



VINDAFJORD  
KOMMUNE

Barnehage og skule

# **Pedagogisk digitaliseringsstrategi for oppvekst**

**2026-2030**



# Innhold

	Side
Kompetanse for ei digital framtid	3
Mål for digitaliseringsstrategien	5
Plan for bruk av KI-verktøy i opplæringa	9
Ønska gevinstar	11
Nasjonale føringar	12
Digitaliseringspeosessen i kommunen	13
Kompetanseutviklingsplan	14
Innkjøpsprosessen	15
Informasjonssikkerheit og personvern	16
Nyttige lenker	17
Referansar	17



## Kompetanse for ei digital framtid

Digitaliseringsstrategi for barnehage og skule skal legge føringane for ei målretta og systematisk opplæring som skal bidra til kompetente barn, elevar og tilsette i eit digitalt samfunn. Omgrepet kompetanse inneheld kunnskap, dugleikar, forståing, evne til refleksjon og kritisk tenking.

Digitale dugleikar er definert som ein av fem grunnleggjande dugleikar i læreplanen (LK20)<sup>1</sup>. Dei grunnleggjande dugleikane er ifølgje læreplanverket avgjerande reiskap for læring i alle fag, og samstundes ein føresetnad for at eleven skal kunne vise sin kompetanse. Rammeplan for barnehagen seier at barnehagen sin digitale praksis skal bidra til leik, kreativitet og læring for barna.

---

*Dette handler for eksempel om at elevene skal utvikle godt digitalt medborgerskap, som inkluderer god digital dømmekraft, kildekritikk og informasjonssikkerhet. I tillegg skal elevene lære programmering og algoritmisk tenkning og bruk av teknologi styrkes i flere fag, for eksempel som en del av det å skape, utvikle og produsere.<sup>2</sup>*

---

### Kvifor ein strategi?

Barn veks i dag opp i ei digital verd som er i stadig utvikling og endring, kor digital kompetanse og meistring av digitale verktøy har blitt ein viktig del av kvardagen. Den teknologiske utviklinga går framover i ein rasande fart og det kan vere krevjande å vite korleis ein skal forholde seg til alt nytt som kjem, som til dømes kunstig intelligens (KI).

Digital dømmekraft og evner er ein viktig føresetnad ikkje berre for læring, men også for aktiv deltaking i eit arbeidsliv og forståing for rolla teknologi har i samfunnet. Skulekvardagen handlar om å gi elevane moglegheit til å læra gjennom å utforska, skapa, reflektera, samarbeida og vera kritiske. Digitale verktøy og ressursar opnar for nye måtar å realisera dette på. Målsetjinga er at skulane har ein jamn og kvardagsleg bruk av digitale verktøy som fremjar og støttar læringa til elevane.

Det pedagogiske opplegget i undervisninga er avhengig av at ein kombinerer digitale og analoge undervisningsmetodar. Dei digitale læremidla er ikkje gode nok åleine og må setjast i samanheng med analoge læremiddel slik at dei blir som eit supplement.

Barnehagane og skulane må forholde seg til teknologi på lik linje med alle andre erfaringar som gjer delar av barnet sin oppvekst og danning. Som tilsett og som vaksne rollemodellar, må vi ha respekt og forståing for den barndommen barna veks opp i sjølv om det på mange måtar kan vere heilt annleis enn frå vår eigen barndom.

---

<sup>1</sup> [Grunnleggende ferdigheter | udir.no](https://udir.no)

<sup>2</sup> [Handlingsplan for digitalisering i grunnopplæringen 2020-2021](#)



Delar av denne strategien er laga i samarbeid med andre kommunar i IKT Nord Hordaland, som Vindafjord kommune har IKT-samarbeid med. IKT-retteiarar og representant frå barnehage har delteke i utarbeidinga. Planen har vore ute til høyring for tilsette i skule og barnehage, FAU, Elevråd og tillitsvalde i oppvekst.

Ølen, 31.03.2026

Nils Erik Eide  
Kommunalsjef oppvekst og kultur

Åse Markhus Berge  
Rådgevar oppvekst



## Mål for digitaliseringsstrategien

Digitaliseringsstrategi for barnehage og skule seier hovudsakleg noko om dei overordna pedagogiske måla. Planen tar ikkje for seg tekniske løysingar og økonomiske disponeringar.

