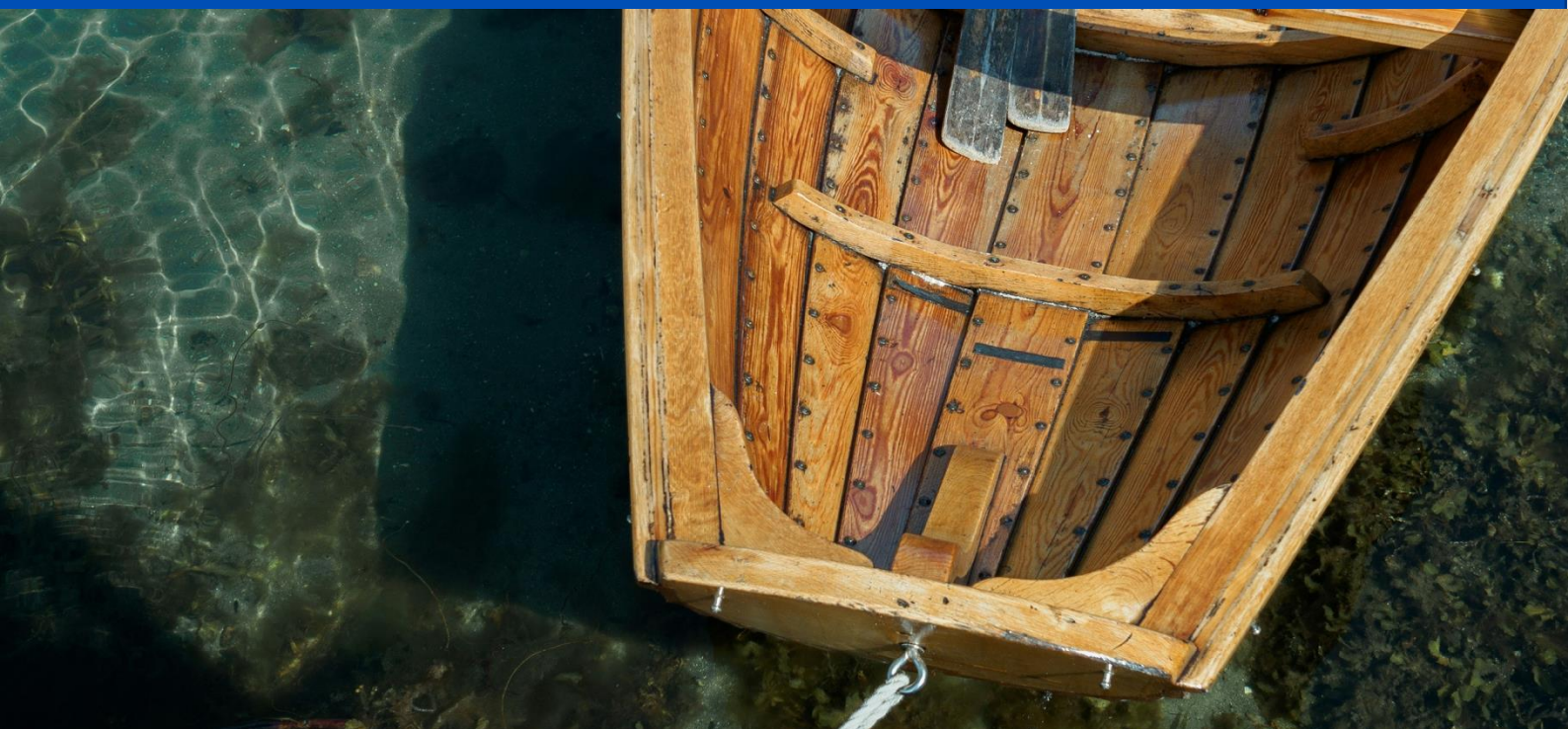




Grimstad



# Handlingsplan for elevenes digitale kompetanse

Planen gjelder fra skoleåret 2025-2026 og skal revideres hvert andre år.

## Innhold

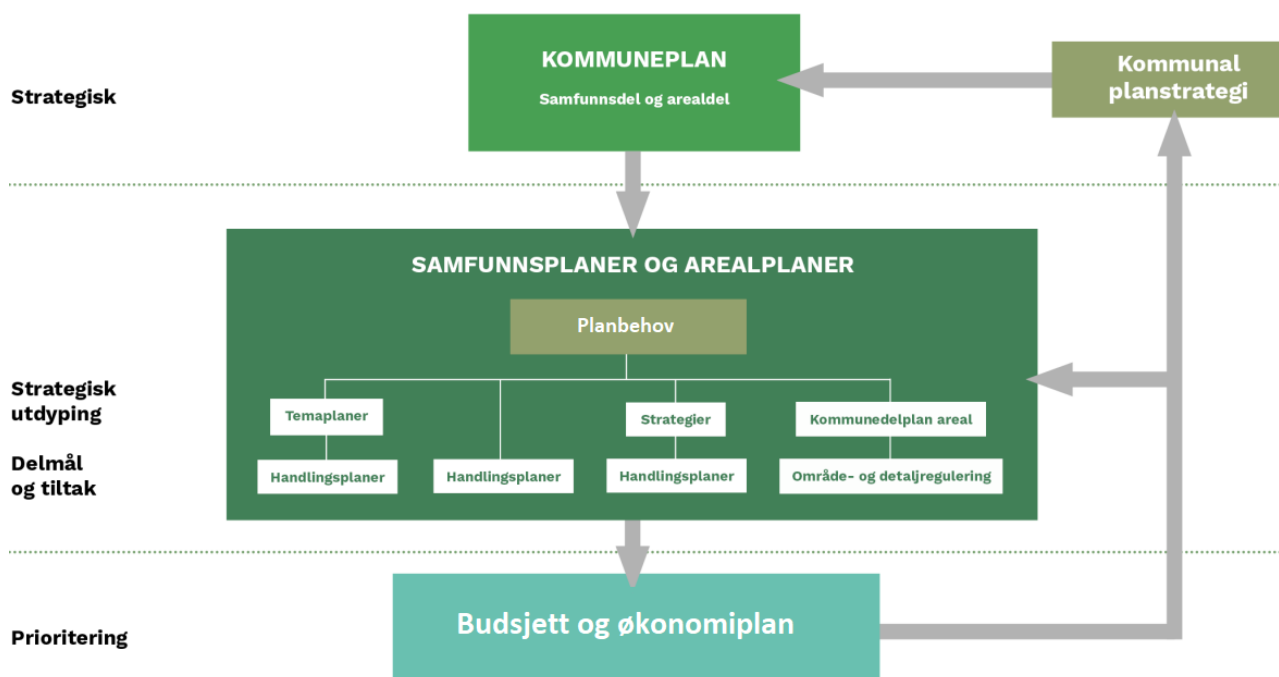
|                                                               |    |
|---------------------------------------------------------------|----|
| Innledning .....                                              | 3  |
| Planhierarkiet .....                                          | 3  |
| Målsettinger .....                                            | 4  |
| Kunnskapsgrunnlag .....                                       | 5  |
| Del 1: Digital kompetanse og digitalisering i skolen .....    | 5  |
| Begrepet digital kompetanse .....                             | 5  |
| Del 2: Kompetanser for en digital medborger .....             | 7  |
| Den digitale medborger .....                                  | 7  |
| Skape og produsere .....                                      | 8  |
| Samhandle og kommunisere .....                                | 8  |
| Kildebruk .....                                               | 9  |
| Digital livsmestring .....                                    | 10 |
| Digital bevissthet .....                                      | 10 |
| Del 3: Tiltak .....                                           | 11 |
| Kompetanseheving .....                                        | 11 |
| Trygg og tilpasset infrastruktur .....                        | 12 |
| Tilnærmet lik digital praksis i skolen .....                  | 13 |
| Skjermbruk i skolen .....                                     | 13 |
| Del 4: Progresjonsplan for elevenes digitale kompetanse ..... | 14 |
| Progresjon etter 2. trinn .....                               | 14 |
| Progresjon etter 4. trinn .....                               | 15 |
| Progresjon etter 7. trinn .....                               | 16 |
| Progresjon etter 10. trinn .....                              | 18 |
| Progresjon for Kvalifiseringstjenesten .....                  | 20 |
| Innledning .....                                              | 20 |
| KI-plakaten .....                                             | 22 |
| Ressurser .....                                               | 23 |
| Avslutning .....                                              | 23 |
| Referanser .....                                              | 24 |

## Innledning

I Grimstad kommunes kommuneplan viser samfunnsdelen til fire hovedsatsingsområder som skal prege alle andre planer. De fire satsingsområdene er «Livsmestring i alle faser», «Næringsutvikling», «Kompetansebyen» og «Grønnere hverdag». Oppsummert skal disse fire områdene sikre tidlig innsats, gode oppvekstsvilkår og livslang læring, gode velferdsordninger, redusere utenforskap, styrke psykisk helse og sikre gode rekreasjonsmuligheter. Miljøvern, bærekraftig næringsliv og næringsaktivitet er også viktige mål.

