

Klassetrin	Hovedområder	Indhold/færdigheder	Forklaring	Ansvar (se note)
0. kl.	Informations-søgning og indsamling	<p>Elevene skal kende til:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· bibliotekets billedbøger og børnebøger samt almindelig adfærd på biblioteket, behandling af bøger og andre materialer</li> <li>· låneregler</li> <li>· egne stregkoder og låneprocedure</li> </ul>		<p>Biblioteket</p> <p>Biblioteket</p> <p>Biblioteket</p>
	Produktion og formidling	<p>Elevernes trænes i at:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· tænde computeren og logge ind på skolens server med deres personlige password</li> <li>· lukke computeren korrekt ned</li> </ul>		
	Kommunikation, vidensdeling og samarbejde	<p>Eleverne skal trænes i at:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· anvende små programmer og spil på computeren (som kan findes i samarbejde med medievejlederen og den pædagogiske it-vejleder)</li> </ul>	<p>Både i skolen og i fritiden oplever eleverne, at computerspil kan være en lærerig og underholdende aktivitet. Når eleverne hjælper hinanden med at finde ud af, hvordan spillet fungerer og gennemføres, får de erfaring med, hvordan man kan lære af hinanden og udnytte hinandens kompetencer</p>	Teamet
1. kl.	Informations-søgning og indsamling	<p>Eleverne skal trænes i at:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· kende forskel på faglitteratur og skønlitteratur</li> <li>· søge på bibliotekets søgecomputer</li> <li>· anvende internettet</li> <li>· anvende simple søgetjenester</li> <li>· vide at der kan komme uønsket information ved en søgning på nettet</li> <li>· kende navnene på computerens forskellige enheder</li> <li>· kende til gode arbejdsstillinger</li> </ul>	<p>Når eleverne bruger internettet, skal de lære søgeværktøjerne at kende, herunder lære at bruge nøgleord i en søgning. De kommer til at opleve, at noget af det søgemaskinerne finder frem til, ikke svarer til deres forventninger</p> <p>F.eks. Google eller Yahoo</p> <p>Eleverne har på dette tidspunkt arbejdet med computeren, men deres erfaringer og begreber vil være ustrukturerede. Derfor gælder det om, at lære dem de rigtige navne og begreber at kende, samt at lære dem en hensigtsmæssig måde at bruge programmer og udstyr på. Eleverne skal kende forskel på</p>	<p>Biblioteket</p> <p>Biblioteket</p>

			hardware og software. De skal vide, hvad der er en harddisk, skærm, dvd-drev, tastatur, højttalerudgang mv.	
	Produktion og formidling	<p>Eleverne skal trænes i at:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· lære at logge på ElevIntra</li> <li>· skrive en simpel tekst, og gemme den på ElevIntra</li> </ul>		
	Kommunikation og samarbejde	<p>Eleverne skal trænes i at:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· vide, at man ikke altid skal afgive personlige oplysninger på nettet</li> <li>· bruge en logbog på computeren</li> <li>· at gemme it- og medieprodukter i en digital portfolio</li> <li>· anvende digitale undervisningsmaterialer med hjælp fra læreren og andre elever</li> <li>· anvende UNI-login</li> </ul>	<p>Muligheder for at lave logbog findes på ElevIntra. Funktionen portfolio kan evt. benyttes på ElevIntra.</p>	
2. kl.	Informations-søgning og indsamling	<p>Eleverne skal trænes i at:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· anvende en simpel billedesøgning</li> <li>· arbejde med en søgetjeneste ved at anvende enkelte søgeord</li> <li>· vide, at der er regler for, hvad man må kopiere fra internettet</li> </ul>	<p>Brug f.eks Google</p> <p>Når eleverne bruger et billede eller et lydclip, kan læreren i det konkrete tilfælde tale med eleverne om, hvem der mon har lavet billedet, og hvem der ejer retten til at bruge det. Eleverne skal tidligt lære om ophavsret.</p>	<p>Biblioteket</p> <p>Biblioteket</p> <p>Biblioteket</p>
	Produktion og formidling	<p>Eleverne skal trænes i at:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· tilpasse og kopiere elementer f.eks. billeder</li> <li>· aflæse grafiske afbildninger</li> <li>· arbejde med grundlæggende funktioner i et digitalkamera og digital videokamera</li> <li>· arbejde med tekst, billeder og tal på computeren</li> <li>· anvende begge hænder på tastaturet (ikke nødvendigvis blindskrift)</li> <li>· tage enkelte forholdsregler mht. virus</li> <li>· anvende et digitalkamera</li> </ul>	<p>Gratis onlineprogram kan med fordel bruges til at lære eleverne at bruge ti-fingersystem (tal evt. med pædagogisk it-vejleder)</p> <p>Allerede på dette trin skal eleverne kunne tage enkelte forholdsregler vedr. virus. F.eks. skal de kende risikoen ved download samt risikoen ved pop-up vinduer med menuknappen "kør".</p>	
	Kommunikation og	Eleverne skal trænes i at:	Når eleverne begynder i	

