



10-11 april 2014

**FRAMTIDENS
LÄRANDE
HÄR OCH NU**

#framlar
www.diu.se/framtidenslarande



FRAMTIDENS LÄRANDE



Framtidens lärande är den perfekta platsen för utvecklande möten för kommunens och skolans medarbetarteam, där varje person bör kunna hitta sina inspirationskällor

Framtidens lärande är platsen där skolan tar sats inför den digitala utvecklingen. Det är mötesplatsen för alla som är intresserade av skolans digitala utveckling. Här träffas beslutsfattare, skolledare, lärare, elever, kommunala förvaltningar, myndigheter, forskare och leverantörer och andra samhällsföreträdare för att gemensamt driva skolans utveckling framåt.

Välkommen!

Peter Becker och Lena Nydahl
koordinatorer, Framtidens lärande

Framtidens lärande arrangeras av Stiftelsen DIU tillsammans med partners och ett stort antal utställare:
Partners:



JÄRFÄLLA KOMMUN

PROGRAM 10-II APRIL

Torsdag 10 april

- 12.00-13.00 Lunch och utställningsbesök (registreringen öppnar 11.30)
- 13.00-14.00 **Framtidens lärande – nästa steg**
Öppnande
Transformation of Public Schools,
Valerie Hannon, Director of board, InnovationUnit, Storbritannien
- 14.00 - 18.15 Valbara workshops, seminarier, inspirationsmöten och utställningsbesök i tre pass:
• Valbart pass 1, kl 14.15-15.15
• Valbart pass 2, kl 15.45-16.45
• Valbart pass 3, kl 17.00-18.00
Kaffe serveras
- 18.15–19.15 **Erövra språket, digitala vägar till läsande och skrivande**
Från skriva sig till läsning till språkutveckling och läslyft – praktik och forskning,
Mona Wiklander, specialpedagog och skolutvecklare, Sandviken och Maria Westman, forskare, Uppsala universitet
Läsutveckling, läslyft och kollegialt lärande,
Anna Ekström, generaldirektör, Skolverket
- 19.15-21.00 **Buffé och nätverkande på Münchenbryggeriet**
gemensamt för alla konferensdeltagare (ingår i konferensavgiften)

Fredag 11 april

- 09.00 – 10.00 **Nästa steg – skolutveckling, digitalisering och beprövad erfarenhet**
• Lärdomar från tre år med satsningar på 1-1,
Åke Grönlund, professor Örebro universitet
• Lärarprofessionens kunskapsbildning,
Ulla Runesson, professor HLK, Jönköping
- 10.00-11.30 Valbara workshops, seminarier, inspirationsmöten och utställningsbesök
Valbart pass 4, kl 10.30-11.30
- 11.30-12.30 **Entreprenörskap, ingenjören, skolan och framtidens jobb**
• Student, entreprenör, ingenjör – framtid,
Anders Flodström, tidigare universitetskansler
• Spel, kodning och digital kreativitet,
Kristina Höök, professor KTH
- 12.30 - 14.00 LUNCH – med tid för utställningsbesök
- 14.00-17.00 Kreativ verkstad, workshops, utställningsbesök, Teachmeet Framtidens lärande,
Blockholm – skapande med Minecraft, med mera

INSPIRATIONSMÖTEN OCH SEMINARIER

På de följande sidorna hittar du konferensens valbara program med seminarier, workshops och inspirationsmöten.

Valbart pass 1: Torsdag kl 14.15 – 15.15: SEMINARIER OCH WORKSHOPS

■■■ Tema: Nästa steg – skolutveckling, digitalisering och beprövad erfarenhet

■■■ Tema: Erövra språket, digitala vägar till läsande och skrivande

■■■ Tema: Kreativ verkstad – spel, kodning och digitalt skapande



Digitaliseringen utmaningar och möjligheter – pedagogik, resurser och ledarskap

De senaste åren har skolans digitalisering diskuterats allt intensivare. I takt med ökande investeringar i teknik väcks fler frågor om innehåll och pedagogik. Vilka är konsekvenserna av skolans digitalisering och vilka är tänkbara framtida utvecklingsområden?

Syftet med seminariet är att hjälpa skolor och huvudmän att kritiskt reflektera över sina IT-satsningar och skolans uppdrag i ett digitaliserat samhälle. Vi problematiserar och resonerar kring ledningsaspekter, pedagogiken och resurserna.

Medverkande: Lars Berglund, konsult och handledare med lång erfarenhet av svensk skola i ett flertal roller: gymnasielärare, utbildningstjänsteman, läroboksförfattare, skolinspektör.

Ett seminarium i samverkan med Gleerups



Från teorier om förändring och utveckling till praktiskt genomförande och aktivitet! – ett seminarium om de nya verktygen PRIO & LIKA”

Genom analysverktyget PRIO får rektor en tydlig kartläggning av sin skola utifrån alla medarbetares synpunkter och erfarenheter och därmed hjälp att gå från ord till handling, att stärka det kollegiala samarbetet och använda resurser på bästa sätt. Med hjälp av LIKA kan rektor självskatta sin verksamhet när det rör området digitalisering och få direkt återkoppling i form av en sammanfattning och en genererad handlingsplan som visar på olika fokusområden. Under seminaret får du en bild av de båda verktygen och en bild från rektorer och förändringsledare som använt verktygen hur dessa två samverkar och stöttar förändrings- och utvecklingsarbete.

Medverkande: Arja Holmstedt-Svensson, projektledare PRIO, SKL, Johanna Karlén, projektledare, LIKA, SKL samt rektorer och pedagoger som prövat verktygen.

Samtalsledare: Hans Renman, strateg vid avdelningen för digitaliseringen, SKL

Ett seminarium i samverkan med SKL



Bilder av ungas internet, deras världar och aktiviteter på nätet

Pia Widegren, vinnare av Guldäpplejuryns särskilda pris, och Jacob Möllstam, lärare i Partille visar exempel och diskuterar skolans och vuxnas utmaningar och förhållningsätt.

Samtalsledare Robert Fahlgren, Lärarförbundet.

Ett seminarium i samverkan med Lärarförbundet



Den röda tråden – skriv- och läsutveckling från förskoleklass till årskurs 9

Nyfikenhet och lust att lära skapas genom språket. Språkutveckling går hand i hand med kunskapsutveckling – genom språket blir kunskap synlig och hanterbar. Att ha förmåga att kunna uttrycka sig själv och förstå andra, likaså förmåga att tänka och reflektera, är kärnan i språkutveckling.

Sandviken arbetar med en språkutvecklingsplan från förskoleklass till årskurs 9. Baserad på beprövad erfarenhet och forskning. Hur gör man? Hur når man framgång? Vad säger praktik och forskning?

Medverkande: Mona Wiklander, speciallärare och it-pedagog, Sandviken, Maria Westman, forskare Uppsala universitet. Samtalsledare Erika Jonvallen, undervisningsråd, ansvarig för Läslyftet Skolverket

Ett seminarium i samarbete med Skolverket



Spela till sig kunskap

Vad händer med landets ekonomi om vi bestämmer oss för att höja inkomstskatten till 80 %? Vilken sorts motor lämpar sig bäst för en resa till månen? Komplexa koncept och skeenden blir handfasta och begripliga med hjälp av spel som pedagogiska verktyg.

MediaGymnasiets lärare visar olika exempel på hur du kan göra undervisningen mer levande, ge eleverna en djupare förståelse och hur det hela knyts till kunskapskrav och centrala mål i historia, engelska, samhällskunskap, svenska och fysik.

Medverkande: Sebastian Österlund Velazquez och Milli Uriona Börje, som båda går år 1 estetiska programmet med spelprofil och lärarna Tomas Wahlberg, Edmund England och Mathias Rosenqvist.



Workshop: Programmera en robot

I workshopen programmerar ni en robot som via sensorer läser av och interagerar med omgivningen. I workshopen ges exempel på uppgifter som är direkt kopplade till kursplanerna i Lgr11. I workshopen används Mindstorm EV3 som är lämpligt i årskurs 4-9 på grundskolan.

*Medverkande: Henrik Ödkvist
I samverkan med MV-Nordic*



Nyfikenhet och lust att lära skapas genom språket. Språkutveckling går hand i hand med kunskapsutveckling – genom språket blir kunskap synlig och hanterbar. Skriv- och läsutveckling från förskoleklass till årskurs 9, är ämnet för seminariet med Mona Wiklander, speciallärare och it-pedagog, Maria Westman, forskare Uppsala universitet. Samtalsledare Erika Jonvallen, undervisningsråd, ansvarig för Läslyftet Skolverket. Foto: Carina Näslundh



Genom analysverktyget PRIO får rektor en tydlig kartläggning av sin skola utifrån alla medarbetares synpunkter och erfarenheter., Arja Holmstedt-Svensson är projektledare för PRIO på Sveriges Kommuner och Landsting. I ett seminarium tillsammans emd Johanna Karlén, projektledare för LIka och Hans Renman diskuteras hur skolor och kommuner kan få stöd i förändrings- och utvecklingsarbetet.

