

Datorn, program och programmering

Kursen går ut på att få en bredare insyn i datorer, program och programmering än den som ges i den vanliga undervisningen. I kursen får man titta in i och skruva på gamla datorer för att få en blick av vad som får dem att fungera. Vi bekantar oss med olika operativsystem, skillnader och likheter mellan dem. Vi övar oss på att skriva snabbare på datorn. Vi prövar på programmering, och bekantar oss med Micro:bit, en liten programmerbar dator.

Kompetens 1: Förmåga att tänka och lära sig

- Att lära sig planera
- Att välja bland alternativ
- Att hitta kreativa lösningar

Kompetens 2: Kulturell och kommunikativ kompetens

- Att samarbeta med andra
- Att förstå hur utvecklingen inom datateknik har gått framåt under elevernas levnadstid
- Att se hur dagens datateknik påverkar samhället

Kompetens 3: Vardagskompetens

- Att utveckla sin samarbetsförmåga
- Att lära sig uppgradera och uppdatera sina datorer
- Att kunna se var programmering har använts i vardagen

Kompetens 4: Multilitteracitet

- Att lära sig använda tekniska hjälpmedel för att lösa uppgifter
- Att söka fram information från olika medier och kritiskt granska den

Kompetens 5: Digital kompetens

- Att använda digitala verktyg för att hitta och bearbeta information
- Att lära sig använda verktyg för dokumentation av idéer

Kompetens 6: Arbetslivskompetens och entreprenörskap

- Att lära sig arbeta självständigt och tillsammans med andra
- Att ta ansvar för sitt eget arbete och sitt lärande
- Att lära sig lita på sin egen förmåga och värdesätta resultatet av sitt och de andras arbete

Kompetens 7, Förmåga att delta, påverka och bidra till en hållbar framtid

- Att lära sig att planera och ställa upp mål för arbetet
- Att lära sig utöka livslängden på tekniska apparater