### Digitaliseringsstrategien er

- ei orientering om digitalisering i barnehage og skule
- eit styringsdokument for tilsette i barnehage og skule
- informasjon til føresette og elevar

## Overordna mål

Vindafjord kommune set seg som mål at barn og unge skal ha gode og trygge oppvekst- og læringsmiljø med høg trivsel og høg fagleg kvalitet. Under dette målet er mellom anna det at læringa skal *vere variert og kombinere praktiske, analoge og digitale metodar* og det å vidareutvikla det systematiske arbeidet med *grunnleggjande ferdigheiter* i barnehage og skule.

- Elevar skal ha digitale dugleikar som gjer dei i stand til å oppleve livsmeistring og lukkast i vidare utdanning, arbeid og samfunnsdeltaking
- Elevar skal utvikle digital kompetanse som gjer dei eigna til å delta ansvarleg i eit digitalisert samfunnsliv lokalt, nasjonalt eller globalt
- Tilgangen til digitale løysingar er berekraftig, av god kvalitet og bidrar til eit likeverdig barnehage- og opplæringstilbod kommunen
- Barnehagen sin digitale praksis bidrar til lek, kreativitet og læring i tråd med rammeplan for barnehagen
- Barn og unge skal utvikle god digital kompetanse og dømmekraft<sup>3</sup>
- Dei tilsette skal ha god nok kunnskap og kompetanse til å utvikle barn og unge sin digitale kompetanse
- Alle barn, unge og vaksne har inkluderande, trygge og gode digitale miljø i barnehage og skule
- Barnehage og skule skal ha kompetanse til å vurdere når digitale verktøy og ressursar er formålstenleg å nytte i organisering og gjennomføring av opplæringa til det beste for barn og unge
- IKT skal fungere som eit integrert verktøy i opplæringa



---

### **Digital praksis i barnehagen Ambisjoner**

---

*Barnehagenes digitale praksis har god sammenheng mellom kompetanse, infrastruktur, leke- og læringsmiljø og digitale løsninger, som inngår i barnehagenes planer.*

*Bruk av digitale løsninger i barnehagens pedagogiske arbeid er kunnskapsbasert, og støtter opp under barns lek, kreativitet og læring, i tråd med rammeplanens føringer om et rikt og allsidig barnehagemiljø for alle.*

*Barnehagen har god dialog med foreldre om barnehagens bruk av digital teknologi og har mulighet til å kommunisere digitalt med foreldre på en sikker måte.<sup>3</sup>*

---

---

### **Digital praksis i skule og barnehage Hovedmålene for strategien er:**

---

*Elever utvikler digital kompetanse i tråd med læreplanverket. Barnehagens digitale praksis bidrar til barnas lek, kreativitet og læring i tråd med rammeplan for barnehagen.*

*Ansatte i barnehage- og skolesektoren har profesjonsfaglig digital kompetanse til å oppfylle intensjonene i rammeplanene for barnehage og SFO og læreplanverket i skolen, med en kunnskapsbasert tilnærming.*

*Alle barn, unge og voksne har inkluderende, trygge og gode digitale miljøer i barnehage og skole.*

*Den digitale grunnmuren og tilgangen til digitale løsninger er bærekraftig, av god kvalitet og bidrar til et likeverdig barnehage- og opplæringstilbud i hele landet. De digitale tjenestene og informasjonsforvaltningen i barnehage- og skolesektoren har barn, elever, ansatte og foreldre i sentrum, og blir utviklet som sammenhengende tjenester.<sup>4</sup>*

---

---

<sup>3</sup> [Strategi for digital kompetanse og infrastruktur i barnehage og skole - regjeringen.no](https://www.regjeringen.no)

<sup>4</sup> [Strategi for digital kompetanse og infrastruktur i barnehage og skole - regjeringen.no](https://www.regjeringen.no)



## Delmål

### Barna

- Utforskar, leiker, lærer og skapar noko gjennom digitale uttrykksformer
- Opplever eit rikt og allsidig utviklingsmiljø

