



# Fortbildning som stöder implementeringen av Ålands IKT-strategi

Roland Träskelin, Mia Skog & John Henriksson

## Vårterminen 2024

### Information och datakunnighet

Ledare 31.1  
Personal 1.2

Gemensam distansträff  
Stadiespecifika distansträffar

Filmer:  
Digital lärtig  
Informations-sökning

### Kommunikation och samarbete

Personal 26.3

Gemensam distansträff  
Stadiespecifika distansträffar

Filmer:  
Lärarens hantverk  
Delning av material

SOMMARLOV

## Höstterminen 2024

### Skapa digitalt innehåll

Ledare 9.9  
Personal 10.9

Gemensam distansträff

Stadiespecifika distansträffar

2 filmer

### Säkerhet

Personal 29.10

Gemensam distansträff

Stadiespecifika distansträffar

2 filmer

### Problemlösning

Ledare 10.12  
Personal 11.12

Gemensam distansträff

Stadiespecifika distansträffar

2 filmer

**Målsättning:** Stöda implementeringen av IKT-strategi för digital kompetens inom utbildningssektorn på Åland 2023–2027.

Progression, struktur & koppling till styrdokument

Personalens kompetens

Verktyg för ledning & implementering



# Backspegel

Tankar efter förra veckans träff?

