

Strategi för digital kompetens i Pedersöre kommun

Inledning

Den digitala tekniken finns överallt i samhället. Tekniken har gett oss redskap att lära på nya sätt i varierande lärmiljöer. Det är viktigt att förstå teknikens möjligheter och begränsningar. Digitala verktyg ska på ett naturligt sätt integreras i den dagliga verksamheten. Elevens delaktighet och aktivitet ska uppmuntras så att eleven hittar egna lärtigar. Genom att eleven synliggör sina tankar utvecklas förmågan att lära och förstå sin omvärld. Digital jämlikhet är en medborgarrättighet.

Mål

Alla elever ska ha möjlighet att utöka sin digitala kompetens. Målet är att öka elevens förmåga att söka, behandla och producera information på ett kreativt, självständigt, interaktivt och kritiskt sätt. Eleverna ska få träna sin mångsidiga läskunnighet och läsförståelse både i traditionella och i multimodala lärmiljöer. Digitala verktyg ska systematiskt användas i alla årskurser i olika läroämnen. Kunskapen ska ge förutsättningar och behörighet för studier på andra stadiet och för ett livslångt lärande.

Utdrag ur Läroplan 2016, Digital kompetens

Under den grundläggande utbildningens uppdrag och allmänna mål skrivs följande om område 5, den digitala kompetensen:

Den digitala kompetensen ska utvecklas inom fyra huvudområden:

1) Eleverna får lära sig att förstå centrala begrepp och principerna för hur digitala verktyg används och fungerar och ges möjlighet att utveckla sin praktiska digitala kompetens när de utarbetar egna produkter.

2) Eleverna får handledning i hur man använder digitala verktyg på ett ansvarsfullt, ergonomiskt och tryggt sätt.

3) Eleverna får lära sig att använda digitala verktyg som hjälpmedel i informationshantering och i undersökande och kreativt arbete.

4) Eleverna får erfarenheter och övning i att använda digitala verktyg för att kommunicera och bilda nätverk.

Inom alla dessa fyra områden är det viktigt att eleverna är aktiva och ges möjlighet att vara kreativa och hitta arbetssätt och lärtigar som lämpar sig för dem. Det är också viktigt att de upplever glädje över att arbeta tillsammans och upptäcka världen tillsammans, vilket påverkar studiemotivationen. Användningen av digitala verktyg ger eleverna möjligheter att synliggöra sina tankar och idéer på olika sätt. På så sätt utvecklas också deras förmåga att tänka och lära sig.

Digital kompetens

Mångsidig kompetens



För att uppnå målen i Pedersöre kommun behandlas följande områden i de olika årskurserna. Målen för åk 1-2 ger grundläggande färdigheter som sedan byggs på.

Åk 1-2

Eleven kan:

- hantera digital apparatur ansvarsfullt
- arbeta ergonomiskt
- starta och stänga av
- öppna, namnge och spara dokument
- välja teckenstorlek
- tangentbordets grundläggande funktioner
- producera och presentera multimodala texter
- skriva ut dokument
- följa god netetikett
- använda enklare verktyg för programmering

Åk 3-6

Eleven kan:

- tangentbordets fingersättning
- använda ordbehandlingsprogram ändamålsenligt
- hantera bilder, foton, film, ljud
- söka information
- granska information kritiskt
- enkla källhänvisningar och upphovsrätt
- producera och presentera multimodala texter
- använda molntjänster
- använda varierande verktyg för programmering
- kan använda digitala verktyg för att kommunicera och bilda nätverk

Åk 7-9

Målsättningen är att alla elever ska känna sig trygga med att använda digitala verktyg som naturliga verktyg både i och utanför skolan, samt att intresserade elever ska ges möjlighet att utveckla sina specialintressen.

Eleverna i åk 7-9 använder digitala verktyg för att utveckla förståelse för hur olika datamiljöer och lärplattformar används och får kompetens i att använda dessa. Sursik har sedan 2015 gått in för att använda Google Apps for Education (GAFE) som lärplattform. Eftersom GAFE fungerar lika oberoende av enhet, kan även elevernas egna trådlösa enheter behändigt användas i undervisningen.

För att uppfylla delmålet erbjuds intresserade elever möjlighet att lära sig grunderna i olika desktopprogram och ljud- och bildredigeringsprogram.

Under läsåret ordnas årskursvis temaveckor när alla lärare och elever koncentrerar sig på olika delområden inom IKT. Fenomenbaserad undervisning är en viktig del i att öka förståelsen för hur olika skolämnen är sammankopplade.