Valbart pass 1a: Torsdag kl 14.15 – 14.40

INSPIRATION Spår: Utvecklat lärande

Varje inspirationsmöte är ca 25 minuter.

Aktiva och nyfikna elever med lärandet i fokus!

I min klass använder vi oss av samtalet blandat med datorer och/eller surfplattor i bland annat en metod som heter "Extreme Collaboration," där eleverna skriver och skickar fram sin text eller en bild på Smartboarden. Vi kan sen tillsammans läsa och gå igenom vad de skrivit och ge feedback och uppmuntran. Jag har även använt mig av QR-koder, som jag gjort själv och där jag lagt uppgifter bakom, som sen eleverna får arbeta med och visa text och bild på den interaktiva tavlan.

Eleverna lär sig att samarbeta, skriva egna texter, stava, träna läsförståelse och att uppmuntra varandra. Alla är aktiva och interaktionen mellan varandra i klassrummet är på topp! Vi lär oss tillsammans på ett lustfyllt sätt i en trygg miljö.

Medverkande: Anna Johansson Dammström, Klasslärare åk 1-3, Fastebolskolan, Järfälla
I samverkan med Järfälla

Att skriva för världen

Ylva Pettersson, gymnasielärare och finalist till lärarpriset Guldäpplet, om hur elevers publika skrivande för Wikipedia utmanar till skrivande, kritiskt läsande, saklighetskrav och blir djupt meningsfullt som en medborgerlig handling.

Medverkande: Ylva Pettersson, programansvarig estetiska programmet, Katedralskolan Skara, finalist till Guldäpplet 2012.

I samarbete med Lärarnas Riksförbund

Wikimini

Uppslagsverket av barn för barn i grundskolan. Hur arbeta med kunskaps-

delning och öppna resurser med elever i grundskolan?

Medverkande: Sara Mörtzell, skolansvarig på Wikimedia Sverige

I samverkan med Wikimedia

Skolbiblioteket som pedagogisk funktion

Hur kan skolbiblioteket gå från att vara en fysisk plats till att bli en angelägen pedagogisk funktion? Genom måluppfyllande och ämnesövergripande projekt integreras medie- och informationskunskaper i den ordinarie undervisningen.

Metoder och projektkoncept från skolbiblioteket på Adolf Fredriks musikklasser i Stockholm presenteras. Biblioteket har fått utmärkelsen Skolbibliotek i världsklass.

Medverkande: Sofia Malmberg, bibliotekarie på Adolf Fredriks skola, Stockholm

Dela och arbeta på gemensam yta i realtid en pedagogisk mjukvara

En helt ny mjukvara med panorerbar arbetsyta på vilken du och dina elever samarbetar och löser problem via dator, platta eller interaktiv skrivtavla, oavsett var ni befinner er. Besök varandras ytor och jämför olika lösningar. Handled en grupp åt gången eller hela klassen samtidigt. Rita, skriv, skapa länkar, lägg in bilder och ljud...

Vi visar SMART amp en molnbaserad mjukvara som fungerar på alla digitala verktyg oavsett märke och operativsystem.

Medverkande: Tomas Jansson, utbildare, Netsmart

I samarbete med Netsmart

Det elevaktiva klassrummet

Låt eleverna göra självrättande prov, lämna in sina arbeten digitalt eller kanske skapa multimediala arbeten, både enskilt och i grupp. Frågedatabas och lärsekvens är exempel på verktyg som sparar tid för läraren och skapar framför allt det elevaktiva klassrummet

Medverkande: Lars-Göran Aasa, Fronter Nordic

I samarbete med Fronter

Att leda lärare och elevers lärande i en digital tid

Dags att sluta prata om IT-projekt och snacka skolutveckling istället. Om styrning och ledning av ett skolutvecklingsarbete som handlar om lärande i en digital tid.

Medverkande: Mikael Parknäs, rektor Smedingeskolan i Kungsbacka och vinnare av innovativa skollärdarpriset 2014.

MIK-rummet - en pedagogisk resurs om medier och samhälle

MIK-rummet är en webbresurs där lärare, bibliotekarier och föräldrar kan öka sin egen medie- och informationskunskaper för att i sin tur bättre kunna stötta och stärka barn och unga som medvetna medieanvändare. Här finns faktatexter, reflektionsfrågor, lektionstips och fördjupningsmaterial – allt kopplat till Lgr11 och Lgy11..

I samarbete med UR, Statens medieråd och Biblioteksförningen

Valbart pass 1b: Torsdag kl 14.45 – 15.10

Bloggen i det dagliga arbetet

Kan man med tre lärplattor och två datorer per 20 elever använda digitala verktyg på ett fungerande sätt? Vi visar exempel och berättar kort hur vi gjorde. Bloggen och de digitala verktygen blir ett sätt att stimulera elevernas intresse för att läsa och skriva och samtidigt ge eleverna förförståelse för att sättet man kommunicerar på kan få konsekvenser för andra människor.

Medverkande: Kajsa Silén, åk 1-3 Klasslärare, Berghemskolan, Järfälla

I samarbete med Järfälla

IT i skolan – varför då?

I debatten talas det om behovet av att skolan digitaliseras och att lärarna använder IT i sin undervisning. Inte sällan drivs denna debatt av politiker och andra som befinner sig utanför klassrummet. Vad vet vi från forskningen hittills om effekter av IT i undervisningen och vad säger lärarna själva? Under detta seminarium diskuteras forskning om IT i undervisningen och en pågående lärarundersökning från Lärarnas Riksförbund.

Medverkande: Pontus Bäckström, utredare Lärarnas Riksförbund

I samarbete med Lärarnas Riksförbund

Wikiversity

En möjlighet för pedagoger att gemensamt skapa öppen undervisning. öppna skolarbetet för verkligheten. För gymnasiet.

Medverkande: Sara Mörtzell, skolansvarig på Wikimedia Sverige

I samverkan med Wikimedia

Digitala möjligheter i studiehandledningen på modersmålet

Genom att använda appar i modersmålet och studiehandledningen har vi möjlighet att följa elevens lärande och diskutera nästa steg i undervisningen och studiehandledningen. På förskolan bidrar apparna till att öka intresset för att utveckla modersmålet även skrivutvecklingen stärks. Förståelsen ökar genom konkretisering av t. ex bilder

Medverkande: Olga Voropai och Natalia Prokhotseva, modersmål F-9, Järfälla

I samarbete med Järfälla

MIK-rummet - en pedagogisk resurs om medier och samhälle

MIK-rummet är en webbresurs där lärare, bibliotekarier och föräldrar kan öka sin egen medie- och informationskunnighet för att i sin tur bättre kunna stötta och stärka barn och unga som medvetna medieanvändare. Här finns faktatexter, reflektionsfrågor, lektionstips och fördjupningsmaterial – allt kopplat till Lgr11 och Lgy11.

I samarbete med UR, Statens medieråd och Biblioteksföreningen

Förenkla arbetet på nätet

Internet är fullt av bra verktyg för lärande. Youtube, Google apps, Prezi och Khanacademy är några bra exempel. Genom att integrera nätresurser med Fronter's verktyg förenklas elevers och lärares arbete på nätet.

Medverkande: Johan Busck, Fronter Nordic

I samarbete med Fronter

Varför välja en interaktiv tavla?

Vi visar varför en pedagogisk mjukvara tillsammans med interaktiv skrivtavla är det optimala undervisningsverktyget. Smartboarden passar alla oavsett lärarstil, typ av undervisningsgrupp och vilka övriga digitala verktyg som finns till hands i och utanför klassrummet såsom datorer, surfplattor och smarta telefoner.

Medverkande: Karin Bodin-Lind, utbildare, Netsmart

I samarbete med Netsmart

Introduktion till Programmeringsolympiaden

Programmeringsolympiaden är en gymnasietävling i problemlösning med hjälp av programmering öppen för alla Sveriges gymnasieelever. Det är den svenska uttagningen till International Olympiad in Informatics (IOI). Tävlningen har funnits sedan 1989. Varje år hålls två nationella tävlingsomgångar: kvalificering och final. Med hjälp av dessa tävlingar tas det fyrmannalag ut som ska representera Sverige i IOI.

Medverkande: Pär Söderhjälms, Lunds universitet, med studenter

Valbart pass 2: Torsdag kl 15.45 – 16.45

SEMINARIER OCH WORKSHOPS

■■■ Tema: Nästa steg – skolutveckling, digitalisering och beprövad erfarenhet

■■■ Tema: Erövra språket, digitala vägar till läsande och skrivande

■■■ Tema: Kreativ verkstad – spel, kodning och digitalt skapande



Strategi mötet verklighet

Om Järfällas väg med att implementera en it-strategi i dialog mellan politik, förvaltning, skolledare och lärare. Framgångsvägar och kritiska faktorer.