- Skriv ner hur diskussionen gått i era kollegier 2 min
- Gemensam diskussion

**bit.ly/IKTaland**



Materialet  
hittas här

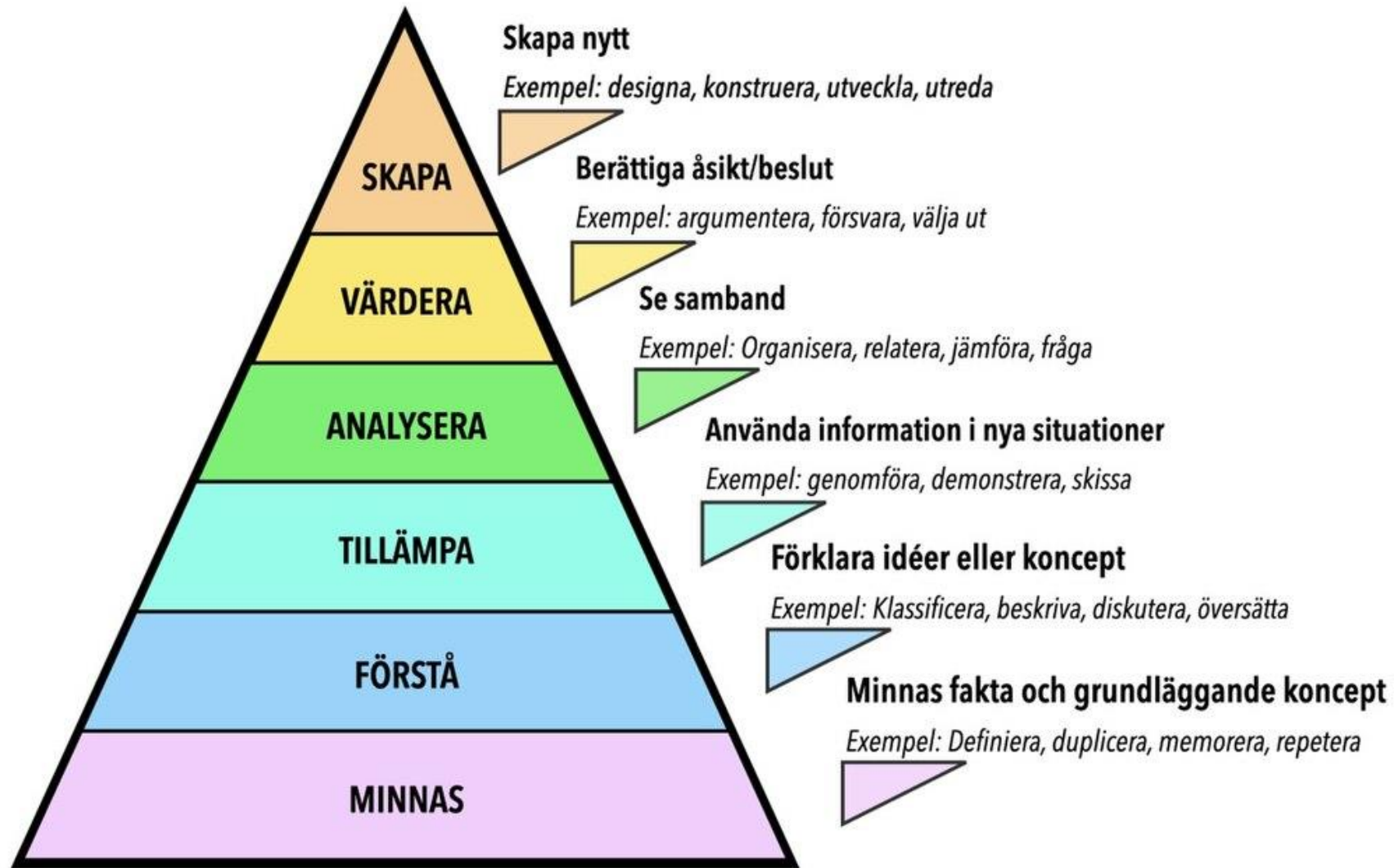




Skapa digitalt innehåll



# BLOOMS REVIDERADE TAXONOMI (2001)





**Digitalt innehåll = multimodalt innehåll (text, bild, ljud & video)**

**OBS! Denna rad sparar vi till sista modulen om problemlösning**

Kompetensområde 3 Skapa digitalt innehåll						
Kompetenser	Barnomsorg	Åk 1 – 3 Fritidsverksamhet	Åk 4 - 6	Åk 7 - 9	Gymnasium	Högskola
<b>Utveckla digitalt innehåll</b>	Spelar spel/använder appar som uppmuntrar till att producera eget innehåll; gör egna digitala böcker; fotograferar, filmar.	Kan grundläggande filhantering (spara, kopiera, radera); använder kamera för dokumentation.	Kan välja lämpligt format för digitalt innehåll i enlighet med syftet, ex ska ett dokument kunna redigeras eller inte.	Kan skapa digitalt innehåll för att stödja egna idéer och åsikter, exempel diskutera på olika plattformar, via bilder, filmer eller memes, kan använda applikationer och digitala enheter för att skapa digitalt innehåll.	Kan producera material, information och kunskapsinnehåll med hjälp av digitala verktyg som ger ett mervärde.	Kan jobba utifrån skolans LMS <sup>3</sup> , aktuella pedagogiska mjukvarulösningar och motsvarande miljöer i syfte att hantera och utveckla redan givna stödstrukturer, som till exempel mallar.
<b>Integrera och omarbeta digitalt innehåll</b>	Behandlar digitalt material genom att pröva på; använder digitala miljöer för att leka med språket.	Kan redigera texter; övar på att kommentera andras verk	Kan uppdatera ett digitalt innehåll så att det anpassas för eget behov och kontexten, ex en digital presentation.	Kan integrera digital teknik, hårdvara och sensorer för att skapa nya saker/föremål, ex i digitala skaparverkstäder; kan skapa infografik.	Ka använda sig av verktyg, tillägg eller AI funktioner för att utöka funktionalitet i befintligt material.	Kan jobba utifrån skolans LMS, aktuella pedagogiska mjukvarulösningar och motsvarande miljöer för att kunna omstrukturera och bearbeta studierelaterat stoff.
