

2017

IT-STRATEGI HUMLEHØJ-SKOLEN, SØNDERBORG

DEN RØDE TRÅD
SØREN ROESBJERG

HUMLEHØJ-SKOLEN | Sønderborg

Indhold

Status	2
Mål.....	2
Sociale og etiske aspekter	2
Hvor kan man få hjælp?.....	3
Indskolingen	4
0.klasse	4
1.klasse	5
2. klasse	5
3. klasse	5
Mellemtrinnet	6
4. klasse	6
5. klasse	7
6. klasse	7
Overbygningen	9
7. klasse	9
8. klasse	11
9. klasse	11
SAMR-MODELLEN.....	13

Status

Humlehøj-Skolen blev i sommeren 2013 lagt sammen med overbygningen på Ahlmann Skolen. I den forbindelse er vores overbygning vokset således at der i dag er 171 elever i overbygningen. Hele skolen er opdelt i tre afdelinger med i alt 404 elever. Der er i alt 45 ansatte lærere på skolen.

Blandt personalet opleves:

- Stor motivation til at bruge it i undervisningen
- Stort ønske om at løfte egne kompetencer i forhold til it-området
- Der er stor forskel på personalets it-kompetencer. Både oplevelsen af egne kompetencer og reelle kompetencer.
- Flere blandt personalet forholder sig til den forandring, der pågår i folkeskolen i øjeblikket. De har måske nok lysten til at benytte IT i undervisningen, men vælger det "sikre".
- Enkelte oplever, at der af og til er ustabilitet og nedbrud forbundet med brug af det trådløse netværk. Dette kan også have indflydelse på lysten til at bruge IT i undervisningen
- IT bruges i høj grad i forberedelsen af undervisningen, men ikke ligeså ofte i afviklingen af undervisningen.

På Humlehøj-Skolen har vi i øjeblikket rådighed over 61 antal bærbare computere i centralt sikringsrum. Ydermere har vi 18 bærbare i en sikringsvogn tilknyttet indskolingen. Desuden råder vi over et mindre antal stationære. Skolen har investeret i et klassesæt med iPads med 25 stk. Desuden er der indkøbt 5 iPads til ressourcecenteret.

Mål

Formålet med nærværende papir, er at definere hvad eleverne skal være fortrolige med, samt stifte bekendtskab med på de enkelte trin, samt hvad man kan forvente af eleverne i transitionen mellem afdelingerne.

Sociale og etiske aspekter

Eleverne skal kunne begå sig socialt og etisk i den digitale verden. Dette, tror vi, bedst opnås ved at indgå i trygge og værdiskabende samspil med andre mennesker i den digitale verden. Dette gøres ved at blandt andet at lære eleverne at forholde sig kritisk til andre brugere og disses budskaber, samt intentioner.

Rent færdighedsmæssigt, er det beskrevet i nærværende papir hvorledes simple digitale færdigheder opnås. Disse færdigheder skal kombineres med de beskrevne sociale og etiske aspekter således at eleverne bliver digitalt kompetente borgere.

Konkret skal eleverne arbejde med det 21. århundredes kompetencer som er listet herunder:

- Kollaboration
 - Fokus på at styrke samarbejdsevnen hos eleverne, så de bliver i stand til at lytte til andres idéer, forhandle, lave aftaler og skabe noget sammen med andre
- IT og læring
 - Fokus på at understøtte digitale kompetencer hos eleverne, så de bliver i stand til kompetent at bruge informationer og skabe vidensbaserede produkter ved hjælp af it.
- Videnskonstruktion
 - Fokus på at understøtte elevernes mulighed for at integrere og vurdere oplysninger for at bruge dem produktivt i deres arbejde
- Problemløsning og innovation
 - Fokus på at styrke den kreative tænkning hos eleverne, så de bliver i stand til at løse virkelige problemer.
- Selvevaluering
 - Fokus på at understøtte elevernes evne til at evaluere egen og andres indsats. Dette sætter dem i stand til at tage ansvar for arbejdsprocesser og læring.
- Kompetent kommunikation
 - Fokus på at understøtte elevernes evne til at kommunikere hensigtsmæssigt så de bliver i stand til at fremstille samt tilpasse multimodal kommunikation om forskellige emner og forskellige modtagere.

