

# Trinmål for IT og medier i fagene

## Fag trinmål

### Dansk

- navngive dokument, bruge overskrift og skrive brødtekst
- skrive på computer
- udtrykke sig i enkle produktioner med billeder, lyd og tekst samt i dramatisk form
- finde information i forskellige medier

### Matematik

- undersøge og eksperimentere inden for geometri, bl.a. ved anvendelse af computeren
- behandle data, herunder ved hjælp af lommeregner og computer

### Natur/teknik

- indtaste og ordne enkle data

### Billedkunst

- anvende tørre og våde farver i plant billedarbejde med enkle teknikker bl.a. inden for tegning, grafik, maleri, collage og foto
- anvende computerens billedskabende muligheder i maleprogrammer
- gemme og hente billedfiler i forbindelse med billedarbejde

### Musik

- producere lydillustrationer og klangkulisser over rim, remser, eventyr eller egne fortællinger

# Trinmål for IT og medier i fagene

## Fag trinmål

### Dansk

Efter 4. klassesettrin

- skrive på computer med passende hastighed
- bruge illustrerende billeder i egne tekster
- udtrykke sig i billeder, lyd og tekst i små produktioner samt i dramatisk form
- søge information på forskellige måder

Efter 6. klassesettrin

- bruge ordbogens opslagsdel samt stavekontrol og autokorrektur på computer
- skrive på computer med hensigtsmæssig skriveteknik
- bruge illustrerende billeder i egne tekster, så det passer til tekstens kommunikation
- udtrykke sig i billeder, lyd og tekst i forskelligartede produktioner
- kunne søge information på forskellige måder samt forholde sig til resultater
- Udtrykke sig i billeder, lyd og tekst i forskelligartede produktioner samt i dramatisk form

### Håndarbejde

- bruge it og medier i den tekstile designproces

### Historie

- anvende relevante informationskilder fra filmklip, internettet og avisartikler

### Matematik

- anvende lommeregner og computer ved gennemførelse af beregninger
- tegne, undersøge og eksperimentere med geometriske figurer, bl.a. ved at benytte computer
- indsamle og behandle data samt udføre simuleringer, bl.a. ved hjælp af en computer

### Natur/teknik

- give eksempler på, hvordan medier formidler viden om naturen
- opsamle og ordne enkle data og informationer

### Musik

- producere lydillustrationer og klangkulisser over fortællinger, eventyr, digte eller historier
- komponere små melodier med udgangspunkt i sangstemmen ved hjælp af musikinstrumenter eller på computer

### Hjemkundskab

- anvende kostenbefalinger og digitale kostberegninger

# Trinmål for IT og medier i fagene

## Fag trinmål

### Billedkunst

- anvende elementær indsigt i brug af teknikker, metoder og materialer i tegning, maleri, collage, grafikformer, foto og skærmbaserede billeder
- udtrykke sig i forskellige former for levende billeder, først og fremmest video
- anvende computerens billed-skabende muligheder i male- og billedbehandlingsprogrammer
- anvende digitalkamera og scanner i forbindelse med billedarbejder, bl.a. som forlæg, illustration og dokumentation
- anvende begreber fra informationsteknologien, herunder billedfiltre og billedfilformater
- hente og bruge kunstbilleder og fotos fra diskette, cd-rom eller internet
- anvende computergrafik i forbindelse med layout, bl.a. i foldere, tekster og på skilte
- udtrykke sig i forskellige billedformer, herunder maleri, tableau, udstillingsvindue, video og multimedie
- deltage i kulturelle billedarrangementer på skolen og i nærmiljøet, bl.a. udsmykningsopgaver og medievirksomhed

# Trinmål for IT og medier i fagene

## Fag trinmål

### Dansk

- bruge ordbogens opslagsdel og indholdsdel og bruge stavekontrol og autokorrektur på computer
- anvende layout og bruge billeder i deres egne tekster, så det fremmer tekstens kommunikation
- skrive på computer med hensigtsmæssig skriveteknik
- udtrykke sig i billeder, lyd og tekst i såvel enkle som mere komplekse produktioner i en form, der passer til situationen
- søge information på forskellige måder og i forskellige medier samt vælge den informationskilde, der er mest hensigtsmæssig

### Matematik

- anvende lommeregner og computer ved gennemførelse af beregninger og til problemløsning
- benytte computeren til tegning, undersøgelser og beregninger vedrørende geometriske figurer
- udføre simuleringer, bl.a. ved hjælp af computeren
- benytte computeren til beregninger, simuleringer, undersøgelser og beskrivelser, fx af samfundsmæssige forhold

### Idræt

- inddrage computer, bl.a. i forbindelse med pulsmåling/konditionstest

### Engelsk

Efter 7. klassetrin

- præsentere et forberedt emne i form af planche, lyd- og billedmedieproduktion eller rollespil
- anvende computeren til kommunikation
- anvende engelsk som internationalt kommunikationsmiddel, først og fremmest i forbindelse med e-mail og samarbejdsprojekter

Efter 9. klassetrin

- uddrage og anvende informationer fra forskellige medier og informationskilder inden for genkendelige emner
- udnytte computerens muligheder i forbindelse med informationssøgning og kommunikation
- bruge stavekontrol hensigtsmæssigt
- anvende engelsk som internationalt kommunikationsmiddel i mødet med udlændinge, på rejse og ved brug af e-mail

### Tysk

Efter 7. klasse

- anvende tysk som kommunikationsmiddel, bl.a. i forbindelse med skolekontakt og e-mail
- anvende it og mediers muligheder i forbindelse med tekstbehandling, kommunikation og informationssøgning

Efter 9. klasse

- anvende it og mediers muligheder i forbindelse med tekstbehandling, kommunikation og informationssøgning

### Historie

- tage stilling til pålideligheden af kildemateriale, bl.a. fra internettet

# Trinmål for IT og medier i fagene

## 7. klasse - 9. klasse

### Fag trinmål

#### **Fysik/kemi**

Efter 8. klasse

- anvende it-baserede redskaber til dataopsamling og præsentation som temperaturregistrering og adgangskontrol

Efter 9.klasse

- kende til enkle principper for transmission af information over store afstande som satellitter, analog og digital transmission
- vælge og benytte hensigtsmæssige instrumenter og laboratorieudstyr som feltudstyr og data-loggere
- vælge udstyr, redskaber og hjælpemidler, der passer til opgave

#### **Biologi**

- indsamle og formidle relevante data

#### **Geografi**

- finde relevante geografiske oplysninger gennem elektroniske medier
- indsamle og bearbejde data samt fremstille grafiske afbildninger