Medverkande: Lena Elfvingsson, biträdande skolchef, Ulrika Latzke, it-pedagog, Margareta Odstam, biträdande skolchef, samt rektorer och lärare

I samarbete med Järfälla



Från Wikipedia till kunskapsdelande utbildning

De allra flesta känner till Wikipedia, världens femte mest använda nätsida. Men vet du om att det går att använda Wikipedia, och systerprojektet Wikimedia Commons, för att flippa klassrummet? Vet du om att skolan kan bygga MOOC:s i Wikiversity, kurser där alla kan vara såväl lärare som studenter? Har du sett att även lärare för yngre barn kan bidra med text, bild och film till barnens eget uppslagsverk, Wikimini?

Här får du en snabb introduktion till hur skolan kan använda Wikimedias olika plattformar för att låta eleverna bli en del av världens största kunskapsprojekt.

Medverkande: Ylva Pettersson, programan-

svarig, estetprogrammet Katedralskolan i Skara och styrelsemedlem i svenska Wikimedi och Sara Mörtsell, Education Manager på Wikimedia Sverige.

Ett seminarium i samverkan med Wikimedia

Spår: Erövra språket, digitala vägar till läsande och skrivande



Kraftsamling kring MIK - för demokratin – om vikten av medie- och informationskunnighet

Dagens medieutveckling ställer nya krav på att kritiskt kunna granska information och ta till oss kunskap. Vi har nya möjligheter att utöva demokratiska fri- och rättigheter men klyftorna ökar när det gäller förmågan att hantera information. Unesco sammanfattar utmaningarna i begreppet medie- och informationskunnighet, MIK.

Medverkande: Olof Sundin (prof. i biblioteks- och informationsvetenskap LU): Om kunskap, MIK, demokrati och medborgarskap., Inga Lundén (ordf. Svensk biblioteksforening), Erik Fichtelius (vd UR) och Ewa Thorslund (dir. Statens medieråd), Hans Renman Strateg E-samhället (SKL)

Ett seminarium i samverkan med UR, Statens medieråd och Svensk biblioteksforening



Barn och unga med nedsatt läs- och skrivförmåga

Hur ser läget ut för barn och unga med olika former av nedsatt läs- och skrivförmåga idag? Har samhällets krav på att kunna tillgodogöra sig text ökat? Vad får det för konsekvenser?

Under föreläsningen presenteras några av resultaten från PISA-undersökningen, med särskilt fokus på de elevgrupper som har lägst resultat. En översikt ges över vad läs- och skrivförmåga respektive dyslexi innebär. Läs- och skrivförmågan kopplas till samhällets krav, och diskuteras utifrån några olika samhällsinstansers perspektiv. En modell för att göra en pedagogisk utredning av läs- och skrivsvårigheter/dyslexi presenteras kortfattat.

Medverkande: Gunilla Salo, rådgivare vid Specialpedagogiska skolmyndigheten

Ett seminarium i samverkan med Specialpedagogiska skolmyndigheten



Workshop: Bygg, programmera, ge figuren liv - och skapa en historia

En workshop där du får bygga och programmera en robot som får liv och se hur man kan introducera både de yngre eleverna till grundläggande begrepp inom robotteknologi och ämnesöver-

gripande aktiviteter som tränar språk. Kreativitet och samarbete. I workshopen använder du Lego®Education WeDoTid .

Medverkande: Henrik Ödkvist

I samverkan med MV-Nordic



Workshop: Problemlösning med hjälp av programmering

Programmeringsolympiaden är en årlig gymnasietävling i problemlösning, där uppgifterna ska lösas genom att skriva ett datorprogram. Programmen testas automatiskt med olika indata och den tävlande får omedelbar feedback på om programmet fungerar eller ej. Vår stora problemsamling innehåller även enkla problem för den som just håller på att lära sig programmera.

I denna workshop får du själv pröva på problemlösning med programmering. Du behöver en egen laptop, men inte nödvändigtvis någon programmeringsmiljö. Under workshopen diskuterar vi även hur man kan fånga upp dataintresset hos elever som ännu inte kan programmera, till exempel via systertävlingen Bävern.

Medverkande: Pär Söderhjelm,

Programmeringsolympiaden är en ideell verksamhet vars arrangörer är i huvudsak lärare, studenter, forskare eller programmerare.



Hur ser läget ut för barn och unga med olika former av nedsatt läs- och skrivförmåga idag? Det är temat för Gunilla Salos föreläsning. Gunilla är rådgivare vid Specialpedagogiska skolmyndigheten

Valbart pass 2a: Torsdag kl 15.45 – 16.10

INSPIRATION Spår: Utvecklat lärande

Varje inspirationsmöte är ca 25 minuter

Skoldatatek i praktiken

Skoldatateket i Järfälla är en del av den centrala elevhälsan. I strävan efter en likvärdig skola för alla är Skoldatateket en viktig resurs. Presentationen fokuserar på hur vi jobbar praktiskt med Skoldatatek i Järfälla. Hur det är organiserat, hur uppdraget ser ut, vilken roll skoldatateket har i kommunen mm. Vi kommer också att visa några praktiska exempel på hur elever arbetar med sina digitala verktyg.

Medverkande: Anders Fridell, Järfälla Barn- och elevhälsa, skoldatateket

I samarbete med Järfälla

Nordisk samverkan på schemat! Kommunikation och undervisning i gränsöverskridande språkmöten

I projektet Gränsöverskridande Nordisk Undervisning (GNU) bedriver lärare, elever och forskare ett brukardrivet utvecklingsarbete med fokus på grannspråksundervisning. Under föredraget visar vi exempel på hur möten i undervisningen med stöd av digital teknik skapar en autentisk kontext. Till skillnad

från undervisning som är baserad på mer konstruerade uppgifter ger detta möjlighet till utveckling av språklig och kulturell identitet, delat och reflekterande lärande och inte minst lusten att lära.

Medverkande: Gunilla Forssell Eriksson, lärare Ytterbyskolan 7-9, Kungälv, Sylvana Sofkova Hashemi, universitetslektor, docent, Högskolan Väst, Trollhättan, Helén Stålar, lärare Glasbergsskolan F-6, Mölndal, Ann Svensson, universitetslektor, Högskolan Väst, Trollhättan

Bloggen i det dagliga arbetet

Kan man med tre lärplattor och två datorer per 20 elever använda digitala verktyg på ett fungerande sätt? Vi visar exempel och berättar kort hur vi gjorde. Bloggen och de digitala verktygen blir ett sätt att stimulera elevernas intresse för att läsa och skriva och samtidigt ge eleverna förförståelse för att sättet man kommunicerar på kan få konsekvenser för andra människor.

Medverkande: Kajsa Silén, åk 1-3 Klasslärare, Berghemskolan, Järfälla

Flipped classroom

Eller "Det omvända klassrummet". Som lärare behöver du inte gå över ån efter vatten om du vill flippa ditt klassrum.

Vi exemplifierar ett flertal möjligheter för eleverna att ge feedback, arbeta på egen hand och utbyta åsikter med sina klasskamrater, om du vill arbeta enligt konceptet Flipped Classroom i Fronter.

Medverkande: Lars-Göran Aasa, Fronter Nordic

I samarbete med Fronter

Gör digitaliseringen till ett lyckat projekt

Per Roslin, lärare, produktspecialist och utbildare på interaktiva pedagogiska verktyg, har lång erfarenhet av implementeringsarbete av digitala undervisningsmetoder på skolor och i kommuner. Per delar med sig av sina kunskaper kring hur skolledare skapar långsiktiga strategier med målet att: få trygga digitala användare i personalen sy ihop användandet av datorer, plattor, telefoner och digitala gemensamma ytor på skolan och därigenom skapa helhet i undervisningen säkerställa skolans investeringar nu och i framtiden

Medverkande: Per Roslin, produktspecialist, Netsmart

I samarbete med Netsmart

Appar som hjälplärare i idrott och hälsa

Hur kan appar och spel fungera som hjälplärare och motivationshöjare i undervisningen i idrott och hälsa? Daniel Gomejzon visar hur de digitala verktygen kan förnya allt från styrketräning till bollspel.

Medverkande: Daniel Gomejzon, lärare, Väsby Nya Gymnasium, vinnare av Guldäpplet 2013

I samverkan med Lärarnas Riksförbund



Valbart pass 2b: Torsdag kl 16.15 – 16.40

Hur flippat klassrum kan stödja dyslektiker

Många lärare upplever att de inte har tillräckligt med elevtid under lektionerna vilket kan bero på att mycket av lektionstiden används till att ha genomgångar. Med ett flippat klassrum avsätts mer lektionstid till interaktion med eleverna, då genomgångarna tas del av utanför klassrummet.

