

# Implementering af IT

---

... og digitalisering i fagene

## 3 modeller

- PLF IT og Læring har udarbejdet 3 modeller til at implementere IT i fagene.
- Lærerne med en primærtilknytning til:
  - Indskoling
    - Har arbejdet med *Læseplanen for IT & digitalisering*
  - Mellemtrin
    - Har arbejdet med *Implementeringsmodellen*
  - Udskoling
    - Har arbejdet med *IT behovspyramiden*
- Alle modeller kan bruges i alle faser

**Læseplan for IT & digitalisering**  
*Hvad skal man kunne efter...*

Indskoling

**Implementeringsmodel**  
Model ud fra tværfaglige digitale kompetencer

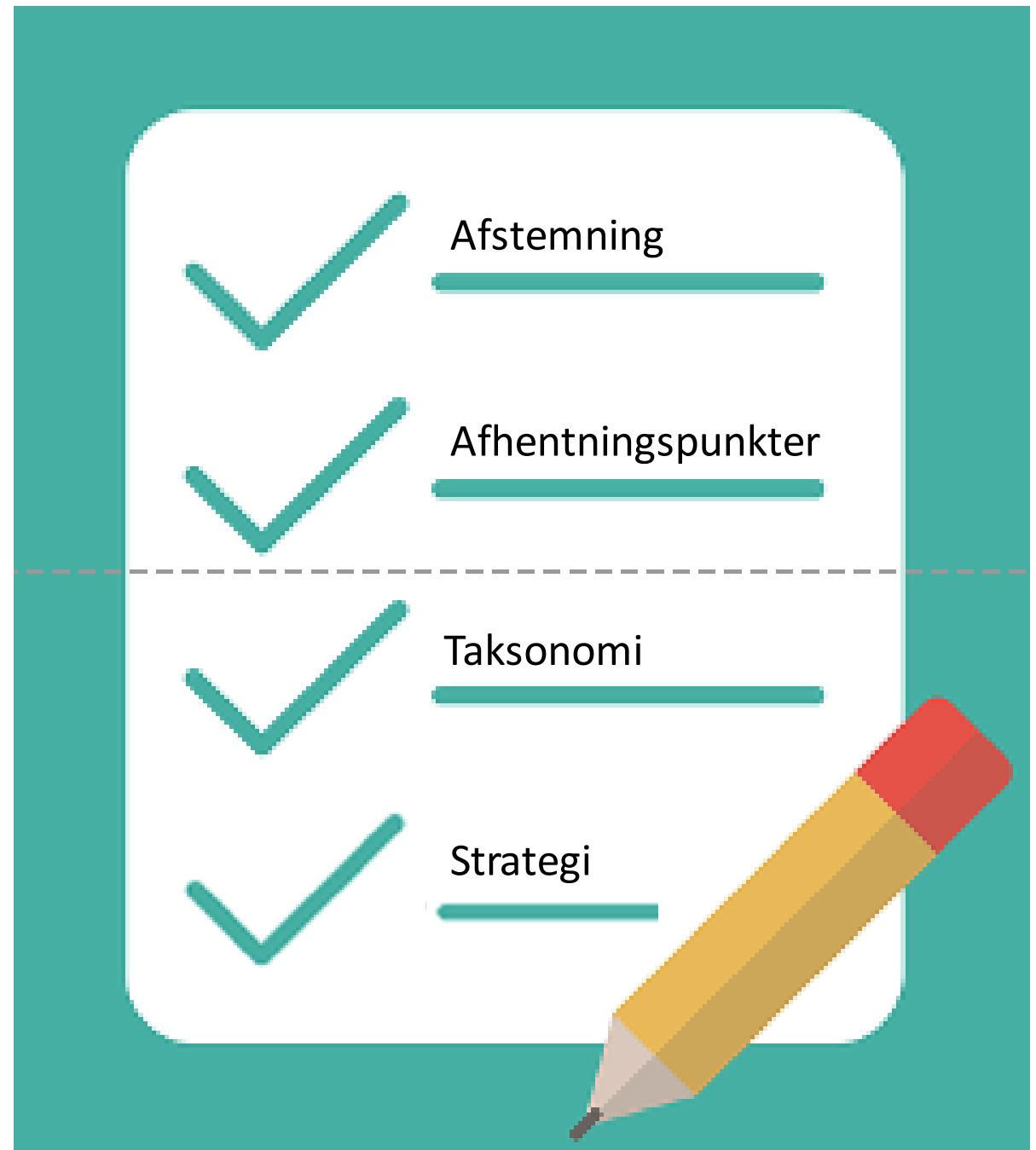
Mellemtrin

**IT behovspyramide**  
Fra basis- til ekspertniveau

Udskoling

## Fælles for modellerne

- Faseteamet afstemmer, hvilke fag der arbejder med hvilken IT implementering
- Den efterfølgende fase skal kende til *afhentningspunkterne*
- IT-Implementeringen indeholder altid et taksonominiveau
- IT-Implementeringen tager afsat i:
  - Læring i IT
  - Læring med IT
  - Læring om IT



# *Læseplan for IT & digitalisering*

---

Eksempel fra indskolingen

# Læseplan for IT og digitalisering

- 4 elevpositioner
- KAKSIEK vilkår
- Hvilke IT handlinger skal eleven kunne efter fx 3. klasse

## Læseplan for IT & digitalisering Indskoling

### **Elevpositioner:**

Eleven som kritisk undersøger  