<b>Upphovsrätt och licenser</b>	Barnen lär sig begära lov för att publicera ex bilder; personalen pratar med barnen om vad upphovsrätt innebär.	Kan med handledning identifiera och välja digitalt innehåll för ned- eller uppladdning på lagligt sätt.	Kan förklara vilka databaser som använts som informationskälla, ex bildbanker.	Kan identifiera när förhandsgodkännande av upphovsrättskyddat digitalt material behövs, ex i undervisningssyfte; vet hur innehåll lagligt används och delas, vilka typer av licenser det finns.	Kan hantera och använda sig av licensierade samt Open Source program. Är förtrogen med upphovsrätt och källhänvisning.	Kan söka mjukvara för olika ändamål. Jobbar medvetet med källhänvisning och tillämpliga rutiner för att undvika plagiering.
<b>Programmering</b>	Via leken utforskar och strukturerar barnen fenomen i vardagen, undersöker och följer instruktioner i olika former. Börjar använda adekvat vokabulär. Programmerar enkla robotar eller annan person, löser enkla vardagsproblem	Prövar genom spel och lek att ge, testa och rätta till instruktioner, programmera enkla robotar eller annan person, löser enkla vardagsproblem. Introduktion till blockprogrammering.	Kan producera, skapa, utarbeta och testa instruktioner, arbetar med block-programmering, effektiviserar koder för att förkorta dem med hjälp av variabler och if-satser, letar efter och åtgärdar fel i instruktioner, kan använda grafiska programmeringsmiljöer och introduktion till algoritmer.	Kan bedöma om lösningar är funktionsdugliga och effektiva; robotik; kan analysera utifrån kriterier; kan planera program med grundläggande programmeringsstruktur; testar att utveckla program i olika miljöer; programmering involveras i alla ämnen.	Vet att alla program kräver tid och utrymme för att beräkna utdata, beroende på indatats storlek/och eller problemens komplexitet. Vet att det finns problem som inte kan lösas exakt med någon algoritm inom rimlig tid och därför oftast hanteras med ungefärliga lösningar <sup>4</sup> . Har förståelse för etikens betydelse som en av grundpelarna när AI-system utvecklas.	Vet att alla program kräver tid och utrymme för att beräkna utdata, beroende på indatats storlek/och eller problemens komplexitet. Vet att det finns problem som inte kan lösas exakt med någon algoritm inom rimlig tid och därför oftast hanteras med ungefärliga lösningar <sup>5</sup> . Har förståelse för etikens betydelse som en av grundpelarna när AI-system utvecklas.