### Elevane

- Er digitalt aktive og har kompetanse til å tileigna seg nye digitale dugleikar
- Kan innhente og behandle informasjon, vere kreative og skapande med digitale ressursar, og kommunisere og samhandle med andre i digitale omgjevnader
- Har digitale dugleikar som gjer dei i stand til å oppleve livsmeistring og lykkast i vidare utdanning og arbeid
- Opplever at bruk av digitale ressursar er relevant og motiverande, og gir auka læringsutbytte og meistringskjensle
- Opplever at bruk av ny teknologi opnar for nye måtar å lære på
- Blir sett i stand til å bruke og vurdere kunstig intelligens i læringsarbeidet på ein trygg måte (kjeldekritikk)
- Utviklar god digital dømmekraft

### Alle tilsette

- Er digitalt kompetente og tek nye digitale verktøy i bruk når det er formålstenleg
- Utøver digital dømmekraft
- Deltar i kompetanseutviklingstiltak

### Dei tilsette i barnehagen

- utforskar kreativ og skapande bruk av digitale verktøy saman med barna
- legg til rette for at barn utforskar, leiker, lærer og sjølv skapar noko gjennom digitale uttrykksformer
- utøver digital dømmekraft når det gjelder informasjonssøk, og har eit bevisst forhold til opphavsrett og kjeldekritikk og tek i vare barnas personvern
- vurderer relevans og deltek i barnas mediebruk

### Dei tilsette i skulen

- Utøver formålstenleg digital didaktikk og er gode klasse- og gruppeleiarar i eit teknologirikt miljø
- Prøver ut og bruker digitale arbeidsformer jamleg i opplæringa og vurderingsarbeidet ut frå relevans
- Skal forstå korleis kunstig intelligens endrar måten vi arbeider på og sette elevane i stand til å bruke KI i læringsarbeidet på ein trygg måte
- Underviser i digital dømmekraft
- Bruker teknologi som eit verktøy for å utvikle læringskulturen



### Føresette

- Bruker digitale verktøy i kommunikasjonen skule – heim
- Samarbeider med og støttar opp om skulen si pedagogiske vurdering når det gjeld digital praksis i tråd med gjeldande regelverk
- Bidrar til å motivere barna i deira digitale læring

### Barnehage-og skuleleiarar

- Er digitale førebilete
- Er digitalt kompetente og tek nye digitale verktøy i bruk når det er formålstenleg
- Tileignar seg tilstrekkeleg digital kompetanse til å kunne leie personalet si digitale kompetanseutvikling
- Setter av tilstrekkeleg tid til planlegging, erfaringsdeling og kompetanseutvikling
- Følger opp utviklings- og læringsresultat

### Barnehage-og skuleeigar

- Legg til rette for kompetanseutvikling (fagdagar, kurs, vidareutdanning, lærande nettverk mm)
- Sørge for tilstrekkeleg digital kompetanse til å kunne leie leiarane si digitale kompetanseutvikling
- Følger opp einingane sine utviklings- og læringsresultat
- Etablerer gode rutinar knytt til innkjøp og bruk av digitale læremiddel og verktøy (informasjonssikkerheit, personvern, databehandlaravtale, ROS-analyse og DPIA)



## Plan for bruk av KI-verktøy i opplæringa

Kunstig intelligens (KI) er stadig oftare integrert i digitale ressursar som er tilgjengelege for særleg elevar og tilsette i skulen. Verktøy med KI stiller krav til forståing, etiske vurderingar og vurdering av pedagogiske, funksjonelle og rettslege konsekvensar.

Skuleområdet skal arbeide med kunstig intelligens for å nå desse måla:

- Elevane blir sett i stand til å bruke og vurdere kunstig intelligens i læringsarbeidet på ein trygg måte (kjeldekritikk)
- Dei tilsette skal forstå korleis kunstig intelligens endrar måten vi arbeider på og sette elevane i stand til å bruke KI i læringsarbeidet på ein trygg mate

IKT Nord Hordaland (IKTNH) er pådrivar for arbeid med å designe og setje opp eigne chatbotar særleg eigna for elevar og tilsette i skulen.

