

Digital plan

Tåsen skole



Visjon

Elevene på Tåsen skole skal kunne anvende digitale verktøy for støtte i læringen sin. De skal være kritisk tenkende og forstå hvordan de kan nyttiggjøre seg verktøyet og lære når det er nyttig å anvende det i egen utvikling.

Rammeverk for lærerens digitale kompetanse:

- Kunnskap
 - Forstår hvordan den digitale utviklingen utvider og forandrer faget
 - forstår hvordan kunstig intelligens kan endre måten vi forholder oss til fagkunnskap
 - forstår hvordan utvikling av lesing, regning, skriving og muntlige ferdigheter endrer seg i digitale omgivelser

- **Ferdigheter**
 - kan anvende digitale ressurser for å nå kompetansemålene i læreplanene, og sikre faglig progresjon
 - kan anvende digitale læremidler og læringsressurser til å støtte utviklingen av grunnleggende ferdigheter i fag og mellom fagområder
- **Generell kompetanse**
 - kan legge til rette for utvikling av elevers digitale ferdigheter som redskap for læring
 - kan legge til rette for dybdelæring i digitale omgivelser

Vi setter oss godt inn i LK20 og sikrer at elevene våre blir digitalt kompetente. LK20 om pedagogikk og fagdidaktikk innenfor feltet:

En profesjonsfaglig digitalt kompetent lærer forstår hvordan digitale omgivelser både utfordrer og påvirker undervisningen. Med utgangspunkt i dette integrerer læreren digitale ressurser i planlegging, organisering, gjennomføring og evaluering av undervisningen.

Kunnskap

Læreren

- forstår sammenhengen mellom mål og elevenes forutsetninger for læring i digitale omgivelser
- har et bredt repertoar av arbeidsmetoder i digitale omgivelser

Ferdigheter

Læreren

- kan kritisk vurdere, velge og integrere digitale ressurser
- kan designe og utvikle egne digitale læremidler og nettbaserte undervisningsopplegg

Generell kompetanse

Læreren

- kan planlegge, gjennomføre og reflektere over undervisning og læring i digitale omgivelser
- kan kritisk vurdere og dra nytte av kunstig intelligens, læringsanalyse og adaptive læremidler
- kan bruke digitale ressurser til å fremme den enkelte elevs læringslyst, medvirkning og motivasjon

Kanalstrategi

Skolen bruker Teams som hovedkanal for kommunikasjon intern og OneNote klasse.

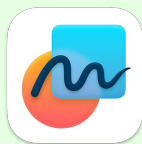
Osloskolen har skolemelding, app for kommunikasjon mellom skole-hjem

Digitale verktøy

App-trapp

For å sikre en systematisk og helhetlig utvikling av elevenes digitale ferdigheter, har skolen utarbeidet en App-trapp – en progresjonsplan som tydelig viser hvilke digitale verktøy og apper som skal brukes på de ulike trinnene. Målet med App-trappen er å gi både elever og lærere en felles struktur og forutsigbarhet i bruken av teknologi, slik at verktøyene støtter elevenes læring og utvikling på en pedagogisk gjennomtenkt måte.

Gjennom App-trappen får elevene gradvis økt kjennskap til og erfaring med ulike digitale verktøy, tilpasset alder, modenhet og faglige behov. Planen legger til rette for at elevene utvikler digital dømmekraft, teknisk kompetanse og evnen til å bruke digitale ressurser som støtte i sin egen læringsprosess. For lærerne bidrar trappen til en felles digital praksis.

	1.trinn	2.trinn	3.trinn	4.trinn	5.trinn	6.trinn	7.trinn
Skriving							
Tankekart							
Videoverktøy							
Presentasjonsverktøy							
Regneark							
Lyd							
Programmering							
Annet							

Inkluderende undervisning

Som skole ønsker vi å tilby et inkluderende og likeverdig opplæringstilbud for alle elever. Dette innebærer at hver elev skal møtes med tilpasset undervisning som tar hensyn til individuelle forutsetninger, behov og læringsstiler. Digitale verktøy spiller en sentral rolle i dette arbeidet, og gir oss flere muligheter for å skape en mer tilgjengelig, fleksibel og tilpasset læringsarena for alle. Verktøyene er ikke bare for elever med særskilte behov, men er tilgjengelige for alle, slik at hver elev kan finne strategier og støtte som fremmer deres læring og selvstendighet. Målet er at digitale hjelpemidler skal være en naturlig del av undervisningen og bidra til at alle elever opplever mestring, deltakelse og læringsglede i skolehverdagen.



Tekst til tale er en funksjon der digital tekst blir lest opp med syntetisk tale. Verktøyet gjør det mulig for elever å lytte til tekst i stedet for – eller i tillegg til – å lese den selv. Dette kan være særlig nyttig for elever med lesevansker, konsentrasjonsutfordringer, språkvansker eller som har norsk som andrespråk. Tekst til tale bidrar til at flere elever får tilgang til innholdet i lærestoffet og kan delta aktivt i undervisningen på lik linje med andre.



Diktering er en funksjon som gjør det mulig for elever å snakke til en enhet, som deretter automatisk omgjør talen til skrift. Dette kan være en stor støtte for elever som har vansker med å skrive for hånd eller på tastatur, for eksempel på grunn av dysleksi, språkvansker eller motoriske utfordringer. Ved å bruke diktering kan elevene fokusere på innhold og formulering, uten at skriveprosessen blir en barriere for læring og deltakelse.



Automatisk retting er en funksjon som oppdager og foreslår rettelser for stavefeil, grammatikkfeil og enkelte skrivefeil mens eleven skriver. Dette gir umiddelbar tilbakemelding og støtte i skriveprosessen, og kan være spesielt nyttig for elever med lese- og skrivevansker eller for dem som lærer norsk som andrespråk. Ved å bruke automatisk retting får elevene hjelp til å utvikle bedre språkforståelse og skriveferdigheter, samtidig som de opplever større mestring og flyt i arbeidet med tekst.



Skoleskrift er et skriveverktøy utviklet spesielt for elever i grunnskolen, med funksjoner som støtter utviklingen av lese- og skriveferdigheter. Verktøyet har innebygde hjelpemidler som talesyntese (tekst til tale), ordforslag, stavekontroll og visuell støtte som gjør det lettere for elever å produsere tekst.

Elevers digitale kompetanse

Ferdighetsområder i digitale ferdigheter

Bruke og forstå innebærer å kunne bruke og navigere på digitale ressurser i og utenfor nettverk og ivareta informasjons- og datasikkerhet. Digitale ressurser kan bl.a. være digitalt utstyr, programvare og digitale måleinstrumenter. Videre innebærer det å følge digitale formkrav for å understreke og formidle budskap ved bruk av effekter, bilder, lyd, illustrasjoner, tabeller, overskrifter og punkter.

Finne og behandle innebærer å tilegne seg, behandle, tolke og vurdere informasjon fra digitale kilder, utøve kildekritikk og bruke kildehenvisning. Informasjon fra digitale kilder kan være informasjon fra tekst, lyd, bilde, video, symboler, interaktive elementer eller rådata fra registreringer og observasjoner.

Produsere og bearbeide innebærer å være kreativ og skapende med bruk av digitale ressurser. Dette innebærer å lage digitale produkter ved hjelp av digitale ressurser, enten ved nyskaping eller videreutvikling og gjenbruk.

Kommunisere og samhandle innebærer å kunne bruke digitale ressurser for kommunikasjon og samhandling. Digital samhandling innebærer bruk av digitale ressurser til planlegging, organisering og gjennomføring av læringsarbeid sammen med andre, for eksempel gjennom samskriving og deling.

Utøve digital dømmekraft innebærer å følge regler for personvern og vise hensyn til andre på nett. Det handler om å bruke strategier for å unngå uønskede hendelser og å vise evne til etisk refleksjon og vurdering av egen rolle på nett og i sosiale medier.

