



Grimstad



## **Den digitale barnehage - og skolehverdagen**

Strategiplan 2025-2030

Vedtatt i kommunestyret 24.09.2025

## Innhold

|                                                                                           |    |
|-------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 1. Sammendrag.....                                                                        | 3  |
| 2. Innledning.....                                                                        | 4  |
| 2.1 Bakgrunn og formål.....                                                               | 4  |
| 2.2 Ny nasjonal digitaliseringsstrategi (2024-2030).....                                  | 4  |
| 2.3 Strategi for digital kompetanse og infrastruktur i barnehage og skole (2023-2030) ... | 5  |
| 2.4 Det digital (i) livet (NOU 2024:20).....                                              | 5  |
| 3. Målsettinger for denne planen .....                                                    | 6  |
| 3.1 Sammendrag av kommuneplanens samfunnsdel.....                                         | 6  |
| 3.2 FNs bærekrafts mål .....                                                              | 7  |
| 4. Begrepsavklaringer .....                                                               | 7  |
| 4.1 Digital kompetanse og digitalisering i barnehage og skole .....                       | 7  |
| 4.2 Kompetanser for en digital medborger .....                                            | 8  |
| 5. Situasjonsbeskrivelse .....                                                            | 10 |
| 5.1 Overblikk av dagens situasjon i Grimstad.....                                         | 10 |
| 5.1.1 Tilgjengelighet på utstyr (enheter) i skole og barnehage .....                      | 10 |
| 5.1.2 Infrastruktur og brukerstøtte .....                                                 | 10 |
| 5.1.3 Sikkerhet og personvern.....                                                        | 11 |
| 5.1.4 Beskyttelse mot skadelig innhold på nett .....                                      | 11 |
| 5.1.5 Behov for økt kompetanse.....                                                       | 12 |
| 5.2 Nøkkelutfordringen knyttet til mål og strategier i samfunnsdelen .....                | 13 |
| 6. Målsettinger.....                                                                      | 14 |
| 6.1 Informasjon knyttet til målene. (Hva, hvorfor og hvordan) .....                       | 15 |
| 6.2 Videreutdanningstilbud .....                                                          | 16 |
| 6.2.1 Læreren profesjonsfaglige digitale kompetanse .....                                 | 17 |
| 6.2.2 Barnehagens digitale praksis .....                                                  | 18 |
| 6.2.3 Veilednings – og kompetansemateriell fra Utdanningsdirektoratet .....               | 19 |
| 6.3 Skole og barnehageeiers ansvar for kompetanseheving.....                              | 19 |
| 6.4 Barnehage og skolens ansvar når det gjelder kompetanseheving.....                     | 20 |
| 7. Oppfølging og evaluering.....                                                          | 20 |
| 7.1 Arbeidsprosess, politisk behandling og revisjon av IKT-planen .....                   | 20 |
| 8. Referanseliste: .....                                                                  | 20 |

# 1. Sammendrag<sup>1</sup>

**Innledning:** Planen fokuserer på å utvikle digital kompetanse hos barn og unge i Grimstad kommune, med mål om å forberede dem som aktive, kritiske og ansvarlige digitale medborgere. Samarbeid mellom barnehage, skole, hjem og lokalsamfunnet er sentralt.

## **Målsettinger:**

- Skape en helhetlig og inkluderende tilnærming til digital læring.
- Bruke digital teknologi som et supplement i barnehagen for å støtte barns helhetlige utvikling.
- Sikre at alle elever får likeverdige muligheter til å tilegne seg digitale ferdigheter.

## **Nasjonale strategier:**

- Ny nasjonal digitaliseringsstrategi (2024-2030) som vektlegger digital kompetanse for alle aldersgrupper.
- Strategi for digital kompetanse og infrastruktur i barnehage og skole (2023-2030) som fremhever viktigheten av kunnskapsbasert og trygg bruk av teknologi.

## **Kompetanseheving:**

- Profesjonsfaglig digital kompetanse (PFDK) for lærere.
- Videreutdanningstilbud ved UiA for barnehageansatte.
- Veiledning og kompetansemateriell fra Utdanningsdirektoratet.

## **Infrastruktur og sikkerhet:**

- Tilgjengelighet på utstyr som nettbrett og bærbare PC-er.
- Fokus på sikkerhet og personvern, inkludert beskyttelse mot skadelig innhold på nett.

## **Utfordringer:**

- Behov for økt digital kompetanse blant elever og lærere.
- Balansere skjermtid og sikre en trygg digital oppvekst.
- Økonomiske begrensninger for oppdatering av utstyr.

## **Oppfølging og evaluering:**

- Regelmessig revisjon av strategiplanen.
- Samarbeid mellom ulike aktører for å sikre effektiv implementering.

---

<sup>1</sup> Sammendrag ble utarbeidet med støtte fra Microsoft Copilot for å sikre nøyaktighet og kvalitet

## 2. Innledning

I en stadig mer digitalisert verden er det viktig at barn og unge i Grimstad kommune utvikler sterk digital kompetanse. Denne planen tar sikte på å skape en helhetlig og inkluderende tilnærming til digital læring i barnehage og skole. Målet er å forberede barna og elevene som aktive, kritiske og ansvarlige digitale medborgere. For å oppnå dette vektlegges samarbeid mellom barnehage, skole, hjem og lokalsamfunnet, slik at alle barna og elevene får muligheter til å realisere sitt fulle potensial.

I barnehagene er målet å skape et miljø der digital teknologi brukes på en måte som er til det beste for barna, og som støtter deres helhetlige utvikling gjennom lek og aktivitet. Bruk av digital teknologi i barnehagen skal ikke overta, men være en supplerende arbeidsmåte for personale i pedagogiske aktiviteter.

I skolene er målet å lage en god skole for alle, hvor elevene får mest mulig ut av skolehverdagen. Læreplanen skal gi likeverdige muligheter for å tilegne seg digitale ferdigheter, parallelt med grunnleggende ferdigheter som lesing, regning, skriving og muntlige ferdigheter. Læringsteknologi vil bli brukt for å møte individuelle elevbehov, og det digitale læringsmiljøet skal fremme variasjon og elevaktiv læring.

Kompetanseheving av ansatte er avgjørende for effektiv bruk av teknologi i læringssituasjoner. Det understrekes at læringsteknologi alene ikke skaper gode læringsopplevelser. Det er kombinasjonen av digitale verktøy, kompetente lærere og godt innhold som gir de ønskede resultater. Planen fokuserer på å skape en trygg og ansvarlig digital barnehage- og skolehverdag, som styrker barns og elevers læring, kreativitet og digitale kompetanse innen etiske rammer.

---

### 2.1 Bakgrunn og formål

En inkluderende og kunnskapsbasert digital barnehage- og skolehverdag som utnytter teknologiens muligheter til å styrke barns og elevers læring, kreativitet og digitale kompetanse, samtidig som den sikrer trygge, ansvarlige og etiske rammer for alle.

---

### 2.2 Ny nasjonal digitaliseringsstrategi (2024-2030)

Stortingsmeldingen om fremtidens digitale Norge (2024-2030) legger vekt på viktigheten av digital kompetanse for alle aldersgrupper og i alle faser av livet.

