

IKT-plan – Jappa skole



Dato: 16.03.2026 | Gyldig fra skoleåret 2026–2027 | Revisjon: annethvert år

1. Forankring i kommunens handlingsplan

- Planen bygger på «Handlingsplan for elevenes digitale kompetanse» (Grimstad kommune), råd fra Skjermbrukutvalget og LK20.
- Fem kompetanseområder ligger til grunn: skape og produsere, samhandle og kommunisere, kildebruk, digital livsmestring og digital bevissthet.
- For elever på 1.-7.trinn brukes KI i utgangspunktet ikke av elevene selv. Eventuell bruk skjer kun som særskilt tilrettelegging eller lærerledet demonstrasjon.

2. Overordnede prinsipper for digital praksis

- Pedagogisk begrunnet og aldersadekvat bruk av digitale verktøy, spesielt på 1.–4. trinn.
- Lik praksis og progresjon på tvers av trinn i tråd med kommunens progresjonsplan (2., 4., 7.trinn).
- Skole–hjem-samarbeid om skjermbalanse, personvern og kildekritikk.

3. Roller og ansvar

- Virksomhetsleder: forankring, framdrift, ressurstildeling og kompetanseheving.
- IKT-ansvarlig: støtte til lærere, app-tilganger, klasseromsoppsett, teknisk rapportering.
- Faglærere/kontaktlærere: gjennomføring, vurdering, dokumentasjon og dialog med foresatte.
- Skoleeier og IKT-Agder: infrastruktur (wifi/linje), digitale visningsflater, sikkerhet (VPN/filter).

4. Infrastruktur, sikkerhet og skjermbruk

- Læringsbrettet er sikret via VPN og dynamisk nettfiler; YouTube er sperret på elevlæringsbrett.
- Skolen meldes inn i kommunens kartlegging av wifi/linjekapasitet og visningsflater
- Skjermbruk på 1.–7. trinn følger kommunale retningslinjer (pedagogisk begrunnet, aldersadekvat).

5. IKT-bruk per trinn (læringsbrett):

1.–2. trinn:

Inntil 30 min/dag

SFO: Læringsbrett skal ikke benyttes

Læringsbrett skal ikke sendes med hjem

Målet for opplæringen er å kunne:

Skape og produsere	Digitale ressurser
• Lese inn setninger og enkle tekst • Skape et produkt som kombinerer bilde og tekst • Skape fortellinger ved hjelp av digitale verktøy • Skrive setninger og enkle tekster med tastatur og lyd støtte • Lytte til og samtale om autentiske språkmodeller • Ta bilde og video • Lagre og enkel redigering av bilde • Produsere et bilde ved hjelp av tegning på en digital app • Enkle søk på internett • Navne dokumenter og bøker, som du senere kan finne tilbake til • Leke med musikkens grunnelementer og lage en enkel musikalsk komposisjon	Teams Book Creator Clips Garageband Sketches school Minecraft Education Lego Education Apper fra Matemagisk GraphoGame iMal Aski Raski IntoWords.
Samhandle og kommunisere	Digitale ressurser
• Dele digitalt arbeid med lærer • Finne digitalt arbeid fra lærer • Vise enkle digitale presentasjoner • Leke i digitale læringsspill sammen med andre	Teams Book Creator Minecraft Education Teams
Kildebruk	Digitale ressurser
Spørre om lov før du tar bilde eller video av medelev eller andre	Nettleser

Referere muntlig til kilder ved søk (si hvor bildet er hentet fra) Samtale om opphavsrett	
Digital livsmestring	Digitale ressurser
• Huske eget brukernavn og passord • Logge inn og bruke digitale læremidler • Gjennomføre enkle søk i søkeprogram • Skrolle • Lese enkle digitale tekster • Behandle enheten på en trygg og god måte (læringsbrett-regler) • Finne fram på læringsbrettet (finne riktig app, dokument, lekse)	Teams Digitale læremidler Nettleser Regler for bruk av læringsbrett på skolen
Digital bevissthet	Digitale ressurser
• Samtale om hva vi bruker læringsbrettet til på skolen og hjemme • Bli kjent med å bruke ulike digitale verktøy for læring	
Hva læringsbrettet skal brukes til	
Produksjon: Book Creator (bilde+tekst), Clips (video), Sketches School (tegning). Skriving og støtte: tastaturtrening, IntoWords/GraphoGame/iMal/Aski Raski ved behov. Utforsking: enkle søk i nettleser, autentiske språkmodeller (lytting). Musikk: GarageBand – lek med rytmer/lyder. Læring gjennom lek: Minecraft Education, Lego Education.	
Kjerneapper og verktøy	
Teams Book Creator Clips GarageBand Sketches School Minecraft Education Lego Education GraphoGame	

iMal

Aski Raski

IntoWords

Tilrettelegging og hjelpemidler

Engasjerende leser

Les-opp-funksjon

Tale-til-tekst (diktering) ved behov

Vurdering og dokumentasjon

Del digitale arbeider med lærer via Teams.

