MATEMATIK

Årskurs 1-3

- Hur entydiga stegvisa instruktioner kan konstrueras, beskrivas och följas som grund för programmering. Symbolers användning vid stegvisa instruktioner.

Årskurs 4-6

- Hur algoritmer kan skapas och användas vid programmering. Programmering i visuella programmeringsmiljöer.

Årskurs 7-9

- Hur algoritmer kan skapas och användas vid programmering. Programmering i olika programmeringsmiljöer.
- Hur algoritmer kan skapas, testas och förbättras vid programmering för matematisk problemlösning.

TEKNIK

Årskurs 1-3

- Att styra föremål med programmering.

Årskurs 4-6

- Att styra egna konstruktioner eller andra föremål med programmering.
- Några av datorns delar och deras funktioner, till exempel processor och arbetsminne. Hur datorer styrs av program och kan kopplas samman i nätverk.

Årskurs 7-9

- Tekniska lösningar som utnyttjar elektronik och hur de kan programmeras.
- Egna konstruktioner där man tillämpar styrning och reglering, bland annat med hjälp av programmering.

SVENSKA/SVENSKA SOM ANDRASPRÅK

Årskurs 1-3

- Instruerande texter, till exempel spelinstruktioner och arbetsbeskrivningar. Hur de kan organiseras i steg, med logisk ordning och punktuppställning i flera led.