

Digital strategi för lärande Lessebo Barn- & Utbildningsförvaltning

Vision - ett livslångt lärande



Tillsammans lägger vi grunden till livslångt lärande genom kunskap, utmanande undervisning, kommunikation och kreativitet för att göra skillnad för sig själv och andra, nu och i framtiden.



Syfte med strategin

För att barn och elever ska ges förutsättningar att utveckla sin digitala kompetens och för att digitaliseringens potential för ökad måloppfyllelse och likvärdighet i skolväsendet ska realiseras.

1 Målsättning	5
1.1 Regeringens övergripande mål	5
1.2 Vision Lessebo Barn- och utbildningsförvaltning	5
1.3 Övergripande mål Lessebo Barn- och utbildningsförvaltning	5
1.4 Effektkedja	5
2 Undervisning och lärande, styrdokument	6
2.1 Samtliga skolformer berörs	7
3 Nulägesanalys	9
4 Infrastruktur	10
4.1 Mjukvara	10
4.2 Hårdvara	10
4.2.1 Styrande principer hårdvara	10
4.3 Fördelning av enheter	11
4.3.1 Förskola	11
4.3.2 Grundskolor	11
4.3.3 Särskola, grund- och gymnasiesär	11
4.3.4 Gymnasiet	11
4.3.5 Vuxenutbildning och SFI	12
4.3.6 Kulturskolan	12
5 Ansvarsfördelning	13
5.1 Ansvar för pedagogiskt utvecklingsstöd	13
5.2 Ansvar för teknisk support	14
6 Kompetensutvecklingsplan	15
6.1 Huvudman	15
6.2 Respektive enhet	15
7 Definitioner	16
8 Referenser	18
9 Bilagor	19
9.1 Ansvar - IKT-stödjare	19
9.1.1 Förskola	19
9.1.2 Grundskola	20
9.1.3 Särskola, grund- och gymnasiesärskola	20
9.1.4 Gymnasieskola	20



Lessebo kommun

9.1.5 Vuxenutbildning och SFI	21
9.1.6 Kulturskola	21
9.2 Ansvar - administration	22
9.2.1 Förskola	22
9.2.2 Grundskola	23
9.2.3 Särskola, grund- och gymnasiesärskola	23
9.2.4 Gymnasieskola	23
9.2.5 Vuxenutbildning och SFI	24
9.2.6 Kulturskolan	24
9.3 Nuläge fördelning hårdvara	25
9.3.1 Förskola	25
9.3.2 Grundskola	27
9.3.3 Särskola, grund- och gymnasiesärskola	28
9.3.4 Gymnasieskola	28
9.3.5 Vuxenutbildning och SFI	29
9.3.6 Kulturskolan	29
9.4 Effektkedja	30

Revisionshistorik

Version	Datum	Kommentar	Uppdaterat av
0.1	2018-02-05	Utkast skapat	Tommy Graveus, Therese Linnér, Cecilia Stavert
0.2	2018-03-04	Korrigerig av text	Cecilia Stavert, Tommy Graveus
0.3	2018-04-18	Korrigerig av text efter synpunkter	Oliver Andersson
0.4	2018-05-30	Korrigerig av text och kostnadsberäkning	Cecilia Stavert, Oliver Andersson
0.5	2018-06-01	Mindre korrigerig av text	Oliver Andersson
1.0	2018-06-04	Beslutad av BUN	Tina Salomonsson



1 Målsättning

1.1 Regeringens övergripande mål

Det svenska skolväsendet ska vara ledande i att använda digitaliseringens möjligheter på bästa sätt för att uppnå en hög digital kompetens hos barn och elever och för att främja kunskapsutvecklingen och likvärdigheten.

1.2 Vision Lessebo Barn- och utbildningsförvaltning

Vår vision är en hållbar utbildning för barn och elever från ett till 20 år. Vår verksamhetsidé är: *Tillsammans lägger vi grunden till livslångt lärande genom kunskap, utmanande undervisning, kommunikation och kreativitet för att göra skillnad för sig själv och andra, nu och i framtiden.*

I Lessebo kommuns förskolor och skolor ska användandet av aktuella digitala lärverktyg vara ett *redskap för lärande*, en naturlig del i den dagliga pedagogiska verksamheten med ett tydligt syfte att underlätta ökad måluppfyllelse och ge våra elever rätt förutsättningar att nå Lessebo barn- och utbildnings vision.

1.3 Övergripande mål Lessebo Barn- och utbildningsförvaltning

Pedagogerna använder och utforskar olika digitala verktyg som redskap för lärande i lärsituationen för att hitta nya sätt att träna olika förmågor och utveckla det pedagogiska innehållet.

Vi genomför successivt en digitalisering av lärprocessen och ser till att alla barn och elever får en likvärdig utbildning. Det kommer innebära administrativa lättnader för skolledare och lärare, samt ge elever och vårdnadshavare bättre möjligheter till att följa kunskapsutvecklingen.

