



Digital lärtig åk 1-2, Lovisa stad

5.1.2023 Digilärstigen revideras före utgången av 2023

Grundläggande färdigheter och teknisk kompetens

Nylitteracitet: Digital kompetens



uudetlukutaidot.fi

Digital kompetens

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

ÅK 1-2

Kan starta, logga in och ut på system och enheter
- kan sitt användarnamn och lösenord för MS 365.
- sparar MS 365 som favorit i webbläsaren.

Bekantar sig med basfunktioner i MS 365.

Bekantar sig också med tangentbord, -funktioner, datormus och 10-fingersystemet.

Bekantar sig med enkla ritprogram
- använder sig av geometriska figurer.

Kan använda en pekplatta.

Kan vid behov skriva ut på papper eller pdf, enligt övervägande och med hjälp av handledning.

Förstår vad internet och webbläsare är samt kan använda en webbläsare
- förstår vad det innebär att surfa.

Eleven förstår begrepp, som anknyter till centrala funktioner i de digitala miljöer som används
- kan namnge utrustningen och identifierar de vanligaste symbolerna och emojierna.

Kan under handledning ansluta digitala verktyg till ett trådlöst nätverk.

Förstår vad elevadministrationssystemet Wilma används till.

Eleven observerar och förstår teknikens inverkan på vardagen.

Produktion, presentation och kreativa processer

ÅK 1-2

Tränar på att berätta, skapa bilder, spela in, presentera ljud och tal samt filma och fotografera, med t.ex. pekplatta och mobiltelefon, på egen hand och tillsammans med andra
- övar på att dokumentera och presentera iakttagelser och observationer, information, tabeller och bilder.

Kan berätta om sina val och observationer verbalt med hjälp av begrepp och konkreta verktyg.

Tränar på att redigera samt skapa digitala böcker och bildkollage.

Bekantar sig med olika applikationer för inläring
- t.ex. i matematik.

Känner till och kan använda någon applikation passande för ålder.

Lär sig skapa, redigera, välja bokstavsstorlek och typsnitt för text i textbehandlingsprogrammet Word
- använder gemener och versaler i text.

Förstår vad en fil är och lär sig grundläggande filhanteringsfärdigheter (t.ex. spara, kopiera, flytta och radera)
- tränar på att skapa filnamn och mappar.

Testar, hittar på, skapar, bygger och producerar nytt med hjälp av digitala miljöer
- t.ex. analoga animationer,
- förverkligar sina idéer i digitala miljöer självständigt eller tillsammans med andra.

Bekantar sig genom lärarens exempel med:
- Excel (uträkning, tabeller och diagram),
- Forms (val/enkäter, sätt att påverka, digitala prov)och
- PowerPoint (planering och beskrivning av arbetsprocesser).

Kan under handledning uttrycka sig och sina tankar, genom bild, video, ljud och text i digitala miljöer.

Kan arbeta under handledning, eller tillsammans med andra, med en digital produkt som innehåller element av berättelser eller spel, med hjälp av animation eller enkel programmering.

Tränar på att bedöma sitt eget arbete.

Programmering

Nylitteracitet: Programmeringskunnande



uudetlukutaidot.fi

Programmeringskunnande

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

ÅK 1-2

Lär sig analog programmering, problemlösning och datalogiskt tänkande.

Bekantar sig med robotik och digital programmering.

Lär sig mer om robotik genom olika filmsnuttar.

Lär sig skriva, ge och följa enkla instruktioner
- eleven kan berätta vad hen gör.

Kan arbeta under handledning, eller tillsammans med andra, med en digital produkt, som innehåller element av berättelser eller spel, skapad genom animation eller enkel programmering.

Kan behandla innehåll i olika läroämnen genom att använda verksamhetsmodeller och verktyg, som anknyter till programmering på ett lekfullt och experimentellt sätt.

Kan styra en programmerbar apparat eller en enskild gestalt i en applikation eller webbuppgift.

Kan identifiera och namnge datorstyrda apparater och tjänster i sin egen upplevelsevärld samt bekantar sig med robotik
- eleven kan beskriva apparaters användningsändamål och funktionsprinciper.

Funderar på, hurdan information om hens eget agerande som samlas in i digitala miljöer och vilket samband programmeringen har till insamlingen av information.

Eleven förstår, att den information som samlats in sparas och kan ge åtminstone ett exempel på vad information som samlas in om hen, kan användas till.

