



Oslo Bestum skole

Innføring av læringsbrett 1:1 høsten 2021

Foreldremøte høsten 2021

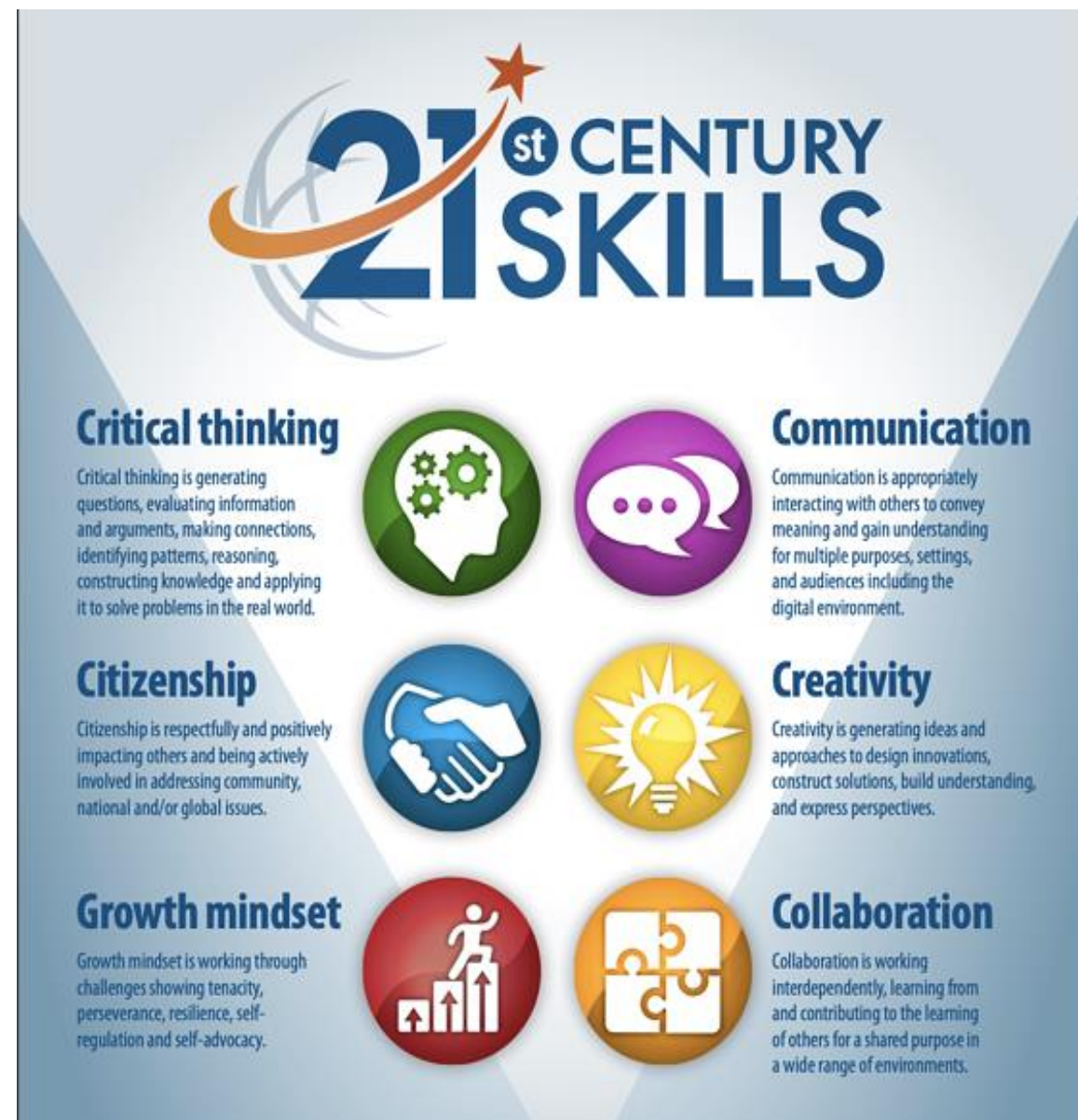


Bakgrunn

- Vi lever i en stadig mer **digitalisert verden**, og en verden i stadig endring
- IKT og **digitalisering i arbeidslivet** vil blant annet bidra til omfattende **endringer i arbeidsformer** og måter å organisere arbeidslivet på.
- Automatisering og robotisering vil føre til at **arbeidsplasser forsvinner** og **nye arbeidsplasser skapes**.
- IKT er i dag en forutsetning for **innovasjon og produktivitet**, og sentral for både **næringslivets konkurransevne** og **fremtidens velferdstjenester**.
- For å utnytte mulighetene digitalisering gir er det behov for stadig mer **spesialisert IKT kompetanse**, og bedre **generell IKT kompetanse** i samfunnet.

