



Education

# Spennende og aktuell læring med digital teknologi

## Spennende og aktuell læring med digital teknologi

Konsept	Beskrivelse	Løfte
<b>Implementering av iPad</b>	<p>For å utnytte potensialet i digitale enheter er det viktig at både lærere og elever føler seg trygge i bruken av grunnleggende funksjoner på enheten. Apple iPad har en rekke funksjoner for både produksjon, tilpasning og kreativitet som vil skape nye muligheter for læring når den brukes riktig.</p> <p>Vi tilbyr grunnopplæring i bruk av iPad som både verktøy for undervisning og læring. Kurset skreddersys til gruppen som skal læres opp, og struktureres som en workshop der aktivitet og testing vektlegges. Kurset gjennomføres av sertifiserte kursholdere med tett tilknytning til Apple.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>+ Praktiske eksempler på pedagogiske apper</li><li>+ Digitaldidaktikk i fokus</li><li>+ Eksempler på samspillet mellom ulike funksjoner på en iPad, tilgjengelige apper og pedagogisk praksis</li></ul>
<b>Programmering</b>	<p>Har du et kjøleskap som kan programmeres, eller en kodelås på inngangsdøra? Programmering i skolen trenger ikke være verken komplisert eller vanskelig. Gjennom gode eksempler og grundig opplæring vil dere få prøve tre typer programmering: Analog, blokk og tekst. Innholdet er rotfestet i læreplan og offentlige styringsdokumenter. Programmering kan utføres med elever på alle trinn, og i alle fag. Opplæringen gjennomføres med en praktisk tilnærming, tilpasset deres behov og ønsker.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>+ Å skape dypere forståelse for programmering og hvordan det påvirker vår hverdag</li><li>+ Praktiske eksempler og undervisningsopplegg blir gitt, klare til bruk på egen skole</li></ul>

### Spillbasert læring

Mekanismer og elementer fra spill og underholdning kan gjøre det vanskelige og kjedelige til noe spennende og engasjerende. Ved å designe undervisning som tar i bruk spillverdenens fokus på tydelig narrativ, merkbar progresjon, belønning og konkurranse, kan læringen bli mer effektiv, variert og fange flere!

- + Økt innsikt i psykologien bak spillifisering av læring
- + Bedre evne til å skape motivasjon og engasjement blant elever
- + Vi gir gode, praksisnære eksempler på hvordan disse prinsippene kan implementeres i egen undervisning, uavhengig av fag eller elevgruppe

### Minecraft (Windows iOS)

Minecraft for Education er et godt eksempel på spillbasert læring. Med stor fleksibilitet og mange muligheter kan dataspillet Minecraft rettes inn mot spesifikke fagområder, for eksempel samfunnsfag, KRLE, naturfag og matematikk. Gjennom en inspirerende økt gir vi en praktisk introduksjon til mulighetene i spillet, og viser avanserte konsepter som koding, kjemi og matematikk gjennom Minecraft.

- + Praktisk erfaring og eksempler på spillbasert læring med Minecraft for Education
- + Bedre evne til å skape motivasjon og engasjement blant elever

### 3D-printing

3D og 3D-printing er på full fart inn i norske skoler, hvor mange allerede har gjort seg gode erfaringer med praktisk bruk. 3D-printing gir uante muligheter for å kombinere kunst, design, matematikk, naturfag og digital kompetanse. Gjennom en praktisk tilnærming setter vi fokus på hvordan 3D-printing kan benyttes i ulike fag sammen med egne elever. Hvorfor ikke legge opp til digitale sløydtimer på skolen, eller inkludere 3D-printing som en del av et Makerspace?

- + Introduksjon til 3D og 3D-printing
- + Gode praktiske eksempler, tips og triks
- + Kjennskap til hvordan utnytte 3D-printing tverrfaglig

### Skaperverksted (Makerspace)

Makerspace er på mange måter den moderne sløydsalen. Ny teknologi og verktøy kombineres for å gi elevene mulighet til å utforme seg kreativt, samtidig som de beveger seg fra forbruker til skaper. Vi gir en introduksjon til mulighetene et Makerspace skaper, i tillegg til gode praktiske eksempler og aktiviteter du kan bruke på egen skole. Vi gir også tips til ulike elementer å inkludere når dere lager Makerspace på deres skole.

- + Introduksjon
- + Veiledning
- + Konsept
- + Aktiviteter
- + Workshop

### Tech Solutions

Det kommer stadig til flere digitale og tekniske løsninger i norske skolebygg og klasserom. Målet med all teknologien er at den skal gjøre utvikling og arbeid med læring enklere. Likevel kan det digitale by på utfordringer, slik at både elever, lærere og ledelse bruker mer tid på problemløsning, enn på å dra nytte av verktøyene. Tech Solutions hos oss jobber med teknologien både bak og foran brukeren, slik at lærere og elever opplever at det rett og slett fungerer.

- + Oversikt og kontroll over digitale systemer, verktøy, skytjenester, LMS, digitale læremidler med mer
- + Innsikt i hva som skal til for å få teknologien til å fungere problemfritt

### G Suite for Education

Hvordan kan vi bruke verktøyserien G Suite for Education til å skape et velfungerende digitalt læremiljø som er både effektivt og lettrodd for elever og lærere? Ved å forstå hvordan G Suite er bygget opp og hvilke funksjoner de ulike applikasjonene har, øker mulighetene for læring også utover det fysiske klasserommet.

