

Januar 2018

BERG SKOLE

Vi skal lære
enda mer!

BERG SKOLE

PLAN FOR DIGITALE FERDIGHETER 1.-7. TRINN



Innledning

I skolereformen Kunnskapsløftet er digitale ferdigheter sidestilt med lesing, skrijving, regning og evnen til å uttrykke seg muntlig.

Datamaskiner og programvare skal være tilgjengelig for elevene som et redskap i eget skolearbeid. IKT skal brukes i opplæringen i de fleste fag og som hjelpemiddel i støtteundervisningen. Skolens pedagogiske personale skal bruke IKT i undervisningen og til eget arbeid.

Norsk

Å kunne bruke digitale verktøy i norsk er nødvendig for å mestre nye tekstformer og uttrykk. I denne sammenheng er det viktig å utvikle evne til kritisk vurdering og bruk av kilder. Bruk av digitale verktøy kan støtte og utvikle elevenes kommunikasjonsferdigheter og presentasjoner.

Matematikk

Å kunne bruke digitale verktøy i matematikk dreier seg om å kunne bruke slike verktøy til spill, utforskning, visualisering og publisering. Det dreier seg videre om å vite om, kunne bruke og vurdere digitale hjelpemidler til problemløsning, simulering og modellering. I tillegg er det viktig å kunne finne informasjon, analysere, behandle og presentere data med passende hjelpemidler, samt forholde seg kritisk til kilder, analyser og resultater.

KRLE

Å kunne bruke digitale verktøy i KRLE er en hjelp til å utforske religioner og livssyn for å finne ulike presentasjoner og perspektiver. En viktig ferdighet er å kunne benytte digitalt tilgjengelig materiale, som bilder, tekster, musikk med kildekritisk bevissthet.

Naturfag

Å kunne bruke digitale verktøy i naturfag dreier seg om å kunne benytte slike verktøy til utforskning, måling, visualisering, simulering, registrering, dokumentasjon og publisering ved forsøk og i feltarbeid. For å stimulere kreativitet, levendegjøre og visualisere naturfaglige problemstillinger er digitale animasjoner, simuleringer og spill gode hjelpemidler.

Samfunnsfag

Å kunne bruke digitale verktøy i samfunnsfag innebærer å gjennomføre informasjonssøk, utforske nettsteder, utøve kildekritikk og nettvett og velge ut relevant informasjon om faglige temaer. Digitale ferdigheter betyr også å være orientert om personvern og opphavsrett, og kunne bruke og følge gjeldende regler og normer for internettbasert kommunikasjon.

Engelsk

Å kunne bruke digitale verktøy i engelsk gir mulighet for autentisk bruk av språket og åpner for flere læringsarenaer for faget. Engelskspråklig kompetanse er i mange tilfeller en forutsetning for å kunne ta i bruk digitale verktøy. Samtidig kan bruk av digitale verktøy bidra til utvikling av engelsk språkkompetanse.

Kunst og Håndverk

Å kunne bruke digitale verktøy i kunst og håndverk er viktig for å søke informasjon og

for selv å produsere informasjon i tekst og bilder. Produksjon av digitale bilder står sentralt i elevenes arbeid med foto, skanning, animasjon, film og video. I denne sammenheng inngår holdninger til kildekritikk, personvern og kjennskap til regler om opphavsrett. Multimedier inngår i presentasjon av egne og andres arbeid.

Musikk

Å kunne bruke digitale verktøy i musikk dreier seg om utvikling av musikkteknologisk kompetanse knyttet både til lytting, musisering og komponering. I musikkfaget inngår blant annet bruk av opptaksutstyr og musikkprogram for å sette sammen og manipulere lyd til egne komposisjoner. I denne sammenheng inngår også kjennskap til kildekritikk og kunnskap om opphavsrett knyttet til slik bruk av musikk.

Mat og helse

Å kunne bruke digitale verktøy i mat og helse gjør det mulig med informasjonssøk, sammenligning og vurdering av næringsinnhold og presentasjon av faglig innhold.

Kroppsøving

Å kunne bruke digitalt verktøy i kroppsøving er viktig når man skal hente inn informasjon for å planlegge ulike aktiviteter, dokumentere og rapportere.