En mere grundig gennemgang af 21. århundredes kompetencer findes på info.21skills.dk

Et konkret værktøj til brug i forberedelsen: <http://info.21skills.dk/wp-content/uploads/2017/02/21st-plakater-l%C3%A6rere-2017.pdf>

Det er ikke udgangspunktet at alle kompetencer skal være indtænkt i al undervisning, men det kan fungere som nogle pejlemærker, der kan sikre, at elevernes undervisning er relevant i forhold til det samfund de skal agere som borgere i.

Hvor kan man få hjælp?

I forbindelse med skoleåret 2017/2018 overgår it-vejleder funktionen delvist til PLC og delvist til de faglige vejledere. For at lette kommunikationen og undgå forvirring skal al henvendelse gå gennem PLC som så koordinerer med vejlederne om hvem, der bedst kan løse pågældende opgave.

For at elever og lærere så smertefrit som muligt kommer igennem de nedenstående processer foreslås det, at der med hjælp fra PLC udarbejdes en "ekspert" gruppe (IT-patrolje?) som kan hjælpe elever og lærere i

processen. Desuden kan der indarbejdes ”venskabsklasser” som kan hjælpe hinanden når, der skal arbejdes med nye devices eller emner.

Indskolingen

Indskolingen er opdelt fra 0.-3. klasse. I alt går der 120 elever i indskolingen. Det forventes ikke, at eleverne medbringer deres egne devices i indskolingen.

I indskolingen får eleverne første gang udleveret deres unilogin.

Eleverne skal arbejde med at ændre koden til deres unilogin. Disse koder kan for eleverne være svære at huske på, så der logges på EMUs brugerprofil (brugerprofil.emu.dk), hvor eleverne har mulighed for at skifte koden til noget, de har lettere ved at huske. I forbindelse hermed samtales om vigtigheden omkring ”sikre adgangskoder”. Der samtales om og ses på, hvor komplekse koderne er. Det er sandsynligt at eleverne kan gætte hinandens koder og det er således nødvendigt at snakke om at det er vigtigt at bruge både store og små bogstaver og tal i adgangskoden.

Der kan hentes inspiration til arbejdet med digital sikkerhed og adfærd på følgende adresse:

<http://digitaldannelse1.wixsite.com/digitaldannelse>

Siden henvender sig specifikt til indskolingen.

0.klasse

I løbet af elevernes første skoleår skal de være fortrolige med

- At tænde en PC
- at logge på en computer med Unilogin
- at logge på en iPad på Guest netværket (ligeledes med Unilogin)
- at logge på Eleveltra med Unilogin
- 360 ord (iPad app)
- Læseguld 1 (iPad app)
- Den første læsning

I løbet af elevernes første skoleår skal de stifte bekendtskab med:

- fagbog.gyldendal.dk
- dansk0-2.gyldendal.dk
- skoletube

- matematikfessor.dk

1.klasse

I løbet af 1. klasse skal være fortrolige med:

- fagbog.gyldendal.dk
- MS Word
- Dansk0-2.gyldendal.dk
- 360 ord (iPad app)
- Læseguld 1 (iPad app)
- Læseguld 2 (iPad app)
- Knæk læsekoden (iPad app)
- matematikfessor.dk
- Den første læsning

I løbet af 1. klasse skal eleverne stifte bekendtskab med:

- Pixton
- Animoto

2. klasse

I løbet af 2. klasse skal eleverne være fortrolige med:

- Pixton
- fagbog.gyldendal.dk
- Animoto
- MS Word
- Dansk0-2.gyldendal.dk
- 360 ord (iPad app)
- Læseguld 1 (iPad app)
- Læseguld 2 (iPad app)
- Knæk læsekoden (iPad app)
- matematikfessor.dk
- Film-X

3. klasse

I løbet af 3. klasse skal eleverne være fortrolige med:

- Pixton
- fagbog.gyldendal.dk
- Animoto
- MS Word
- matematikfessor.dk
- dansk3-6.gyldendal.dk
- MS Excel
- Film-X
- Geogebra

Mellemtrinnet

Mellemtrinnet er opdelt fra 4.-6. klasse. I alt går der 99 elever på mellemtrinnet. Det forventes, at eleverne medbringer deres egne devices fra 6. klassesettrin på mellemtrinnet.

På mellemtrinnet skal det sikres, at eleverne bliver klar over hvordan Windows er bygget op. Hvordan gemmer man? Hvordan navngiver man filer? Hvordan holder man orden og overblik på sit drev? Det foreslås gennemført i den almindelige undervisning, hvor man bruger computer. Således at det bliver en integreret del af brugen af computer. Denne proces forsættes igennem resten af skolegangen, men igangsættes altså på mellemtrinnet.

På mellemtrinnet arbejdes der videre med principperne for god opførsel på nettet.

Til inspiration har DR udarbejdet følgende hjemmeside:

<https://www.dr.dk/skole/klassens-tid/ultra-galla-d-nice-vaere-nice>

Kort beskrevet: Ultra Galla - D' Nice at være Nice handler om at være en god kammerat. I seks film og to sjove spil får du og din klasse gode råd og inspiration til, hvordan I bliver endnu mere nice! Til hver film hører en lærervejledning og elevopgaver, der lægger op til arbejdet med at skabe et godt fællesskab i klassen. Som ekstra bonus kan du også se den flotte film "Vis mod", der handler om at sige fra overfor mobning.

4. klasse

I løbet af 4. klasse skal eleverne være fortrolige med:

- Pixton
- fagbog.gyldendal.dk
- Animoto
- MS Word

- matematikfessor.dk
- dansk3-6.gyldendal.dk
- MS Excel
- Film-X
- Matematik4-6.gyldendal.dk
- Geogebra
- Danskfaget.dk - mellemtrin
- Engelskfaget.dk - mellemtrin

5. klasse

I løbet af 5. klasse skal eleverne være fortrolige med:

- Pixton
- Fagbog.gyldendal.dk
- Animoto
- MS Word
- MS Excel
- Matematikfessor.dk
- Dansk3-6.gyldendal.dk
- Tiki-Toki
- Goanimate
- Powtoon
- Thinglink
- Danskfaget.dk - mellemtrin
- Matematik4-6.gyldendal.dk
- Geogebra
- Engelskfaget.dk - mellemtrin

6. klasse

I løbet af 6. klasse skal eleverne være fortrolige med:

- Pixton
- Fagbog.gyldendal.dk
- Animoto

- MS Word
- MS Excel
- Matematikfessor.dk
- Dansk3-6.gyldendal.dk
- Tiki-Toki
- Goanimate
- Powtoon
- Thinglink
- Padlet
- Peopleplotr
- Matematik4-6.gyldendal.dk
- Geogebra
- Danskfaget.dk - mellemtrin
- Engelskfaget.dk - mellemtrin

Overbygningen

Overbygningen er opdelt fra 7.-9. klasse. I alt går der 171 elever i overbygningen. Det forventes, at eleverne medbringer deres egne devices i overbygningen. Er det ikke muligt, kan der efter aftale med skolelederen, lånes en pc som et årslån ved PLC. Man hæfter for lånet som man gør generelt, ved udlån fra PLC.

