

Læseplan for digital dannelse i grundskolen

En vejledning til fagpersoner

Indskoling

Mellemtrin

Udskoling

on
vi taler om skærmen

Sammen om digital dannelse



BØRNS
VILKÅR

MEDIERÅDET
FOR BØRN & UNGE

Center for
Digital Pædagogik

Forord

Brug vejledningen til at understøtte din skoles arbejde med digital dannelse i undervisningen og i skole-hjem-samarbejdet. I læseplanen finder du forslag til, hvilke konkrete materialer du og dine kolleger kan arbejde med på forskellige klassetrin for at sikre progression, sammenhæng og bredde i jeres arbejde med digital dannelse. Alle materialer i læseplanen er gratis.

I planen er der forløb til fagene Dansk, Matematik og Natur/Teknologi, som også vil være relevante for undervisningen i den nye teknologiforståelses-faglighed. Materialerne tager udgangspunkt i de emner, der typisk optager eleverne på de forskellige klassetrin.

Læseplanen skal ses som en inspiration og et supplement til de mange gode tiltag, der allerede findes ude på skolerne og hos de lokale SSP-konsulenter. I kan med fordel bruge den som inspiration til at udforme jeres egen lokale læseplan.

Denne læseplan er især relevant for almenområdet, men On har også materialer til specialområdet. Dem finder I på on-skole.dk/specialomraadet

Indhold

1 Syv principper for digital dannelse

2 On's Ung til yngre-program

3 Læseplaner til indskoling, mellemtrin og udskoling

4 Flere materialer



Om On

On er Danmarks hidtil største nationale indsats for at styrke digital dannelse og trivsel blandt børn og unge. Bag indsatsen står Red Barnet, Børns Vilkår, Medierådet for Børn og Unge samt Center for Digital Pædagogik, der sammen har udviklet gratis undervisningsmaterialer til alle fag og klassetrin i grundskolen.

On er finansieret af midler fra Børne- og Undervisningsministeriets Pulje til styrket indsats for digital dannelse af børn og unge.



**BØRNE- OG
UNDERVISNINGSMINISTERIET**

Hvem står bag læseplanen?

Læseplanen er udarbejdet af organisationerne bag On med sparring fra Mark Holler, pædagogisk konsulent i Teknologiforståelse ved CFU, UCN. Den er desuden kvalificeret af konsulenter i On's SSP-netværk.

Syv principper for digital dannelse

Børn og unges liv er gennemsyret af digitale medier. Det kan være svært at gennemskue, hvad og hvor meget der egentlig foregår bag skærmen, og hvordan vi som voksne kan hjælpe børnene med at navigere i det. On's syv principper er en guide til, hvilke emner I kan arbejde med, når I arbejder med digital dannelse. Principperne giver et fælles sprog og danner grundlaget for denne læseplan.

1.

Digitale fællesskaber

Børn og unge kan deltage i og bidrage til trygge og inkluderende digitale fællesskaber.

2.

Privatliv og sikkerhed

Børn og unge kan genkende svindel og beskytte deres data og privatliv.

3.

Balance i en hverdag med digitale medier

Børn og unge kan være medskabere af en varieret hverdag med digitale medier.

4.

Digitale forretningsmodeller

Børn og unge kender til kommercielle interesser bag digitale medier og kan træffe mere bevidste valg.

7.

Identitet og idealer

Børn og unge kan forholde sig til idealer og rollemødder samt give plads til forskellighed i digitale miljøer.

6.

Digitale krænkelse og skadeligt indhold

Børn og unge kender deres rettigheder og kan søge hjælp, hvis de selv eller andre udsættes for digitale krænkelse og skadeligt indhold.

5.

Demokrati og deltagelse

Børn og unge kan deltage i demokratiske samtaler og kritisk vurdere information og afsender.

Bliv klogere på On's syv principper for digital dannelse på
on-skole.dk/dannelsesprincipper

Ung til yngre – digital dannelse i øjenhøjde

I læseplanen indgår forslag til, hvordan I kan arbejde med On's Ung til yngre-program. Det er et materiale og en metode, som klæder skolens 6.-8. klasses elever på til at blive 'Digitale Frontløbere', der formidler om digital trivsel til de yngre elever.

Programmet kan gennemføres en eller flere gange årligt med de samme eller nye klasser, og der er flere formater at vælge imellem. Også et format til elever med specialpædagogiske behov.

Sådan foregår det:

1.

Elever i 6., 7. eller 8. klasse gennemfører et elæringsforløb i grupper. De vælger selv tema, og du vælger det faglige niveau.

2.

Når grupperne er klædt på fagligt og metodisk, forbereder de formidlingen.

3.

Grupperne tager på besøg i 3., 4. eller 5. klasse og formidler om temaet, de har valgt. Det foregår som stationslæring, hvor alle elever er aktive på samme tid.

Hvorfor bruge ung til yngre-metoden?

I de nye fagplaner vægtes elevmotivation og medbestemmelse højt. Gennem læringsaktiviteter på tværs af alderstrin styrkes elevernes oplevelse af samhørighed, ansvar og tilhør. De ældre elever får en meningsfuld rolle som formidlere og rollemodeller, og de guides til at skabe inkluderende læringsrum for de yngre elever. Samtidig udvikler de yngre elever tillid og fortrolighed til de ældre, hvilket kan være med til at styrke skolens sociale sammenhængskraft. På den måde understøtter programmet skolens trivselsarbejde og bidrager til en fællesskabsorienteret skolekultur, hvor eleverne lærer, udvikler sig og tager ansvar med og for hinanden.

Find materialer og metodevejledning her: on-skole.dk/ungtilyngre

Indskoling

I indskolingen lægges kimen til barnets digitale liv. Som fagperson er det vigtigt at støtte barnet i at udvikle sunde digitale vaner i en periode, hvor barnet samtidig lærer at gå i skole og indgå i nye fællesskaber med sociale spilleregler, både offline og online.

Skoler og forældre deler ansvaret for at skabe trygge rammer for den digitale del af hverdagen. Forældremøder er i den forbindelse en oplagt mulighed for at sætte fælles fokus på digital dannelse og skærmbrug og dermed styrke samarbejdet om børnenes trivsel og fællesskaber, også i digitale rum.

Målet i indskolingen er at udstyre eleverne med et fælles sprog og med grundlæggende viden og handlekompetencer, der danner fundament for senere undersøgelse, refleksion og stillingtagen i mødet med det digitale. De tilhørende undervisningsforløb til 1.-3. klasse understøtter denne progression – fra forståelse af digitale fællesskaber, over privatliv og sikkerhed, til håndtering af digitale krænkelse og skadeligt indhold. Forløbene knytter sig til fagene Dansk og Matematik.



Trivsel

Digitale krænkelse

Cookies

Privatliv

Skadeligt indhold

IT-sikkerhed

Digitale fællesskaber

Digital mobning

Data

Digital kommunikation

Billed- og videodeling

I undervisningen

Forslag til undervisningsforløb

I skole-hjem-samarbejdet

Forslag til fokus i skole-hjem-samarbejdet

1. klasse**Sammen på nettet** Dansk**Organisation:** Børns Vilkår**Dannelsesprincip:** Digitale fællesskaberon-undervisning.dk/materialer/sammen-paa-nettet**2. klasse****Data på spil** Matematik**Organisation:** On**Dannelsesprincip:** Privatliv og sikkerhedon-undervisning.dk/materialer/data-pa-spil**3. klasse****Tryk på tasterne** Dansk**Organisation:** On**Dannelsesprincip:** Digitale krænkelser og skadeligt indholdon-undervisning.dk/materialer/tryk-paa-tasterne

I indskolingen er det vigtigt at støtte barnet i at udvikle sunde digitale vaner. Det sker bedst i et samarbejde mellem skole og hjem. Brug derfor tid under skole-hjem-samtaler og forældremøder på at tale om børnenes digitale liv og dét, der fylder for klassen. Det kunne fx være:

- Den første telefon
- Skærme på legeaftaler
- Brug af sociale medier og gaming

Find forslag til aktiviteter:

on-skole.dk/skole-hjem/skolehjem-indskoling

Mellemtrin

På mellemtrinnet er det digitale for de fleste børn allerede en integreret del af hverdagen. De bruger tid på spil, sociale medier og videoer, og deres online fællesskaber fylder ofte lige så meget som fællesskaberne i skolegården. Det kalder på en vedvarende dialog om grænser, ansvar og adfærd online, hvor både fagpersoner og forældre spiller en afgørende rolle.

