

DIGITAL LÄRSTIG



IKT STRATEGI OCH DIGITAL LÄRSTIG FÖR **PEDERSÖRE KOMMUN**



	SMÅBARNSPED.	FÖRSKOLA	1-2
Baskunskaper	Systemhantering	Systemhantering	Systemhantering
	Lärplatta – varsam hantering – hemknappens funktioner – svepa mellan fönster	Lärplatta – varsam hantering – hemknappens funktioner, dubbelklicka, växla mellan program – svepa mellan fönster	Lärplatta – öppna och stänga fönster – utskrift – ansvarsfull hantering av utrustning – tangentbordets grundläggande funktioner (skiljetecken, typsnitt)
	Dokumentation	Dokumentation	Dokumentation
	– temaarbeten i Book Creator och iMovie – egna berättelser i PuppetPals – använda QR koder	– temaarbeten i Book Creator och iMovie – egna berättelser i PuppetPals – använda QR koder – bekanta sig med animationer	– text och bild i t.ex. Pages, Bookcreator, spara, namnge, hitta dokument – foto, enkel animation t.ex. Puppet Pals, bildhantering, redigering

Informationskompetens och nätetikett	Informationskompetens	Informationskompetens	Informationskompetens
	– förståelse för olika sätt att kommunicera via internet (e-post, videosamtal etc) – förståelse för internet som informationskälla – identifiera reklam	– kritiskt tänkande – trick eller verklighet – identifiera reklam – faktasökning – kommunicera med videosamtal och enkla meddelanden	– kritiskt söka och granska information – mediakritik, trick eller verklighet – granska reklam – hitta fakta, sökmotor – känna till webbläsarens adressfält
	Nätetikett	Nätetikett	Nätetikett
	– lov att fota och filma andra	– lov att fota och filma andra	– lov att fota/filma andra

Programmering	Analog programmering	Analog programmering	Analog programmering
	– upprepa mönster – tillverka och tolka symboler	– upprepa mönster – tillverka och tolka symboler – programmera en kompis	– stegvisa instruktioner – röra sig t.ex. enligt bildkort – sy eller bygga enligt anvisningar och mönster t.ex. väffeltyg, korsstyg, hamapärlor, klossar
	Digital programmering	Digital programmering	Digital programmering
BeeBots	BeeBots och applikationer på lärplatta	– robotar, blockprogrammering – problemlösning och datalogiskt tänkande med Databävern, code.org	

DITALLÄRSTIG

3-6	7	8	9
Systemhantering	Systemhantering	Systemhantering	Systemhantering
Bärbar enhet – in- och utloggning, stänga av korrekt – lösenord – använda tangentbordet smidigt med båda händerna	Bärbar och stationär enhet – starta och stänga av olika operativsystem korrekt – lösningsinriktat digitalt arbetssätt – lagring i moln- och lokalt	Bärbar och stationär enhet – filformat (textdokument, bild, ljud, video) – menynavigering i olika system – lösningsinriktat digitalt arbetssätt	Bärbar och stationär enhet – filkonvertering – lösningsinriktat digitalt arbetssätt
Dokumentation	Dokumentation / G-Suite	Dokumentation / G-Suite	Dokumentation / G-Suite / 3D-skrivning
– foto, film, animation (iMovie, iMotion), ljud, enkel redigering av film och foto – Classroom, textdokument och presentationer med text och bild, spara, namnge och hitta (kortkommandon, marginaler, textjustering)	– text- och bildhantering i dokument och teckningar – film och redigering för olika ändamål	– olika medier i presentationer – kalkylprogram	– formulär – planera och skapa tredimensionella modeller

Informationskompetens	Informationskompetens	Informationskompetens	Informationskompetens
– utveckla källkritisk förmåga – källhänvisning – upphovsrätt – utveckla mediekritisk förmåga	– projektinriktat arbete – hitta i bibliotek, uppslagsverk och länksamlingar – känna till och värdera olika typer av källor – sökmotorer (algoritmer) – sökstrategier – använda Wikipedia – upphovsrätt	– projektinriktat arbete, bilder och bildtexter – värdera och använda olika källor – Youtube som källa – mediekunskap – analysera reklam – multilitteracitet, hantera och tolka data – Creative Commons	– Projekt Nobel – vardagskompetens (navigering på nätet) – e-post
Nätetikett	Datasäkerhet	Datasäkerhet	Datasäkerhet
– känna till och följa reglerna för nätetikett och sociala medier – känna till riskerna med nätet	– plagiat	– yttrandefrihet - ärekränkning och anmälan	– GDPR – systemuppdateringar – virusprogram – säkra köp och konsumtion på nätet

Analog programmering	Digital programmering	Digital programmering	Digital programmering
stegvisa instruktioner t.ex. – dansprogrammering – sy eller bygga enligt anvisningar	– blockprogrammering och textbaserade programmeringsspråk – algoritmiskt tänkande code.org	– skillnader mellan olika programmeringsgränssnitt code.org	– mikrokontroller – Python
Digital programmering			
– blockprogrammering – ScratchJr eller Scratch – robotar – datalogiskt tänkande: code.org (Code Hour) eller Lightbot – problemlösning med Databävern			

IKT STRATEGI OCH DIGITAL LÄRSTIG FÖR PEDERSÖRE

Den senaste IKT-strategin för åk 1-9 togs i bruk 2016. I den reviderade strategin inkluderas även småbarnspedagogiken och förskolan. I undervisningssektorn har vi i nuläget en tutorlärare per skola och vi samarbetar med nejdens regionala tutornätverk. Vi utvecklar verksamheten regelbundet genom gemensamma tutorlärarmöten och följer upp lärarnas fortbildningsbehov. Vi strävar efter att vara föregångare vad gäller nya digitala lärmiljöer och tutorlärarnas kunskapsnivå. Digitaliseringen i samhället utvecklas i en snabb takt och därför görs en utvärdering och uppdatering av planen vart tredje år.

Digital kompetens innebär färdigheter i informations- och kommunikationsteknik. Det övergripande målet med Pedersöres digitala lärstige är att stödja ett mångsidigt lärande och ge varje elev likvärdiga möjligheter.

Alla barn, elever och personal utvecklar kontinuerligt sina digitala kompetenser och använder ändamålsenliga verktyg och läromedel i sitt arbete. För att uppnå målet behövs kompetensutveckling, ett kollegialt professionellt lärande och tillräcklig teknisk infrastruktur.

Med hjälp av strategin tydliggörs den digitala lärstigen för den enskilda läraren. Den innefattar en tydlig struktur över elevernas och lärarnas kunnande. Lärstigen skapar en jämlig digital utveckling för alla elever i Pedersöre.

För att uppnå målen med den digitala lärstigen innehåller IKT-strategin också en teknikförsörjningsplan med framtidsvisioner.