Drammen kommune har utarbeidet et svært grundig dokument i forhold til IKT som en grunnleggende ferdighet. Trenger dere tips til undervisningsopplegg, veiledning osv er det lurt å ta en kikk her:

<http://www.iktplan.no/index.php?pageID=6&page=M%26aring%3BI+etter+2.+trinn>

<http://kongsbergregionen.iktplan.no/>

Trinn 1	Mål Elevene skal kunne:	Forslag/tips
Datakunnskap/ Programmer <ul style="list-style-type: none"> - Word - Paint 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Slå av og på maskinen ▪ Åpne maskinen med tastene Ctrl+Alt+Delete ▪ Bruke mus til å navigere på skjermen ▪ Ta i bruk flere fingre og begge hender på tastatur ▪ Skrive navnet sitt med små og store bokstaver ▪ Skrive bokstaver og ord ▪ Skrive egenprodusert tekst ▪ Bruke Shift for å få stor bokstav. ▪ Bruke punktum. ▪ Bruke mellomromtasten ▪ Begreper som tastatur, mus, skjerm, ▪ Bruke tastene Tab, Enter, Backspace og Delete ▪ Starte og avslutte Word ▪ Tegne ved hjelp av enkle tegneprogram ▪ Kunne avslutte pc`en på riktig måte ▪ Nettbrett 	Aktuelle Apper for nettbrett: Book Creator
Internett	<ul style="list-style-type: none"> • Bruke pedagogiske programmer. • Kjenne til skolens nettvettregler. • Vite at ikke alt som står på Internett er sant 	Explore Salto Radius Salaby Multi Safari
Læringsplattform	<ul style="list-style-type: none"> • Logge seg på Portalen. • Bruke lenkene på Portalen. 	

Trinn 2	Mål Elevene skal kunne:	Forslag/tips
Datakunnskap/ Programmer <ul style="list-style-type: none"> - Word - Paint 	<ul style="list-style-type: none"> • Logge seg inn på skolens datamaskiner. • Kunne formatere merket tekst med ulik skrifttype og størrelse i tekstbehandlingsprogram • Bruke stor og liten bokstav i tekst. • Vite hvor man finner spørsmålstegn på tastaturet • Trene på touch-opplæring. • Justere tekst midtstilt, høyrestilt og venstrestilt • Kunne klipp ut/lim inn/kopier • Kunne angre • Kunne skrive en tekst, lagre det og hente det frem igjen • Kunne skrive ut arbeidet sitt. • Merke tekst ved hjelp av mus. • Kunne hente opp grunnfigurer og fylle dem med farge • Navnet på enkelte taster på tastaturet som : Enter,Backspace, Delete, Caps Lock. • Sette inn et bilde eller Clipart i en tekst. • Nettbrett 	DrillPro touch Aktuelle Apper for nettbrett: Bokstavkongen LES HD Puppet Pals Pieces Basic Clips DragonBox Numbers BookCreator
Internett	<ul style="list-style-type: none"> • Orienter seg på skolens hjemmeside. • Vite hva brukernavn og passord er og regler for hensiktsmessig bruk av dette. • Starte og avslutte Explorer. • Forklare hensikten med en søkemotor • Forklare hvorfor det er lurt å bruke flere søkeord når man søker • Klare å plukke ut noen gode søkeord fra en tekst • Forklare hvorfor det er lurt med lenker • Bruke programmer for å øve på andre fag • Kjenne enkle regler for personvern. • Vite at alt man finner på Internett har en eier 	IKT for elever på minskole.no http://www.minskole.no/web/portals.nsf/ntr/6290f8d2031c3289c125791e007772c4?opendocument De vanligste nettleserne i Norge er Internett Explorer, Google Chrome, Firefox, Safari og Opera
Læringsplattform	<ul style="list-style-type: none"> • Logge inn på Portalen. • Gjøre seg kjent med Portalen. • Finne frem trinnets ukeplan. • Bli kjent med mailfunksjonen på Portalen 	
	<ul style="list-style-type: none"> • 	

