



DIGITAL BORGER – UNG FINDER VEJ

EN LÆRINGSPAKKE DER STYRKER 15–18
ÅRIGE I AT NAVIGERE I DET OFFENTLIGE
DIGITALE DANMARK

Materialet er udviklet af Københavns Borgerservice (Kultur- og Fritidsforvaltningen, Københavns Kommune) i samarbejde med Fagligt Center (Børne- og Ungeforvaltningen, Københavns Kommune), Link Kommunikation, Pilot Film og Damp Design – og under inddragelse af skoler og elever fra Københavns Kommune.

Københavns Kommune har alle rettigheder til materialet. Materialet kan frit benyttes af alle i ikke-kommercielt øjemed eller efter forudgående aftale med Københavns Borgerservice, Københavns Kommune. Se www.kk.dk/ungfindervej.

UNDERVISNINGENS OPBYGNING

4. ANVENDELSE

Hvornår og hvordan skal de unge benytte digital selvbetjening i netop deres hverdag?

Eleverne kan deltage aktivt, åbent og analytisk i dialog om anvendelsen af offentlige digitale løsninger til mestring af eget liv.

Eleverne kan reflektere over og diskutere digital selvbetjening og de grundlæggende handlemuligheder, som det offentlige tilbyder.

1. MENING

Hvorfor er digital selvbetjening relevant for de unge?

Undervisningen taler ind i de unges hverdag: Eleverne får en indledende forståelse af baggrunden for digitaliseringen af det offentlige, samt af hvilken betydning digitaliseringen har for netop dem. Eleverne begynder i dialog med hinanden at forstå deres rolle som "delvist myndige" borgere.

3. FÆRDIGHEDER

Hvordan kan de unge bruge offentlige selvbetjeningsmuligheder?

Igennem casearbejde lærer eleverne at vurdere, reflektere over og diskutere betydningen af offentlige, digitale kommunikationsteknologier for eget liv og fællesskab. Eleverne lærer at anvende offentlige sites til informationssøgning og digital selvbetjening. Eleverne lærer at anvende kilder til relevant information om deres muligheder, rettigheder og pligter.

2. INFORMATION

Hvad handler digital selvbetjening om?

Eleverne lærer, hvordan de som unge borgere i Danmark indgår i mange forskellige relationer i forhold til stat, region og kommune. De grundlæggende offentlige sites og funktionaliteter, som de unge skal kunne bruge – og til dels er forpligtet til at bruge – gennemgås (bl.a. digital postkasse, MitID, borger.dk, skat for unge), og de unges erfaringer med løsningerne kommer på banen.

FORMÅL

At styrke eleverne i deres brug af de offentlige, digitale selvbetjeningsløsninger, som de er forpligtet til at bruge, når de er fyldt 15 år. Samt at styrke elevernes forudsætninger for selvstændigt at kunne interagere og navigere i forhold til myndigheder og aktører i det offentlige Danmark.

LÆRINGSMÅL:

- Eleven kender og anvender relevante offentlige, digitale selvbetjeningsløsninger.
- Eleven kender og finder relevant information om sine muligheder, rettigheder og pligter i forhold til det offentlige.
- Eleven kan selvstændigt vurdere og deltage i analytisk dialog om offentlige digitale løsninger og om løsningernes betydning for elevens muligheder for mestring af eget liv.

Læringspakken understøtter kompetence- og læringsmål i IT & Medier samt dansk og samfundsfag i folkeskolens 9. og 10. klasse, i dansk, samfundsfag, informationsteknologi og teknologihistorie på gymnasiale ungdomsuddannelser og kan derudover anvendes i relaterede fag og forløb på produktionskoler, erhvervsskoler og efterskoler. Undervisningen er skalérbar: Del-elementer fra læringspakken kan tages ud og være relevante i andre fag. Mere herom i bilag 2 (skema 1 og 2).

MÅLGRUPPE

15–18 år (9.–10. klasser, produktionsskoler, erhvervsskoler, efterskoler, gymnasier (1.g) etc.).

UNDERVISNINGSTID

90 minutter – med mulighed for at udvide.

ANSLÅET FORBEREDELSESTID

ca. 30 minutter.

HVORFOR UNDERVISE OM EMNET?

