

STRAND KOMMUNE

STRATEGI FOR DIGITALISERING AV STRANDASKOLEN 1:1



VISJON:

STRANDASKOLEN KJENNETEGNES AV ELEVER SOM FÅR UTNYTTET SITT
FAGLIGE OG SOSIALE POTENSIALE.

INNHold

Innledning.....	3
Mål for digitalisering av Strandaskolen 1:1	4
Elevenes grunnleggende ferdigheter	5
Elevenes digitale ferdigheter som grunnleggende ferdighet.....	5
Ferdighetsområder i digitale ferdigheter	5
Hvordan utvikles digitale ferdigheter?	5
Lærernes profesjonsfaglige digitale kompetanse (PfdK)	6
Fag og grunnleggende ferdigheter	7
Skolen i samfunnet	7
Etikk.....	7
Pedagogikk og fagdidaktikk.....	7
Ledelse av læringsprosesser	7
Samhandling og kommunikasjon	7
Endring og utvikling.....	7
Kompetanseheving.....	8
Prinsipper for innkjøp og investeringsbehov.....	8
Initieringsfasen (2018/19)	10
Suksesskriterier for vellykket implementering.....	11
Prosjektorganisasjon	11

INNLEDNING

Styret for IT-samarbeid i Ryfylke behandlet i 19. juni 2018 sak 29/18 om 1:1 enhet i skolen. Styret vedtok med at Strand kommune jobber videre mot en løsning med Chromebook for alle elevene fra 1. – 10. trinn fra skolestart høsten 2019.

Dette dokumentet er både et strategidokument som beskriver viktige prinsipper for hvorfor det er nødvendig å innføre en løsning hvor alle elever og lærere har hver sin digitale enhet og en prosjektbeskrivelse som beskriver hvordan vi skal jobbe for at implementeringen skal bli vellykket.

Teknologi påvirker alle aspekter av vår hverdag og har endret måten vi lærer, kommuniserer, underholder oss, finner informasjon og tilegner oss kunnskap. Disse endringene er og vil i tiden fremover bli mer synlige på alle nivåer i utdanningssystemet. Denne prosessen skaper nye utfordringer for lærerens arbeidsmetoder i pedagogisk, didaktisk og administrativ sammenheng, elevenes digitale dannelse, samt utvikling av deres fagkunnskaper og grunnleggende ferdigheter.

Strandaskolens visjon:

STRANDASKOLEN KJENNETEGNES AV ELEVER SOM FÅR UTNYTTET SITT FAGLIGE OG SOSIALE POTENSIALE.

I dag er det mer viktig enn noensinne at barn og unge ikke bare er passive konsumenter av produkter, tjenester og informasjon. Opplæringens rolle er blant annet å danne elever som er i stand til å identifisere troverdig informasjon, sitere kilder, beskytte egne åndsverk, ta i bruk etiske verdier og holdninger i kommunikasjon og samhandling, produsere egne digitale ressurser og utvikle et reflektert forhold til egne og andres handlinger, kulturelle forskjeller, verdier og rettigheter.

Digitalisering av Strandaskolen 1:1 vil være et viktig moment i utviklingen av et «smartere samfunn¹». Smarte samfunn fokuserer på innbyggernes og brukernes behov hvor formålet er å gjøre Strand kommune til et bedre sted å leve, bo og arbeide. Ny teknologi bidrar til å forenkle og forbedre. Det kan handle om å benytte mulighetene som ligger i digitalisering, automatisering, store og åpne data, sensorteknologi eller «internet of things»-teknologi. Brukerinvolvement i utviklingen står sentralt. Utviklingen gjøres i samarbeid med andre kommuner, næringsliv, organisasjoner og utdannings/forskningsmiljø.