Utifrån en studie om hur flippat klassrum kan stödja dyslektiker i engelskundervisningen har jag själv inspirerats att producera och tillämpa material på en årskurs 8 där många av eleverna har diagnosen dyslexi.

Presentation av material, produktion, genomförande och elevrespons i relation till senaste forskningen om flippat klassrum och multimedia-inläring ger er en inblick i fördelarna och eventuella hinder man kan stöta på i arbetet med språkinläring och dyslektiker.

Medverkande: Michiko Qadri, åk 6-9, Björkebyskolan, Järfälla

I samarbete med Järfälla

Stockholms kulturarv på webben – En digital resurs för undervisning i historia och svenska

Hur ökar du målpuppfyllelsen i ämnena historia och svenska samtidigt som du utgår ifrån läroplanens värdegrund? Samuel Branting och Frida Starck Lindfors, samordnare för Stockholmskällan, bjuder på en stark irl-upplevelse genom den digitala resursen www.stockholmskallan.se – historiska originalkällor tillgängliga direkt på webben.

Stockholmskällan är en resurs för elevers arbete med såväl källkritik som historiska förändringsprocesser ur ett aktörsperspektiv. Oavsett om eleverna arbetar tillsammans i klassrummet eller med självständiga uppgifter utanför

skoltid är Stockholmskällan en utmärkt utgångspunkt för muntliga och skriftliga framställningar kring teman som till exempel mänskliga rättigheter, kriminalitet, demokrati, makt med mera.

Medverkande: Samuel Branting och Frida Starck Lindfors, Stockholmskällan, Stockholmsstad

Bedömning för lärande

Arbetet med att tydliggöra målen och kunskapskraven behöver ske som en naturlig del i undervisningen. Eleven blir ägare av sin egen läroprocess och vi ger några konkreta exempel på hur du som lärare kan använda Fronter's verktyg för att bedöma för lärande.

Medverkande: Johan Busck, Fronter Nordic
I samarbete med Fronter

IT i skolan – varför då?

I debatten talas det om behovet av att skolan digitaliseras och att lärarna använder IT i sin undervisning. Inte sällan drivs denna debatt av politiker och andra som befinner sig utanför klassrummet. Vad vet vi från forskningen hittills om effekter av IT i undervisningen och vad säger lärarna själva? Under detta seminarium diskuteras forskning om IT i undervisningen och en pågående lärarundersökning från Lärarnas Riksförbund.

Medverkande: Pontus Bäckström, utredare Lärarnas Riksförbund

I samarbete med Lärarnas Riksförbund

Formativ bedömning med digitala verktyg

Med digitala verktyg får läraren pedagogiska arbetsverktyg som fungerar från förarbete och genomförande av undervisningen till uppföljning och utvärdering.

Vi visar hur lärare, skolor och kommuner på ett enkelt sätt kan följa upp elev-

ernas kunskapsutveckling med hjälp av responsverktyg som ingår i SMART Notebook 2014.

Medverkande: Per Roslin, produktspecialist, Netsmart

I samarbete med Netsmart

Från 0-100 på en månad

-Cool, enkel och smidig gör att lärplattan placerar sig i pole position. Vi var inte säkra på vad som var rätt för oss när vi skulle gå 1-1. Vi började med laptops, men nu efter bara några månader med lärplatta, känns valet lätt. Ipaden blev snabbt en naturlig del av elevernas skoldag. Vi är bara i början av vår resa, men trots det kommer vi kunna visa upp hur vi på ett coolt, enkelt och smidigt sätt använder lärplattan i många av skolans olika ämnen.

Medverkande: Ingrid Carlson och Danne Nilsson, Åk 6-9, Björkebyskolan

I samarbete med Järfälla

*** Rättelse, i en tidigare version av programmet**

Valbart pass 3: Torsdag kl 17.00 – 18.00

SEMINARIER OCH WORKSHOPS

■■■ Tema: Nästa steg – skolutveckling, digitalisering och beprövad erfarenhet

■■■ Tema: Erövra språket, digitala vägar till läsande och skrivande

■■■ Tema: Kreativ verkstad – spel, kodning och digitalt skapande



Skolutveckling med hjälp av data och analys

Hur kan man använda data på ett strukturerat sätt för att åstadkomma skolutveckling? Det har Nacka och Stockholm utforskat i ett tvåårigt EU-stött projekt tillsammans med nederländska forskare. Skolverket deltar nu i ett annat EU-projekt som syftar till att bredda kunskapen om hur man kan använda data på olika nivåer i skolutvecklingsarbetet. Seminariet syftar till att påbörja en diskussion om datadriven analys och att initiera ett svenskt nätverk runt frågan.

Medverkande: Peter Karlberg, Skolverket och Jan Hylén samt från Nacka kommun Carina Legerius och lärare

Ett seminarium i samverkan med Skolverket



Vad händer när läromedel och delningskultur möts?

Kan professionellt framställda och kvalitetssäkrade läromedel samspela med en lärarens önskan om att sätta sin egen prägel på sitt undervisningsmaterial och att anpassa material för sina elever? Kan eget skapande och delande göras på ett mer strukturerat sätt som dessutom bidrar till kvalitet samt sparar varje enskild lärares tid? Kan ett professionellt framställt läromedel kanske till och med uppmuntra till att dela och sprida egen-skapat material på ett smartare sätt?

Under seminariet resonerar Helena Kvarnsell Marcus Ander och kring nya sätt att skapa och dela material.

Medverkande: Helena Kvarnsell, lärare Björknässkolan 7-9 och Marcus Ander, konceptutvecklare digitala lärverktyg, Gleerups

Ett seminarium i samverkan med Gleerups



En tillgänglig lärmiljö i praktiken - att hitta verktyg för livet

När skolan anpassar undervisningen för elever i läs- och skrivsvårigheter ökar förutsättningarna att de når goda resultat och trivs bättre i skolan. I längden får eleverna dessutom med sig värdefulla verktyg för livet.

Med pekplattor och smarta telefoner kan exempelvis en text fotograferas för att läsas upp med talsyntes och anteckningar kan göras med röst. Verktygen finns med överallt!

Skoldatateket i Stockholm visar exempel på anpassningar och alternativa strategier med hjälp av digital teknik.

Medverkande: Sara Lindqvist, IKT-pedagog och Camilla Liljedahl, specialpedagog, Skoldatateket i Stockholm

Ett seminarium i samverkan med Specialpedagogiska skolmyndigheten



Medie- och informationskunnighet i praktiken

På Freinetskolan Hugin i Norrtälje är pedagogiskt arbete med medier ett centralt inslag i lärandet och i det dagliga skolarbetet.

Skolan har en viktig roll när det gäller att förbereda barn och unga inför de utmaningar de dagligen möter och kommer att möta i framtiden. Att förstå mediers roll i samhället, kunna finna, analysera och kritiskt värdera information och att själv kunna kommunicera och skapa är idag nödvändiga färdigheter för alla – både barn, unga och vuxna. (Gulmarkerad mening ersätter: Att hitta, analysera och kritiskt värdera information och att själv kunna kommunicera och skapa innehåll är avgörande förmågor i medievardagen. Medie- och informationskunnighet (MIK) är att förstå mediers roll i samhället.)

Medverkande: I seminariet möter lärare och elever från Freinetskolan Hugin, företrädare från Statens Medieråd, UR och Svensk biblioteks förening och diskuterar medie- och informationskunnighet i skolpraktiken.

I samarbete med från Statens Medieråd, UR och Svensk biblioteks förening



Programmering på schemat – för femmorna på Sjöstadsskolan

På Sjöstadsskolan i Stockholm får eleverna lära sig grunderna i programmering redan från förskoleklass. Ta del av praktiska exempel på hur lektionerna kan gå till, från den första skrivna kodraden, till ett mer avancerat dataspelsbyggande live i klassrummet. Vi varvar arbetet framför datorn, med lekar och andra fysiska aktiviteter där datalogiskt tänkande tränas och visualiseras.

Karin Nygårds är svenskläraren som upptäckte betydelsen av kod och införde programmering på svensklektionerna, i smyg. I år har hon fått utveckla sitt eget ämne, digitalkunskap, som består av programmering, upphovsrätt, säkerhet och integritet och andra aspekter av den digitala kompetensen som behövs idag.

Medverkande: Karin Nygårds, lärare Sjöstadsskolan, Stockholm



Idrott och hälsa med IT och populärkultur: öppna nya dörrar till elevernas intresse och förståelse för idrott- och hälsa

Möt Daniel Gomejzon, lärare på Väsby Nya Gymnasium som på ett innovativt sätt använder tekniken i sin undervisning för att få ungdomarna att engagera sig, röra sig mer och ta eget ansvar för sin hälsa. Han arbetar med bland annat tv-spel och appar på idrotten.

