

Den ferdige læreplanen kom fredag 12. aug. 2005.

<http://www.odin.no/ufd/norsk/aktuelt/pressepenter/pressem/045071-990460/dok-bn.html>

Det ligger et solid løft ang. konkretiseringer av digital kompetanse i planen. Relevante utdrag av målformuleringer innenfor IKT alle fag nedenfor først. Deretter beskrivelse av grunnleggende ferdigheter, digital kompetanse, alle fag

mvh

Jan Gamre

InOut Norge AS

--

### **Kompetansemål i norskfaget (IKT-utdrag)**

#### ***Kompetansemål etter 2. årstrinn***

Skriftlige tekster

Mål for opplæringen er at eleven skal kunne

- bruke bokstaver og eksperimentere med ord, i egen håndskrift og på tastatur
- bruke datamaskinen til tekstsaking
- samtale om hvordan ord og bilde virker sammen i bildebøker og andre bildemedier

#### ***Kompetansemål etter 4. årstrinn***

Muntlige tekster

- gi uttrykk for egne tanker og opplevelser om barnelitteratur, teater, filmer, dataspill og TV-programmer

Skriftlige tekster

- foreta informasjonssøk, skape, lagre og gjenhente tekster ved hjelp av digitale verktøy
- finne stoff til egne skrive- og arbeidsoppgaver på biblioteket og Internett

Sammensatte tekster

- lage fortellinger ved å kombinere ord, lyd og bilde
- drøfte noen estetiske virkemidler i sammensatte tekster

#### ***Kompetansemål etter 7. årstrinn***

Muntlige tekster

- opptre i ulike språkkroller gjennom rollespill og drama, opplesing, intervju og presentasjoner

Skriftlige tekster

- presentere egne leseerfaringer fra skjønnlitteratur og fagbøker skriftlig og muntlig
- bruke oppslagsverk og ordbøker
- bruke digitale skriveverktøy i skriveprosesser og i produksjon av interaktive tekster

- bruke bibliotek og digitale informasjonskanaler på en målrettet måte
- forklare opphavsrettslige regler for bruk av tekster hentet fra Internett

#### Sammensatte tekster

- lage sammensatte tekster med bilder, utsmykninger og varierte skrifttyper til en større helhet, manuelt og ved hjelp av digitale verktøy
- bruke sang, musikk og bilder i framføringer og presentasjoner
- bruke estetiske virkemidler i egen tekstproduksjon
- bearbeide digitale tekster og drøfte virkningene

### ***Kompetansemål etter 10. årstrinn***

#### Muntlige tekster

- gjennomføre enkle foredrag, presentasjoner, tolkende opplesing, rollespill og dramatisering, tilpasset ulike mottakere

#### Skriftlige tekster

- bruke tekstbehandlingsverktøy til arkivering og systematisering av eget arbeid
- bruke tekster hentet fra bibliotek, Internett og massemedier på en kritisk måte, drøfte tekstene og referere til benyttede kilder

#### Sammensatte tekster

- bruke ulike medier, kilder og estetiske uttrykk i egne norskfaglige og tverrfaglige tekster
- vurdere estetiske virkemidler i sammensatte tekster hentet fra informasjons- og underholdningsmedier, reklame og kunst og reflektere over hvordan vi påvirkes av lyd, språk og bilder
- gjøre rede for grunnleggende prinsipper for personvern og opphavsrett knyttet til publisering og bruk av andres tekster

--

### **Kompetansemål i Matematikkfaget (IKT-utdrag)**

#### ***Kompetansemål etter 4. årstrinn***

##### Tall

- velge og begrunne valg av regneart, bruke tabellkunnskaper tilknyttet regneartene og utnytte enkle sammenhenger mellom regneartene
- eksperimentere med, gjenkjenne, beskrive og videreføre strukturer i enkle tallmønstre

##### Geometri

- plassere og beskrive posisjoner i rutenett, på kart og i koordinatsystem både uten og ved hjelp av digitale verktøy

##### Måling

- sammenligne størrelser ved hjelp av passende måleredskaper og enkel beregning med og uten digitale hjelpemidler

### ***Kompetansemål etter 7. årstrinn***

Tall og algebra

- beskrive referansesystemet og notasjonen som benyttes for formler i et regneark og bruke regneark til å utføre og presentere enkle beregninger

Geometri

- bruke koordinater til å beskrive plassering og bevegelse i et koordinatsystem på papiret og digitalt

Statistikk og sannsynlighet

- representere data i tabeller og diagrammer framstilt digitalt og manuelt, samt lese, tolke og vurdere hvor hensiktsmessige disse er

### ***Kompetansemål etter 10. årstrinn***

Tall og algebra

- bruke, med og uten digitale hjelpemidler, tall og variabler i utforskning, eksperimentering, praktisk og teoretisk problemløsning og i prosjekter med teknologi og design

Geometri

- analysere, også digitalt, egenskaper ved to- og tredimensjonale figurer og anvende disse i forbindelse med konstruksjoner og beregninger

--

## **Kompetansemål i KRL- faget (IKT-utdrag)**

### ***Kompetansemål etter 4. årstrinn***

Filosofi og etikk

- bruke FNs barnekonvensjon for å forstå barns rettigheter og likeverd, og kunne finne eksempler i mediene og ved bruk av Internett

### ***Kompetansemål etter 7. årstrinn***

Kristendom

- beskrive kirkebygget og andre kristne gudshus og reflektere over deres betydning og bruk, og nytte digitale verktøy til å søke informasjon og lage presentasjoner

Jødedom

- beskrive tempelet og synagogen og reflektere over deres betydning og bruk, og nytte digitale verktøy til å søke informasjon og lage presentasjoner

#### Islam

- beskrive moskeen og reflektere over dens betydning og bruk, og nytte digitale verktøy til å søke informasjon og lage presentasjoner

#### Hinduisme

- beskrive tempelet og reflektere over dets betydning og bruk, og nytte digitale verktøy til å søke informasjon og lage presentasjoner

#### Buddhisme

- beskrive tempelet og klosteret og reflektere over deres betydning og bruk, og nytte digitale verktøy til å søke informasjon og lage presentasjoner

### ***Kompetansemål etter 10. årstrinn***

#### Alle fem religioner

- innhente digital informasjon om og presentere aktuelle spørsmål som opptar mange kristne, jøder, muslimer, hinduer og buddhister.

#### Religiøs mangfold

- utforske religioners stilling og særpreg i et land utenfor Europa med og uten digitale verktøy

### **Kompetansemål i Naturfaget (IKT-utdrag)**

### ***Kompetansemål etter 4. årstrinn***

Mål for opplæringen er at eleven skal kunne

- innhente og systematisere data og presentere resultatene med og uten digitale hjelpemidler

#### Verdensrommet

- finne informasjon med og uten digitale verktøy og fortelle om noen av planetene i vårt solsystem

### ***Kompetansemål etter 7. årstrinn***

- bruke digitale hjelpemidler og naturfaglig utstyr ved eksperimentelt arbeid og feltarbeid
- publisere resultater fra egne undersøkelser ved å bruke digitale verktøy

### ***Kompetansemål etter 10. årstrinn***

## Teknologi og design

- gjøre rede for elektroniske kommunikasjonssystemer på systemnivå og drøfte samfunnsmessige utfordringer knyttet til bruk av slike

### **Kompetansemål i Engelsk (IKT-utdrag)**

#### ***Kompetansemål etter 4. årstrinn***

- bruke digitale verktøy for å finne informasjon og skape tekst

#### ***Kompetansemål etter 7. årstrinn***

- bruke digitale og andre hjelpemidler i egen språklæring
- bruke digitale verktøy for å finne informasjon og som redskap for å lage tekster

#### ***Kompetansemål etter 10. årstrinn***

- kommunisere via digitale medier

### **Kompetansemål i Samfunnsfag (IKT-utdrag)**

#### ***Kompetansemål etter 4. årstrinn***

##### Historie

- presentere historiske emner ved hjelp av skrift, tegninger, bilder, film, modeller og digitale verktøy
- samle opplysninger fra globus, kart og digitale kilder og bruke disse til å samtale om steder, folk og språk
- planlegge og presentere reiser til nære steder ved hjelp av kart og Internett

