



Færder kommune og Holmestrand kommune

Plan for barn og unges digitale kompetanse 2026 - 2030



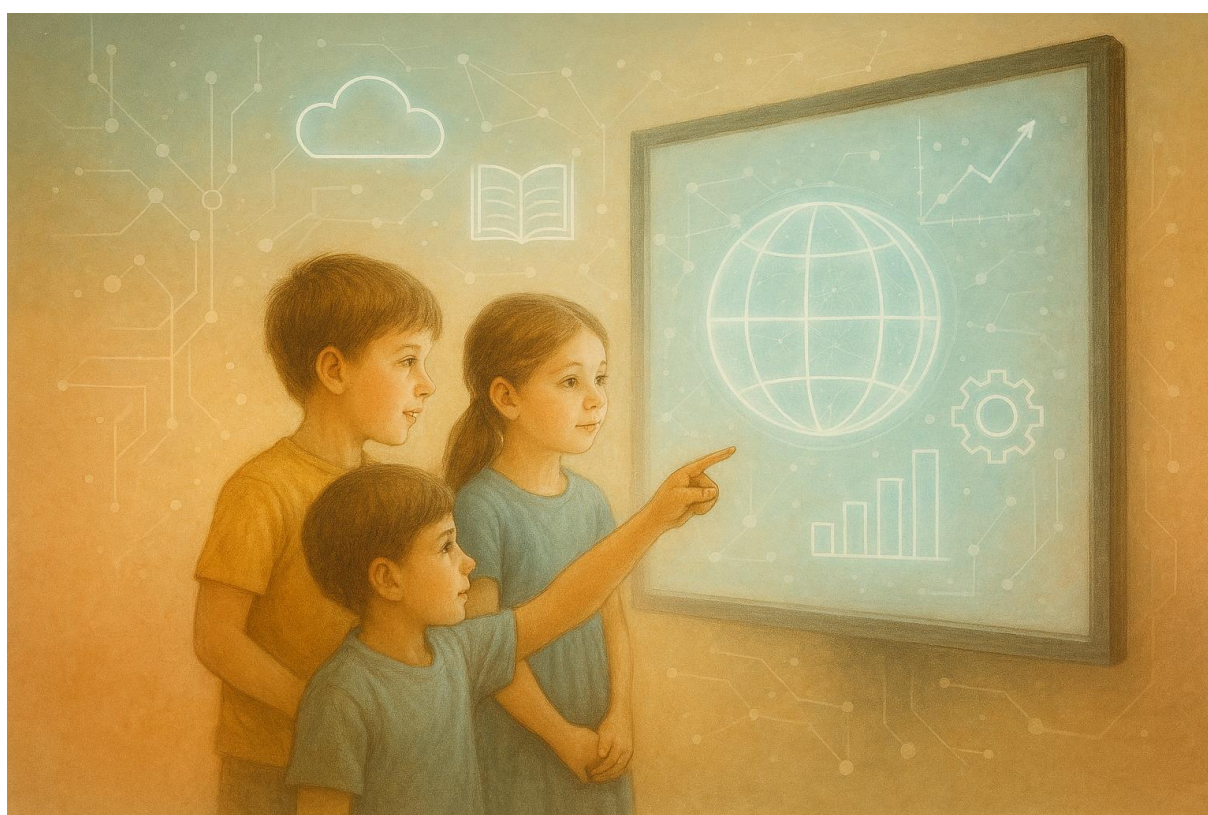
Barn og unges digitale kompetanse kan sammenlignes med et kompass i et ukjent terreng. Teknologien er landskapet med nye fjelltopper og elver som dukker opp. For å finne veien må vi ha ferdigheter til å lese kartet og bruke utstyret riktig. Planens viktigste oppgave er å lære barn og unge til å benytte kompasset, se opp fra kartet, vurdere veien videre kritisk og sørge for at alle kommer trygt frem sammen.

1.utkast – januar 2026

Innhold

.....	1
Forord	4
Innledning	5
Barnehage	7
Barnehage – Digital kompetanse.....	8
Ønsket standard for digitalt utstyr i barnehagene:	9
Digital kompetanse i Skolefritidsordningen (SFO) Trygg og utforskende digital praksis i SFO .	10
Pedagogisk bruk.....	10
Aktivt tilstedeværende voksne	10
Begynnende digital dømmekraft	11
Sammenheng mellom læringsarena og fritid	11
Småskoletrinnet (1.-4. trinn)	13
Fra utforsking til mestring av digitale verktøy	13
Den digitale «blyanten» og verktøymestring	13
Kreativitet, samhandling og algoritmisk tenkning	13
Digital dømmekraft og den gode medelev.....	13
Det digitale som støtte for de andre grunnleggende ferdighetene.....	13
Variasjon og tilpasning	14
1.trinn – Digital kompetanse	16
2.trinn – Digital kompetanse	17
3.trinn – Digital kompetanse	19
4. trinn – Digital kompetanse	20
Mellomtrinnet (5.-7. trinn)	22
Fra verktøybruk til refleksjon og kildebevissthet	22
Kritisk tenkning og T.O.N.E-modellen	22
Avansert produksjon og kunstig intelligens (KI).....	22
Digital medborger og sosialt ansvar	22
Balansert læring og livsmestring.....	22
5. trinn – Digital kompetanse	24
6. trinn – Digital kompetanse	26
7. trinn – Digital kompetanse	28
Ungdomstrinnet (8.-10. trinn)	30
Digital dannelse, medborgerskap og ansvarliggjøring	30
Digital dannelse og det demokratiske medborgerskapet	30
Ansvarlighet og verktøymestring	30

Kritisk refleksjon	30
Kunstig intelligens (KI)	31
Forberedelse til videre utdanning og arbeidsliv	31
Ungdomstrinnet (8.–10. trinn) – Digital kompetanse	32
Avslutning	34
En felles retning for fremtidens dannelse	34
Digital kompetanse som samfunnsmandat	34
Et levende og dynamisk dokument	34
Felles ansvar for inkludering	34
Et kompass i ukjent terreng	34
Kilder:	35
Vedlegg:	36
TONE-modellen	36



Forord

Denne planen er samskapt av Færder og Holmestrand kommuner. Arbeidsgruppa har bestått av pedagoger fra barnehager, barneskoler, ungdomsskoler og rådgivere hos lokal skolemyndighet. Arbeidet har foregått høsten 2025 med innspillsrunder for alle pedagoger våren 2026. Arbeidsgruppa som har jobbet med dette har bestått av:



**Paul-René Davidsen
Pettersen**, Assisterende
styrer og barnehagelærer
Barnas Have



Linda Spor
Lærer Oserød skole



**Martine Brandt
Lassen**, Lærer Tjøme
ungdomsskole



Nicholas Lindhjem,
Lærer Borgheim
ungdomsskole



May Britt Hansen,
Assisterende styrer
og barnehagelærer
barnehage Nordre
Jarlsberg barnehage



**Kjersti Brennhov
Masinde**, Lærer Hof
skole



Yvonne Ims,
Lærer Ekeberg
skole



Marius Engelstad,
Avdelingsleder
Kleiverud skole



Merethe Larsen Rød,
Lærer Gjøklep
ungdomsskole



Gunhild Rustad,
Digitaliseringsrådgiver
Holmestrand kommune



Marit Lyngheim Wilhelmsen,
ikt-Rådgiver skole og
barnehage Færder kommune

Her kommer noen kloke ord fra aktuelle personer.. (Ikke ferdig skrevet når 1.utkastet sendes ut)

Innledning

Digital kompetanse som nøkkelen til fremtidens medborgerskap

«Barn og unges digitale kompetanse er sentralt for deres faglige og sosiale utvikling ... og for å kunne delta og bidra i videre utdanning, arbeid og samfunnsliv.» står det i Strategi for digital kompetanse og infrastruktur i barnehage og skole.

I et samfunn preget av rask teknologisk utvikling, er digital kompetanse en grunnleggende forutsetning for at barn og unge skal kunne delta aktivt i utdanning, samfunns- og arbeidsliv. For Færder og Holmestrand kommuner er målet med denne planen å sikre at alle barn og unge utvikler de ferdighetene, kunnskapene og holdningene som kreves for å navigere trygt, kritisk og skapende i en kompleks digital hverdag.

En rød tråd fra barnehage til fullført ungdomsskole

Denne planen fungerer som et felles rammeverk som sikrer progresjon og sammenheng i barnas digitale reise. Arbeidet starter i barnehagen med utforsking, lek og begynnende etisk refleksjon. Denne dannelsesreisen fortsetter gjennom barneskolen og videre ut ungdomstrinnet, hvor elevene utvikler selvstendighet, avansert kildekritikk og gjøres i stand til å delta i demokratiske prosesser i den digitale hverdagen.

