



STYRELSEN FOR  
UNDERVISNING OG KVALITET

# Faktaark om digitale enheder og læremidler i undervisningen

## Udvalgte resultater fra Grundskolepanelet 2024

Dette faktaark handler om digitale enheder i skolen og baserer sig på besvarelser fra elever i 6. og 8. klasse, lærere og ledere. Spørgsmålene er kun stillet til elever i 6. og 8. klasse. Størstedelen af undersøgelsens deltagende skoler har retningslinjer for brug af digitale enheder (computere, notebooks, tablets, smartphones eller smartwatches) i undervisningen og i den øvrige skoletid. Samtidig peger undersøgelsen på, at digitale enheder fylder en stor del af elevernes skoledag, og at de digitale enheder bl.a. bliver brugt til digital underholdning.

### Hovedresultater

- **84 procent** af alle deltagende skoler har retningslinjer for brug af mobiltelefoner i skoletiden (dvs. i undervisningen og i pauserne) for hele skolen.
- **Ni ud af ti** ledere svarer, at de på skolen drøfter balancen mellem digitale og analoge læremidler, men i varierende grad.
- **43 procent** af eleverne i 6. og 8. klasse bruger mere end tre timer på digitale enheder til opgaveløsning og undervisning i skolen i løbet af en normal skoledag.
- **Mere end hver tredje** elev i 6. og 8. klasse oplever at blive distraheret af digitale enheder i undervisningen.
- **40 procent** af eleverne i 6. og 8. klasse anvender digital underholdning i nogle af timerne eller oftere.
- **Næsten halvdelen** af lærerne oplever, at udvalget af analoge læremidler ikke er tilstrækkeligt.

---

### Om Grundskolepanelet

Grundskolepanelet er en spørgeskemaundersøgelse, som gennemføres hvert andet år blandt et fast panel af grundskoler. Panelet består af ledere, lærere, pædagoger og elever fra 4., 6. og 8. klasse fra udvalgte folkeskoler og frie grundskoler. Gennem undersøgelseerne giver deltagerne til sammen et indblik i elevernes skoledag og i skolernes arbejde med at sikre kvalitet i undervisningen. Grundskolepanelet er dermed en vigtig kilde til viden om nogle af de mest centrale temaer i grundskolen og belyser, hvordan den danske grundskole udvikler sig. I 2024 blev Grundskolepanelet gennemført for første gang med deltagelse fra 180 folkeskoler og 57 frie grundskoler. Svarprocenterne var henholdsvis 46 procent for pædagogerne, 69 procent for lærerne, 83 procent for lederne og 64 procent for eleverne. Styrelsen for It og Læring har været ansvarlig for indsamling af data.

