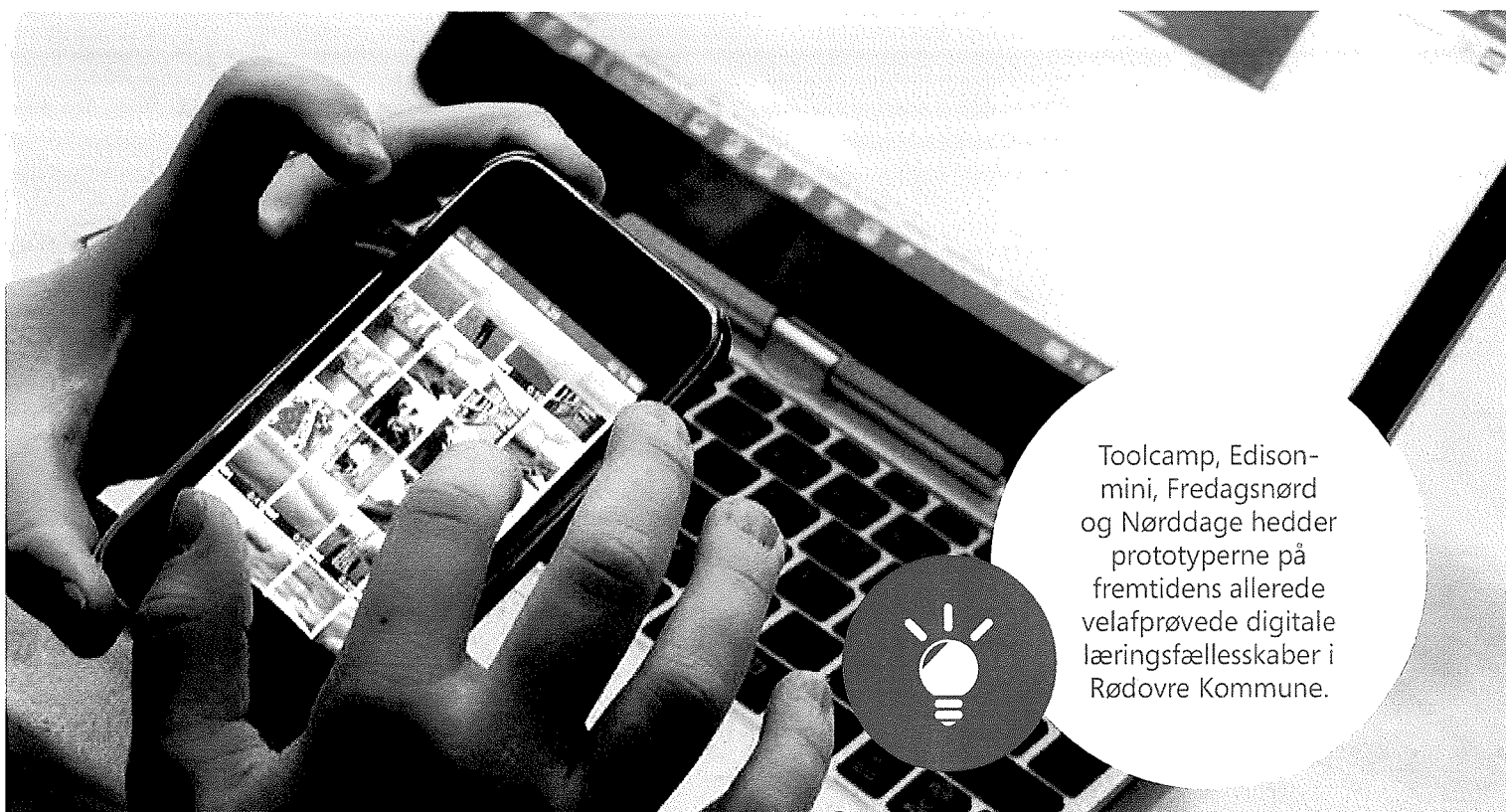




Toolcamp, Edison-mini, Fredagsnørd og Nørddage hedder prototyperne på fremtidens allerede velafprøvede digitale læringsfællesskaber i Rødovre Kommune.

DEN INNOVATIVE ELEV

På Nyager Skole har elevernes digitale færdigheder og skabertrang gennem en årrække været afsæt for it-pædagogikken.

Toolcamp, Edison-mini, Fredagsnørd og Nørddage er titler på it-pædagogiske udviklingsprojekter i Rødovre Kommunes skolevæsen. Her arbejder eleverne både på langs og tværs af faglige mål. Udgangspunktet er den lyst og motivation eleven har med sig fra sin egen digitale verden. Her møder læreren eleven med de faglige mål for undervisningen og i den kontekst opstår prototyper på fremtidens digitale læringsfællesskaber.

Teknologi, læring og personlig udvikling

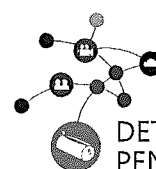
I roller som opfindere, problemknusere og iværksættere løser eleverne opgaver og problemer fra virkelighedens verden. Understøttet af teknologien udnytter de deres faglige kunnen og udvikler stærke personlige og sociale evner: 'Se her, det jeg ved, kan jeg bruge til noget nyt, som jeg kan vise frem!' kunne mantraet lyde.

