

Elevenes digitale kompetanse plan etter 2. trinn

Progresjon etter 2. trinn

Elevenes digitale kompetanse	Mål for opplæringen	Læringsressurser
Skape og produsere	• Lese inn setninger og enkle tekster. • Skape et produkt som kombinerer bilde og tekst • Skape fortellinger ved hjelp av digitale verktøy • Skrive setninger og enkle tekster med tastatur og lyd støtte • Lytte til og samtale om autentiske språkmodeller (som for eksempel engasjerende leser) • Ta bilde og video • Lagre og enkel redigering av bilde • Produsere et bilde ved hjelp av tegning på en digital app • Enkle søk på internett • Navne dokumenter og bøker, som du senere kan finne tilbake til • Leke med musikkens grunnelementer og lage en enkel musikalsk komposisjon	• Bookcreator • Lesefremdrift • Minecraft Education • LEGO Education • Garageband • Kidspiration • Clips • Bookbites • Lydhør • Teams • Engasjerende leser
Samhandle og kommunisere	• Dele digitalt arbeid med lærer • Finne digitalt arbeid fra lærer • Vise enkle digitale presentasjoner • Leke i digitale læringsspill sammen med andre • Bruke digitale ressurser for å oppleve språket via autentiske språkmodeller og samtalepartnere	• Bookcreator • Minecraft Education • LEGO education • Graphogame • Teams
Kildebruk	• Spørre om lov før du tar bilde eller video av medelev eller andre • Referere muntlig til kilder ved søk (si hvor bildet er hentet fra) • Samtale om opphavsrett	• Bookcreator • Nettleser • Læringsbrett (kamera)

Digital livsmestring	• Huske eget brukernavn og passord • Logge inn og bruke digitale læremidler • Gjennomføre enkle søk i søkeprogram • Bevisst bruk av skrolling, hvordan man lukker faner, apper o.l. • Lese enkle digitale tekster • Behandle enheten på en trygg og god måte (læringsbrett-regler) • Finne frem på læringsbrettet sitt (finne riktig app, mappe, oppgave, dokument og lekse)	• Læringsbrett • Nettleser • Digitale plattformer/læremidler • Lesefremdrift
Digital bevissthet	• Samtale om hva vi bruker læringsbrett til på skolen og hjemme. • Samtale om muligheter og utfordringer ved digital samhandling. • Bli kjent med å bruke ulike digitale verktøy for læring.	• Læringsbrett