Kunnskap og utdanning er viktige byggeklosser i arbeidet med å bygge smarte byer og samfunn. Skal kommunen lykkes i å omsette kreativitet og gode ideer til konkrete innovasjoner, trenger vi nysgjerrighet på ny kunnskap og et mangfold av kompetanser. Personer med teknologiforståelse og IKT-kompetanse blir en svært viktig konkurransefaktor fremover. Digitalisering av Strandaskolen 1:1 vil bidra til å involvere og aktivisere elevene mer i undervisningen, blant annet gjennom bruk av nye digitale teknologier og verktøy for samhandling og læring. Moderne undervisningsmetoder og –teknologi stimulerer nysgjerrigheten, lærelysten og kreativiteten.

Vi skal utvikle en skole som ruster våre elever til å håndtere en verden som forandrer seg raskt, og bidra til at fremtidige arbeidstakere har den kompetansen de trenger i et arbeidsmarked vi ikke vet hvordan ser ut, derfor må vi sørge for at grunnopplæringen er oppdatert og

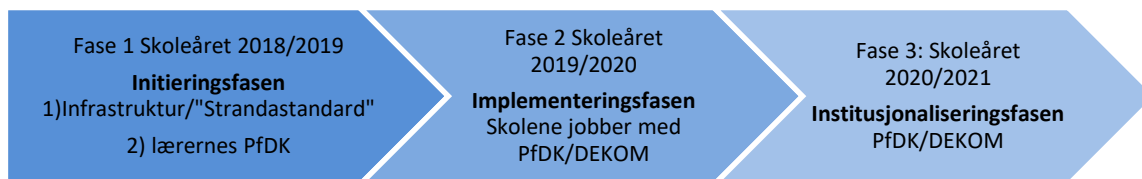
¹ <https://www.smartinnovationnorway.com/smarte-byer-og-samfunn/om-smart-city-konseptet/>

framtidrettet. Digitale ferdigheter og pedagogisk bruk av IKT er en selvsagt del av en slik opplæring.

Strategien bygger på:

- Læreplanverket for grunnskolen
- Digitaliseringsstrategi for grunnopplæringen 2017-2021 (KD)
- Rammeverk for lærerens profesjonsfaglige digitale kompetanse (Udir)
- IKT-strategiplan for Strand kommune
- Utviklingsplan for Strandaskolen

Digitalisering av Strandaskolen 1:1 vil ha følgende faser og delprosjekter:



MÅL FOR DIGITALISERING AV STRANDASKOLEN 1:1

IKT er et strategisk virkemiddel for å få til en bedre tilpasset opplæring for elevene. Strandaskolen skal de neste årene satse målbevisst innen programvare, maskinvare til elevene og en robust digital infrastruktur. Lærernes profesjonsfaglige digitale kompetanse skal styrkes slik at de på best mulig måte kan være i stand til å utvikle de grunnleggende ferdighetene og fagkunnskap hos elevene. Ved å investere i en digital enhet til hver av elevene, bedre tilgangen på digitalt innhold og å gi elever og ansatte økt kompetanse, skal Strandaskolen gi rom for smartere og bedre pedagogiske løsninger som i større grad kan gi tilpasset opplæring innen klassens ordinære ramme.

Elevene i Strandaskolen skal få en likeverdig faglig og sosial opplæring, uavhengig av mestringsnivå og eventuelle behov for tilpasning. I en verden hvor stadig mer av det sosiale samspillet skjer på digitale arenaer, må elever læres opp i hvilke muligheter disse gir oss, samt hvilke konsekvenser misbruk kan medføre. Samspill og samhandling i digitale kanaler må vektlegges i like stor grad som i det fysiske miljøet. Skolens oppdrag er å lære unge mennesker å bruke disse mest mulig hensiktsmessig i sin faglige og sosiale utvikling. Elevene skal sammen med trygge voksne få oppleve frihet, ansvar, utvikling og mestring også i møte med den digitale virkeligheten.

Skolene har medvirket til følgende visjon for digitalisering av Strandaskolen:

STRANDASKOLEN HAR EN JEVN OG HVERDAGSLIG BRUK AV DIGITALE VERKTØY SOM FREMMER ELEVENES LÆRING.

