Program og oversikt over sesjoner/verksted regional fagdag DigSkole 27.11.24
Børsa: Rossvoll flerbrukshall, Børsa skole, Skaun ungdomsskole (SUS), Øysteinsalen og Skaun rådhus

Program

9.30-11.30 Plenum i Rossvoll flerbrukshall

9.30 Velkommen ved Mari-Ann Letnes, NTNU og Robert Øyum-Jakobsen, Trøndelag sørvest

9.45 Keynote: Ingvild Skogestad, Knapskog skule, Øygarden kommune.

> Ikkje eit innlegg om skjermtid
> Dette kunne vore eit foredrag om skjermtid, men det er ikkje der debatten bør ligge.
> Ingvild vil heller fokusere på god bruk av digitale verktøy. Vi må snakke om kvifor vi brukar digitale verktøy og korleis vi kan bruke dei på ein god måte. Vi må trygge føresette og vise heilskapen i skulekvardagen, og då må vi sjølv forstå den. I foredraget ønsker hun å gi ei større verktøykasse, ei større forståing for heilskapen i skulekvardagen og nokre svar på kvifor vi brukar digitale verktøy slik vi gjer. Det blir lagt opp til deling av korleis og kvifor ein brukar digitale verktøy.

10.30 Pause/ besøk utstillere

10.45 Keynote 2: Ståle Skagen, Geir Valøen, Ilabekken barnehage, Trondheim kommune.

> Lek, utforsking og læring med digital teknologi i uterommet.
> Hvilke pedagogiske muligheter åpner seg idet vi pakker digitale verktøy i tursekken og drar ut i naturen? Imøtekommer vi de ulike fagområdene i planverket på en kreativ, konstruktiv og moderne måte når vi tilbyr barna digitale verktøy i uterommet? Hvordan kan disse verktøyene bidra til et utvidet blikk på naturen, og gi gode vilkår for undring og refleksjon?
> Geir og Ståle tar oss med direkte inn i praksisfeltet, og utfordrer den utbredte oppfattelsen om digitale verktøy som passiviserende for barn.

11.15 DigSkole – veien videre – ved Mari-Ann og Robert

11.30 Lunsj/ besøk utstillere – lunsj serveres i Rossvoll flerbrukshall og i Aulaen ved SUS

12.30 Sesjoner/verksted (se oversikt under) – Vi er spredt rundt på alle områder.

13.45 Pause/besøk utstillere

14.00 Sesjoner (se oversikt under)

14.30 Pause/besøk utstillere

15.00 Paneldebatt – plenum i Rossvoll flerbrukshall

> Tema: Digital sikkerhet og praktisk bruk av digitale hjelpemidler
> Deltagere:
> Skoleeiere: Hege Røttereng (Skaun) og Solveig Melby (Orkland)
> IT-midt: John Hanssen
> Rektor: Hans Joar Lervik (Buvik skole)
> Lærer: Annette Vangen Werness (Løkken Verk Montessoriskole)
>
> Debatten ledes av Cecilie Skaalvik (NTNU) og Kenneth Nordgård (rektor Strand og Hemnskjela)

15.30 Ferdig

Praktisk informasjon

Oppdatert info her:
Regional fagdag oppvekst DigSkole

- Vi blir mange samlet denne dagen
  - bruk tålmodet og vær hyggelig med hverandre 😊
- Vi har begrenset med nettilgang når vi er i plenum i Rossvoll flerbrukshall. Vi beklager dette.
- Alle får servert kaffe, te, pepperkaker og lunsj. Lunsjen er kylling- eller skinkesalat m/rundstykke.
  - Ansatte fra H**eim, Hitra og Skaun** forsyner seg av lunsjen i A**ulaen på Skaun ungdomsskole**
  - Ansatte fra **Frøya, Orkland, samt utstillere, keynotes og resten** forsyner seg av lunsjen i **Rossvoll flerbrukshall.**
  - De med **matallergier** forsyner seg fra eget bord i **Rossvoll flerbrukshall.**

Kapto Møtemat.
#920250

Kapto (matleverandør) selger mineralvann. Betales av den enkelte med Vipps #920250
Utsalg i Rossvoll flerbrukshall og Aulaen på Skaun ungdomsskole.

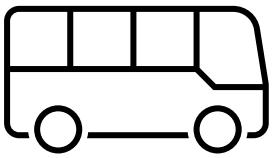
Utstillere

Aunivers, Aschehoug
Conexus
Creaza
EC-Play
Elevkanalen TV2
Gyldendal
iMAL
Dragonbox, Kahoot
Lille norske leksikon
NKUL
Numetry
Planit, Enable
Skolen CDU, Cappelen Damm
Ungt entreprenørskap

Flere av utstillerne har også sesjoner der de presenterer noe av det de tilbyr.
Se mer om dette i sesjons/verksted-oversikten.
Utstillerstands i mingleområdet i 1-etasje Børsa skole/Rossvoll flerbrukshall.

Kart utstillere

OBS!



Buss og skyss avklares mellom rektorer, SFO-ledere og kommuneledere.

MINNER OM SVÆRT BEGRENSET MED PARKERINGSPLASS I BØRSA SENTRUM!

Tidsplan etter lunsj, DigSkole fagdag 27.11.24

Tid		
12.30	Verksteder	Hackertoon (Verksted V1)
12.45		
13.00		
13.15		
13.30		
13.45	Pause/forflytning	
14.00	Sesjoner	
14.15		
14.30	Pause/forflytning	
14.45		
15.00	Paneldebatt og avslutning	
15.15		
15.30	Ferdig	

Spørsmål? Ta kontakt med Robert Øyum-Jakobsen, mob 90885647.

Sesjoner og verksted

Kart BØR (Børsa skole) Kart SUS (Skaun ungdomsskole)

SESJONER 5

S1 – SUS1 Å utvikle profesjonsfaglig digital kompetanse i profesjonsfaglige felleskap 5
S3 – SUS3 Snusmumrikken: Melodien i Mummidalen - Et spill om bærekraftig utvikling og vennskap 5
S4 – SUS4 Programmering i småskolen 5
S5 – SUS5 Matematikkundervisning med dataspill – Numetry Skole i klasserommet 5
S6 – SUS6 Filmuka 6
S7 – SUS7 BookCreator - nettversjon 6
S8 – AUDITORIUM SUS - ASK (alternativ og supplerende kommunikasjon) i praktisk bruk. 6
S9 – SUS 9 Lille norske leksikon - et faktasjekket leksikon 6
S10 – SUS 10 Skapende læring med Creaza 7
S11 – SUS 11 Kahoot EDU: Læringsverktøyet som gir bedre resultater og mer engasjement! 7
S13 – SUS 13 Programmering i undervisningen 7
S14 – SUS 14 Bli kjent med Mentimeter! 7
S15 – SUS15 Fotspor 8
S16 – SUS 16 Velkomstfest 8
S17 – SUS 17 Podkast i undervisningen 8
S18 – BØR22 Enable – Smarte apper i Teams: PlanIt Årshjul og Zokrates LMS 9
S19 – BØR20 Hvordan bruke Blooket.com i klasserommet 9
S20 – SUS2 Legg til rette for mestring med Skolen fra Cappelen Damm 9
S23 – BØR23 Abzu - Utforske havet 9
S24 – BØR24 Utviklingsarbeid og lederutvikling, fra en rektors perspektiv 10
S25 – BØR25 Assasins Creed Valhalla 10
S26 – BØR26 Praktisk bruk av Elevkanalen 10
S27 – ØYSTEINSALEN SUS - Inkludering og tilrettelegging for et barn med særskilte behov 10
S28 – BØR28 Praksisfortelling om SUPER!! 11
S29 – BØR29 Canva som verktøy i det flerspråklige klasserommet 11
S31 – AUDITORIUM BØR - Leik som grunnlag for mestring og motivasjon 11
S32 – MUSIKKROM SUS - Aktivitets-SFO 11
S34 – SUS8 Spar tid på lister og navnelapper med utskriftsfletting! 12
S35 – SUS18 Spill som litteratur 12
S36 – BØR21 Digitale verktøy og tospråklig opplæring 12
S38 – BØR 27 Elevens valg - elevmedvirkning satt i system 12
S40 – BØR 31 Podcast i skolen 12
S41 – BØR 32 SMART teknologi for mellomtrinnet 13
S42 – BØR33 Aktualitet i skolen med Magasin - Gratis ressurs for lærere 13
S43 – MUSIKKROM BØR Alt på et sted! 13

VERKSTEDER 14

V1 – KOMMUNESTYRESAL RÅDHUS CHATBOT-HACKERTOON - EN PRAKTISK GUIDE FOR LÆRERE I BYGGING AV EGEN CHATBOT 14
V2 – SUS2 MINECRAFT DYREHAGE/ZOO 14
V3 – SUS3 CLIPS 14
V4 – ROSSVOLL FLERBRUKSHALL KI, SPRÅKMODELLER OG ORKLANDSKOLEN.NO 15
V5 - SUS5 WORKSHOP MED ASCHEHOUG UNIVERS (AUNIVERS) FOR 1. - 10. TRINN. 15
V6 – SUS6 DRAGONBOX SKOLE - EFFEKTIV OG ENGASJERENDE LÆRING MED DOKUMENTERTE RESULTATER! 15
V7 – SUS7 LEVEL UP! - WORKSHOP I VIDEOSPILLPROGRAMMERING 16
V8 – SUS8 QR- KODING 17
V10 – SUS10 SIKKER BOKSTAVKUNNSKAP VED SYSTEMATISK BRUK AV IMAL I LESE- OG SKRIVEOPPLÆRINGA 17
V11 - SUS11 SPIKE PRIME OG FIRST LEGO LEAGUE 17
V12 – SUS12 SPLEISELAGET BYEN 18
V13 – AUDITORIUM BØR ENKEL HJELP TIL ELEVER SOM STREVER MED Å LÆRE BOKSTAVER 18
V14 – SUS14 VINYLKUTTING, DER KUNST OG HÅNDVERK MØTER EDB. 18
V15 – MUSIKKROM SUS MESTRING, GLEDE, UTVIKLING OG INKLUDERING I PRAKTISK MUSIKKUNDERVISNING - DIFFERENSIERT LÆRING I FELLESSKAP MED DIGITALE LÆREMIDLER 19
V16 – SUS16 GRUNNLEGGENDE ONENOTE 19
V17 – SUS17 Å SNU EIN ELEFANT 19
V18 – ØYSTEINSALEN SUS BARN OG FILOSOFI I EN DIGITAL TIDSALDER 20

Sesjoner

S1 – SUS1 Å utvikle profesjonsfaglig digital kompetanse i profesjonsfaglige felleskap

Aslak Skarderud, Buvik skole

Hvordan vi jobbet ved Buvik skole for å utvikle profesjonsfaglig digital kompetanse, ved hjelp av profesjonsfaglige felleskap, og hvordan vi ser for oss å bruke felleskapet videre i andre typer utviklingsarbeid i fremtiden.

S3 – SUS3 Snusmumrikken: Melodien i Mummidalen
- Et spill om bærekraftig utvikling og vennskap

Petter Andreas Rabben, Nina Katrin Jensen og Monica Handberg, Buvik skole

Presentasjon av to tverrfaglige undervisningsopplegg for 1.- og 3.trinn der spillet Snusmumrikken: Melodien i Mummidalen er en sentral del.

S4 – SUS4 Programmering i småskolen

Veronica Voldstad, Viggja Oppvekstsenter

Jeg vil holde et lite foredrag om programmering i småskolen med fokus på lek og utforskning. Jeg vil vise frem noen konkrete og praktiske eksempler og gi tips til hvordan vi kan jobbe for å nå de ulike kompetansemålene som omhandler nettopp dette.

S5 – SUS5 Matematikkundervisning med dataspill – Numetry Skole i klasserommet

Kristoffer Engebø, Numetry Skole

Numetry Skole er et effektivt supplement som gjør matematikk mer engasjerende og motiverende for elever på 4.–7. trinn. Vi har utviklet løsningen spesielt for elever som strever med mestring, men den fungerer like godt som et verktøy for faglig sterke elever. Under sesjonen vil vi vise deg hvordan du enkelt kan ta i bruk verktøyet sammen med elevene dine.

Deltakere må ha med PC eller iPad.

S6 – SUS6 Filmuka

Roger Eidsvåg, Aa skole

Elevene lager kortfilmer ut fra gitte oppgaver som munner ut i en kortfilmfestival med kåringer av filmpriser. Sesjonen vil vise hvordan vi på Aa skole har jobbet med produksjon og presentasjon av kortfilmer.

S7 – SUS7 BookCreator - nettversjon

Jorunn Anita Jonli Mjønesaune, Aa skole

Hvordan bruke nettversjonen til BookCreator for å bedre undervisningen. Her er det flere funksjoner som gir læreren det overordna ansvaret. Nettversjonen gir flere muligheter med tanke på å skape en god sammensatt tekst. I nettversjonen kan elevene samskrive. I tillegg gir nettversjonen bøker designet til pedagoger for å støtte elevlæring og faglig utvikling.

S8 – AUDITORIUM SUS - ASK (alternativ og supplerende kommunikasjon) i praktisk bruk.

Oda Garten, Grøtte skole

Denne sesjonen vil handle om ASK (alternativ og supplerende kommunikasjon) i praktisk bruk i hverdagen. Hovedfokuset vil ligge hos barn som har behov for supplerende kommunikasjon for å uttrykke seg og forstå i hverdagen sin, men strukturene kan være nyttige for andre barn også. Det vil også bli presentert ulikt materiale og nettressurser knyttet til ASK i bruk.

S9 – SUS 9 Lille norske leksikon - et faktasjekket leksikon

Kristine Magnesen, Lille norske leksikon

Lille norske leksikon er utviklet med 5.-7. trinn som primær målgruppe. I utviklingen er det lagt vekt på universell utforming, et språk tilpasset målgruppen og alle artiklene er sjekket av ulike fageksperter. Vi vil snakke om hvordan leksikonet kan være en god læringsressurs på elevenes premisser.

S10 – SUS 10 Skapende læring med Creaza

Kristin Hop, Creaza

Lær hvordan dine elever kan skape faglige produkter i ulike formater ved hjelp av Creazas verktøy! Bli trygg på å tildele oppgaver og å følge elevenes kreative prosess. Lær også hvordan elever kan jobbe fokusert med begreper og begrepsinnlæring i Creaza på mange forskjellige måter der elevene selv er aktive produsenter.

