

Progression digital kompetens - beskrivning av förmågor för barn och elever

Progressionen nedan visar på den digitala kompetensens progression från barnomsorg till åk 6. Exempelen ska ses som vägledande i lärarens arbete i förhållande till gruppens ålder, kompetens och årskurs. Som exempel kan kompetensen inom barnomsorgen vara uppnådd för barn i förundervisningen men används i anpassad form för de allra yngsta.

Kompetensområde 1			
Information och datakunnighet			
Kompetenser	Barnomsorg	Åk 1 – 3 Fritidsverksamheten	Åk 4 - 6
Bläddra söka, filtrera data, information och digitalt innehåll	Bekantar och övar sig i användning av en webbplats; kan börja prata om sökord.	Kan använda sig av sökfunktioner, webbplatser och adressfält; vet vad hyperlänkar är; kan göra enklare sökning under handledning.	Kan använda nyckelord och taggar, förstår hur och varför information på nätet uppstår.
Bedöma data, information och digitalt innehåll	Övar sig i att kritiskt utvärdera om information är trovärdig genom att prata om vad som är sant och falskt.	Kan beskriva vad trovärdighet och kritisk utvärdering innebär.	Kan identifiera författaren eller källan till information, kan ta reda på om den är trovärdig.
Hantera data, information och digitalt innehåll	Bekantar sig med begreppskartor, ex analogt kategorisera saker som hör ihop.	Vet hur man kan samla in och spara digitala data, övar sig på att berätta om information hen hittat	Kan spara och hitta material; kan hitta sparat material på ett tidsenligt sätt; kan bearbeta sina verk utifrån respons.
Datakunnighet	Bekantar sig med de verktyg och dess funktioner som finns i verksamheten för att få veta syfte och mål med dem (vad-hur-varför). Börjar använda rätt vokabulär.	Grundläggande kunskap om användning av digitala enheter. Påbörjar tangentbordsträning.	Grundläggande datoranvändning. Tangentbordsträning.

Kompetensområde 2			
Kommunikation och samarbete			
Kompetenser	Barnomsorg	Åk 1 – 3 Fritidsverksamhet	Åk 4 - 6
Interaktion genom digital teknik	Kan känna igen emoji och symboler i interaktioner.	Övar på att lära sig korrekt uppförande i digitala miljöer; övar sig på att skicka och ta emot röst- och videomeddelanden; kan använda chatt-funktioner.	Kan använda enklare videokonferensprogram; för att delta och presentera digitalt; kan skicka och ta emot e-post;
Dela genom digital teknik	Digitala miljöer används för att synliggöra barnens tankar och intressen.	Tränar sig i att använda molnbaserade lagringssystem.	Kan självständigt använda sig av molnbaserade lagringssystem; kan välja vem innehållet delas med.
Engagemang i medborgarskap genom digital teknik	Barnen bekantar sig med digitala tjänster som ökar delaktighet; säkerställs att varje barn får mångsidiga möjligheter att delta och påverka.	Kan med handledning delta i dialog i digitala tjänster och använda dessa för att öka delaktigheten.	Kan engagera sig med andra genom digital teknik; är medveten om teknikens möjligheter till tillgänglighet på ett inkluderande sätt.
Samarbete med hjälp av digital teknik	Barnen bekantar sig med och övar tillsammans med personalen på att använda enkla digitala verktyg för samarbete.	Kan med handledning välja mellan olika, lämpliga samarbetsverktyg och delta i dialoger med digitala verktyg.	Kan ta ansvar för arbetet i grupp, kan använda interaktiva verktyg på ett ändamålsenligt sätt, tränar på att samarbete med hjälp av digitala verktyg.
Netikett	Övar på socioemotionella färdigheter och att förebygga mobbning, tränar på sakligt beteende analogt/i sociala tjänster.	Diskuterar betendenormer och sociala koder när man rör sig i digitala miljöer.	Kan kommunicera med andra grupper i digitala tjänster oavsett mottagarnas bakgrund, kultur och ålder. Diskuterar hur ett fientligt och nedsättande meddelande kan se ut.
Hantera digital identitet	Diskutera hur man skyddar sig på nätet, fundera hurdana fotografier man får ta.	Diskuterar vad digital identitet är och innebär, hur eleven uppfattas när hen skriver i olika digitala forum.	Kan självständigt beskriva hur man skyddar sin digitala identitet, ex genom autentisering eller hurdana information man lämnar ut om sig själv.

