



Ledelse af den digitale omstilling

Claus Svold

Robotter
Innovation Kommunikation
Fablab@schoolDK Coding Pirates
Fablab Kritisk tænkning
Coding Class Fremtidens jobtyper
Computational thinking E-sport
Kodning Komplex problemløsning
21. århundredes kompetencer Droner
Skabende it Digitalt medborgerskab
Teknologisk mestring
Digital fabrikation Samarbejde
Digital dannelse
Kreativitet

Vores ledelsestilgang



- **Klar strategier**
 - Version 2.0 på skole
 - Nu også på dagtilbud
- **Ledelse er omdrejningspunktet**
- **Vi kører i to gear**
 - Det lange seje træk (BPI m.m.)
 - "Udviklingsøer" (Computational thinking m.m.)

Et strategiskift



2011 - 2020



2011-2015

1. Infrastruktur og it-udstyr
2. Digitale læremidler
3. Digitale læreformer
4. Digital kommunikation og videndeling
5. Ledelse og styring
6. Kompetenceudvikling
7. Digital kultur

2016-2020

1. "Pædagogisk merværdi"
2. Læringsplatform, digital fab.
3. Det 21. årh. kompetencer og digitale dannelse
4. Aula, deling af læringsforløb
5. Ledelse som omdrejningspunkt
6. Praksisnærhed, videndeling, netværksdannelse
7. Fokus på trivsel, læring og dannelse i det 21. årh.

DIGITALT - DET ER FOR BØRN



Digitalt - det er for børn

IT-strategi på dagtilbudsområdet
i Vejle Kommune

Af Vejle Kommunes dælpolitik for dagtilbud "Det er for børn
- trivsel og læring i de vigtigste år" fremgår det:

"Alle børn skal udforske den digitale verden og dens muligheder."

"Digitalt - det er for børn" ligger i forlængelse af "Det er for børn"
- og dermed også af Vejle Kommunes Børne- og Ungepolitik.



Mål

- Digitale medier er integreret del af det pædagogiske arbejde
- Børnene er digitale brugere og får digital dannelse
- Digitale medier styrker fællesskabet og får digital dannelse
- Vi er i øjenhøjde med den digitale udvikling

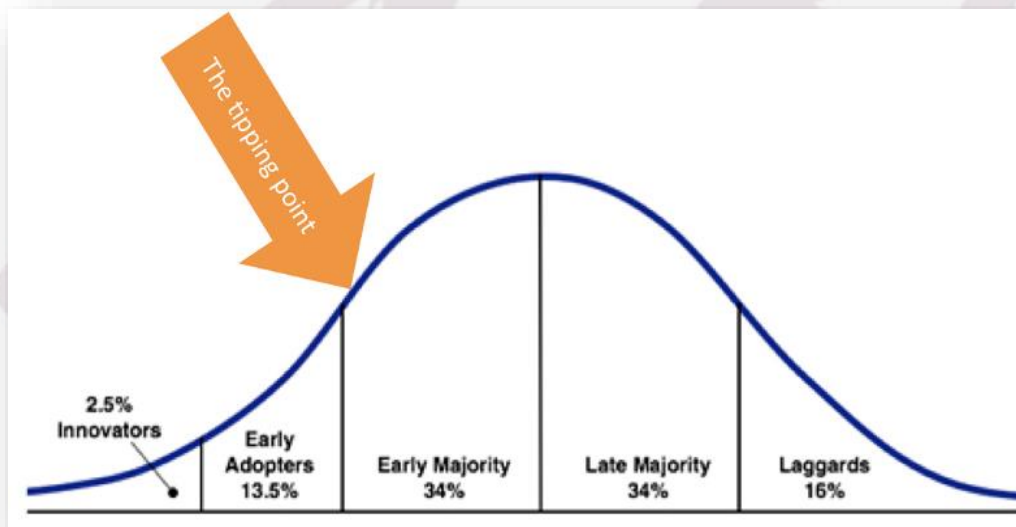


LEADERSHIP

- Ledelse centralt i strategi
- Skole: Digitaliseringsgruppe (forvaltning, ledere, central it)
- Skole: It-ledernetværk (itlederen.dk)
- Dagtilbud: Digitalt – det er for børn (projekt/netværk/hj.side)
- Samarbejde med forskere, erhvervsliv og udd. inst.
- Årlige mål – evaluering

FORANDRINGSLEDELSE

Med udgangspunkt i Simon Senek ”Hvordan ledere inspirerer til handling”



■ **Udviklingsøer**

- Digital fab.
- Kodning
- Robotter, droner, e-sport
- 21. årh. kompetencer
- Computational thinking

■ **Det lange seje træk**

- BPI / læringsplatform / Aula
- Læringsforløb
- Deling
- Digital kultur i 21. årh.

I praksis

- **Toget kører med MinUdd**
- **”Udviklingsøer”**
 - Fablab@schoolDK – Vejle, Silkeborg, Kolding. Århus var med.
 - Coding Class (Kbh + IT-Branchen)
 - Coding Pirates
 - Robotter, droner, e-sport
 - Samarb. m. forskning, erhvervsliv og udd.inst.
- **Dagtilbud er med**