*Regjeringen vil frem mot 2030 sikre at alle får ta del i digitaliseringen. Vi skal styrke innsatsen for å øke den digitale kompetansen hos de gruppene som opplever digitale barrierer og digitalt utenforskap. Vi skal sørge for at alle har et tilbud om en elektronisk identitet. Vi skal styrke befolkningens motstandskraft mot digital desinformasjon. Barn og unge skal sikres en trygg digital oppvekst. Vi skal sørge for god balanse mellom det digitale og analoge i barnehage, skole og i barn og unges fritid.<sup>2</sup>*

---

<sup>2</sup> [Fremtidens digitale Norge, Nasjonal digitaliseringsstrategi 2024–2030](#) s. 82

## 2.3 Strategi for digital kompetanse og infrastruktur i barnehage og skole (2023-2030)

I den nasjonale strategien for digital kompetanse og infrastruktur i barnehage og skole, fremheves det at digital kompetanse er viktig for elevenes utvikling og at skolen må legge til rette for kunnskapsbasert, inkluderende og trygg bruk av teknologi, som ivaretar personvern. Skolen skal motvirke digitalt utenforskap og sikre at alle elever får tilstrekkelig kompetanse. Lærere trenger profesjonsfaglig digital kompetanse, og skoleeiere har ansvar for kompetanseutvikling. Strategien tar også opp utfordringer og muligheter knyttet til kunstig intelligens (KI) i skolen og understreker viktigheten av etisk refleksjon og personvern.

Barnehagens digitale praksis skal være allsidig, støtte barns lek og læring, og være pedagogisk begrunnet. Ansatte trenger digital kompetanse, og det må være god dialog med foreldre og foresatte. Ansvarlig bruk av teknologi, i tråd med helsemyndighetenes anbefalinger, er viktig. Barnehager trenger støtte for å finne gode og sikre digitale løsninger.<sup>3</sup>

## 2.4 Det digital (i) livet (NOU 2024:20)

Rapporten «Det digitale (i) livet» bygger direkte på Strategi for digital kompetanse og infrastruktur i barnehage og skole (2023-2030). Begge dokumentene deler felles bekymringen for barns og unges digitale oppvekst og understreker behovet for en balansert tilnærming til digital teknologi. Rapporten kan forstås som en utdyping av strategien, med en dypere analyse av utfordringer og muligheter knyttet til skjermbruk.

Sammenhengen i rapporten «Det digitale (i) livet» og den nasjonale digitaliseringsstrategien, er tydelig på flere punkter. Både strategien og rapporten fremhever en trygg digital oppvekst, balansert bruk av teknologi, digital kompetanseheving for alle ansatte, og samarbeid mellom skole, barnehage og hjem. Rapporten utdyper disse punktene med en mer omfattende analyse av risikofaktorer, konkrete råd om skjermbruk, og anbefalinger for å styrke kommunikasjonen mellom aktørene.<sup>4</sup>

Rapporten «Det digital (i) livet» peker på utfordringer og mulige løsninger innen følgende områder.

**Mål:** Balansert, trygg og sunn digital oppvekst for alle.

**Utfordringer:** Økende skjermbruk øker bekymring for helse, velvære og læring. Pandemien forsterket dette, og avdekket mangel på kunnskap og ulik tilgang på digitale ressurser.

**Løsninger:** Strategien må sette søkelys på:

- **Regulering:** Alderstilpassede plattformer, foreldrekontroll, og regulering av avhengighetsskapende design.
- **Kompetanse:** Utvikling av digital kompetanse hos alle involverte (barn, unge, lærere, foreldre og ansatte). Tydelige rammer for kompetanseheving.
- **Balance:** Innlemme skjermbruk i en aktiv og mangfoldig hverdag. Forebygge overdreven bruk, særlig på kveldstid. Fremme fysisk aktivitet, lek og samvær.
- **Inkludering:** Universell utforming, og beskyttelse mot skadelig innhold.
- **Ressurser:** Måltrettet satsing på forskning, kompetanseutvikling og ressursallokering. Nasjonalt samarbeid er avgjørende.

<sup>3</sup> [Strategi for digital kompetanse og infrastruktur i barnehage og skole 2023-2030](#)

<sup>4</sup> [Det digitale \(i\) livet, Balansert oppvekst i skjermenes tid](#)

### 3. Målsettinger for denne planen

Strategien for digital kompetanse og infrastruktur i skole og barnehage har som overordnet mål å skape en helhetlig, bærekraftig og rettferdig tilnærming til digital integrering. Det skal bidra til å sikre positiv innvirkning på både barns og elevers læring og velvære. Målet oppnås gjennom:

- **Utvikling av digital kompetanse:** Både elever og barnehagebarn skal utvikle digital kompetanse, med søkelys på kreativitet, lek og læring i trygge og inkluderende miljøer. Pedagogisk personale i både skole og barnehage skal ha nødvendig digital kompetanse for å innlemme teknologi effektivt og pedagogisk, i tråd med læreplan/rammeplan. Dette inkluderer forståelse av pedagogiske anvendelser, universell utforming, og etiske og juridiske rammer.
- **Likeverdig tilgang tilpasset alder:** Alle elever og barnehagebarn skal ha lik tilgang til digitale ressurser av høy kvalitet og som er tilpasset alder og kontekst.
- **God digital praksis:** Ledelse i både skole og barnehage skal fremme god digital praksis, prioritere digital kompetanseheving blant ansatte og ivareta en kultur for personvern og kommunikasjon med foreldre.
- **Styring og samarbeid:** Skole- og barnehageeiere har ansvaret for å sikre nødvendig infrastruktur og systemer, overholde lover og regler og samarbeide med andre aktører for å implementere strategien effektivt. Dette omfatter også kontinuerlig tilpasning til den teknologiske utviklingen.

Kort sagt, strategien sikrer at både skole og barnehage implementerer digital teknologi på en kunnskapsbasert, ansvarlig, og inkluderende måte for å stimulere til lek, læring og utvikling for alle.

#### 3.1 Sammendrag av kommuneplanens samfunnsdel

I samfunnsdelen i kommuneplanen i Grimstad kommune er det fire tydelige satsingsområder med tilhørende overordnede mål og strategier. Livsmestring og kompetansemiljøer er to viktige prioriteringer, som kan lenkes til denne planen. Det innebærer blant annet en helhetlig tilnærming som ivaretar alle innbyggers behov gjennom livet, fra tidlig innsats for barn og unge til støtte for eldre og personer med spesielle behov. Et trygt og inkluderende samfunn oppnås gjennom et mangfold av tjenester, ny teknologi og tverrfaglig samarbeid. Samtidig satses det på å styrke næringslivet og utvikle Grimstad til en attraktiv kompetanseby gjennom samarbeid og samskapning mellom utdanningsinstitusjoner, kommune og næringslivet. Målet er et bærekraftig og inkluderende samfunn for alle.<sup>5</sup>

I kommunens plan for forebyggende arbeid – rettet mot barn og unge - vises det til fem overordnede mål som også sier noe om hvordan kommunen skal legge til rette for barn og unge skal kunne mestre livet. Noen av de overordnede strategiene her er blant annet å skape trygge barnehage – og skolemiljø, ha kompetente og tydelige medarbeidere med stor faglighet og bidra til holdningsskapende kampanjer i hensiktsmessige kanaler.<sup>6</sup>

<sup>5</sup> <https://www.grimstad.kommune.no/f/p1/ibcda503b-5c86-4f4e-85b3-0a41d7f088a9/samfunnsdelen-v4.pdf>

<sup>6</sup> [kommunens-plan-for-forebyggende-arbeid-revidert-111224.pdf](https://www.grimstad.kommune.no/f/p1/ibcda503b-5c86-4f4e-85b3-0a41d7f088a9/kommunens-plan-for-forebyggende-arbeid-revidert-111224.pdf)

## 3.2 FNs bærekrafts mål

Det er til sammen 17 mål i FNs bærekrafts mål. Målene handler om vekst og velstand menneskers helse og utdanning, miljø og klima, fred, trygghet og samarbeid. Dette har blitt tatt hensyn til i strategiplanen.<sup>7</sup>

## 4. Begrepsavklaringer

### 4.1 Digital kompetanse og digitalisering i barnehage og skole

#### Digital kompetanse

Begrepet digital kompetanse handler om evnen til å bruke digitale verktøy og medier på en trygg, kritisk og kreativ måte. Det inkluderer kunnskap, ferdigheter og holdninger. Elevene må lære å utføre oppgaver, kommunisere og hente inn og bearbeide informasjon. I tillegg er det viktig å utvikle digital dømmekraft, som betyr å forstå personvern, kildekritikk og informasjonssikkerhet.