Progresjon etter 2.trinn

Elevenes digitale kompetanse	Mål for opplæring	Digitale ressurser
Bruke og forstå	Samfunnsfag: • Samtale om hvordan ulike kilder, inkludert kart, kan gi informasjon om samfunnsfaglige spørsmål. Kunst og håndverk: • Studere form gjennom å tegne, male og fotografere. • Forestille seg og beskrive framtiden gjennom tegning og modeller.	• Nettleser • Skoleskrift • Clips • Kamera/video • Pages • Book Creator • Lingdys
Finne og behandle	Samfunnsfag: • Utforske og gi eksempler på hvordan menneskene påvirker klimaet og miljøet, og dokumentere hvordan påvirkningene kommer til syne i nærmiljøet. • Utforske og gi eksempler på hvordan menneskene i ulike deler av verden påvirker livet til hverandre. Naturfag: • Planlegge og gjennomføre undersøkelser av vær og himmelfenomener og sammenligne målinger, observasjoner og værtegn gjennom året.	• Book Creator • Clips • Kamera/video • Nettleser • Numbers • Skoleskrift • Pages • Lingdys

Produsere og bearbeide	Norsk: • Lage tekster som kombinerer skrift med bilder. Samfunnsfag: • Utforske og presentere hvordan menneskene levde for en til to menneskealdere siden. Naturfag: • Presentere egne ideer til teknologiske oppfinnelser. Kunst og håndverk: • Utforske ulike visuelle uttrykk og bygge videre på andres ideer i eget skapende arbeid. • Eksperimentere med form, farge, rytme og kontrast. • Skape forestillinger ved hjelp av digitale verktøy etter inspirasjon fra lokale og nasjonale kunstverk. Musikk: • Leke med musikkens grunnelementer gjennom lyd og stemme, lage mønstre og sette sammen mønstrene til enkle improvisasjoner og komposisjoner, også med digitale verktøy.	• Skoleskrift • Book Creator • Keynote • Pages • Clips • Garageband • Kidspiration • Ithought • Minecraft Education • Lingdys
Kommunisere og samhandle	Engelsk: • Bruke digitale ressurser for å oppleve språket via autentiske språkmodeller og samtalepartnere. Kunst og håndverk: • Vise fram og presentere objekter gjennom utstilling eller samling.	• Digitale læremidler • Book Creator • Explain everything • Clips • Keynote • Lingdys

Utøve digital dømmekraft	Samfunnsfag: • Samtale om mulighetene og utfordringene ved digital samhandling.	
--------------------------	---	--

Progresjon etter 4.trinn

Elevenes digitale kompetanse	Mål for opplæring	Digitale ressurser
Bruke og forstå	Matte: • Utforske, beskrive og sammenligne egenskaper ved to- og tredimensjonale figurer ved å bruke vinkler, kanter og hjørner. • Utforske og beskrive strukturer og mønstre i lek og spill. Naturfag: • Bruke tabeller og figurer til å organisere data, lage forklaringer basert på data og presentere funn. • Utforske teknologiske systemer som er satt sammen av ulike deler, og beskrive hvordan delene fungerer og virker sammen. • Sammenligne modeller med observasjoner og samtale om hvorfor vi bruker modeller i naturfag. Kunst og håndverk: • Bruke enkle komposisjonsprinsipper i fotografi og digitale verktøy. • Tolke former og symboler fra ulike kulturer og bruke disse i visuelle uttrykk. • Samtale om bruk, funksjon og materialvalg i ulike bygninger og lage skisser med forslag til ny arkitektur.	• Numbers • Excel • PowerPoint • Keynote • Pages • BookCreator • Word • Minecraft?

	KRLE: • Utforske og beskrive hvordan kristendom og andre religioner og livssyn kommer til uttrykk lokalt og regionalt.	
Finne og behandle	Norsk: • Kombinere ulike uttrykksformer. • Utforske ulike ordbøker og hvordan de kan brukes i språklæring. Mat og helse: • Utnytte lokale matvarer i matlaging og presentere leddene i produksjonskjeden fra råvare til måltid.	• BookCreator • Pages • Keynote/ Powerpoint • Word
Produsere og bearbeide	Norsk: • Skrive tekster med funksjonell håndskrift og med tastatur. • Utforske og formidle tekster gjennom samtale, skriving, lek, bevegelse og andre kreative uttrykk. Matte: • Lage algoritmer og uttrykke dem ved bruk av variabler, vilkår og løkker. Kunst og håndverk: • Utforske mangfold i motiver og visuelle uttrykk i kunst fra ulike verdensdeler og lage en digital presentasjon. • Tegne form og dybde ved bruk av virkemidler som overlapping og forminskning.	• Word • Lingdys • Pages • Skoleskrift • Ithoughts? • iMovie • Clips • ScratchJr • Scratch • Book Creator • Keynote • Garageband • Powerpoint