Kan ikke løsrives fra de kompetansene som omtales som **kompetanser for det 21. århundret**

- God fagkompetanse
- Samarbeidsevner
- Kommunikasjonsferdigheter
- Kritisk tenkning og etisk vurderingsevne
- Medborgerskap
- Kreativitet og problemløsning
- Å lære å lære – gode læringsstrategier



Digitale ferdigheter = en grunnleggende ferdighet på lik linje med lesing, regning, skriving og muntlige ferdigheter.

Majoriteten av norske elever har god digital kompetanse. Samtidig er det nærmere $\frac{1}{4}$ av norske elever på 9.trinn som har så svake digitale ferdigheter at de vil ha problemer i skole og arbeidsliv. Det er mange viktige ferdigheter de ikke lærer gjennom fritidsbruk, eks. digital dømmekraft, sikkerhet og ulike fagspesifikke ferdigheter.

Grunnlagsdokumenter

- Regjeringens digitaliseringsstrategi for grunnopplæringen 2017-2021
- LK 20
 - Digitale ferdighet = en grunnleggende ferdighet
 - IKT integrert i det enkelte fag i overensstemmelse med fagets egenart
- Utdanningsetatens strategi om innføring av 1:1

Store variasjoner i elevers tilgang til digitale læremidler skaper ulike forutsetninger for å lykkes med nye læreplaner. I tillegg gir store variasjoner i barneskolen utfordringer ved overgang til ungdomsskolen. Ordinære grunnskoler som ikke allerede har planlagt for 1:1-dekning anbefales å legge opptrappingsplaner for 1:1-dekning i tråd med tabellen nedenfor.

| | 2020 | 2021 | 2022 |
|-------------|---------|---------|------|
| 1.-4. trinn | Min 3:1 | Min 2:1 | 1:1 |
| 5.-7.trinn | Min 2:1 | 1:1 | |

Hva ønsker skolen å oppnå?

Elevene skal ha digitale ferdigheter som gjør dem i stand til å oppleve livsmestring og lykkes i videre utdanning, arbeid og samfunnsdeltagelse

Økt læringsutbytte og god tilpasset opplæring:

- Teknologirike miljøer åpner for nye måter å lære på, og gir læreren et større repertoar av undervisningsmetoder
- Digitale læringsressurser gir og mulighet til å variere undervisningen og tilpasse den både til elevgruppen og den enkelte elev
- Elevaktive arbeidsformer der elevene får være kreative, nysgjerrige, skapende og kritisk
- Motivasjon og mestring for den enkelte elev
- Bedre relevans i opplæringen
- Bedre vurderingspraksis og tettere på elevenes læring, gjennom blant annet flere og hyppigere fremovermeldinger
- Læreren utnytter de digitale læremidlenes mulighet til å gi elevene fortløpende tilbakemelding i læringsprosessen
- Digital dannelse

Hva slags teknologi er valgt?

- iPad = læringsbrett
- Skal kun anvendes til læringsarbeid, ikke fritid eller som spillmaskin