---

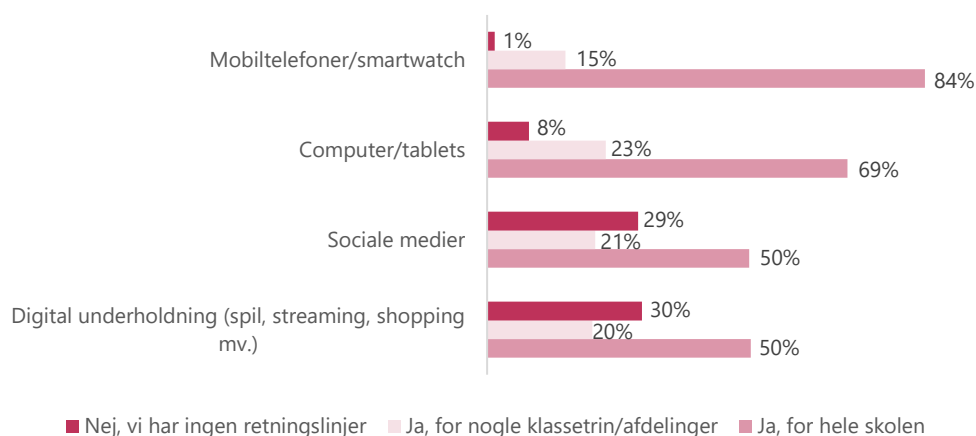


# Retningslinjer for anvendelse

## Størstedelen af skolerne har retningslinjer for brugen af digitale enheder

Af de adspurgte ledere svarer **84 procent**, at de har indført retningslinjer for elevernes brug af mobiltelefoner og smartwatches på hele skolen i skoletiden inklusiv frikvarterer, mens **15 procent** svarer, at de har indført på nogle klassetrin/afdelinger. Når der ses på retningslinjer for brugen af computere og tablets, gælder det, at **69 procent** har indført retningslinjer på hele skolen, mens **23 procent** svarer, at de har indført retningslinjer for nogle klassetrin/afdelinger. **50 procent** af skolerne har indført retningslinjer for elevernes brug af sociale medier og brug af digital underholdning på hele skolen, mens **21 procent** har for nogle klassetrin/afdelinger. **50 procent** af skolerne har indført retningslinjer for brug af digital underholdning, og **20 procent** har for nogle klassetrin/afdelinger.

**Figur 1: Skolernes retningslinjer for brugen af digitale enheder, sociale medier og digital underholdning**



Anm.: 548 ledere har besvaret spørgsmålet: "Har I på skolen retningslinjer for brug af følgende i skoletiden inklusiv frikvarterer (fx mobilpolitik) i dette skoleår?".

Kilde: Grundskolepanelet 2024, Styrelsen for Undervisning og Kvalitet

## Hvad ønsker skolerne at opnå med retningslinjerne?



**84 procent**

Ønsker bedre rammer for socialt samvær

**80 procent**

Ønsker færre forstyrrelser og mere nærvær i undervisningen

**58 procent**

Ønsker øget leg, udeliv og fysisk aktivitet

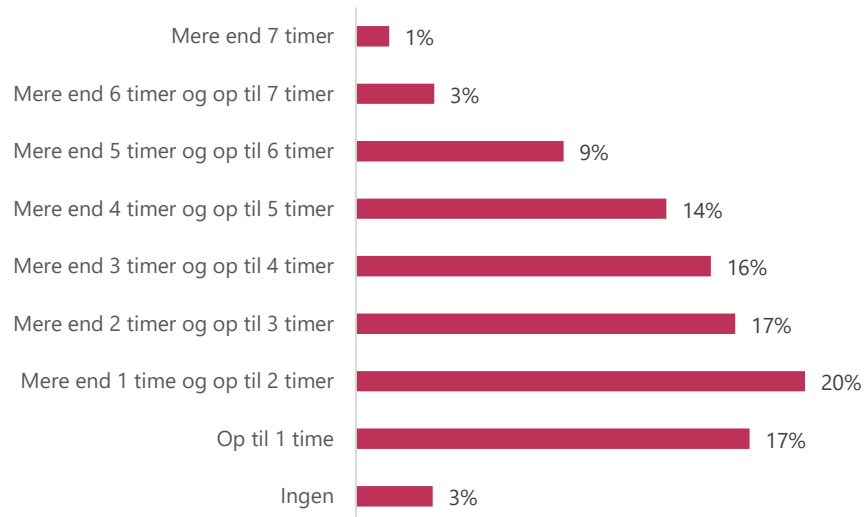


# Digitale enheder i undervisningen

## Anvendelse af digitale enheder til undervisning i skoletiden

**43 procent** af eleverne i 6. og 8. klasse angiver sammenlagt at bruge digitale enheder (computere, notebooks, tablets, smartphones eller smartwatches) mere end tre timer dagligt til opgaveløsning og i undervisningen i skolen, mens **20 procent** af eleverne angiver at bruge 1-2 timer, og **20 procent** angiver at bruge mindre end én time på digitale enheder på en normal skoledag. Digitale enheder er således en fast del af hverdagen for langt de fleste elever i 6. og 8. klasser, men timeforbruget er relativt spredt.

