



Anbefalinger på bruk av læringsbrett 1-4.trinn i Grimstadskolen

1. Innledning.....	2
2. Metode.....	2
3. Funn.....	3
4. Swot-analyse.....	5
5. Drøfting.....	5
6. Anbefalinger.....	7
Skjermtid og balanse	7
Aldersadekvat tilnærming	8
Kompetanse og støtte	8
6. Slik gjør vi det i Grimstadskolen – Retningslinjer for læringsbrett i småskolen.....	10
7. Referanseliste.....	11



1. Innledning

Bakgrunn

Grimstadskolen har innført læringsbrett som en del av undervisningen på 1.–4. trinn. Formålet med denne satsingen er å styrke elevenes digitale kompetanse og gi lærerne verktøy for tilpasset opplæring. Vi bruker begrepet **læringsbrett** i stedet for «nettbrett» for å tydeliggjøre at enhetene ikke er ment for generell skjermbruk eller underholdning, men som pedagogiske verktøy for læring. Dette språklige grepet understreker at bruken er knyttet til læreplanens kompetansemål og tilpasset opplæring.

Ved å omtale enhetene som læringsbrett:

- **Fokuserer vi på læring fremfor teknologi.**
- **Skaper vi en felles forståelse** av at verktøyet er en integrert del av undervisningen.
- **Understreker vi formålet med satsingen:** å styrke elevenes digitale kompetanse og gi lærerne mulighet til tilpasset opplæring.

Samtidig har det oppstått behov for å vurdere hvordan læringsbrett brukes pedagogisk, hvor mye skjermtid som er hensiktsmessig, og hvilke kompetansebehov som finnes hos lærere og elever.

Mandat

Arbeidsgruppen har fått i oppdrag å utarbeide anbefalinger for god praksis i bruk av nettbrett i småskolen. Dette innebærer å sikre en balansert tilnærming mellom digitale og analoge aktiviteter, slik at teknologien støtter læring uten å dominere undervisningen. Målet er å etablere felles retningslinjer som gir struktur, forutsigbarhet og kvalitet i bruken av digitale verktøy.

2. Metode

Datainnsamling

Arbeidsgruppen har samlet inn data gjennom ulike kilder for å få et helhetlig bilde av dagens praksis. Det ble gjennomført spørreskjema til lærere for å kartlegge hvordan læringsbrett brukes i undervisningen. I tillegg ble det gjort observasjoner i klasserom og gjennomført diskusjoner i arbeidsgruppen for å utdype funnene.



Skoler

Kartleggingen omfatter tre skoler i Grimstad: Landvik, Eide og Frivoll. Disse skolene representerer ulike nivåer, roller og erfaringer – fra virksomhetsledere og avdelingsledere til pedagoger og digitaliseringsrådgiver (Grimstad kommune) – med praksis knyttet til bruk av læringsbrett i småskolen.

Fokusområder

Arbeidet har hatt særlig søkelys på følgende områder:

- Bruksområder for læringsbrett i undervisningen.
- Hvilke apper som benyttes mest.
- Skjermtid og hvordan den praktiseres.
- Fordeler og utfordringer ved bruk av læringsbrett.
- Balanse mellom digitale og analoge aktiviteter.
- Kompetansebehov hos lærere og elever.

3. Funn

Kartleggingen gir et innblikk i hvordan læringsbrett brukes i småskolen i Grimstad, basert på erfaringer fra tre skoler: Landvik, Eide og Frivoll. Selv om omfanget er begrenset, gir undersøkelsen verdifulle indikasjoner på praksis og utfordringer. Våre funn bygger både på relevant forskning og på spørreskjemaer gjennomført ved de deltakende skolene.

Målet har vært å belyse bruksområder, skjermtid, engasjement og læringsutbytte, samt identifisere kompetansebehov og forslag til forbedringer. Funnene gir et grunnlag for videre diskusjon og utvikling av felles retningslinjer, slik at bruken av læringsbrett blir pedagogisk forankret og balansert.

