

**Intro til mellemtrin**

Spørgeskema om teknologiforståelse

Din skole deltager lige nu i et forsøg med teknologiforståelse. I faget teknologiforståelse skal man lære at forstå og bruge teknologi.

I forbindelse med forsøget vil vi bede dig svare på nogle spørgsmål og løse nogle opgaver.

Spørgsmålene skal ikke bruges til at bedømme dig eller til at vurdere, hvor god du er til faget. De skal bruges til generelt at vurdere, hvad alle elever på skolerne i forsøget får ud af undervisningen og til at sikre, at undervisningen i teknologiforståelse bliver så god som mulig.

Det er ikke mærkeligt, hvis du synes, at nogle spørgsmål er svære, eller der er noget, du ikke kan svare på. Det vigtigste er, at du svarer ærligt og så godt du kan. Hvis du ikke ved, hvad du skal svare, trykker du bare på 'ved ikke'.

Din lærer får ikke at vide, om du har svaret rigtig eller forkert på spørgsmålene.

God fornøjelse!

**Spørgeskema til elever på mellemtrin**

*Nu vil du blive spurgt om din oplevelse af at gå i skole. Tænk på den sidste uge og prøv at svar så godt som muligt på, hvordan du har oplevet undervisningen.*

**1. Hvor enig eller uenig er du i følgende udsagn?**

	Helt uenig	Nærmest uenig	Hverken enig eller uenig	Nærmest enig	Helt enig	Ved ikke
Jeg synes de emner og opgaver, vi arbejder med, er spændende	(1) <input type="checkbox"/>	(2) <input type="checkbox"/>	(3) <input type="checkbox"/>	(4) <input type="checkbox"/>	(5) <input type="checkbox"/>	(99) <input type="checkbox"/>
Jeg har lyst til at deltage aktivt i timerne (fx række hånden op)	(1) <input type="checkbox"/>	(2) <input type="checkbox"/>	(3) <input type="checkbox"/>	(4) <input type="checkbox"/>	(5) <input type="checkbox"/>	(99) <input type="checkbox"/>
Jeg får hjælp i timerne, når jeg har brug for det	(1) <input type="checkbox"/>	(2) <input type="checkbox"/>	(3) <input type="checkbox"/>	(4) <input type="checkbox"/>	(5) <input type="checkbox"/>	(99) <input type="checkbox"/>
Jeg kan for det meste finde ud af det, vi skal lave i timerne	(1) <input type="checkbox"/>	(2) <input type="checkbox"/>	(3) <input type="checkbox"/>	(4) <input type="checkbox"/>	(5) <input type="checkbox"/>	(99) <input type="checkbox"/>
Når en time er slut, glemmer jeg hurtigt det, vi har arbejdet med	(1) <input type="checkbox"/>	(2) <input type="checkbox"/>	(3) <input type="checkbox"/>	(4) <input type="checkbox"/>	(5) <input type="checkbox"/>	(99) <input type="checkbox"/>

[Sideskift]

**2. Hvilket fag kan du bedst lide? (sæt ét kryds)**

- (1)  Dansk
- (2)  Matematik
- (3)  Engelsk
- (4)  Kristendomskundskab
- (5)  Idræt
- (8)  Natur/teknologi
- (9)  Musik
- (10)  Historie
- (11)  Tysk eller fransk
- (12)  Billedkunst
- (13)  Håndværk og design
- (14)  Madkundskab
  
- (15)  Jeg foretrækker ingen af fagene

[Sideskift]

De næste spørgsmål handler om, hvad du synes om teknologi.