Deltakere må ha med PC eller iPad.

S11 – SUS 11 Kahoot EDU: Læringsverktøyet som gir bedre resultater og mer engasjement!

Kristin Vikingsdal Hove, Kahoot!

Bli med på en inspirerende sesjon om hvordan Kahoot EDU kan fremme aktiv læring og engasjement i klasserommet. Vi utforsker varierte spørsmålstyper for kunnskapstesting, samarbeidende aktiviteter og læringsøyeblikk med reflekterende elever. Få innsikt i vår AI-assisterte Kahoot-generator og hvordan du kan importere egne presentasjoner for å lage engasjerende oppgaver. Deltakere vil få prøvetilgang til dette fantastiske produktet.

Deltakere må ha med en digital enhet.

S13 – SUS 13 Programmering i undervisningen

Ask Lilleløkken, Fillan skole

Sesjon om programmering i undervisning, ulike typer opplegg som er prøvd og gjennomført, erfaringer og refleksjoner. Hovedfokus på blokkprogrammering.
Deltaker må ha med PC.

S14 – SUS 14 Bli kjent med Mentimeter!

Malin Sognli, Fillan skole

I denne sesjonen skal vi gå gjennom hva Mentimeter er og ulike funksjoner Mentimeter kan brukes til i undervisning. Sesjonen vil først ta for seg litt teori, før vi skal ha noen praktiske oppgaver.
Deltaker må ha med PC.

S15 – SUS15 Fotspor

Henning Enger Antonsen, Fillan skole

Som lærer på både mellomtrinnet og ungdomstrinnet, så må du blant annet gjennom digital orientering. Fotspor er en app som gjør det mulig for elevene å lære orientering på en helt ny måte. Den er gratis, og med flere funksjoner gjør den orientering både morsom, spennende og konkurransepreget. På denne sesjonen får dere bl.a. innblikk i hvordan man setter opp en løype digitalt, og på hvilke ulike måter man kan gjennomføre løypa på. Dette er ikke komplisert og passer for alle lærere, nye som erfarne!

For å få best utnyttelse av sesjonen, bør du ha med PC/iPad.

S16 – SUS 16 Velkomstfest

Tone S Bjørnbeth og Åse Tharaldsen, Lensvik skole

9. og 10. trinn arrangerer hvert år velkomstfest på høsten, til ære for 8. klassingene. Velkomstfesten går over en hel skoledag, men forberedelsene foregår over flere uker i forveien. Selve velkomstfesten inneholder aldersblandede leker og aktiviteter, festmåltid og taler. Forberedelsene og selve velkomstfesten dekker læreplanmål i flere fag, blant annet norsk, kroppsøving og mat og helse, i tillegg til at den berører de tverrfaglige temaene folkehelse og livsmestring og demokrati og medborgerskap.

S17 – SUS 17 Podkast i undervisningen

Lene Martinsen, Mausund Oppvekstsenter

Jeg kommer til å snakke om hvordan jeg bruker podkast i undervisningen i ulike fag, og på ulike trinn.

S18 – BØR22 Enable – Smarte apper i Teams: PlanIt Årshjul og Zokrates LMS

Jan-Helge Akersveen, Enable

Kom og se hvordan du med Zokrates ukeplan, portefølje og IUP kompletterer alle de fine utdanningsfunksjonene i Teams. Vårt fokus er hvordan du som lærer på en enkel måte lager individuelt tilrettelagte ukeplaner. Alt koblet mot kompetansemål fra læreplanene i Grep og oppgaveverktøyet i Teams. Få full oversikt over elevenes arbeid og vurderinger i vår portefølje, og se hvordan du dokumenterer pålagte og systematiske periodevurderinger i vår IUP (individuell utviklingsplan).

Vi vil også vise Enables teamsapp – Årshjul/PlanIt.

PlanIt er enkelt å bruke og gir en visuell fremstilling av aktiviteter på års-, månedlig og ukentlig basis. Det kommer som en egen app for Teams. PlanIt er integrert med Planner og gruppekalender, slik at innslag kan vises i kalenderen i Outlook.

S19 – BØR20 Hvordan bruke Blooket.com i klasserommet

Marit Reitan og Hege Agnethe Norbotten, Fillan skole

Vi skal vise frem hvordan blooket.com fungerer som bruk i klasserommet og eventuelt til å brukes til bruk som hjemmelekse for elevene. I løpet av sesjonen skal deltakere få prøvd blooket i posisjon som elev og som lærer.

Blooket.com er en quiz side som er en annen form for Kahoot med flere spillmodus som gir mer mestring for flere elever enn Kahoot gjør, ved at det ikke bare er de som kan absolutt alt og som er raske som klarer å vinne når det spilles.

Deltakere må ha med PC eller iPad.