	samarbejde	<ul style="list-style-type: none"> <li>· vide, at alle kan lave en hjemmeside og få den udgivet, og derfor være kritisk overfor hjemmesider</li> <li>· bruge grundlæggende regler for kommunikation på ElevIntra</li> <li>· kommunikere og samarbejde i elektroniske konferencer</li> <li>· gemme og hente filer på en computer og på skolens lokale netværk</li> </ul>	<p>børnehaveklasse ved de fleste godt, at man kan finde mange ting på internettet. De skal imidlertid have opbygget en forståelse af, at enhver kan lave en hjemmeside og på den måde udgive informationer - dermed også forkerte informationer. Det kan evt. ske ved, at klassen har sin egen hjemmeside, som følger eleverne gennem skoletiden. Her ser de, hvordan tekst, billeder og lyd kan sendes ud på internettet. De oplever, hvordan deres egne produkter med hjælp fra andre kan gøres offentlige.</p> <p>Eleverne skal vide, at der er flere former for kommunikation på internettet. De skal stifte bekendtskab med chatrum og netfællesskaber f.eks. i form af klassens egen konference på en elektronisk platform. De kan undersøge og bruge websteder med diskussionsrum, spørgekasser, brevkasser, gruppeblog, dagbøger i ElevIntra eller EMU mv.</p> <p>Det er vigtigt at skærpe børnenes opmærksomhed på, hvilke personlige oplysninger, man lægger på nettet.</p>	
3. kl.	Informations-søgning og indsamling	<p>Eleverne skal lære at:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· anvende decimalklasser på biblioteket</li> <li>· vide, at der kan være forskellige formål med en hjemmeside</li> <li>· bruge digitale databaser, herunder databaser på internettet</li> </ul>	<p>Nogle hjemmesider har til formål at sælge, informere etc. f.eks. et digitalt leksikon som Wikipedia.</p>	Biblioteket
	Produktion og formidling	<p>Eleverne skal trænes i at:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· klippe, kopiere og sætte ind</li> <li>· anvende funktionerne "fortryd" og "vis udskrift"</li> <li>· kopiere data fra et program/en fil til et andet</li> <li>· indsætte billeder i egne tekster</li> </ul>	<p>F. eks. i Powerpoint er det vigtigt, at eleverne trænes i ændring af baggrund, tekststørrelse eller billedplacering.</p>	

		<ul style="list-style-type: none"> <li>· anvende de mest almindelige funktioner i et tegneprogram</li> <li>· bruge en digital lydoptager</li> <li>· kunne ændre på et produkts udtryk ved hjælp af et programs funktioner</li> <li>· eleverne skal introduceres til regneark</li> </ul>		Matematiklærer
	Analyse	<p>Eleverne skal trænes i at:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· vurdere og tage stilling til et produkt på nettet</li> </ul>		
	Kommunikation, vidensdeling og samarbejde	<ul style="list-style-type: none"> <li>· eleverne skal vide, at der er flere former for kommunikation på internettet</li> <li>· modtage og afsende en besked via ElevIntra</li> <li>· eleverne skal indtage en god arbejdsstilling ved computeren</li> </ul>	F.eks. blog, hjemmeside, chat, netfællesskaber, diskussionsfora etc.	
4. kl.	Informations-søgning og indsamling	<p>Eleverne skal kende til:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· opstillingsregler inden for skøn- og faglitteratur</li> <li>· Dantek Bibliomatik Elevweb</li> <li>· princippet i en hypertext (link)</li> <li>· regler om ophavsret</li> <li>· at adgang til websteder kan kontrolleres/registreres</li> </ul>	<p>Når musen føres hen over et ord på en hypertext, ved eleverne, at man så kan klikke sig hen til noget andet. De skal lære, at det både kan være et andet sted i det dokument man er i, til et andet dokument på samme websted, der ikke har noget med det første at gøre.</p> <p>Eleverne skal være bevidste om, hvordan deres aktiviteter på nettet kan registreres enten i form af et 'spor', en cookie på deres egen computer eller ved hjælp af computerens IP-adresse.</p>	<p>Biblioteket Biblioteket Biblioteket Biblioteket</p>
	Produktion og Formidling	<p>Eleverne skal trænes i at:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· lave venstre -og højrecenterede dokumenter</li> <li>· lave rammer</li> <li>· anvende grafik/billeder ved tekstfremstilling</li> <li>· opnå et grundlæggende kendskab til layout</li> <li>· anvende et tegneprogram</li> <li>· anvende fagspecifikke digitale læremidler</li> <li>· anvende et dynamisk geometriprogram</li> </ul>	<p>Fagspecifikke digitale læremidler kunne f.eks. være <a href="http://www.danskhistorie.dk">www.danskhistorie.dk</a> <a href="http://www.kristendomskundskab.dk">www.kristendomskundskab.dk</a></p> <p>Programmet GeoGeBra kunne være det dynamiske geometriprogram.</p>	Matematiklærer