Begreppet redskap är centralt i den sociokulturella teorin och avser både intellektuella och fysiska resurser som vi använder för att handla och för att förstå vår omvärld. Vi har i denna strategi betraktat digitala verktyg som ett redskap för lärande.

1.4 Effektkedja

Effektkedjan utgår från behovet att få en överblick över det digitala förändringsarbetet och visar på vilka effekter vi vill se på medellång sikt. De centrala frågeställningar som besvaras är: Hur ser det ut i dagsläget? Vilka är de aktiviteter som behöver genomföras? Vilket resultat leder aktiviteterna till? Vad får det för effekter? Effektkedjan visar på hur arbetsprocessen kommer se ut och skapades i samband med det första utkastet 2018-02-05. Se bilaga 9.4.

2 Undervisning och lärande, styrdokument

Barn och elever i alla delar av skolväsendet ska, enligt Skolverkets skrifter, utveckla sin digitala kompetens genom att få:

- förståelse för hur digitaliseringen påverkar individen och samhället
- stärkt förmåga att använda och förstå digitala system och medier inklusive programmering
- stärkt förmåga och ha ett ansvarsfullt och kritiskt förhållningssätt till information
- stärkt förmåga att lösa problem och omsätta idéer i handling på ett kreativt sätt med hjälp av digitala verktyg

Digital kompetens är en av EUs nyckelkompetenser och beskrivs så här:

”Digital kompetens kräver goda kunskaper om hur informationssamhällets teknik fungerar och om den roll tekniken spelar och de möjligheter den ger i vardagslivet, både hemma och på arbetet. Här ingår centrala datortillämpningar som ordbehandling, kalkylprogram, databaser, lagring och hantering av information samt kunskaper om de möjligheter och eventuella risker som skapas genom användningen av internet och kommunikation via elektroniska medier för arbete, rekreation, informationsdelning och samarbetsnätverk, lärande och forskning. Man bör också känna till hur informationssamhällets teknik kan stödja kreativitet och innovation samt vara medveten om frågor som rör den tillgängliga informationens validitet och tillförlitlighet och de juridiska och etiska principer som interaktiv användning av informationssamhällets teknik innefattar.

De färdigheter som behövs är förmågan att söka fram, samla in och bearbeta information och använda den på ett kritiskt och systematiskt sätt och att kunna bedöma dess relevans och skilja mellan den fysiska och virtuella verkligheten, samtidigt som man är medveten om de samband som finns mellan dem. Man bör ha de färdigheter som behövs för att producera, redovisa och förstå komplex information och förmågan att skaffa sig tillgång till, söka fram och använda internetbaserade tjänster. Man bör också kunna använda informationssamhällets teknik som stöd för kritiskt tänkande, kreativitet och innovation.

Användningen av informationssamhällets teknik kräver en kritisk och reflekterande attityd när det gäller information och ansvarsfull användning av interaktiva medier. Ett intresse för att engagera sig i olika grupper och nätverk för kulturella, sociala eller yrkesrelaterade ändamål stöder också den här kompetensen.”

Den digitala utvecklingen i samhället ska avspeglats i förskolan och skolan. Alla barn och elever ska ha den digitala kompetens som krävs för att kunna använda IT som ett redskap för lärande genom att söka, granska, lagra, producera och utbyta information.

Förändringarna i styrdokumenterna ska bidra till att barn och elever utvecklar förståelse för hur digitaliseringen påverkar individen och samhället. De ska stärka elevernas förmåga att använda och förstå digitala system och tjänster, att förhålla sig till medier och information på ett kritiskt och ansvarsfullt sätt. Det handlar också om att stärka förmågan att lösa problem och omsätta idéer i handling på ett kreativt sätt med hjälp av digitala verktyg.



2.1 Samtliga skolformer berörs

Nedan följer en sammanfattande konkretisering och tolkning av reviderad läroplan:

Förskola

Varje barn bör kunna:

- använda digitala verktyg för att kommunicera, förmedla och dokumentera upplevelser, erfarenheter, idéer och tankar,
- använda digitala verktyg för att konstruera, forma och skapa genom att använda olika material och tekniker,
- använda digitala verktyg på ett sätt som stimulerar utveckling och lärande.

Fritidshemmet

Varje elev bör kunna:

- arbeta med källkritik och vara medveten om hur texter påverkar mottagaren,
- använda sökmotorer på Internet och tillämpa netikett,
- använda sig av digital teknik när de bygger och konstruerar,
- använda digitala verktyg och medier för kommunikation,
- använda säker och ansvarsfull kommunikation, i digitala sammanhang,
- använda digitala verktyg för framställning av olika estetiska uttryck.

Grundskola F-3

Varje elev bör kunna:

- använda grundläggande ordbehandling,
- använda sökmotorer på Internet och tillämpa netikett,
- arbeta med källkritik och vara medveten om hur texter påverkar mottagaren,
- spara arbeten på olika enheter, t.ex. hemkatalog eller molntjänst,
- logga in i vår lärplattform och ta del av relevant information,
- använda tekniska hjälpmedel som stöd vid muntlig presentation,
- använda digitala verktyg för olika beräkningar och undersökningar samt enkel blockprogrammering,
- använda sig av digitala verktyg för dokumentation av vetenskapliga undersökningar.