Forankring og pedagogiske valg

Planen er solid forankret i nasjonale føringer som Rammeplan for barnehagen og Læreplanen LK 20. Digitale ferdigheter er en av de 5 grunnleggende ferdighetene i LK20, sammen med lesing, skriving, regning og muntlige ferdigheter. Innholdet er bygget rundt Utdanningsdirektoratets fem ferdighetsområder for digitale ferdigheter:

1. Bruke og forstå
2. Finne og behandle
3. Produsere og bearbeide
4. Kommunisere og samhandle
5. Utøve digital dømmekraft

For å sikre eierskap og medvirkning er målene formulert som «Jeg kan»-mål. Dette pedagogiske valget skal hjelpe barn og unge til å forstå sin egen læring, mens det for ansatte fungerer som et praktisk verktøy for planlegging og vurdering av pedagogisk praksis.

Et levende dokument for en fremtid i endring

Teknologisk utvikling står aldri stille. Inkludering av temaer som kunstig intelligens (KI) og algoritmer speiler behovet for å forstå hvordan teknologi påvirker alt fra informasjonsflyt til demokratiske prosesser. Planen skal derfor være et levende dokument som jevnlig oppdateres i takt med den teknologiske utviklingen, nasjonale prioriteringer og lokale prioriteringer i våre kommuner.

Gjennom denne satsingen svarer Færder kommune og Holmestrand kommune på de nasjonale ambisjonene om å tette det digitale gapet. Målet er å sikre at alle barn, uavhengig av erfaringer og bakgrunn, får likeverdige muligheter til å bli trygge digitale medborgere som mestrer både dagens utfordringer og fremtidens muligheter.

Digital bruker og digital borger

Skjemaet under er laget som et støtteverktøy for å synliggjøre en viktig progresjon fra digital bruker til digital borger, der begge delene er nødvendige for læring, inkludering og trygg deltakelse i skole og samfunn.

Å utvikle barn og unge som digitale brukere handler om ferdighetene som gjør læring mulig i en digital skolehverdag: å kunne logge inn, finne fram i læringsplattformer, bruke relevante apper, produsere og dele arbeid, og utnytte digitale verktøy på en funksjonell måte. Dette er en forutsetning for mestring og likeverdig deltakelse.

Samtidig skal skolen bidra til at eleven utvikler seg til en digital borger. Her flyttes fokus fra *hvordan* verktøyene brukes, til *hvordan vi opptrer og tenker* i digitale rom: digital dømmekraft, nettvett, kildekritikk, personvern og etiske valg, særlig i møte med deling, påvirkning og bruk av KI. Å være en digital borger handler om å kunne delta respektfullt og ansvarlig, forstå konsekvenser av digitale handlinger, og ta vare på både egen og andres trygghet.

Kort sagt: Elever trenger å være digitale brukere for å kunne lære og delta, og de trenger å bli digitale borgere for å kunne bruke det digitale klokt, trygt og etisk.

	Digital bruker	Digital borger
Definisjon	Person som benytter digitale verktøy og tjenester	Person som deltar aktivt og ansvarlig i det digitale samfunnet
Fokus	Teknisk bruk og funksjonalitet	Etikk, ansvar, kritisk tenkning og demokratisk samfunnsdeltakelse
Kompetanseområde	Praktiske ferdigheter (logge inn, bruke apper)	Digital dømmekraft, nettvett, kildekritikk
Eksempel	Bruke e-post, søke på Google, installere apper, bruke KI	Diskutere respektfullt på nett, beskytte personvern, ta etiske valg i bruk av KI.
Ansvar	Lite eller ingen refleksjon rundt konsekvenser	Tar ansvar for egen og andres digitale sikkerhet

Barnehage

Grunnlaget for en trygg digital dannelsesreise begynner i barnehagen

I barnehagene i Færder kommune og Holmestrand kommune skal barna møte en digital praksis som er en naturlig del av det pedagogiske arbeidet, preget av lek, kreativitet og utforsking. Barnehagen er barnas første steg i et helhetlig læringsløp, og det er her vi legger grunnlaget for at de skal bli trygge og ansvarlige digitale medborgere.

Planens fokus er ikke på skjermbruk i seg selv, men på hvordan digitale verktøy kan berike barnas lek og læringsmiljø. I tråd med Helsedirektoratets anbefalinger skiller vi tydelig mellom passiv skjermtid og aktiv, pedagogisk bruk. Mens passiv bruk bør begrenses, gir aktiv bruk, som å utforske naturen med digitalt mikroskop, skape digitale fortellinger eller leke med enkel koding, barna muligheter til motorisk utvikling, kognitiv interaksjon og nye uttrykksformer.

Aktivt tilstedeværende voksne

Nasjonale føringer fra *Rammeplan for barnehagen* (2017) og *Strategi for digital kompetanse og infrastruktur i barnehage og skole* (2023–2030) understreker at personalet skal være aktive sammen med barna når digitale verktøy brukes. Digitale verktøy skal brukes med omhu og skal aldri dominere som arbeidsmåte. Personalets profesjonsfaglige digitale kompetanse er derfor avgjørende for å kunne vurdere verktøyenes relevans og egnethet i tråd med barnas beste.

Begynnende digital dømmekraft

Arbeidet med digital dømmekraft starter i barnehagen. Gjennom samtale og refleksjon skal barna utvikle en begynnende etisk forståelse knyttet til personvern og nettvett. Dette innebærer å lære respekt for andres grenser, forstå hva som er privat, og vite at man må spørre om lov før det tas bilder eller film. Ved å involvere barna i disse valgene, fremmer vi medvirkning og gir dem tidlig forståelse for digital integritet.

En rød tråd til skolen

Denne planen sikrer en trygg overgang fra barnehage til SFO og skole ved at barna får gjenkjennelige erfaringer med ulike verktøy. Gjennom utforsking, undring og lek utvikler de eldste barna ferdigheter som korresponderer med nivå 1 i rammeverket for digitale ferdigheter, noe som gir dem troen på egne evner og nysgjerrighet i møte med skolen.

Gjennom «Barn kan»- målene i denne planen, sikrer vi at barna i våre kommuner får likeverdige muligheter til å starte sin digitale dannelsesreise.

Barnehage – Digital kompetanse

Barnehagens rammeplan har et eget kapittel om barnehagens arbeidsmåter og i det kapittelet ligger føringer for barnehagens digitale praksis. Dette kapittelet må sees i sammenheng med resten av Rammeplanen, derfor ser denne planen flere kapitler i sammenheng:

- Kap. 1.3 og 2.3: Danning, undring og utforsking
- Kap. 3: Lek, læring og danning – dialog, utforskning og kritisk tenkning. Etisk vurderingsevne, medvirkning og respekt
- Kap. 8: Barnehagens digitale praksis, digitale verktøy som en del av et rikt og allsidig læringsmiljø. Digitale verktøy brukt med omhu.

Ferdighets-område	Barn kan sammen med voksne	Forslag til aktiviteter i barnehagen	Utstyr / ressurser
Bruke og forstå	• Barn kan bruke enkle digitale verktøy. • Barn kan utforske digitale verktøy i lek og læring. • Barn har ord for hva vi gjør når vi bruker digitale verktøy.	Ta bilder av naturen på tur (0–6 år) Utforske mikroskop eller lupe med kamera (2–6 år) Samtale under og etter aktivitet om hva vi gjorde og hvorfor.	Kamera på mobil eller, nettbrett, mikroskop, GoPro
Finne og behandle	• Barn kan se på bilder, film og lyd. • Barn kan oppleve felles innhold og samtale om det vi ser og hører.	Se filmer for felles kulturforståelse (0–6) Se bilder fra tur på prosjektor og samtale (0–6) Lytte til naturlyder og gjette hva det er (2–6)	Projektor, lydopptaker, NRK Super, fuglelyd-apper
Produsere og bearbeide	• Barn kan ta bilder og lage enkle digitale uttrykk. • Barn kan kombinere digitale uttrykk med lek og prosjektarbeid	Lage digital bildebok fra tur (4–6) Spille inn fortelling om byggverk barna har laget (3–6) Lage lydeffekter til eventyr (3–6)	Nettbrett, Book Creator, mikrofon, lyd- og musikkapper
Kommunisere og samhandle	• Barn kan vise og forklare digitale bilder og produkter. • Barn kan delta i digitale fellesprosjekter. • Barn kan ved hjelp av voksne få uttrykt seg ved å bruke digitale verktøy og fysiske tavler som alternativt supplerende kommunikasjon.	Vise bildebok til andre barn (3–6) Lage film fra barnehagehverdagen (4–6) Digital presentasjon til foreldremøte (5-åringer) Bruke tegn-til-tale Bruke bildestøtte og talemaskin Utforske øyestyrte kommunikasjon ved behov	Nettbrett, PC, prosjektor/tavle Widgit Online, Roll-Talk, talemaskin, øyestyrte utstyr

