Bogkort til indskoling og mellemtrin

Læsekasse: Teknologiforståelse i dansk – indskoling og mellemtrin

---

Lærervejledning til brug af bogkortene

Bogkortene kan lamineres og sættes ind i bøgerne eller ligge samlet i kassen. De hjælper læreren med hurtigt at se:

- hvilket klassetrin bogen især passer til
- om bogen egner sig til højtlæsning, frilæsning, makkerlæsning eller læsegruppe
- hvilke teknologiske områder bogen åbner for
- hvilke opmærksomhedspunkter læreren bør kende
- hvilke spørgsmål der kan starte en faglig samtale om teknologiens betydning for personerne i bogen

Overblik over farvekoderne på bogkortene:

- **Grøn:** Indskoling
- **Blå:** Mellemtrin
- **Lilla:** Overgang mellem mellemtrin og udskoling
- **Rød:** Udskoling
- **Sort markering:** Kræver særlig læreropmærksomhed pga. fx mobning, stalking, mistrivsel eller uhyggeligt indhold.

Hvis du underviser i indskoling, vælg bøger med:

- grøn markering
- højtlæsning eller lav lix
- konkrete teknologier, eleverne kender: YouTube, spil, robotter

Hvis du underviser på mellemtrinnet, vælg bøger med:

- blå markering
- temaer som Snapchat, TikTok, klassechat, gaming, YouTube
- spørgsmål om venskab, likes, deling og grænser

© Alinea 2026

Bogkort til indskoling og mellemtrin

Læsekasse: Teknologiforståelse i dansk – indskoling og mellemtrin

---

Bogkort: Vild med Snapchat – Den døde pige



Anbefalet klassetrin: 4.-6. klasse
Læseform: Selvstændig læsning, makkerlæsning eller læsegruppe
Teknologiske områder: Snapchat, kædebeskeder, digitalt pres, frygt og videresendelse
Bogen kan bruges til at tale om:

- hvad man gør, når man modtager en uhyggelig eller truende besked
- hvorfor man kan føle sig presset til at sende noget videre
- ansvar, mod og hjælp i digitale situationer

Vær opmærksom på:
Bogen har et uhyggeligt tema. Tal generelt om kædebeskeder og digitale trusler, uden at eleverne skal dele private oplevelser.
Gode spørgsmål til bogen:

- Hvorfor bliver Frida bange for beskeden?
- Hvorfor kan det være svært bare at lade være med at sende noget videre?
- Hvem kunne Frida bede om hjælp?
- Hvad bør man gøre, hvis man får en truende besked?

Bogkort: Vild med Snapchat – Glansbilleder



Anbefalet klassetrin: 4.-6. klasse
Læseform: Selvstændig læsning, makkerlæsning eller læsegruppe
Teknologiske områder : Snapchat, klassechat, FOMO, likes og sociale reaktioner
Bogen kan bruges til at tale om:

- at føle sig udenfor i digitale fællesskaber
- hvorfor reaktioner, likes og svar kan komme til at fylde meget
- hvordan klassechatten både kan være sjov og svær

Vær opmærksom på:
Elever kan have egne erfaringer med klassechats. Tal om situationer generelt, ikke om konkrete elever.
Gode spørgsmål til bogen:

- Hvorfor betyder reaktionerne så meget for Luna?
- Hvornår er klassechatten rar at være med i?
- Hvornår bliver klassechatten svær?
- Hvem har ansvar for stemningen i en klassechat?

Bogkort: Agent X3 – Dræber-robot



Anbefalet klassetrin: 2.-4. klasse
Læseform: Selvstændig læsning, makkerlæsning eller læsetræning
Teknologiske områder: Gaming, robotter, spilvold og kontrol
Bogen kan bruges til at tale om:

- robotter i spil og fantasi
- hvordan teknologi kan være både hjælpsom og farlig
- forskellen på vold i spil og virkelighed

Vær opmærksom på:
Titlen og handlingen kan virke voldsom. Rammesæt den som spilfiktion.
Gode spørgsmål til bogen:

- Hvorfor er robotten farlig?
- Hvem styrer robotten?
- Hvad er forskellen på en robot i et spil og en robot i virkeligheden?
- Hvad gør et spil spændende?