Trinn 3	Mål	Forslag/tips
Datakunnskap/ Programmer <ul style="list-style-type: none"> - Word - Excel - PowerPoint - Notebook 	<ul style="list-style-type: none"> • Finne fram til og åpne dokumenter ved å bruke start og "mine dokumenter". • Finne fram til og åpne filer fra min datamaskin. • Lagre et dokument på riktig sted/ i riktig mappe • Fortsette å øve på touch – metoden. • Bruke: punktum, bindestrek, komma, utropstegn og kolon. • Vise hvordan man får fram tegnene på taster med flere tegn. • Bruke stavekontroll på norsk. • Endre bokstavform (fet, kursiv og understreking) på noe som er skrevet før • Kunne lage enkle tabeller • Kunne jobbe i to vinduer samtidig • Åpne programmet Excel. • Forklare hva celler, rader og kolonner er i Excel. • Kunne bruke Wordart • Lage en enkel presentasjon i PowerPoint eller Notebook med tekst og bilde til bruk i muntlig framføring. 	<p>DrillPro touch</p> <p>Lær å skrive i Word: http://www.iktforelever.no/ikt_start_word.html</p> <p>Lær å bruke Excel: http://www.iktforelever.no/ikt_start_excel.html</p> <p>Lær å bruke PowerPoint: http://www.iktforelever.no/ikt_start_PP.html</p> <p>Aktuelle Apper for nettbrett:</p>
Internett	<ul style="list-style-type: none"> • Starte nettleser og finne fram til enkle nettsider som Kvasir, Youtube og Google. • Vise hvor adressefeltet i nettleseren er, og forklare hva den kan brukes til. • Skrive ut fagstoff fra en nettside. • Kunne lese enkle diagrammer digitalt. • Finne fram til opplysninger på skolens hjemmeside og andre nettsider. • Vise og forklare hva en søkemotor er. • Gå inn på internett og skrive inn bestemte adresser for å finne opplysninger om et aktuelt tema. • Bruke navigasjonsknappene (frem og tilbake) i nettleseren • Kjenne til bruken av elektroniske kart • Bruke ulike strategier for å finne og vurdere informasjon på internett. • Kopiere aktuelt stoff til egne dokumenter. • Grunnleggende regler for opphavsrett og kildereferanser. 	

Læringsplattform	<ul style="list-style-type: none"> • Laste ned filer. • Sende og svare på e-post(svar, videresende, opprette ny). • Kjenne til forskjeller, fordeler/ulempes med å redigere i felles dokument og eget dokument • Laste opp filer til egen mappe. • Besvare prøver i Portalen. 	Lage lenker i nyhetsverktøyet for snarveier til egne mapper, innleveringsmapper og prøver. Lage oppgaver i Word som er lastet opp i Portalen som er lenket til i en nyhetsmelding. Bruke prøver som lekser.
-------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Trinn 4	Mål Elevene skal kunne:	Forslag/tips
Datakunnskap/ Programmer <ul style="list-style-type: none"> - Word - Excel - PowerPoint/ - Notebook - Creaza 	<ul style="list-style-type: none"> • Noen enkle hurtigkommandoer • Bruke kalkulator. • Finne egenskaper (filtype, str, dimensjoner) til bilder ved å høyreklikke på bildet. • Kjenne forskjellige filtyper (*.docx, *.jpeg, *.mpeg, *.xlsx). • Bruke angrefunksjonen. • Bruke forhåndsvisning. • Videreutvikle bruk av formatering av tekster (skrifttype, justering) og mestre redigering ved hjelp av klipp/lim – både tekst og bilder. • Endre størrelse på bilder og plassering ved tekstbryting. • Bruke verktøylinja i Word. • Lagre, gi navn og åpne fil i Excel. • Bruke celler, rader og kolonner i Excel. • Kjenne til hvordan en lager og bruker enkle tabeller. • Sortere data og lage enkle søylediagram. • Bruke autosummer-funksjonen. • Bruke filtreringsfunksjon (alfabetisk og numerisk sortering). • Bruke de fire regneartene i utregninger i enkeltceller • Endre farge på celler • Lage en PowerPoint/Notebook presentasjon. • Lage digitale bildefortellinger og tankekart i Creaza/Book Creator. • Kunne planlegge og bygge modeller av hus og rom ved hjelp av digitale verktøy 	Ctrl+C = kopier Ctrl+V= lim inn Ctrl+S= lagre Ctrl+P= print Ctrl+F=fet skrift Ctrl+U= undertreket Ctrl+K= kursiv Ctrl+Z= angre Ctrl+A= merk alt DrillPro Touch Nettsted hvor man kan lære de ulike programvarene: tekstbehandling, Presentasjon, Regneark, Bildebehandling og Filmredigering): http://www.iktforelever.no/IKT04/container.php www.boligabc.no Ikea Aktuelle Apper for nettbrett: Puppet Pals itthoughts
Internett	<ul style="list-style-type: none"> • Kjenne nettvettregler. • Bruke verktøylinja på internett. • Forklare hva vi mener med digital mobbing. • Reflektere over hvorfor det er vanskelig å morsom eller ironisk på nett eller via telefon (kan oppfattes 	Nettsted hvor man kan lære om internett og nettvett: http://www.iktforelever.no/IKT04/container.php

