



**Oplæg til**  
**Digital pædagogisk strategi**  
**2018-2021**  
**Furesø Kommune**

## Indledning

Den digitale og teknologiske verden udfordrer os - nu og i fremtiden, og derfor skal vores børn og unge gøre sig erfaringer og tilegne sig kompetencer inden for disse områder fra de er helt små. Det vil være erfaringer og kompetencer, som senere i livet kan fordre og skubbe på den nysgerrighed, eksperimenterede tilgang og innovation, som Danmark skal leve af. Disse erfaringer og kompetencer skal udvikles gennem hele barndommen og ungdommen - fra de møder dagtilbuddet og videre i skolen og fritidslivet. Børn og unge skal opleve, at de har de nødvendige kompetencer og den nødvendige viden, der gør dem i stand til at begå sig i en globaliseret og digital verden

Børn og unge skal kunne anvende de nye digitale værktøjer, systemer og medier i mange sammenhænge, og denne digitale pædagogiske strategi har til formål at rammesætte de forståelser og de måder, som vi organiserer os og handler på i dagtilbud og skoler i Furesø Kommune. Desuden skal den ses i sammenhæng med Furesø Kommunes nye fælles læringssyn på 0-18 års området.

Moderne teknologier vil - og skal - spille en væsentlig rolle i læring i dagtilbud og skole, men de er et middel, ikke målet i sig selv. Digitale tilgange skal anvendes, hvor de understøtter læring, trivsel, inklusion og de forpligtende fællesskaber for børn og unge. Derudover skal digitalisering anvendes bevidst, således at den støtter dannelsesperspektivet, det fælles læringssyn, det didaktiske og det pædagogiske arbejde med børn og unge.

## Sådan er strategien bygget op

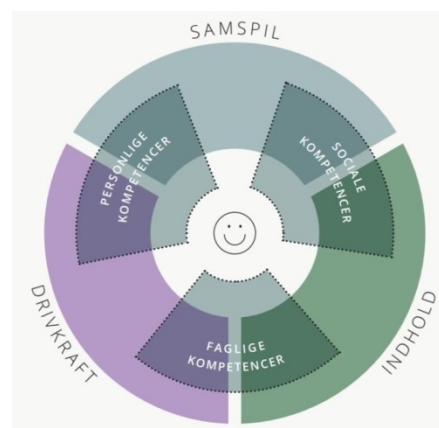
Formålet med strategien er at sikre læring, digital dannelse og digital ledelse for alle børn i Furesø kommune.

Strategien er inspireret af CFU, Professionshøjskolen UCC og KLs Kapacitetsmodel. Modellen har til formål at skabe et overordnet overblik over, hvilke specifikke områder, der skal sammentænkes, og hvilken samtidighed de er underlagt, når man vil opbygge kommunal kapacitet inden for it og læring. Modellen er bygget op omkring 5 områder (domæner), som er specifikke for it-indsatser. De bør alle sammentænkes med blik for ligeværdighed, samtidighed og synergi mellem menneskelige ressourcer, strukturer og systemer. Områderne er indbyrdes afhængige i strategiudvikling inden for pædagogisk-didaktisk it. Områderne er:

- Kompetencer
- Organisering
- Læremidler
- Læringsteknologier
- Platforme

Vil I se praksis bag strategien og se børn i leg og læring, kan I følge nedenstående guide:

1. Udskriv Furesø Kommunes digitale pædagogiske strategi (eller have den på computerskærmen)
2. Download appen "HP reveal" i App store eller Google Play
3. Åbn app'en og klik jer frem
4. Login, som "Furesoe" og med password "Furesoe2018"
5. Klik på Scan (den blå knap) – I skal give tilladelse til brug af kameraet
6. Hold kameraet henover billederne i strategien, imens I holder den blå knap inde og så vil der komme små videoer på mobilen



Til hvert af disse 5 elementer er tilknyttet en handleplan, som understøtter strategien og dennes hovedformål. Hvor strategien som udgangspunkt løber i hele perioden fra 2018 til 2021, så er handleplanerne under løbende udvikling og kan dermed forholde sig til den omskiftelige virkelighed, som kendetegner det digitale område og den verden vi lever i.

Indsatserne samles som visualiseret i modellen på næste side.

