**2. Kommunikation och samarbete**

**Interaktion genom digital teknik**

*0 – 3 år*

Folkhälsans Jag och vi – material <https://www.folkhalsan.fi/kunskap/daghem-och-skola/anti-mobbning/program-for-social-och-emotionellt-larande/>

**Hantera digital identitet**

*Åk 1*

Barnens Internet, stopp min kropp <https://www.raddabarnen.se/rad-och-kunskap/foralder/stopp-min-kropp/>

**3. Skapa digitalt innehåll**

**Integrera och omarbeta digitalt innehåll**

*Åk 1*

Skolstil <https://www.skolstil.se/>

**Upphovsrätt och licenser**

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

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

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

**Programmering**

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 1*

Somesmart <https://somesmart.abo.fi/>

Urplay Surfarna - <https://urplay.se/serie/207308-surfarna>

**Skyddande av hälsa och välbefinnande**

Åk 1

UR – klickbeten, <https://urplay.se/program/207310-surfarna-klickbeten>

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

**Skyddande av miljö**

*Åk 1*

Vad händer med återvinningen <https://urplay.se/program/216586-vad-hander-med-atervinningen-elavfall>