	<p>som mobbing fordi man ikke ser kroppsspråk)</p> <ul style="list-style-type: none">• Reflektere over hvorfor digital mobbing skjer i så stort omfang• Reflektere over at det er vanskelig å skille mellom det å mobbe, å «være tøff» , å «bare tulle» og å «være morsom»• Ha noen strategier for hva man kan gjøre dersom man blir utsatt for digital mobbing• Reflektere over hvordan man besvarer stygge meldinger fra andre i f.eks. chat, på SMS eller epost• Gjenkjenne kjennetegn på digital mobbing (finne definisjon) aktiv (forfølgelse, direkte, trusler, trakassering, filming) og passiv (indirekte, utelukkelse, sosial ekskludering)• Vite at man ikke har lov til å utgi seg for å være en annen (logge på en annens konto med den andres brukernavn og passord eller opprette falsk profil) og sende meldinger fra denne kontoen• Kunne "den gylne regelen"• Vite at man bidrar til digital mobbing gjennom å videresende "morsomme" eller "stygge" bilder eller tekster om andre• Vite at det er like ille å mobbe noen på nett som i virkeligheten• Kjenne til noen man kan kontakte dersom man blir utsatt for mobbing (foreldre, skole/lærer, helsesøster, konfliktrådet, politi)• Gi eksempel på sensitiv personopplysninger.• Vite hva «digitale fotspor» og «identitetstyveri» betyr.• Kildekritikk.	
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

	<ul style="list-style-type: none"> • Innhente informasjon fra internett til bruk i eget arbeid. • Kopiere og lagre digitale ressurser på en hensiktsmessig måte for senere bruk funnet. • Vite hva endelsene i nettsadresser forteller oss (*.no, *.org, *.com, *.edu). 	
Læringsplattform	<ul style="list-style-type: none"> • Levere lekser på Portalen • Gi eksempler på spam-epost • Forskjellen på «svar til en» og «svar til alle» • Bruke søkefunksjonen for å finne igjen epost basert på avsender og/eller emne • Legg ved filer som vedlegg 	

Trinn 5	Mål Elevene skal kunne:	Forslag/tips
Datakunnskap/ Programmer <ul style="list-style-type: none"> - Word - Excel - PowerPoint/ - Notebook - Creaza - One Note 	Elevene skal presentere tekst og tall i form av ulike typer diagram <ul style="list-style-type: none"> • Vurdere, velge og grunngi valg av diagramtype ut fra data og hensikt • Forklare hvorfor bruk av konstanter kan være fornuftig med tanke på effektivitet og gjenbruk • Jobbe i Excel • Elevene skal kunne skrive enkle tekster med Touch-metoden 	Diagram/Excel <ol style="list-style-type: none"> 1. Forklare hva slags diagram som passer for ulike typer data 2. Lage ulike typer diagram (søyle, sektor, linje) 3. Endre bakgrunn og farger på diagram 4. Forklare begrepet konstant 5. Kjenne til enkle typer formatering, feks tekstbryting, type data for celle(r) ol 6. Slå sammen eller dele opp celler 7. Vise til kilder hvor man har hentet talldata fra (i enkleste form lenke) 8. Bruke regneark for å sortere lister fra dokumenter alfabetisk (eller numerisk)
Internett	Elevene skal vurdere troverdighet på nettsider med rammeverket TONE <ol style="list-style-type: none"> 1. Begrunne valg av egne kilder, gjerne med støtte i TONE-skjema 2. Reflektere over kilders troverdighet, objektivitet, nøyaktighet og hvor egnet de er ut fra formål 	Videoforklaring TONE: https://youtu.be/PsFU4D4pA0 http://v2.iktplan.no/files/2014/02/for_og_ettertest_tone_7_trinn.pdf

