



Forsknings- och Utvecklingsprogrammet Digitalisering i skolan

Syfte och Mål

Syftet med FoU-programmet är att under tre år i samverkan mellan skolhuvudmän och forskning utveckla ämnesundervisningen med stöd av digitala verktyg.

Det handlar övergripande om att utveckla lärares, skolledares och förvaltningsdeltagares digitala kompetens och höja medvetenheten om hur digitala verktyg kan användas för att höja elevernas kunskapsresultat samt anpassa undervisningen till elevers individuella behov.

Ett övergripande långsiktigt mål med FoU-programmet är att skapa en kultur där pedagoger utvecklar en vilja, ett mod och en nyfikenhet för att själva, genom att utnyttja tillgängliga digitala verktyg i sitt arbete med eleverna, möta och stötta sina elever i deras lärande inför framtiden.

Programmets konkreta mål är att:

1. utveckla ämnesundervisningen med digitala verktyg:
 - utveckla arbetsformer för både lärare och elever som stärker elevernas framtidskompetenser samt fördjupar deras kunskaper och förståelse av de olika ämnena och därmed på sikt höjer måluppfyllelsen.
 - ge lärare stöd i att med hjälp av digitala verktyg utgå från varje elevs förutsättningar och behov och därmed anpassa form och innehåll i undervisningen med hjälp av digitala verktyg.
2. hitta nya arbetsformer i hela organisationen, för att sprida lärdomar och skapa en plattform för fortsatt utveckling.

Bakgrund

Digitala verktyg skapar nya förutsättningar och nya utmaningar i samhället och i skolan. Skolan behöver möta dessa utmaningar och utvecklas utifrån omvärldens förutsättningar, behov och krav. 2013 genomförde Jan Hylén en förstudie på uppdrag av Ifous för att kartlägga kunskapsläge och behov av utveckling kring digitalisering i skolan. Sex av Ifous medlemmar har därefter initierat programmet.

Målgrupp

Programmets primära målgrupp är lärare, rektorer samt elever i grundskola och gymnasieskola.

Programmets sekundära målgrupp är skolchefer och andra på huvudmannanivå.

Genom att delta i programmet får alla deltagare en djupare förståelse för de processer som skolan genomgår i ett digitaliserat samhälle och ökad kunskap om hur de digitala möjligheterna förändrar förutsättningarna även för det egna livslånga lärandet.

Deltagande

Utgångspunkten är att varje skolhuvudman deltar med 2 personer på förvaltningsnivå, 2 rektorer och 2 lärarteam (ett på varje skola).

Skolor: Det krävs tekniktillgänglighet på de deltagande skolorna. Inga slutna nätverk.

Administrationsbehörighet på skolan.

Valfria digitala lärverktyg kan användas, som datorer, läsplattor, mobiltelefoner etc.

Deltagande rektorer är utvecklingsbenägna och har insikt om teknikens betydelse för framtidens lärande.

Deltagande lärare är intresserade av och önskar utveckla sin undervisning med stöd av digital teknik.

Utvecklingsprocessen

Programmet baseras på vetenskaplig grund och beprövad erfarenhet. Utvecklingsarbetet sker på de medverkande skolorna och på huvudmannanivå. Genomförandeplanen anpassas till varje kommuns/skolas specifika förutsättningar och behov. Genom att deltagarna i programmet individuellt och i team får implementera, testa och utvärdera olika nya pedagogiska och digitala arbetsformer öppnar vi för nya insikter och förhållningssätt kring hur tekniken kan skapa nya förutsättningar för lärande.

(Bildkälla: Skolverket)



Följeforskning

För att följa utvecklingen, dess effekter och resultat kopplas följeforskare till utvecklingsprocessen. Följeforskning är en kontinuerlig utvärderingsprocess med tydliga inslag av lärande. Här anlitar vi Emerga som fristående aktör.

Expertråd/Lärosäten

För att programmet ska vara relevant och grundas i aktuell forskning om digitalisering i skolan har vi ett expertråd med forskare och praktiker som är väl bevärande i frågorna. I rådet ingår för närvarande: Patrik Hernwall(SU), Anna Åkerfeldt(SU), Simon Lindgren(UmU), Ante Runnqvist(RAU), Anders D Olofsson(UmU), Berner Lindström(GU), Isa Jahnke(UmU), Gunilla Svingby(MaH), Karl Alfredsson(Lin Education).

Tidsplan

Programmet löper från hösten 2013 till december 2016. Fram till juni 2014 ser tidplanen ut som följer:

