



Fra 1. januar 2025 er både færdigheds- og vidensområder og færdigheds- og vidensmål vejledende. Fagenes formål, kompetenceområder, kompetencemål, opmærksomhedspunkter i dansk, matematik og børnehaveklassen og kanonlister er fortsat bindende. Fælles Mål, faghæfter, læseplaner og undervisningsvejledninger er ikke opdaterede ift. de nye regler. De gældende Fælles Mål kan findes i Fælles Mål-bekendtgørelserne for folkeskolens fag og emner samt børnehaveklassen.

Fra 1. august 2025 er der ikke længere krav om at udarbejde læseplaner i folkeskolen. Børne- og Undervisningsministeriets vejledende læseplaner kan fortsat bruges af de skoler, der ønsker det.

Matematik

Måloversigt

Fagformål

Eleverne skal i faget matematik udvikle matematiske kompetencer og opnå færdigheder og viden, således at de kan begå sig hensigtsmæssigt i matematikrelaterede situationer i deres aktuelle og fremtidige daglig-, fritids-, uddannelses-, arbejds- og samfundsliv.

Stk. 2. Elevernes læring skal baseres på, at de selvstændigt og gennem dialog og samarbejde med andre kan erfare, at matematik fordrer og fremmer kreativ virksomhed, og at matematik rummer redskaber til problemløsning, argumentation og kommunikation.

Stk. 3. Faget matematik skal medvirke til, at eleverne oplever og erkender matematikkens rolle i en historisk, kulturel og samfundsmæssig sammenhæng, og at eleverne kan forholde sig vurderende til matematikkens anvendelse med henblik på at tage ansvar og øve indflydelse i et demokratisk fællesskab.

FORSØG

Kompetencemål

Kompetenceområde	Efter 3. klassetrin	Efter 6. klassetrin	Efter 9. klassetrin
Matematiske kompetencer	Eleven kan handle hensigtsmæssigt i situationer med matematik	Eleven kan handle med overblik i sammensatte situationer med matematik	Eleven kan handle med dømmekraft i komplekse situationer med matematik
Tal og algebra	Eleven kan udvikle metoder til beregninger med naturlige tal	Eleven kan anvende rationale tal og variable i beskrivelser og beregninger	Eleven kan anvende reelle tal og algebraiske udtryk i matematiske undersøgelser
Geometri og måling	Eleven kan anvende geometriske begreber og måle	Eleven kan anvende geometriske metoder og beregne enkle mål	Eleven kan forklare geometriske sammenhænge og beregne mål
Statistik og sandsynlighed	Eleven kan udføre enkle statistiske undersøgelser og udtrykke intuitive chancestørrelser	Eleven kan udføre egne statistiske undersøgelser og bestemme statistiske sandsynligheder	Eleven kan vurdere statistiske undersøgelser og anvende sandsynlighed
Teknologiforståelse	Eleven kan handle hensigtsmæssigt med digitale teknologier i afgrænsede situationer fra deres hverdag	Eleven kan handle med overblik med digitale teknologier i arbejdet med konkrete problemstillinger fra lokalsamfundet.	Eleven kan handle med dømmekraft med digitale teknologier i arbejdet med åbne problemstillinger fra omverdenen.

Opmærksomhedspunkter

Kompetenceområde/ færdigheds- og vidensområde	Klasstrin	Opmærksomhedspunkter
Tal og algebra/Tal	Efter 3. klasstrin	Eleverne kan anvende trecifrede tal til at beskrive antal og rækkefølge
Tal og algebra/ Regnestrategier	Efter 3. klasstrin	Eleven kan addere og subtrahere enkle naturlige tal med hovedregning og lommeregner
Geometri og måling/ Måling	Efter 3. klasstrin	Eleven kan anslå og måle længde, tid og vægt i enkle hverdagsammenhænge
Tal og algebra/ Regnestrategier	Efter 6. klasstrin	Eleven kan vælge hensigtsmæssig regningsart til løsning af enkle hverdagsproblemer og opstille et simpelt regneudtryk Eleven kan gennemføre regneprocesser inden for alle fire regningsarter med inddragelse af overslag og lommeregner
Matematiske kompetencer/ Kommunikation	Efter 6. klasstrin	Eleven kan uddrage relevante oplysninger i enkle matematikholdige tekster
Tal og algebra/Tal	Efter 9. klasstrin	Eleven kan gennemføre simple procentberegninger med overslag og lommeregner
Tal og algebra/ Formler og algebraiske udtryk	Efter 9. klasstrin	Eleven kan sætte tal i stedet for variable i en simpel formel

Færdigheds- og vidensmål – efter 3. klasses trin

Kompetenceområde og -mål		Faser												
		Færdigheds- og vidensmål												
		Problembehandling		Modellering		Ræsonnement og tankegang		Repræsentation og symbolbehandling		Kommunikation		Hjælpemidler		
Matematiske kompetencer	Eleven kan handle hensigtsmæssigt i situationer med matematik	1	Eleven kan bidrage til løsning af enkle matematiske problemer	Eleven har viden om kendetegn ved undersøgende arbejde	Eleven kan undersøge enkle hverdagsituationer ved brug af matematik	Eleven har viden om sammenhænge mellem matematik og enkle hverdagsituationer	Eleven kan stille og besvare matematiske spørgsmål	Eleven har viden om kendetegn ved matematiske spørgsmål og svar	Eleven kan anvende konkrete, visuelle og enkle symbolske repræsentationer	Eleven har viden om konkrete, visuelle og enkle symbolske repræsentationer, herunder interaktive repræsentationer	Eleven kan deltage i mundtlig og visuel kommunikation med og om matematik	Eleven har viden om enkle mundtlige og visuelle kommunikationsformer, herunder med digitale værktøjer	Eleven kan anvende enkle hjælpemidler til tegning, beregning og undersøgelse	Eleven har viden om konkrete materialer og redskaber
		2									Eleven kan vise sin matematiske tænkning med uformelle skriftlige noter og tegninger	Eleven har viden om forskellige former for uformelle skriftlige noter og tegninger		
		3	Eleven kan løse enkle matematiske problemer	Eleven har viden om enkle strategier til matematisk problemløsning	Eleven kan tolke matematiske resultater i forhold til enkle hverdagsituationer	Eleven har viden om sammenhænge mellem matematiske resultater og enkle hverdagsituationer	Eleven kan give og følge uformelle matematiske forklaringer	Eleven har viden om enkle matematiske forklaringer				Eleven kan anvende enkle fagord og begreber mundtligt og skriftligt	Eleven har viden om enkle fagord og begreber	Eleven kan anvende digitale værktøjer til undersøgelser, enkle tegninger og beregninger
Tal og algebra	Eleven kan udvikle metoder til beregninger med naturlige tal		Tal*		Regnestrategier*		Algebra							
		1	Eleven kan anvende naturlige tal til at beskrive antal og rækkefølge	Eleven har viden om enkle naturlige tal	Eleven kan foretage enkle beregninger med naturlige tal	Eleven har viden om strategier til enkle beregninger med naturlige tal	Eleven kan opdage systemer i figur- og talmønstre	Eleven har viden om enkle figur- og talmønstre						
		2	Eleven kan anvende flercifrede naturlige tal til at beskrive antal og rækkefølge	Eleven har viden om naturlige tals opbygning i titalssystemet	Eleven kan udvikle metoder til addition og subtraktion med naturlige tal	Eleven har viden om strategier til hovedregning, overslagsregning samt regning med skriftlige notater og digitale værktøjer	Eleven kan beskrive systemer i figur- og talmønstre	Eleven har viden om figur- og talmønstre						
3	Eleven kan genkende enkle decimaltal og brøker i hverdagsituationer	Eleven har viden om enkle decimaltal og brøker	Eleven kan udvikle metoder til multiplikation og division med naturlige tal	Eleven har viden om strategier til multiplikation og division	Eleven kan opdage regneregler og enkle sammenhænge mellem størrelser	Eleven har viden om sammenhænge mellem de fire regningsarter								

* Se opmærksomhedspunkter Fra 1. januar 2025 gælder det, at kompetenceområder- og mål er bindende. Færdigheds- og vidensområder og -mål er vejledende.