**Figur 2: Digitale enheder til opgaveløsning og i undervisningen i skolen**



Anm.: 11.619 elever i 6. og 8. klasse har svaret på spørgsmålet: "I cirka hvor mange timer om dagen bruger du normalt digitale enheder til opgaveløsning og i undervisningen i skolen?".

Kilde: Grundskolepanelet 2024, Styrelsen for Undervisning og Kvalitet

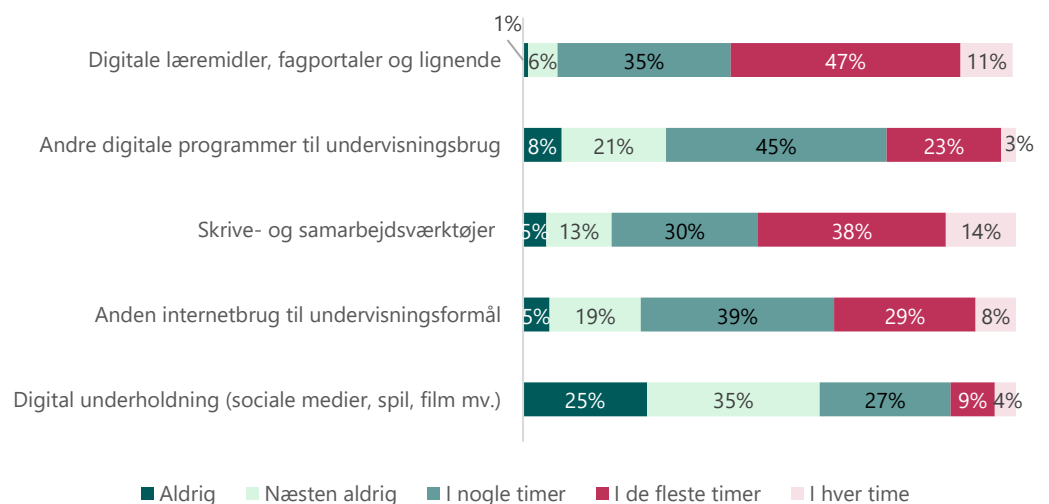
## Digitale enheder til løsning af opgaver uden for skoletiden

**57 procent** af eleverne i 6. og 8. klasse bruger én time eller derunder til løsning af skoleopgaver på digitale enheder før og efter skole, mens **22 procent** bruger 1-2 timer, **9 procent** bruger 2-3 timer og **12 procent** bruger mere end 3 timer. Omkring **fire ud af ti** elever bruger en time eller mere uden for skoletiden. For mange elever er digitale enheder således en del af den daglige opgaveløsning uden for skoletiden.

## Hvad bruges digitale enheder til i undervisningen?

I dansk og matematik timerne for 6. og 8. klasse benyttes digitale enheder i undervisningen på forskellig vis. Den mest anvendte type er digitale læremidler, fagportaler og lignende, såsom Alinea, Gyldendal, MatematikFessor mv. **To ud af fem** elever svarer, at de anvender digital underholdning (for eksempel sociale medier, spil, film, shopping og andet) i undervisningen i nogle af timerne eller oftere, mens **58 procent** svarer, at de anvender digitale læremidler, fagportaler og lignende (for eksempel Alinea, Gyldendal, MatematikFessor, Grammatip og andet) i de fleste timer eller i hver time. Når elevernes besvarelser for henholdsvis dansk og matematik sammenlignes findes der små forskelle. Det samme gælder klassetrin og skoletype.

**Figur 3: Elevernes brug af digitale enheder og medier i undervisningen**



Anm.: 10.761-10.986 elever i 6. og 8. klasse har besvaret spørgsmålet: "Hvor tit bruger du følgende i dansk/matematiktimerne?". Eleverne har besvaret enten for deres dansk- eller matematiktimer.