Utøve digital dømmekraft	• Barn kan snakke om hva som er privat og offentlig. • Barn kan forstå samtykke og respekt for andres arbeid. • Barn kan undre seg over hvordan teknologi kan hjelpe mennesker. • Barn kan snakke om hva som er menneske og hva som er kunstig (robot/KI)	Samtale om privat vs. offentlig innhold (4–6) Lage enkle regler for kamerabruk sammen med barna Snakke om hvorfor vi ikke endrer eller sletter andres arbeid. Bruke stemmestyring (4–6) Samtale om hva som skjer når vi spør en «robot» (5–6) Lage bilder/lyder ved å bruke barns egne innspill.	Tavle/plakat, samtalebilde, kamera Nettbrett med stemmestyring, PC
---------------------------------	--	---	---

Ønsket standard for digitalt utstyr i barnehagene:

For å få til en god bruk av digitale verktøy i barnehagen, må det være god tilgjengelighet. Derfor har vi laget en utstyrsliste over hva som trengs for å kunne jobbe sømløst med dette i hverdagen.

Anbefalt utstyrsliste:

- Prosjektor og lerret eller digital tavle
- GOPRO-kamera
- Bærbar høyttaler til hver avdeling
- Programvare
- 2 iPader pr avdeling
- Bee booter (små roboter)
- Digitalt mikroskop
- Digitalt kikkhullskamera

Digital kompetanse i Skolefritidsordningen (SFO)

Trygg og utforskende digital praksis i SFO

I SFO i Færder kommune og Holmestrand kommune kan barna møte en digital praksis som – der det vurderes hensiktsmessig – støtter lek, kreativitet, vennskap, utforskning og barns egen nysgjerrighet.

I Rammeplanen for SFO nevnes verken digital praksis eller digital dømmekraft eksplisitt, men i UDIRs støttemateriell «*Digital dømmekraft i SFO*» finner vi fagstoff som kan gi nyttige perspektiver for arbeidet.

SFO er en viktig del av barnas helhetlige skolehverdag, og for noen barn kan dette være en arena hvor de får erfaringer med digital skaping, enkel programmering, musikk og filmproduksjon. Når digitale aktiviteter inngår, kan de bidra til at barna får utforske skaperglede og begynnende digital dømmekraft i trygge rammer og med nær støtte fra voksne.

Pedagogisk bruk

Digitale ressurser kan være et supplement til den rike SFO-hverdagen, og er ikke ment å erstatte lek, samspill, fysisk aktivitet eller andre aktiviteter.

Når SFO velger å ta i bruk digitale verktøy som Bluebot, GarageBand, iMovie eller lignende, er hensikten å støtte barns nysgjerrighet og gi dem alternative måter å uttrykke seg på – for eksempel gjennom musikk, bevegelse, historiefortelling og problemløsning.

Aktiv og kreativ bruk av digitale verktøy kan gi barna muligheter til å:

- skape egne fortellinger og enkle filmer
- utforske rytmer, lyd og musikk
- programmere roboter og løse praktiske utfordringer
- samarbeide om felles prosjekter
- kombinere digital skaping med fysisk lek og konkrete materialer

Aktivt tilstedeværende voksne

Udir sine føringer for digital dømmekraft i SFO understreker betydningen av voksne som rollemodeller i barns digitale liv.

I SFO innebærer dette at dersom digitale enheter tas i bruk, skal personalet:

- delta sammen med barna i aktivitetene
- veilede i bruk av aktuelle verktøy, som robot, kamera, micro:bit eller nettbrett
- legge til rette for samtaler om nettvett, personvern og trygt innhold
- støtte barna i å gjøre gode valg når de skaper eller eventuelt deler digitale uttrykk

Digitale verktøy brukes med varsomhet, og personalet må alltid vurdere hva som er hensiktsmessig, trygt og i tråd med SFO sitt formål i den konkrete situasjonen. De voksne er tilgjengelige for barna og bidrar til forståelse av både muligheter og grenser i det digitale.

Begynnende digital dømmekraft

Arbeid med digital dømmekraft kan være en naturlig del av SFO-hverdagen, særlig når digitale aktiviteter inngår. Barna kan få støtte til å utvikle en tidlig forståelse for blant annet:

- forskjellen på privat og offentlig informasjon
- viktigheten av å spørre om lov før man tar bilder eller filmer andre
- hva man kan gjøre dersom noe oppleves ubehagelig
- hvordan man viser respekt for andres grenser – også digitalt
- hvordan digitale verktøy kan brukes på en trygg og klok måte

Digitale aktiviteter som film, foto, enkel programmering eller lydopptak kan gi gode anledninger til samtaler om personvern, samtykke, respekt og nysgjerrighet rundt teknologi. Slik kan barna få en trygg og introduksjon til digital etikk, i tråd med kommunens arbeid med digital dømmekraft.

Sammenheng mellom læringsarena og fritid

SFO spiller en viktig rolle i overgangen mellom fritid og læringsarena. Når digitale verktøy brukes, kan barna møte igjen verktøy de også vil komme borti i skolen, for eksempel iMovie, GarageBand eller programmeringsverktøy. Denne gjenkjennelsen kan bidra til mestring, trygghet og tro på egne ferdigheter.

SFO skal samtidig være et sted der barna kan prøve, feile, leke og utforske, også teknologi, uten krav til prestasjon.

Gjennom tydelige «Barna kan»-mål, profesjonelt skjønn og lekpregede aktiviteter legger SFO til rette for at barn i våre kommuner kan få likeverdige og trygge muligheter til å utvikle digital kompetanse, i sitt eget tempo og med støtte fra trygge voksne.

Digital kompetanse i SFO

Ferdighets-område	Barna kan sammen med en voksen	Forslag til aktiviteter	Utstyr / ressurser
Bruke og forstå	• Barna kan bruke enkle digitale verktøy. • Barna kan forklare hva de gjør når de bruker et digitalt verktøy. • Barna kan behandle digitalt utstyr på en trygg måte.	• Utforske Bluebot-baner med voksne. • Ta bilder av ting i SFO. • Enkle iPad-oppgaver: åpne/lukke iMovie og GarageBand.	Nettbrett, Bluebot, kamera/iPad

Finne og behandle	• Barna kan se på bilder, film og lyd. • Barna kan velge ut et bilde eller lydklipp til et lite prosjekt.	• Se gjennom bilder fra dagen. • Lage «dagens lyd» i GarageBand. • Velge et bilde til en liten film i iMovie.	iPad, GarageBand, iMovie, bildegalleri
Produsere og bearbeide	• Barna kan ta bilder og lage enkle digitale uttrykk. • Barna kan lage korte filmklipp. • Barna kan programmere Bluebot.	• Lage SFO-nytt-film. • Stop motion av Lego. • Lage Bluebot-historier. • Lage lydkulisser i GarageBand.	iPad, iMovie, GarageBand, Bluebot, Lego
Kommunisere og samhandle	• Barna kan vise frem digitale produkter. • Barna kan samarbeide om digitale oppgaver.	• Vise små filmer for gruppen. • Bluebot-turnering i samarbeid. • Lage en felles iMovie-film.	Nettbrett, prosjektor/TV, Bluebot
Utøve digital dømmekraft	• Barna kan snakke om hva som er privat og offentlig. • Barna kan spørre om lov før de tar bilder. • Barna kan si ifra hvis noe føles ugreit.	• Lage SFO-regler for kamerabruk. • Refleksjonsoppgaver om hva som er greit å dele. • Øve på å spørre om samtykke.	Tavle/plakat, eksemplarkort, iPad

Småskoletrinnet (1.-4. trinn)

Fra utforsking til mestring av digitale verktøy

På småskoletrinnet i Færder og Holmestrand kommuner tar elevene steget fra barnehagens lekne og voksenstyrte utforsking til en mer strukturert bruk av digitale verktøy i læringsarbeidet. I tråd med Kunnskapsløftet (LK20) er digitale ferdigheter en av de fem grunnleggende ferdighetene som skal integreres i alle fag for å fremme elevenes læring og gi dem mulighet til å vise sin kompetanse på varierte måter.