### Planhierarkiet

Den digitale barnehage- og skolehverdagen er en strategiplan for digital satsing i oppvekstsektoren i Grimstad kommune og skal peke ut retning for digital satsing. Strategiplanen gjelder for 2026-2030. Denne handlingsplanen, Handlingsplan for elevenes digitale kompetanse, utdyper og konkretiserer hvordan skoleeier og skolene skal jobbe for at elevene skal utvikle nødvendig digital kompetanse.



## Målsettinger

Handlingsplan for elevenes digitale kompetanse bygger på og konkretiserer målsetningene i strategiplanen – Den digitale barnehage – og skolehverdagen. Del 1, 2 og 3 er rettet mot skoleeier og skolene, mens progresjonsplanen i del 4 er først og fremst rettet mot elevene og ansatte i skolene.

I formålsparagrafen for skolen står det:

*«Elevane og lærlingane skal utvikle kunnskap, dugleik og holdningar for å kunne meistre liv sine og for å kunne delta i arbeid og fellesskap i samfunnet. Dei skal få utfalde skaparglede, engasjement og utforskartronge».*

Videre står det:

*«Elevane og lærlingane skal lære å tenkje kritisk og handle etisk og miljøbevisst. Dei skal ha medansvar og rett til medverknad»* (Utdanningsdirektoratet, 2025)

Strategiplanen Den digitale barnehage- og skolehverdagen fremhever i både innledningen og i målsettingene at det er viktig å skape en helhetlig og inkluderende tilnærming til digital læring og sikre at alle elever får likeverdige muligheter til å tilegne seg digitale ferdigheter. Planen har også målsetting om at alle elever og barnehagebarn skal ha lik tilgang til digitale ressurser av høy kvalitet. Den digitale infrastrukturen skal være av god kvalitet, trygg, tilpasset og verne elevene mot skadelig innhold på nett.

Strategiplanen Den digitale barnehage- og skolehverdagen beskriver nøkkelutfordringer for å nå målene og viser til ulikheter i skolene i Grimstad når det gjelder digitale visningsflater. Noen skoler har moderne visningsflater, mens andre har utrangert gammelt utstyr. En annen målsetning i strategiplanene er oppdatert utstyr.

Handlingsplan for elevenes digitale kompetanse beskriver i del 3 hvordan skoleeier og skolene kan sørge for at alle pedagoger kan gi elever opplæring på oppdaterte og moderne digitale visningsflater og god infrastruktur. Elevene må få like muligheter i opplæringen.

Den digitale barnehage- og skolehverdagen skriver i kapittel 5.1.5 behovet for økt kompetanse blant lærere både innen ny teknologi som KI og i forhold elevers digitale dømmekraft og digitale livsmestring.

Handlingsplan for elevenes digitale kompetanse beskriver også i del 3 hvordan skoleeier skal gi pedagoger i barnehage og skole økt kompetanse i KI og elevers digitale dømmekraft og livsmestring.

Digitaliseringen av samfunnet krever at eleven kan delta som digitale medborger både i dagens og fremtidens samfunn. De skal også kunne mestre livene sine og lære seg å tenke kritisk og handle etisk. De må derfor utvikle en digital livsmestring og digital bevissthet. Skolene har en avgjørende viktig rolle i å forberede elevene slik at de kan navigere trygt i en digital verden og bidra til å opprettholde vårt demokratiske samfunn.

Handlingsplan for elevenes digitale kompetanse beskriver i del 4 hvordan skolene i Grimstad kommune skal arbeide for å fremme elevens digitale kompetanse og medborgerskap. Det er viktig å ivareta progresjon i tråd med LK 20 og tenke helhetlig i kommunen. Skole-hjemsamarbeid er også viktig for å lykkes med målsettingene for planen.

Foreldrene er skolens viktigste samarbeidspartnere, og må involveres på en positiv og inkluderende måte i arbeidet med digitalisering. Sammen skal skole og hjem bidra til at elevene utvikler digital dømmekraft, kildekritikk, forståelse av kunstig intelligens og trygg digital identitet. Dette samarbeidet er avgjørende for at barn og unge skal lære å opptre ansvarlig og unngå å bli lurt eller utnyttet digitalt.

## Kunnskapsgrunnlag

### Del 1: Digital kompetanse og digitalisering i skolen

I denne delen presenteres begrepet digital kompetanse med den forståelsen av begrepet som ligger til grunn for denne planen. Deretter ser vi på noen momenter om hva vi vet om elevens digitale kompetanse fra forskning og knytter dette til LK20 og Forberedende opplæring for voksne, og gjeldende strategi for digital kompetanse og infrastruktur i barnehage og skole. Dette danner kunnskapsgrunnlaget for planen.

#### Begrepet digital kompetanse

«Forskerne finner at digitaliseringsbegrepet i løpet av de siste tjue årene har blitt stadig mer komplekst og sammensatt» (Udanningsdirektoratet, 2025). Denne handlingsplanen bygger på følgende forståelse av digital kompetanse: Denne handlingsplanen bygger på følgende forståelse av digital kompetanse:

*Digital kompetanse er evnen til å forholde seg til og bruke digitale verktøy og medier på en trygg, kritisk og kreativ måte. Digital kompetanse handler både om*

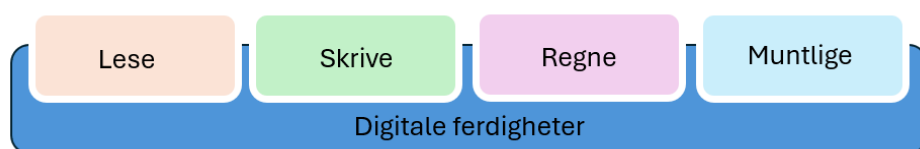
*kunnskaper, ferdigheter og holdninger. Det dreier seg om å kunne utføre praktiske oppgaver, kommunisere, innhente eller behandle informasjon. Digital dømmekraft, slik som personvern, kildekritikk og informasjonssikkerhet, er også en viktig del av den digitale kompetansen (Regjeringen, 2013).*

Digital dømmekraft er en viktig del av den digitale kompetansen og omfatter sosiale, empatiske, etiske, juridiske og teknologiske aspekter. Det handler om å kunne bruke tilgjengelig og fremtidig teknologi eller medier på en trygg måte for seg selv og andre, og ha et bevisst, kritisk og etisk forhold til digital informasjon.

Læreplanverket fremhever digitale ferdigheter som en grunnleggende ferdighet. Den sier at digitale ferdigheter innebærer å kunne innhente og behandle informasjon, være kreativ og nyskapende, kunne kommunisere og samhandle og utøve digital dømmekraft (Udanningsdirektoratet, 2025).

Formålsparagrafen sier at skolen skal legge til rette for at elevene skal utvikle kunnskap, ferdigheter og holdninger for å kunne mestre livene sine og for å kunne delta i arbeid og felleskap i samfunnet. Siden teknologien er i stadig utvikling betyr dette at skolen må gjøre elevene i stand til å beherske en teknologisk ukjent fremtid.

Denne planen bruker begrepet *kompetanse* for å understreke at eleven skal utvikle mer enn bare tekniske ferdigheter. De skal utvikle kunnskap, ferdigheter og holdninger. Samtidig brukes begrepet digitale ferdigheter ved direkte referanser til LK20 fordi ferdigheter er det begrepet som brukes i planverket.



**FIGUR: DE 5 GRUNNLEGGENDE FERDIGHETENE I LK20 OG FORBEREDENDE OPPLÆRING FOR VOKSNE.**

Fremtidens kompetanser blir ofte brukt om de kompetanser som blir ansett som viktige i fremtidens samfunn. Ludvigsenutvalget anbefalte fire kompetanseområder som sentrale i fremtidens skolefag; (1) fagspesifikk kompetanse, (2) å kunne lære, (3) å kunne kommunisere, samhandle og delta og (4) å kunne utforske og skape (Regjeringen, 2015).

Digital kompetanse inngår som en sentral komponent i disse kompetanseområdene og anses som en forutsetning for å kunne delta i læring og utdanning og i arbeids- og samfunnsliv.

## Del 2: Kompetanser for en digital medborger

I denne delen presenteres de ulike kompetanseområdene som den digitale medborger må beherske.