	Musikk: - Eksperimentere med rytmer, melodier og andre grunnelementer, sette sammen mønstre til komposisjoner, også ved bruk av digitale verktøy, og beskrive arbeidsprosesser og resultater. KRLE: - Samtale om og presentere sentrale forestillinger og trosforestillinger i kristen tradisjon. - Samtale om og presentere sentrale fortellinger og trosforestillinger i østlige og vestlige religiøse tradisjoner. - Sammenligne og presentere ulike årstider og høytider i kristendom og andre religions- og livssynstradisjoner, som kulturarv. - Samtale om og presentere estetiske uttrykk fra kristendom og andre religioner og livssyn.	
Kommunisere og samhandle	Norsk: - Holde muntlige presentasjoner med og uten digitale ressurser. Engelsk: - Bruke digitale ressurser til å utforske språket og samhandle med andre. Kunst og håndverk: - Formidle og vise fram eget arbeid gjennom utstilling.	- PowerPoint - Keynote - BookCreator - Pages - iMovie - Clips
Utøve digital dømmekraft	Samfunnsfag: - Utforske og presentere samfunnsfaglige spørsmål, søke etter informasjon i ulike kilder og vurdere hvor nyttig informasjonen er til å belyse spørsmålene. - Samtale om regler og normer for personvern, om deling og beskyttelse av informasjon og om hva det vil si å bruke dømmekraft i digital samhandling. KRLE: - Skille mellom ulike kilder til kunnskap om religioner og livssyn.	- PowerPoint - Keynote - BookCreator - Pages - iMovie - Clips

Progresjon etter 7.trinn

Elevenes digitale kompetanse	Mål for opplæring	Digitale ressurser
Bruke og forstå	Matematikk: • Utforske og bruke formålstjenlige sentralmål i sine egne og andres statistiske undersøkelser. • Bruke programmering til å utforske data i tabeller og datasett. Engelsk: • Bruke digitale ressurser og ulike ordbøker i språklæring, tekstskaping og samhandling. Naturfag: • Bruke og vurdere modeller som representerer fenomener man ikke kan observere direkte, og gjøre rede for hvorfor det brukes modeller i naturfag. • Reflektere over hvordan teknologi kan løse utfordringer, skape muligheter og føre til nye dilemmaer. Kunst og håndverk: • Bruke digitale verktøy til å planlegge og presentere prosesser og produkter. • Analysere visuelle virkemidler i ulike medier og belyse et aktuelt tema gjennom foto eller infografikk. Kroppsøving: • Bruke kart, digitale verktøy og tegn i naturen til å orientere seg i natur og nærmiljø.	• Numbers/Excel • MicroBit • Sphero • Pages • Keynote • iMovie •

	Mat og helse: • Bruke redskaper, grunnleggende teknikker og matlagingsmetoder til å lage trygg og bærekraftig mat som gir grunnlag for god helse. • Bruke oppskrifter i matlaging og regne ut og vurdere mengden i porsjonene både med og uten bruk av digitale ressurser. • Bruke matmerking og kostmodeller til å sette sammen et sunt, variert og bærekraftig kosthold og reflektere rundt valgene sine. • Bruke digitale ressurser til å sammenligne og drøfte produktinformasjon og reklame i ulike medium.	
Finne og behandle	Norsk: • Orienter seg i faglige kilder digitalt, vurdere hvor pålitelige kildene er og vise til kilder i egne tekster. Matematikk: • Logge, sortere, presentere og lese data i tabeller og diagram og grunngi valget av fremstilling. Engelsk: • Samtale om ulike kilders pålitelighet, og velge kilder til eget bruk. Naturfag: • Stille spørsmål og lage hypoteser om naturfaglige fenomener, identifisere variabler og samle data for å finne svar. • Skille mellom observasjoner og slutninger, organisere data, bruke årsak-virkning-argumenter, trekke slutninger, vurdere feilkilder og presentere funn.	• Safari • Numbers • Pages • Keynote • GarageBand • Minecraft