Medverkande: Daniel Gomejzon, lärare, Väsby Nya Gymnasium, vinnare av Guldäpplet 2013

I samverkan med Lärarnas Riksförbund



Med pekplattor och smarta telefoner kan en text fotograferas för att läsas upp med talsyntes och anteckningar kan göras med rösten. Verktygen finns med överallt! Sara Lindqvist, IKT-pedagog och Camilla Liljedahl, specialpedagog, Skoldatateket i Stockholm, visar exempel på anpassningar och alternativa strategier med hjälp av digital teknik.



Karin Nygårds är svenskläraren som upptäckte betydelsen av kod och införde programmering på svensklektionerna. Karin har också startat Geek Girl Mini, som är en eftermiddagsklubb där tjejer där samlas och leker med teknik på olika sätt, och tillsammans med Terese Raymond, startat den ideella föreningen Teacherhack, som jobbar för att alla ska ha samma möjlighet att vara en aktiv deltagare i det digitala samhället. Foto: Sarah K. Hellström.

Valbart pass 3a: Torsdag kl 17.00 – 17.25

INSPIRATION Spår: Utvecklat lärande

Varje inspirationsmöte är 25 minuter.

Smart hela dagen

Här visar vi hur lärplatta och smartboard kan användas under en dag i förskolan och skolan. Vi ökar delaktigheten i undervisningen, skapar en bättre vardag för pedagogerna samt ökar möjligheter för elevers kunskapsinläring. Lektionen kan snabbt förändras för att möta de eleverna efterfrågar.

Förskolan använder smartboarden för kunskapsinläring och befästandet av detta genom exempelvis memoryspel, vilka anknuter till de teman man arbetar med.

Medverkande: Patrik Sandebäck, förskoleklass, Malin Hallgren Keller, förskola, Skälby för- och grundskola, Järfälla

I samarbete med Järfälla

PRIO - i praktiken

Kartläggning, anpassning, genomförande

Medverkande: Johanna Karlén, projektledare, SKL

I samarbete med Sveriges Kommuner och Landsting, SKL

Flippklipp

Dela med dig i praktiken. Hur laddar jag upp mina flipp-filmer, så att andra fritt kan använda och dela. För alla pedagoger

Medverkande: Sara Mörtzell, Education Manager på WikimediaSE

I samarbete med Wikimedia

Nordisk samverkan på schemat! Kommunikation och undervisning i gränsöverskridande språkmöten

I projektet Gränsöverskridande Nordisk Undervisning (GNU) bedriver lärare,

elever och forskare ett brukardrivet utvecklingsarbete med fokus på grannspråksundervisning.

Under inspirationsmötet visar vi exempel på hur möten i undervisningen med stöd av digital teknik skapar en autentisk kontext. Till skillnad från undervisning som är baserad på mer konstruerade uppgifter ger detta möjlighet till utveckling av språklig och kulturell identitet, delat och reflekterande lärande och inte minst lusten att lära.

Medverkande: Gunilla Forssell Eriksson, lärare Ytterbyskolan 7-9, Kungälv, Sylvana Sofkova Hashemi, universitetslektor, docent, Högskolan Väst, Trollhättan, Helén Stålmarm, lärare Glasbergsskolan F-6, Mölndal, Ann Svensson, universitetslektor, Högskolan Väst, Trollhättan

MIK i nätverkssamhället: Vad säger forskningen?

Är du nyfiken på vad forskningen säger om medie- och informationskunnighet – MIK – och vad det kan betyda för skola och bibliotek? Digitala medier och nätverkssamhället utmanar många av våra föreställningar om kunskap och lärande. Vid seminariet kommer den nya antologin "Från informationskompetens till medie- och informationskunnighet" att presenteras. Tillsammans sammanfattar antologins bidrag många års forskning om informationsökning, källkritik, nya medier och visualisering.

Medverkande: Olof Sundin, Lunds universitet
I samarbete med Svensk biblioteksförening

Förenkla arbetet på nätet

Internet är fullt av bra verktyg för lärande. Youtube, Google apps, Prezi och Khanacademy är några bra exempel.

Genom att integrera nätresurser med Fronter's verktyg förenklas elevers och lärares

Medverkande: Johan Busck, Fronter Nordic
I samarbete med Fronter

Skriva sig till läsning med digitala verktyg

IntoWords är ett verktyg som kan användas för att öka elevens förmåga att lära genom läsning och skrivning på ett enkelt och intuitivt sätt. Verktöget kan användas som ett kompensatoriskt verktyg men också som ett redskap för att skriva sig till läsning, det finns för PC, iPad, Mac, webb, iPhone och även som plugin till Google docs. Under inspirationsmötet får du se hur det kan fungera.

Medverkande: Kristoffer Trappe Svennevig
I samverkan med MV-Nordic

Gör digitaliseringen till ett lyckat projekt

Per Roslin, lärare, produktspecialist och utbildare på interaktiva pedagogiska verktyg, har lång erfarenhet av implementeringsarbete av digitala undervisningsmetoder på skolor och i kommuner. Per delar med sig av sina kunskaper kring hur skollädares skapar långsiktiga strategier med målet att:

- få trygga digitala användare i personalen
- sy ihop användandet av datorer, plattor, telefoner och digitala gemensamma ytor på skolan och därigenom skapa helhet i undervisningen
- säkerställa skolans investeringar nu och i framtiden

Medverkande: Per Roslin, produktspecialist, Netsmart

I samarbete med Netsmart

Valbart pass 3b: Torsdag kl 17.30 – 17.55

Lärplattan - ett verktyg för språkutveckling

För sex månader sedan började jag arbeta med Ipads i svenska och engelska. Både jag och mina elever är nybörjare och jag ska berätta om hur vi kommit igång, ge exempel på hur vi arbetat och hur lärplattan kan hjälpa eleverna i deras språkutveckling.

Medverkande: Nina Ekblom, lärare i svenska och engelska åk 6-9, Björkebyskolan

I samarbete med Järfälla

LIKA så här fungerar det

Vi testar gemensamt vår digitala kompetens!

Medverkande: Arja Holmstedt-Svensson, projektledare för LIKA, SKL

I samarbete med Sveriges Kommuner och Landsting, SKL

Wikipedia

– Öppna skolarbetet för verkligheten. Kunskapsdelning i praktiken. För gymnasiet

Medverkande: Sara Mörtzell, skolansvarig på Wikimedia Sverige

I samverkan med Wikimedia

Ta vara på lärandet och nyfikenheten!

Hur kan vi ta vara på barns vetgirighet och lusten att lära?

I denna presentation får vi följa hur barnen med hjälp av digitala hjälpmedel fick utforska sitt intresse kring de rymdgeometrisk formerna på nya sätt för barnen. Med hjälp av en lärplatta fotograferade och filmade barnen för att sedan skapa egna bildkollage och slutligen en film i iMovie.

Medverkande, Nina Edlund, förskollärare, Fjäl- len för- och grundskola, Järfälla

I samarbete med Järfälla

MILK-rummet - en pedagogisk resurs om medier och samhälle

MILK-rummet är en webbresurs där lärare, bibliotekarier och föräldrar kan öka sin egen medie- och informationskunnighet för att i sin tur bättre kunna stötta och stärka barn och unga som medvetna medieanvändare. Här finns faktatexter, reflektionsfrågor, lektionstips och fördjupningsmaterial – allt kopplat till Lgr11 och Lgy11..

I samarbete med UR, Statens medieråd och Biblioteksföreningen

Det elevaktiva klassrummet

Låt eleverna göra självrättande prov, lämna in sina arbeten digitalt eller kanske skapa multimediala arbeten, åde enskilt och i grupp.

Frågedatabas och läresekvens är exempel på verktyg som sparar tid för läraren och skapar framför allt det elevaktiva klassrummet

Medverkande: Lars-Göran Aasa, Fronter Nordic

I samarbete med Fronter

Varför välja en interaktiv tavla?

Vi visar varför en pedagogisk mjukvara tillsammans med interaktiv skrivtavla är det optimala undervisningsverktyget. Smartboarden passar alla oavsett lärarstil, typ av undervisningsgrupp och vilka övriga digitala verktyg som finns till hands i och utanför klassrummet såsom datorer, surfplattor och smarta telefoner.

Medverkande: Karin Bodin-Lind, utbildare, Netsmart

I samarbete med Netsmart

Skri sa sig till läsning med digitala verktyg

IntoWords är ett verktyg som kan användas för att öka elevens förmåga att lära genom läsning och skrivning på ett enkelt och intuitivt sätt. Verktöget kan användas som ett kompensatoriskt verktyg men också som ett redskap för att skriva sig till läsning, det finns för PC, iPad, Mac, webb, iPhone och även som plugin till Google docs. Under inspirationsmötet får du se hur det kan fungera.

