

Verksamhetsprinciper för Grani DigiLab

447/12.00.02/2018

SUUS 14.05.2020 § 28

Mer information:

lärmiljöutvecklare Jenni Vainio, tfn 050 331 3371
bildningsdirektör Heidi Backman, tfn 050 566 8800
fornamn.efternamn@grankulla.fi

Enligt årsmålet 5.1 i stadens strategi i budgetboken 2020 ska Digilabbets verksamhetsprinciper och tjänster beskrivas.

Grani DigiLab är en innovativ digital lärmiljö som betjänar skolor och daghem samt övriga enheter och kommuninvånare i Grankulla. Grani DigiLab koordineras av lärmiljöutvecklaren, som arbetar direkt under bildningsdirektören. Grani DigiLab finns sedan oktober 2018 i Villa Odenwall i anslutning till Svenska skolcentrum. Målet är att Grani DigiLab ska flytta till nya lokaler i den renoverade ungdomsgården år 2022.

Grankulla stads strategi för åren 2018-2022 omfattar ett ambitiöst digitaliseringsprogram med målet att utveckla digitala tjänster som betjänar alla kommuninvånare. Bildningen startade redan år 2014 digitaliseringsprojektet Koko Hela Grani där målet har varit att utnyttja hela stadsmiljön för inläring och upplevelser. Digitaliseringsprojektet Koko Hela Grani koordineras av lärmiljöutvecklaren i samarbete med bildningens ledningsgrupp.

Inom ramen för Koko Hela Grani-projektet startades Grani DigiLab hösten 2018 i ett brett samarbete mellan bildningens olika resultatområden samt stadens IT-administration. Bildningens lärmiljöutvecklare har fungerat som koordinator för verksamheten, medan kulturtjänsterna betalat den interna hyran och skolor och andra enheter har bidragit med apparatur. Grani DigiLab möjliggör testandet av ny teknik på ett kostnadseffektivt sätt, då samtliga enheter inte behöver införskaffa egen utrustning, utan kan använda Grani DigiLabs utrustning. Grani DigiLab är också ett exempel på en försök- och innovationskultur, i vilken man fördomsfritt kan testa ny teknik samtidigt som både personal och elever är aktiva och delaktiga i utvecklingen av verksamheten. DigiLabbet har i sig varit ett experiment. I Grani DigiLab är det möjligt att testa ny digital teknologi, till exempel makerkultur, virtuell verklighet, artificiell intelligens, robotik och programmering. I verksamhetsprinciperna (**bilaga**) beskrivs närmare den utrustning som för tillfället finns i DigiLabbet.

Eftersom Grani DigiLab används av aktörer från alla resultatområden inom bildningen, har det uppstått samarbeten över gränserna och innovativa projekt. Grani DigiLab har också blivit en fin mötesplats för finsk- och svenskspråkiga elever.

DigiLabbet hade mycket besök särskilt under hösten 2018. Under år 2019 har ungefär 1 300 personer besökt DigiLabbet. Verksamheten i Grani DigiLab riktar sig till

- barn, lärare och personal inom småbarnspedagogik,
- elever, studerande, lärare och personal i grundskola och gymnasium,
- ungdomar och personal inom ungdomsverksamheten,
- kommuninvånare,
- föreningar och andra organisationer,
- samarbetspartners t.ex. IBM och 3D Bear,
- gäster från andra kommuner och länder.

I Grani DigiLab finns en handfull DigiLab Coacher, som är ungdomar med stort intresse för Grani DigiLabs verksamhet. De deltar i Grani DigiLabs verksamhet genom att hjälpa till med underhåll av den tekniska utrustningen och fungera som värdar vid Grani DigiLabs evenemang, till exempel vid utbildningar och besök. De har möjlighet att utnyttja Grani DigiLabs lokaler för sina egna projekt.

Lärmiljöutvecklaren erbjuder fortbildning i Grani DigiLab för lärare inom småbarnspedagogik, grundskola och andra stadiet i användning av den nya tekniken enligt läroplanen och på ett pedagogiskt sätt. Lärare har också möjlighet att använda Grani DigiLabs lokaler för sin undervisning. Grani DigiLab utnyttjas också av andra enheter än utbildning och småbarnspedagogik, mest aktiv har kultur- och fritidssektorn och ungdomstjänsterna varit. Från och med hösten 2020 är planen att låta en civiltjänstgörare fungera som värd i Grani DigiLab på eftermiddagar och kvällar. Detta möjliggör att Grani DigiLab kan nå fler ungdomar än de som besöker Grani DigiLab via skolan eller i egenskap av DigiLab Coach. DigiLab Coacher har visat intresse för att hålla kurser och workshops för kommuninvånare. Medborgarinstitutet har tidigare bistått med kursanmälningar och administration kring kurserna. Under våren 2020 planerades bland annat kurser i 3D-printning och datorbygge.

I samband med renoveringen av ungdomsgården kommer Grani DigiLab att flytta, vilket möjliggör ännu bättre synergier med ungdomstjänsterna och t.ex. konst- och musikverksamheten. Det utrymme som är tänkt för Grani DigiLab har en egen ingång och därför kan nyckelsystemet Bitwards användas utan att DigiLab Coacherna får tillgång till hela ungdomsgården.

Bildningsdirektören:

Utskottet antecknar Grani DigiLabs verksamhetsprinciper till kännedom och sänder dem vidare till stadsstyrelsen för kännedom.

Beslut:

Enligt beslutsförslaget.