### Utfordringar og moglegheiter

Kommunane står overfor store endringar i korleis læring og oppfølging av elevar skjer i ein stadig meir digital kvardag. Kunstig intelligens gir store moglegheiter, men òg nye krav til tryggleik, personvern og pedagogisk kvalitet. I dag finst det ikkje eit trygt, norsk-tilpassa rammeverk som kan brukast av skulane utan at data vert delt med eksterne aktørar eller kommersielle plattformer. Det er derfor eit tydeleg behov for ei løysing som både oppfyller GDPR og personvernkrav, og som samstundes gir fleksibilitet til å støtte elevar med ulike behov, alder og læringsnivå. Prosjektet tek mål av seg til å møte denne utfordringa gjennom utvikling av ei felles KI-plattform for grunnskulen i 15 medlemskommunar i IKT Nordhordland-samarbeidet.

### Framtidsretta kommunar

Gjennom dette prosjektet vil kommunane bli styrkte i rolla som trygge forvaltarar av elevdata, ved at det vert etablert ei felles, sikker og lukka KI-plattform for alle 15 medlemskommunane i IKTNH. Løysinga vil bidra til å sikre at all bruk av KI skjer innanfor ramma av kommunal kontroll og i samsvar med personvernregelverket. Samstundes vil prosjektet bidra til at kommunane utviklar seg som framtidsretta læringsaktørar, med auka kompetanse om korleis kunstig intelligens kan nyttast pedagogisk og etisk forsvarleg i skulen. Gjennom samarbeidet vil kommunane òg stå sterkare som innovative aktørar nasjonalt, og kan dele erfaringar, løysingar og retningslinjer som kan kome andre delar av utdanningssektoren til gode.

### Mål og gjennomføring

Målet med prosjektet er å utvikle ein trygg, fleksibel og pedagogisk relevant KI-plattform som støttar læring i grunnskulen, utan at persondata forlèt kommunal kontroll. Løysinga skal utviklast av IKTNH på vegner av dei 15 medlemskommunane, og vere tilgjengeleg som ei felles plattform som kan tilpassast lokale behov. Gjennom etablering av eit sikkert teknisk rammeverk skal prosjektet leggje til rette for bruk av språkmodellar i eit lukka miljø, der all databehandling skjer innanfor kommunane sitt eige system. Plattformen skal gjerast tilgjengeleg for lærarar og elevar, og tilpassast ulike fagområde og alderstrinn slik at ho kan bidra til læring og meistring i kvardagen. Prosjektet skal gjennomførast av ei felles prosjektgruppe med representantar frå IKTNH og deltakarkommunane, i samarbeid med fagpersonar frå skulane. Arbeidet blir delt inn i fasar for utvikling, testing og implementering, der både lærarar, elevar og personvernombod blir involverte.



## Sektorar prosjektet omfattar

Prosjektet omfattar utdanning og oppvekst, IKT og digitalisering, personvern og informasjonssikkerheit, samt innovasjon i offentleg forvaltning. Ved at 15 kommunar samarbeider om ei felles løysing, blir det mogleg å byggje opp kompetanse, ressursar og teknologi som gagnar heile regionen, og som kan danne grunnlag for framtidige digitale fellestenester i skulesektoren.

## Verkemiddel som skal nyttast

For å nå måla i prosjektet skal det takast i bruk etablerte og dokumenterte språkmodellar som vert drifta innanfor eit lukka og sikkert rammeverk utvikla av IKTNH. All handsaming av data skal skje lokalt, med pseudonymisering og trygg lagring, slik at ingen informasjon kan knytast til enkeltpersonar. I tillegg skal prosjektet satse på kompetanseheving for lærarar, leiarar og IT-personell i medlemskommunane, slik at dei får nødvendig innsikt i korleis kunstig intelligens kan nyttast på ein trygg og pedagogisk måte. Arbeidet vil òg inkludere systematisk evaluering av både etiske og pedagogiske effektar, slik at løysinga kan vidareutviklast på ein ansvarleg og kunnskapsbasert måte.