Bogkort: Agent X3 – I ly af mørket



Anbefalet klassetrin: 2.-4. klasse
Læseform: Selvstændig læsning eller makkerlæsning
Teknologiske områder: Gaming, missioner, avatarer og spilhandlinger
Bogen kan bruges til at tale om:

- hvordan man træder ind i en rolle i et spil
- hvad missioner får spilleren til at gøre
- forskellen på spillets mål og virkelighedens etik

Vær opmærksom på:
Bogen nævner, at Agent X3 skal dræbe en mand. Tal med eleverne om, at handlinger i spil ikke uden videre kan overføres til virkeligheden.
Gode spørgsmål til bogen:

- Hvad er Agent X3's mission?
- Hvorfor gør man ting i spil, man aldrig ville gøre i virkeligheden?
- Hvem bestemmer reglerne i spillet?
- Kan et spil få en til at føle sig modig?

© Alinea 2026

Bogkort til indskoling og mellemtrin

Læsekasse: Teknologiforståelse i dansk – indskoling og mellemtrin

Bogkort: Vild med Snapchat – En ny trend



Anbefalet klassetrin: 4.-6. klasse
Læseform: Selvstændig læsning, makkerlæsning eller læsegruppe
Teknologiske områder: Snapchat, trends, billeddeling, likes, social bedømmelse og gruppepres
Bogen kan bruges til at tale om:

- hvorfor trends kan sprede sig hurtigt i en klasse
- hvordan det føles at blive bedømt af andre
- grænser, samtykke og retten til ikke at være med

Vær opmærksom på:
Bogen handler om, at elever bedømmer hinandens billeder med "smash" eller "pass". Tal om respekt, kropssprog, digitale grænser og om, at man aldrig skal presses til at dele eller få vurderet et billede.
Gode spørgsmål til bogen:

- Hvorfor vil Sofie starte trenden?
- Hvorfor er det sjovt for nogle, men ubehageligt for andre?
- Hvem bestemmer, om man skal være med i en trend?

Bogkort: Vild med Snapchat – En kunstig ven



Anbefalet klassetrin: 4.-6. klasse
Læseform: Selvstændig læsning, makkerlæsning eller læsegruppe
Teknologiske områder: Chatbots, kunstig intelligens, ensomhed, digitale relationer og tillid
Bogen kan bruges til at tale om:

- hvorfor det kan føles trygt at skrive med en chatbot
- hvad en chatbot kan hjælpe med — og hvad den ikke kan hjælpe med
- forskellen på en kunstig ven og et menneske, der kender én

Vær opmærksom på:
Bogen berører familieskænderier og følelsen af at stå alene med svære tanker. Tal om, at chatbots kan svare hurtigt, men at børn også har brug for trygge voksne og rigtige relationer, når noget er svært.
Gode spørgsmål til bogen:

- Hvorfor begynder Alma at skrive med Stella?
- Hvad er godt ved, at Stella altid har tid?
- Hvad kan være svært eller problematisk ved at bruge en chatbot som ven?

Bogkort: Agent X3 – Oasen



Anbefalet klassetrin: 2.-4. klasse
Læseform: Selvstændig læsning, makkerlæsning eller læsetræning
Teknologiske områder: Gaming, avatarer, kunstig intelligens og missioner
Bogen kan bruges til at tale om:

- forskellen på personen Rune og spilfiguren Agent X3
- intelligente computere og idéen om teknologi, der selv kan handle
- hvordan spil kan få os til at leve os ind i en rolle

Vær opmærksom på:
Tal med eleverne om forskellen på spillets regler og virkelighedens regler.
Gode spørgsmål til bogen:

- Hvem er Rune, når han spiller?
- Hvad kan Agent X3, som Rune ikke kan?
- Hvad betyder det, at computeren er intelligent?
- Kan en computer bestemme noget selv?

