# Innledning

I overordnet del av lærerplanen står det at «Verdiene er grunnlaget for vårt demokrati og skal hjelpe oss å leve, lære og arbeide sammen i en kompleks samtid og i møte med en ukjent framtid.» (Kunnskapsdepartementet, 2017). Skolen har en viktig rolle i å gi elevene erfaring med demokratisk deltakelse og medvirkning. Digitaliseringen av samfunnet gjør det nødvendig at elever utvikler digitalt medborgerskap, som innebærer både rettigheter og plikter.

Planen for elevens digitale kompetanse (EDK-planen) legger til rette for at elever skal få den nødvendige kompetansen for å navigere trygt i en digital verden og bidra til et velfungerende demokrati. Skolene har ansvar for å gi elevene ferdigheter som gjør dem i stand til å bruke digitale verktøy på en ansvarlig og kritisk måte.

## Mål for EDK-planen

EDK-planen beskriver hvordan grunnskolene i Kristiansund kommune skal jobbe for å utvikle elevenes digitale kompetanse og forståelse av digitalt medborgerskap. En viktig del av planen er å sikre en helhetlig og systematisk progresjon i opplæringen, slik at elevene får et solid grunnlag for videre læring. Målet er å gi alle elever en enhetlig opplæring i digital kompetanse, i tråd med Læreplan for Kunnskapsløftet 2020 (LK20). Planen skal også sikre en god overgang mellom ulike klassetrinn og skoler.

Den digitale utviklingen går raskt, og planen må være fleksibel og fremtidsrettet for å holde tritt med teknologiske endringer. Den skal sørge for at elevene alltid har tilgang til oppdatert kunnskap og relevante ferdigheter. Samtidig skal den gi rom for individuelle tilpasninger, slik at lærerne kan møte elevenes ulikheter og legge til rette for en læringstilnærming som passer hver enkelt elev.

Planen er først og fremst et verktøy for skolene og lærerne, men den fungerer også som et kommunikasjonsmiddel for foresatte, slik at de kan få innblikk i hvordan Kristiansund kommune arbeider med digital kompetanse i skolen. Et tett samarbeid mellom skole og hjem anses som viktig når det gjelder digitalisering. Kristiansund kommune har god tilgang på digitale enheter, slik at hver elev har sin egen enhet. Dette gir muligheter for variert digital læring, men forutsetter også at skolene praktiserer en pedagogisk tilnærming som styrker elevens digitale ferdigheter.

### Progresjon etter 2. årstrinn:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Elevens digitale kompetanse | Mål for opplæringen | Digitale ressurser |
| Skape og produsere | • Lese inn setninger og enkle tekster  • Skape et produkt som kombinerer bilde og tekst  • Skape fortellinger ved hjelp av digitale verktøy  • Skrive setninger og enkle tekster med tastatur og lydstøtte  • Lytte til og samtale om autentiske språkmodeller • Ta bilde og video • Enkel redigering av bilde  • Produsere et bilde ved hjelp av tegning på en digital app  • Enkle søk på internett  • Lagre digitale dokumenter med navn, som du senere kan finne tilbake til  • Leke med musikkens grunnelementer og lage en enkel musikalsk komposisjon  • Leke seg med enkel programmering ved hjelp av fysiske objekter eller blokkprogrammering |  |
| Samhandle og kommunisere | • Dele digitalt arbeid med lærer  • Finne digitalt arbeid fra lærer  • Vise enkle digitale presentasjoner  • Leke i digitale læringsspill sammen med andre |  |
| Kildebruk | Spørre om lov før du tar bilde eller video av medelev eller andre  • Referere muntlig til kilder ved søk (si hvor bildet er hentet fra)  • Samtale om opphavsrett |  |
| Digital livsmestring | • Huske eget brukernavn og passord  • Logge inn og bruke digitale læremidler  • Gjennomføre enkle søk i søkeprogram  • Lese enkle digitale tekster  • Behandle enheten på en trygg og god måte (iPad-regler)  • Finne frem på iPaden sin (finne riktig app, mappe, oppgave, dokument og lekse) |  |
| Digital bevissthet | • Samtale om hva vi bruker iPad til på skolen og hjemme  • Bli kjent med å bruke ulike digitale verktøy for læring |  |
|  |  |  |

