

STRATEGISK PLAN FOR EN DIGITAL SKOLEHVERDAG I ÅS



Elevenes digitale kompetanse

Lærelyst – i arbeidet vi gjør med elevene skal vi ha troen på at alle barn og unge kan lære, og vi stimulerer til skaperglede, utvikling og læring.

Foreldre som ressurs – Vi skal arbeide for en god relasjon til foreldre og foresatte, at de inkluderes, inviteres og at skolen samarbeider godt med hjemmet.

Inkluderende fellesskap – I alt vi gjør skal vi jobbe for at elever og foreldre er inkludert og opplever tilhørighet.

Innhold

Innledning.....	3
Grunnlagsdokumenter	3
Nasjonale føringer:.....	3
<i>Opplæringsloven</i>	3
Utdanningsdirektoratet.....	3
Lokale føringer:.....	4
Eleven som digital medborger.....	4
Elever i Ås-skolen.....	5
Lærere i Ås-skolen	5
Digitalpedagoger i Ås-skolen	6
Ledelsen i Ås-skolen	7
Skoleeier i Ås-skolen.....	7
Den gode timen	7
Delingsplattform.....	8
Progresjonsplan	9

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). En strategisk plan for en digital skolehverdag for grunnskolen i Ås styrker den digitale kompetansen blant elever og lærere, samtidig som det bidrar til et mer inkluderende og tilpasset læringsmiljø. For å realisere en slik plan, er det viktig å sikre god infrastruktur, kontinuerlig profesjonell utvikling av lærere, samt ha en klar pedagogisk tilnærming til bruk av teknologi i klasserommet. Det er også viktig å ha et sterkt fokus på personvern og datasikkerhet for å beskytte elevens informasjon i den digitale hverdagen. Samarbeid med foreldre og mellom skolene, gir verdifull støtte og veiledning i denne prosessen.

Grunnlagsdokumenter

Nasjonale føringer:

Opplæringsloven

Den nye opplæringsloven som trer i kraft høsten 2024 legger stor vekt på elevens digitale kompetanse, ettersom teknologi blir stadig mer integrert i alle aspekter av utdanning og arbeidsliv. Loven legger vekt på betydningen av å forberede elever på en digitalisert verden, og sikter mot å styrke deres evne til å bruke digitale verktøy effektivt og ansvarlig. Dette inkluderer ikke bare grunnleggende ferdigheter som å bruke digitale plattformer og programmer, men også mer avanserte aspekter som digital dømmekraft, kritisk tenkning i digitale miljøer og forståelse for digitale rettigheter og sikkerhet. Elevene skal også lære å innhente og behandle informasjon, være kreative og skapende med digitale ressurser, samt kommunisere og samhandle i en digital hverdag. Videre understreker loven behovet for kontinuerlig oppdatering av lærerens kompetanse for å kunne veilede og støtte elever i deres digitale læring. Med disse tiltakene, sikter den nye opplæringsloven mot å bygge en sterk digital grunnmur for fremtidens borgere. Skolen har ansvar å sørge for at opplæringen tilpasses slik at alle elever får et tilfredsstillende utbytte, uavhengig av deres funksjonsnivå, og at de får muligheten til å utnytte og utvikle sine evner.

[Utdanningsdirektoratet](#). (Digitale verktøy i henhold til LK20)

Den nye læreplanen (LK20) fra Utdanningsdirektoratet legger stor vekt på elevens digitale kompetanse, og de digitale ferdigheter er en av de fem grunnleggende ferdighetene. Dette inkluderer å innhente og behandle informasjon, være kreativ og skapende med digitale ressurser, samt å kommunisere og samhandle ved hjelp av digitale verktøy. Elevene må opplæres i digital dømmekraft, noe som innebærer etisk refleksjon og vurdering av egen rolle på nett og i sosiale medier. Læreplanen understreker betydningen av å bruke digitale verktøy hensiktsmessig og

forsvarlig for å løse praktiske oppgaver, og å utvikle ferdigheter som er nødvendige for læring og aktiv deltakelse i et samfunn og arbeidsliv i stadig endring.