Det offentlige stiller en lang række krav til unge, når de fylder 15 år og bliver delvist myndige. De unge er bl.a. forpligtet til at reagere på meddelelser i deres digitale postkasse, og til at benytte offentlige, digitale selvbetjeningsløsninger.

Mange unge tjekker ikke deres digitale postkasse og går glip af afgørende meddelelser. Det kan have ganske alvorlige konsekvenser for den unge: Rykkergebyrer vokser, muligheden for at komme ind på drømmeuddannelsen glipper, fordi meddelelsen om optag ikke bekræftes, indkaldelsen til session, tandlæge mv. overses. Eksemplerne er mange. Derudover oplever mange unge vanskeligheder med at finde relevante informationer og hjælp, når de har brug for det.

De unge er ikke »digitale indfødte«, som det ofte hævdes, men har behov for digital dannelse for at kunne begå sig – også i forhold til de offentlige digitale services.

MATERIALET BESTÅR AF

Lærervejledning, introfilm, powerpoint med øvelser og informationer, »Borgerskema«, 4 casefilm med tilhørende opgaveark til gruppeopgaver og en afsluttende quiz (i kahoot).

NØDVENDIGE UNDERVISNINGSMATERIALER

Terninger (eller evt. digital terning fra nettet), samt print af arbejdsarket »Borgerskema« og øvrige arbejdsark til elevernes casearbejde. Eleverne skal have computer, tablet eller smartphone med til undervisningen for at kunne løse opgaverne og deltage i quizen. Læreren har brug for PC med projektor/smartboard til afvikling. Læreren skal være oprettet som bruger på www.kahoot.it og være logget på ved undervisningens start (det tager to minutter at oprette sig som bruger).

VEJLEDNING

Materialet er udviklet, så undervisningen rammer forskellige læringsstile, og at alle klassens elever inddrages. Metoderne indebærer forskellige former for samarbejder mellem klassens elever. Det kan derfor være nyttigt på forhånd at overveje, hvordan gruppedelingerne skal laves.

Denne lærervejledning beskriver undervisningens indhold og de øvelser, som eleverne gennemgår undervejs. Den anvendes i forberedelsesfasen og som drejebog og »talepapir« undervejs i forløbet. Vejledningen følger den tilhørende powerpoint, som læreren afvikler undervejs i undervisningen. De film, der refereres til i vejledningen, afspilles ved at klikke på hyperlink i powerpointen. To film af de fire film henvender sig primært til elever på 15–16 år, de andre to primært til elever på 17–18 år. Den afsluttende kahoot-quiz tilgås via link fra powerpointen eller ved at gå på www.create.kahoot.it og at søge efter quiz "Digital borger – ung finder vej" med søgeord "Digital borger". Undervisningsmaterialet kan tilgås på www.kk.dk/ungfindervej.

OVERSIGT OVER FORLØBETS ELEMENTER OG ANSLÅEDE VARIGHED

Varigheden af forløbet er sat til 90 minutter, og tidsangivelserne nedenfor er tænkt som »guide« til underviseren for at nå igennem undervisningen på denne tid. Se bilag 1 for inspiration til, hvordan forløbet kan udvises.

MENING – hvorfor?

Start: Indledning til forløbet

Varighed: 2 min.

Film: Introfilm

Varighed: 3 min.

Snak om en terning

Varighed: 10 min.



INFORMATION – hvad?

Borgerskema

Varighed: 10 min

Gennemgang af slides (10 stk)

Varighed: 12 min.



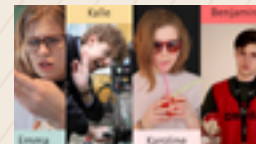
FÆRDIGHEDER – hvordan?

Film: To cases

Varighed: 2 x 2 min.

Gruppearbejde med cases fra filmen

Varighed: 15 min.



ANVENDELSE – »hvad nu hvis...?«

Feedback og deling

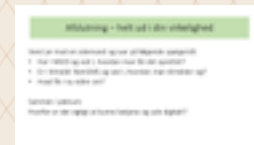
Varighed: 13 min.

Quiz: Kahoot!

Varighed: 10 min.

Afslutning

Varighed: 7 min.



