



BØRN OG KULTUR

# Haderslev Kommune

## **IT-politik for dagtilbud og skoler**

# Indledning

Med Haderslev Kommunes IT-politik for dagtilbud og skoler er vores ambition at skabe og understøtte de overordnede rammer for det gode digitale børne- og ungeliv tilpasset barnets alder.

Børn og unge skal opleve en positiv og meningsfuld balance mellem digitale og analoge fællesskaber. Vi skal tilbyde lege- og læringsmiljøer, så børn og unge udvikler kompetencer, som knytter sig til de digitale teknologier. Gennem brug af relevante redskaber og aktiviteter skal vi forberede børn og unge til livet som aktive, digitale medborgere.

IT-politikken skal fremme en aktiv stillingtagen i kommunens institutioner, hvor de professionelle gennem tidssvarende didaktik og pædagogik, i samarbejde med forældrene, former det gode digitale børne- og ungeliv gennem tre nøgleområder:

- **Digital dannelse**
- **Digital adfærd**
- **Digitale fællesskaber**

Med IT-politikken ønsker vi i Haderslev Kommune at fokusere på de voksnes fælles ansvar for at skabe gode rammer omkring børn og unges digitale og analoge liv. Det handler om at bygge bro mellem de to verdener med fokus på udviklingen af personlige, sociale og digitale kompetencer, som er helt afgørende for børn og unges trivsel og udvikling.



”

*Vi synes, forældrene selv skal bestemme grænserne for brug af IT derhjemme, men de kan godt få anbefalinger.”*

*Fælleselevrådet, 18.02.25*

# 1. Digital dannelse

Dagtilbud og skoler i Haderslev Kommune skal understøtte børn og unges digitale dannelse.

Digital dannelse handler både om innovation, tekniske færdigheder, kildekritiske kompetencer og etisk adfærd. Børn og unge skal lære at tage ansvar i digitale fællesskaber og være i stand til kritisk at vurdere information fra forskellige kilder.

Det betyder, at børn og unge, med støtte og vejledning fra professionelle voksne, skal lære at navigere reflekteret og hensigtsmæssigt i digitale miljøer.

## Set ud fra barnets og den unges perspektiv, betyder det at:

- Jeg møder nærværende og professionelle voksne, der er gode rollemodeller også i de digitale lege- og læringsmiljøer.
- De voksne guider og vejleder mig, så jeg tilegner mig de nødvendige forudsætninger for at færdes og navigere trygt, kritisk og konstruktivt i den digitale verden.

”

*De voksne kan være gode rollemodeller for os ved at være i nuet og snakke med os. At de sætter sig ind i de sociale medier for at kunne hjælpe os med problemer.”*

Fælleselevrådet, 18.02.25



## 2. Digital adfærd

I Haderslev Kommunes Dagtilbud og skoler lærer vi børn og unge at navigere kritisk, reflekteret og respektfuldt på digitale platforme og sociale medier.

Vi ønsker at fremme en nysgerrig, legende og eksperimenterende tilgang til digitale medier. Børn og unge skal klædes godt på til at kunne færdes i en digital fremtid, ingen af os endnu kender.

Det betyder, at børn og unge møder voksne som forstår, anvender og holder sig opdateret omkring de muligheder og begrænsninger, de digitale platforme og sociale medier tilbyder.

Børn og unge skal opleve og kunne spejle sig i en positiv og hensigtsmæssig adfærd.

