# Brønnøyskolen i digital utvikling

**Historikk og bakgrunn**

Brønnøy kommunes skoleeierkonferanse i 2016 ble dedikert til IKT i grunnskoleopplæringen.

Resultatet av konferansen ble at kommunestyret ønsket en plan for hvordan Brønnøyskolen skulle løfte seg på dette området. Kommunestyret bevilget midler til satsningen både til utstyr og opplæring.

Det ble utarbeidet et målbilde på hva vi skulle oppnå og det ble foretatt en gjennomgang på skolene av nåsituasjonen.

Det ble tidlig klart at skolenes infrastruktur på blant annet tilstrekkelig nettilgang var dårlig. I samarbeid med IT-avdelingen ble foretatt en omfattende oppgradering som skulle gjøre skolene i stand til å operere med 1/1 «device» (en enhet til hver elev).

Videre ble det satt ned en arbeidsgruppe med representanter fra alle grunnskolene og Brønnøy kultur og kompetansesenter, samt fagansvarlig skole.

Det ble også gjennomført en medvirkningsdag med representanter fra u-trinnet fra alle skolene. Anbefalingene derfra ble også tatt inn i beslutningsgrunnlaget.

Gruppa landet etter hvert på anbefalingen at elevene i Brønnøyskolen burde ha læringsbrett 1/1. Anbefalingen ble vedtatt av rektornettverket våren 2017.

Salhus skole startet opp som pilot januar 2017 for 1.-4. trinn. De andre skolene startet opp høsten 2017, da med utrulling til 1.-7. trinn.

Det ble på forhånd hentet inn pristilbud på kurs for lærere. Firmaet RIKT ble valgt og det ble gjennomført omfattende opplæring av de ansatte med oppfølgingsdager spredt utover året.

Høsten 2018 ble også læringsbrettet innført på u-trinnet.

Digitale ferdigheter og utvikling av disse er en av oppgavene som ligger i planverket for grunnskolen og som man satser på i Brønnøyskolen fremover. Det er brukt mye ressurser på investeringer og infrastruktur knyttet til satsningen og det har vært flere veivalg i IKT- universet underveis.

Læringsbrett er valgt som baseverktøy i opplæringen og et viktig verktøy i Brønnøyskolen. Det forventes at det blir brukt som en naturlig og integrert del av undervisningen på alle skolene. Læringsbrettet skal bidra til en mer variert og tilpasset opplæring i tillegg til at det gir elevene mulighet til å vise sin kunnskap i ulike kanaler.

Å øke elevenes kunnskaper og ferdigheter i bruk av digitale verktøy er et mål i seg selv. Tema som nettvett/etikk, personvern og sikkerhet skal også være integrert i undervisningen. Dette vil framover knyttes særlig til samfunnsfag, men også andre i fag bør dette være et integrert tema.

Det er lærerens profesjonelle skjønn som må ligge til grunn for når elevene skal bruke digitale verktøy i opplæringen og når de ikke skal bruke det, og læreren må kunne sette dette inn i en didaktisk sammenheng og begrunne sine valg. I dette ligger det at det skal være en balanse i opplæringen der det ikke skal være *bare* det ene eller det andre. Dette profesjonelle skjønnet ligger altså til læreren.

**Målsettinger med innføring av digitale verktøy i Brønnøyskolen**

1. Sikre gode administrative løsninger for å frigjøre tid til pedagogisk arbeide. F.eks. skole-hjem-samarbeid, rapportgenerering, planlegging, oppfølging og prøveadministrasjon.

2. Bidra til bedre og mer tilpasset undervisning. For eksempel kan digitale verktøy brukes til å koble sammen fagområder, faginnhold visuelt og praktisk for å øke elevens forståelse.

3. Utvikle elevens digitale ferdigheter etter ambisjonen i Kunnskapsløftet. Blant annet skal elevene kunne bruke tekstbehandler, regneark, presentasjonsverktøy, utøve digital dømmekraft, slik at de forstår og utnytter informasjon fra ulike nettsider, personvern og informasjonssikkerhet.

4. Utfordre til fagfornyelse. For eksempel har norskfaget allerede tatt opp i seg nye multimodale sjangere som blogg, twitter, mens i matematikk utfordres beregningsmatematikken i retning av mer matematisk analyse.

5. Lære eleven å bruke teknologien kreativt og til å produsere. Elevene må utvikle kompetanse til å skape morgendagens teknologi, som programmering og koding.

