



Digitaliseringsstrategi

Överkalix kommun

Andra utgåva

Datum:
2021-02-10

Ändringsdatum:

Kontaktperson:
Anna-Greta Brodin, Kommundirektör

Sammanfattning

Digitaliseringsstrategin är ett övergripande dokument som anger huvudriktning och omfattning av digitaliseringen i Överkalix kommun de kommande 4 åren.

För digitaliseringen i Överkalix kommunen skall följande områden prioriterats.

- A. Socialtjänst och omsorg
- B. Förskola-Skola-Bibliotek
- C. Samhällsbyggnad samt
- D. Medborgardialog

För genomförande av digitaliseringsstrategin har en handlingsplan tagits fram parallellt som beskriver projekt, aktivitetsområden och aktiviteter som skall genomföras under kommande år.

Arbetet med att ta fram handlingsplanen har föregåtts av att intervjua personal i kommunen, därefter har 4 stycken grupparbeten (workshops) genomförts under hösten 2020. Syftet med intervjuer och grupparbeten är att digitaliseringsstrategin och handlingsplanen skall vara förankrad hos personal på kommunen som speglar verkligheten och den vardag där digitaliseringen kan göra mest nytta.

Handlingsplanen för digitalisering skall ses som ett tjänstemannadokument som skall vara levande och kontinuerligt revideras och uppdateras allt eftersom behov och annan påverkan sker, men ändå hållas sig inom de ramar som utgör digitaliseringsstrategin, detta dokument.



Figur 1, Underordnat digitaliseringsstrategin är handlingsplanen som är indelat i projekt, aktivitetsområden och aktiviteter.

Handlingsplanens aktiviteter kommer sedan att genomföras enligt en process som beskrivs mer i detalj i kapitel 6.

Digitaliseringsstrategin för ökad digitalisering i kommunen är indelad i fem stycken projekt som skall genomföras de kommande tre åren fram t.o.m 2024. Varje projekt är uppdelat i ett antal aktivitetsområden (AO1, AO2 osv) som i sin tur är indelat i konkreta aktiviteter

som den kommunala verksamheten och ledningen ansvarar för. Totalt innehåller handlingsplanen i nuläget 65 stycken konkreta aktiviteter som bör genomföras för att ställa om kommunen till ett mer digitalt arbetssätt.

Digitaliseringsstrategins projekt är:

A. Digital omställning

- AO1: Utveckla kommunen att tänka digitalt först
- AO2: Utveckla arbetsmodell för digital omställning och nytt arbetssätt
- AO3: Utökad drift- och supportorganisation för nya digitala funktioner

B. Infrastruktur- och systemlyftet

- AO1: Teknikskuld när det gäller digital infrastruktur
- AO2: Inventering och införande av befintliga och nya stödsystem

C. Välfärd och omsorg 2.0

- AO1: Mer tid för varma händer med förenklat arbetssätt
- AO2: Välfärdsteknik – stärka brukarens förmåga och välja rätt omsorgsinsats

D. Förskola-Skola-Bibliotek 2.0

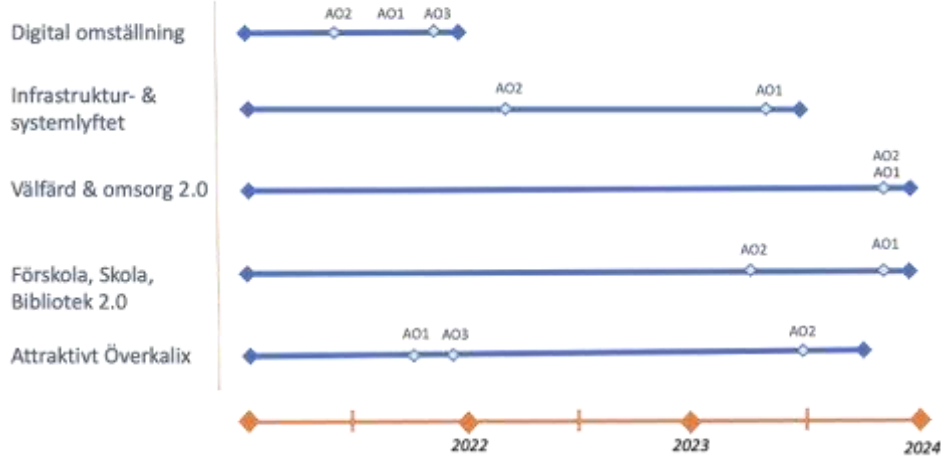
- AO1: Digitalt lärande
- AO2: Hem-skola kontakt och dialog 24/7

E. Attraktivt Överkalix

- AO1: Information och sociala medier
- AO2: Samhällsbyggnad
- AO3: Stabsfunktioner

Projektet "Digital omställning" innehåller övergripande aktiviteter kring budget, organisation och arbetsmetodik vilket gör att det projektet bör genomföras först. Övriga projekt kommer att kunna påbörjas parallellt enligt övergripande tidplanen nedan.

Projekt



Uppföljning av digitaliseringsstrategin bör vara kopplad till kommunens övergripande mål samt uppställda mål i Agenda 2030. För visualisering över hur långt kommunen har kommit för att uppfylla de målen, har projektgruppen tagit fram en modell enligt nedan, som bygger på Agenda 2030 17 mål (169 delmål) kopplat till de kommunala målen.



För den löpande uppföljningen av aktiviteterna i handlingsplanen kommer Stratsys att användas.

Innehållsförteckning

1	<u>INLEDNING.....</u>	7
1.1	SYFTE	7
1.2	MÅL.....	7
2	<u>METODIK</u>	7
2.1	DATAINSAMLING	7
2.2	INTERVJUER.....	7
2.3	DATAVALIDERING OCH ANALYS.....	8
2.4	GRUPPARBETEN	8
2.5	LÄSANVISNING DIGITALISERINGSSTRATEGIN.....	8
3	<u>ÖVERKALIX KOMMUNS MÅL OCH UTMANINGAR</u>	9
4	<u>PRIORITERADE OMRÅDEN FÖR DIGITALISERING.....</u>	10
4.1	SOCIALTJÄNST OCH OMSORG	10
4.2	FÖRSKOLA, SKOLA OCH BIBLIOTEK	13
4.3	SAMHÄLLSBYGGNAD	14
4.4	MEDBORGARDIALOG	15
5	<u>HANDLINGSPLANENS PROJEKT FÖR ÖKAD DIGITALISERING I ÖVERKALIX KOMMUN. 15</u>	
5.1	PROJEKT - DIGITAL OMSTÄLLNING	16
5.1.1	AO1 - UTVECKLA KOMMUNEN ATT TÄNKA DIGITALT FÖRST	18
5.1.2	AO2 - UTVECKLA ARBETSMODELL FÖR DIGITAL OMSTÄLLNING OCH NYTT ARBETSSÄTT	18
5.1.3	AO3 - UTÖKAD DRIFT- OCH SUPPORTORGANISATION FÖR NYA DIGITALA FUNKTIONER.....	19
5.2	PROJEKT - INFRASTRUKTUR – OCH SYSTEMLYFTET	19
5.2.1	AO1 - TEKNIKSKULD NÄR DET GÄLLER DIGITAL INFRASTRUKTUR	20
5.2.2	AO2 - INVENTERING OCH INFÖRANDE AV NYA OCH BEFINTLIGA STÖDSYSTEM.....	20
5.3	PROJEKT - VÄLFÄRD OCH OMSORG 2.0	21
5.3.1	AO1 - MER TID FÖR VARMA HÄNDER MED FÖRENKLAT ARBETSSÄTT	23
5.3.2	AO2 - VÄLFÄRDSTEKNIK – STÄRKA BRUKARENS FÖRMÅGA OCH VÄLJA RÄTT OMSORGSINSATS.....	24
5.4	PROJEKT - FÖRSKOLA, SKOLA OCH BIBLIOTEK 2.0.....	25
5.4.1	AO1 - DIGITALT LÄRANDE	27
5.4.2	AO2 - HEM-SKOLA DIALOGEN 24/7	27
5.5	PROJEKT - ATTRAKTIVT ÖVERKALIX	28
5.5.1	AO1 - INFORMATION OCH SOCIALA MEDIER	28
5.5.2	AO2 - SAMHÄLLSBYGGNAD	28
5.5.3	AO3 - STABSFUNKTIONER	29
6	<u>GENOMFÖRANDE AV HANDLINGSPLANEN</u>	30

6.1.1 ÖVERGRIPANDE TIDPLAN FÖR PROJEKTEN.....	30
---	----

<u>7 VISUALISERINGSMODELL FÖR UPPFÖLJNING AV DIGITALISERING</u>	<u>32</u>
--	------------------

1 Inledning

Digitalisering är ett strategiskt förhållningssätt som syftar till att skapa större nytta genom nya eller förändrade arbetssätt med hjälp av digital teknik. Digitaliseringen är enligt Sveriges regering den enskilt största förändringsfaktorn i vårt tidsperspektiv och den påverkar alla delar av samhället. Rätt använt i Överkalix kommun kommer digitaliseringen öka effektiviteten, möjliggöra sänkta verksamhetskostnader samt skapa andra fördelar genom att förändra hur verksamheterna arbetar.

1.1 Syfte

Syftet med att ta fram en digitaliseringsstrategi är att den ska fungera som en övergripande strategi över hur digitaliseringen skall genomföras för prioriterade områden i Överkalix kommun. Kopplat till digitaliseringsstrategin är handlingsplanen för digitalisering som utgör mer konkreta aktiviteter som skall genomföras kommande 3-4 åren.

1.2 Mål

Digitaliseringsstrategin skall ge en övergripande målbild kring vad Överkalix kommun vill åstadkomma genom digitaliseringens möjligheter. Både för den kommunala verksamheten och för Överkalix samhälle och näringsliv samt hur kommunen kan vara en katalysator för den digitala utvecklingen i kommunen. Detta gäller både tätort som landsbygd.

Digitaliseringsstrategins mål är att peka ut riktning och ramarna för den digitala utvecklingen i Överkalix kommun.

2 Metodik

Följande metodik har använts vid framtagning av digitaliseringsstrategin.

2.1 Datainsamling

e-Centret genomförde tillsammans med Överkalix kommun, insamling och sammanställning av data och information från tillgängliga och relevanta källor.

2.2 Intervjuer

Den data som samlats in ligger sedan till grund för de intervjuer e-Centret genomför med utvalda representanter från kommunen bestående av:

- Kommundirektör
- Verksamhetschefer
- Stabspersonal inom IT, näringsliv, miljö, ekonomi och personal
- E-Nämnden

Totalt genomfördes 16 intervjuer som underlag för det fortsatta arbetet med handlingsplanen.

2.3 Datavalidering och analys

Utifrån datainsamlingen och intervjuer genomförs sedan en datavalidering och analys.

- Utvärdering och analys av behov och prioriterade utvecklingsområden i kommunen utgående ifrån målen. Vilken önskad utveckling kommer kommunen uppnå med dagens insatser och vart krävs ytterligare åtgärder?
- Utvärdering, analys och prioritering av marknaden på vilka funktioner och tjänster som uppnått en sådan mognad att de skulle kunna införas som digitala tjänster i kommunen.
- Identifiering och prioritering av specifika områden där digitalisering och digitala tjänster mest effektivt kan användas för att uppnå önskad utveckling på prioriterade områden.

2.4 Grupparbeten

Efter det inledande arbetet med datainsamling och intervjuer har e-Centret genomfört fyra stycken grupparbeten i kommunen i enlighet med nedanstående plan.



Figur 2 Metodik för genomförande av grupparbeten

2.5 Läsanvisning digitaliseringsstrategin

Digitaliseringsstrategin beskriver kort den förändring i samhället som pågår och hur digitaliseringen kan vara en del av lösningen för prioriterade områden (kapitel 4).

I handlingsplanen Bilaga 1 beskrivs vilka drivkrafterna är för en ökad digitalisering ur ett internationellt, nationellt och regionalt perspektiv. Utgångspunkten är FN:s Agenda 2030 med de 17 delmålen och på vilket sätt de påverkar EU, Sverige och vidare också Överkalix kommun. I kapitel 3 beskrivs kommunens mål och utmaningar.

Vidare beskriver i kapitel 5 de fem projekt som digitaliseringsstrategin skall rikta in sig på under de kommande 4 åren.

I kapitel 6 och 7 redovisas övergripande hur digitaliseringsprojekten är tänkt att genomföras och följas upp.

3 Överkalix kommuns mål och utmaningar

Överkalix har tre strategiska kommunala mål där var och ett av målen är kopplade till FNs mål inom programmet Agenda 2030, enligt Figur 3.

Mål 1: Ett jämställt, tryggt och inkluderande samhälle där invånarna ska kunna vara med och påverka.



Mål 2: En bra och hållbar miljö, infrastruktur och samhällsservice.



Mål 3: En attraktiv arbetsgivare med god kompetensförsörjning



Figur 3, Överkalix kommuns övergripande mål

Målen uttrycker dels visionära mål där Överkalix är som bäst samt dels uttrycker de prioriterade områden som kommunen strävar mot.

Under intervjuerna listades totalt 30 utmaningar, se bilaga 3, som kommunen står inför de kommande åren. Under grupparbete 2 gjordes prioriteringar av dessa utmaningar vilket resulterade i följande lista se Figur 4, Prioriterade utmaningar inom Överkalix kommun de kommande åren, vilket också harmoniserar till stor del med kommunens övergripande mål.



Figur 4, Prioriterade utmaningar inom Överkalix kommun de kommande åren

4 Prioriterade områden för digitalisering

I de grupparbeten som har genomförts har projektet arbetat med modeller som beskriver olika perspektiv av digitalisering och hur ett perspektiv är uppbyggt enligt en arkitektur. I nedanstående modell beskrivs digitaliseringens hårda faktorer som infrastruktur, IT-system och tjänster. I efterföljande kapitel beskrivs modellerna för mjuka faktorer och för styrande faktorer.

Modellen för hårda faktorer används för att förenklat beskriva hur en kommunal process, oavsett vad det handlar om eller vilken verksamhet det berör, använder sig av olika "hårda" resurser för att genomföra sina tre huvudprocesser, ärende, utförande och rapportering:



Figur 5, Modell för att beskriva hårda faktorer i utformandet av digitala tjänster

Modellen skall läsas nedifrån och upp, där **Infrastrukturen** i form av nätverk, datorer, datorhall, driftsäkerhet, tillgänglighet mm är en förutsättning för att kunna genomföra en digitalisering överhuvudtaget. Stöd- och verksamhetssystem är mellannivån, där **Stödsystemet** utgörs av gemensamma system för flera verksamheter som exempelvis, e-arkiv, Office 365, Outlook, Stratsys och **Verksamhetssystemen** är de system som är specifika för en och vissa fall flera verksamheter, som exempelvis Procapita, ekonomi- och personalsystem.

Ovanpå detta har vi digitala tjänster i form av **Digitaliserade funktioner och arbetssätt** samt **e-Tjänster**.

4.1 Socialtjänst och omsorg

Den åldrande befolkningen kommer att innebära betydande utmaningar samt kostnadsökningar för kommunerna de kommande åren. Kostnadsanalyser och prognoser

pekar åt samma håll. Enligt SCB:s befolkningsprognos förväntas andelen äldre i befolkningen att öka med 30 procent mellan 2010 och 2050.¹

Välfärdskostnaden för en person över 80 år är i genomsnitt 250 000 kronor per person och år. Kostnaden ökar därefter och för en person som är över 90 år landar den genomsnittliga årskostnaden på nästan 600 000 kronor. Det här kan jämföras med att snittkostnaden för ett barn är 200 000 kronor och för personer mellan 20–70 år 50 000 kronor².

Kommuner i glesbygd har en högre andel äldre och en brantare kostnadsutveckling. Den goda samhällsutvecklingen med att yngre studerar längre och att äldre får en allt bättre hälsa i högre ålder är positivt, men bidrar dessvärre inte till att minska utmaningen. Studier längre upp i ålder innebär att yngre introduceras senare i arbetslivet och blir bidragsgivande till försörjningssystemen vilket resulterar i att färre kommer att försörja fler. Till viss del kan utveckling påverkas och mildras genom inflyttning från personer andra länder i form av ny arbetskraft. Det täcker dock inte arbetskraftsbehovet, ej heller hela finansieringsbehovet.

Ökad hälsa leder inte automatiskt till minskade omsorgsinsatser eftersom levnadsåldern blir högre, och därmed tiden då omsorg kan behövas också blir längre med ökad hälsa. Att se över framtidens hälso- och sjukvård samt omsorgen är därför en god investering för landets kommuner. Det gäller att reducera framtida kostnadsökningar genom förbättringar i det lokala sammanhanget och att se nya möjligheter, inte minst för arbetssätt. Här kan kommunerna använda sig av digitaliseringen, som har möjligheten att vara en avgörande faktor för kostnadsreducering genom effektivisering av verksamheten, för att öka prevention samt finna nya digitala tjänster för att möta ökade behovet.

Redan nu går teknikutvecklingen väldigt fort, där till exempel Vinnova och regeringen har satsningar på området för att underlätta för kommunernas omställning till en digitaliserad verksamhet. Digitaliseringen frigör tid och resurser och avlastar därmed de medarbetare inom verksamheten som ger mer tid till mänskliga möten och insatser med varma händer.

Digitalisering av omsorg är en avgörande verksamhetsfråga för vilken omsorg vi vill ha i framtiden, hur omsorg och samhället ska kunna möta framtidens behov av välfärdstjänster, samt en ekonomisk fråga om hur omsorgen ska kunna finansieras i framtiden.

I en nyligen publicerad undersökning som SKR gjort angående invånarnas inställning till digitalisering i vården³ visar att 54% av målgruppen äldre är positiva till vård och omsorg i hemmet med stöd av digital teknik.

¹ <https://www.folkhalsomyndigheten.se/seniorguiden/halsosamt-aldrande/aldrande-befolkning/>

² <https://skr.se/tjanster/merfranskr/bloggarfranskr/ekonomibloggen/artiklar/kostnaderna-aokarsnabbareanintakterna.28287.html>

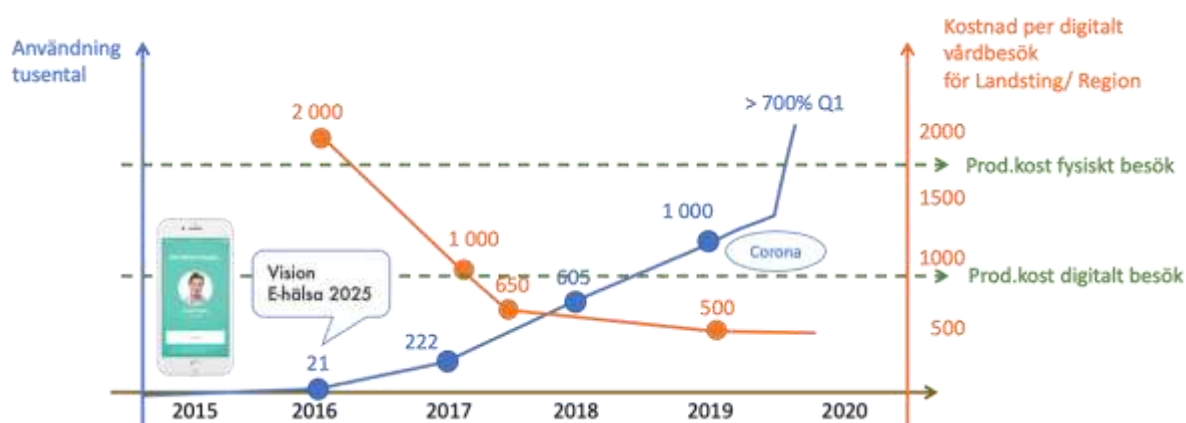
³ <https://skr.se/naringslivarbetedigitalisering/digitalisering/sammanhallendigitalservice/invanarnasinstallningdigitalservice.16155.html>



Figur 6 Undersökning av SKR / Kantar SIFO april 2020

Digitaliseringen som strategiskt verktyg har förmåga att förändra arbetssätt och effektivisera. Ett aktuellt exempel är den snabba utvecklingen av sk. digitala vårdbesök. På bara ett antal år har utvecklingen tagit stora procentuella kliv till att under Corona-epidemins utbrott öka med mer än 700%. Enligt uttalande från digitaliseringsminister Anders Ygerman på e-Förvaltningsdagarna i januari 2021 så hade 400 stycken i åldern 100+ använt någon form av digitalt vårdbesök under Corona-pandemin.