Eleven som analyserende modtager  
Eleven som målrettet og kreativ producent  
Eleven som ansvarlig deltager

### **Vilkår:**

Kritiske  
Analytiske  
Kommunikerende  
Samarbejdende  
Innovativ  
Eksperimenterende  
Kreativ

### **Hvad skal man kunne efter 3. klasse:**

- Tænd/Sluk for enheden
- Hente/gemme dokumenter
- Gå på internettet
- Kendskab til word (grundlæggende teksbehandling)
  - Oprette/navngive/gemme dokumenter
  - Mappestruktur
  - Udskrive dokument
  - Skrifttyper / størrelser / farver
  - Indsæt billeder
- Logge på Office365
  - OneDrive
  - WordOnline
  - Excel
  - Teams
- Anvende eget UNI-Login

- Kommunikation
  - Aula
  - Teams
  - Spil/sociale medier
  - Digital dannelse – god tone
- Sikkerhed
- Kritisk anvendelse
- Læringsportaler eks.:
  - Skoletube
    - Bookcreator
    - Soundation
  - Danskedyr
  - Clio – Gyldendal
- Billedbehandling

# *Implementerings- model*

---

Eksempel fra mellemtrinnet

# Implementeringsmodel

- Modellen tager udgangspunkt i tværfaglige digitale kompetencer
  - Hvordan kan IT understøtte fagets kompetenceområder?
  - Efter hvilket klassetrin skal eleven beherske førnævnte IT-kompetencer?
  - Hvad er opmærksomhedspunkterne?
- Kompetencerne fra venstre kolonne danner grundlag for efterfølgende implementeringsmodel og skal tilpasses skolen

