

Projektplan

Projektnamn	Digital kompetens
Planerat startdatum	2016-01-01
Planerat slutdatum	2018-12-31
Beställare	Barn- och ungdomsnämnden
Projektledare	Martin Boberg

Innehållsförteckning

1. Bakgrund och syfte	3
2. Mål.....	5
2.1 Målbeskrivning.....	5
2.2 Projektmål.....	7
2.3 Effektmål.....	7
2.4 Ansvar	8
3. Inriktning och avgränsningar	10
4. Prioriteringstriangel	13
5. Översiktlig aktivitetsplan	14
6. Projektorganisation	14
6.1 Beställare.....	14
6.2 Projektledare	14
6.3 Styrgrupp	14
6.4 Projektgrupp	14
6.5 Referensgrupp.....	14
7. Kommunikationsplan	15
7.1 Sammanfattning	15
8. Leverans och överlämning vid projektslut	15
8.1 Leverans till beställaren.....	15
8.2 Överlämning till ordinarie verksamhet	15

9. Resurser	15
9.1 Projektbudget	15
9.2 Personella resurser	17
9.3 Övriga resurser	17
10. Bilagor	17
11. Fastställande.....	17

1. Bakgrund och syfte

I barn- och ungdomsnämndens sammanträdesprotokoll, daterat 2015-03-18, får barn- och ungdomskontoret i uppdrag att utarbeta en handlingsplan med strategi för Digital kompetens samt en kostnads- och investeringsplan för en satsning på god tillgång till digitala hjälpmedel från förskoleklass till gymnasium. Denna plan ska utarbetas i samverkan med IT-avdelningen.

Europa

Digital kompetens är ett av åtta kompetensområden som definieras i Europaparlamentets och rådets rekommendationer om nyckelkompetenser för livslångt lärande (2006/962/EG). Medlemsländer uppmanas se till att alla ungdomar ges möjligheter att utveckla dessa nyckelkompetenser för att rusta dem för vuxenlivet, vidareutbildning och arbetsliv.

Sverige

I regeringens digitala agenda för Sverige, *It i människans tjänst*, från 2011 står bl.a. följande:

Elever ska och lärare bör ha tillgång till moderna lärverktyg som behövs för en tidsenlig utbildning. Varje elev ska efter genomgången grundskola kunna använda modern teknik som ett verktyg för kunskapssökande, kommunikation, skapande och lärande. Motsvarande läroplansmål finns även för gymnasieskolan. Detta innebär att eleverna ska erhålla den digitala kompetens som behövs i dagens samhälle. Ansvar för frågor som rör IT inom skolområdet åligger de kommunala och fristående skolhuvudmännen. Frågan om digitala lärverktyg och läromedel är således en fråga för skolhuvudmännen och den kommersiella läromedelsmarknaden.

Skolan ska enligt skollagen använda de lärverktyg som behövs för en tidsenlig utbildning men lärare och skolhuvudmän beslutar själva hur undervisningen ska bedrivas, inklusive val av lärverktyg och hur de ska användas i undervisningen.

I Lgr 11 (Läroplan för grundskolan, förskoleklassen och fritidshemmet) står det att eleverna, när de slutar grundskolan ska kunna

”använda modern teknik som ett verktyg för kunskapssökande, kommunikation, skapande och lärande.”

I de estetiska ämnena bild och musik ingår digitala verktyg som en viktig del av undervisningen för att nå kunskapskraven. Skolverket menar dock att informationstekniken syns indirekt i grundskolans alla ämnen och olika formuleringar och mål kan lyftas fram där eleverna bland annat ska kunna orientera sig i det stora informationsflödet samt att förhålla sig till det, d.v.s. källkritik.

Skolverket får nu i uppdrag att utarbeta nationella IT-strategier för ett sammanhållet skolsystem där programmering lyfts fram som viktig för all kunskapsinhämtning.

Halland

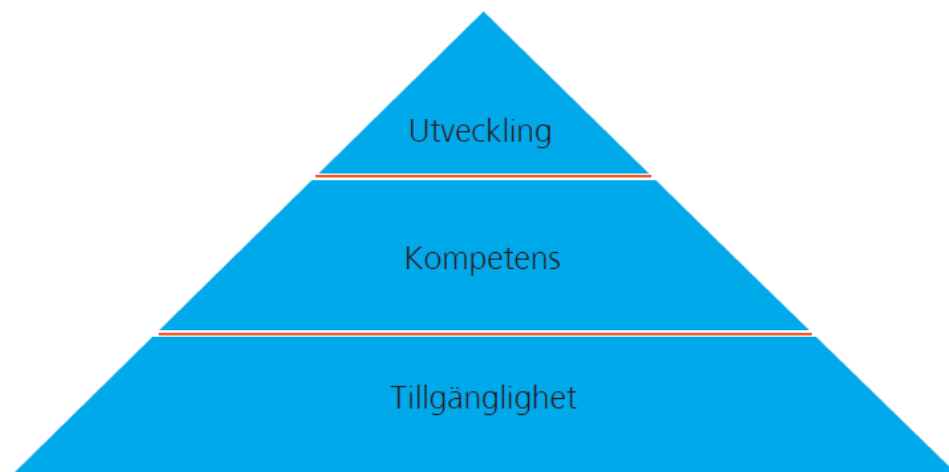
En digital agenda för Halland håller på att arbetas fram med Region Halland som sammanhållande kraft. SKL:s självskattningsverktyg LIKA ligger till grund för framtagandet av länets digitala agenda.