Bogkort: Anton og farmor tager tilbage i tiden



Anbefalet klassetrin: 0.-3. klasse
Læseform: Højtlæsning og fælles samtale
Teknologiske områder: Tidsrejse, fantasi-teknologi, problemløsning og konsekvenser
Bogen kan bruges til at tale om:

- teknologi som fantasi og opfindelse
- ønsket om hurtige løsninger
- hvad der kan ske, når en smart idé går galt

Vær opmærksom på:
Bogen handler ikke direkte om digital teknologi, men kan bruges som en blid indgang til samtaler om teknologi, opfindelser og konsekvenser.
Gode spørgsmål til bogen:

- Hvorfor vil Anton rejse tilbage i tiden?
- Hvad går galt?
- Kan teknologi altid løse et problem?
- Hvad ville du bruge en tidsmaskine til?

© Alinea 2026

Bogkort til indskoling og mellemtrin

Læsekasse: Teknologiforståelse i dansk – indskoling og mellemtrin

Bogkort: Klimakanal

Anbefalet klassetrin: 4.-6. klasse
Læseform: Selvstændig læsning, makkerlæsning eller fælles læsning
Teknologiske områder : YouTube, digital aktivisme, klima, identitet og venskab
Bogen kan bruges til at tale om:

- hvordan man kan bruge digitale medier til at påvirke andre
- klima, holdninger og fællesskab
- hvad der sker, når venner udvikler sig forskelligt

Vær opmærksom på:
Bogen handler både om teknologi og venskab. Det kan være en god idé at tale om, at man godt kan være uenige og stadig være venner.
Gode spørgsmål til bogen:

- Hvorfor vil Oline og Bjørk lave en klimakanal?
- Hvad kan YouTube bruges til, hvis man gerne vil ændre noget?
- Hvordan påvirker kanalen deres venskab?
- Kan sociale medier hjælpe med at gøre verden bedre?

Bogkort: De sygeste rumvæsner i 6.b

Anbefalet klassetrin: 4.-6. klasse
Læseform: Selvstændig læsning, makkerlæsning eller læsegruppe
Teknologiske områder: TikTok, konkurrencer, kreativitet, fællesskab og neurodivergens
Bogen kan bruges til at tale om:

- hvorfor man får lyst til at lave noget, der skiller sig ud online
- TikTok-konkurrencer, opmærksomhed og kreativitet
- forskellige måder at tænke, samarbejde og være i fællesskaber på

Vær opmærksom på:
Bogen kan bruges positivt til samtaler om neurodivergens og deltagelsesmulighed for alle.
Gode spørgsmål til bogen:

- Hvorfor vil Tariq og Ida gerne finde på en særlig idé?
- Hvad betyder konkurrencen for dem?
- Hvordan hjælper deres forskelligheder dem?
- Hvornår er det sjovt at lave indhold — og hvornår bliver det pres?

Bogkort: Agent X3 – Grotten

Anbefalet klassetrin: 2.-4. klasse
Læseform: Selvstændig læsning eller makkerlæsning
Teknologiske områder: Gaming, missioner, avatarer og valg i spil
Bogen kan bruges til at tale om:

- hvordan spil kan give spilleren en rolle og en opgave
- hvad der gør en mission spændende
- hvordan man vurderer valg i et spil

Vær opmærksom på:
Missionen handler om kidnapning. Tal om forskellen på spiluniversets handling og virkelighedens regler.
Gode spørgsmål til bogen:

- Hvad skal Agent X3 gøre i grotten?
- Hvorfor er missionen farlig?
- Hvad gør spillet spændende for Rune?
- Hvornår kan noget være sjovt i et spil, men forkert i virkeligheden?

Bogkort: Agent X3 – Fanget på øen

Anbefalet klassetrin: 2.-4. klasse
Læseform: Selvstændig læsning, makkerlæsning eller læsetræning
Teknologiske områder: Gaming, avatarer, samarbejde og redningsmissioner
Bogen kan bruges til at tale om:

- hvordan spil kan handle om at hjælpe andre
- hvordan man lever sig ind i en digital rolle
- mod, valg og problemløsning i spil

Vær opmærksom på:
God titel til elever, der har brug for en konkret og spændende gamingfortælling.
Gode spørgsmål til bogen:

- Hvem skal Agent X3 hjælpe?
- Hvordan ved Rune, hvad han skal gøre i spillet?
- Hvad gør en redningsmission spændende?
- Hvordan føles det at være "inde i" et spil?