For å best utnytte digitale verktøy i tråd med LK20 bruker vi teknologi som fremmer kreativitet, samarbeid, produksjon, engasjement, aktivitet og kritisk tenkning blant elever. Dette kan vi inkludere ved bruk av digitale presentasjoner, multimodale tekster, programmering og som støtter tverrfaglig læring og utforskende arbeidsmetoder. Samtidig vektlegger vi både kunnskaper, ferdigheter og holdninger, samt en bred forståelse av digital kompetanse inkludert.

Læreplanen definerer fem grunnleggende ferdigheter som alle elever skal tilegne seg: **lesing, skriving, regning, muntlige ferdigheter og digitale ferdigheter**. Disse ferdighetene er viktige for å kunne lære og forstå fag, men de er også nødvendige for å utvikle samarbeid, identitet, og sosiale relasjoner, samt å kunne delta i utdanning, arbeids- og samfunnsliv.



Lokale føringer:

Se Pedagogisk utviklingsplan, revidert våren 2024

Eleven som digital medborger

Kompetanser for en digital medborger omfatter et bredt spekter av ferdigheter som er nødvendige for å fungere godt i et stadig mer digitalisert samfunn. Skolen skal bidra til elevenes dannelse og digitale bevissthet slik at de er i stand til å identifisere troverdig informasjon, sitere kilder og kjenne til regler om opphavsrett. Elevene skal utvikle etiske verdier og holdninger i kommunikasjon og samhandling, produsere egne digitale ressurser og utvikle et reflektert forhold til egne og andres handlinger, rettigheter, kulturelle forskjeller og verdier. (Udir – PfdK)

Elevene i Ås-skolen har gode digitale ferdigheter, men trenger fremdeles veiledning på nett og opplæring i digital dømmekraft. Lærere har fått opplæring, både av eksterne aktører og internt i kommunen, men må stadig oppfriskes og kurses i bruk av digitale ressurser og verktøy. Det må legges til rette for kontinuerlig utvikling for å holde følge med den teknologiske utviklingen.

Alle barneskolene i Ås har iPad 1:1, samt at lærerne har både PC og iPad som sine verktøy. På ungdomsskolene har elever og lærere PC 1:1. Dette gjør at alle elevene i Ås-skolen har verktøy som gjør de godt forberedt for en digital hverdag og innføringen av LK20.

Bruk av kunstig intelligens (KI) blir en stadig viktigere del av den digitale kompetansen og den blir stadig mer vanlig i hverdagen. Vi møter KI flere ganger per dag, både gjennom telefon, apper, internett og i trafikken for å nevne noe. Utdanningsdirektoratet har utarbeidet råd for skoler og lærere om hvordan skolene best kan integrere KI i undervisningen. Der anbefales det å utforske KI i sammenheng med etikk, personvern og demokrati, samt legge til rette for læringsprosesser som reflekterer disse verdiene. Ved å snakke med elevene om fordeler og ulemper ved KI samt å involvere foresatte i dialogen om digital praksis, kan skolen bidra til å forme en fremtid hvor teknologi brukes på en måte som fremmer skolens og samfunnets beste interesser.

Elever i Ås-skolen

Elevene i Ås-skolen har gode digitale ferdigheter. De har ikke bare evnen til å tilegne seg nye digitale ferdigheter raskt, men opplever også at IKT er en integrert og naturlig del av deres daglige undervisning. Dette gjør at de kan bruke læringsbrett eller PC på en målrettet måte som styrker deres læring innenfor viktige områder. Det inkluderer for eksempel



kommunikasjon, produksjon, samt kildekritikk og opphavsrett. Elevene får opplæring i digital dømmekraft, som er essensielt for å navigere trygt og effektivt i den digitale verden. Den digitale kompetansen forbereder elevene i Ås-skolen på en fremtid hvor teknologi spiller en sentral rolle.