6. Konstruktivt endre elevenes læring og lærernes undervisning. Digitale metoder kan føre til styrket kommunikasjon, samarbeid og styrke fremstillingen av kunnskap. F.eks. kan en animasjon gi bedre læringseffekt enn et bilde eller en tekstlig beskrivelse i lærebok.

([rammeverk for digitale ferdigheter)](https://www.udir.no/laring-og-trivsel/lareplanverket/grunnleggende-ferdigheter/rammeverk-for-grunnleggende-ferdigheter/)

**For å kunne lykkes med IKT i skolen er det noen betingelser som må være til stede:**

* **Tilgjengelig og stabilt utstyr**: *Dette er i all hovedsak tatt rede på av skoleeier. Det kan være noe etterslep som tas etter hvert. Det er viktig å melde fra gjennom skoleledelsen om ulike behov som dukker opp.*
* **Skoleledelsen må være pådriver for integrering av IKT**:

*Skoleledelsen skal være pådriver for alt pedagogisk utviklingsarbeid og satsninger i skolen, også digital utvikling i skolen.*

* **Integrere IKT i alle fag:** *Dette er en ambisiøs betingelse. Likevel er utviklingsarbeidet i så måte godt i gang og vil bli bedre etter hvert som man skaffer seg kompetanse og erfaring og deler dette med andre i det pedagogiske profesjonsfellesskapet*
* **Skaffe en felles forståelse av hva digital kompetanse og ferdigheter er:** *Det kan være ulik oppfatning av hva som ligger i dette. Digitale ferdigheter er den kompetansen som den enkelte utvikler ved å bruke digitale verktøy og ulike apper og programmer. Digital kompetanse i form av programmering og koding er en del av dette.*
* **Tilpasse pedagogikken til teknologien:** *I dette ligger det at en skal ta i bruk digitale verktøy i form av apper og programmer i opplæringen og tilpasse det pedagogiske til vår digitale hverdag i skolen.*
* **Ta i bruk aktiviteter og teknologi som stimulerer elevenes digitale kompetanse:** *Sammen med forrige punkt og de digitale verktøyene vi har investert i sørge for å variere opplæringen med ulike aktiviteter for at elevene skal kunne tilegne seg bedre ferdigheter med de digitale hjelpemidlene vi har til rådighet.*

**Hva kan skolen i Brønnøy kunne forvente av kvalifikasjoner hos lærer?**

Å være ansatt i Brønnøyskolen i dag og i årene fremover innebærer at en som profesjonell yrkesutøver må ha noen kvalifikasjoner som en enten har lært eller tilegnet seg i den digitale verden som etter hvert omslutter oss.

* **Integrere teknologi og pedagogikk**

Kunne vurdere, begrunne og gjøre relevante valg av digitale verktøy i læringsaktiviteten sett opp mot kompetansemål som ønskes oppnådd.

* **Det tekniske**
* Kunne koble hardware som fotoapparat, skrivere, mobil, prosjektor/interaktiv tavle osv. med læringsbrett/pc
* Kunne laste ned og ta i bruk software
* Kunne foreta enkle grunnleggende innstillinger på egen og elevens maskin
* **Programvare**

Beherske standard Office- programmer som:

* Excel, Power Point, Word
* Beherske enkelt billedbehandlingsprogram og bruk av lydfiler
* **Tjenester og ressurser**
* Kunne bruke relevante søkeverktøy og bruke dette i arbeid med fag
* Kunne logge seg på og ta i bruk skytjenester og nødvendige programvare. Eks. skolepakken, korarti, geogebra, nrk, office 365 osv
* Beherske valgt læringsplattform
* **Beherske administrative programmer** som SAMPRO, IST, Transponder og publiseringsverktøy for nettside for å kunne utføre administrative oppgaver.

 **IST/VISMA:**

-logge seg på med feide

-føre fravær og generere ulike fraværsrapporter

-sette fagkarakterer, orden og oppførsel og kvalitetssikre dette.

-skrive IOP og årsrapporter

* **Grunnleggende digitale ferdigheter og digital dømmekraft**

Kunne legge opp til og lede elever i refleksjoner rundt etiske utfordringer ved teknologien. F.eks. fildelinger, plagiat, kildekritikk, hva som er lov og ikke lov på nett, kjenne til regler for opphavsrettigheter (NETTVETT og elevenes eget ansvar for hva som publiseres på nett det være seg ord, bilde og video).