Meningsfuldhed er nøgleordet

'Løs affaldsproblemet' kan en opgave fra den virkelige verden lyde kort fortalt. 'Brug jeres digitale penalthus'. Opgaven er knivskarp men samtidig bred og fri. Den stiller krav til elevernes viden og deres evne til at analysere og løse et problem. Arbejdsformen motiverer eleverne, som tager ejerskab og deltager innovativt i opgaveløsningen. Konkurrenceelementer kan indlægges, ligesom at mere frie eller omvendt fag-specifikke problemformuleringer er anvendelige i de digitale læringsfællesskaber.

"Ud over de faglige færdigheder og modet til at eksperimentere og omsætte ideer til kreative løsninger, giver Fredagsnørd også et boost til børnenes selvtillid"

Mor til elever i 4. og 7. klasse.



DET DIGITALE
PENALHUS

SLIP ELEVERNE LØS, VIS DEM TILLID – OG FANTASTISKE PROJEKTER OPSTÅR!

Af lærer og it-vejleder Pernille Reenberg, Nyager Skole og
pædagogisk it-konsulent Tom Planck Sørensen, Rødovre Kommune.
Begge Expert Educators for Microsoft.

Det er næsten ufatteligt, hvad der sker, når eleverne får lov. Får lov at tænke ud af boksen. Får lov at komme med skæve forslag. Får lov selv at bestemme metode. Og ikke mindst får lov at bruge digitale færdigheder, de har med hjemmefra.

Arbejdet med elevernes digitale penalthus i kombination med at give lov (men ikke slip!) har gennem en årrække været udgangspunktet for vores it-pædagogiske udviklingsarbejde i Rødovre Kommune. Grundlaget er vores fælles vision for digitalisering af skolerne i Rødovre 'Skolen altid online'. Her står blandt andet:

"IT bliver redskabet, der bruges til at stimulere virkeligheden og arbejdet med projekter, der giver eleverne ny viden og ny viden på en ny måde. Brugen af IT i skolen skal ske via fornyede didaktiske praksisser, nye læremidler og forøgede relationer til den omgivne verden. Teknologien skal bruges kreativt, men også kritisk, eleverne skal kunne vurdere kvaliteten af information på nettet, og de skal kunne udtrykke sig i de nye medier og samarbejde digitalt, lokalt som globalt. De digitale teknologier skal udgøre en allestedsnærværende grundbetingelse for læring og pædagogik".

Den vision er vi i fuld gang med at implementere. Vi har forsøgt os systematisk frem og i løbet af tre år udviklet indtil flere prototyper på didaktiske praksisser, som vi har valgt at kalde digitale læringsfællesskaber. De bedst velafprøvede er faktisk en fast del af undervisningen:

- **Toolcamp** er kulminationen af elevernes målrettede faglige arbejde med integration af IT-værktøjer gennem flere måneder. En slags konkurrence på innovative kompetencer, som Microsoft er udviklingspartner på.
- **Fredagsnørd** foregår på skolens læringscenter i fritiden for de elever fra 2.-9.klasse, som har lyst til at nørde med IT. Her udforsker eleverne programmer som fx Microsoft Project Siena (app-programmering), Kodu, PowerPoint, Photo Story, og programmer i SkoleTubes mediesuite. Eleverne bidrager med deres tilegnede kunnen til undervisningen i deres egen klasse.
- **Edison-mini** er et projekt, hvor eleverne med deres faglige viden og digitale penalthus skal gøre opfindelser (i form af prototyper), som kan løse uløste problemer i den virkelige verden.
- **Nørddage** foregår sidste fredag i hver måned og er målrettet primært udskolings-elever fra Rødovre Kommunes skoler. Vi har programmering, Lego Mindstorms, Droneflyvning, 3D-print og sensorer på programmet indtil videre.

Det 21. århundredes kompetencer er centrale for den måde, vi arbejder på. Vi bruger tankesættet til at fortolke Fælles Mål og udmønter det i vores egen lokale it-didaktik. På den måde oplever vi ikke mål-tænkningen kun som styrende, men som inspirerende, når den ikke står alene.

Ved at fx at lade eleverne udvikle prototypen på en app, som kan hjælpe travle hverdagsfamilier med et fænomen som affaldshåndtering, arbejder eleverne med brug af kompetencer som kollaboration, problemløsning, innovation og anvendelse af it og medier hen mod en række fælles mål både på langs og tværs af fag.



AUTENTISK PROBLEMLØSNING:
Ved Toolcamp 2.0 i kulturhuset Viften i Rødovre blev elevgrupperne bedømt efter det 21. århundredes kompetencer, som inspirerer og kvalificerer arbejdet med fagenes Fælles Mål.



KOLLABORATION: Som en del af arbejdet med selvevaluering bedømmer eleverne ved Toolcamp 2.0 hinandens projekter ud fra kompetencer formuleret som IT i anvendelse, Innovation og Samarbejde. Prisen hedder "Elevprisen".



IT OG MULTIMEDIER: Sidste fredag i hver måned er der på PUC i Rødovre fælles Nørddag for elever fra alle skoler i kommunen. Dagsorden er fx programmering, Lego Mindstorms, droneflyvning og 3D-print.

Se mere på
www.penalnet.dk/nyager



Nyager Skole



RØDOVRE KOMMUNE

Microsoft