

## Fleksibel tilrettelæggelse

Skole-IT er et fleksibelt tilrettelagt efteruddannelseskoncept til grundskolens lærere, hvor der arbejdes med:

- Udvikling af lærerens personlige it-kompetencer
- It-integration i læreforløb
- It-udvikling i skolen.

Skole-IT tilbyder både obligatoriske moduler og valgmoduler inkl. moduler med fokus på specialundervisning.

Kurset indledes med en introduktionsdag, hvorefter kursisterne arbejder i team på to til fire lærere. Teamet tilrettelægger i vid udstrækning selv, hvornår og hvordan det vil arbejde med kurset. Kommunikationen med vejlederen foregår elektronisk.

### Forudsætninger

Der kræves ingen særlige it-mæssige forudsætninger for at deltage i Skole-IT; men det bedste vil være, at kursisterne har prøvet at arbejde med en computer før.

For lærere helt uden it-kendskab er det en fordel først at deltage i et it-begynderkursus, hvor man lærer de mest almindelige rutiner som at styre en mus, starte et program og gemme en fil. Man kan også vælge at arbejde med cd-rommen "Før Pædagogisk IT-kørekort".

### Kursets omfang

Arbejdet med Skole-IT lægger op til, at kursisterne bruger og afprøver it i deres dagligdag, både personligt og sammen med eleverne. Derfor strækker kursusforløbet sig over mindst 20 uger. Kurset vil kunne tilpasses lokale ønsker og behov.

Hvor meget tid, den enkelte kursist skal bruge i løbet af kurset, afhænger i høj grad af de forudsætninger, den enkelte er i besiddelse af. Har man ingen eller svage it-forudsætninger, er det en krævende opgave at tilegne sig det it-håndværksmæssige og blive tryk ved tanken om at skulle bruge computeren sammen med eleverne.

### Lokal opbakning og support

Lærerne får større udbytte af Skole-IT, hvis skolens it-resoucepersoner kan hjælpe med både it-tekniske og it-pædagogiske problemstillinger i løbet af kurset.

## Om Skole-IT

Skole-IT er et nationalt kursuskoncept til efteruddannelse af lærere i grundskolen.

Skole-IT ledes af en styregruppe med repræsentanter for de centrale aktører på området: Undervisningsministeriet, Danmarks Pædagogiske Universitet, Centrene for videregående uddannelse, Learning Lab Denmark, DR Undervisning, Danmarks Lærerforening, KVIS-programmet, Kommunernes Landsforening, Amtscentrene for undervisning og UNI•C.



Styregruppen har nedsat en driftsorganisation med sekretariat på UNI•C:

Skole-IT-sekretariatet  
UNI•C  
Olof Palmes Allé 38  
8200 Århus N  
Tlf.: 89 37 66 66  
E-mail: skole-it@uni-c.dk  
www.skole-it.dk  
www.it-koerekort.uni-c.dk

### Yderligere oplysninger

Find listen over kursusudbydere på [www.skole-it.dk](http://www.skole-it.dk) under menupunktet "Hvordan kommer jeg med?".

Ring eller skriv til Skole-IT-sekretariatet, se telefonnummer og adresser ovenfor.

UNI•C er en virksomhed under Undervisningsministeriet. Vores kernekompetencer er sammenhængende it-løsninger til uddannelsessektoren – lige fra den tekniske tilslutning til pædagogiske værktøjer.

Fotos: Jens Hasse, Chili  
Location: Hårup Skole

## Pædagogisk IT-kørekort®

# Skole-IT



## Fleksibel efteruddannelse – til lærere i grundskolen

## Hvorfor Pædagogisk IT-kørekort?

Langt over halvdelen af folkeskolens 60.000 lærere har taget Pædagogisk IT-kørekort eller er ved det på efteruddannelseskurset Skole-IT.

Den løbende evaluering viser, at lærerne er tilfredse med kursusformen, hvor teamarbejde og dialog med vejlederen er centrale elementer. Effektundersøgelser, foretaget i 2001 og 2002, viser, at Skole-IT har haft en markant indflydelse på lærernes anvendelse af it. Lærernes personlige it-kompetence øges, og lærerne integrerer i højere grad it i deres undervisning og anvender it til samarbejde og kommunikation som følge af deres deltagelse i Skole-IT.

Se effektundersøgelserne på [www.skole-it.dk](http://www.skole-it.dk).

### Formål

Formålet med Skole-IT er at give lærerne i grundskolen mulighed for at tilegne sig de forudsætninger, der er nødvendige for at inddrage informations- og kommunikationsteknologi i alle skolens fag, som det kræves i folkeskoleloven. Lærerne bliver således i stand til at tilrettelægge og bruge it i undervisningen, så computerens muligheder udnyttes i en pædagogisk sammenhæng.