Den digitale «blyanten» og verktøymestring

For elevene på 1.–4. trinn fungerer læringsbrettet som en moderne «blyant» – et verktøy for å skrive, tegne, regne og skape. - Et supplement til den tradisjonelle blyanten, ikke en erstatning. Opplæringen starter med helt grunnleggende teknikk, som å behandle det digitale utstyret med respekt, logge inn selvstendig og navigere i kjente apper. Udir har laget et rammeverk som viser de ulike nivåene i de digitale ferdighetene. Disse bruker planen som utgangspunkt for konkrete mål. Gjennom småskoletrinnet skal elevene bevege seg fra Nivå 1 til Nivå 2 i rammeverket for digitale ferdigheter, noe som innebærer økt selvstendighet i å lagre, finne igjen filer og endre enkle innstillinger for tekst og bilde.

Kreativitet, samhandling og algoritmisk tenkning

Digitale verktøy på småskoletrinnet skal stimulere til skaperglede og samarbeid. Elevene lærer å lage multimodale tekster som kombinerer lyd, bilde og tekst i verktøy. Elevene introduseres også for algoritmisk tenkning gjennom lek og elementær programmering med enkle roboter eller visuelle verktøy med blokkprogrammering, som legger grunnlaget for logisk problemløsning.

Digital dømmekraft og den gode medelev

Å utvikle digital dømmekraft er en kontinuerlig prosess som starter tidlig. På småskoletrinnet legges det stor vekt på nettvett. Elevene skal lære å spørre om lov før de tar bilde eller video av andre, forstå at passord er personlige, og vite hvem de skal si ifra til hvis de opplever noe utrygt på nett. Vi introduserer også samtaler om kunstig intelligens (KI) og algoritmer for å skape en begynnende bevissthet om hvordan teknologien påvirker informasjonen de møter i hverdagen.

Det digitale som støtte for de andre grunnleggende ferdighetene

Digitale ferdigheter sjelden står alene, de er tett knyttet sammen med og skal støtte utviklingen av lesing, skriving, regning og muntlige ferdigheter. For de yngste elevene fungerer læringsbrettet som et supplement som utvider verktøykassen for læring fremfor å erstatte tradisjonelle metoder.

Ved å bruke digitale verktøy kan vi skape en mer variert undervisning der elevene for eksempel kan:

- Styrke skrivingen gjennom tastatur og lyd støtte, som lar dem eksperimentere med språk før finmotorikken er fullt utviklet.
- Utvikle lesing ved bruk av funksjoner som, STL+ (lese seg til skriving), «les opp» og nivåtilpassede digitale tekster som gir umiddelbar mestring.

- Arbeide med regning gjennom algoritmisk tenkning og visuell programmering som konkretiserer logiske prinsipper.
- Fremme muntlighet ved å produsere multimodale tekster der elevene kombinerer egne lydopptak med bilder og tekst for å vise kompetanse.

Målet er en balansert læringshverdag der digitale og analoge arbeidsformer utfyller hverandre. Teknologien skal brukes der den gir en pedagogisk merverdi, som for eksempel ved tilpasset opplæring, slik at alle elever får vise sin kompetanse på varierte måter i et inkluderende læringsfellesskap. Samtidig er det også viktig at barn og unge tilegner seg teknologiske ferdigheter.

Variasjon og tilpasning

I Færder kommune og Holmestrand kommune ser vi digitale verktøy som én av flere likeverdige ressurser i elevenes verktøykasse. Sammen med bøker, skrivesaker, konkrete, praktiske aktiviteter og bevegelse skaper teknologien variasjon i arbeidsformer og uttrykk, slik at elever kan utforske, øve og vise kompetansen sin på ulike måter.

Digitale verktøy gir økte muligheter for tilpasset opplæring. Elever kan få nivåtilpassede oppgaver, funksjoner som «les opp», tale-til-tekst, ordforslag, forstørring og skjermleser. Slike støttefunksjoner øker tilgangen til faglig innhold, styrker mestring og gjør det mulig for flere å delta aktivt i læringsfellesskapet. Læreren får også bedre grunnlag for løpende og personlige tilbakemeldinger og justering av undervisningen, fordi elevenes arbeid kan følges tett og støttes når behovet oppstår.

Samtidig er balanse viktig. En god skolehverdag veksler mellom digitalt og analogt arbeid for å ivareta konsentrasjon, motivasjon, håndskrift og finmotorikk, sosialt samspill og fysisk trivsel.

Gjennom de etterfølgende «Jeg kan»-målene legger vi grunnlaget for at alle elever, uavhengig av erfaring og bakgrunn, utvikler den digitale kompetansen som trengs for videre læring. Målet er å gi dem en solid grunnmur som gjør dem trygge, ansvarlige og bevisste digitale medborgere.

1.trinn – Digital kompetanse

Ferdighets- område	«Jeg kan»-mål (elevperspektiv)	Læremiddel/ verktøy
Bruke og forstå	- Jeg kan behandle det digitale utstyret mitt på en god måte: holde med begge hender, ha god skrivestilling og legge det pent bort når en voksen gir beskjed. - Jeg passer på at læringsbrettet ikke er i nærheten av mat og drikke. - Jeg kan koble til og fra hodetelefoner og lader ved å holde i pluggen. - Jeg kan justere lyd og lys. - Jeg kan logge inn i digitale tjenester med hjelp fra en voksen. - Jeg kjenner til noen enkle digitale begreper, for eksempel: læringsbrett, app, tastatur, internett, digital, brukernavn og passord.	Læringsbrettet Hodetelefoner Skolen/Skolestudio
Finne og behandle	- Jeg kan finne riktig app eller snarvei på læringsbrettet mitt. - Jeg kan finne riktig fil i en app. - Jeg kan åpne og lukke apper.	Læringsbrettet Apper
Produsere og bearbeide	- Jeg kan ta bilde og video. - Jeg kan endre størrelse på bilder i ulike programmer, for eksempel Book Creator. - Jeg kan slette bilder jeg ikke skal bruke mer. - Jeg kan lage enkle digitale produkter som kombinerer tekst, bilder og lyd/tale med litt hjelp. - Jeg kan skrive ord og enkle setninger med tastatur og lydstøtte. - Jeg kan bruke enkel tekstredigering, for eksempel endre tekststørrelse og tekstfarge.	Kamera-appen Bilder-appen Book Creator Skoleskrift Kidspiration Puppet Pals Draw and Tell Showbie Analog programming Blue-Bot
Kommunisere og samhandle	- Jeg kan finne digitalt arbeid som læreren har delt med meg i digitale læremidler og i Showbie, med litt hjelp. - Jeg kan gjøre oppgaver læreren har delt med meg i digitale læremidler og i Showbie, med litt hjelp. - Jeg kan laste ned filer læreren har delt med meg i Showbie, med litt hjelp. - Jeg kan dele digitalt arbeid med lærer, for eksempel via AirDrop eller i Showbie, med litt hjelp. - Jeg kan vise enkle digitale presentasjoner for klassen på skjermen i klasserommet.	Showbie Skolen/Skolestudio Elevkanalen Digital tavle i klasserommet
Utøve digital dømmekraft	- Jeg vet at passord er personlig og ikke skal deles. - Jeg kan spørre om lov før jeg tar bilde eller video av andre. - Jeg kan spørre en voksen hvis noe gjør meg utrygg.	Skolen/Skolestudio Elevkanalen Digital Dømmekraft