	Samfunnsfag: • Gjennomføre en samfunnsfaglig undersøkelse og presentere resultatene ved hjelp av egne digitale verktøy. • Sammenligne hvordan ulike kilder kan gi ulik informasjon om samme tema, og reflektere over hvordan kilder kan brukes til å påvirke og fremme bestemte syn. • Utforske hovedtrekk ved historien til samene og de nasjonale minoritetene i Norge og presentere retter samene og de nasjonale minoritetene i Norge har i dag. KRLE: • Utforske og sammenligne tekster og materielle uttrykk som kilder til kunnskap om kulturarv knyttet til kristendom og ulike religions- og livssynstradisjoner. • Utforske og samtale om mangfold både innenfor kristne trossamfunn og andre religionssamfunn. Kunst og håndverk: • Utforske og reflektere over hvordan følelser og meninger vises i kunst, og bruke symbolikk og farge til å uttrykke følelser og meninger i egne arbeider. Musikk: • Utforske og formidle musikalske opplevelser og erfaringer. Kroppsøving: • Bruke nærmiljøet og utforske lokale kulturer for friluftsliv.	
--	---	--

Produsere og bearbeide	Norsk: • Skrive tekster med funksjonell håndskrift og flyt på tastatur. • Utforske og beskrive samspillet mellom skrift, bilder og andre uttrykksformer og lage egne sammensatte tekster. Matematikk: • Lage og vurdere budsjett og regnskap ved å bruke regneark med cellereferanser og formler. Engelsk: • Skrive sammenhengende tekster, inkludert sammensatte, som gjenforteller, forteller, spør og uttrykker meninger og interesser, tilpasset mottaker. Naturfag: • Utforske, lage og programmere teknologiske systemer som består av deler som virker sammen. • Designe og lage et produkt basert på brukerbehov. • Beskrive og visualisere hvordan døgn, månefaser og årstider oppstår, og samtale om hvordan dette påvirker livet på jorda. KRLE: • Beskrive og presentere noen sentrale rituelle praksiser og etiske normer i kristendom. • Beskrive og presentere noen sentrale rituelle praksiser og etiske normer fra østlige og vestlige religioner og livssynstradisjoner. Kunst og håndverk: • Undersøke materialene i ulike gjenstander og vurdere funksjon, holdbarhet og muligheter for reparasjon og gjenbruk. • Bruke ulike strategier for idéutvikling og problemløsning.	• Pages • Keynote • Freeform • Numbers/Excel • MicroBit • Sphero • Minecraft • GarageBand • iMovie
------------------------	---	--

	• Tegne form, flate og rom ved hjelp av virkemidler som kontraster, skygge, proporsjoner og perspektiv. • Beskrive mangfoldet i klestradisjoner eller gjenstander, inkludert samiske, og lage et produkt med inspirasjon fra kulturarv. • Undersøke hvordan kjønnsroller vises i kulturelle uttrykk før og nå, og lage visuelle uttrykk som utfordrer stereotyper. • Bruke programmering til å skape interaktivitet og visuelle uttrykk. • Designe og lage en utstilling som viser fram prosess og produkt. Musikk: • Lytte, eksperimentere og skape nye uttrykk med instrumenter, kropp, stemme eller lyd fra andre kilder, og presentere resultatet. • Bruke teknologi og digitale verktøy til å skape, øve inn og bearbeide musikk.	
Kommunisere og samhandle	Norsk: • Presentere faglige emner muntlig med og uten digitale ressurser. Samfunnsfag: • Presentere en aktuell nyhetssak og reflektere over forskjeller mellom fakta, meninger og kommersielle budskap i mediebildet. Kunst og håndverk: • Samtale om bruk, funksjon og materialvalg i ulike bygninger og lage skisser med forslag til ny arkitektur	• Keynote • Pages • GarageBand • iMovie • Minecraft

