

Sist revidert: Juni 2022

BERG SKOLE



PLAN FOR DIGITALE FERDIGHETER

1.-7. TRINN

Etter 1. trinn			
Elevenes digitale ferdigheter	Mål:	Tips	Begreper:
Kommunikasjon	<input type="checkbox"/> Vite hva passord og brukernavn er <input type="checkbox"/> Kunne, med hjelp, logge på Portalen og finne en læringsressurs <input type="checkbox"/> Avslutte apper på iPad	Dele læringsløp med elevene	Portalen Passord Brukernavn
Produksjon	<p>Tekstbehandling</p> <input type="checkbox"/> Kunne skrive bokstaver og ord med store og små bokstaver <input type="checkbox"/> Kunne skrive avskrift av enkle setninger fra tavla eller tekstutdrag <input type="checkbox"/> Vite hvor tasten for punktum er <input type="checkbox"/> Kunne bruke mellomromstasten <input type="checkbox"/> Kunne bruke tastene Enter og Backspace	Word Book Creator GraphoGame (for øving på bokstavforming)	Enter Backspace CapsLock App
	<p>Video og bilde</p> <input type="checkbox"/> Utforske kamerafunksjonen <input type="checkbox"/> Kjenne til hvordan man forstørrer og forminsker et bilde i ulike programmer	Kamera Book Creator Bilder	
	<p>Multimodale tekster</p> <input type="checkbox"/> Kunne bruke de grunnleggende verktøyene i Book Creator (lyd, film, bilde, tekst og tegning)	Lage en tallbok/alfabetbok med tekst og bilde i Book Creator	
Søk	<input type="checkbox"/> Finne hjemmesiden til skolen <input type="checkbox"/> Kjenne igjen et søkefelt	Safari En nettleser på PC	Safari Søkefelt
Digital dømmekraft	<input type="checkbox"/> Vite at man må spørre før man tar bilde av noen <input type="checkbox"/> Vite hva nettvett er, og kjenne til de mest aktuelle reglene <input type="checkbox"/> Vite at man ikke deler passordet sitt med noen	Redd Barna: "Være en venn på nett"	Passord Brukernavn Nettvett

	<input type="checkbox"/> Vite at ikke alt som står på internett er sant		
Programmering	<input type="checkbox"/> Kunne forklare hva en gitt kommando vil innebære. <input type="checkbox"/> Kunne forutsi hva som vil skje med en enhet (f.eks. Beebot) når man gir en kommando <input type="checkbox"/> Vite at en kommando har et spesifikt utfall <input type="checkbox"/> Følge en instruksjon. <input type="checkbox"/> Gi en instruksjon.	https://teachcomputing.org/curriculum/ke-y-stage-1 Bluebot	Kommando Instruksjon Utfall

Etter 2. trinn			
Elevenes digitale ferdigheter	Mål:	Tips	Begreper
Kommunikasjon	<input type="checkbox"/> Logge på Portalen og finne en læringsressurs <input type="checkbox"/> Kunne starte Teams og navigere seg frem til en utdelt oppgave <input type="checkbox"/> Kunne forskjellen på å logge av og skru av en PC	Teams	Logge på/av Skru av
Produksjon	<p>Tekstbehandling</p> <input type="checkbox"/> Bruke punktum i tekst <input type="checkbox"/> Vite hvor man finner spørsmålstegn, komma og utropstegn <input type="checkbox"/> Kjenne til hvordan man formaterer merket tekst med ulike skrifttype og størrelse i tekstbehandlingsprogram <input type="checkbox"/> Vite at pekefingrene skal ligge på f- og j-tasten, og at tommelfingrene skal ligge på mellomromstasten, når man bruker touchmetoden <input type="checkbox"/> Kunne bruke diktering for enkel tekstproduksjon (for de som trenger det)	Word statped.no/tastaturbo	Shift Touchpad Diktering AirDrop Delesymbol Touchmetoden
	<p>Video og bilde</p> <input type="checkbox"/> Kunne lage en enkel film med Clips, Puppet Pals, iMovie etc.		

	<p>Multimodale tekster</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Kunne bruke de grunnleggende verktøyene i Book Creator (lyd, film, bilde, tekst og tegning) <input type="checkbox"/> Kunne bruke AirDrop til å dele en bok til lærer fra Book Creator gjennom klasseroms-appen 	<p>Kamera Book Creator, Bilder Clips iMovie Puppet Pals</p>	
Søk	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Finne hjemmesiden til skolen på både PC og nettbrett 	<p>Safari og en nettleser på PC</p>	
Digital dømmekraft	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Kjenne til Redd Barnas nettvettregler <input type="checkbox"/> Kunne passordet sitt utenat <input type="checkbox"/> Vite at den som har tatt et bilde eier bildet 	<p>Kamera Redd Barna: "Være en venn på nett"</p>	
Programmering	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Kunne følge instruksjoner gitt av noen andre <input type="checkbox"/> Kunne velge serier av ord som kan utføres som en sekvens <input type="checkbox"/> Kunne gi tydelige instruksjoner <input type="checkbox"/> Kunne forklare hva som skjer når vi endrer rekkefølgen på instruksjonene <input type="checkbox"/> Kunne bruke de samme instruksjonene til å lage ulike algoritmer <input type="checkbox"/> Kunne bruke en algoritme til å programmere en sekvens på en gulvrobot <input type="checkbox"/> Kunne vise forskjellen i utfall mellom to sekvenser som består av de samme kommandoene 	<p>https://teachcomputing.org/curriculum/key-stage-1 Bluebot Kidsakoder.no: (koding uten datamaskin) Eggedosisrobot (https://oppgaver.kidsakoder.no/uten_data_maskin/Eggedosisrobot/Eggedosisrobot) Julegaverace med bluebot (https://oppgaver.kidsakoder.no/uten_data_maskin/Julegaverace-med-Beebot/Julegaverace-med-Beebot)</p>	<p>Algoritme sekvens</p>

Etter 3. trinn			
Elevenes digitale ferdigheter	Mål:	Tips	Begreper
Kommunikasjon	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Kunne logge på Portalen med eget brukernavn og passord <input type="checkbox"/> Kunne starte Teams <input type="checkbox"/> Kunne bruke Teams Chat til å kontakte læreren sin. <input type="checkbox"/> Kunne kjenne igjen Outlook- symbolet <input type="checkbox"/> Kunne åpne og svare på e-post 	<p>Teams Outlook</p>	Alfakrøll

<p>Produksjon</p>	<p>Tekstbehandling</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Kunne bruke spørsmålstegn, utropstegn, komma, kolon og bindestrek i tekstproduksjon <input type="checkbox"/> Ta i bruk flere fingre og begge hender på tastatur (Touch-metoden) <input type="checkbox"/> Kunne bruke angrefunksjonen i ulike programmer. <input type="checkbox"/> Kunne skrive en tekst, lagre den og hente den frem igjen <input type="checkbox"/> Markere tekst ved hjelp av touchpad <input type="checkbox"/> Kunne dele tekst med lærer <input type="checkbox"/> Kunne bruke Tab, Caps Lock og Shift- tastene <input type="checkbox"/> Kjenne til hvordan man åpner og lagrer et Word-dokument i OneDrive <input type="checkbox"/> Kunne bruke diktering for enkel tekstproduksjon <p>Video og bilde</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Kunne sette inn et bilde i en tekst <input type="checkbox"/> Kjenne til enkle bilderedigeringsverktøy (beskjære, sette inn andre elementer i bildet, sette inn tekstbokser, endre farge) <p>Multimodale tekster</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Kunne bruke Book Creator/Power Point til å lage, og holde, presentasjoner <input type="checkbox"/> Kunne utføre enkel videoredigering i iMovie , Clips etc. 	<p>Word</p> <p>Lurt at lærer oppretter en egen mappe for skoleåret, i hver elev sin OneDrive.</p> <p>Paint Bilder-appen</p> <p>Kamera, Book Creator Clips</p>	
<p>Søk</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Finne hjemmesiden til skolen på både PC og nettbrett <input type="checkbox"/> Forstå hensikten med søkemotor, og kunne gjøre enkle søk <input type="checkbox"/> Forklare hvorfor det er lurt å bruke flere søkeord når man søker <input type="checkbox"/> Klare å plukke ut noen gode søkeord fra en tekst <input type="checkbox"/> Forklare hvorfor det er lurt med lenker 	<p>Safari og en nettleser på PC</p>	<p>Lenke, søkemotor, søkeord, hjemmeside</p>

Programmering	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Kunne utforske et nytt programmeringsmiljø <input type="checkbox"/> Kunne identifisere objektene i et Scratchprosjekt (sprites, backdrops) <input type="checkbox"/> Kunne forklare at objekter i Scratch har ulike egenskaper (attributter) <input type="checkbox"/> Kunne gjenkjenne at kommandoer i Scratch blir representert som blokker 	https://teachcomputing.org/curriculum/key-stage-2	Scratch Sprites Backdrops Blokk
----------------------	---	---	--

Etter 4. trinn			
Elevenes digitale ferdigheter	Mål:	Tips	Begreper
Kommunikasjon	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Kunne bruke Teams og Outlook via Portalen for å sende meldinger eller e-post <input type="checkbox"/> Kunne sende e-post med vedlegg til lærer 	Teams Outlook	Vedlegg
Produksjon	<p>Tekstbehandling</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Kunne aktivt bruke shift og riktig kommandoknapp når man skal skrive spørsmålstegn, kolon, utropstegn, hermetegn o.l. <input type="checkbox"/> Øve på touchmetoden; aktivt bruke tomlene på mellomromstasten, kjenne til at pekefingrene starter i utgangsposisjon på f og j og lillefingrene har utgangsposisjon på a og ø, og øve aktivt på å skrive slik <input type="checkbox"/> Kunne lagre en tekst ved hjelp av hurtigtastene ctrl-s <input type="checkbox"/> Kunne klippe ut/limme inn/kopiere ved hjelp av hurtigtastene <input type="checkbox"/> Kjenne til angrefunksjonen i ulike programmer <input type="checkbox"/> Kjenne til forskjellen mellom og bruke programmer i nettleser og skrivebordsprogram <input type="checkbox"/> Åpne og lagre et Word-dokument i OneDrive 	Word	Hurtigtaster: Ctrl-s Ctrl-c Ctrl-x Ctrl-v Nettleser

	<p>Video og bilder</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Kunne formatere bilder i et program (flytte foran/bak tekst, forstørre/forminske) <input type="checkbox"/> Kunne legge til bildetekst <input type="checkbox"/> Kunne bruke enkle bilderedigeringsverktøy (beskjære, sette inn andre elementer i bildet, sette inn tekstbokser, endre farge) <p>Multimodale tekster</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Kunne lage og vise en digital presentasjon med en valgfri produksjonsapp 	<p>Kamera</p> <p>Book Creator Bilder Clips</p>	<p>Skrivebords- program</p>
Søk	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Finne hjemmesiden til skolen på både PC og nettbrett <input type="checkbox"/> Forstå hensikten med søkemotor, og kunne gjøre enkle søk <input type="checkbox"/> Forklare hvorfor det er lurt å bruke flere søkeord når man søker <input type="checkbox"/> Klare å plukke ut noen gode søkeord fra en tekst <input type="checkbox"/> Forklare hvorfor det er lurt med lenker 	<p>Safari (på iPad) og en nettleser på PC (for eksempel Chrome)</p>	
Digital dømmekraft	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Kjenne enkle regler for personvern <p>Opphavsrett</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Vite at alt man finner på Internett har en eier <p>Kildekritikk</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Kunne være kritisk til informasjon jeg finner på internett 	<p>En nettleser</p>	

Programmering	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Kunne forstå at nøyaktighet er viktig når man programmerer <input type="checkbox"/> Jeg kan programmere en computer ved å skrive kommandoer <input type="checkbox"/> Jeg kan forklare effekten av å endre en verdi i en kommando <input type="checkbox"/> Jeg kan lage en handlingskjede (kodingssekvens) med en gitt hensikt 	https://teachcomputing.org/curriculum/key-stage-2	Logo, handlingskjede
----------------------	---	---	----------------------

Etter 5. trinn			
Elevenes digitale ferdigheter	Mål:	Tips til programvare m.m.:	Begreper
Kommunikasjon	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Kunne bruke Teams, Outlook og OneNote via Portalen til å besvare og levere oppgaver <input type="checkbox"/> Kunne følge opp lekseplaner som gis digitalt på Teams 	Teams OneNote	
Produksjon	<p>Tekstbehandling</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Kunne skrive tekster funksjonelt <input type="checkbox"/> Kunne produsere og redigere sammensatte tekster <input type="checkbox"/> Kunne presentere tekst og tall i form av ulike typer diagram <input type="checkbox"/> Endre bakgrunn og farger på diagram <input type="checkbox"/> Kjenne til enkle typer formatering, feks tekstbryting, type data for celle(r) ol <input type="checkbox"/> Slå sammen eller dele opp celler <input type="checkbox"/> Vise til kilder hvor man har hentet talldata fra (i enkleste form lenke) <input type="checkbox"/> Bruke regneark for å sortere lister fra dokumenter alfabetisk (eller numerisk) <p>Video og bilder</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Eleven skal kunne lage digitale produkter som kombinerer ulike medietyper (foto, tekst, video og lydopptak) 	<p>iPad:</p> <ul style="list-style-type: none"> Keynote iMovie Pages Word PowerPoint Numbers iThoughts <p>PC:</p> <ul style="list-style-type: none"> PowerPoint OneNote Excel 	<p>Diagram (søyle, sektor og linje diagram)</p> <p>Konstant</p> <p>Redigering</p> <p>Formatering</p> <p>Tabell, celler</p> <p>Regneark</p> <p>Hurtigtaster:</p>

			Home End
Søk	<input type="checkbox"/> Kunne gjøre et søk i en søkemotor ut fra oppgavens krav og form (hva og hvor skal jeg lete) <input type="checkbox"/> Kjenner til hvordan man navigir og lagrer digitale ressurser på en hensiktsmessig måte for senere bruk (f.eks. i enkleste form lage mapper i Favoritter)	Google Chrome Safari	Søkemotor
Kildekritikk & opphavsrett	<input type="checkbox"/> Vite hva kildekritikk, opphavsrett og TONE er <input type="checkbox"/> Kunne bruke TONE etter modellering av lærer	Videoforklaring TONE TONE (Troverdilig, objektiv, nøyaktig, egnet)	Kildekritikk Opphavsrett TONE
Digital dømmekraft	<input type="checkbox"/> Kunne vite at det finnes lover for deling av bilder og personlig informasjon på nett <input type="checkbox"/> Kunne vite at det er straffbart å dele personlig informasjon eller bilder av andre på nett uten deres samtykke <input type="checkbox"/> Kunne kjenne til regler og lover som gjelder personvern og opplysninger på nett	https://www.dubestemmer.no/	
Programmering	<input type="checkbox"/> Kunne lage og programmere algoritmer med bruk av variabler, vilkår og løkker <input type="checkbox"/> Micro:bit - INTRO Programmere bilde og tekst <input type="checkbox"/> Micro:bit Programmere etter oppdrag <input type="checkbox"/> Kunne lage en enkel krets og koble den til en mikrokontroll <input type="checkbox"/> Kunne programmere en mikrokontroller (f.eks. Micro:bit) til å skru på LED-lys <input type="checkbox"/> Kunne forklare hva en uendelig løkke gjør	https://microbit.org/projects/ https://teachcomputing.org/curriculum/key-stage-2	Micro:bit Super:bit Løkke Variabel

Etter 6. trinn			
Elevenes digitale ferdigheter	Mål:	Tips til programvare:	Begreper:
Kommunikasjon	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Kunne bruke et utvalg av kommunikasjonsverktøy på en hensiktsmessig måte <input type="checkbox"/> Kunne bruke Emne- feltet ved sending av e-post på en hensiktsmessig måte (feltet skal gjenspeile hva mailen omhandler) <input type="checkbox"/> Kunne føre et passende språk ved kommunikasjon på digitale enheter 	Outlook, Teams	Emne Hensiktsmessig
Produksjon	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Kunne presentere tekst og tall i form av ulike typer diagram <input type="checkbox"/> Kunne klipp ut/lim inn/kopier ved hjelp av nedtrekksmeny (høyre tast på touchpad) <input type="checkbox"/> Kunne sette inn tabell og tekstboks <input type="checkbox"/> Kunne endre bokstavform (fet, kursiv, understreking) <input type="checkbox"/> Kunne ta lydopptak i form av opplesing: <ul style="list-style-type: none"> o tekst/tegneserie o hørespill <input type="checkbox"/> Kunne lage en podcast eller lignende <input type="checkbox"/> Kunne produsere og redigere sammensatte tekster med lenket innhold <input type="checkbox"/> Kunne produsere digitale presentasjoner i form av film på iPad/PC 	iPad: <ul style="list-style-type: none"> • Keynote • iMovie • Pages • Word • PowerPoint • Numbers • Minecraft PC: <ul style="list-style-type: none"> • PowerPoint • OneNote • Excel • Minecraft 	
Søk	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Kunne bruke digitale kartverktøy til å finne veien til en bestemt destinasjon <input type="checkbox"/> Kunne navngi og lagre digitale ressurser på en hensiktsmessig måte for senere bruk (f.eks. ved å lagre i mapper under «Favoritter») 	Google Chrome, Apple Maps, Kart- app	

