



Foto från Framtidens lärande 2009

Program

Konferensen *Framtidens lärande – här och nu* är en mötesplats som bygger på interaktivitet och delaktighet. Du får ta del av några inspirerande och utmanande föreläsningar och Du kan delta i olika inspirationsmöten med ett strukturerat idé- och erfarenhetsutbyte kring framtidens lärande. Därtill finns tid för reflektion och samtal med kolleger, forskare, politiker och ungdomar.

Tillsammans skapar vi en lärarik konferens!

Välkommen!

Peter Becker och Lena Nydahl
Koordinatorer Framtidens lärande

Framtidens lärande – är här och nu!

En arena för skolutveckling, IT och lärande, 20-21 maj, Nacka Strand

Arrangeras av DIU i samarbete med Internationella programkontoret, Skolverket, Nacka kommun, Stockholms stad, Specialpedagogiska skolmyndigheten, .SE, Webbstjärnan, Sveriges Kommuner och Landsting,





FRAMTIDENS LÄRANDE HÄR OCH NU

Torsdag 20 maj

- 9.00 - 10.00 Registrering, utställningsbesök
- 10.00 - 11.15 **21st Century Learners**
New Millenium Learners, Francesc Pedró, professor, OECD, Centre for Educational Research and Innovation (CERI) i Paris.
Morgondagens skola: Cornelia Leander, Emil Claesson, Milén Fernandez, gymnasieelever redovisar sitt sommarjobb
En skola i världsklass? Ett samtal med Lotta Edholm, skolborgarråd i Stockholm
- 11.15 - 12.00 Kaffe/förfriskning - med tid för utställningsbesök
- 11.30 - 12.00 Utställningsbesök
Inspirationsmöten - *Se särskilt program*
- 12.30 - 13.00 Utställningsbesök
Inspirationsmöten - *Se särskilt program*
- 12.30 - 14.00 LUNCH - med tid för utställningsbesök
- 14.00 - 15.00 **Lokala strategier**
Så här tänker och gör vi i våra kommuner. Ett samtal med och mellan förtröendevalda i några kommuner; Kent Andersson, Malmö, Lars Kallsäby, Västerås, Hans Lindberg, Umeå
Design for the Creative Age, Randy Fielding, USA Arkitekt och utbildare, ordförande och grundare av Fielding Nair International som arbetar med design av kostnadseffektiva och kreativa miljöer för lärande
- 15.00 - 15.30 Kaffe/förfriskning - med tid för utställningsbesök
- 15.30 - 16.00 Utställningsbesök
Inspirationsmöten - *Se särskilt program*
- 16.30 - 18.00 Utställningsbesök
Inspirationsmöten - *Se särskilt program*
- 18.00 - 22.00 Kvällsaktiviteter, med buffé (kräver förbokning)

Fredag 21 maj

09.00 Utställningarna öppnar

09.30 - 10.30 **Lärares lärande**

Lärande **i digitala tider**, Professor Tomas Kroksmark, professor i pedagogik och ansvarig för Akademi för skolnära forskning och utveckling vid Högskolan för lärande och kommunikation, HLK, i Jönköping.

Pedagoger och skolledare utvecklar sin it-kompetens.

Vilka kommuner lyckas med sin PIM-satsning? Vilka är framgångsfaktorerna och vilka hinder finns? Några kommuner beskriver projektets resultat idag samt tankar och idéer inför framtiden, med Mikael Iselow, Skolverket.

10.30 - 11.00 Kaffe/förfriskning – med tid för utställningsbesök

11.00 - 11.30 Utställningsbesök
Inspirationsmöten - *Se särskilt program*

11.45- 12.15 Utställningsbesök
Inspirationsmöten - *Se särskilt program*

11.30 - 13.00 LUNCH - med tid för utställningsbesök

13.00 - 13.30 **Framgångsfaktorer för framgångsrika skolkommuner**
IT och skolutveckling – en ledningsfråga, Hur kan man som kommun lyckas med sin IT-strategiför skolan? Malin Annergård Pierrou och Joakim Feldt, SKL, om slutsatserna från studien 'Konsten att nå resultat - erfarenheter från framgångsrika skolkommuner' i relation till IT och skolutveckling.

