



# Digitalisering og kompetanseheving i Sveio-skulen - Vedlegg til Pedagogisk IKT-strategi 2022-2027





# IMPLEMENTERINGSPLAN

## Kompetanseheving for tilsette

Plan for implementering og kompetanseheving når det gjeld digitalisering, pedagogisk programvare og IKT-strategi.

### Årshjul

Tidsrom	Tiltak	Ansvarleg
August-september	Gjennomgang av kva som er tilgjengeleg for Sveio-skulen. Lag plan for prioriteringar; <ul style="list-style-type: none"> <li>Bruk av lærande nettverk innad på skulen/ på tvers av skulane ved behov <ul style="list-style-type: none"> <li>Grunnleggande innføring i maskinvare og programvare</li> <li>Programmering</li> <li>Appar og utvidingar</li> <li>Tips og råd</li> </ul> </li> </ul>	IKT-kontaktar, ressurslærarar og evt støtte frå skulefagleg rådgivar
September-desember	Koding/programmeringskurs for lærarane <ul style="list-style-type: none"> <li>Det bør gjennomførast kurs og utprøving 2 gonger i løpet av perioden, samt mellomarbeid til utprøving i klassane</li> </ul> <p>Felles utviklingstid på skulen; Sett av tid til IKT-kontakten/ressurslærar</p>	IKT-kontaktar og ressurslærarar som tar programmeringskurs  Rektor
Januar-mars	Lærande nettverk med mellomarbeid <ul style="list-style-type: none"> <li>Programmering</li> <li>Tekniske dugleikar innan undervisning (programvare, maskin, appar, utvidingar, kva og korleis)</li> <li>Bruk av Udir sine kompetansepakkar (<a href="https://www.instructure.com">Tilgjengelige kompetansepakker (instructure.com)</a> )</li> </ul>	IKT-kontaktar/ressursar på skulen  Rektor
April-juni	Lærande nettverk <ul style="list-style-type: none"> <li>Repetisjon og behov på skulane</li> </ul> <p>Felles utviklingstid på skulen; Sett av tid til IKT-kontakten/ressurslærar</p>	IKT-kontaktar/ressursar på skulen  Rektor

Kristine Rossehaug  
Rådgivar skule- og barnehagekontoret  
[krros@sveio.kommune.no](mailto:krros@sveio.kommune.no)



# DIGITALISERINGSPLAN

## Digitale dugleikar

Oversikta viser mål som omhandlar digitale dugleikar i Læreplanverket Kunnskapsløftet 2020. Skulane lagar egne årsplanar for kvart trinn med desse måla som utgangspunkt.

	1.-4.trinn	5.-7.trinn	8.-10.trinn
<b>Matematikk</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>lage algoritmar og uttrykkje dei ved bruk av variablar, vilkår og lykkjer</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>lage og løyse oppgåver i rekneark som omhandlar personleg økonomi</li> <li>lage og programmere algoritmar med bruk av variablar, vilkår og lykkjer</li> <li>bruke variablar, lykkjer, vilkår og funksjonar i programmering til å utforske geometriske figurar og mønster</li> <li>logge, sortere, presentere og lese data i tabellar og diagram og grunngi valet av framstilling</li> <li>lage og vurdere budsjett og rekneskap ved å bruke rekneark med cellereferansar og formlar</li> <li>bruke programmering til å utforske data i tabellar og datasett</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Utforske korleis algoritmar kan skapast, testast og forbedrast ved hjelp av programmering</li> <li>simulere utfall i tilfeldige forsøk og berekne sann-synet for at noko skal inntreffe, ved å bruke programmering</li> <li>utforske og samanlikne eigenskapar ved ulike funksjonar ved å bruke digitale verktøy og utforske matematiske eigenskapar og samanhengar ved å bruke programmering</li> </ul>
<b>Naturfag og samfunnsfag</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bruke tabeller og figurer til å organisere data, lage forklaringer basert på data og Presentere funn</li> <li>utforske teknologiske systemer som er satt sammen av ulike deler, og beskrive hvordan delene fungerer og virker sammen</li> <li>samtale om moglegheiter og utfordringar ved digital samhandling</li> <li>samtale om reglar og normer for personvern, deling og beskyttelse av informasjon og om kva det vil seie å bruke dømme kraft i digital samhandling</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>utforske, lage og programmere teknologiske systemer som består av deler som virker sammen</li> <li>reflektere over hvordan teknologi kan løse utfordringar, skape muligheter og føre til nye dilemmaer</li> <li>gjennomføre ei samfunnsfagleg undersøking og presentere resultatane ved hjelp av eigna digitale verktøy</li> <li>reflektere over korleis ein sjølv og andre deltek i digital samhandling, og drøfte kva det vil seie å bruke dømme kraft sett i lys av reglar, normer og grenser</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>utforske, forstå og lage teknologiske systemer som består av en sender og en mottaker</li> <li>bruke programmering til å utforske naturfaglige fenomenar</li> <li>utforske, forstå og lage teknologiske systemer som består av en sender og en mottaker</li> <li>bruke programmering til å utforske naturfaglige fenomenar</li> <li>bruke samfunnsfaglege metodar og digitale ressursar i eigna undersøkingar, presentere funn ved bruk av digitale verktøy og drøfte kor gyldige og relevante funna er</li> <li>utforske og reflektere over eigne digitale spor og høvet til å få sletta spora og å verne om retten ein sjølv og andre har til privatliv, personvern og opphavsrett</li> <li>utforske ulike plattformer for digital samhandling og reflektere over korleis digital deltaking og samhandling påverkar forma på og innhaldet i samfunnsdebatten</li> </ul>



