



Læringstrapp for digitale grunnleggende ferdigheter

Oslo, 21.08.25

I dagens digitale samfunn er det avgjørende for elever å utvikle solide digitale ferdigheter, som er en nødvendighet for å navigere effektivt i utdanning og arbeidsliv. Læringstrappa for digitale ferdigheter ved Ekeberg skole gir rammer for en systematisk og enhetlig praksis fra 1. til 7. trinn, med mål om å kvalitetssikre opplæringen for alle elever. Den bygger på Utdanningsdirektoratets rammeverk, som deler digitale ferdigheter inn i fem områder: Bruke og forstå, Finne og behandle, Produsere og bearbeide, Kommunisere og samhandle, samt Utøve digital dømmekraft. Disse ferdighetene omfatter ikke bare informasjonshåndtering, men også kreativ bruk av digitale ressurser og kommunikasjon i digitale kontekster. Ved å utvikle disse egenskapene forbereder skolen elevene på ansvarlig bruk av digitale verktøy.

Læringstrappa illustrerer hva elevene skal mestre på de ulike trinnene, der ferdighetene er utformet for å bygge videre på hverandre. Det er viktig at lærere, for eksempel på 3. trinn, kontinuerlig vurderer og sikrer at elevene behersker ferdighetene fra både 1. og 2. trinn. På denne måten legges det til rette for en solid grunnmur i læringen, slik at alle elever har nødvendige forutsetninger før de går videre til mer avansert innhold.

Skoleåret 2024/25 ble Læringstrappa utviklet av en arbeidsgruppe med lærere, avdelingsleder og representant fra StøDig-prosjektet, med innspill fra lærere på alle trinn. Den vil bli evaluert og oppdatert årlig, noe som gjør den til et levende dokument som styrer arbeidet med elevenes digitale kompetanse. Læringstrappa viser hva elevene skal mestre på hvert trinn, og lærere må kontinuerlig vurdere og sikre at elevene behersker ferdighetene fra tidligere trinn, slik at de er godt forberedt for videre læring.

Føringer på Ekeberg:

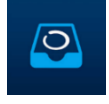
På 1.trinn får alle elever sitt eget læringsbrett som skal brukes på skolen. Fra januar sendes læringsbrettet hjem av og til i forbindelse med lekser. Dette videreføres på 2.trinn.

Fra 3.trinn-7.trinn får elevene med seg læringsbrett + lader med seg hjem fra skolestart.

På 7.trinn får alle elever tastatur på læringsbrettet sitt.

Læringsbrettene samles inn hvert år i juni og oppbevares på skolen i sommerferien.

Progresjonsplan for bruk av digitale verktøy på Ekeberg skole:

	1.trinn	2.trinn	3.trinn	4.trinn	5.trinn	6.trinn	7.trinn
Kommunikasjon og samarbeid							
Skrijving							
Tankekart							
Videoverktøy							
Presentasjons-verktøy							
Regneark							
							



Ekeberg skole

Læringstrapp for digitale grunnleggende ferdigheter

Ferdighetsområder					
Trinn	Bruke og forstå	Finne og behandle	Produsere og bearbeide	Kommunisere og samhandle	Utøve digital dømmekraft
1.trinn	-Skru av og på læringsbrettene, kjenne igjen åpne og lukke apper, og navigere mellom dem -Kunne klare å logge inn selv med Feide innen jul (de kan se på en lapp) -Introdusere ulike apper og ressurser i læringsarbeid i fag (f.eks. Showbie, Skoleskrift, skolenmin) -Bli kjent med tastaturet (bokstaver, tall, enter, mellomrom, backspace) -Lære seg å bruke kamera-appen. Ta bilde, beskjære, filme. -Lære seg å ta lydopptak (talenotat Showbie, lydopptak i Kidspiration)	-Finne bilder og illustrasjoner som passer til en oppgave/tema (f.eks i Kidspiration) -Finne igjen arbeid de har laget (f.eks bilder på kamerarull, tekster i Skoleskrift, bøker i BookCreator)	-Lage enkle digitale produkter med tekst, lyd, og bilder (Skoleskrift, BookCreator) -Bruke lydopptak i ulike programmer (f.eks. i Kidspiration, BookCreator) -Skrive enkle tekster med skrivestøtte (f.eks. Skoleskrift), og vite hvordan de kan bruke lydstøtten når de skriver	-Kan bruke Showbie til å kommunisere med lærer, f.eks skrive en melding eller ta et talenotat til lærer der man får tilbakemelding.	-Kan og følger regler for bruk av læringsbrett -Vi lærer at det er samme oppførsel på nett som i virkeligheten -Kjenne til regler for deling av bilder av seg selv og andre