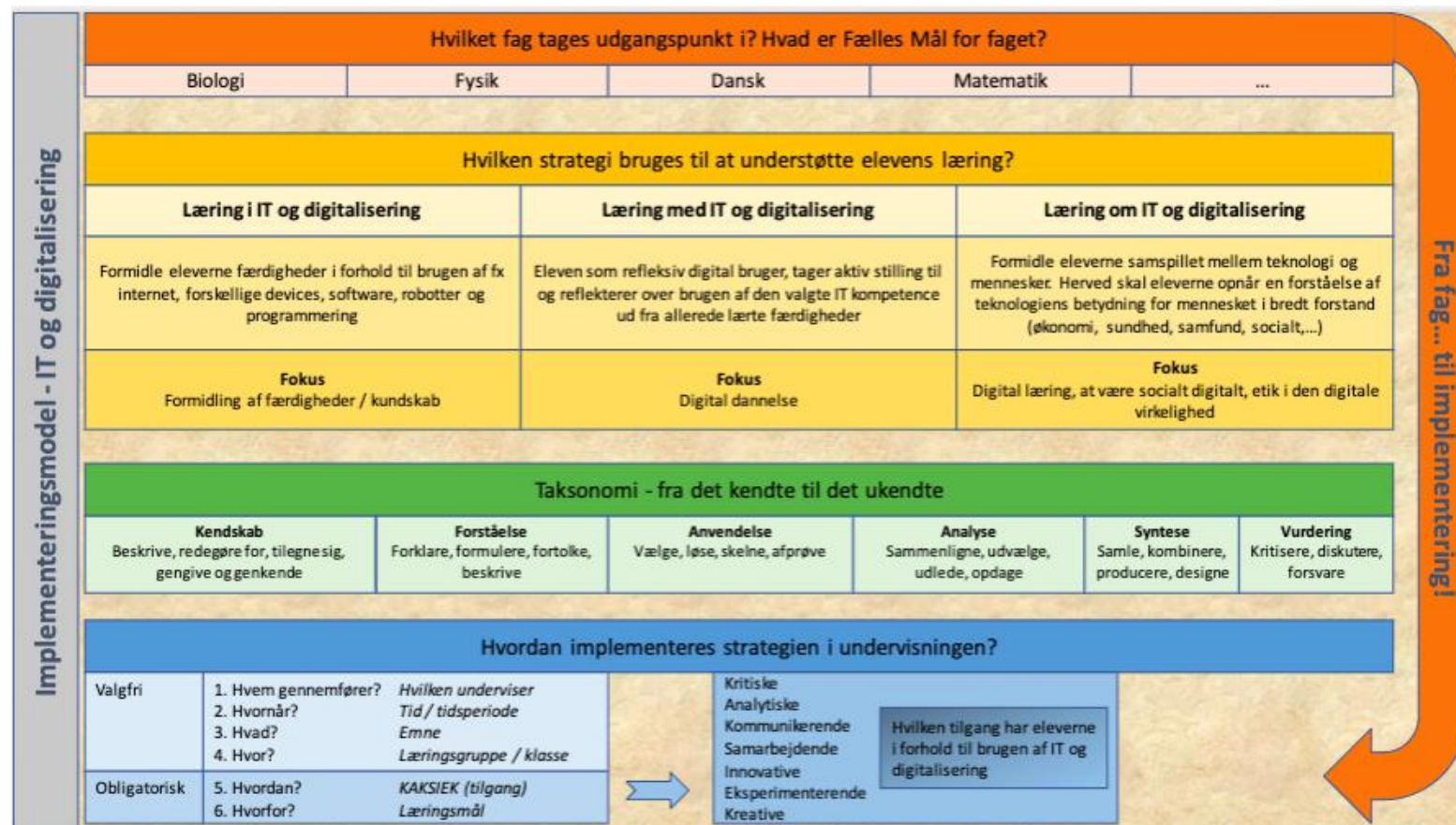
## Tværfaglige digitale kompetencer

**Fagets kompetenceområder understøttes af IT, idet...**

|                                                               | Klassetrin      | Opmærksomhedspunkter                                                  |
|---------------------------------------------------------------|-----------------|-----------------------------------------------------------------------|
| Eleverne finder og deler informationer                        | Efter 3. klasse | Anvendelse af en browser<br>Delingsfunktion i Office 365              |
| Eleverne skaber indhold og deltager i sociale processer       | Efter 3. klasse | Anvendelse af Office applikationer (Word, Excel, PowerPoint)          |
| Eleverne anvender IT-programmer som understøttende ressource  | Efter 3. klasse | Fagspecifik: Sprogfag (ordbog, oversættelse), matematik (GeoGebra)... |
| Eleverne kommunikerer gennem IT                               | Efter 6. klasse | Beskedsystem Aula<br>E-mails<br>Office applikationer (Teams, Outlook) |
| Eleverne anvender og udtrykker sig gennem multimodale tekster | Efter 6. klasse | Brug af SkoleTube<br>Office applikationer                             |
| Eleverne undersøger, analyserer, vurderer og evaluerer data   | Efter 9. klasse | Dataetik, kildekritik og evalueringsapplikationer                     |