Muntlig kildehenvisning ved bruk av bilder («Vi fant bildet på...»).

3.–4. trinn:

Inntil 2 x 30 min/dag

SFO: Læringsbrett skal ikke benyttes

Læringsbrett skal ikke sendes med hjem

Målet for opplæringen er å kunne:

Skape og produsere	Digitale ressurser
• Lese inn tekster • Skrive tekster med tastatur • Utforske, lage og presentere faglig innhold ved bruk av ulike digitale ressurser • Kombinere ulike uttrykksformer i sammensatte tekster • Gjøre funksjonelle søk • Redigere tekst og bilder • Eksperimentere med rytmer, melodier og andre grunnelementer, og sette sammen mønstre til komposisjoner • Bruke digitale ressurser til å utforske språket og utøve med andre • Enkel programmering ved bruk av variabler, vilkår og løkker	- Clips - iMovie - Book Creator - Sketches School - Word - PowerPoint - Garageband - Nettleser (Safari) - Salaby - Minecraft EDU - Matemagisk-apper - iMal - Aski Raski - IntoWords - Lingdys - Lingdys Lesevenn
Samhandle og kommunisere	Digitale ressurser
• Dele digitalt arbeid med medelever og lærer • Presentere digitalt • Samtale om og øve på hvordan man kommuniserer på chatter, meldinger og sosiale medier (kritisk tenking). • Delta i en digital samtale med lærer inkludert • Samarbeide i digitale læringsspill	- AirDrop - PowerPoint - Clips - Minecraft EDU

Kildebruk	Digitale ressurser
• Søke etter informasjon i ulike kilder og vurdere hvor nyttig informasjonen er • Samtale om regler og normer for opphavsrett • Samtale om deling og beskyttelse av informasjon • Bruke bilder med Creative Commons-lisens • Bruke nettsteder med lovlige bilder	Nettleser (Safari) Bruksrettigheter (Google) Dubestemmer.no Delrett.no Pixabay.com StockSnap.io
Digital livsmestring	Digitale ressurser
• Samtale om regler og normer for personvern, deling og beskyttelse av informasjon og om hva det vil si å bruke dømmekraft i digital samhandling • Samtale om digital livsmestring i sosiale medier • Samtale om aldersgrenser • Samtale om og øver på god oppførsel på nett • Lese digitale sammensatte tekster • Bruke tale til tekst på læringsbrettet (dikter-funksjonen) ved behov • Kjenne til «Les opp»-funksjonen i apper og nettleser. • Kjenne til Engasjerende leser i Office	Nettleser (Safari) Teams (chat) Lingdys Lingdys Lesevenn Tibi IntoWords Kunne regler for bruk av læringsbrett på skolen
Digital bevissthet	Digitale ressurser
• Samtale om hva det vil si å bruke dømmekraft i digital samhandling • Bruke ulike digitale verktøy for læring • Samtale om hva sosiale medier er, og hva disse kan brukes til • Samtale om hva og hvor mye vi bruker digitale enheter på skolen og hjemme	

Hva læringsbrettet skal brukes til

Presentasjon og produksjon: PowerPoint, Book Creator, Clips/iMovie.

Språk og støtte: IntoWords, Lingdys/Lesevenn.

Kildepraksis: nettleser (Safari), Pixabay/StockSnap; bruk Google bruksrettigheter.

Programmering: Scratch (læringsbrett etter behov).

Spillbasert samarbeid: Minecraft EDU.

Kjerneapper og verktøy

Clips

iMovie

Book Creator

Sketches School

Word

PowerPoint

GarageBand

Salaby

Minecraft EDU

IntoWords

Lingdys

Lingdys Lesevenn

Scratch

Tilrettelegging og hjelpemidler

AirDrop (deling)

Engasjerende leser

Les-opp i nettleser

Vurdering og dokumentasjon

Muntlig kildehenvisning og bruk av CC-lisens.

Deling/presentasjon til klasse og lærer; chat-etikette i Teams.