ELEVENES GRUNNLEGGENDE FERDIGHETER

Grunnleggende ferdigheter er forutsetninger for læring og utvikling i skole, arbeid og samfunnsliv. De grunnleggende ferdighetene for gjeldende læreplan, er lesing, regning, skriving, digitale ferdigheter og muntlige ferdigheter. Kunnskapsdepartementet har slått fast at de grunnleggende ferdighetene skal videreføres i fornyelsen av læreplanene, Fagfornyelsen.

ELEVENES DIGITALE FERDIGHETER SOM GRUNNLEGGENDE FERDIGHET

Digitale ferdigheter vil si å innhente og behandle informasjon, være kreativ og skapende med digitale ressurser, og å kommunisere og samhandle med andre i digitale omgivelser. Det innebærer å kunne bruke digitale ressurser hensiktsmessig og forsvarlig for å løse praktiske oppgaver. Digitale ferdigheter innebærer også å utvikle digital dømmekraft ved å tilegne seg kunnskap og gode strategier for nettbruk.

Digitale ferdigheter er en viktig forutsetning for videre læring og for aktiv deltakelse i et arbeidsliv og et samfunn i stadig endring. Den digitale utviklingen har endret mange av premissene for lesing, skriving, regning og muntlige uttrykksformer. Derfor er digitale ferdigheter en naturlig del av grunnlaget for læringsarbeid både i og på tvers av faglige emner. Dette gir muligheter for nye og endrede læringsprosesser og arbeidsmetoder, men stiller også økte krav til dømmekraft.

FERDIGHETSOMRÅDER I DIGITALE FERDIGHETER

Bruke og forstå innebærer å kunne bruke og navigere på digitale ressurser i og utenfor nettverk og ivareta informasjons- og datasikkerhet. Digitale ressurser kan bl. a. være digitalt utstyr, programvare og digitale måleinstrumenter. Videre innebærer det å følge digitale formkrav for å understreke og formidle budskap ved bruk av effekter, bilder, lyd, illustrasjoner, tabeller, overskrifter og punkter.

Finne og behandle innebærer å tilegne seg, behandle, tolke og vurdere informasjon fra digitale kilder, utøve kildekritikk og bruke kildehenvisning. Informasjon fra digitale kilder kan være informasjon fra tekst, lyd, bilde, video, symboler, interaktive elementer eller rådata fra registreringer og observasjoner.

Produsere og bearbeide innebærer å være kreativ og skapende med bruk av digitale ressurser. Dette innebærer å lage digitale produkter ved hjelp av digitale ressurser, enten ved nyskaping eller videreutvikling og gjenbruk.

Kommunisere og samhandle innebærer å kunne bruke digitale ressurser for kommunikasjon og samhandling. Digital samhandling innebærer bruk av digitale ressurser til planlegging, organisering og gjennomføring av læringsarbeid sammen med andre, for eksempel gjennom samskriving og deling.

Utøve digital dømmekraft innebærer å følge regler for personvern og vise hensyn til andre på nett. Det handler om å bruke strategier for å unngå uønskede hendelser og å vise evne til etisk refleksjon og vurdering av egen rolle på nett og i sosiale medier.

HVORDAN UTVIKLES DIGITALE FERDIGHETER?

Digitale ferdigheter utvikles gjennom å bruke digitale ressurser. Det innebærer å benytte digitale ressurser til å tilegne seg faglig kunnskap og til å uttrykke egen kompetanse. I dette ligger det også en økende grad av selvstendighet og dømmekraft i valg og bruk av digitale ressurser.

LÆRERNES PROFESJONSFAGLIGE DIGITALE KOMPETANSE (PFDK)

Lærernes rolle står sentralt i denne sammenhengen. For å være i stand til å utvikle de grunnleggende ferdighetene og fagkunnskap hos elevene må lærere utvikle sin egen **profesjonsfaglige digitale kompetanse**² i lærerutdanningen og videre gjennom profesjonell læring og utvikling i løpet av sin yrkeskarriere.