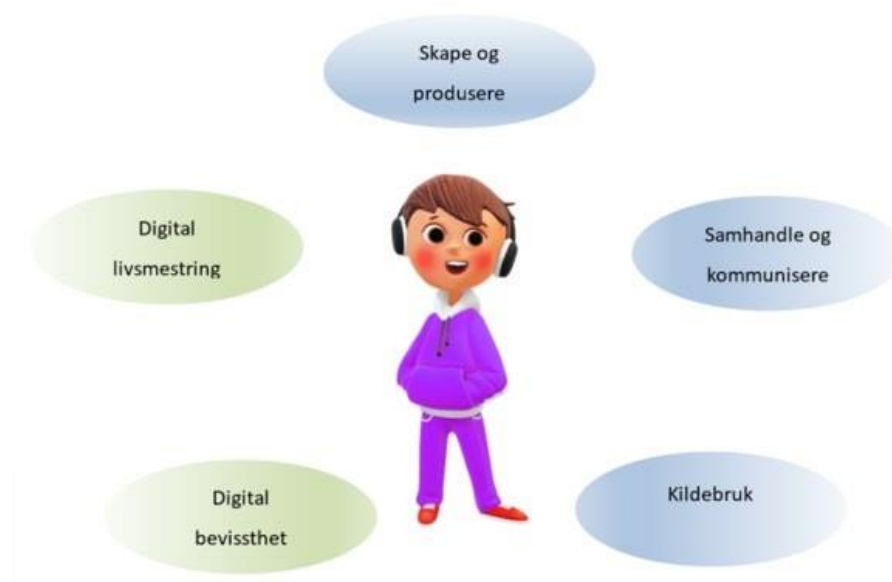
### Den digitale medborger

En digital medborger må ha mange ulike kompetanser for å fungere godt i en digital verden. Denne planen er strukturert inn i fem digitale kompetanseområder som til sammen definerer digitalt medborgerskap: å skape og produsere, samhandle og kommunisere, bruke kilder, være digitalt bevisst og digital livsmestring.

På Utdanningsdirektoratet sine sider kan vi lese at ferdighetsområdene for digitale ferdigheter er; bruke og forstå, kommunisere og samhandle, finne og behandle, produsere og bearbeide og digital dømmekraft (Utdanningsdirektoratet, 2025).

Denne planen bruker fem digitale kompetanseområder som til sammen definerer digitalt medborgerskap. Disse kompetanseområdene er overlappende, eleven må beherske dem og de må utvikles i skolefagene. For eksempel må eleven bruke kompetanser fra «kildebruk» når den under kompetanseområdet «skape og produsere» jobber videre på andre sitt arbeid i bla. musikk og kunst og håndverk, eller bruker referanser og kildehenvisninger i egne tekster. Likeledes må kritisk bevissthet om kilder brukes i kompetanseområdet «digital bevissthet» når den forholder seg til sosiale medier for eksempel om livsstil og kostholdsråd.

Bruken av KI i samfunnet er økende, og teknologien gir oss stadig nye muligheter. Eleven må forholde seg til og lære å bruke KI på en god måte. KI vil inngå i alle kompetanseområdene. Eleven må kunne bruke KI når de skal skape og produsere tekst, bilder, musikk med mer. Eleven må kunne gi nøyaktige beskrivelser og stille gode spørsmål (promte) for å få en meningsfull digital kommunikasjon eller få et best mulig resultat. Dette gjelder når eleven bruker supportsystemer og nettsider for kundestøtte, utøver kritisk kildebruk når de vurderer informasjon fra KI, eller bruker ulike KI løsninger i egen læring. Når eleven viser kompetanse på nye måter ved hjelp av ny teknologi, må dette gjenspeiles i skolens praksis, slik at eleven kan ferdes trygt i digitale omgivelser. KI-kompetanse blir viktig i fremtiden. Elevens digitale forestillingsevne blir derfor viktig for å se muligheter i bruken av ulike teknologi.



FIGUR: DIGITALE KOMPETANSEOMRÅDER.

## Skape og produsere

En digital medborger må ha gode ferdigheter når det kommer til å bruke ulike verktøy for å skape og produsere digitale uttrykk. Dette innebærer å ha kunnskap og erfaring om digitale verktøy, samt å kunne lære seg nye verktøy og teknologier for å løse oppgaver og utfordringer i kjente og ukjente sammenhenger. Det er viktig at den digitale medborgeren er kreativ og eksperimenterer med forskjellige måter å uttrykke seg på gjennom digitale verktøy. Dette for å se nye løsninger på problemer og utfordringer eleven møter på skolen og i samfunnet, en digital forestillingsevne. Eleven må være bevisst på opphavsrett og personvern når den bruker digitale verktøy, kilder og uttrykksmåter for å skape og produsere. Dette er en del av elevens digitale dømmekraft. Eleven må også kunne uttrykke seg kreativt gjennom sammensatte tekster og ulike medier. Digitale verktøy blir viktige i dette arbeidet. I alle fag vil eleven jobbe med kompetanseområdet «skape og produsere».

## Samhandle og kommunisere

For å kunne kommunisere og ytre egne meninger digitalt, må eleven kunne bruke ulike digitale flater, i arbeidsflyt og i formelle- og uformelle sammenhenger. Dette krever kunnskap, ferdigheter og etisk- og moralsk bevissthet.

En digital medborger må kunne samarbeide og kommunisere med andre, mennesker og maskiner, på ulike digitale plattformer. Eleven må kunne jobbe sammen med andre i digitale prosjekter og må

kunne kommunisere på ulike måter, med ulike verktøy og med ulikt formål. Når eleven ønsker å formidle kunnskap og kompetanse i digitale og/eller sosiale medier, er det viktig at eleven tar hensyn til eget og andres personvern i all kommunikasjon.

Ved hjelp av teknologi kan eleven kommunisere på nye måter. Teknologi kan støtte kommunikasjonen slik at eleven både kan formidle egne meninger, men også få støtte til å forstå hva andre uttrykker. Det er viktig at eleven behersker de støttefunksjoner som er tilgjengelige og lærer å bruke disse på en effektiv måte. Dette gir flere elever mulighet til å delta aktivt på skolen og oppleve seg som inkludert i felleskapet. Eleven må få opplæring i å kommunisere på en trygg måte og følger sosiale normer og forventninger. Eleven må bruke digital dømmekraft for å ta bevisste valg om hvordan den ønsker å påvirke andre og hvordan den ønsker å kommunisere sin digitale identitet.

Eleven skal lære å samarbeide og kommunisere digitalt i fag som matematikk, engelsk, samfunnsfag, kunst og håndverk og mat og helse. I disse fagene skal eleven formidle kunnskap og kompetanse digitalt, både gjennom egne undersøkelser og ved hjelp av ulike digitale verktøy.

## Kildebruk

En digital medborger må kunne bruke og finne informasjon fra ulike kilder og ressurser. En konsekvens av digitaliseringen er at informasjons- og mediebildet har endret seg. Redaktørstyrte medier erstattes gradvis av private ytringer med ulike agendaer. Dette fører til økt informasjonsflyt fra ulike kilder, og det er derfor viktig at eleven får en kritisk holdning til informasjon og forstår hvordan digital informasjonsflyt fungerer. Eleven må også kunne gjennomskue falske nyheter, manipulasjon og andre former for digital påvirkning. KI og ulike algoritmer kan utfordre demokratiske prinsipper ved manipulasjon og tilpassede nyheter og "deep fakes".

Det er viktig at eleven kan vurdere kildenes troverdighet, autenticitet, relevans og sikkerhet når den søker etter informasjon. Eleven må samarbeide med andre elever og lærere for å utvikle søkeferdigheter, prompting og kritisk tenkning når det gjelder bruk av digitale kilder og ressurser. En digital medborger må kunne referere korrekt til kilder og ressurser og vise hvor informasjonen kommer fra. Det er viktig å utvikle holdninger om digital etikk og arbeide innenfor gjeldende lover og regler.

Eleven vil jobbe med digitale kilder i flere fag, inkludert norsk, engelsk, samfunnsfag, naturfag, musikk, kunst og håndverk og mat og helse. Her vil eleven lære å søke på internett og i databaser, evaluere og velge relevante kilder for å bruke disse i skapende arbeid og som informasjonskilder.

## Digital livsmestring

En digital medborger er en person som behersker det digitale samfunnet. Det er viktig å kunne bruke digitale verktøy for å være inkludert i samfunnet. Med digitaliseringen blir ulike digitale løsninger stadig viktigere for å forbedre, forenkle og effektivisere samfunnet. Digital livsmestring handler også om å kunne bruke digitale løsninger som nettbank, netthandel, KI-verktøy og bestilling av tjenester. En digital medborger må kunne lære seg nye digitale løsninger og ha en forståelse for hvordan de fungerer.