INDLEDNING TIL UNDERVISNINGEN

»Undervisningen i dag har til formål at give jer viden om jeres muligheder som unge borgere i Danmark. Når I fylder 15 år, får I nemlig en masse nye muligheder, som I ikke har haft før. Det kræver viden og digitale færdigheder at gøre brug af jeres muligheder. Dem får vi skærpet i dag. Vi starter med en film.«

Varighed: 2 min.

Introfilm

Læringsmål: Eleverne får forståelse for og indsigt i meningen med digitaliseringen af det offentlige. Hvad er baggrunden, og hvad betyder det for netop dig som ung borger i din kommune?

Formål: Filmen vækker elevernes interesse og indstiller deres fokus på digitaliseringen af det offentlige på en let og sjov måde.

Filmen startes. Klik på slide i powerpoint.



Varighed: 3 min.

BAGGRUNDSINFO TIL LÆREREN

I løbet af de senere år er en lang række offentlige services og processer i Danmark blevet digitaliseret som led i den fællesoffentlige digitaliseringsstrategi. I november 2014 blev *obligatorisk selvbetjening* indført på en lang række ydelser i Danmark, herunder på digital post.

Alle borgere i Danmark – på nær de, der af særlige grunde bliver fritaget – har en digital postkasse, som de er forpligtet til at tjekke. Det er dér, man som borger modtager langt de fleste meddelelser fra

MENING

offentlige og private aktører (indkaldelser, afslag/godkendelser, bøder, rykkere, lønsedler etc.). Det gælder også for de unge: Når man fylder 15 år oprettes der automatisk en digital postkasse til post fra det offentlige, og den unge får et brev med information om, at de skal sørge for at få oprettet et MitID, som de skal bruge for at tilgå den digitale postkasse og de øvrige selvbetjeningsløsninger.

Når man er fyldt 15 år har man – udover forpligtelsen til at læse ens digitale post – bl.a. også mulighed for, at

- skifte og vælge sin egen læge
- skrive sig op til uddannelser
- tjekke personlige oplysninger (på bl.a. sundhed.dk, SKAT, SU)
- søge om bolig
- have fritidsjob (betale SKAT og optjene feriepenge)

Meget af dette skal den unge ordne digitalt via selvbetjeningsløsninger. Ligesom vigtig information om rettigheder, pligter og muligheder findes digitalt på offentlige sites.

MENING

SNAK OM EN TERNING

Læringsmål: Eleverne kan informere og indgå i dialog. Eleverne kan begå sig bevidst i sprogligt komplekse situationer.

Formål: At undersøge elevernes viden om og erfaringer med det offentlige. Øvelsen skaber deltagelse i en struktureret ramme, og spørgsmålene er med til at åbne for elevernes viden om og forståelse for emnet.

Instruktion til øvelse

Inddel klassen i grupper á 4–5 elever. Hver gruppe sætter sig omkring ét bord.

Udlever 1 terning til hver gruppe og vis powerpointens slide 2. Den viser 6 spørgsmål, som eleverne nu skal diskutere i deres grupper.

Terningen gives til den elev, der skal starte øvelsen. Eleven slår én gang med terningen og svarer derefter på det spørgsmål, der svarer til terningens øjne. De andre elever supplerer. Eleverne har forskellig viden og erfaring, og spørgsmålene er udformet, så det er værdifuldt at høre alle udtale sig. Terningen går herefter rundt i kredsen. Eleverne slår og svarer, indtil alle spørgsmål er blevet diskuteret. Hvis en elev slår samme antal øjne som tidligere, slår eleven igen, indtil vedkommende får et andet tal.

SPØRGSMÅL TIL 'SNAK OM EN TERNING'

- 1) Hvilke oplysninger har kommunen/det offentlige om dig, og hvor kan du finde og se disse oplysninger?
- 2) Hvor, på nettet, søger du information om eks. skole/uddannelse, skat, bolig, læge?
- 3) Hvad vil det sige at blive myndig som 15-årig, og igen når man bliver 18 år?
- 4) Hvornår er du i kontakt med offentlige institutioner og kommunen i hverdagen?
- 5) Har du en digital postkasse? Hvis ja, hvad har du så modtaget?
- 6) I er borgere i et velfærdssamfund. Hvilke muligheder giver det jer?