Utøve digital dømmekraft	Norsk: • Reflektere etisk over hvordan man fremstiller seg selv og andre i digitale medier. Samfunnsfag: • Reflektere over hvordan en selv og andre deltar i digital samhandling, og drøfte hva det vil si å bruke dømmekraft sett i lys av regler, normer og grenser. Kunst og håndtverk: • Gjennomføre kunst- og designprosesser ved å søke inspirasjon, utforske muligheter, gjøre valg og lage egne produkter Musikk: • Følge regler for opphavsrett i møte med egen og andres musikk og utvise nettetikk i samhandling med andre.	• Keynote • Pages • GarageBand • Minecraft
--------------------------	--	---

Læringstrapp for digitale grunnleggende ferdigheter

periode)

(Må evalueres av teamene etter endt

Ferdighetsområder					
Trinn	Bruke og forstå	Finne og behandle	Produsere og bearbeide	Kommunisere og samhandle	Utøve digital dømmekraft
1.trinn	-Skru av og på læringsbrettene, kjenne igjen, åpne og lukke apper, og navigere mellom dem -Kunne klare å logge inn selv med Feide (de kan se på en lapp) - Følge enkle instruksjoner fra lærer for å navigere i apper og programmer -Bli kjent med tastaturet -Lære seg å bruke kamera-appen. Ta bilde, beskjære, filme. - Bli kjent med Book Creator , Clips, Kidspiration, skoleskrift og lydopptak.	-Finne frem til en bestemt nettside eller app med støtte. - Lese enkle tekster eller lytte til opplesning i digitale ressurser. - Gjenkjenne kjente symboler og knapper (f.eks play, pause , pil tilbake) -Finne igjen arbeid de har laget (f.eks bilder på kamerarull, tekster i Skoleskrift, bøker i BookCreator)	-Ta bilder med læringsbrettet. - Lage enkle sammensatte tekster med bilde, tekst og lyd (f.eks i Book Creator) - Skrive enkle tekster med skrivestøtte (skoleskrift) og vite hvordan de kan bruke lyd støtte når de skriver.	Leverer inn lekser i Teams	- Kjenner til og følger enkle regler for bruk av læringsbrett på skolen. - Vite at man skal si ifra til en voksen hvis noe på læringsbrettet er rart eller ubehagelig - Vite at man ikke skal dele navn, bilder eller annen personlig informasjon på nett - Lære og lage enkle passord og ikke dele det med andre medelever

Ferdighetsområder					
Trinn	Bruke og forstå	Finne og behandle	Produsere og bearbeide	Kommunisere og samhandle	Utøve digital dømmekraft
2.trinn	-Bruke ulike læringsapper og læringsressurser i læringsarbeid i fag (f.eks. Teams, Skoleskrift, skolenmin) -Lære seg hvordan diktere når de skriver digitalt -Lære seg hvordan man får opplest tekst ved hjelp av tilgjengelighetsfunksjonene på læringsbrettet -Kunne bruke tastaturet (bokstaver, tall, enter, mellomrom, backspace)	-Søke etter informasjon på internett sammen med lærer (f.eks søke etter bilde av en elg)	-Lage enkle produkter med ulike medietyper som illustrasjoner, lyd og video -Følge instruksjoner og kriterier i arbeid med egne produkter	Kan bruke et program for samhandling med lærer (Teams) • Åpne fil, laste ned og laste opp • Finne riktig mappe • Trykke «ferdig» for å lagre Kan sende filer til og fra en app, f.eks Book Creator	-Kjenner til begrepet personvern, og bruker enkle regler for dette (f.eks bytte passord på FEIDE-bruker) -Få hjelp til å lage, huske og beskytte egne passord

