

It i undervisning og læring



En ny folkeskole



It i undervisning og læring

Elevernes læring og trivsel i en varieret og motiverende skoledag

Målet med folkeskolereformen er, at alle elever skal blive så dygtige, som de kan, og at de trives i skolen. Det betyder, at alle elever skal møde en motiverende og varieret skoledag, hvor de er glade for at lære, hvor deres potentialer bliver passende udfordret, og hvor der bliver fulgt op på, om de når deres læringsmål.

Reformen understøtter intentionen gennem nye lovpligtige indsatser:

- Understøttende undervisning
- Den åbne skole
- Bevægelse i skolen

I kommunernes arbejde med at omstille og udvikle folkeskolen vil kommunerne blandt andet skulle drøfte og arbejde med, hvordan de lovpligtige indsatser blandt andet kan understøttes af:

- Nye fritidstilbud
- Digitale undervisnings- og læringsforløb
- Fysiske rammer
- Opfølgning på skolernes resultater

Dette inspirationsmateriale er udarbejdet i september 2013 på baggrund af arbejdet i de kommunale arbejdsgrupper, der er nedsat af KL i forbindelse med folkeskolereformen. Lovforslaget er endnu ikke vedtaget, hvorfor der kan forekomme ændringer, når Folketinget vedtager loven.

Materialet anvendes blandt andet på KL's skoleledelseskurser i efteråret 2013. Der er udarbejdet materialer om den åbne skole, understøttende undervisning, nye fritidsbud mv. jf. ovenfor, og de skal ses i sammenhæng. Men for overskuelighedens skyld har KL valgt at folde de enkelte temaer ud hver for sig.

Kommunalbestyrelsen skal sætte skolepolitiske mål og forholde sig til mål og indsatser inden for de nævnte temaer. Der vil være en variation fra kommune til kommune afhængigt af lokale politiske ønsker og vilkår.

1. Om it i undervisning og læring

Intentionen med it i undervisning og læring er at bidrage til, at alle elever bliver så dygtige de kan.

I aftalen om et fagligt løft af folkeskolen har aftaleparterne vedtaget målet om en styrkelse af elevernes læring og folkeskolens faglige niveau. I aftaleteksten fremgår det, hvorledes mere anvendelse af it som en integreret del af undervisningen skal understøtte elevernes faglige niveau og hæve kvaliteten af undervisningen.

Digitale kompetencer og digital understøttelse af undervisningen skal i forbindelse med præciseringen af Fælles Mål tænkes ind i alle fag og i de understøttende undervisningsopgaver i folkeskolen. En øget og kvalificeret brug af it i undervisningen kræver, at it ikke betragtes isoleret, men som en integreret del af undervisningen og som et pædagogisk og didaktisk redskab til at øge elevernes læring.

Intentionen med it i undervisning og læring er samtidig at øge indsigten hos eleverne og forældrene i elevens faglige progression og læring. I regi af et fagligt løft af folkeskolen har aftalepartneren vedtaget at iværksætte et udviklingsarbejde med elevplanen, der skal understøtte en digital løsning, som skal kvalificere en professionel og åben dialog om elevens faglige niveau og alsidige udvikling. Værktøjet skal have fokus på elevens fremadrettede udviklings- og læringsmål.

It skal understøtte en fleksibel tilrettelæggelse og udførelse af undervisning og læring uafhængigt af tid, sted og rum. It skal bidrage til at være udforskende og skabende og indeholde forbindelser til andre fag- og praksisområder i og uden for skolen. I forbindelse med folkeskolens afgangsprøver gennemføres en kortlægning og analyse af status og udviklingspotentiale for eksisterende digitale løsninger, herunder en udredning der skal støtte op om en videreudvikling af projektopgaven med fokus på tværfaglige projekter og produktorienterede opgaver med brug af it.

Med anvendelse af digitale læremidler og nye teknologier bliver det muligt at anvende lærer- og pædagogressourcer på en ny og fleksibel måde. En øget anvendelse af it i læring og undervisning kan potentielt frigøre mere tid til undervisning og mere tid til at tilgodese den enkelte elev. I regi af et fagligt løft for folkeskolen er aftalepartneren nået til enighed om at overveje mulighederne ved anvendelsen af digitale selvrettende opgaver og skriftlig fremstilling med adgang til internettet. Hermed bliver nye organisationsformer og arbejdsopgaver et tema for en ny og bedre anvendelse af it og lærerressourcer i folkeskolen.