MENING

Opsamling

Når eleverne har været igennem alle spørgsmålene (eller så langt som tiden tillod), laves en fælles opsamling. Hvad svarede eleverne?

Fokus kan særligt rettes på spørgsmål 2, 4 og 5.

Varighed: 10 min.

MENING

BORGERSKEMA

(Brug gruppeinddelingen fra forrige øvelse)

Læringsmål: Eleverne kan redegøre for forholdet mellem stat, region, kommune og borger i Danmark.

Formål: Eleverne skal opleve: Man indgår som ung borger i mange forskellige relationer til offentlige instanser og politiske niveauer. Nogle er tæt på og bruges dagligt, andre er »længere væk« og bruges kun i særlige situationer.

Vis slide med modellen af inddelingen af det offentlige i kommune, region og stat. Lad hver gruppe tale om, hvad de tænker, når de ser modellen. Lad enkelte elever dele i plenum efterfølgende.

Uddel arbejdsarket *Borgerskemaet* og bed eleverne om at sætte et kryds (+) ved de ydelser, som de benytter eller har benyttet, og stjerne (*) ved de ydelser, de tror, de kommer til at benytte i fremtiden.

Bed eleverne snakke med deres sidemakker om deres markeringer. Hvorfor har de sat deres kryds og stjerner, og hvor de har sat dem?

Opsamling

- Hvad undrede jer undervejs i arbejdet med borgerskemaet?
- Hvad overraskede jer undervejs?

Varighed: 10 min.

OVERGANG TIL INFORMATION

»Som I kan se, benytter I det offentlige – hvad enten det nu er stat, region eller kommune – på vidt forskellige måder. Det kan for mange være vanskeligt at finde rundt i. Det er vigtigt for jer at vide, hvor I kan få de informationer, som er nyttige for jer, og hvordan I kan få greb om alle de mange muligheder, som I rent faktisk har som unge borgere i Danmark. »

INFORMATION

INFORMATION

Læringsmål: Eleverne kender de grundlæggende sites og funktionaliteter, som de kan og til dels også er forpligtet til at bruge (digital postkasse). Eleverne kan finde kilder til relevant information om det offentlige og deres rettigheder og pligter.

Formål: Der bygges videre på den viden, som de unge har delt med hinanden tidligere, og der dannes grundlag for det senere casearbejde.



DIGITAL POSTKASSE/E-BOKS

Når man er fyldt 15 år, får man automatisk en digital postkasse. Det er her, alle vigtige beskeder fra det offentlige til jer lander (meddelelser, indkaldelser og afgørelser). Det er vigtigt at tjekke, hvad der kommer, så I ikke går glip af informationer og meddelelser, som I skal reagere på. I kan se jeres digitale post forskellige steder, bl.a. på borger.dk og e-boks. Det er smart at bruge e-boks. I kan indstille e-boks til både at få post fra det offentlige og fra det private. På den måde kan I se al jeres digitale post samlet ét sted.

I kan også få jeres digitale post med i lommen med en app på telefonen.

Uanset hvilken løsning du bruger, er det en god ide at slå notifikationer til. Det betyder, at du eller dine forældre får en SMS hver gang der kommer post.

SPØRGSMÅL

Hvem får I post fra i jeres digitale postkasse?
Hvor mange har e-boks på telefonen?



MITID

For at få adgang til jeres digitale post skal I have et MitID: MitID er jeres personlige digitale nøgle (jeres logon). De fleste bruger MitID-appen. Når man har hentet MitID-appen, kan I scanne jeres pas i appen for at komme i gang.

Hvis man ikke har et pas, kan man få MitID på et Borgerservicecenter i sin kommune. Man skal have sit gule sundhedskort og en dåbs- eller fødselsattest med. Hvis man ikke har lyst eller mulighed for at bruge MitID-appen, kan man også få en kodeviser.

INFORMATION

SPØRGSMÅL

Hvem af jer har et MitID?

Hvordan fik I det?



MULIGHEDER MED MITID

MitID kan både bruges på offentlige organisationers sider fx. SKAT, borger.dk og sundhed.dk, og private virksomheder fx. banker. Eksempelvis skal man bruge MitID for at logge på netbank.