Lærere i Ås-skolen

En profesjonsfaglig digitalt kompetent lærer er en som bruker digitale ferdigheter i sin undervisning på en måte som fremmer læring, engasjement og kreativitet. Dette innebærer en god forståelse av hvordan teknologi kan brukes til å støtte og forbedre pedagogiske metoder og aktivitet. De har evnen til å vurdere digitale verktøy kritisk og velge de som best støtter læringsmålene og læringsaktiviteten. Videre er læreren bevisst på etiske retningslinjer og personvern i digitale rom, og de kan veilede elevene i å være ansvarlige digitale borgere. En digitalt kompetent lærer fremmer digital dømmekraft og kritisk tenkning hos sine elever, og som forstår viktigheten av å forberede dem på en stadig mer digitalisert verden. De har evnen til å vurdere digitale verktøy kritisk og velge de som best støtter kompetansemålene i LK20. Rammeverket for Lærerens profesjonsfaglige digitale kompetanse tar utgangspunkt i syv kompetanseområder for lærerprofesjonen definert i St.meld.11 (2008-2009) Disse

kompetanseområdene er basert på krav og forventinger i nasjonale styringsdokumenter, samt funn fra norsk og internasjonal forskning.

Rammeverket består av overordnede beskrivelser av kompetanseområder, samt utdypninger i form av kunnskaper, ferdigheter og generelle kompetanser. (udir.no) Udir legger til grunn viktigheten av lærerens forståelse av hva den digitale utviklingen utvider og endret faget, samt hvilke muligheter det gir.



Læreren må ha også kunnskap om hvilke digitale ressurser og verktøy som kan benyttes av elever med ulike funksjonsnedsettelse, dysleksi, lese og skrivevansker. De riktige digitale verktøy kan gjøre en stor forskjell og være til god hjelp for elever som trenger dette.

Digitalpedagoger i Ås-skolen

Revidering av en "Strategisk plan for en digital skolehverdag i Ås" er forankret og kommunisert i samarbeid med skolens ledelse. Planen sikter mot å lede skolens utviklingsarbeid og sikre kontinuerlig læring, både av lærere og elever. Ved å være digitale forbilder, kan digitalpedagogene inspirere både elever og kolleger til å bruke digitale verktøy og metoder i læringsprosessen.

Digitalpedagogene er pådrivere for deling av undervisningsopplegg og erfaringer, og bidrar til et rikt og dynamisk pedagogisk miljø hvor kunnskap og beste praksis deles åpent.

Digitalpedagogene vil også bistå kommunens pedagogiske IKT-rådgiver med tekniske oppgaver ute på skolene, noe som sikrer lærerne at den digitale infrastrukturen fungerer godt og støtter det pedagogiske arbeidet.

Ås-skolens strategiske plan reflekterer en nasjonal trend mot økt digitalisering i utdanningen, som understrekes regjeringens strategi for digital kompetanse og infrastruktur i barnehage og skole. Det legges vekt på at digitale verktøy er en naturlig del av skoleutviklingen, og å forberede barn og unge på å navigere i et stadig mer digitalisert samfunn. Ved å følge disse prinsippene, vil Ås kommune sikre at elevene får den digitale kompetansen som kreves for å lykkes videre i studie – og arbeidsliv.

Ledelsen i Ås-skolen

Det er viktig for ledelsen ved skolene i Ås å veilede pedagogene til å velge beste mulig verktøy for elevens læring og mestring, både digitalt og analog. Skolens ledelse må være en pådriver i utviklingsarbeidet og legge til rette for oppfølging og mestring hos de ansatte, noe som er viktig for at skole skal lykkes med arbeidet. Den strategiske planen må forankres i skolens utviklingsarbeid plantid. Skoleledere i Ås-skolen følger opp elevenes digitale ferdigheter og legger til rette for videre utvikling. Det er viktig med et godt samarbeid mellom skolens ledelse, lærere, elever og foreldre for å sikre en helhetlig tilnærming til den digitale hverdagen i barneskolen.

Skoleeier i Ås-skolen

Skoleeieren i Ås har det overordnede ansvaret for å sikre at alle elever får lik tilgang til utvikling og læring. Dette oppnås gjennom planmessig innkjøp av nødvendig utstyr og læringsressurser, som gir skolelederne økonomisk forutsigbarhet. Videre legges det vekt på å fremme en kultur for deling og samarbeid mellom skolene, gjennom nettverk for digitalpedagoger. Skoleeieren leder an i digital læring og sørger for at skolene er utstyrt med de nødvendige digitale verktøy og strategiene for å forbedre undervisningen.

