

# Nyborg Gymnasiums it-strategi

2019-2022

## FOKUSOMRÅDER

---

På Nyborg Gymnasium er der følgende strategiske fokusområder på IT-området frem til 2022. Det er disse områder, der vil blive prioriteret. Da udviklingen på IT-området går stærkt, og der ofte opstår uforudsete muligheder, kan strategien blive justeret undervejs. Den revideres i slutningen af hvert skoleår.

Nye tiltag:

- 1 Digitaliseringskompetencer
- 2 Microsoft Teams

Områder med fortsat fokus:

- 3 Digital dannelse
- 4 Fortsat implementering af øget datasikkerhed
- 5 Virtuel undervisning
- 6 Forankring af Makerspace
- 7 E-sport som afterschool aktivitet

## 1 DIGITALISERINGSKOMPETENCER

---

I Gymnasieloven §29 stilles der krav om at eleverne skal opnå kompetencer inden for 5 områder: skriftlighed, karriere, innovation, internationalisering og digitalisering. På Nyborg Gymnasium er der lavet en plan for disse områder, og planen for digitaliseringskompetencerne skal udfoldes i 2019/20.

Der er krav om følgende digitaliseringskompetencer: Eleverne skal lære

- At anlægge et kritisk blik på digitale medier
- At indgå i digitale fællesskaber
- At søge information og forholde sig kildekritisk, når de søger viden gennem digitale medier
- At arbejde med skabelsen af digitale produkter

Planen indeholder de forskellige fags bidrag til progressionen i kompetencerne på alle uddannelser.

Der er indsatser som både sigter mod innovationskompetencerne og digitaliseringskompetencerne. Fx arbejdes der både med innovations- og digitaliseringskompetencerne i MakerSpace, og der afholdes Hour of Code for alle 1.års-elever i december.

## 2 IMPLEMENTERING AF MICROSOFT TEAMS

---

I skoleåret 2017/18 blev OneNote introduceret som fælles platform. Det fokus skal fastholdes med

- OneNote Workshops i 2019/20
- Opfølgning med særlig hjælp til kollegaer der har udfordringer med brug af OneNote

Der har været hastighedsproblemer med SharePoint og IT-center Fyns anbefaling er at vi skifter til Microsoft teams. Derfor lukkes der ned for UMS-modulet der sørger for automatisk opretning af klassenotesbøger. I stedet oprettes teams via robot fra Lectio-eksport og sekretær får til opgave manuelt at lave justeringer i løbet af året. I det første år bruges teams kun til at holde klassenotesbogen, så lærerne og eleverne ikke oplever forskel. Udvalgte faggrupper og lærere vil dog køre forsøg med mere udbredt brug af temas i løbet af skoleåret.

I Skoleåret 2020/21 er der planlagt en større udrulning af Microsoft teams med følgende aktiviteter:

- Kursus for lærerne
- Teams-modul i IT-introduktion for nye elever
- Overførsel af SharePoint site til teams

Hvis ellers evalueringen fra 2019/20 er positiv.

### 3 DIGITAL DANNELSE

---

Skolelivet på NG foregår, som resten af samfundet, i en digitaliseret virkelighed. Det er undtagelsen at se en elev uden en mobiltelefon og skolen forventer at eleverne medbringer en bærbar computer til brug i undervisningen. Det giver fantastiske muligheder, men også situationer der kræver kritisk stillingtagen. Arbejdet med digital dannelse på NG foregår i to retninger:

1. Eleverne skal lære at udnytte relevante digitale muligheder når der arbejdes med at lære nyt i fagene. Se mere [her](#).
2. Eleverne skal opnå viden om, og reflekteret stillingtagen til
  - Beskyttelse af private digitale data
  - Bevidsthed om digitale fodspor
  - Hacking af it-systemer
  - Mobning på sociale medier
  - Ulovlig deling af nøgenbilleder
  - Overdreven/uhensigtsmæssig mobilbrug/computerbrug

Frem til 2021 sættes der særligt fokus på klasseteamets arbejde med elevernes digitale dannelse. Det skal bl.a. ske via en temadag om digital dannelse, justering af IT-introduktionen og udvikling af emner/moduler som klassekoordinatoren kan tage op med en klasse.

#### Klasseledelse

Den bærbare computer giver mange muligheder i undervisningen, men der følger en række uheldige bivirkninger med. Eleverne har svært ved at styre den ubegrænsede adgang til multimedie- underholdning, og lærerne har svært ved at kontrollere og gribe ind overfor det. Dokumentation for dette problem findes bl.a. i Dorthe Aagards ph.d.