Digital livsmestring handler om å ha kontroll over sin digitale identitet. Med digital identitet mener vi hvem eleven er på nett og hvordan den formes av elevens digitale avtrykk. Identiteten utvikles gjennom bilder, ytringer, «likes» og andre digitale spor. Alle personopplysninger som samles, gir et uttrykk for elevens digitale identitet. Mobbing og krenkelser kan forekomme på digitale flater. Det er derfor viktig at eleven utvikler bevissthet rundt egen digital identitet og sikkerhet, og hvordan disse påvirkes av andre.

Eleven må ha kunnskap og holdninger til personvern, informasjonssikkerhet og å ha god oppførsel på nettet. I arbeidet med digital identitet og personvern må eleven utvise digital dømmekraft. Dette må arbeides med og trenes i skolen. Eleven må utvikle dette som individ og som kollektiv gruppe.

Ved en økt tilgjengelighet av informasjon og meninger er det viktig å utvikle uenighetskompetanse. Dette for å kunne møte andres meninger på en konstruktiv måte å tåle uenighet. Eleven må bli bevisste egne verdier og holdninger, og hvordan den kan håndtere ekstremisme og krenkende adferd på digitale flater.

Eleven jobber med digital livsmestring i ulike fag, som norsk, matematikk, engelsk, samfunnsfag, KRLE, musikk, kunst og håndverk og kroppsøving. Eleven lærer å ta ansvar for sin digitale identitet og å forholde seg til ulike digitale tekster. Eleven trenes også i å omgås mennesker på nett og å ta gode etiske valg, samtidig som de ivaretar eget og andres personvern.

## Digital bevissthet

En digital medborger må ha et bevisst forhold til hvordan digital teknologi påvirker oss. Digital bevissthet handler om å være bevisst på hvilke digitale verktøy vi bruker og hvordan vi bruker dem i vårt sosiale liv og i vår læring. En digital medborger bruker kritisk tenkning når det gjelder digital teknologi og etisk utfordringer. Det er viktig at eleven kjenner til etiske utfordringer og bias i bruk av KI. Eleven bryr seg om andre mennesker og ønsker å inkludere alle i samfunnet. Det betyr også at eleven forstår hvordan de kan påvirke andre og bli påvirket selv.

En digital medborger har kunnskap om samfunnet rundt oss og hvordan teknologi påvirker livene våre. Den forstår også hvordan algoritmer fungerer og påvirker samfunnet, og hvordan ulike aktører kan påvirke oss. Eleven må forstå etiske utfordringer som følger med digital påvirkning, og trene på å ta gode beslutninger. Eleven må ha kjennskap til hvordan algoritmer styrer automatiserte valg i hverdagen på mange ulike arenaer. Det er viktig at eleven forstår hvordan algoritmer påvirker internett-søk og hvordan dette påvirker hva den blir eksponert for i sosiale medier. Eleven må være bevisst på hvordan en slik informasjonsflyt kan skape digitale ekkokamre og klikkbobler.

Eleven må forstå hvordan ulike kommersielle aktører ønsker at elever skal benytte seg av deres produkter, benytter algoritmer og bygger systemer for å skape en avhengighet. Eleven må bli bevisst sin bruk av ulike digital underholdning. Den må trenes i selvregulering og digitalt måtehold i møte med ulike former for underholdning, sosiale medier og annen bruk av teknologi. Skolens samfunnsansvar innebærer at eleven må utvikle digital bevissthet både på individuelt nivå og som en del av et kollektiv. Skolen spiller en viktig rolle i å lære eleven om digital bevissthet gjennom fag som samfunnsfag og KRLE, der eleven lærer om informasjonssikkerhet, kritisk bruk av kilder og etisk refleksjon i bruk av digitale ressurser. Gjennom å jobbe med disse temaene utvikler eleven sin digitale bevissthet.

## **Del 3: Tiltak**

### **Kompetanseheving.**

Det er viktig å sikre at elever får god opplæring. Digital teknologi utvikles i stor fart og stadige endringer skjer. Å sikre at ansatte har riktig kompetanse er en forutsetning for å lykkes. Strategiplanen "Elevenes digitale barnehage- og skolehverdag" har overordnede mål som digital dømmekraft og KI i skole, samt kompetanseheving av ansatte.

#### KI i skolen

Satsingen "KI i skolen" mellom Universitetet i Agder (UiA) og Østre-Agder-samarbeidet er et regionalt initiativ for å styrke kompetansen innen kunstig intelligens (KI) blant både lærere og skoleledere.

Opplæringsløpet er delt i to spor, et lederspor og et lærerspor. En forutsetning for at en skole skal kunne delta på lærersporet, er at skolens ledere delta på ledersporet. Skolene i Grimstad er oppfordret til å delta.

Oppstart for ledersporet er høsten 2025. Ledersporet retter seg mot skoleledere og setter søkelys på strategisk og organisatorisk implementering av KI i skolen. Målet er å skape kollektiv skolebasert kompetanseheving, der hele skolen – inkludert ledelsen – deltar i utviklingsprosessen.

Lærersporet har mål om å utvikle lærernes profesjonsfaglige digitale kompetanse (PfDK) med særlig vekt på KI.

### Digital dømmekraft.

Kompetanseportalen til Utdanningsdirektoratet (Udir) har som mål å støtte barnehager, skoler, PP-tjenesten, lærebedrifter og prøvenemnder i arbeidet med kompetanseutvikling. Den tilbyr åpne og tilgjengelige kompetansepakker som kan brukes fleksibelt og lokalt tilpasset.

Digital dømmekraft er en av kompetansepakkene i Kompetanseportalen. Pakken er laget for å støtte lærere, skoleledere og skoleeiere i å gjøre arbeidet med digital dømmekraft til en systematisk og naturlig del av opplæringen. Den er rettet mot profesjonsfellesskapet.

Kompetansepakken setter søkelys på hvordan digital dømmekraft kan knyttes til læreplanverket og praktisk undervisning, samt hvordan den henger sammen med utviklingen innen kunstig intelligens. Skolene må selv gjennomføre denne kompetansepakken innen utgangen av 2. kvartal 2027. Virksomhetsleder kjenner kompetansene i sitt personale og må selv vurdere tidsbruken. Det er viktig at skolens ansatte har nok kompetanse til å nå målene i strategiplanen.

### Trygg og tilpasset infrastruktur.

Den digitale infrastrukturen er viktig for å kunne nå målene i strategiplanen "Elevenes digitale barnehage- og skolehverdag". Strategiplanen har satt målene «Oppdatert og riktig utstyr tilpasset alderstrinn og nivå» og «Trygg og tilpasset infrastruktur». Noen skoler har dårlig kapasitet og dekning. Andre skoler sliter med utrangert AV-utstyr.

### Linjekapasitet og wifi-dekning.

Skoleeier skal i løpet av høsten 2025 kartlegge problemområdene for wifi-dekning og linjekapasitet for skolene i Grimstad. Kartleggingen gjøres ved å innhente informasjon fra IKT-Agder og ha samtaler med skolene om opplevde utfordringer. I løpet av 1.kvartal 2026 skal skoleeier samle informasjonen i en oversikt og lage en fremdriftsplan for å rette opp utfordringene skolene opplever med linjekapasitet og wifi-dekning. Skoleeier og virksomhetsleder på den enkelte skole skal samarbeide med IKT-Agder om hva som må gjøres. IKT-Agder har det faglige ansvaret for linjekapasitet og wifi-dekning. Alle skolene i Grimstad skal ha tilfredsstillende linjekapasitet og wifi-dekning innen utgangen av 2. kvartal i 2027.

### AV-utstyr og digitale visningsflater.

Skolen i Norge er blitt mer og mer digitalisert i takt med den øvrige teknologiske utviklingen. Slik er det også med skolene i Grimstad. For å utføre en best mulig opplæring i teknologirike klasserom, kreves det digitale visningsflater som både lærere og elever kan bruke for å lære.

Skolene i Grimstad bruker digitale plattformer som Skolestudio og Campus Inkrement, i tillegg til Office-programmer, digital LMS og utvalgte apper/ programmer. Flere skoler i Grimstad er også blitt sertifiserte Dysleksivennlige skoler. Dette betyr at skolene i mest mulig grad bør bruke skrift fra tastatur.

De digitale visningsflatene i Grimstadskolen er av ulik kvalitet. Noen har oppdaterte digitale visningsflater, mens andre har eldre utstyr av dårlig kvalitet. Skoleeier skal i løpet av 4. kvartal 2025 få en oversikt over kvaliteten på de digitale visningsflatene på de enkelte skolene.