Den digitale pædagogiske strategi bliver dermed et dynamisk redskab, som fastlægger de overordnede mål for anvendelsen af digitale læringsmidler på dagtilbuds- og skoleområdet og rammesætter kommunikationen og kompetenceudviklingen på det pædagogiske digitale område.

Det forventes at alle 0-6 årsområdeinstitutioner og FFO/Skoler udvikler en årlig, lokal handleplan til at understøtte den digitale pædagogiske strategi. Handleplanen kan formæssigt tage udgangspunkt i handleplanerne fra nærværende strategi.



## Læring, digital dannelse og ledelse

Målet er, at ruste fremtidens børn og unge til at begå sig i en verden, der drives af digitale medier og teknologier. Det kræver, at vi, foruden faglighed, giver børn og unge en grundlæggende teknologiforståelse og en digital dannelse, hvis det skal være dem, der kontrollerer udviklingen og ikke omvendt.

Børn og unge skal opleve, at de har de nødvendige kompetencer og den nødvendige viden, der gør dem i stand til at begå sig i en globaliseret og digital verden. Børn og unge skal kunne gribe og begribe de nye digitale værktøjer, systemer og medier, hvor de også får kompetencerne til at kunne forholde sig kildekritisk og reflektivt til fake news.

Det kalder dermed også på digital forståelse og ledelse i hverdagen, hvor brugen af digitale værktøjer i en digital dannelses kontekst skal tænkes ind i det daglige ledelsesarbejde i dagtilbud og skoler. Her arbejder vi med kapacitetsopbygning ud fra UCC/KLs 'Kapacitetsmodel'<sup>1</sup>, der medvirker til at definere et ledelsesrum og en måde at lede og styre digitalt på, kombineret med ledelse fra midten (Michael Fullan).



*Michael Fullan (Partnership with schools / Leadership from the middle)*

### **Ledelse fra midten/leadership from the middle.**

Ledelse tænkt fra midten: En samtidig indsats på tværs af forvaltning, skoleledelse og pædagogisk personale med praksis som udgangspunkt.

Fullans artikel *Leadership from the Middle: A System Strategy* (2015) tager udgangspunkt i kommunerne som center for forandring og forankring af pædagogisk-didaktiske IT-indsatser. Top down-styrede projekter, som udspringer af og udelukkende bevæger sig på policy-niveau, har ikke givet tilstrækkelig effekt ift. den enkelte elevs læring. Det har derimod projekter, hvor lokale skoleledelser og pædagogisk personale, eventuelt i samarbejde med konsulenter, har skabt holdbare og pragmatiske løsninger i forbindelse med it-didaktiske og pædagogiske indsatser. Det betyder, at pædagogisk-didaktiske it-projekter lykkes betydeligt bedre, hvis de i praksis tænkes, udvikles og justeres fra midten – i kommunen, på skolerne, blandt skoleledere og pædagogisk personale.

<sup>1</sup> [https://www.kl.dk/ImageVaultFiles/id\\_77664/cf\\_202/Inspirationsmateriale\\_-\\_It\\_i\\_undervisning\\_og\\_l-rin.PDF](https://www.kl.dk/ImageVaultFiles/id_77664/cf_202/Inspirationsmateriale_-_It_i_undervisning_og_l-rin.PDF)

## Sådan forstår vi det digitale og teknologiske

Inspireret af Ole Sejer Iversen (professor, Aarhus Universitet) søger vi forståelse i 5 perspektiver på digitalisering, der har indflydelse på børn og unge, fagprofessionelle, ledere samt verden omkring os;

1. Det digitale som mulighed for, at vi kan tilegne os ny viden indenfor eksisterende fagligheder i lige så høj takt som de opstår
2. Det digitale som mulighed for at forstå hvornår og hvordan, det kan understøtte børn og unges trivsel og læring
3. Det digitale som mulighed for at sikre sig digitale færdigheder for fremtiden og fremtidens arbejdsmarked
4. Det digitale som mulighed for at forstå de forandringer, som teknologi skaber i samfundet, lokalt, nationalt og globalt
5. Det digitale som mulighed og forudsætning for i fremtiden at kunne forstå og agere i et demokratisk samfund, at være skabende med teknologi – i stedet for at være underlagt teknologi

De 5 perspektiver matcher arbejdet med en samlet indsats for udvikling af digitalisering på hele 0-18 års området gennem en koordineret, samskabende, konsultativ indsats med fokus på udvikling kommunalt og lokalt i vores dagtilbud og skoler. Dette kan fx gøres via deltagelse i Erasmus+, E-twinning eller KL-, STIL- og professionshøjskolearrangementer.