© Alinea 2026

Bogkort til indskoling og mellemtrin

Læsekasse: Teknologiforståelse i dansk – indskoling og mellemtrin

Bogkort: Min største hemmelighed – Kiki

Anbefalet klassetrin: 4.-6. klasse
Læseform: Selvstændig læsning, makkerlæsning eller læsegruppe
Teknologiske områder: Influencere, digital deling, ophavsret, idétyveri, likes og online identitet
Bogen kan bruges til at tale om:

- hvad det betyder at dele noget online som sit eget
- forskellen på inspiration og at kopiere andres indhold
- hvorfor likes, følgere og anerkendelse kan få mennesker til at træffe dårlige valg
- hvordan man kan rette op på en fejl online
- hvad det vil sige at være ærlig og troværdig på sociale medier

Vær opmærksom på:
Bogen kan åbne for samtaler om snyd, kopiering og pres for at fremstå dygtig eller populær online. Tal gerne generelt om situationen i bogen frem for at bede eleverne dele egne erfaringer med at kopiere, snyde eller "låne" indhold.
Gode spørgsmål til bogen:

- Hvad er forskellen på at blive inspireret af en opskrift og at tage den som sin egen?
- Hvem bliver påvirket af Kikis valg?
- Hvorfor kan det være svært at indrømme en fejl online?
- Hvad kunne Kiki gøre for at rette op på det?
- Hvilke regler burde gælde, når man deler andres idéer, billeder, opskrifter eller videoer?

Bogkort: Aphmau – Vejen hjem

Anbefalet klassetrin: 2.-5. klasse
Læseform: Selvstændig læsning, billedstøttet læsning eller frilæsning
Teknologiske områder: Minecraft, YouTube, virtuelle verdener, spilidentitet og fællesskab
Bogen kan bruges til at tale om:

- hvorfor spilverdener kan være spændende
- hvordan man kan være en anden i et spil
- fællesskab, kontrol og venskab i virtuelle universer

Vær opmærksom på:
Bogen er baseret på en kendt YouTuber og Minecraft-univers. Det kan motivere mange elever, også dem der normalt ikke vælger bøger først.
Gode spørgsmål til bogen:

- Hvad sker der, da verden bliver forvandlet til et spil?
- Hvad kan man i en spilverden, som man ikke kan i virkeligheden?
- Hvorfor vil Stacy styre det hele?
- Hvad betyder vennerne for Aphmau?

© Alinea 2026

Bogkort til indskoling og mellemtrin

Læsekasse: Teknologiforståelse i dansk – indskoling og mellemtrin

Bogkort: Agent X3 – I den tætte jungle

Anbefalet klassetrin: 2.-4. klasse
Læseform: Selvstændig læsning eller makkerlæsning
Teknologiske områder: Gaming, våben, missioner og spiluniverser
Bogen kan bruges til at tale om:

- hvordan digitale spil bygger verdener og regler
- hvorfor missioner og farer kan være spændende
- hvordan man skelner mellem spil og virkelighed

Vær opmærksom på:
Bogen nævner våben. Tal om spillets fiktive ramme.
Gode spørgsmål til bogen:

- Hvorfor skal Agent X3 ind i junglen?
- Hvad gør junglen til et spændende spilrum?
- Hvilke regler gælder i spillet?
- Hvordan kan man se forskel på spil og virkelighed?