Medverkande: Kristoffer Trappe Svennevig

I samverkan med MV-Nordic



Valbart pass 4: Fredag kl 10.30 – 11.30

SEMINARIER OCH WORKSHOPS

■■■ Tema: Nästa steg – skolutveckling, digitalisering och beprövad erfarenhet

■■■ Tema: Erövra språket, digitala vägar till läsande och skrivande

■■■ Tema: Kreativ verkstad – spel, kodning och digitalt skapande

■■■

Det flerstämmiga klassrummet – verklighet med digitala verktyg

Vad kan tiden i klassrummet tillsammans med eleverna användas till när föreläsningen har spelats in och eleverna har sett och hört den när de kliver in genom dörren? Det håller Katarina Lycken Rüter, på att utforska. Och i det utforskandet ingår frågor kring hur de digitala verktygen, i form av mobiltelefoner, datorer och webbtjänster kan bidra till att alla i klassrummet, i stunden får en möjlighet att synas och göra sin röst hörd. Det flerstämmiga klassrummet har fått en renässans. Samtalet har hamnat i fokus.

Medverkande: Katarina Lycken Rüter, förstelärare Östra Reals gymnasium i Stockholm., Guldäpplepristagare 2013 och nyföreläsning i undervisningsrådet med inriktning IT i skolan, Skolverket

Ett seminarium i samverkan med Lärarnas Riksförbund

■■■

Unos Uno, erfarenheterna av 1:1, Vad har vi lärt oss?

Skolan är en huvudfråga i valdebatten och den senaste tiden har frågor kring it och lärande varit heta. Flera viktiga rapporter har presenterats. Digitaliseringskommissionen föreslår bland annat skärpta digitala kunskapskrav i läroplanerna. Nyligen har också forskningsprojektet Unos Uno, under ledning av professor Åke Grönlund, Örebro Universitet, kommit med sina resultat efter att under

tre års tid följt skolor i tio kommuner.

Man betonar bland annat att it i skolan inte bör ses som ett it-projekt utan som ett långsiktigt förändringsprojekt, där pedagogik, arbetssätt, ledarskap involveras och är avgörande för framgången. Hur väl skolan lyckas med detta är direkt avgörande för elevernas resultat.

Medverkande: Åke Grönlund, professor Örebro universitet, m fl

Samtalsledare: Jan Hylén

■■■

Framtidens lärande och lärare 2033

Redan idag är lärarrollen komplex, och omvärldens krav tenderar att öka snarare än minska. På sikt handlar det om en accelererande teknikutveckling, neurovetenskapliga framsteg, näringslivets internationalisering, omställning från kortsiktig ekonomi till långsiktig hållbarhet, tankekraft som ny konkurrensfaktor och en tuffare offentlig ekonomi.

Medverkande: Thomas Fürth, forskningsledare, föreläser om morgondagens utmaningar och hur lärare och lärandet kan möta dessa krav utifrån studier genomförda av Kairos Future

Samtalsledare: Mikael Parknäs, rektor, Kungsbacka

Ett seminarium i samverkan med Kairos Future

■■■

Juridiken kring Google Apps For Education, GAFE, och andra molntjänster

Problem och möjligheter med användning av molntjänster i skolan. Juristerna guidar rätt i molnet. Juristerna Sarah Alebrink, Göteborgs stad, och Jeanna Thorslund, SKL, guidar rätt i molnet.

Medverkande: Sarah Alebrink, Göteborgs stad, och Jeanna Thorslund, SKL

■■■

Digitala arenor i läs- och skrivpraktiker i grundskolans tidigare år – erfarenheter från ett pågående, praktiktäna forskningsprojekt

I dagens medietäta samhälle gestaltas information inte bara genom skriven text, utan även genom rörlig bild, ljud och andra uttrycksformer i ett och samma digitala format. Den snabba teknikutvecklingen innebär delvis andra förutsättningar för elevers läs- och skrivlärande.

Vilka utmaningar ställer då digital teknologi på undervisning och läs- och skrivlärande i de yngre åren. Det studerar forskningsprojektet Digitala arenor i läs- och skrivpraktiker i grundskolans tidigare år. Tre klasser i Västsverige följs från årskurs 1 och under 3 års tid. Texter, processer och praktiker analyseras longitudinellt i relation till form och funktion, modalitet och digital påverkan. Lärarnas lärande utvecklas och studeras i återkommande

workshops och reflekterande loggar samt samtal kring observerad undervisning, planering, och bedömning i digitala tillämpningar.

Medverkande: Sylvana Sofkova Hashemi, docent i utbildningsvetenskap och Katarina Cederlund, doktorand i i pedagogik med inriktning mot arbetsintegrerat lärande, Högskolan Väst



Elever i åk 9 presenterar sitt mästarprouv, "Open minds"

På högstadiet vid Freinetskolan Hugin i Norrtälje gör man i åk 9 ett mästarprouv när man avslutar sin grundskoletid. Under året väljer eleverna ut ett tema, arbetar med bakgrundsstudier, gör intervjuer med sikte på en dokumentär - en film som visas på bio för publik. Ett gemensamt examensprouv för att redovisa sina samlade kunskaper under grundskolan. Elever ur åk 9 med läraren Jonas Lindahl redovisar process, resultat och reflekterar kring arbetet, med årets prouv kring "Vad betyder demokrati för dagens unga?"

Samtalsledare: Robert Fahlgren, Lärarförbundet.

Ett seminarium i samverkan med Lärarförbundet



Workshop: Programmera en robot

I workshopen programmerar ni en robot som via sensorer läser av och interagerar med omgivningen. I workshopen ges exempel på uppgifter som är direkt kopplade till kursplanerna i Lgr11. I workshopen används Mindstorm EV3 som är lämpligt i årskurs 4-9 på grundskolan.

*Medverkande: Henrik Ödkvist
I samverkan med MV-Nordic*



Katarina Lycken Rüter, arbetar med det omvända klassrummet på Östra Real i Stockholm. Men det viktiga är vad som händer i klassrummet, menar Katarina. Vad kan klassrumstiden användas till när föreläsningen har spelats in och eleverna har sett och hört den när de kliver in genom dörren? Foto: Bo Helmersson.



Jonas Lindahl, lärare på Freinetskolan Hugin i Norrtälje och guldäpplepristagare 2013, medverkar tillsammans med sina elever på fredagen på Framtidens lärande. De presenterar sitt arbete med mästarprouv både på förmiddagens valbara program och under eftermiddagens "Kreativ verkstad - spel, programmering och digitalt skapande. Foto: Bo Helmersson.

Valbart pass 4a: Fredag kl 10.30 – 10.55

INSPIRATION Spår: Utvecklat lärande

Varje inspirationsmöte är 25 minuter.

Skolwebben en schweizerkniv i Järfälla

Från och med hösten 2012 har Järfälla en lärplattform, Skolwebben, för all kommunal verksamhet inom för- grund- och gymnasieskolan. Ett av syftena med Skolwebben var att skapa en likvärdig grund för kommunikation och dokumentation i alla skolformerna.

Vad har varit framgångsfaktorer i införandet av Skolwebben? Vilka fallgropar har stötts på? Är det en schweizerkniv med många olika funktioner men ingen riktigt vass som blev resultatet?

*Medverkande: Ulrika Latzke, Systemförvaltare Skolwebben, PIM-examinator, Järfälla
I samarbete med Järfälla*

Commons

- när elevers kreativa verk når en världspublik. För förskola till gymnasium.

*Medverkande: Sara Mörtzell, Education Manager, Wikimedia Sverige
I samarbete med Wikimedia*

Aktiva och nyfikna elever med lärandet i fokus!

I min klass använder vi oss av samtalet blandat med datorer och/eller lärplattor i bland annat en metod som heter "Extreme Collaboration," där eleverna skriver och skickar fram sin text eller en bild på smartboarden. Vi kan sen tillsammans läsa och gå igenom vad de skrivit och ge feedback och uppmuntran. Jag har även använt mig av QR-koder, som jag gjort själv och där jag lagt uppgifter bakom, som sen eleverna får arbeta med och skicka fram sin text eller bild till Smartboarden.

Eleverna lär sig att samarbeta, skriva egna texter, stava, träna läsförståelse och att uppmuntra varandra. Alla är aktiva och interaktionen mellan varandra i klassrummet är på topp! Vi lär oss tillsammans på ett lustfyllt sätt i en trygg miljö.

*Medverkande: Anna Johansson Dammström, Klasslärare åk 1-3, Fastebolskolan
I samarbete med Järfälla*

MIK-rummet - en pedagogisk resurs om medier och samhälle

MIK-rummet är en webbresurs där lärare, bibliotekarier och föräldrar kan öka sin egen medie- och informationskunnighet för att i sin tur bättre kunna stötta och stärka barn och unga som medvetna medianvändare. Här finns faktatexter, reflektionsfrågor, lektionstips och fördjupningsmaterial – allt kopplat till Lgr11 och Lgy11..

