

Årskurs 7–9

Grundläggande IKT-kunskaper

GRUNDER I ANVÄNDNING AV DATOR:

Man övar på grunderna i användningen av de nya elevapparaterna (t.ex. skriva på dator, musens/musplattans olika knappars funktioner, nedladdning av applikationer, användning av kameran, underhåll och förvaring av apparaten). Man lär sig att spara en fil på en vald plats och öppna den igen. Man övar på att hantera resurserna (ordna filer i mappar, flytta, kopiera och radera filer). Man lär sig att använda OneDrive i datormiljön såväl via resurshanteringen/applikationen som direkt via Office-program.

Man övar på att använda e-posten med den nya apparaten samt bifoga och öppna bilagor. Man lär sig hur de olika fälten i ett e-postmeddelande används. Man diskuterar skillnaderna mellan muntlig och skriftlig kommunikation och hur man uttrycker sig tydligt och artigt per e-post.

ERGONOMI I SKOLAN OCH PÅ FRITIDEN:

Man fäster uppmärksamhet vid arbetsställningen vid datorn (inkl. hållningen och armarnas position), lämplig belysning samt arbetstider och pauser. Man diskuterar också användning av teknik under fritiden, exempelvis spel och hur de bör förhålla sig till andra aktiviteter.

Ansvarsfull och trygg användning av digitala medier

TRYGGT PÅ NÄTET OCH UPPFÖRANDE PÅ NÄTET:

Man diskuterar vikten av att skydda sina personuppgifter på nätet och risker i möten med okända personer. Man funderar på hur man bör växelverka med andra på nätet (netikett) och hur man vid behov kan ingripa i oskligheter eller hotfulla situationer på nätet. Vilka kommunikationskanaler och -stilar passar för olika situationer? Man funderar på hur man med eget aktivt agerande kan påverka gemensamma frågor i en positiv riktning.

DIGITALA MEDBORGARFÄRDIGHETER:

Man bekantar sig med tjänster och påverkningsmöjligheter för unga på nätet: <http://www.turku.fi/sv/unga>. Lämpliga tjänster är bland annat [Ungasidéer.fi](http://ungasidées.fi) och stadens responstjänst, invånarinitiativ.fi och dinasikt.fi. Man bekantar sig med bibliotekets digitala tjänster.

Man bekantar sig med platsinformationsapplikationer som underlättar vardagen, t.ex. kollektivtrafiken (Föli) och karttjänsternas ruttanvisningar. Man övar på att använda digitala kart- och platsinformationstjänster. Man bekantar sig med skalor och koordinatsystem med hjälp av exempelvis PaikkaOppi.fi eller Googles kartor. Man gör egna kartmarkeringar och lägger till bilder och/eller diagram i en egen kartpresentation med hjälp av exempelvis plattformen PaikkaOppi.

Informationssökning, informationsbehandling och presentation

INFORMATIONSSÖKNING OCH BEDÖMNING AV TILLFÖRLITLIGHETEN:

Man lär sig känna igen olika typer av innehåll på internet. Man övar särskilt på att kritiskt granska olika informationskällor. Man funderar på vilka typer av webbplatser som är tillförlitligare än andra. Man fördjupar sig i identifiering av olika texttyper och bedömning av deras tillförlitlighet (t.ex. Wikipedia, vetenskapliga artiklar, nyheter, blogginlägg, reklam, opinionstexter).

EGEN PRESENTATION:

Man skapar en multimediapresentation om ett överenskommet tema och letar fram information till den. Man beaktar upphovsrätten vid citering av text samt användning av bilder, videor och musik. Man använder ett grafiskt presentationsprogram (t.ex. Keynote, PowerPoint eller Sway). Man anger källorna på rätt sätt. Man presenterar arbetet och delar det med andra via en molntjänst.

TEXTBEHANDLING OCH SKRIVNING PÅ DATOR:

Man skriver en föredragstext eller exempelvis en bokrecension i ett ordbehandlingsprogram. Man repeterar grundläggande formatering och hur man hittar olika funktioner i datormiljön. Man övar på att använda klippbordet och Windows snabbkommandon (t.ex. ctrl+c/ctrl+x/ctrl+v, ctrl+z, Win+E). Man delar dokument i en molnmiljö så att andra kan kommentera dem och gör korrigeringar utifrån responsen. Man lämnar in arbetet till läraren i elektronisk form. Samtidigt övar man på att skriva på tangentbord och uppmärksammar händernas korrekta position. Man kan också öva på att skriva med hjälp av Näppistaituri eller TypingMaster.

