

# IT-Kompetenceudvikling

Indsatsteori / Vision

Paarup Skole

*At styrke teknologiforståelse, it-skaberkompetencer og digital dannelse*

På Paarup Skole er det vores vision og mål at skabe et samspil mellem it og didaktik. Gennem et samlet kapacitetsløft på alle niveauer vil vi have fokus på generel teknologiforståelse og digital dannelse.

Paarup Skole har prioriteret tid og ressourcer på en samlet kompetenceudvikling hos både personale og elever. PIT, som er en sammensat gruppe af *Pædagogiske IT-vejledere*, er skolens ansvarlige indsatsgruppe, som har til mål at udarbejde og implementere en didaktisk IT-indsatsstrategi.

Vores skole har et ansvar for at ruste den enkelte elev til at begå sig i et stadigt mere digitaliseret samfund. Målet er, at vores elever skal kunne skabe kreativt med digital teknologi og ikke blot være brugere af den. Vores indsats vil give eleverne en forståelse af teknologiens byggeklodser. De skal kunne gå kritisk og analytisk til udviklingen og derigennem blive skabere af teknologien.

For at opnå ovenstående er det ligeledes vores mål at ruste lærernes og personalets kompetencer til at bruge it i undervisningen. Vi vil kvalificere den pædagogiske og didaktiske anvendelse af it.

*Personalets og elevernes fortrolighed med og kompetencer inden for digitale ressourcer har betydning for, om de oplever positive effekter af digitale ressourcer.*

Konkret vil PIT gennemføre forskellige IT-indsatser, som involvere både elever og personale, og som vil øge deres teknologiske og digitale kompetenceudvikling.

Vores indsatser vil være årgang- og teambaseret kompetenceudvikling gennem konkrete forløb og praksisforankring. Vi vil som konsulenter tilbyde og gennemføre forskellige skræddersyede forløb, der har til formål at øge både elevernes og personalet kompetencer, for at de herefter vil være i stand til at fortsætte arbejdet med den digitale didaktik.

*Et skift i fokus fra digitalisering for digitaliseringens skyld til digitalisering for at skabe kvalitet.*

Kilde:

*Kortlægning af IT-kompetenceudvikling, Styregruppen for IT i folkeskolen, 2016, Epinion  
Handlingsplan for teknologi i undervisningen, Undervisningsministeriet, Styrelsen for it og læring, 2018*

## Indsatser for IT-Kompetenceudvikling på Paarup Skole 2018/2019

Formål/Vision Børnemiljø	Formål/Vision Ungemiljø
<p>Skolens vision for børnemiljøet er at arbejde med digital dannelse samt at skabe en interesse og motivation for brugen af teknologi og it hos eleverne. De skal opleve teknologi gennem leg, læring og kreativitet, for derigennem senere at kunne blive kompetente brugere og skabere af teknologien.</p>	<p>I ungemiljøet skal arbejdet med robotter og robotteknologi understøtte elevernes kendskab til brugen af it i samspil med fagligt stof. De skal planlægge, udføre og samarbejde. Desuden skal eleverne få en forståelse for, hvordan de fremadrettet kan tænke teknologien ind i deres skolearbejde - her tænkes især på naturfagsprøven.</p>

