

Verksamhetskorten för målen med digital kompetens inom nybörjarundervisning

Hej!

Vad fint att du har fått tag på verksamhetskorten för målen med digital kompetens.

Syftet med verksamhetskorten är att ge pedagogiska tips och idéer för gruppens verksamhet. Korten kan användas på ett mångsidigt sätt som en del av planeringsarbetet och -stunderna. De kan också väcka diskussion och involvera barn i planering och genomförande av verksamhet.

Kortleken innehåller kort från varje delområde inom digital kompetens, sammanlagt 20 stycken. Delområdena omfattar

- praktiska kunskaper och egen framställning (5st)
- informationshantering, undersökande och kreativt arbete (4st)
- hållbarhet och säkerhet (5st)
- interaktion (3st)
- programmeringskunskaper (3st)

Alla mål med digital kompetens har samlats på en affisch, där du hittar dem.


Vi önskar trevliga stunder med verksamhetskorten!



Praktiska kunskaper och egen framställning



Eleven kan använda personligt användarnamn och lösenord (edu-användarnamn) då hen loggar in på apparat, program eller appar.

A vibrant, stylized illustration of a rural landscape. In the foreground, two cyclists wearing helmets and backpacks are riding across a wooden bridge over a blue river. Two white swans are swimming in the water below. In the middle ground, a group of people is gathered on a grassy bank, and a horse is visible. In the background, there are rolling green hills, a blue sky with a bird, and various buildings and structures, including a tractor and a person walking with a bag. The overall scene is bright and cheerful, with a mix of green, blue, and orange tones.


Öva på att logga in på en Chromebook eller dator (som hjälp för edu.lohja.fi- lektion för när användarnamnet tas i bruk i klassen*). Ni kan be elevagenterna om hjälp.

*pedanet.fi/lohja

Praktiska kunskaper och egen framställning



Eleven kan öppna och avsluta program och övar att använda webbläsaren.




Man bekantar sig med begreppen
webbläsare, program och app och
övar att urskilja dem från
varandra.

Man lär sig att till exempel öppna
webbläsaren Chrome och utreder
vad egenskaper den har
(adressfält, sökfält, förminskning,
förstoring och stängning av
fönster).

Praktiska kunskaper och egen framställning



Eleven har bekantat sig med digitala inlärningsmiljöer och övar hur man går till dem.




Eleven blir bekant med olika digitala inlärningsmiljöer och deras funktionsprinciper (att gå till sidan, logga in vid behov, navigera på webbplatsen).

T.ex. Ekapeli, Näppistaituri, ViLLE, Bingel, Otavas Studerandes värld, Pedanet, Classroom

Praktiska kunskaper och egen framställning



Eleven har övat sina
tangentkunskaper.




Man tar TypingMaster i bruk. Gå till lohja.nappistaituri.fi och logga in med MPASSid-identifiering. Till detta behövs eget edu-användarnamn och lösenord.

Ni kan också göra tangentövningar i hörnan för nybörjarundervisning där ingen inloggning behövs.

Praktiska kunskaper och egen framställning



Eleven kan använda styrplatta,
mus och pekskärm och kan nämna
olika apparatdelar.



Man bekantar sig med egenskaper
hos Chromebook, dator och
surfplatta.


Vilka är likheterna och
skillnaderna?

Ta illustrerande bilder eller gör
ritningar och nämna olika delar av
apparater.

Informationshantering, undersökande och kreativt arbete



Eleven känner viktiga sökmotorer
vid informationssökning på nätet.


A vibrant, stylized illustration of a landscape. In the foreground, two people wearing helmets and backpacks are riding bicycles across a wooden bridge over a blue river. Two white swans are swimming in the water below. The middle ground shows a green hillside with a brown cow, a blue tractor, and a group of people gathered around a small wooden cabin. In the background, there are rolling green hills, a blue sky with white clouds, and a person walking with a shopping bag. The overall scene is bright and cheerful, with a mix of natural and human-made elements.

Man bekantar sig med t.ex.
sökmotorn Google.
Hur fungerar den?
Vad kan man skriva i sökmotorn?
Vilka olika funktioner finns i den
(sökfält, bildsökning,
videosökning...)?

Informationshantering, undersökande och kreativt arbete



Eleven kan under guidning göra
olika slags små
informationssökningsuppgifter
som gäller olika ämnesområden
och saker som hen är intresserad
av.



Varifrån kan man söka information?


Vilket slags sökord använder man då man söker information om en specifik djurart eller hobby (inriktade sökord)? Man söker information om t.ex. djur och söker bild för en berättelse.

T. ex. Oppi&Ilo Aktivitetskort för mediefostran (medier och informationssökning)

Informationshantering, undersökande och kreativt arbete



Eleven kan ta en bild eller spara
videor på mobilapparater.




Man tar en bild på sitt eget verk
och sparar den i Drive eller i
inlärningsportföljen (Pedanet).