Bruksområder

Læringsbrett brukes i undervisningen til en rekke faglige aktiviteter. I matematikk benyttes blant annet Campus, mens lese- og skriveopplæring støttes gjennom apper som Book Creator, iMAL og IntoWords. Elevene bruker læringsbrett til engelskgloser, musikkproduksjon med Garageband, kreative prosjekter i Book Creator og til kartlegging gjennom bla. UDIR-verktøy.

De mest brukte appene i undervisningen er Book Creator, Campus, Salaby, Skolestudio, Graphogame og iMAL. Disse dekker både grunnleggende ferdigheter og kreative oppgaver.

Skjermtid

Bruk av læringsbrett varierer mellom 15 og 60 minutter per dag, med et gjennomsnitt på cirka 30–45 minutter. Dette ligger i nærheten av anbefalte rammer (*NOU 2024:20 s.226-227*), men praksis varierer noe mellom skolene.



Utfordringer

Bruken av læringsbrett medfører enkelte praktiske utfordringer, som problemer med innlogging og passord, av og til ustabil nettværk på deler av skolen(e), distraksjoner og manglende rutiner for bruk og lading. Disse forholdene kan påvirke arbeidsflyten i klasserommet og bør følges opp med tydelige rutiner og teknisk støtte.

Positive erfaringer

Lærerne rapporterer at nettbrett gir økt motivasjon og mestring, særlig for elever med svake faglige forutsetninger. Det gir også mulighet for tilpasning og rask tilgang til digitale ressurser. Videre påpekes det at digitale ferdigheter er en av de fem grunnleggende ferdighetene i læreplanen som skal integreres i alle fag. Gjennom målrettet bruk av digitale verktøy får elevene mulighet til å utforske, skape og samarbeide på måter som styrker læring og forbereder dem på et digitalt samfunn

Engasjement og læringsutbytte

Elevene viser godt engasjement når læringsbrett brukes riktig og under tydelig voksenstyring. Forskningen peker på følgende:

Effektiv bruk av læringsbrett i skolen fungerer godt når den styres av:

- Kompetent pedagogisk integrasjon med målrettede, aktive læringsstrategier
- Profesjonell utvikling for lærere, slik at de utnytter teknologiens potensial
- Kritisk vurdering av digitale verktøy kontra tradisjonelle metoder, ut fra fag og læringsmål

Kort sagt: **Læringsbrett i seg selv er ikke en løsning**, men når verktøyet brukes som del av et gjennomtenkt, studentaktivt opplegg, kan det gi tydelig læringsfordel¹.

Balanse

Analoge aktiviteter som høytlesning, blyantarbeid, fysisk aktivitet og uteskole brukes aktivt for å sikre variasjon og redusere bruk av læringsbrett.

Kompetansebehov

Det er behov for bedre opplæring av lærere, felles retningslinjer, ressursbanker og tilgang til fungerende apper for å sikre pedagogisk kvalitet.

Forslag til forbedringer

Arbeidsgruppen foreslår å begrense bruk av læringsbrett på SFO og hjemme, utarbeide kommunale retningslinjer for lik praksis og legge til rette for mer frilek på 1.-2. trinn. Det

foreslås at læringsbrett beholdes på skolen til og med 4.klasse. Dette betyr læringsbrett blir levert ut i starten av 5.klasse til lekser og hjemmearbeid. Se retningslinjer s.10.

¹ [Digital vs. Analog Learning—Two Content-Similar Interventions and Learning Outcomes](#)



4. Swot-analyse

Analysen gir en oversikt over styrker, svakheter, muligheter og trusler knyttet til bruk av læringsbrett i småskolen. Den bygger på erfaringer fra deltakende skoler og innspill fra spørreskjema, samt ². Formålet er å identifisere hva som fungerer godt, hvilke utfordringer som hemmer læring, hvilke forbedringsmuligheter som finnes, og hvilke risikofaktorer vi må være oppmerksomme på for å sikre pedagogisk og balansert bruk av digitale verktøy.

Kategori	Innhold
Styrker	Tilpasning, motivasjon, mestring, viktige ferdigheter for fremtiden.
Svakheter	Uro, distraksjoner, tekniske problemer og varierende kompetanse.
Muligheter	Kommunale retningslinjer, kompetanseheving og bedre nett.
Trusler	Lite fysisk aktivitet, uheldig skjermbruk og personvernrisiko.