Hylte kommun

I strategin för Information- och kommunikationsteknik i Hylte kommun, antagen i mars 2012 finns följande att läsa om vision och strategiska mål:

Vision (2012)

I Hylte kommun ska barn, elever och pedagogisk personal ha tillgång till en modern och väl fungerande IKT-miljö. De ska använda IKT aktivt i sin vardag och hitta nya spännande grepp för lärandet. Teknikval ska ske med utgångspunkt i att stötta den enskilda elevens måluppfyllelse och underlätta lärarnas administration och pedagogiska vardag.



Strategiska mål (2012)

1. Att det finns datorer för elever och lärare (strävan är en datortäthet med minst en dator per 2,5 elever och till varje lärare).
2. Att det på varje skola ska finnas Smartboards, projektorer, och annan kringutrustning (digitalkameror, skanners, videokameror) som täcker verksamhetens behov.
3. Att det på alla skolor finns ett fast och ett trådlöst nät med hastighet för att kunna streama bild och ljud.
4. Elever och personal ska ha grundläggande IKT-kompetens som motsvarar utbildningens och arbetsplatsens behov.
5. Att Skoldatateket får de resurser de behöver för att aktivt kunna uppfylla verksamhetens mål.
6. Att det skapas utrymme för att det på varje skola ska finnas minst en IKT-resurs och att det

centralt finns en IKT-ansvarig som driver och hjälper till med IKT-utvecklingen i verksamheten.

7. Elever och personal ska aktivt använda IKT i sitt dagliga arbete, för att uppnå färdigheterna i EU:s definition av digital kompetens.

8. Elever och personal ska stimuleras att med hjälp av IKT utveckla nya arbetsätt och metoder för att skapa en optimal miljö för lärande.

9. Att med hjälp av lärplattform förbättra kommunikationen skola-elev-hem.

Strategin för Information- och kommunikationsteknik i Hylte kommun, som antogs i mars 2012, är fortfarande relativt aktuell. Dock bör den revideras för att passa nya beslut och inriktningar.

Digital kompetens ser barn- och ungdomskontoret som ett paraply under vilket det finns många olika områden. Ett mycket väsentligt av dessa områden är en ny och modern digital lärplattform som erbjuder dokumentation, bedömning, kommunikation, delning av dokument, samarbetsytor, kunskapsuppföljning, analys av resultat, optimering och effektivisering av diverse organisatoriska strukturer m.m. samt en god inblick för elever och vårdnadshavare. Införandet av en lärplattform måste ses som en förutsättning för att införa digital kompetens och betraktas som ett självklart delprojekt. En ny lärplattform kommer, om allt går enligt planerna, vara implementerad under våren 2016.

För att göra våra elever digitalt kompetenta, arbeta med IKT som en naturlig del av skoldagen och förbereda eleverna för ett framtida yrkesliv, är det viktigt att våra barn och elever har god tillgång till digitala verktyg och att pedagogerna har hög kompetens för att kunna handleda dem. För att lyckas med detta krävs en genomtänkt, långsiktig, synliggjord och kommunicerad strategi. Det hela handlar om skolutveckling för att utveckla och modernisera lärandet där förskolechefen/skolledaren har det övergripande ansvaret för att utveckla lärandet och måluppfyllelsen på sin skola/förskola. Lärarens digitala kompetens, förmåga att leda skolarbetet och att integrera IT i undervisningen är viktiga framgångsfaktorer för att IT och digitaliseringen ska kunna påverka undervisningen positivt. Många lärare och skolledare efterlyser verktyg och kompetensutveckling för att kunna ta det ansvaret fullt ut.

2. Mål

2.1 Målbeskrivning

Det digitala klassrummet innebär att Hylte kommuns skolor har en mycket god tillgång till digitala verktyg, kanske till och med så god som att varje elev har sitt egna digitala verktyg. Det ska vara enkelt och flexibelt att arbeta digitalt. I varje klassrum finns möjlighet att plocka ut ljud samt att visa text, bilder och video i stort format antingen via projektor och/eller en stor platt-TV. Det finns webbkameror för inspirerande möten med såväl svensk som utländsk verklighet samt dokumentkameror som minimerar kopiering och möjliggör stor projektion av läromedelsmaterial. Vidare finns möjligheten att ta bilder, spela in film och lagra dessa

digitalt. Smartboards/interaktiva tavlor finns i över hälften av kommunens alla klassrum och inbjuder till en interaktiv och kreativ lärmiljö. I varje klassrum finns det elever som jobbar med presentationer, som skapar, som undersöker, som interagerar, som utbyter kunskap och som utvecklar – med hjälp av digitala lärverktyg.