S20 – SUS2 Legg til rette for mestring med Skolen fra Cappelen Damm

Jørgen Holmstrøm, Cappelen Damm

Bli med på en inspirerende og nyttig sesjon om Skolen! Her skal vi vise deg mangfoldet av muligheter som innhold og verktøy i tjenesten gir. Du får også med deg konkrete tips til hvordan du kan tilrettelegge undervisningen for hele klassen, mindre grupper eller enkelteleven.

S23 – BØR23 Abzu - Utforske havet

Margret H. Gudmundsdottir, Buvik skole

Tips til hvordan man kan bruke spill (gaming) i klasserommet.

S24 – BØR24 Utviklingsarbeid og lederutvikling, fra en rektors perspektiv

Ann Oline Vuttudal, Gjølme skole

Innholdet i denne sesjonen vil være en beskrivelse av hvordan vi driver utviklingsarbeid for det pedagogiske personalet på en barneskole. Det vil være konkrete eksempler og erfaringer både fra hverdagen og fra prosjektet LeadDig (som handler om både lederutvikling og utvikling av læreres PfDK).

S25 – BØR25 Assasins Creed Valhalla

Håvar Kaasbøll, Buvik skole

Hvordan bruke Assasins Creed som et supplement i undervisning.
Tema: Vikingtid
(PS: det finnes flere Assasins Creed spill, som omfavner flere tema).

S26 – BØR26 Praktisk bruk av Elevkanalen

Ann Helen Estenstad og Karoline Sørlie Berntsen, TV 2 Skole

To fagredaktører med flere års erfaring i skoleverket viser elevaktive oppgaver og arbeidsformer på plattformen. Vi har store mengder innhold, og viser deg helt konkrete eksempler på opplegg der elevene skal produsere eget innhold. Bli inspirert og oppdag nye måter å bruke Elevkanalen!

S27 – ØYSTEINSALEN SUS - Inkludering og tilrettelegging for et barn med særskilte behov

Mia Eileen Sterten, Lensvik og Lysheim skoler

Hvordan vi jobber med inkludering for et barn på småtrinnet med store tilretteleggingsbehov. Vi skal vise ulike aktiviteter og hjelpemidler vi bruker i hverdagen, for å skape en best mulig skole/SFO-dag.

S28 – BØR28 Praksisfortelling om SUPER!!

Trine Lystad, Lensvik og Lysheim skoler

SUPER!! er et program av MOT for å bygge trygge og gode klassemiljø. Denne sesjonen blir en praksisfortelling om hvordan vi har jobbet med dette på 1. og 2. trinn ved Lensvik skole.

S29 – BØR29 Canva som verktøy i det flerspråklige klasserommet

Mona Grorud Sørensen, Børsa skole

Under denne sesjonen skal dere få lære mer om mulighetene som finnes inne i canva-universet. Spesielt kommer vi til å fokusere på hvordan man enkelt kan oversette norske dokumenter til andre språk.
Deltakere må ha med PC eller iPad. Kan gjerne opprette lærerbruker på canva før sesjon, men dette kan vi også ordne når dere kommer.

S31 – AUDITORIUM BØR - Leik som grunnlag for mestring og motivasjon

Ingrid Grøset, Børsa skole

Hvorfor leik i skolen? Hva gjør vi? Hva ser vi?

S32 – MUSIKKROM SUS - Aktivitets-SFO

Kristin Johannesen +1, Børsa skole

Aktive elever= redusert konfliktnivå. Engasjerte voksne = mindre fravær. Aktivitetsbasert SFO = glede i hverdagen for store og små.

S34 – SUS8 Spar tid på lister og navnelapper med utskriftsfletting!

Øystein Iversen, Børsa skole

Lær å flette navn fra Excel til Word for å spare mye tid på lister, grupper, navnelapper etc.
Få ark med ferdige instruksjoner i handa når du går.
Ingen forkunnskaper nødvendig.
Deltakere må ha med PC med Word og Excel.

S35 – SUS18 Spill som litteratur

Julie K. Eliassen, Orkanger ungdomsskole

Spill som litteratur: utvidet tekstbegrep. Eksempler på spill, og hvordan man kan legge opp arbeidet rundt dette (hensikt, støtte, bruk). Spillene vil i hovedsak bli vist gjennom iPad, men noen av dem kan også brukes på PC.

S36 – BØR21 Digitale verktøy og tospråklig opplæring

Gunn Irene Edvardsen, Barman Oppvekstsenter

Hvordan kan vi bruke digitale verktøy som støtte i fag når vi ikke har morsmålslærere?
Deltakere må ha med PC eller iPad.

S38 – BØR 27 Elevens valg - elevmedvirkning satt i system

Hege Berg, Gøril Lerånn og Margrete Røising, Børsa skole

Her skal dere få lære mer om hvordan man kan gjennomføre elevens valg i klasserommet på en daglig basis og samtidig sikre at kompetansemålene i læreplan blir nådd.
og håndverk, arbeidslivsfag, design og redesign m.fl.

S40 – BØR 31 Podcast i skolen

Hanne Buhaug Rømma og Steinar Sundsfjord Arnstad, Buvik skole

Hvordan variere undervisningen ved bruk av podcast.

