



# FAU 4.4.22

Tåsen skole

# Byrådets forslag til budsjett 2022



**Byrådets visjon er en grønnere, varmere og skapende by med plass til alle.**

## **Oppvekst og kunnskap:**

*«I Oslo skal alle barn og unge ha en trygg og inkluderende oppvekst med like muligheter. Familiene skal få god støtte og hjelp, så raskt og ubyråkratisk som mulig. Barn og unge skal oppleve at hjelpe-systemene er nyttige, trygge og samarbeidende. Oslobarnehagen og Osloskolen skal ha høye ambisjoner og forventninger til den enkeltes faglige og sosiale utvikling, og motivere til lek, læring, nysgjerrighet, engasjement og kreativitet. Barn og unge skal oppmuntres til å delta i utvikling av et demokratisk og bærekraftig samfunn.»*



## Elev Lærling



Alle elever skal ha grunnleggende lese-, skrive- og regneferdigheter tidlig i skoleløpet

Elevenes grunnleggende ferdigheter, kompetanse i fag og evne til å skape, gå i dybden, tenke kritisk, utforskende, etisk og bærekraftig på tvers av fag skal utvikles gjennom hele skoleløpet

Flere elever og lærlinger skal fullføre og bestå videregående opplæring og være godt forberedt til høyere utdanning og arbeidsliv

Elever og lærlinger skal ha et trygt og inkluderende læringsmiljø som fremmer helse, trivsel og læring, og som er fritt for mobbing, vold og overgrep

## Kvalitets- utvikling



Osloskolen skal ha høye ambisjoner og forventninger til den enkelte elev for å sikre faglig progresjon og sosial utvikling

Aktivitetsskolen skal bidra til å styrke elevenes motivasjon, mestringfølelse, norskspråklige ferdigheter og læring gjennom økt deltakelse og kvalitet i AKS

Osloskolens ledelse skal ha høy grad av gjennomføringsevne og resultatorientering. Tillitsbasert styring og ledelse og økt veiledningsstøtte til skolene, skal sikre utvikling og forbedring

Osloskolen skal samarbeide med sektorer som bydeler, etater og frivillige organisasjoner om et felles ansvar for elevenes helse, trivsel og læring

## Kompetanse- utvikling



Elever og lærlinger skal møte medarbeidere med høy kompetanse og tid til å følge opp den enkelte

Osloskolen skal ha en yrings- og tillitskultur som sikrer lokal forankring og medvirkning fra elever, ansatte, tillitsvalgte og foresatte

Osloskolen skal bygge sitt utviklingsarbeid på et bredt kunnskapsgrunnlag og videreutvikle profesjonsfellesskapet

Osloskolen skal kjennetegnes ved trygge og varme skoler med forankring i kunnskapsgrunnlaget til Barnehjernet og Mitt Liv

## Ressurser



Osloskolen skal arbeide kontinuerlig med kvalitetsforbedring for å sikre effektiv ressursutnyttelse

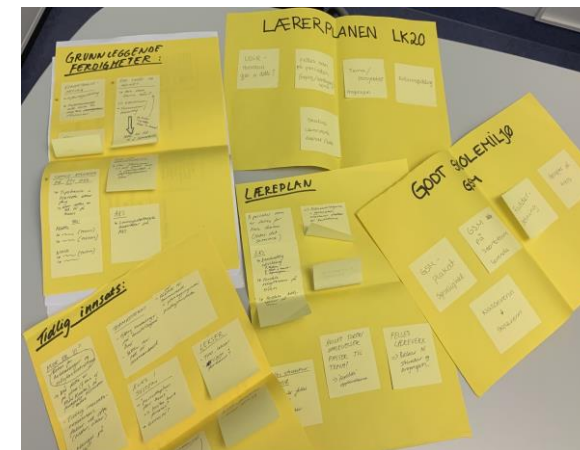
Osloskolen skal rekruttere og beholde høyt kvalifisert personale

Skole- og opplæringskapasiteten skal møte forventet vekst i antall elever og lærlinger og bidra til et trygt og godt læringsmiljø

Osloskolen skal ha digitale løsninger som er enkle, mer tilgjengelige og læringsfremmende