Færdigheds- og vidensmål – efter 3. klassesettrin

Kompetence-område og -mål		Faser		Færdigheds- og vidensmål						
Geometri og måling	Eleven kan anvende geometriske begreber og måle	Geometriske egenskaber og sammenhænge		Geometrisk tegning		Placeringer og flytninger		Måling*		
		1	Eleven kan kategorisere figurer	Eleven har viden om egenskaber ved figurer	Eleven kan beskrive egne tegninger af omverdenen med geometrisk sprog	Eleven har viden om geometriske begreber	Eleven kan beskrive objekters placering i forhold til hinanden	Eleven har viden om forholdsord, der kan beskrive placeringer	Eleven kan beskrive længde, tid og vægt	Eleven har viden om længde, tid og vægt
		2	Eleven kan kategorisere plane figurer efter geometriske egenskaber	Eleven har viden om geometriske egenskaber ved plane figurer	Eleven kan tegne enkle plane figurer ud fra givne betingelser og plane figurer, der gengiver enkle træk fra omverdenen	Eleven har viden om metoder til at tegne enkle plane figurer, herunder med et dynamisk geometriprogram	Eleven kan beskrive og fremstille figurer og mønstre med spejlings-symmetri	Eleven har viden om metoder til at fremstille figurer og mønstre med spejlings-symmetri, herunder digitale værktøjer	Eleven kan anslå og måle længde, tid og vægt	Eleven har viden om standardiserede og ikke-standardiserede måleenheder for længde, tid og vægt samt om analoge og digitale måleredskaber
		3	Eleven kan opdage sammenhænge mellem plane og enkle rumlige figurer	Eleven har viden om geometriske egenskaber ved enkle rumlige figurer	Eleven kan bygge og tegne rumlige figurer	Eleven har viden om metoder til at bygge og tegne rumlige figurer	Eleven kan beskrive positioner i et gitternet	Eleven har viden om angivelse af placeringer i gitternet	Eleven kan sammenligne enkle geometriske figurers omkreds og areal	Eleven har viden om måleenheder for areal
Statistik og sandsynlighed	Eleven kan udføre enkle statistiske undersøgelser og udtrykke intuitive chancestørrelser	Statistik		Sandsynlighed						
		1	Eleven kan anvende tabeller og enkle diagrammer til at præsentere resultater af optællinger	Eleven har viden om tabeller og enkle diagrammer	Eleven kan udtrykke intuitive chancestørrelser i hverdags-situationer og enkle spil	Eleven har viden om chancebegrebet				
		2	Eleven kan gennemføre statistiske undersøgelser med enkle data	Eleven har viden om enkle metoder til at indsamle, ordne og beskrive enkle data						
		3	Eleven kan gennemføre statistiske undersøgelser med forskellige typer data	Eleven har viden om enkle metoder til at indsamle, ordne, beskrive og tolke forskellige typer data, herunder med regneark	Eleven kan udtrykke chancestørrelse ud fra eksperimenter	Eleven har viden om chanceeksperimenter				

■ Tilføjelser til eksisterende fag * Se opmærksomhedspunkter Fra 1. januar 2025 gælder det, at kompetenceområder- og mål er bindende. Færdigheds- og vidensområder og -mål er vejledende.

Færdigheds- og vidensmål – efter 3. klassetrin

Kompetence- område og -mål	Faser	Færdigheds- og vidensmål										
		Digital design og designprocesser		Modellering		Programmering		Data, algoritmer og strukturering	Brugsstudier og redesign		Computersystemer	
Tekno- logifor- ståelse	Eleven kan handle hensigtsmæssigt med digitale teknologier i afgrænsede situationer fra deres hverdag	Eleven kan deltage i at rammesætte problemstillinger fra konkrete situationer og ideudvikle på løsninger hen imod konkrete produkter	Eleven har viden om kompleks problemløsning	Eleven kan beskrive den virkelighed, en model repræsenterer	Eleven har viden om modeller af virkeligheden som eksempelvis tegninger og diagrammer.	Eleven kan følge og tilrette simple programmer	Eleven har viden om grundlæggende konstruktioner i programmeringssprog baseret på ikoner			Eleven kan lave undersøgelser af brug af digitale artefakter i sin hverdag og konkludere på undersøgelserne	Eleven har viden om brug af digitale artefakter i hverdagen	

■ Tilføjelser til eksisterende fag Fra 1. januar 2025 gælder det, at kompetenceområder- og mål er bindende. Færdigheds- og vidensområder og -mål er vejledende.

Færdigheds- og vidensmål – efter 6. klassesettrin

Kompetenceområde og -mål		Faser												
		Færdigheds- og vidensmål												
		Problembehandling		Modellering		Ræsonnement og tankegang		Repræsentation og symbolbehandling		Kommunikation*		Hjælpemidler		
Matematiske kompetencer	Eleven kan handle med overblik i sammensatte situationer med matematik	1	Eleven kan opstille og løse matematiske problemer	Eleven har viden om kendetegn ved lukkede, åbne og rene matematiske problemer samt problemer, der vedrører omverdenen	Eleven kan gennemføre enkle modelleringsprocesser	Eleven har viden om enkle modelleringsprocesser	Eleven kan anvende ræsonnementer i undersøgende arbejde	Eleven har viden om enkle ræsonnementer knyttet til undersøgende arbejde, herunder undersøgende arbejde med digitale værktøjer	Eleven kan oversætte regneudtryk til hverdagsprog	Eleven har viden om hverdagsproglige oversættelser af regneudtryk	Eleven kan læse og skrive enkle tekster med og om matematik	Eleven har viden om formål og struktur i tekster med og om matematik	Eleven kan anvende hjælpemidler med faglig præcision	Eleven har viden om forskellige hjælpemidlers anvendelighed i matematiske situationer
		2								Eleven kan mundtligt og skriftligt kommunikere varieret med og om matematik	Eleven har viden om mundtlige og skriftlige kommunikationsformer med og om matematik, herunder med digitale medier			
		3	Eleven kan anvende forskellige strategier til matematisk problemløsning	Eleven har viden om forskellige strategier til matematisk problemløsning, herunder med digitale værktøjer	Eleven kan anvende enkle matematiske modeller	Eleven har viden om enkle matematiske modeller	Eleven kan anvende ræsonnementer til at udvikle og efterprøve hypoteser	Eleven har viden om enkle ræsonnementer knyttet til udvikling og efterprøvning af hypoteser	Eleven kan oversætte mellem hverdagsprog og udtryk med matematiske symboler	Eleven har viden om hverdagsproglige oversættelser af udtryk med matematiske symboler	Eleven kan anvende fagord og begreber mundtligt og skriftligt	Eleven har viden om fagord og begreber		
Tal og algebra	Eleven kan anvende rationale tal og variable i beskrivelser og beregninger	Tal		Regnestrategier*		Algebra								
		1	Eleven kan anvende decimaltal og brøker i hverdagsituationer	Eleven har viden om brøkbegrebet og decimaltals opbygning i titalssystemet	Eleven kan udføre beregninger med de fire regningsarter inden for naturlige tal, herunder beregninger vedrørende hverdagsøkonomi	Eleven har viden om beregninger med de fire regningsarter inden for de naturlige tal, herunder anvendelse af regneark	Eleven kan finde løsninger til enkle ligninger med uformelle metoder	Eleven har viden om lighedstegnets betydning og om uformelle metoder til løsning af enkle ligninger						
		2	Eleven kan anvende negative hele tal	Eleven har viden om negative hele tal	Eleven kan udvikle metoder til beregninger med decimaltal, enkle brøker og negative hele tal	Eleven har viden om strategier til beregninger med decimaltal, enkle brøker og negative tal	Eleven kan anvende enkle algebraiske udtryk til beregninger	Eleven har viden om variables rolle i formler og om brug af variable i digitale værktøjer						
3	Eleven kan anvende procent, enkle potenser og pi	Eleven har viden om procentbegrebet, enkle potenser og pi	Eleven kan udføre beregninger med procent, herunder med digitale værktøjer	Eleven har viden om strategier til beregninger med procent	Eleven kan anvende variable til at beskrive enkle sammenhænge	Eleven har viden om variables rolle i beskrivelse af sammenhænge								