	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Kunne bruke lesestrategier for å orientere seg i et nettsøk 		
Digital dømmekraft	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Vite at det er ulovlig å dele bilder og personlig informasjon om andre uten deres samtykke <input type="checkbox"/> Vite at barn under 15 år må ha tillatelse fra foresatte for å dele bilder av seg selv på nett <input type="checkbox"/> Vite hva det vil si å opptre etisk og forsvarlig på nett <input type="checkbox"/> Kjenne til flere strategier for å unngå uønskede hendelser <input type="checkbox"/> Respektet andres grenser for privatliv <input type="checkbox"/> Reflektere over hva som ligger i ytringsfrihet <input type="checkbox"/> Reflektere over hvorfor mennesker sprer skadelig innhold eller oppfordrer til straffbare handlinger gjennom nettsider på Internett 	DEL 1 Kurs i sosiale medier <u>"Tenk før du deler"</u> https://www.dubestemmer.no/	
Kildekritikk	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Kunne vurdere troverdighet på nettsider med rammeverket TONE <input type="checkbox"/> Kunne begrunne valg av egne kilder, gjerne med støtte i TONE-skjema <input type="checkbox"/> Kunne reflektere over kilders troverdighet, objektivitet, nøyaktighet og hvor egnet de er ut fra formål <input type="checkbox"/> Kunne bruke flere søkemotorer for å finne kilder om samme tema under utøvelse av kildekritikk <input type="checkbox"/> Forklare hvorfor tilpassede søketreff er en utfordring for kildekritikk 	Se ressursbank i OneNote for presentasjon TONE (Troverdig, objektiv, nøyaktig, egnet)	
Programmering	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Bruke variabler, løkker, vilkår og funksjoner i programmering til å utforske geometriske figurer og mønstre <input type="checkbox"/> Micro:bit: Videreutvikling, gjøre egne prosjekter <input type="checkbox"/> Micro:bit: Bygging og design av roboter, verktøy osv. Mer fysisk, utforskende 	https://microbit.org/projects/ https://teachcomputing.org/curriculum/key-stage-2	Micro:bit Super:bit

Etter 7. trinn			
Elevenes digitale ferdigheter	Mål:	Tips:	
Kommunikasjon	<input type="checkbox"/> Kunne bruke et utvalg av kommunikasjonsverktøy på en reflektert måte.	Outlook, Teams	
Produksjon	<input type="checkbox"/> Kunne omforme og sammenstille informasjon fra digitale kilder. <input type="checkbox"/> Kunne bruke digitale ressurser til å lage modeller av produkter. <input type="checkbox"/> Kunne bruke et utvalg av digitale verktøy i arbeid med gitte oppgaver og kriterier. <input type="checkbox"/> Kunne begrunne valg av digitalt verktøy.	iPad: Keynote iMovie Pages Clips PowerPoint Numbers PC: PowerPoint OneNote Excel Sketch up Word	
Søk	<input type="checkbox"/> Kunne bruke digitale kartverktøy til å orientere seg og finne fram på nye steder, samt i arbeid med for eksempel Backpacker- prosjektet. <input type="checkbox"/> Kunne bruke hensiktsmessige søkeord for å finne relevant informasjon <input type="checkbox"/> Kunne begrunne valg av egne kilder <input type="checkbox"/> Kunne søke etter innhold som er merket med lisens for fri bruk	Google Chrome, Google Maps, Kart- app, Safari	
Kildekritikk	<input type="checkbox"/> Kunne vurdere kildene kritisk v/ bruk av TONE eller lignende som rammeverk		

	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Kunne orientere seg i faglige kilder på nett <input type="checkbox"/> Kunne begrunne valg av egne kilder. <input type="checkbox"/> Kunne vurdere om elementer (tekst, grafikk, video og lyd) man finner er lovlige å bruke (copyright, cc) 		
Programmering	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Kunne bruke programmering til å utforske data i tabeller og datasett <input type="checkbox"/> Kunne bruke Lego Mindstorms (repetisjon og videre utforsking) <input type="checkbox"/> Ha gjennomført en kreativ workshop m/tilgang på - Chromebooks, Mindstorms, Micro:bits, Edisons og Bluebots 	https://teachcomputing.org/curriculum/key-stage-2	Micro:bit Super:bitBit:bot

Kompetansemål

En oversikt over kompetansemål fra LK20 knyttet til digitale ferdigheter. Merk at flere kompetansemål som ikke er med i denne liste, vil ha stor nytte av digitale hjelpemidler i de ulike fagene.