2.trinn – Digital kompetanse

Ferdighets- område	«Jeg kan»-mål (elevperspektiv)	Utstyr/ læremiddel/ Eksempel
Bruke og forstå	- Jeg kan huske eget brukernavn og passord. - Jeg kan logge inn og bruke digitale læremidler. - Jeg kan lagre arbeidene mine. - Jeg kan finne fram til riktig app, bok, mappe eller oppgave. - Jeg kan samtale om hva vi bruker iPad til på skolen og hjemme. - Jeg kan flere digitale begreper. Eksempel: lagre, slette, redigere, laste ned og opp, skrifttype, lydopptak og programmering.	Læringsbrett Skolen/Skolestudio BookCreator Skoleskrift
Finne og behandle	- Jeg kan gjennomføre enkle søk i digitale læremidler eller på forhåndsgodkjente nettsider, for eksempel Lille norske leksikon, med litt hjelp fra en voksen. - Jeg kan samtale om informasjonen jeg finner. - Jeg kan referere muntlig til kilder, for eksempel si hvor et bilde er hentet fra. - Jeg kan velge et passende bilde til en oppgave.	Skolestudio/Skolen Elevkanalen Lille norske leksikon Showbie
Produsere og bearbeide	- Jeg kan ta bilde og video og gjøre enkel redigering, for eksempel beskjæring. - Jeg kan skrive setninger og enkle tekster med tastatur og lydstøtte. - Jeg kan bruke stor bokstav, mellomrom og punktum. - Jeg kan endre skriftstørrelse og skrifttype. - Jeg kan flytte tekst fra Skoleskrift til andre apper, eks: Book Creator. - Jeg kan lage digitale produkter som kombinerer tekst, bilder og lyd/tale. - Jeg kan ta lydopptak, for eksempel i Book Creator eller Showbie. - Jeg kan bruke enkel programmering.	Skoleskrift BookCreator Puppet Pals Draw and tell Kidspiration Kamera-app Showbie Blue-Bot ScratchJr
Kommunisere og samhandle	- Jeg kan finne digitalt arbeid som læreren har delt med meg i digitale læremidler og i Showbie. - Jeg kan gjøre oppgaver læreren har delt med meg i digitale læremidler og i Showbie. - Jeg kan laste ned filer læreren har delt med meg i Showbie. - Jeg kan dele digitalt arbeid med lærer, f.eks via AirDrop eller i Showbie. - Jeg kan svare på en kommentar fra læreren i Showbie. - Jeg kan lese inn en lydfil i Showbie. - Jeg kan vise enkle digitale presentasjoner for klassen på skjermen i klasserommet.	Showbie Skolestudio/Skolen Digital tavle i klasserommet

Utøve digital dømmekraft	• Jeg kan logge inn i digitale tjenester med eget brukernavn og passord med lite hjelp. • Jeg vet at passord er personlig og ikke skal deles. • Jeg kan spørre om lov før jeg tar bilde eller video av medelever eller andre (personvern). • Jeg kan slette bilder jeg ikke skal bruke mer. • Jeg spør en voksen hvis noe gjør meg utrygg.	Skolen/Skolestudio Elevkanalen har resurser om nettvett Digital Dømmekraft
---------------------------------	--	--

3.trinn – Digital kompetanse

Ferdighets-område	«Jeg kan»-mål (elevperspektiv)	Utstyr/ læremiddel/ Eksempel
Bruke og forstå	- Jeg kan navngi og lagre filer og dokumenter slik at jeg kan finne dem igjen. - Jeg kan finne fram til riktig app, mappe eller oppgave mer selvstendig. - Jeg kan bruke les-opp-funksjoner. - Jeg kan bruke dikteringsfunksjonen. - Jeg kan bruke og forstå enkle digitale begreper.	Læringsbrett Diktering-funksjonen Les opp-funksjon Pages/Word Showbie
Finne og behandle	- Jeg kan søke etter informasjon på trygge nettsider, for eksempel Lille norske leksikon. - Jeg kan lukke faner i nettleser. - Jeg kan bruke informasjonen jeg finner i egen læring. - Jeg kan bruke det jeg finner til å lage noe nytt. - Jeg kan enkel digital kildebruk og opphavsrett.	Skolestudio/Skolen Elevkanalen Forhåndsgodkjente nettsider
Produsere og bearbeide	- Jeg kan skape enkle fortellinger ved hjelp av digitale verktøy. - Jeg kan opprette et nytt dokument i Pages eller Word. - Jeg kan lage overskrift. - Jeg kan lage punktlister og nummerlister. - Jeg kan lage en enkel tegneserie, for eksempel i Cartoonist. - Jeg kan bruke enkelt ferdig innhold og maler for bilder, lyd og video. - Jeg kan lage et digitalt tankekart - Jeg kan bruke enkel blokk-programmering. - Jeg kan kombinere looper til en liten sang (intro – vers – avslutning), for eksempel i GarageBand.	Pages/Word Tankekartverktøy som for eksempel Mindomo (Creaza) Cartoonist (Creaza) Garageband Scrath junior og andre enkle programmerings-verktøy.
Kommunisere og samhandle	- Jeg kan levere oppgaver i ulike formater (tekst, bilde og lyd) i Showbie. - Jeg kan delta i en digital klassesdiskusjon i Showbie. - Jeg kan delta i en faglig digital samtale med lærer i Showbie. - Jeg kan vise digitale presentasjoner for klassen på skjermen i klasserommet.	Showbie Digital tavle i klasserommet
Utøve digital dømmekraft	- Jeg kan logge inn i digitale tjenester med eget brukernavn og passord. - Jeg kan delta i samtaler om aldersgrenser og bruk av sosiale medier. - Jeg kan delta i samtale om teknologi og kunstig intelligens	Skolen/Skolestudio Elevkanalen har resurser om nettvett Digital Dømmekraft

4. trinn – Digital kompetanse

Ferdighets- område	«Jeg kan»-mål (elevperspektiv)	Utstyr/ læremiddel
Bruke og forstå	- Jeg kan bruke et skriveprogram til å skrive tekst. - Jeg kan lagre og åpne filer. - Jeg kan bruke tekstredigering i flere apper. - Jeg kan vurdere hvilken app som er best å bruke til oppgaven jeg skal gjøre. - Jeg kan forklare hva kunstig intelligens (KI) er med enkle ord. - Jeg kan kjenne igjen situasjoner der KI brukes i hverdagen, for eksempel stavekontroll og diktering. - Jeg kan bruke digitale begreper i samtaler om teknologi.	BookCreator Pages/Word
Finne og behandle	- Jeg kan finne fram i skolens digitale læremidler, for eksempel Skolestudio/Skolen. - Jeg kan gjengi hvor jeg fant informasjonen og skrive ned kilden. - Jeg kan bruke bilder og tekst fra trygge kilder. Færder – (Klassenotatblokk fra 4.trinn): - Jeg kan finne sider under «Velkommen», «Innholdsbibliotek» og «Mitt navn». - Jeg kan lage egne sider og inndelinger under «Mitt navn». - Jeg kan spille inn lyd og video i OneNote.	Forhåndsgodkjente nettsider (Lenke til lista) Skolestudio/Skolen Elevkanalen Lille norske Leksikon Store norske leksikon Klassenotatblokk/ OneNote
Produsere og bearbeide	- Jeg kan gjøre tekst fet, kursiv og understreket. - Jeg kan sette inn figurer og tekstbokser i Word. - Jeg kan lagre filer med eget navn i OneDrive. - Jeg kan lage lister i et regneark. - Jeg kan lage en tegneserie med figurer, tekst og lyd i Cartoonist (Creaza). - Jeg kan lage tankekart med flere nivåer i tankekartprogram, for eksempel Mindomo (Creaza). - Jeg kan legge til egne bilder, lyd og video i Cartoonist. - Jeg kan lage en historie med start, midt og slutt i Cartoonist. - Jeg kan spille enkle akkorder med Smart Instruments i GarageBand.	Word OneDrive iMovie Excel/Numbers Cartoonist (Creaza) Mindomo (Creaza) Garageband

Kommunisere og samhandle	• Jeg kan dele arbeidet mitt med andre • Jeg kan sende e-post til læreren. • Jeg kan snakke om hvordan emoji'er kan misforstås.	Showbie Outlook Pages/Word
Utøve digital dømmekraft	• Jeg kan forklare hva personlige opplysninger er, og deler dem ikke. • Jeg kan forklare hva som er greit og ikke greit å skrive på nett. • Jeg kan forklare hva som er greit og ikke greit å skrive i apper og spill. • Jeg kan forklare hva jeg skal gjøre hvis jeg ser noe som ikke er greit på nett. • Jeg kan reflektere over bruk av kunstig intelligens. • Jeg kjenner til algoritmer og hvordan de påvirker internettsøk og sosiale medier.	Skolen/Skolestudio Elevkanalen har resurser om nettvett Digital Dømmekraft

Mellomtrinnet (5.-7. trinn)

Fra verktøybruk til refleksjon og kildebevissthet

På mellomtrinnet utvides elevenes digitale handlingsrom betraktelig. I denne fasen skjer det et viktig skifte fra å lære hvordan man bruker et digitalt verktøy, til å lære om hvilke digitale verktøy som er best egnet for formålet. Elevene skal nå utvikle en større grad av selvstendighet, der den digitale kompetansen integreres i mer komplekse faglige og sosiale sammenhenger.

Kritisk tenkning og T.O.N.E-modellen

Mellomtrinnet er en nøkkelperiode for utvikling av kildekritikk. Elevene møter en hverdag med uendelig informasjonsflyt, og de skal derfor lære systematiske strategier for å vurdere informasjon. Sentralt i dette arbeidet står T.O.N.E-modellen, hvor elevene øver på å vurdere kilders Troverdighet, Objektivitet, Nøyaktighet og Egnethet. Målet er at elevene skal kunne skille mellom hva som er fakta, og hva som er reklame og hva som er manipulasjon, og ut fra dette utvikle en begynnende forståelse av hvordan algoritmer påvirker det digitale innholdet de blir eksponert for.