Tilføjelser til eksisterende fag * Se opmærksomhedspunkter Fra 1. januar 2025 gælder det, at kompetenceområder- og mål er bindende. Færdigheds- og vidensområder og -mål er vejledende.

Færdigheds- og vidensmål – efter 6. klassesettrin

Kompetence-område og -mål		Faser								Færdigheds- og vidensmål		
Geometri og måling	Eleven kan anvende geometriske metoder og beregne enkle mål	Geometriske egenskaber og sammenhænge		Geometrisk tegning		Placeringer og flytninger		Måling				
		1	Eleven kan kategorisere polygoner efter sidelængder og vinkler	Eleven har viden om vinkeltyper og sider i enkle polygoner	Eleven kan gengive træk fra omverdenen ved tegning samt tegne ud fra givne betingelser	Eleven har viden om geometriske tegneformer, der kan gengive træk fra omverdenen, herunder tegneformer i digitale værktøjer	Eleven kan beskrive placeringer i koordinat-systemets første kvadrant	Eleven har viden om koordinat-systemets første kvadrant	Eleven kan anslå og bestemme omkreds og areal	Eleven har viden om forskellige metoder til at anslå og bestemme omkreds og areal, herunder metoder med digitale værktøjer		
		2	Eleven kan undersøge geometriske egenskaber ved plane figurer	Eleven har viden om vinkelmål, linjers indbyrdes beliggenhed og metoder til undersøgelse af figurer, herunder med dynamisk geometriprogram	Eleven kan anvende skitser og præcise tegninger	Eleven har viden om skitser og præcise tegninger	Eleven kan beskrive placeringer i hele koordinat-systemet	Eleven har viden om hele koordinat-systemet	Eleven kan anslå og bestemme rumfang	Eleven har viden om metoder til at anslå og bestemme rumfang		
		3	Eleven kan undersøge geometriske egenskaber ved rumlige figurer	Eleven har viden om polyedre og cylindere	Eleven kan tegne rumlige figurer med forskellige metoder	Eleven har viden om geometriske tegneformer til gengivelse af rumlighed	Eleven kan fremstille mønstre med spejlinger, parallelforskydninger og drejninger	Eleven har viden om metoder til at fremstille mønstre med spejlinger, parallelforskydninger og drejninger, herunder med digitale værktøjer	Eleven kan bestemme omkreds og areal af cirkler	Eleven har viden om metoder til at bestemme omkreds og areal af cirkler		

■ Tilføjelser til eksisterende fag Fra 1. januar 2025 gælder det, at kompetenceområder- og mål er bindende. Færdigheds- og vidensområder og -mål er vejledende.

Færdigheds- og vidensmål – efter 6. klassetrin

Kompetenceområde og -mål		Faser										Færdigheds- og vidensmål									
Statistik og sandsynlighed	Eleven kan udføre egne statistiske undersøgelser og bestemme statistiske sandsynligheder	Statistik					Sandsynlighed														
		1	Eleven kan anvende og tolke grafiske fremstillinger af data	Eleven har viden om grafisk fremstilling af data	Eleven kan undersøge tilfældighed og chancestørrelser gennem eksperimenter	Eleven har viden om metoder til at undersøge tilfældighed og chance gennem eksperimenter															
		2	Eleven kan gennemføre og præsentere egne statistiske undersøgelser	Eleven har viden om metoder til at behandle og præsentere data, herunder med digitale værktøjer	Eleven kan undersøge chancestørrelser ved simulering af chanceeksperimenter	Eleven har viden om metoder til simulering af chanceeksperimenter med digitale værktøjer															
3	Eleven kan sammenligne datasæt ud fra hyppigheder, frekvenser og enkle statistiske deskriptorer	Eleven har viden om hyppighed, frekvens og enkle statistiske deskriptorer	Eleven kan beskrive sandsynlighed ved brug af frekvens	Eleven har viden om sammenhængen mellem frekvenser og sandsynlighed																	
Teknologiforståelse	Eleven kan handle med overblik med digitale teknologier i arbejdet med konkrete problemstillinger fra lokalsamfundet	Digital design og designprocesser		Modellering		Programmering		Data, algoritmer og strukturering		Brugsstudier og redesign		Computersystemer									
		Eleven kan identificere et problemfelt og rammesætte en designproces med henblik på design af digitale artefakter til gavn for individ og fællesskab	Eleven har viden om kompleks problemløsning, rammesætning og designprocesser for individ og fællesskab	Eleven kan anvende digitale modeller i faglige sammenhænge og justere dem til nye behov	Eleven har viden om, hvordan forskellige modeller kan beskrive samme virkelighed	Eleven kan modificere, konstruere og fejlrette programmer	Eleven har viden om konstruktion, fejlfinding og fejlfretning af programmer	Eleven kan identificere situationer i hverdagen, der kan oversættes til data og beskrive enkle situationer og procedurer fra hverdagen som algoritmer, rækkefølger og forgreninger	Eleven har viden om data som repræsentation for information i simple eksempler fra hverdagen som eksempelvis farve, lyd og temperatur	Eleven kan observere og identificere brugeres oplevelser og brugsmønstre for digitale artefakter i konkrete situationer med henblik på redesign	Eleven har viden om brugsmønstre for digitale artefakter										

■ Tilføjelser til eksisterende fag Fra 1. januar 2025 gælder det, at kompetenceområder- og mål er bindende. Færdigheds- og vidensområder og -mål er vejledende.