Indsats	Formål	Vision / Evaluering
<b>PIT</b>	<p>Ansvarlig gruppe af <i>Pædagogiske IT-vejledere</i>, som skal implementere og udvikle en IT-didaktisk indsatsstrategi for Paarup Skole.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kvalificere den pædagogiske og didaktiske brug af IT på skolen</li> <li>- Opkvalificere og vejlede personalets samt elevernes IT-kompetencer</li> <li>- Tilbyde og gennemføre skræddersyede digitale didaktiske forløb på tværs af skolen</li> <li>- Tilbyde digital didaktisk samtale og vejledning</li> <li>- Implementere og uddanne en PIT - Elevpatrulje på skolen</li> </ul>
<b>PIT - Elevpatrulje</b>	<p>Sammensat gruppe af elever, der med vejledning og kompetenceudvikling skal stå i spidsen for brugen af arbejdet med IT i undervisningen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Elev-elev vejledning og kompetenceudvikling</li> <li>- Mini-eksperter i brug af IT og enkelte teknologier i undervisningen</li> </ul>
<b>IT-Kompetenceudvikling Workshops</b>	<p>Valgfrit tilbud til skolens personale, hvor fokus er en generel IT-kompetenceudvikling samt vejledning i skolens forskellige teknologier ud fra videndeling og sparring.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Opkvalificering af personalets IT-kompetence</li> <li>- Praktisk vejledning i skolens teknologier</li> <li>- Videndeling og sparring</li> </ul>
<b>Digital Didaktik samtale og vejledning</b>	<p>Valgfrit tilbud til skolens personale. Mulighed for vejledning og sparring i brugen af IT og skolens teknologier i egen undervisning.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Praktisk vejledning i skolens teknologier</li> <li>- Sparring ift. udvikling af digitalt didaktisk forløb</li> </ul>
<b>Book PIT og teknologi</b>	<p>Mulighed for at booke PIT-vejleder samt skolens teknologi til brug i egen undervisning.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Udvikling af konkret digitalt forløb med brug af skolens teknologier sammen med en PIT-vejleder</li> </ul>

<b>DR - Ultrabit 4. årgang</b>	Indsats med DR Skoles undervisningsforløb i Ultra:Bit, blok-programmering.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kompetenceudvikling i teknologiforståelse</li> <li>- At kunne forstå og forholde sig kritisk til teknologiens brugerflade</li> <li>- At gøre eleverne til medskabere af teknologien</li> <li>- Computational tænkning</li> </ul>	Skoleår 18/19
<b>Coding Class 6. årgang</b>	Indsats i samarbejde med STIL i kodning, algoritmisk tænkning og teknologisk problemløsning. Fokus på et kreativt og skabende it-fag i skolen.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- At øge elevernes interesse for it og teknologi</li> <li>- Kompetenceudvikling i teknologiforståelse</li> <li>- It-undervisning på dagsordenen</li> </ul>	Skoleår 18/19
<b>KUBO og ScottieGo Centeret</b>	Indsats i CBK med Stine, 3.-4. klasse, N/T. Formål er at introducere eleverne for robotteknologi og programmering gennem kreativ leg.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Introduktion til robotteknologi og basal programmering</li> <li>- Teknologisk leg og kreativitet</li> <li>- Kompetenceudvikling i teknologiforståelse</li> </ul>	Nov. - Jan. 18/19
<b>Wisefloor og KUBO Samarbejde med SOFUS Legestue 5.B</b>	Indsats i samarbejde med SOFUS Legestue og 5.B. Formål er at eleverne skal tænke innovativt og teknologisk kreativt i udviklingen af et spil til legestuen.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Teknologisk leg og kreativitet</li> <li>- Kompetenceudvikling i teknologiforståelse og kritisk brug af teknologi</li> <li>- Innovation og design</li> </ul>	Dec. - Apr. 18/19
<b>ScottieGo 2. årgang</b>	Indsats på 2. årgang. Formål er at introducere eleverne for robotteknologi og programmering gennem et innovativt spil.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Introduktion til robotteknologi og basal programmering</li> <li>- Basale programmerings kommandoer</li> <li>- Teknologisk leg og kreativitet</li> <li>- Kompetenceudvikling i teknologiforståelse</li> </ul>	Mar. - Maj. 19
<b>HummingBird</b>	Indsats på 6-7 årgang. Formålet er at skabe bedre kendskab til blokprogrammering og robotteknologi, ved at eleverne skaber deres egen robot. Der lægger op til et tværfagligt forløb med håndværk/design.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- robotteknologi og programmering på et højere stadie.</li> <li>- Kompetenceudvikling i teknologiforståelse.</li> <li>- Kreativ udfoldelse og produktorientering.</li> </ul>	Mar. - Maj 19