Norsk

Om faget, grunnleggende ferdigheter

Digitale ferdigheter i norsk er å kunne finne, vurdere og bruke digitale kilder i arbeid med tekst. Det innebærer å bruke digitale ressurser kreativt til å skape sammensatte tekster og å utvikle kritisk og etisk bevissthet om det å framstille seg selv og andre digitalt. Utviklingen av digitale ferdigheter i norsk går fra å lage enkle sammensatte tekster til å planlegge, utvikle og redigere sammensatte tekster basert på kunnskap om hvordan de forskjellige uttrykksformene virker sammen. Utviklingen innebærer også å vise en stadig større grad av selvstendighet og dømmekraft i valg og bruk av digitale kilder.

Kompetansemål etter 2. trinn

- lese med sammenheng og forståelse på papir og digitalt og bruke enkle strategier for leseforståelse
- skrive tekster for hånd og med tastatur
- bruke store og små bokstaver, punktum, spørsmålsteget og utropsteget i tekster og samtale om egne og andres tekster
- lage tekster som kombinerer skrift med bilder

Kompetansemål etter 4. trinn

- holde muntlige presentasjoner med og uten digitale ressurser
- kombinere ulike uttrykksformer i sammensatte tekster
- skrive tekster med funksjonell håndskrift og med tastatur
- bruke komma og andre skilletegn i tekster

Kompetansemål etter 7. trinn

- orientere seg i faglige kilder på bibliotek og digitalt, vurdere hvor pålitelige kildene er, og vise til kilder i egne tekster
- skrive tekster med funksjonell håndskrift og med flyt på tastatur
- presentere faglige emner muntlig med og uten digitale ressurser
- skrive tekster med tydelig struktur og mestre sentrale regler for rettskriving, ordbøying og tegnsetting
- utforske og beskrive samspillet mellom skrift, bilder og andre uttrykksformer og lage egne sammensatte tekster

Matematikk

Om faget, grunnleggende ferdigheter

Digitale ferdigheter i matematikk innebærer å kunne bruke graftegner, regneark, CAS, dynamisk geometriprogram og programmering til å utforske og løse matematiske problemer. Videre innebærer det å finne, analysere, behandle og presentere informasjon ved hjelp av digitale verktøy. Utviklingen av digitale ferdigheter innebærer i økende grad å bruke og velge hensiktsmessige digitale verktøy som hjelpemiddel for å utforske, løse og presentere matematiske problemer.

Kompetansemål etter 2. trinn

- lage og følge regler og trinnvise instruksjoner i lek og spill

Kompetansemål etter 3. trinn

- lage og følge regler og trinnvise instruksjoner i lek og spill knyttet til koordinatsystemet

Kompetansemål etter 4. trinn

- lage algoritmer og uttrykke dem ved bruk av variabler, vilkår og løkke

Kompetansemål etter 5. trinn

- lage og løse oppgaver i regneark som omhandler personlig økonomi
- lage og programmere algoritmer med bruk av variabler, vilkår og løkker

Kompetansemål etter 6. trinn

- bruke variabler og formler til å uttrykke sammenhenger i praktiske situasjoner
- bruke variabler, løkker, vilkår og funksjoner i programmering til å utforske geometriske figurer og mønstre

Kompetansemål etter 7. trinn

- logge, sortere, presentere og lese data i tabeller og diagrammer og begrunne valget av framstilling
- lage og vurdere budsjett og regnskap ved å bruke regneark med cellereferanser og formler
- bruke programmering til å utforske data i tabeller og datasett

Naturfag

Om faget, grunnleggende ferdigheter

Digitale ferdigheter i naturfag er å kunne bruke digitale verktøy til å utforske, registrere, beregne, visualisere, programmere, modellere, dokumentere og publisere data fra forsøk, feltarbeid og andres studier. Digitale ferdigheter er også å bruke søkeverktøy, beherske søkestrategier, kritisk vurdere kilder og velge ut relevant informasjon om naturfaglige emner. Utviklingen av digitale ferdigheter i naturfag går fra å kunne bruke enkle digitale verktøy til å i økende grad utvise selvstendighet og dømmekraft i valg og bruk av digitale verktøy og kilder.