<sup>3</sup> Learning Management system – olika typer av lärplattformar

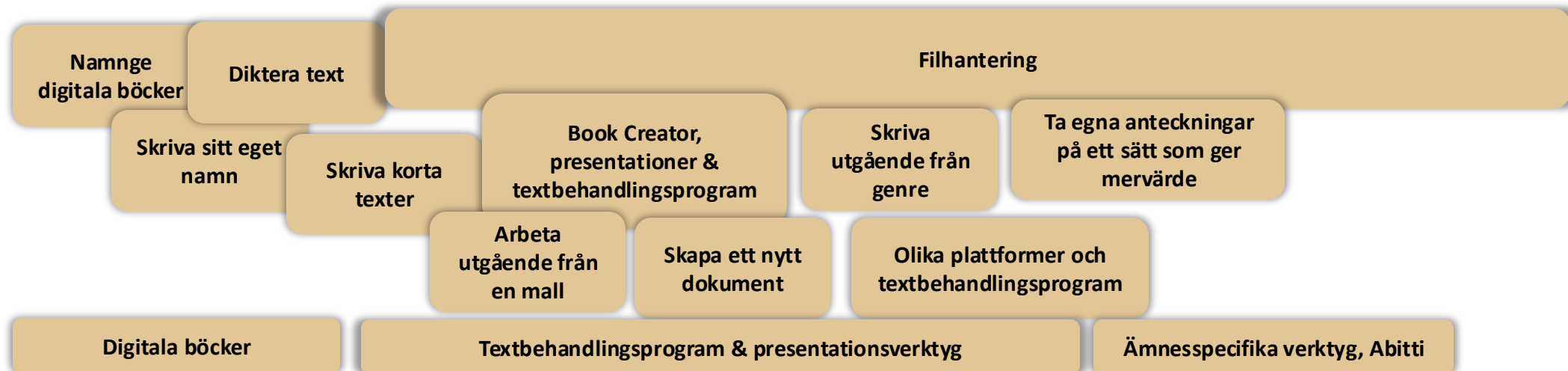
<sup>4</sup> Ex. DNA-sekvensering, datakluster, väderprognoser