**Digital dømmekraft** refererer til evnen til å vurdere påliteligheten av informasjon på nettet, beskytte personlig informasjon, forstå etiske problemstillinger, og kommunisere ansvarlig på sosiale medier.

**ICILS 2023-undersøkelsen** viser at norske elever har varierende evne til å skille mellom troverdige og mindre troverdige kilder, noe som krever økt fokus på kritisk tenkning og kildevurdering.

Når det gjelder **personvern og sikkerhet**, har elever en grunnleggende forståelse, men trenger mer opplæring i å beskytte personlig informasjon og unngå nettbaserte trusler.

**Etiske problemstillinger** inkluderer opphavsrett og nettvett, hvor det er rom for forbedring i å forstå og anvende etiske retningslinjer.

**Sosiale medier** er utbredt blant elever, men bevisstheten rundt konsekvensene av deres digitale fotavtrykk varierer, og mange trenger bedre veiledning i ansvarlig og respektfull kommunikasjon på nettet.

Samlet sett viser undersøkelsen at norske elever har en viss forståelse av digital dømmekraft, men det er betydelige utfordringer som må adresseres. Økt fokus på kritisk tenkning, personvern, etikk og ansvarlig nettbruk kan styrke elevenes digitale dømmekraft og forberede dem på en digitalisert verden.

**LK20:** Læreplanverket for Kunnskapsløftet 2020, som definerer mål og innhold for opplæringen i grunnskolen og videregående opplæring.

#### Grunnleggende ferdigheter

- **Lesing:** Evnen til å forstå og tolke tekst.
- **Skriving:** Evnen til å uttrykke seg skriftlig.
- **Regning:** Evnen til å bruke matematiske begreper og metoder.

---

<sup>7</sup> [FNs bærekraftsmål](#)

**Muntlige ferdigheter:** Evnen til å uttrykke seg muntlig og kommunisere effektivt.

### Faglig kompetanse

- **Faglig forståelse:** Evnen til å forstå og anvende kunnskap innenfor et fagområde.
- **Identitet og sosiale relasjoner:** Utviklingen av elevenes selvforståelse og evne til å samhandle med andre.

### Barnehagens digitale praksis

- **Lek, kreativitet og læring:** Bruk av digitale verktøy for å støtte barns lek, kreativitet og læring.
- **Pedagogisk arbeid:** Bruk av digitale verktøy i det pedagogiske arbeidet for å støtte barns læreprosesser.
- **Digital dømmekraft:** Evnen til å bruke digitale verktøy på en ansvarlig og etisk måte.
- **Etisk forståelse:** Utvikling av barns forståelse for etiske spørsmål knyttet til digitale medier.

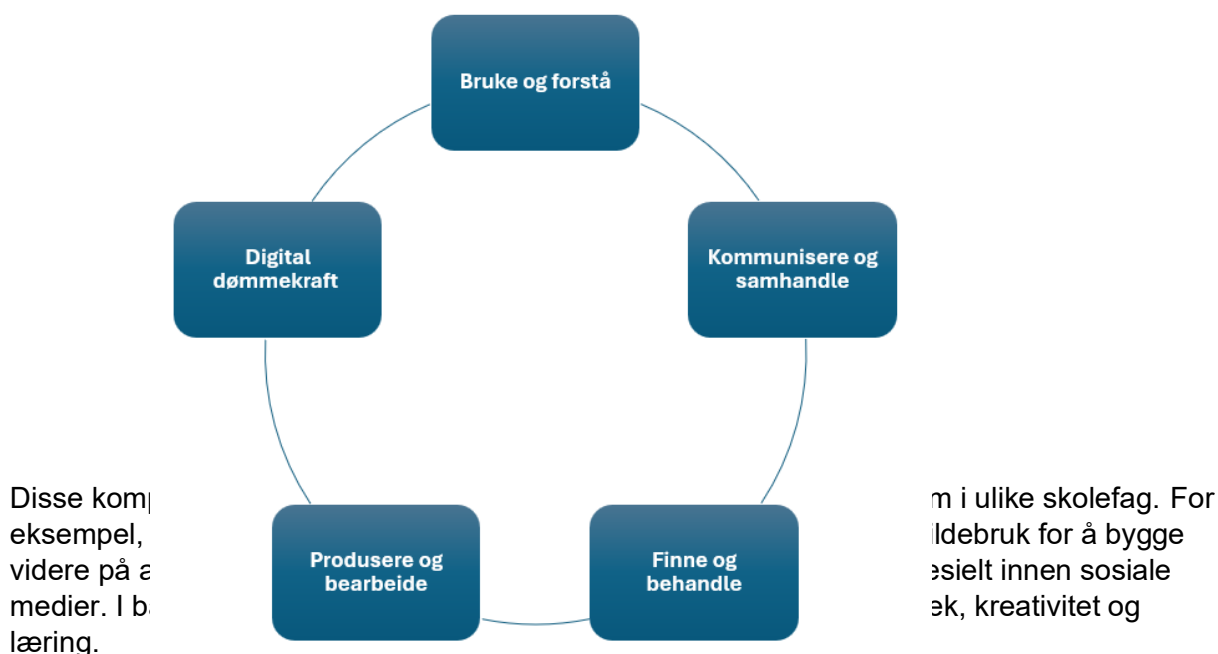
**Rammeplan for barnehage:** Forskriften til barnehageloven, som fastsetter utfyllende bestemmelser for barnehagens innhold og oppgaver.

**Handlingsplan (Elevens digitale kompetanse):** En plan utarbeidet av Grimstadskolen for å styrke elevenes digitale ferdigheter, basert på LK20.

## 4.2 Kompetanser for en digital medborger

### Den digitale medborger

For å lykkes i en digital verden må en digital medborger ha flere nøkkelkompetanser. I strategiplanen den digitale barnehage og skolehverdagen deler vi disse inn i fem områder som sammen beskriver digitalt medborgerskap:



I takt med økende bruk av kunstig intelligens (KI), må eleven også lære å bruke denne teknologien på en god måte, så det blir en del av alle kompetanseområder. De må etter hvert kunne lage eksempelvis tekster, bilder med KI, og stille relevante spørsmål for å kommunisere effektivt.

### **Bruke og forstå**

Å være en digital medborger innebærer også å kunne bruke digitale verktøy for å uttrykke seg kreativt. Barn og elever må lære seg å bruke og lære nye verktøy, være kreative og tenke utenfor boksen. Det er viktig at barn og elever respekterer opphavsrett og personvern i sitt arbeid. Denne kompetansen vil være en del av alle fag i skolen. I barnehage skal digitale verktøy bare støtte opp om barns læreprosesser. Der det er hensiktsmessig å bruke digitale verktøy skal personalet være aktiv sammen med barnet.

### **Kommunisere og samhandle**

For effektiv kommunikasjon på digitale plattformer må eleven ha kunnskap om hvordan ulike verktøy fungerer. De må kunne samarbeide i digitale prosjekter og kommunisere klart. Elevene bør alltid ta hensyn til personvern, både sitt eget og andres, når de deler informasjon.