## Sådan forstår vi kompetencer

Børn og unge skal kvalificeres til på en kompetent måde at møde en foranderlig og digital fremtid. Børn og unge skal have digitale kompetencer og kunne anvende de nye digitale værktøjer, systemer og medier, i mange sammenhænge.

Digitalisering i form af legetøj, værktøjer, lærermidler og systemer skal desuden bruges aktivt i inklusionsprocesser i dagtilbud og på skoler, så alle børn og unge får de samme forudsætninger for at kunne være sociale, læse, skrive og løse opgaver mv.

Digitale kompetencer består af to elementer; digitale færdigheder og digital dannelse, som skal suppleres med digital ledelse.



- Digitale færdigheder handler om, at kunne anvende de digitale muligheder i bred forstand, til informationssøgning og bearbejdning, fremstilling, kommunikation og præsentation, til underholdning, samfundsdeltagelse og dagligliv.
- Digital dannelse handler om den enkelte og fællesskabet i forhold til den digitale og virtuelle verden. Børn og unge skal kunne vurdere og forholde sig til teknologi, informationer, kommunikation og relationer i det "virtuelle rum". De skal kende til rettigheder og pligter, muligheder og begrænsninger i denne verden, så de kan tage medborgerskabet på sig.

Digital dannelse skal ledes fra midten, dvs. det skal forankres som digital ledelse i og af dagtilbud og skoler, ligesom børn, unge og fagprofessionelle skal være aktive medskabere. Ledelsen skal være insisterende og sikre at det digitale inddrages som et indlejret pædagogisk, didaktisk redskab.

Der skal etableres og faciliteres kompetencegivende forløb og netværk for pædagoger, lærere og ledere til at understøtte denne strategi.

Det kalder dermed også på digital forståelse og ledelse i hverdagen, hvor brugen af digitale værktøjer i en digital dannelse kontekst skal tænkes ind i det daglige ledelsesarbejde i dagtilbud og skoler. Her organiserer og forstår vi arbejdet ud fra kapacitetsmodellen, der medvirker til at definere et ledelsesrum og en måde at lede og styre digitalt på, kombineret med ledelse fra midten.

## Sådan forstår vi kreativitet, nysgerrighed og innovation

Vi ønsker at dagtilbud og folkeskoler skal afspejle den verden vi alle skal leve i og leve af. Derfor er begreberne kreativitet, nysgerrighed og innovation centrale for vores forståelse af samspillet med det digitale og teknologiske. Det gælder alle børn, unge, medarbejdere og ledere.

Det kreative guld findes i dagtilbudsverdenen, hvor leg, eksperimenter og fantasi ofte er elementer for læring, og det ønsker vi skal styrkes og udbredes til den samlede organisation.

Børn og unge skal være digitalt dannede, så de kan tage medborgerskabet på sig i en moderne, global og digitaliseret verden. Der til kommer, at vi skal styrke innovation og kreativitet bl.a. gennem makerspacearbejdet i kombination med 21st Century Learning SKILLS<sup>2</sup>.

21st Century Learning SKILLS er de kompetencer, der sammen med en høj faglighed forventes at være brug for i fremtiden, og de består af kompetencerne:

- Kollaboration
- IT og læring
- Videnskonstruktion
- Innovation
- Selvevaluering
- Kompetent kommunikation

På den måde vil vi sikre Furesø Kommunes børn og unge en fremtid, som er båret af

---

<sup>2</sup> <http://info.21skills.dk>



viden og det at lære, fejle og lære at fejle. Fejlmodighed er en egenskab, og læring finder ofte sted, når man har fejlet, fået feedback/feedforward eller været faciliteret i sin læring, som brændstof for udvikling.

Fremtidsforskere peger på, at vores børn i fremtiden skal fremmes til at være "rebeller frem for pedeller", altså at de skal kunne være innovative frem for at uddannes til at følge rutiner og regler (Liselotte Lyngsø og Anne Skare Nielsen, fremtidsforskere og stiftende partnere i Future Navigator). Dertil peger professor og leder af National Museet Rane Willerslev peger på, at vi skal opfordre alle til at "tænke vildt og fejle stort". Det anerkender vi i Furesø Kommune og en sådan kultur kan kun vinde frem, hvis organisationen på alle niveauer er i læring og tør eksperimentere.