Avansert produksjon og kunstig intelligens (KI)

Elevene på 5.–7. trinn skal gå fra enkle digitale produkter til mer avansert multimodal produksjon. Dette innebærer å kombinere tekst, bilde, lyd og video i podkaster, filmer og digitale presentasjoner for å formidle faglig innhold og kompetanse. I denne perioden introduseres også kunstig intelligens som en sparringspartner. Elevene skal utforske hvordan KI kan brukes til idéutvikling, samtidig som de lærer å sammenligne KI-svar med andre kilder og forstå at teknologien kan ta feil.

Digital medborger og sosialt ansvar

Sosiale medier er en stor del av hverdagen til mange elever på 5.–7. trinn, og kan være både en spennende arena for læring, kreativitet og vennskap. Samtidig møter elevene et digitalt miljø som stiller krav til digital dømmekraft – for eksempel å forstå hva som er greit å dele, hvordan man snakker til hverandre på nett, og hvordan man håndterer ubehagelige situasjoner som press, misforståelser eller ekskludering. I denne alderen er det viktig at elever får støtte til å utvikle gode vaner.

Skolen og hjemmet spiller en sentral rolle i å veilede elevene slik at sosiale medier kan bli en positiv og trygg del av deres digitale liv. Det er foreldrenes ansvar å sikre barna i fritidsbruken av digitale enheter og følge anbefalte aldersgrenser, men fritidsbruken påvirker skolebruken fordi elevene lever ett liv, bestående av både fritid og skole. Elevene skal på skolen kunne reflektere over sitt eget digitale fotavtrykk og konsekvensene av nettmobbing. Ansvarlig kommunikasjon i skoleplattformer som Teams, der elevene lærer formelle normer for samhandling og betydningen av personvern og opphavsrett, vektlegges. Dette for å styrke elevenes demokratiforståelse og gjøre den til digitale medborgere.

Balansert læring og livsmestring

Selv om den digitale produksjonen øker, er variasjon mellom skjerm og analoge arbeidsformer fortsatt viktig. Arbeidet med digital kompetanse kobles direkte til det tverrfaglige temaet folkehelse og livsmestring, der målet er å gi elevene strategier for å håndtere påvirkning og

ubehagelige hendelser på nett. God bevissthet rundt egen skjermbruk er et viktig element i skolehverdagen for å fremme gode vaner for fremtiden.

Gjennom de etterfølgende «Jeg kan»-målene sikrer vi at elevene på mellomtrinnet videreutvikler den nødvendige dømmekraften og skapergleden som kreves for å bli aktive og trygge digitale medborgere.

5. trinn – Digital kompetanse

Ferdighets- område	«Jeg kan»-mål (elevperspektiv)	Utstyr/ læremiddel
Bruke og forstå	- Jeg kan ta vare på mitt digitale utstyr og forklare hvorfor det er viktig. - Jeg kan bruke Firmaportal til å laste ned tilgjengelige programmer. - Jeg kan forklare hva en nettleser er og navigere på internett ved hjelp av adressefeltet. - Jeg kan forklare hva en søkemotor er. - Jeg kan endre korrekturspråk. - Jeg kan, med hjelp, opprette, lagre, strukturere og finne igjen filer og arbeider i filutforsker og apper, og forstår hvorfor dette er viktig. - Jeg kan lagre nettsider i favorittfeltet. - Jeg kan bruke hjelpefunksjoner i programvare for å få enkel brukerhjelp. - Jeg kan med litt hjelp, bruke støttefunksjoner som talesyntese, engasjerende leser, oversettelsesprogram og ulike korrekturverktøy. - Jeg kan åpne en klassenotatblokk fra Teams.	Word Excel PowerPoint Outlook Teams Klassenotatblokk/ OneNote Firmaportalen
Finne og behandle	- Jeg vet om flere trygge nettsider der jeg kan finne aktuell informasjon. - Jeg kan, med hjelp og støtte, gjøre målrettede søk med presise søkeord. - Jeg kan kopiere lenken til nettsider jeg har hentet informasjon fra. - Jeg kan si noe om T.O.N.E-modellen. - Jeg kan finne sider under «Velkommen», «Innholdsbibliotek» og «Mitt navn» i OneNote - Jeg kan lage egne sider og inndelinger under «Mitt navn» i OneNote - Jeg kan spille inn lyd og video i OneNote. - Jeg kan kopiere en side fra innholdsbiblioteket til mitt område i Klassenotatblokk	Nettleser Klassenotatblokk/ OneNote Store Norske Leksikon Lille Norske Leksikon Elevkanalen
Produsere og bearbeide	- Jeg kan lage enkle tekster og presentasjoner med overskrifter og bilder. - Jeg kan ta skjermtklipp og bruke det i arbeidet mitt. - Jeg kan lage og redigere tabeller. - Jeg kan, med hjelp, bruke kunstig intelligens (KI) i arbeidet mitt. - Jeg kan lage multimodale tankekart.	PowerPoint Sway Excel Word Mindomo (Creaza) KI-assistent eller CC- Tenkemotoren

Kommunisere og samhandle	• Jeg vet hva epostadressen min er • Jeg kan åpne Outlook og sende en enkel e-post. • Jeg vet hvordan jeg kan dele dokumenter og redigere tilgang til filene mine for samskriving. • Jeg kan samhandle og samarbeide med lærer og medelever i for eksempel Teams. • Jeg kan forklare hvorfor jeg ikke skal dele privat informasjon på nett. • Jeg kan vise digitale produkter for klassen på skjerm eller digital tavle.	Outlook OneDrive Teams Digital tavle i klasserommet
Utøve digital dømmekraft	• Jeg kan noen grunnleggende regler for opphavsrett og kopiering av innhold. • Jeg kan beskytte min digitale identitet både når jeg bruker enheten og når jeg forlater den. • Jeg kan forklare hvordan KI kan være et godt verktøy uten at det er juks. • Jeg kan følge regler for personvern og spørre om lov før jeg tar bilder eller video. • Jeg kan forklare hva jeg skal gjøre dersom jeg blir utsatt for noe ubehagelig på nett.	Skolen/ Skolestudio, Elevkanalen + Slettmeg.no Faktisk.no Medietilsynet Barnevakten Redd Barna Du bestemmer

6. trinn – Digital kompetanse

Ferdighets- område	«Jeg kan»-mål (elevperspektiv)	Utstyr/ læremiddel
Bruke og forstå	- Jeg kan velge program som er tilpasset temaet jeg skal jobbe med. - Jeg kan lagre og organisere filer i ryddige mappestrukturer med tydelige filnavn, slik at jeg finner dem igjen. - Jeg kan bruke engasjerende leser til å få opplest tekst - Jeg kan på en enkel måte forklare hvordan kunstig intelligens (KI) fungerer ved å bruke eksempler. - Jeg kan feste og løsne programmer fra oppgavelinjen. - Jeg kan lage gjøremålslistor, for eksempel i Microsoft To Do. - Jeg kan finne fram i en digital ordliste.	Engasjerende leser Microsoft To Do Ordnett KI assistent eller CC Tenkemotoren
Finne og behandle	- Jeg kan forklare om en kilde er god. - Jeg kan gjøre målrettede søk med presise søkeord. - Jeg kan, med hjelp og støtte, begrense søkeresultatene ved hjelp av funksjoner som filtype og andre innstillinger. - Jeg kan sette inn koblinger og endre visningstekst i for eksempel Word. - Jeg kan bruke I.O.N.E-modellen for å vurdere kilder.	Nettleser Word
Produsere og bearbeide	- Jeg kan lage og redigere tabeller i regneark og tekstbehandlingsverktøy. - Jeg kan sortere informasjon i tabeller. - Jeg kan bruke funksjonen summer (sigma) i regneark. - Jeg kan lage diagrammer i regneark. - Jeg kan gi navn til ark i OneNote og Excel. - Jeg kan lage multimodale produkter med tekst, bilde, lyd og video. - Jeg kan bruke notatfunksjonen i PowerPoint - Jeg kan bruke enkel bilde-, lyd- og videoredigering. - Jeg kan lage en enkel film for å vise og forklare noe jeg kan/har lært. - Jeg kan bruke og forstå programmeringsverktøy til å lage variabler og løkker for å tegne figurer, lage programmer med hvis-kommandoer, samt lage egne funksjoner og mønstre.	Word Excel OneNote PowerPoint Creaza Paint Clipchamp Programmerings- programmer
Kommunisere og samhandle	- Jeg kan sende e-post. - Jeg kan dele en fil med medelev for å samarbeide	Word PowerPoint Excel OneDrive

