

Digitalisering i Lgr22 – Grundskolan

Sammanställning med hjälp av AI

1. Skolans uppdrag och mål

- Skolan ska ge elever **förståelse för hur digitaliseringen påverkar individen och samhället.**
- Eleverna ska utveckla **adekvat digital kompetens**:
 - använda digitala verktyg i lärande, skapande och kommunikation,
 - förstå möjligheter och risker,
 - kunna värdera information källkritiskt,
 - agera ansvarsfullt och säkert digitalt.
- Digital kompetens ska **genomsyra alla ämnen.**

2. Ämnesvisa skrivningar

Svenska

- Använda digitala verktyg för att söka, bearbeta och skapa texter.
- Utveckla källkritik och kritiskt förhållningssätt till digital information.
- Kommunikation via digitala medier.

Matematik

- Digitala verktyg används för beräkningar, simuleringar och visualiseringar.
- Programmering som metod för att lösa problem.

Teknik

- Förstå digitaliseringens betydelse för samhällsutveckling och individen.
- Kunskaper om hur digitala system är uppbyggda och används.
- Programmering och problemlösning med digitala verktyg.

Samhällskunskap

- Digitaliseringens påverkan på demokrati, arbetsliv och kommunikation.
- Frågor om integritet, säkerhet, information och källkritik.

Biologi, fysik, kemi

- Använda digitala verktyg för att mäta, dokumentera, analysera och presentera data.
- Reflektion kring teknikens möjligheter och konsekvenser för individ, samhälle och miljö.

Geografi

- Använda digitala verktyg som t.ex. GIS (geografiska informationssystem).
- Förstå digitaliseringens roll i samhällsplanering och miljöfrågor.

Historia

- Analysera digitaliseringens betydelse för historiebruk.
- Källkritik mot digitala källor och digitala medier.

Religionskunskap

- Undersöka hur religioner och livsåskådningar framställs i digitala medier.
- Etiska frågor kopplade till digital spridning av information.

Engelska och moderna språk

- Använda digitala medier för kommunikation, språkträning och informationssökning.
- Möten med autentiska språksituationer via digital teknik.

Bild

- Skapande och kommunikation med hjälp av digitala verktyg.
- Reflektion kring digital bildproduktion och upphovsrätt.

Musik

- Använda digitala verktyg för musikskapande, inspelning och redigering.
- Förstå digitaliseringens roll i musikproduktion och kultur.

Slöjd

- Använda digitala verktyg för design, konstruktion och dokumentation.
- CAD och digitala processer i skapande.

Idrott och hälsa

- Använda digitala verktyg för att planera, genomföra och utvärdera träning och hälsa.
- Reflektion kring digitaliseringens roll i hälso- och livsstilsfrågor.

3. Tvärgående teman

- Programmering – i matematik och teknik.
- Källkritik och informationshantering – i svenska, SO och historia.
- Digitalt skapande – i bild, musik, slöjd.
- Hälsa och säkerhet – i idrott och hälsa.
- Samhällspåverkan – i samhällskunskap, teknik, geografi och historia.