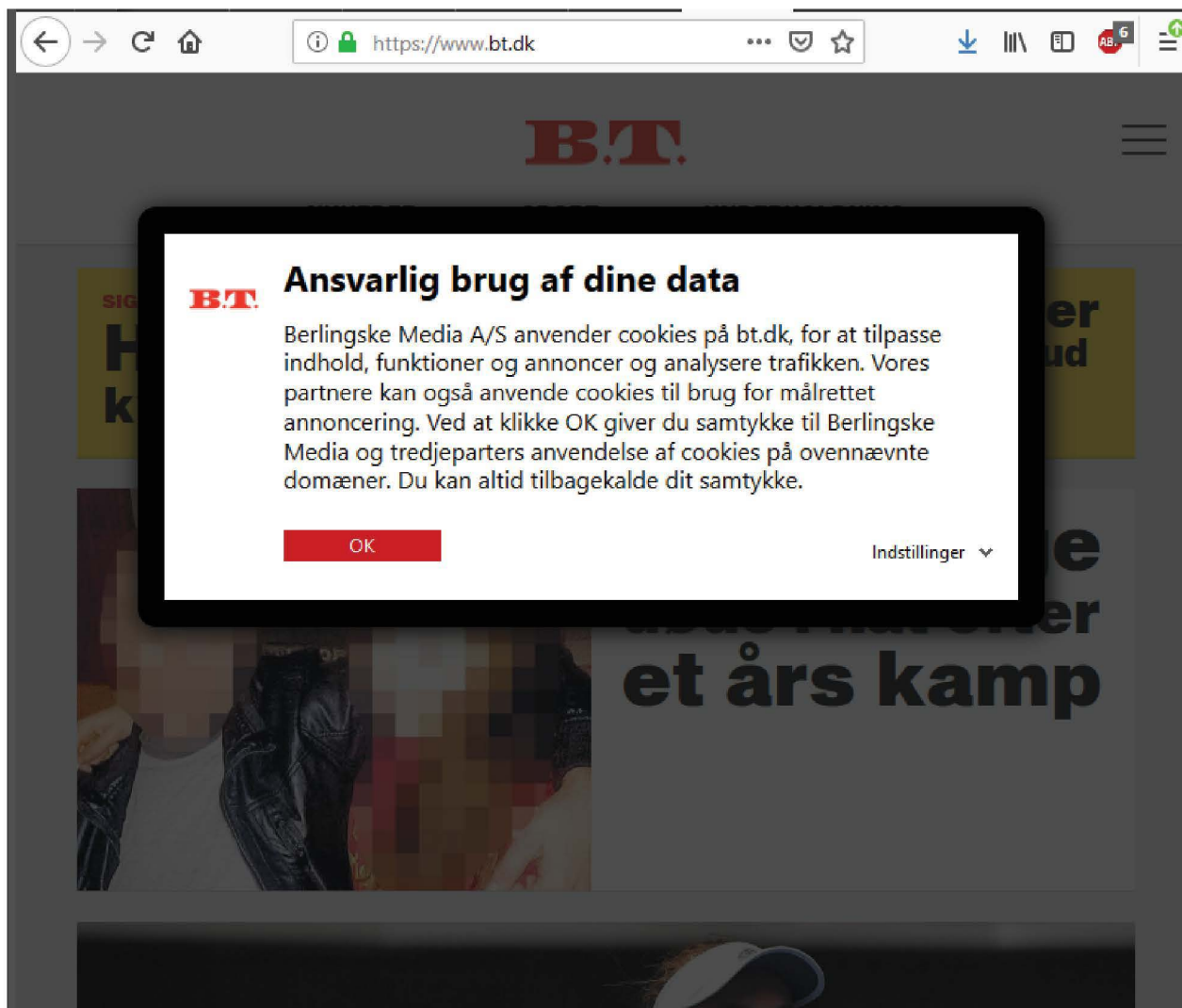
**3. Hvor enig eller uenig er du i følgende udsagn?**

	Helt uenig	Nærmest uenig	Hverken enig eller uenig	Nærmest enig	Helt enig	Ved ikke
Jeg kan godt lide, når jeg skal lære at bruge et nyt program (fx en app) på min computer eller telefon	(1) <input type="checkbox"/>	(2) <input type="checkbox"/>	(3) <input type="checkbox"/>	(4) <input type="checkbox"/>	(5) <input type="checkbox"/>	(99) <input type="checkbox"/>
Det er sjovere at lave mit arbejde med en computer/tablet end uden en computer/tablet.	(1) <input type="checkbox"/>	(2) <input type="checkbox"/>	(3) <input type="checkbox"/>	(4) <input type="checkbox"/>	(5) <input type="checkbox"/>	(99) <input type="checkbox"/>
Jeg kan hjælpe andre, når de har problemer med deres computer/tablet	(1) <input type="checkbox"/>	(2) <input type="checkbox"/>	(3) <input type="checkbox"/>	(4) <input type="checkbox"/>	(5) <input type="checkbox"/>	(99) <input type="checkbox"/>
Jeg kan installere programmer eller apps på en computer/tablet.	(1) <input type="checkbox"/>	(2) <input type="checkbox"/>	(3) <input type="checkbox"/>	(4) <input type="checkbox"/>	(5) <input type="checkbox"/>	(99) <input type="checkbox"/>

[Sideskift]

Nu skal du løse en lille opgave. Det er helt naturligt, hvis du synes opgaven er svær. Du skal bare svare så godt, du kan.