Samtidigt syns tydligt en digitaliseringseffekt på reducerade kostnader per vårdbesök. Kritik har framförts att främst de privata bolagen tar "lönsamma" vårdbesök men flera regioner, däribland Norrbotten, lanserar egna digitala vårdbesök via "appar" och tjänsten plattform 24 med samma drivkraft – ökad service, avlasta personalkrävande insatser samt effektivisera de insatser som är lämpliga för både patient och utförare.



Figur 7, e-Centrets sammanställning av offentliga uppgifter för digitala vårdbesök jämfört med fysiska besök. Data hämtat från SKR.

4.2 Förskola, skola och bibliotek

Det är inte en överdrift att säga att utan utbildning är du inte med i samhället. Sverige är det land inom EU som har lägst andel enkla jobb⁴ och dessa fortsätter att försvinna i allt högre utsträckning. Arbetsuppgifterna blir allt mer komplicerade och specialiserade, vilket ökar kraven på anpassad kompetens som bara utbildning kan ge. Vikten av utbildning kommer att öka med tiden och det blir allt svårare att etablera sig på arbetsmarknaden för den utan utbildning. Arbetslösheten för gruppen med bara grundskola i utbildningsnivå är mer än dubbelt så hög som i gruppen som har åtminstone gymnasieutbildning eller högre.⁵ Med digitaliseringen följer stora möjligheter, men också stora risker för den som inte följer med i utvecklingen, det gäller också för utbildningsväsendet. Digitaliseringen träffar alla led i förskolan och skolan och omställningen går just nu fort. Händelseförloppet är snabbt främst för att effekterna är stora och kostnaderna relativt låga. Områden som träffas av digitalisering för skolan är elevernas lärande (kritiskt och ansvarsfullt användande, problemlösning, kunskap om hur digitalisering påverkar samhället) och användning av pedagogiska läromedel, professionens praktik och kompetens, infrastruktur och resurser samt skolans ledarskap och styrning.

Genom nya digitala pedagogiska verktyg möjliggörs distansutbildning. Geografin, var man själv bor och skolan ligger spelar mindre roll eftersom man kan delta på kurser och utbildningar via nätet på distans. Det samma gäller tillgång till lärare som på distans kan stötta skolor som har svårt att lokalt rekrytera viss ämneskompetens. En annan möjlighet som distansundervisning ger är att elever som är långtidsfrånvarande, till exempel på grund av sjukdom, kan delta i undervisningen och därmed inte hamna efter eller kanske till och med gå om ett år i skolan.

För förskolans och skolans organisation innebär digitaliseringarna också förändringar. Digital kompetens krävs för att nå målen i läroplaner, kursplaner och ämnesplaner. Det behövs därför kompetenshöjningar och teknikomställning inom skolväsendet för att hantera digital utrustning och olika digitala läromedel och hjälpmedel. Skolan är även en samhällsinstitution som behöver vara baserad på fakta och forskning, inte minst behövs därför kunskap om källkritik och andra vetenskapliga metoder för att hantera den förändring av informationsflödet som digitaliseringen redan nu har medfört. Inom detta område behöver rektorers och lärarkårens kompetens ständigt utvecklas i takt med tidens förutsättningar.

Utbildning och förmågan att delta i det framtida samhället och använda sig av digitala verktyg är central.

Bibliotekets digitalisering sker i samverkan med regionen vad gäller e-tjänster och system. Lokalt vill vi utveckla utlån av digitala enheter, föreläsningar med digitala teman som ex. säkerhet och vissa specifika områden för målgruppen äldre och unga samt funktionshindrade.

4

<http://www.ekonomifakta.se/Fakta/Arbetsmarknad/Sysselsattning/Lagkvalificerade-jobb-internationellt/>

⁵ <http://www.ekonomifakta.se/Fakta/Arbetsmarknad/Arbetsloshet/Arbetsloshet-efter-utbildningsniva/>

4.3 Samhällsbyggnad

Ett attraktivt samhälle bygger på en väl utbyggd och fungerade samhällsinfrastruktur. Vägar, byggnader, avfallshantering, försörjningsystem som energi, vatten, avlopp och kommunikation förväntas finnas och fungera dygnet alla timmar. I ett internationellt och europeiskt perspektiv har Sverige mycket hög och jämn standard på samhällsinfrastruktur vilket även styr medborgare och organisationers förväntan på vad som anses som normal standard. Ansvar för samhällsbyggnad sträcker sig även till bostads- och stadsutveckling samt utveckling av företagsområden där exploatering ska ske på ett fördelaktigt och rättvist sätt för alla inom kommunen.

Samhällsbyggnad kring all infrastruktur behöver planeras, drivas och underhållas. Det ligger i infrastrukturens natur att planerings och drifhorisonten är långsiktig från normalt 20 till 50 år eller i vissa fall längre än 100 år.

Samhället i stort befinner sig i ett kunskapsmässigt uppvaknande kring miljö- och klimatbelastningsfrågor. Vår samhällsbyggnad har stor påverkan på miljö- och klimat med möjligheter och utmaningar. Byggnader och infrastruktur belastar miljön och klimatet kraftigt vid etablering och det är viktigt att betrakta infrastrukturen som en långsiktig investering och en inbyggd och lagrad resurs, inte bara i pengar utan för miljön och klimatet skall också. Steg för steg i en mognadsfas höjs därför miljökraven inom olika områden. Dagens miljökrav för exempelvis en byggnad är fokuserade på att minska energiförbrukning under fastighetens drift. Nästa steg i utvecklingen är att börja ställa krav på den inbyggda klimatbelastningen när fastigheten byggs via livscykelanalyser. Den inbyggda klimatbelastningen kan vara upp till 50% av byggnadens totala belastning under dess livslängd. Slutligen kommer krav inom cirkuläret att införas – dvs det vi tar från jordens resurser behöver cirkulera i ett kretslopp. Det finns som bekant bara ett jordklot att ta av med ändliga resurser. Nyckeln till cirkulärt arbetssätt är att först använda återvunnet material för att som andra steg säkerställa att allt som byggs är konstruerat för att återanvändas igen. Exemplet ovan avsåg en fastighet men samma principer gäller all typ av samhällsbyggnad

För äldre samhällsinfrastruktur gäller andra utmaningar än den nybyggda. Dels för att äldre infrastruktur utgör den dominerande andelen av infrastrukturen och dels för att den byggdes med andra krav och för lång tid sen. Den största utmaningen med äldre infrastruktur är bristande underhåll. Det finns tyvärr allt för många exempel på infrastruktur som har haft för lågt underhåll alternativt är äldre än sin planerade (optimala) livslängd. Exempelvis är det svenska järnvägsunderhållet under $\frac{1}{4}$ av det Holländska och under $\frac{1}{10}$ av de Schweiziska tågnätet vilket förklarar varför vissa länder har tåg som går i tid och andra inte. Att snåla på underhåll av infrastruktur är dyrt och betalas genom oplanerat höga driftkostnader som större vattenläckage, elavbrott, läckande värme från kulvertar och byggnader etc. Ju äldre infrastruktur är och ju längre tid bristande underhåll uteblivit, ju dyrare blir det i längden.

4.4 Medborgardialog

Kommuner är en demokratisk organisation. Det gäller för politiker att vara så nära kommunmedlemmarna som möjligt. Det stärker demokratin och befäster de politiska besluten. Digitaliseringen kan verka som en brygga mellan politiken och invånarna om den används effektivt. Exempelvis kan invånarnas deltagande i samhällsdebatten och planeringsprocesser förenklas och effektiviseras. Samtidigt är det viktigt för demokratin att alla kategorier av människor kan bli hörda i de demokratiska processerna, därför behöver alternativ till digitala kommunikationskanaler också erbjudas.

Genom att öka den digitala mognadsgraden hos kommunmedlemmar som idag inte är vana vid digitala verktyg kan också dessa grupper inkluderas i samhället till högre grad. Det är idag många myndigheter och privata verksamheter som arbetar med att digitalisera sina arbetsprocesser och kundkontakter. Det blir allt viktigare med digital mognad för att kunna vara en del av samhället och fungera i samhället. Digital mognad och hjälp med att lära sig hur digitala redskap fungerar är därför en viktig del av kunskapsbyggandet. En ökad digital mognadsgrad hos kommunmedlemmarna säkrar också deltagandet i det framtida samhället och fördjupar demokratin. I direkt mening har Corona-pandemin även här haft en accelererande effekt på digitalisering och användning för gruppen omogna då inga andra fysiska alternativ funnits.

