

Hva gjør vi for å ruste Norge for fremtiden?

NOKIOS 2015

29.10.2015

Trond Ingebretsen
Direktør
Senter for IKT i utdanningen
ti@iktsenteret.no

Etablert 1.jan
2010



SENTER FOR IKT I UTDANNINGEN



Utviklingsorientert
forvaltningsorgan
under KD

Sammenslåing av
kompetansemiljø

Tromsø



Oslo

VIRKEOMRÅDE



Etablert 1.jan
2010



SENTER FOR IKT I UTDANNINGEN



Utviklingsorientert
forvaltningsorgan
under KD

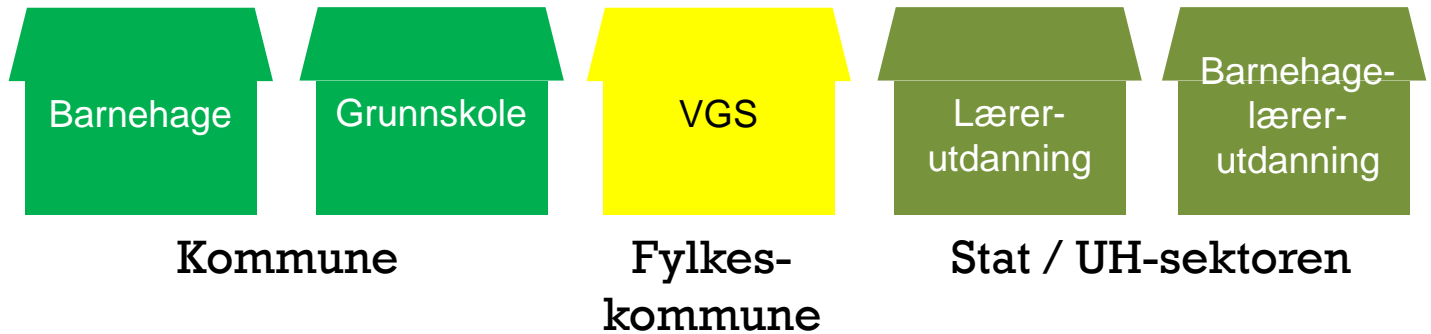
Sammenslåing av
kompetansemiljø

