

# INDSKOLINGENS 5 DIGITALE TIGERSPRING

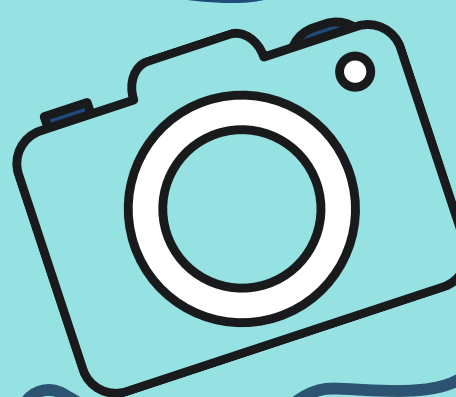
Hjemsendelsen har været svær på mange måder. Flere taler om tabt undervisning, men vi må ikke glemme, at de fleste elever har rykket sig meget på den digitale front!

Her er fem eksempler på områder, hvor eleverne kommer ud af hjemsendelsen med styrkede kompetencer, indsamlet fra indskolingslærerne rundt i landet:



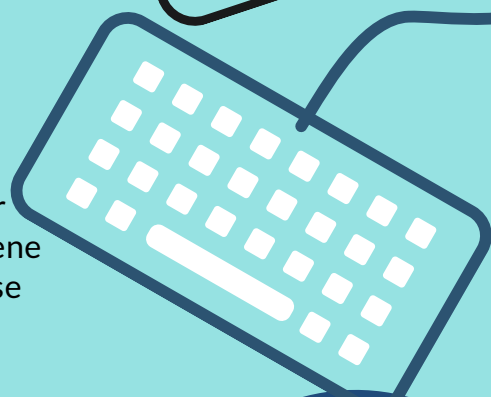
## 1 MULTIMODALITET

Mange elever har arbejdet med lyd, film og billeder og har lært at vise og dele deres produktioner med hinanden. De har fået erfaringer med at udtrykke sig digitalt - om så det betyder at tage et billede af en tegning og sende til læreren.



## 2 SKRIFTLIGHED

De fleste elever har løst skrive-opgaver digitalt, og de er blevet mere fortrolige med at skrive på tastatur og betjene tekstbehandlingsprogrammer. Det har været en befrielse for mange elever og øget motivationen



## 3 DIGITAL NAVIGATION

Eleverne er blevet mere trygge og rutinerede i at logge ind i forskellige webmødesystemer, finde der, hvor læreren har lagt dagens opgaver, holde styr på +10 faner i en browser, finde forlagenes digitale materialer og lave afleveringer i alle mulige platforme.



## 4 DIGITALT SAMVÆR OG LEGE

Vi har set mange gode eksempler på, hvordan eleverne har fundet sammen i digitale rum, hvor de har spillet spil, spist frokost sammen, fundet på fysiske lege som fungerer digitalt, set film eller bare har haft en ven "lige ved hånden"...



## 5 SELVSTÆNDIGHED

Eleverne har været tvunget til selv af holde styr på klokken og sætte alarmer, så de kommer ind i klassemøderne til tiden. De har også skulle disponere deres egen tid i løbet af en skoledag med pauser, møder, frokost og arbejde, når nu hverken mor, far eller lærer kan holde dem i hånden imens.



---

Distance  
**LEARNING**  
through **PLAY**

---