Teknologi gir nye muligheter for kommunikasjon, og det er viktig at elevene lærer å bruke disse verktøyene korrekt. God digital dømmekraft hjelper dem til å ta bevisste valg om hvordan de fremstiller seg selv og sin kommunikasjon.

### **Finne og behandle**

God kildebruk handler om å kunne finne og vurdere informasjon kritisk. Med digitaliseringen har informasjonsflyten økt, noe som krever at elever utvikler ferdigheter i kritisk tenkning. De må kunne identifisere falske nyheter og manipulering. Det er viktig at elever lærer å referere korrekt til kilder og jobber med digital etikk.

### **Produsere og bearbeide**

I digitalt medborgerskap, er det viktig å fokusere på kreativitet og tekniske ferdigheter, samt forståelse for produksjonsprosessen. Kvalitetskontroll og etisk bruk av digitalt innhold er også sentrale aspekter. Samarbeid med andre er avgjørende for å skape og forbedre digitalt innhold.

Elever bør også være bevisste på mobbing og krenkelser på nettet og ha kunnskap om personvern og informasjonssikkerhet. Det er viktig at de lærer om ansvarlig atferd på nett.

### **Digital dømmekraft**

Digital dømmekraft innebærer kritisk tenkning for å vurdere informasjonens troverdighet, etisk bruk av teknologi med fokus på personvern og opphavsrett, og sikkerhet på nett for å beskytte seg selv og sine data. Det inkluderer også ansvarlig deling av informasjon og forståelse for hvordan man bygger og vedlikeholder en positiv digital identitet.<sup>8</sup>

Skolen spiller en viktig rolle i å utvikle elevenes digitale bevissthet gjennom ulike fag. Gjennom læring om informasjonssikkerhet og etiske spørsmål, vil elevene få bedre forståelse av hvordan teknologi påvirker dem og samfunnet. I denne forbindelsen er det blitt opprettet en trygg treningsarena for utprøving av KI i grunnskolen<sup>9</sup>

Barnehagen skal utøve digital dømmekraft og bidra til at barna utvikler en begynnende etisk forståelse knyttet til digitale medier, gjennom gode rollemodeller i barnehagen skal barna få erfaringer gjennom digitale uttrykksformer. De ansatte skal ha et bevisst forhold til

---

<sup>8</sup> [Utvikle elevenes digitale dømmekraft | udir.no](#)

<sup>9</sup> [KI Agderskolen](#)

informasjonssøk, opphavsrett, kildekritt og barnas personvern, samt vurdere relevans og egnethet og alltid delta i barnas mediebruk.

## 5. Situasjonsbeskrivelse

### 5.1 Overblikk av dagens situasjon i Grimstad

#### 5.1.1 Tilgjengelighet på utstyr (enheter) i skole og barnehage

I 2018 godkjente kommunestyret i Grimstad en strategi for teknologi i læring, som sikrer at alle elever får tilgang til digitale enheter, enten nettbrett eller bærbar PC. Disse enhetene skal brukes til skolearbeid, ikke som personlige enheter for fritidsbruk. Enhetene er i hovedsak fordelt slik: Nettbrett til alle elever på 1-7.trinn og bærbar PC-er på 8-10.trinn.

Alle bærbare PC-er og nettbrett levert ut i skole og barnehage er satt opp gjennom IKT-Agders system. Systemet er til for å administrere og beskytte alle bærbare PC-er og nettbrett som brukes av elever og ansatte.

Enheter i barnehage og skole er satt opp med like restriksjonene som IKT-Agder tilrettelegger i sin løsning. Dette betyr at vi er en del av et felles oppsett som gjelder for alle kommuner i IKT-Agder-samarbeidet som tilbyr bærbar PC og nettbrett til sine elever og barnehager. I denne løsningen er det også lagt til rette for tildeling av apper og tilpasninger differensiert barnehage og skole.

Nettbrett og bærbare PC-er i skolen er satt opp til personlig bruk noe som gjør at enhetene følger eleven gjennom skoleløpet uavhengig om eleven bytter skole innad i kommunen. Hver enkelt bruker som har nettbrett, har mulighet til å velge blant flere utvalgte apper fra en såkalt firmaportal. Elever på høyere trinn som får tildelt bærbar PC har i utgangspunktet likt oppsett med mulighet til nedlastning av godkjente programvarer til skolerette bruk i et eget programvaresenter. I barnehage er nettbrettet satt opp som fellesløsning. Nettbrett i barnehage er tilpasset for fellesbruk med mulighet for å bytte mellom brukere uten personlig oppsett. Alle kommunale barnehager har i dag lik mulighet for å få tilgang til nettbrett med tilpassede apper og oppsett.

Det er gjort lokale tilpasninger på nettbrettene i Grimstad med et sett basisapper i skole og tilpassede apper til bruk i barnehage. Alle apper som er gjort tilgjengelig for barnehage og skole er kontrollert og godkjent av oppvekstsektoren med tanke på GDPR og personvern.

I skolen har det også vært fokus på å komplementere læreverk med digitale læringsressurser. Dette for å utnytte teknologien for å ivareta de ulike behovene skolene ser, og gi mulighet for differensiering i opplæringen. Dette kan være med på å gjøre undervisningen mer tilpasset samfunnsutviklingen og de elevene som har behov for tilrettelagt opplæring. I barnehage har hovedfokuset på innholdet vært på utforsking, produksjon og bilde og film.

#### 5.1.2 Infrastruktur og brukerstøtte

Digitaliseringsstrategien fra Kunnskapsdepartementet understreker viktigheten av solid digital infrastruktur som grunnlag for et effektivt læringsmiljø. Elever og ansatte må ha tilgang

til tilstrekkelig og sikker IKT-infrastruktur, inkludert utstyr, nettverk og tjenester som støtter deres pedagogiske og administrative behov.

De senere årene har barnehagen og Grimstadskolen opplevd forbedringer med oppgradert nettverkskapasitet og raskere båndbredde. IKT Agder overvåker kapasitetsutnyttelsen av både linjer og trådløse nettverk, og sørger for at båndbredden økes etter behov i samarbeid med Grimstad kommune – og oppvekstsektoren.

Med økt bruk av digitale verktøy øker også behovet for god trådløs dekning og linjekapasitet. Barnehage og skole må ha gode tekniske løsninger for oppsett, vedlikehold og programvareutrudding, samt rask respons fra IKT Agder når utstyr feiler.

En av utfordringene flere skoler opplever er utskifting av utrangert AV-utstyr i klasserom, fellesrom og grupperom. Smartboard m/projektor, lydplanker må etter hvert byttes ut på flere lokasjoner og erstattes med mer moderne utstyr som smartskjerm eller annen visningsflate som er tilpasset formålet. Det er en kostnad knyttet til denne utskiftingen som kommer i sykluser og som viser seg å komme på noe ulikt tidspunkt i de ulike skolene.

Regelmessige oppfølgingsmøter mellom IKT Agder og nøkkelpersoner i skoler og barnehager vil bidra til å sikre tilfredsstillende drift og håndtering av eventuelle utfordringer.

### 5.1.3 Sikkerhet og personvern

Departementets digitaliseringsstrategi legger stor vekt på informasjonssikkerhet og personvern, spesielt i utdanningssektoren. Strategien anerkjenner at med økt digitalisering kommer også en større risiko for sikkerhetsbrudd og personvernsutfordringer. Derfor fremhever strategien viktigheten av å iverksette robuste sikkerhetstiltak og regelverk for å beskytte barn, elever og de ansattes data. Dette inkluderer tiltak som opplæring i digital sikkerhet, bruk av sikre plattformer, vurdering av risikoer, og kontinuerlig overvåking av systemer. Målet er å skape et trygt digitalt læringsmiljø der personvernet ivaretas på en forsvarlig måte.

