



Digital lärstig, Lovisa stad, åk 5-6

Uppdaterad juni 2024, (Carina Astikainen).

Grundläggande färdigheter och teknisk kompetens

Nylitteracitet: Digital kompetens



uudetlukutaidot.fi

Digital kompetens

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

ÅK 5-6 (Alla ämnen)

Kan överföra filer mellan olika digitala miljöer.

Övar på att ge olika användarrättigheter för sina filer och digitala material.

Behärskar vanligaste snabbtangentskommandon.

Behärskar vanliga inställningar för utskrift.

Kan utarbeta och följa instruktioner.

Förstår och kan ändra inställningar på operativsystem.

Kan använda verktyg, programvaror och tjänster mångsidigt.

Använder logiskt olika digitala miljöer och funktioner.

Behärskar elevadministrationssystemet Wilma både som app och webbversion.

Övar på att använda MS 365 och förflytta sig mellan skrivbords-, mobil och webbversioner av samma tjänst.

Bekantar sig med OneNote samt kalenderfunktioner i MS 365, Outlook och Teams.

Lär sig begrepp som webbläsarens cacheminne, cookies, privat surfingsläge och sidhistorik.

Kan använda viktiga tjänster i sin vardag och förstår deras centrala funktionsprinciper - även digitala tjänster utanför undervisningen, där det finns information som är av betydelse för elevens skolgång.

Kan berätta om olika sätt att använda tekniska tillämpningar, deras funktionsprinciper samt beskriva deras betydelse i sitt eget liv.

Produktion, presentation och kreativa processer

ÅK 5-6

Behärskar användningen av kalkylprogram, tabeller och diagram i Excel
- kan beräkna medelvärde och bestämma typvärde
- kan presentera matematiskt intressanta frågor och slutledningar. **MA, OL**

Bekantar sig med typsnittsmallar och dokumentmallar i Word.
SVL, OL, RE, SHL, språk

Använder PowerPoint mångsidigt.
SVL, OL, BK, MU, SL, språk

Använder OneDrive mångsidigt.
Alla ämnen

Utvecklar sina kunskaper i att använda och skapa multimedialt material
- kan skapa, producera och presentera fördjupade digitala presentationer
- kan använda ändamålsenliga verktyg eller tjänster för att skapa bild, video, ljud, musik och andra kreativa och visuella verk
- kan känna igen olika texttyper
- kan jobba självständigt men också tillsammans med andra
- kan utarbeta och följa en arbetsplan
- kan skapa forsknings- och problemlösningssuppgifter, som anknyter till teknik
- är intresserad av att hantera och presentera information på mångsidiga sätt med hjälp av digitala miljöer. **Alla ämnen**

Tränar på att logiskt använda fil- och mapphantering.
SVL, OL, RE, SHL, HI, BK, SL, språk

Bekantar sig med Sway.
Konst- och färdighetsämnen

Bekantar sig med 3D-produktion, -modeller och -utskrift
-förstår möjligheterna med 3D-produktion. **SL**

Lär sig skapa QR-koder. **Alla ämnen**

Kan uppfatta samband mellan olika helheter. Dessutom kan eleven hitta och beskriva orsakssammanhang mellan olika saker.
Alla ämnen

Reflekterar över sina arbetsprocesser och kan dokumentera dem
- utvecklar sin problemlösningförmåga.
Alla ämnen

Programmering

Nylitteracitet: Programmeringskunnande



uudetlukutaidot.fi

Programmeringskunnande

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

ÅK 5-6

Kan utföra digitala programmeringar i visuell miljö
- känner till grunder om robotik. **MA**

Kan utarbeta exakta och detaljerade instruktioner med hjälp av upprepnings- och villkorsstrukturer. Eleven letar efter och åtgärdar fel i instruktionerna och programkoden. **MA, MU, SL**

Kan berätta om sätt att använda tekniska tillämpningar och om deras funktionsprinciper samt beskriva deras betydelse i sitt eget liv.
MA, MU, språk, HI, SHL, OL, RE, BK, GY

Kan använda arbetssätt och -redskap som relaterar till programmering för kreativt uttryck och sin egen produktion, samt för att undersöka och förklara olika fenomen och ämnen i olika läroämnena och helheter som kombinerar dem. **MA, MU, SL, SHL, OL**

Kan använda en grafisk programmeringsmiljö och kan skapa ett program, en animation eller ett spel i den. **MA, BK, OL, HI**

Kan utnyttja sina egna iakttagelser, mätningar eller sensorer i sina verk och kombinera dem med robotik. **MA, OL**

Eleven utvecklar existerande lösningar genom att öva på iterativt arbete, alltså idékläckning, genomförande, testning och vidareutveckling som upprepas.
MA, OL, konst- och färdighetsämnen

