

Skattningsverktyg digital kompetens

Skattningsverktyg för digital kompetens

Avdelning:

Protokollförare:

Datum:

Allmän digital kompetens, läroplansmål och lärmiljö

Digital kompetens	Framträder otydligt i verksamheten	Framträder till viss del i verksamheten	Framträder till stor del i verksamheten	Tycks genomsyra verksamheten
Personalen skapar förutsättningar för barnen att utveckla förståelse för digital teknik och hur den kan användas i vardagen.				
Digitala läresurser och verktyg* finns tillgängliga och integrerade i den pedagogiska miljön för att möjliggöra ett utforskande under hela dagen.				
Tillgängligheten* förstärks med bildstöd, QR-koder och språkstärkande material för inspiration och guidning.				
Personalen är aktivt närvarande i barnens utforskande av teknik, digitala verktyg och medier.				
Personalen använder spontana och planerade undervisningstillfällen på ett målinriktat sätt för att bidra till progression i barnens användning av digitala verktyg.				
Digitala verktyg används på ett sätt som skapar möjligheter för barns inflytande och delaktighet.				
Digitala läresurser och verktyg används tillsammans med andra lärverktyg för att skapa sammanhang i barnens utforskande inom olika läroplansområden.				
Det finns ett kontinuerligt och systematiskt* arbete med att följa upp, analysera och utveckla utbildningen med fokus på digitalt meningsskapande.				

Skattningsverktyg för Bas - Tillägg - Expansion

Bas (Tillägg - Expansion)	Framträder otydligt i verksamheten	Framträder till viss del i verksamheten	Framträder till stor del i verksamheten	Tycks genomsyra verksamheten
Källkritik: Personalen skapar förutsättningar för barnen att utveckla ett källkritiskt förhållningssätt* (Sagor, Nätis, Green-Screen)				
Multimedia: Barnen har möjlighet att använda digitala verktyg och medier* för skapande i estetiska uttrycksformer och kommunikativa sammanhang. (Foto & Film, Projicering, Digitala böcker)				
Analog Programmering: Personalen tillgängliggör och möjliggör lärande som handlar om t ex struktur, sekvenser och mönster inom datalogiskt tänkande* (Bluebot, Pärla, Äggkartong)				
Digital programmering: Personalen ger barn möjlighet att upptäcka och lära sig mer om programmering via skärm med hjälp av pedagogiska verktyg. (Bluebot, Scratch, Loopimal & Lightbot)				
Mikroskop: Projiceringar och förstoringar används för att förstärka barnens utforskande inom olika läroplansområden. (Ägg, Puck, Projicering)				
Teknik, Mekanik och IT: Material för skapande med mekanik, teknik och IT finns tillgängliga och integrerade i den pedagogiska miljön för att möjliggöra ett utforskande under hela dagen (Robotik, Lego, Kulbana)				

Anteckningar (frivilligt):

Digital kompetens	
Personalen skapar förutsättningar för barnen att utveckla förståelse för digital teknik och hur den kan användas i vardagen.	
Digitala lärresurser och verktyg* finns tillgängliga och integrerade i den pedagogiska miljön för att möjliggöra ett utforskande under hela dagen.	
Tillgängligheten* förstärks med bildstöd, QR-koder och språkstärkande material för inspiration och guidning.	
Personalen är aktivt närvarande i barnens utforskande av teknik, digitala verktyg och medier.	
Personalen använder spontana och planerade undervisningstillfällen på ett målinriktat sätt för att bidra till progression i barnens användning av digitala verktyg.	
Digitala verktyg används på ett sätt som skapar möjligheter för barns inflytande och delaktighet.	
Digitala lärresurser och verktyg används tillsammans med andra lärverktyg för att skapa sammanhang i barnens utforskande inom olika läroplansområden.	
Det finns ett kontinuerligt och systematiskt* arbete med att följa upp, analysera och utveckla utbildningen med fokus på digitalt meningsskapande.	