	<p>TABELLBERÄKNINGAR: Man övar på att använda matematiska formler i Excel-applikationen: kolumner, rader, celler, formelrad. Man gör beräkningstabeller på överenskomna teman (t.ex. längden på elevernas skolväg). Man beräknar bland annat medeltal, summor och procent. Man gör olika diagram utifrån tabellerna och övar på att flytta dem till andra program.</p> <p>MAN UNDERSÖKER MED HJÄLP AV DIGITALA VERKTYG: Man bekantar sig med digitala mätverktyg. Man gör en egen undersökning som dokumenteras digitalt: hypotes, undersökning, resultat, slutsatser. Man övar på att samla in data genom en egen digital enkät, exempelvis med hjälp av Forms.</p>
<p>Samarbete i en nätverksmiljö</p>	<p>ARBETE VIA NÄTET I HÖGSTADIEKLASSEN: Man tar de arbetsplattformar som skolan valt i bruk och kommer överens om en gemensam praxis. Man kan bland annat använda O365-niljön och Moodle. Man använder plattformen för gemensam produktion, för att lämna in, kommentera och bedöma uppgifter samt delvis även för läxor. Andra tillgängliga material och tjänster, såsom digitala undervisningsmaterial, kan länkas till plattformen.</p>
<p>Egen produktion och eget uttryck</p>	<p>FILMA OCH REDIGERA VIDEOR: Man filmar i par eller grupper videor om överenskomna teman i exempelvis bildkonst, modersmål (kommunikation eller drama), språk eller ämnesöverskridande. Man övar på editering av videor (t.ex. i Windows Fotografier-applikation). Man kan lägga till annat innehåll i en video, såsom fotografier eller musik som man gjort själv. De färdiga videorna visas för gruppen.</p> <p>BILDBEHANDLING: Man övar på att fotografera för dokumentation och eget kreativt uttryck. Man gör enkla redigeringar av fotografier med ett bildbehandlingsprogram, exempelvis beskärning av bilder, ändring av bildstorlek, ljusstyrka, kontrast och färger samt tillägg av text till bilder. Lämpliga applikationer är exempelvis Fotografier, Paint.net eller GIMP.</p> <p>EGET PROJEKT: Man gör ett fritt projektarbete på ett överenskommet tema med hjälp av de digitala tekniker som man lärt sig. Även programmering kan användas som verktyg för skapande och kreativa uttryck. Arbetet kan även utföras i par eller grupper.</p>
<p>Bedömning med digitala verktyg och dokumentation av det egna lärandet</p>	<p>DOKUMENTATION AV DET EGNA LÄRANDET: Man tar bilder eller videor av egna arbeten och arbetsprocesser i exempelvis bildkonst och/eller slöjd eller spelar in ljud. Man flyttar mediafilerna till exempelvis OneNote eller Sway och skriver en beskrivning av målsättningarna, arbetskedena och slutresultatet. Man bedömer sig själv och andra. Arbetet med portfolion kan fortsätta genom hela högstadiet.</p> <p>BEDÖMNING MED DIGITALA VERKTYG: En del prov görs digitalt, exempelvis med hjälp av verktyget Forms. Man använder datorn som ett verktyg för kontinuerlig bedömning av sig själv och andra. Man använder dokumentationen av inlärningsprocesser i bedömningen av eleven (t.ex. portfolio i OneNote).</p>
<p>Programmering</p>	<p>PROGRAMMERING NIVÅ 7: Man övergår från grafisk till textbaserad programmering. Man jämför skillnaden mellan dem och börjar bekanta sig med textbaserade programmeringsspråk. Man programmerar skolans robotar (t.ex. VEX IQ eller Lego Mindstorms) och/eller mikrokontroller (t.ex. Micro:bit, Arduino eller Raspberry Pi).</p>