Maria Stockhaus SKL:s utbildningsberedning och Eva-Lis Sirén, Lärarförbundet kommenterar och samtalar kring hinder och möjligheter när det gäller IT och skolutveckling.

13.30 - 14.00 **En provokation om ett paradigmskifte**
Troed Troedsson, framtidsanalytiker, Paradigmmäklarna

14.00 - 14.45 Kaffe/förfriskning - med tid för utställningsbesök

14.45 - 15.00 Avslutande reflektioner





ATEA

M:16

InfoMentor P.O.D.B

C:1

Na

Datafont AB

D:1, D:2

Internationella

Na

DIU – Datorn i utbildningen

M:17

programkontoret

Na

DIUs nätverk Skrivna sig till läsning med datorer

M:6

IST

Ne

Epson

A:7

Learnify AB

M:2

Op

Fronter AS

C:2

Liber AB

C:5

Pin

Gammadata Instrument AB

B:5

Läraryrskommittén

A:2

Sch

Gotit

A:6

Mediacenter Jönköping

B:6

Sk

Gripsholmsskolan

A:8

Mediapoolen

D:4

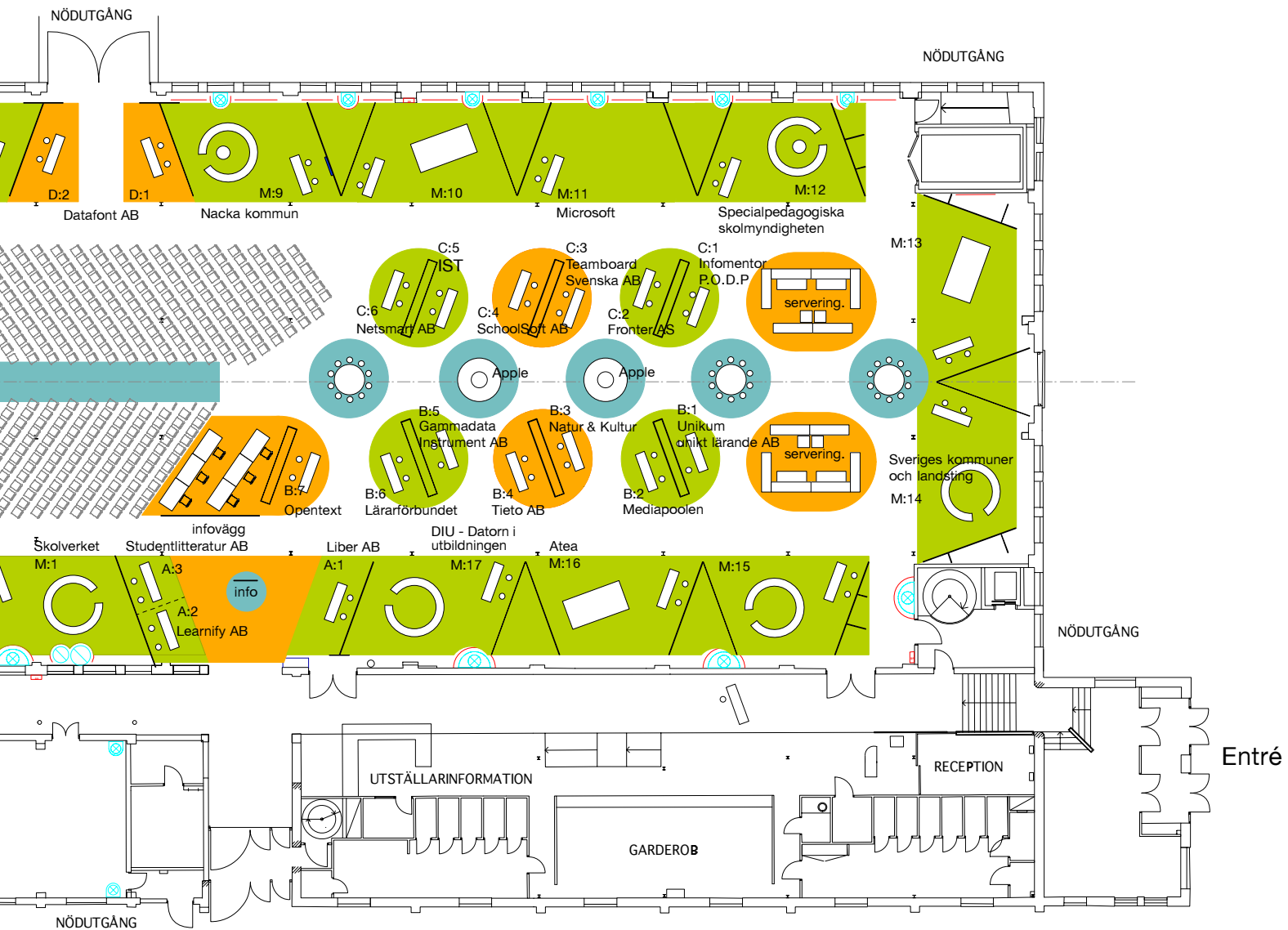
Sp

Microsoft

B:2

sko

M:11



Nacka kommun
 Natur & Kultur
 Natur och teknik
 Netsmart AB
 Opentext
 Pong AB
 SchoolSoft AB
 Skolverket
 Specialpedagogiska
 skolmyndigheten

M:9
 B:3
 M:4
 C:6
 B:7
 A:5
 C:4
 M:1
 M:12

Stiftelsen .Se
 Stockholms stad
 Studentlitteratur AB
 Sveriges kommuner
 och landsting
 Teamboard Svenska AB
 Tieto AB
 Unikum unikt lärande AB
 Videobrigade AB

M:8
 M:5
 A:3
 M:14
 C:3
 B:4
 B:1
 D:3

Naturvetenskap och teknik, M4

