



LARSMOSKOLORNAS

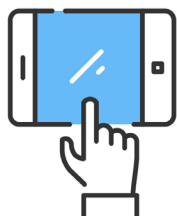
DIGITALA LÄRSTIG

- BASFÄRDIGHETER
- DIGITALT SKAPANDE
- PROGRAMMERING
- NÄTKOMPETENS

BASFÄRDIGHETER

Lärplatta

- varsam hantering
- hemknappens funktion, svepa mellan fönstren och hitta i meny



BASFÄRDIGHETER

Lärplatta

- varsam hantering
- förvaring och laddning
- av/på
- hemknappens funktion, svepa mellan fönstren och hitta i meny
- följa gemensamma instruktioner



BASFÄRDIGHETER

Bärbar enhet

- ansvarsfull hantering
- tangentbordet
- öppna och stänga fönster
- skriva ut
- introducera Google Classroom
- Typing Master, Qnoddarnas värld och SMART Learning Suite

BASFÄRDIGHETER

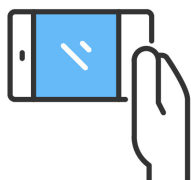
Bärbar enhet

- ansvarsfull hantering
- använda tangentbordet med båda händerna
- skapa och dela dokument och presentationer
- använda Google-apparna Drive, Dokument, Presentationer och Classroom
- SMART Learning Suite och Typing Master

DIGITALT SKAPANDE

Dokumentation

- använda kameran: fotografera, filma och skanna QR-koder
- tolka och producera meddelanden, till exempel emojis
- undersöka lärplattan och dess funktioner
- Seesaw och Book Creator



DIGITALT SKAPANDE

Dokumentation

- skapa sagor och berättelser
- fotografera och filma
- använda QR-koder
- Book Creator och Puppet Pals



DIGITALT SKAPANDE

Textbehandling

- skapa, namnge, spara och hitta dokument
- infoga bild
- Pages, Book Creator och Puppet Pals

Foto & Film

- fotografera och filma
- hantera kamerans grundfunktioner



DIGITALT SKAPANDE

Textbehandling

- skiljetecken, fonter, textjustering, enkel bildredigering och stavningskontroll i ordbehandlingsprogram
- skapa presentationer med text och bild

Foto & Film

- skapa och redigera foto och filmmaterial
- iMovie och stopmotion



PROGRAMMERING

Analogt

- upprepa mönster
- programmera en kompis

Digitalt

- Bee-Bot



PROGRAMMERING

Analogt

- upprepa mönster (klossar och pärlor)
- programmera en kompis

Digitalt

- Bee-Bot

PROGRAMMERING

- stegvisa instruktioner

Analogt

- sy eller bygga enligt anvisningar
- programmera en kompis

Digitalt

- Bee-Bot, Blue-Bot, Kodable, ScratchJr och code.org

PROGRAMMERING

- grunderna i block-programmering
- LightBot, Scratch och code.org



NÄTKOMPETENS

- lov att fotografera och filma andra
- gemensam faktasökning

NÄTKOMPETENS

- netetikett
- kritiskt tänkande
- gemensam faktasökning

NÄTKOMPETENS

- netetikett
- hitta fakta med hjälp av sökmotor
- lov att fotografera och filma
- Mediekritik**
- sant eller falskt?

NÄTKOMPETENS

- netetikett
- upphovsrätt och källkritik
- Sociala medier**
- säkerhet och ansvar
- Mediekritik**
- identifiera reklam

BASFÄRDIGHETER

Bärbar enhet

- ansvarsfull hantering
- använda tangentbordet med båda händerna
- skapa mappar och organisera innehållet i Google Drive
- kopiera, klippa ut och klistra in
- lära sig kortkommandon som ctrl-c, ctrl-v, ctrl-x och ctrl-z



BASFÄRDIGHETER

Bärbar och stationär enhet

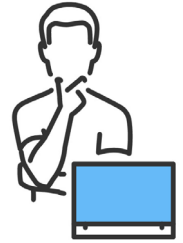
- ansvarsfull hantering
- inloggning till skolans nätverk och till larsmoedu.com
- organisera filer i Google Drive
- ta i bruk personligt Wilma-konto
- kommunicera via e-post och bifoga filer



