

Vision for pædagogisk anvendelse af IT

1. IT-vision på Gammel Hellerup Gymnasium

På GHG er vores vision, at IT skal styrke elevernes faglige, digitale og almene dannelse. GHG vægter IT højt, og IT er en væsentlig del af skolens samlede strategi og hverdag. IT bruges for at styrke elevernes fordybelse, samarbejde, kreativitet og produktivitet inden for de faglige rammer, bl.a. vha. følgende værktøjer:



Faglig dannelse

IT styrker den faglige dannelse, fordi det giver fornyede muligheder i forhold til organisering af undervisningen, undervisningsdifferentiering, læringsstile, motivation, medejerskab og innovation. IT-værktøjer er alsidige og til stede alle vegne, og de giver mulighed for at arbejde kreativt eller udføre komplekse opgaver, som ikke før har været mulige. GHG skaber et dynamisk udviklingsmiljø, når alle - elever såvel som lærere - deltager i praksisnær kompetenceudvikling i forhold til IT.

Digital og almen dannelse

Solid beherskelse af IT er i dag en nødvendig basiskompetence, og på GHG skal eleverne udstyres med kompetencer, der gør dem i stand til at agere og handle i et IT-baseret samfund. Eleverne skal udvikle et kritisk-refleksivt blik på egne medievaner og IT-kultur, herunder især brug af sociale medier i undervisningen. Desuden skal eleverne uddannes til kritiske medieforbrugere i forhold til udvælgelse af viden og informationer fra nettet, og de skal kende til reglerne for plagiering og copyright. Endvidere skal eleverne bevidstgøres om deres digitale identitet, herunder hvilke digitale spor de efterlader på internettet. Eleverne skal lære at behandle hinanden med respekt i omgangen med digitale medier i undervisningen. Skolens ordensregler, herunder bestemmelser om snyd samt konsekvenserne ved at snyde, og almindelig lovgivning for adfærd i det virtuelle rum skal overholdes.

1.1 IT-kultur

En god og gennemtænkt IT-kultur sikrer et godt læringsmiljø og et godt klassefællesskab.

En god IT-kultur på GHG er:

- når elever og lærere bruger IT bevidst, reflekteret og etisk forsvarligt.
- når læringen foregår i fællesskab, og når IT styrker kommunikationen om det faglige, så skærmen ikke bliver en hindring for at deltage i fællesskabet og kommunikationen.
- når eleverne lærer at vurdere, hvornår det giver faglig mening at anvende IT, og hvornår det distraherer kommunikationen mellem lærer og elever og eleverne imellem.
- når eleverne anvender IT på en måde, der er respektfuld og hensynsfuld over for dem, man kommunikerer med og om.

Elevernes computer er:

- et redskab på linje med bøger, papir og blyant. Læreren kan forvente, at eleven ud over sin computer medbringer alle hjælpemidler og materialer, der er relevante for undervisningen. Dette er en forudsætning for at skabe variation i undervisningen.
- et redskab til brug i nogle situationer, ikke en rettighed i hele undervisningen. Det er læreren, der afgør, hvornår og hvordan elevernes computere skal inddrages i undervisningen. Eleverne vænnes til at åbne og lukke computeren som en naturlig del af adfærden i klasserummet. Læreren kan lave alternativer til fortløbende notetagning på computeren.
- et redskab, der i timerne kun anvendes til faglige formål. Det er u hensigtsmæssigt for elevernes læring, at der foregår ikke-faglige aktiviteter på de åbne computere. Det hindrer ikke kun den enkelte elev i at deltage aktivt og opmærksomt i undervisningens aktiviteter, men også sidekammeraterne. Det er lærerens ansvar at tydeliggøre formålet med brugen af computeren.
- et redskab til brug af digitale læremidler og undervisningsformer. Det er læreren, der skal skabe rammerne for en digital ro, der balancerer mellem styring og nærvær, fx ved at modulerne indledes med, at computerne er lukkede.