I løpet av 1. kvartal av 2026 skal skoleeier lage en plan for utskifting. Virksomhetsleder har ansvar for å vurdere hvilke visningsflater som må byttes og videre bytte disse ut i tråd med planen for utskifting. Skolene må forholde seg til de avtaler skoleeier har inngått med leverandør. Alle skolene i Grimstad skal ha tilfredsstillende kvalitet på digitale visningsflater og Av-utstyr innen utgangen av 2. kvartal i 2027.

### Beskyttelse mot skadelig innhold på nett.

Samstyringsutvalget oppvekst og utdanning i IKT-Agder samarbeidet har satt ned tjenestegruppe som skal se på hva som må gjøres for å kunne verne elever mot skadelig innhold på nett enda bedre enn i dag. Dette er et pågående arbeid.

Når det gjelder nettbrett brukt i Grimstadskolen, er disse sikret med VPN, hvilket betyr at all internett-trafikk, uansett hvilket nettverk eleven benytter, rutes gjennom IKT-Agder sin brannmur. Denne er sikret med Palo Alto sitt dynamiske filter. Ingen nettbrett i Grimstadskolen har tilgang til Youtube, verken som app eller via nettleser.

Tilnærmet lik digital praksis i skolen.

### Progresjonsplan

Elevene i Grimstadskolen skal få et likt opplæringstilbud. Strategiplanen "Den digitale barnehage- og skolehverdag" lister opp mål som skal sikre dette. Infrastruktur, digitale visningsflater og kompetanseheving er en forutsetning for å nå målene. Tilnærmet lik digital praksis er også et av målene. Denne handlingsplanen konkretiserer dette. Progresjonsplanen i del 4 skal sikre at elever i Grimstadskolen lærer de samme digitale kompetansene. Del 1 og del 2 skal gi et felles kunnskapsgrunnlag til å jobbe med progresjonsplanen for elevenes digitale kompetanse i del 4.

Skjermbruk i skolen.

Den digitale barnehage- og skolehverdagen beskriver nøkkelutfordringer knyttet til mål og strategier i samfunnsdelen. En av nøkkelutfordringene er skjermtid i skolen. Skolene har i samarbeid mer foresatte et ansvar for at barnet har en balansert og aldersadekvat skjermtid. I tillegg har Grimstad kommune nedsatt en arbeidsgruppe som skal vurdere bruken av nettbrett som arbeidsverktøy i grunnskolens lavere trinn (1.–4. trinn). Arbeidsgruppen skal ha særlig fokus på skjermbruk i tidlig skolealder. Gruppen skal undersøke hvordan teknologien brukes i dag, hvilke pedagogiske gevinster og utfordringer som finnes, og hvordan bruken kan tilpasses elevenes utviklingsnivå og behov.

Arbeidsgruppens målsettinger er at bruken skal være pedagogisk begrunnet, aldersadekvat og i tråd med nasjonale og internasjonale anbefalinger for skjermbruk. Arbeidsgruppen skal også utarbeide konkrete retningslinjer for god praksis, slik at digitale verktøy støtter – men ikke styrer – læringsarbeidet og bidrar til en balansert digital oppvekst. Den skal også identifisere behov for kompetanseheving blant lærere og støttepersonell.

Arbeidsgruppens rapport skal være ferdig innen utgangen av 2025.

## Del 4: Progresjonsplan for elevenes digitale kompetanse

Progresjonsplanen er utarbeidet i tråd med kompetansemålene for å sikre en naturlig utvikling av de fem kompetanseområdene gjennom hele grunnskoleløpet. Planen bygger på kompetansemålene hvor det digitale er klart og tydelig formulert. De fleste punktene i progresjonsplanen er ikke direkte knyttet til ordlyden i kompetansemålene, fordi man skal kunne jobbe med ferdighetene på tvers av fag. Noen steder vil man likevel kunne kjenne ordlyden fra kompetansemålene.

Faglærerne kjenner faget sitt best, og de må sikre kompetansemålene i de enkelte fagene.

Progresjonsplanen er ment som en støtte til lærerne for å utvikle elevens digitale kompetanse i, på tvers og uavhengig av fag. Planen er utarbeidet med mål etter 2., 4., 7. og 10. trinn for å sikre en progresjon i tråd med LK20. I progresjonsplanen kan lærerne finne forslag til digitale ressurser som kan benyttes i arbeidet for å nå målene for opplæringen etter 2., 4., 7. og 10. trinn.

Langemyr skole og ressurscenter er et faglig knutepunkt innen spesialundervisning i Aust-Agder. Skolen gir et grunnskoletilbud der undervisningen er tilpasset den enkelte elev. Handlingsplan for elevenes digitale kompetanse har ikke en egen progresjon for Langemyr. Skolen må selv vurdere hvilke mål i progresjonsplanen som er mulig å nå.

Handlingsplan for elevenes digitale kompetanse har en egen progresjon som gjelder Forberedende opplæring for voksne og gjelder spesielt for Kvalifiseringstjenesten.

### Progresjon etter 2. trinn

| Elevens digitale kompetanse | Mål for opplæringen                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | Digitale ressurser                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|-----------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Skape og produsere          | <ul style="list-style-type: none"><li>• Skape et produkt som kombinerer bilde og tekst</li><li>• Skape fortellinger ved hjelp av digitale verktøy</li><li>• Skrive setninger og enkle tekster med tastatur og lyd støtte</li><li>• Lytte til og samtale om autentiske språkmodeller</li><li>• Ta bilde og video</li><li>• Lagre og enkel redigering av bilde</li><li>• Produsere et bilde ved hjelp av tegning på en digital app</li><li>• Enkle søk på internett</li><li>• Leke med musikkens grunnelementer og lage en enkel musikalsk komposisjon</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>• Showbie</li><li>• Bookcreator</li><li>• Clips</li><li>• Garageband</li><li>• Sketches school</li><li>• Minecraft Education</li><li>• Lego Education</li><li>• Apper fra Matemagisk</li><li>• GraphoGame</li><li>• iMal</li><li>• Aski Raski</li><li>• IntoWords</li></ul> |

|                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                          |
|--------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Samhandle og kommunisere | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dele digitalt arbeid med lærer</li> <li>• Finne digitalt arbeid fra lærer</li> <li>• Vise enkle digitale presentasjoner</li> <li>• Leke i digitale læringsspill sammen med andre</li> </ul>                                                                                                                                                          | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Showbie</li> <li>• Book Creator</li> <li>• Minecraft Education</li> <li>• Teams</li> </ul>                                                      |
| Kildebruk                | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Spørre om lov før du tar bilde eller video av medelev eller andre</li> <li>• Referere muntlig til kilder ved søk (si hvor bildet er hentet fra)</li> <li>• Samtale om opphavsrett</li> </ul>                                                                                                                                                         | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nettleser</li> </ul>                                                                                                                            |
| Digital livsmestring     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Huske eget brukernavn og passord</li> <li>• Logge inn og bruke digitale læremidler</li> <li>• Gjennomføre enkle søk i søkeprogram</li> <li>• Skrolle</li> <li>• Lese enkle digitale tekster</li> <li>• Behandle enheten på en trygg og god måte (Nettbrett-regler)</li> <li>• Finne fram på nettbrett (finne riktig app, dokument, lekse)</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Showbie</li> <li>• Teams</li> <li>• Digitale læremidler</li> <li>• Nettleser</li> <li>• Kunne regler for bruk av nettbrett på skolen</li> </ul> |
| Digital bevissthet       | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Samtale om hva vi bruker nettbrett til på skolen og hjemme</li> <li>• Bli kjent med å bruke ulike digitale verktøy for læring</li> </ul>                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                          |