Kompetansemål etter 2. trinn

- presentere funnene sine og beskrive hvordan eleven har kommet fram til dem

Kompetansemål etter 4. trinn

- bruke tabeller og figurer til å organisere data, lage forklaringer basert på data og presentere funn
- utforske teknologiske systemer som er satt sammen av ulike deler, og beskrive hvordan delene fungerer og virker sammen

Kompetansemål etter 7. trinn

- stille spørsmål og lage hypoteser om naturfaglige fenomener, identifisere variabler og samle data for å finne svar
- skille mellom observasjoner og slutninger, organisere data, bruke årsak-virkning-argumenter, trekke slutninger, vurdere feilkilder og presentere funn
- utforske, lage og programmere teknologiske systemer som består av deler som virker sammen
- designe og lage et produkt basert på brukerbehov
- reflektere over hvordan teknologi kan løse utfordringer, skape muligheter og føre til nye dilemmaer

KRLE

Om faget, grunnleggende ferdigheter

Digitale ferdigheter i KRLE innebærer å kunne bruke digitale ressurser i eget skapende arbeid. Det omfatter også å kunne innhente informasjon om religioner og livssyn fra digitale kilder og tolke og kritisk vurdere informasjonen. Utviklingen av digitale ferdigheter i faget går fra å bruke enkle sammensetninger av tekst, lyd og bilder til å kunne lage og vurdere sammensatte digitale produkter for framstilling av faglige temaer. Digital dømmekraft utvikles gradvis gjennom økende grad av etisk refleksjon over hvordan digitale ressurser brukes.

Samfunnsfag

Om faget, grunnleggende ferdigheter

Samfunnsfag har eit særleg ansvar for at elevane utviklar digitalt medborgarskap. Digitale ferdigheiter i samfunnsfag inneber å kunne bruke digitale verktøy til å finne, behandle og navigere i digitale kjelder, utøve digital kjeldekritikk og velje ut relevant informasjon. Det handlar òg om å kunne kommunisere, samarbeide og skape digitale produkt og om å følge reglar og normer for nettbasert kommunikasjon, personvern og opphavsrett. Ferdigheita inneber òg å vareta informasjons- og datasikkerheit. Utviklinga av digitale ferdigheiter går frå å utforske og bruke digitale ressursar, til å søkje og velje informasjon sjølvstendig og til å vise god digital dømmekraft når ein vel informasjon, bruker digitale ressursar og kommuniserer digitalt.

Kompetansemål etter 2. trinn

- samtale om moglegheiter og utfordringar ved digital samhandling

Kompetansemål etter 4. trinn

- utforske og presentere samfunnsfaglege spørsmål, søkje etter informasjon i ulike kjelder og vurdere kor nyttig informasjonen er til å belyse spørsmåla
- samtale om reglar og normer for personvern, deling og beskyttelse av informasjon og om kva det vil seie å bruke dømmekraft i digital samhandling

Kompetansemål etter 7. trinn

- gjennomføre ei samfunnsfagleg undersøking og presentere resultata ved hjelp av eigna digitale verktøy
- presentere ei aktuell nyheitssak og reflektere over forskjellar mellom fakta, meiningar og kommersiell budskap i medieplanet

- samanlikne korleis ulike kjelder kan gi ulik informasjon om same tema, og reflektere over korleis kjelder kan brukast til å påverke og fremje bestemte syn
- reflektere over korleis ein sjølv og andre deltek i digital samhandling, og drøfte kva det vil seie å bruke dømmekraft sett i lys av reglar, normer og grenser

Engelsk

Om faget, grunnleggende ferdigheter

Digitale ferdigheter i engelsk er å kunne bruke digitale medier og ressurser for å styrke språklæringen, for å møte autentiske språkmodeller og samtalepartnere på engelsk og for å tilegne seg relevant kunnskap i engelskfaget. Det innebærer å opptre kritisk og reflektert i engelskspråklige digitale uttrykksformer og i kommunikasjon med andre. Utviklingen av digitale ferdigheter i engelsk går fra å utforske språket til å kunne samhandle med andre, skape tekster og tilegne seg kunnskap ved å innhente, utforske og kritisk vurdere informasjon fra ulike engelskspråklige kilder.

Kompetansemål etter 2. trinn

- bruke digitale ressurser for å oppleve språket via autentiske språkmodeller og samtalepartnere

Kompetansemål etter 4. trinn

- bruke digitale ressurser til å utforske språket og samhandle med andre

Kompetansemål etter 7. trinn

- bruke digitale ressurser og ulike ordbøker i språklæring, tekstskaping og samhandling
- samtale om ulike kilders pålitelighet, og velge kilder til eget bruk

Kroppsøving

Om faget, grunnleggende ferdigheter

Digitale ferdigheter i kroppsøving er å kunne bruke digitale ressursar til å utforske, vere skapande og løyse praktiske utfordringar i faget. Det inneber òg å bruke digitale ressursar bevisst og kritisk til å utvikle ein trygg identitet, kroppsmedvit og eit positivt sjølvbilete. Utviklinga av digitale ferdigheter i kroppsøving går frå å kunne følgje reglar for digital samhandling og personvern til å planleggje og vurdere eigentrening ved hjelp av digitale ressursar.