Vårt mål är att de digitala läresurserna skall bidra till att utveckla den pedagogiska undervisningsmiljön och där de digitala läresurserna utvecklar och skapar nya och spännande möjligheter att strukturera och designa undervisningen på ett nytt sätt och som inte varit möjligt tidigare. Vi menar att det omdefinierade lärandet skall ses i detta sammanhang d.v.s. att de digitala läresurserna driver en pedagogisk utveckling av klassrumspraktiken.

Infrastrukturen klarar av och tillåter stora mängder data upp- och nedströms från ett stort antal olika trådlösa devices. Eleverna tillåts även att koppla upp sina privata enheter som t.ex. mobiltelefoner för en ökad tillgänglighet.

Den nya lärplattformen *IST Lärande* är inriktad på att underlätta och effektivisera dokumentation och kommunikation för lärare, elever, vårdnadshavare och rektorer i skolvardagen. Lärplattformen underlättar lärarnas planering och genomförande av undervisningen samt bedömningen på grupp- eller individnivå utifrån kunskapskraven. Samtliga roller erhåller god översikt över planeringar, bedömningar och utvecklingssamtal. Lärare kan enkelt dela, samarbeta och sambedöma arbetsområden.

Lärarna får ett bra verktyg för att bedöma och utvärdera eleverna på ett strukturerat sätt. Detta ökar i sin tur den pedagogiska effektiviteten och kvalitén, som i förlängningen sparar läraren tid.

Lärplattformen erbjuder vidare flera funktioner som förenklar för förälder och elev som bland annat kan anmäla frånvaro, titta på schema, ta del av utvärderingar, bedömningar och betyg, få tillgång till arbetsområden, lämna in uppgifter, göra skolval eller ansöka om byte av skola, boka samtal och få information direkt i din mobil. Kommunikationen mellan hem och skola och mellan elev och lärare är enklare och bidrar till större delaktighet och insyn.

Majoriteten av elevernas arbetsuppgifter ska gå via lärplattformen i det digitala klassrummet, som gör läraren blir mer tillgänglig och förlänger den pedagogiska handledningen.

Sociala medier och bloggar används både som ett kommunikations- och dokumentationsverktyg men även som ett fortbildningsverktyg av såväl lärare som elever.

En stor andel av de läromedel som köps in är interaktiva och webb-baserade. Skolan i Hylte kommun går genom detta och användningen av lärplattformen mer och mer mot en papperslös skola.

Genom s.k. flippat klassrum eller andra videoklipp upplagda av lärarna kan elever skaffa sig en förförståelse redan innan lektionen, ta igen ett missat moment eller en missad lektion samt få en god repetition i hemmet efter lektionen.

Användningen av pedagogiska webbsidor, program och s.k. appar ska stötta eleverna i deras inläring och bidra till en snabb och enkelt formativ bedömning från lärarna. Vidare ger användningen av detta en ökad lust till inläring och samtidigt erbjuder den en alternativ inlärningsstil samt hjälp till elever i behov av särskilt stöd. Med sociala medier och med webbsidor tillgängliga för många och i stort format, flyttar dessutom världen in i klassrummet. Eleverna är aktiva researchers istället för passiva lyssnare och är duktiga på källkritik, att hitta kvalitativa källor samt att hantera informationen. Arbetsuppgifterna för eleverna är omdefinierade där tyngdpunkten på elevernas roll är som producenter istället för som tidigare, konsumenter.

Elevernas redovisningar består i hög grad av presentationer skapade i ett presentationsprogram som tillsammans med bilder, videoklipp, ljud, enkätundersökningar m.m. bjuder in till diskussion och skapar stor delaktighet bland eleverna. Åhörarna är inte bara läraren utan hela världen, när presentationerna läggs ut på Internet eller delas via olika forum.

Lärarna dokumenterar en stor del av elevernas arbete digitalt med bl.a. bilder och videoklipp. Även eleverna dokumenterar en stor del av sitt eget arbete digitalt för att bl.a. göra självbedömningar.

Sammantaget lägger allt detta grunden för en utbildning där elevernas vilja och lust att lära ökar och måluppfyllelse och resultat förbättras. Genom detta digitala klassrum har eleverna en digital kompetens som motsvarar de krav som det omgivande samhället och nästa utbildningsnivå ställer.

2.2 Projektmål

- Barn, elever och pedagoger i Hylte kommun har god tillgång till digitala verktyg i undervisningen.
- Alla elever och barn ska i sin dagliga verksamhet ha tillgång till ett klassrum i skolan/avdelning i förskolan utrustad med modern teknik för ljud och projektion av bilder och filmer.
- Alla skolor/förskolor ska ha trådlösa nät som klarar verksamhetens belastning.
- Alla skolor/förskolor ska successivt anslutas via fiber.