Grimstad kommune har satset på digital læring ved å innføre nettbrett og bærbare PC-er i oppvekstsektoren, inkludert barnehager og skoler. Bruken av disse digitale verktøyene innebærer behandling av personopplysninger for å kunne tilby tjenestene. Før et program eller system tas i bruk, gjennomføres en grundig risikovurdering både teknisk og organisatorisk, med fokus på å ivareta personvernet til barn, elever, foresatte og ansatte.

[Les om personvernerklæringen for elever og foresatte](https://www.grimstad.kommune.no/tjenester/barn-unge-og-familie/skole/felles-rutiner-planer-og-satsingsomrader-for-skolene/rutiner-og-retningslinjer/personvernerklaring-for-elever-og-foresatte/) <sup>10</sup>

Når kommunen benytter eksterne leverandører av programmer og datasystemer, inngås det en databehandleravtale. Denne avtalen regulerer hvordan leverandøren behandler personopplysninger på vegne av kommunen. I tillegg gjennomføres risikovurderinger og ROS-analyser (risiko- og sårbarhetsanalyser) for å sikre at alle potensielle risikoer knyttet til behandling av personopplysninger blir identifisert og håndtert på en forsvarlig måte.

### 5.1.4 Beskyttelse mot skadelig innhold på nett

---

<sup>10</sup> <https://www.grimstad.kommune.no/tjenester/barn-unge-og-familie/skole/felles-rutiner-planer-og-satsingsomrader-for-skolene/rutiner-og-retningslinjer/personvernerklaring-for-elever-og-foresatte/>

En sentral del av skolens arbeid for å beskytte elevene mot skadelig innhold på nett innebærer å styrke elevenes digitale dømmekraft. Gjennom undervisning i ulike fag lærer elevene om nettvett, kildekritikk og personvern. Målet er at elevene gradvis skal kunne vurdere hva som er trygt innhold på nett, og hvordan de kan beskytte seg selv og andre mot digital mobbing, samt skadelig eller uønsket innhold. Skolen legger derfor vekt på at elevene ikke bare får tekniske barrierer, men gradvis utvikler kompetanse til selv å håndtere utfordringer de kan møte i den digitale verden.

Alle digitale enheter som elevene får utdelt av skolen, har tekniske løsninger som skal beskytte elever mot skadelig innhold på nett. Når læringsbrettet kobles på det trådløse nettet på skolen, vil brannmuren filtrere bort det groveste innholdet på ulike søkemotorer. F.eks. porno og grov vold. Grimstadskolen har aktivert innholdsfilter på alle nettbrettene tilhørende elever fra og med 1. trinn til og med 4. trinn. Filteret er levert av Apple og en del av deres restriksjonspakke. Formålet er å begrense tilgang til innhold for voksne som er i tråd med veilederen fra Utdanningsdirektoratet. I tillegg til brannmuren har Grimstadskolen mulighet til å filtrere bort spesifikt innhold på nett. Tekniske tiltak med hensikt å beskytte elevene mot skadelig innhold på nett, vurderes kontinuerlig for å holde løsningene oppdatert med gjeldende regelverk og anbefalinger.

Filter er ikke hundre prosent effektive og kommer i tillegg til og ikke i stedet for god opplæring og utvikling av elevenes digitale dømmekraft. I tillegg til tekniske tiltak og opplæring, er det viktig at skolene samarbeider tett med foreldrene om elevenes digitale hverdag. Dette samarbeidet gjør at både skolen og hjemmet kan støtte elevenes trygge bruk av internett, og legge til rette for at foreldre har innsikt i hvordan skolen forebygger risiko for skadelig innhold. Ved å åpne for dialog med både elever og foreldre kan skolen også raskt iverksette tiltak dersom en elev har opplevd ubehagelige hendelser på nett, og sikre at nødvendig støtte og oppfølging er tilgjengelig.

Som en ekstra sikkerhet, er alle nettbrett satt opp med en VPN-løsning. (teknologi som lar deg opprette en sikker og kryptert forbindelse over et mindre sikkert nettverk, som internett). VPN-løsningen hjelper til med å beskytte personlig informasjon når du bruker internett ved å skjule hvor du er og hva du gjør på nettet. Dette gjør det vanskeligere for uvedkommende å se hvilke nettsider brukeren besøker eller å stjele informasjonen til brukeren. I tillegg kan en VPN hindre tilgang til nettsider og innhold som er blokkert i enhetens område.

Nettbrett som er i omløp i barnehagene skal alltid være kontrollert og håndtert gjennom voksenstyrt aktivitet som et sikkerhetstiltak når enheten blir brukt på internett.

Skolepc-ene elevene bruker i grunnskolen har ikke VPN-løsning, men i skoletiden blir all Internettrafikk rutet gjennom IKT-Agders brannmur som filtrerer bort uønskede sider. Det er også installert programvare som gir omfattende deteksjon og respons hvis digitale trusler oppstår. Pc-ene er til en viss grad låst mot installasjon annen programvare. Pc-ene er installert med et standard oppsett av programmer.

### 5.1.5 Behov for økt kompetanse

I ICILS 2023-undersøkelsen om digital kompetanse og algoritmisk tenkning hos norske niendeklassinger viser resultatene viser at både elever og lærere har betydelige områder hvor de trenger forbedring.

**Elever** Norske elever har behov for å styrke sine grunnleggende ferdigheter i digital kompetanse, spesielt innen søking, bearbeiding og produksjon av informasjon. 40% av elevene ligger på det laveste nivået i digital kompetanse, og 34% ligger på det laveste nivået

i algoritmisk tenkning. Det er også behov for å forbedre elevenes evne til å gjenkjenne svindel og administrere personverninnstillinger. Hyppig bruk av digital teknologi i fag som norsk, fremmedspråk, matematikk, naturfag og samfunnsfag må sikres å være læringsfremmende. Mange elever multitasker ved å bruke sosiale medier og høre på musikk samtidig som de gjør skolearbeid, noe som kan påvirke læringsutbyttet negativt.

**Lærere** Lærerne rapporterer at de har fått begrenset opplæring i bruk av digital teknologi i lærerutdanningen. Det er behov for å styrke denne opplæringen, spesielt innen håndtering av sosiale utfordringer som nettmobbing. Det er også behov for mer samarbeid om å holde oversikt over elevenes digitale kompetanse på tvers av fag. Lærerne har høy mestringstro når det gjelder bruk av digital teknologi til ulike formål, men det er behov for å styrke kompetansen i spesifikke verktøy som regneark og diskusjonsforum på internett. Lærerne ser både fordeler og ulemper ved bruk av digital teknologi, og det er viktig å nyansere synet på teknologibruk og sikre at den brukes på en måte som fremmer læring og ikke distraherer elevene.

**Implikasjoner for norsk skole** Det er behov for å utvikle og implementere strategier for å styrke elevenes digitale kompetanse og algoritmiske tenkning, spesielt for de som ligger på de laveste nivåene. Lærerutdanningen og etter- og videreutdanning i profesjonsfaglig digital kompetanse må styrkes. Økt samarbeid mellom lærere er nødvendig for å sikre en helhetlig tilnærming til undervisning i digital kompetanse.