	• Jeg vet hvordan digital kommunikasjon er annerledes enn kommunikasjon ansikt til ansikt. • Jeg kan bruke chat og kommentarfelt i Teams på en respektfull måte. • Jeg kan levere inn oppgaver digitalt i Teams.	Teams Creaza
Utøve digital dømmekraft	• Jeg kan forklare hva et sterkt passord er, og jeg kan lage et sterkt passord. • Jeg kan forklare hvorfor vi må oppdatere programmer. • Jeg kan forklare hva personlige opplysninger er. • Jeg kan forklare hva personvern betyr på nett. • Jeg kan forklare hva opphavsrett er, og hvordan jeg skal respektere andres arbeid. • Jeg kan forklare hva Creative Commons-lisenser er, og hvordan jeg følger reglene. • Jeg kan forklare hva digitale spor er, og hvorfor vi skal være bevisste på hvilke spor vi legger igjen på internett.	Skolen/ Skolestudio, Elevkanalen + Slettmeg.no Faktisk.no Medietilsynet Barnevakten Redd Barna Du bestemmer

7. trinn – Digital kompetanse

Ferdighets-område	«Jeg kan»-mål (elevperspektiv)	Utstyr/læremiddel
Bruke og forstå	- Jeg kan tilpasse innstillinger på min digitale enhet og i programmer. - Jeg kan velge hensiktsmessig verktøy eller program til oppgaven jeg skal gjøre. - Jeg kan følge formkrav i oppgaver. - Jeg kan bruke snarveier på min digitale enhet.	Digital enhet
Finne og behandle	- Jeg kan opprette, lagre, strukturere og finne igjen filer og arbeider i filutforsker og apper. - Jeg kan referere til kilder på en enkel måte. - Jeg kan begrense søkeresultatene ved hjelp av funksjoner som filtype og andre innstillinger. - Jeg kan bruke en KI-tjeneste laget til skolebruk - Jeg vet forskjellen på et nettsøk og et KI-søk	OneDrive KI-assistent eller CC Tenkemotoren Nettleser
Produsere og bearbeide	- Jeg kan sette inn bilder og filvedlegg. - Jeg kan lage enkle formler i Excel - Jeg kan velge diagramtyper som passer til tabellene - Jeg kan bruke skjermtklippsverktøy. - Jeg kan angi korrekturspråk. - Jeg kan markere tekst og opprette "koblinger" til teksten. - Jeg kan lage multimodale produkter som kombinerer tekst, bilder, lyd og koblinger. - Jeg kan lage presentasjoner med overskrifter, punktlister og bilder. - Jeg kan spille inn et videoopptak i PowerPoint med snakkende hode (talking head) - Jeg kan lage multimodale tankekart sammen med andre. - Jeg kan utforske og analysere data med programmering og algoritmisk metode (for eksempel PRIMM) - Jeg kan bruke lister til å lagre å hente informasjon, bruke micro:bit, designe produkter basert på behov, lage interaktivitet og visuelle uttrykk i spill og kunst.	Word PowerPoint OneNote Excel Creaza Micro:bit og andre programmerings-programmer Clipchamp/iMovie
Kommunisere og samhandle	- Jeg kan slette e-poster jeg ikke trenger. - Jeg kan finne mapper som Innboks, Kladd, Sendte og Slettede elementer. - Jeg kan søke etter e-poster. - Jeg kan svare på e-post til en eller flere - Jeg kan forklare hva kopi og blindkopi betyr - Jeg kan videresende en e-post. - Jeg kan åpne og lagre et vedlegg fra e-post.	Outlook Teams chat Teams møte

	• Jeg kan delta i et Teamsmøte, der jeg kan funksjoner som mikrofon, kamera og reaksjoner	
Utøve digital dømmekraft	• Jeg kan beskytte min digitale identitet både når jeg bruker enheten og når jeg forlater den. • Jeg kan følge regler for personvern og spørre om lov før jeg tar bilder eller video. • Jeg vet hva jeg skal se etter for å oppdage om informasjon kan være falsk eller manipulert. • Jeg kjenner til ulike måter å rapportere falskt eller skadelig innhold. • Jeg kan vurdere kilder og informasjon etter T.O.N.E-strategien (troverdighet, objektivitet, nøyaktighet og egnethet). • Jeg kan lage sikre passord og forstå hvorfor de er viktige. • Jeg kan opptre respektfullt og etisk på nett. • Jeg kan reflektere over hvordan algoritmer og kunstig intelligens påvirker informasjonen jeg ser.	Skolen/ Skolestudio, Elevkanalen + Slettmeg.no Faktisk.no Medietilsynet Barnevakten Redd Barna Du bestemmer

Ungdomstrinnet (8.-10. trinn)

Digital dannelse, medborgerskap og ansvarliggjøring

På ungdomstrinnet i Færder kommune og Holmestrand kommune skal elevene ta steget fra å være digitale brukere til å bli selvstendige, kritiske og ansvarlige digitale medborgere. Denne fasen av skoleløpet preges av økt ansvar for egen læring og en dypere refleksjon over hvordan teknologi påvirker både individet og det demokratiske samfunnet.

Digital dannelse og det demokratiske medborgerskapet

For ungdomsskoleeleven handler digital kompetanse i stor grad om digital dannelse, evnen og viljen til å være en digital produsent og samtidig vise respekt for andre. I tråd med Kunnskapsløftet (LK20) skal elevene utvikle en forståelse for hvordan digitale arenaer fungerer som demokratiske verktøy. Dette innebærer å utforske hvordan algoritmer og kunstig intelligens påvirker informasjonsflyt, skaper ekkokamre og former samfunnsdebatten.

Ansvarlighet og verktøymestring

Det digitale framstår i økende grad som en integrert del av fag- og fagområder, ikke som et tillegg. Det betyr at elevene i større grad må kunne bruke digitale verktøy til å lære, utforske og vise kompetanse. Samtidig øker kravene til faglige produkter: Tekster skal ofte være lengre, mer strukturerte og tydelig oppbygd med avsnitt, overskrifter og faglig argumentasjon.

Selv om mange unge lever digitale liv, viser undersøkelser som ICILS at en betydelig andel elever strever med å bruke PC-en som et funksjonelt verktøy i læringsarbeid. På ungdomstrinnet legger vi derfor vekt på å utjevne forskjeller ved å trene på god faglig digital adferd og hensiktsmessige arbeidsrutiner.

Dette inkluderer mestring av mer avanserte verktøy for analyse og presentasjon, som regneark og GeoGebra, samt evnen til å utforme lengre, strukturerte produkter der de får vist sin faglige kompetanse. I tillegg vektlegger vi saklig og formell kommunikasjon gjennom ulike kanaler, slik at elevene utvikler digital kompetanse som støtter faglig læring og videre skolegang.

Kritisk refleksjon

Kritisk refleksjon på ungdomstrinnet handler om å stoppe opp, undersøke og vurdere før man tror, deler eller handler digitalt, både i sosiale medier og når man søker etter informasjon på nett. Elevene skal lære å tolke innhold i lys av avsender, formål og kontekst: Hvem står bak, hva vil de oppnå, og hvilke interesser eller verdier ligger i budskapet? På SOME innebærer dette å forstå hvordan algoritmer påvirker hva vi ser, hvilke perspektiver som forsterkes, og hvordan ekkokamre, påvirkning og skjult reklame kan forme meninger og identitet. I nettsøk skal elevene trene på å sammenligne flere kilder, bruke smarte søkestrategier, sjekke dato og oppdatering, skille mellom fakta, tolkning og mening, og være bevisste på at bilder, video og KI-generert innhold kan være manipulert. Kritisk refleksjon inkluderer også etiske valg: å ivareta personvern, respektere opphavsrett, tenke gjennom digitale spor, og bidra til en saklig og trygg samtalekultur der man viser ansvar for egne ytringer og for hvordan deling kan påvirke andre.

Kunstig intelligens (KI)

I en tid preget av rask teknologisk utvikling er KI en sentral del av elevenes hverdag. På ungdomstrinnet skal KI brukes som en sparringspartner for idéutvikling, samtidig som det stilles strenge krav til etterprøving av informasjon og kildekritikk. Elevene skal utvikle en etisk bevissthet rundt når det er hensiktsmessig å bruke KI og i hvilken grad KI bør benyttes, samt forstå betydningen av opphavsrett og personvern.