Eleverne har allerede etableret digitale vaner og erfaringer, hvilket giver mulighed for at arbejde med mere komplekse temaer som adfærdsdesign, data, algoritmer, gaming og kunstig intelligens. Målet på mellemtrinnet er, at eleverne i stigende grad undersøger, forstår og tager stilling til digital teknologi og dens betydning for deres hverdagsliv, trivsel og fællesskaber.

Undervisningsforløbene og de tilhørende aktiviteter understøtter denne udvikling og bygger videre på det fundament, der er lagt i indskoling. De udvalgte undervisningsmaterialer retter sig mod Dansk og Natur/Teknologi.



Gaming

Kunstig intelligens

IT-sikkerhed

Idealer

Gambling

Digital kommunikation

Trivsel

Mobning

Algoritmer

Hacking

Digitale fællesskaber

Data

Dataindsamling

Sociale medier

Privatliv

I undervisningen

Forslag til undervisningsforløb

Ung til yngre

Forslag til aktiviteter

I skole-hjem-samarbejdet

Forslag til fokus i skole-hjem-samarbejdet

4. klasse**Gaming eller gambling** Dansk**Organisation:** Center for Ludomani**Dannelsesprincip:** Balance i en hverdag med digitale medieron-skole.dk/materialer/gaming-gambling**Spillet om dine data** Dansk**Organisation:** Dataetisk Råd**Dannelsesprincip:** Privatliv og sikkerhedon-undervisning.dk/materialer/spillet-om

Vi anbefaler, at du afvikler begge forløb. De to forløb spiller nemlig rigtig godt sammen, fordi "Spillet om dine data" uddyber temaet fra første forløb om spil ved at sætte fokus på data som betalingsmiddel og dataetiske problemstillinger i gratis spil.

Eleverne i **4. og 5. klasse**

kan få besøg af skolens Digitale Frontløbere – ældre elever, der formidler og laver aktiviteter om digitale temaer.

Afsæt 1 lektion til at forberede dine elever, 1-2 lektioner til selve besøget og 1 lektion til opfølgning bagefter.

Find lærervejledningen her: on-skole.dk/klasseformat

På mellemtrinnet er det digitale en fast del af børnenes hverdag, og derfor er det vigtigt at støtte og guide dem i deres online fællesskaber og digitale trivsel. Det sker bedst i et tæt samarbejde mellem skole og hjem. Brug derfor skole-hjem-samtaler og forældremøder til løbende at tale om børnenes digitale liv, grænser og fællesskaber – og om det, der fylder i klassen. Det kunne fx være:

- Sociale medier
- Gaming
- Hårdt sprog online
- Digital mobning

Find forslag til aktiviteter: on-skole.dk/skole-hjem/skolehjem-mellemtrin

5. klasse**Hacking i Ultra:Bit** Natur/teknologi**Organisation:** DR**Dannelsesprincip:** Privatliv og sikkerhedon-undervisning.dk/materialer/hacking-i-ultra**6. klasse****Sociale Medier** Dansk**Organisation:** Sex og Samfund**Dannelsesprincip:** Identitet og idealeron-undervisning.dk/materialer/sociale-medier

Eleverne i **6. klasse** kan få besøg af skolens Digitale Frontløbere, eller de kan selv være Digitale Frontløbere for 4. klasse. Læs mere her: on-ungtilyngre.dk

Udskoling

I udskoling er det digitale liv helt centralt for elevernes trivsel, relationer og identitetsdannelse. Digitale fællesskaber fungerer både som platforme for venskaber og som arenaer, hvor pres, konflikter og udsathed kan opstå. Digitale krænkelser som uønsket billeddeling, adgang til skadeligt indhold eller afpresning kan få alvorlige konsekvenser – i nogle tilfælde også juridiske. Derfor er det vigtigt at inddrage forældrene aktivt i trivselsarbejdet og skabe dialog om digitale vaner, grænser og ansvarlig adfærd online.

Undervisningsforløbene i udskoling er tilrettelagt med blik for progression og sammenhæng med mellemtrinnet og bevæger sig fra grundlæggende viden om data, sociale medier og digitale designs til undersøgelse, refleksion og kritisk stillingtagen. Målet er, at eleverne udvikler digital myndiggørelse og bliver i stand til at analysere og tage aktivt stilling til, hvilken rolle digitale teknologier spiller i deres eget liv og i samfundet. Undervisningsmaterialerne knytter sig til fagene Dansk og Matematik.