5.–7. trinn:

Bruk styres av pedagog

Målet for opplæringen er å kunne:

Skape og produsere	Digitale ressurser
• Presentere faglige emner muntlig med digitale ressurser • Skrive tekst med flyt på eksternt tastatur • Utforske og beskrive samspill mellom skrift, bilder og andre uttrykksformer og lage sammensatte tekster • Strukturert mappesystem (mappestruktur): lage egnete • Navn, lagre filer, finne tilbake til filer • Laste opp/ned dokument • Bruke oversetterprogram og ordbøker på nett på en funksjonell måte • Lage og redigere film og podcast • Lage og programmere algoritmer med bruk av variabler, vilkår, funksjoner og løkker, også i praktiske situasjoner • Lage og programmere teknologiske systemer, og bruke programmering til å utforske data i tabeller og datasett • Lage og vurdere budsjett og regnskap ved å bruke regneark • Skape, øve inn og bearbeide musikk ved hjelp av teknologi og digitale verktøy	Word Lexin Ordbokene.no Clips iMovie Stop Motion Book Creator OneDrive Excel Garageband Micro:bit LEGO Education Teams Lingdys, Lingdys Lesevenn IntoWords
Samhandle og kommunisere	Digitale ressurser
• Bearbeide egne tekster ut ifra tilbakemeldinger • Presentere data i tabeller og diagram • Presentere faglige emner • Samskrive i dokumenter med andre elever • Delta i en faglig, digital samtale med lærere inkludert • Dele dokument • Skal lære om hvordan chatboter og generativ KI fungerer gjennom lærerledede demonstrasjoner og felles refleksjon	Microsoft 365 PowerPoint Teams

Kildebruk	Digitale ressurser
• Vurdere om kilden er troverdig, objektiv, nøyaktig og egnet (TONE) • Sammenligne og vurdere kilder • Kildehenvisning i egne oppgaver • Forholde seg til opphavsrett på musikk og bilder (lov/ ikke lov å bruke)	Nettleser (Safari) Faktisk.no Delrett.no Dubestemmer.no Pixabay.com StockSnap.io
Digital livsmestring	Digitale ressurser
• Kjenne til regler og normer for personvern, deling og beskyttelse av informasjon og bruke dømmekraft i digital samhandling • Lage et sterkt passord • Reflektere over og diskutere lover, regler og normer for oppførsel på nett, samt være klar over at mobbing og krenkelser forekommer på digitale flater • Utrykke egen mening om holdninger knyttet til sosiale medier og aldersgrenser • Være nysgjerrig og prøve ut ulike digitale verktøy og digitale løsninger • Bruke digitale verktøy og utstyr hensiktsmessig i hverdagen, for eksempel til å planlegge en reise eller et måltid • Bruke les opp-funksjonen i apper og engasjerende leser i Office for å for eksempel kunne lytte til egne tekster • Kjenne til hva chatboter og kunstig intelligens er, og samtale om muligheter, begrensninger og risiko ved slik teknologi.	Reddbarna.no/skole/ Dubestemmer.no Office 365 Lingdys Lingdys Lesevenn Tibi Kunne regler for bruk av læringsbrett på skolen

Digital bevissthet	Digitale ressurser
• Forklare hva en algoritme er • Samtale om hvordan digitale medier påvirker • Samtale om digitale spor og oppførsel på nett • Diskutere hensiktsmessig bruk av sosiale medier og underholdning på nett • Samtale om hvordan du kan påvirke andre og bli påvirket selv • Velge og bruke egnet digitale verktøy for læring • Diskutere og reflektere over hva vi bruker digitale enheter til på skolen og hjemme • Reflektere over egen skjermbruk	Lingdys Lingdys Lesevenn Tibi
Hva læringsbrettet skal brukes til	
Produksjon: iMovie/Clips/Stop Motion; Book Creator. Skriving og samarbeid: Word/Teams (samskriving), OneDrive (deling). Data og økonomi: Excel for budsjett/regnskap og diagram. Musikk: GarageBand – skape og bearbeide.	
Kjerneapper og verktøy	
OneDrive Word Excel PowerPoint iMovie Clips Stop Motion Book Creator Teams GarageBand Micro:bit LEGO Education Lingdys Lingdys Lesevenn IntoWords	

Tilrettelegging og hjelpemidler
Engasjerende leser Les-opp Tibi (hjelpemiddel) Tilrettelegging via Teams
Vurdering og dokumentasjon
Kilder: Faktisk.no, Delrett.no, Dubestemmer.no; korrekt kildehenvisning. Presentasjoner med data/diagram; refleksjon om algoritmer og påvirkning.

6. Skjermbruk

- Skjerm benyttes ikke under måltider
- SFO tilstreber å kun benytte skjerm (kino) en gang per. mnd.

7. Skole–hjem-samarbeid

- Foreldremateriell oppdateres på hjemmesiden ved oppstart av nytt skoleår.
- Kontaktlærer bruker Visma til løpende informasjon.
- Skolen tilbyr veiledning om passord, totrinnsbekreftelse, foreldrekontroll og aldersgrenser.