I samarbete med UR, Statens medieråd och Biblioteksförbundet

Bedömning för lärande

Arbetet med att tydliggöra målen och kunskapskraven behöver ske som en naturlig del i undervisningen. Eleven blir ägare av sin egen läroprocess och vi ger några konkreta exempel på hur du som lärare kan använda Fronter's verktyg för att bedöma för lärande.

*Medverkande: Johan Busck, Fronter Nordic
I samarbete med Fronter*

Varför välja en interaktiv tavla?

Vi visar varför en pedagogisk mjukvara tillsammans med interaktiv skrivtavla är det optimala undervisningsverktyget. Smartboarden passar alla oavsett lärarstil, typ av undervisningsgrupp och vilka övriga digitala verktyg som finns till hands i och utanför klassrummet såsom datorer, surfplattor och smarta telefoner.

*Medverkande: Karin Bodin-Lind, utbildare, Netsmart
I samarbete med Netsmart*

Guldstegen - vad innebär det för min kommun?

Hur kan min kommun dra nytta av Guldstegen, den nya utmärkelsen som ska inspirera till digitalisering av skolan.

Medverkande: Peter Becker, ordförande stiftelsen DIU och Hans Renman, strateg, Sveriges Kommuner och Landsting



Valbart pass 4b: Fredag kl 11.00 – 11.25

Från 0-100 på en månad

Vi var inte säkra på vad som var rätt för oss när vi skulle gå 1-1. Vi började med laptops, men nu efter bara några månader med lärplatta, känns valet lätt. Ipaden blev snabbt en naturlig del av elevernas skoldag. Vi är bara i början av vår resa, men trots det kommer vi kunna visa upp hur vi på ett coolt, enkelt och smidigt sätt använder lärplattan i många av skolans olika ämnen.

Medverkande: Ingrid Carlson och Danne Nilsson, Åk 6-9, Björkebyskolan

I samarbete med Järfälla

Hur flippat klassrum kan stödja dyslektiker

Många lärare upplever att de inte har tillräckligt med elevtid under lektionerna vilket kan bero på att mycket av lektionstiden används till att ha genomgångar. Med ett flippat klassrum avsätts mer lektionstid till interaktion med eleverna, då genomgångarna tas del av utanför klassrummet.

Utifrån en studie om hur flippat klassrum kan stödja dyslektiker i engelskundervisningen har jag själv inspirerats att producera och tillämpa material på en årskurs 8 där många av eleverna har diagnosen dyslexi.

Presentation av material, produktion, genomförande och elevrespons i relation till senaste forskningen om flippat klassrum och multimedia-inläring ger er en inblick i fördelarna och eventuella hinder man kan stöta på i arbetet med språkinläring och dyslektiker.

Medverkande: Michiko Qadri, åk 6-9, Björkebyskolan, Järfälla

I samarbete med Järfälla

Effektivare matematiskt lärande med digitala verktyg

Med digitala lärresorser i matematik öppnar sig nya möjligheter för effektivt och motiverande lärande. I denna ses-

sion visas exempel från norska klassrum där man har vänt en mångårig trend av dåliga resultat och fått mer motiverade elever, lärare som fokuserar på kärnverksamheten och mätbart bättre resultat i matematik.

Presentationen visar hur elever och lärare använder de digitala resurserna Kikora och GeoGebra. Nyckelord bakom prestandaförbättringar är: Individuell anpassning av uppgifterna till varje elev, individuell handledning för varje elev och fokus på lärarens roll att handleda och förmedla snarare än dokumentation och kontroll och visualisering av matematik.

Medverkande: Anders Baumberger, Kikiora, tillsammans med svenska lärare

Dela och arbeta på gemensam yta i realtid en pedagogisk mjukvara

En helt ny mjukvara med panorerbar arbetsyta på vilken du och dina elever samarbetar och löser problem via dator, platta eller interaktiv skrivtavla, oavsett var ni befinner er. Besök varandras ytor och jämför olika lösningar. Handled en grupp åt gången eller hela klassen samtidigt. Rita, skriv, skapa länkar, lägg in bilder och ljud...

Vi visar SMART amp en molnbaserad mjukvara som fungerar på alla digitala verktyg oavsett märke och operativsystem.

Medverkande: Tomas Jansson, utbildare, Netsmart

I samarbete med Netsmart

MIK-rummet - en pedagogisk resurs om medier och samhälle

MIK-rummet är en webbresurs där lärare, bibliotekarier och föräldrar kan öka sin egen medie- och informationskunnighet för att i sin tur bättre kunna stötta och stärka barn och unga som medvetna medieanvändare. Här finns faktatexter, reflektionsfrågor, lektionstips och för-

djupningsmaterial – allt kopplat till Lgr11 och Lgy11..

I samarbete med UR, Statens medieråd och Biblioteksforeningen

Flipped classroom

Eller "Det omvända klassrummet". Som lärare behöver du inte gå över ån efter vatten om du vill flippa ditt klassrum. Vi exemplifierar ett flertal möjligheter för eleverna att ge feedback, arbeta på egen hand och utbyta åsikter med sina klasskamrater, om du vill arbeta enligt konceptet Flipped Classroom i Fronter.

Medverkande: Lars-Göran Aasa, Fronter Nordic

I samarbete med Fronter

IT i skolan – varför då?

I debatten talas det om behovet av att skolan digitaliseras och att lärarna använder IT i sin undervisning. Inte sällan drivs denna debatt av politiker och andra som befinner sig utanför klassrummet. Vad vet vi från forskningen hittills om effekter av IT i undervisningen och vad säger lärarna själva? Under detta seminarium diskuteras forskning om IT i undervisningen och en pågående lärarundersökning från Lärarnas Riksförbund.

Medverkande: Pontus Bäckström, utredare Lärarnas Riksförbund

I samarbete med Lärarnas Riksförbund

Fredag kl 13.30 – 17.00

KREATIV VERKSTAD - SPEL, KODNING

Digital kompetens är en framtidsfråga. Och det handlar om så mycket mer än informationssökning. För att förstå och vara aktiv i dagens samhället behövs också insikter i hur digitaliseringen fungerar. En del av det är kunskaper i programmering och kodning.

Under fredag eftermiddag får du som deltagare chansen att prova på både kodning och digitalt skapande. Delar av fredagens program hittar du här – men några överraskningar sparar vi tills du kommer till konferensen.

TEACHMEET FRAMTIDENS LÄRANDE

Kl 14.00 – 17.00

Välkommen till läarmötet Teachmeet i samband med konferensen Framtidens lärande 2014! Teachmeet är ett möte för lärare, med lärare och om lärande. Grundprincipen är att alla delar med sig, presenterar och delar erfarenhet, i år gärna på temat spel, kodning och kreativt digitalt skapande.

Årets TechMeet samordnas av: Helena Kvarnsell, Lärare i Ma/NO, Nacka, Karin Nygårds, Sjöstadsskolan, Stockholm, Mikael Tylmad, IT-ansvarig och spelprogrammerare, Huddinge



Tekniska Museet har varit platsen för ett antal välbesökta Barnhack, arrangerade av museet i samarbete med internetstiftelsen, .SE. Lär mer om Barnhack på Framtidens lärande. Foto: Sara Arnald, (CC BY 3.0)

Barnhack en programmeringsskola, som riktar sig mot barn i grundskolan.

Vi kallar det "Barnhack", våra träffar där barnen får chansen att känna på hur det är att själv bestämma vad datorn ska göra. Nästan alla barn är idag vana vid att använda plattor och appar, men det är en sluten värld de möts av. De blir konsumenter, men vi vill göra dem till producenter. Med två timmars kurs i Scratch får de för första gången känna att alla spel och program är gjorda av människor precis som de själva. Och när det går upp för dem att de faktiskt bestämmer över datorerna, och att de själva kan bli programmerare öppnas en helt ny värld för dem.

Ansvarig: Måns Jonasson, internetstiftelsen .SE. Måns Jonasson är webb- och varumärkesansvarig på .SE (Stiftelsen från inter-

netinfrastruktur). Han har en lång bakgrund som webbprogrammerare och under 2013 anordnade han Barnhack hos .SE med utbildning i Scratch för barn mellan sex och femton år. Barnhacken har blivit en stor succé med ständigt fullbokade träffar.

Workshop: Programming And The World It Creates – ta med datorn och programmera med Fredrik och Filip

För att verkligen lära sig krävs tid, glädje och inspirerande förebilder. Med den kommunala musikskolan som modell ville Filip och Fredrick som själva hackat sedan tonåren skapa något lika bra. Fast för programmering. Tänk vilket tillskott en generation av ungdomar som sedan tonåren tycker att öppen data, molntjänster och programmering är en självklar kunskap, kan tillföra universitet och näringsliv.