### **Behovet for økt kompetanse blant lærere i bruk av kunstig intelligens (KI) i skolen**

I dagens digitale tidsalder er det avgjørende at lærere utvikler kompetanse i bruk av kunstig intelligens (KI) for å forbedre undervisningen og støtte elevenes læring. KI har potensial til å personalisere læringsopplevelser, identifisere individuelle behov, og gi umiddelbar tilbakemelding. For å utnytte disse fordelene, må lærere være godt kjent med KI-verktøy og -teknologier. Økt kompetanse blant lærere vil ikke bare styrke deres pedagogiske praksis, men også forberede elever på fremtidens arbeidsmarked, hvor KI vil spille en sentral rolle.

## **5.2 Nøkkelutfordringen knyttet til mål og strategier i samfunnsdelen**

Barnehagene og skolene står over for flere utfordringer. Til tross for at digitale ferdigheter har vært en del av undervisningen og arbeidsmåte i barnehagen siden 2006, er det lite forskning om hvordan det står til med elevenes digitale kompetanse. Den internasjonale undersøkelsen ICILS ga oss ny innsikt om dette i 2023. I den internasjonale studien ICILS presterer norske elever over gjennomsnittet i digital kompetanse. Samtidig er 40 prosent av elevene på laveste nivå. Sosioøkonomisk bakgrunn har stor påvirkning på elevenes prestasjoner. Et av områdene norske elever strever med, og som vi i Grimstad bør sette fokus på, er digital dømmekraft.<sup>11</sup>

En annen utfordring er Utdanningsdirektoratets anbefaling om å begrense tilgang til internett og apper basert på alder. Utfordringene med disse tiltakene kan være å balansere mellom beskyttelse og tilgang til nødvendige læringsressurser. Strengere retningslinjer kan begrense elevenes muligheter til å utforske og lære selvstendig, noe som kan påvirke deres digitale kompetanse og kritiske tenkning. Samtidig er det viktig å sikre et trygt digitalt miljø for alle elever.<sup>12</sup>

Skjermtid er en bekymring og overdreven bruk av digitale verktøy kan påvirke barns utvikling negativt, både fysisk og mentalt. Det er viktig å balansere skjermtid med andre aktiviteter

<sup>11</sup> [cappelendamm\\_2024\\_icils-2023\\_digital-kompetanse.pdf](#)

<sup>12</sup> [Alderstilpasset tilgang til nett | udir.no](#)

som fremmer fysisk aktivitet og sosial interaksjon. NOU 2024:20 anbefaler at skolen og hjemmet samarbeider for å håndtere disse utfordringene. Dette inkluderer å sette felles regler for skjermbruk, både i skolen og på fritiden, og å sikre at skjermbruk balanseres med andre aktiviteter som fremmer utvikling og læring.<sup>13</sup> Ansatte i barnehage og skole må ha evnen til å vurdere etiske aspekter ved bruk av teknologi, inkludert hvordan de tar gode valg og beskytter barnas interesser. Dette innebærer kontinuerlig opplæring og refleksjon over egen praksis.

Digitalisering i barnehagen har potensial til å berike barns læring og utvikling, men det krever en bevisst og ansvarlig tilnærming for å håndtere de etiske utfordringene som følger med. Grunnleggende etiske prinsipper bygger på at digitale verktøy i barnehagen skal bidra til at barna utforsker kreativt og skapende. Bruk av digitale verktøy med skjerm skal i stor grad unngås når barnet er under 2 år. Digitale verktøy skal brukes med omhu og ikke dominere som arbeidsmåte, dette fordre kompetanse blant personalet (Rammeplanen,2017).<sup>14</sup>

Det er også utfordrerne med pedagogisk utnyttelse av digital infrastruktur, spesielt i skolen. Selv om det er god dekning av digitale enheter til elevene, er det ulikheter i skolene på oppdatert utstyr i som kan støtte opp under effektiv undervisning på digitale flater. Skolene peker på økonomiske begrensninger til utskifting av visningsflater og annet digitalt utstyr som er nødvendig for god digital praksis. Konsekvensen av denne situasjonen er at selv om elevene har tilgang til digitale enheter, er læringsmiljøet i klasserommene ikke optimalt for å utnytte disse verktøyene fullt ut. Dette kan føre til at undervisningen blir mindre interaktiv og engasjerende, og at lærerne ikke kan dra full nytte av de pedagogiske mulighetene som moderne teknologi tilbyr. Hvis noen skoler ikke kan bære kostnadene med nye skjermer, vil det føre til ulikheter mellom skolene i Grimstad ved at noen skoler har digitale skjermer, mens andre har analoge tavler.

## 6. Målsettinger

Overordnede mål og strategier for å følge opp nasjonale føringer, samfunnsdelen i kommuneplanen og kommunens plan for forebyggende arbeid rettet mot barn og unge.

### Mål : Digital dømmekraft

#### Strategi

- Øke kompetanse for ansatte
- Barnehage og skoleeier skal tilrettelegge for kompetanseheving
- Sørge for en oppdatert handlingsplan - Elevenes digitale kompetanse
- Oppdatert utstyr

<sup>13</sup> [NOU 2024: 20](#), s.14, 227

<sup>14</sup> [Rammeplanen, 2017](#)

### Mål: KI i skole

#### Strategi

- Øke kompetanse for ansatte
- Barnehage og skoleeier skal tilrettelegge for kompetanseheving
- Sørge for en oppdatert handlingsplan - Elevens digitale kompetanse

### Mål: Oppdatert og riktig utstyr tilpasset alder og nivå

#### Strategi

- Rett kompetanse for valg av utstyr
- Riktig ressursprioritering

### Mål: Trygg og tilpasset infrastruktur

#### Strategi

- Øke kompetanse for ansatte
- Tett samarbeid med IKT-Agder
- KT-Agder må tilrettelegge for god trådløs dekning og linjekapasitet.
- Beskyttelse mot skadelig innhold på nett

### Mål: Tilnærmet lik digital praksis i de kommunale skolene og i kommunale barnehagene

#### Strategi

- Barnehageeier og skoleeier tilrettelegger for prosess for å komme frem til felles praksis.
- Sørge for en oppdatert handlingsplan - Elevens digitale kompetanse

## 6.1 Informasjon knyttet til målene. (Hva, hvorfor og hvordan)

### Behovet for økt kompetanse innen digital dømmekraft

I dagens digitale tidsalder er det avgjørende at ansatte i barnehage og skole opparbeider seg kompetanse innen digital dømmekraft. Dette innebærer evnen til å navigere, forstå og vurdere informasjon på nettet, samt å lære bort disse ferdighetene til barn og elever.

### Behovet for økt kompetanse innen kunstig intelligens i skolen

Kunstig intelligens (KI) kan spille en nyttig rolle i utdanningssektoren. KI kan tilpasse undervisningen etter elevers individuelle behov, automatisere administrative oppgaver, og forberede elever på fremtidens arbeidsliv. Det er også viktig at lærere formidler prinsipper for etisk bruk av KI, inkludert personvern og ansvarlig bruk. KI kan introdusere nye metoder og verktøy som gjør undervisningen mer engasjerende, og hjelpe elever med å utvikle kritisk tenkning ved å gi dem verktøy til å analysere informasjon

## **Behovet for tilnærmet lik digital praksis i kommunale skoler og barnehager**

Digital kompetanse er essensiell i dagens samfunn, og for å sikre like muligheter for alle barn, er det viktig med en tilnærmet lik digital praksis i kommunale skoler og barnehager. Dette gir lik tilgang til læringsressurser, forbereder barna på fremtidens arbeidsmarked, og øker den pedagogiske kvaliteten ved å dele beste praksis. Videre gir det bedre oppfølging og vurdering av barnas utvikling, samt sikrer at alle følger de samme retningslinjene for sikkerhet og personvern.