Trivsel

Digital trivsel

Algoritmer

Præstationspres

Teknologi

Digitale krænkelser

Sociale medier

Identitet

Adfærdsdesign

Mobning

Kunstig intelligens

I undervisningen

Forslag til undervisningsforløb

Ung til yngre

Forslag til aktiviteter

I skole-hjem-samarbejdet

Forslag til fokus i skole-hjem-samarbejdet

7. klasse**Kend dine digitale kaninhuller** Dansk**Organisation:** Børns Vilkår**Dannelsesprincip:** Demokrati og deltagelseon-undervisning.dk/materialer/digitale-kaninhuller**8. klasse****Kunstig intelligens på sociale medier** Dansk**Organisation:** DR**Dannelsesprincip:** Digitale forretningsmodelleron-undervisning.dk/materialer/ai-paa-some**9. klasse****Sunde Skærmvaner** Matematik**Organisation:** Red Barnet**Dannelsesprincip:** Balance i en hverdag med digitale medieron-undervisning.dk/materialer/sunde-skaerm-mat

Eleverne i **7. og 8. klasse** kan blive Digitale Frontløbere, som formidler og igangsætter aktiviteter til de yngre elever om temaer inden for børn og unges skærmb brug, digitale adfærd og digitale trykthed.

Læs mere på:
on-ungtilyngre.dk

I udskolingen spiller det digitale liv en central rolle for elevernes trivsel, relationer og identitet. Derfor er et tæt samarbejde mellem skole og hjem afgørende for at støtte de unge i at navigere ansvarligt og trygt online. Brug forældremøder og skole-hjem-samtaler til at skabe dialog om digitale vaner, grænser og fællesskaber – og om de udfordringer, der kan opstå i udskolingen. Det kunne fx være:

- Sociale medier, gaming
- Identitet og digitalt pres
- Deling af billeder og video
- Digitale krænkelser
- Kunstig Intelligens

Find forslag til aktiviteter: on-skole.dk/skole-hjem/skolehjem-udskoling

Flere veje til arbejdet med digital dannelse

Tal med din SSP-konsulent

Jeres lokale SSP-konsulenter tilbyder muligvis oplæg og undervisningsforløb med fokus på digital dannelse tilpasset jeres kommune. I kan derfor række ud til dem for at få gode input eller lave aftaler om, hvordan de kan indgå i jeres lokale læseplan. SSP kan også hjælpe jer i konkrete sager om fx digitale krænkelser.

Find flere gratis materialer

Passer de valgte undervisningsforløb ikke helt til jeres skoledag eller jeres elever? Eller vil I gerne arbejde med digital dannelse i andre fag og måske udvide med flere forløb pr. klassetrin? I On's materialekatalog finder du og dine kolleger mere end 120 undervisningsmaterialer om digital dannelse. Alle materialer i kataloget har høj faglig og didaktisk kvalitet, og du kan sortere på trin, fag, tema, varighed og dannelsesprincipper.

Se kataloget: on-skole.dk/materialer



Se tilbud til specialområdet

On har udviklet undervisningsmaterialer til specialområdet, fordi vi ved, at børn med autisme, ADHD eller kognitive funktionsnedsættelser kan have brug for ekstra støtte til at begå sig online. Derfor er materialerne udviklet sammen med specialklasselærere, der også løbende har testet dem med deres elever. Materialerne gør det let og sjovt at skabe dialog med eleverne om deres online liv og de udfordringer, de møder der.



Find materialerne: on-skole.dk/specialomraadet

Fortsæt snakken i SFO og klub

I klubben og SFO'en kan I spille en vigtig rolle i at støtte børn og unge ved at forebygge konflikter og stille åbne og nysgerrige spørgsmål til det, der sker online. Materialerne på On Fritid er udviklet i samarbejde med klubbørn og -medarbejdere. Her kan I komme i gang med at tale om skærmen på en sjov og legende måde.



Læs mere: on-fritid.dk

Tilbage til toppen



Identitet og idealer

Digitale fællesskaber

Balance i en hverdag med digitale medier

Sammen om digital dannelse