Kompetansemål etter 7. trinn

- bruke kart, digitale verktøy og teikn i naturen til å orientere seg i natur og nærmiljø

Kunst og håndverk

Om faget, grunnleggende ferdigheter

Digitale ferdigheter i kunst og håndverk innebærer å kunne bruke digitale verktøy og medier til inspirasjon, utprøving, dokumentasjon og presentasjon. Det innebærer også å bruke digitale verktøy og programmering i kreative og skapende prosesser. Kjennskap til regler om opphavsrett og personvern når man bruker egne eller andres bilder, filmer og skapende arbeid, er vesentlig på alle trinn. Utviklingen av digitale ferdigheter i kunst og håndverk går frå å bruke enkle digitale verktøy og medier, til å forme egne digitale produkter som skaper opplevelser og kommuniserer følelser, ideer og meninger.

Kompetansemål etter 2. trinn

- skape fortellinger ved hjelp av digitale verktøy etter inspirasjon fra lokale og nasjonale kunstverk

Kompetansemål etter 4. trinn

- bruke enkle komposisjonsprinsipper i fotografi og digitale verktøy
- utforske mangfold i motiver og visuelle uttrykk i kunst fra ulike verdensdeler og lage en digital presentasjon

Kompetansemål etter 7. trinn

- bruke digitale verktøy til å planlegge og presentere prosesser og produkter
- bruke programmering til å skape interaktivitet og visuelle uttrykk

Mat og helse

Om faget, grunnleggende ferdigheter

Digitale ferdigheter i mat og helse er å kunne bruke eit variert utval av digitale ressursar og teknologiar for å styrkje dei praktiske matlagingsferdigheitene. Det er òg å formidle og vurdere digitale tekstar og lyd-, bilet- og filmfiler som er relevante og truverdige for faget. Utviklinga av digitale ferdigheter i mat og helse går frå å kunne bruke digitale ressursar til å leite etter informasjon, følgje oppskrifter og presentere fakta, til å nytte eit breitt utval av digitale ressursar for å kritisk vurdere informasjon frå ulike medium og for å kommunisere om faglege refleksjonar. Utviklinga kan òg gå frå å bruke enkel til å bruke meir avansert teknologi i samband med matlaging.

Kompetansemål etter 7. trinn

- bruke oppskrifter i matlaging og rekne ut og vurdere mengda i porsjonane både med og utan bruk av digitale ressursar
- bruke digitale ressursar til å samanlikne og drøfte produktinformasjon og reklame i ulike medium

Musikk

Om faget, grunnleggende ferdigheter

Digitale ferdigheter i musikk er å kunne bruke musikkteknologi til å utøve, lage og oppleve musikk. Dette innebærer å bruke digitale verktøy kreativt til å gjøre opptak, bearbeide og manipulere lyd og bruke programmering i skapende arbeid. Digitale ferdigheter er også å utøve digital dømmekraft. Det innebærer å følge regler for opphavsrett i møte med egen og andres musikk og utvise nettetikk i samhandling med andre. Utviklingen av digitale ferdigheter i musikk går fra å bruke enkle digitale verktøy til å forme musikalske arbeider, til å bruke digitale verktøy og teknologi strategisk og variert for å oppnå hensiktsmessige og kreative musikalske uttrykk. Det går også fra å kunne utøve personvern og nettetikk i enkeltstående situasjoner til å kunne vise god dømmekraft og bidra til ansvarlig samhandling i musikalske fellesskap.

Kompetansemål etter 2. trinn

- leke med musikkens grunnelementer gjennom lyd og stemme, lage mønstre og sette sammen mønstrene til enkle improvisasjoner og komposisjoner, også med digitale verktøy

Kompetansemål etter 4. trinn

- eksperimentere med rytmer, melodier og andre grunnelementer, sette sammen mønstre til komposisjoner, også ved bruk av digitale verktøy, og beskrive arbeidsprosesser og resultater

Kompetansemål etter 7. trinn

- bruke teknologi og digitale verktøy til å skape, øve inn og bearbeide musikk