Kilde: Grundskolepanelet 2024, Styrelsen for Undervisning og Kvalitet

## Deling af informationer og svar på opgaver

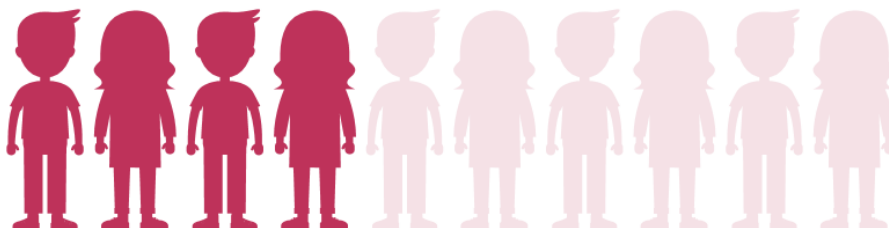
**56 procent** eller lidt mere end halvdelen af eleverne i 6. og 8. klasse angiver, at de aldrig eller næsten aldrig deler informationer og svar på digitale enheder i timerne, **27 procent** gør det i nogle timer, mens **17 procent** deler informationer og svar på digitale enheder i de fleste eller alle timer. Når elevernes besvarelser for henholdsvis dansk og matematik sammenlignes findes der små forskelle. Det samme gælder klassetrin og skoletype.





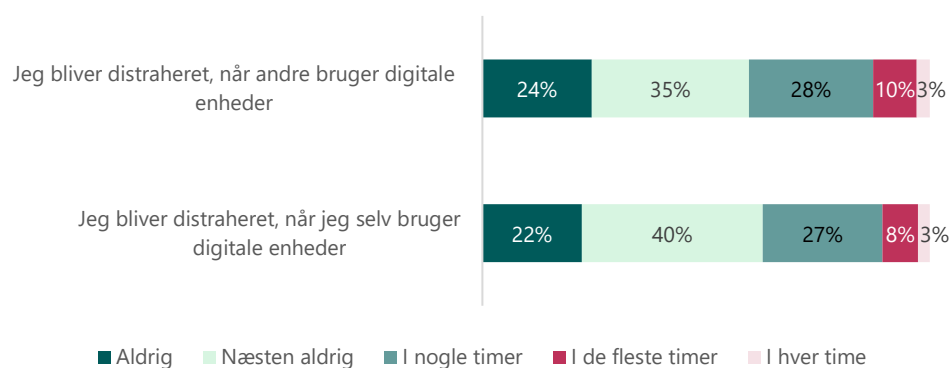
## Digital distraktion i undervisningen

**Godt fire ud af ti elever oplever at blive distraheret af digitale enheder i undervisningen i nogle timer eller oftere**



**38 procent** af eleverne i 6. og 8. klasse oplever at blive distraheret af deres egen brug af digitale enheder i undervisningen i nogle timer eller oftere, mens **41 procent** oplever at blive distraheret af andres brug af digitale enheder i undervisningen i nogle timer eller oftere. Digitale enheder er her for eksempel smartphones, hjemmesider eller apps. Når elevernes besvarelser for henholdsvis dansk og matematik sammenlignes, findes der små forskelle. Det samme gælder for klassetrin og skoletype.

**Figur 4: Elevernes vurdering af distraktion**



Anm.: 10.792 elever i 6. og 8. klasse har bevaret spørgsmålet: "Hvor tit sker følgende i dine dansk/matematiktimer:" med kategorierne: "Jeg bliver distraheret, når jeg bruger digitale enheder eller medier (for eksempel smartphones, hjemmesider, apps)" og "Jeg bliver distraheret af andre elever, der bruger digitale enheder eller medier (for eksempel smartphones, hjemmesider, apps)". Eleverne har besvaret enten for deres dansk- eller matematiktimerne.