## **Oppdatert og riktig utstyr i skole og barnehage**

Oppdatert og riktig utstyr tilpasset alder og nivå er avgjørende i skole og barnehage. Det forbedrer læringsutbyttet ved å gjøre innholdet i barnehagen og undervisningen i skolen mer engasjerende og effektiv.

## **Trygg og tilpasset infrastruktur**

Moderne utstyr og teknologi bidrar til å beskytte barnas personopplysninger og sikre at de behandles på en lovlig og trygg måte. Dette er spesielt viktig i en tid hvor digitale verktøy blir stadig mer integrert i undervisningen. Riktig utstyr tilrettelegger også for ulike læringsbehov, noe som gir alle barn muligheten til å lære på en måte som passer dem best. I tillegg er det viktig for å sikre at personvern og GDPR-regelverket overholdes.

## **Hvordan nå målene?**

For å nå målene må kompetanseheving blant ansatte prioriteres, slik at de er rustet til å møte fremtidens utfordringer. En klar og gjennomtenkt strategi er også nødvendig for å sikre at alle tiltak er målrettede og effektive. Videre er det viktig å fremme digitalt medborgerskap, slik at både elever og ansatte kan navigere og bidra i en stadig mer digitalisert verden.

Profesjonsfaglig digital kompetanse (PFDK) spiller en sentral rolle i denne sammenhengen, da det gir lærere de nødvendige verktøyene for å integrere teknologi i undervisningen. Skoleeiers ansvar er å legge til rette for et miljø som støtter kontinuerlig læring og utvikling.

Digital praksis i barnehage er et eget studie som tilbyr opplæring i arbeidsmåter som personalet skal bruke for å nå mål og hensikt i Rammeplanen (2006). Studiet er bygget opp gjennom praktisk tilnærming til digitale verktøy som kan åpne nye muligheter i samspill med barn. Barnehager og skoler har også et ansvar for å sikre at kompetanseheving er en integrert del av deres praksis.

Veiledning og kompetansemateriell fra Utdanningsdirektoratet er essensielt for å gi ansatte den støtten de trenger for å lykkes. Gjennom målrettet veiledning og tilgang til oppdatert materiell, kan ansatte utvikle sine ferdigheter og bidra til å nå de langsiktige målene.

## **6.2 Videreutdanningstilbud**

Videreutdanningstilbudet "Profesjonsfaglig digital kompetanse" (PFDK), som første gang ble tilbudt i 2018/2019, retter seg mot lærere i grunnskolen og er et helt nettbasert program. Dette tilbudet er en del av ordningen "Kompetanse for kvalitet" og innebærer samarbeid mellom ulike utdanningsinstanser.

For barnehageansatte har UiA lagt til rette for videreutdanning – Digital praksis i barnehage som hvor fokuset er bruk av digitale verktøy på en trygg, kreativ og meningsfull måte sammen med barna. Ved Universitetet i Agder (UiA) tilbys videreutdanningsemnet som fokuserer på bruk av digitale verktøy i barnehagen. Deltakerne lærer hvordan digitale ressurser kan integreres i hverdagen for å berike lek, utforskning og læring. Kurset dekker hvordan teknologi kan fremme kreativitet, utvikle samarbeidsevner og stimulere barnas fantasi. Gjennom praktiske øvelser og aktiviteter får deltakerne verktøy og metoder som kan brukes direkte i barnehagen.<sup>15</sup>

Grimstad kommune har et behov for slik kompetanse i sine barnehager og skoler, og det bør legges til rette for at lærerne og ansatte i barnehage kan benytte seg av disse videreutdanningstilbudene.

Samarbeid mellom barnehage og skoleeier, lærer og lærerutdannere er essensielt for å lykkes med digitalisering. Nye læreplaner fra 2020 og rammeplanen for barnehage fremmer elevers digitale ferdigheter, mens videreutdanning gir pedagogisk personale i barnehage og lærere mulighet til å spesialisere seg innen digitale områder. Likeverdig partnerskap mellom barnehager, skoler og utdanningsinstitusjoner styrker den profesjonsfaglige digitale kompetansen, noe som er nødvendig for å møte fremtidens krav i utdanningen.

#### 6.2.1 Læreren profesjonsfaglige digitale kompetanse

Rammeverket fremhever viktigheten av kontinuerlig utvikling av lærernes digitale kompetanse for å møte kravene i en digitalisert skolehverdag. Det understreker behovet for samarbeid og strategisk planlegging mellom skoleeiere, ledere og lærere. Nasjonale og lokale initiativer støtter denne utviklingen gjennom forskning, finansiering og læreplaner. En helhetlig tilnærming til digital kompetanse er avgjørende for suksess.<sup>16</sup>

---

<sup>15</sup> [Digital praksis i barnehagen - Universitetet i Agder](#)

<sup>16</sup> [Rammeverk for lærerens profesjonsfaglige digitale kompetanse | udir.no](#)



Figur 1 – Rammeverk for lærerens profesjonsfaglige digitale kompetanse, Udir

### 6.2.2 Barnehagens digitale praksis

Tidligere ble digital kompetanse/praksis brukt synonymt med å tilegne seg tekniske ferdigheter, som å skrive på tastatur, lese på skjerm og få og sende e-post. Profesjonsfaglig digital kompetanse omfatter mer. Det handler om å bruke digitale verktøy, ulike medier og ressurser med et formål og forsvarlig for å løse praktiske og faglige oppgaver (Bølgan, 2018). Profesjonsfaglig digital kompetanse handler med andre ord om mer enn å tilegne seg tekniske ferdigheter. Det er ikke teknikken i seg selv som er viktigst, men forståelsen av hva, når og hvordan han kan bidra til å skape mening for barna (Sejer, 2020, s. 32).

## TPACK-modellen:



### 6.2.3 Veilednings – og kompetansemateriell fra Utdanningsdirektoratet

På Utdanningsdirektoratets nettsider er det samlet ressurser om digitalisering for de som jobber i skolen<sup>17</sup>. Utdanningsdirektoratet tilbyr barnehage og skole kompetansepakker. Disse pakkene er delt inn i ulike temaer, for faglig påfyll og støtte til å utvikle kompetanse og praksis i barnehager<sup>18</sup>, skoler<sup>19</sup>, PP-tjenesten, lærebedrifter og prøvenemder.

### 6.3 Skole og barnehageeiers ansvar for kompetanseheving

Kunnskapsdepartementet understreker at skoleeiere har et viktig ansvar for å sikre at ansatte i skoler og barnehager har nødvendig kompetanse for å gi barn og elever et likeverdig og kvalitativt godt tilbud. Dette ansvaret innebærer flere aspekter, inkludert implementering av systemer som sikrer at relevante lover og forskrifter følges, gjennom regelmessig evaluering av praksiser og prosedyrer.

Det er også avgjørende å skape et trygt utviklingsmiljø for barn som bruker digitale teknologier, noe som innebærer at eier må investere i robuste sikkerhetssystemer og kontinuerlig oppgradere infrastrukturen. I tillegg har eier ansvar for å etablere støttesystemer som muliggjør digital integrering i skolene.

Kunnskapsdepartementets digitaliseringsstrategi fremhever at skoleeiere må legge til rette for barnehager og lærerens kompetanseheving, med tilgang til pedagogiske ressurser og kompetansetiltak. Å fremme nettverksbygging mellom barnehager, skoler og lærere er også viktig for å støtte kompetanseutviklingen.