Grundskola 4-6

Varje elev bör kunna:

- producera skolarbeten i ett ordbehandlingsprogram med bilder och redigera text,
- presentera skolarbeten med ett presentationsprogram,
- använda e-post,
- använda digitala verktyg för kreativt skapande,
- hitta relevant information på Internet, jämföra källor och pröva deras trovärdighet,
- urskilja budskap, avsändare och syfte, i digitala medier, med ett källkritiskt förhållningssätt,
- Ha kännedom om digitaliseringens betydelse för individen,
- vara medveten om etik, säkerhet och lagar på Internet,
- dela och skicka dokument och filer mellan enheter samt mellan varandra och med läraren,
- publicera, samarbeta och kommunicera på Internet,
- använda kommunens lärplattform aktivt i sin skolsituation, till exempel lämna in uppgifter, göra enkäter och ta del av sin elevdokumentation,



Lessebo kommun

- använda programmering i visuella programmeringsmiljöer t.ex. blockprogrammering.

Grundskola 7-9

Varje elev bör kunna:

- använda digitala verktyg för att göra beräkningar, undersökningar, presentera och tolka data,
- använda olika former av presentationsprogram,
- använda digitala verktyg för att redigera fotografier, film och ljud,
- sälla i stora informationsmängder,
- kritiskt bedöma källors relevans och trovärdighet,
- ha kännedom om hur information i digitala medier kan styras av bakomliggande programmering,
- tillämpa och vara insatt i lagar som upphovsrättslagen,
- använda programmering i olika programmeringsmiljöer.

Gymnasieskola och vuxenutbildning

Varje elev bör kunna:

- arbeta fördjupat med programvaror relevanta för vald studieinriktning såsom textbehandling, layout, grafisk presentation, registerhantering, kalkylering och informationsökning,
- tillämpa den digitala teknik som används i arbetslivet för vald studieinriktning,
- förstå och använda lämplig digital teknik i en lärsituation,
- ha ett fördjupat etiskt och källkritiskt förhållningssätt till Internet,
- tillämpa relevanta lagar och regler i den egna digitala produktionen.

Särskola

Varje elev bör kunna:

- använda ordbehandlingsprogram för att skapa dokument som innehåller formaterad text och bilder,
- använda presentationsprogram som stöd för muntlig framställning,
- använda bildredigeringsprogram för bearbetning av bilder och vara medveten om frågor gällande bildmanipulation,
- använda lärplattform som lär- och kommunikationsplattform i tillämpliga delar.

<https://www.skolverket.se/skolutveckling/resurser-for-larande/itiskolan/styrdokument>

Här finns även information om den webbaserade kompetensutvecklingen. Skolverket tillhandahåller olika moduler.



3 Nulägesanalys

Nuläget gällande hårdvara för respektive skolform och enhet finns att se i bilaga 9.3.

LiKA-för skola och förskola

En gång per år gör förskolechefer och rektorer en LIKA-värdering.

LIKA är ett värderings- och skattningsverktyg som består av indikatorer inom fyra områden: Ledning, Infrastruktur, Kompetens och Användning.

Genom att använda sig av LiKAS självvärderingsverktyg kan man som förskola/skola få stöd och hjälp med att identifiera vad man har för styrkor och utvecklingsområden inom nämnda fyra områden. Man får också tillgång till en handlingsplan för att utveckla områden man har identifierat med hjälp av verktyget. Det är ett bra stöd för ett systematiskt kvalitetsarbete inom digitaliseringsområdet.

<http://lika.skl.se/>

LiKA för lärare

LiKA, it-tempen för lärare, är ett verktyg som ett stöd i digitaliseringsarbetet. Verktöget är framför allt till för lärare att tydliggöra och konkretisera vad digitaliseringen innebär i arbetet och för att belysa utvecklingsområden där stöd och insatser kan behövas. Det är ett skattningsverktyg som bygger på självvärdering och bedömning av den enskilda lärarens digitala vardag - en skattning som mynnar ut i ett förslag till handlingsplan med tips på olika aktiviteter.

<http://likalarare.skl.se/>

4 Infrastruktur

Infrastruktur behandlar både mjukvara och hårdvara. Infrastrukturen i den digitala strategin behandlas utifrån att minsta gemensamma pedagogiska mjukvara skall användas i syfte att skapa likvärdiga förutsättningar för en ökad måluppfyllelse. Hårdvaran som behandlas under punkt 4.2 syftar till att skapa likvärdiga förutsättningar att klara punk 4.1.