# Implementeringsmodel

- Hvordan implementeres IT i undervisningen? - KAKSIEK
- Hvor ligger indsatsen i forhold til taksonomien?
  - OBS: Har eleven kendskab til og kundskab i forgående taksonomi
- Hvilken strategi bruges til at understøtte elevens læring?
  - Hvilke fokuspunkter vælges?
- Hvilket fag danner udgangspunkt?
  - Kompetencemål er bindende
  - Færdigheds- og vidensmål er vejledende

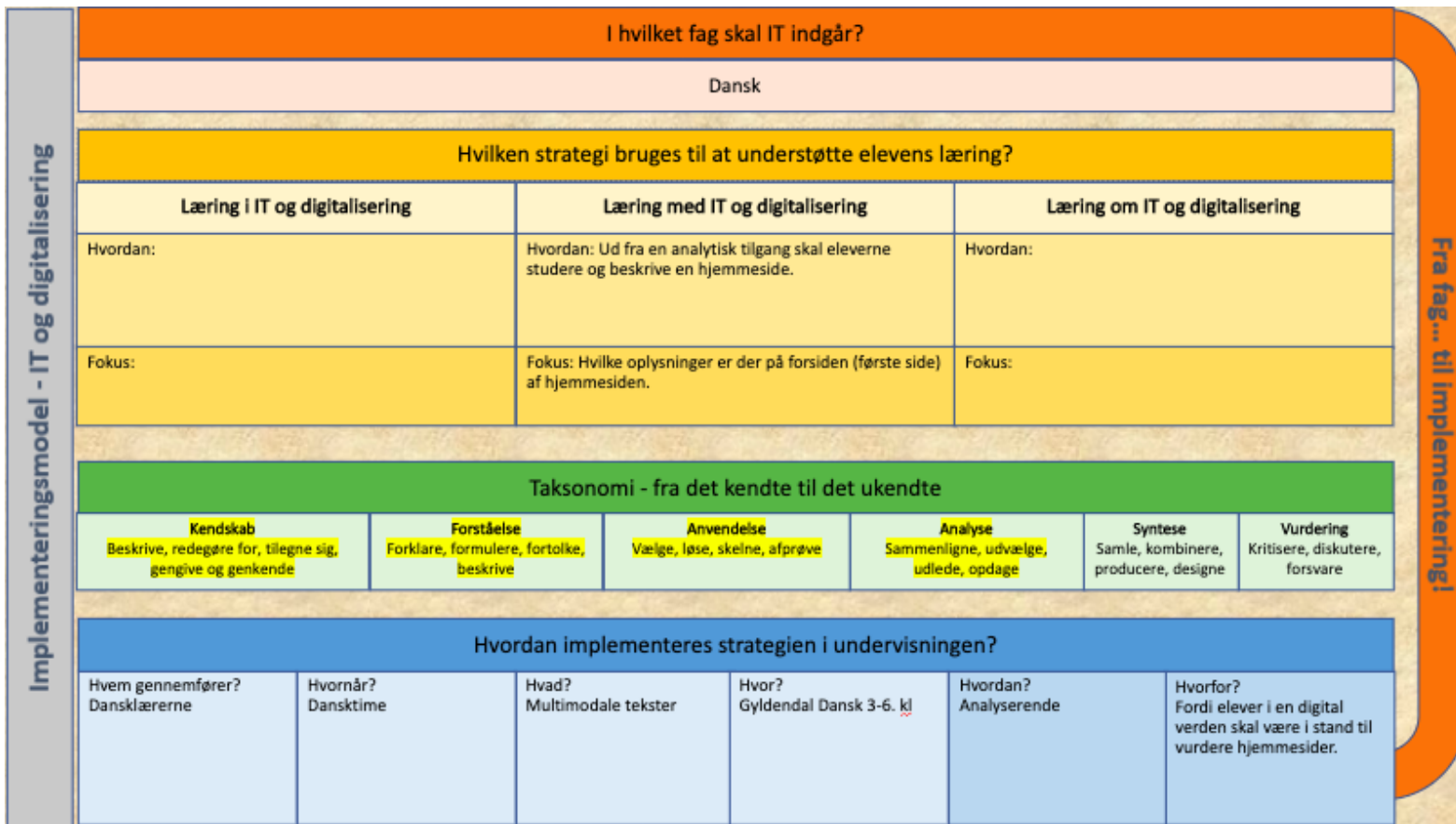




# Implementeringsmodel

## Eksempel fra mellemtrin

- Eleverne arbejder med multimodale tekster og skal være i stand til at vurdere hjemmesider