5. Drøfting

Arbeidsgruppen støtter Helsedirektoratets anbefaling om maks 1–1,5 time skjermtid på fritiden for barn 6–12 år³. Bruk av læringsbrett/interaktiv tavle i undervisningen kommer i tillegg og bør skje i trygge, pedagogiske rammer for å styrke elevenes digitale ferdigheter. Det er viktig å skille mellom skjermtid som underholdning og skjermtid til læring. Mens scrolling, gaming og sosiale medier ofte gir passive inntrykk, handler skjermbruk i undervisningen om målrettet arbeid, konsentrasjon og refleksjon. Digitale verktøy gir elevene mulighet til å utforske, skape og samarbeide på måter som styrker læringen og forbereder seg samtidig på livet i et digitalt samfunn⁴.

Pedagogisk bruk og læringsutbytte

Funnene viser at læringsbrett kan gi økt motivasjon og mestring, spesielt for elever med svake faglige forutsetninger. Dette samsvarer med forskning som understreker at digitale verktøy kan bidra til tilpasset opplæring og inkludering. Dette indikerer at læringsbrett må

² [Digital vs. Analog Learning—Two Content-Similar Interventions and Learning Outcomes](#)

³ Helsedirektoratet, 2025

⁴ NOU 2024: 20, s. 168-169



brukes målrettet og med tydelig pedagogisk forankring, slik at teknologien støtter læring og ikke blir en distraksjon⁵.

Pedagogisk bruk av læringsbrett og balanse

Gjennomsnittlig skjermtid (30–45 minutter) ligger nær anbefalte rammer, men variasjonen mellom skolene viser behov for felles retningslinjer. Analoge aktiviteter som høytlesning og fysisk aktivitet brukes aktivt, noe som er positivt for å sikre balanse. Likevel må det etableres tydelige grenser for skjermbruk, særlig på SFO og hjemme, for å forebygge uheldige konsekvenser som redusert fysisk aktivitet og sosial interaksjon.

Tekniske og organisatoriske utfordringer

Problemer med innlogging, passord. Dette kan reduserer læringsutbyttet og kan bidra til uro i klasserommet. Manglende rutiner for lading og utstyr forsterker utfordringene. Samt varierende stabilitet på nettverket på noen skole er utfordrende. Disse funnene peker på behovet for bedre teknisk infrastruktur og klare rutiner for bruk. I tillegg skaper manglende kontinuitet utfordringer med oppdatering og installering av iOS, sertifikater og tilkobling til Wi-Fi, noe som kan kreve ekstra tid og ressurser.

Kompetansebehov hos lærere

Variasjon i lærernes kompetanse er en kritisk faktor. Læringsbrett gir gode muligheter for tilpasset undervisning, men krever at lærerne har kunnskap om pedagogisk bruk og digital dømmekraft. Funnene understøtter behovet for systematisk kompetanseheving, ressursbanker og veiledning.

Forslag til forbedringer og strategisk retning

Arbeidsgruppen foreslår å begrense bruken av læringsbrett på SFO og hjemme, samt utarbeide kommunale retningslinjer for bruk på skolen og legge til rette for mer frilek. Det anbefales at læringsbrett beholdes på skolen frem til og med 4. klasse. Disse tiltakene er i tråd med funnene og bør inngå i en helhetlig strategi som kombinerer pedagogisk kvalitet, teknisk støtte og helseperspektiv. Det presiseres at det alltid kan gjøres unntak, for eksempel ved spesialskoler eller særskilte behov.

Bruk av læringsbrett på Langemyr skole og ressurscenter.

Langemyr Skole er en skole for barn og unge med omfattende funksjonsnedsettelse, sammensatte lærevansker og autismspekterforstyrrelser. Her brukes læringsbrett aktivt i kommunikasjon, og ASK (alternativ supplerende kommunikasjon) har høy prioritert. Elever ved denne skolen har derfor sine egne retningslinjer og anbefalinger ift. bruk av læringsbrett.