<sup>5</sup> Ex. DNA-sekvensering, datakluster, väderprognoser

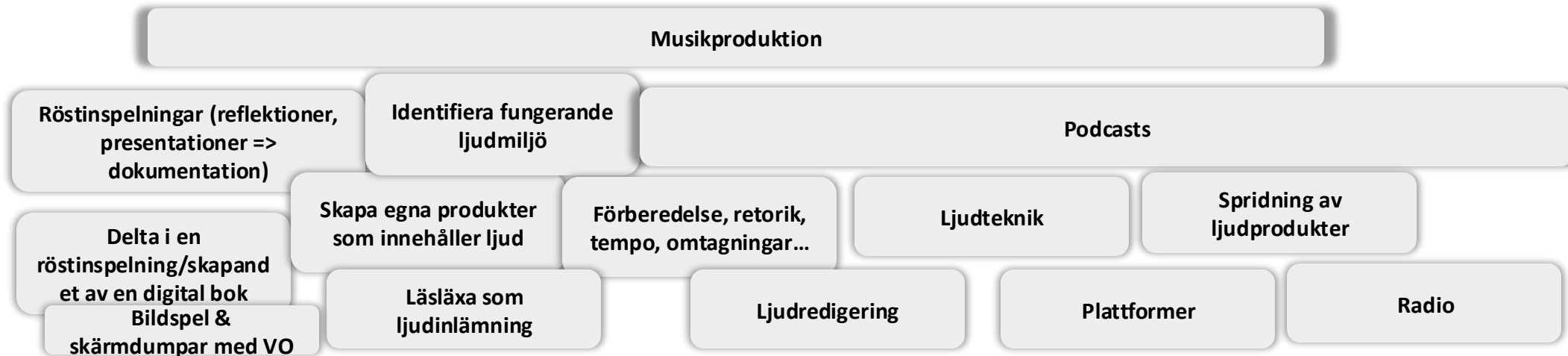


Kompetenser	Barnomsorg	Åk 1 – 3 Fritidsverksamhet	Åk 4 - 6	Åk 7 - 9	Gymnasium	Högskola
<b>Utveckla digitalt innehåll</b>	Spelar spel/använder appar som uppmuntrar till att producera eget innehåll; gör egna digitala böcker; fotograferar, filmer.	Kan grundläggande filhantering (spara, kopiera, radera); använder kamera för dokumentation.	Kan välja lämpligt format för digitalt innehåll i enlighet med syftet, ex ska ett dokument kunna redigeras eller inte.	Kan skapa digitalt innehåll för att stödja egna idéer och åsikter, exempel diskutera på olika plattformar, via bilder, filmer eller memes, kan använda applikationer och digitala enheter för att skapa digitalt innehåll.	Kan producera material, information och kunskapsinnehåll med hjälp av digitala verktyg som ger ett mervärde.	Kan jobba utifrån skolans LMS <sup>3</sup> , aktuella pedagogiska mjukvarulösningar och motsvarande miljöer i syfte att hantera och utveckla redan givna stödstrukturer, som till exempel mallar.

## Text

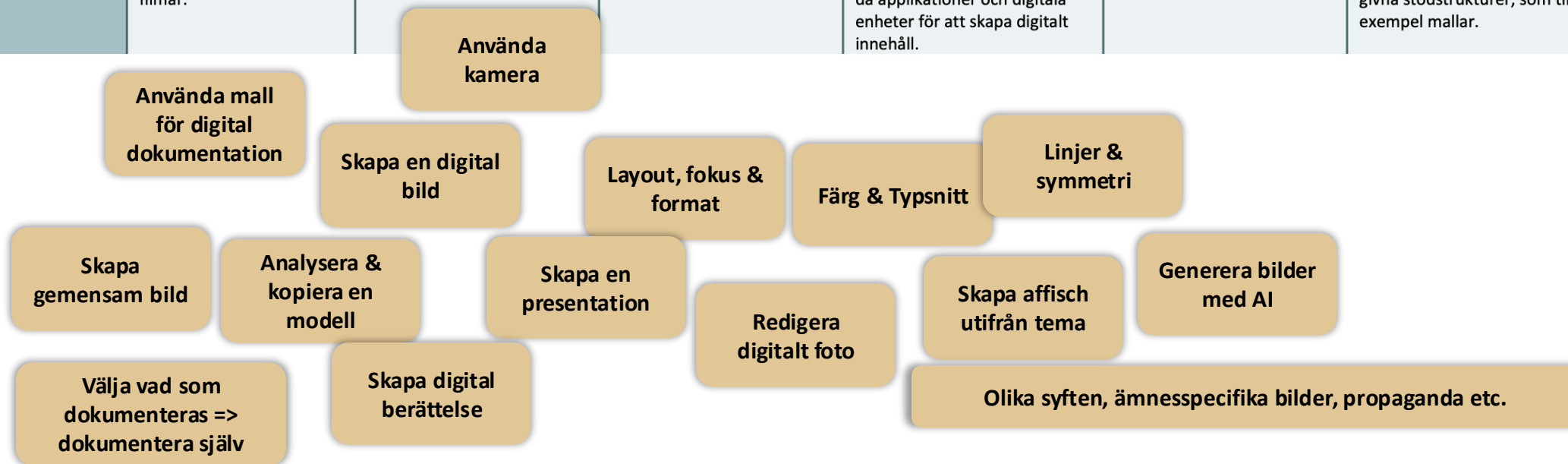


## Ljud



Kompetenser	Barnomsorg	Åk 1 – 3 Fritidsverksamhet	Åk 4 - 6	Åk 7 - 9	Gymnasium	Högskola
<b>Utveckla digitalt innehåll</b>	Spelar spel/använder appar som uppmuntrar till att producera eget innehåll; gör egna digitala böcker; fotograferar, filmar.	Kan grundläggande filhantering (spara, kopiera, radera); använder kamera för dokumentation.	Kan välja lämpligt format för digitalt innehåll i enlighet med syftet, ex ska ett dokument kunna redigeras eller inte.	Kan skapa digitalt innehåll för att stödja egna idéer och åsikter, exempel diskutera på olika plattformar, via bilder, filmer eller memes, kan använda applikationer och digitala enheter för att skapa digitalt innehåll.	Kan producera material, information och kunskapsinnehåll med hjälp av digitala verktyg som ger ett mervärde.	Kan jobba utifrån skolans LMS <sup>3</sup> , aktuella pedagogiska mjukvarulösningar och motsvarande miljöer i syfte att hantera och utveckla redan givna stödstrukturer, som till exempel mallar.