Færdigheds- og vidensmål – efter 9. klassetrin

Kompetenceområde og -mål		Faser												
		Færdigheds- og vidensmål												
Matematiske kompetencer	Eleven kan handle med dømmekraft i komplekse situationer med matematik	Problembehandling		Modellering		Ræsonnement og tankegang		Repræsentation og symbolbehandling		Kommunikation*		Hjælpemidler		
		1	Eleven kan planlægge og gennemføre problemløsningsprocesser	Eleven har viden om elementer i problemløsningsprocesser	Eleven kan afgrænse problemstillinger fra omverdenen i forbindelse med opstilling af en matematisk model	Eleven har viden om strukturering og afgrænsning af problemstillinger fra omverdenen	Eleven kan skelne mellem hypoteser, definitioner og sætninger	Eleven har viden om hypoteser, definitioner og sætninger	Eleven kan argumentere for valg af matematisk repræsentation	Eleven har viden om styrker og svagheder ved repræsentationer, der udtrykker samme matematiske situation	Eleven kan kommunikere mundtligt og skriftligt med og om matematik med faglig præcision	Eleven har viden om fagord og begreber samt enkelt matematisk symbolsprog	Eleven kan vælge og vurdere hjælpemidler til samme matematiske situation	Eleven har viden om muligheder og begrænsninger ved forskellige hjælpemidler
		2			Eleven kan gennemføre modelleringsprocesser, herunder med inddragelse af digital simulering	Eleven har viden om elementer i modelleringsprocesser og digitale værktøjer, der kan understøtte simulering	Eleven kan skelne mellem enkelttilfælde og generaliseringer	Eleven har viden om forskel på generaliserede matematiske resultater og resultater, der gælder i enkelttilfælde			Eleven kan kritisk søge matematisk information, herunder med digitale medier	Eleven har viden om informationssøgning og vurdering af kilder		
3	Eleven kan vurdere problemløsningsprocesser	Eleven har viden om problemløsningsprocesser	Eleven kan vurdere matematiske modeller	Eleven har viden om kriterier til vurdering af matematiske modeller	Eleven kan udvikle og vurdere matematiske ræsonnementer, herunder med inddragelse af digitale værktøjer	Eleven har viden om enkle matematiske beviser	Eleven kan anvende udtryk med variable, herunder med digitale værktøjer	Eleven har viden om notationsformer, opstilling og omskrivning af udtryk med variable, herunder med digitale værktøjer	Eleven kan kommunikere mundtligt og skriftligt om matematik på forskellige niveauer af faglig præcision	Eleven har viden om afsenderforhold i faglig kommunikation				
Tal og algebra	Eleven kan anvende reelle tal og algebraiske udtryk i matematiske undersøgelser	Tal*		Regnestrategier		Ligninger		Formler og algebraiske udtryk*		Funktioner				
		1	Eleven kan anvende decimaltal, brøk og procent	Eleven har viden om sammenhængen mellem decimaltal, brøk og procent	Eleven kan udføre sammenlagte beregninger med rationale tal	Eleven har viden om regningsarternes hierarki	Eleven kan udvikle metoder til løsninger af ligninger	Eleven har viden om strategier til løsning af ligninger	Eleven kan beskrive sammenhænge mellem enkle algebraiske udtryk og geometriske repræsentationer	Eleven har viden om geometriske repræsentationer for algebraiske udtryk	Eleven kan anvende lineære funktioner til at beskrive sammenhænge og forandringer	Eleven har viden om repræsentationer for lineære funktioner		
		2	Eleven kan anvende potenser og rødder	Eleven har viden om potenser og rødder	Eleven kan udføre beregninger vedrørende procentuel vækst, herunder rentevækst	Eleven har viden om procentuel vækst og metoder til vækstberegninger i regneark, herunder viden om renter, lån og opsparing	Eleven kan opstille og løse ligninger og enkle uligheder	Eleven har viden om ligningsløsning med og uden digitale værktøjer	Eleven kan udføre omskrivninger og beregninger med variable	Eleven har viden om metoder til omskrivninger og beregninger med variable, herunder med digitale værktøjer	Eleven kan anvende ikke-lineære funktioner til at beskrive sammenhænge og forandringer	Eleven har viden om repræsentationer for ikke-lineære funktioner		
3	Eleven kan anvende reelle tal	Eleven har viden om irrationale tal	Eleven kan udføre beregninger med potenser og rødder	Eleven har viden om regneregler for potenser og rødder	Eleven kan opstille og løse enkle ligningssystemer	Eleven har viden om grafisk løsning af enkle ligningssystemer	Eleven kan sammenligne algebraiske udtryk	Eleven har viden om regler for regning med reelle tal						

■ Tilføjelser til eksisterende fag * Se opmærksomhedspunkter Fra 1. januar 2025 gælder det, at kompetenceområder- og mål er bindende. Færdigheds- og vidensområder og -mål er vejledende.

Færdigheds- og vidensmål – efter 9. klassetrin

Kompetence-område og -mål		Faser								Færdigheds- og vidensmål		
Geometri og måling	Eleven kan forklare geometriske sammenhænge og beregne mål	Geometriske egenskaber og sammenhænge		Geometrisk tegning		Placeringer og flytninger		Måling				
		1	Eleven kan undersøge sammenhænge mellem længdeforhold, arealforhold og rumfangsforhold	Eleven har viden om lighed og størrelsesforhold	Eleven kan undersøge todimensionelle gengivelser af objekter i omverdenen	Eleven har viden om muligheder og begrænsninger i tegneformer til gengivelse af rumlighed	Eleven kan analysere mønstre og symmetrier i omverdenen	Eleven har viden om kategorisering af geometriske mønstre og symmetrier	Eleven kan omskrive mellem måleenheder	Eleven har viden om sammenhænge i enhedssystemet		
		2	Eleven kan undersøge egenskaber ved linjer knyttet til polygoner og cirkler, herunder med digitale værktøjer	Eleven har viden om linjer knyttet til polygoner og cirkler	Eleven kan fremstille præcise tegninger ud fra givne betingelser	Eleven har viden om metoder til at fremstille præcise tegninger, herunder med digitale værktøjer	Eleven kan undersøge sammenhænge mellem kurver og ligninger	Eleven har viden om metoder til at undersøge sammenhænge mellem kurver og ligninger, herunder med digitale værktøjer	-	Eleven kan bestemme mål i figurer ved hjælp af formler og digitale værktøjer	Eleven har viden om formler og digitale værktøjer, der kan anvendes ved bestemmelse af omkreds, areal og rumfang af figurer	
3	Eleven kan forklare sammenhænge mellem sidelængder og vinkler i retvinklede trekanter	Eleven har viden om den pythagoræiske læresætning og trigonometri knyttet til retvinklede trekanter	Eleven kan bestemme afstande med beregning	Eleven har viden om metoder til afstandsbestemmelse								

Fra 1. januar 2025 gælder det, at kompetenceområder- og mål er bindende. Færdigheds- og vidensområder og -mål er vejledende.