# Hovedpunktene

1. Grunnleggende ferdigheter
2. Tidlig innsats
3. Læringsmiljø: Elever og lærlinger skal ha et trygt og inkluderende læringsmiljø som fremmer helse, trivsel og læring, og som er fritt for mobbing, vold og overgrep
4. Læreplanverket: Elevenes evne til å skape, gå i dybden, tenke kritisk, utforskende, etisk og bærekraftig på tvers av fag skal utvikles gjennom hele skoleløpet



# Innsatser og tiltak

- ▶ Helhetlige planer for skolen – 5 periodeplaner, alle fag
- ▶ Lese-skrive plan
- ▶ Helhetlig plan for nettvett og kodeplan
- ▶ Helhetlig plan for godt skolemiljø
  - Alle planene integreres i periodeplanene på de ulike trinnene.

Alle elever skal ha grunnleggende lese-, skrive- og regneferdigheter tidlig i skolelopet



# LK20, innkjøp av lærebøker, digitale bøker

## Lærernorm

- Fysiske bøker
- Digitale bøker
- Konkretiseringsmateriell
- Lisenser til lærerik bruk av IKT
- Lærernorm



# Læreplaner, digitale ferdigheter og gode læringsprosesser

- ▶ Vi skal ruste barn og unge for en fremtid vi ikke helt vet hva er ennå – men vi vet det er en rask digital utvikling
- ▶ Digitale ferdigheter er en av de fem grunnleggende ferdighetene i alle fag i læreplanene
- ▶
- ▶ Læreplanene har vekt på digitale ferdigheter og teknologi i fagene
- ▶ Kunnskap om gode læringsprosesser og god praksis i bruk av teknologi i skolen må ses i sammenheng



# Hva er digitale ferdigheter?

Digitale ferdigheter i læreplanene handler om disse områdene:

- ▶ Bruke og forstå
- ▶ Finne og behandle
- ▶ Produsere og bearbeide
- ▶ Kommunisere og samhandle
- ▶ Utøve digital dømmekraft

Alle fag har ansvar for de grunnleggende ferdighetene, men i ulik grad i ulike fag

Samfunnsfag får et særskilt ansvar for innlæring av digitale ferdigheter, spesielt med tanke på kildevurdering, kildekritikk





# Digitale ferdigheter i samfunnsfag:

## Digitale ferdigheter i samfunnsfag:

- ▶ Samfunnsfag har eit særleg ansvar for at elevane utviklar digitalt medborgarskap. Digitale ferdigheiter i samfunnsfag inneber å kunne bruke digitale verktøy til å finne, behandle og navigere i digitale kjelder, utøve digital kjeldekritikk og velje ut relevant informasjon. Det handlar òg om å kunne kommunisere, samarbeide og skape digitale produkt og om å følgje reglar og normer for nettbasert kommunikasjon, personvern og opphavsrett. Ferdigheita inneber óg å vareta informasjons- og datasikkerheit.
- ▶ Utviklinga av digitale ferdigheiter går frå å utforske og bruke digitale ressursar, til å søkje og velje informasjon sjølvstendig og til å vise god digital dømmekraft når ein vel informasjon, bruker digitale ressursar og kommuniserer digitalt.

# Eksempler på digitale ferdigheter i kompetansemål i samfunnsfag:

## Etter 2. trinn:

- › samtale om korleis ulike kjelder, inkludert kart, kan gi informasjon om samfunnsfaglege spørsmål
- › samtale om moglegheiter og utfordringar ved digital samhandling

