

Ansøgningsblanket – Kursuspuljen 2026-2027

Ansøgning indsendes af de faglige foreninger. Foreningerne opfordres til at indsende udvalgte ansøgninger til kursuspuljen.

Ansøger(e) (sæt kryds(er))

	Foreningen af Danske Biologer
	Bioteknologiundervisere i Danmark
	Fysiklærerforeningen
	Geografilærerforeningen
	Kemilærerforeningen
X	IT-lærerforening for ungdomsuddannelser
	Matematiklærerforeningen

Kontaktoplysninger

Projektansvarlig	Jacob Stenlække Bendtsen
E-mail	jb@falko.dk
Telefon	+4560742434
Forenings-kontaktperson(er) (styrelse/forperson) og email(s)	Jacob Stenlække Bendtsen, jb@falko.dk Mette Machholm, mq@eg-gym.dk
Ansvarlig forening	It-lærerforeningen
Foreningens reg.+ kontonr. (til overførsel af bevillingen)	Reg.nr.: 1551 Kontonr.: 0005426677

Ansøgning

Titel på projekt/aktivitet	Aktiviteter og forløb der understøtter nye tiltag i læreplansforsøget for informatik c
Ansøgt beløb	125.000

Ansøgningstype (sæt kryds)

X	Enkeltfaglig (op til 125.000)
	Tværfaglig ansøgning (to eller flere foreninger i fællesskab, op til 200.000)

<i>Beskrivelse af projektet (lav en kort beskrivelse af projektet)</i>
Udvikling af undervisningsmaterialer samt forløbs- og aktivitetsbeskrivelser, der understøtter nye didaktisk tilgange og/eller faglige områder i forsøget med en ny læreplan til informatik c som løber i 3 år fra 2026: uvm.dk/aktuelt/nyheder/2026/januar/260128-nyt-forsog-opdaterer-laereplanen-i-informatik-c/ Fokus vil være på de nye/opdaterede emner i kernestoffet:

- **algoritme forståelse:**

Forløb/aktivitet(er) inkl. undervisningsmaterialer hvor algoritmekonceptet står centralt - herunder, hvordan algoritmer kan beskrives og modeleres i rutediagrammer, samt hvordan algoritmens udformning har betydning for systemets opførsel og for brugen af systemet. (jf. 2.1.3 i [Vejledning til Informatik C - forsøgslæreplan, hhx, htx, stx, hf](#))

- **maskinlæring**

Forløb/aktivitet(er) inkl. undervisningsmaterialer der giver eleverne et indblik i potentialer og problematikker ved maskinlæring samt de forskellige trin, der indgår i processen. Det skal berøre brugen af trænings- og testdata og eleverne skal prøve at træne modeller på udvalgte datasæt og overordnet vurdere, hvor god modellen er til at klassificere.
(jf. 2.2.3 i [Vejledning til Informatik C - forsøgslæreplan, hhx, htx, stx, hf](#))

- **intentionalitet**

Forløb/aktivitet(er) inkl. undervisningsmaterialer der udfolder, hvordan it-systemers design og opsætning afspejler en intentionalitet, som er styrende for deres brug. Der skal også berøres cases, hvor der er en diskrepans mellem it-systemets intentionalitet og faktiske brug, som medfører utilsigtede konsekvenser som fx sociale medier, kunstig intelligens, droner eller overvågningskamera.
(jf. 2.2.1 i [Vejledning til Informatik C - forsøgslæreplan, hhx, htx, stx, hf](#))

- **etiske overvejelser**

Forløb/aktivitet(er) inkl. undervisningsmaterialer der klæder eleverne på til at indgå i en faglig diskussion om etiske og sociale konsekvenser af den gensidige påvirkning mellem it-systemer, samfund og brugere. Det skal berøre udviklerens ansvar samt forskellige eksempler på etiske og sociale konsekvenser ved fx sociale medier, kunstig intelligens, droner eller førerløse biler.
(jf. 2.2.1 i [Vejledning til Informatik C - forsøgslæreplan, hhx, htx, stx, hf](#))

Et forløb kan dække kernestof indenfor et eller flere af ovenstående områder.

Forsøgslæreplanen til informatik har en ny struktur med 4 temaer: Digital myndiggørelse; Digital design og designprocesser; Computational tankegang og Teknologisk handleevne. Det er en for informatik ny måde at strukturere og formidle fagligheden på og bliver et centralt aspekt i udvikling af bud på aktiviteter og forløb, som passer til den nye struktur.

Formål	Få opdaterede forløb, aktiviteter og materialer, der understøtter forsøget med den ny læreplan i informatik c.
---------------	--

<i>Målgruppe</i>	Informatikundervisere og informatikelever.
<i>Didaktisk aspekt</i>	Indtænkning af forløb og aktiviteter i den nye tematiske struktur med samspil mellem: Digital myndiggørelse; Digital design og designprocesser; Computational tankegang og Teknologisk handleevne.
<i>Produkt fra projektet (Kursus, materialer mv.)</i>	Materialer, aktivitets- samt forløbsbeskrivelser, der gøres tilgængelige for alle på it-lærer.dk
<i>Forventet udbytte/effekt (hvor mange, hvordan)</i>	Primær målgruppe er skoler, der har tilmeldt læreplansforsøget (ca 25?), men det vil også kunne bruges på øvrige informatikhold.
<i>Involverede</i>	It-lærerforeningens bestyrelse som tovholdere og medlemmer som skribenter.
<i>Projektets faser</i>	Efterår 26: Afgrænsning af forløb/aktiviter, der skal udvikles. Vinter 26: Udvikling af forløb/aktiviter inkl. materialer. Forår 27: Respons, finjustering og publicering på materialer it-lærer.dk Efterår 27: Kursus med præsentation og afprøvning som del af Science konference.

Budget

<i>Udgiftspost (og bemærkninger)</i>	<i>Beløb (kr.)</i>
Løn / honorar / materialeudvikling	100.000,-
Udstyr / materialer	18.000,-
Administration af projektet	7000,-
Kursus	0
Formidling / annoncering	0
<i>Samlet beløb</i>	125.000,-

<i>Egenbetaling (beskriv hvordan udgifter, der ikke dækkes af kursuspuljen, vil blive finansieret)</i>

Afrapportering

Ansøger forpligter sig til at indsende en kort skriftlig afrapportering til puljeudvalget efter afsluttet aktivitet og status senest 12 mdr. efter bevilling.

X	Ja, jeg forpligter mig til afrapportering
---	---

Dato	Underskrift
11/08 2026	

Dækbrev fra den faglige forening, hvis relevant (udfyldes af den/de faglige forening(er))

Dato & Underskrift:	