



# Digital lärtig åk 7-9, 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 7-9

Kan självständigt använda Office 365 och kan förflytta sig mellan skrivbords-, mobil och webbversioner av samma tjänst  
- behärskar alla basfunktioner för Word, Excel, PowerPoint, Outlook, Teams, Forms, OneNote och Kalender  
- producerar och behandlar smidigt text med den apparat som används  
- använder olika filtyper med lämpliga program  
- kan använda format i texter, hittar även specialtecken vid behov.

Behärskar och använder tangentbord och snabbtangentkommandon smidigt.

Behärskar storheter och måttenheter som anknuter till teknik.

Använder elevadministrationssystemet Wilma dagligen.

Kan använda digitala miljöer och tjänster lämpliga för ålder, på mångsidigt, naturligt och ändamålsenligt sätt, som en del av studier och läroämnen  
- eleven kan använda samhälleliga digitala tjänster, som berör hen  
- kan smidigt vid behov använda digitala tjänster på olika apparater.

Känner till webbläsarens cacheminne, cookies, privat surfingsläge och sidhistorik.

Använder smidigt begrepp, som anknuter till digitala miljöer.

Bekantar sig med digitala läroplattformar som bl.a. Google Classroom, Moodle och ItsLearning, t.ex. under elevhandledningslektioner.

Bildar sig ett naturligt intresse för livslångt digitalt lärande och kompetensutveckling  
- kan använda en egenskap i en digital tjänst för att följa upp sitt eget lärande.

Fördjupar sin förståelse för användnings- och funktionslogik för digitala miljöer.

Förstår vilka möjligheter sakernas internet (IoT) ger oss  
<https://www.induo.com/b/vad-ar-iot/>

Är medveten om hur digitaliseringen påverkar olika branscher.

Känner till yrken som har att göra med digital kompetens och dess delområden  
- förstår att ökad mängd data och teknologisk utveckling möjliggör nya innovationer och affärsmöjligheter.

## Produktion, presentation och kreativa processer

### ÅK 7-9

Behärskar fil- och mapphantering  
- kan administrera användarrättigheter för filer  
- kan dela eget material, så det kan användas av andra  
- kan använda material skapat av andra på ett ansvarsfullt sätt.

Kan skapa typsnittsmallar och dokumentmallar i Word.

Fördjupar sina kunskaper i t.ex. Excel, Powerpoint, Teams och Sway  
- känner till och kan välja olika sätt och redskap, med vilka hen lämpligt kan presentera information  
- kan skapa omfattande och strukturerade presentationer i PowerPoint eller liknande presentationsprogram  
- kan använda cellhänvisningar, beräkningsformler och de vanligaste funktionerna i ett kalkyloprogram  
- kan sammanställa, strukturera och skapa ändamålsenliga diagram, begreppskartor, tabeller, arbetsplaner eller annan infografik  
- kan komponera texter, bilder och tabeller.

Bekantar sig med Stream.

Skapar 3D-modeller och -utskrifter.

Bekantar sig med datorstyrda maskiner och skapar digitala ritningar, mallar och schabloner.

Kan göra animationer, filmer, ljud och musik och använder sig av bild-, ljud-, video- och musikteknologi på ett mångsidigt sätt.

Kan aktivt framföra sina personliga tankar och intressen med hjälp av digitala verktyg, både självständigt och tillsammans med andra.

Deltar i en gemensam skrivprocess eller någon annan gemensam process för innehållsproduktion i en digital tjänst.

Kan jämföra olika digitala verktyg och välja det, som stöder hens sätt att uttrycka sig  
- använder sig av mångsidiga digitala möjligheter i produktion.

Använder sig av självutvärdering i samband med alla arbetsprocesser  
- kan förklara problem och därifrån härleda problemlösning.

## Programmering

### Nylitteracitet: Programmeringskunnande



uudetlukutaidot.fi

Programmeringskunnande

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

### ÅK 7-9

Fördjupar sitt kunnande i programmering och robotik  
- fördjupar förståelsen för interaktivt samarbete och deltar aktivt i arbetet  
- kan programmera program i olika miljöer  
- kan grunderna i ett textbaserat programmeringsspråk.