## Etter 4. trinn:

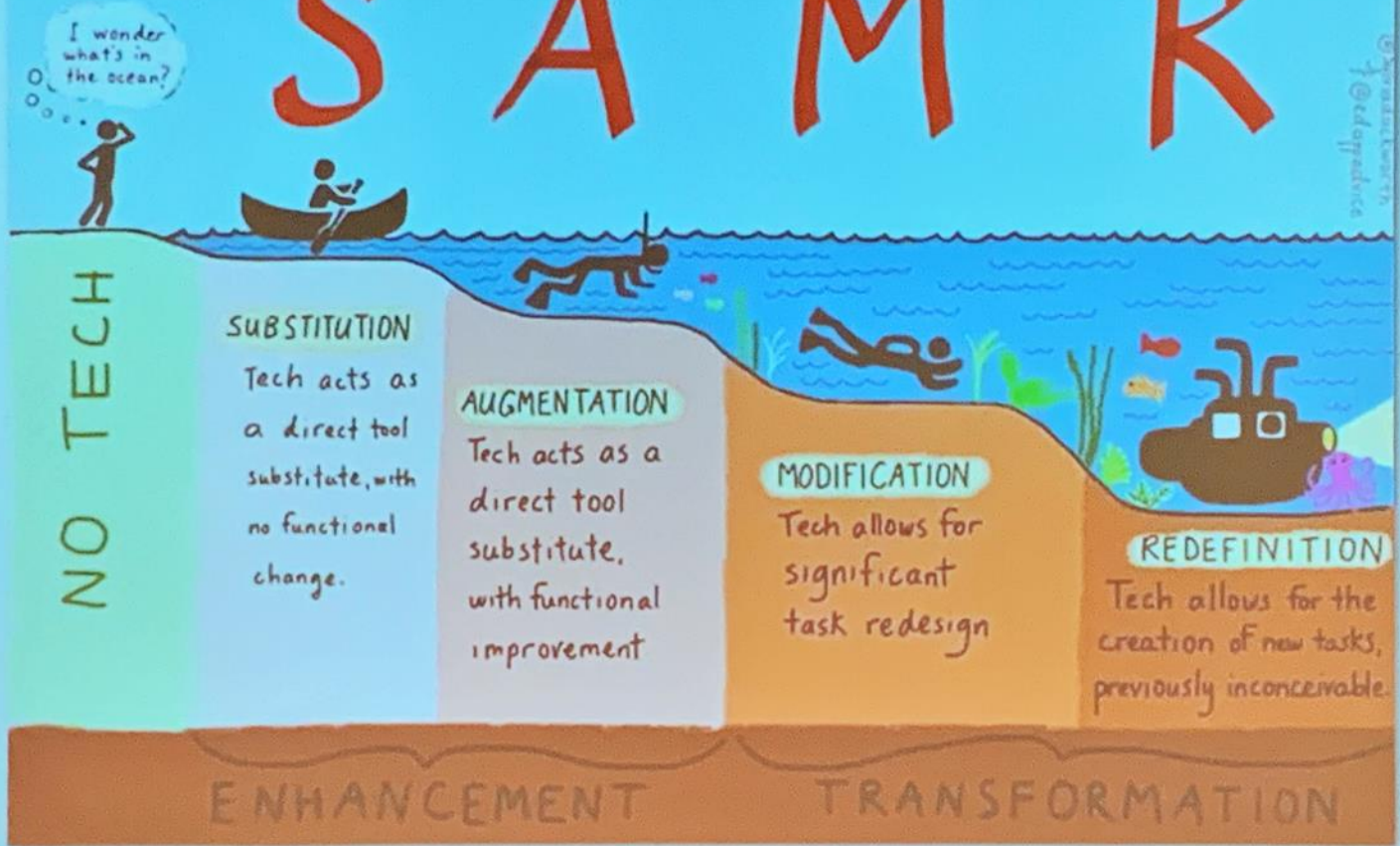
- › utforske og presentere samfunnsfaglege spørsmål, søkje etter informasjon i ulike kjelder og vurdere kor nyttig informasjonen er til å belyse spørsmåla
- › samtale om reglar og normer for personvern, deling og beskyttelse av informasjon og om kva det vil seie å bruke dømmekraft i digital samhandling

## Etter 7. trinn:

- › gjennomføre ei samfunnsfagleg undersøking og presentere resultatata ved hjelp av eigna digitale verktøy
- › reflektere over korleis ein sjølv og andre deltek i digital samhandling, og drøfte kva det vil seie å bruke dømmekraft sett i lys av reglar, normer og grenser