Med henblik på at fremme øget anvendelse af it i folkeskolen er der afsat en pulje på i alt 500 mio. kr. i perioden 2012-2015 til indkøb af digitale læremidler. Puljen skal bl.a. bidrage til at fremme it i undervisningen og til udvikling af flere digitale læremidler, som kan understøtte øget anvendelse af digitale læremidler.

I anvendelsen af digitale læremidler er det nødvendigt at have fokus på, hvilke typer af undervisning der foregår, hvilke aktiviteter eleverne udfører, hvordan it indgår i disse, og ikke mindst hvilke typer af digitale læremidler, der konkret anvendes. Det gør en faglig forskel for elevens læring, om der anvendes repetitive, formidlende, stilladserende eller praksisstilladserende læremidler.

Læs mere her:

<http://uvm.dk/Uddannelser-og-dagtilbud/Folkeskolen/I-fokus/Oeget-anvendelse-af-it-ifolkeskolen/>.

I regi af it i folkeskolen igangsættes forsøg med digitale demonstrationsskoler. Forskere og professionshøjskoler er gået sammen om at gennemføre udviklingsprojekter på 21 skoler i perioden 2013-2015. Demonstrationsskolerne arbejder med:

1. Elevernes egenproduktion og elevinddragelse
2. Inklusion og undervisningsdifferentiering
3. It-fagdidaktik
4. It i den innovative skole.

Der er ligeledes etableret et netværk for digital forandringsledelse i regi af it i folkeskolen. Det centrale i projektet er deltageres arbejde med at lede et konkret digitalt forandringsprojekt på egen skole, herunder at,

- deltagerne i netværket udarbejder og afprøver en strategisk/pædagogisk implementeringsplan for øget og forbedret anvendelse af it i undervisningen på deres egen skole.
- implementeringsplanen udarbejdes således, at en udvikling i skolens anvendelse af it og bevægelse hen mod mere teknologiunderstøttet læring på skolen kan evalueres i forhold til en effekt i lærernes arbejde og den undervisning, eleverne møder.

I fællesoffentligt regi er det samtidig besluttet, at kommunerne frem mod 2014 inden for de nuværende rammer vil sikre, at alle elever har adgang til den nødvendige it-infrastruktur blandt andet i form af stabile og sikre trådløse netværk med tilstrækkelig kapacitet.

2. Lovgivning

It fremtræder i de respektive fag under Fælles Mål. Fælles Mål er de bindende nationale mål i form af fagformål, slutmål og trinmål. Trin- og slutmålene angiver, ifølge bekendtgørelsen om Fælles Mål, fælles nationale mål for, hvad undervisningen skal lede frem mod, at eleverne har tilegnet sig af kundskaber og færdigheder i faget/emnet henholdsvis ved afslutningen af undervisningen og ved afslutningen af bestemte klassetrin. (BEK nr. 748 af 13.7.2009, § 46, stk. 2).

Tillige udfoldes it særskilt i Faghæfte 48 – it og mediekompetencer i folkeskolen, som er en vejledende tekst, der beskriver målene for it- og mediekompetencer i Fælles Mål 2009.

Med udgangspunkt i elevernes rolle som brugere af it, og set i lyset af udviklingen af web 2.0, inddrages følgende fire temaer i den faglige og tværfaglige undervisning.

1. Informationssøgning og -indsamling
2. Produktion og formidling
3. Analyse
4. Kommunikation, vidensdeling og samarbejde.

Kommunalbestyrelsen kan:

- udarbejde skolepolitiske mål om it i undervisning og læring
- godkende, at der etableres undervisning, der ligger ud over de valgfag, der findes i Fælles mål. Det betyder, at der kan udarbejdes kommunale principper om valgfag, der skærper fokus mod anvendelse af it i undervisningen, herunder it, innovation og entreprenørskab

Forvaltningen/skoleledelsen kan:

- iværksætte indsatser, der understøtter skolernes arbejde med it i undervisning og læring
- prioritere særlige valgfag, der understøtter en øget brug af it i undervisningen

Skolebestyrelsen kan:

- fastsætte principper, der fremmer anvendelsen af it i undervisningen
- fastsætte særlige principper om, at it indgår i alle fag og i den understøttende undervisning.

3. Muligheder ved it i undervisning og læring

Øget anvendelse af it i undervisning og læring skaber muligheder for, at børn lærer på nye måder, i andre sammenhænge og med flere værktøjer. Øget brug af it medfører nye fleksible organiseringsformer og differentierede arbejdsmetoder, blandt såvel elever som lærere.