Åk 7

Informationskompetens:

- Hantera konton
- Lärplattformen GAFE, uppbyggnad och användning (e-post, youtube, classroom, drive, spara och dela i molntjänst jämfört med vanlig server)
- Arbeta med projekt
- Hitta i ett bibliotek
- Hitta i uppslagsverk och olika länksamlingar
- Känna till och värdera olika typer av källor
- Känna till sökmotorer och olika sökstrategier
- Använda Wikipedia
- Upphovsrätt

Åk 8

Informationskompetens:

- Arbeta med projekt - bilder och bildtexter
- Värdera och använda olika källor
- Youtube som källa
- Mediakunskap, multilitteracitet
- Creative Commons

Åk 9

Informationskompetens:

- Arbeta med projekt Nobel
- Vardagskompetens (navigering på nätet)

E-säkerhet:

- Parallellt med övningar i informationskompetens läggs även fokus på e-säkerhet. Varje delområde som behandlas kopplas samman med motsvarande område inom e-säkerhet.

Programmering:

- Inom olika ämnesövergripande projekt får eleverna bekanta sig med programmering i olika utföranden.

Kompetensutveckling för lärare i Pedersöre kommun

En grundläggande förutsättning för elevens lärande är att läraren upprätthåller en digital kompetens. För att upprätthålla och utveckla den digitala kompetensen förutsätts att läraren har möjlighet att fortbilda sig.

SAMR-modellen

Skolutvecklingsdiskussioner med digitala verktyg utgår gärna från Ruben Puenteduras SAMR-modell. Modellen består av fyra steg som definierar hur digitala verktyg kan påverka innehållet i skolarbetet.

Modellen består av följande steg:

S – Substitution/ersättning

Tekniken ersätter andra verktyg utan funktionell förbättring, t ex när en dator används som en skrivmaskin.

A – Augmentation/förbättring

Tekniken ersätter andra verktyg med funktionell förbättring, t ex när datorn förses med ett ordbehandlingsprogram med funktioner som autokorrigerig, stavningskontroll och formateringsmöjligheter. Det handlar alltså om en mer avancerad skrivmaskin.

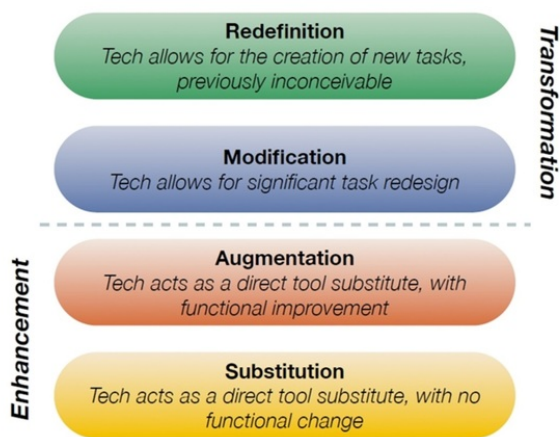
M – Modification/förändring

Tekniken möjliggör förändring i arbetsuppgifterna.

R – Redefinition/omdefiniering

Tekniken möjliggör skapandet av nya arbetsuppgifter som tidigare var omöjliga.

*Image the creation of Dr. Ruben Puentedura, Ph.D.
<http://www.hippasus.com/rrpweblog>*



Utbildningsanordnaren bör anvisa finansiering till skolning och fortbildning, fungerande nätverk och digitala verktyg.

Denna strategi bör uppdateras vartannat år.

BILAGA 1

Förslag på användbara appar

Här är en lista på appar som kan användas inom många ämnen och områden. Dessa appar kan användas på många olika sätt och är ämnesövergripande. Läroplanen betonar att digitala verktyg ska användas mångsidigt i olika läroämnen. För att komma i gång och få tips och idéer för hur man kan använda olika appar kan man bekanta sig med programmen på t.ex. You Tube.

Åk 1-2

iMovie -digitala berättelser, film

Pages -skrivning

Book Creator -för att skriva berättelser och som hjälp vid språkinläring

Popplet - för att göra tankekartor

Bee-Bot- finns klassuppsättningar att låna från skolkansliet

Åk 3-6

iMovie -göra film och digitala berättelser

Toontastic -animationer

Pages -skrivning

BookCreator - skriva berättelser, göra processbeskrivningar (tx/sl)

Popplet - tankekartor

Keynote - presentationer

Showbie, Dropbox -molntjänster

Explain Everything

Garageband -musik

Scratch Jr/Scratch -programmering

code.org -programmering

Användbara lärarappar:

Pinterest -tips och idéer

Notability-skriv och mötesapp

Kahoot/Plickers/Classkick -frågesport

Elevspel.se

QR-koder