Förstår någon form av textbaserat programmeringsspråk och kan tolka programkoder, som gjorts med hjälp av programmeringsspråket.

Vet hur olika programmeringsstrukturer, såsom sekventiella, upprepade och villkorliga funktioner och variabler, fungerar och kan designa ett program med hjälp av dessa.

Känner till programmerade element i det omgivande samhället, såsom algoritmer, automatisering, robotik och artificiell intelligens  
- förstår deras funktionslogik och tillämpningen av dem inom olika områden i livet.

Kan planera och genomföra en problemlösning tillsammans med andra, där man använder metoder som utnyttjar sensorer samt robotik eller automatisering.

Kan planera och förverkliga ett spel, en simulering eller en applikation som löser ett problem som relaterar till skolan eller elevens eget liv.

Känner till tekniska applikationer som relaterar till olika läroämnen och kan förklara deras funktionsprinciper  
- kan utnyttja arbetssätt som relaterar till programmering inom alla läroämnen.

Kan berätta hur digitala tjänster personanpassas och hur reklam riktas till användaren  
- funderar på vilken betydelse information, som samlas in i digitala tjänster och programmering har för den egna verksamheten.

## Ansvar, trygghet, ergonomi och hälsa

### ÅK 7-9

#### ANSVAR OCH TRYGGHET:

Känner till upphovsrätt, upphovsrättslagen och förstår följder av brott mot den.

Förstår affärsverksamhet förknippad till upphovsrätt.

Behärskar CC (Creative Commons).

Kan identifiera etiska och moraliska frågor kring användning av teknologi  
- kan reflektera och diskutera kring teknologi.

Kan skydda sin egen och andras integritet.  
- kan begränsa användningen av sina personuppgifter  
- kan använda eventuella lösenordsprogram.

Förstår hur olika val inom användning av teknologi kan bidra till hållbar utveckling  
- förstår möjligheter och risker kring teknologi ur en global synvinkel.

Löser problemsituationer i den digitala världen och kan agera ansvarsfullt.

Följer anvisningar för dataskydd och -säkerhet - känner till EU:s dataskyddsförordning och dataskyddslagen.

Är medveten om datasäkerhetsrisker och kan agera om säkerheten brutits  
- är medveten om typiska hot mot cybersäkerheten och kan förbereda sig för dem  
- kan hantera aktuella fenomen som anknuter till trygg användning av teknik.

Förstår grundprinciper över hur man skyddar sig mot skadeprogram.

Förstår att det görs politiska och kommersiella försök, att påverka individens agerande och tänkande i olika medier och digitala miljöer.

Förstår sin rätt att hantera och använda data som samlats in om hen själv samt överlåta dem vidare  
- förstår betydelsen av eget aktivt agerande i datahantering.

Deltar aktivt i arbete inom skolans digitala miljöer och agerar på ett sätt, som bygger upp gemenskap.

Är medveten om risker som har att göra med sakernas internet (IoT).

#### ERGONOMI OCH HÄLSA:

Kan arbeta målinriktat.

Förstår att digitalt innehåll påverkar individens mående, vakenhet, sömn och hjärnaktivitet  
- lär sig välja bort innehåll, som har negativt inflytande på individens eget mående.

Känner igen trötthet och kroppens behov, kan ta pauser i sitt arbete.

Beaktar ergonomi vid val av arbetsställning och utnyttjar hjälpmedel vid behov.

Kan beakta olika inmatnings- och styrningsätt, hastighet och beröringskänslighet, som underlättar arbete i olika situationer.

Kan beskriva hur digitala verktyg används på ett ansvarsfullt, säkert och ergonomiskt sätt.

## Informationshantering och -kompetens

### ÅK 7-9

Känner till sökmotorer och databaser.  
- lär sig hur de fungerar och producerar information.  
- kan ändra inställningar på sökmotorer på ett ändamålsenligt sätt.  
- kan göra omvända bildsökningar och avancerade sökningar.