4.1 Mjukvara

De digitala verktygen ska underlätta administration samt planering, genomförande, uppföljning och utvärdering av undervisning. Systemen skall även möjliggöra att följa enskilda barns och elevers utveckling. Verktuget är även till för att kunna analysera undervisningen i syfte att utveckla den och för vårdnadshavare att hålla sig informerad om barnets/elevens utveckling. Således handlar mjukvaran inom digitaliseringen i skolan om att omsätta befintliga kunskaper med nya resurser. Det ger oss möjligheten att möta nya kunskapskrav utifrån styrdokumentens intentioner och krav.

4.2 Hårdvara

I arbetet med att stödja processerna för att nå adekvat digital kompetens samt stöd för arbete med innehållet i styrdokument skall stödjande hårdvara finnas. För att säkerställa likvärdig tillgång är nedan antal målsättning och riktlinje som ska nås år 2022. Se 4.3 fördelning av enheter. *Målsättningen att hårdvaran är uppnådd år 2022 är hämtat från första utkastet av nationell strategi.* Arbetsunderlag se bilaga 9.3.

4.2.1 Styrande principer hårdvara

Verksamhetens behov

- Valet av digital enhet ska möjliggöra en modern och flexibel undervisning i relation till vad kursplaner, läroplaner samt den nationella strategin för skolans digitalisering uttrycker.
- Minimera behovet av support och underhåll, fokus ska ligga på kärnverksamheten.

Likvärdighet

- Barn/elev och pedagog ska ha samma förutsättningar oberoende vilken förskole- skolenhet de tillhör.

Hållbarhet

- Utgångspunkten i våra val av hårdvara ska vila på ett långsiktigt tänkande utifrån ett livscykelhanteringsperspektiv.
- Säkerställa att barn/elever och pedagoger har kontinuerlig tillgång till en driftsäker digital enhet.
- Vi ska förhålla oss till och efterleva General Data Protection Regulation - GDPR.



4.3 Fördelning av enheter

4.3.1 Förskola

Barn

1:flera

Enheter används utifrån exempelvis en bokningsbar laddstation/vagn.

Personal

1:1 iPad

Personal som arbetar med elever i förskola har tillgång till digitala verktyg motsvarande ett personligt verktyg per anställd för att hantera pedagogiska såväl som administrativa verktyg.

4.3.2 Grundskolor

Elever

Förskoleklass, fritidshem och Årskurs 1-3

1:2

Enheter används utifrån exempelvis en bokningsbar laddstation/vagn

Årskurs 4-6

1:1

Enheter används utifrån exempelvis en bokningsbar laddstation/vagn

Årskurs 7-9

1:1

Används som en personlig digital enhet.

Personal

1:1 PC

Personal som arbetar med elever i fritidshem, förskoleklass och skola har tillgång till digitala verktyg motsvarande ett personligt verktyg per anställd för att hantera pedagogiska såväl som administrativa verktyg.

4.3.3 Särskola, grund- och gymnasiesär

Elever

1:1

Enheter används utifrån exempelvis en bokningsbar laddstation/vagn

Personal

1:1 PC

Personal som arbetar med elever i gymnasieskola har tillgång till digitala enhet motsvarande ett personligt verktyg per anställd för att hantera pedagogiska såväl som administrativa verktyg.

4.3.4 Gymnasiet

Elever

1:1



Lessebo kommun

Används som en personlig digital enhet.

Personal

1:1 PC

Personal som arbetar med elever i gymnasieskola har tillgång till digital enhet motsvarande ett personligt verktyg per anställd för att hantera pedagogiska såväl som administrativa verktyg.

4.3.5 Vuxenutbildning och SFI

Elever

1:flera samt möjlighet till BYOD.

Personal

1:1 PC

Personal som arbetar med elever inom vuxenutbildning och SFI har tillgång till digital enhet motsvarande ett personligt verktyg per anställd för att hantera pedagogiska såväl som administrativa verktyg.

4.3.6 Kulturskolan

Elever

BYOD samt adekvat utrustning på plats.

Personal

1:1 PC och BYOD

5 Ansvarsfördelning

För att det ska finnas ändamålsenlig infrastruktur samt teknisk och pedagogisk support i verksamheten delas denna del upp i *pedagogiskt utvecklingsstöd* samt *teknisk support*.

5.1 Ansvar för pedagogiskt utvecklingsstöd

Digitala läresurser som används i undervisningen ska vara ändamålsenliga och medföra att teknikens möjligheter kan utnyttjas effektivt.

I undervisningen krävs kompetens att välja rätt verktyg och att använda dem. Användningen av de digitala verktygen ska utveckla undervisningen och bidra till kunskapsinhämtning och ökad måluppfyllelse. Undervisningen ska varieras för att stimulera ökat engagemang hos barn och elever. För att stödja detta utvecklingsarbete i linje med styrdokumentens krav och intentioner finns det stöd på enheterna.

Funktioner med särskilt ansvar för pedagogiskt utvecklingsstöd:

IKT-stödjare

Ska inspirera och stödja övriga användare på förskola/skola. Följer upp vilka effekter som förskolans/skolans gemensamma och övergripande kompetensutvecklingsinsatser ger organisationen. I undervisningen krävs kompetens att välja rätt digital enhet och att använda dem. Användningen ska utveckla undervisningen och bidra till ökad motivation och kunskapsinhämtning. Undervisningen ska varieras för att stimulera ökat engagemang hos barn och elever.