Ansvar, trygghet, ergonomi och hälsa

ÅK 1-2

ANSVAR OCH TRYGGHET:

Lär sig hantera enheter, digitala redskap och skolans digitala miljöer ansvarsfullt och hållbart, först med hjälp av handledning och senare ensam.

Lär sig agera tryggt i olika digitala miljöer och kan agera ifall hjälp behövs.

Lär sig förstå karaktären hos information på internet
- lär sig förstå att vem som helst kan producera innehåll på internet.

Bekantar sig med åldersgränser och lär sig förstå syftet för dem.

Förstår begreppet användarkonto och sekretess
- känner till vad som är kännetecknande för ett säkert lösenord och varför lösenord blir föråldrade.
- kan under handledning byta lösenord på enheter, senare självständigt.

Lär sig genom lärarens beskrivning veta vad begrepp som upphovsperson, verk, rättighet och upphovsrätt betyder.

Lär sig berätta om positiva och negativa upplevelser i digitala miljöer
- lär sig respektera och ta hänsyn till andra när hen verkar i digitala tjänster.
- lär sig agera på ett sätt som förebygger mobbing.

ERGONOMI OCH HÄLSA:

Övar på att arbeta målinriktat.

Lär sig förstå ergonomins betydelse och övar på att justera arbetsställning och ändra på arbetsmiljö.
Uppmärksammar och tränar på att:
- veta hur man kan justera belysning, ljusstyrka, upplösning, färg och ljudstyrka
- välja fysisk aktivitet och alternativa arbetspass och -rörelser samt variera vid behov
- välja arbetsplats och - redskap som passar bäst ur ergonomisk synvinkel.

Informationshantering och -kompetens

ÅK 1-2

Kan ordna och jämföra saker utifrån olika villkor, såsom liknande form. Eleven kan identifiera logiska operationer såsom "ja", "eller", "nej".

Berättar om sina val och observationer verbalt med hjälp av begrepp och konkreta verktyg.

Bekantar sig, som en del av undervisning med informationsteknik, dess funktion och roll i samhället
- t.ex. e-böcker, poddar, vloggar, video, digitala läromedel, geomeedia.

Bekantar sig med begrepp som webbetikett och källkritik.
Övar under handledning på:
- att bedöma ifall källor är säkra
- att bedöma om informationen som hittats är tillförlitlig.

Kan under handledning leta fram, flytta och hantera väsentlig information i olika digitala språkmiljöer.

Kan under handledning göra undersökningar och observationer i skol- och närmiljö med hjälp av enkla digitala undersökningsverktyg.
Övar på:
- att se samband mellan orsak och verkan
- beskriva sina iakttagelser.

Kan dela in ett problem, som anknyter till ett bekant vardagsfenomen i delar samt söka och testa olika alternativ för problemlösning
- eleven kan berätta om sina lösningar.

Kan använda sökmotor på ett ändamålsenligt sätt
-kan bilda enkla sökord för att leta efter information.
Övar på:
- att använda bild- och röstsökning
- att leta efter information och skapa multimodala texter utifrån information, som hen letat fram.

Lär sig regler kring bildhantering och spridning, frågar lov vid fotografering och publicering av material på andra.

Interaktion, kommunikation och nätverksbildning

ÅK 1-2

Kan under handledning använda interaktiva och digitala språk- och kulturtjänster som ökar delaktighet och är passande för ålder
- tolkar, läser och delar med sig av sina iakttagelser, läsupplevelser, konst och kultur
- bekantar sig med olika språk med hjälp av digitala verktyg
- bekantar sig med kulturell symbolik med hjälp av digitala verktyg.

Kan under handledning delta i dialoger, lyssna och samarbeta i digitala verksamhetsmiljöer, som sporrar till lärande.
- övar på att interagera på ett bra sätt när hen kommunicerar i digitala tjänster
- kan under handledning lösa eventuella konfliktsituationer som uppstår i digitala tjänster.

Kan ringa och svara på telefon- och videosamtal.

Lär sig skapa och tolka enkla meddelanden i språk och multimedia.

Bekantar sig med Teams kommunikationsplattform och Outlook e-post
- lär sig begrepp som e-post, sms, chatt och tweets
- övar på att skicka och ta emot e-post och chattmeddelanden.

Agerar ansvarsfullt och respekterar andra i digitala miljöer.

Spelifiering används för att främja lärandet.

QR-koden för er till en pdf av affischen



Med denna webbadress <https://bit.ly/3U208Py> kommer ni till Padlet av digilärstigen för åk 1-2