	<ol style="list-style-type: none"> 3. Bruke flere søkemotorer for å finne kilder om samme tema under utøvelse av kildekritikk 4. Forklare hvorfor tilpassede søketreff er en utfordring for kildekritikk 5. Reflektere over hvorfor mennesker sprer skadelig innhold eller oppfordrer til straffbare handlinger gjennom nettsider på Internett <p>Elevene skal kunne gjøre målrettet søk i ulike søkemotorer og digitale medier</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Velge hva slags type informasjon man skal søke etter basert på oppgavens krav og form (hva skal jeg lete etter) 2. Velge søkemotor ut fra oppgavens krav og form (hvor skal jeg lete) 3. Navngi og lagre digitale ressurser på en hensiktsmessig måte for senere bruk (f.eks. i enkleste form lage mapper i favoritter) 	<p>Søkemotorer</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kjenne til ulike typer søkemotorer for informasjonssøk, kartsøk, bildesøk, digitale leksikon, fagspesifikke sider, video 2. Søke etter informasjon basert på filtype 3. Søke etter informasjon basert på dato publisert 4. Søke etter innhold som er merket med lisens for fri bruk 5. Kjenne til strategier for å avgrense søk (boolske operatører)
Læringsplattform	<ul style="list-style-type: none"> • Følge opp lekseplaner som gis digitalt • Bruke Office 365 for innlevering og lagring. 	

Trinn 6	Mål Elevene skal kunne:	Forslag/tips
Datakunnskap/ Programmer <ul style="list-style-type: none"> - Word 	<p>Elevene skal presentere tekst og tall i form av ulike typer diagram</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Vurdere, velge og grunngi valg av diagramtype ut fra data og hensikt 2. Forklare hvorfor bruk av konstanter 	<p>Aktuelle Apper for nettbrett:</p>

<ul style="list-style-type: none"> - Excel - PowerPoint/ - Notebook - Creaza 	<p>kan være fornuftig med tanke på effektivitet og gjenbruk</p> <p>3. Jobbe i Excel</p> <p>Elevene skal kunne produsere og redigere sammensatte tekster med lenket innhold</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Vurdere hva slags bildeformat som bør brukes i ulike produkter (nett, brosjyre, papir) 2. Vurdere hva slags medieelementer som skal brukes for å understreke og fremheve budskap (erstatte deler av tekst med multimodale elementer) 3. Vurdere om elementer (tekst, grafikk, video, lyd) man finner er lovlige å bruke (copyright, cc) 4. Vurdere hvordan lenking kan forbedre presentasjon (lesbarhet) for mottaker (fordyping, sjekke lenker, navigasjon) 5. Lage en automatisk generert innholdsfortegnelse 	
<p>Internett</p>	<p>Elevene skal vurdere troverdighet på nettsider med rammeverket TONE</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Vite at kildekritikk handler om å vurdere alle elementer på en nettside 2. Kjenne til rammeverket TONE og at bokstavene står for troverdig, objektiv, nøyaktig og egnet 3. Vite at man skal sammenligne flere kilder når man utøver kildekritikk 4. Forklare hvorfor det er viktig å vite hvem forfatteren (eller eier av nettsted) er med tanke på å vurdere troverdighet og objektivitet 5. Vite at tjenesteleverandører bruker søkehistorikk og brukerprofil for å gi personaliserte søketreff 6. Vite at man må være skeptisk til sider som gir råd om skadelig slanking (pro-ana), bruk av rusmidler og oppfordrer til selvsykdom og selvmord 7. Vite at man må være skeptisk til nettsider som drives av ekstremister med tanke på legitimering og rekruttering til sin sak 8. Vite at man skal være skeptisk til sider som oppfordrer til rasisme, diskriminering og terror 9. Vite at enkelte nettsider også kan inneholde skadelig programvare (falske meldinger om virus og 	<p>Personvern</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. vite at andre må samtykke for at du kan dele personopplysninger om dem 2. vite at aldersgrense for samtykke er 15 år, er man yngre må foresatte gi samtykke 3. vite at ytringsfrihet ikke gir rett til å si ting som er krenkende, diskriminerende og sjikanerende 4. kunne de ulike reglene for samtykke avhengig av motivet på bildet 5. vite at andre må samtykke for at du kan dele personopplysninger om dem 6. vite at aldersgrense for samtykke er 15 år, er man yngre må foresatte gi samtykke 7. vite at ytringsfrihet ikke gir rett til å si ting som er krenkende, diskriminerende og sjikanerende 8. kunne de ulike reglene for