Tromsø



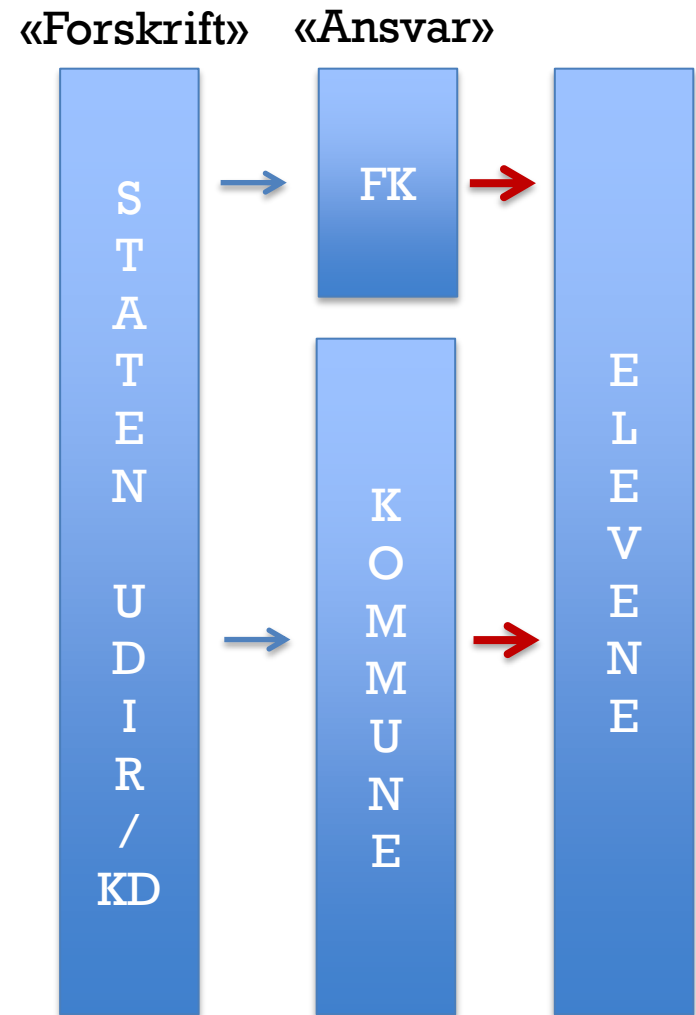
Oslo

VIRKEOMRÅDE



Skole-Norge i tall

- 428 + 17 skoleeiere
- Ca 2900 offentlige skoler
(1-4, 1-7, 7-10 og 1-10)
- Ca 450 - 500 VGS
- Ca 620.000 elever (1-10)
- Ca 200.000 elever (vgs)
- Ca 100.000 lærere



Noen utfordringer i skolen

- Svake matematikkresultater 2,9 – 42% (1,2)
- Opp mot 20% av elevene kan ikke lese og skrive ordentlig (Kilde: regjeringen.no)

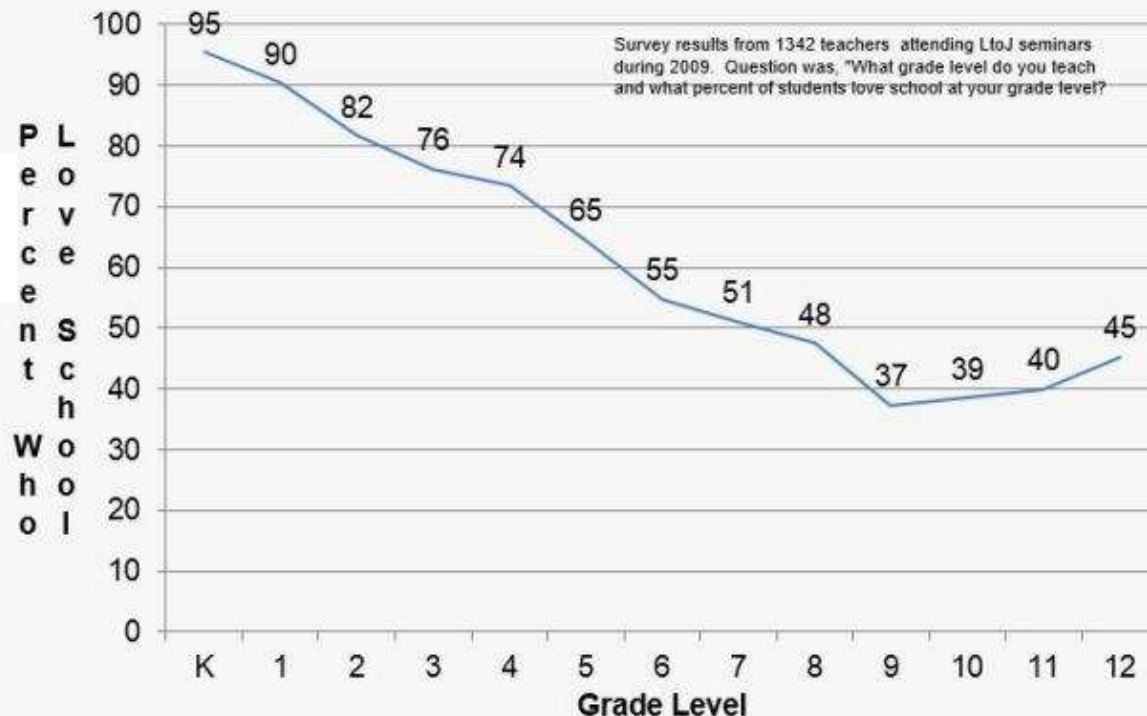
- Engasjement:

(Mye er også bra!)