En snabb och digital service är eftersträvansvärt för kommunen. Inte minst för att kunna effektivisera verksamheten, men också för att framtida generationer med sin goda digitala vana kommer att förvänta sig och kräva att service finns tillgänglig också i kommunal verksamhet. Det gäller att använda digitaliseringen på rätt sätt, inte minst för att behålla framtida generationer i sin kommun. Ska också regeringens mål om att bli bäst i världen på att använda digitaliseringens möjligheter uppfyllas, så behöver kommunerna prioritera och se till att digitaliseringen finns med i all verksamhetsutveckling.

I utvecklingen av olika digitala tjänster för medborgardialog rekommenderas även flera former av samarbeten och samverkan. Här kan särskilt SKR arbete med samägda Ineras tjänsteplattform eller det regionala samarbetet inom E-nämnden och deras e-tjänsteplattform nämnas som goda exempel.

Dessa samarbeten kan vara inom de områden som vi i projektet kallar hårda-, mjuka-, och styrande faktorer som direktiv kring informationssäkerhet och datalagring.

5 Handlingsplanens projekt för ökad digitalisering i Överkalix kommun.

Utifrån de samhällsutmaning som Överkalix kommun har och de prioriterade områden som beskrivs i kapitel 4 har vi utformat fem stycken projekt som skall leda till ökad digitalisering i kommunen vilket bör ge en positiv ekonomisk effekt samt en hållbar utveckling för kommunen.

För varje projekt har vi ett antal aktivitetsområden (som vi benämner AO1, AO2, AO3), som i sin tur innehåller ett antal konkreta åtgärder och aktiviteter vilka är tids- och resursatt, i Figur 8 visas en schematisk bild över hur digitaliseringsstrategin är uppdelad i Handlingsplan, Projekt, Aktivitetsområde och aktiviteter.



Figur 8, Schematisk bild över hur digitaliseringsstrategin är utformad.

Digitaliseringsstrategin innehåller fem projekt som vi bör genomföras under de kommande 4 åren. Projekten löper delvis parallellt och är indelad i aktiviteter på kort- (1-2 år) och lång- (3-4 år) sikt i respektive projekt

De fem projekten har vi kallat:

- A. Digital omställning**
- B. Infrastruktur- och systemlyftet**
- C. Välfärd och omsorg 2.0**
- D. Förskola, Skola och Bibliotek 2.0**
- E. Attraktivt Överkalix**

Varje projekt i handlingsplanen innehåller ett antal aktiviteter som följs upp kontinuerligt och där nya beslut kan göra att eventuella nya mål och aktiviteter bör utformas inom ramen för digitaliseringsstrategin. Alla konkreta aktiviteter och tids- och resursplaner återfinns i handlingsplanen. Tanken är att handlingsplanen skall vara ett levande dokument som skall uppdateras utifrån nya förutsättningar. Mer om det finns beskrivet i kapitel 0.

5.1 Projekt - Digital omställning

Projektet "Digital omställning" handlar om att förändra sättet vi arbetar, från dagens processer och arbetssätt till ett nytt sätt att arbeta där vi nyttjar digitaliseringens olika möjligheter, oavsett vilken verksamhet eller område det handlar om.

Under genomförda grupparbeten har vi pratat och diskuterat det vi kallar mjuka- och styrande faktorer för genomförande av digitalisering.

Med mjuka faktorer menar vi är sådant som inte har med själva funktionen, digitala verktyget (exempelvis appar) eller systemet att göra, utan handlar om mänskliga faktorer, att få personal, brukare, användare att vilja omfamna och ta till sig det nya arbetssättet.

De mjuka faktorer som har prioriterats under våra grupparbeten är följande, Figur 9.



Figur 9, De prioriterade mjuka faktorerna som arbetats fram under grupparbeten

I en digital omställning finns även vad vi kallat styrande faktorer, som vi definierat som övergripande förutsättningar och faktorer för att en digital omställning skall kunna genomföras, se Figur 10. Styrande faktorer är inget som en enskild verksamhet eller organisation inom kommunen ansvarar för utan ansvaret ligger på kommunledning att se till att dessa funktioner och förutsättningar finns på plats för att kunna genomföra en digitalisering.



Figur 10, De prioriterade styrande faktorerna som arbetats fram under grupparbeten

Utifrån prioritering över vilka mjuka- och styrande faktorer som är viktigast, se Figur 9 och Figur 10 har vi delat in projektet "Digital omställning" i tre aktivitetsområden:

AO1: Utveckla kommunen att tänka digitalt först

AO2: Utveckla arbetsmodell för digital omställning och nytt arbetssätt

AO3: Utökad drift- och supportorganisation för nya digitala funktioner

5.1.1 AO1 - Utveckla kommunen att tänka Digitalt först

Flera av de prioriterade utmaningarna för Överkalix kommun om att få fler människor att bo och verka i Överkalix kommun. Det handlar också om att behålla kompetens samt attrahera kompetens till den lokala arbetsmarknaden, vilket både gäller kommunal verksamhet och näringslivet. En slutsats blir då att vi behöver jobba långsiktigt och konsekvent samt att det finns resurser (personella och ekonomiska) för att genomföra en övergång till ett mer digitalt och modernt arbetssätt, och därmed påvisa att kommunen är en attraktiv och framåt kommun och arbetsgivare.

För att attrahera ny arbetskraft och nya kommunmedlemmar föreslår vi att kommunen arbetar aktivt med ett "Digitalt först" perspektivet för att bygga upp en förväntan om ett nytt arbetssätt. Detta inte minst för att påvisa att kommunen är en modern arbetsplats som ligger i framkant och därmed kan locka till sig ny kompetens och nya kommunmedlemmar. Kommunen behöver även förenkla för näringslivet att etablera och verka i kommunen genom att utforma digitala verktyg och tjänster, där företagen själva kan få kommunal service utan allt för stor administration och byråkrati i kommunen.

En modell för att tänka "Digitalt först" som bör appliceras i kommunen är:

Självservice för kommunmedlemmar – Enkla smarta digitala lösningar, öppna dygnet runt och skapade av kommunen.

Digital utförare – Partners till kommunen som levererar digitala lösningar

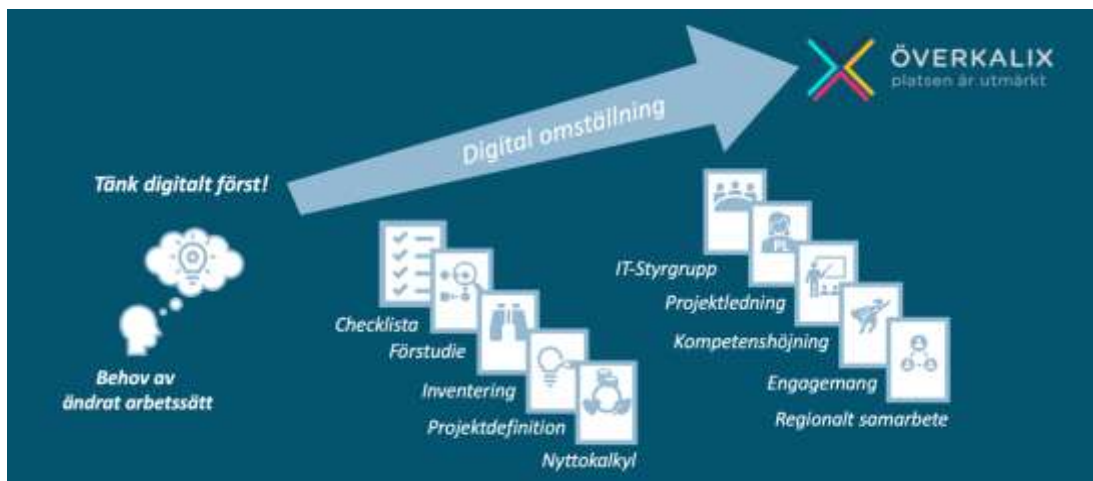
Kunden köper tjänst av extern leverantör – Hjälp och hänvisning för kommunmedlemmar och näringsliv till externa leverantörer som kan bistå med digitala lösningar.

5.1.2 AO2 - Utveckla arbetsmodell för digital omställning och nytt arbetssätt

Denna fas syftar till att utveckla en arbetsmodell för en omställning till ett mer digitalt arbetssätt som både innehåller teknik- och processutveckling.

Digitaliseringsmyndigheten, Digg, har tagit fram en checklista, (för detaljer se handlingsplanen) som kan användas som en övergripande kontrollfunktion, för att säkerställa att ett nytt arbetssätt med stöd av digitaliseringen omfattar de viktiga aspekter som införande av ny digital teknik kräver.

Denna checklista tillsammans med en eller flera efterföljande och parallella delmoment enligt Figur 11 utgör en arbetsmodell mot en omställning till ett digitalt arbetssätt.



Figur 11, Arbetsmodellens ingående delmoment

5.1.3 AO3 - Utökad drift- och supportorganisation för nya digitala funktioner

En ökad digitalisering i kommunen och i samhället kommer givetvis att ställa högre krav på att nya digitala funktioner och arbetssätt som införs fungerar som de skall. Vilket innebär att det finns olika former av stödfunktioner så att kommunens personal, användare, brukare och medborgare snabbt kan få stöd och att fel kan avhjälpas.

Kommunen har idag en IT-driftorganisation som till stor del är till för kontorsanställda på kommunen. När det gäller stöd kring exempelvis e-tjänster, välfärdsteknik eller IoT relaterade tillämpningar för det smarta samhället behöver det förstärkas, dels mot den egna personalen på fält, brukare och medborgare som skall använda tjänsterna.

5.2 Projekt – Infrastruktur- och systemlyftet

Under genomförda intervjuer och grupparbeten har det framkommit att kommunen har halkat efter gällande infrastruktur och stödsystem. Det handlar både om tillgång till datorer och smarta telefoner men också om att befintliga stödsystem behöver ses över när det gäller exempelvis integrering mellan olika system, driftsättning och användning samt utbildning.