### Det pædagogiske spark

"Harve jeg ikke fået Det Pædagogiske IT-kørekort, ville jeg ikke have fået et spark, og vejlederen har været utrolig dygtig. Ved at få det spark oplevede jeg nogle muligheder. Jeg har fået masser af ideer til undervisningsforløb, som jeg giver videre i mit arbejde som skolebibliotekar og som dansklærer. Fx ideer til eventyrforløb. Eleverne bruger PowerPoint eller et multimedieprogram, scanner og skriver tekster. Du kan godt høre, at jeg brænder for det, ikke?"

Uddrag af interview med Ellen Grangaard, Rask Mølle Skole, vedr. Skole-IT.

Læs hele interviewet på [www.it-koerekort.uni-c.dk](http://www.it-koerekort.uni-c.dk).



UNI•C

## Et dynamisk materiale

Skole-IT er et dynamisk materiale, der udvikler sig i takt med de pædagogiske tendenser inden for undervisning og læring. Det betyder, at indhold og struktur kan ændres fra år til år.

### Kursuspakkens indhold

1. Trykt kursusmateriale, der skaber overblik over indhold, materialer, opgaver og øvelser
2. Konference til elektronisk dialog og kommunikation med vejleder og medkursister
3. Webstedet [www.skole-it.dk](http://www.skole-it.dk) med undervisningsmaterialer og links
4. Cd-rommen "For Pædagogisk IT-kørekort", en øvebane til den absolutte begynder inden for it-håndværket.

## Sådan foregår undervisningen

Kurset indledes med, at hele kursusholdet samles med en vejleder til et introduktionsforløb. Her arbejdes der bl.a. med det it-håndværk, der er nødvendigt for at komme i gang med kurset, og der laves aftaler om første modulopgave.

Efter introduktionsforløbet foregår al kommunikation med vejlederen elektronisk via konferencen.

Alle vejledere er uddannet i henhold til Skole-IT's retningslinjer.

### Modulopgaver

I løbet af kurset skal teamet sammen udarbejde en opgavebesvarelse til hvert modul. Opgaven vil typisk handle om, hvordan it kan bruges i undervisningsforløb i kursisters egne klasser. I løbet af processen får teamet kommentarer og ideer til forløbet af vejlederen (respons).

I hver modulopgave stilles nogle it-håndværksmæssige krav, der skal opfyldes. Kursisten tilegner sig it-håndværket gennem arbejdet med øvelser og evt. tastevejledninger.

### Kørekortet

Når kurset er gennemført, og de otte modulopgaver er godkendt, får kursisterne Det Pædagogiske IT-kørekort.

Hvis kursisterne ikke når alle modulerne på et kursus, kan kørekortet erhverves ved tilmelding til et nyt kursus. De tidligere godkendte opgaver overføres til det nye kursus.

## Kursusindhold

Skole-IT udbyder fire obligatoriske moduler og 12 valgfrie moduler inkl. moduler med fokus på specialundervisning.

For at få Det pædagogiske IT-kørekort skal man have gennemført otte moduler og afsluttet hvert modul med en modulopgave.

Der vælges fire af de valgfrie moduler, således at antallet af moduler i alt bliver otte. Kursusforløbet afsluttes med det obligatoriske modul "... og så videre – udvikling, skoleudvikling og it".

### Obligatoriske moduler



#### Lad os finde noget på nettet

I modulet får kursisterne personlig erfaring og kompetence i at bruge internettet som informationskilde, og der arbejdes med at planlægge undervisningsforløb, så eleverne også kan udvikle deres brug af nettet som informationskilde.

#### Tast en tekst

I de procesorienterede arbejdsformer i skolen inddrages computeren ofte. I modulet arbejder kursisterne med de teorier, der ligger bag procesorienteret skrivning og de grundlæggende færdigheder i tekstbehandling.

#### Kommunikation og samarbejde

Internettet giver mulighed for kommunikation i form af e-mail, konferencer, nyhedsgrupper og chat. For læreren er de nye medier en udfordring, der kan udnyttes pædagogisk. I modulet beskrives og diskuteres nogle af de muligheder, der er på internettet, for at samarbejde og kommunikere i skolen.

#### ... og så videre – udvikling, skoleudvikling og it

Politikere og forældre stiller stadigt flere krav til skolen, og mange lærere oplever, at deres arbejdsopgaver vokser i omfang og forskellighed. Hvis skolen skal være i stand til at møde disse krav og forventninger, er det nødvendigt at udarbejde strategier for forandring af skolen.