Eksempliceret ved elevernes allerede etablerede it-kompetencer faciliteres mediepatruljer, der skaber læring på tværs af klasser og årgange. Samme muligheder opstår ved aktionslæring, kollegial supervision og lektionsstudier, hvor alle værktøjer kan bidrage til praksisnær kompetenceudvikling med øget læring som mål. Brug af it i folkeskolen er ikke alene et mål i sig selv. It skal være en faglig løftestang og højne kvaliteten af elevernes undervisning og læring.

Udfordringer

Undervisning med it og læring kræver et stabilt netværk og en god it-infrastruktur. Det er vigtigt, at alle elever kan logge på skolens netværk samt undgå unødvendige lange log-in tider.

Det er vigtigt, at den enkelte elev kan tage sine egne digitale enheder med i skole og anvende dem på lige fod med skolens hardware. En BOYD (Bring Your Own Device) strategi skal understøttes i form af at supervisere eleverne i at have skolens relevante materialer til rådighed, herunder diverse programpakker og opdaterede versioner.

Der er udfordringer med, at ikke alle medarbejdere har de fornødne it kompetencer, hvorfor en særlig fokus mod praksisnær kompetenceudvikling vedrørende it i undervisning og læring bør prioriteres.

Der er ligeledes udfordringer med optimal anvendelse og anskaffelse af digitale læremidler, herunder løsninger hvor digitale læremidler kan købes i mindre enheder/bidder og i fleksible perioder. Der er udfordringer med løsninger, der tilgodeser muligheden for ressourceudnyttelse og videndeling på tværs af digitale materialer, arbejdsplatforme, lokale enheder og kommunegrænser.

Tillige bør elever og lærere have mulighed for at "tage" viden med sig, så man ikke bliver bundet til et digitalt produkt. Den enkelte elev og lærer bør være ejer af producerede materialer i digitale læremidler.

4. Konkrete eksempler

Nedenstående er kommunale eksempler på digitale projekter med øget læring som mål.

Helsingør kommune**Elever lærer elever – it patrulje**

Ældre elever hjælper yngre elever med it. De store elever lærer programmer/færdigheder/værktøjer, hvorefter de hjælper og underviser yngre elever i relevante undervisningssammenhænge. I it-patruljen skal eleverne afprøve forskellige programmer og online-redskaber, som kan bruges i undervisningen.

It i børnehaveklasse – læring og bevægelse

De yngste elever udfører forskellige opgaver understøttet af it, med afsæt i leg og bevægelse på indendørs bane. Didaktikken er med afsæt i, hvordan it og færdigheder introduceres i børnehaveklassen.

Sprogfag på tværs af internationale læringsrum

Arbejde med sproget på tværs af grænser gennem internationale samarbejder og SKYPE som den digitale platform.

LEGO Education

LEGO Education inspirerer eleverne til at bruge deres kreativitet og naturlige nysgerrighed til at udforske, forstå og eksperimentere.

Kontaktperson:

Afdelingsleder Tommy Sørensen, tso30@helsingor.dk

Fredensborg kommune

Ipads i undervisningen

På Endrupskolen i Fredensborg har man udlånt Ipads til skolens elever.

Det digitale arbejdsredskab skal bidrage til øget læring, arbejdsglæde og faglig motivation.

Eleverne arbejder blandt andet med programmet BookCreator, der med afsæt i elevproducerede billeder, film og lyd skaber mulighed for at bringe omverdenen ind i klasselokalet og udarbejde elevproducerede materialer uafhængigt af tid, sted og rum. Eleverne udarbejder derefter tekster og skaber historier, der passer til det visuelle og auditive indhold. Eleverne deler herefter produktionerne med hinanden via Drop Box.

Kontaktperson:

Skoleinspektør Finn Drabe, fd@fredensborg.dk

Hedensted kommune

Digitale værktøjer i undervisningen

I Hedensted kommune arbejder lærere og elever systematisk med digitale værktøjer i undervisningen. Kommunen har etableret blogs for fagene, hvor man som lærer videndeler digitale undervisningsforløb og lader sig inspirere. Eksempler på forløb er: *4. a på skyen med Google docs*, *analyse af noveller – med MindMeister, ScreenCast og Pixton*, *Bogstavernes lyde, navn og form – med Hop om bord*. Se mere på nedenstående link. <http://hedskole.dk/blogs>.

Der er ligeledes lærere, der samler alle sine undervisningsforløb, samt dokumentation for læring og deler det med sine kolleger.

<http://hedsp.blogspot.dk/search/label/H%C3%A5ndv%C3%A6rk%20og%20Design%20-%20Navneskilt>

Kontaktperson:

CPU-leder Thomas Skovgaard, thomas.skovgaard@hedensted.dk