Færdigheds- og vidensmål – efter 9. klassetrin

Kompetenceområde og -mål		Faser		Færdigheds- og vidensmål												
Statistik og sandsynlighed	Eleven kan vurdere statistiske undersøgelser og anvende sandsynlighed	Statistik		Sandsynlighed												
		1	Eleven kan vælge relevante deskriptorer og diagrammer til analyse af datasæt	Eleven har viden om statistiske deskriptorer, diagrammer og digitale værktøjer, der kan behandle store datamængder	Eleven kan anvende udfaldsrum og tælle-måder til at forbinde enkle sandsynligheder med tal	Eleven har viden om udfaldsrum og tælle-måder										
		2	Eleven kan undersøge sammenhænge i omverdenen med datasæt	Eleven har viden om metoder til undersøgelse af sammenhænge mellem datasæt, herunder med digitale værktøjer	Eleven kan beregne sammensatte sandsynligheder	Eleven har viden om sandsynlighedsmodeller og sandsynlighedsberegninger										
		3	Eleven kan kritisk vurdere statistiske undersøgelser og præsentationer af data	Eleven har viden om stikprøveundersøgelser og virkemidler i præsentation af data	Eleven kan anvende sandsynlighedsregning	Eleven har viden om statistisk sandsynlighed										
Teknologiforståelse	Eleven kan handle med dømmekraft med digitale teknologier i arbejdet med åbne problemstillinger fra omverdenen	Digital design og designprocesser		Modellering		Programmering		Data, algoritmer og strukturering		Brugsstudier og redesign		Computersystemer				
		Eleven kan designe digitale artefakter gennem en iterativ designproces til gavn for individ, fællesskab og samfund	Eleven har viden om kompleks problemløsning og iterative designprocesser	Eleven kan konstruere og handle på digitale modeller af virkeligheden og vurdere modellens rækkevidde	Eleven har viden om, hvordan modeller af virkeligheden kan bruges til at beskrive og behandle denne	Eleven kan modificere og konstruere programmer til løsning af en given opgave	Eleven har viden om metoder til trinvis udvikling af programmer	Eleven kan genkende og anvende mønstre i strukturering af data og algoritmer med udgangspunkt i konkrete problemstillinger	Eleven har viden om mønstre i strukturering af data og algoritmer	Eleven kan planlægge og gennemføre undersøgelser af brugeres perspektiver på og anvendelse af digitale artefakter	Eleven har viden om brugeres perspektiver på og anvendelse af digitale artefakter	Eleven kan vurdere forskellige computer systemers muligheder og begrænsninger	Eleven har viden om hvordan talsystemer, krypteringsmeknismer og netværksprotokoller har indvirkning på computere og netværks grundlæggende opbygning og virkemåde			

■ Tilføjelser til eksisterende fag Fra 1. januar 2025 gælder det, at kompetenceområder- og mål er bindende. Færdigheds- og vidensområder og -mål er vejledende.

Færdigheds- og vidensmål – Matematiske kompetencer

Klasse-trin	Kompetence-mål	Faser	Færdigheds- og vidensmål											
Efter 3. klasse-trin	Eleven kan handle hensigtsmæssigt i situationer med matematik		Problembehandling		Modellering		Ræsonnement og tankegang		Repræsentation og symbolbehandling		Kommunikation		Hjælpemidler	
		1	Eleven kan bidrage til løsning af enkle matematiske problemer	Eleven har viden om kendetegn ved undersøgende arbejde	Eleven kan undersøge enkle hverdags-situationer ved brug af matematik	Eleven har viden om sammenhænge mellem matematik og enkle hverdags-situationer	Eleven kan stille og besvare matematiske spørgsmål	Eleven har viden om kendetegn ved matematiske spørgsmål og svar	Eleven kan anvende konkrete, visuelle og enkle symbolske repræsentationer	Eleven har viden om konkrete, visuelle og enkle symbolske repræsentationer, herunder interaktive repræsentationer	Eleven kan deltage i mundtlig og visuel kommunikation med og om matematik	Eleven har viden om enkle mundtlige og visuelle kommunikationsformer, herunder med digitale værktøjer	Eleven kan anvende enkle hjælpemidler til tegning, beregning og undersøgelse	Eleven har viden om konkrete materialer og redskaber
		2								Eleven kan vise sin matematiske tænkning med uformelle skriftlige noter og tegninger	Eleven har viden om forskellige former for uformelle skriftlige noter og tegninger			
3	Eleven kan løse enkle matematiske problemer	Eleven har viden om enkle strategier til matematisk problemløsning	Eleven kan tolke matematiske resultater i forhold til enkle hverdags-situationer	Eleven har viden om sammenhænge mellem matematiske resultater og enkle hverdags-situationer	Eleven kan give og følge uformelle matematiske forklaringer	Eleven har viden om enkle matematiske forklaringer			Eleven kan anvende enkle fagord og begreber mundtligt og skriftligt	Eleven har viden om enkle fagord og begreber	Eleven kan anvende digitale værktøjer til undersøgelser, enkle tegninger og beregninger	Eleven har viden om metoder til undersøgelser, tegning og beregning med digitale værktøjer		
Efter 6. klasse-trin	Eleven kan handle med overblik i sammensatte situationer med matematik		Problembehandling		Modellering		Ræsonnement og tankegang		Repræsentation og symbolbehandling		Kommunikation*		Hjælpemidler	
		1	Eleven kan opstille og løse matematiske problemer	Eleven har viden om kendetegn ved lukkede, åbne og rene matematiske problemer samt problemer, der vedrører omverdenen	Eleven kan gennemføre enkle modelleringsprocesser	Eleven har viden om enkle modelleringsprocesser	Eleven kan anvende ræsonnementer i undersøgende arbejde	Eleven har viden om enkle ræsonnementer knyttet til undersøgende arbejde, herunder undersøgende arbejde med digitale værktøjer	Eleven kan oversætte regneudtryk til hverdags-sprog	Eleven har viden om hverdags-sproglige oversættelser af regneudtryk	Eleven kan læse og skrive enkle tekster med og om matematik	Eleven har viden om formål og struktur i tekster med og om matematik	Eleven kan anvende hjælpemidler med faglig præcision	Eleven har viden om forskellige hjælpemidlers anvendelighed i matematiske situationer
		2									Eleven kan mundtligt og skriftligt kommunikere varieret med og om matematik	Eleven har viden om mundtlige og skriftlige kommunikationsformer med og om matematik, herunder med digitale medier		
3	Eleven kan anvende forskellige strategier til matematisk problemløsning	Eleven har viden om forskellige strategier til matematisk problemløsning, herunder med digitale værktøjer	Eleven kan anvende enkle matematiske modeller	Eleven har viden om enkle matematiske modeller	Eleven kan anvende ræsonnementer til at udvikle og efterprøve hypoteser	Eleven har viden om enkle ræsonnementer knyttet til udvikling og efterprøvning af hypoteser	Eleven kan oversætte mellem hverdags-sprog og udtryk med matematiske symboler	Eleven har viden om hverdags-sproglige oversættelser af udtryk med matematiske symboler	Eleven kan anvende fagord og begreber mundtligt og skriftligt	Eleven har viden om fagord og begreber	Eleven kan vælge hjælpemidler efter formål	Eleven har viden om forskellige konkrete materialer og digitale værktøjer		

* Se opmærksomhedspunkter Fra 1. januar 2025 gælder det, at kompetenceområder- og mål er bindende. Færdigheds- og vidensområder og -mål er vejledende.