	Analyse	<p>Eleverne skal trænes i at:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· analysere og vurdere indhold og kommunikation på elektroniske platforme</li> </ul>	<p>Analysen kunne tage udgangspunkt i elektroniske platforme som f.eks. ElevIntra, Facebook, Arto, Skolekom osv.</p>	
	Kommunikation, vidensdeling og samarbejde	<p>Eleverne skal arbejde med at:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· sende og modtage e-mails på egen e-mail adresse (gerne Gmail)</li> <li>· sende en vedhæftet fil på ElevIntra og e-mail</li> <li>· anvende mappestruktur i ElevIntra</li> </ul> <p>Eleverne skal lære:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· etiske regler og adfærdsformer på elektroniske platforme at kende</li> </ul> <p>Eleverne skal lære at:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· være kritiske overfor at afgive personlige oplysninger på internettet</li> <li>· være opmærksomme på, at personer ikke altid er dem, de giver sig ud for at være på internettet</li> </ul>	<p>Mappestruktur er en god idé at lave til de forskellige fag og temaer, så det er lettere at finde deres dokumenter.</p>	<p>Biblioteket</p> <p>Biblioteket</p>
5. kl.	Informations-søgning og indsamling	<p>Eleverne skal arbejde med at:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· anvende en søgetjeneste og opstille en søgestrategi</li> <li>· sammenligne og vurdere søgeresultater</li> <li>· udvælge information i fremkomne søgeresultater</li> <li>· forholde sig til regler om ophavsret</li> <li>· anvende digitale databaser specielt tilrettelagt for undervisning</li> </ul>	<p>Bruge nøgleord og ikke hele sætninger i en søgetjeneste samt opstille en søgestrategi</p> <p>EMU kan f.eks. bruges som digital database specielt tilrettelagt for undervisning.</p>	<p>Biblioteket</p> <p>Biblioteket</p> <p>Biblioteket</p> <p>Biblioteket</p>
	Produktion og	<p>Eleverne skal lære at:</p>		

	formidling	<ul style="list-style-type: none"> <li>· anvende formaterings- og redigeringsværktøjer</li> <li>· anvende et digitalt videokamera</li> <li>· anvende regneark</li> <li>· kende reglerne for elektronisk offentliggørelse</li> </ul>	F.eks. Moviemaker eller iMovie.	Medievejleder  Matematiklærer  Biblioteket
	Kommunikation, vidensdeling og samarbejde	<p>Eleverne skal trænes i at:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· kunne navigere på computerens harddisk og skolens interne netværk</li> <li>· vurdere sikkerhedsrisiko (f.eks. virus) ved at bruge filer fra andre</li> <li>· Oprette og anvende en Gmail (sende og modtage mails samt oprette kontakter i Gmails kontaktbog)</li> </ul>	Ud over hjemmesiderne ved eleverne også, at man kan sende og modtage e-mail på internettet. Den funktion kan eleverne hurtigt lære, når de har deres egen adresse på skolens postsystem. I det tidlige skoleforløb kan de udveksle tekst, lyd og billeder med f.eks. venskabsklasser. Det kan være en motiverende aktivitet i læse- og skriveundervisningen.	Teamet (som kan få teknisk hjælp hos skolens it-vejledere)
6. kl.	Informations-søgning og indsamling	<p>Eleverne skal:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· kende enkle principper for internettets struktur</li> <li>· kunne begrunde deres valg og fravalg af informationer</li> <li>· kende til problemstillinger mht. licenser</li> </ul>	<p>De informationer man finder på nettet ligger i princippet på computere/servere rundt om i hele verden.</p> <p>Adgang til nogle hjemmesider er gratis andre kræver betaling/licenser.</p>	Biblioteket  Biblioteket  Biblioteket
	Produktion og formidling	<p>Eleverne skal trænes i at:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· udarbejde en præsentation evt. forgrenet med lyd og tidsstyring</li> <li>· hente og vælge tekst, billede, lyd og video fra internettet med henblik på bearbejdning og produktion</li> <li>· bearbejde et produkt med henblik på kommunikation ud fra kendskab til enkelte</li> </ul>	De mest almindelige filtyper er f.eks. exe, docx, jpg	