Ferdighetsområder					
Trinn	Bruke og forstå	Finne og behandle	Produsere og bearbeide	Kommunisere og samhandle	Utøve digital dømmekraft
3.trinn	-Følge instruksjoner og tilpasse skrifttype og formatering som passer til innholdet i egenproduserte tekster ved bruk av Pages -Kan bruke funksjoner for læringsbrett og programvare der eleven selv trenger det (opplest tekst, engasjerende leser og diktering) -Bli kjent med produksjonsapper som Pages, KeyNote, Clips, iMovie, Garageband osv.	-Bli kjent med ulike søkemotorer, og vite at de kan gi forskjellige treff -søke etter enkel faktainformasjon på nett ved hjelp av gode søkeord. -Vet noe om bildebruk med hensyn til opphavsrett	-Lage multimodale tekster av ulike karakter (tegneserie i Creaza/BC, bokanmeldelse Clips/iMovie, tekster Pages) -Spille inn lyd og video og anvende det i et produkt (f.eks: Clips, iMovie, Creaza)	-Kan samarbeide om å lage digitale produkter, f.eks digitale tankekart, videoer osv. -Kan delta i chat. Øve seg på å bruke klassesamtale i Showbie.	-Vise hensyn på chat, og vurdere hva man publiserer der -Kan og forstår nettvettsregler (f.eks. Redd Barna sine) -Lage, huske og beskytte egne passord

Ferdighetsområder					
Trinn	Bruke og forstå	Finne og behandle	Produsere og bearbeide	Kommunisere og samhandle	Utøve digital dømmekraft
4.trinn	-Bli kjent med OneDrive, lage mappestrukturer og lagre filer sammen med lærer. -Bli kjent med koding i enkle programmer (For eksempel Swift Playground og Sphero) -Kunne bruke produksjonsapper som Pages, KeyNote, Clips, iMovie, Garageband osv.	-Ha flere faner åpne og navigere mellom dem -Kan tilpasse søk og være kildekritisk sammen med lærer (sjekke flere treff, vurdere treff, søkelesing for å avgjøre om teksten er en relevant kilde) -Bli introdusert for kilder som passer aldersgruppen (Lille Norske leksikon, skolenmin, Aunivers)	-Produsere og redigere digital tekst ved å flytte tekst og bilder, klippe og lime, slette osv. -Lage digitale modeller av produkter e.l., (f.eks. flagg eller bygninger i Minecraft, fotosyntesen med animasjoner i KeyNote) -Lage presentasjoner i KeyNote	-Lage ulike digitale produkter i samarbeid og presentere	-Kan noen strategier for å unngå hendelser man ikke ønsker, f.eks ikke svare noen man ikke kjenner, ikke gå inn på linker man ikke vet hva er osv. -vite at man mister kontroll over bilder av seg selv eller andre som blir delt videre

Ferdighetsområder					
Trinn	Bruke og forstå	Finne og behandle	Produsere og bearbeide	Kommunisere og samhandle	Utøve digital dømmekraft
5.trinn	-Kunne bruke Office-programmene Word, OneNote, Powerpoint, Excel -Lære seg å bruke og finne frem i Teams og OneNote (se ukeplan, levere oppgaver osv.) -Kunne finne igjen dokumenter de har lagret i OneDrive ved å lete/søke.	- Kan tilpasse søk på egenhånd (sjekke flere treff, vurdere treff, søkelesing for å avgjøre om teksten er en relevant kilde) -Bruke og henvise til kilder som passer til aldersgruppe -Kan sammenligne informasjon fra digitale kilder og vurdere dem kritisk (diskusjonsforum, chat, annonser, blogg, sosiale medier)	-Presentere egne funn ved hjelp av Numbers/Excel -Komponere musikk med digitale verktøy, (som f.eks. Garageband) -Kunne redigere video og bilde. Bruke virkemidler i bilder og video (nærbilde, perspektiver, sakte/fort osv)	-Kan bruke et program for samhandling med lærer (Teams) • Åpne fil, laste ned og laste opp • Finne riktig oppgave • Trykke «lever inn» for å lagre • Finne frem og ta i bruk tilbakemeldinger fra lærer	-Kunne diskutere problemstillinger knyttet til utestengning, nettmobbing og bildedeling på nett (brukhue.no)