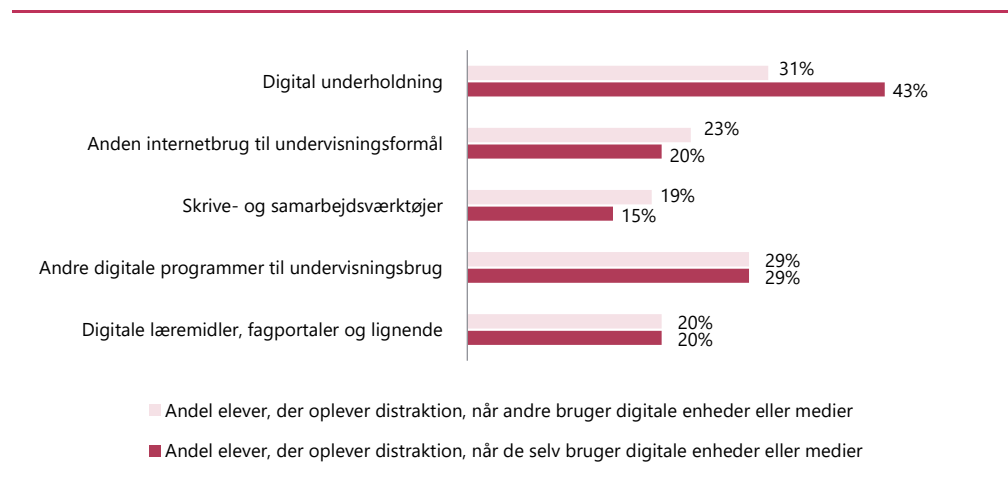
Kilde: Grundskolepanelet 2024, Styrelsen for Undervisning og Kvalitet

Når elevernes besvarelser opdeles efter, hvor mange timer de dagligt anvender digitale enheder til opgaveløsning og undervisning i skolen, ses der kun små forskelle i deres oplevelse af distraktion. Elever, der bruger digitale enheder og medier i mange timer om dagen, oplever ikke væsentligt højere distraktion – hverken ved egen eller andres brug – sammenlignet med elever, der bruger dem i ingen eller meget få timer.

Ligeledes ses der ingen betydelige forskelle, når elevernes besvarelser opdeles efter, om skolen har retningslinjer for brug af mobiltelefoner, smartwatches, computere/tablets, sociale medier og digital underholdning. Elever på skoler med retningslinjer for brug af eksempelvis sociale medier og digital underholdning oplever ikke betydeligt lavere distraktion – hverken ved egen eller andres brug – sammenlignet med elever på skoler uden retningslinjer for brug af sociale medier og digital underholdning.

Når elevernes besvarelser opdeles efter, hvilket formål de anvender digitale enheder og medier til, ses der store forskelle i deres oplevelse af distraktion – både ved egen og andres brug. Særligt elever, der anvender digitale enheder til underholdning, såsom sociale medier, spil, film og shopping, oplever i væsentlig højere grad distraktion i timerne end de elever, der ikke gør.

**Figur 5: Andel af elever, der bruger digitale enheder og medier i hver undervisningstime og oplever distraktion ved egen eller andres brug**



Anm.: 10.366 -10.483 elever i 6. og 8. klasse har bevaret følgende spørgsmål: "Hvor tit sker følgende i dine [dansk/matematik] timer: 1) Jeg bliver distraheret, når jeg bruger digitale enheder eller medier (for eksempel smartphones, hjemmesider, apps)." 2) Jeg bliver distraheret af andre elever, der bruger digitale enheder eller medier (for eksempel smartphones, hjemmesider, apps)". Disse spørgsmål er krydset med følgende spørgsmål: "Hvor tit bruger du følgende i [dansk/matematik]: 1) Digitale læremidler, fagportaler og lignende (for eksempel Alinea, Gyldendal, MatematikFessor, Grammatip og andet)? 2) Andre digitale programmer til undervisningsbrug (for eksempel ordbogen.com, Skoletube eller apps som for eksempel BookCreator, Padlet og andet)? 3) Skrive- og samarbejdsværktøjer (for eksempel Word, Excel, PowerPoint, Teams, MeeBook, Aula og andet)? 4) Anden internetbrug til undervisningsformål (for eksempel Google, Youtube, Wikipedia og andet)? 5) Digital underholdning (for eksempel sociale medier, spil, film, shopping og andet)?"