## Grunngiving for val av verkemiddel

Valet av verkemiddel er grunna i behovet for ei løysing som er både trygg, fleksibel og framtidsretta, og som kan nyttast av fleire kommunar i fellesskap. Ved å byggje plattformar på kjende og dokumenterte språkmodellar, men innanfor eit rammeverk utvikla og drifta av IKTNH, sikrar ein at all databehandling skjer under offentleg kontroll. Dette gir kommunane full oversikt og eigarskap over data, og reduserer risikoen for datalekkasjar eller uønska deling. Samstundes gjer denne fellesmodellen det mogleg å utvikle kompetanse internt og å skape løysingar som er tilpassa både lokale og regionale behov. Prosjektet bidrar dermed både til å utvikle trygg teknologi og til å styrkje kommunane si rolle som framtidsretta og ansvarlege aktørar i skulen.

Kommunen følger Utdanningsdirektoratet sine råd om bruk av KI i skulen: [Råd om kunstig intelligens i skolen | udir.no](#)

Skulen skal arbeide mot eit fokus på å bruke KI til å forstå oppgåver, ikkje til å svare på dei. Personvern og trygg bruk skal vere i fokus for opplæring i slike verktøy, og ein skal bruke godkjende verktøy for kunstig intelligens.

## Opplæringa i bruk av kunstig intelligens skal ha som mål å læra elevane at:

- Dei veit at KI er ein maskin, ikkje eit menneske.
- Dei kan bruke KI for å forsterke, hjelpe eller inspirere.
- Dei veit at KI kan gjere feil (den kan finne på ting, den kan misforstå, den kan gi falsk informasjon).
- Dei sjekkar svaret og kjelder dei får, før dei bruker det vidare.
- Dei opplyser om og reflekterer over bruk av KI.
- Dei tenker over kva informasjon dei gir KI, og forstår kva som er personsensitivt materiale

Opplæringa skal sørge for trygg og ansvarleg bruk av kunstig intelligens som verktøy.



## Ønska gevinstar

Gevinstar ved god pedagogisk bruk av digitale ressursar og verktøy:

- betra læringsresultat
- tilgang på gode ressursar
- møte framtidens krav
- tilpassa opplæring
- auka meistringskjensle
- trivnad og auka motivasjon
- variert undervisning
- elevsentrert skulekvardag
- tverrfaglegheit
- utfordrar samarbeid, refleksjon og kreativitet
- elevmedverknad
- delingskultur
- infrastruktur som fungerer
- auka engasjement og involvering
- motverke utanforskap
- tilgjengelegheit (tilgang til ressursar, læring, kunnskap, verktøy), likestilling / lik tilgang og like moglegheiter for alle elevar uansett bakgrunn og økonomisk situasjon)
- auka forståing for trygg bruk av digitale verktøy og prosessar
- auka forståing for god bruk av pedagogiske verktøy og ressursar
- auka fokus på variert og praksisretta undervisning
- fokus på god bruk av tilgjengelege verktøy og strategiar for å sikre best mogleg læringsutbytte



## Nasjonale føringar

LK20 gir føringar for korleis grunnleggjande digitale dugleikar, som å finne og behandle digital informasjon, produsere og behandla digitale ressursar og å kunne kommunisere i digitale omgjevnader, skal inn i alle fag i skulen. Elevane skal beherske reglar for digital samhandling, ha evne til etisk refleksjon og utøve god digital dømmekraft.

Rammeplan for barnehagen omtalar den digitale praksis som eit ledd i å bidra til barnas leik, kreativitet og læring. Bruk av digitale verktøy i det pedagogiske arbeidet støttar opp om barnas læreprosessar og bidrar til å oppfylle rammeplanen sine føringar for eit rikt og allsidig læringsmiljø for alle barn.