BORGER. DK

Der findes en masse forskellige sider, I kan bruge som borgere. Borger.dk er nok den vigtigste side, I skal huske. Borger.dk er en hjemmeside, der har samlet alt fra det offentlige på ét sted. Her kan man finde informationer og vejledning til stort set alle offentlige services. Alt fra hvordan man bestiller MitID til ansøgning om optagelse på ungdomsuddannelse til anmeldelse af rotter i baggården. Borger.dk samler alle de muligheder der er, og leder jer videre til andre sider, I kunne have brug for. I kan desuden få adgang til at se og læse jeres egne personlige oplysninger på 'Mit overblik', når I er logget på med MitID.



SKAT.DK/UNGE (SKATS HJEMMESIDE FOR UNGE)

En af de mange hjemmesider, man kan komme videre til fra borger.dk er skat.dk. Skat har også en særlig hjemmeside for unge. Den kan være god at bruge når man fx. har et fritidsjob.

SPØRGSMÅL

Hvem af jer har været inde på Skats hjemmeside?

Hvornår skal I ind på Skats hjemmeside?

INFORMATION



DIN KOMMUNES HJEMMESIDE

Din egen kommunes hjemmeside kan også være god at bruge. De fleste kommuners hjemmesider giver dig f.eks. mulighed for at skrive dig op til en bolig, melde flytning, finde kulturtilbud etc. Her ser i Københavns Kommunes hjemmeside, som eksempel. Borger.dk guider automatisk videre til din kommunes hjemmeside, når den er nødvendig for dig.

SPØRGSMÅL

Er der nogen af jer, der har været på jeres kommunes hjemmeside? Hvad brugte i den til?

Hvad søgte I efter?

(Hvis anden kommune: Vis evt. egen kommunes hjemmeside)



LOG-IN PÅ DET OFFENTLIGE FÆLLESSKAB

Når man benytter de forskellige sider i det offentlige regi, så skal man bruge sit MitID til at få adgang. Man starter altid med at indtaste sit bruger-id.

Derefter godkender man med appen, eller indtaster numrene fra en kodeviser. I kan se begge dele her (se slides).



NEMSMS

For at blive mindet om aftaler med det offentlige, kan man også tilmelde sig NemSMS. Så får du en SMS, når du har aftaler. Det gælder på tværs af alle myndigheder og services.

SPØRGSMÅL

Hvordan bliver du mindet om dine aftaler?

Opsamling

Hvor mange af de hjemmesider, vi lige har set, har I besøgt?

Varighed: 12 min.

INFORMATION

FILM MED CASEARBEJDE

Læringsmål: Eleverne kan vurdere, reflektere over og diskutere betydningen af digitale kommunikationsteknologier for eget liv og fællesskab. Eleverne kan anvende offentlige sites til informationssøgning og mulighederne inden for digital selvbetjening.

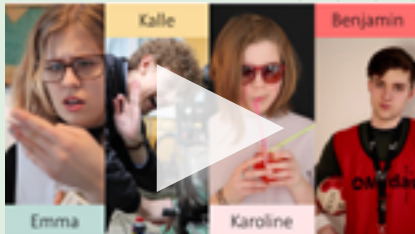
Formål: Eleverne får »fingerne i bolledejen«.

Filmen viser forskellige livssituationer for unge mellem 15–18 år, hvor digital selvbetjening og evnen til egen navigation i forhold til det offentlige er vigtig og nødvendig. To film (Emma og Kalle) henvender sig primært til elever på 14–16 år, de andre to film (Karoline og Benjamin) primært til elever på 17–18 år. Ved valg af to film kan undervisningen afvikles indenfor 90 minutter.

Materiale: Computer, tablet og smartphone samt print af arbejdsark til hver gruppe.

OBS: Understreg overfor eleverne, at de skal bruge deres computer eller tablet til besvarelsen af spørgsmålene. Det er vigtigt, at eleverne ikke nøjes med at svare ud fra deres forhåndsviden, men at de rent faktisk går på nettet og søger deres svar.

Film med de valgte cases startes ved at klikke på ansigterne på sliden.



Varighed: 2 gange 2 min.

Gruppearbejde – hjælp karaktererne i filmen.