IKT-stödjare skall därför:

- få möjlighet att kompetensutvecklas vid inspirationsdagar och särskilda utbildningar för IKT-pedagoger,
- utbildas i G-Suite (google for education),
- hålla i gemensamma utbildningsinsatser för övrig pedagogisk personal,
- utbildas i Schoolsoft.

I bilaga 9.1 kan man se vem/vilka som har detta ansvarsområde på respektive enhet. De funktionerna med särskilt ansvar är specificerade under rubrik 5.2.

Förstelärare

Har ett ansvar att samordna lokala IKT-stödjare i säkerställande av att utveckling av det pedagogiska arbetet sker på respektive förskola/skola samt i linje med kommunens plan. Har ett särskilt ansvar att följa upp effekterna av strategin.

Specialpedagog

Ska säkerställa att kompensatoriska/digitala verktyg används på ett naturligt sätt i verksamheten. Specialpedagogen utbildar även kollegiet på enheten.

Skolbibliotek

Skolbibliotekarier är nyckelpersoner då de har kompetenser och perspektiv som kompletterar lärarna. Förståelsen av det digitala medielandskapet och insikter i sök- och källkritik är bara

några exempel. Skolbibliotekarien ska tillsammans med läraren arbeta för att utveckla elevernas språkliga och källkritiska förmågor.

Projekttjänst IT

Under 2018 förstärks hela Lessebos skolväsende med en projekttjänst som syftar att stödja implementering och hantering av hårdvara och mjukvara. Funktionen skall vara med i verksamheterna tillsammans med pedagogen då man ska arbeta med digitala verktyg. Det centrala syftet är att funktionen ökar likvärdighet mellan skolformerna, både i tid och kompetens. Samarbete och samverkan sker med central förstelärare. Se även effektkedja bilaga 9.4.

5.2 Ansvar för teknisk support

Det ska finnas ändamålsenlig infrastruktur samt teknisk support. Respektive förskolas/skolas funktioner med ansvar för detta finns under bilaga 9.2.

Funktioner med särskilt ansvar för teknisk support:

IT-avdelning

Är den stödfunktion som säkerställer avbrottsfria uppkopplingar och att digital utrustning ska fungera så att undervisning kan bedrivas utan tekniska störningar. De säkerställer att olika system fungerar tillsammans och kommunicera med varandra, både digitala lärverktyg och administrativa stödsystem. Köper in enheter och registrerar dem. Ansvarar för att fullgod kapacitet finns på respektive enhet. Hanterar retur av trasig hårdvara/serviceärenden.

Samordnare

Är en länk mellan Barn- och utbildningsförvaltningen och kommunens IT-avdelning. Denne håller sig ajour med verksamhetens styrdokument och programvara, både på lokal och nationell nivå. Samordnaren är också en resurs för att utarbeta strategier för utveckling och förvaltning av rutiner inom området. För övrigt är samordnaren enhetsadministratör i MDM-lösningen samt arbetar med hårdvara och mjukvara inom Skoldatateket.

Projekttjänst IT

Under 2018 förstärks hela Lessebos skolväsende med en projekttjänst som syftar att stödja implementering och hantering av hårdvara såsom mjukvara. Denne arbetar med kommunens förskolor och skolor för att stödja utvecklingsarbetet.

Administratörer

Respektive enhet har en administratör som ansvarar för hantering av hårdvara och drift. Denne är kontaktperson med IT-avdelningen samt Barn och utbildningsförvaltningens samordnare.

6 Kompetensutvecklingsplan

För att nå målen ges förutsättningar, som adekvat tillgång till digitala enheter och kompetensutveckling. Möjligheterna för barn och elever att skaffa sig en egen hög digital kompetens ska vara lika oavsett vilken pedagog som undervisar. I vår personal har vi goda resurser i form av de pedagogiska färdigheter vi förfogar över.

Pedagogerna i Lessebo kommun skall utbildas och fortbildas inom de områden som utvecklar användandet av IT i den vardagliga verksamheten.

6.1 Huvudman

Skolledare

Under läsåret 17/18 genomgår skolledare delar av Skolverkets insats "Att leda med digitala verktyg". Skolledare gör självskattning över enhetens status i SKLs LiKA. (Deltar på LNU/AV-media digitala kompetensutvecklingsdag tisdag vecka 44)

Projektledare IT

Kartläggning av lärplattform användarnivå och utbildningsbehov görs på respektive enhet samt att plan för utbildningsinsats görs för respektive enhet. IT-projektanställd kartlägger, planerar, genomför samt utvärderar.

IKT-stödjare

Utöver riktad kompetensutveckling:

Deltar på LNU/AV-media digitala kompetensutvecklingsdag tisdag vecka 44.