kilde: Grundskolepanelet 2024, Styrelsen for Undervisning og Kvalitet

Figur 5 viser andelen af elever, der oplever distraktion i de fleste timer eller hver time som følge af brugen af forskellige digitale enheder og medier – enten ved egen brug eller ved andres brug i undervisningen. Blandt de elever, der selv bruger digital underholdning, som eksempelvis sociale medier, spil, film eller shopping, i hver time, oplever **43 procent**, at de bliver distraheret. Til sammenligning angiver **31 procent**, at de bliver distraheret, når andre bruger digital underholdning. Brugen af skrive- og samarbejdsværktøjer som for eksempel Word, Excel, PowerPoint, Teams MeeBook og Aula opleves af eleverne som mindst distraherende. Blandt de elever, der selv anvender disse værktøjer i hver time, oplever **15 procent** distraktion, mens **19 procent** angiver, at de bliver distraheret, når andre elever bruger dem.



# Balancen mellem analogt og digitalt

## På ni ud af ti skoler drøfter man balancen mellem digitale og analoge læremidler

Størstedelen af skolerne drøfter balancen mellem, hvor meget de digitale og de analoge læremidler fylder i undervisningen. **9 procent** af lederne svarer, at de slet ikke, i meget lav eller i lav grad drøfter balancen, **52 procent** svarer i nogen grad, mens **29 procent** svarer, at det drøftes i høj grad og **10 procent** svarer i meget høj grad. Det er dermed få skoler, hvor balancen mellem digitale og analoge læremidler ikke er et emne til drøftelse.

Lederne er blevet spurgt om, hvorvidt skolen har en fælles nedskrevet eller på anden måde tydeligt kommunikeret strategi(er) for brug af digitale ressourcer på skolen (fx læremidler, digitale programmer og hardware mv.). **23 procent** svarer, at skolen har ingen fælles nedskrevet strategi, **17 procent** er ved at udarbejde en lokal strategi, **22 procent** har egen lokal strategi, mens henholdsvis **15 procent** på baggrund af kommunes strategi har udarbejdet egen lokal, og **23 procent** følger kommunens strategi.

**Figur 5: Strategi(er) for brug af digitale ressourcer på skolen**

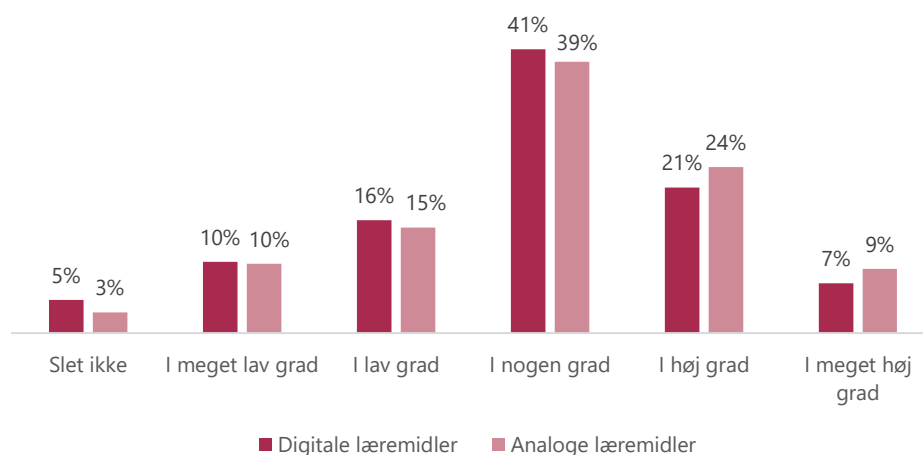


Anm.: 548 ledere har besvaret spørgsmålet: "Har skolen en fælles nedskrevet eller på anden måde tydeligt kommunikeret strategi(er) for brug af digitale ressourcer på skolen (fx læremidler, digitale programmer og hardware mv.)?".  
Kilde: Grundskolepanelet 2024, Styrelsen for Undervisning og Kvalitet