För att kunna genomföra en digitalisering behöver grundläggande digital infrastruktur och stödsystem finnas på plats så väl som de digitala funktioner och tjänster som användare, medborgare eller brukare kommer i kontakt med. För att åskådliggöra detta har vi delat in en digital leverans i fem nivåer enligt Figur 12.

De grundläggande nivåerna; Infrastruktur och Stödsystem är generella delsystem som samutnyttjas till största delen av alla kommunala verksamheter för att kunna realisera de digitala funktioner och tjänster samt e-tjänster som en verksamhet behöver och vill utveckla.



Figur 12, Beskrivning över de olika funktionella lager eller delsystem som en digitaliserad funktion eller tjänst innehåller.

Projektet Infrastruktur- och systemlyftet har vi delat in i två aktivitetsområden:

AO1: Teknikskuld när det gäller digital infrastruktur

AO2: Inventering och införande av befintliga och nya stödsystem

5.2.1 AO1 - Teknikskuld när det gäller digital infrastruktur

Den digitala infrastrukturen enligt vår definition beskriven i Figur 12 är fundamentet för den kommande digitaliseringen i kommunen. Den digitala infrastrukturen är något som skall tillhandahållas av IT-avdelningen som en generell och standardiserad plattform för alla digitala funktioner och tjänster. Detta för att vi skall uppnå en så hög tillgänglighet och driftsäker miljö som möjligt samt att förenkla integration mellan olika system och tillämpningar. Det vi vill undvika är att varje verksamhet bygger upp egna unika miljöer av den digitala infrastrukturen som försvårar en samordning och möjlighet till effektiviseringar.

5.2.2 AO2 - Inventering och införande av nya och befintliga stödsystem

Kommunen har flera stödsystem som inte används fullt ut, processen kring implementering av nya stödsystem har inte fungerat vilket inneburit att exempelvis utbildning i vissa fall saknas hos personalen, att stödsystemet saknar funktioner som skulle behövas eller att ett stödsystem saknas helt för att kunna införa nya digitala funktioner och arbetssätt. För att fastställa vilka behoven av stödsystem är behöver behoven preciseras om exempelvis det finns ett generellt behov eller endast inom en specifik verksamhet. Under grupparbeten och intervjuer har det framkommit att behov av stödsystem finns exempelvis gällande e-arkiv och ärendehantering.

Beroende på typ av arbetssätt eller system och vilka behoven är föreslår vi genomförande av;

Förarbete – för att klarlägga behov och krav på nytt eller förändring till ett mer digitalt arbetssätt

Inventering – för att få en detaljerad bild över vilka befintliga system som finns och hur de bör och skall användas samt,

Projektdefinition – för att beskriva ett införande av ett nytt digitalt arbetssätt eller modifiering av befintligt arbetssätt.

De förslagna delmomenten är en del av ett inledande arbete inför en digitalisering av verksamheten, vilka bör vara kortfattade och konkreta samt anpassade efter projektets storlek och omfattning.

Förarbete (behov och nytta) bör innehålla följande moment:

1. Kort beskrivning av nuläge- och behovsanalys
2. Möjligheter och verksamhetsnytta
3. Tekniska förutsättningar
4. Ekonomiska- och hållbarhetsaspekter
5. Omvärldsanalys och goda exempel
6. Slutsatser och rekommendationer

Inventering (teknik och funktion) bör innehålla följande:

1. Mål och syfte med inventeringen
2. Teknisk- och funktionsmässig inventering
3. Användarvänlighet
4. Standardisering och framtidssäkerhet
5. Integrationsmöjligheter med kringliggande system
6. Slutsatser och rekommendationer

Projektdefinition (genomförande) bör innehålla följande:

1. Projektets omfattning och syfte
2. Projektmedlemmar, organisation och ansvarsområden
3. Riskbedömning och påverkande faktorer
4. Aktivitets- och tidsplan samt beslutspunkter
5. Ekonomi och uppföljning

5.3 Projekt - Välfärd och omsorg 2.0

Välfärd och omsorg tillsammans med skola är kommunens ryggrad. Den demografiska utvecklingen i Överkalix skapar tydliga utmaningar för båda områdena. Befolkningen i Överkalix har minskat sedan 60-talet och medelåldern är den högsta i landet med 49,6 år, en tredjedel av befolkningen är över 65 år och till år 2030 beräknas 11,6% av befolkning vara 80 år eller äldre vilket är bland de högsta i landet.

För välfärd och omsorg innebär den demografisk utvecklingen tre utmaningar för Överkalix:

- **Större insatsbehov.** Vi lever längre, vilket i sig är positivt, men med stigande ålder kommer fler kroniska sjukdomar och därmed ett större omsorgsbehov i fler antal individer och större insatsbehov per individ
- **Reseavstånd i glesbygd.** Omsorgsuppdragen ska utföras i en glesbygdskommun vilket ger stora reseavstånd för var utförd omsorgstjänst
- **Färre ska betala för fler.** Den ökande kostnaden för välfärd och omsorg ska även ses i perspektivet att en ökad andel äldre befolkning innebär sjunkande skatteunderlag och ansträngd ekonomi för att upprätthålla god service. Kort sagt, färre kommunmedlemmar ska försörja allt fler.

Ytterligare en utmaning omsorgsområdet för äldre är att kompetenstillskott och ”varma händer” inte är i balans med det ökade behovet. Även om finansiella resurser finns behöver kompetensutmaningen lösas långsiktigt ändå. Detta är inte unikt för Överkalix utan gäller de flesta andra kommuner också.

Digitalisering inom omsorg har potential att strategiskt bidra till att kompensera utmaningarna på fler punkter:

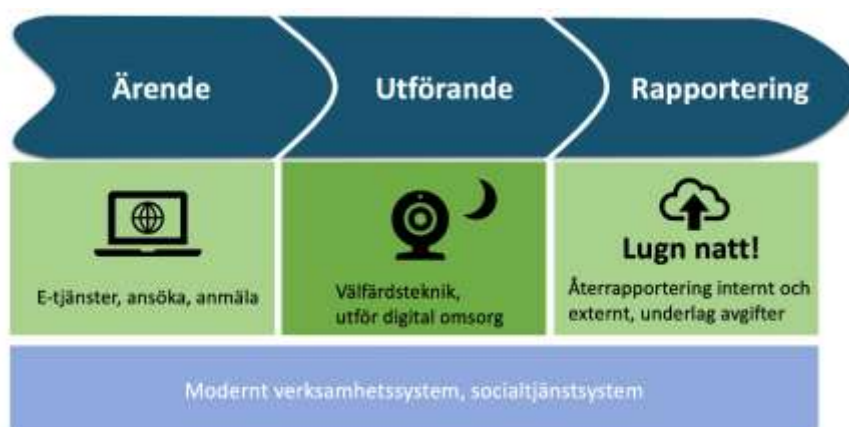
- Öka individens egen trygghet och förmåga till självständighet vilket minskar det faktiska omsorgsbehovet
- Utveckla nya former av omsorgsboende med inbyggda digitala stödfunktioner och därmed minskade insatser per individ
- Införa digitala omsorgsinsatser som minskar behov av resor, såsom digital natttillsyn
- Stimulera externt stöd runt individen som avlastar omsorgsuppdraget, exempelvis stödja anhörigas insatser eller påvisa möjlighet för individ att privat beställa tjänster från leverantörer som inte upphandlats av kommunen
- Effektivisera administrativa processer så att värdefull kompetens används på bästa sätt och frigör tid för personlig omsorg med ”varma händer”

De två första punkterna bygger på att stärka individens egen förmåga och för detta är införandet av digital välfärdsteknik centralt. Samtidigt kan välfärdsteknik tydligt indikera när ett omsorgsbehov finns, exempelvis kan en sensormatta indikera för fall i hemmet, eller ett trygghetslarm med GPS indikera att brukaren lämnar en trygg zon. Larm och indikeringar gör att verksamhetsinsatser kan prioriteras när väl ett behov uppstår. Detta skapar (i vissa fall) förutsägelser, insatser görs behovsdrivet samt att en snabb insats lindrar oro och i vissa fall behov av rehabilitering. Under grupparbeten för denna plan ser verksamheten tydligt potentialen med välfärdsteknik men samtidigt anses den ligga efter i utveckling.

Att stimulera externt stöd kring brukaren har en indirekt potential att avlasta kommunens insatser. Störst omsorgsinsats gör i praktiken anhöriga. Genom att stödja deras situation kan ett vinn-vinn-vinn uppstå för brukare, anhörig och kommunen.

För den sista punkten, att sänka den administrativa bördan, är ett införande av modernt verksamhetssystem (socialtjänstsystem) i kombination med effektiva e-tjänster en stor del av lösningen. Inom det administrativa området ser verksamheten en större arbetsbörda att uppfylla lagkrav som tar tid från redan knappa resurser. Införande av verksamhetssystem är ett pågående utvecklingsarbete som via digitaliseringsprojektet kan få extra stöd.