BASFÄRDIGHETER

Bärbar och stationär enhet

- ansvarsfull hantering
- kommunicera via e-post och bifoga filer
- göra en digital ansökan till andra stadiets skolor



DIGITALT SKAPANDE

Textbehandling

- text- och presentationslayout
- infoga länkar
- enkla källhänvisningar

Kalkylhantering

- grundläggande funktioner i kalkylprogram, till exempel tabeller, diagram, enkla formler (summa och medeltal), sortering, infoga/ta bort rader och kolumner

Foto & Film

- skapa och redigera foto- och filmmaterial
- iMovie och stopmotionfilmer



DIGITALT SKAPANDE

Textbehandling

- använda de olika verktygen i Googles mjukvaror
- producera längre texter
- redovisa och presentera kunskap via presentationer

Kalkylhantering

- göra enkel statistik i form av diagram och tabeller i Google kalkylark
- öva funktioner i Google kalkylark

Foto & Film

- infoga foto och film i text och presentationer
- redigera foton, till exempel med Photoshop elements, och jobba med layout, till exempel med Canva
- göra animationsfilm med till exempel iMovie

DIGITALT SKAPANDE

Textbehandling

- producera längre strukturerade texter
- redovisa och presentera kunskap via presentationer

Kalkylhantering

- göra och tolka statistik i form av diagram och tabeller

Foto & Film

- infoga foto och film i text och presentationer



PROGRAMMERING

- grunderna i blockprogrammering
- Scratch, code.org, Lego Mindstorms och Micro:bit

1001101001

PROGRAMMERING

- arbeta mera avancerat med blockprogrammering
- öva på algoritmiskt tänkande



PROGRAMMERING

- lösa problem med Lego Mindstorms
- få kännedom om textbaserade programmeringsspråk
- tillämpa algoritmiskt tänkande

CODE

NÄTKOMPETENS

- netetikett
- upphovsrätt och källkritik
- lösenordssäkerhet
- utveckla den mediekritiska förmågan
- Sociala medier**
- säkerhet och ansvar

NÄTKOMPETENS

- netetikett
- IT-säkerhet
- källkritik och källhänvisning
- identifiera skräppost
- hantera konton och lösenord ansvarsfullt



NÄTKOMPETENS

- netetikett
- källkritik och källhänvisning
- hantera konton och lösenord ansvarsfullt



DET DIGITALA KUNNANDET

Larsmos digitala lärtig tas i bruk i januari 2021. Den omfattar Larsmoelevernas digitala kunnande från småbarnspedagogik till och med årskurs 9. I samhället sker den digitala utvecklingen progressivt och lärtigen ska vara ett levande dokument som speglar den resan.

Detta pedagogiska verktyg riktar sig till lärare, rektorer och övrig undervisningspersonal i Larsmo. Det synliggör de riktlinjer som ges i kommunens läroplan och skapar kontinuitet och jämlikhet i elevernas digitala lärande.

Syftet är att förse varje enskild pedagog med ett konkret verktyg för att leda eleverna till kunskap. För varje ålderskategori finns direktiv för hur det digitala lärandet kan byggas upp. Direktiven avser att belysa en miniminivå över lärandets innehåll, men pedagogen har själv fria händer att vidga innehållet.



VISSTE DU?

Det digitala språket är uppbyggt av ettor och nollor i olika kombinationer. Här ser du ett exempel på hur det kan se ut. De här sex raderna med åtta tecken i varje rad motsvarar ordet LARSMO, skrivet med kod. Varje bokstav motsvaras alltså av åtta ettor och nollor.

Ettor och nollor är en binär kod som egentligen betyder ström på och av. När du gör ett program med hjälp av ett programmeringsspråk översätts koden till maskinkod, det vill säga en binär kod, som gör att du kan "prata" med datorn.



Scanna QR-koden för en online-version.