---

*Digital praksis, kompetanse, infrastruktur, læringsmiljø og digitale løsnings er integrert i skoleeieres og skolenes helhetlige planer og i oppfølgingen av dem. Den digitale praksisen i skolen er kunnskapsbasert, inkluderende og oppfyller ansatte og elevers rett til personvern.*

---

---

*Skolen skal motvirke digitalt utenforskap gjennom å sørge for at alle elever utvikler tilstrekkelig digital kompetanse til å fungere i samfunns- og arbeidsliv. Skolens bruk av digitale løsninger og medier er kunnskapsbasert og støtter opp om elevenes læring, læringsmotivasjon og læringsmiljø.*

---

---

*Skolen har god dialog med foreldre om skolens mål og rammer for bruk av digital teknologi, og foreldre får tilpasset innsyn i elevenes utvikling og læringsarbeid.<sup>5</sup>*

---

## Omgrepsavklaringar

Utviklinga innan digitalisering går fort, og innhald i ulike omgrep kan endra seg raskt. Omgrep og definisjonar i denne samanheng kan difor bli fort utdaterte. Mellom anna vil auka bruk av kunstig intelligens forsterka effektane av digitalisering, og vil prege opplæringa på måtar som vi endå ikkje kan føresjå.

For omgrepsavklaringar knytt til digitalisering [sjå Udir sine nettsider](#).

---

<sup>5</sup> [Strategi for digital kompetanse og infrastruktur i barnehage og skole - regjeringen.no](#)



## Digitaliseringsprosessen i kommunen

Denne planen erstatter «Pedagogisk IKT-plan for Vindafjordskulen, Strategiplan for kommunen 2021-2024». Ein vidarefører målet om at digitale ferdigheiter er ein viktig føresetnad for vidare læring og for aktiv deltaking i eit arbeidsliv og eit samfunn i stadig endring. Medan den førre planen omhandlar skule, vil denne nye planen omfatte både barnehage og skule.

Kommunen hadde som mål i 2020 at alle elevane i Vindafjordskulen skulle ha 1:1 iPad/PC. På hausten 2021 hadde alle elevane i 1.-7.klasse iPad, og alle elevane i 8.-10.klasse PC.

I samband med digitaliseringa blei Vindafjord kommune med i eit innkjøpsamarbeid for digitale læremiddel med kommunar i Nord Rogaland i 2020. Skuleeigar støttar innkjøp av digitale læremiddel til elevane.

Skuleeigar har oversikt over alle digitale ressursar som skulane har tilgjengeleg.

Vindafjord kommune har inntil hausten 2025 vore ein del av EVIKT (Etne og Vindafjord IKT). Frå november 2025 vart kommunen ein del av IT-samarbeidet IKTNH (IKT Nord Hordaland). Ein ser det som ein stor fordel og nødvendighet, då krava og kompleksiteten i forhold til digital bruk og løysingar, ville vore utfordrande å løyse utan eit større apparat bak. Dette er noko som IKTNH-samarbeidet kan gi oss framover.

### Korleis bruker vi digitale ressursar, plattformer og verktøy i skule?

Skulane brukar LMS (Learning Management System) i opplæringa til elevane. Det er eit digitalt system som blir brukt til å planleggje, administrere, gjennomføre og følge opp læringsaktivitetar. Det fungerer som ein samla plattform der både lærarar, elevar, tilsette og andre brukarar kan få tilgang til læringsressursar og oppgåver. Det er kommunen som eigar som avgjer kva system ein skal nytte.

I dag brukar 1.-7.trinn læringsplattformen Showbie, medan 8.-10.trinn nyttar Its learning. Ein skal vurdere å gå over til Microsoft Teams som læringsplattform og samhandlingskanal med elevane. Elevane har tilgang til ei digital eining (iPad eller PC) til skulebruk. Skulane avgjer kva digitale ressursar og læremiddel elevane og lærarane skal ha tilgang til etter ei pedagogisk vurdering.

Digitale verktøy opnar for mange moglegheiter når det gjeld tilpassing, samarbeid og effektivisering, men dei skal ikkje vere eineberarar av undervisningspraksisen. Ei god balanse mellom analoge og digitale metodar er avgjerande for å sikre undervisning av høg kvalitet. Analog arbeidsformer som legg til rette for djupnelæring, variasjon og elevaktivitet, skal saman med digitale verktøy danne eit solid grunnlag for ei allsidig og heilskapleg opplæring



## Kompetanseutviklingsplan

*Som skoleeier har kommunesektoren ansvaret for organiseringen og driften av skolen innenfor de nasjonale føringene som blant annet lover og forskrifter, inkludert læreplanverket, gir.<sup>9</sup>*

### Profesjonsfagleg digital kompetanse

God lærarkompetanse er ein føresetnad for god effekt av læringsretta IKT-tiltak. Skulane skal nytte Udir sine kompetansepakkar. Skuleeigar skal leggja til rette for og oppfordra til vidareutdanning og kompetanseutvikling innan IKT, digitalisering og programmering, samt koordinera og leggja til rette for lærande nettverk innan tema.