Lærernes profesjonsfaglige digitale kompetanse har et tosidig siktemål:

1. profesjonsutvikling og
2. selve profesjonsutøvelsen

Kompetanseområdene i lærernes PFDK:

- Fag og grunnleggende ferdigheter
- Skolen i samfunnet
- Etikk
- Pedagogikk og fagdidaktikk
- Ledelse av læringsprosesser
- Samhandling og kommunikasjon
- Endring og utvikling



² <https://www.udir.no/kvalitet-og-kompetanse/profesjonsfaglig-digital-kompetanse/rammeverk-larernes-profesjonsfaglige-digitale-komp/>

FAG OG GRUNNLEGGENDE FERDIGHETER

En profesjonsfaglig digitalt kompetent lærer har forståelse for hvordan den digitale utviklingen endrer og utvider innholdet i fagene. Læreren har innsikt i hvordan integrering av digitale ressurser i læringsprosesser kan bidra til å nå kompetansemål i fag og ivareta de fem grunnleggende ferdighetene. Som forutsetning for dette trenger læreren å utvikle egne grunnleggende digitale ferdigheter. Samtidig trenger læreren innsikt i hva elevenes digitale ferdigheter innebærer og hvordan de kan utvikles i fagene.

SKOLEN I SAMFUNNET

En profesjonsfaglig digitalt kompetent lærer har kjennskap til perspektiver på digital utvikling og digitale mediers betydning og funksjon i dagens samfunn. Læreren har innsikt i sin egen og skolens rolle i å motvirke digitale skiller, og kan sette alle barn og unge i stand til å orientere seg og være aktive deltakere og bidragsyttere i et globalt, digitalt og demokratisk samfunn. Læreren bidrar til elevenes digitale dannelse, og til at de kan medvirke i morgendagens arbeidsliv.

ETIKK

En profesjonsfaglig digitalt kompetent lærer kjenner skolens verdigrunnlag i forhold til digitalisering i samfunnet. Læreren har innsikt i lovverk så vel som etiske problemstillinger knyttet til digital dannelse og deltakelse i det digitale og demokratiske samfunnet. Læreren bidrar til å utvikle elevenes digitale dømmekraft, forståelse og evne til å handle i tråd med dette.

PEDAGOGISK OG FAGDIDAKTIKK

En profesjonsfaglig digitalt kompetent lærer har pedagogisk og fagdidaktisk kunnskap relevant for profesjonsutøvelsen i digitale omgivelser. Med utgangspunkt i dette integrerer læreren digitale ressurser i planlegging, organisering, gjennomføring og evaluering av undervisningen for å fremme elevers utvikling, læring og danning.

LEDELSE AV LÆRINGSPROSESSER

En profesjonsfaglig digitalt kompetent lærer har kompetanse til å lede læringsarbeid i digitale omgivelser. Dette innebærer å forstå og håndtere hvordan disse forandrer og utfordrer lærerrollen. Læreren utnytter de mulighetene som ligger i digitale ressurser for å utvikle et konstruktivt og inkluderende læringsmiljø og tilpasse opplæringen til varierte elevgrupper og elevers individuelle behov. Læreren benytter varierte former for vurdering av elevers læring i digitale omgivelser på måter som bidrar til å utvikle deres læringslyst, læringsstrategier og kompetanse til å lære.

SAMHANDLING OG KOMMUNIKASJON

En profesjonsfaglig digitalt kompetent lærer bruker digitale kommunikasjonskanaler til informasjon, samarbeid og kunnskapsdeling med ulike aktører på en måte som bygger tillit og bidrar til deltakelse og samhandling.