Lære elever om viktigheten av å beskytte personsensitive opplysninger.

Kunne vise elevene mulighetene og fordelene med fildeling, bruk av sosiale medier og epost (samhandlingsverktøy).

De ansatte skal kunne forvente at skoleledelsen har de samme kvalifikasjoner som forventes av den enkelte lærer.

De digitale utfordringene eller programmene som ligger utenfor det som forventes vil det gis opplæring i, både i profesjonelle læringsfellesskap på den enkelte skole og i form av kompetansehevende samlinger på- og utenfor skolen. Dette innebærer at det etableres nettverk for lærere for å tilføre nødvendig kompetanse ut over det som forventes. Det etableres også nettverk for å tilføre nødvendig kompetanse til administrasjon og ledelse i den digitale satsningen.

**Vedlagt dette dokumentet finner dere en veileder fra Senter for IKT i utdanningen s**om sier mye om å lede klasser i teknologirike omgivelser. For å oppsummere noe av essensen i denne er det flere konkrete ting en kan huske på:

* Alle skal slå ned skjermene når timene begynner
* Skjermene slås ned når man ønsker elevenes oppmerksomhet
* Når timen begynner bør læreren gi tydelig beskjed til elevene om læringsbrett/PC’ene skal brukes den timen (hvis ikke skal skjermen slås ned) evt. når læringsbrett/PC’en skal brukes og hva læringsbrett/PC’en skal brukes til innhenting, bearbeiding, presentasjon eller kanskje bare til notater
* Gi elevene konkrete nettsider de skal jobbe med, fritt søk tar mye tid og det tar oppmerksomhet bort fra skolearbeidet
* Gå rundt i klasserommet og se hva de gjør på læringsbrett/PC’en. La elevene notere på PC’en etter tavlegjennomgang mens du selv står bak i klasserommet (mens du skriver på tavlene bør læringsbrett/PC’ene være lukket)
* Bruk prosjektøren, la elevene lukke sine læringsbrett/PC’er
* Vær nøye med å føre anmerkninger når dere observerer at elevene er inne på spill, facebook osv. Vi må være tydelig på at vi ikke aksepterer at elevene spiller spill m.m. i timene våre
* Sett krav til elevene (Utarbeide mål, delmål og strategi, krav til produkt og krav til standard og innleveringsfrister)

**Læringsaktiviteter i teknologirike omgivelser:**

Lærere må kunne variere med metoder og digitale verktøy med tanke på tilpasset opplæring og relevans for elevenes måloppnåelse i fag og digitale ferdigheter. Dette høres ut som en selvfølgelighet, men er like fullt viktig i tilpassingen av opplæringen med digitale hjelpemidler.

**Noen retningslinjer som gjelder for Brønnøyskolen og kan være oppklarende**

Det er utarbeidet noen retningslinjer som en skal sette seg inn i som ansatt. Hensikten med retningslinjene er å danne en felles plattform for hvordan man gjør ting i Brønnøyskolen. Retningslinjene kan endres og representerer en minimumspraksis og noen felles kjøreregler.

***Kommunikasjon***

I skriftlig daglig kommunikasjon med foreldre skal Brønnøylærerne fortrinnsvis bruke transponder. Det er utarbeidet egne retningslinjer for bruk av transponder.

Foresatte vil få egen tilgang til It`s learning (ITL), der de kan følge med på ukeplaner, anmerkninger og karakterene til sine barn. For elever fra 1.-4. trinn kan foreldrene følge med på Showbie. Showbie kan i en overgangsperiode, altså 19/20, brukes også høyere opp på trinn.

Skriftlig kommunikasjon og samhandling mellom ansatte foregår fortrinnsvis i Teams. Teams skal være tilgjengelig for alle ansatte. I Teams er det også muligheter for samskriving og deling.

Det utvikles nye nettsider til skolene der viktig informasjon legges ut. I stor grad utarbeides statisk informasjon som ikke trengs hyppig oppdatering. Dynamisk informasjon skjer i It`s learning eller gjennom Transponder.

***Pedagogisk plattform***

1.-4. trinn bruker showbie som sin plattform.

5.-10. trinn bruker It`s learning som sin plattform.

Det er greit at de lærerne som ønsker å teste ut teams i samhandling mellom elever og lærer-elev kan gjøre det.

***Fraværsføring***

Fraværsføring gjøres i IST. Kommunen har egne retningslinjer for hvordan høyt skolefravær skal følges opp.

***Tilgjengelig programvare***

Kommunen har gjennom innføringen av læringsbrett gjort større innkjøp av apper. Det er gitt opplæring i bruk av appene og det forventes at disse brukes der det er naturlig i undervisningen. Oversikt over apper tilgjengelig finner man i Zuludesk og etter hvert i digitalelev.

I tillegg har kommunen lisenser på følgende programvare:

Aski Raski

Multi smart øving

Skoleavtalen med MV/nordic(intowords etc)

Salaby

Logometrica

It`s learning

I tillegg til dette kan hver rektor innenfor eget budsjett, prioritere kjøp av lisenser som skolen selv mener de trenger.

Det oppfordres til at skolene prøver ut ulike programmer ut fra lokale behov. Det er en del av det viktige utviklingsarbeidet skolene har ansvaret for.

Hvert år skal de kommunale programvarene evalueres for å vurdere om noen skal byttes ut med nye/bedre.

***Personvern og sikkerhet***

For å sikre personvern i tråd med GDPR, er all programvare som genererer personopplysninger sikret med tofaktorautentisering. Her skal det brukes en «authenticator» som lastes ned på læringsbrett/PC eller mobiltelefon.

Det skal gis opplæring i dette av skolens IKT-ressurs og blir innført fortløpende på de ulike programvarene.

**Veileder til retningslinjer for erstatningsansvar ved skadet eller ødelagt Ipad**

Når erstatningsansvar skal vurderes, er det to vilkår som ligger til grunn:

1. Har barnet opptrådt forsettlig (med vilje) eller uaktsomt?
2. Er det rimelig å ilegge erstatningsplikt?

Er ikke disse to vilkårene oppfylt, er det et uhell som er påregnelig, og skolen må ta tapet.

Hvis disse to vilkårene er oppfylt, skal det videre vurderes graden av uaktsomhet eller om det er med forsett. Så skal det, når man skal fastsette erstatningssum, tas hensyn til barnets alder, utvikling, utviste atferd, økonomiske evne og forhold ellers.

Har barnet vist simpel uaktsomhet vil kravet kunne variere mellom 0-1350 kr. Ved grov uaktsomhet eller forsett kan det økonomiske kravet kunne bli opp til 5000 kr. I disse tilfellene er det viktig å utvise forstandig vurderingsevne.

[Retningslinjer for erstatningsansvar](http://www.bronnoy.kommune.no/tjenester/barnehage-skole-og-familie/skole/bronnoyskolen-i-digital-utvikling/)

**Avslutningsvis**

I evalueringen som ble gjennomført våren 2018 har Brønnøyskolen har fått tilbakemeldinger fra de fleste avdelinger siden innføringen av læringsbrett.

Det finnes noen eksempler på ting som ikke har fungert og som skoleeier tar kritikk på. Når en innfører noe helt nytt er det lett å snuble litt, også for skoleeier og ledelsen ved den enkelte skole.

Likevel har tilbakemeldingene er stort sett gode og fra elevhold er de også positive. Det er mange som gir tilbakemelding på at den digitale utviklingen gir store muligheter i tilpasset opplæring og at alle elever har et godt verktøy i så måte. Elevene på ungdomsskolen har gitt tilbakemelding på at ipad ikke er det beste verktøyet når de skal produsere mye tekst. Samtlige ungdomsskoler har god tilgang på pc som også brukes i tekstskaping.

Det er to ting som er viktig å ta med seg videre i arbeidet fram mot neste evaluering:

* Det er viktig å involvere elevene i egen læring og gi konstruktive fremovermeldinger til den enkelte
* Det må være en klok balanse mellom det som skal gjøres digitalt og annen undervisning som ikke er digital. Elevene må få utviklet flere ferdigheter enn de digitale i opplæringen. Det kan for eksempel bety at ikke alt skriftlig arbeid behøver å gjøres digitalt. Viser til første punkt i forventede kvalifikasjoner hos lærer.

**Eksamen**

Til eksamen i 2020 vil Hilstad være pilot for gjennomføring på læringsbrett.

De andre to skolene vil også i 2020 gjennomføre eksamen på PC.

Oppvekstkontoret