Kan behandla olika former av information, använda olika notationssätt i behandlingen samt genomföra logiska operationer med informationen.

Algoritmiskt tänkande används i undersökningar inom olika läroämnen och projekt samt för att ta fram och presentera information.

Använder algoritmiskt tänkande i problemlösningen som relaterar till olika läroämnen och projekt.

Kan analysera problem och bedöma möjliga lösningar utifrån olika kriterier  
- visualiserar problem och lösningar med hjälp av generaliseringar och diagram.

Kunskaper i källhantering och källkritik fördjupas  
- kan bedöma tillförlitligheten hos information och kan motivera sin bedömning  
- använder flera olika källor för att producera information  
- kan förklara hur tolkning av information kan förändras, som följd av nya synvinklar eller källor  
- kan leta information om aktuella företeelser och fenomen.

Övar på att skriva källhänvisningar i löpande text enligt APA med hjälp av Word-textbehandlingsprogrammet.

Mer komplicerade innehålls- och källförteckningar kan skapas med hjälp av Word-textbehandlingsprogrammet .

Lär sig att leta väsentlig information för studier, privatliv och självständigt boende  
- t.ex. Studieinfo, FPA, TE-tjänster, Skatteförvaltningen, Finlex, banktjänster o.s.v.

Förstår forskningens roll i skapandet av ny kunskap.

Kan hitta, hantera och presentera information, som grundar sig på forskning.

Kan självständigt och tillsammans med andra, behandla insamlad data i en digital miljö.

Kan göra en avgränsad undersökning utgående från ett tema, antingen angivet eller av eget intresse.

Kan planera och utforma en avgränsad undersökning med hjälp av digitala miljöer  
- fördjupar sina tolkningar kring orsak och verkan  
- kan mångsidigt använda teknik som verktyg för undersökningar

Kan göra observationer och dra slutsatser utifrån simuleringar.

Använder apparatens hjälpmedelsfunktioner i informationshantering.

Funderar på den programmerade teknologins hälsomässiga, sociala, politiska, konstnärliga och praktiska möjligheter samt risker och etiska synpunkter.

## Interaktion, kommunikation och nätverksbildning

### ÅK 7-9

Behärskar Teams och Outlook.

Bekantar sig med kommunikationsfrämjande och nätverksbildande applikationer i MS 365.

Kan föra in möten och bokningar i sina digitala kalendrar  
- lär sig att använda dem som stöd i sin vardag.

Använder interaktiva kommunikationsverktyg mångsidigt och enligt vad olika situationer kräver  
- förstår interaktionens betydelse för lärandet  
- lär sig att använda kommunikationsverktyg som stöd i sin vardag  
- kan lösa eventuella konfliktsituationer som kan uppstå i digitala tjänster på ett konstruktivt sätt.

Lär sig använda sociala medier i enlighet med åldersgränser och förstår sitt ansvar i användningen av applikationerna  
- förstår de sociala mediernas betydelse för individen och samhället  
- kan agera i dem, på ett sätt som förstärker gemenskap  
- har förståelse för mediernas effekter.

Kan utnyttja olika digitala plattformar för att främja sitt lärande  
- arbetar aktivt och konstruktivt i olika språkmiljöer och gemenskaper, tolkar och förstår symbolspråk som är kopplade till dem.

Spelifiering ska användas för att främja lärandet.

Respekterar och värdesätter mångfald i alla digitala miljöer  
- agerar i mobbningsförebyggande syfte.

Kan kommunicera med andra ytterom den gemensamma skolmiljön, även i internationella sammanhang  
- kan interagera genom eTwinning.

Kan delta i verksamhet och utveckling genom skolans digitala miljöer.

Lär sig verka som aktiv medborgare i ett digitalt samhälle  
- förstår betydelsen av digitala miljöer för samhällelig aktivitet  
- lär sig följa med och delta i debatter.

QR-koden för er till en pdf av affischen



Med denna webbadress

[bit.ly/3TyGzO3](https://bit.ly/3TyGzO3)

kommer ni till den digitala lärtigen för åk 7-9 i Padlet

