

Elevenes digitale kompetanse plan etter 10. trinn

Elevenes digitale kompetanse	Mål for opplæringen	Læringsressurser
Skape og produsere	• 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 • Bruke digitale verktøy for å visualisere og skape matematiske fremstillinger • Utforske matematiske egenskaper og sammenhenger ved å bruke programmering, for eksempel funksjoner og løkker • 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	• Office • Scratch.mit.edu • Python • Sphero • Micro:bit • GeoGebra • LEXIN • ordbokene.no • ordnett.no • Minecraft Education • GIMP • Unsplash.com • Audacity • 3d-print • Clipchamp
Samhandle og kommunisere	• 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	• Office pakken • Talerfremdrift i Teams • GIMP • Audacity • Forms • GeoGebra • Scratch.mit.edu • Clipchamp • Quizlet

Kildebruk	• 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 korrekt; 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	• Nettleser • dubestemmer.no • Delrett.no • faktisk.no • Søkefremdrift • Kildekompasset.no
Digital livsmestring	• Bruke ulike støttefunksjoner i et program for å bearbeide innhold/tekst slik som søkefunksjon, stavekontroll, snarveier på tastaturet, kunstig intelligens og engasjerende leser • Velge ut og bruke ulike verktøy og digitale løsninger inkludert kunstig intelligens 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 • 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	• Office pakken • Google Translate • LEXIN • ordbokene.no • Microsoft 365 • dubestemmer.no • slettmeget.no • kostholdsplanleggeren.no • Google Maps (Street View, Satelittbilde) • Google Earth • Delbart • Ki.ioskolen.no

Digital bevissthet

- Utforske hvordan algoritmer kan skapes, testes og forbedres, og være bevisst på hvordan algoritmer kan være manipulert og styrende
 - 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
- Tenk.faktisk.no
 - Internett, film, tv, sosiale medier mm.
 - getbadnews.com/no
 - Dele = Delta