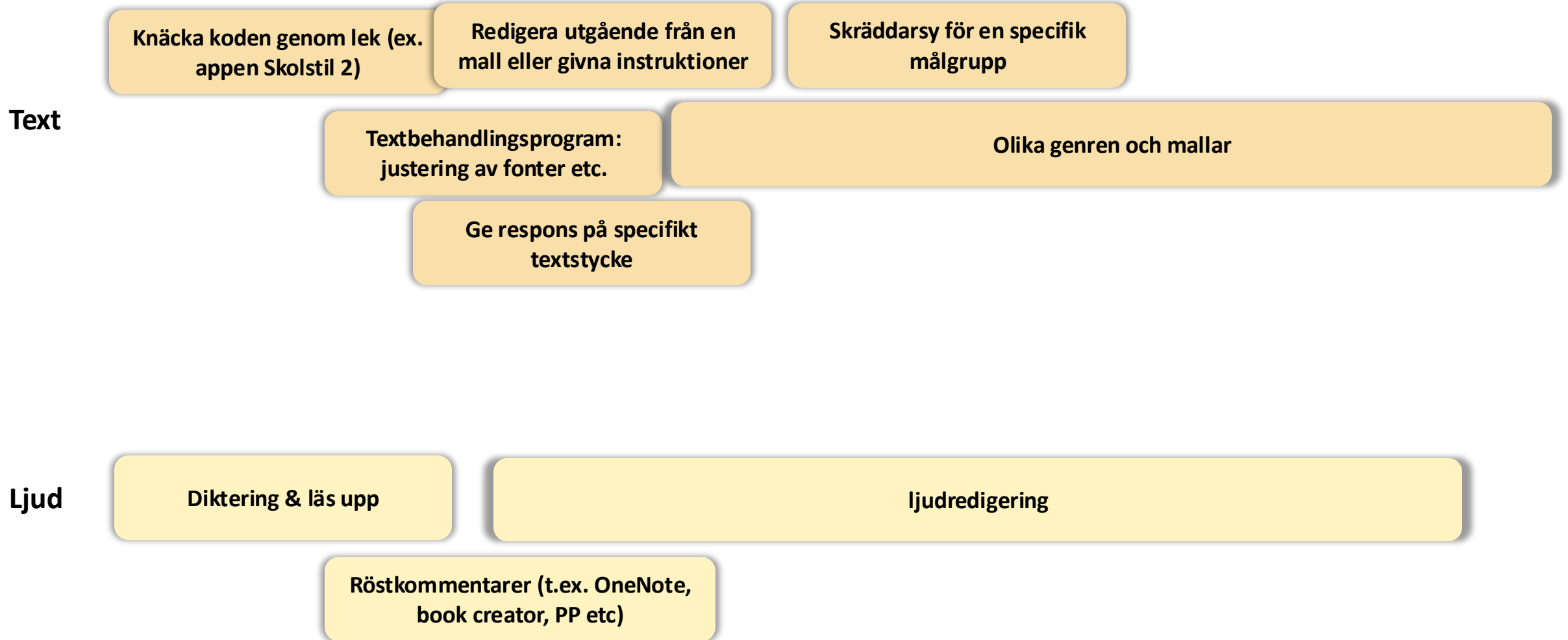
## Bild



## Video

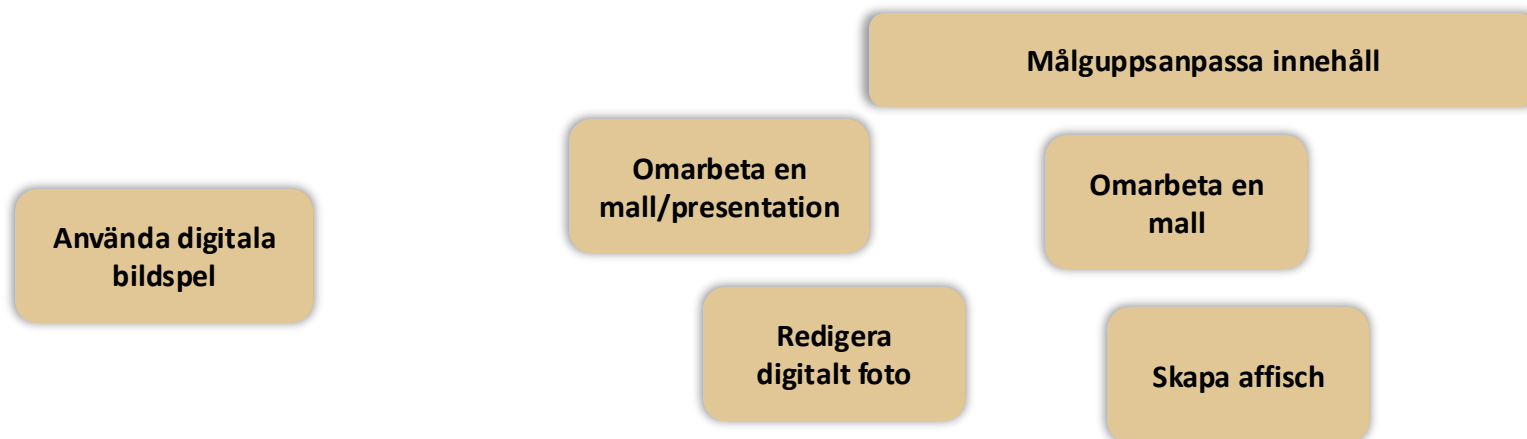


	Barnomsorg	Åk 1-3, Fritidsverksamhet	Åk 4-6	Åk 7-9	Gymnasium	Högskola
Integrera och omarbeta digitalt innehåll	Behandlar digitalt material genom att pröva på; använder digitala miljöer för att leka med språket.	Kan redigera texter; övar på att kommentera andras verk	Kan uppdatera ett digitalt innehåll så att det anpassas för eget behov och kontexten, ex en digital presentation.	Kan integrera digital teknik, hårdvara och sensorer för att skapa nya saker/föremål, ex i digitala skaparverkstäder; kan skapa infografik.	Ka använda sig av verktyg, tillägg eller AI funktioner för att utöka funktionalitet i befintligt material.	Kan jobba utifrån skolans LMS, aktuella pedagogiska mjukvarulösningar och motsvarande miljöer för att kunna omstrukturera och bearbeta studierelaterat stoff.



	Barnomsorg	Åk 1-3, Fritidsverksamhet	Åk 4-6	Åk 7-9	Gymnasium	Högskola
<b>Integrera och omarbeta digitalt innehåll</b>	Behandlar digitalt material genom att pröva på; använder digitala miljöer för att leka med språket.	Kan redigera texter; övar på att kommentera andras verk	Kan uppdatera ett digitalt innehåll så att det anpassas för eget behov och kontexten, ex en digital presentation.	Kan integrera digital teknik, hårdvara och sensorer för att skapa nya saker/föremål, ex i digitala skaparverkstäder; kan skapa infografik.	Ka använda sig av verktyg, tillägg eller AI funktioner för att utöka funktionalitet i befintligt material.	Kan jobba utifrån skolans LMS, aktuella pedagogiska mjukvarulösningar och motsvarande miljöer för att kunna omstrukturera och bearbeta studierelaterat stoff.

## Bild



## Video





	Barnomsorg	Åk 1-3, Fritidsverksamhet	Åk 4-6	Åk 7-9	Gymnasium	Högskola
Upphovsrätt och licenser	Barnen lär sig begära lov för att publicera ex bilder; personalen pratar med barnen om vad upphovsrätt innebär.	Kan med handledning identifiera och välja digitalt innehåll för ned- eller uppladdning på lagligt sätt.	Kan förklara vilka databaser som använts som informationskälla, ex bildbanker.	Kan identifiera när förhandsgodkännande av upphovsrättskyddat digitalt material behövs, ex i undervisningssyfte; vet hur innehåll lagligt används och delas, vilka typer av licenser det finns.	Kan hantera och använda sig av licensierade samt Open Source program. Är förtrogen med upphovsrätt och källhänvisning.	Kan söka mjukvara för olika ändamål. Jobbar medvetet med källhänvisning och tillämpar rutiner för att undvika plagiering.

