Datorer och   
programmering

**När du har arbetat med det här området ska du:**

* Känna till datorns historia i stora drag.
* Veta vad en dator används till och kunna namnen på några av datorns grundläggande delar för input, output och lagring, samt vad de används till; t ex tangentbord, skärm, processor och arbetsminne.
* Kunna nämna några vanliga föremål som styrs av datorer.
* Veta hur en dator styrs av program och hur de kan kopplas samman i nätverk.
* Kunna programmera ett enklare spel i Scratch.
* Kunna styra ett föremål t ex Dash and Dot, med hjälp av programmering

**Kunskapskrav i läroplanen:**

* Eleven kan beskriva och ge exempel på enkla tekniska lösningar i vardagen och några ingående delar som samverkar för att uppnå ändamålsenlighet och funktion.
* Eleven kan genomföra mycket enkla teknikutvecklings- och konstruktionsarbeten genom att pröva möjliga idéer till lösningar samt utforma enkla fysiska eller digitala modeller.
* Under arbetsprocessen bidrar eleven till att formulera och välja handlingsalternativ som leder framåt.
* Eleven gör enkla dokumentationer av arbetet med skisser, modeller eller texter där intentionen i arbetet till viss del är synliggjord.
* Eleven kan föra enkla och till viss del underbyggda resonemang dels kring hur några föremål eller tekniska system i samhället har förändrats över tid och dels kring tekniska lösningars fördelar och nackdelar för individ, samhälle och miljö.

**Undervisning:**

* Gemensamma genomgångar
* Filmer och program
* Praktiska uppgifter på dator och ipad
* Arbetsuppgifter enskilt och i grupp, muntlig samt skriftlig redovisning
* Diskussion i grupp och helklass

**Bedömning:**

* Skriftliga och muntliga läxförhör
* Arbete med programmering på lektionstid