**1.Information och datakunnighet**

**Bläddra söka, filtrera data, information och digitalt innehåll**

*Åk 5*

Sökpasset på Ubs <http://www03.edu.fi/svenska/laromedel/bittis/information_5-6.pdf>

**Bedöma data, information och digitalt innehåll**

**Hantera data, information och digitalt innehåll**

**Kunskap om olika digitala enheter**

**2. Kommunikation och samarbete**

**Interaktion genom digital teknik**

**Dela genom digital teknik**

**Engagemang i medborgarskap genom digital teknik**

**Samarbete med hjälp av digital teknik**

**Netikett**

**Hantera digital identitet**

**3. Skapa digitalt innehåll**

Mediaverkstadens handbok <https://issuu.com/centretforlivslangtlarande/docs/mediaverkstadens_handbok?fr=sOTkxZTE4NDU2NTQ>

**Utveckla digitalt innehåll**

**Integrera och omarbeta digitalt innehåll**

**Upphovsrätt och licenser**

Kopiraitti (CC) <https://kopiraittila.fi/sv/>

<https://kopiraittila.fi/sv/till-lararen/lararens-materialbank/>

<https://pixabay.com/sv/>

**Programmering**

Programmera mera <https://urplay.se/serie/196673-programmera-mera>

Hour of code <https://hourofcode.com/us/sv>

Kodabel <https://www.kodable.com/>

Code.org <https://code.org/>

Mysterietåget <https://yle.fi/a/7-10050057>

**4. Välmående och miljö**

**Skyddande av personuppgifter och sekretess**

*Åk 5*

Rädda barnen Integritet <https://toppen.fi/integritet>

**Skyddande av hälsa och välbefinnande**

**Skyddande av enheter**

**Skyddande av hälsa och välbefinnande**

*Åk 5*

Fria lektioner i digital kompetens <https://digitalalektioner.se/>

Digitalt spelande <https://ehyt.fi/sv/aktuellt/nyheter/spelfostrarens-handbok-ger-djupare-forstaelse-for-digitalt-spelande/>

Åk 6

Reflektera kring din digitala identitet på Digitala lektioner <https://digitalalektioner.se/lektion/reflektera-kring-digitala-identiteter/>

Mediesnacket på UR <https://urplay.se/serie/218819-mediesnacket>

Digitalt spelande <https://ehyt.fi/sv/aktuellt/nyheter/spelfostrarens-handbok-ger-djupare-forstaelse-for-digitalt-spelande/>

**Skyddande av miljö**

*Åk 5 - 6*

Så funkar återvinningen <https://kunskapsrummet.com/sa-funkar-atervinningen/>

**5. Problemlösning**

**Identifiera behov och teknologiska svar**

Åk 5 - 6

**Kreativ användning av digital teknik**

**Identifiera digitala kompetensluckor**

*Åk 4 - 6*

Kodboken <https://urplay.se/serie/196673-programmera-mera>