvikler evnen til å uttrykke seg på ulike måter, og til å løse problemer og stille nye spørsmål.”

### KS' DIGITALISERINGSSTRATEGI

#### Brukeren i sentrum

For å forbedre og utvikle digitale løsninger må behovene til de som bruker disse løsningene ligge til grunn. Brukerne må derfor involveres i utviklingen av tjenestene.

#### Digitalisering er en vesentlig innsatsfaktor for innovasjon og økt produktivitet

Digitalisering er et vesentlig virkemiddel for verdiskapningen og gjør det mulig å løse samfunnsutfordringer på nye måter og dermed skape samfunnsmessige gevinster.

#### Styrket digital kompetanse og deltakelse

Teknologi gir nye muligheter for økt demokratisk deltakelse og bedre tjenester, men gjør samtidig at innbyggerne må forholde seg til en mer digitalisert hverdag. Digital kompetanse blant innbyggerne er en forutsetning for å lykkes med digitalisering.

#### Effektiv digitalisering av offentlig sektor

Offentlige tjenester skal oppleves som sammenhengende og helhetlige for brukerne, uavhengig av hvilke offentlige virksomheter som tilbyr dem.

#### Informasjonssikkerhet, personvern og dokumentasjonsforvaltning

Informasjonssikkerhet og personvern på alle områder er en forutsetning for tillit til digitale løsninger. Alle offentlige myndigheter må ha et personvernombud og nye løsninger skal ha innebygget personvern fra og med mai 2018.

### IKT-STRATEGI FOR EIGERSUND

#### Digitalt førstevalg

Alle kommunens tjenester skal være tilgjengelig på nett, og nettbaserte tjenester er hovedregelen for kommunens kommunikasjon med sine brukere.

#### Digital kompetanse

De ansattes kompetanse er kommunens viktigste ressurs, og en forutsetning for at kommunen kan yte tjenester på en god måte. Det er derfor viktig at alle ansatte får nødvendig digital kompetanseheving i tråd med utviklingen av tjenestene.

Fremtidens brukere av digitale løsninger går i dag i grunnskolen. Gjennom fortsatt satsing på pedagogisk bruk av IKT i skolen, vil vi gjøre elevene rustet for den digitale fremtiden. Sosial utjevning mellom elever også i forhold til digital kompetanse er viktig. Utviklingen går fort og dette krever et kontinuerlig fokus på digital kompetanse i skolen – både hos undervisningspersonell og elever.

#### Smarte løsninger

Behandling av e-post samt møtevirksomhet er de største tidstyvene for mange ansatte. Ved hjelp av digitale samhandlingsverktøy skal det legges til rette for økt digital samhandling, både internt og med eksterne aktører.

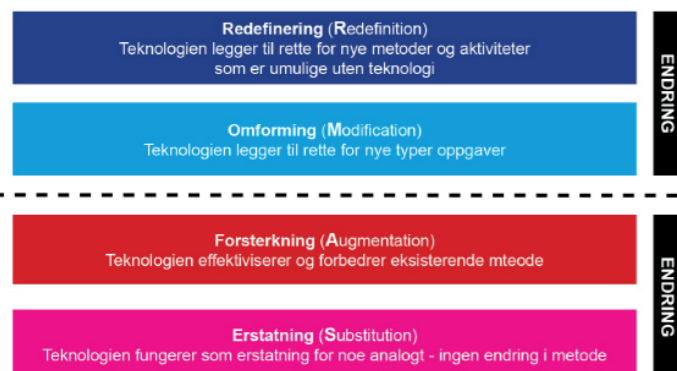
Noe møtevirksomhet vil det likevel alltid være behov for. Der det er formålstjenlig bør møteaktiviteten gjennomføres ved hjelp av digitale verktøy slik at man sparer tid på reise til møtested.

#### Ledelse

Ledere på alle nivå må ta ansvar for økende grad av digitalisering i tjenesteproduksjonen. En forutsetning for å kunne bidra i denne virksomhetsutviklingen er tilstrekkelig digital lederkompetanse

- +Alle ledere må ha en grunnleggende evne til å kunne bruke egnede digitale verktøy til oppgaveløsning.
- +Det må sikres at ledere har evne til kritisk informasjonsinnhenting, samt fokus på informasjonssikkerhet og personvern.
- +Videre vektlegges evnen til å samhandle digitalt både internt og eksternt.
- +Innsikt i den digitale utviklingen er viktig for å kunne utnytte de muligheter teknologien gir for å løse oppgavene på en bedre måte. I dette ligger også evnen til å fremme kultur for læring og utvikling.