6.2 Respektive enhet

Rektor

Varje år görs en genomlysning av det upplevda behovet i förhållande till styrdokumentens krav bland all undervisande personal. Sammanställning samt kompetensutvecklingsplan görs på respektive förskola/skola. Kartläggningens genomförande kompletteras vid uppföljning av kompetens på medarbetarsamtal samt följs upp/utvärderas på resultat-/lönesamtal.

Personal

Digital kompetens diskuteras på medarbetarsamtal och pedagogisk användning av digitala verktyg finns med som en del i pedagogernas kompetensutvecklingsplaner.

7 Definitioner

Administratör är den som hanterar hårdvaran. Frågor kring inköp, drift och avyttring sker av dessa och samordnas av förvaltningens samordnare.

BYOD - "bring your own device". Möjliggör användande av personlig IT- utrustning. Användandet skall främja den egna inlärningen och öka måluppfyllelsen.

Digital kompetens är förmågan att som pedagog använda en mångfald av olika digitala verktyg i sitt yrkesutövande, samt att stödja barn/elever i användandet av digitala verktyg i läroprocesserna.

Digitala verktyg innefattar hårdvara (iPads, Chromebooks, PC, projektorer, mobil/interaktiv utrustning m.fl.) och mjukvara (appar, programvara, Google Classroom, m.fl.)

Informations- och kommunikationsteknik, IKT, är ett samlat begrepp som beskriver hur digitala verktyg används för databehandling och kommunikation. I skolans vardag används begreppet ofta i sammanhang där det också finns en tydlig koppling till digitala verktyg som ett pedagogiskt verktyg i undervisningen, men begreppet finns inte i läro- eller kursplanerna.

Innovativ förmåga hör ihop med den aspekt av digital kompetens som handlar om att lösa problem och omsätta idéer till handling. Detta görs på ett kreativt sätt med hjälp av digital teknik. Det handlar också om förståelsen av att det är människan som har skapat digitala tekniska lösningar och att det är människan som har möjlighet att förändra dem. Det här är ett viktigt för-hållningssätt att ha vid problemlösning.

IT-administratör den person som ansvarar för att hårdvaran är kopplad till MDM-lösningen AirWatch, att beställningar av hårdvara görs och följs upp, handleder personal i AirWatch funktionalitet (leta efter försvunna enheter, återställning, sköter Serviceportalen, felanmälningar av skadad hårdvara, inköp av appar till App Store).

IKT-stödjare - finns flera på varje enhet och/eller en i varje arbetslag. Hen är pedagog som har ett särskilt intresse av kommunövergripande stödsystem såsom olika lärplattformar. Men även den som stöttar övriga pedagoger i kompetensutveckling för att stödja utvecklingsprocesser och användande enligt nationella krav. Hen får riktad kompetensutveckling utöver den allmänna. IKT-stödjare samordnas och leds av förstelärare inom prioriterat målområde.

Medie- och informationskunnighet, MIK, är ett samlingsbegrepp för flera kompetenser inom informations- och medieområdet. Enligt UNESCO:s ramverk handlar det bland annat om att kunna söka information, att bedöma den kritiskt, att förstå hur medier av olika slag fungerar, att kunna publicera egna texter och att kunna delta i de demokratiska processerna. Statens medieråd beskriver medie- och informationskunnighet som "förmågorna att finna, analysera, kritiskt värdera och skapa information i olika medier och kontexter". Det här är exempel på förmågor som beskrivs på ett mer utvecklat sätt i läro- och kursplanerna, men utan att begreppet MIK används.



Lessebo kommun

Programmering syftar till att barn/elever ska lära sig tänka i flera steg framåt, den s.k. "computational thinking" - "datalogiskt tänkande" d.v.s. planera en sekvens som någon annan ska genomföra. Inom datavetenskapen används begreppet **datalogiskt tänkande**. Det handlar bland annat om problemlösning, logiskt tänkande, att se mönster och att skapa algoritmer som kan användas vid programmering. Även detta är exempel på kunskaper som beskrivs i olika delar av läro- och kursplanerna.

Redskap för lärande, begreppet redskap är centralt i den sociokulturella teorin och avser både intellektuella och fysiska resurser som vi använder för att handla och för att förstå vår omvärld. Vi har i denna strategi betraktat digitala verktyg som ett redskap för lärande.



8 Referenser

Grönlund, A. (2011). *Redskap för lärande?: återkoppling i samhällskunskap på gymnasiet* (Doctoral dissertation, Karlstads universitet).

Få syn på digitalisering på gymnasial nivå
Skolverket, isbn: 978-913832714-2

Få syn på digitaliseringen på grundskolenivå
Skolverket, isbn: 978-913832713-5

Hårdvarustrategi - del av digitaliseringsstrategin 2017-2022
Utbildningsförvaltningen Växjö kommun 2017-03-22 rev 2017-04-11

IKT och mediestrategi
Piteå Kommun, 2009-01-21 rev 2014-05-06

LIKA, it-tempen för skola och förskola
Sveriges Kommuner och Landsting
<http://lika.skl.se/> (Hämtad 2018-05-03).