Når man går ind på en hjemmeside, bliver man nogle gange advaret om, at hjemmesiden bruger cookies.



[Sideskift]

**4. Hvilke af følgende beskrivelser synes du passer bedst til, hvad en cookie er? (du må gerne sætte mere end ét kryds)**

- (1)  En cookie er en tekststreng der bliver gemt på min computer.
- (2)  En cookie er et program der køre i min browser for at forhindre, at jeg bliver hacket.

- (3)  Cookies er data, der kan bruges til fx at samle viden om, hvor jeg har været på nettet, eller hvad jeg skrev i et felt.
- (4)  Cookies er programmer der installeres på min computer eller smartphone. Programmerne giver ejeren af hjemmesiden adgang til at se, hvad jeg bruger min computer til.
- (5)  Jeg ved ikke hvad en cookie er.

[Sideskift]

**5. Hvor ofte tænker du over, om du skal sige OK til cookies?**

- (1)  Aldrig
- (2)  Sjældent
- (3)  Sommetider
- (4)  Ofte
- (5)  Altid
- (99)  Ved ikke

**6. Hvilke grunde kan der være til at bruge cookies? (Kryds det eller de beskrivelser af, du mener er rigtige)**

- (1)  For at give dig en god oplevelse
- (2)  For at kunne hjælpe andre med at give dig reklamer der passer til dig
- (3)  For at kunne samle viden om hvem og hvor mange der bruger siden og hvor på siden de går hen
- (4)  For at beskytte dig mod andre, der også bruger den samme side
- (5)  For at kunne beskytte dig mod hackerangreb
- (99)  Ved ikke

[Sideskift]

*Nu skal du svare på spørgsmål om dit kendskab til forskellige ting. Du skal bare svare, så godt du kan. Det vigtigste er, at du svarer ærligt.*

*Det skal ikke bruges til at bedømme dine evner, men til at vurdere, hvad I har nået i undervisningen.*

[Sideskift]

**7. I hvilken grad vil du vurdere, at du er i stand til følgende...**

	<b>Slet ikke</b>	<b>I lav grad</b>	<b>I nogen grad</b>	<b>I høj grad</b>	<b>I meget høj grad</b>	<b>Jeg forstår ikke spørgsmålet</b>
<i>Jeg ved, hvad Google kan bruge data til, når de indsamler data om deres brugere.</i>	(1) <input type="checkbox"/>	(2) <input type="checkbox"/>	(3) <input type="checkbox"/>	(4) <input type="checkbox"/>	(5) <input type="checkbox"/>	(99) <input type="checkbox"/>

	Slet ikke	I lav grad	I nogen grad	I høj grad	I meget høj grad	Jeg forstår ikke spørgsmålet
<i>Jeg kan komme i tanke om flere grunde til, at der findes en app som snapchat.</i>	(1) <input type="checkbox"/>	(2) <input type="checkbox"/>	(3) <input type="checkbox"/>	(4) <input type="checkbox"/>	(5) <input type="checkbox"/>	(99) <input type="checkbox"/>
<i>Jeg kan undersøge, hvordan mine klassekammerater bruger snapchat og hvad de synes om app'en (fx ved at lave spørgeskemaer eller interviewe dem).</i>	(1) <input type="checkbox"/>	(2) <input type="checkbox"/>	(3) <input type="checkbox"/>	(4) <input type="checkbox"/>	(5) <input type="checkbox"/>	(99) <input type="checkbox"/>
<i>Jeg tænker over, hvor meget jeg kigger på min mobiltelefon, når jeg er sammen med mine venner.</i>	(1) <input type="checkbox"/>	(2) <input type="checkbox"/>	(3) <input type="checkbox"/>	(4) <input type="checkbox"/>	(5) <input type="checkbox"/>	(99) <input type="checkbox"/>
<i>Hvis min klassekammerat har lavet en app, kan jeg komme med forslag til, hvordan den kan forbedres, når jeg har afprøvet den.</i>	(1) <input type="checkbox"/>	(2) <input type="checkbox"/>	(3) <input type="checkbox"/>	(4) <input type="checkbox"/>	(5) <input type="checkbox"/>	(99) <input type="checkbox"/>

[Sideskift]

*Nu skal du løse en lille opgave. Det er helt naturligt, hvis du synes opgaven er svær. Du skal bare svare så godt, du kan.*

[Sideskift]

*I din klasse har I fået til opgave at udvikle en app der skal hjælpe 2. classes elever med at blive bedre til at være i trafikken.*

**8. Hvad vil du gøre for at komme godt i gang med at udvikle app'en?  
Vælg gerne flere svar. Du må højst vælge 5 ting.**

Jeg vil...