Ferdighetsområder					
Trinn	Bruke og forstå	Finne og behandle	Produsere og bearbeide	Kommunisere og samhandle	Utøve digital dømmekraft
6.trinn	-Kunne lage mappestrukturer i OneDrive og lagre filer på riktig sted på egenhånd. -Bli kjent med, og bruke Outlook	-Har kjennskap til begreper som lisens(iering), opphavsrett og åndsverk	-Lage et faglig produkt innenfor e-sjangere (f.eks. blogg/vlogg, podcast el.l.)	-Bruke funksjoner som samskriving og kommentarer for å delta i hverandres skriveprosesser -Skille mellom formell og uformell kommunikasjon (f.eks. epost vs. chat)	-Viser evne til etisk refleksjon og vurdering av egen rolle på nett og i sosiale medier

Ferdighetsområder					
Trinn	Bruke og forstå	Finne og behandle	Produsere og bearbeide	Kommunisere og samhandle	Utøve digital dømmekraft
7.trinn	-Velger og bruker ressurser selv ut fra behov, formkrav og arbeidsform. -Kunne bruke de relevante hurtigkommandoene som ctrl+C, ctrl+V, ctrl+X	-Tolker og vurderer informasjon fra ulike digitale kilder kritisk. -Er bevisst opphavsrett i eget arbeid	-Vurderer egne og andres digitale produkter, arbeidsprosess og foreslår forbedringer -Kunne regne enkle formler i regneark -Produsere og redigere digital tekst ved å flytte tekst og bilder, klippe og lime, slette osv. ved bruk av hurtigkommandoer	-Velger digital ressurs for kommunikasjon ut fra formål og mottaker (f.eks lage presentasjon, video, podcast e.l. til utviklingssamtale eller til presentasjoner i klassen)	-Viser evne til etisk refleksjon og vurdering av egen rolle på nett og i sosiale medier

Lese- og skriveplan

Ved Tåsen skole har vi en helhetlig lese- og skriveplan som strekker seg over fem perioder i skoleåret. Hver periode har tydelige mål knyttet til elevenes utvikling innen lesing og skriving, og disse målene støttes aktivt gjennom tilpassede digitale prosjekter. Ved å integrere digitale verktøy og arbeidsmåter i lese- og skriveopplæringen, ønsker vi å styrke elevenes digitale kompetanse samtidig som vi fremmer dybdelæring og engasjement i de grunnleggende ferdighetene.

I hver periode gjennomføres det et digitalt prosjekt som er direkte knyttet til temaet for perioden. Prosjektene er utformet for å gi elevene praktiske erfaringer med digitale verktøy, samtidig som de utvikler sine evner til å uttrykke seg skriftlig, reflektere over tekst og styrke sin lese- og skriveforståelse. På denne måten sikrer vi at digital kompetanse ikke utvikles isolert, men i tett samspill med skolens faglige mål og pedagogiske praksis.

	Periode 1	Periode 2	Periode 3	Periode 4	Periode 5
Leseprosjekt	Høytlesning	Fagtekster	Bildebøker	Litterært leseprosjekt	Forfatterprosjekt
Skrivehandling	Å reflektere	Å utforske	Å forestille seg	Å overbevise	Å beskrive
Digitalt prosjekt	Videoprojekt - Godt skolemiljø	Lesestopp	Bildebokprosjekt	Bok-dramatisering / Boktrailer	Forfatterprosjekt
Apper / Programmer	Clips  iMovie 	Book Creator  Pages 	Book Creator  Pages 	Clips  iMovie  Keynote 	Kidspiration  Freeform  Lyddoptak  GarageBand 

Programmering

Programmering er en viktig del av elevenes digitale kompetanse og inngår som et element i flere fag, særlig matematikk og naturfag. Ved Tåsen skole jobber vi systematisk med å utvikle elevenes forståelse for programmering – både som teknisk ferdighet og som en måte å tenke på. Gjennom praktiske aktiviteter og digitale verktøy får elevene erfaring med algoritmisk tenkning, problemløsning og kreativ skaping.

For å sikre en jevn progresjon benytter vi ulike programmer og apper tilpasset elevenes alder og utviklingsnivå. På de lavere trinnene introduseres programmering gjennom leker, trådløs koding og konkretiseringsmateriell. Etter hvert som elevene blir eldre, arbeider de med mer avanserte plattformer som gir dem mulighet til å utforske logikk, struktur og koding i praksis. Se Tåsen skoles plan for programmering og plan for nettvett.