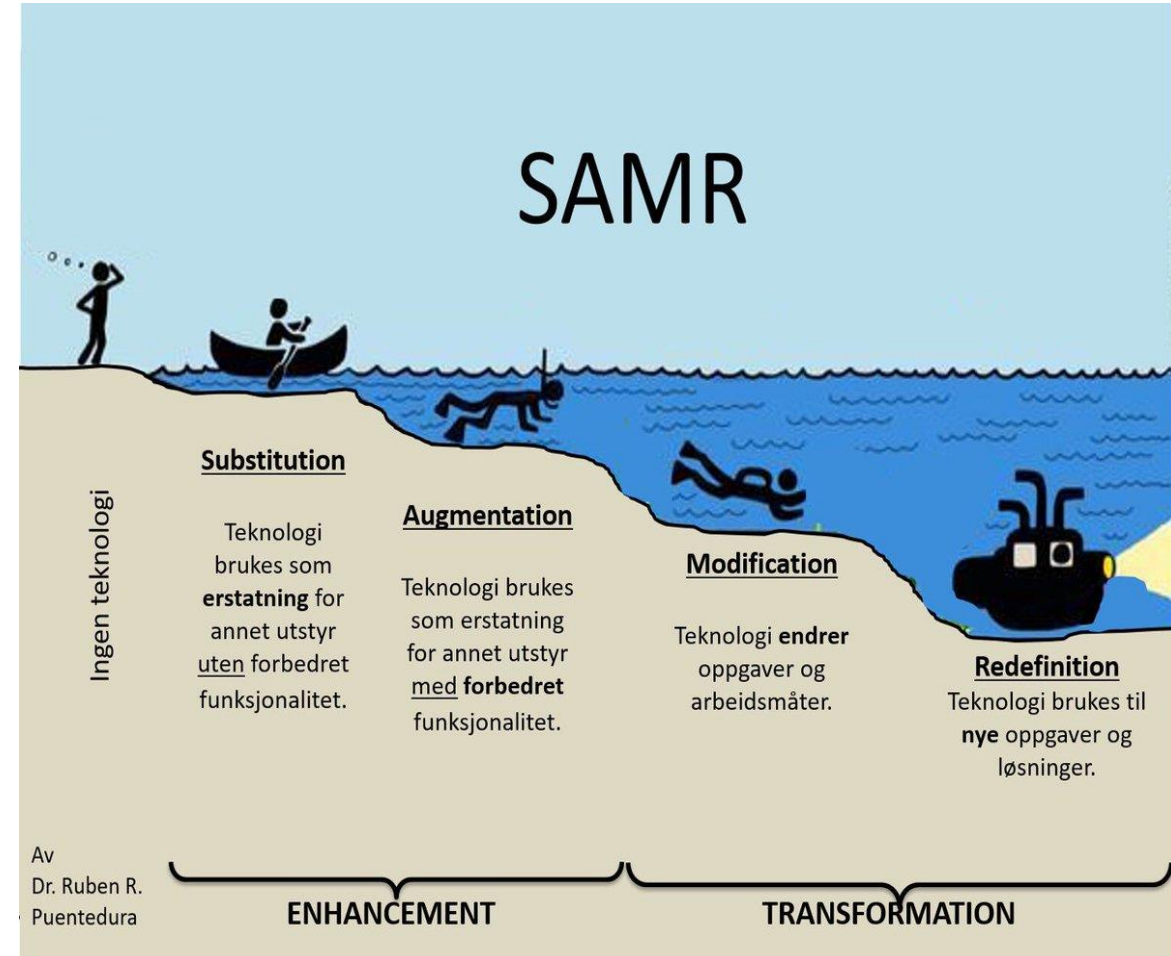


Transformert læring - anvendelse av teknologien

Med utgangspunkt i SAMR-modellen:

anvendelse av teknologien der det er formålstjenlig.

- Læringsbrettet er en av **mange** læringsressurser skolen har tilgjengelig
- Læringsbrettet skal kun benyttes der det vil gi det **beste læringsutbyttet** for elevene
- Vi skal forstatt lese på papir, skrive med blyant, besøke kulturinstitusjoner, regne i matematikkboka, være fysisk aktive, samtale, diskutere, se på film, lære gjennom turer i nærmiljøet og mye, mye mer!



Valg av applikasjoner

- Skolen vil benytte **produksjonsapper** som er kvalitetssikret av Oslo kommune (Utdanningsetaten)
- Eksempler på dette er Showbie, Book Creator, Kidspiration
- Applikasjonene velges av ledelsen og i samarbeid med skolens prosjektgruppe
- Skolen har skriftlig oversikt over hvilke applikasjoner som er tilgjengelig på hvert trinn



Kompetansemiljø i innføringsarbeidet

- Bestum skole har skrevet kontrakt med ATEA, for å sikre god kvalitet på opplæring og innføring
- Lederstøtte og lærerstøtte i implementeringsarbeidet
- Pedagogisk utviklingsarbeid – 3-5 års-perspektiv på innføring

ATEA

Det er mange fordeler med læringsbrett i skolen, men vi er også bevisste utfordringer som kan følge med, og bekymringer foresatte kan ha:

- Skjermtid
- Ergonomi
- Syn
- Spill
- Personvern
- Web-filter
- Digital mobbing
- Reklame og kommersielt press med mer.....

