Bakgrunnen for oppgaven er lærebokens styrende rolle i skolen, samt at digitale ferdigheter er en de fem grunnleggende ferdighetene som skal arbeides med i alle fag. Å arbeide med digitale ferdigheter viser seg derimot å være utfordrende grunnet manglende styringer og strategier for bruk av digitale verktøy i undervisningen. Å vurdere hvordan et læreverk støtter opp under arbeid med digitale ferdigheter ble dermed et interessant spørsmål. En vurdering kan være med på synliggjøre plassen til digitale ferdigheter i læreverkene og sette digitale ferdigheter på agendaen for fremtidig arbeid. Denne oppgaven søker dermed å vurdere hvordan den grunnleggende ferdigheten digitale ferdigheter i naturfag blir ivaretatt i det nylig reviderte læreverket Senit for naturfag på videregående skole. Oppgaven vil også undersøke om det er forskjeller mellom læreverkene Senit SF og Senit YF.

For å vurdere læreverket ble det gjort en kvalitativ dokumentanalyse hvor de relevante delene ble gruppert etter hvilken ferdighet de la opp til å arbeide med. I noen deler av arbeidet ble det også benyttet et rammeverk basert på Benjamin Blooms kognitive taksonomi for å vurdere i hvilken grad oppgavene la opp til arbeid med de ulike ferdighetene. Rammeverket for digitale ferdigheter ble også brukt for å plassere oppgavene i ulike digitale ferdighetsområder.

Resultatet viser at de digitale ferdighetene ikke blir behandlet på lik linje med de andre grunnleggende ferdighetene, men også at noen deler av læreverket behandler området bedre enn andre. Av de oppgavene som legger opp til arbeid med digitale ferdigheter, er fordelingen av digitale ferdighetsområde ansett som fornuftig.

Om et nylig revidert læreverk som Senit ikke vektlegger arbeid med digitale ferdigheter på lik linje med andre ferdigheter, er det kanskje flere læreverk som også har mangler på tilsvarende område. Det er noe vi ikke et nok om, og kan være et område som burde undersøkes mer. En bevisstgjøring av lærerbøkenes rolle og arbeid med de digitale ferdighetene kan forhåpentligvis gjøre at det blir lagt mer arbeid mot støttemateriell for utøvelse av digitale ferdigheter.