- (1)  Fortælle min gruppe, hvilken app jeg synes kunne være sjov at lave.
- (2)  Tjekke, hvad Rådet for Sikker Trafik fortæller om emnet på deres hjemmeside.
- (3)  Lave et spørgeskema, der undersøger, hvad eleverne i 2. klasse ved om trafik.
- (4)  Lave en brainstorm på, hvilke konkrete problemer appen skal løse.
- (5)  Lede efter andre trafik-apps på en smartphone for at blive inspireret.
- (6)  Lave en brainstorm på, hvilke fede apps der findes.
- (7)  Begynde at programmere en app – så finder vi ud af resten undervejs.
- (99)  Ved ikke

[Sideskift]

Der er en uge til, at I skal være færdige med jeres app, så alle grupperne i klassen har tid til at lave ændringer og forbedringer. Du bliver bedt om at give en anden gruppe råd til, hvordan de kan komme videre med deres arbejde.

Den gruppe, du skal hjælpe, har lavet et spil, hvor det gælder om at komme i skole uden at blive kørt ned.

**9. Hvad vil du gøre, når du skal give dem råd? Du må højst vælge to ting på listen.**

Jeg vil...

- (1)  Give dem high five – det er fedt!
- (2)  Snakke med gruppen om, hvad eleverne lærer af spillet.
- (3)  Teste om spillet kører som det skal.
- (4)  Snakke med dem om, hvilken viden de har brugt til at designe spillet.
- (5)  Komme med råd til, hvad jeg synes, de skal gøre i stedet.
- (6)  Råde dem til at lave spillet i 3D og indsætte flere fede effekter.
- (7)  Fortælle dem alt det, jeg synes er forkert ved spillet.
- (8)  Spørge ind til, om 2. klasses elever har testet spillet og hvad de har fået ud af det.
- (99)  Ved ikke

[Sideskift]

På de næste sider skal du svare på spørgsmål om dit kendskab til forskellige ting. Du skal bare svare så godt, du kan. Det vigtigste er, at du svarer ærligt.

Det skal ikke bruges til at bedømme dine evner, men til at vurdere, hvad I har nået i undervisningen.

[Sideskift]

10. I hvilken grad vil du vurdere, at du er i stand til følgende...

	Slet ikke	I lav grad	I nogen grad	I høj grad	I meget høj grad	Jeg forstår ikke spørgsmålet
Jeg ved, hvad forskellen er på et komplekst problem og en opgave.	(1) <input type="checkbox"/>	(2) <input type="checkbox"/>	(3) <input type="checkbox"/>	(4) <input type="checkbox"/>	(5) <input type="checkbox"/>	(99) <input type="checkbox"/>
Jeg ved, hvilke teknikker man kan bruge til at komme på idéer i forskellige situationer.	(1) <input type="checkbox"/>	(2) <input type="checkbox"/>	(3) <input type="checkbox"/>	(4) <input type="checkbox"/>	(5) <input type="checkbox"/>	(99) <input type="checkbox"/>
Ved at bruge digital teknologi (fx microbit, Scratch, Lego Mindstorm, Excel) kan jeg udvikle et produkt, som løser et problem.	(1) <input type="checkbox"/>	(2) <input type="checkbox"/>	(3) <input type="checkbox"/>	(4) <input type="checkbox"/>	(5) <input type="checkbox"/>	(99) <input type="checkbox"/>

	Slet ikke	I lav grad	I nogen grad	I høj grad	I meget høj grad	Jeg forstår ikke spørgsmålet
Når jeg har lavet et produkt (fx en app, et spil, en robot), kan jeg forklare min lærer og mine klassekammerater, hvorfor jeg har gjort, som jeg har gjort.	(1) <input type="checkbox"/>	(2) <input type="checkbox"/>	(3) <input type="checkbox"/>	(4) <input type="checkbox"/>	(5) <input type="checkbox"/>	(99) <input type="checkbox"/>

[Sideskift]

Nu skal du løse en lille opgave. Det er helt naturligt, hvis du synes opgaven er svær. Du skal bare svare så godt, du kan.