Läroplan 2018 - Digitala skolan
AV-Media i Trelleborgs kommun
<https://sites.google.com/edu.trelleborg.se/digitalaskolan/om> (Hämtad 2018-04-12).

Nationell digitaliseringsstrategi för skolväsendet
Bilaga till regeringsbeslut I:1, 2017-10-19

Uppdrag att föreslå nationella IT-strategier för Skolverket - Strategi för att nå visionen 2022
2050924, U2015/04666/S

Utkast för kommande läroplan för Förskolan

Redovisning av uppdraget om att föreslå nationella IT-strategier för skolväsendet
(Dnr U2015/04666/S)
https://www.skolverket.se/om-skolverket/publikationer/visa-enskild-publikation?_xurl=http%3A%2F%2Fwww5.skolverket.se%2Fwtpub%2Fws%2Fskolbok%2Fwpubext%2Ftrycksak%2Fblob%2Fpdf3621.pdf%3Fk%3D3621 (Hämtad 2018-01-19).



9 Bilagor

9.1 Ansvar - IKT-stödjare

Varje enhet i samtliga skolformer inom BUN har en IKT-stödjare enligt punkt 5.1. Fördelning av funktion se respektive punkt för respektive skolform och enhet.

9.1.1 Förskola

Förskola, avdelning:

Namn:

Askungen		
Edabacken		
Lilltorpet		
Myran		
Prästkragen		
Stallet		
Tuvan		
Violen		
Zebran		
Äventyret		



9.1.2 Grundskola

Grundskola, arbetslag:

Namn:

Bikupan		
Björkskolan		
Bron		
Hackebackeskolan		
Kvarndammskolan		
Lustigkulla skola		

9.1.3 Särskola, grund- och gymnasiesärskola

Särskola, arbetslag:

Namn:

Nyängskolan		

9.1.4 Gymnasieskola

Lessebo Gymnasieskola, arbetslag Namn:



9.2 Ansvar - administration

Varje enhet skall ha funktion/funktioner med ansvar för teknisk support med hårdvaran som de kan vända sig till. Ansvarar för att ärenden hamnar på rätt funktion. Se punkt 5.2.

9.2.1 Förskola

Förskola, avdelning:

Namn:

Askungen		
Edabacken		
Lilltorpet		
Myran		
Prästkragen		
Stallet		
Tuvan		
Violen		
Zebran		
Äventyret		



Lessebo kommun

9.2.2 Grundskola

Grundskola, arbetslag:

Namn:

Bikupan		
Björkskolan		
Bron		
Hackebackeskolan		
Kvarndammskolan		
Lustigkulla skola		

9.2.3 Särskola, grund- och gymnasiesärskola

Särskola, arbetslag:

Namn:

Nyängskolan		

9.2.4 Gymnasieskola

Lessebo Gymnasieskola, arbetslag: Namn:



Lessebo kommun

9.2.5 Vuxenutbildning och SFI

Lessebo Vuxenutbildning & SFI, arbetslag: Namn:

9.2.6 Kulturskolan

Kulturskolan: Namn:

9.3 Nuläge fördelning hårdvara

Nuläge av hårdvara gäller prognos fr.o.m. ht-18. Målsättningen är i riktlinje med Skolverkets "Redovisning av regeringsuppdrag" med undantag åk 1-3. Definition av vilken täthet för hårdvara/enhet för respektive skolform finns att läsa under punkt 4. Skolledare för respektive enhet räknas inte med då de har en administrativ PC. Antalet och användare säkerställs genom serviceportalen och siffrorna är tagna ifrån maj-18.

9.3.1 Förskola

Hårdvara barn

Enhet	Antal barn vt-18	Antal hårdvara	Målsättning	Målsättning antal	Antal enheter till uppnådd målsättning	Kostnad för målsättning 36 månader
Askungen						
Edabacken						
Lilltorpet						
Myran						
Prästkragen						
Stallet						
Tuvan						
Violen						
Zebran						
Äventyret						
Summa:						



Lessebo kommun

Hårdvara personal

Enhet	Antal personal	Antal hårdvara	Målsättning	Antal enheter till uppnådd målsättning	Kostnad för målsättning 36 månader
<i>Askungen</i>					
<i>Edabacken</i>					
<i>Lilltorpet</i>					
<i>Myran</i>					
<i>Prästkragen</i>					
<i>Stallet</i>					
<i>Tuvan</i>					
<i>Violen</i>					
<i>Zebran</i>					
<i>Äventyret</i>					
<i>Summa:</i>					