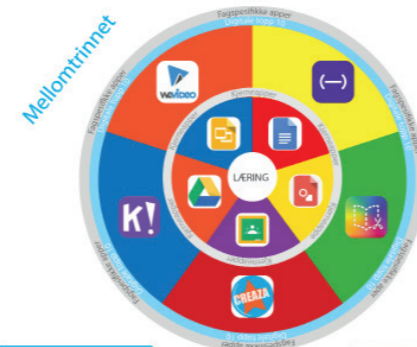
## SAMR-modellen



Modellen er utarbeidet av dr. Ruben R. Puentedura og gir et eksempel på ulike former for integrasjon av teknologi i undervisningen. Jo høyere oppe på skalaen en kommer, jo viktigere blir teknologi.

## De digitale topp 10

Digitale verktøy og hjelpemidler som skal være med å fremme læring og kreativitet gjennom skaperglede, engasjement og utforskertrang.



- Soundtrap**  
Kan brukes til å lage og redigere lydopptak i f.eks. podcaster eller hørespill.
- Book Creator**  
Lag spennende interaktive fortellinger i denne bokappen.
- Wevideo**  
Dette videoredigeringsprogrammet kan brukes til å lage undervisningsvideoer eller ulike filmprosjekter i undervisningen.
- Kahoot!**  
Gjør læring spennende gjennom Kahoot! Her kan man teste hva elevene har lært om ulike emner.
- Creaza**  
Her kan man lage oversiktlige tankekart og spennende filmer eller tegneserier i Cartoonist.
- Classroom**  
Classroom er det verktøyet lærere og elever bruker for å kommunisere med hverandre.
- Google Disk**  
Lær deg å lage og strukturere all informasjon og produksjoner i dette skylagringsverktøyet.
- Google Tegninger**  
Med tegninger kan du lage fine digitale plakater eller bildefortellinger.
- Google Dokumenter**  
I dette verktøyet skaper man tekst, samtidig som en kan samarbeide med andre.
- Google Presentasjoner**  
Dette verktøyet gir deg mulighet til å lage spennende og flotte presentasjoner.

#endeligmandag





# LÆRING GJENNOM SKAPERGLEDE, ENGASJEMENT OG UTFORSKERTRANG



## LÆRING I EIGERSUND

Eigersund kommunes visjon er "sammen for alle". Det betyr at i våre skoler skal elever oppleve at alt legges til rette for at hver enkelt skal kunne lære mest og best mulig. IKT skal være et hjelpemiddel som legger tilrette for dette og bidrar til et likeverdig opplæringstilbud for alle elever.

### VI VIL

Legge til rette for å lære gjennom skaperglede, engasjement og utforskertrang

### VI SKAL

- +Bruke IKT til å lære på nye måter
- +Skape engasjement gjennom variert undervisning
- +Tilpasse undervisningen til den enkelte
- +Gi lærere opplæring i bruk av digitale verktøy
- +Gi rom for kreativitet

## De digitale topp 8

Digitale verktøy og hjelpemidler som skal være med å fremme læring og kreativitet gjennom skaperglede, engasjement og utforskertrang.



- |  |   |   |
|--|---|---|
| <b>Chrome</b><br>I denne nettleseren kan du f.eks. lete etter informasjon eller bilder du trenger og lage bokmerker. | <b>Creaza</b><br>Her kan man lage oversiktlige tankekart og spennende filmer eller tegneserier i Cartoonist.    | <b>Google Tegninger</b><br>Med tegninger kan du lage fine digitale plakater eller bildefortellinger.      |
| <b>Google disk</b><br>Her lagres alle dokumenter vi jobber med, og man kan lage mapper for å strukturere dette.      | <b>Classroom</b><br>Classroom er det verktøyet lærere og elever bruker for å kommunisere med hverandre.         | <b>Google Dokumenter</b><br>I dette verktøyet skaper man tekst, samtidig som en kan samarbeide med andre. |
| <b>Book Creator</b><br>Lag spennende interaktive fortellinger i denne bokappen.                                      | <b>Google Presentasjoner</b><br>Dette verktøyet gir deg mulighet til å lage spennende og flotte presentasjoner. |   |

#endeligmandag



## INFRASTRUKTUR

Bruk av IKT i skolen fordrer en velfungerende infrastruktur. Både maskinvare, programvare og internettilgang må fungere for å gi best mulig læring med IKT.

### VI VIL

Gi våre brukere moderne og trygg teknologi som legger til rette for god læring. Alle elever skal ha like forutsetninger for god læring uavhengig av økonomisk eller kulturell bakgrunn.

### VI SKAL

- +Forsette å bruke Chromebooks og Google Workspace
- +Tilby alle elever til og med 3. trinn sin egen Chromebook
- +Gi 1. og 2. trinn tilgang til en Chromebook minst halvparten av tiden på skolen
- +Ha et variert utvalg av pedagogisk programvare
- +Sørge for at alle skoler har en velfungerende og rask internettilkobling

## SAMARBEID

Sambeid i skolen skjer både mellom elev og elev, elev og lærer og lærere, men også gjennom skole og hjem.