[Sideskift]

På billedet ser du et trafiklys som står ved en fodgængerovergang:



Nederst kan man se, om det er rødt eller grønt lys. Øverst kan man se, hvor mange sekunder der vil gå, inden lyset skifter.

Det er en computer, som tænder og slukker for det grønne og røde lys og som viser antal sekunder.

I den by du bor i, er der et lyskryds, hvor der er grønt lys i 10 sekunder og bagefter er der rødt lys i 15 sekunder.

Du skal nu finde ud af, hvordan programmet for lyskrydset ser ud. Du skal finde ud af, hvad der skal stå på linjerne 1.-7. Du kan vælge imellem sætningerne a.-e. Du må gerne bruge indsætte den samme sætning flere gang og du behøver ikke at bruge alle sætningerne.

### 11. Hvilke sætninger skal stå hvor?

Gentag hele tiden

sekunderTilbage=10

gentag

1. ...

2. ...

3. ...

indtil sekunderTilbage = 0

4. ...

gentag

5. ...

6. ...

7. ...

indtil sekunderTilbage = 0

- a. Vis grønt lys i nederste display
- b. Vis sekunderTilbage i øverste display
- c. Træk 1 fra sekunderTilbage
- d. Vis rødt lys i nederste display
- e. sekunderTilbage = 15
- f. Vent 1 sekund

### 12. Hvilken linje/linjer skal ændres, hvis det røde lys skal vises i 20 sekunder?

- (1)  1
- (2)  2
- (3)  3
- (4)  4
- (5)  5
- (6)  6
- (7)  7
- (99)  Ved ikke

[Sideskift]

### 13. Hvordan tror du, man laver sådan en ændring? Du må kun sætte ét kryds

- (1)  En person åbner op til computeren i trafiklyset og retter i programmet på et tastatur koblet til computeren.
- (2)  Ændringen sker på en central computer, som via et program i en browser kan ændre i programmet i trafiklyset.
- (99)  Ved ikke

[Sideskift]

*I flere butikker står der en stander med smiley-knapper, som kunderne kan trykke på, når de forlader butikken. Smiley-standeren indsamler data om kundernes tilfredshed med butikkens service på forskellige tidspunkter af åbningstiden.*

*Smiley-knapperne er tilkoblet en computer, som registrerer, hver gang en kunde trykker på en smiley-knap:*





**14. Hvilke data indsamler smiley-standeren?**

Svar ja/nej og angiv derefter, hvor sikker du er på dit svar fra 1-5.

		Meget usikker				Meget sikker
A. Om der er trykket på en smiley-knap?	<input type="checkbox"/> Ja	(1) <input type="checkbox"/>	(2) <input type="checkbox"/>	(3) <input type="checkbox"/>	(4) <input type="checkbox"/>	(5) <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> Nej	(1) <input type="checkbox"/>	(2) <input type="checkbox"/>	(3) <input type="checkbox"/>	(4) <input type="checkbox"/>	(5) <input type="checkbox"/>
B. Hvilket køn kunden har?	<input type="checkbox"/> Ja	(1) <input type="checkbox"/>	(2) <input type="checkbox"/>	(3) <input type="checkbox"/>	(4) <input type="checkbox"/>	(5) <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> Nej	(1) <input type="checkbox"/>	(2) <input type="checkbox"/>	(3) <input type="checkbox"/>	(4) <input type="checkbox"/>	(5) <input type="checkbox"/>
C. Kundens alder?	<input type="checkbox"/> Ja	(1) <input type="checkbox"/>	(2) <input type="checkbox"/>	(3) <input type="checkbox"/>	(4) <input type="checkbox"/>	(5) <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> Nej	(1) <input type="checkbox"/>	(2) <input type="checkbox"/>	(3) <input type="checkbox"/>	(4) <input type="checkbox"/>	(5) <input type="checkbox"/>
D. Hvornår på døgnet, der trykkes på smiley-knappen?	<input type="checkbox"/> Ja	(1) <input type="checkbox"/>	(2) <input type="checkbox"/>	(3) <input type="checkbox"/>	(4) <input type="checkbox"/>	(5) <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> Nej	(1) <input type="checkbox"/>	(2) <input type="checkbox"/>	(3) <input type="checkbox"/>	(4) <input type="checkbox"/>	(5) <input type="checkbox"/>