S41 – BØR 32 SMART teknologi for mellomtrinnet

Turid Blækkan og Gørild Svorkås, Evjen skole og Siri Korsnes, Ungt entreprenørskap

Turid og Gøril på Evjen skole viser hvordan de brukte 1 uke på programmet SMART teknologi på sitt 6.trinn. Programmet fremmer skaperglede, praktisk arbeid i skolen, tverrfaglighet og ny AR teknologi til bruk i skolen. Elevene øver på samarbeid og kreativitet fra ide til ferdig pilot.
Lastet gjerne ned Ludenso Create på mobil/nettbrett før sesjonen. Ikke obligatorisk, men da får du testet litt selv.

S42 – BØR33 Aktualitet i skolen med Magasin - Gratis ressurs for lærere

Lasse Høgås, Gyldendal Norsk Forlag

Magasin er en egen ressurs i Gyldendal Skolestudio med en helt ny brukeropplevelse. I denne delen av Gyldendal Skolestudio presenterer vi varierte opplegg om sentrale begivenheter i verden, og setter de i sammenheng med teori fra læreplanen.
Vi skal se på Månedens forfatter, Ukas quiz og undervisningsopplegg som bidrar til elevaktiv læring.

S43 – MUSIKKROM BØR Alt på et sted!

Serhat Budak, Conexus

Vi vet at læreryrket er krevende, og at tiden ofte ikke strekker til. Conexus har nå lansert Oppfølging – en utvidelse av Engage – som er skreddersydd for å støtte dine behov i hverdagen. Denne nye utgaven gir deg enda bedre verktøy til å håndtere skolemiljøutfordringer og forenkler dokumentasjonsprosessen, slik at du kan bruke mer tid på det som virkelig betyr noe: elevene dine. Med Oppfølging som et tilskudd til Engage, får du en integrert løsning som tar hånd om det komplekse og tidkrevende arbeidet, så du kan fokusere på å gjøre en forskjell i klasserommet.

Verksteder

V1 – KOMMUNESTYRESAL RÅDHUS Chatbot-hackertoon
- En praktisk guide for lærere i bygging av egen chatbot

NB! Dette verkstedet varer i 120 minutter.

Terje Pedersen og Kim Aarberg, Kleppestø ungdomsskole

Chatbot-hackertoon: Bli med på en praktisk workshop der du lærer å bygge din egen chatbot. Med utgangspunkt i din egen undervisning vil du i samarbeid med andre lærere få kunnskap om hvordan lage og bruke egne chatboter. Utforsk hvordan du kan bruke dette verktøyet til å skape mer engasjerende og interaktive læringsopplevelser for elevene dine. Ingen forkunnskaper nødvendig! Deltakere på verkstedet må ha med seg PC, Chromebook eller iPad.
(De fleste vil kanskje huske Terje og Kim fra den regionale fagdagen i fjor høst, da de var hovedinnledere.)

V2 – SUS2 Minecraft dyrehage/zoo

Sebastian Liamo Tønnessen, Strand oppvekstsenter

I dette verkstedet skal vi lage en dyrehage i Minecraft education. Dette kan gjøres både på norsk og engelsk. Det blir en introduksjon, en jobbe del og mulighet for å vise fram for noen om de ønsker det. Deltakere på verkstedet må ha med PC eller iPad og ha tilgang til Minecraft Education.

V3 – SUS3 Clips

Anne Britt Sandvik, Dyrøy oppvekstsenter

Bruk av appen Clips -på iPad. Lag små videoer i ulike tema. Enkel å tilpasse elevgrupper, fag og tema. Deltakere på dette verkstedet må ha med iPad, med appen Clips installert. (Sjekk at appen fungerer og at du kommer deg inn 😊)

V4 – ROSSVOLL FLERBRUKSHALL KI, språkmodeller og orklandskolen.no

Kim André Sagberg, Lensvik og Lysheim skoler

En gjennomgang av hva kunstig intelligens (KI) og språkmodeller er, og hvordan de kan brukes i skolen for å støtte elevenes læring. Vi vil utforske og teste ulike prateroboter via Orklandskolen.no. Sesjonen er særlig relevant for lærere som ønsker å integrere KI i sin undervisning, men kan også være nyttig for andre. Innholdet er mye av det samme som ble presentert for skolene i Orkland 13. august i år.
Deltakere på dette verkstedet må ha med PC eller iPad.

V5 - SUS5 Workshop med Aschehoug univers (Aunivers) for 1. - 10. trinn.

Anne Smedstad, Aschehoug Skole

Aschehoug univers er i stadig utvikling. I dette verkstedet går vi gjennom høstens nyheter på Aunivers før deltakerne får prøve seg på å planlegge egen undervisning og dele innhold med elever og kollegaer. Vi stiller med to personer fra Aschehoug, så det blir god tid til å jobbe på egenhånd og stille spørsmål til oss.
Deltaker på dette verkstedet må ha med seg PC, iPad eller Chromebook.