Kompetensområde 3			
Skapa digitalt innehåll			
Kompetenser	Barnomsorg	Åk 1 – 3 Fritidsverksamhet	Åk 4 - 6
Utveckla digitalt innehåll	Spelar spel/använder appar som uppmuntrar till att producera eget innehåll; gör egna digitala böcker; fotograferar, filmar.	Kan grundläggande filhantering (spara, kopiera, radera); använder kamera för dokumentation.	Kan välja lämpligt format för digitalt innehåll i enlighet med syftet, ex ska ett dokument kunna redigeras eller inte.
Integrera och omarbeta digitalt innehåll	Behandlar digitalt material genom att pröva på; använder digitala miljöer för att leka med språket.	Kan redigera texter; övar på att kommentera andras verk.	Kan uppdatera ett digitalt innehåll så att det anpassas för eget behov och kontexten, ex en digital presentation.
Upphovsrätt och licenser	Barnen lär sig att begära lov för att för att publicera ex bilder; personalen pratar med barnen om vad upphovsrätt innebär.	Kan med handledning identifiera och välja digitalt innehåll för ned- eller uppladdning på lagligt sätt.	Kan förklara vilka databaser som använts som informationskälla, ex bildbanker.
Programmering	Via leken utforskar och strukturerar barnen fenomen i vardagen, undersöker och följer instruktioner i olika former. Börjar använda adekvat vokabulär. Programmerar enkla robotar eller annan person, löser enkla vardagsproblem.	Prövar genom spel och lek att ge, testa och rätta till instruktioner, programmera enkla robotar eller annan person, löser enkla vardagsproblem. Introduktion till blockprogrammering.	Kan producera, skapa, utarbeta och testa instruktioner, arbetar med block-programmering, effektiviserar koder för att förkorta dem med hjälp av loopar och if-satser, letar efter och åtgärdar fel i instruktioner, kan använda grafiska programmerings-miljöer och introduktion till algoritmer.

Kompetensområde 4
Välmående och miljö

Kompetenser	Barnomsorg	Åk 1 – 3 Fritidsverksamhet	Åk 4 - 6
Skyddande av enheter	Övar på att logga in på en enhet, medvetande-görs om varför det finns användarkonton och lösenord, är med i sammanhang där dessa används; lär sig varsam hantering av enheter.	Förstår varför lösenord ibland måste bytas ut; vet hur ett säkert lösenord kan se ut.	Kan använda en korrekt strategi för lösenord och hantera dem säkert, ex välja starka som är svåra att gissa.
Skyddande av personuppgifter och sekretess	Involveras i diskussioner om lösenord och användarnamn och varför man inte ska dela dem med andra.	Förstår att man inte publicerar bilder på andra utan lov.	Kan välja lämpligaste sättet att skydda personuppgifter; kan skilja på lämpligt och olämpligt innehåll innan delning så att andras integritet inte skadas.
Skyddande av hälsa och välbefinnande	Uppmuntras att berätta om sina upplevelser från en digital miljö för någon vuxen. Funderar över hur mycket man kan använda sig av digitala verktyg och när det är för mycket.	Förstår att man inte ska klicka på vilka länkar som helst och diskuterar konsekvenserna av detta. Funderar över hur mycket man kan använda sig av digitala verktyg och när det är för mycket.	Känner igen inbäddad programvara, ex clickbait (länkar som lockar till att klicka på dem) och nudging, (försöka påverka människors beteenden) med syftet att manipulera förmåga att ha kontroll över beslut.
Skyddande av miljö	Personalen pratar om hållbar användning av teknik och att förnyande av och användning förbrukar naturresurser.	Känner igen enkel miljöpåverkan från användning av digital teknik. Diskuterar olika sätt att skydda miljön från påverkan av digitala tekniker.	Söker information om teknikens miljöpåverkan för att påverka sitt beteende och andras (till exempel vänner och familj) för att bli mer miljöansvariga i sina digitala metoder.

Kompetensområde 5

Problemlösning

Kompetenser	Barnomsorg	Åk 1 – 3 Fritidsverksamhet	Åk 4 - 6
Lösa tekniska problem	Undersöker egna leksaker för att få en logisk förståelse för hur de fungerar.	Kan lösa vanliga störningar i apparater; kan agera om ett digitalt verktyg går sönder eller försvinner.	Kan identifiera och lösa ett kamera- och/eller mikrofonproblem vid ett webbmöte.
Identifiera behov och teknologiska svar	Lär sig följa enkla verbala anvisningar.	Kan följa stegvisa anvisningar vid användning av digitala tjänster; kan berätta vad hen gör.	Diskuterar/visar på hur man kan använda internet för att genomföra köp och betalningar samt vilka regler som eventuellt måste följas.
Kreativ användning av digital teknik	Testar, utforskar, ändrar, hittar på nya aktiviteter/spel med hjälp av digitala verktyg. Använder digitala verktyg/leksaker i pedagogiska miljöer.	Testar, hittar på, skapar nytt med hjälp av digitala miljöer.	Kan använda digital teknik som hjälp för att omsätta idé till handling.
Identifiera digitala kompetensluckor	Diskutera vad barnen kan rörande digital teknik och vad de önskar kunna. Kompetenskarta som stöd.	Diskutera vad som är viktigt att kunna när det gäller digital kompetens.	Diskutera vad som är viktigt att kunna när det gäller digital kompetens.