OCH DIGITALT SKAPANDE

Workshopen formas av sådant man faktiskt jobbar med i svensk industri, Silicon Valley och tusentals "startups" världen över.

Medverkande: Fredrik Rybarczyk, CEO för Stickybit och grundare av av Patwic, ett icke vinstdrivande företag som erbjuder kostnadsfria kurser i programmering och mjukvaruutveckling för ungdomar.

Minecraft in maker space

The wise man once said: "mobile era will be short, contextual technology is coming". The educator listed and shake'd his head: "but I just bought iPad". The wise man continued: "well, that's a good start, but..."

The Maker Movement, Programmerings-slöjden eller vad man ska kalla det för, börjar växa sig riktigt stor över hela världen, man kan säga att det handlar om att skapa nya saker med de saker vi faktiskt redan har. Dagens barn/unga har ofta en nyfikenhet för tekniken. Vi försöker uppmuntra skolor att plocka upp The Maker Movement i den vanliga undervisningen, och vi tror att det är en nyckel till ett mer kontextbaserat teknikanvändande. Det kan vara en väg att utveckla nästa generation av unga snillen.

Workshopen handlar om hur man kan arbeta med Maker-tänkandet utifrån ett spel.

Medverkande: Santeri Koivisto, Minecraft och Jonas Lindahl, Freinetskolan Hugin, Norrtälje och guldäpplepristagare 2013.

Elever i åk 9 presenterar sitt mästarprov, "Open minds"

På högstadiet vid Freinetskolan Hugin i Norrtälje gör man i åk 9 ett mästarprov när man avslutar sin grundskoletid.

Under året väljer eleverna ut ett tema, arbetar med bakgrundsstudier, gör intervjuer med sikte på en dokumentär – en film som visas på bio för publik. Ett gemensamt examensprov för att redovisa sina samlade kunskaper under grundskolan. Elever ur åk 9 med läraren Jonas Lindahl redovisar process, resultat och reflekterar kring arbetet, med årets projekt kring "Vad betyder demokrati för dagens unga?"

Medverkande: Jonas Lindahl, lärare Freinetskolan Hugin Norrtälje och Guldäpplepristagare 2013, tillsammans med sina elever

Workshop: Problemlösning med hjälp av programmering

Varje år deltar ca 200 gymnasieelever i Programmeringsolympiaden, där uppgifterna ska lösas genom att skriva ett datorprogram. Ofta krävs en transformering av ett vardagligt problem till en "abstrakt värld" av variabler och loopar. De svåraste uppgifterna kräver dessutom att man tänker ut avancerade algoritmer för att få programmet att bli tillräckligt snabbt. Gemensamt är att problemen är väldefinierade: För givna indata ska programmet ge ett visst svar. Därför kan lösningarna kontrolleras automatiskt via vår rättningsdomare Kattis.

I denna workshop får du själv pröva på problemlösning med programmering genom att fritt botanisera i denna problemsamling under vår handledning och Kattis obehagliga domslut. Du behöver en egen laptop, men inte nödvändigtvis någon installerad programmeringsmiljö, eftersom du kan använda Kattis som kompilator. Har du aldrig programmerat får du en crash course så att du kan lösa

vårt enklaste problem. Och självklart kan vi inte låta bli att avsluta med en liten tävling för dem som vill testa på adrenalinkicken i att koda snabbt (och rätt). Övriga kan följa resultatutvecklingen live eller fortsätta lösa problemen i lugnare takt. Under workshopen diskuterar vi även hur man kan fånga upp dataintresset hos elever som ännu inte kan programmera, t.ex. via vår systertävling Bävörn.

Studenter och lärare från Programmeringsoolympiaden, en ideell verksamhet vars arrangörer är i huvudsak lärare, studenter, forskare eller programmerare.

Workshop: Programmera en robot

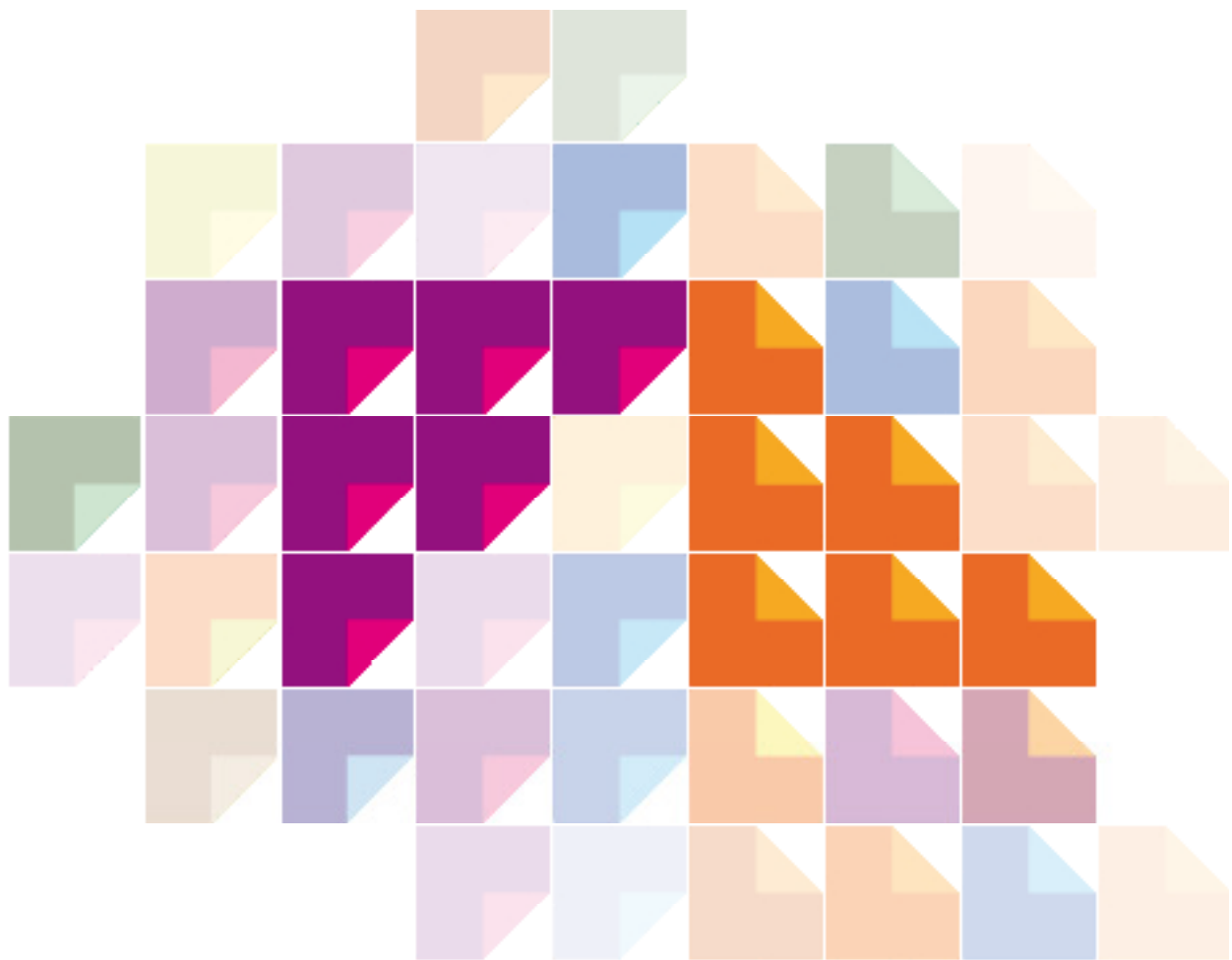
I workshopen programmerar ni en robot som via sensorer läser av och interagerar med omgivningen. I workshopen ges exempel på uppgifter som är direkt kopplade till kursplanerna i Lgr11, I workshopen används Mindstorms EV3 som är lämpligt i årskurs 4-9 på grundskolan.

Precis som med föregångarna till EV3 så arbetar eleverna med design, konstruktion, programmering, kommunikation, problemlösning och kreativitet. Programvaran är utvecklad för undervisning vilket medför att programmering och datainsamling kan göras snabbt oavsett elevernas förkunskaper. Egna övningar kan skapas och anpassas direkt i programvaran.

Medverkande: MvNordic

Dessutom ... Minecraft/Mojang,

en av Sveriges största spelframgångar och projektet Bockholm. Du möter dem på fredag eftermiddag på Framtidens lärande.,



FRAMTIDENS LÄRANDE - NÄSTA STEG!

arrangeras av

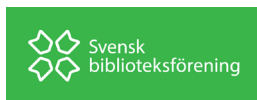
diu

i samarbete med partners



Skolverket

Statens medieråd



JÄRFÄLLA KOMMUN

Medverkar på Framtidens lärande gör också ett stort antal utställare