Den gode timen - et planleggingsverktøy for læreren



Ås-skolen: Oppdrag – Ressurser – Elevaktivitet – veiledning og vurdering

Delingsplattform

Barneskolen i Ås skal bruke Showbie for deling, lagring og kommunikasjon. Showbie er en plattform hvor de skal legge ut planer, oppgaver og vurderinger. Denne digitale plattformen tilbyr funksjoner som skriftlige og muntlige tilbakemeldinger, fildeling og chattefunksjoner, noe som gjør det mulig for lærere å gi tilpassede oppgaver og vurderinger. Elevene logger seg trygt inn med Feide for å finne informasjon om læringsarbeid, ukeplaner, samt oppgaver og innleveringer. Plattformen støtter også skole-hjem samarbeid ved å gi foresatte tilgang til klasserom og læringsaktiviteter.

Ungdomsskolene bruker i dag Microsoft Teams, SharePoint og Itslearning som designplattformer. Teams er en plattform for sanntidskommunikasjon, virtuelle møter og integrasjon av pedagogiske applikasjoner, mens SharePoint fungerer som et sentralt sted for lagring og deling av dokumenter og ressurser. Itslearning er et LMS som brukes som kommunikasjonskanal. Ungdomsskolene i Ås skal bruke Teams og Sharepoint for deling, lagring og kommunikasjon.

Progresjonsplan

Progresjonsplanen er utarbeidet i tråd med kompetansemålene for å sikre en utvikling av de fem kompetanseområdene gjennom hele grunnskoleløpet. Planen bygger på kompetansemålene hvor det digitale er klart og tydelig formulert. De fleste punktene i progresjonsplanen er ikke direkte knyttet til ordlyden i kompetansemålene, fordi man skal kunne jobbe med ferdighetene på tvers av fag. Noen steder vil man likevel kunne kjenne ordlyden fra kompetansemålene. Viktig å sikre at ansatte får kurs og opplæring i riktige digitale verktøy

Faglærerne kjenner faget sitt best, og de må sikre kompetansemålene i de enkelte fagene.

Progresjonsplanen er ment som en støtte til lærerne for å utvikle elevens digitale kompetanse i, på tvers og uavhengig av fag. Progresjonsplanen inneholder kunnskaper, ferdigheter og holdninger eleven skal utvikle med tanke på det digitale. Progresjonsplanen er utarbeidet med mål etter 2., 4., 7. og 10. trinn for å sikre en progresjon i tråd med LK20. I progresjonsplanen kan lærerne finne forslag til digitale ressurser som kan benyttes i arbeidet for å nå målene for opplæringen etter 2., 4., 7. og 10. trinn.

Progresjon etter 2. trinn (Hentet fra Nordre Follo Kommune)

Elevens digitale kompetanse	Mål for opplæringen	Digitale ressurser
Skape og produsere	<ul style="list-style-type: none">- 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 lyd støtte- Lytte til og samtale om autentiske språkmodeller- Ta bilde og video- Lagre og enkel redigering av bilde- Produsere et bilde ved hjelp av tegning på en digital app- Enkle søk på internett- Navne dokumenter og bøker, som du senere kan finne tilbake til- Leke med musikkens grunnelementer og lage en enkel musikalsk komposisjon	<ul style="list-style-type: none">- Showbie- Book Creator- Clips- SketchesSchool- Draw&Tell- Puppet Pals- Skoleskrift- Pages- Kidspiration- ScratchJr- BlueBot- Minecraft Education
Samhandle og kommunisere	<ul style="list-style-type: none">- Dele digitalt arbeid med lærer- Finne digitalt arbeid fra lærer- Vise enkle digitale presentasjoner- Leke i digitale læringsspill sammen med andre	<ul style="list-style-type: none">- Showbie- Book Creator- Minecraft Education
Kildebruk	<ul style="list-style-type: none">- Spørre om lov før du tar bilde eller video av medelev eller andre- Samtale om opphavsrett- Referere muntlig til kilder ved søk	<ul style="list-style-type: none">- Nettleser
Digital livsmestring	<ul style="list-style-type: none">- Huske eget brukernavn og passord- Logge inn og bruke digitale læremidler- Gjennomføre enkle søk i søkeprogram	<ul style="list-style-type: none">- Showbie- Teams