1.2 IT-kompetencer

Eleverne skal lære at søge brugbar information på internettet i relation til de faglige problemstillinger, de arbejder med. Den viden, der kommer ud af dette arbejde, skal eleverne lære at fremstille i en samlet helhed, der i sidste ende potentielt tåler offentlig deling og udveksling.

Informationssøgning

Eleverne skal kunne bruge og beherske digitale medier til at udforske problemstillinger af faglig karakter i og på tværs af de forskellige fag. Inden for den digitale verden findes der informationer af mere eller mindre lødig karakter, som kræver særlig opmærksomhed.

Derfor skal eleverne på GHG:

- lære at søge informationer bredt, effektivt og målrettet.

- lære kritisk at vurdere digitale kilder af enhver art (fx i forhold til afsender, modtager, troværdighed m.m.).
- lære selvstændigt at benytte og navigere i biblioteksdata-baser, InfoMedia, ordbøger og leksika.
- kunne diskutere og vurdere sociale medier.
- lære at lave korrekte og udførlige henvisninger til information fra internettet.

Fremstilling

Eleverne skal kunne anvende IT og digitale platforme til at udtrykke sig fagligt kompetent om en problemstilling. Eleverne skal kunne sammensætte information fra de digitale medier til en helhed, der er fagligt kvalificeret i både form og indhold.

Derfor skal eleverne på GHG kunne:

- organisere deres noter og kommentarer til undervisningen elektronisk og sikre backup.
- udarbejde produkter (billeder, video, lyd osv.) med brug af IT.
- præsentere deres produkter for lærere og elever og andre ved brug af IT.
- aflevere skriftligt arbejde i forbindelse med undervisningen ved brug af IT.
- forholde sig kritisk til formidlingssituationen, herunder æstetiske og sproglige virkemidler, afsender- og modtagerforhold og genrekonventioner, når produktet er produceret ved hjælp af IT.

Publicering og deling

Elevernes produkter skal kunne indgå ikke kun i en intern sammenhæng, men også i en skoleekstern sammenhæng og i nogle situationer kunne ses og bedømmes af andre. Udveksling af viden og evaluering af produkterne i en autentisk sammenhæng er vigtig.

Derfor skal eleverne på GHG:

- kunne stå inde for deres egne og kollektive produkter.
- forholde sig reflekteret til andres brug af digitale medier i en faglig formidling og kunne uddrage faglig relevant anvendelse.
- lære at samarbejde med andre om digital formidling af viden.

IT-kompetente lærere

Udgangspunktet for en IT-baseret undervisning er IT-kompetente lærere.

Derfor skal lærerne på GHG:

- kunne anvende og instruere i fagligt relevante digitale medier med udgangspunkt i pædagogiske og fagdidaktiske overvejelser.
- kunne fremstille og bearbejde undervisningsmaterialer ved brug af de elektroniske medier.
- kunne vurdere elevernes digitale arbejde samt IT-faglige aktivitet og kompetenceudvikling.
- kunne anvende interaktive tavler og tilhørende software.

- kunne kommunikere digitalt med elever og kolleger.
- turde eksperimentere med IT i undervisningen.

1.3 Hardware, software og services

Gammel Hellerup Gymnasiums ambition er at tilbyde de bedst mulige og professionelle vilkår for en IT-baseret undervisning. Disse rammer skal muliggøre og inspirere til højnelse af læring og elevernes IT-kompetencer, hvor den enkelte lærer kan udnytte mulighederne på den måde, der giver bedst mening for dennes undervisningspraksis.

Hovedpunkterne i forhold til disse rammevilkår på GHG er:

- at sikre opdateret teknisk udstyr på skolen og til lærerne.
- at etablere og videreudvikle fælles IT-platforme, programmer og en procedure for test og anskaffelse af nyt software og udstyr.
- at inspirere lærerkollegiet via efteruddannelse, hjælp fra IT-kyndige lærere og vidensdeling i faggrupper m.m.