

Regler for bruk av iPad og datamaskin

Regler for digital bruk på småskolen:

1. Jeg tar vare på alt utstyret jeg får låne av skolen.
2. Jeg legger bort læringsbrettet og hodetelefoner når jeg får beskjed om det. «Eple opp!»
3. Jeg bruker bare appene og nettstedene jeg har fått beskjed om.
4. Jeg tar ikke bilder eller film av andre uten lov fra lærer.
5. Jeg bruker bare mitt eget utstyr.
6. Jeg tar ansvar for at iPad er ladet opp.

Regler for digital bruk på mellomtrinnet:

1. Jeg behandler datamaskinen min med forsiktighet
2. Jeg lukker skjermen min når jeg får beskjed om det
3. Jeg bruker kun PC-en min til det jeg har fått beskjed om
4. Deling av bilder og film av andre er strengt forbudt!
5. Jeg har alltid ansvar for PC-en med mitt navn
6. Jeg setter alltid PC på lading etter bruk.
7. Jeg gir arbeidet mitt et navn og lagrer den på riktig sted
8. Mitt passord er privat
9. Jeg oppfører meg som jeg ønsker at andre oppfører seg mot meg, også på nett

Konsekvenser ved regelbrudd:

- Elevsamtale på slutten av timen, spising eller slutten av dagen
- Samtale med foreldre
- Mindre frihet med iPad i klasserommet (lærer styrer)
- iPad / datamaskin blir tatt i x antall dager

Digitale ferdigheter Bolteløkka skole

1.trinn

Elevers digitale kompetanse	Mål for opplæringen	Apper som skal brukes	Apper som kan brukes
Digital livsmestring	- Kunne scrolle og finne all informasjon/ se hele dokumentet/ nettsiden. - Huske eget brukernavn og passord. - Finne fram til riktig app og bruke den på en hensiktsmessig måte.		
Skape og produsere	- Skrive ord og setninger med tastatur og lyd støtte. - Skrive med ulik skriftstørrelse og font. - Lese inn lydfiler. - Ta bilde og video. - Skape et produkt som kombinerer bilde og tekst. - Navne dokumenter og bøker som de senere skal finne tilbake til.	Book Creator Skoleskrift Grapho game Tella Skolestudio Campus Inkrement	Skolen min Stop-motion Dragonbox
Samhandle og kommunisere	Vise enkle digitale presentasjoner i f.eks. Book Creator.		
Digital bevissthet	Samtale om hva vi bruker iPad til på skolen og hjemme.		
Kildebruk			

Digitale ferdigheter Bolteløkka skole

2.trinn

Elevens digitale kompetanse	Mål for opplæringen	Apper som skal brukes	Apper som kan brukes
Digital livsmestring	• Kunne følge lærerens instruksjoner for søk på internett/ bruk av apper. • Kunne lese enkle digitale tekster. • Kjenne igjen applogoene som brukes på skolen, vite hva de heter og kunne bruke dem hensiktsmessig. • Gjenkjenne digitale tegn og symboler. • Samtale om hvordan man oppfører seg på nett.		
Skape og produsere	• Bruke digitale hjelpemidler til å kopiere/gjengi tekster. • Kode enkle koder. • Skrive ord og setninger med eller uten lyd støtte.	Skoleskrift Book Creator Skolestudio Utf Tynker Campus Inkrement	Skolen min Aunivers Dragonbox
Samhandle og kommunisere	• Hjelp læringspartner med enkle søk på internett. • Finne digitalt arbeid delt av lærer.		
Digital bevissthet	• Samtale om trygge søk på internett.		
Kildebruk	• Samtale om kildebruk og opphavsrett.		