	<ul style="list-style-type: none"> - 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) 	<ul style="list-style-type: none"> - Digitale læremidler - Nettleser
Digital bevissthet	<ul style="list-style-type: none"> - Samtale om hva vi bruker iPad til på skolen og hjemme - Bli kjent med å bruke ulike digitale verktøy for læring 	

Progresjon etter 4. trinn

Elevenes digitale kompetanse	Mål for opplæringen	Digitale ressurser
Skape og produsere	<ul style="list-style-type: none"> - 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 	<ul style="list-style-type: none"> - Clips - Puppet Pals - iMovie - Book Creator - Keynote - SketchesSchool - Pages - Word - Garageband - Nettleser - Micro:bit - LEGO Education - Sphero - Minecraft Education
Samhandle og kommunisere	<ul style="list-style-type: none"> - Dele digitalt arbeid med medelever og lærer - Presentere digitalt - Samtale om hvordan man kommuniserer på chatter, meldinger og sosiale medier (kritisk tenkning) - Delta i en digital samtale med lærer inkludert - Samarbeide i digitale læringsspill 	<ul style="list-style-type: none"> - Showbie - AirDrop - Keynote - Powerpoint - Clips - Minecraft Education
Kildebruk	<ul style="list-style-type: none"> - 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 	<ul style="list-style-type: none"> - Nettleser (Safari) - Bruksrettigheter (Google) - dubestemmer.no - Delrett.no - Pixabay.com - StockSnap.io
Digital livsmestring	<ul style="list-style-type: none"> - 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 oppførsel på nett - Lese digitale sammensatte tekster - Bruke tale til tekst på iPaden (dikter-funksjon) ved behov 	
Digital bevissthet	<ul style="list-style-type: none"> - 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. trinn

Elevenes digitale kompetanse	Mål for opplæringen	Digitale ressurser
Skape og produsere	<ul style="list-style-type: none"> - 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 	<ul style="list-style-type: none"> - Word - Pages - Lexin - App: oversett - Ordbokene.no - Clips - iMovie - Stop Motion - Book Creator - Garageband - Micro:bit - Scratch - Swift playgrounds - Numbers - Excel - Teams - LEGO Education - Lingdys
Samhandle og kommunisere	<ul style="list-style-type: none"> - 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 	<ul style="list-style-type: none"> - Microsoft 365 - Keynote - Powerpoint - Showbie - Teams - Samtavla
Kildebruk	<ul style="list-style-type: none"> - 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) 	<ul style="list-style-type: none"> - Nettleser - faktisk.no - Delrett.no - dubestemmer.no - fma.org (lydfil/musikk) - Pixabay.com
Digital livsmestring	<ul style="list-style-type: none"> - 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 - Bruke digitale verktøy og utstyr hensiktsmessig i hverdagen, for eksempel til å planlegge en reise eller et måltid 	<ul style="list-style-type: none"> - reddbarna.no - dubestemmer.no - Microsoft 365
Digital bevissthet	<ul style="list-style-type: none"> - 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 - Kjenne til KI Råd om kunstig intelligens i skolen udir.no 	