IT ger oss nya möjligheter att leka, undersöka och experimentera med natur och teknik. IT-stöd i undervisningen i naturvetenskap och teknik kan tyckas självklar, men är inte alltid lätt att praktiskt hantera. Denna del av konferensområdet ägnas åt att i utställningsform visa tillämpningar och i kompletterande seminarier öppna en givande diskussion som underlag för en framtida utökning av IT-användningen.

- Teman:**
- Robotik i grundskola och i gymnasieskola
 - Mobilt lärande: geocaching – en lärande lek (förskolan), matematik med hela kroppen, i naturvetenskap och matematik, Infocar för bilmekaniker
 - Simulering i fysik
 - Naturen som klassrum och naturen i klassrummet

Öppna seminarier, Torsdag

11.30 Engagemang och ämnesvinster i First Lego League som samverkansprojekt mellan teknik, svenska, samhällskunskap och naturorienterande ämnen i grundskolans senare del.
Arne Norr och Mia Sehlin, Vallatorpsskolan, Täby

12.00 Programmering, lagarbete och tävling i ämnesintegrerad undervisning.
First Lego Leaguetaävlingar bekräftar elevernas förmåga att lära sig programmering redan på mellanstadiet. Exempel på hur elever konstruerar, bygger, programmerar, gör teoretiska och praktiska undersökningar runt temat ”Smarta treansporter”, profilerar sitt lag och gör en digital dagbok.
Claes Eriksson Klastorpsskolan, Stockholm

12.30 11.30 Engagemang och ämnesvinster i First Lego League som samverkansprojekt mellan teknik, svenska, samhällskunskap och naturorienterande ämnen i grundskolans senare del.
Arne Norr och Mia Sehlin, Vallatorpsskolan, Täby

