

Oplisting af elementer til en kommunal plan for It-strategien

Konkretiseret: Hvad skal eleverne møde, kunne og vide?

Overskrifter for indsatser i forhold til mål, eksempler og handlinger

- **Formidling, udtryk og kreativt skabende produktion**
- **Programmering og algoritmer**
- **Sociale medier, data og kildekritisk tilgang**

0.- 3. klasse

Formidling, udtryk og kreativt skabende produktion		Teknologiforståelse		Sociale medier, data og kildekritisk tilgang	
Mål / eleverne skal mestre	Eksempler	Mål / eleverne skal mestre	Eksempler	Mål / eleverne skal mestre	Eksempler
Basal kendskab til digitale værktøjer	<p>Kende tastaturet</p> <p>Kan producere, gemme og genfinde filer og produkter.</p> <p>Kan anvende tegneprogrammer, tekst- og talbehandling</p>	<p>Forstå hvordan en computer og et program/kommando virker</p> <p>Kendskab til basal programmering</p>	<p>Kendskab til analog programmering, fx ved at eksperimentere med at programmere hinanden</p> <p>Kendskab til sekvenser, start, slut, rækkefølge, farvekoder og symbolknapper</p>	<p>Sikker og effektiv informationsøgning</p> <p>Kendskab til etik ved digital kommunikation</p>	<p>Kan søge korrekt ved at formulere de rette søgeord og spørgsmål, samt overblikslæse</p> <p>Kende til samtykke og rettigheder til billeder</p> <p>Kan forstå forskelle på forskellige former for kommunikation (fx face-to-face overfor digital kommunikation)</p> <p>Kan forstå at egne handlinger har betydning for fællesskabet</p>
Basal billedbehandling og præsentation	<p>Med en undersøgende, kritisk bevidst tilgang kan eleverne anvende tekst og billeder i analog og digital form.</p> <p>Kan producere via digitale redskaber, anvende simple præsentationsprogrammer som Bookcreator, Puppet Pals og lignende.</p>				
Kendskab til spil og 3D print	<p>Kan fremvise og formidle eget produkt foran klassen.</p>				

4. – 6. klasse

Formidling, udtryk og kreativt skabende produktion		Teknologiforståelse		Sociale medier, data og kildekritisk tilgang	
Mål / eleverne skal mestre	Eksempler	Mål / eleverne skal mestre	Eksempler	Mål / eleverne skal mestre	Eksempler
<p>Udvidet kendskab til digitale værktøjer</p> <p>Udføre faglige og kreative processor</p>	<p>Kan samarbejde i fælles filer om digitale præsentationer/produkter</p> <p>Kan anvende værktøjer til at undersøge og løse problemstillinger</p> <p>Kan anvende og producere med brug af flere digitale virkemidler (lyd, tekst, billede, spil, figurer)</p>	<p>Kendskab til basal programmering</p> <p>Vurdering af om digitale løsninger er det bedste til en konkret opgave</p>	<p>Løse små opgaver fx ved hjælp af: UltraBit, Scratch eller Lego Mindstorm</p> <p>Drøfte, arbejde med og udvælge de rette digitale redskaber til konkret opgaveløsning med etiske valg</p>	<p>Sikker og effektiv Informationssøgning og kendskab til ophavsrettigheder</p> <p>Bevidsthed om indstillinger, identiteter og anvendelse af data</p> <p>Digital kommunikation og samtale om etiske problemstillinger på sociale medier.</p>	<p>Kan søge informationer relevante steder</p> <p>Bevidsthed om kildekritiske forhold, fx vurdere kildens troværdighed (fake news/deepfake)</p> <p>Bevidsthed om digitale spor, privat-indstillinger, browser data, gratis tjenester, cookies, reklamer, identiteter.</p> <p>Viden om muligheder og faldgruber for kommunikation på internettet og sociale medier</p> <p>Kan forstå etiske problemstillinger på sociale medier og ansvarligt forvalte muligheden for at begå sig anonymt på nettet</p> <p>Kan tage reflekteret stilling og komme med løsninger til situationer online. Fx gennem konkrete eksempler.</p> <p>Kan finde råd, hjælp og vejledning når dilemmaer opstår på sociale medier</p>

7. - 10. klasse

Formidling, udtryk og kreativt skabende produktion		Teknologiforståelse		Sociale medier, data og kildekritisk tilgang	
Mål / eleverne skal mestre	Eksempler	Mål / eleverne skal mestre	Eksempler	Mål / eleverne skal mestre	Eksempler
Mestre digitale værktøjer	<p>Kan udvælge og anvende relevante værktøjer til at undersøge og løse problemstillinger på højt niveau.</p> <p>Kan formidle komplekse problemstillinger gennem relevant brug af digitale medier</p>	<p>Forståelse for basal programmering</p> <p>Kendskab til intentionen med forskellige programmer</p> <p>Skabe digitale artefakter med en intention ved hjælp af kodning</p> <p>Kan formidle og vejlede i kodning</p> <p>Kan forstå og ændre/optimere kodning</p>	<p>Udvikle computationel tankegang:</p> <p>Kan reflektere over og anvende computationel tankegang på problemstillinger fra omverdenen</p> <p>Teknologisk handleevne: Kan vurdere, vælge og på kvalificeret vis anvende digitale teknologier i autentiske situationer</p>	<p>Informationssøgning og kildekritisk tilgang</p> <p>Anvendelse af data</p> <p>Konsekvenser og adfærd på div. platforme og sociale medier.</p>	<p>Kan søge fagspecifikt</p> <p>Kan vurdere videns autoriteter i 1. og 2. håndskilder</p> <p>Kan vurdere kildens troværdighed (fake news/deepfake)</p> <p>Kan dataindsamle og anvende relevante programmer til store mængder af data</p> <p>Kan diskutere etiske problemstillinger på sociale medier og ansvarligt forvalte muligheden for at begå sig anonymt på nettet.</p> <p>Kan vurdere konsekvensen af egne og andres ytringer og handlinger på internettet med fokus på de globale og samfundsmæssige forhold.</p>

Overordnet set er det et mål at eleverne tilegner sig kompetencer indenfor: Undersøgelse, Ideudvikling og Problemløsning

- At kunne arbejde i en proces, hvor man accepterer at fejl er en del af løsningsprocessen og lære heraf
- At udvikle ideer sammen med andre
- At kunne give og modtage konstruktiv feedback så man kommer man sammen kommer nærmere en løsning/læring
- Konstatere og forholde sig til problemstillinger