- Alle Fælles Mål findes som Word-dokument  
<https://aabenraa.sharepoint.com/:f:/s/PUCAabenraa/Et43fuV8AwJPpAWFE3TPokBpzOSTP-fHhqFI8E8jhp56g?e=tOhg5K>
- Markeringerne i ovennævnte Fælles Mål henviser til muligheden, at implementere IT i undervisningen. Muligheden for yderlig markering henholdsvis afmarkering er givet.

# *IT Behovspyramide*

---

Eksempel fra udskolingen

## IT behovspyramide

- Modellen er inspireret af Marslows behovspyramide
- Fra niveau 1 – basisniveau til niveau 6 – expertniveau
- Indholdet kan variere og skal tilpasses skolen



# *Det Digitale Kompetencehjul*

---

Individuel IT kompetenceløft

# Kompetencehjulet

- Eleven besvarer 36 spørgsmål omkring egne IT kompetencer

ELEVENS DIGITALE KOMPETENCEHJUL

1 / 36

GEM I SKYEN

Har du helt styr på at gemme dine billeder, videoer og dokumenter i skyen?

F.eks. er Dropbox, Google Drive og iCloud tjenester i skyen, hvor du kan gemme dit personlige indhold.

★★★★☆

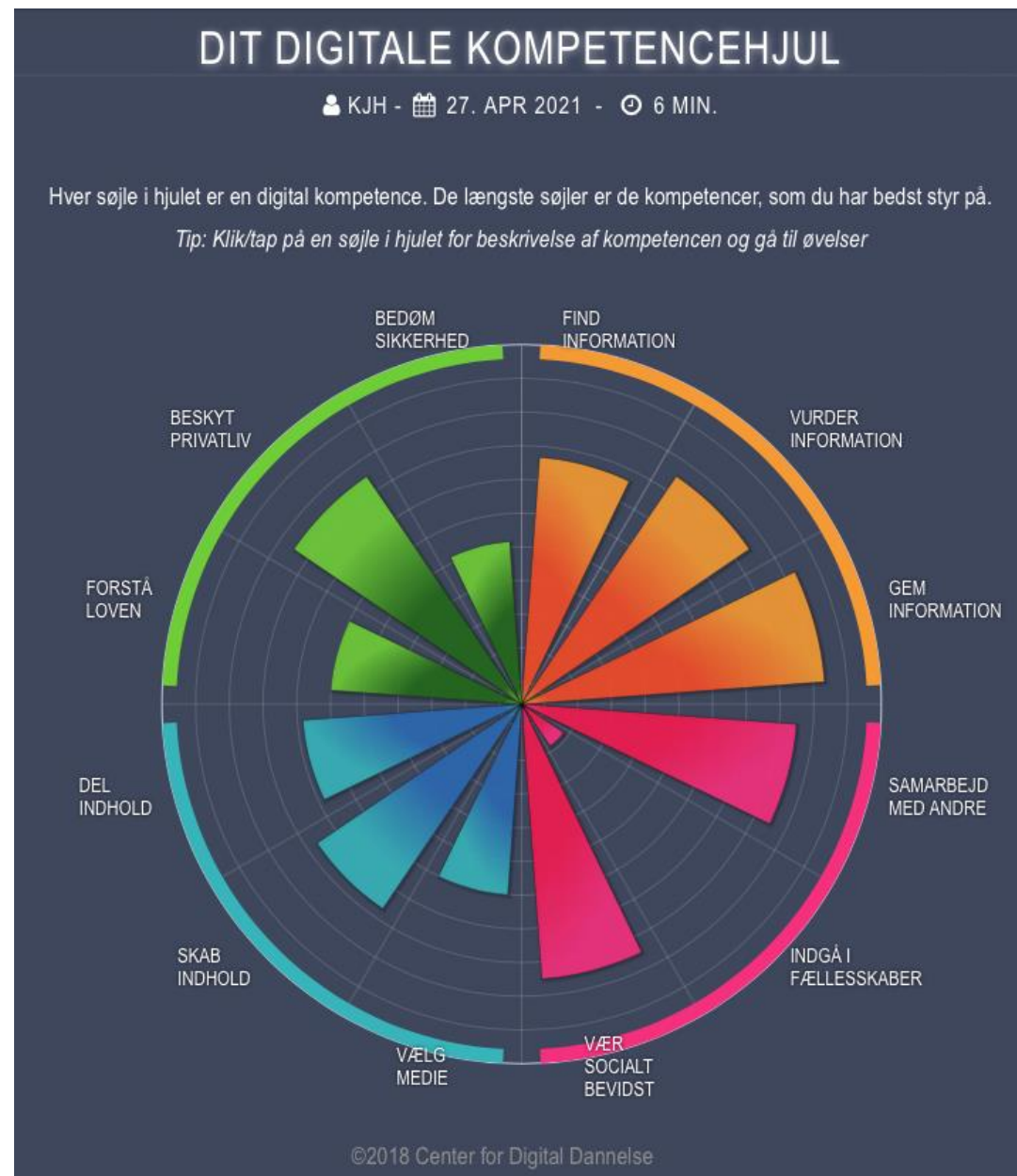
DELVIST

Kilde:

- [www.elev.digitalekompetencer.dk](http://www.elev.digitalekompetencer.dk) (elever)
- [www.digitalekompetencer.dk](http://www.digitalekompetencer.dk) (lærer)

# Kompetencehjulet

- Resultatet visualiseres gennem et kompetencehjul
  - De længste søjler genspejler en større kompetence
- Klik på de enkelte søjler for at se eksempler og øvelser til at forbedre kompetencen





# Kompetencehjulet

- **Anbefalinger**

- Kompetencer, som vurderes som særlig vigtige

- **Sådan gør du**

- Guider gennem processen