Færdigheds- og vidensmål – Matematiske kompetencer

Klasse-trin	Kompetence-mål	Faser	Færdigheds- og vidensmål											
Efter 9. klasses-trin	Eleven kan handle med dømmekraft i komplekse situationer med matematik		Problembehandling		Modellering		Ræsonnement og tankegang		Repræsentation og symbolbehandling		Kommunikation		Hjælpemidler	
		1	Eleven kan planlægge og gennemføre problemløsningsprocesser	Eleven har viden om elementer i problemløsningsprocesser	Eleven kan afgrænse problemstillinger fra omverdenen i forbindelse med opstilling af en matematisk model	Eleven har viden om strukturering og afgrænsning af problemstillinger fra omverdenen	Eleven kan skelne mellem hypoteser, definitioner og sætninger	Eleven har viden om hypoteser, definitioner og sætninger	Eleven kan argumentere for valg af matematisk repræsentation	Eleven har viden om styrker og svagheder ved repræsentationer, der udtrykker samme matematiske situation	Eleven kan kommunikere mundtligt og skriftligt med og om matematik med faglig præcision	Eleven har viden om fagord og begreber samt enkelt matematisk symbolsprog	Eleven kan vælge og vurdere hjælpemidler til samme matematiske situation	Eleven har viden om muligheder og begrænsninger ved forskellige hjælpemidler
		2			Eleven kan gennemføre modelleringsprocesser, herunder med inddragelse af digital simulering	Eleven har viden om elementer i modelleringsprocesser og digitale værktøjer, der kan understøtte simulering	Eleven kan skelne mellem enkelttilfælde og generaliseringer	Eleven har viden om forskel på generaliserede matematiske resultater og resultater, der gælder i enkelttilfælde			Eleven kan kritisk søge matematisk information, herunder med digitale medier	Eleven har viden om informationssøgning og vurdering af kilder		
3	Eleven kan vurdere problemløsningsprocesser	Eleven har viden om problemløsningsprocesser	Eleven kan vurdere matematiske modeller	Eleven har viden om kriterier til vurdering af matematiske modeller	Eleven kan udvikle og vurdere matematiske ræsonnementer, herunder med inddragelse af digitale værktøjer	Eleven har viden om enkle matematiske beviser	Eleven kan anvende udtryk med variable, herunder med digitale værktøjer	Eleven har viden om notationsformer, opstilling og omskrivning af udtryk med variable, herunder med digitale værktøjer	Eleven kan kommunikere mundtligt og skriftligt om matematik på forskellige niveauer af faglig præcision	Eleven har viden om afsender- og modtagerforhold i faglig kommunikation				

Fra 1. januar 2025 gælder det, at kompetenceområder- og mål er bindende. Færdigheds- og vidensområder og -mål er vejledende.

Færdigheds- og vidensmål – Tal og algebra

Klasse-trin	Kompetence-mål	Faser	Færdigheds- og vidensmål					
Efter 3. klassetrin	Eleven kan udvikle metoder til beregninger med naturlige tal		Tal*		Regnestrategier*		Algebra	
		1	Eleven kan anvende naturlige tal til at beskrive antal og rækkefølge	Eleven har viden om enkle naturlige tal	Eleven kan foretage enkle beregninger med naturlige tal	Eleven har viden om strategier til enkle beregninger med naturlige tal	Eleven kan opdage systemer i figur- og talmønstre	Eleven har viden om enkle figur- og talmønstre
		2	Eleven kan anvende flercifrede naturlige tal til at beskrive antal og rækkefølge	Eleven har viden om naturlige tals opbygning i titalssystemet	Eleven kan udvikle metoder til addition og subtraktion med naturlige tal	Eleven har viden om strategier til hovedregning, overslagsregning samt regning med skriftlige notater og digitale værktøjer	Eleven kan beskrive systemer i figur- og talmønstre	Eleven har viden om figur- og talmønstre
		3	Eleven kan genkende enkle decimaltal og brøker i hverdagsituationer	Eleven har viden om enkle decimaltal og brøker	Eleven kan udvikle metoder til multiplikation og division med naturlige tal	Eleven har viden om strategier til multiplikation og division	Eleven kan opdage regneregler og enkle sammenhænge mellem størrelser	Eleven har viden om sammenhænge mellem de fire regningsarter
Efter 6. klassetrin	Eleven kan anvende rationale tal og variable i beskrivelser og beregninger		Tal		Regnestrategier*		Algebra	
		1	Eleven kan anvende decimaltal og brøker i hverdagsituationer	Eleven har viden om brøkbegrebet og decimaltals opbygning i titalssystemet	Eleven kan udføre beregninger med de fire regningsarter inden for naturlige tal, herunder beregninger vedrørende hverdagsøkonomi	Eleven har viden om beregninger med de fire regningsarter inden for de naturlige tal, herunder anvendelse af regneark	Eleven kan finde løsninger til enkle ligninger med uformelle metoder	Eleven har viden om lighedstegnets betydning og om uformelle metoder til løsning af enkle ligninger
		2	Eleven kan anvende negative hele tal	Eleven har viden om negative hele tal	Eleven kan udvikle metoder til beregninger med decimaltal, enkle brøker og negative hele tal	Eleven har viden om strategier til beregninger med decimaltal, enkle brøker og negative tal	Eleven kan anvende enkle algebraiske udtryk til beregninger	Eleven har viden om variables rolle i formler og om brug af variable i digitale værktøjer
		3	Eleven kan anvende procent, enkle potenser og pi	Eleven har viden om procentbegrebet, enkle potenser og pi	Eleven kan udføre beregninger med procent, herunder med digitale værktøjer	Eleven har viden om strategier til beregninger med procent	Eleven kan anvende variable til at beskrive enkle sammenhænge	Eleven har viden om variables rolle i beskrivelse af sammenhænge

* Se opmærksomhedspunkter **Fra 1. januar 2025 gælder det, at kompetenceområder- og mål er bindende. Færdigheds- og vidensområder og -mål er vejledende.**

Færdigheds- og vidensmål – Tal og algebra

Klasse-trin	Kompetence-mål	Faser	Færdigheds- og vidensmål									
Efter 9. klasses-trin	Eleven kan anvende reelle tal og algebraiske udtryk i matematiske undersøgelser		Tal*		Regnestrategier		Ligninger		Formler og algebraiske udtryk*		Funktioner	
		1	Eleven kan anvende decimaltal, brøk og procent	Eleven har viden om sammenhængen mellem decimaltal, brøk og procent	Eleven kan udføre sammensatte beregninger med rationale tal	Eleven har viden om regningsarternes hierarki	Eleven kan udvikle metoder til løsninger af ligninger	Eleven har viden om strategier til løsning af ligninger	Eleven kan beskrive sammenhænge mellem enkle algebraiske udtryk og geometriske repræsentationer	Eleven har viden om geometriske repræsentationer for algebraiske udtryk	Eleven kan anvende lineære funktioner til at beskrive sammenhænge og forandringer	Eleven har viden om repræsentationer for lineære funktioner
		2	Eleven kan anvende potenser og rødder	Eleven har viden om potenser og rødder	Eleven kan udføre beregninger vedrørende procentuel vækst, herunder rentevækst	Eleven har viden om procentuel vækst og metoder til vækstberegninger i regneark, herunder viden om renter, lån og opsparing	Eleven kan opstille og løse ligninger og enkle uligheder	Eleven har viden om ligningsløsning med og uden digitale værktøjer	Eleven kan udføre omskrivninger og beregninger med variable	Eleven har viden om metoder til omskrivninger og beregninger med variable, herunder med digitale værktøjer	Eleven kan anvende ikke-lineære funktioner til at beskrive sammenhænge og forandringer	Eleven har viden om repræsentationer for ikke-lineære funktioner
3	Eleven kan anvende reelle tal	Eleven har viden om irrationale tal	Eleven kan udføre beregninger med potenser og rødder	Eleven har viden om regneregler for potenser og rødder	Eleven kan opstille og løse enkle ligningssystemer	Eleven har viden om grafisk løsning af enkle ligningssystemer	Eleven kan sammenligne algebraiske udtryk	Eleven har viden om regler for regning med reelle tal				

* Se opmærksomhedspunkter Fra 1. januar 2025 gælder det, at kompetenceområder- og mål er bindende. Færdigheds- og vidensområder og -mål er vejledende.