En oversigt over kundernes tilfredshed kunne fx se sådan ud i en app:



### 15. Hvilke tal skal der holdes regnskab med for at lave sådan en oversigt?

Svar ja/nej angiv og derefter, hvor sikker du er på dit svar fra 1-5

		Meget usikker				Meget sikker
A. Antal gange en smiley er blevet trykket på?	<input type="checkbox"/> Ja	(1) <input type="checkbox"/>	(2) <input type="checkbox"/>	(3) <input type="checkbox"/>	(4) <input type="checkbox"/>	(5) <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> Nej	(1) <input type="checkbox"/>	(2) <input type="checkbox"/>	(3) <input type="checkbox"/>	(4) <input type="checkbox"/>	(5) <input type="checkbox"/>
B. Tidspunkt på dagen, hvor smileyen er trykket på?	<input type="checkbox"/> Ja	(1) <input type="checkbox"/>	(2) <input type="checkbox"/>	(3) <input type="checkbox"/>	(4) <input type="checkbox"/>	(5) <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> Nej	(1) <input type="checkbox"/>	(2) <input type="checkbox"/>	(3) <input type="checkbox"/>	(4) <input type="checkbox"/>	(5) <input type="checkbox"/>
C. Hvor lang tid der går imellem hvert tryk på smileyen?	<input type="checkbox"/> Ja	(1) <input type="checkbox"/>	(2) <input type="checkbox"/>	(3) <input type="checkbox"/>	(4) <input type="checkbox"/>	(5) <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> Nej	(1) <input type="checkbox"/>	(2) <input type="checkbox"/>	(3) <input type="checkbox"/>	(4) <input type="checkbox"/>	(5) <input type="checkbox"/>
D. Hvor mange gange i træk der trykkes på den sure smiley?	<input type="checkbox"/> Ja	(1) <input type="checkbox"/>	(2) <input type="checkbox"/>	(3) <input type="checkbox"/>	(4) <input type="checkbox"/>	(5) <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> Nej	(1) <input type="checkbox"/>	(2) <input type="checkbox"/>	(3) <input type="checkbox"/>	(4) <input type="checkbox"/>	(5) <input type="checkbox"/>

For at undersøge kvaliteten af de data, som indsamles, iværksættes et brugsstudie. Det observeres over flere dage, hvem der trykker på smiley-knapperne, hvornår og hvordan de gør det. Under observationerne opdager man, at kvaliteten af data forringes af at:

1. Personer som ikke er kunder i butikken, trykker på knapperne
2. Personalet trykker flere gange i træk på den grønne smiley-knap hurtigt efter hinanden
3. Kunder trykker flere gange i træk på den røde smiley-knap hurtigt efter hinanden
4. Personalet trykker på den grønne smiley en gang imellem

### 16. Hvilke af de fire årsager til at datakvaliteten forringes, tror du, programmet i computeren har mulighed for at opdage og efterfølgende fjerne?

Sæt kryds ud fra 1-4 alt efter, hvad du mener er rigtigt:

- (1)
- (2)
- (3)
- (4)

[Sideskift]

På de næste sider skal du svare på spørgsmål om dit kendskab til forskellige ting. Du skal bare svare, så godt du kan. Det vigtigste er, at du svarer ærligt.

Det skal ikke bruges til at bedømme dine evner, men til at vurdere, hvad I har nået i undervisningen.

[Sideskift]