## Valgfrie moduler

### Billeder fortæller

#### – arbejde med billeder på computer

Når lærerne selv skal fremstille læremidler på papir eller digitalt, er brugen af billeder en væsentlig del af arbejdet. Viden om børns billeder og billedbrug/-forbrug er ikke længere kun en faglig kompetence i enkelte fag, men noget alle lærere har brug for i det daglige arbejde.



#### Den regner selv – regneark

Regneark er et værdifuldt værktøj, ikke kun i matematik, men også i andre faglige og tværfaglige sammenhænge. Regnearket kan udføre en række rutineprægede regneopgaver og præsentere tabeller og diagrammer, så man får et overblik over komplicerede sammenhænge.

#### Fortæl på skærmen

#### – præsentationsprogrammer og interaktive programmer

Præsentationsprogrammer giver skolen en ny mulighed for at arbejde pædagogisk med informationsformidling. En præsentation på computeren kan erstatte eller supplere en fælles udstilling eller planche, ligesom denne programgenre er et oplagt valg i forbindelse med projektopgaven.

#### Få det ud på nettet

#### – websider og formidling på internettet

En enkelt webside kan være elevernes adgang til relevante ressourcer på internettet. Læreren kan selv lave siden til et undervisningsemne, så eleverne bliver ledt direkte til de sider, de skal bruge. Eleverne kan også fremstille websider i undervisningen, så de får bedre kendskab til genren.



#### Kryb i basen – interne databaser

I en undervisningsmæssig sammenhæng kan databaser bruges til både at finde bestemte oplysninger til et emne og til at opbygge og strukturere viden, som eleverne selv indsamler. I modulet gives eksempler på, hvordan man indsamler oplysninger og opbygger sin egen database til et undervisningsforløb.

#### Terningerne er kastet

#### – modeller og simulering

Regnearket kan bruges til andet end budgetter og regnskaber. Med regnearkets indbyggede matematiske funktioner kan man eksperimentere med forskellige typer af modeller. De forskellige modeller giver for alvor lærer og elever mulighed for at arbejde eksperimenterende og procesorienteret.



#### Skal det stå i spalter? – layout og dtp

Et budskabs gennemslagskraft er meget afhængig af, hvordan det ser ud, når det præsenteres. Både lærere og elever skal lære at håndtere de programmer på computeren, der bruges ved fremstilling af papirbaserede publikationer.

#### Kan man ikke lære det på edb? – faglige programmer

Et fagligt program kan være et godt læremiddel; men som for andre læremidler gælder det, at der er forskel på, hvor godt de fungerer i undervisningen – og hvornår de er relevante.

#### Det er nemt på computer? – arbejdsformer og it

I skolen er elevernes nye arbejdsformer bl.a. en følge af den informationsteknologiske udvikling generelt i samfundet. Arbejdsformerne giver nye måder at arbejde på – nye måder at lære på. Og det giver nye pædagogiske muligheder i undervisningen.

#### It som kompenserende redskab **NYT!**

For elever med særlige behov er der store undervisningsmæssige og personlige gevinster og muligheder i at anvende it. Det er oplagt at understøtte læse- og skriveprocessen med it-støtteprogrammer; men også den personlige indstilling og opsætning af computeren og standardprogrammerne rummer pædagogiske potentialer. Desuden kan man som lærer være opmærksom på kompenserende teknologi og alternative betjeningsmuligheder.

#### Læsning og skrivning med it **NYT!**

It rummer flere muligheder for støtte ved tekstlæsning for elever med generelle og specifikke vanskeligheder. Efter behov kan it-støtteprogrammer inddrages i læse- og skriveprocessen, og enkeltord eller hele tekster kan læses op ved hjælp af digital og syntetisk tale. Er teksten ikke tilgængelig elektronisk, kan eksempelvis en scannerpen være løsningen. Med øje for de mange muligheder for individuel tilpasning af programmer og anvendelse af it kan den enkelte elev tidligt få støtte til læseprocessen.

#### Læring på spil **NYT!**

Computerspil rummer muligheder for at arbejde med personlige og faglige kompetencer i skolen. Eleverne oplever nok ikke selv, at deres spilmæssige kompetencer har nogen værdi i skolen; men her er der for læreren meget at hente. Onlinespil og spil i netværk bygger på kommunikation, indlevelse, kreativitet og læring. Spillene er sjovest sammen med andre, og de har dermed ofte et klart socialt perspektiv, som også kan inddrages i undervisningen. Integrering af spil i en bestemt undervisningssituation kan være en uventet indgang til læring for eleverne.