Bogkort: Jas & Mika – Kærlighed ved første klik

Anbefalet klassetrin: 4.-6. klasse
Læseform: Selvstændig læsning, makkerlæsning eller frilæsning
Teknologiske områder: YouTube, influencere, relationer, tillid og online/offline-identitet
Bogen kan bruges til at tale om:

- hvordan man lærer andre at kende online og offline
- forskellen på personen bag skærmen og personen på skærmen
- kendiskultur, følgere og relationer

Vær opmærksom på:
Bogen er inspireret af kendte influencere. Tal gerne om forskellen på privatperson og offentlig profil.
Gode spørgsmål til bogen:

- Hvordan lærer Jasmin og Mika hinanden at kende?
- Hvornår kan man stole på en anden?
- Hvad betyder det, at de er kendte fra sociale medier?
- Er man altid den samme online og offline?

Bogkort: Jas & Mika – Farlig følger

Anbefalet klassetrin: 5.-7. klasse
Læseform: Selvstændig læsning eller læsegruppe
Teknologiske områder: YouTube, følgere, stalking, privatliv og grænser
Bogen kan bruges til at tale om:

- hvad det betyder at være synlig online
- forskellen på fans, følgere og utryg kontakt
- digitale grænser og privatliv

Vær opmærksom på:
Stalking-temaet kan være utrygt for nogle elever. Tal generelt om grænser og hjælpemuligheder.
Gode spørgsmål til bogen:

- Hvornår bliver en følger farlig?
- Hvad deler Jas og Mika med deres følgere?
- Hvad bør man holde privat, selvom man er populær online?
- Hvem kan hjælpe, hvis man føler sig overvåget eller utryg?

Bogkort: Sallys far bliver youtuber

Anbefalet klassetrin: 0.-3. klasse
Læseform: Højtlæsning og fælles samtale
Teknologiske områder: YouTube, opmærksomhed, skærmtid, humor og pranks
Bogen kan bruges til at tale om:

- hvorfor YouTube er spændende
- hvad man gør for at få opmærksomhed
- forskellen på at underholde og at gå over grænsen

Vær opmærksom på:
Bogen er humoristisk og egner sig godt som tryg indgang til samtaler om børns digitale hverdag.
Gode spørgsmål til bogen:

- Hvorfor vil Sallys far være youtuber?
- Hvad gør han for at få seere?
- Hvornår er en video sjov?
- Hvornår kan en prank blive for meget?
- Hvorfor siger Sally at hendes far ikke må dele videoer med hende?
- Hvornår må man dele videoer af andre?

© Alinea 2026

Bogkort til indskoling og mellemtrin

Læsekasse: Teknologiforståelse i dansk – indskoling og mellemtrin

Bogkort: To på ti – En monstervild ide



Anbefalet klassetrin: 2.-4. klasse
Læseform: Højtlæsning, makkerlæsning eller frilæsning
Teknologiske områder: Internet, YouTube, Netflix, wi-fi, robotter og hverdagsafhængighed
Bogen kan bruges til at tale om:

- hvad internet betyder i børns hverdag
- hvordan man reagerer, når teknologien forsvinder
- opfindsomhed, regler og konsekvenser

Vær opmærksom på:
Bogen er humoristisk, men kan åbne for gode samtaler om skærmvaner og familierammer.
Gode spørgsmål til bogen:

- Hvorfor er det et problem, at internettet er slukket?
- Hvad bruger Hans og Grete nettet til?
- Hvad finder de på for at løse problemet?
- Kan man have det sjovt uden internet?

Bogkort: Lucas O'Kult og Satans VHS



Anbefalet klassetrin: 4.-6. klasse
Læseform: Selvstændig læsning eller læsegruppe
Teknologiske områder: Medieteknologi, VHS, gyserfilm, fiktion og virkelighed
Bogen kan bruges til at tale om:

- ældre medieteknologier
- hvordan film og medier kan påvirke stemning og handling
- hvad der sker, når fiktion og virkelighed blandes sammen

Vær opmærksom på:
Bogen er en gyser. Den digitale teknologivinkel er ikke lige så stærk som i fx Snapchat- og YouTube-bøgerne, men den fungerer godt til medieteknologi.
Gode spørgsmål til bogen:

- Hvorfor er VHS-afspilleren vigtig?
- Hvordan påvirker filmen det, der sker i byen?
- Hvad er forskellen på en film og virkelighed?
- Hvorfor kan gamle teknologier virke mystiske?

© Alinea 2026