V6 – SUS6 DragonBox Skole - Effektiv og engasjerende læring med dokumenterte resultater!

Gunnhild B. Nergård, DragonBox Skole

Bli med på en spennende sesjon om DragonBox Skole, et læreverk som styrker matematikkopplæringen i klasserommet. Oppdag våre unike utforskningsverktøy og et matematikkunivers som hever elevengasjementet til nye høyder!
Deltaker på dette verkstedet må ha med seg En digital enhet. Last ned DragonBox Skole appen på forhånd hvis mulig. Den heter "Login access:DragonBox Skole"

V7 – SUS7 Level up! - Workshop i videospillprogrammering

Annette Vangen Werness, Løkken Verk Montessoriskole

I denne workshopen får du mulighet til å programmere et enkelt 2D-spill i MakeCode Arcade. Undervisningsopplegget kan du ta med tilbake til klasserommet, og passer fra 5.-10. trinn.
I hovedsak dekker dette undervisningsopplegget kompetansemål fra kunst og håndtverk etter 7. trinn: "bruke programmering til å skape interaktivitet og visuelle uttrykk".

Undervisningsopplegget er også aktuelt i matematikk, da vi jobber en del med koordinatsystemet, variabler, vilkår og løkker.

Mer om opplegget:
Kursholder viser først et eksempel på hvordan et sluttprodukt kan se ut, og går gjennom kriterier som skal være med i spillet:
-En spillkarakter
-En spillverden med ""tiles"" som man kan gå på, og ""tiles"" som man må passe seg for - hvis ikke blir det ""Game Over""!
-Noe å samle på som gir poeng
-En måte å vinne spillet på. Du bestemmer selv hvor mange poeng de må samle for å vinne spillet
-En fiende som følger etter spillfiguren din. Hvis spilleren rører fienden blir det ""Game Over""!

I neste fase designer du din egen spillkarakter og spillverden i MakeCode Arcade. Vi bruker pixel-art med tilgang til 15 farger for å lage både spillkarakter og spillverden.
Med spillkarakter og spillverden på plass er det på tide med litt magisk programmering. Vi programmerer spillkarakterens bevegelse, et poengsystem, en måte å vinne spillet på, og en måte å tape spillet på.
Hvis det blir tid til overs blir det mulighet til å programmere bakgrunnsmusikk og lydeffekter i spillet.

Teknisk info:
MakeCode Arcade er en gratis programmeringsplattform i nettleseren utviklet av Microsoft. Vi bruker blokkprogrammering som er litt som å bygge med lego. MakeCode fungerer både på iPad, PC og Chromebook.
Under workshopen trenger du en PC, Chromebook eller iPad.

V8 – SUS8 QR- koding

Randi Sagøy, Nordskag oppvekstsenter

(evt. også Barnehageansatte)

Lyst til å lære hvordan du kan lage egne QR-koder?
Bruk av QR i læringssammenheng gjør det mulig å jobbe med læring uavhengig av hvor man befinner seg. Det støtter engasjerende og elevaktiv undervisning og kan bidra til friere og spontant læringsarbeid hos elevene/barn.
I dette verkstedet vil du lære hvordan du selv kan lage dine egne QR- koder.
Du vil få ideer og inspirasjon til hvordan du kan benytte QR-koder fra ulike medier inn i egne læringsprosesser.
Deltakere på denne workshopen må ha med seg iPad.

V10 – SUS10 Sikker bokstavkunnskap ved systematisk bruk av iMAL i lese- og skriveopplæringa

Liv Randi Søsveen Snekvik, Venn skole

iMAL er et digitalt bokstavinnlæringsprogram som brukt på en systematisk måte gir sikker bokstavkunnskap. Gjennom multisensorisk innlæring av bokstavene, får elevene et godt grunnlag til å lære seg å lese og skrive. Med utgangspunkt i egen forskning gis det en kort innføring i iMAL, og hvordan læremidlet kan brukes i lese- og skriveopplæringa, både i hel klasse og ITO. Det vil settes av god tid til å bli kjent med funksjonene i iMAL.
Deltaker på dette verkstedet må ha med seg iPad.

V11 - SUS11 Spike Prime og First Lego League

Ida Hegvold, Evjen skole og Daniel Bjerke, Buvikskole

Bli kjent med roboten Spike Prime og First Lego League.
Deltaker på dette verkstedet må ha med seg PC eller iPad (iPad bør ha appen Spike Prime).

V12 – SUS12 Spleiselaget Byen

Janne Børseth Bakken, Grøtte skole

Bruk av spillet "Byen" i undervisningen. Kan brukes både som en del av samfunnsfag og matematikk. Fra nettsiden: "Byen introduserer elevene for ulike begrep som er nyttige for å forstå samfunnsdebatten. Begrep som gir elevene en mulighet til å se sammenhengen mellom demokrati, skatt og arbeid."
Deltakere på dette verkstedet må ha med seg PC.