Text

Plagiat

Källhänvisningar

CC-licenser

Ljud

Använda ljudfiler som får användas (ex. iMovie, Garageband)

Veta hur licenser fungerar för t.ex. musik i sociala medier (ex Youtube music library)

Hitta ljudfiler som får användas för olika syften från existerande banker, ex pixabay

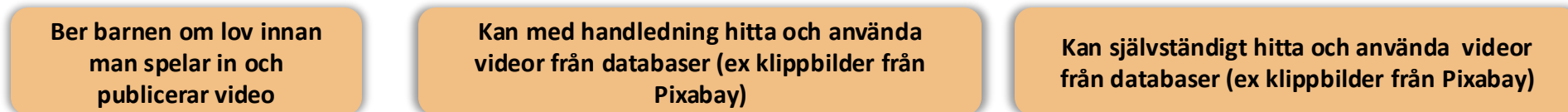
Diskutera upphovsrätt för ljud och musik, även sådan skapad av AI

	Barnomsorg	Åk 1-3, Fritidsverksamhet	Åk 4-6	Åk 7-9	Gymnasium	Högskola
Upphovsrätt och licenser	Barnen lär sig begära lov för att publicera ex bilder; personalen pratar med barnen om vad upphovsrätt innebär.	Kan med handledning identifiera och välja digitalt innehåll för ned- eller uppladdning på lagligt sätt.	Kan förklara vilka databaser som använts som informationskälla, ex bildbanker.	Kan identifiera när förhandsgodkännande av upphovsrätts-skyddat digitalt material behövs, ex i undervisningssyfte; vet hur innehåll lagligt används och delas, vilka typer av licenser det finns.	Kan hantera och använda sig av licensierade samt Open Source program. Är förtrogen med upphovsrätt och källhänvisning.	Kan söka mjukvara för olika ändamål. Jobbar medvetet med källhänvisning och tillämpar rutiner för att undvika plagiering.