Ferdighetsområder

Trinn	Bruke og forstå	Finne og behandle	Produsere og bearbeide	Kommunisere og samhandle	Utøve digital dømmekraft
2.trinn	-Bruke ulike læringsapper og læringsressurser i læringsarbeid i fag (f.eks. Showbie, Skoleskrift, skolenmin) -Lære seg hvordan diktere når de skriver digitalt -Lære seg hvordan man får opplest tekst ved hjelp av tilgjengelighetsfunksjonene på læringsbrettet -Kunne bruke tastaturet (bokstaver, tall, enter, mellomrom, backspace)	-Søke etter informasjon på internett sammen med lærer (f.eks søke etter bilde av en elg)	-Lage enkle produkter med ulike medietyper som illustrasjoner, lyd og video -Følge instruksjoner og kriterier i arbeid med egne produkter	Kan bruke et program for samhandling med lærer (Showbie) • Åpne fil, laste ned og laste opp • Finne riktig mappe • Trykke «ferdig» for å lagre Kan sende filer til og fra en app, f.eks Book Creator	-Vet at ikke alt man ser på nettet er sant -Sier fra til en voksen dersom man opplever noe ubehagelig på nett

Ferdighetsområder

Trinn	Bruke og forstå	Finne og behandle	Produsere og bearbeide	Kommunisere og samhandle	Utøve digital dømmekraft
3.trinn	-Følge instruksjoner og tilpasse skrifttype og formatering som passer til innholdet i egenproduserte tekster ved bruk av Pages -Kan bruke funksjoner for læringsbrett og programvare der eleven selv trenger det (opplest tekst, engasjerende leser og diktering) -Bli kjent med produksjonsapper som Pages, Numbers, KeyNote, Clips, iMovie, Garageband osv.	-Bli kjent med ulike søkemotorer, og vite at de kan gi forskjellige treff -Søke etter enkel faktainformasjon på nett ved hjelp av gode søkeord. -Vet noe om bildebruk med hensyn til opphavsrett	-Lage multimodale tekster av ulike karakter (tegneserie i Creaza/BC, bokanmeldelse Clips/iMovie, tekster Pages) -Spille inn lyd og video og anvende det i et produkt (f.eks: skjermopptak, Clips, iMovie, Creaza)	-Kan samarbeide om å lage digitale produkter, f.eks digitale tankekart, videoer osv. -Kan delta i chat. Øve seg på å bruke klasesamtale i Showbie.	-Kjenner til begrepet personvern, og bruker enkle regler for dette (f.eks bytte passord på FEIDE-bruker) -Få hjelp til å lage et eget passord, huske og beskytte egne passord. Lærer bør ha liste over alle passord. -Vise hensyn på chat, og vurdere hva man publiserer der -Kan og forstår nettvettsregler (f.eks. Redd Barna sine) -Lage, huske og beskytte egne passord

Ferdighetsområder					
Trinn	Bruke og forstå	Finne og behandle	Produsere og bearbeide	Kommunisere og samhandle	Utøve digital dømmekraft
4.trinn	-Bli kjent med koding i enkle programmer (For eksempel Swift Playground og Sphero) -Kunne bruke produksjonsapper som Pages, KeyNote, Clips, iMovie, Garageband osv.	-Ha flere faner åpne og navigere mellom dem -Kan tilpasse søk og være kildekritisk sammen med lærer (sjekke flere treff, vurdere treff, søkelesing for å avgjøre om teksten er en relevant kilde) -Bli introdusert for kilder som passer aldersgruppen (Lille Norske leksikon, skolenmin, Aunivers)	-Produsere og redigere digital tekst ved å flytte tekst og bilder, klippe og lime, slette osv. -Lage digitale modeller av produkter e.l., (f.eks. flagg eller bygninger i Minecraft, fotosyntesen med animasjoner i KeyNote) -Lage presentasjoner i KeyNote	-Lage ulike digitale produkter i samarbeid og presentere	-Kan noen strategier for å unngå hendelser man ikke ønsker, f.eks ikke svare noen man ikke kjenner, ikke gå inn på linker man ikke vet hva er osv. -vite at man mister kontroll over bilder av seg selv eller andre som blir delt videre