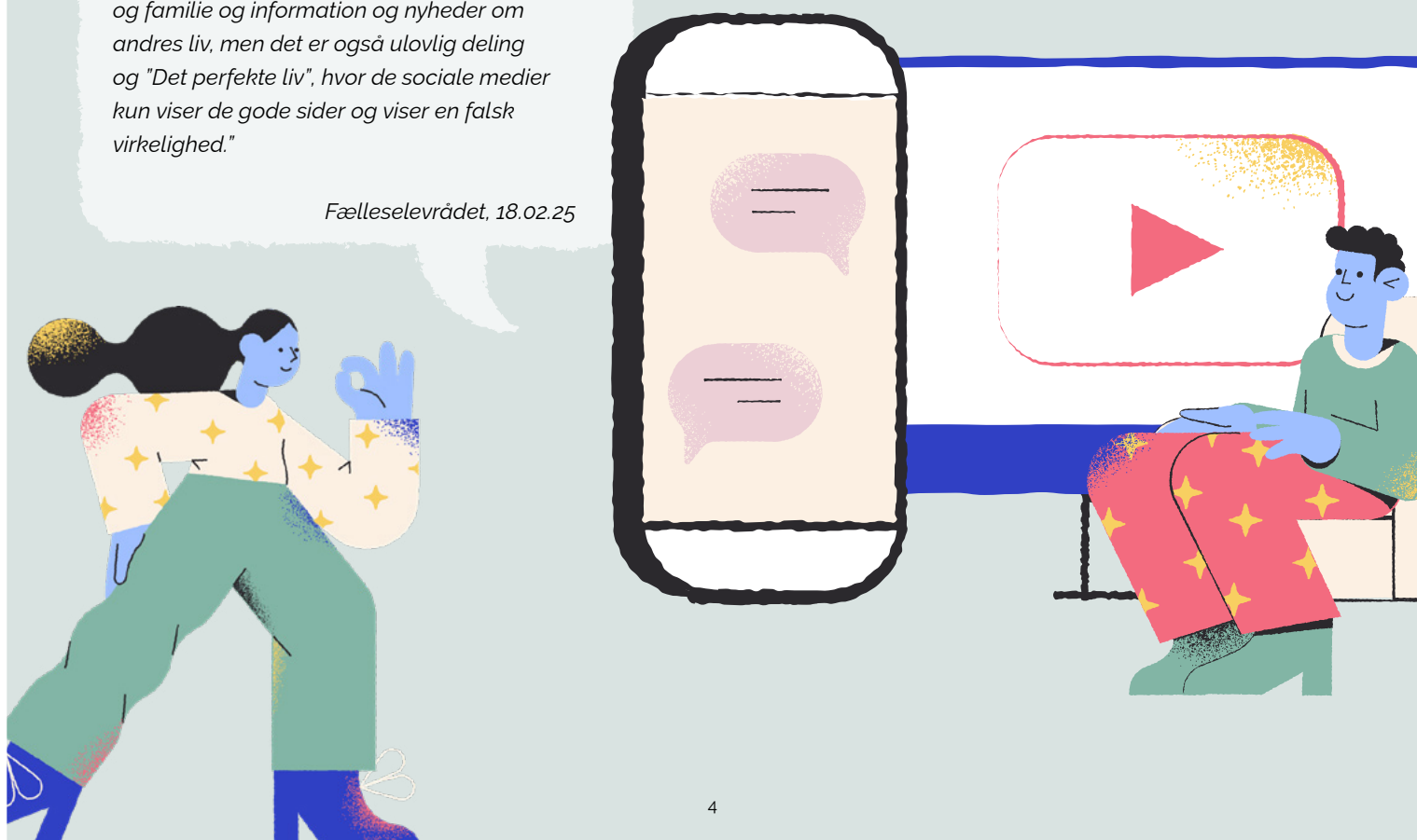
### Set ud fra barnets og den unges perspektiv, betyder det at:

- Jeg føler mig tryk ved at dele mine digitale oplevelser og udfordringer med mine nære voksne, så de kan guide og vejlede mig.
- De voksne jeg møder er gode rollemodeller. De skal lære mig, hvordan man kommunikerer respektfuldt på digitale platforme.

”

*De sociale medier betyder tilgængelighed: Sociale medier er kommunikation med venner og familie og information og nyheder om andres liv, men det er også ulovlig deling og "Det perfekte liv", hvor de sociale medier kun viser de gode sider og viser en falsk virkelighed."*

*Fælleselevrådet, 18.02.25*



### 3. Digitale fællesskaber

Sammen med forældrene tager vi ansvar for, at børn og unge støttes i at indgå i sunde digitale fællesskaber.

Det betyder, at vi kun anvender skærme, når de pædagogisk og didaktisk tilbyder et bedre alternativ, end de analoge muligheder inden for lovens rammer.

I lege- og læringsfællesskabet skal børn og unge opnå en viden om, hvordan det digitale liv påvirker os. På den måde hjælper vi børn og unge med at blive bevidste digitale borgere, som kan tage ansvar for konsekvenserne af tilvalg og fravalg.

#### Set ud fra barnets og den unges perspektiv, betyder det at:

- Jeg tilbydes gode alternativer til skærmen.
- Jeg lærer sociale kompetencer i den analoge verden, som jeg kan bruge i den digitale verden og omvendt.

”

*De sociale medier gør det nemmere at holde kontakten med hinanden.”*

*Fælleselevrådet, 18.02.25*

”

*I pauserne er fællesskabet noget af det vigtigste, og det kan hurtigt forhindres af telefoner, computere, sociale medier, osv.”*

*Fælleselevrådet, 18.02.25*





Haderslev  
Kommune

**Haderslev Kommune**  
Børn og Kultur

Christian X's Vej 39  
6100 Haderslev  
Telefon 74 34 34 34

post@haderslev.dk  
www.haderslev.dk