<sup>17</sup> [Råd og kunnskap om digital praksis i skolen | udir.no](https://www.udir.no/rad-og-kunnskap-om-digital-praksis-i-skolen)

<sup>18</sup> [Utvikle digital kompetanse i barnehage | udir.no](https://www.udir.no/utvikle-digital-kompetanse-i-barnehage)

<sup>19</sup> [Kompetansepakker for digital kompetanse i skolen | udir.no](https://www.udir.no/kompetansepakker-for-digital-kompetanse-i-skolen)

## 6.4 Barnehage og skolens ansvar når det gjelder kompetanseheving

**Identifisere behov:** Barnehagene og skolene må kontinuerlig vurdere og identifisere behov for kompetanseutvikling blant lærere og ansatte. Dette innebærer å analysere resultater, tilbakemeldinger og endringer i læreplaner

**Tilrettelegge for utvikling:** Barnehagene og skolene skal legge til rette for at lærere og ansatte kan delta i etter- og videreutdanning. Dette kan inkludere kurs, workshops, og samarbeid med universiteter og høyskoler

**Iverksette tiltak:** Det er barnehagene og skolenes ansvar å iverksette kompetanseutviklingstiltak på en måte som er tilpasset barnehagens, skolens og pedagogens behov. Dette kan innebære å innlemme nye metoder og verktøy i undervisningen

**Evaluerer og justere:** Barnehagene og skolene må evaluere effekten av kompetansehevingstiltakene og justere dem etter behov for å sikre at de gir ønsket resultat.

**Samarbeid:** Barnehagene og skolene bør samarbeide på tvers og med barnehage og skoleeiere.

## 7. Oppfølging og evaluering

### 7.1 Arbeidsprosess, politisk behandling og revisjon av IKT-planen

#### Arbeidsprosess

Planen er utarbeidet ved støttetjenester i Grimstad kommune, i samarbeid med kommunenes oppvekststab.

- Høring i skolene i Grimstad kommune
- Høring i kommunalt foreldreutvalg i Grimstad kommune
- Høring i Samstyringsutvalget Oppvekst og Utdanning
- Høring i Østre Agder oppvekstforum

#### Politisk behandling

- Blir politisk behandlet etter høringsrunden er over

#### Revisjon av strategiplan

- Planen revideres hvert andre år

## 8. Referanseliste:

Digitalisering og forvaltningsdepartementet. (2024). *Fremtidens digitale Norge: Nasjonal digitaliseringsstrategi 2024–2030*. Regjeringen.

[https://www.regjeringen.no/contentassets/c499c3b6c93740bd989c43d886f65924/no/pdfs/nasjonal-digitaliseringsstrategi\\_ny.pdf](https://www.regjeringen.no/contentassets/c499c3b6c93740bd989c43d886f65924/no/pdfs/nasjonal-digitaliseringsstrategi_ny.pdf)  
[strategi 2024–2030](https://www.regjeringen.no/contentassets/c499c3b6c93740bd989c43d886f65924/no/pdfs/strategi-2024-2030.pdf)

Kunnskapsdepartementet. (2023). *Strategi for digital kompetanse og infrastruktur i barnehage og skole*. Regjeringen.

<https://www.regjeringen.no/contentassets/3fc31c3d9df14cc4a91db85d3421501e/no/pdfs/strategi-for-digital-kompetanse-og-infrastruktur.pdf>

Kunnskapsdepartementet. (2017). *Rammeplan for barnehagen: Forskrift om rammeplan for barnehagens innhold og oppgaver*. Utdanningsdirektoratet.

<https://www.udir.no/contentassets/7c4387bb50314f33b828789ed767329e/rammeplan-for-barnehagen---bokmal-pdf.pdf>

Kunnskapsdepartementet. (2024) *NOU 2024: 20 Det digitale (i) livet: Balansert oppvekst i skjermenes tid*. Regjeringen.

<https://www.regjeringen.no/contentassets/c252947398de4fb0aea9349f011eb410/no/pdfs/nou202420240020000dddpdfs.pdf>

Kelentrić, M., Helland, K. & Arstorp, A.-T. (2017) *Rammeverk for lærerens profesjonsfaglige digitale kompetanse*

<https://www.udir.no/contentassets/25dc2555d1be45bd8ed6d1adb00b094f/24-06-03-pfdk-rammeverk-2.0.pdf>

Av og for lærere i Nordre Follo kommune, Utviklet i samarbeid med OsloMet i (2023). *PLAN FOR ELEVENES DIGITALE KOMPETANSE*,

<https://www.nordrefollo.kommune.no/globalassets/nordre-follo/tjenester/skole/planer/edk-plan-revider-versjon-august-24.pdf>

Anubha Rohatgi Ove E. Hatlevik Greta B. Gudmundsdottir Ola A. Erstad Julius K. Björnsson, UiO, ICILS (2023), *Digital kompetanse og algoritmisk tenkning hos norske niendeklassinger*

[https://www.udir.no/contentassets/ecef4a09afd64d9ab283acd1d7fbfd0b/cappelendammm\\_2024\\_icils-2023\\_digital-kompetanse.pdf](https://www.udir.no/contentassets/ecef4a09afd64d9ab283acd1d7fbfd0b/cappelendammm_2024_icils-2023_digital-kompetanse.pdf)  
[fendamm\\_2024\\_icils-2023\\_digital-kompetanse.pdf](https://www.udir.no/contentassets/ecef4a09afd64d9ab283acd1d7fbfd0b/cappelendammm_2024_icils-2023_digital-kompetanse.pdf)

IKT-Agdersamarbeidet (2024). *Nettressurs, språkmodell til bruk i grunnskolene*

[https://ki.us.agderskolen.no/?password-protected=login&redirect\\_to=https%3A%2F%2Fki.us.agderskolen.no%2Fgderskolen](https://ki.us.agderskolen.no/?password-protected=login&redirect_to=https%3A%2F%2Fki.us.agderskolen.no%2Fgderskolen)

Grimstad kommune. (2023). *Kommuneplanens samfunnsdel 2035*.

<https://www.grimstad.kommune.no/f/p1/ibcda503b-5c86-4f4e-85b3-0a41d7f088a9/samfunnsdelen-v4.pdf>

Grimstad kommune. (2024). *Kommunens plan for forebyggende arbeid*.

[kommunens-plan-for-forebyggende-arbeid-revidert-111224.pdf](https://www.grimstad.kommune.no/f/p1/ibcda503b-5c86-4f4e-85b3-0a41d7f088a9/kommunens-plan-for-forebyggende-arbeid-revidert-111224.pdf)

Grimstad kommune. (2024). *Personvernerklæring for elever og foresatte*.

<https://www.grimstad.kommune.no/tjenester/barn-unge-og-familie/skole/felles-rutiner-planer-og-satsingsomrader-for-skolene/rutiner-og-retningslinjer/personvernerklaring-for-elever-og-foresatte/>

Utdanningsdirektoratet. (2024). *Veileder: Hvordan beskytte barn mot skadelig innhold på nett.*

[Alderstilpasset tilgang til nett | udir.no](#)

Microsoft. (2025). *Microsoft Copilot.*

<https://copilot.microsoft.com/>

# Strategiplan

**Kommunestyret har vedtatt strategiplanen *Den digitale barnehage- og skolehverdagen 2025–2030*, som skal legge grunnlaget for en trygg, inkluderende og fremtidsrettet digital hverdag for barn og unge i Grimstad.**

Planen har som mål å styrke digital kompetanse hos barn og unge – og samtidig sikre at teknologien brukes på en måte som fremmer læring, lek, kreativitet og etisk refleksjon.

Planen bygger på nasjonale føringer og lokale behov, og er tett koblet til kommuneplanens samfunnsdel og FNs bærekraftsmål.

Planen i sin helhet kan du lese ved å trykke på lenken på venstre side.

# Innholdsfortegnelse