Lee@LtoJConsulting.com

Lee Jenkins

Loss of Enthusiasm for School



Ferdigheter i det 21. århundre -

hvilken kompetanse bør elevene ha?

- Kreativ tenkning
- Evne til innovasjon
- Kritisk tenkning
- Kunnskap om hvordan de lærer
- Kommunikasjon på tvers av ulike flater
- Samarbeid
- Digital kompetanse
- mm



Teknologi i
samspill og som
driver i alle fag
og
sammenhenger?

DIGITALE NATIVES?



Digital dømmekraft og ferdigheter er noe langt mer enn å kunne bruke et nettbrett!

Manglende digital kompetanse i skole og samfunn

- 30% av 15 åringene mangler **grunnleggende digitale ferdigheter og kompetanse** (ICILS2014)
- 80% av lærerne i ungdomsskolen ønsker å ta i bruk IKT for å bedre sin pedagogiske praksis (men de mangler kompetanse) (Monitor2103, LMU2013, ICILS2014)
- MEN, feil bruk av IKT skaper uro, støy og dårlige læringsmiljøer (50% i VGS, Monitor2013)

Tre strategier for å bygge kapasitet for en mer motiverende skole

1. Bidra til en bedre infrastruktur
2. Utvikle digitale ferdigheter hos lærere og elever
3. Bidra til innovasjon og utvikling ved å identifisere og støtte opp under de gode eksemplene
 - *Koding, spill og pedagogisk bruk av IKT i faglig sammenhenger*



FEIDE – en felleskomponent for sektoren

Innlogginger :

- 75 millioner innlogginger i 2014,
- 631.000 innlogginger på et døgn (aug. -15).

Tilgjengelighet:

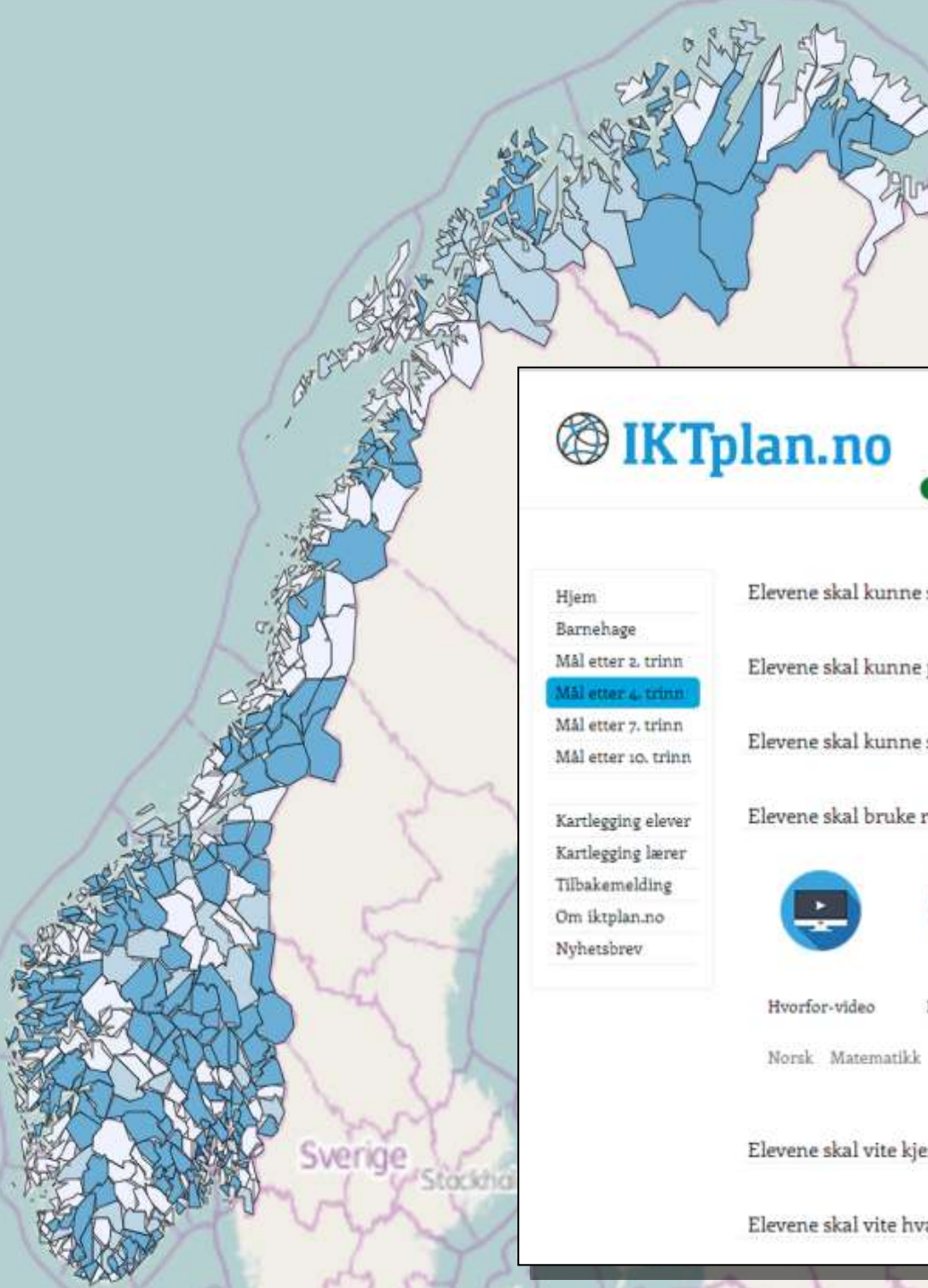
- Innloggingstjenesten hadde i 2014 en tilgjengelighet på 99.971 % (utilgjengelig i 32 minutter).