8. Kompetanseheving

- Deltakelse i «KI i skolen» (lederspor og lærerspor) som kollektiv skolebasert kompetanseutvikling.
- Gjennomføring av UDIRs kompetansepakke «Digital dømmekraft» i profesjonsfellesskapet.
- Listen er ikke utfyllende.

9. Framdrift og målepunkt

- Statusrapport hvert semester: dekning av fem kompetanseområder per trinn og bruk av kjerneapper.
- Infrastruktur: romnivå-rapport på wifi/AV; avtalt fremdrift mot Q2 2027.
- Elevtrygghet: registrerte hendelser, forebyggende tiltak og dialog med foresatte.

10. Vedlegg

- Læringsbrettregler for elever.
- App- og ressursliste (godkjente tjenester; ingen innlogging for elever der ressurs ikke er godkjent).

Elevregler for læringsbrett – Jappa skole

Regler for trygg, læringsfremmende og etisk bruk av digitale enheter, i tråd med kommunens føringer og skolens ordensreglement.

I klasserommet

- Jeg bruker enheten når lærer sier det, og legger skjermen ned når det bes om.
- Jeg følger faglige instruksjoner og bruker bare godkjente apper/ressurser.
- Jeg viser nettvett og respekt: ingen krenkende språk eller deling.
- Jeg spør om samtykke før jeg tar eller deler bilder/video av andre.
- Jeg oppgir kilder når jeg bruker tekst/bilder/lyd fra andre.

Sikkerhet og personvern

- Jeg holder passord hemmelig og bruker sterkt passord; 2FA der det er mulig.
- Jeg deler ikke personopplysninger eller sensitivt innhold.
- Jeg varsler lærer ved uønsket innhold, svindel eller feil bruk.

Teknisk og praktisk

- Jeg tar vare på utstyret, og lader/oppbevarer det riktig.
- Jeg laster ikke ned ikke-godkjent programvare eller apper.
- Jeg bruker skolens påloggingsløsninger (Feide/kommunelisens) og lagrer i OneDrive når læreren ber om det.

Kommunikasjon (Teams)

- Jeg skriver saklig og høflig i chat og kanaler.
- Jeg publiserer bare faglig relevant innhold i skolens kanaler.
- Jeg respekterer grenser for skjermtid og frister for innlevering.

Bruk hjemme

Jeg følger foresattes rammer for skjermbruk og skolens retningslinjer når enheten tas med hjem.

Ved brudd på reglene:

Skolen håndterer brudd i tråd med skolens ordensreglement og gjeldende forskrift.

Konsekvenser kan være veiledning, midlertidige begrensninger og/eller andre tiltak.

App- og ressursliste – godkjente tjenester Jappa skole

Dato: 07.01.2026

Oversikt over kjernetjenester og apper som er godkjent av skoleeier/kommunen.

Prinsipp: Elever skal ikke logge inn i ikke-godkjente tjenester.

Barnetrinn (Langemyr og barneskolene)

- *Book Creator – produksjon av sammensatte tekster*
- *Office 365 (Word, PowerPoint, OneDrive) – skriving, presentasjon, lagring*
- *Campus Matte, Salaby, Skolestudio – faglige digitale plattformer*
- *IntoWords (kommunelisens) – lese-/skrivestøtte*
- *Lingdys (personlig lisens ved vedtak) – dysleksistøtte*
- *iOS hjelpefunksjoner (Les opp, Diktering) – tilgjengelighet*

Ungdomstrinn / Kvalifiseringstjenesten

- *Office 365 (Word, PowerPoint, OneDrive)*
- *Campus Matte, Skolestudio – faglige digitale plattformer*
- *Basar, Yrkesnorsk, God i norsk 1–3, Multi, Aski Raski – språk og fag*
- *IntoWords (kommunelisens), Lingdys (personlig lisens)*

Administrasjon og sikkerhet

- *Intune – administrasjon av apper og enheter*
- *Firmaportalen – nedlasting av godkjente apper*
- *Sikkerhetsprogramvare på elev-PC – installert av kommunen/skoleeier*

Prinsipper for bruk

- *Kun godkjente tjenester tas i bruk i undervisningen.*
- *Ingen innlogging i ikke-godkjente tjenester.*

- *Lærer avgjør hvilke apper som brukes i fag og når.*
- *Personvern vurderes før nye tjenester tas i bruk (GDPR).*

Kilder/forankring: «Digitale verktøy og læremidler» (Grimstad kommune) og «Den digitale skolehverdagen».