Inddel eleverne i grupper på tre. Gruppen skal herefter løse problemerne for én af de unge fra casene (uddel arbejdsark til de relevante cases).

Eleverne skal bruge computeren til at navigere på nettet for den unge fra casen og beskrive på arbejdsarket, hvad de har gjort for at hjælpe dem.

FÆRDIGHEDER

Eleverne skal forestille sig, at de skal kunne guide den unge fra casen igennem vedkommendes problem. (Hvad kan de gøre nu? Hvad kunne de have gjort forebyggende?)

Varighed: 15 min.

FÆRDIGHEDER

FEEDBACK OG DELING

Læringsmål: Eleverne kan deltage aktivt, åbent og analytisk i dialog om anvendelsen af offentlige digitale løsninger til mestring af eget liv.

Formål: Eleverne deler deres casearbejde og får flere bud på løsninger og forebyggelse af de problemer, som de unge fra casene står i.

Efter gruppernes casearbejde rykker én elev over til en anden gruppe og fortæller og viser, hvordan de løste opgaven. Gennem denne matrixøvelse kan eleverne dele deres arbejde med de digitale færdigheder med flere i klassen.

Opsamling foregår i plenum: Lærerne spørger de enkelte grupper.
(*Én elev svarer på vegne af gruppen.*)

- Fortæl, hvad I gjorde for at hjælpe hovedpersonen i filmen?

Varighed: 13 min.

KAHOOT! – QUIZ

Formål: En fælles afslutning, som giver eleverne mulighed for på en sjov måde at samle op på den viden, der er tilvejebragt i løbet af forløbet. Desuden får de mulighed for at teste deres viden.

Fælles quiz: Kahoot!

Tryk på slidens nederste linje eller på [dette link \(Kahoot\)](#).

Obs: Du skal have en bruger på Kahoot og være logget på for at kunne starte quizzen.

Hvad ved vi nu om digital selvbetjening og navigation i de offentlige services?

Hjælpemidler: Smartphone, tablets og computere til eleverne enten individuelt eller i deres arbejdsgrupper.

Vinderen hyldes – der må klappes og hujes.

Varighed: 10 min.

ANVENDELSE

AFSLUTNING – UD I DIN VIRKELIGHED

Læringsmål: Eleverne kan reflektere over og diskutere digital selvbetjening og de grundlæggende handlemuligheder, som det offentlige tilbyder.

Formål: Elever, der mangler at bestille MitID, gør det eller finder ud af, hvad der skal til for at gøre det. Der lægges op til refleksion på emnet både for den enkelte elev og klassen.

Som afslutning svarer eleverne på følgende spørgsmål:

To og to:

- Har I MitID eller ved I, hvordan man får det?
- Er I tilmeldt NemSMS og ved I, hvordan man gør det?
- Hvad fik I ny viden om?

I plenum

- Hvorfor er det vigtigt at kunne betjene sig selv digitalt?

Varighed: 7 min.

ANVENDELSE

BILAG 1: INSPIRATION TIL UDVIDELSE OG FORDYBELSE I LÆRINGSPAKKENS ENKELTE ELEMENTER

Start: Indledning om projektet

Spørg eleverne, hvad et digitalt mindset er?

Introfilm

Her kan man tale mere om elevernes egne eller andres erfaringer med kontakten til det offentlige, samt diskutere, hvordan kontakten til det offentlige var før digitaliseringen af den offentlige sektor.

Hvilke fordele og ulemper er der?

Snak om en terning

Her kan man udvide øvelsen med flere spørgsmål om emnet eller en opsamling i plenum med alle de stillede spørgsmål.

Borgerskema

Udfoldelse af opdelingen af den offentlige administration. Hvilke opgaver administrerer og forvalter stat, regioner og kommuner? Hvad betyder et sådant system for borgerne?

Powerpoint slides

Her kan man gå dybden med udvalgte offentlige sites, som præsenteres på powerpoint slides. Eks. skat.dk, borger.dk, kk.dk mv.