2.3 Effektmål

- Elevernas och pedagogernas vilja och lust att lära ska öka.
- Elevernas måluppfyllelse och resultat ska förbättras.

- Skolorna/pedagogerna ska utveckla arbetsformer och metoder med IT som ett stödjande pedagogiskt lärverktyg.
- Eleverna ska, när de lämnar skolan i Hylte kommun, ha en digital kompetens som motsvarar de krav som det omgivande samhället och nästa utbildningsnivå ställer. För detta krävs goda färdigheter inom informationsdigitalisering samt att vara väl förtrogen med den samhälleliga digitaliseringen.

2.4 Ansvar

Pedagogerna ska:

- Själva ta initiativ, lära sig och föreslå sätt att förkovra sig kring lärande med hjälp av digitala verktyg. De ska även aktivt utveckla sitt arbetssätt utifrån nya förutsättningar. Lämpligen planeras och utvärderas insatserna under medarbetarsamtalet.
- Arbeta aktivt med internet och sociala medier och då också behandla säkerhet, etik, moral och ett källkritiskt förhållningssätt.
- Se till att digitala verktyg finns tillgängliga som ger förutsättningar för barn i behov av särskilt stöd att tillgodogöra sig utbildningen på ett likvärdigt sätt. All personal ansvarar för detta och ett särskilt ansvar ska tas av våra specialpedagoger och speciallärare.
- Med digitala verktyg, med utgångspunkt i barn och elevers vardagserfarenheter, förstärka kvalitén i lärandet för ökad motivation och måluppfyllelse.

IT-resurspersoner ska:

- Vara en resurs för enhetens pedagoger.
- Ansvara för att föra enhetens talan.
- Vara enhetens samordnare i digitala frågor.
- Vara en naturlig och direkt länk mellan enheten och IT-pedagoger, IT-service och IT-avdelning.

IT-pedagoger ska:

- Vara en samlad pedagogisk IT-resurs för kommunens pedagoger.
- Ha ett samlat grepp om varje skolas IT-behov.
- Stödja pedagogerna i deras *projekt i projektet*.
- Tillsammans med utvecklingsledaren arbeta för att strategiskt utveckla den digitala kompetensen.
- Ansvara för omvärldsbevakning och trendspaning.

Processledare för förskola samt grundskola ska:

- Ansvara för att tillsammans med IT-pedagogerna, strategiskt utveckla den digitala kompetensen inom förskola och skola.
- Ansvara för att en kontinuerlig dialog om digitalt utvecklingsarbete förs.

- Ansvara för att verksamheterna i förskola, skola och fritidshemmen arbetar för och utvecklar den digitala kompetensen samt att de digitala lärresurserna utvecklar verksamheterna mot högre måluppfyllelse.

IT-avdelningen och IT-service ska:

- Ge råd vid IT-investeringar och IT-upphandlingar.
- Ansvara för god kvalitet inom infrastruktur som rör nät, IT-plattform och säkerhet.
- Vara behjälpliga med omvärldsbevakning som rör IT.
- Vara rådgivande, i första hand, till IT-resurspersoner på skolorna samt IT-pedagogerna.
- Verka för att ta fram IT-lösningar som stödjer skolornas önskemål och arbetssätt.
- Tillhandahålla samma supportservice som till övriga verksamhetskontor i kommunen.

Förskolechef och skolledare ska:

- Beskriva vägen och kartan för medarbetarna. Ge mentala bilder av framtidens lärande.
- Vara förtrogen med aktuell forskning och de modeller som används för att utveckla lärandet via digitala redskap.
- Utforma skolans/förskolans lokala handlingsplan för digitala kompetens och ett omdefinierat lärande. Denna ska ligga till grund för hur redskapen används.
- Se till att personalen får möjlighet att arbeta aktivt med internet och sociala medier och då också behandla säkerhet, etik, moral och källkritiskt förhållningssätt.
- Värdera digital kompetens vid anställning och värdera tillämpad digital kompetens vid löneöversyn för våra medarbetare.
- Se till att personalen utvecklar barnens/elevernas lärande genom att använda sig av digital teknik, som en naturlig del, i lärandesituationen.
- Vara en förebild genom att nyttja verktygen och våga misslyckas.
- Ge vårdnadshavarna god information och möjlighet till dialog om förskolans och skolans verksamhet via nätet.
- I elevhälsoarbetet nyttja kompensatoriska digitala resurser.

Barn- och ungdomschefen ska:

- Ansvara för att våra barn, elever, vårdnadshavare och medarbetare har ett gott stöd av IT-baserade system.
- Verka för att vår IKT-miljö är användarvänlig och nåbar 24h per dygn.
- Planera långsiktigt ekonomiskt för en fungerande IT-miljö.
- Verka för att vår information är lätt att nå och förstå.
- Ansvara för att Skoldatateket har möjlighet att stödja förskolorna och skolorna i att välja rätt metod och lärverktyg.
- Planera för att långsiktigt behålla samt utveckla vår spetskompetens i kommunen.