### Progresjon etter 4. årstrinn:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Elevens digitale kompetanse | Mål for opplæringen | Digitale ressurser |
| Skape og produsere | • Lese inn tekster  • Skrive tekster med tastatur  • Utforske, lage og presentere faglig innhold ved bruk av  ulike digitale ressurser  • Kombinere ulike uttrykksformer i sammensatte tekster  • Gjøre funksjonelle søk  • Redigere tekst og bilder  • Eksperimentere med rytmer, melodier og andre  grunnelementer, og sette sammen mønstre til  komposisjoner  • Bruke digitale ressurser til å utforske språket og utøve  med andre  • Enkel programmering ved bruk av variabler, vilkår og  løkker |  |
| Samhandle og kommunisere | • Dele digitalt arbeid med medelever og lærer  • Presentere digitalt  • Samtale om og øve på hvordan man kommuniser på  chatter, meldinger og sosiale medier (kritisk tenkning).  Starte på høsten 3. trinn  • Delta i en digital samtale med lærer inkludert  • Samarbeide i digitale læringsspill |  |
| Kildebruk | • Søke etter informasjon i ulike kilder og vurdere hvor  nyttig informasjonen er  • Samtale om regler og normer for opphavsrett  • Samtale om deling og beskyttelse av informasjon  • Bruke bilder med Creative Commons-lisens  • Bruke nettsteder med lovlige bilder |  |
| Digital livsmestring | • Samtale om regler og normer for personvern, deling og  beskyttelse av informasjon og om hva det vil si å bruke  dømmekraft i digital samhandling  • Samtale om digital livsmestring i sosiale medier  • Samtale om aldersgrenser  • Samtale om og øve på “god oppførsel” på nett (starte på  høsten 3. trinn)  • Lese digitale sammensatte tekster  • Bruke tale til tekst på iPaden (dikter-funksjon) ved behov  • Kjenne til les opp-funksjonen i apper og engasjerende  leser i Office |  |
| Digital bevissthet | • Samtale om hva det vil si å bruke dømmekraft i digital  samhandling  • Bruke ulike digitale verktøy for læring  • Samtale om hva sosiale medier er, og hva disse kan  brukes til  • Samtale om hva og hvor mye vi bruker digitale enheter  på skolen og hjemme |  |
|  |  |  |

### Progresjon etter 7. årstrinn:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Elevens digitale kompetanse | Mål for opplæringen | Digitale ressurser |
| Skape og produsere | • Presentere faglige emner muntlig med digitale ressurser  • Skrive tekst med flyt på eksternt tastatur  • Utforske og beskrive samspill mellom skrift, bilder og  andre uttrykksformer og lage sammensatte tekster  • Strukturert mappesystem (mappestruktur): lage egnete  navn, lagre filer, finne tilbake til filer  • Laste opp/ned dokument  • Bruke oversetterprogram og ordbøker på nett på en  funksjonell måte  • Lage og redigere film og podcast  • Lage og programmere algoritmer med bruk av variabler,  vilkår, funksjoner og løkker, også i praktiske situasjoner  • Lage og programmere teknologiske systemer, og bruke  programmering til å utforske data i tabeller og datasett  • Lage og vurdere budsjett og regnskap ved å bruke  regneark  • Skape, øve inn og bearbeide musikk ved hjelp av  teknologi og digitale verktøy |  |
| Samhandle og kommunisere | • Bearbeide egne tekster ut ifra tilbakemeldinger  • Presentere data i tabeller og diagram  • Presentere faglige emner  • Samskrive i dokumenter med andre elever  • Delta i en faglig, digital samtale med lærer inkludert  • Dele dokument  • Prøve ut ulike måter å promte i en chatbot  • Ha en digital samtale med en chatbot |  |
| Kildebruk | • Vurdere om kilden er lovlig, troverdig og egnet  • Sammenligne og vurdere kilder  • Kildehenvisning i egne oppgaver  • Forholde seg til opphavsrett på musikk og bilder  (lov/ikke lov å bruke) |  |
| Digital livsmestring | • Kjenne til regler og normer for personvern, deling og  beskyttelse av informasjon og bruke dømmekraft i digital  samhandling  • Lage et sterkt passord  • Reflektere over og diskutere lover, regler og normer for  oppførsel på nett, samt være klar over at mobbing og  krenkelser forekommer på digitale flater  • Utrykke egen mening om holdninger knyttet til sosiale  medier og aldersgrenser  • Være nysgjerrig og prøve ut ulike digitale verktøy og  digitale løsninger, også ulike chatboter.  • Bruke digitale verktøy og utstyr hensiktsmessig i  hverdagen, for eksempel til å planlegge en reise eller et  måltid  • Bruke les opp-funksjonen i apper og engasjerende leser i  Office for å for eksempel kunne lytte til egne tekster |  |
| Digital bevissthet | • Forklare hva en algoritme er  • Samtale om hvordan digitale medier påvirker  • Samtale om «digitale spor» og oppførsel på nett  • Diskutere hensiktsmessig bruk av sosiale medier og  underholdning på nett  • Samtale om hvordan du kan påvirke andre og bli påvirket  selv  • Velge og bruke egnet digitale verktøy for læring  • Diskutere og reflektere over hva vi bruker digitale  enheter til på skolen og hjemme  • Reflektere over egen skjermbruk |  |
|  |  |  |