Lessebo kommun

9.3.2 Grundskola

Hårdvara elever

Enhet	Antal elever vt-18	Antal hårdvara	Målsättning	Målsättning antal	Antal enheter till uppnådd målsättning	Total kostnad 36 månader
<i>Bikupan 7-9</i>						
<i>Björkskolan F-klass/F-hem och åk 1-3</i>						
<i>Björkskolan 4-6</i>						
<i>Bron 1-9</i>						
<i>Hackebacke- skolan F- klass/F-hem och åk 1-3</i>						
<i>Hackebacke- skolan 4-6</i>						
<i>Kvarndamm- skolan F- klass/F-hem och åk 1-3</i>						
<i>Kvarndamm- skolan 4-6</i>						
<i>Lustigkulla skola F-klass/F-hem och åk 1-3</i>						
<i>Lustigkulla skola 4-6</i>						
<i>Summa:</i>						

Hårdvara personal

Enhet	Antal personal	Antal hårdvara	Målsättning	Antal enheter till uppnådd målsättning	Total kostnad 36 månader
<i>Bikupan</i>					



Lessebo kommun

<i>Björkskolan</i>					
<i>Bron</i>					
<i>Hackebackeskolan</i>					
<i>Kvarndammskolan</i>					
<i>Lustigkulla skola</i>					
<i>Summa:</i>					

9.3.3 Särskola, grund- och gymnasiesärskola

Hårdvara elever

Enhet	Antal elever vt-18	Antal hårdvara	Målsättning	Målsättning antal	Antal enheter till uppnådd målsättning	Total kostnad 36 månader
<i>Nyängskolan</i>						

Hårdvara personal

Enhet	Antal personal	Antal hårdvara	Målsättning	Antal enheter till uppnådd målsättning	Total kostnad 36 månader
<i>Nyängskolan</i>					

9.3.4 Gymnasieskola

Hårdvara elever

Enhet	Antal elever vt-18	Antal hårdvara	Målsättning	Målsättning antal	Antal enheter till uppnådd målsättning	Total kostnad 36 månader
<i>Lessebo Gymnasieskola</i>						



Lessebo kommun

Hårdvara personal

Enhet	Antal personal	Antal hårdvara	Målsättning	Antal enheter till uppnådd målsättning	Total kostnad 36 månader
Lessebo Gymnasieskola					

9.3.5 Vuxenutbildning och SFI

Hårdvara elever

Enhet	Antal elever vt-18	Antal hårdvara	Målsättning	Målsättning antal	Antal enheter till uppnådd målsättning	Total kostnad 36 månader
Lessebo Vux & SFI						

Hårdvara personal

Enhet	Antal personal	Antal hårdvara	Målsättning	Antal enheter till uppnådd målsättning	Total kostnad 36 månader
Lessebo Vux & SFI					

9.3.6 Kulturskolan

Hårdvara elever

Enhet	Antal elever vt-18	Antal hårdvara	Fördelning	Målsättning
Kulturskolan				

Hårdvara personal

Enhet	Antal personal	Antal hårdvara	Fördelning	Målsättning	Total kostnad 36 månader
Kulturskolan					



9.4 Effektkedja

Resurser Hur ser det ut i dagsläget?	Aktiviteter Aktiviteter som behöver genomföras:	Resultat Aktiviteterna leder till följande resultat:	Effekter/ Målbilden Så här ser det ut om t ex 3 år
Utifrån: Infrastruktur Utrustning Resurser Aktörer Elevdatorer Ipads Lärardatorer AP – punkter Kompetenser organisation – IT pedagoger osv på enheter LIKA	<ul style="list-style-type: none"> - Alla lärare har 1:1 pc - Budget är beräknad för investeringar - Workshop i ledningsgrupp, CSOU och tillsammans med it-pedagoger för att identifiera behov - Framtagande av digital strategi där personal från it- ingår. - Leda digitaliseringen genomförs med rektorer och fsk chefer - Miniminivå av it användande i undervisningen tas fram - Fortbildningsbehov identifieras och planeras - Utvärdera pilotprojekt Kvarndamm - Besluta om vilka digital hårdvara som ska finnas och var. Ex iPad åk 1-5, Chromebooks i åk 6-gy. - Beräkna totala kostnaden där lärartid för strul räknas in. - Identifiera behov för personal PC el Chromebooks 	<ul style="list-style-type: none"> - Alla pedagoger använder digitala verktyg där det passar bäst i undervisningen och för varje elev - All personal har genomgått fortbildning utifrån sina behov och elevernas behov - Digital it- strategi är kommunicerad och implementerad - Skolledning och förvaltning använder digitala resurser för samverkan, kommunikation och för att minska arbetsbelastningen. - Varje enhet har en tydlig plan för arbetet – en effektkedja - Enheterna arbetar med minst miniminivån av kraven för kommunen vad det gäller användandet av digitala hjälpmedel. 	<ul style="list-style-type: none"> - Digitala arbetssätt är ett redskap för elevers lärande. Inkluderande arbetssätt - Målen i läroplanen ges förutsättningar att nås - Fungerande digitala system som samverkar i möjligaste mån och som sparar arbetstid och är rättssäkra ex Schoolsoft och evolution - De digitala systemen används för att underlätta och säkerställa kommunikation - Ökad måluppfyllelse jmf nuläge