### Progresjon etter 4. trinn

| Elevens digitale kompetanse | Mål for opplæringen                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | Digitale ressurser                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|-----------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Skape og produsere          | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lese inn setninger og tekster</li> <li>• Skrive tekster med tastatur</li> <li>• Utforske, lage og presentere faglig innhold ved bruk av ulike digitale ressurser</li> <li>• Kombinere ulike uttrykksformer i sammensatte tekster</li> <li>• Navne dokumenter og bøker, som du senere kan finne tilbake til</li> <li>• Gjøre funksjonelle søk</li> <li>• Redigere tekst og bilder</li> <li>• Eksperimentere med rytmer, melodier og andre grunnelementer, og sette sammen mønstre til komposisjoner</li> <li>• Bruke digitale ressurser til å utforske språket og utøve med andre</li> <li>• Enkel programmering ved bruk av variabler, vilkår og løkker</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Clips</li> <li>• iMovie</li> <li>• Book Creator</li> <li>• Sketches School</li> <li>• Word</li> <li>• PowerPoint</li> <li>• Garageband</li> <li>• Nettleser (Safari)</li> <li>• Salaby</li> <li>• Minecraft EDU</li> <li>• Matemagisk-apper</li> <li>• iMal</li> <li>• Aski Raski</li> <li>• IntoWords</li> <li>• Lingdys</li> <li>• Lingdys Lesevenn</li> <li>• Scratch</li> </ul> |

|                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                       |
|--------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Samhandle og kommunisere | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dele digitalt arbeid med medelever og lærer</li> <li>• Presentere digitalt</li> <li>• Samtale om og øve på hvordan man kommuniserer på chatter, meldinger og sosiale medier (kritisk tenking).</li> <li>• Delta i en digital samtale med lærer inkludert</li> <li>• Samarbeide i digitale læringsspill</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                          | <ul style="list-style-type: none"> <li>• AirDrop</li> <li>• PowerPoint</li> <li>• Clips</li> <li>• Minecraft EDU</li> </ul>                                                                                                           |
| Kildebruk                | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Søke etter informasjon i ulike kilder og vurdere hvor nyttig informasjonen er</li> <li>• Samtale om regler og normer for opphavsrett</li> <li>• Samtale om deling og beskyttelse av informasjon</li> <li>• Bruke bilder med Creative Commons-lisens</li> <li>• Bruke nettsteder med lovlig bilder</li> <li>• Referere muntlig til kilder ved søk (si hvor bildet er hentet fra)</li> </ul>                                                                                                                                                                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nettleser (Safari)</li> <li>• Brukesrettigheter (Google)</li> <li>• Dubestemmer.no</li> <li>• Delrett.no</li> <li>• Pixabay.com</li> <li>• StockSnap.io</li> </ul>                           |
| Digital livsmestring     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Samtale om regler og normer for personvern, deling og beskyttelse av informasjon og om hva det vil si å bruke dømmekraft i digital samhandling</li> <li>• Samtale om digital livsmestring i sosiale medier</li> <li>• Samtale om aldersgrenser</li> <li>• Samtale om og øver på god oppførsel på nett</li> <li>• Lese digitale sammensatte tekster</li> <li>• Bruke tale til tekst på nettbrett (dikterfunksjonen) ved behov</li> <li>• Kjenne til «Les opp»-funksjonen i apper og nettleser.</li> <li>• Kjenne til Engasjerende leser i Office</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nettleser (Safari)</li> <li>• Teams (chat)</li> <li>• Lingdys</li> <li>• Lingdys Lesevenn</li> <li>• Tibi</li> <li>• IntoWords</li> <li>• Kunne regler for bruk av iPad på skolen</li> </ul> |
| Digital bevissthet       | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Samtale om hva det vil si å bruke dømmekraft i digital samhandling</li> <li>• Bruke ulike digitale verktøy for læring</li> <li>• Samtale om hva sosiale medier er, og hva disse kan brukes til</li> <li>• Samtale om hva og hvor mye vi bruker digitale enheter på skolen og hjemme</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                                                                       |

### Progresjon etter 7. trinn

| Elevers digitale kompetanse | Mål for opplæringen                                                                                                                                               | Digitale ressurser                                                                                |
|-----------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Skape og produsere          | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentere faglige emner muntlig med digitale ressurser</li> <li>• Skrive tekst med flyt på eksternt tastatur</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Word</li> <li>• Lexin</li> <li>• Ordbokene.no</li> </ul> |

|                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|---------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utforske og beskrive samspill mellom skrift, bilder og andre uttrykksformer og lage sammensatte tekster</li> <li>• Strukturert mappesystem (mappestruktur): lage egne</li> <li>• Navn, lagre filer, finne tilbake til filer</li> <li>• Laste opp/ned dokument</li> <li>• Bruke oversetterprogram og ordbøker på nett på en funksjonell måte</li> <li>• Lage og redigere film og podcast</li> <li>• Lage og programmere algoritmer med bruk av variabler, vilkår, funksjoner og løkker, også i praktiske situasjoner</li> <li>• Lage og programmere teknologiske systemer, og bruke programmering til å utforske data i tabeller og datasett</li> <li>• Lage og vurdere budsjett og regnskap ved å bruke regneark</li> <li>• Skape, øve inn og bearbeide musikk ved hjelp av teknologi og digitale verktøy</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Clips</li> <li>• iMovie</li> <li>• Stop Motion</li> <li>• Book Creator</li> <li>• OneDrive</li> <li>• Word</li> <li>• Excel</li> <li>• Garageband</li> <li>• Micro:bit</li> <li>• LEGO Education</li> <li>• Teams</li> <li>• Lingdys</li> <li>• Lingdys Lesevenn</li> <li>• IntoWords</li> </ul> |
| <b>Samhandle og kommunisere</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bearbeide egne tekster ut ifra tilbakemeldinger</li> <li>• Presentere data i tabeller og diagram</li> <li>• Presentere faglige emner</li> <li>• Samskrive i dokumenter med andre elever</li> <li>• Delta i en faglig, digital samtale med lærere inkludert</li> <li>• Dele dokument</li> <li>• Prøve ut ulike måter å promte i en chatbot</li> <li>• Ha en digital samtale med en chatbot</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Microsoft 365</li> <li>• PowerPoint</li> <li>• Showbie</li> <li>• Teams</li> <li>• (Samtavla)</li> <li>• Ki.us.agderskolen</li> </ul>                                                                                                                                                            |
| <b>Kildebruk</b>                | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vurdere om kilden er troverdig, objektiv, nøyaktig og egnet (TONE)</li> <li>• Sammenligne og vurdere kilder</li> <li>• Kildehenvisning i egne oppgaver</li> <li>• Forholde seg til opphavsrett på musikk og bilder (lov/ ikke lov å bruke)</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nettleser (Safari)</li> <li>• Faktisk.no</li> <li>• Delrett.no</li> <li>• Dubestemmer.no</li> <li>• Pixabay.com</li> <li>• StockSnap.io</li> </ul>                                                                                                                                               |
| <b>Digital livsmestring</b>     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kjenne til regler og normer for personvern, deling og beskyttelse av informasjon og bruke dømmekraft i digital samhandling</li> <li>• Lage et sterkt passord</li> <li>• Reflektere over og diskutere lover, regler og normer for oppførsel på nett, samt være klar over at mobbing og krenkelser forekommer på digitale flater</li> <li>• Utrykke egen mening om holdninger knyttet til sosiale medier og aldersgrenser</li> <li>• Være nysgjerrig og prøve ut ulike digitale verktøy og digitale løsninger, også ulike chatboter.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                        | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reddbarna.no/skole/</li> <li>• Dubestemmer.no</li> <li>• Office 365</li> <li>• Lingdys</li> <li>• Lingdys Lesevenn</li> <li>• Tibi</li> <li>• Kunne regler for bruk av iPad på skolen</li> </ul>                                                                                                 |

|                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                                                                         |
|---------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                           | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bruke digitale verktøy og utstyr hensiktsmessig i hverdagen, for eksempel til å planlegge en reise eller et måltid</li> <li>• Bruke <i>les opp</i>-funksjonen i apper og <i>engasjerende leser</i> i Office for å for eksempel kunne lytte til egne tekster</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                                                                         |
| <b>Digital bevissthet</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Forklare hva en algoritme er</li> <li>• Samtale om hvordan digitale medier påvirker</li> <li>• Samtale om digitale spor og oppførsel på nett</li> <li>• Diskutere hensiktsmessig bruk av sosiale medier og underholdning på nett</li> <li>• Samtale om hvordan du kan påvirke andre og bli påvirket selv</li> <li>• Velge og bruke egnet digitale verktøy for læring</li> <li>• Diskutere og reflektere over hva vi bruker digitale enheter til på skolen og hjemme</li> <li>• Reflektere over egen skjermbruk</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lingdys</li> <li>• Lingdys Lesevenn</li> <li>• Tibi</li> </ul> |