Ferdighetsområder

Trinn	Bruke og forstå	Finne og behandle	Produsere og bearbeide	Kommunisere og samhandle	Utøve digital dømmekraft
5.trinn	-Kunne bruke Office-programmene Word, OneNote, Powerpoint, Excel -Lære seg å bruke og finne frem i Teams og OneNote (se ukeplan, levere oppgaver osv.) -Bli kjent med OneDrive, lage mappestrukturer og lagre filer sammen med lærer. -Kunne finne igjen dokumenter de har lagret i OneDrive ved å lete/søke.	- Kan tilpasse søk på egenhånd (sjekke flere treff, vurdere treff, søkelesing for å avgjøre om teksten er en relevant kilde) -Bruke og henvise til kilder som passer til aldersgruppe -Kan sammenligne informasjon fra digitale kilder og vurdere dem kritisk (diskusjonsforum, chat, annonser, blogg, sosiale medier)	-Presentere egne funn ved hjelp av Numbers/Excel -Komponere musikk med digitale verktøy, (som f.eks. Garageband) -Kunne redigere video og bilde. Bruke virkemidler i bilder og video (nærbilde, perspektiver, sakte/fort osv)	-Kan bruke et program for samhandling med lærer (Teams) • Åpne fil, laste ned og laste opp • Finne riktig oppgave • Trykke «lever inn» for å lagre • Finne frem og ta i bruk tilbakemeldinger fra lærer	-Kunne diskutere problemstillinger knyttet til utestengning, nettmobbing og bildedeling på nett (brukhue.no)

Ferdighetsområder

Trinn	Bruke og forstå	Finne og behandle	Produsere og bearbeide	Kommunisere og samhandle	Utøve digital dømmekraft
6.trinn	-Kunne lage mappestrukturer i OneDrive og lagre filer på riktig sted på egenhånd. -Bli kjent med, og bruke Outlook	-Har kjennskap til begreper som opphavsrett og plagiat	-Lage et faglig digitalt produkt (f.eks. podcast)	-Bruke funksjoner som samskriving og kommentarer for å delta i hverandres skriveprosesser -Skille mellom formell og uformell kommunikasjon (f.eks. epost vs. chat)	-Viser evne til etisk refleksjon og vurdering av egen rolle på nett og i sosiale medier

Ferdighetsområder

Trinn	Bruke og forstå	Finne og behandle	Produsere og bearbeide	Kommunisere og samhandle	Utøve digital dømmekraft
7.trinn	-Velger og bruker ressurser selv ut fra behov, formkrav og arbeidsform. -Kunne bruke tastaturet hensiktsmessig og kjenne til relevante hurtigkommandoer som f.eks. ctrl+C, ctrl+V, ctrl+X -Kunne skru av og på PC og logge seg inn/ut. -Bli kjent med og kunne bruke Office-programmene på PC	- Trene på å tolke og vurdere informasjon fra ulike kilder kritisk -Ha kjennskap til opphavsrett ved bruk av kilder i eget arbeid	-Vurderer egne og andres digitale produkter, arbeidsprosess og foreslår forbedringer -Kunne regne enkle formler i regneark eks. =SUMMER -Produsere og redigere digital tekst ved å flytte tekst og bilder, klippe og lime, slette osv. ved bruk av hurtigkommandoer	-Velger digital ressurs for kommunikasjon ut fra formål og mottaker (f.eks. lage presentasjon, video, podcast e.l. til utviklingssamtale eller til presentasjoner i klassen)	-Viser evne til etisk refleksjon og vurdering av egen rolle på nett