Genom digitalisering kan det sociala uppdraget stödjas i alla tre huvudprocesser, se nedan principskiss:



Figur 13 Digitala tjänster, funktioner och system har strategisk förmåga att bidra i alla huvudprocesser

För att ta tillvara på digitaliseringens möjligheter och möta Överkalix utmaningar föreslår vi följande aktiviteter:

Socialtjänst och omsorg följande Aktivitetsområden:

AO1: Mer tid för varma händer med förenklat arbetsätt

AO2: Välfärdsteknik – stärka brukarens förmåga och välja rätt omsorgsinsats

5.3.1 AO1 - Mer tid för varma händer med förenklat arbetsätt

Målet med aktivitet är att medarbetarnas tid och kompetens används på rätt sätt till gemensam nytta för brukare, medarbetare och inte minst hantera knappa resurser. Nyckeln i digitaliseringen är att digitala tjänster och funktioner automatiserar vissa givna (lagstyrda) arbetsätt samt förenklar arbetet. Det sociala verksamhetssystemet är det digitala hjärtat i verksamheten och en viktig förutsättning för integration av andra tjänster och funktioner. Det är verksamhetssystemet som sammanbinder och överblickar omsorgsinsats från initiering av ärende (handläggning), verkställande samt dokumentation och rapportering. Ett nytt verksamhetssystem, socialsystem, är under pågående upphandling i ett länsövergripande samverkansprojekt. Vidare syftar aktivisterna på att stödja och förenkla inrapporteringen av omsorgsbehov vid exempelvis e-tjänster för att arbetsättet kring handläggning ska komma in "rätt från början" och därför underlätta och snabba upp myndighetsutövningen.

5.3.2 AO2 - Valfärdsteknik – stärka brukarens förmåga och välja rätt omsorgsinsats

Valfärdsteknik är ett samlingsnamn för digital teknik som syftar till att bibehålla eller öka trygghet, aktivitet, delaktighet eller självständighet för en person som har eller löper förhöjd risk att få en funktionsnedsättning. Ofta är tekniken kopplat till den egna bostaden som kan användas av brukaren själv, närstående eller personal. Valfärdsteknik vänder sig till personer med någon form av funktionsnedsättning oavsett ålder. Traditionellt används hjälpmedel för motoriska nedsättningar medan digital teknik är särskilt lämpligt för kognitiva nedsättningar vilket är vanligt inom gruppen äldre-äldre. På vissa områden slår valfärdstekniken till och med mänskliga insatser exempelvis inom påminnelse eller det faktum att den är "närvarande" dygnet runt. Valfärdsteknik kan införas som biståndsbedömd tjänst enligt Socialstyrelsens regler om kriterier för God vård och omsorg men den kan också vara egenfinansierad.

Den strategiska nyttan med valfärdsteknik är för:

- **Brukaren** att valfärdstekniken kompenserar individen nedsättning och den egna förmågan ökar. Därmed ökar självständigheten och livskvalitén. Som en positiv bieffekt minskar därmed det faktiska omsorgsbehovet.
- **Anhöriga** att vetskap och kontroll över brukarens tillstånd ökar vilket sänker vardaglig oro men också ger beredskap till att snabb insats kan göras när så behövs.
- **För kommunal omsorgsinsats** att tekniken ger ett långsiktigt stöd att planera insatser baserat på god kontroll över hälsa och utveckling samt kortsiktigt att få snabb information och larm om akuta lägen för att snabbt agera, lindra skada och lidande. Strategiskt kan valfärdsteknik stödja prickskytte av omsorgsinsatser när väl behov finns. Mer tid kan läggas på mänskliga möten där varma händer gör nytta och passar brukaren och mindre tid för rutinkontroller för att man inte vet hälsotillstånd. Vidare har tekniken möjlighet att stödja digital bostadsanpassning som gör det möjligt till kvarboende i ordinärt boende och därmed fördröja behovet att särskilt boende eller andra omsorgsboenden.

De strategiska nyttorna med valfärdsteknik samverkar och har möjlighet att mildra Överkalix utmaningar. Samtidigt är utgångspunkten för praktiskt införande i Överkalix och de flesta svenska kommuner lågt. Teknik och lösningar finns men införandet sviktar. Den enda valfärdsteknik som införts i större skala är trygghetslarm trots att valfärdsteknik varit en prioriterad fråga i över tio år. Orsakerna är flera, okunskap, svårt att prioritera utveckling när verksamheten är i ansträngt läge, tveksam till teknikens nytta eller otydliga ansvarsfrågor. Fler kommuner framför även bristande ekonomi som orsak även när det inte är problemet utan kan vara en lösning. För att det praktiska införandet i Överkalix ska lyckas ska det präglas av att införandet är behovsdrivet och att verksamheten är med fullt ut från dag ett. Hellre färre men praktiskt införda funktioner än fler "piloter" som inte kommer i skarp drift. Det gäller att bygga ett stegvis förtroende för valfärdsteknik.

5.4 Projekt - Förskola, skola och bibliotek 2.0

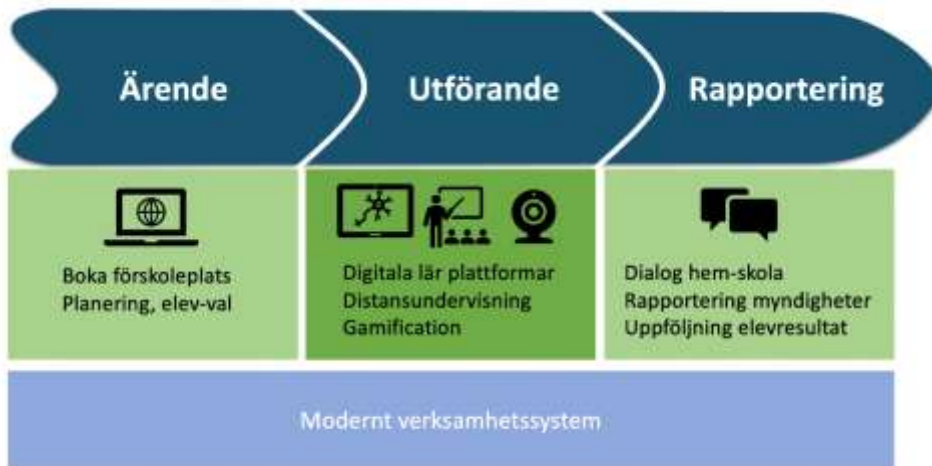
Förskola och grundskola lägger grunden till framtida studier och möjligheter senare i arbetslivet. Skola är så mycket mer än "bara" huvuduppdraget, kunskapsinhämtning, där socialt sammanhang prövas och utmanas likväl som lärande kring livsstilsfrågor som kost, motion, elevhälsa, musik och kultur påverkar och utvecklar eleven för livet. Vidare är skolan inte bara betydelsefull för eleven utan för hela samhället. Ett samhälle som har attraktiva skolor är också ett attraktivt samhälle som drar till sig yngre och familjer att etablera sig. Skolan är inte ett problem utan en möjlig lösning för utveckling av glesbygd. Den demografiska utvecklingen för yngre personer i förskol- eller grundskoleålder visar att Överkalix har nått en stabil nivå från en längre period av gradvis nedåtgående. Totalt har Överkalix ca. 200 elever från årskurs 0 till 9 i sina kommunala skolor samt 60 elever som går i friskola. Som en konsekvens av (tidigare) minskat elevunderlag har skolor koncentrerats till huvudorten i Överkalix.

Gymnasiet lades ned för ett antal år sedan vilket gör att ungdomar får pendla mellan 5-11 mil till närmsta skola. Utbildningsnivån total sett i kommunen är lägre än riksgenomsnittet, se statistik i handlingsplanen, men samtidigt har grundskolorna i Överkalix uppvisat relativt goda resultat för uppnådda kunskapskrav för åk 9 jämfört med övriga kommuner i Sverige.

Varje elev är en unik individ och alla har olika förutsättningar. Överkalix har mottagit nyanlända ungdomar vilket skapar nya utmaningar för skolan men också möjligheter. Kan skolan klara av att ta emot elever med olika bakgrunder så att de uppnår kunskapskrav är det en stor samhällsvinst på fler sätt. Samma synsätt gäller för elever med olika former av nedsättningar. Kan skolan skapa förutsättningar för jämlik utbildning och kunskapsnivå blir alla vinnare. Digitala läromedel har förmåga att stödja en elev från den utgångspunkt individen har för att sen sträva mot att alla uppnår kunskapsmålen i skolan.

Skolan i Överkalix har (som många andra) allt mer ökade administrativa krav samt ökade krav på dialog med föräldrar. Det goda syftet är att styra skolan mot en hög och jämn kvalitet samt insyn och inflytande från föräldrar. Men syftet slår dock ofta fel och tar av knappa resurser och fokus från den pedagogiska verksamheten och tiden med eleven. Överkalix som mindre kommun har samma krav som en större kommun och andelen administration blir därmed relativt större. Att frigöra lärartid med eleven blir därför prioriterat. Skolan ska ses som en möjlighet där digitaliseringen är verktyget som kan bidra att förverkliga det.

Genom att strategiskt använda digitalisering kan det stödja skolans verksamhet i alla tre huvudprocesser, se nedan principskiss:



Det strategiska målet med digitaliseringen i skolan är att den första (ärende) och sista (rapportering) av huvudprocesserna är effektiva och frigör tid för kunskapshöjning i det värdeskapande utförandet i mitten – lärarens tid med elever. Verksamhetssystem och stödsystem ska se till att stödja och ”smörja maskinen” på bästa sätt. Som en positiv bieffekt av ökad digitalisering av skolan och lärmiljön är att eleven utvecklar färdighet att själv använda digitala verktyg vilket förbereder dem för vidare studier och attraktivitet i arbetslivet oavsett karriärval. Ett mål är att den digitala mognaden hos unga i Överkalix skall vara på samma nivå eller bättre än i kommuner med större antal elever.

Införandet av digitala tjänster och läroverktyg kommer ställa krav på skolorganisationen som helhet. Det är inte ovanligt att ett omvänt kunskapsläge uppstår mellan eleven och läraren vilket är en ovanlig situation för just en lärare men inte exempelvis för en tränare inom idrott eller för en chef i arbetslivet. Därför är det mycket viktigt att skolorganisationen utvecklar lärarna att kunna hantera och vara bekväma med digitala verktyg och pedagogiska material men behöver inte själva vara IT-experten. Deras roll förändras och blir mer lär-coach och guide i ett stort utbud av kunskap, än att själv vara ensam kunskapsförmedlare.