## Forskel i indflydelse på udvalget af læremidler

Blandt lærerne oplever **69 procent**, at de i meget høj, høj grad eller nogen grad har indflydelse på udvalget af digitale læremidler på skolen. Hvis man sammenligner med lærernes indflydelse på analoge læremidler, oplever en lidt større andel på **72 procent**, at de i meget høj, høj grad eller i nogen grad har indflydelse på udvalget af analoge læremidler på skolen. Disse tendenser gælder på tværs af både lærernes alder og anciennitet, hvor der er små forskelle i oplevelsen af indflydelse.

**Figur 6: Lærernes oplevelse af deres indflydelse på udvalget af analoge/digitale læremidler**



Anm.: 1.892-1.894 lærere har besvaret spørgsmålet: "I hvor høj grad har du indflydelse på dit udvalg af følgende: digitale og analoge læremidler?".

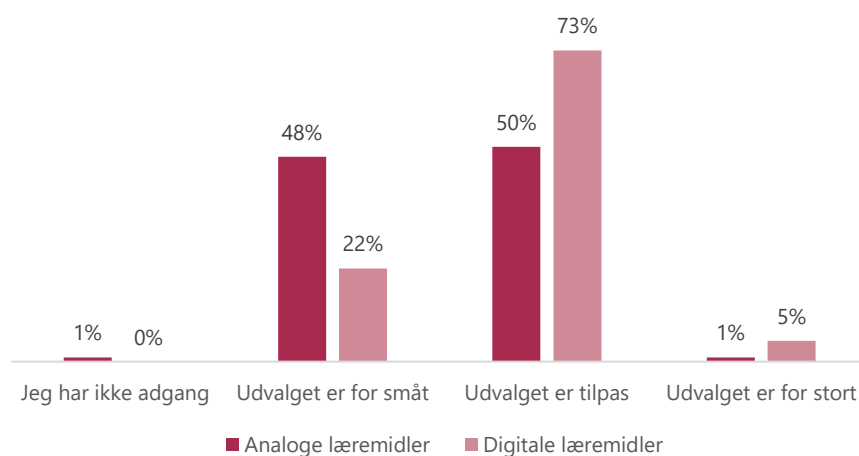
Kilde: Grundskolepanelet 2024, Styrelsen for Undervisning og Kvalitet

Også lederne er blevet adspurgt om, hvor stor indflydelse de har på anvendelsen af digitale læremidler i undervisningen. **38 procent** svarer, at de har stor eller meget stor indflydelse, **35 procent** har nogen indflydelse, **20 procent** har ingen eller mindre indflydelse, og **7 procent** har ikke ansvar for opgaven.

## Behov og kvalitet af læremidler

Næsten **hver femte** lærer giver udtryk for, at udvalget af digitale læremidler til undervisningen er for småt, mens omtrent **halvdelen** af lærerne udtrykker, at udvalget af analoge læremidler er for småt.