ENDRING OG UTVIKLING

En profesjonsfaglig digitalt kompetent lærer er bevisst på at utvikling av digital kompetanse er en livslang prosess som er dynamisk, situert og fleksibel. Læreren forbedrer sin kompetanse og endrer egen praksis med utgangspunkt i forskning og utvikling. Det betyr også at læreren må kunne drive eget utviklingsarbeid og bidra til en delingskultur rundt læring i digitale omgivelser.

Alle de syv kompetanseområdene er like viktige, **men** det er summen av dem som utgjør en profesjonsfaglig digitalt kompetent lærer.

KOMPETANSEHEVING

For å lykkes med IKT i en pedagogisk sammenheng er holdningsarbeid avgjørende. Ny teknologi vil ikke bli effektivt benyttet med mindre det er positive holdninger i organisasjonen til bruk av IKT i skolen. Ansatte må få muligheter til å utvikle sine kunnskaper om ulike bruk, og ferdigheter til selv å utnytte potensialet som ligger i disse verktøyene.

I Strandaskolen er det prinsippet om skolebasert kompetanseutvikling som ligger til grunn for utvikling av kvalitet i skolene. Vi legger følgende forståelse til grunn: «Skolebasert kompetanseutvikling innebærer at skolen, med ledelsen og alle ansatte, deltar i en utviklingsprosess på egen arbeidsplass. Hensikten er å utvikle skolens samlede kunnskap, holdninger og ferdigheter når det gjelder læring, undervisning og samarbeid.»

Lærerne vil få tilbud om kompetanseheving og vil samarbeide om å dele kompetansen med kollegaer gjennom godt samarbeid på tvers av fag, trinn og skoler. Kompetansehevingen skal forankres i skolens behov og skoleledelsen spiller her en vesentlig rolle i å tilrettelegge for at den skolebaserte kompetanseutviklingen er tilpasset kollegiet og den enkelte læreres behov.

Partnerskapet for Desentralisert kompetanseutvikling som vi har med Universitetet i Stavanger og kommunene i Utdanningsregion Midt-Rogaland, vil i årene som kommer være en svært viktig samarbeidsarena i den videre utviklingen av Strandaskolen. I dette partnerskapet skal vi lære av hverandre og utvikle oss sammen.

PRINSIPPER FOR INNKJØP OG INVESTERINGSBEHOV

Erfaring fra andre viser at varigheten på en Chromebook er ca. 3 år. Planen er at elevene får tre enheter i løpet av sine 10 år i grunnskolen. Den første håper vi varer fra 1.-4. trinn. Deretter får de en ny enhet når de begynner i 5. klasse og i 8. klasse. Lærernes enheter skiftes ut i samme takt som elevenes. Ved Ryfylke læringscenter får elevene hver sin enhet som de beholder så lenge de er elever ved senteret. Det er samme utskiftingstakt som for grunnskolen.

Teknologien utvikler seg raskt. Det vil derfor ikke være hensiktsmessig at maskinene ruller slik at nye elever overtar gamle enheter. IT-avdelingen jobber med å få på plass en bærekraftig retur- og gjenbruksordning for brukte enheter.

Antall enheter pr år:

Trinn/år	2019	2020	2021	2022	2023	2024	2025	2026
1. trinn	170	170	170	170	170	170	170	170
2. trinn	170							
3. trinn	170							
4. trinn	170							
5. trinn	170			170	170	170	170	170
6. trinn	170			170				
7. trinn	170			170				
8. trinn	170			170			170	170
9. trinn	170			170			170	
10. trinn	170			170			170	
lærere	200			200			200	
Reservepool	50			50			50	
RL-elever	100			100			100	
RL-lærere	20			20			20	
sum enheter	2070	170	170	1560	340	340	1220	510

Det tas som utgangspunkt at det er ca. 1 700 elever og 200 lærere i grunnskolen og 100 elever og 20 lærere ved Ryfylke læringscenter.

Kostnader pr år:

Det skilles mellom midler til investering (I) og til drift (D). Alle prisene er inklusive MVA.