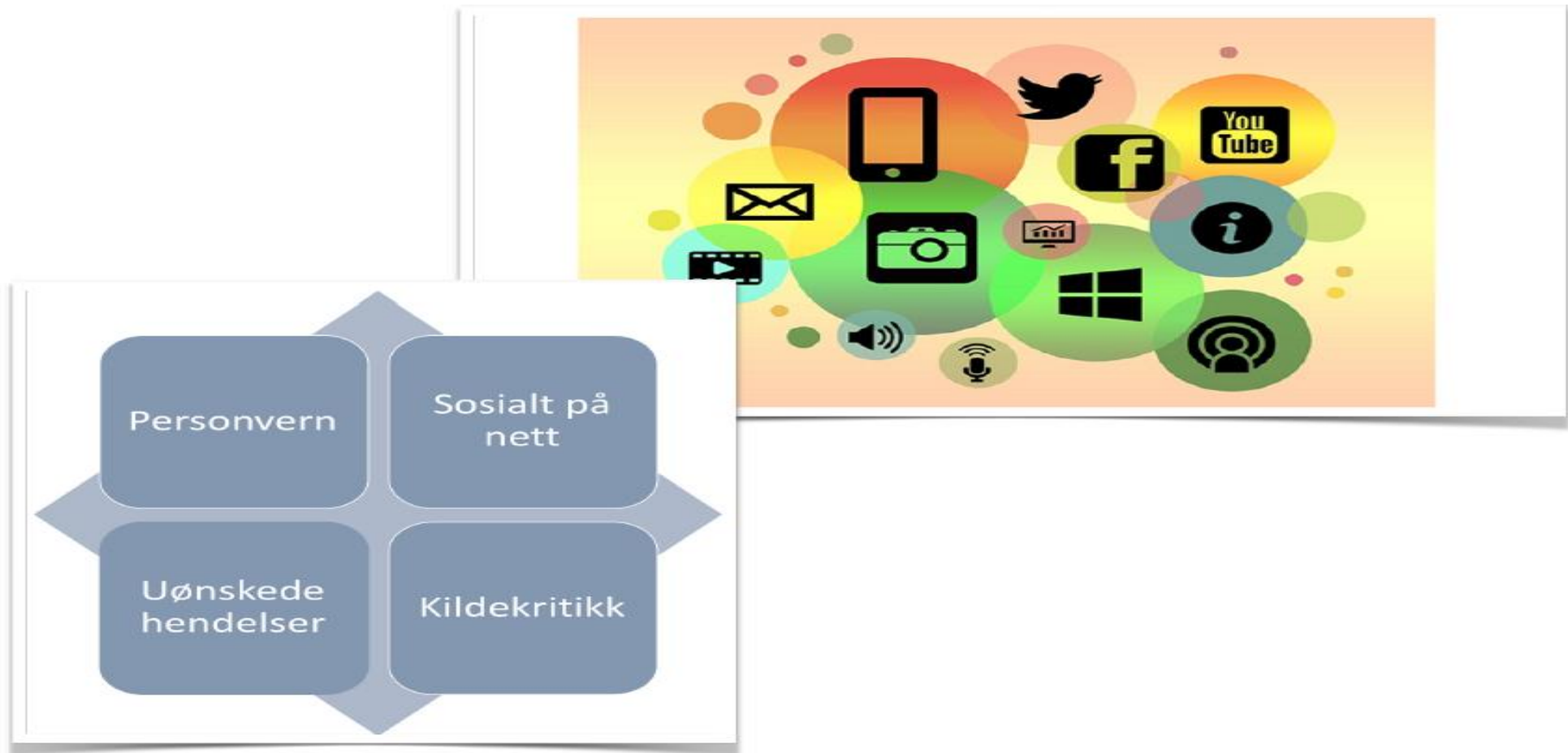
# The SAMR Model for Technology Integration

# SAMR



# Nettvett

## - Tåsen skole



# Koding på ulike trinn (problemløsning)

- ▶ 1.Trinn - Hei Ruby
- ▶ 2.Trinn - Robotbyen
- ▶ 3.Trinn - Tynker
- ▶ 4.Trinn - Scratch (temaet Geometriske figurer i matematikk)
- ▶ 5.Trinn - Bit:Bot / Swift
- ▶ 6.Trinn - MicroBit (temaet Elektrisitet i naturfag)
- ▶ 7.Trinn - Sphero (temaet sirkulasjonssystemet i naturfag)
- ▶
- ▶ I store deler av kodeoppleggene er det også fokus på **Trådløs koding** - koding gjennom lek, uten det tekniske.