**Figur 7: Lærernes oplevelse af udvalget af analoge/digitale læremidler**



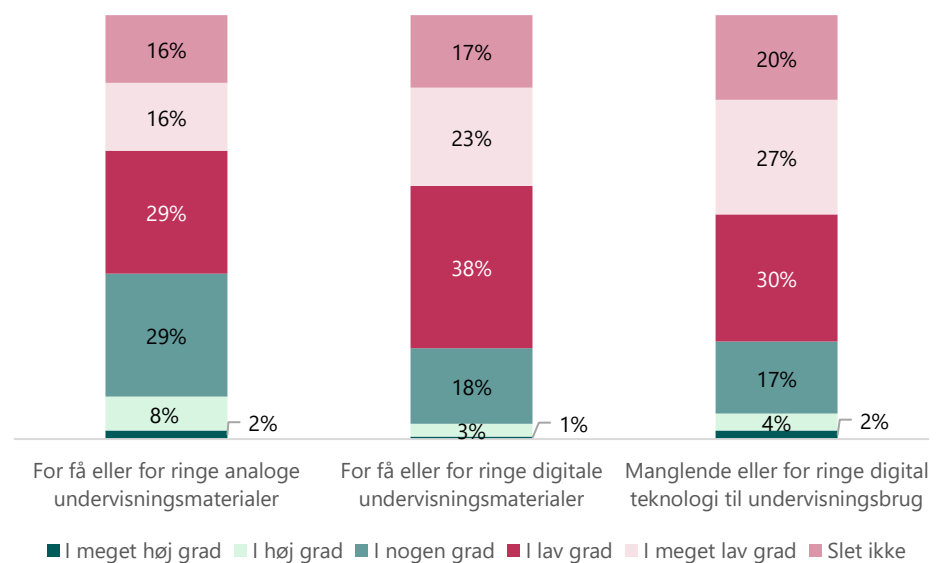
Anm.: 1.875-1.904 lærere har besvaret spørgsmålet: "Hvordan oplever du dit udvalg af digitale/analoge læremidler til undervisningen?".

Kilde: Grundskolepanelet 2024, Styrelsen for Undervisning og Kvalitet



Blandt de adspurgte ledere svarer **10 procent**, i høj eller meget høj grad, at for få eller for ringe analoge undervisningsmaterialer (fx lærebøger) hæmmer skolens mulighed for at gennemføre undervisning af høj kvalitet, mens **29 procent** svarer i nogen grad. **4 procent** af lederne svarer, i høj eller meget høj grad, at for få eller for ringe digitale undervisningsmaterialer er et hæmmende forhold for skoles mulighed for at gennemføre undervisning af høj kvalitet, mens **18 procent** svarer i nogen grad. **6 procent** af lederne svarer i høj eller meget høj grad, at manglende eller for ringe digital teknologi til undervisningsbrug er et hæmmende forhold for skolens mulighed for at gennemføre undervisning af høj kvalitet, og **17 procent** svarer i nogen grad.

**Figur 8: Forhold der hæmmer skolens mulighed for at gennemføre undervisning af høj kvalitet**



Anm.: 509-548 ledere har besvaret spørgsmålet: "I hvilken grad hæmmer nedenstående forhold i øjeblikket din skoles mulighed for at gennemføre undervisning af høj kvalitet?" med kategorierne "For få eller for ringe analoge undervisningsmaterialer (fx lærebøger)", "For få eller for ringe digitale undervisningsmaterialer (fx fagportaler)" og "Manglende eller for ringe digital teknologi til undervisningsbrug (fx software, computere, tablets, smartboards)".  
Kilde: Grundskolepanelet 2024, Styrelsen for Undervisning og Kvalitet

#### Om faktaarket

Af rapporteringen af resultater fra Grundskolepanelet sker i form af faktaark. Der vil for hvert tema udkomme ét eller flere faktaark, der til sammen afreporterer på de fire temaer for Grundskolepanelet. I faktaarkene præsenteres en række udvalgte resultater. Formålet med faktaarkene er at præsentere panelets resultater i en nuanceret og let tilgængelig form.

Da faktaarkene indeholder udvalgte resultater indgår også et bilag for hvert faktaark, hvor alle resultater for faktaarket er afreporteret. Ligeledes findes der i bilaget også antal svar herunder også antal 'ved ikke' besvarelser samt opdeling af resultater på skoletype. Bilaget giver derfor det fulde billede af undersøgelsen.

Der kan læses mere om baggrunden for temaer og Grundskolepanelets design samt dataindsamling i rammenotat for Grundskolepanelet, der kan findes [her](#) på Børne- og Undervisningsministeriets hjemmeside.