Digitale ferdigheter Bolteløkka skole

3.trinn / A1

Elevenes digitale kompetanse	Mål for opplæringen	Apper som skal brukes	Apper som kan brukes
Digital livsmestring	• Reflektere over hvorfor god oppførsel på nett er viktig. • Samtale om aldersgrenser. • Lese multimodale tekster. • Bli oppmerksom på hvordan ord i den digitale verden påvirker språket IRL.		
Skape og produsere	• Bruke digitale tegn og symboler i tekstskaping*. • Lese inn tekster, kunne redigere og rette opp feil. • Gjøre funksjonelle søk. • Redigere tekst og bilder. • Kombinere ulike uttrykksformer i sammensatte tekster.	Book Creator Skolestudio Scratch jr. Campus Inkrement	Skoleskrift Skolen min Minecraft Aunivers Dragonbox
Samhandle og kommunisere	• Presentere digitalt arbeid. • Vise respekt for hverandre i digital samhandling. • Samarbeide i digitale læringsspill.		
Digital bevissthet	• Samtale om hva og hvor mye vi bruker digitale enheter hjemme og på skolen.		
Kildebruk	• Samtale om hva som er gode kilder. • Samtale om opphavsrett.		

* @, !?-.

Digitale ferdigheter Bolteløkka skole

4.trinn / A1

Elevers digitale kompetanse	Mål for opplæringen	Apper som skal brukes	Apper som kan brukes
Digital livsmestring	- Lage gode navn på dokumenter som skal lagres. - Samtale om hva nettmobbing er og hvor det foregår. - Lære å opprette mapper og lagre på riktig sted i Onedrive.		
Skape og produsere	- Utforske, lage og presentere faglig innhold ved bruk av ulike digitale ressurser. - Eksperimentere med rytmer, melodier og andre grunnelementer og sette sammen mønstre til komposisjoner. - Enkel programmering ved bruk av variabler, vilkår og løkker.	Word Power point Skolestudio Scratch jr. Book Creator Garage Band Campus Inkrement	Skoleskrift Skolen min Minecraft Aunivers Dragonbox
Samhandle og kommunisere	- Dele digitalt arbeid med lærer og vise fram digitalt arbeid. - Delta i samtaler om og hente ut informasjon fra multimodale medier.		
Digital bevissthet	- Samtale om hva sosiale medier er, og hva disse kan brukes til. - Samtale om hva som er god dømmekraft i digital samhandling, og skape bevissthet rundt hva man kan og bør søke på på nett.		
Kildebruk	- Søke etter informasjon i ulike kilder og vurdere hvor nyttig informasjonen er. - Samtale om deling og beskyttelse av informasjon og bilder.		

Digitale ferdigheter Bolteløkka skole

5. trinn / A2

Elevenes digitale kompetanse	Mål for opplæring	Apper / digitale ressurs man skal bruke	Forslag til godkjente ressurser
Digital livsmestring	- Kjenne til regler og normer for personvern, deling og beskyttelse av informasjon og bruke dømmekraft i digital samhandling. - Lage et sterkt passord - Være klar over at mobbing og krenkelser forekommer på digitale flater		
Skape og produsere	- På starten av skoleåret lager man et strukturert mappesystem (lage i fellesskapet) - Lage egnede navn og mapper - Lagre filer og finne tilbake til filer - Laste opp og ned / dele dokument - Skrive tekst med flyt på tastatur - Bruke og presentere faglig evne muntlig med digitale ressurser - Utforske og beskrive samspill mellom skrift, bilder og andre uttrykksformer og lage sammensatte tekster	Word PowerPoint Excell Prezi* Skolenmin Campus Inkrement	Enki Skolestudio Aftenposten Elevkanalen Multismartøving Curipod Gylden Smart Bok Salaby Aski Raski Lingdys Aunivers
Samhandle og kommunisere	- Bearbeide egne tekster ut ifra tilbakemeldinger - Presentere faglige emner		
Digital bevissthet	- Samtale om hvordan digitale medier påvirker - Samtale om "digitale spor" og oppførsel på nett - Diskutere og reflektere over hva vi bruker digitale enheter til på skolen og hjemme		
Kildebruk	Sammenligne og vurdere kilder		