Progresjon etter 10. trinn

Elevers digitale kompetanse	Mål for opplæringen	Digitale ressurser
Skape og produsere	<ul style="list-style-type: none"> - Produsere og redigere tekster, samt følge gitte formkrav som skriftstørrelse, linjeavstand, skrifttype og topp- og bunntekst - Bruke bildeverktøy i sammensatte tekster slik som beskjæring, rotering og tekstbryting - Produsere og redigere muntlige og sammensatte tekster - Bruke digitale verktøy i skapende prosesser som for eksempel å skape tredimensjonale figurer og eksperimentering med lyd - Utforske matematiske egenskaper og sammenhenger ved å bruke programmering, for eksempel funksjoner - Bruke programmering til å utforske og forstå teknologiske systemer med en sender og en mottaker, samt simulere utfall - Lagre filer, tekst, bilder som er lett å finne tilbake til 	<ul style="list-style-type: none"> - Regneprogram - Excel - Python - Sphero - Micro:bit - GeoGebra - Word - OneNote - Lingdys - IntoWords - LEXIN - ordbokene.no - ordnett.no - Minecraft Education - GIMP - Pixlr - PowerPoint - Audacity
Samhandle og kommunisere	<ul style="list-style-type: none"> - Bruke samskrivingsverktøy - Velge og bruke passende presentasjonsverktøy for å kommunisere om faglige emner og aktuelle tema - Lage, gjennomføre og presentere egne digitale undersøkelser - Utforske ulike plattformer for digital samhandling, i forum med og uten ansvarlig redaksjon 	<ul style="list-style-type: none"> - Word - OneNote - PowerPoint - GIMP - Audacity - Forms - Samtavla - GeoGebra - Scratch.mit.edu - VideoEditor - Teams
Kildebruk	<ul style="list-style-type: none"> - Søke og finne relevante kilder og avgjøre om disse er gode og pålitelige samt gjøre rede for valg av kilde - Sammenligne kilder og vurdere kritisk - Oppgi kilder etterrettelig; Direkte sitat med hyperlenke og indirekte sitat, samt kildeliste med avsender, tittel, nettadresse og dato - Bruke digitale verktøy til å fremme forskjellige synspunkt og vite hvordan data kan være manipulert, samt drøfte hvor gyldige og relevante funnene er - Forklare opphavsrett, åndsverkloven, plagiat og personvern. Kjenne til vær-varsom plakaten og tekstreklameplakaten 	<ul style="list-style-type: none"> - Nettleser - dubestemmer.no - Delrett.no - faktisk.no
Digital livsmestring	<ul style="list-style-type: none"> - Bruke ulike støttefunksjoner i et program for å bearbeide innhold/tekst slik som søkefunksjon, stavekontroll, snarveier på tastaturet og <i>engasjerende leser</i> - Velge ut og bruke ulike verktøy og digitale løsninger hensiktsmessig for ulike formål herunder jobbsøknad og e-post - Være nysgjerrig og i stand til å utvikle egen digitale kompetanse videre - Forstå og anvende ulike typer kart og digitale verktøy til å orientere seg i kjente og ukjente omgivelser 	<ul style="list-style-type: none"> - Lingdys - Innebygde verktøy - Teams - GoogleTranslate - LEXIN - ordbokene.no - Microsoft 365 - dubestemmer.no - slettme.no

	<ul style="list-style-type: none"> - Ha kunnskap om og kunne bruke ulike digitale verktøy, for å kunne velge mellom disse for å presentere emner - Være bevisst egen digital identitet og ha kunnskap om hvordan egen aktivitet kan påvirke selvbilde og egne grenser - Kjennskap til sentrale lover, regler og normer for oppførsel på nett, og kjenne til hvilke konsekvenser brudd på disse kan føre til - Inneha strategier for best mulig å håndtere påvirkning, uønskede hendelser og mobbing i sosiale medier 	<ul style="list-style-type: none"> - kostholdsplanlegg eren.no - Google Maps (Street View, Satelittbilde) - Google Earth
Digital bevissthet	<ul style="list-style-type: none"> - Utforske hvordan algoritmer kan skapes, testes og forbedres, og være bevisst på hvordan algoritmer kan være manipulert og styrende - Kjenne til, og kunne bruke KI - Identifisere og reflektere over hvordan appropriasjon brukes i medier og populærkultur - Utforske og drøfte hvordan digitale medier påvirker og kan brukes til å påvirke - Reflektere over hvordan ulike fora på nett (med og uten ansvarlig redaksjon) påvirker samfunnsdebatten 	<ul style="list-style-type: none"> - Internett, film, tv, sosiale medier - Dele = Delta