Færdigheds- og vidensmål – Geometri og måling

Klasse- trin	Kompetence- mål	Faser	Færdigheds- og vidensmål							
Efter 3. klassetrin	Eleven kan anvende geometriske begreber og måle		Geometriske egenskaber og sammenhænge		Geometrisk tegning		Placeringer og flytninger		Måling*	
		1	Eleven kan kategorisere figurer	Eleven har viden om egenskaber ved figurer	Eleven kan beskrive egne tegninger af omverdenen med geometrisk sprog	Eleven har viden om geometriske begreber	Eleven kan beskrive objekters placering i forhold til hinanden	Eleven har viden om forholdsord, der kan beskrive placeringer	Eleven kan beskrive længde, tid og vægt	Eleven har viden om længde, tid og vægt
		2	Eleven kan kategorisere plane figurer efter geometriske egenskaber	Eleven har viden om geometriske egenskaber ved plane figurer	Eleven kan tegne enkle plane figurer ud fra givne betingelser og plane figurer, der gengiver enkle træk fra omverdenen	Eleven har viden om metoder til at tegne enkle plane figurer, herunder med et dynamisk geometriprogram	Eleven kan beskrive og fremstille figurer og mønstre med spejlings-symmetri	Eleven har viden om metoder til at fremstille figurer og mønstre med spejlingssymmetri, herunder digitale værktøjer	Eleven kan anslå og måle længde, tid og vægt	Eleven har viden om standardiserede og ikke-standardiserede måleenheder for længde, tid og vægt samt om analoge og digitale måleredskaber
		3	Eleven kan opdage sammenhænge mellem plane og enkle rumlige figurer	Eleven har viden om geometriske egenskaber ved enkle rumlige figurer	Eleven kan bygge og tegne rumlige figurer	Eleven har viden om metoder til at bygge og tegne rumlige figurer	Eleven kan beskrive positioner i et gitternet	Eleven har viden om angivelse af placeringer i gitternet	Eleven kan sammenligne enkle geometriske figurers omkreds og areal	Eleven har viden om måleenheder for areal
Efter 6. klassetrin	Eleven kan anvende geometriske metoder og beregne enkle mål		Geometriske egenskaber og sammenhænge		Geometrisk tegning		Placeringer og flytninger		Måling	
		1	Eleven kan kategorisere polygoner efter sidelængder og vinkler	Eleven har viden om vinkeltyper og sider i enkle polygoner	Eleven kan gengive træk fra omverdenen ved tegning samt tegne ud fra givne betingelser	Eleven har viden om geometriske tegneformer, der kan gengive træk fra omverdenen, herunder tegneformer i digitale værktøjer	Eleven kan beskrive placeringer i koordinat systemets første kvadrant	Eleven har viden om koordinatsystemets første kvadrant	Eleven kan anslå og bestemme omkreds og areal	Eleven har viden om forskellige metoder til at anslå og bestemme omkreds og areal, herunder metoder med digitale værktøjer
		2	Eleven kan undersøge geometriske egenskaber ved plane figurer	Eleven har viden om vinkelmål, linjers indbyrdes beliggenhed og metoder til undersøgelse af figurer, herunder med dynamisk geometriprogram	Eleven kan anvende skitser og præcise tegninger	Eleven har viden om skitser og præcise tegninger	Eleven kan beskrive placeringer i hele koordinatsystemet	Eleven har viden om hele koordinatsystemet	Eleven kan anslå og bestemme rumfang	Eleven har viden om metoder til at anslå og bestemme rumfang
		3	Eleven kan undersøge geometriske egenskaber ved rumlige figurer	Eleven har viden om polyedre og cylindere	Eleven kan tegne rumlige figurer med forskellige metoder	Eleven har viden om geometriske tegneformer til gengivelse af rumlighed	Eleven kan fremstille mønstre med spejlinger, parallelforskydninger og drejninger	Eleven har viden om metoder til at fremstille mønstre med spejlinger, parallelforskydninger og drejninger, herunder med digitale værktøjer	Eleven kan bestemme omkreds og areal af cirkler	Eleven har viden om metoder til at bestemme omkreds og areal af cirkler

* Se opmærksomhedspunkter Fra 1. januar 2025 gælder det, at kompetenceområder- og mål er bindende. Færdigheds- og vidensområder og -mål er vejledende.

Færdigheds- og vidensmål – Geometri og måling

Klasse- trin	Kompetence- mål	Faser	Færdigheds- og vidensmål							
			Geometriske egenskaber og sammenhænge		Geometrisk tegning		Placeringer og flytninger		Måling	
Efter 9. klassetrin	Eleven kan forklare geometriske sammenhænge og beregne mål	1	Eleven kan undersøge sammenhænge mellem længdeforhold, arealforhold og rumfangsforhold	Eleven har viden om lighedannedhed og størrelsesforhold	Eleven kan undersøge todimensionelle gengivelser af objekter i omverdenen	Eleven har viden om muligheder og begrænsninger i tegneformer til gengivelse af rumlighed	Eleven kan analysere mønstre og symmetrier i omverdenen	Eleven har viden om kategorisering af geometriske mønstre og symmetrier	Eleven kan omskrive mellem måleenheder	Eleven har viden om sammenhænge i enhedssystemet
		2	Eleven kan undersøge egenskaber ved linjer knyttet til polygoner og cirkler, herunder med digitale værktøjer	Eleven har viden om linjer knyttet til polygoner og cirkler		Eleven har viden om metoder til at fremstille præcise tegninger, herunder med digitale værktøjer	Eleven kan undersøge sammenhænge mellem kurver og ligninger	Eleven har viden om metoder til at undersøge sammenhænge mellem kurver og ligninger, herunder med digitale værktøjer	Eleven kan bestemme mål i figurer ved hjælp af formler og digitale værktøjer	Eleven har viden om formler og digitale værktøjer, der kan anvendes ved bestemmelse af omkreds, areal og rumfang af figurer
		3	Eleven kan forklare sammenhænge mellem sidelængder og vinkler i retvinklede trekanter	Eleven har viden om den pythagoræiske læresætning og trigonometri knyttet til retvinklede trekanter		-	-	Eleven kan bestemme afstande med beregning	Eleven har viden om metoder til afstandsbestemmelse	

Fra 1. januar 2025 gælder det, at kompetenceområder- og mål er bindende. Færdigheds- og vidensområder og -mål er vejledende.