Film: To cases

Gruppearbejde med cases fra filmen

Her er der mulighed for at lade eleverne arbejde med forskellige udtryksformer i formidlingen og delingen af deres resultater fra casearbejdet. Det kunne eksempelvis være:

- Små videoer
- Lyd-guide
- Trin-for-trin fotoguide
- Læse/tegne/syngemanual til MitID/skat/boligstøtte

Man kan anvende de tilgængelige demomiljøer på www.demo.borger.dk, så eleverne selv kan afprøve deres forslag.

Feedback og deling

Grupperne kan få feedback af de andre elever og læreren via videoer etc.

Quiz: Kahoot!

Eleverne kan lave deres egen quiz, som de øvrige elever eller en anden klasse skal besvare. Giver anledning til at sætte sig godt ind i stoffet.

Afslutning

Lad eleverne prøve at skaffe MitID, hvis de ikke har det.

Lad eleverne gå på www.uddannelsesguiden.dk og se hvad de skal gøre for at melde sig til en uddannelse.

BILAG 2: SKEMA OVER KOMPETENCEOMRÅDER OG LÆRINGSMÅL

Følgende skema viser i hvilke fag og i forhold til hvilke kompetenceområder, læringspakken i særlig grad kan anvendes (jf. læringsmål side 1 og 2).

Særligt relevante færdigheder og vidensmål er skrevet med **fed**.

Skema 1

Grundskolens fag	Kompetenceområde (Overordnet)		Materialet understøtter følgende færdigheds- og vidensmål
Samfundsfag	Politik Eleven kan tage stilling til politiske problemstillinger lokalt og globalt og komme med forslag til handlinger	Demokrati Det politiske system, retsstat og rettigheder	Eleven kan identificere demokratiformer og andre styreformer. Eleven har viden om demokrati og andre styreformer. Eleven har viden om demokratiopfattelser Eleven kan redegøre for politiske beslutningsprocesser i Danmark og forholdet mellem stat, region og kommune Eleven har viden om det politiske system og beslutningsprocesser i Danmark
	Økonomi Eleven kan tage stilling til økonomiske problemstillinger og handle i forhold til egen økonomi og samfundsøkonomien Samfundsfaglige metoder Eleven kan anvende samfundsfaglige metoder	Velfærdsstater Informationssøgning	Eleven kan forklare opbygningen af velfærdsstater på baggrund af velfærdsprincipper Eleven har viden om typer af velfærdsstater Eleven kan finde relevante kilder Eleven har viden om informationssøgning, herunder med digitale medier

Grundskolens fag	Kompetenceområde (Overordnet)		Materialet understøtter følgende færdigheds- og vidensmål
Dansk	Kommunikation Eleven kan deltage reflekteret i kommunikation i komplekse formelle og sociale situationer	IT & Kommunikation Sprog og Kultur Dialog	<p>Eleven kan vælge digitale teknologier i forhold til situationen</p> <p>Eleven har viden om digitale teknologiers kommunikationsmuligheder</p> <p>Eleven kan diskutere betydningen af digitale kommunikationsteknologier for eget liv og fællesskab</p> <p>Eleven kan begå sig bevidst i sprogligt komplekse situationer</p> <p>Eleven har viden om sproglige normer og omgangsformer i forskellige situationer Eleven kan kommunikere aktivt i forskellige sproglige og kulturelle situationer i en globaliseret verden</p> <p>Eleven har viden om sammenhæng mellem situation, kultur og sprog</p> <p>Eleven kan argumentere og informere</p> <p>Eleven kan deltage aktivt, åbent og analytisk i dialog</p> <p>Eleven har viden om demokratisk dialog</p>
IT & Medier	I undervisningsforløb, hvor IT og Medier indgår, anvender eleverne en række digitale kompetencer.	Eleven, som kritisk undersøger Eleven, som analyserende modtager Eleven, som ansvarlig deltager	

Følgende skema giver eksempler på andre fag, hvori delelementer fra læringspakken kan indgå.

