



# Digital lärstig, Lovisa stad, åk 5-6

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 5-6

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.

Bekantar sig med typsnittsmallar och dokumentmallar i Word.

Använder PowerPoint mångsidigt.

Använder OneDrive mångsidigt.

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 problemlösningsuppgifter, som anknyter till teknik

- är intresserad av att hantera och presentera information på mångsidiga sätt med hjälp av digitala miljöer.

Tränar på att logiskt använda fil- och mapphantering.

Bekantar sig med Sway.

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

Lär sig skapa QR-koder.

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

Reflekterar över sina arbetsprocesser och kan dokumentera dem  
- utvecklar sin problemlösningsförmåga.

## 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.

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

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

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 läroämnen och helheter som kombinerar dem.

Kan använda en grafisk programmeringsmiljö och kan skapa ett program, en animation eller ett spel i den.

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

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

## Ansvar, trygghet, ergonomi och hälsa

### ÅK 5-6

#### ANSVAR OCH TRYGGHET:

Hanterar enheter och digitala redskap ansvarsfullt.

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

Behärskar sådana applikationer integritetsinställningar som hen använder dagligen, förstår deras betydelse och kan ändra dem.

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

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.

Känner till grundprinciper för upphovsrätt och förstår att respektera dessa.

Lär sig använda CC (Creative Commons).

Förstår vad nätbedrägeri är och kan agera vid behov.

Bekantar sig med etik och moral kring användning av teknologi.

Bekantar sig med hållbar utveckling, då det gäller användning av teknologi.  
Eleven kan leta upp uppdateringar och sköta uppdateringen för personliga applikationer och digitala verksamhetsmiljöer.

Bekantar sig med datasäkerhet och dataskydd.

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

#### ERGONOMI OCH HÄLSA:

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.

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.

Kan kritiskt granska källor och information  
- förstår fördelar och nackdelar med t.ex. Wikipedia, Microsoft Lens  
- lär sig förstå hur information på nätet uppstår  
- förstår skillnaden mellan fakta och tolkning  
- förstår faror och möjligheter med medier som informationskällor.

Övar på att göra observationer och dra slutsatser utifrån simuleringar.

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

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

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

## Interaktion, kommunikation och nätverksbildning

### ÅK 5-6

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

Bekantar sig med och använder interaktiva digitala tjänster i en trygg miljö med hänsyn till åldersgränser.

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, läsoplevelser, konst, kultur och religion.

Bekantar sig med eTwinning.

Spelifiering används för att främja lärandet.

QR-koden för er till en pdf av affischen



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