### Bruk av digitale verktøy og ressursar i opplæring og undervisning

Digitale dugleikar blir utvikla gjennom å bruka digitale ressursar. I skulen er det førespegla at elevane får disponera ei digital eining til bruk på skulen frå og med 1.trinn og ut 10.trinn. Ipad kan tas med heim etter ei pedagogisk vurdering. Ipad og pc skal ligga på skulen i feriane. Det er viktig at tilsette og elevar får styrka opplæring i digitale dugleikar i tråd med læringsmål i LK20. Skulane må prioritere temakvelder og anna haldningsskapande arbeid i samarbeid med føresette, der digital dømmekraft og nettvett er på agendaen.

Barnehagane må ha digitale verktøy tilgjengeleg for å oppfylle mål i rammeplanen. Digitale verktøy kan vera robotar, kamera, mikroskop, skjermar, ipad, pc, det som dei tilsette treng for å utøva pedagogisk praksis etter Rammeplanen. Arbeid med digital dømmekraft. Personalet skal bruke digitale verktøy med omhu, og delta aktiv saman med barna. Dette kan vera med på å styrka barn sitt språk, kreativitet, talforståing og motoriske ferdigheiter.

### Roller

Skuleeigar skal leggje rammer for god bruk av IKT med eleven si læring i fokus, dette inneber IKT-arkitektur, innkjøp av digitale læremiddel, digitalt utstyr, system og anna utstyr som støttar planar og pedagogiske mål. I tillegg skal skuleeigar ha ansvar for å prioritere kompetanseheving innan pedagogisk bruk av IKT.

- Eleven er aktiv, utforskande og reflekterande i samarbeid med læraren i bruken av digitale verktøy.
- Læraren betrar sin kompetanse og endrar eigen praksis i høve kompetansemål i læreplanen og deltek i refleksjon i bruk av digitale ressursar for auka læringsutbyte for barn og unge.

<sup>9</sup> [Handlingsplan for digitalisering i grunnsopplæringen 2020-2021, Kunnskapsdepartementet](#) [Framtid, fornyelse og digitalisering. Digitaliseringsstrategi for grunnsopplæringen 2017–2021 \(regjeringen.no\)](#)



- Styrar/rektor har overordna ansvar for at IKT blir ein integrert del av opplæringa i tråd med Rammeplan, læreplanmål og IKT-plan.
- IKT-rettlear er sentral på den enkelte skule for å implementere IKT-strategien, delta i IKT-nettverk og vere ein pedagogisk ressurs, pådrivar og motivator for personalet.
- IKTNH er eit kommunalt oppgåvefelleskap som er eigd av 15 kommunar. Sentrale oppgåver er å jobbe for effektive IT-løysingar, informasjonssikkerheit og personvern, stabil og påliteleg IT-drift og brukarstøtte til tilsette.

Rådgjevar oppvekst er kontaktperson for skulane sine IKT-ansvarlege og driftar IKT-nettverket i kommunen. Den er bindeledd mellom skulane, rektor-og styrargruppa, skuleeigar og IKTNH, har ansvar for å følgja opp kommunen sitt utviklingsarbeid og gi pedagogisk rettleiing når det gjeld pedagogisk programvare.

Rådgjevar oppvekst og ein IKT-rettlear er systembrukar og systemadministrator av LMS, Feide og Visma Flyt. Dei er og administrator og kontaktperson for digitale lisensar og læremiddel. Dette gjeld og for barnehage.

IKT-rettlearane på skulane har, i samarbeid med leiinga, oppfølgingsansvar for skulen sitt utviklingsarbeid når det gjeld IKT som verktøy. IKT-rettlearane deltek i nettverk, har oversikt over maskinpark og teknisk utstyr og ansvar for pedagogisk rettleiing/oppfølging av tilsette på skulen. Det er utarbeida eigen instruks for IKT-rettlearane, som har eit funksjonstillegg og avsett tid ut frå storleiken på skulane.