För att ta till vara på skolans möjligheter med digitalisering (och möta Överkalix utmaningar) föreslår vi följande Aktivitetsområden:

Skola har följande Aktivitetsområden:

AO1: Digitalt lärande

AO2: Hem-skola dialogen 24/7

5.4.1 AO1 - Digitalt lärande

Lärandet och kunskapsinhämtningen är kärnuppdraget för skolan. För utförandet av lärande kan digitalisering bidra till att:

- **höja den pedagogiska kvalitén i ämnesundervisning** och samtidigt på ett för eleven intressantare sätt för ökad studiemotivation, bland annat genom spelifiering (gamification) såsom läromedlet, Kahoot.
- **erbjuda undervisning oavsett tid eller plats** vilket kan vara extra viktigt vid ex. kortare eller längre tids sjukdom eller vid pandemier som Corona.
- **att erbjuda både bred och djup undervisning** trots mindre elevunderlag med hjälp av strömmande utbildning eller i direktsändning av föreläsning alternativt möte i digitala klassrum, exempelvis för specialämnena eller hemspråk. Detta har varit en förutsättning för gymnasieutbildning och högskolor under Corona-pandemin.
- **att erbjuda elever med behov av särskilda stöd jämlika villkor till inläring** med digitala stödmedel. I stor omfattning finns redan inbyggda stöd i vanliga konsumentprodukter, exempelvis ordbehandlingsprogram som Word, men det gäller att känna till och ha färdighet att använda dessa.

En förutsättning för digitalt lärande är att teknisk utrustning, programvaror och tjänster finns samt att skolpersonal och lärare är väl förtrodda med både utrustningen och de nya pedagogiska förutsättningarna. Nedan aktiviteter ska skapa förutsättningar för att rätt digitala verktyg finns för digitalt lärande medan införande av verktygen i verksamheten får stöd av Aktivitetsområde A. Digital omställning.

5.4.2 AO2 - Hem-skola dialogen 24/7

Den viktigaste prioriteten för skolan är att elever når sina kunskapsmål. Lärandet i skolan med och utan digitala stöd är en grundförutsättning men det är så mycket mer som behöver fungera för att lyckas. Eleven behöver trivas, vara motiverad och ha en god hälsa för att kunna prestera. En viktig stödjande faktor är kopplingen mellan hem och skola. Eleven behöver i många fall stöd hemifrån i sina studier och för att detta ska fungera behöver föräldrar ha information om elevens uppnådda kunskapsmål och vilka de aktuella teman och skoluppgifterna i skolan är. Överkalix använder ett Internetbaserat kommunikations-system, SchoolSoft, som hanterar underlättar kommunikation och information mellan föräldrar, elever och skolpersonal. I verktyget kan man bland annat se schema, studieplaner, betyg, närvaro samt anmäla frånvaro och kommunicera med skolans personal.

5.5 Projekt - Attraktivt Överkalix

I Överkalix finns många fördelar som behöver lyftas fram och påvisa de unika värden som finns inom kommunen. Urbaniseringen sedan 50-talet har gjort att kommunmedlemmarna i mindre kommuner i Norrbotten stadigt har minskat till förmån för regionorter som Luleå och Piteå, se statistik i handlingsplanen.

Syftet med detta projekt är att försöka vända den trenden och att bilden av Överkalix förändras och att vi därmed skapar en positiv utveckling med hjälp av en ökad digitalisering.

Projektet Attraktivt Överkalix har vi delat in i följande Aktivitetsområden:

AO1: Information och sociala medier

AO2: Samhällsbyggnad

AO3: Stabsfunktioner

5.5.1 AO1 - Information och sociala medier

Enligt organisationen Internet och svenskarna⁶ hade 98% av Sveriges befolkning tillgång till Internet 2019. Bland yngre människor är Internet och sociala medier en självklarhet för all typ av kommunikation, men även bland äldre börjar man komma ikapp de yngre generationerna gällande användandet av Internet, 2019 var den siffran för personer över 76 år 69% och för de i åldern mellan 66-75 år är siffran 91%.

Slutsatsen är klar, att arbetat med de sociala kanalerna och den egna hemsidan blir allt viktigare för dialogen med befintliga och potentiellt nya kommunmedlemmar både yngre som äldre. Om kommunen skall uppfattas som en plats där man vill verka och bo, bör arbetet med sociala medier och hemsidan prioriteras.

5.5.2 AO2 - Samhällsbyggnad

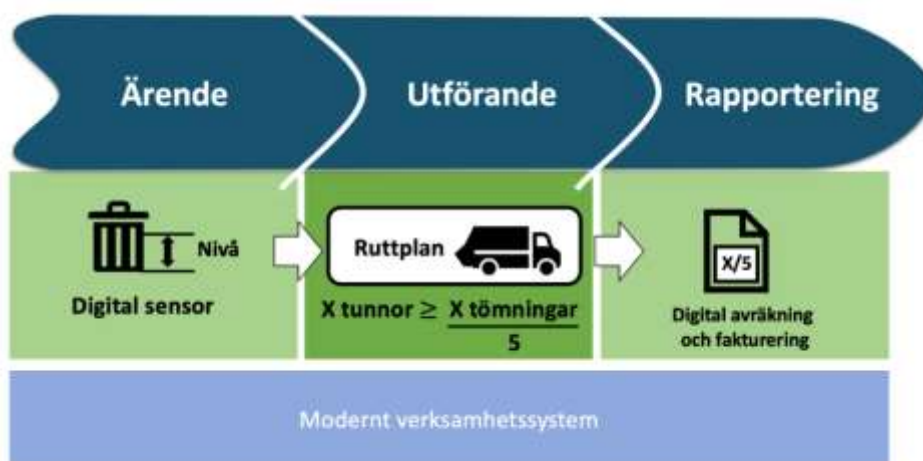
I Överkalix har mycket av samhällsinfrastrukturen byggts upp under andra halvan av 1900-talet och börjar att nå slutet av sin tekniska livslängd, samtidigt som underhållet av ekonomiska skäl inte kunnat prioriterats under en längre tid, dvs inte en miss i planeringen utan p.g.a. bristande resurser. Givet fortsatt begränsade resurser kan digitalisering bidra till att mildra utmaningarna, höja kvaliteten och i vissa fall frigöra resurser till underhåll och utbyte. Digitaliseringen kan skapa nya förmågor som kontrollerar och styr rätt insatser där det behövs. På detta vis vänds ett reaktivt arbetssätt till proaktivt för ökad effektivitet.

En första digital förmåga att utveckla är att få ökad och exakt dokumentation om de anläggningar som kommunen förvaltar vilket är basen för effektivt underhåll. En andra förmåga är att övervaka och styra resurser optimalt, exempelvis övervaka och styra energiförbrukning. En tredje digital förmåga är att kunna indikera och förutse behov av utbyte eller begränsa en uppkommande skada som exempelvis ett vattenläckage. Att kunna

⁶<https://svenskarnaochinternet.se/rapporter/svenskarna-och-internet-2019/sammanfattning/>

indikera och förutse kan också handla om att kunna förlänga livslängd på infrastruktur. Exempelvis behöver inte ljuskällor i gatubelysning bytas rutinmässigt enligt fasta scheman utan kan styras efter behov med längre total livslängd som resultat eller att soptunnor töms vid behov och inte efter fast ruttplanering. En bakomliggande teknisk utveckling som är särskilt lämpad för samhällsbyggnad är IoT; Internet of Things eller sakernas Internet på svenska. Principen är att teknisk infrastruktur kopplas upp med sensorer som ansluts till en dataplattform för informationsinsamling, övervakning, analys och beslut. Genom ökad kontroll med fler datapunkter kan system och processer styras mer effektivt samt även förutse framtida förändringar. För att ytterligare höja förmågan på effektiva beslut kan artificiell intelligens, AI, komma att vara en teknik som kommer vara till stor nytta, där systemet självlärande (algoritmeter) föreslår förändringar och förbättringar baserat på data från sensorer kopplade till exempelvis avloppsnätet.

Genom att strategisk använda digitalisering kan det stödja Överkalix samhällsbyggnad i alla tre huvudprocesser, se nedan principskiss:



5.5.3 AO3 - Stabsfunktioner

I projektet stabsfunktioner är tanken att vi har med gemensamma funktioner som används i stort sett alla i kommunen och vilket kan omfatta allt från e-tjänster, digitala funktioner och tjänster, verksamhets- och stödsystem.

Det handlar framförallt om personal-, fakturering- och ekonomisystem som ofta är system som är integrerade med andra verksamheters verksamhetssystem för exempelvis debitering av olika tjänster som kommunen utför åt kommunmedlemmar, vilket gör att de blir väldigt viktiga för att all verksamhet inom kommunen skall kunna bedrivas på ett effektivt sätt.

Till stabsfunktioner har vi även arkiv- och diariesystem samt ärendehanteringssystem som behöver fungera som en bas för övriga verksamheter.

I många fall är det funktioner som redan finns i befintliga stöd- och verksamhetssystem, det som då behöver göras är att se över processer, rutiner och genomföra utbildning för att kunna börja använda funktionerna.

6 Genomförande av handlingsplanen

Handlingsplanen innehåller 65 stycken aktiviteter som är tänkt att genomföras de kommande 4 åren, fram till 2024. I bilaga 2 återfinns alla aktiviteter indelade i de fem projekt som är beskrivna i kapitel 5.

