



Digital lärstig åk 3-4, Lovisa stad

Uppdaterad juni 2014, (Carina Astikainen).

Grundläggande färdigheter och teknisk kompetens

Nylitteracitet: Digital kompetens



uudetlukutaidot.fi
Digital kompetens
<https://uudetlukutaidot.fi/sv/framsida/digital-kompetens/>

ÅK 3-4 (Alla ämnen)

Behärskar grundläggande funktioner på de digitala verktyg som används i skolmiljön
- förstår vilka sätt att använda teknik, som är typiska för olika läroämnen.

Kan använda och samarbeta i skolans gemensamma digitala miljöer
- kan redigera dokument, som flera samarbetar med
- kan producera och använda texter, bilder och videor självständigt och gemensamt med andra.

Behärskar centrala begrepp och symboler
-kan med lämpliga begrepp beskriva den miljön som hen använder.

Använder begrepp som är relaterade till teknologi.

Förbättrar sina kunskaper om datormus och tangentbord
- tränar på 10-fingersystemet
- kan använda olika sätt att styra en apparat och producera text med de appar, som används.

Kan agera vid de vanligaste störningarna i apparater
- övar på att hjälpa andra i problemsituationer.

Kan koppla in och använda tillbehör.
Kan ansluta digitala verktyg till trådlösa nätverk.

Förstår att det finns olika filformat
- känner till de vanligaste.

Kan dela dokument och filer, lämna in och ta emot uppgifter digitalt.

Bedömer behovet av att göra utskrifter
- behärskar grundläggande funktioner i inställningarna för utskrift.

Förstår mångsidigheten av digitala verktyg, programvaror och tjänster.

Bekantar sig med elevadministrationssystemet Wilma och dess funktioner
- kan under handledning använda sig av plattformen.

Lär sig använda digitala redskap för att följa upp sina framsteg i lärandet.

Kan vid behov under handledning använda digitala tjänster på olika apparater.

Produktion, presentation och kreativa processer

ÅK 3-4

Tar ansvar och utvärderar självständigt och gemensamt arbete. **Alla ämnen**

Kan ta initiativ för att producera eget, berättande och beskrivande material i digitala miljöer
Kan:
- producera egen arbetsplan och argumentera för den
- skapa visuella alster
- strukturera information i begreppskartor och enkla tabeller
SVL, HI, SHL, OL, RE, BK

Kan organisera, klassificera och presentera information med hjälp av begrepp och symboler relaterade till teknik. **Alla ämnen**

Kan använda sig av ändamålsenliga miljöer för sitt kreativa arbete och kan genom dessa ge uttryck för sig och sina tankar.
SVL, konst- och färdighetsämnen

Producerar enkla multimodala texter
- lär sig känna igen olika textgenrer i en multimedial miljö. **SVL, HI, SHL, RE, OL**

Förstår sig på mapp- och filhantering
- kan leta efter sparad eller delat innehåll.
Alla ämnen

Kan använda sig av olika funktioner i textbehandlingsprogram
- justera, infoga (bild, hyperlänk, tabell) och beskära
- behärskar styckeindelning och rubriksättning. **SVL, HI, SHL, RE, OL**

Övar sig på användningen av kalkylprogram, tabeller och diagram i Excel. **MA, OL**

Gör självständigt enkla presentationer av kreativa arbetsprocesser med t.ex. PowerPoint. **Alla ämnen**

Kan lösa enkla uppgifter på t.ex. Forms. **Alla ämnen**

Kan skicka, spara och dela innehåll i OneDrive. **Alla ämnen**

Tränar på editering av bild, ljud och video.
BK, MU, språk, OL, SVL

Tränar på musikalisk notation och digital musikproduktion genom att skapa själv. **MU**

Gör animationer med hjälp av applikationer. **BK**

Skapar egna mönsterbilder med hjälp av ett digitalt verktyg. **BK, SL**

Fördjupar sitt kunnande i ritprogram. **BK, SL**

Programmering

Nylitteracitet: Programmeringskunnande



uudetlukutaidot.fi
Programmeringskunnande
<https://uudetlukutaidot.fi/sv/programmeringskunnande/>

ÅK 3-4

Kan självständigt göra en analog programmering. **MA, GY**

Bekantar sig med tekniska funktioner och programmeringsspråk. **MA**

Övar på digital och grafisk programmering genom applikationer. **MA, BK**

Kan skriva, ge och följa enkla instruktioner
- övar på att utarbeta stegvisa instruktioner med hjälp av enkla kommandon och upprepningar
- identifierar fel som anvisningarna ger upphov till och testar lösningar för att åtgärda dem. **MA, GY**

Kan identifiera drag i animationer och spel som relaterar till programmering. **MA, BK**