13.00 Att berika undervisningen med IKT och arbeta i ämnesövergripande projekt som First Lego League
Vi kan förändra den fysiska miljön för att stimulera lärandet, men vi även den digitala miljön är fylld med möjligheter för att utveckla färdigheter. Om ett skolövergripande projekt med First Lego League där eleverna arbetar med robotprogrammering, teknisk och teoretisk presentation samt marknadsföring. *Anna Karlsson och Lars Lingman, Viktor Rydbergs samskola*

13.30 LEGO-robotar i undervisningen
Portalens Gymnasium i Uddevalla är en skola med fokus på dator teknik inom 3D-animering, programmering samt datorkommunikation och säkerhet. Vi har implementerat LEGO Education i vår utbildning. och i ett eTwining/Comenius-projekt tillsammans med elever från fem länder skapat ett utbildningsmaterial, baserat på LEGO Education, kopplat till de nationella kursplanerna. *Mona Jonsson och Fredrik Ekstedt, Portalens gymnasium, Uddevalla*

15.00 Geocaching - en lärande lek!
Geocaching är en modern form av skattjakt med hjälp av en handburen GPS. Tanken med seminariet är att visa hur man med små medel kan uppnå allt som ingår i vårt uppdrag som pedagog. Geocaching går att koppla till läroplanen på ett förträffligt vis. Jag arbetar med barn 4-6 år. Se även: <http://sites.google.com/site/geocaching-enlarandelek> *Ann-Charlotte Keiller, Lasarettsgatans Fsk Göteborg*

15.30 Matte med kroppen, knoppen och en gpsmobil Mobiltelefoner med gps ger nya möjligheter att variera undervisningen och använda modern teknik för att göra problematiserade uppgifter i utemiljön, lämpade för gruppdiskussion på plats och i klassrummet. Uppgifter i form av text, ljud bild eller video dyker upp där du vill. Vi har använt en gratis spelplattform från MIT (MITAR) för att konstruera spelet. *Mats Larsnäs, IT-pedagog, Fjärås Gällinge pedagogiska enhet, Kungsbacka kommun*

16.00-17.00 Mobilt lärande och spel i naturvetenskap och matematik (CeLeKT, Linnéuniversitetet)

I detta seminarium ska vi presentera och demon-
stration och demonstration av fyra
olika forskningsprojekten som illustrerar inno-
vativa sätt att arbeta med naturvetenskap och
matematik med stöd av mobil teknik, sensorer
och spel utomhus och i klassrummet. Aktivite-

terna i dessa projekt har genomförts i samarbete
med ett flertal skolor och hundratals elever från
Växjö-regionen. *Marcelo Milrad, Arianit Kurti,
Daniel Spikol, David Johansson & Sadaf Salavati,
Linnéuniversitetet, campus Växjö*

17.00 – 18.00 Utställningar med elevmedverkan och spontana seminarieinslag

Öppna seminarier, Fredag

10.30-11.30 Mobilt lärande och spel i naturvetenskap och matematik

Presentation och demonstration av fyra olika
forskningsprojekten som illustrerar innovativa
sätt att arbeta med naturvetenskap och mate-
matik med stöd av mobil teknik, sensorer och
spel utomhus och i klassrummet. Aktiviteterna
i dessa projekt har genomförts i samarbete med
ett flertal skolor och hundratals elever från
Växjö-regionen. Projekten finansieras bland
annat av EU-kommissionen, KK--stiftelsen och
Wallenberg Global Learning Network.

*Marcelo Milrad, Arianit Kurti, Daniel Spikol,
David Johansson & Sadaf Salavati,
Linnéuniversitetet, campus Växjö*

11.30 Auto-mobile

Att lära i mobilen, m-learning. M-learning, nästa
steg efter e-learning? Projektet gör utbildnings-
material för bilmekaniker anpassat för mobilte-
lefon, så kallad m-learning. Att lära i mobilen
kan passa vissa yrkesgrupper bättre än att läsa
textböcker samtidigt som kunskaper inom vissa
yrken förändras mycket snabbt, det tar det här
projektet fasta på. Resultatet förväntas bli ett
stort antal korta utbildningsmoduler för bilme-
kaniker på 7 olika språk.

