

Digital dannelse årsplan SAG 2018

It og medier skal integreres i alle fag og er indarbejdet i målene for fagene.

Som udgangspunkt er der 4 positioner, eleverne forventes at kunne indtage i forhold til IT og medier i alle fag:

- Eleven som kritisk undersøger
- Eleven som analyserende modtager
- Eleven som målrettet og kreativ producent
- Eleven som ansvarlig deltager

På <https://www.emu.dk/modul/it-og-medier-0> kan man finde link til "IT og Medier - vejledning". Der foldes begreberne ud, og der gives inspiration til undervisningsforløb. På www.wikidigi.dk kan man også få inspiration og viden til undervisning indenfor området.

Indhold:

IT-Kompetenceplanen beskriver de generelle kompetencer, eleverne forventes at opnå på de enkelte årgange. Den er ikke fagspecifik. I

matematikfaget er der udarbejdet en fagspecifik plan se <https://goo.gl/7J5XV9>

Kompetencer; er beskrevet de etiske og sociale aspekter af arbejdet med IT, som eleverne skal lære. Det forventes at årgangsteamet selv aftaler, hvem der gennemfører forløbet i klasserne. Målene i de blå bokse er obligatoriske. Der er adgang til undervisningsmateriale der passer til målene på "Center for Digital Dannelse" <https://digitaldannelse.org/uv-materiale/grundpakke-til-folkeskolen/> Brugernavn: SAG Kodeord: sanktannæ2018

Færdigheder: Her beskrives kort, hvilke IT-kompetencer, eleverne på årgangen som minimum forventes at arbejde med.

Værktøjer: Her gives eksempler på, hvilke programmer, der kan arbejdes med for at opnå kompetencen

Hvem? Hvornår?: Det beskrives, hvilke aktiviteter, der bliver sat i værk for at understøtte undervisningen i kompetencerne

Forældre: Her gives idéer til, hvilke emner, der kan være relevante at tage op på et forældremøde

Medarbejderudvikling:

Der arbejdes på en "Toolcamp" for lærere, i skoleåret 18/19, muligvis i samarbejde med kompetencecentret. Idéen er at den indeholder en præsentation af flere forskellige it-værktøjer i en cafemodel, hvor man kan gå rundt og lade sig inspirere, eller fordybe sammen med sine kollegaer eller hver for sig. Nemt, Hurtigt, Lige til, Uforpligtende.

	Kompetencer (Målene i de blå bokse er obligatoriske og koblet op på Center for Digital Dannelses undervisningsmaterialer)	Færdigheder	Værktøjer	Hvem? Hvornår?	Forældre
3. kl.	Digital identitet <ul style="list-style-type: none"> • Eleven kan begå sig i et virtuelt univers • Eleven har viden om digitale profiler og digital kommunikation 	Lære at bruge sit unilogin og skolens platforme	Intra, Meebook	Teamet planlægger selv	Samtale på forældremødet om betydningen af at eleverne nu bliver/er brugere af mobiltelefoner
		Tekstbehandling, oprette, finde, gemme, let tekstbehandling, indsætte billeder	O365	Mediepatruljen to dobbelt lektioner i (Januar-februar) arbejde med O365	
4. kl.	Etik og moral på børneplan Digitale fodspor <ul style="list-style-type: none"> • Eleven kan forholde sig bevidst til konsekvenserne af sin færden på internettet • Eleven har viden om digitale fodspor 	Kunne bruge et eller flere præsentationsværktøjer	Powerpoint, Prezi	Teamet planlægger selv	Besøg af "ekspert" på fælles forældremøde om børn og sociale medier
		Producere digitalt samt Uploade til kanal i skoletube	Værktøj på skoletube (Evt. Engelsk, kortfilm – tegneserie)	Mediepatruljen én-to dobbeltlektioner (midt september – midt november) Arbejde med skoletube og producere digitalt	Diskussionsoplæg: Hvordan reagerer vi som forældregruppe på faldgruber og udfordringer i vores børns

5. kl.	Det kan ikke slettes <ul style="list-style-type: none"> • Eleven kan vurdere konsekvensen af ytringer på internettet • Eleven har viden om muligheder og faldgruber for kommunikation på internettet 	Skrive og sende en E-mail	O365	Teamet planlægger selv	sociale liv på nettet.
		Strategier til at finde det man søger på nettet samt kildekritik. At kunne søge og læse på nettet. Få overblik på en søgning	Søgsmart.dk	Introduktion af Søgsmart.dk på et årgangsteam møde i august måned der efter planlægger teamet selv	
		21. century skills Producere digitalt, 3D tegneprogram, 3D print	Tinkercad (Projekt kunne evt. være i håndværk og design)	Mediepatruljen to dobbeltlektioner (april-maj) Arbejde med 21. Century skills og producere digitalt Evt. Samarbejde med BUF-X	

6. kl.	Hvad må du bruge <ul style="list-style-type: none"> Creative Commons – hvordan må du bruge materiale fra nettet https://medierforalle.skoleblogs.dk/ <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <ul style="list-style-type: none"> Elever kan videndele og samarbejde via internettet Eleven har viden om samarbejds muligheder på internettet </div>	Kunne samarbejde via en digital platform	O365	Mediepatrulje én dobbeltlektion med O365 i november måned	Etik diskuteres. Holdninger og handlemuligheder bearbejdes...
		Coding class - Programmere og få en forståelse for baggrunden for apps m.m.	Code.org; Scratch	Coding class 1. kvartal 2019	
7. kl.	God stil på nettet: <ul style="list-style-type: none"> Etik og moral Kommunikationsetik Rettigheder <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <ul style="list-style-type: none"> Eleven kan diskutere etiske spørgsmål vedrørende kommunikation på internettet Eleven har viden om kommunikationsetik </div>	Multimodal kommunikation. Samspelet mellem, tekst, lyd billede og film.		CC/TA - undersøger om forløb med Torben Bichel kan erhverves.	
		Programmere Robotter	Fable, Mbot	Forløb med robotter i 2 dobbelt lektioner i februar/marts måned Der planlægges sammen med CC	

8. kl.	Digital kommunikation <ul style="list-style-type: none"> • Eleven kan vælge digitale teknologier i forhold til situationen • Eleven har viden om teknologiers kommunikationsmuligheder 	21'skills Kollaboration IT og Læring Videnskonstruktion Problemløsning og innovation	Afventer...	Afventer...	
		Kildekritik Falske nyheder		DR forløb om kildekritik og falske nyheder Lærerne tilmelder sig på: http://www.dr.dk/skole/dansk/udskoling/i-sandhedens-tjeneste	
		Blog, Vlog	Skoleblogs		
9. kl.	Digital dannelse <ul style="list-style-type: none"> • Eleven kan diskutere betydningen af digitale kommunikationsteknologier for eget liv og fællesskab • Eleven har viden om sammenhængen mellem digitale teknologier og kommunikation 	21'skills Kollaboration IT og Læring Videnskonstruktion Problemløsning og innovation	Afventer...	Afventer...	
		Blog, Vlog	Skoleblogs		