Som en del af arbejdet med dannelse i et digitalt perspektiv kan man i overbygningen tage udgangspunkt i de følgende hjemmesider:

<http://www.digitalsuperkarma.dk/>

Kort beskrevet: Et undervisningsmateriale om digital dannelse og trivsel på de sociale medier, målrettet udkolingen. Det består af trivselsmålinger, elevtekster og øvelser, et etisk kodeks, udarbejdelse af klassens egne online trivselsregler samt en gruppeøvelse, hvor I kan øve jer på at bruge det etiske kodeks og klassens online trivselsregler.

<https://www.clioonline.dk/digitalfaget/>

Kort beskrevet: Digital faget tager udgangspunkt i 2 kompetencer:

- Digital kommunikation

Digital kommunikation er skabt med udgangspunkt i en forståelse af begrebet *digital literacy*, der dækker over elevernes evne til at tolke, anvende og kombinere den kommunikation, de deltager i som afsendere og modtagere. Det indebærer, at eleverne kan handle trygt og ansvarsfuldt og forholde sig til de etiske og juridiske rettigheder, der ligger i de digitale fællesskaber, de omgiver sig med og deltager mere eller mindre bevidst og aktivt i.

- Digital fremstilling

Digital fremstilling tager udgangspunkt i eleven som skabende og problemløsende individ i et digitalt samfund. *Computational thinking* er grundlæggende for tilgangen til de kreative og innovative skaberkompetencer på portalen. Igennem dekomposition, mønstergenkendelse, abstraktion og algoritmedesign skal eleverne løse virkelighedsnære problemer og lære at formulere dem, så både et menneske og en computer vil kunne forstå det.

7. klasse

I løbet af 7. klasse skal eleverne være fortrolige med:

- Fagbog.gyldendal.dk
- MS Word

- MS Excel
- Matematikfessor.dk
- Dansk.gyldendal.dk
- Tiki-Toki
- Thinglink
- Padlet
- Peopleplotr
- Matematik.gyldendal.dk
- Geogebra
- Easel.ly
- Moviecut
- Danskfaget.dk
- Engelskfaget.dk

8. klasse

I løbet af 8. klasse skal eleverne være fortrolige med:

- Fagbog.gyldendal.dk
- MS Word
- MS Excel
- Matematikfessor.dk
- Dansk.gyldendal.dk
- Tiki-Toki
- Thinglink
- Padlet
- Peopleplotr
- Matematik.gyldendal.dk
- Geogebra
- Easel.ly
- Moviecut
- Danskfaget.dk
- Engelskfaget.dk

9. klasse

I løbet af 9. klasse skal eleverne være fortrolige med:

- Fagbog.gyldendal.dk
- MS Word
- MS Excel
- Matematikfessor.dk
- Dansk.gyldendal.dk
- Tiki-Toki
- Thinglink
- Padlet
- Peopleplotr
- Matematik.gyldendal.dk
- Geogebra
- Easel.ly
- Moviecut
- Danskfaget.dk
- Engelskfaget.dk

Humlehøj-Skolen



Stråbjergvej 3

6400 Sønderborg

Humlehoj-skolen@sonderborg.dk

SAMR-MODELLEN

SAMR-modellen¹ er udviklet af Robert R. Puentedura og er en model, undervisere kan bruge til at:

- reflektere over egen brug af læringsteknologi
- inddrage i planlægningen af egen undervisning
- vurdere digitale læremidler – især programmer, tjenester og apps

Transformation af læreproces	R edefinition (Omskabelse)	Teknologien tillader design af nye opgaver, der tidligere ikke var mulige.
	M odification (Ændring)	Teknologien tillader betydeligt re-design af opgaven.
Styrkelse af læreproces	A ugmentation (Udvidelse)	Teknologi som direkte værktøjerstatning med funktionelle forbedringer
	S ubstitution (Erstatning)	Teknologi som direkte værktøjerstatning uden funktionelle ændringer

¹ <http://laeringsteknologi.dk/415/samr-hvad-bruger-vi-egentlig-teknologien-til/>