	<p>datamaskinproblemer, innhenting av sensitive personopplysninger)</p> <p>Elevene skal kunne ivareta ansvar knyttet til andres personopplysninger</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. vurdere om man kan eller bør publisere og dele andres personopplysninger 2. reflektere over hvem som kan se det man deler på nett 3. reflektere over hva som ligger i ytringsfrihet 	<p>samtykke avhengig av motivet på bildet</p>
Læringsplattform	<p>Office 365</p> <ul style="list-style-type: none"> • Velge om vedlegg er hensiktsmessig å sende i den formen det er på epost • Vurdere om man skal bruke vedlegg eller om man skal bruke lenker i epost 	

Trinn 7	Mål Elevene skal kunne:	Forslag/tips
<p>Datakunnskap/ Programmer</p> <ul style="list-style-type: none"> - Word - Excel - PowerPoint/ Notebook - Creaza 	<ul style="list-style-type: none"> • Vurdere hva slags bildeformat som bør brukes i ulike produkter (nett, brosjyre, papir) • Vurdere hva slags medieelementer som skal brukes for å understreke og fremheve budskap (erstatte deler av tekst med multimodale elementer) • Vurdere om elementer (tekst, grafikk, video, lyd) man finner er lovlige å bruke (copyright, cc) • Vurdere hvordan lenking kan forbedre presentasjon (lesbarhet) for mottaker (fordyping, sjekke lenker, navigasjon) • Jobbe med regneark • Velge hva slags publiseringsform som er mest hensiktsmessig ut fra oppgavens hensikt og form • Reflektere over fordeler og ulemper ved å bruke digitale delingsarenaer 	<p>Aktuelle Apper for nettbrett:</p>
Internett	<ul style="list-style-type: none"> • Velge hva slags type informasjon man skal søke etter basert på 	

	<p>oppgavens krav og form (hva skal jeg lete etter)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Velge søkemotor ut fra oppgavens krav og form (hvor skal jeg lete) • Navngi og lagre digitale ressurser på en hensiktsmessig måte for senere bruk (f.eks. i enkleste form lage mapper i favoritter) • Begrunne valg av egne kilder. • Reflektere over kilders troverdighet, objektivitet, nøyaktighet og hvor egnet de er ut fra formål • Bruke flere søkemotorer for å finne kilder om samme tema under utøvelse av kildekritikk • Forklare hvorfor tilpassede søketreff er en utfordring for kildekritikk • Reflektere over hvorfor mennesker sprer skadelig innhold eller oppfordrer til straffbare handlinger gjennom nettsider på Internett • Reflektere over hvorfor vi ikke kan ta utgangspunkt i kun egen kultur når vi samhandler med andre digitalt • Vurdere om man kan eller bør publisere og dele andres personopplysninger • Reflektere over hvem som kan se det man deler på nett • Reflektere over hva som ligger i ytringsfrihet • Vurdere konsekvensene av ulike personverninnstillinger • Reflektere rundt hvilke konsekvenser din informasjonsdeling har for andre • Respektere andres grenser for privatliv • • 	
<p>Læringsplattform</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Velge om vedlegg er hensiktsmessig å sende i den formen det er på epost • Vurdere om man skal bruke vedlegg eller om man skal bruke lenker i epost • Skrive hensiktsmessige overskrifter/innledninger for digital kommunikasjon og egne publiseringer • Fortelle hvorfor det er hensiktsmessig å lage distribusjonsgrupper for epost • Reflektere over hvorfor sensitive personopplysninger ikke skal gis i nettkommunikasjon 	