	2019	2020	2021	2022	2023	2024	2025	2026
Chromebooks	9 315 000	765 000	765 000	7 020 000	1 530 000	1 530 000	5 490 000	2 295 000
I-Headset	300 000			300 000			300 000	
I-Grunnpakke Chromebook	160 000							
D-Grunnpakke Chromebook	350 000	51 000	51 000	468 000	102 000	102 000	366 000	153 000
I-Oppgradering trådløst nett	2 700 000					2 200 000		
I-Egen internettlinje skolene	450 000					450 000		
D-Egen internettlinje skolene	270 000	270 000	270 000	270 000	270 000	270 000	270 000	270 000
I-Konsulenttimer eksternt	320 000							
I-Kompetanseheving lærere	300 000							
Sum per år:	14 165 000	1 086 000	1 086 000	8 058 000	1 902 000	4 552 000	6 426 000	2 718 000

Chromebook

Vi har lagt til grunn priser for enheten Acer Chromebook Spin 11³. Den er spesielt tilpasset en røff bruk som utstyret kan bli utsatt for i skolene. Enhetsprisen er på kr 4500,- inkl. MVA. Denne prisen vil muligens bli noe lavere når vi går ut med anbud.

³ <https://www.digi.no/artikler/ny-chromebook-for-utdanningsmarkedet-skal-tale-juling-og-har-bakteriefri-skjerm/375646>

I oppstartsåret leges det inn en grunnpakke av programvare med en kostnad på kr 300,- per enhet. Den pedagogiske prosjektgruppen vil jobbe med å kartlegge behov for programvare. Behovet for innkjøp av lærebøker vil ved innføringen av Chromebook redusere betydelig.

Kompetanseheving

Det vil være behov for å kjøpe inn noe ekstern kompetanse til opplæring av lærere. Detaljer rundt behovet for ekstern bistand til opplæring vil den pedagogiske arbeidsgruppen komme tilbake til.

Trådløst nettverk

Dagens trådløse nettverk er dimensjonert for 2:1 elever pr maskin på ungdomstrinnet og 3:1 elev per maskin på barnetrinnet. For å håndtere økningen som 1:1 medfører så må antall trådløse aksesspunkt økes kraftig.

Oppgradering av linjer

Økning i antall maskiner medfører også økning i behov for båndbredde for internett. Dette løses ved å legge opp til egen linje ut for skolene på Jørpeland og egen linje ute for skolene på Tau. Nordre Strand og Bjørheimsbygd knyttes inn mot linja på Tau. Dette medfører en utgiftsøkning på økt kapasitet på internettlinjene.

Konsulenttjenester IT

Omlegging til 1:1 er et omfattende prosjekt for IT-avdelingen. Det vil være behov for eksterne konsulenthjelp for å sikre nok kapasitet til at vi får en løsning som fungerer 100 % når den tas i bruk.

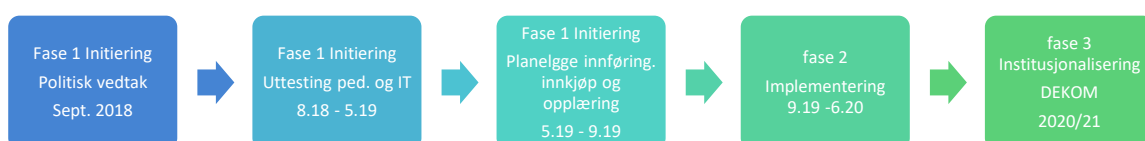
INITIERINGSFASEN (2018/19)

Målet i fase 1 er å få til en vellykket oppstart av digitaliseringen av Strandaskolen skoleåret 2019/20. For at det skal lykkes er vi avhengige av at skolene har tilstrekkelig nettkapasitet til at alle elever og lærere kan være på nett samtidig og at nettilgangen er stabil at kapasiteten er tilstrekkelig i alle deler av skolens lokaler.