- I kompetensutvecklingsplanen för hela barn- och ungdomskontoret, särskilt beakta personalens kompetenser kring källkritik, etik och säkerhet på nätet, ungdomars sätt att nyttja modern teknik och medier samt IKT-kompetenser.

3. Inriktning och avgränsningar

Barn- och ungdomsnämnden har fått en utökning av investeringsramen med 2,0/2,5/3,0 miljoner kronor per år under 2016-2018 för att öka den digitala kompetensen i främst förskolan och grundskolan. Tillsammans med IT-avdelningens årliga IT-budget för barn- och ungdomskontoret blir den totala budgeten per år c:a 3,0/3,5/4,0 miljoner kronor. Utökningen av ramen ska permanenteras från och med 2019 på nivån 2,5 miljoner kronor. Hur det 2019 kommer att bli med IT-avdelningens IT-budget för barn- och ungdomskontoret är osäkert.

Under projektets tre år hanteras 100 % av kostnaderna centralt för att från och med år fyra läggas ut på enheterna till 100 %. Enheterna får då hantera sin egen IT-budget som beräknas utifrån antalet barn och elever. Med en lokal IT-budget följer även ansvaret att följa IT-avdelningens riktlinjer för att system och utrustning ska fungera med Hylte kommuns digitala miljö.

När den digitala kompetensen höjts inom barn- och ungdomskontorets enheter under projektets tre år, tar enheterna över och driver utvecklingen vidare själva. Genom egen IT-budget, genom upprättande av årliga lokala IT-planer och genom att värdera tillämpad digital kompetens vid löneöversyn förväntas varje enhet utveckla sin digitala kompetens på bästa sätt utefter sina förutsättningar.

Under projektets tre år satsas det på att i första hand höja den digitala kompetensen och i andra hand utöka antalet devices. Däremot måste den digitala parken ständigt underhållas, säkras upp och eventuellt bytas ut för att skolorna inte ska hamna i ett negativt läge, där en stor andel av pengarna i så fall går åt till att återgå till den standard som fanns före ingången i projektet.

Under november och december sker uppsättning och utbyte av trådlösa sändare runt omkring på samtliga enheter. Under våren 2016 genomför IT-avdelningen en kontroll av hur täckningen ser ut efter höstens arbete och kan därefter lämna en redogörelse tillsammans med en kostnadsberäkning för att ordna till eventuella gråa zoner. Målet är, efterhand som fibernätverket byggs ut, att eleverna ska kunna koppla upp sina privata devices på skolans trådlösa nätverk. Kravet som, på sikt, ställs på enheternas nätverk är att de ska klara åtminstone två devices per elev.

En trådlös utskriftshantering för eleverna är, i nuläget, inte ett mål som kommer att prioriteras av barn- och ungdomskontoret. Tanken är att så mycket som möjligt ska hanteras digitalt och gå genom vår nya lärplattform *IST Lärande*. Centralt för Hylte kommun tittar dock en grupp

på olika systemlösningar för att hantera utskrifter från mobila enheter. Beroende på resultatet av gruppens arbete och utvärderingar kan detta på sikt även bli aktuellt för barn- och ungdomskontorets enheter.

Utbildning ska i projektets början, i första hand, rikta sig till förskolechefer, skolledare, nyckelpedagoger och politiker. Denna utbildning ska handla om att skifta mind-set, om att problematisera kunskapsinhämtning och om att utmana den traditionella bilden av undervisning och skola. Områden som bör behandlas är bl.a. ledarskap, organisation, förebilder, samhällskontext, trender och spaning. Utbildningsinsatsen har getts den övergripande rubriken *Den digitala resan – Att leda förändring för framgång* (se bilaga 1). Tillsammans ska majoriteten av de personer som genomgår denna utbildningsinsats vara ett stöd åt den pedagogiska personalen i deras projekt och digitala utveckling. Utbildning till den pedagogiska personalen är i första hand tänkt att ske genom så kallade Best practice- och Teachmeet-dagar. Under dessa dagar lyfts goda konkreta exempel fram från personalen och från de lokala projekt (projekt i projektet) som genomförts. Vidare har Microsofts skolteam visat intresse av att vilja fortbilda och inspirera barn- och ungdomskontorets personal. Annan gemensam kompetensutveckling och utbildning inom detta digitala projekt bör kopplas till andra utvecklingsprocesser som t.ex. bedömning för lärande (BFL), formativ bedömning och ett formativt förhållningssätt, kollegialt lärande, språk, matematik samt vetenskaplig grund och beprövad erfarenhet. En framgångsväg är att sätta in det digitala lärande och användandet av digitala verktyg i ett sammanhang och konkretisera.

