
	Politik for Digital Dannelse & Innovation	Sidste redigering: 1.3.2021 Ansvarlig: Ledelse og Bestyrelsen ved Aale-Hjortsvang Børneby	 HEDENSTED KOMMUNE
--	--	--	--

Politik for Digital Dannelse & Innovation

Indholdsfortegnelse

1. Introduktion	1
2. Digital Dannelse & Innovation - Definerings	1
3. Beskrivelse	2
4. Målsætning	2
5. Redigeringslog	3

1. Introduktion

Med udgangspunkt i Aale Hjortsvang Børnebys mission, vision og vores værdier: Trivsel, Kvalitet, Ansvarlighed og Innovation har vi beskrevet vores politik om Digital Dannelse & Innovation, som også er i tråd med vores to primære fokusområder vores to profiler:

- Læring og Trivsel som vores "Røde Profil"
- Naturfagligt fokus som vores "Grønne Profil"

Du kan læse mere om vores mission, vision, værdier og to profiler på vores hjemmeside.


2. Digital Dannelse & Innovation - Definerings

Digital Dannelse definerer vi som viden om og kompetence i at bruge teknologi samt at begå sig i digitale sammenhænge.

Digital innovation forstås som kreativ og innovativ brug af teknologi, der kan være med til at skabe værdi i elevernes hverdag og på sigt løse lokale og globale problemer.

3. Beskrivelse

I Aale Hjortsvang Børneby skal eleverne have færdigheder og redskaber til at udnytte de mange teknologiske muligheder og håndtere komplekse udfordringer, der er forbundet med den digitale udvikling samt forholde sig kritisk hertil. I takt med at digitale teknologier udvikles, påvirkes elever i

	Politik for Digital Dannelse & Innovation	Sidste redigering: 1.3.2021 Ansvarlig: Ledelse og Bestyrelsen ved Aale-Hjortsvang Børneby	
--	--	--	---

fritid og skole på mange måder og i højt tempo. Børnebyen skal derfor uddanne eleverne til at håndtere denne udvikling, således at eleverne bliver klar til at kunne begå sig i et moderne og globaliseret samfund.

Der skal sikres en forståelse hos Børnebyens medarbejdere for, hvordan de teknologier, der er til rådighed, kan indgå i læringsmiljøet både som en integreret del i selve læringsprocessen, men også som støtte i et differentieret læringsmiljø, samt som brug til at få elevernes kreative og innovative kompetencer i spil.

Eleverne i Børnebyen skal med ovennævnte digitale færdigheder uddannes i at tænke kreativt og innovativt, således at denne viden kan være med til at skabe værdi i deres hverdag og på sigt løse lokale og globale problemer.

Fokus på digital dannelse og innovation skal dermed øge det faglige niveau og sikre, at børnene får lyst til at lære mere og udforske innovative løsninger.

4. Målsætning

Den Digitale Dannelse & Innovation - Overordnet målsætning

Gennem hele skoleforløbet i Aale Hjortsvang Børneby skal eleverne lære;



- at bruge teknologi,
- at begå sig i digitale sammenhænge,
- at forholde sig kritisk til, hvordan teknologi fungerer og benyttes
- at bruge teknologi kreativt og innovativt til at skabe værdi og løse lokale og globale problemer.

Alle elever i Aale Hjortsvang Børneby får tildelt egen chromebook fra 0. klasse for at sikre implementering og brug af e-læringsplatforme og for at elementer af relevant digitalisering indgår i alle fag allerede i indskolingen. Alle klasselokaler har desuden en interaktiv tavle med tilhørende opdateret software, der skal sikre, at teknologien er en integreret del af lærernes og børnenes hverdag.

Konkret målsætning for 0. - 3. klasse

Digital dannelse og Innovation:

Eleverne kan benytte forskellige teknologiske devices, som eks. chromebook og den interaktive tavle. Eleverne skal på lærerens anvisning kunne klare opgaver, der stiller krav til elevernes basale digitale kompetencer i samspil med deres faglighed gennem brug af relevante læringsportaler. Eleven skal desuden også holde fokus og afstå fra at blive distraheret af andre ikke-faglige programmer. Desuden skal de så småt kunne genkende og beskrive fordele og ulemper ved brug af digitale medier.

	Politik for Digital Dannelse & Innovation	Sidste redigering: 1.3.2021 Ansvarlig: Ledelse og Bestyrelsen ved Aale-Hjortsvang Børneby	
--	--	--	---

Eleven kan lege, eksperimentere og få ideer selv eller sammen med andre ved brug af deres digitale færdigheder. Lærerne skal stille innovative opgaver, der motiverer og opfordrer eleverne til at bruge deres kreativitet i fagligt øjemed fra helt små opgaver til mindre projekter på eks. fagdage.

Konkret målsætning for 4. - 6. klasse

Digital dannelse:

Eleverne anvender teknologiske devices og digitale platforme som et naturligt læringsværktøj og kan på eget initiativ løse opgaver, der kræver digitale kompetencer.

Eleverne har grundlæggende kendskab til sikker og kritisk færdsel på internettet og er bevidstgjort om og kan agere hensigtsmæssigt i de muligheder og udfordringer, som sociale medier åbner for i både skole og fritid.

Innovation:

Eleverne kan med deres digitale kompetencer lege, eksperimentere og udvikle ideer og kan bruge teknologien kreativt og innovativt til at skabe værdi og løse lokale og globale problemer. Eleverne kan analysere samt løse problemer ved hjælp af simpel programmering. Derudover kan eleverne anvende forskellige strategier til søgning på internettet.

5. Redigeringslog

Følgende liste viser redigeringsloggen, som opdateres hver gang der sker enten et review eller en ændring af politikken.

Version (dato)	Placering/kommunikation	Ændringer	Næste redigering
1.3.2021	Hjemmeside og Aula	Nydefineret version	1.3.2022