		<p>virkemidler</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· kende de mest almindelige filtyper</li> </ul>		
	Analyse	<p>Eleverne skal kunne:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· analysere og vurdere indholdet på et websted</li> </ul>		
7. kl.	Informations-søgning og indsamling	<p>Eleverne skal kunne:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· downloade billeder, lyd og programmer</li> <li>· forholde sig kritisk til indholdet og troværdighed af indholdet på et websted.</li> <li>· arbejde videre med problemstillinger mht. licenser, ophavsret og kopiering.</li> <li>· arbejde videre med informationssøgning</li> <li>· undervises i Netpilot</li> <li>· citere og referere korrekt fra forskellige kilder</li> </ul>	<p>Det er vigtigt at eleverne kan opstille og begrunde en søgestrategi (anvende de korrekte ord og tegn så man opnår de ønskede informationer mere effektivt) samt sammenligne og vurdere søgeresultater.</p>	<p>Biblioteket</p> <p>Biblioteket</p> <p>Biblioteket</p> <p>Biblioteket Biblioteket</p>
	Produktion og formidling:	<p>Eleverne skal:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· arbejde videre med medieproduktion, hvori der indgår tekst, lyd og billeder (gerne levende billeder og animation)</li> <li>· bygge videre på deres kendskab til regneark</li> <li>· arbejde videre med undersøgelser, beregninger og ræsonnementer ved hjælp af et dynamisk geometriprogram</li> </ul>	<p>Programmet GeoGeBra kan bruges som dynamisk geometriprogram.</p>	<p>Matematik-lærer</p> <p>Matematik-lærer</p>
	Analyse	<p>Eleverne skal lære at analysere og vurdere:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· elektronisk offentliggørelse af</li> </ul>	<p>Sociale platforme såsom Facebook, Twitter m.fl.</p>	

		<p>egne produkter</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· brugen af sociale platforme</li> </ul>		
	Kommunikation og samarbejde:	<p>Eleverne skal lære at:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· anvende it- og medieværktøjer til at udgive produkter på internettet</li> <li>· anvende regler for elektronisk offentliggørelse</li> </ul>	<p>It- og medieværktøjer kunne f.eks. være Google Docs, Skoletube, Youtube og Elevationtra.</p> <p>Reglerne er bl.a. CopyDans krav for billeder, musik osv. Det kunne også være etiske regler for billeder/video på Facebook/Arto/Youtube m.m.</p>	
8.kl.	Informations-søgning og indsamling.	<p>Eleverne bygger videre på:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· at målrette informationsøgning samt at sortere, udvælge, fortolke og sammenfatte den information, de finder på nettet</li> <li>· at identificere deres eget behov for information</li> </ul>		
	Analyse:	<p>Eleverne skal lære at:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· forholde sig til it og medieprodukter ud fra kommunikative, æstetiske og etiske overvejelser</li> <li>· analysere, vurdere og tage stilling til elektroniske offentliggørelser ud fra kvalitative, æstetiske og etiske overvejelser</li> </ul>		
	Kommunikation og samarbejde:	<p>Eleverne skal lære at:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· vurdere konsekvensen af at eksponere forskellige former for ytringer i det globale offentlige rum, som internettet udgør</li> <li>· beherske kontinuerlige, foranderlige og uformelle læringssituationer – med andre ord udvikle kompetencen "at lære at lære"</li> </ul>	<p>Det er ikke altid man lige ved, hvordan man udfører en bestemt funktion i et bestemt program. Eleverne skal lære at eksperimentere sig frem på en kvalificeret måde. De skal vænne sig til at sammenligne med funktioner i andre programmer med samme</p>	



		<ul style="list-style-type: none"> <li>· blive fortrolige med de samarbejdsformer, samarbejdsmuligheder og den dynamik, der åbner sig ved anvendelse af it og Web 2.0 i gruppearbejde, projektarbejde o.l.</li> </ul>	<p>eller lignende funktioner. Eleverne skal kende til, hvordan hjælpefunktioner kan bruges både til at skabe overblik og søge efter specifik information om funktioner eller brugsområder.</p> <p>Der er ikke en definitiv definition på web 2.0, men man kan sige, at den store forskel på Web 2.0 og det tidligere er, at der er kommet flervejskommunikation på nettet, i stedet for envejskommunikation førhen. Det vil sige, at brugerne nu er med til at forme internettet, på flere forskellige måder. Det være sig i form af, kommentarer, indhold, billeder, videoer osv.</p>	
--	--	---	--	--

Note til ansvar: Klassens lærere har ansvaret, hvis intet andet er angivet. Lærerne har mulighed for at søge hjælp hos it-vejlederen, den pædagogiske it-vejleder eller medievejlederen.