Under våra grupparbeten har vi diskuterat en utvecklingsmodell som består av fyra faser:

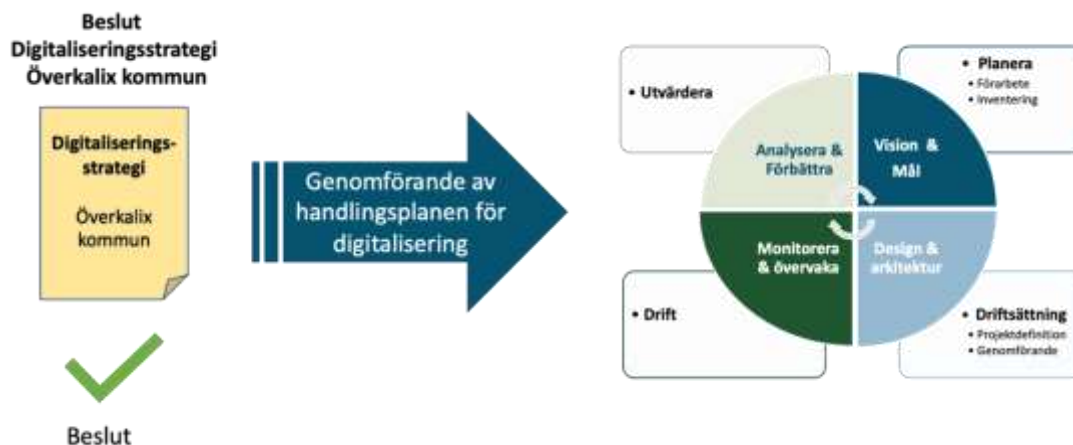
Fas 1 – Planering – Här ingår de Förarbeten och Inventeringar beskrivna i kapitel 5.2.

Fas 2 – Driftsättning – I denna fas ingår Projektdefinitioner som en viktig del för att införa nya funktioner och tjänster men även mjuka delar som utbildning och information.

Fas 3 – Drift – Handlingsplanen har flera aktiviteter kopplade till drift som bör vara genomförda innan nya digitala funktioner och tjänster kan införas.

Fas 4 – Utvärdering – Det är viktigt att nya tjänster följs upp och utvärderas för att kontinuerligt genomföra förändring och förbättringar. Speciellt då det är nya arbetssätt och processer som skall införas.

Handlingsplanens aktiviteter ligger framförallt i fas 1 Planering och vissa även i fasen Driftsättning. Allt eftersom aktiviteterna i handlingsplanen genomförs under den kommande fyra års perioden kommer de att förflyttas från Fas 1- Planering till Fas 3 Drift och kanske även Fas 4 Utvärdering för att förbättra och förändra en digital tjänst eller arbetssätt.



Figur 14, Stegen framåt för genomförande av digitaliseringsstrategin.

6.1.1 Övergripande tidplan för projekten

I grafen nedan visas de fem projektet samt Aktivitetsområden i en tidsaxel fram till 2024.

A. Digital omställning

AO1: Utveckla kommunen att tänka digital först

AO2: Utveckla arbetsmodell för digital omställning och nytt arbetssätt

AO3: Utökad drift- och supportorganisation för nya digitala funktioner

B. Infrastruktur- och systemlyftet

AO1: Teknikskuld när det gäller digital infrastruktur

AO2: Inventering och införande av befintliga och nya stödsystem

C. Välfärd och omsorg 2.0

AO1: Mer tid för varma händer med förenklat arbetssätt

AO2: Välfärdsteknik – stärka brukarens förmåga och välja rätt omsorgsinsats

D. Förskola, Skola och Bibliotek 2.0

AO1: Digitalt lärande

AO2: Hem-skola kontakt och dialog 24/7

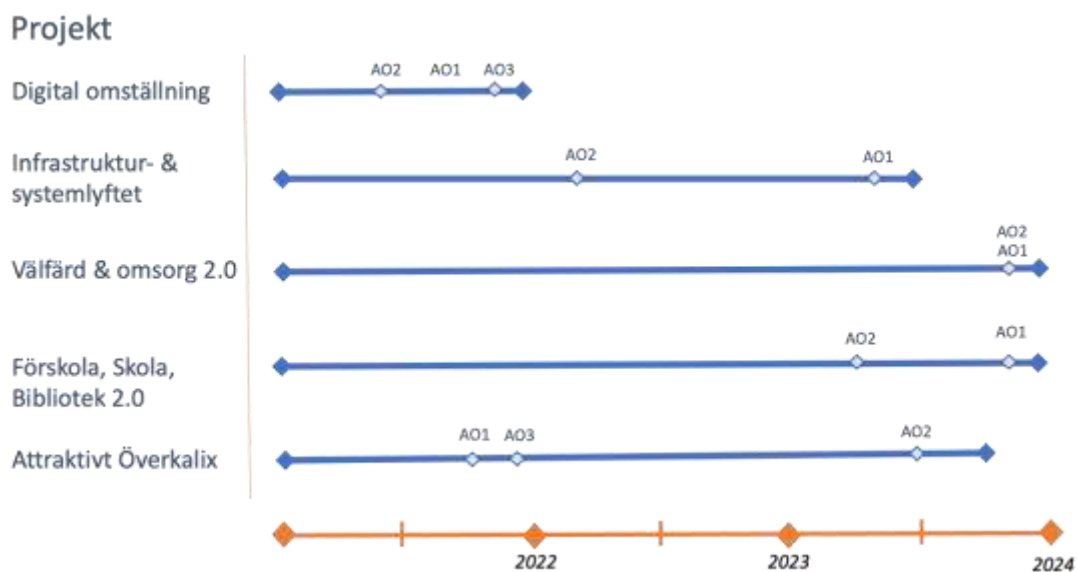
E. Attraktivt Överkalix

AO1: Information och sociala medier

AO2: Samhällsbyggnad

AO3: Stabsfunktioner

I den övergripande tidsplanen nedan visas när hela projektet är genomfört, flera aktiviteter färdigställas succesivt fram till Aktivitetsområdets sluttidpunkt, vilket framgår av bilaga 2, aktivitets- och tidsplan.



Figur 15, Övergripande tidplan med sluttidpunkt för respektive projekt

7 Visualiseringsmodell för uppföljning av digitalisering

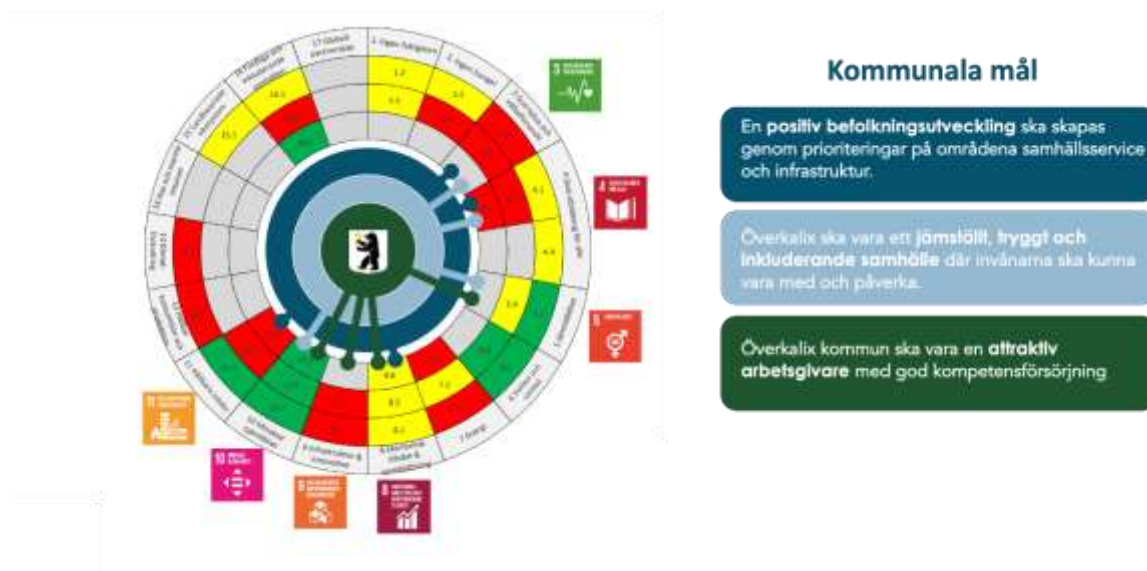
Handlingsplanen för digitalisering har som effektmål att långsiktigt stödja Överkalix kommunala mål och på fyra års sikt ta ett rejält kliv för en högre grad av införande digitala tjänster och arbetssätt.

För att följa upp planens långsiktiga effekter har vi inom projektet utvecklat en automatiserat digitalt verktyg som vi förslår används som en visualiseringsmodell där Överkalix digitala utveckling kopplas, till dels de tre kommunala målen och dels till kommunens prioriterade områden inom FN:s 17 hållbarhetsmål, se Figur 16.

I de yttre ringarna representeras FN:s 17 hållbarhetsområden varav Överkalix kommunala mål (förenklat) träffar 7 av dessa där ikonerna är placerade runt cirkeln. De inre tre cirkelarna i Överkalix profilmfärger representerar de tre kommunala målen till höger i bilden.

Inom varje FN-hållbarhetsmål finns ett flertal delmål där relevanta delmål för Överkalix är utplockade och markerade med statusfärgerna rött, gult och grönt. Rött innebär att Överkalix i jämförelse med snittet av svenska kommuner ligger i den undre kvartilen, grönt i den övre kvartilen, resten gula. Dessa statusfärger är automatiskt kopplade till årliga aktuella, inrapporterade och sammanställda siffror till den öppna databasen Kolada.

På detta vis blir modellen uppdaterad vart år och utvecklingen går att följa utan större arbetsinsatser. Förslaget är att detta verktyg och visualiseringsmodell utvärderas årligen och att effekterna av digitalisering kan utvärderas.



Figur 16, Uppföljningsmodell kopplad till Agenda 2030 och kommunens mål