Digitale ferdigheter Bolteløkka skole

6. trinn / A2

Elevenes digitale kompetanse	Mål for opplæring	Apper / digitale ressurs man skal bruke	Forslag til godkjente ressurser
Digital livsmestring	- Kjenne til regler og normer for personvern, deling og beskyttelse av informasjon og bruke dømmekraft i digital samhandling. - Lage et sterkt passord - Bruke digitale verktøy og utstyr hensiktsmessig i hverdagen, for eksempel til å planlegge en reise eller et måltid. - Bruke <i>les opp</i>-funksjonen i apper og <i>engasjerende leser</i> i Office for å eksempelvis kunne lytte til egne tekster		
Skape og produsere	- På starten av skoleåret lager man et strukturert mappesystem (lage i fellesskapet) - Lage egnede navn og mapper - Lagre filer og finne tilbake til filer - Laste opp og ned / dele dokument - Bruke oversettelsesprogram og ordbøker på nett på en funksjonell måte - Lage og redigere film* - Lage og programmere algoritmer med bruk av variabler, vilkår, funksjoner og løkker, også i praktiske situasjoner (microbit)* - Skape, øve inn og bearbeide musikk ved hjelp av teknologi og digitale verktøy*	Word PowerPoint Excell Prezi* Skolenmin Campus Inkrement	Enki Skolestudio Aftenposten jr. Elevkanalen Pickatale Multismartøving Curipod Gylden Smart Bok Salaby Aski Raski Lingdys Aunivers
Samhandle og kommunisere	- Bearbeide egne tekster ut ifra tilbakemeldinger - Presentere faglige emner - Presentere data i tabeller og diagram		
Digital bevissthet	Forklare hva en algoritme er		

	• Diskutere hensiktsmessig bruk av sosiale medier og underholdning på nett		
Kildebruk	• Vurdere om kilden er lovlig, troverdig og egnet • Forholde seg til opphavsrett på musikk og bilder (lov/ikke lov å bruke)		

Digitale ferdigheter Bolteløkka skole

7. trinn / A2

Elevenes digitale kompetanse	Mål for opplæring	Apper / digitale ressurs man skal bruke	Forslag til godkjente ressurser
Digital livsmestring	• Kjenne til regler og normer for personvern, deling og beskyttelse av informasjon og bruke dømmekraft i digital samhandling. • Lage et sterkt passord • Være nysgjerrig og prøve ut digitale verktøy og digitale løsninger. • Uttrykke egen mening om holdninger knyttet til sosiale medier og aldersgrenser.		
Skape og produsere	• På starten av skoleåret lager man et strukturert mappesystem (lage i fellesskapet) - Lage egnede navn og mapper - Lagre filer og finne tilbake til filer - Laste opp og ned / dele dokument • Lage og redigere podkast* • Lage og programmere teknologiske systemer og bruke programmering til å utforske data i tabeller og datasett • Skape, øve inn og bearbeide musikk ved hjelp av teknologi og digitale verktøy*	Word PowerPoint Excell Prezi* Skolenmin Campus Inkrement	Enki Skolestudio Aftenposten jr. Elevkanalen Pickatale Multismartøving Curipod Salaby Aski Raski Lingdys Minecraft Education Leaplærning Aunivers
Samhandle og kommunisere	• Bearbeide egne tekster ut ifra tilbakemeldinger • Presentere faglige emner • Presentere data i tabeller og diagram • Samskrive i dokumenter med andre elever		

Digital bevissthet	• Samtale om hvordan du kan påvirke og bli påvirket selv • Velge og bruke egnet digitale verktøy for læring • Reflektere over egen skjermbruk		
Kildebruk	• Forholde seg til opphavsrett på musikk og bilder (lov/ikke lov å bruke) • Kildehenvisning i egne oppgaver		