*Per-Henrik Persson, Infocar, Skärholmen, Stock-
holm*

12.00 Lärande, motivation och kreativitet med interaktiv fysiksimulering - Algodoo.

Interaktiva skrivtavlor och datorer till alla elever
i all ära, men hur stärker vi lärandet utifrån det?
Algodoo är en lekstuga för fysikalisk simule-

ring som stimulerar kreativitet, lärande och ett
för djupat
intresse för fortsatt lärande. I seminariet tittar vi
på hur Algodoo kan införas i ett flertal lärandesi-
tuationer som stöd för lärarens interaktion med
klassen, i enskilt elevarbete, i grupparbeten och
för hemarbete. Algodoo är en avknoppning från
Umeå universitet.

Kenneth Bodin, Algoryx Simulation, Umeå

12.30 Naturen som klassrum och naturen i klassrummet

Fantasifabriken och Fältskolan på Bredängssko-
lan visar: Mobilt lärande. Med lupp och modern
teknik - lärande inne som ute! Naturkunskap
med hjälp av modern IT-teknik. Mobilt digitalt
mikroskop, video och digitalkamera. Ämnesö-
vergripande undervisning. Matematik, svenska
och engelska, NO, SO. I Fältskolan väcks nyfi-
kenhet och lärandet flyttar ut. Kunskapen höjs
med Matematik ute! Vi lär mer i tätortsnärlatu-
ren om Natur, Miljö och Kultur! Fantasifabriken
publicerar skolarbete! Böcker - utställningar -
frimärken - film - media.

Hans Norkvist, Bredängsskolan, Stockholm



Idémarknaden – möt utställarna i öppna seminarier

Torsdag

13.00 – 13.25

Effekter av e-läromedel i grundskolan, M3

Hitta och skapa digitala lärresurser, M7

Hur inspireras pedagogerna med att komma igång med tekniken då skolan investerat i interaktiva skrivtavlor?, M10

Systempusslet - att pussla ihop moderna verktyg för skolan!, M13

e-Learning 2.0, Mobilt lärande, M17

Dokumentkameran i undervisningen, D1-D2

13.30-13.55

Mediecentralernas roll i den mediepedagogiska utvecklingen (där Mediapoolen presenterar Pedagogiskt fönster. pedagogiska fönster!) , M3

Så lyckas man med det som är avgörande här och nu - införandet och genomförandet, M7

Hur inspireras pedagogerna med att komma igång med tekniken då skolan investerat i interaktiva skrivtavlor? , M10

E-tjänster för Skolverkets nya IUP-process, M13

Skapa berättelser med kreativa webbverktyg, M17

Bonline. D1-D2

15.00-15.25

Anna Ljungqvist lärare och IT-pedagog som undervisar i engelska i år 7-9 på Björknässkolan i Nacka, M11

16.00–16.25

Från IT till e-lärande, M3

Ett professionellt språk för lärare för ökad professionalitet och likvärdighet, M7

e-Learning 2.0, Mobilt lärande, M17

Expression i klassrummet, D1-D2

Fredag

14.00–14.25

Effekter av e-läromedel i grundskolan, M3

Mediecentralernas roll i den mediepedagogiska utvecklingen (där Mediapoolen presenterar Pedagogiskt fönster. pedagogiska fönster!), M7

Start till mål – webbverktyg för hela lärprocessen, M10

Formativ bedömning, planering och IUP på webben - så klart !, M13

e-Learning 2.0, Mobilt lärande, M17

Expression i klassrummet, D1-D2

Anna Karlsson lärare i Matte och NO på Viktor Rydbergs Samskola, M11