⁵ [Digitalisering i skolen](#), s. 16-17, 19-21 og 28



6. Anbefalinger

Denne delen beskriver anbefalte tidsrammer og prinsipper for bruk av læringsbrett i småskolen. Målet er å sikre en aldersadekvat og pedagogisk tilnærming som kombinerer digitale verktøy med analoge aktiviteter, fysisk aktivitet og sosial læring. Retningslinjene bygger på nasjonale anbefalinger og kommunale satsinger for trivsel, helse og inkluderende praksis. Fokus er på å bruke teknologi som støtte for læring – ikke som erstatning – og å etablere gode rutiner for kompetanseheving, planlegging og ansvarlig bruk.

For å sikre struktur, trygghet og god læringsflyt i den digitale undervisningen anbefales det at **Klasseroms-appen** brukes aktivt til innramming av timene. Appen gir pedagogene nødvendig kontroll over elevenes enheter, slik at undervisningen kan styres og fokuseres uten unødige distraksjoner. Dette bidrar til at teknologien fungerer som et verktøy for læring – ikke en kilde til uro. Samtidig ivaretas prinsippet om at barn ikke skal ha tilgang til internett uten tilsyn, ved at Klasseroms-appen gir pedagogene bedre oversikt i undervisningen og sikrer at bruken av digitale enheter skjer på en trygg og målrettet måte.

Skjermtid og balanse

Tidsrammer

- **1.-2. trinn:** Inntil **30 minutter per dag** med egen skjermbruk.
- **3.-4. trinn:** Inntil **2 x 30 minutter per dag** med egen skjermbruk.
- **SFO:** Læringsbrett **anbefales ikke** i tidsrommet barnet er på SFO.

Innhold

- Skjermaktiviteter skal være **skapende, utforskende og repetisjonsorienterte**, i tråd med kompetansemålene for 2.-4. trinn.

Balanse og helhet

- Variasjon mellom pedagogisk bruk av læringsbrett, fysisk aktivitet og sosial læring skal sikres.
- Retningslinjene støtter kommunale satsinger:
 - **Lek og aktivitet** – Helsefremmende skole og barnehage
 - **Trivsel helse og mestring** – Forebyggende plan



- **Inkluderende praksis** – Tilskuddsordningen (UIA, Østre Agder og kommunene)

Aldersadekvat tilnærming

Introduksjon av læringsbrett

- Læringsbrett introduseres **våren på 1. trinn**, etter at bokstavinnlæringen er gjennomført.
- **iMAL-kartlegging høsten på 1. trinn** brukes som utgangspunkt for tilpasset bruk.

Prinsipper for bruk

- **1.-2. trinn:** Bruk til støtte for grunnleggende ferdigheter, med søkelys på kompetansemål for 2. trinn.
- **3.-4. trinn:** Gradvis utvidet bruk i samsvar med kompetansemål for 4. trinn.
- Følge **Skjermbrukutvalgets råd for barn 6–12 år** (både for skole og hjem).
- Læringsbrett bør kun være på skolen 1.-4. trinn

Pedagogiske retningslinjer

- Teknologi skal **støtte læring, ikke styre den**.
- Læringsbrett brukes som **supplement til undervisningsmetoder**, ikke som erstatning.
- Kartlegging danner grunnlag for tilpasset bruk.
- Eksempel: Læringsbrett bør **ikke brukes til tekstproduksjon før elevene har utviklet grunnleggende skriveferdigheter med blyant**.

Kompetanse og støtte

Identifiserte behov

- **Delingskultur:** Det må etableres en kultur for erfaringsdeling, med avsatt tid til felles søkelys på hver skole.



- **Opplæring:** Kartlegging av lærernes behov for opplæring i pedagogisk bruk av nettbrett.
- **Digital dømmekraft:** Styrke lærernes kompetanse i digital dømmekraft og ansvarlig bruk.