17. I hvilken grad vil du vurdere, at du er i stand til følgende...

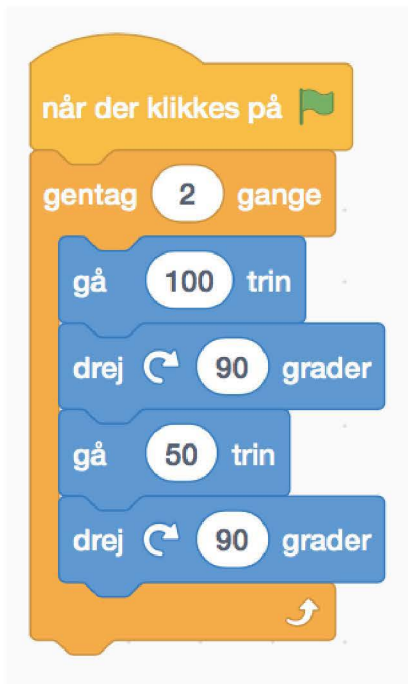
	Slet ikke	I lav grad	I nogen grad	I høj grad	I meget høj grad	Jeg forstår ikke spørgsmålet
<i>Jeg ved, hvordan man kan indsamle data (fx spørgeskemaundersøgelser).</i>	(1) <input type="checkbox"/>	(2) <input type="checkbox"/>	(3) <input type="checkbox"/>	(4) <input type="checkbox"/>	(5) <input type="checkbox"/>	(99) <input type="checkbox"/>
<i>Jeg ved, hvad en algoritme er, og hvad ord som sekvens, forgrening og gentagelse betyder.</i>	(1) <input type="checkbox"/>	(2) <input type="checkbox"/>	(3) <input type="checkbox"/>	(4) <input type="checkbox"/>	(5) <input type="checkbox"/>	(99) <input type="checkbox"/>
<i>Jeg kan ved at analysere en datalogger (en lille computer der gemmer data fra fx et termometer hver halve time), selv lave et computerprogram, der kan det samme som dataloggeren.</i>	(1) <input type="checkbox"/>	(2) <input type="checkbox"/>	(3) <input type="checkbox"/>	(4) <input type="checkbox"/>	(5) <input type="checkbox"/>	(99) <input type="checkbox"/>
<i>Jeg kan præsentere data ved at lave forskellige diagrammer (fx klassediagram eller flowdiagram)</i>	(1) <input type="checkbox"/>	(2) <input type="checkbox"/>	(3) <input type="checkbox"/>	(4) <input type="checkbox"/>	(5) <input type="checkbox"/>	(99) <input type="checkbox"/>

[Sideskift]

Nu skal du løse en lille opgave. Det er helt naturligt, hvis du synes opgaven er svær. Du skal bare svare så godt, du kan.

[Sideskift]

En af dine klassekammerater har lavet et program som skal få en kat til at bevæge sig i en firkant. Det ser sådan her ud:



18. Får programmet katten til at gå i en firkant?

- (1)  Ja
- (2)  Nej
- (99)  Ved ikke

19. Hvor sikker er du?

Meget usikker

(1)

(2)

(3)

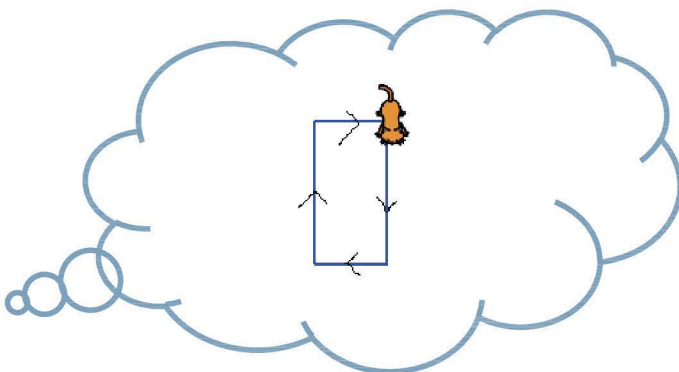
(4)

Meget sikker

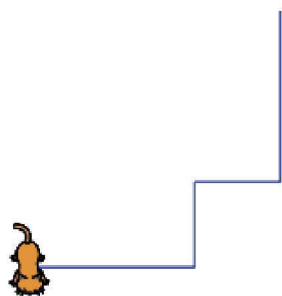
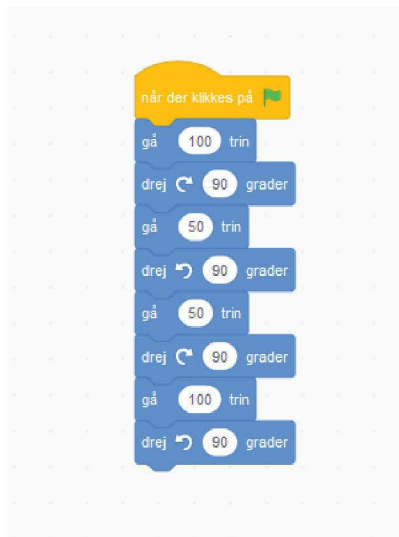
(5)

[Sideskift]

Din klassekammerat går igen i gang med at programmere, men er løber ind i problemer. Her er, hvad han tænkte:



”Jeg vil gerne have, at katten skal gå i en firkant. Der er to lange sider, og katten skal gå 100 trin for at lave dem. Der er to korte sider, og katten skal gå 50 trin for at lave dem. De lange sider i firkanten er lodrette og de korte sider i firkanten er vandrette. Hvorfor virker mit program ikke? Se, hvordan katten går!”