Færdigheds- og vidensmål – Statistik og sandsynlighed

Klassestrin	Kompetencemål	Faser	Færdigheds- og vidensmål			
Efter 3. klassestrin	Eleven kan udføre enkle statistiske undersøgelser og udtrykke intuitive chancestørrelser		Statistik		Sandsynlighed	
		1	Eleven kan anvende tabeller og enkle diagrammer til at præsentere resultater af optællinger	Eleven har viden om tabeller og enkle diagrammer	Eleven kan udtrykke intuitive chancestørrelser i hverdagsituationer og enkle spil	Eleven har viden om chancebegrebet
		2	Eleven kan gennemføre statistiske undersøgelser med enkle data	Eleven har viden om enkle metoder til at indsamle, ordne og beskrive enkle data		
3	Eleven kan gennemføre statistiske undersøgelser med forskellige typer data	Eleven har viden om enkle metoder til at indsamle, ordne, beskrive og tolke forskellige typer data, herunder med regneark	Eleven kan udtrykke chancestørrelse ud fra eksperimenter	Eleven har viden om chanceeksperimenter		
Efter 6. klassestrin	Eleven kan udføre egne statistiske undersøgelser og bestemme statistiske sandsynligheder		Statistik		Sandsynlighed	
		1	Eleven kan anvende og tolke grafiske fremstillinger af data	Eleven har viden om grafisk fremstilling af data	Eleven kan undersøge tilfældighed og chancestørrelser gennem eksperimenter	Eleven har viden om metoder til at undersøge tilfældighed og chance gennem eksperimenter
		2	Eleven kan gennemføre og præsentere egne statistiske undersøgelser	Eleven har viden om metoder til at behandle og præsentere data, herunder med digitale værktøjer	Eleven kan undersøge chancestørrelser ved simulering af chanceeksperimenter	Eleven har viden om metoder til simulering af chanceeksperimenter med digitale værktøjer
3	Eleven kan sammenligne datasæt ud fra hyppigheder, frekvenser og enkle statistiske deskriptorer	Eleven har viden om hyppighed, frekvens og enkle statistiske deskriptorer	Eleven kan beskrive sandsynlighed ved brug af frekvens	Eleven har viden om sammenhængen mellem frekvenser og sandsynlighed		
Efter 9. klassestrin	Eleven kan vurdere statistiske undersøgelser og anvende sandsynlighed		Statistik		Sandsynlighed	
		1	Eleven kan vælge relevante deskriptorer og diagrammer til analyse af datasæt	Eleven har viden om statistiske deskriptorer, diagrammer og digitale værktøjer, der kan behandle store datamængder	Eleven kan anvende udfaldsrum og tælle måder til at forbinde enkle sandsynligheder med tal	Eleven har viden om udfaldsrum og tælle måder
		2	Eleven kan undersøge sammenhænge i omverdenen med datasæt	Eleven har viden om metoder til undersøgelse af sammenhænge mellem datasæt, herunder med digitale værktøjer	Eleven kan beregne sammensatte sandsynligheder	Eleven har viden om sandsynlighedsmodeller og sandsynlighedsberegninger
3	Eleven kan kritisk vurdere statistiske undersøgelser og præsentationer af data	Eleven har viden om stikprøveundersøgelser og virkemidler i præsentation af data	Eleven kan anvende sandsynlighedsregning	Eleven har viden om statistisk og teoretisk sandsynlighed		

Fra 1. januar 2025 gælder det, at kompetenceområder- og mål er bindende. Færdigheds- og vidensområder og -mål er vejledende.

Færdigheds- og vidensmål – Teknologiforståelse

Klasse-trin	Kompetence-mål	Færdigheds- og vidensmål											
		Digital design og designprocesser		Modellering		Programmering		Data, algoritmer og strukturering		Brugsstudier og redesign		Computersystemer	
1.-3.	Eleven kan handle hensigtsmæssigt med digitale teknologier i afgrænsede situationer fra deres hverdag	Eleven kan deltage i at rammesætte problemstillinger fra konkrete situationer og ideudvikle på løsninger hen imod konkrete produkter	Eleven har viden om kompleks problemløsning	Eleven kan beskrive den virkelighed, en model repræsenterer	Eleven har viden om modeller af virkeligheden som eksempelvis tegninger og diagrammer	Eleven kan følge og tilrette simple programmer	Eleven har viden om grundlæggende konstruktioner i programmeringssprog baseret på ikoner			Eleven kan lave undersøgelser af brug af digitale artefakter i sin hverdag og konkludere på undersøgelserne	Eleven har viden om brug af digitale artefakter i hverdagen		
4.-6.	Eleven kan handle med overblik med digitale teknologier i arbejdet med konkrete problemstillinger fra lokalsamfundet	Eleven kan identificere et problemfelt og rammesætte en designproces med henblik på design af digitale artefakter til gavn for individ og fællesskab	Eleven har viden om kompleks problemløsning, rammesætning og designprocesser for individ og fællesskab	Eleven kan anvende digitale modeller i faglige sammenhænge og justere dem til nye behov	Eleven har viden om, hvordan forskellige modeller kan beskrive samme virkelighed	Eleven kan modificere, konstruere og fejlrrette programmer	Eleven har viden om konstruktion, fejlfinding og fejlretning af programmer	Eleven kan identificere situationer i hverdagen, der kan oversættes til data og beskrive enkle situationer og procedurer fra hverdagen som algoritmer, rækkefølger og forgreninger	Eleven har viden om data som repræsentation for information i simple eksempler fra hverdagen som eksempelvis farve, lyd og temperatur	Eleven kan observere og identificere brugeres oplevelser og brugsmønstre for digitale artefakter i konkrete situationer med henblik på redesign	Eleven har viden om brugsmønstre for digitale artefakter		
7.-9.	Eleven kan handle med dømmekraft med digitale teknologier i arbejdet med åbne problemstillinger fra omverdenen.	Eleven kan designe digitale artefakter gennem en iterativ designproces til gavn for individ, fællesskab og samfund	Eleven har viden om kompleks problemløsning og iterative designprocesser	Eleven kan konstruere og handle på digitale modeller af virkeligheden og vurdere modellens rækkevidde	Eleven har viden om, hvordan modeller af virkeligheden kan bruges til at beskrive og behandle denne	Eleven kan modificere og konstruere programmer til løsning af en given opgave	Eleven har viden om metoder til trinvis udvikling af programmer	Eleven kan genkende og anvende mønstre i strukturering af data og algoritmer med udgangspunkt i konkrete problemstillinger	Eleven har viden om mønstre i strukturering af data og algoritmer	Eleven kan planlægge og gennemføre undersøgelser af brugeres perspektiver på og anvendelse af digitale artefakter	Eleven har viden om brugeres perspektiver på og anvendelse af digitale artefakter	Eleven kan vurdere forskellige computersystemers muligheder og begrænsninger	Eleven har viden om hvordan talsystemer, krypteringsmekanismer og netværksprotokoller har indvirkning på computere og netværksgrundlæggende opbygning og virkemåde

■ Tilføjelser til eksisterende fag Fra 1. januar 2025 gælder det, at kompetenceområder- og mål er bindende. Færdigheds- og vidensområder og -mål er vejledende.

FORSØG



**UNDERVISNINGS
MINISTERIET**