Man spelar in en anvisningsvideo
om hur man plockar skräp, tvättar
händerna eller genomför andra
rutiner i årskursen.

Informationshantering, undersökande och kreativt arbete



Eleven kan under handledning söka, spara och utnyttja CC-bilder och förstår att bilder och videor som finns på nätet inte nödvändigtvis är äkta (t.ex. bildmanipulation).

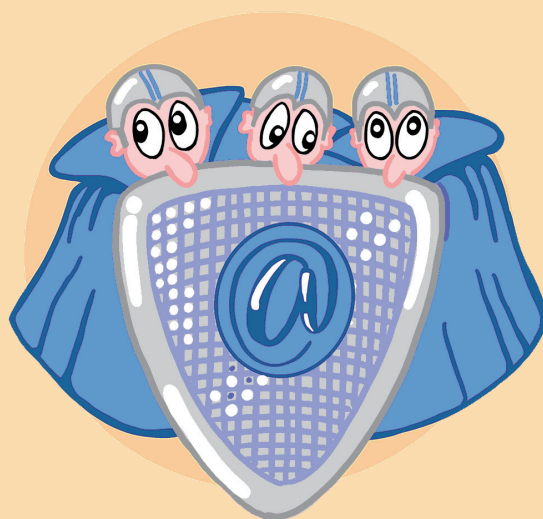


Man bekantar sig med begreppet CC-bild (t.ex. Kopiraittila) och söker en lämplig bild för en självskrivna berättelse (t.ex. Pixabay).


Man undersöker hur man med hjälp av förstärkt verklighet kan redigera eller manipulera bilder (t.ex. Chatterpix-appen*).

*Kontrollera alltid uppdaterade appar som godkänts för utbildningssyfte.

Hållbarhet och säkerhet



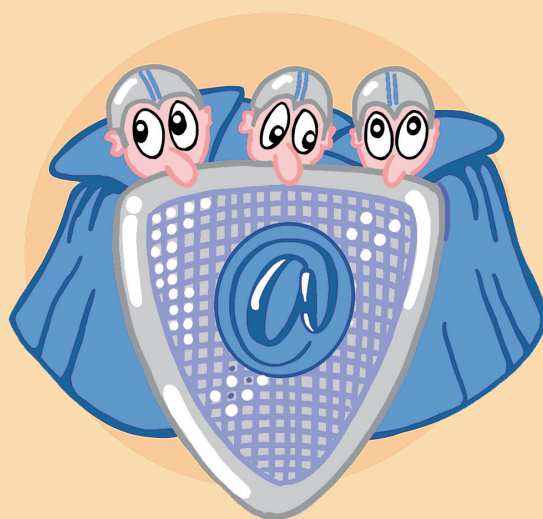
Eleven övar säkra och ansvarsfulla användningssätt för digitala redskap.




Använd något material för arbete med att stärka barnets integritet till grund för diskussion och arbete.

Tips finns på webbplatsen för datasäkerhets- och integritetsnivåer i fostran och undervisning i Lojo.

Hållbarhet och säkerhet



Eleven har bekantat sig med trygg användning av användarnamn och lösenord.

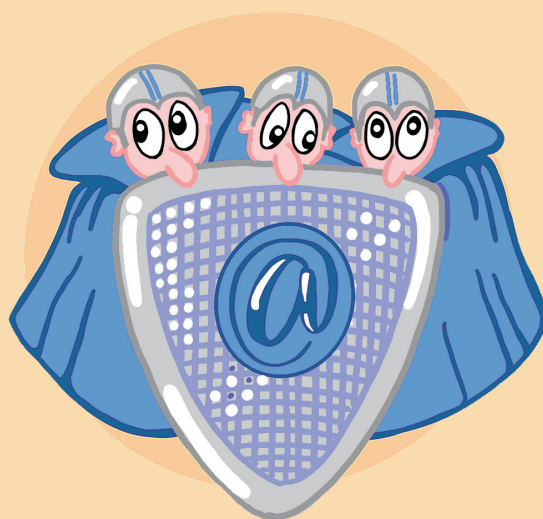


Man övar att komma ihåg sitt eget användarnamn och lösenord (som hjälp finns t.ex. edu-användarnamets lektion för eleverna i årskurs 1*)


Hjälpfrågor: Varför är det viktigt att bara du känner ditt lösenord? Varför ska man logga ut sig från en dator som är i gemensamt bruk?

*pedanet.fi/lohja

Hållbarhet och säkerhet



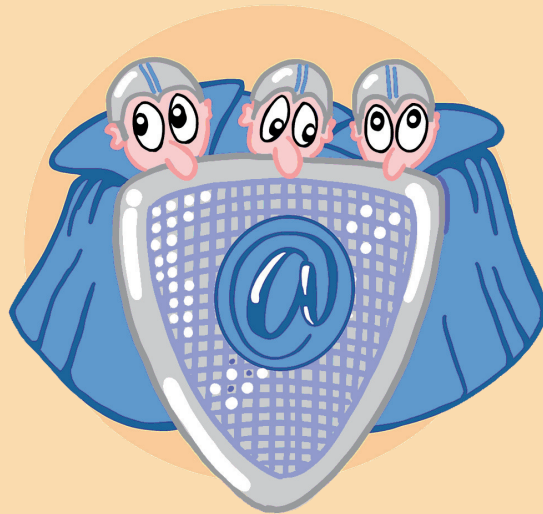
Eleven har bekantat sig med principerna för upphovsrätt.