## Innkjøpsprosessen

Ved innkjøp av digitale verktøy og ressursar skal det gjerast ei grundig undersøking av behov og evaluering av tidlegare ressursbruk.

Skuleleiar og tilsette skal følgje rutine for anskaffing av digitale verktøy og ressursar før bestilling. Leiar har overordna ansvar for risikovurdering (ROS) og personvernkonsekvensanalyse (DPIA).

Skuleeigar har ansvar for ressurstildeling og felles bestillingar, samt bidrar med støtte og gjennomføring av ROS og DPIA.

Digitale verktøy og ressursar vert bestilt gjennom vårt IKT-samarbeid, IKT Nord Hordaland.



## Informasjonssikkerheit og personvern

- Retningslinjer og reglement  
Tema som nettvett, digital dømmekraft, opphavsrett, personvern og kjeldekritikk inngår i læreplanen og skal inngå i undervisninga.
- Databehandlaravtalar  
Kommunen er forplikta til å inngå avtalar i tråd med Datatilsynet sine retningslinjer for behandling av persondata.
- Infrastruktur  
Kommunen sin digitale infrastruktur skal sørge for gode arbeidsvilkår for lærarar og elevar. Dette inneber tilgang til stabilt nettverk med høg hastigheit.
- Feide (Felles Elektronisk Identitet)  
Med Feide-pålogging har elevar og tilsette tilgang til ei rekke læringsressursar og tenester med same brukarnamn og passord.
- Multifaktorautentisering  
Tilsette har tofaktorautentisering og phishing-resistent metode for pålogging til system med personsensitive data.

### SkoleSec

Ei gruppe frå oppvekst i Vindafjord kommune skal i 2026 delta i prosjektet SkoleSec. SkoleSec er eit nasjonalt prosjekt frå KS som skal styrke *personvern* og *informasjonssikkerheit* i skulesektoren. Prosjektet rettar seg spesielt mot skuleeigarar, skuleleiing, rådgivarar, IKT-personell og personvernombud.

Prosjektet skal mellom anna:

- gi kommunar betre oversikt over eigen situasjon når det gjeld personvern og informasjonssikkerheit i skulen.
- setje skular i stand til å kartleggje, prioritere og iverksette tiltak for tryggare digitalt læringsmiljø.
- utvikle kompetanse og kultur knytt til trygg digital praksis – også for foreldre.



## Nyttige lenker

[Råd om kunstig intelligens i skolen | udir.no](#)

Udir: Rapport om pedagogisk bruk av IKT i praksis, 2020 [rapport\\_udir\\_pedagogisk-bruk-av-ikt\\_ferdig.pdf](#)

Udir: [Læremidler og læringsteknologi i skole og opplæring | udir.no](#)

## Referansar

### Strategien bygger på

- *Læreplanverket for grunnskolen (LK06 og LK20)*
- *Strategi for digital kompetanse og infrastruktur i barnehage og skole 2023-2030<sup>6</sup>*
- *Handlingsplan for digitalisering i grunnopplæringen 2020-2021 (Kunnskapsdepartementet)*
- *Rammeverket for grunnleggende dugleikar*
- *Framtid, fornyelse og digitalisering (digitaliseringsstrategi for grunnopplæringen 2017–2021- KD)*
- *Digitaliseringsstrategi 2013–2016 for kommuner og fylkeskommuner*
- *Stortingsmelding 31 (2007–2008) –Kvalitet i skolen*
- *Stortingsmelding 28(2015–2016) –Fag –Fordypning –Forståelse*
- *Stortingsmelding 16 (2015–2016) –Fra utenforskap til ny sjanse*
- *Stortingsmelding 21 (2016–2017) -Lærelyst -tidlig innsats og kvalitet i skolen*
- *Pedagogisk IKT-plan for Vindafjordskulen. Strategiplan for Vindafjordskulen 2021-2024*
- *Rammeplan for barnehage*
- *Språkbruksplan med rettleiar. Vindafjord kommune 2025-*