## Progresjon etter 10. trinn

| <b>Elevens digitale kompetanse</b> | <b>Mål for opplæringen</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | <b>Digitale ressurser</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Skape og produsere</b>          | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Produsere og redigere tekster, samt følge gitte formkrav som skriftstørrelse, linjeavstand, skrifttype og topp- og bunntekst</li> <li>• Bruke bildeverktøy i sammensatte tekster slik som beskjerping, rotering og tekstbryting</li> <li>• Produsere og redigere muntlige og sammensatte tekster</li> <li>• Bruke digitale verktøy i skapende prosesser som for eksempel å skape tredimensjonale figurer og eksperimentering med lyd</li> <li>• Utforske matematiske egenskaper og sammenhenger ved å bruke programmering, for eksempel funksjoner</li> <li>• Bruke programmering til å utforske og forstå teknologiske systemer med en sender og en mottaker, samt simulere utfall</li> <li>• Lagre filer, tekst, bilder som er lett å finne tilbake til</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Excel</li> <li>• Scratch.mit.edu</li> <li>• Python</li> <li>• Micro:bit</li> <li>• LEGO EDU</li> <li>• GeoGebra</li> <li>• Word</li> <li>• PowerPoint</li> <li>• Lingdys</li> <li>• IntoWords</li> <li>• Gimp</li> <li>• Minecraft EDU</li> <li>• Audacity</li> <li>• Office 365</li> </ul> |

|                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|---------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Samhandle og kommunisere</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bruke samskrivings-verktøy</li> <li>• Velge og bruke passende presentasjonsverktøy for å kommunisere om faglige emner og aktuelle tema</li> <li>• Lage, gjennomføre og presentere egne digitale undersøkelser</li> <li>• Utforske ulike plattformer for digital samhandling, i forum med og uten ansvarlig redaksjon</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Word</li> <li>• PowerPoint</li> <li>• Gimp</li> <li>• Audacity</li> <li>• Forms</li> <li>• Samtavla</li> <li>• GeoGebra</li> <li>• Teams</li> <li>• ClipChamp</li> </ul>                                                                                  |
| <b>Kildebruk</b>                | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Søke og finne relevante kilder og avgjøre om disse er gode og pålitelige samt gjøre rede for valg av kilde</li> <li>• Sammenligne kilder og vurdere kritisk</li> <li>• Oppgi kilder etterrettelig</li> <li>• Bruke digitale verktøy til å fremme forskjellige synspunkt og vite hvordan data kan være manipulert, samt drøfte hvor gyldige og relevante funnene er</li> <li>• Forklare opphavsrett, åndsverkloven, plagiat og personvern</li> <li>• Kjenne til «Vær-varsom»-plakaten og «Tekstreklame»-plakaten</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nettleser</li> <li>• Dubestemmer.no</li> <li>• Delrett.no</li> <li>• Faktisk.no</li> </ul>                                                                                                                                                                |
| <b>Digital livsmestring</b>     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bruke ulike støttefunksjoner i et program for å bearbeide innhold/tekst slik som søkefunksjon, stavekontroll, snarveier på tastaturet og <i>engasjerende lesere</i></li> <li>• Velge ut og bruke ulike verktøy og digitale løsninger hensiktsmessig for ulike formål herunder jobbsøknad og e-post</li> <li>• Være nysgjerrig og i stand til å utvikle egen digitale kompetanse videre</li> <li>• Forstå og anvende ulike typer kart og digitale verktøy til å orientere seg i kjente og ukjente omgivelser</li> <li>• Ha kunnskap om og kunne bruke ulike digitale verktøy, for å kunne velge mellom disse for å presentere emner</li> <li>• Være bevisst egen digital identitet og ha kunnskap om hvordan egen aktivitet kan påvirke selvilde og egne grenser</li> <li>• Kjennskap til sentrale lover, regler og normer for oppførsel på nett, og kjenne til hvilke konsekvenser brudd på disse kan føre til</li> <li>• Inneha strategier for best mulig å håndtere påvirkning, uønskede hendelser og mobbing i sosiale medier</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kunne regler for bruk av Pc på skolen</li> <li>• Lingdys</li> <li>• IntoWords</li> <li>• Office 365</li> <li>• Teams</li> <li>• Lexin</li> <li>• Ki.us.agderskolen.no</li> <li>• Dubestemmer.no</li> <li>• Google maps</li> <li>• Google Earth</li> </ul> |
| <b>Digital bevissthet</b>       | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utforske hvordan algoritmer kan skapes, testes og forbedres, og være</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Internett</li> <li>• Film</li> <li>• TV</li> </ul>                                                                                                                                                                                                        |

|  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                                                                                          |
|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | bevisst på hvordan algoritmer kan være manipulert og styrende <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifisere og reflektere over hvordan appropriasjon brukes i medier og populærkultur</li> <li>• Utforske og drøfte hvordan digitale medier påvirker og kan brukes til å påvirke</li> <li>• Reflektere over hvordan ulike fora på nett (med og uten ansvarlig redaksjon) påvirker samfunnsdebatten</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sosiale medier</li> <li>• Dele=Delta</li> </ul> |
|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|

## Progresjon for Kvalifiseringstjenesten

### Innledning.

Kvalifiseringstjenesten jobber etter Læreplan for grunnmodulen – forberedende opplæring for voksne (FOV). Grunnmodulen skal legge et grunnlag for livslang læring og samfunnsdeltakelse i et skriftbasert og digitalisert samfunn. Integreringsloven har som formål å integrere utlendinger i det norske samfunnet og sørge for at innvandrere ikke faller utenfor det norske yrkes- og samfunnslivet. I et stadig mer digitalisert samfunn, må derfor deltakerne lære seg funksjonelle grunnleggende ferdigheter, inkludert digitale ferdigheter. Disse skal være relevant for deres livssituasjon og framtidsplaner og motvirke digitalt utenforskap.

Noen av deltakerne er foresatte til barn i skolen. En del av den digitale opplæringen for disse deltakerne er å kunne bruke de digitale løsningene som skolene i Grimstad bruker mot foresatte. Videre skal deltakerne lære å bruke digital teknologi i kommunikasjon, læring og problemløsning i og utenfor opplæringen. De grunnleggende ferdighetene i LK20 gjelder også for FOV.

Digital livsmestring og digital bevissthet er viktige emner i Handlingsplan for elevens digitale kompetanse. Disse er også viktige for deltakerne på Kvalifiseringstjenesten, som må vurdere nyttige og relevante læringsmål og hente disse fra de andre progresjonene.

Underveisvurdering skal bidra til at deltakerne bruker sine kompetanser, erfaringer og språklige ressurser til å utforske og prøve seg fram i videre læring, inkludert digitale ferdigheter.

Digital kompetanse er integrert i grunnmodulen både som eksplisitte mål og som en naturlig del av lese-, skrive- og læringsstrategier. Det forventes at deltakerne lærer å bruke digitale verktøy og ressurser for kommunikasjon, læring og samfunnsdeltakelse. Digitale ferdigheter skal styrke deltakernes autonomi og medborgerskap.

| Deltakernes digitale kompetanse | Mål for opplæringen                                                                                                                                                                                                                                                                    | Digitale ressurser                                                              |
|---------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------|
| Eksplisitte mål fra FOV         | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Skrive navn, adresse og telefonnummer i et skjema.</li> <li>• Lese symboler, visuell informasjon og bilder for å kunne orientere seg i opplæringen, hverdagen og lokalsamfunnet.</li> <li>• Følge enkle illustrerte instruksjoner.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Office 365</li> <li>• Teams</li> </ul> |

|                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                 |
|---------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>Lage enkle sammensatte tekster med ord, enkle setninger og bilder om selvvalgte temaer fra nærmiljøet.</li> <li>Bruke noen digitale ressurser og verktøy i kommunikasjon og som støtte i språk- og faglæringen.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>Samhandle og kommunisere</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Utforske ulike plattformer for digital samhandling, i forum med og uten ansvarlig redaksjon</li> <li>Bruke digital læringsplattform</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | <ul style="list-style-type: none"> <li>Delrett.no</li> <li>Faktisk.no</li> </ul>                                                                                                                                                |
| <b>Kildebruk</b>                | <ul style="list-style-type: none"> <li>Søke og finne relevante kilder og avgjøre om disse er gode og pålitelige samt gjøre rede for valg av kilde</li> <li>Sammenligne kilder og vurdere kritisk</li> <li>Oppgi kilder etterrettelig</li> <li>Bruke digitale verktøy til å fremme forskjellige synspunkt og vite hvordan data kan være manipulert, samt drøfte hvor gyldige og relevante funnene er</li> <li>Forklare opphavsrett, åndsverkloven, plagiat og personvern</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | <ul style="list-style-type: none"> <li>Nettleser</li> <li>Dubestemmer.no</li> <li>Delrett.no</li> <li>Faktisk.no</li> </ul>                                                                                                     |
| <b>Digital livsmestring</b>     | <ul style="list-style-type: none"> <li>Bruke ulike støttefunksjoner i et program for å bearbeide innhold/tekst slik som søkefunksjon, stavekontroll, snarveier på tastaturet og <i>engasjerende leser</i></li> <li>Velge ut og bruke ulike verktøy og digitale løsninger hensiktsmessig for ulike formål herunder jobbsøknad og e-post</li> <li>Være nysgjerrig og i stand til å utvikle egen digitale kompetanse videre</li> <li>Forstå og anvende ulike typer kart og digitale verktøy til å orientere seg i kjente og ukjente omgivelser</li> <li>Være bevisst egen digital identitet og ha kunnskap om hvordan egen aktivitet kan påvirke selvbilde og egne grenser</li> <li>Kjennskap til sentrale lover, regler og normer for oppførsel på nett, og kjenne til hvilke konsekvenser brudd på disse kan føre til</li> <li>Bruke digitale tjenester som timebestilling, søknader, bestilling av billetter og lignende.</li> <li>Logge inn med BankID eller annen elektronisk ID</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Lingdys</li> <li>IntoWords</li> <li>Office 365</li> <li>Teams</li> <li>Lexin</li> <li>Ki.us.agderskolen.no</li> <li>Dubestemmer.no</li> <li>Google maps</li> <li>Google Earth</li> </ul> |
| <b>Digital bevissthet</b>       | <ul style="list-style-type: none"> <li>Identifisere og reflektere over hvordan appropriasjon brukes i medier og populærkultur</li> <li>Utforske og drøfte hvordan digitale medier påvirker og kan brukes til å påvirke</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | <ul style="list-style-type: none"> <li>Internett</li> <li>Film</li> <li>TV</li> <li>Sosiale medier</li> <li>Dele=Delta</li> </ul>                                                                                               |