Kan observera närvaron av programmerade element, såsom robotik och artificiell intelligens, i det omgivande samhället.
OL, MA

Ansvar, trygghet, ergonomi och hälsa

ÅK 3-4

ANSVAR OCH TRYGGHET:

Lär sig åldersgränser och förstår syftet för dem
- kan kontrollera åldersgränserna för tjänster som används. **SHL, SVL, OL**

Kan självständigt skapa ett säkert lösenord
- förstår att man inte kan ha samma lösenord i flera olika tjänster
- övar på att hantera lösenord och andra identifieringsmetoder. **Alla ämnen**

Blir medveten om hur applikationer samlar in information och lär sig om digitala fotspår.
SHL, OL

Förstår varför enheter och digitala redskap hanteras ansvarsfullt. **Alla ämnen**

Bekantar sig med applikationer och digitala miljöer som kan bidra till aktivitet och välmående. **GY, OL**

Bekantar sig med sociala mediernas åldersgränser. **SHL, SVL, OL**

Bekantar sig med applikationers integritetsinställningar
- övar på att tryggt använda sina personuppgifter på nätet. **SHL, SVL, OL**

Lär sig vad nätbedrägeri är. **SVL, SHL**

Lär sig känna till grundprinciper för upphovsrätt och förstår vikten med att respektera dem. **Alla ämnen**

Bekantar sig med CC (Creative Commons). **SVL, OL, RE, HI, SHL, BK, SL, MU**

Bekantar sig med uppdateringar och underhåll av digitala verktyg och applikationer, lär sig att förstå deras betydelse för trygghet och säkerhet.
OL, SHL

ERGONOMI OCH HÄLSA: (Alla ämnen)

Lär sig förstå hur skärmtid och verksamhet i digital miljö påverkar det egna måendet.

Kan justera arbetsplatsens belysning och skärmens ljusstyrka, upplösning och färg.

Kan välja lagom lång tid för arbetet, en bra arbetsställning, som hen varierar vid behov.

Förstår ergonomins betydelse för välbefinnandet.

Väljer digitala miljöer som ökar den fysiska aktiviteten.

Informationshantering och -kompetens

ÅK 3-4

Kan ordna, jämföra och presentera information med hjälp av begrepp och symboler som relaterar till teknologi. **SVL, OL, SHL**

Förstår vad det betyder när applikationer ber om rättigheter, kan under handledning ge och ändra dessa. **OL, SHL**

Fördjupar sitt kunnande om webbetikett och källkritik
- lär sig leta i flera angivna källor samtidigt
Övar på att :
- producera information ur flera källor
- skilja mellan fakta och tolkning
- bedöma källornas tillförlitlighet och objektivitet
- använda och ange källor, också sådana källor, som är på främmande språk
- leta information om aktuella företeelser och fenomen. **SVL, OL, HI, SHL, RE, språk**

Kan flytta och behandla information i olika miljöer. **Alla ämnen**

Kan planera och genomföra enkla undersökningar eller projekt med hjälp av teknologi
Lär sig:
- se samband mellan orsak och verkan
- beskriva sina iakttagelser. **OL, SHL**

Använder digitala miljöer och bekantar sig med sökmotorer på ett mångsidigt sätt
- tränar att göra mer avancerade sökningar.
Alla ämnen

Övar att använda apparatens hjälpmedelsfunktioner i informationshantering.
SVL

Bekantar sig med QR-koder och -kodläsare.
Alla ämnen

Interaktion, kommunikation och nätverksbildning

ÅK 3-4

Kan kommentera och ge och ta emot respons, på egna och andras verk med kommentarsverktyg
- kan bearbeta sina verk utifrån mottagen respons. **Alla ämnen**

Kan hantera Teams kommunikationsplattform och Outlook e-post på basnivå.
Alla ämnen

Kan föra diskussion och skapa texter i digitala språk- och kulturmiljöer
- lyfter fram frågor och åsikter
- övar på att urskilja argument och motiveringar i en diskussion
- kan ta och ge respons
- utvecklar sina kunskaper i olika språk, även symbolspråk, med hjälp av digitala verktyg.
SVL, språk, OL, SHL, RE, HI

Kan skicka och ta emot röst- och videomeddelanden. **SVL, språk, BK, MU**

Använder sociala digimiljöer ändamålsenligt
- förstår möjligheterna med applikationer, som stöd för interaktion
- uppfattar mediernas effekter, genom att utveckla sitt ord- och begreppsförråd
- kan interagera med olika grupper i digitala tjänster. **Alla ämnen**

Spelifiering används för att främja lärandet.
Alla ämnen

QR-koden för er till en pdf av affischen



Med denna webbadress
<https://bit.ly/3DGmFeV>
kommer ni till Padlet av digilärstigen för åk 3-4