##### Samfunnskunnskap

- finne fram i trykte og digitale medier, sortere innholdet i kategorier og produsere materiale som kan publiseres
- følge enkle regler for personvern ved bruk av Internett

#### ***Kompetansemål etter 7. årstrinn***

##### Historie

- lage visuelle framstillinger av to eller flere tidlige elvekulturer gjennom bruk av digitale verktøy

##### Geografi

- lese og bruke papirbaserte og digitale kart og lokalisere geografiske hovedtrekk i eget fylke, nabofylkene, de samiske bosettingsområdene, Norge, Europa og andre verdensdeler

- planlegge og presentere reiser til Europa og andre verdensdeler ved å bruke digitale verktøy

#### Samfunnskunnskap

- velge et tema, utforme spørsmål og belyse dem ved bruk av forskjellige kilder
- forklare hvordan informasjon fra massemedier og kommersiell påvirkning kan ha innflytelse på forbruksvaner

#### ***Kompetansemål etter 10. årstrinn***

##### Historie

- drøfte betydningsfulle samfunnsomveltninger i nyere tid, og reflektere over hvordan dagens samfunn åpner for nye omveltninger

##### Geografi

- lese, tolke og bruke papirbaserte og digitale kart og beherske målestokk og karttegn
- gjøre rede for egne rettigheter og konsekvenser forbundet med deltakelse på Internett og publisering av eget materiale

#### **Kompetansemål i Kunst og håndverk (IKT-utdrag)**

#### ***Kompetansemål etter 4. årstrinn***

##### Visuell kommunikasjon

- bruke enkle funksjoner i digitale bildebehandlingsprogram

##### Arkitektur

- planlegge og bygge modeller av hus og rom ved hjelp av digitale verktøy og enkle håndverksteknikker

#### ***Kompetansemål etter 7. årstrinn***

##### Visuell kommunikasjon

- bruke fargekontraster, forminsking og sentralperspektiv for å gi illusjon av rom i bilder både med og uten digitale verktøy

##### Kunst

- sammenligne bruk av teknikker og virkemidler innenfor folkekunst og kunsthåndverk i ulike kulturer ved bruk av digitale og andre kilder

#### ***Kompetansemål etter 10. årstrinn***

##### Visuell kommunikasjon

- bruke ulike funksjoner i bildebehandlingsprogram

- tegne bildemanus, redigere og manipulere enkle digitale opptak og vurdere bruk av egne virkemidler
- vurdere ulike budskap, etiske problemstillinger og visuell kvalitet i reklame, film, nettsteder og dataspill
- dokumentere eget arbeid i multimediepresentasjoner

#### Design

- beskrive ulike løsningsalternativer i design av et produkt ved hjelp av skisser og digital programvare

#### Arkitektur

- tegne hus og rom ved hjelp av topunktperspektiv
- samtale om arkitekttegninger og digitale presentasjoner av byggeprosjekter, vurdere tilpasning til omgivelsene og skissere ulike løsninger

### **Kompetansemål i Musikk (IKT-utdrag)**

#### ***Kompetansemål etter 7. årstrinn***

- komponere og gjøre lydopptak ved hjelp av digitale verktøy

#### ***Kompetansemål etter 10. årstrinn***

- bruke digitalt opptaksutstyr og musikkprogram til å manipulere lyd og sette sammen egne komposisjoner
- gjøre rede for regler for opphavsrett knyttet til bruk av musikk

### **Kompetansemål i Mat og helse (IKT-utdrag)**

#### ***Kompetansemål etter 10. årstrinn***

- bruke digitale verktøy til å vurdere energi- og næringsinnhold i mat og drikke og nyttegjøre seg resultatene når man lager mat

--

### **Grunnleggende ferdigheter i digital kompetanse, alle fag**

Å kunne bruke digitale verktøy i **norsk** er nødvendig for å mestre nye tekstformer og uttrykk. Dette åpner for nye læringsarenaer og gir nye muligheter i lese- og skriveopplæringen, i produksjon, komponering og redigering av tekster. I denne sammenheng er det viktig å utvikle evne til kritisk vurdering og bruk av kilder. Bruk av digitale verktøy kan støtte og utvikle elevenes kommunikasjonsferdigheter og presentasjoner.