## DIN ANBEFALING

Følgende tre digitale kompetencer vurderes som særligt vigtige for dig. De er ikke nødvendigvis dine svageste kompetencer, men de vigtigste for dig at arbejde med. Hvis du laver øvelser i de kompetencer, så vil du opleve en mærkbar forbedring af dine digitale kompetencer.



### INDGÅ I FÆLLESSKABER

Jeg kan dele viden, udtrykke meninger og finde fællesskaber online. Eller jeg kan på anden måde bruge, deltage i eller bidrage til online fællesskaber.

FLERE DETALJER



### BEDØM SIKKERHED

Jeg kan identificere forskellige former for online trusler og forstå, hvilke risici der er forbundet med dem. Jeg kender til forholdsregler mod truslerne.

FLERE DETALJER



### FORSTÅ LOVEN

Jeg kender lovgivningen for, hvad man må gøre online, og hvilken information man må dele. Jeg ved, at fælles lovgivning er begrænset i et globalt netværk.

FLERE DETALJER

## SÅDAN GØR DU

- VÆLG KOMPETENCE**  
Vælg en digital kompetence, som du gerne vil blive bedre til. Hvis du er i tvivl, så vælg en af de 3 anbefalede kompetencer ovenfor.
- FIND ØVELSER**  
Klik på den valgte kompetence i hjulet for at gå til øvelser. Hver kompetence indeholder 6-7 øvelser, der forbedrer din kompetence.
- ARBEJD MED ØVELSERNE**  
Når du klikker på en øvelse åbnes en beskrivelse af hvad du helt præcist skal gøre. Hver øvelse er forsynet med et forslag til hvordan du kan arbejde med øvelsen. 🏛️ er klassearbejde, 👥 er gruppearbejde og 👤 er individuelt arbejde.
- TEST DIG SELV IGEN**  
Når du har arbejdet med en eller flere digitale kompetencer, så tag testen igen og se om du nu scorer højere på de kompetencer.