Tjenester:

- 399



Digitale ferdigheter bygges gjennom IKTplan.no



IKTplan.no

SENTER
FOR IKT I
UTDANNINGEN

- Hjem
- Barnehage
- Mål etter 2. trinn
- Mål etter 4. trinn**
- Mål etter 7. trinn
- Mål etter 10. trinn
- Kartlegging elever
- Kartlegging lærer
- Tilbakemelding
- Om iktplan.no
- Nyhetsbrev

Elevene skal kunne søke og finne relevant informasjon

Elevene skal kunne produsere ulike sammensatte tekster

Elevene skal kunne sende e-post

Elevene skal bruke regneark for å organisere informasjon i form av tekst og tall



Hvorfor-video



Kompetanse



Ferdighet



Før/ettertest

Norsk Matematikk Språk Samfunnsfag Naturfag

Elevene skal vite kjennetegn på digital mobbing

Elevene skal vite hva som kan publiseres av personlige opplysninger

Hvordan kan f.eks. dataspill skape engasjement og læring?

- Lage spill (skriving, historiefortelling, design)
- Spill som alternativ til noveller, romaner, film
- Simuleringer – miljø, fysikkens lover, demokrati
- Utgangspunkt for refleksjon og diskusjon
- Krever et godt pedagogisk design, gjennomtenkte beslutninger rundt spilltype og faglige målsetninger

Hvordan kan koding skape engasjement og læring?

- Styrke realfagskompetansen
 - Problemløsning, analyse, algoritmer, m.m.
- Være kreative og skapende med teknologi
- Økt relevans i fagene (bro teori-praksis)
- Forstå samfunnet vi er en del av
 - hvordan teknologi former oss
 - hvordan vi kan forme teknologien
- Forsøk starter h2016 – valgfag/læreplan

Spill handler om å løse problemer ved å prøve og feile. Skole handler om å kunne det rette svaret på første forsøk

**Svein Olaf Brekke,
Rektor
Odda Ungdomsskole**

Oppsummering

- Utdanningssektoren må i enda større grad samspille med arbeidslivet
- Arbeidslivet bør følge opp utdanningssektoren tettere
- Digital kompetanse – vil spille sentral rolle i fremtiden
- Vi må utnytte mulighetene som teknologien gir oss