**20. I hvilken linje/hvilke linjer har din klassekammerat brugt en forkert blok og hvilken blok vil du bruge i stedet?**

De 8 blå blokke i programmet er nedenfor forsynet med et linjenummer, 1-8. For hver af de 8 blokke skal du sætte et kryds, som viser om du mener at blokken skal forblive uændret eller om blokken skal erstattes af en af de 4 andre blokke i tabellen:

Skal ikke ændres Ved ikke

- |    |  |                              |                              |                              |                              |                              |                               |
|----|--|------------------------------|------------------------------|------------------------------|------------------------------|------------------------------|-------------------------------|
| 1. |  | (1) <input type="checkbox"/> | (2) <input type="checkbox"/> | (3) <input type="checkbox"/> | (4) <input type="checkbox"/> | (5) <input type="checkbox"/> | (99) <input type="checkbox"/> |
| 2. |  | (1) <input type="checkbox"/> | (2) <input type="checkbox"/> | (3) <input type="checkbox"/> | (4) <input type="checkbox"/> | (5) <input type="checkbox"/> | (99) <input type="checkbox"/> |
| 3. |  | (1) <input type="checkbox"/> | (2) <input type="checkbox"/> | (3) <input type="checkbox"/> | (4) <input type="checkbox"/> | (5) <input type="checkbox"/> | (99) <input type="checkbox"/> |
| 4. |  | (1) <input type="checkbox"/> | (2) <input type="checkbox"/> | (3) <input type="checkbox"/> | (4) <input type="checkbox"/> | (5) <input type="checkbox"/> | (99) <input type="checkbox"/> |

Skal ikke ændres   gå 50 trin  Ved ikke

5.  (1)  (2)  (3)  (4)  (5)  (99)

6.  (1)  (2)  (3)  (4)  (5)  (99)

7.  (1)  (2)  (3)  (4)  (5)  (99)

8.  (1)  (2)  (3)  (4)  (5)  (99)

[Sideskift]

På de næste sider skal du svare på spørgsmål om dit kendskab til forskellige ting. Du skal bare svare, så godt du kan. Det vigtigste er, at du svarer ærligt.

Det skal ikke bruges til at bedømme dine evner, men til at vurdere, hvad I har nået i undervisningen.

[Sideskift]

21. I hvilken grad vil du vurdere, at du er i stand til følgende...

	Slet ikke	I lav grad	I nogen grad	I høj grad	I meget høj grad	Jeg forstår ikke spørgsmålet
Hvis min computer opfører sig mærkeligt (fx går i stå eller er langsom), ved jeg, hvad jeg kan gøre for selv at løse problemet.	(1) <input type="checkbox"/>	(2) <input type="checkbox"/>	(3) <input type="checkbox"/>	(4) <input type="checkbox"/>	(5) <input type="checkbox"/>	(99) <input type="checkbox"/>
Jeg ved, hvad der sker, fra at jeg sender en mail, til at en anden person kan læse mailen på sin computer.	(1) <input type="checkbox"/>	(2) <input type="checkbox"/>	(3) <input type="checkbox"/>	(4) <input type="checkbox"/>	(5) <input type="checkbox"/>	(99) <input type="checkbox"/>
Jeg ved, hvordan man programmerer ved at bruge blokke (fx i Scratch).	(1) <input type="checkbox"/>	(2) <input type="checkbox"/>	(3) <input type="checkbox"/>	(4) <input type="checkbox"/>	(5) <input type="checkbox"/>	(99) <input type="checkbox"/>
Jeg ved, hvad et digitalt fodspor er og hvorfor man skal tænke over,	(1) <input type="checkbox"/>	(2) <input type="checkbox"/>	(3) <input type="checkbox"/>	(4) <input type="checkbox"/>	(5) <input type="checkbox"/>	(99) <input type="checkbox"/>

**Slet ikke**   **I lav grad**   **I nogen grad**   **I høj grad**   **I meget høj grad**   **Jeg forstår ikke spørgsmålet**

---

*hvilke digitale fodspor man efterlader.*

---

[Sideskift]

Tak for din deltagelse!