Projekt i projektet är den del i projektet som är tänkt att driva utvecklingen framåt på enheterna. En hel skola eller ett arbetslag kan ansöka om pengar för att driva ett digitalt projekt och utveckla en idé och ett arbetssätt. En ansökan med beskrivning av vad det är som ska utvecklas, hur detta kopplas ihop med skolans systematiska kvalitetsarbete, hur kunskapsuppfyllelsen ska kunna öka och hur det naturligt kommer in i den dagliga undervisningen är bland annat sådant som ska framgå av ansökan. När skolans eller arbetslagets projekt är slut ska det sammanställas, utvärderas och eventuellt redovisas och presenteras vid kommungemensamma kompetensutvecklingsdagar. Projekten behöver inte vara unika men planerade utefter skolans eller arbetslagets speciella förutsättningar. Pengarna fördelas utifrån rektorsområde och antalet barn och elever. Torups skola, som blir pilotskola för en-till-en och iPads i åk. 4-6 och en-till-tre och iPads i F-3 (se nedan), deltar inte i denna del av projektet. Inte heller gymnasiet och IM deltar i *projekt i projektet* då deras digitala utrustning anses vara fullgod. Däremot deltar pedagogerna på såväl Torups skola som på gymnasiet och IM på den fortbildning som erbjuds.

IT-pedagoger motsvarande c:a en heltid per 500 barn och elever (300 %), till en total kostnad av c:a 1 500 000/år ska anställas, se tabell 1. Planen är att utse en del av dessa under vårterminen 2016 med anställningsstart från höstterminen 2016. Anledningen till att inte alla IT-pedagoger utses från början är att det tar tid att starta upp projektet *Digital kompetens* och IT-pedagogernas roll och betydelse blir otydlig i början. IT-pedagogerna kommer med tiden att bli självklara nyckelpersoner på enheterna, bland annat behjälpliga med att koppla samman

nuvarande undervisning med digitala verktyg. Från vårterminen 2017 ska samtliga IT-pedagoger vara anställda och arbeta med IT-frågor enligt den tjänstgöringsgrad som återfinns i tabell 1.

För att öka rekryteringskraften till Hylte kommun och barn- och ungdomskontorets verksamhet har barn- och ungdomskontorets ledningsgrupp tagit beslutet att försöka kombinera IT-pedagoger med lärartjänster. Genom att samordna annonsering och rekrytering förväntas IT-pedagoger med olika inriktningar kunna anställas. Den IT-pedagog som redan idag är anställd kommer att fortsätta med inriktning mot specialpedagogik och SPSM (Specialpedagogiska skolmyndigheten). Enligt förslag blir IT-pedagogernas anställningar i början s.k. projektanställningar för att sedan transformeras till tillsvidareanställningar (gäller ej den IT-pedagog som redan är anställd). Projektet finansierar IT-pedagogtjänsterna medan enheterna finansierar lärartjänsterna.

IT-pedagogernas tjänstgöringsgrad på 300 % fördelas på åtminstone sex personer. Majoriteten av dessa ska rekryteras externt. Den IT-pedagog som redan idag är anställd av barn- och ungdomskontoret, ligger utanför dessa 300 % och kommer att fortsätta att finansieras av Centrala elevhälsan. En IT-pedagog kommer att ha ett övergripande ansvar och vara samordnare.

Tabell 1

Enhet	Tjänstgöringsgrad (%)
ÖSK H + Ösk LM	100 (50+30+20) 20 % är övergripande
Elias Fries	50
Lönnen + Sörgården	25
Unnaryd	25
Landeryd + Kinnared	50
Torup + Rydöbruk	50
Totalt	300

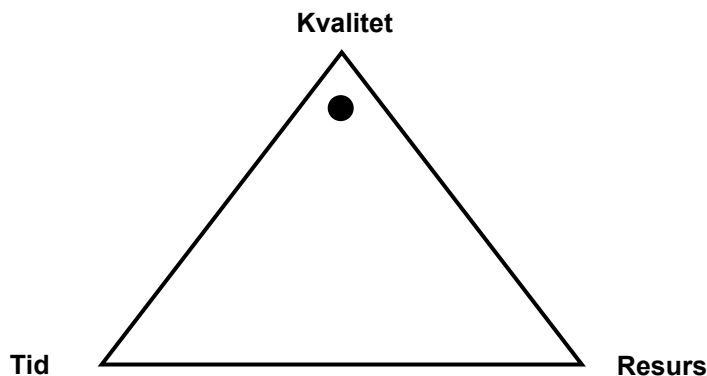
Inom barn- och ungdomskontorets verksamhet finns nu 50 st. interaktiva tavlor/Smartboards. Dessa interaktiva tavlor får inom kort en ny mjukvara, Notebook 15. Ett beslut måste på sikt tas om det ska satsas på fler interaktiva tavlor, om de som finns uppsatta idag ska placera någon annanstans och/eller om det istället för interaktiva tavlor ska köpas in projektorer. För att ta reda på detta bör en mindre studie genomföras av hur användandet ser ut hos barn- och ungdomskontorets Smartboards-användare. En interaktiv tavla har många fördelar om den används på rätt sätt. För att få ut mer av de interaktiva tavlor som redan är inköpta bör personal som använder dem vidareutbildas. Inom barn- och ungdomskontorets verksamhet finns det två personer som är utbildade för att utbilda användare. Dessa bör i första hand användas för att fräscha upp användares kunskaper, medan företaget Netsmart erbjuder ett utbildningskoncept i flera steg men även skräddarsydda utbildningar.