Tiltak

- Strategiplanen - Den digitale barnehage- og skolehverdagen skal være førende for anbefalingene og tiltakene.
- Vurdere hvordan handlingsplan for elevens digitale kompetanse kan innlemmes i skolens praksis.
- **Planlegging og vurdering:** Kommunen/skolen bør støtte lærerne med:
 - Ressursbanker med undervisningsopplegg og verktøy (Skolen sitter med kompetansen)
 - Kommunen (oppvekst) sitter med oversikt og kan koordinere/planlegge kompetanseheving ved behov.
 - Tilgang til handlingsplan for elevens digitale kompetanse for praktisk og faglig støtte. [handlingsplan-for-elevenes-digitale-kompetanse-2.pdf](#)



6. Slik gjør vi det i Grimstadskolen – Retningslinjer for læringsbrett i småskolen

Bruk av læringsbrett i småskolen, prinsipper og tidsrammer

Formål

- Sikre aldersadekvat og pedagogisk bruk av læringsbrett.
- Kombinere digitale verktøy med analoge aktiviteter, fysisk aktivitet og sosial læring.
- Teknologi skal støtte læring – ikke erstatte den.

Tidsrammer for skjermbruk

- 1.–2. trinn: Inntil 30 min/dag.
- 3.–4. trinn: Inntil 2 x 30 min/dag.
- SFO: Læringsbrett anbefales ikke.

Pedagogiske prinsipper

- Bruk som supplement, ikke erstatning.
- Kartlegging gir grunnlag for tilpasset bruk.
- Eksempel: Tekstproduksjon på nettbrett kan brukes som supplement i begynneropplæringen, samtidig som blyantskriving forblir det primære.

Introduksjon og aldersadekvat bruk

- Introduksjon: Våren på 1. trinn (etter bokstavinnlæring).
- iMAL-kartlegging høsten på 1. trinn gir tilpasning.
- 1.–2. trinn: Støtte grunnleggende ferdigheter.
- 3.–4. trinn: Gradvis utvidet bruk.
- Følg Skjermbrukutvalgets råd (6–12 år).
- Læringsbrett kun på skolen (1.–4. trinn).

Balanse og helhet

- Variasjon mellom pedagogisk bruk, fysisk aktivitet og sosial læring.
- Støtter kommunale satsinger: Lek i fokus, Forebyggende plan for trivsel og helse, Sone 2-prosjektet.

Struktur og trygghet

- Bruk Klasseromsappen for kontroll, fokus og redusert distraksjon.

Kompetanse og støtte

Behov:

- Delingskultur og erfaringsdeling.
- Opplæring i pedagogisk bruk.
- Digital dømmekraft.

Tiltak:

- Ressursbanker med undervisningsopplegg.
- Kommunal koordinering av kompetanseheving.
- Tilgang til handlingsplan for digital kompetanse.



7. Referanseliste

- Helsedirektoratet. (2025, 5. juni). *Råd for skjermbruk blant barn og unge*. Hentet 2. desember 2025 fra <https://www.helsenorge.no/psykisk-helse/skjerhrad/>
- Regjeringen. (2024, november). *Anbefaling 6–12 år*. Hentet fra <https://files.nettsteder.regjeringen.no/wpuploads01/sites/546/2024/11/Anbefaling-6-12-ar.pdf>
- Norges offentlige utredninger (NOU). (2024). *NOU 2024:20. Det digitale (i) livet*. Oslo: Departementet. Hentet fra <https://www.regjeringen.no/no/dokumenter/nou-2024-20/id3073644/?ch=20>
- Fleissner-Martin, J., Bogner, F. X. & Paul, J. (2023): “*Digital vs. Analog Learning—Two Content-Similar Interventions and Learning Outcomes*.” Eni bosforsøk om skogøkosystemer; begge gruppene oppnådde like god kunnskapsvekst (Cohen’s $d \approx 0.59$ analog, 0.42 digital), også ved retest etter 6–9 uker. [Digital vs. Analog Learning—Two Content-Similar Interventions and Learning Outcomes](#)
- Stortingets utredningsseksjon. (2024, 21. mars). *Digitalisering i skolen* (Utredningsnotat nr. 2024003). Stortinget. <https://www.stortinget.no/globalassets/pdf/utredningsseksjonen/utredningsnotater/2024/digitalisering-i-skolen-2024003.pdf>
- Kunnskapsdepartementet. (2024, 25. september). *Anbefaler redusert skjermbruk og tilgang til smarttelefon for barn og unge*. Regjeringen.no. [Anbefaler redusert skjermbruk og tilgang til smarttelefon for barn og unge - regjeringen.no](#)