Skema 2

Matematik	Skatteberegning	Hvad ville det koste at låne en bog, hvis det ikke var kommunalt?	Eleven kan handle med dømmekraft i komplekse situationer med matematik.
Sprogfag	Sammenligning af danske unges vilkår, muligheder og rettigheder med andre unge i verden eks. USA, UK, Frankrig, Tyskland, Canada.		Eleverne skal lære om dagligliv og levevilkår i fransk-, engelsk- og tysktalende lande og få forståelse for betydningen af kulturelle, sociale og historiske forhold.
Historie	Før og nu: Sammenligning af unges rettigheder og vilkår i 1917 og 2017.		Eleven kan forklare historiske forandrings påvirkning af samfund lokalt, regionalt og globalt Eleven har viden om forandringer af samfund lokalt, regionalt og globalt
IT Dansk	Sikkerhed på nettet (phishing, MitID etc.)	Sprogbrug på nettet	Eleven kan diskutere etiske spørgsmål vedrørende kommunikation på internettet Eleven har viden om kommunikationsetik Eleven kan vælge digitale teknologier i forhold til situationen Eleven har viden om digitale teknologiers kommunikationsmuligheder
Samfundsfag	Fordelingspolitik	Demokrati- og styreformer i verden	Eleven kan redegøre for grundlæggende sammenhænge i det økonomiske kredsløb Eleven har viden om grundlæggende sammenhænge i det økonomiske kredsløb Eleven har viden om erhvervsstruktur og arbejdsmarkedsforhold, herunder den danske arbejdsmarkedsmodel

<p>Uddannelse og job</p>	<p>Personlige valg Eleven kan træffe karrierevalg på baggrund af egne ønsker og forudsætninger</p> <p>Arbejdsliv Eleven kan vurdere sammenhænge mellem egne valg og forskellige vilkår i arbejdsliv og karriere</p>		
	<p>Fra uddannelse til job Eleven kan vurdere sammenhænge mellem uddannelser og erhvervs- og jobmuligheder</p>		

I DE GYMNASIALE UNGDOMSUDDANNELSER KAN LÆRINGSPAKKEN INDGÅ I FØLGENDE FAG

Uddannelsestid¹ (130 timer afsat til forskellige typer af forløb)
Fagligt samspil: tværgående emner mellem flere fag.

Samfundsfag c (STX/HF)

- Kernestof:

Politik

- politiske beslutningsprocesser i Danmark

Økonomi

- velfærd og fordeling, herunder markedsstyring og politisk styring

Samfundsfag c (HHX)

- Kernestof:

Politik

- politiske aktører i Danmark, herunder politiske partier og medier
- politiske institutioner og beslutningsprocesser.

Økonomi

- det økonomiske kredsløb
- samfundsøkonomiske mål og midler, herunder politisk styring og markedsstyring
- det indre marked og ØMU'en.

Teknologihistorie (HTX)

- Faglige mål:

- udvise kendskab til vigtige elementer af den teknologiske udvikling fra forskellige historiske epoker og forskellige kulturer
- redegøre for afgørende forskelle på teknologi og teknologiopfattelser i forskellige perioder og kulturer
- analysere og forstå væsentlige årsager til udviklingen af nogle konkrete teknologier
- foretage sammenligninger af forskellige kulturers og landes udformninger af og anvendelser af teknologi, herunder vurdere fordele og ulemper ved en given teknologi
- analysere konkrete teknologihistoriske problemstillinger.

1 »En del af den tidligere elevtid omlægges til uddannelsestid. Herved øges den samlede uddannelsestid for hver elev med ca. 130 timer. Timerne kan bruges til skriftlig træning eller til intensive kurser i bestemte fag, faglige praktikophold, talentaktiviteter, eller eleven kan ønske et ekstra valgfag. I 1. og 2. g skal der være skemalagte studieaktiviteter i eksamensperioden.«

Informationsteknologi (HTX)

- Kerne stof:
 - it-komponenter og deres samspil indbyrdes og med det fysiske miljø
 - it-komponenter og deres påvirkning af menneskelig aktivitet
 - it-sikkerhed og -beskyttelse
 - it-værktøjer i forbindelse med formidling, videnssøgning, beregning, dokumentation, kommunikation og modellering

Produktionsskoleområdet

»§ 2 Tilbuddet skal styrke deltageres personlige udvikling og forbedre deres muligheder i uddannelsessystemet og på det almindelige arbejdsmarked, herunder til beskæftigelse i fleksjob, i skånejob eller lignende. Tilbuddet skal endvidere bidrage til at udvikle deltageres interesse for og evne til aktiv medvirken i et demokratisk samfund.«