Forberedelse til videre utdanning og arbeidsliv

Målet for 8.–10. trinn er at digital kompetanse skal være en naturlig del av alle fag og bidra til å ruste elevene for overgangen til videregående opplæring og et arbeidsliv i kontinuerlig endring. Gjennom kombinasjonen av teknisk mestring, kritisk refleksjon og kreativ produksjon utvikler elevene evnen til å navigere trygt og handlekraftig i en kompleks digital virkelighet. Samtidig vektlegges innovasjon og entreprenørskap, slik at elevene lærer å bruke digitale verktøy til å utforske muligheter, utvikle ideer og skape løsninger som har verdi. Dette gir dem kompetanse til å være aktive skapere og problemløsere i et samfunn der teknologi driver utviklingen.

Gjennom de etterfølgende «Jeg kan»-målene legger vi til rette for at ungdommene i våre kommuner utvikler den dømmekraften og de ferdighetene som kreves for å bli ansvarlige deltakere i fremtidens samfunn.

Ungdomstrinnet (8.–10. trinn) – Digital kompetanse

Ferdighets- område	«Jeg kan»-mål (elevperspektiv)	Utstyr/ læremiddel
Bruke og forstå	- Jeg kan beskytte eget digitalt utstyr og informasjon ved å bruke gode strategier for passord og filhåndtering. - Jeg kan vurdere og velge digitale ressurser ut fra oppgavens formål og målgruppe. - Jeg kan bruke stiler, maler, tekstbryting og automatisk innholdsfortegnelse for å lage strukturerte dokumenter. - Jeg kan bruke funksjoner i regneark, inkludert å låse cellereferanser. - Jeg kan bruke algoritmisk tenking for å løse oppgaver. - Jeg kan benytte ulike funksjoner i Teams og Teamschat. Som for eksempel filvedlegg, loops-komponenter osv.	Word Excel PowerPoint OneDrive Teams Skolen/ Skolestudio Elevkanalen Programmerings- programmer
Finne og behandle	- Jeg kan bruke strategier for kildekritikk, for eksempel T.O.N.E-modellen. - Jeg kan etterprøve informasjon fra kunstig intelligens (KI) og andre kilder. - Jeg kan oppgi kilder ved å bruke sitater, hyperlenker og kildeliste. - Jeg kan forklare hva som menes med opphavsrett, åndsverkloven, plagiat og personvern.	Nettsøk OneNote KI-assistent eller CC-Tenkemotoren
Produsere og bearbeide	- Jeg kan bruke KI som verktøy i ulik grad for å utvikle egne ideer og tekster, men bearbeider og kontrollerer alltid innholdet før jeg leverer. - Jeg kan lage og redigere multimodale produkter ved å kombinere og justere tekst, bilder, lyd og videoeffekter. - Jeg kan opprette og passordbeskytte en ny inndeling på samarbeidsområde i klassenotatblokk - Jeg kan bruke variabler, vilkår og løkker når jeg programmerer. - Jeg kan bruke programmering til å utforske matematiske egenskaper og sammenhenger. - Jeg kan bruke programmering til å simulere utfall i tilfeldige forsøk og beregne sannsynlighet. - Jeg kan bruke støttefunksjoner som talesyntese, engasjerende leser, oversettelsesprogram og ulike korrekturverktøy selvstendig.	Klassenotatblokk/ OneNote PowerPoint Sway Clipchamp Skolen/Skolestudio Elevkanalen Geogebra KI assistent eller CC-Tenkemotoren

	Jeg kan bruke graftegner til å lage og presentere grafer ved å justere grafikkfelt og navngi akser.	
Kommunisere og samhandle	- Jeg kan sende e-poster som fremstår saklige og profesjonelle. - Jeg kan samarbeide med andre i ulike digitale programmer. - Jeg kan dele ulike typer filer i skytjenester og velge om mottaker skal ha lese- eller redigeringstilgang. - Jeg kan levere oppgaver i Teams. - Jeg kan bruke chatfunksjonen i Teams på en ansvarlig måte. - Jeg kan holde meg oppdatert på informasjonen som deles på Teams.	Teams Outlook Whiteboard Skolen/Skolestudio Elevkanalen
Utøve digital dømmekraft	- Jeg kan følge regler for god oppførsel på nett og vise digital dannelse. - Jeg kan diskutere etiske dilemmaer knyttet til kunstig intelligens og hvordan KI påvirker og utfordrer demokratiet. - Jeg kan etterprøve informasjon fra KI og andre kilder kritisk - Jeg kan forklare hvordan algoritmer påvirker hva jeg blir eksponert for i søk og sosiale medier. - Jeg kan reflektere over hvordan min aktivitet på nett påvirker selvilde, egne grenser og andres oppfatning av meg. - Jeg vet at jeg ikke kan logge inn på nettsider eller ta i bruk programmer der kommunen ikke har databehandleravtale.	Skolen/ Skolestudio, Elevkanalen + Slettmeg.no Faktisk.no Medietilsynet Barnevakten Redd Barna Du bestemmer NDLA

Avslutning

En felles retning for fremtidens danning

Denne planen for barn og unges digitale kompetanse fungerer som et helhetlig og praktisk verktøy for å styrke den digitale grunnmuren i Færder og Holmestrand kommuner. Ved å etablere en tydelig rød tråd fra barnehage til fullført grunnskole sikrer vi at alle barn og elever møter en sammenhengende progresjon som rustet dem for fremtiden.

Digital kompetanse som samfunnsmandat

Målet med planen er først og fremst å utvikle de holdningene og kunnskapene som kreves for å navigere trygt, kritisk og skapende i en kompleks digital hverdag. Gjennom arbeidet med de fem ferdighetsområdene: bruke og forstå, finne og behandle, produsere og bearbeide, kommunisere og samhandle og utøve digital dømmekraft, legger vi til rette for at barn og unge utvikler digital danning, evnen til å reflektere over egen rolle i informasjons- og kunnskapssamfunnet og vise respekt for andre i digitale fellesskap.

Et levende og dynamisk dokument

Teknologien står aldri stille, og inkluderingen av temaer som kunstig intelligens (KI) og algoritmer spiller behovet for å forstå kreftene som former fremtidens informasjonsflyt og demokratiske prosesser. Planen skal derfor være et levende dokument som jevnlig evalueres og årlig oppdateres i takt med den teknologiske utviklingen, nasjonale føringer og lokale prioriteringer i våre kommuner. Oppdateringen gjøres i samarbeid med rådgivere og pedagoger i kommunene.

Felles ansvar for inkludering

For å lykkes er vi avhengige av et tett samarbeid i profesjonsfellesskapet. Mens «Jeg kan»-målene gir barn og unge eierskap til egen læring, fungerer planen som et felles rammeverk for ansatte i planlegging, gjennomføring og vurdering av pedagogisk praksis.

Gjennom denne satsingen tar Færder og Holmestrand kommuner ansvar for å tette det digitale gapet. Vi skal sikre at alle barn, uavhengig av erfaringer og bakgrunn, får likeverdige muligheter til å mestre livene sine og delta aktivt i fremtidens arbeids- og samfunnsliv som trygge og ansvarlige medborgere.

Et kompass i ukjent terreng

Denne planen skal fungere som et kompass i et ukjent terreng. Teknologien er landskapet med nye fjelltopper og elver som dukker opp, som nye verktøy, KI og nye sosiale medier. For å finne veien må vi ha ferdigheter til å lese kartet og bruke utstyret riktig. Planens viktigste oppgave er å lære barn og unge til å se opp fra kartet, vurdere veien videre kritisk, og sørge for at alle kommer trygt frem sammen.

Kilder:

[Strategi for digital kompetanse og infrastruktur i barnehage og skole - regjeringen.no](#)

[Rammeplan for barnehagen | udir.no](#)

[Digital dømmekraft i SFO | udir.no](#)

[Strategi for digital kompetanse og infrastruktur i barnehage og skole - regjeringen.no](#)

[2.1 Digitale ferdigheter som grunnleggende ferdighet | udir.no](#)

[Introduksjon til rammeverk for VuKi](#)

[Didaktisk grunnlag | Matematikksenteret](#)

Vedlegg:

TONE-modellen



PRIMM-modellen



En visuell fremstilling av PRIMM-metoden, en algoritmisk tenkemåte.

Kommer:

- Lenker til aktuelle veiledninger i Det digitale hjørnet.
- Tiltaksplan for videre arbeid. (tidsplan ikke lagt i første utkast)
 - Utarbeidelse av de nye retningslinjene for KI-bruk (jobbes allerede med)
 - Progresjonsplan for tilgjengelighetsfunksjoner
 - Rigg for å lage lokale nettvettregler for skolene
 - Oppdaterte retningslinjer for bruk av tjenester for elever og ansatte (Skolesec)