	<b>1.-4.trinn</b>	<b>5.-7.trinn</b>	<b>8.-10.trinn</b>
<b>Norsk</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>skrive tekster for hånd og med tastatur</li> <li>lage tekster som kombinerer skrift med bilder</li> <li>holde muntlige presentasjoner med og uten digitale ressurser</li> <li>kombinere ulike uttrykksformer i sammensatte tekster</li> <li>skrive tekster med funksjonell håndskrift og med tastatur</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>orientere seg i faglige kilder på bibliotek og digitalt, vurdere hvor pålitelige kildene er, og vise til kilder i egne tekster</li> <li>skrive tekster med funksjonell håndskrift og med flyt på tastatur</li> <li>reflektere etisk over hvordan eleven framstiller seg selv og andre i digitale medier</li> <li>presentere faglige emner muntlig med og uten digitale ressurser</li> <li>utforske og beskrive samspillet mellom skrift, bilder og andre uttrykksformer og lage egne sammensatte tekster</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>utforske og vurdere hvordan digitale medier påvirker og endrer språk og kommunikasjon</li> <li>lage sammensatte tekster og begrunne valg av uttrykksformer</li> <li>informere, fortelle, argumentere og reflektere i ulike muntlige og skriftlige sjangre og for ulike formål tilpasset mottaker og medium</li> </ul>
<b>Engelsk</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>bruke digitale ressurser for å oppleve språket via autentiske språkmodeller og samtalepartnere</li> <li>bruke digitale ressurser til å utforske språket og samhandle med andre</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>bruke digitale ressurser og ulike ordbøker i språklæring, tekstskaping og samhandling</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>bruke ulike digitale ressurser og andre hjelpemidler i språklæring, tekstskaping og samhandling</li> </ul>
<b>Musikk</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>eksperimentere med rytmer, melodier og andre grunnelementer, sette sammen mønstre til komposisjoner, også ved bruk av digitale verktøy, og beskrive arbeidsprosesser og resultater</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>bruke teknologi og digitale verktøy til å skape, øve inn og bearbeide musikk</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>skape og programmere musikalske forløp ved å eksperimentere med lyd fra ulike kilder</li> </ul>
<b>Kunst &amp; handverk</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>skape fortellinger ved hjelp av digitale verktøy etter inspirasjon fra lokale og nasjonale kunstverk</li> <li>bruke enkle komposisjonsprinsipper i fotografi og digitale verktøy</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>bruke digitale verktøy til å planlegge og presentere prosesser og produkter</li> <li>bruke programmering til å skape interaktivitet og visuelle uttrykk</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>utforske hvordan digitale verktøy og ny teknologi kan gi muligheter for kommunikasjonsformer og opplevelser i skapende prosesser og produkter</li> <li>visualisere form ved hjelp av frihåndstegninger, arbeidstegninger, modeller og digitale verktøy</li> </ul>
<b>Kroppsøving og mat helse</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>bruke kart, digitale verktøy og teikn i naturen til å orientere seg i natur og nærmiljø</li> <li>bruke oppskrifter i matlaging og rekne ut og vurdere mengda i porsjonane både med og utan bruk av digitale ressursar</li> <li>bruke digitale ressursar til å samanlikne og drøfte produktinformasjon og reklame i ulike medium</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>forstå fleire typer kart og digitale verktøy og bruke dei til å orientere seg i kjende og ukjende miljø</li> <li>drøfte korleis kosthald kan bidra til god helse, og bruke digitale ressursar til å vurdere eige kosthald og til å velje sunne og varierte matvarer i samband med matlaging</li> </ul>