|  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |  |
|--|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
|  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reflektere over hvordan ulike fora på nett (med og uten ansvarlig redaksjon) påvirker samfunnsdebatten</li> <li>• Forstå viktigheten av, kunne lage og anvende sikre passord</li> <li>• Gjenkjenne svindel, falske e-poster og nettsider (phishing)</li> <li>• Kjenne til og bruke totrinnsbekreftelse ved innlogging</li> </ul> |  |
|--|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|

## KI-plakaten

KI-plakaten setter rammer hvordan elevene på skolene i Grimstad kan bruke KI.

|                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| KI brukes kun etter avtale med lærer. Fortell alltid når du har brukt KI. Oppgi alle kilder korrekt. |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <u>KI kan brukes til å forstå:</u>                                                                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• å forklare og forenkle begreper, formler, programmeringskode og tekst</li> <li>• å lage sammendrag</li> <li>• forstå tekst og oppgaver</li> <li>• å lage øvingsoppgaver, spørsmål og eksempler</li> </ul>                                                                                                                                           |
| <u>KI kan brukes til å planlegge:</u>                                                                | <ul style="list-style-type: none"> <li>• idémyldring</li> <li>• å lage disposisjon og struktur</li> <li>• å lage eller forbedre søkeord</li> <li>• å finne kilder og ressurser</li> <li>• å oppgi kilder</li> </ul>                                                                                                                                                                          |
| <u>KI kan brukes til å bearbeide:</u>                                                                | <ul style="list-style-type: none"> <li>• å se gjennom teksten for eksempel: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ staving,</li> <li>○ tegnsetting,</li> <li>○ grammatikk,</li> <li>○ syntaks</li> <li>○ sammenheng</li> </ul> </li> </ul>                                                                                                                                                 |
| <u>Dette kan du ikke bruke KI til:</u>                                                               | <ul style="list-style-type: none"> <li>• levere KI-innhold uten å forstå det selv</li> <li>• stole blindt på KI uten å sjekke informasjonen selv</li> <li>• bruke KI som eneste kilde</li> <li>• bruke KI som erstatning for egen lesing, læring og innsats</li> <li>• bruke KI til å skrive ferdige tekster til deg</li> <li>• levere KI-innhold uten å oppgi at du har brukt KI</li> </ul> |
| <b>Huskeregel:</b>                                                                                   | Jeg kan bruke KI til det læreren min ville ha hjulpet meg med.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |

## Ressurser

I arbeidet med å jobbe med målene i handlingsplanen for elevenes digitale kompetanse, er det mange ulike digitale ressurser man kan bruke. I planen er det listet opp ressurser, men denne listen er ikke uttømmende. Flere av Office-produktene som Outlook, OneNote, Forms og Sway er ikke nevnt, men kan selvsagt brukes.

Andre ressurser kan også brukes, men det er viktig å merke seg at man ikke må bruke ressurser der elever skal logge inn uten at ressursene er godkjente av oppvekstsektoren.

### **Generelle tips:**

[KI Agderskolen](#)

[Undervisningsopplegg | Medietilsynet](#)

[Læringsressurser | Barnevakten](#)

[Tenk.faktisk.no | Tenk](#)

### **Tips og ideer for mellomtrinn:**

Dubestemmer: Tema: Kildekritikk: <https://www.dubestemmer.no/tema/mellomtrinn/kildekritikk/>

Dubestemmer: Tema: Personvern: <https://www.dubestemmer.no/tema/mellomtrinn/personvern/>

Dubestemmer: Tema: Sosial på nett: <https://www.dubestemmer.no/tema/mellomtrinn/sosial-pa-nett/>

Dubestemmer: Tema: Uønskede hendelser:

<https://www.dubestemmer.no/tema/mellomtrinn/uonskede-hendelser/>

### **Tips og ideer for ungdomstrinn:**

Folkeopplysningen: Sosiale Mehdi: <https://tv.nrk.no/serie/folkeopplysningen/2019/KMTE50000219>

Dubestemmer: Tema: Digitale spor: <https://www.dubestemmer.no/tema/ungdom/>

Dubestemmer: Tema: Personvern: <https://www.dubestemmer.no/tema/ungdom/personvern/>

Dubestemmer: Tema: Sosial på nett: <https://www.dubestemmer.no/tema/ungdom/sosial-pa-nett/>

Dubestemmer: Tema: Uønskede hendelser:

<https://www.dubestemmer.no/tema/ungdom/uonskede-hendelser/>

[Filmer DELE=DELTA - Politiet.no](#)

[Trygg nettbruk - Politiet.no](#)

## Avslutning

Denne planen har målsettingen at skolene skal hjelpe elevene til å utvikle kunnskap, ferdigheter og holdninger for å kunne mestre livene sine og for å kunne delta i arbeid og fellesskap i samfunnet. Kunnskapsgrunnlag i planen utdyper digital kompetanse og digitalisering i skolen og kompetanser en digital medborger bør ha. Handlingsplanen har en progresjonsplan som skal hjelpe skolene til å nå målene for planen. Planen er forankret i forskning og kunnskapsløftet LK20. Den støtter også opp under satsingsområde i samfunnsdelen i kommuneplanen.

«Handlingsplan for elevenes digitale kompetanse» og henger sammen med strategiplanen «Den digitale barnehage- og skolehverdagen».

Det er avgjørende viktig at skolens ledelse har et aktivt forhold til planen og legger til rette for at den blir gjennomført. UDIR's kompetanseportal kan gi inspirasjon og nyttig kunnskap for ansatte i gjennomføringen av de ulike emnene.

En viktig kilde til denne handlingsplanen er «Plan for elevenes digitale kompetanse» fra Nordre Follo kommune og Oslo MET (Nordre Follo kommune, 2024).

## Referanser

Nordre Follo kommune. (2024, 08 01). *Plan for elevenes digitale kompetanse*. Hentet fra [www.nordrefollo.kommune.no](https://www.nordrefollo.kommune.no/globalassets/nordre-follo/tjenester/skole/planer/edk-plan-revider-versjon-august-24.pdf): <https://www.nordrefollo.kommune.no/globalassets/nordre-follo/tjenester/skole/planer/edk-plan-revider-versjon-august-24.pdf>

Regjeringen. (2013, 03 22). *Digital agende for Norge*. Hentet fra Regjeringen.no: <https://www.regjeringen.no/contentassets/4339bb2154bd4b829f1d147bb2b26da8/no/pdfs/sou201220130023000dddpdfs.pdf>

Regjeringen. (2015, 06 15). *Fremtidens skole*. Hentet fra Regjeringen.no: <https://www.regjeringen.no/contentassets/da148fec8c4a4ab88daa8b677a700292/no/pdfs/nou201520150008000dddpdfs.pdf>

Udanningsdirektoratet. (2025, 04 22). *Digitalisering gir bedre muligheter for læring*. Hentet fra Udir.no: <https://www.udir.no/tall-og-forskning/finn-forskning/rapporter/digitalisering-i-grunnoppleringen-bedre-muligheter-for-laring/>

Udanningsdirektoratet. (2025, 04 22). *Rammeverk for grunnleggende ferdigheter*. Hentet fra Udir.no: <https://www.udir.no/laring-og-trivsel/rammeverk/rammeverk-for-grunnleggende-ferdigheter/2.1-digitale-ferdigheter/>

Utdanningsdirektoratet. (2025, 04 22). *Formålet med opplæringen*. Hentet fra Udir.no: <https://www.udir.no/lk20/overordnet-del/formalet-med-oppleringen/>