På Nyborg Gymnasium er det synspunktet at computerne er et uundværligt værktøj. De digitale kompetencer som eleverne opnår gennem det faglige arbejde med computerne vil helt sikkert komme

dem til gode, når de skal videre i deres uddannelses- og arbejdsliv, hvor computeren er et indgroet arbejdsredskab. Det er derfor ikke et alternativ helt at udelukke computerne.

De negative effekter som computerne har på elevernes læring skal bekæmpes med god klasseledelse.

- I forbindelse med nye elevers introduktion afholdes et studiemodul af klassekoordinatoren, der har til hensigt at gøre eleverne opmærksom på problemet og dets konsekvenser for deres læring. Der foreligger plan for et fast modul der præsenterer forskningen.

Mulige fælles regler som kan diskuteres på temadag:

- Alle mobiltelefoner skal placeres i holder ved timens start.
- Alle mobiltelefoner pakkes væk ved timens start
- Mobiltelefoner konfiskeres hvis de ses i undervisningen. Tilbageleveres ved timens slutning.
- Computere lukkes helt ned i starten af hver time
- Der skal jævnligt være computerfri moduler
- Analog dag. Fælles dag på hele skolen hvor der ikke må bruges computere, elektroniske tavler, mobiltelefoner.
- Konsekvens er helt central. Eleverne vil konstant afprøve reglerne.

## 4 DATASIKKERHED

---

I forbindelse med EU's persondataforordning, der trådte i kraft maj 2018, skete der en række tiltag for at opfylde lovgivningen. Dette skal følges op.

- Awareness træning af medarbejdere. Der er bestilt e-læringskursus ved CyberPilot, som består af små moduler af 5 min varighed, som medarbejderne skal tage et af hver uge via ugebrev.
- Udarbejdelse/opdatering af datasikkerhedshåndbog
- Fortsat etablering af databehandleraftaler med alle leverandører
- Sikring af o365 via multifaktorvalidering (IT-center Fyn)

## 5 VIRTUEL UNDERVISNING

---

I bekendtgørelsen om de gymnasiale uddannelser §2 og §30 fastsættes at op til 20% af undervisningen kan anvendes til virtuel undervisning.

I løbet af skoleåret 2019/20 skal der fremlægges en definition af hvad der forstås som virtuel undervisning på NG samt hvilke krav der stilles til virtuel undervisning.

Begrebet 'Arbejd selv' skal udfases og helt erstattes af 'Virtuel undervisning'.

## 6 FORANKRING AF MAKERSPACE

---

I forbindelse med projektet 'Campus bygger bro' er der blevet etableret et designlokale der også fungerer som skolens makerspace. Det kan bruges af elever som frivillig aktivitet, lærere i undervisningen og samarbejdspartnere i lokalområdet i forbindelse med diverse arrangementer. Makerspace er desuden en hjælp til de lærere, der vil inddrage teknologi i undervisningen, men har brug for støtte fra en co-pilot.

I forbindelse med at 'Campus bygger bro' stopper, skal Makerspace forankres i skolens organisation. Forankringen består af flere indsatser:

- Makerspace holder åbent hver 14. dag kl. 14-17 som afterschool aktivitet. Der er bl.a. fokus på kodning, spildesign, 3D print, brug af laserskærere, skolens maskot-robot, apps og webdesign. Mu, MHM og HH er ansvarlige for aktiviteterne der foregår i designlokalet.
- Elever inddrages aktivt i driften af Makerspace og er medansvarlige for at tydeliggøre mulighederne for skolens elever på fælles samlinger.
- Udvikling af aktiviteter i makerspace der støtter op omkring kernestof i matematikfaget.
- Samarbejde med fysiklærere om brug af mikroprocessorer i fysikundervisningen.
- Særligt fokus på samarbejde med billedkunst, Visual Arts og design. Disse fag har især brugt faciliteterne i Makerspace og har integreret brugen af 3D print, t-shirt design og produktion af emner på laserskærere i undervisningen. Hvis det er muligt, skal Makerspace holde åbent når disse fag har undervisning.
- Samarbejde med Nyborg Bibliotek om workshops til Nyborg kulturnat.
- Mindst en årlig workshop med aktiviteter for elever på kostskolen.
- Arrangementet "Hour of Code" afholdes for alle 1.års-elever i starten af december. Til dette arrangement inddrages skolens informatik-elever så vidt det er muligt.

## 7 E-SPORT

---

Der er indgået aftale med ungdomsskolen om at de må bruge vores faciliteter. Der oprettes tilbudsfag for 10. Klassesfag. Vi udvikler selv koncept for e-sport som afterschool aktivitet.