Ansvar, trygghet, ergonomi och hälsa

ÅK 5-6

ANSVAR OCH TRYGGHET:

Hanterar enheter och digitala redskap ansvarsfullt. **Alla ämnen**

Känner till eventuella risksituationer i digitala tjänster och berättar om dem.
Alla ämnen

Behärskar sådana applikationers integritetsinställningar som hen använder dagligen, förstår deras betydelse och kan ändra dem. **Alla ämnen**

Förstår att människor profileras utifrån information, som samlats in digitalt och att denna information kan användas i andra syften.
Alla ämnen

Kan ge exempel på riktat digitalt innehåll och hur det riktas
- eleven funderar på sitt eget agerande och hur information som samlas in om det, används i digitala miljöer. **Alla ämnen**

Känner till grundprinciper för upphovsrätt och förstår att respektera dessa. **Alla ämnen**

Lär sig använda CC (Creative Commons).
SVL, OL, RE, HI, SHL, BK, SL, MU

Förstår vad nätbedrägeri är och kan agera vid behov. **SVL, SHL**

Bekantar sig med etik och moral kring användning av teknologi. **Alla ämnen**

Bekantar sig med hållbar utveckling, då det gäller användning av teknologi. **OL**

Eleven kan leta upp uppdateringar och sköta uppdateringen för personliga applikationer och digitala verksamhetsmiljöer. **Alla ämnen**

Bekantar sig med datasäkerhet och dataskydd.
Alla ämnen

Lär sig skydda uppgifter och filer från att försvinna eller förstöras
- kan säkerhetskopiera. **Alla ämnen**

ERGONOMI OCH HÄLSA: (Alla ämnen)

Kan välja en passande arbetsställning, byter vid behov och testar på nya.

Lägger märke till hur olika digitala innehåll påverkar individen själv
- lär sig välja innehåll som främjar välbefinnande.

Använder sig av digitala lösningar som ökar och förbättrar den fysiska aktiviteten.

Använder applikationer i sin skolvardag för att följa upp sin aktivitet och hälsa.

Informationshantering och -kompetens

ÅK 5-6

Bekantar sig med databaser och fördjupar sitt kunnande om sökmotorer
- kan använda en sökmotor på mångsidigt sätt.
SVL, OL, HI, SHL, RE, BK, SL, språk, MU

Förbättrar sina kunskaper i källhantering och kan skapa enkla källförteckningar
- letar i flera tillförlitliga källor samtidigt
- tränar på att skriva enkla källhänvisningar i text
- tränar på att självständigt använda källor på olika språk.
SVL, OL, HI, SHL, RE, BK, SL, språk, MU

Kan kritiskt granska källor och information
- förstår fördelar och nackdelar med t.ex. Wikipedia, Microsoft Lens
- lär sig förstå hur information på nätet uppstått
- förstår skillnaden mellan fakta och tolkning
- förstår faror och möjligheter med medier som informationskällor.
SVL, OL, HI, SHL, RE, MU, språk, BK, SL

Övar på att göra observationer och dra slutsatser utifrån simuleringar. **MA, SL, OL**

Kan uppfatta samband mellan olika helheter
- kan hitta och beskriva orsakssammanhang mellan olika saker. **Alla ämnen**

Kan använda olika metoder och Lösningssmodeller för att lösa problem
- provar också på att själv skapa dem
- kan bedöma lösningar med hjälp av ett kriterium såsom funktionsduglighet, läsbarhet eller effektivitet. **Alla ämnen**

Kan själv, eller tillsammans med andra, välja lämpliga verktyg för undersökningar
- t.ex. Microsoft Lens. **OL**

Interaktion, kommunikation och nätverksbildning

ÅK 5-6

Övar att använda Teams kommunikationsplattform och Outlook e-post på ett mångsidigt och logiskt sätt.
Alla ämnen

Bekantar sig med och använder interaktiva digitala tjänster i en trygg miljö med hänsyn till åldersgränser.
SVL, HI, SHL, OL, RE, språk

Deltar i diskussioner och gemensam verksamhet i digitala språk- och verksamhetsmiljöer
- lär sig förstå betydelsen av verksamheten
- vill vara med och påverka
- kan ta initiativ
- kan interagera med olika grupper i digitala verksamhetsmiljöer
- kan argumentera och motivera åsikter
- tolkar, läser, fördjupar sig i symbolik och delar med sig av sina iakttagelser, läsupplevelser, konst, kultur och religion.
Alla ämnen

Bekantar sig med eTwinning. **Alla ämnen**

Spelifiering används för att främja lärandet.
Alla ämnen



Kontaktuppgifter
Pedanet

QR-koden för er till en pdf av



Med denna webbadress
<http://bit.ly/3DeNiaK>
kommer ni till Padlet av
digilärstigen för åk 5-6