Anteckningar (frivilligt):

Bas (Tillägg - Expansion)	
Källkritik: Personalen skapar förutsättningar för barnen att utveckla ett källkritiskt förhållningssätt* (Sagor, Nätis, Green-Screen)	
Multimedia: Barnen har möjlighet att använda digitala verktyg och medier* för skapande i estetiska uttrycksformer och kommunikativa sammanhang. (Foto & Film, Projicering, Digitala böcker)	
Analog Programmering: Personalen tillgängliggör och möjliggör lärande som handlar om t ex struktur, sekvenser och mönster inom datalogiskt tänkande* (Bluebot, Pärla, Äggkartong)	
Digital programmering: Personalen ger barn möjlighet att upptäcka och lära sig mer om programmering via skärm med hjälp av pedagogiska verktyg. (Bluebot, Scratch, Loopimal & Lightbot)	
Mikroskop: Projiceringar och förstoringar används för att förstärka barnens utforskande inom olika läroplansområden. (Ägg, Puck, Projicering)	
Teknik, Mekanik och IT: Material för skapande med mekanik, teknik och IT finns tillgängliga och integrerade i den pedagogiska miljön för att möjliggöra ett utforskande under hela dagen (Robotik, Lego, Kulbana)	

OBS! Preliminär ordförklaring. Kom gärna med synpunkter på innehållet i förklaringstexterna!

DIGITALA VERKTYG OCH LÄRRESURSER: Digitala verktyg är ett begrepp som innefattar olika tekniska verktyg alltifrån digitala mikroskop, lärplattor, robotar till programvara. Med digitala lärresurser avses allt material som är digitalt och till nytta i undervisning och lärande.

TILLGÄNGLIGHET: Tillgänglighet handlar om att alla barn och elever ska ges tillgång till och möjlighet att ta del av lärande och gemenskap i hela lärmiljön. Vilket är de förutsättningar som krävs för att alla barn och elever ska kunna vara delaktiga i en inkluderande skolverksamhet vilket innebär att anpassa den pedagogiska, den fysiska och den sociala miljön i relation till barns lärande.

MEDIER: Medier eller media syftar till kanaler för förmedling av information och underhållning. Exempel på sådana är film, radio, tv, tidningar, böcker och poddar.

DATALOGISKT TÄNKANDE: En process för att kunna beskriva, analysera och lösa problem. Datalogiskt tänkande handlar till exempel om förståelse för hur den bakomliggande programmeringen styr den teknik vi använder oss av i samhället och på förskolan.

KONTINUERLIGT OCH SYSTEMATISKT: Betonar att det finns en inbyggd regelbundenhet och medvetenhet kring *när, hur, vad och på vilka grunder* olika delar av verksamheten följs upp.

SKAPA MED MEKANIK, TEKNIK OCH IT (MAKER): Att det finns miljöer och material som uppmuntrar till utforskande av mekanik, teknik och/eller IT samt att miljöerna uppmuntrar till tvärdisciplinärt utforskande där även estetik kan ingå. Ex. Tramsbotar, legoväggar, kulbanor, Lego WeDo.

KÄLLKRITISKT FÖRHÅLLNINGSSÄTT: Barn behöver ges möjlighet att bekanta sig med olika medier och tillsammans med vuxna utveckla sin förmåga att med tiden kunna söka ny kunskap och inta ett kritiskt förhållningssätt till digital teknik och medier. Viktigt att samtala med barn om deras medievanor. För att grundlägga ett källkritiskt förhållningssätt till bilder kan man utforska böcker, massmedier, och internet samt jobba med Green-Screen på ett lekfullt sätt.

Modell för samtal

Utifrån samtalet om lärmiljön och det man ser framträder i lärmiljön kan man ta en diskussion om de utvecklingsområden man identifierat. De kan finnas faktorer som gjort att utvecklingen stannat av eller bromsats, vilket gör att man har det **nuläge** man har, samtidigt som förbättringar i t ex tillgänglighet sker via **förändring**.

Kom ihåg, **alla förändringar leder inte till förbättringar, men alla förbättringar kommer via förändring!**

Förslag på frågor:

När man diskuterar vilken grad något syns i verksamheten, t ex Källkritik, så stanna upp och ställ frågor för att undersöka och

”Hur vet ni det?”

”Hur ser vi det på barnen?”

”Vilka strategier behöver vi att komma vidare till nästa nivå?”

”Har ni sett något på andra avdelningar eller förskolor som kan inspirera?”

Ambivalenskorset