Eleven har upphovsrätt till sina egna verk. Hen vet att andras verk inte får användas som hens egna verk eller publiceras utan tillstånd.

T.ex. material och spel på webbplatsen Kopiraittla skola.

Hållbarhet och säkerhet



Eleven förstår hur medier bevaras på nätet och att allt medieinnehåll nödvändigtvis inte är sant.

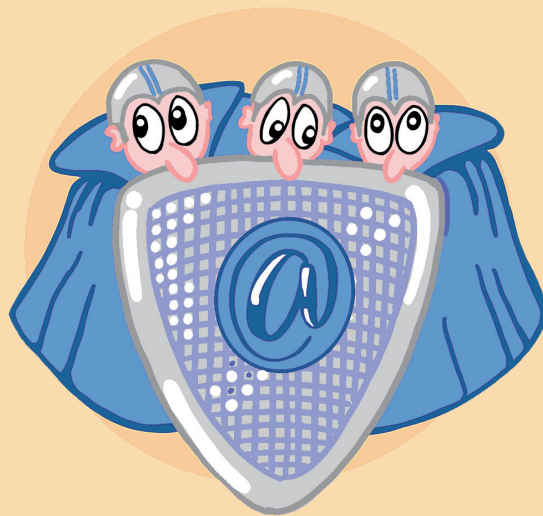


T.ex. viskleken


Oppi&llo aktivitetskort för mediefostran (T.ex. kort: bedömning av medieinnehåll, bedömning av trovärdigheten i medieinnehåll, identifiering av nyhetens tillförlitlighet).

Man jämför bilder gjorda av AI med äkta bilder. Vad upptäcker man?

Hållbarhet och säkerhet



Eleven kan fästa uppmärksamhet vid bra arbetsställningar och synavstånd samt betydelsen av lämpligt långa arbetsperioder för välbefinnandet.




Vad betyder skärmtid?
Varför är bra sittställning viktig?
Vad är det lämpliga synavståndet
från skärmen?
Varför är det bra att ta pauser?

T.ex. idébanken av Skolan i
rörelse, materialet för Ryhdillä
ruutuilemaan, Digireppu-material

Interaktion



Eleven övar att använda digitala redskap i olika interaktionssituationer. Hen övar att skicka meddelande och ge feedback genom att till exempel använda emojis som främjar interaktion.



Vilka slags meddelanden är trevliga
att få?

Hurdana meddelande gör en
ledsen?

Hur ger man positiv feedback?


Vad innebär olika slags emoji'er?

Hur kan man kommunicera med
dem?

Interaktion



Eleven bekantar sig med användningen av digitala redskap i närmiljön och betydelsen av digitaliseringen i vardagen och kan berätta om sina egna upplevelser som gäller användningen av digitala redskap och medier.



Vilka olika tekniska apparater använde ni på morgonen innan ni gick till skolan?


Vad gjorde ni med dem?

Man gör en utflykt till butiken och utreder vilka digitala redskap som används där. Fundera på vilken slags teknologi som finns för att underlätta vardagen?

Interaktion



Eleven övar att agera i digitala tjänster med hänsyn till andra och genom att förebygga mobbning.



Vilka regler finns i digitala
tjänster?

Vi funderar tillsammans på varför
regler behövs.


Vi skapar egna (digitala/sociala
medier) regler för klassen.

T.ex. Netikett

Programmeringskunskaper



Eleven har bekantat sig med programmering med hjälp av spel och lekar.



Man programmerar en viss rutt
som skolkompisen går,
rangordning (längd, storlek, färg
osv.).


På Lojo stads Pedanet för
programmering och robotik finns
lekar och material för
nybörjarundervisning.

T.ex. Hello Ruby-böckerna,
brädspelen Robogem, serien
Robomästarna.

Programmeringskunskaper



Eleven har prövat på programmering via en app eller ett redskap som lämpar sig för hens ålder.




På ett utlåningsställe för redskap
finns bland annat Bee-Botar och
Spherobollar.

Uppgifter för Bee-Botar och
Spherobollar finns på Lojo stads
webbplats för programmering och
robotik på Pedanet.

Programmeringskunskaper



Eleven har deltagit i
programmeringsveckan i årskurs
1–2 genom att programmera
Beebots.



Bekanta er med programmering och öva den med hjälp av BeeBot-robotar. Skapa egna banor för BeeBot-robotar, spela in en berättelse eller spela in dess färd på en video.

Be skolans ElevAgent-elever om hjälp, eftersom de redan känner BeeBot-robotarna.