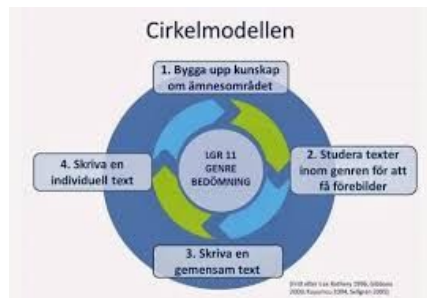


# ASL och digitalt lärande på Arnljotskolan

“En modern och attraktiv skola där alla elever lyckas i sitt lärande”



|   |               |                                                                                                              |             |
|---|---------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|
| R | OMDEFINIERING | Man kan med hjälp av tekniken göra nya uppgifter och utveckla arbetssätt som tidigare var omöjliga.          | OMÄNDNING   |
| M | FÖRÄNDRING    | Med hjälp av tekniken kan man göra förändringar som möjliggör till att utföra arbetsuppgifter på andra sätt. |             |
| A | FÖRBÄTTRING   | Tekniken ersätter fortfarande verktyg man har haft tidigare men ger här en funktionell förbättring.          | FÖRBÄTTRING |
| S | ERSÄTTNING    | Man tar in tekniken som ersättare till andra verktyg som man haft tidigare.                                  |             |

© 2020 Scratch Foundation

# Vad behöver ditt barn kunna år 2070?



“Robotiseringen kommer ha transformerat arbetslivet totalt till 2050”

# Vi behöver rusta för



En skola som vill vara konkurrenskraftig idag måste vara digital och anpassad för elevernas sätt att lära.

Från "Digitala Agendan Sverige"

Elevernas framtida yrkesliv – verksamma till år 2070-2080

# Nationell digital strategi för skolan

## Nationell strategi för skolans digitalisering med vision 2022

- Alla barn och elever har utvecklat **adekvat digital kompetens** så att de digitala verktygen och resurserna bidrar till att resultaten förbättras och verksamheten effektiviseras.
- Alla elever ska ges möjlighet att **utveckla sin förmåga att använda digital teknik**.
- Alla i förskola, förskoleklass, skola och fritidshem har **likvärdig tillgång till digitala verktyg**.



En framtidsspaning <https://www.youtube.com/watch?v=Vai9aFNZsT8&list=ULbuQXZgNT99A&index=576>

# Digital kompetens i Lgr 11

I läroplanen Lgr 11 står det bland annat att varje elev efter genomgången grundskola:

- kan använda sig av ett kritiskt tänkande och självständigt formulera ståndpunkter grundade på kunskaper och etiska överväganden.
- kan använda modern teknik som ett verktyg för kunskapssökande, kommunikation, skapande och lärande
- stärkt digital kompetens i skolans styrdokument, tillägg till Lgr 11 sedan 2017





# Hur arbetar vi med detta på Arnljotskolan?

- ASL - Att skriva sig till läsning
- Teknik/Programmering
- Matematik/problemlösning
- Digital slöjd - fritidshemmet
- Upphovsrätt, etik på Internet, källkritik, film mm
- Musikerskapande med digitala verktyg



# ASL - Att skriva sig till läsning, Fsk-åk 3

Fsk - iPads och Chromebooks - talsyntes, skriver 2 och 2

Spökskriver och letar bokstäver, Listor på ord, Sagor mm

Åk 1 - Chromebooks med hörlurar - talsyntes, skriver 2 och 2

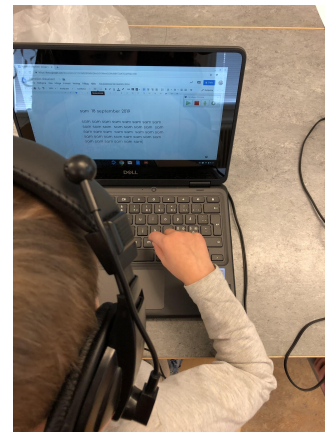
Listor på ord, enkla meningar och texter, stor bokstav och punkt, början-mitten-slut mm

åk 2 - Chromebooks med hörlurar - talsyntes, skriver 2 och 2

Berättelser, enkla faktatexter, stor bokstav och punkt, dialogtexter mm

Åk 3 - Chromebooks med/utan hörlurar - talsyntes,  
skriver enskilt (ibland 2 och 2)

Kapitelberättelser, faktatexter, dialogtexter, disposition av texter mm



# Programmering, Fsk-åk 3

Fsk - Analog programmering - robot, Blue bot - pilkort, sifferbilder och hinder

Följa enkla instruktioner, träna lägesord - t ex höger o vänster, programmera Blue bot mm

Åk 1 - Mönster, sekvens, kod och Blue bot - banor med instruktioner

Sortering, följa instruktioner, göra instruktioner, programmera Blue bot, pärla mönster mm

Åk 2 - Sortering, mönster, kod, digital programmering, ritrobot och Makey Makey

Blockprogrammering, ASCHII-koda ditt namn, ritrobot, spela på bananer

Åk 3 - Datalogiskt tänkande, problemlösning och koder

Blockprogrammering, problemlösning, följa instruktioner mm





# Matematik

- Datalogiskt tänkande, problemlösning

- Färdighetsträning

- Ex på appar

Mattemix, King of math Jr, Djungeltid, NOMP, Parama matte, Vektor, Geoboard, Ten monkeys, Skolplus, Scratch Jr, Fingu



# Nu ska ni få prova på:

- |                      |                                                                                                                                            |
|----------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>ASL</b>           | Att skriva sig till läsning. Dator med talsyntes.<br>Skriv en berättelse till bilden eller skriv en faktatext.                             |
| <b>Teknik</b>        | Prova på analog/digital kodning, Programmera Blue Bot eller någon av apparna på iPads (Scratch Jr, Lego, Blue Bot), koda ditt namn i ASCII |
| <b>Digital slöjd</b> | Prova på olika program eller appar och sätt samman till t ex en film.<br>iStopMotion, iMovie, Paint Music                                  |
| <b>Matematik</b>     | Prova på olika program eller appar för färdighetsträning<br>Parama1 och 2, King of Math, Nomp, Skolplus, Ten monkeys                       |