Torups skola blir pilotskola när det gäller en-till-en och iPads. Eleverna i årskurserna 4-6 ska få var sin iPad medan eleverna i förskoleklass till årskurs 3 får en iPad till tre elever. Under vecka 16 börjar barn- och ungdomskontoret och IT-avdelningen troligtvis att leverera ut iPads till Torups skola. 86 st. iPads leasas under 36 månader till en kostnad av 315 792 kr.

Under våren och tidig höst 2016 sätts en testmiljö upp för ett manageringssystem av ATEA och IT-avdelningen. Systemet ska hantera mobila enheter som iPads och smartphones. När testmiljön är utvärderad och rätt manageringssystem är inköpt ska samtliga iPads på Torups skola in i systemet. Systemet är en förutsättning för att på sikt kunna hantera en-till-en-lösningar på ett snabbt, effektivt och säkert sätt.

Hylte kommuns skolor har härmed tagit de första stegen mot en-till-en. Planen är att stegvis öka den digitala kompetensen hos förskolechefer, skolledare och den pedagogiska personalen för att sedan satsa på en-till-en på samtliga skolor. Planen är vidare att valfrihet av digitalt lärverktyg ska råda på respektive enhet. Förskolechef/skolledare tillsammans med sin pedagogiska personal avgör vilka digitala lärverktyg de vill jobba med. Det innebär att det i praktiken kan bli att en elev i Torups skola har en iPad under skolår 4-6 men byter till PC när eleven börjar skolår 7. För förskola till årskurs 3 är det en god tillgång på digitala verktyg som gäller.

4. Prioriteringstriangel



Det mest centrala är att barn- och ungdomskontoret får resurser (pengar och personal) att genomföra de förändringar som gör skillnad. För att genomföra förändringarna krävs det naturligtvis tid. Kvaliteten blir avgörande när det gäller personalens utbildning, som i sin tur ligger till grund för att IT och digitaliseringen ska kunna påverka undervisningen positivt.

5. Översiktlig aktivitetsplan

Aktivitet/beskrivning	Varaktighet (start-slut)	Resursbehov	Ansvarig
Projektbeskrivning	Jan till mars -16		Martin Boberg
Anställning av IT-pedagoger	Aug -16 till dec -18		Stigert Pettersson
Ansökning för <i>Projekt i projektet</i> öppnar	Mars/april -16		Martin Boberg
Torups skola pilotskola en-till-en	April-16		Martin Boberg
Manageringssystem provas ut	Hösten -16		IT-avdelning
Utbildning <i>Den digitala resan – Att leda förändring för framgång</i>	Hösten -16		Kristina Björn Stigert Pettersson
Bestpracticedagar/Teachmeetdagar	Aug -16 till dec -18		Martin Boberg
Lokal IT-budget/lokal IT-plan	Hösten -18		Stigert Pettersson

6. Projektorganisation

6.1 Beställare

Barn- och ungdomsnämnden

6.2 Projektledare

Martin Boberg

6.3 Styrgrupp

Stigert Pettersson

Susanne Mared

Martin Boberg

6.4 Projektgrupp

Martin Boberg (projektledare)

Juha Rankinen (Gymnasiet/vuxenutbildning)

Görgen Hildingsson (Förskolechef)

Ida Nilsson (Förstelärare - föräldraledig)

Jacqueline Rumpunen (Förstelärare)

Tommy Fock (Projektanställd enhetschef för Enheten för nyanlända, skolledare 7-9 skola)

Marie Henningsson (Skolledare F-6 skola)

Malin Thydén Kärrman (IT-samordnare)

Kommunikatör (Vakant – Informationsenheten utser)

6.5 Referensgrupp

IKT-resurspersoner (Varje enhet har utsett eller utser en kontaktperson för förankring av information)

7. Kommunikationsplan

7.1 Sammanfattning

En kommunikationsplan för projektet är inte framtagen. Då projektet är ett internt projekt och inte direkt involverar externa intressenter kommer en plan inte heller att tas fram. Kommunikationen kommer i första hand att gå genom barn- och ungdomskontorets ledningsgrupp och via IT-pedagoger och IT-resurspersoner ut till enheterna.

8. Leverans och överlämning vid projektslut

8.1 Leverans till beställaren

En sammanställning och en utvärdering av projektet kommer att ske och överlämnas till barn- och ungdomsnämnden. Projektets projektmål och effektmål ska följas upp, utvärderas och presenteras.