## Digitale læremidler, teknologier og platforme

For at understøtte vores børn og unges nysgerrige og eksperimenterende tilgang til læring er læremidlerne, læringsteknologierne og brugen af fælles platforme med til at give de fagprofessionelle pædagogiske, didaktiske og funktionelle redskaber og værktøjer, hele vejen fra dagtilbud til skole og som er med til at skabe sammenhæng på tværs af overgange og undervejs i læringsforløb. Implementeringen af den fælles kommunikationsplatform AULA<sup>3</sup> på dagtilbud og skole er med til at understøtte dette.

Det kræver derfor også at de fagprofessionelle lærer, fejler og kompetenceudvikler sig, både professionelt og sammen med vores børn og unge, for hele tiden at arbejde fremadrettet med de kompetencer der ligger i 21. st. century skills.

I Furesø Kommune ser vi, at anvendelsen af digitale redskaber i hverdagen er pædagogisk fokuseret på at understøtte læring og som et vigtigt redskab til at gøre den didaktiske/pædagogiske palet endnu bredere.

Formålet med at anvende digitalisering i kommunens dagtilbud og skoler er, at skabe yderligere læring for alle børn og unge gennem brugen af digitale læringsmidler. De digitale læringsmidler rummer helt særlige potentialer i forhold til at sikre både varierede og differentierede læringstilbud. Dermed kan brugen og faciliteringen af fx digitalt legetøj og digitale læremidler være med til at understøtte og sikre de nødvendige udfordringer, som matcher det enkelte barns sociale og faglige behov og kompetencer.

## Opsummering af den digitale strategi og kobling til praksis.

Vi skal i dagtilbud og skole danne oplyste mennesker og udstyre dem med kompetencerne til at styre fremtidens teknologi, i stedet for at vi overlader teknologien til at styre mennesket.

Det handler om at forstå og reflektere over teknologien - at forstå og reflektere over, hvordan vi kan bruge teknologien til at skabe – ikke kun forbruge. Denne forståelse skal være en del af vores dannelsesbegreb.

Vores børn og unge skal digitalt og teknologisk turde turde. De skal turde at "tænke vildt", kreativt og innovativt - kompetencer som oparbejdes og udvikles ved at vores børn og unge allerede fra dagtilbudsalderen leger og eksperimenterer - og ind i mellem også fejler - og dermed kontinuerligt lærer og videreudvikler sig.

---

<sup>3</sup> Implementeres i stedet for Skoleintra i sommeren 2019 på skoleområdet og i stedet for INFOBA i foråret 2020 på dagtilbudsområdet.

Med strategien ønsker vi at styrke Furesø Kommunes tilgang til at anvende digital pædagogik, hvilket er i tråd, eller nogle gange på forkant med, den nationale udvikling af området. På nationalt plan har regeringen i 2013 lanceret en digital velfærdsstrategi<sup>4</sup>, som i 2018 er blevet fulgt op med en ny strategi for digital vækst<sup>5</sup>, derudover er der fra undervisningsministeriet side stort fokus på digital dannelse<sup>6</sup>. Vi har fokus på, at være med til at kvalificere undervisningsministerens udmelding omkring Teknologiforståelse skal være obligatorisk i folkeskolen. Balance mellem at få et kvalificeret et selvstændigt fag, og have fokus på at få meningsfuld brug af teknologi inddraget i den daglige undervisning i alle fag. Under alle omstændigheder kalder det på kompetencer til lærerne, og fokus på netværk, vidensdeling og sammenhæng.

---

<sup>4</sup> <https://ufm.dk/aktuelt/nyheder/2013/digital-velfaerdsstrategi-skal-styrke-it-i-undervisningen>

<sup>5</sup> <https://uvm.dk/aktuelt/nyheder/uvm/2018/jan/180130-ny-strategi-skal-goere-danmark-til-digital-frontloeber>

<sup>6</sup> <https://uvm.dk/aktuelt/nyheder/uvm/2018/jan/180120-digital-dannelse-skal-i-fokus-baade-paa-boerneaerelset-og-i-klassevaerelset>



Billederne i strategien er fra Week Of Code 2017.