

IT-handleplan for Ølgod Skole.

Vision:

Det er visionen på det digitale område på Ølgod skole, at brugen af IT bliver fuldt integreret i undervisning og læring, som et bidrag til at alle elever bliver så dygtige som de kan. Anvendelsen af IT skal understøtte og udvikle elevernes faglige niveau og hæve kvaliteten af undervisningen.

Mål:

- IT inddrages i alle fag, hvor det er hensigtsmæssigt
- At anvendelse af IT i undervisningen skaber mulighed for, at børn lærer på nye måder
- At IT understøtter nye fleksible organisationsformer og differentierede arbejdsmetoder
- At brugen af IT i undervisningen understøtter øget inklusion af elever med særlige behov
- At arbejdet med IT i alle fag bidrager til elevernes digitale dannelse

Opfyldelse af målene sikrer at eleverne kan anvende IT kreativt og kritisk vurdere kvaliteten af informationer på internettet, udtrykke sig i nye medier og samarbejde digitalt og internationalt. Opfyldelse af målene kræver, at IT integreres i undervisning på en måde, hvor alle trin i SAMR-modellen udforskes.

SAMR-modellen:

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

SAMR-modellen synliggør, at de digitale læremidler ikke kun skal anvendes til at styrke læreprocessen, gennem dels brug af *Substituering* fx erstatte blyant og papir med simple tekstbehandlingsprogrammer eller *Augmentation* fx blyant og hæfte med regneark, hvor der skabes funktionelle forbedringer ved at lægge formler ind. De digitale muligheder skal også udnyttes til at transformere læreprocesserne, både gennem *Modification* og *Redefinering* af opgaver og løsningsmuligheder. Eksempler på Modification kunne være brug af programmer, som tillader brug af multimodalitet – billeder, lyd, film og lignende i samme opgave, mens Redesign kunne være brug af fx skype til at have dialog folk fra udlandet.

Implementering af IT-handleplanen:

IT-handleplanen implementeres i 5 faser, hvor fase 5 pt. er en idé-/visionsfase:

Fase 1: 2014/15

- 1) Anskaffelse af bærbare pc'ere til klasseudlån
- 2) Nedlæggelse af computerrummene
- 3) Procedure vedr. udlevering af IT-rygsæk
- 4) iPads til alle medarbejdere, som et led i at øge deres digitale kompetencer
- 5) Aktionslæringsforløb vedr. brugen af CD-ord i 1. og 2. klasse med henblik på implementering i den daglige undervisning.
- 6) Praksisnær kompetenceudvikling vedr. digitale læremidler – faste punkter på pæd. møder, hvor der videndeles ang. digitale medier – programmer, apps m.v.

Fase 2: 2015/16

- 7) Kurser for forældre og elever med behov for særlige digitale hjælpemidler
- 8) Prøveforberedende kursus for elever med behov for særlige digitale hjælpemidler
- 9) Digitale agenter – digital elev-til-elev læring, fokus på nye apps, som kan anvendes i pædagogisk sammenhæng
- 10) Workshops vedr. brugen af Office 365 for lærere i april med henblik på at forberede den kommende kommunale udvikling i forhold til brug af Office 365 og 1 til 1 løsning
- 11) Introduktion til lærerne vedr. den nye læringsportal med henblik på at forberede det kommende tiltag

Fase 3: 2016/17

- 1) Introkurser i starten af skoleåret for de enkelte årgange vedr. brugen af Office 365 – systematik i at gemme og dele
- 2) Videndelingsdag – med forskellige workshops vedr. de digitale læremidler, som Ølgod Skole har adgang til
- 3) 1 til 1 løsning, hvor alle elever har adgang til device
- 4) Opstart af IT-patrulje på skolens mellemtrin

Fase 4: 2017/18 – stabiliserings/implementeringsfase

- 1) Opstart af App-writer agenter
- 2) Opfølgende aktiviteter i forhold til Office 365
- 3) Opfølgende workshops som støtter brugen af læringsportalen
- 4) Videndeling i fht. brug af de forskellige IT-muligheder, som blev iværksat i 2016/17.
- 5) Workshops vedr. programmerne fra den fælleskommunale programpakke på udvalgte årgange
- 6) Workshops på udvalgte klasser vedr. skærmlæsning

Fase 5: 2018-2020 – fasen er endnu på idéudviklingsstadiet.

- 1) Der gøres forsøg med at designe egne programmer og apps på valghold
- 2) IT-arbejdsområder, hvor eleverne kan samarbejde på tværs af fag, hold, og klasser – åbne læringsarealer
- 3) Værktøj som gør det muligt at vise elevernes arbejder fra egen pc- op på smartboard
- 4) Gøre tingene mere interaktive – gennem bevægelser, rykke rundt med tingene på smartboard via kropslige bevægelser (som eleverne bl.a. kender fra Wii)