8.2 Överlämning till ordinarie verksamhet

Under projektets tre år hanteras 100 % av kostnaderna centralt för att från och med år fyra läggas ut på enheterna till 100 %. Enheterna får då hantera sin egen IT-budget som beräknas utifrån antalet barn och elever. När den digitala kompetensen höjts inom barn- och ungdomskontorets enheter under projektets tre år tar enheterna över och driver utvecklingen vidare själva. Genom egen IT-budget, genom upprättande av årliga lokala IT-planer och genom att värdera tillämpad digital kompetens vid löneöversyn förväntas varje enhet utveckla sin digitala kompetens på bästa sätt utefter sina förutsättningar.

9. Resurser

9.1 Projektbudget

Barn- och ungdomsnämnden har fått en utökning av investeringsramen med 2/2,5/3,0 miljoner kronor per år under 2016-2018. Tillsammans med IT-avdelningens årliga IT-budget för barn- och ungdomskontoret blir den totala budgeten per år c:a 3,0/3,5/4,0 miljoner kronor. Utökningen av ramen ska permanenteras från och med 2019 på nivån 2,5 miljoner kronor. Hur det 2019 kommer att bli med IT-avdelningens IT-budget för barn- och ungdomskontoret är osäkert.

Under projektets tre år hanteras 100 % av kostnaderna centralt för att från och med år fyra läggas ut på enheterna till 100 %. Enheterna får då hantera sin egen IT-budget som beräknas

utifrån antalet barn och elever. Med en lokal IT-budget följer även ansvaret att följa IT-avdelningens riktlinjer för att system och utrustning ska fungera i Hylte kommuns digitala miljö.

Tabell 2

	2016	2017	2018
Inköp av devices/utbyte av datorer	750 000	750 000	750 000
Torup pilotskola	110 952	110 952	110 952
Infrastruktur t.ex. trådlöst nätverk	200 000	100 000	100 000
Utbildning	200 000	200 000	200 000
Projekt i projektet	1 389 048	739 048	1 239 048
IT-pedagoger	250 000	1 500 000	1 500 000
Projektledare 20 %	100 000	100 000	100 000
Totalt	3 000 000	3 500 000	4 000 000

Kommentarer till tabell 2:

Inköp av devices/utbyte av datorer: Med en avskrivningstakt på tre år, har verksamheten c:a 160 datorer som var redo att bytas ut under 2015 och c:a 130 datorer som bör bytas under 2016, även om majoriteten med stor sannolikhet fungerar bra. 750 000 kr räcker till c:a 100 datorer. Huruvida datorer ska ersättas med datorer eller med någon annan typ av devices är ännu inte klarlagt.

Avskrivningstiden på tre år är mer av en viljeinriktning. Vad som händer efter dessa år är att vi inte har något underhåll eller service för de maskiner som har gått över tiden. Datorerna slutar inte per automatik att fungera och ingen bör byta en fullt fungerande dator bara för att det har gått tre år. Det finns en rad datorer som inte används dagligen och dessa är egentligen inte tre år gamla, mer än på pappret. En bibehållen avskrivningstakt på tre år är en förutsättning för en väl fungerande datorpark.

Infrastruktur: Kostnaden som ligger i denna post kan på sikt eventuellt helt komma att täckas av kommunens IT-avdelning.

Projekt i projektet: Pengarna räcker till mellan 380 kr och 810 kr per barn/elev beroende på antalet barn och elever. Se tabell 3 nedan.

Tabell 3

Antal elever/barn	2016	2017	2018
1700 st.	810 kr	430 kr	720 kr
1800 st.	770 kr	410 kr	680 kr
1900 st.	730kr	380 kr	650 kr

Siffrorna är avrundade nedåt till helt tiotal.

9.2 Personella resurser

- Martin Boberg går mot projektet på 20 % av sin arbetstid.
- Kristina Björn på Enrich Education AB konsulteras för rådgivning och vägval.
- IT-avdelningen och Advania rådfrågas vid tekniska frågor.
- Informationsenheten rådfrågas och används för effektiv och rätt kommunikation.
- I övrigt används den erfarenhet och kompetens som finns bland personal, personerna i projektgruppen, bland IKT-resurspersonerna och IT-pedagogerna samt den erfarenhet och kompetens som byggs upp av all personal.

9.3 Övriga resurser

Styrgrupp och projektgrupp avser att besöka ett par närliggande kommuners IT-avdelningar för att ta tillvara den erfarenhet och kompetens som byggts upp av dessa avdelningar. Varbergs kommun och dess IT-avdelning har Martin Boberg och Stigert Pettersson redan besökt i ett inledande skede. Ett nästa besök skulle kunna förläggas i Gislaveds kommun.

10. Bilagor

Bilaga 1: *Den digitala resan – Att leda förändring för framgång*

11. Fastställande

Datum	Datum
Beställare	Projektledare