Å kunne bruke digitale verktøy i **matematikk** dreier seg om å kunne bruke slike verktøy til spill, utforskning, visualisering og publisering. Det dreier seg videre om å vite om, kunne bruke og vurdere digitale hjelpemidler til problemløsning, simulering og modellering. I tillegg er det viktig å kunne finne informasjon, analysere, behandle og presentere data med passende hjelpemidler, samt forholde seg kritisk til kilder, analyser og resultater.

Å kunne bruke digitale verktøy i **KRL** er en hjelp til å utforske religioner og livssyn for å finne

ulike presentasjoner og perspektiver. En viktig ferdighet er å kunne benytte digitalt tilgjengelig materiale, som bilder, tekster, musikk og film, på måter som forener kreativitet med kildekritisk bevissthet. Digitale medier gir nye muligheter for kommunikasjon og dialog om religioner og livssyn. Disse mediene gir også muligheter for bred tilgang til materiale om aktuelle etiske problemstillinger.

Å kunne bruke digitale verktøy i **naturfag** dreier seg om å kunne benytte slike verktøy til utforskning, måling, visualisering, simulering, registrering, dokumentasjon og publisering ved forsøk og i feltarbeid. For å stimulere kreativitet, levendegjøre og visualisere naturfaglige problemstillinger er digitale animasjoner, simuleringer og spill gode hjelpemidler. Kritisk vurdering av nettbasert naturfaglig informasjon styrker arbeidet med faget. De digitale kommunikasjonssystemene gir muligheter for å drøfte naturfaglige problemstillinger.

Å kunne bruke digitale verktøy i **engelsk** gir mulighet for autentisk bruk av språket og åpner for flere læringsarenaer for faget. Engelskspråklig kompetanse er i mange tilfeller en forutsetning for å kunne ta i bruk digitale verktøy. Samtidig kan bruk av digitale verktøy bidra til utvikling av engelsk språkkompetanse. Kildekritikk, opphavsrett og personvern er sentrale områder i digitale sammenhenger som også inngår i engelskfaget.

Å kunne bruke digitale verktøy i **samfunnsfag** innebærer å gjennomføre informasjonssøk, utforske nettsteder, utøve kildekritikk og nettvett og velge ut relevant informasjon om faglige temaer. Digitale ferdigheter betyr også å være orientert om personvern og opphavsrett, og kunne bruke og følge gjeldende regler og normer for internettbasert kommunikasjon. Bruk av digitale verktøy er å kunne utvikle, presentere og publisere egne og felles multimediale produkter, kommunisere og samarbeide med elever fra andre skoler og land ved hjelp av digitale kommunikasjons- og samarbeidsredskaper.

Å kunne bruke digitale verktøy i **kunst og håndverk** er viktig for å søke informasjon og for selv å produsere informasjon i tekst og bilder. Produksjon av digitale bilder står sentralt i elevenes arbeid med foto, skanning, animasjon, film og video. I denne sammenheng inngår holdninger til kildekritikk, personvern og kjennskap til regler om opphavsrett. Multimedier inngår i presentasjon av egne og andres arbeid. Kunnskap om estetiske og digitale virkemidler er avgjørende for bevisst kommunikasjon.

Å kunne bruke digitale verktøy i **musikk** dreier seg om utvikling av musikkteknologisk kompetanse knyttet både til lytting, musisering og komponering. I musikkfaget inngår blant annet bruk av opptaksutstyr og musikkprogram for å sette sammen og manipulere lyd til egne komposisjoner. I denne sammenheng inngår også kjennskap til kildekritikk og kunnskap om opphavsrett knyttet til slik bruk av musikk.

Å kunne bruke digitale verktøy i **mat og helse** gjør det mulig med informasjonssøk, sammenligning og vurdering av næringsinnhold og presentasjon av faglig innhold.

Å kunne bruke digitalt verktøy i **kroppøving** er viktig når man skal hente inn informasjon for å planlegge ulike aktiviteter, dokumentere og rapportere.