Satsingen handler ikke først og fremst om teknologi. Å gjøre skolehverdagen digital handler om nye måter å lære på. De digitale verktøyene kan, slik forskning og erfaring viser, øke elevens motivasjon, kreativitet og læringsutbytte.

Høsten 2018 (september) legges digitaliseringsstrategien frem til politisk behandling. Politisk vedtak i september 2018. Endelig vedtak i des. budsjett for 2019.

Fremdriftsplan:



Delprosjekt 1: Infrastruktur / «Strandastandard»:

- Sørge for tilstrekkelig og robust nettkapasitet på alle skolene
- Innkjøp av Chromebook til alle elever og lærere
- Utarbeid en hensiktsmessig og bærekraftig returordning for brukte enheter
- Administrasjonssystem på Chromebook
- Opprette brukere til alle i G-suitedomenet: strandaskolen.no
- Testing og valg av skjermer til alle klasserom og grupperom

Delprosjekt 2: Lærernes PfdK:

- Planlegge og gjennomføre første fase av opplæring av lærere
 - Hvordan vi kan forene teknologi og pedagogikk
 - Hvordan vi kan anvende de syv områdene i lærernes PfdK
- Sørge for at vi har et oppsett på Chromebook som er et godt utgangspunkt for lærerne herunder G-suite for utdanning
- Vurdere hvilke «apper» som bør ligge i «grunnpakken», og teste disse ut. «Produksjonsapper» i stedet for «drillapper»
- Bistå skolene i forberedelsen som skal gjøres før innføringen, jfr. punktene nedenfor

SUKSESSKRITERIER FOR VELLYKKET IMPLEMENTERING

- Tydelige mål og planer for bruken av læringsteknologi
- Fokus på bedre læring – ikke på teknologi
- Ledelsen har kontroll og gjennomføringskraft
- Motiverte lærere som ønsker å endre sin undervisningspraksis
- Alltid tilgang på enhetene
- Stabile tekniske løsninger som er enkle å administrere

Forberedelse skolen må gjøre før innføringen 1:1:

- Hvordan skal læringsteknologi være et redskap for læring på skolen?
- Hvordan skal vi sikre at innføringen fører til mer læring hos elevene?
- Har de ansatte på skolen nødvendig kompetanse?
- Hvilke tiltak må eventuelt iverksettes for å øke kompetansen blant personalet?
- Har skolen nødvendige ressurser og kapasitet til å iverksette og gjennomføre prosjektet?
- Hvordan skal skolen organisere seg for å sikre en vellykket gjennomføring av prosjektet?
- Hvordan skal læringsteknologi sees i sammenheng med skolens pedagogiske målsettinger?
- Hvordan passer økt bruk av læringsteknologi inn i skolens visjon?

PROSJEKTORGANISASJON

Det er viktig med god samhandling, forankring, kommunikasjon og informasjon mellom alle involverte for at vi skal lykkes med Strategi for digitalisering av Strandaskolen 1:1.

Prosjektlederne rapporterer til styringsgruppa, IT-sjef og kommunalsjef, og aktivitetene og planen forankres fortløpende hos referansegruppen, rektorene og hovedtillitsvalgt fra utdanningsforbundet.



IT-sjefen er hovedansvarlig for innkjøp og kvalitetssikring av de tekniske løsningene og kommunalsjef er hovedansvarlig for at skolene og lærerne tar i bruk utstyret på en måte som fremmer elevenes læring i henhold til de kravene til digitale ferdigheter som ligger i læreplanene.

Prosjektlederne for de to delprosjektene lager plan for arbeidet som skal gjennomføres. Planene skal inneholde oversikt over aktiviteter og milepæler som er planlagt gjennomført i perioden.

Det er svært viktig at rektorene støtter opp om aktivitetene og oppdatere skolens planer for å støtte opp under utviklingen av lærenes kompetanseutvikling i henhold til rammeverk for Profesjonsfaglig digital kompetanse (PfdK).