- + Opplæring i G Suite og systemets funksjoner
- + Opplæring i bruk av G Suite fra et pedagogisk perspektiv
- + Som den største Google-utdanningspartneren i Sverige og Norge garanterer vi høyt kompetansenivå både innen bruk og pedagogisk perspektiv

### Microsoft Office 365

Hvordan kan O365 skape struktur og effektivitet i arbeidsflyten? Plattformen kan brukes på en måte som støtter elevene og læringen ved at kommunikasjon, oppgaveutdeling og webressurser er lett tilgjengelig på ett og samme sted. Med O365 og tilhørende funksjoner kan arbeidsmengden minske, og arbeidsdagen gjøres enklere for både skoleleder, pedagoger og ikke minst elevene.

- + Viktige pedagogiske tips som kan iverksettes umiddelbart etter opplæringen
- + Opplæring i dokumenthåndtering med OneDrive og produksjon i Office Online
- + Innføring i bruk av OneNote og OneNote klassenotatblokk
- + Elevene vil oppleve lærings-situasjoner som ryddigere, mer givende og mer variert.
- + Pedagogene får metoder og eksempler på god vurderingspraksis og oppfølging av elever i O365

## OneNote Klassenotatblokk

Dette kurset dreier seg om å opprette klassenotatblokk fra et klasse-Team, eller via klassenotatblokk-appen i Office 365. Kurset tar for seg oppbygging, administrasjon og struktur for bruk av klassenotatblokk på ledelsesnivå, teamnivå og til undervisningsbruk. I denne gjennomgangen benytter veilederne egen praksis som utgangspunkt for den praktiske tilnærmingen.

- + Pedagogiske tips som kan iverksettes umiddelbart etter opplæringen
- + Innføring til OneNote klassenotatblokk, og praktisk tilnærming til å skape elevarbeid i klassenotatblokken
- + Elevene vil oppleve lærings-situasjoner som ryddigere, mer givende og mer variert
- + Pedagogene får metoder og eksempler på god vurderingspraksis og oppfølging av elever i OneNote klassenotatblokk

## Sharepoint / Microsoft Teams

I disse kursene tar vi for oss Microsoft Teams som arbeidsflate for alle arenaer i skolen. Kurset tar for seg oppbygging, administrasjon og struktur for bruk av Teams på ledelsesnivå, teamnivå og til undervisningsbruk.

- + Innføring til ulik bruk av SharePoint/Teams på deres skole
- + Pedagogiske tips som kan iverksettes umiddelbart etter opplæringen
- + Praktiske eksempler

## Viderekommen bruk av Office 365

Dette kurset dekker mer avansert bruk av Office 365, og forutsetter at deltakerne er kjent med de grunnleggende funksjonene. Her legges det mer vekt på smart bruk av Teams, mobile enheter, Outlook og Skype/Team Chat, samt det å bruke SharePoint-funksjoner for å knytte systemene bedre sammen.

- + Innføring til ulike bruk av Office 365 på deres skole
- + Gode tips som kan iverksettes umiddelbart etter opplæringen
- + Praktiske eksempler

## AR og VR

Kommer AR og VR til å ta over hverdagen vår? Begge handler om å forsterke eller endre virkeligheten. Elevene kan oppleve reiser, habitat eller naturvitenskapelige opplevelser som ikke hadde vært mulig uten teknologien. I løpet av denne prosessen kan dere oppleve hvordan det er å gå på den kinesiske mur, utforske en pyramide eller utforske verdensrommet, helt uten å forlate klasserommet. Alt kobles til læreplanen.

- + Kunnskap om og forståelse av hvordan AR og VR kan forsterke elevenes læring
- + Innsikt i hvor viktig AR og VR kan bli fra et demokratisk ståsted
- + Tips og innhold til bruk i egen undervisning

## Escaperoom

Et "escaperoom", eller "room escape game", er et fysisk opplevelsesspill der spilleren må løse en rekke komplekse oppgaver for å nå et mål. Tradisjonelt har målet vært å komme seg ut av et rom der man tilsynelatende er låst inne.

Konseptet baserer seg på elementer fra både historiefortelling, spill og opplevelsesdesign, og er en unik måte å engasjere på. Escaperoom kan brukes i arbeid med spesifikke fagområder, eller ha et bredt tverrfaglig fokus. I tillegg får deltakerne trening i viktige egenskaper som samarbeid, kommunikasjon, kritisk tenking, fleksibilitet og kreativitet.

- + Alle kursdeltakere vil få prøve Lin Breakout, vårt mobile escaperoom
- + Deltakerne får innsikt og forståelse rundt hva som kreves for å lage egne escaperoom for og med elever
- + Deltakerne får eksempler på undervisningsopplegg som kan videreutvikles og brukes på egen skole

## Flipped classroom

Omvendt undervisning ved bruk av læringsvideoer kan frigjøre tid til andre læringsaktiviteter i klasserommet. Gjennom en introduksjonsøkt til omvendt undervisning gir vi deg gode eksempler på metodikk, muligheter og kreative løsninger til bruk i egen praksis.

- + Kjennskap til ulike muligheter for produksjon av læringsvideoer
- + Skape innsikt i fordelene ved multimediale læringsressurser
- + Trygghet til å produsere egne læringsvideoer