## Bild



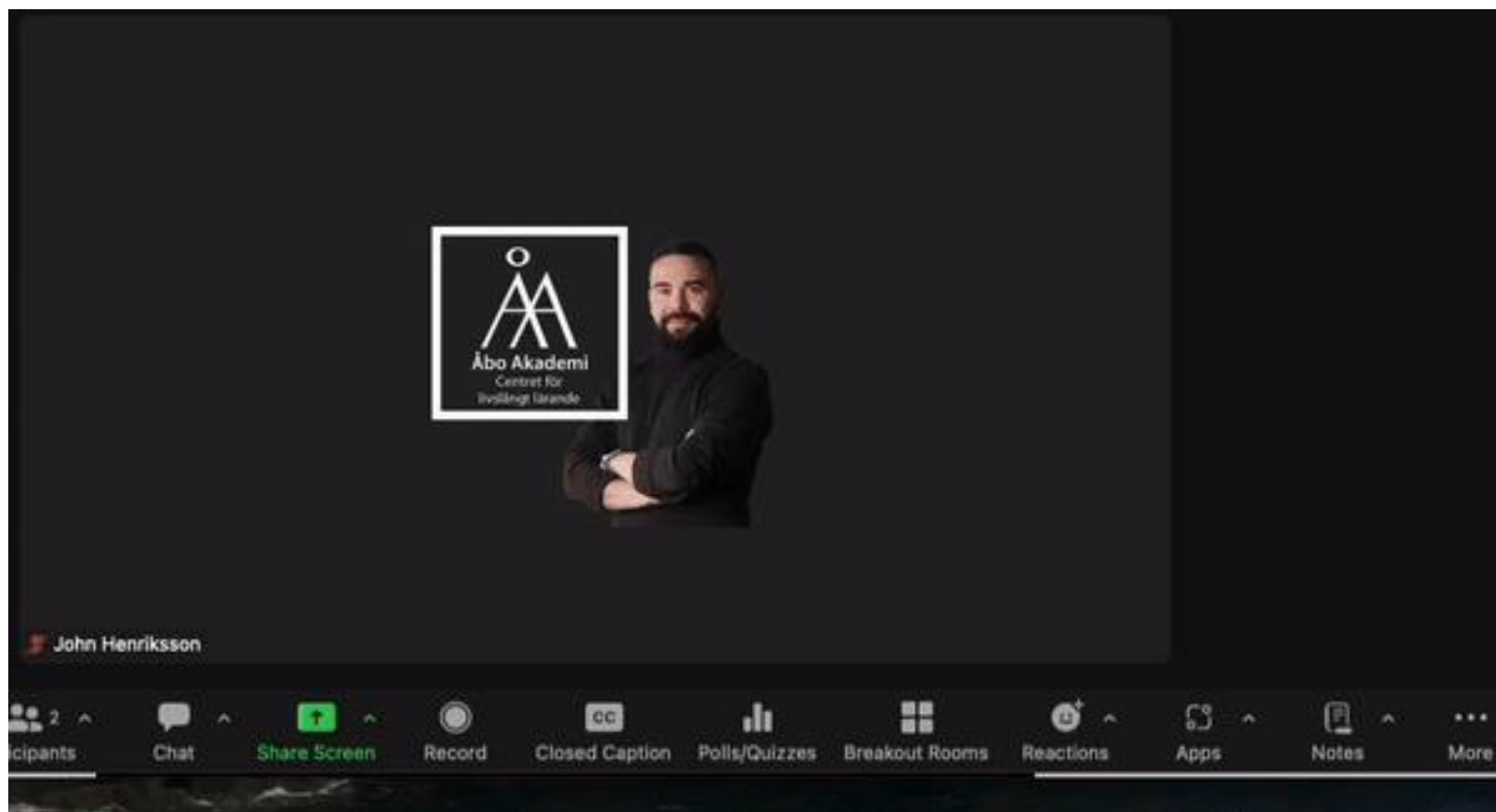
## Video



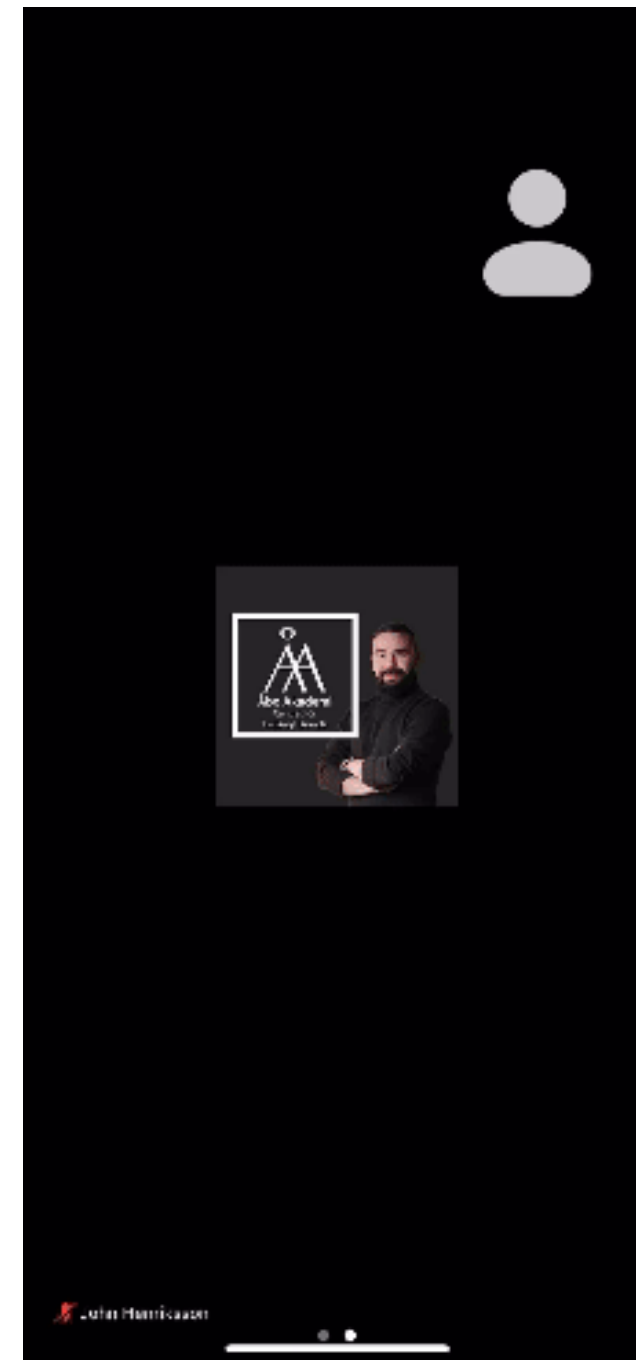
# Ändra namn i Zoom till "Distrikt Förnamn"

Ex: NAUD Pelle, SAUD Stina & Mariehamn Jonas

## DATOR



## TELEFON/PLATTA



## Breakouts distriktsvis

Fundera på progressionen. När byts verktyg, vilka ämnen kan vara aktuella och hur kommer vi hela vägen?

Vad tas upp på olika stadier i stora drag? Styrkor och svagheter ni ser redan nu?

På stadievisa träffarna går vi sedan in mer på detaljnivå med specifika ämnen och mål





Summering

Tack för idag!  
Vi ses igen

Barnomsorgen: 20.9 kl 12:30-14:30

Åk 1-6: 23.9 kl 9-11

Åk 7-9: 25.9 kl 9-11

Gymnasiet: 26.9 kl 14-6

Medis & högskolan: 27.9 kl 14-16