V13 – AUDITORIUM BØR Enkel hjelp til elever som strever med å lære bokstaver

Solveig Langvatn, iMAL Norge AS

Gjennomgåtte bokstaver er ikke bokstaver lært for alle elever. Disse elevene går glipp av verdifull mengdetrening i lesing og skriving. iMALs digitale bokstavkartlegging tar 5 minutter. Direkte etter endt kartlegging lager programmet automatisk individuelt tilpassede oppgaver med de bokstaver eleven mestrer. Elever kan arbeide digitalt på iPad / Chromebook eller utskrevne arbeidsark.
Bli med og lær hvordan du enkelt sjekker hvilke bokstaver elevene dine mestrer for riktig tilpasning og tilrettelegging i undervisningen.
Deltakere på dette verkstedet må ha med seg PC elle iPad.

V14 – SUS14 Vinylkutting, der kunst og håndverk møter EDB.

Lisbeth Dyrøy og Aslak Skarderud, Buvik skole

En workshop med vinylkutting, der du lærer deg prosessen fra ide, til ferdig trykk på tekstil. NB! ta med deg noe du ønsker å lage et trykk på, en t-skjorte eller en veske, eller noe helt annet.
Snakk med IT-avdeligen om du får lov til å laste ned Silhouette studios til pcen før workshop, så får du litt ekstra utbytte av kurset. NB! det går fint å delta uten, vi har også maskiner.

V15 – MUSIKKROM SUS Mestring, Glede, Utvikling og Inkludering i praktisk musikkundervisning - Differensiert læring i fellesskap med digitale læremidler

Joakim Skare, EC-Play AS

Mange synes det er utfordrende å undervise hele klasser i musikk. På dette verkstedet skal vi vise dere hvordan dere kan undervise store grupper i musikk med lave skuldre, høy kvalitet og tid til å se hver enkelt elev.
Musikk er kanskje det faget i skolen som har størst potensiale for å gi elevene mestring og tro på seg selv i en utfordrende skolehverdag. På dette verkstedet går vi gjennom konkrete digitale verktøy, metoder og pedagogiske rammeverk du kan bruke for å sikre at alle dine elever opplever mestring, glede, utvikling og inkludering gjennom musikkundervisningen.

V16 – SUS16 Grunnleggende OneNote

Lise Fjeldvær-Eimstad og Jan Pål Kerssemakers, Fillan skole

- Opprette en klassenotatblokk
- Dele en side/oppgave med elevene
- Se gjennom elevarbeid.

Deltakere må ha med PC eller iPad.

V17 – SUS17 Å snu ein elefant

Ingvild Vikingsen Skogestad, Knappskog skule

Endring kan vere smertefullt og for mange av oss er status quo det mest behagelege. Krav og utvikling i samfunnet rundt oss og krev likevel at skulen endrar seg. I overordna del av LK20 står det også mykje om det å utvikle profesjonsfellesskap på skulen. Tradisjonelt har lærarkvardagen handla om det som skjer i eige klasserom, no skal vi utvikle oss saman. I sesjonen ønsker eg å snakke om korleis ein kan jobbe med å skape eit profesjonsfellesskap og korleis drive endringsarbeid, då spesielt med digital kompetanse og PFDK som bakteppe. Eg har sjølv jobba med endringsarbeid dei siste 8 åra, på ulike nivå. I dette arbeidet har eg gjort mange erfaringar om korleis jobbe for å skape endring og korleis snu eit personale. Korleis få lærarane til å ville endre seg, sjå nytten? Fridom under ansvar – både tid og rom for endring er viktig. Erfaringsdeling er sentralt. Alle kan ikkje gå først, nokon må få lov til å gå i ferdigtråkka stiar. Tidsbruk er viktig skal ein ha endring må ein setje av tid. Ikkje minst så tar implementering tid – vi blir ikkje ferdig, vi er i stadig utvikling. For å endre seg må lærarane må sjå nytten og eigenverdien. I tillegg må ein både forvente og akseptere at alle på veg i same retning, men har lov til å vere på ulik stad på vegen. Og sist men ikkje minst: Samanheng – utviklingsarbeidet må henge saman.

V18 – ØYSTEINSALEN SUS Barn og filosofi i en digital tidsalder

Ståle Skagen og Geir Valøen, Ilabekken barnehage

(evt. også Barnehageansatte)

Når barn utforsker naturen, kan filosofiske spørsmål oppstå. Kan en nyklekket larve eller en død frosk inspirere til refleksjon om etikk, bærekraft og filosofi? Hvordan kan digital teknologi støtte barns undring, både ute og inne? I dette foredraget inviteres dere med på en digital dannelsesreise, hvor barns spørsmål står i sentrum, kombinert med filosofiske refleksjoner og en dose humor. Bli med på et «barnestyrt" prosjekt fra start til slutt i denne praksisfortellingen.