### VI VIL

Legge til rette for økt samarbeid i skolen

### VI SKAL

- +Bruke pedagogiske verktøy som er tilrettelagt for digitalt samarbeid
- +Bruke appen Min skole og Visma Flyt som kommunikasjonsmiddel med hjemmet
- +Legge til rette for deling av god praksis mellom lærere på skoler lokalt og regionalt

## ELEVMEDEVIRKING

Elever i norsk skole skal delta i beslutninger som gjelder deres egen læring. IKT har mye innflytelse på læring i skolen.

### VI VIL

Våre elever skal være med å aktivt påvirke de valg som gjøres på en skole i forhold til læring med IKT.

### VI SKAL

- +Legge til rette for at skoler har elevsuperbrukere
- +La elever være med på å teste nytt utstyr som vurderes kjøpt
- +Lytt til elevers meninger om programvare som brukes
- +La elever få bruke sin kompetanse

## KOMPETANSEHEVING

En forutsetning for læring med IKT er at lærere har tilstrekkelig kompetanse for å kunne ta i bruk verktøyene på en fornuftig måte.

### VI VIL

At alle elever skal ha lærere som har en god teknologisk pedagogisk fagkunnskap

### VI SKAL

- +Gjennomføre jevnlig digitale workshops
- +Legge til rette for formell kompetanseheving for de som ønsker det
- +Legge til rette for deling innad på skolene
- +Delta på regionale nettverk

## PROGRAMMERING

Algoritmisk tenking og programmering er en viktig del av skolens læreplan.

### VI VIL

+Sikre at elever får kunnskap om og forståelse for teknologi, algoritmisk tenking i flere fag og alle trinn

### VI SKAL

- +Søke om og bidra med midler til å kjøpe inn utstyr til programmering
- +Ha en felles plan for opplæring av lærere
- +Lære opp elevsuperbrukerne slik at de blir læringseksperter på skolene har

## NETTVETT OG SIKKERHET

Verden vi lever i idag er sterkt preget av livet på internett. Det krever en ekstra bevissthet for oss som jobber i skolen.

### VI VIL

Lære våre elever sunn bruk av internett, både i forhold til andre, være kildekritisk og ha et fornuftig forhold til personvern.

### VI SKAL

- +Gi opplæring i søk og kildekritikk på internett
- +Legge til rette for et trygt og godt digitalt læringsmiljø
- +Lære om god oppførsel på internett
- +Bli bevisst på og lære god digital kommunikasjon
- +Lære elevene strategier for unngå uønskede hendelser på nett.
- +Ivarta elevenes personvern

## PROGRAMVARE

God programvare er et viktig fundament for læring med IKT.

### VI VIL

Gi våre elever god programvare som gir mulighet for skaperglede, engasjement og utforskertrang. Gjennom verktøyene skal en kunne bruke IKT på nye måter, som legger til rette for nye og varierte arbeidsmetoder.

### VI SKAL

- +Gi alle trinn et utvalg apper som kan brukes i det daglige arbeidet
- +Tilby disse appene i hele planperioden
- +Bruke appene i skolens utviklingsarbeid

## De digitale topp 10

Digitale verktøy og hjelpemidler som skal være med å fremme læring og kreativitet gjennom skaperglede, engasjement og utforskertrang.



- |  |   |   |
|--|---|---|
| <b>Soundtrap</b><br>Kan brukes til å lage og redigere lydopptak i f.eks. podcaster eller hørespill.  | <b>Quizlet</b><br>Quizlet er et effektivt og kjekt program for å lære seg begreper og glosser.                          | <b>Google Tegninger</b><br>Med tegninger kan du lage fine digitale plakater og sammensatte tekster.                 |
| <b>Google Nettsteder</b><br>Med dette verktøyet kan du lage dine egne hjemmesider og publisere dem på nett.                                | <b>Creaza</b><br>Her kan man lage oversiktlige tankekart og spennende filmer eller tegneserier i Cartoonist.            | <b>Google Presentasjoner</b><br>Dette verktøyet gir deg mulighet til å lage spennende og flotte presentasjoner.     |
| <b>Wevideo</b><br>Dette videoredigeringsprogrammet kan brukes til å lage undervisningsvideoer eller ulike filmprosjekter i undervisningen. | <b>Classroom</b><br>Classroom er det verktøyet lærere og elever bruker for å kommunisere med hverandre.                 | <b>Kahoot!</b><br>Lag interaktive læringsopplagg og presentasjoner som kan brukes til å presentere med interaksjon. |
| <b>#endeligmandag</b>  | <b>Google Workspace</b><br>I Google Workspace finner du apper for tekstproduksjon, dokumenter, presentasjon og regning. | <b>EIGERSUND KOMMUNE</b>  |

## SKOLENS LEDELSE

I alt utviklingsarbeid er god ledelse essensielt

### VI VIL

Våre ledere skal være tydelige ledere og forbilder for bruk av IKT i skolen.

### VI SKAL

+Ha ledere som har et bevisst forhold til bruk av IKT i skolen