

### **Bilag 1: Liste over forskningspublikationer**

Bilag 2: Bundsgaard, J., Bindslev, S., Caeli, E. N., Petterson, M. & Rusmann, A. (2019)

”Danske elevers teknologiforståelse. Resultater fra ICILS-undersøgelsen 2018”

Bilag 3: Bundsgaard, J. & Bremholm, M. (2019)

”PISA 2018. Danske unge i en international sammenligning” i VIVE 2019, s. 114-128

Bilag 4: Hanghøj, T. (2019)

”Digitale spil i undervisningen – overblik over et broget landskab”

Bilag 5: Illum Hansen, T., & Bundsgaard, J. (2013)

”Kvaliteter ved digitale læremidler og ved pædagogiske praksisser med digitale læremidler”

Bilag 6: Mejding, J. & Neubert, K. (2019)

”ePIRLS 2016: En international undersøgelse om læsning af informerede onlinetekster i 4. klasse”

Bilag 7: Morgan, K., Morgan, M., Johansson, L., & Ruud, E. (2016)

”A Systematic Mapping of the Effects of ICT on Learning outcomes”

Bilag 8: OECD (2019)

”What do we know about children and technology?”

Bilag 9: Rambøll (2018)

”Indsatsen for it i folkeskolen – evaluering”

Bilag 10: Skolforskningsinstituttet (2018)

”Digitale lærresurser i matematikundervisningen”

Bilag 11: Tannert, M., & Berthelsen, U. D., DPU, NCS og Aarhus Universitetsforlag (2020)

”Digitale læremidler i danskfaget”

Artikel fra Skoleliv.dk, som der henvises til i svarbrev: ”Skole i Esbjerg sætter computerspil på skemaet” (2017)

<https://skoleliv.dk/nyheder/art6069990/Skole-i-Esbjerg-sætter-computerspil-på-skemaet>