

Læring i en digital tid

1. november 2017 blir det arrangert fagdag om bruk av IKT i læring på Høgskolen i Innlandet, campus Hamar. Dette er den årlige fagdagen som høgskolen arrangerer i samarbeid med Hamar kommune og Hedmark fylkeskommune. Målgrupper er lærere i grunnskolen, videregående skole og høgskolen.

Eva Bratvold (Eva Bratvold Digital Kompetanse) og Marijana Kelentrić (Senter for IKT i utdanning) holder innledningsforedrag.

Påmeldingsfrist mandag 30. oktober. Det er gratis å delta på fagdagen. Begrenset antall plasser! Ønsker du å delta kan du melde deg på her: [Påmelding til fagdagen 'Læring i en digital tid'](#)

Program

0900-0915 Auditorium 1	Åpning			
0915-1015 Auditorium 1	Plenum: Dybdelæring og bruk av teknologi Dybdelæring har mange aspekter – fra å arbeide med hva slags spørsmål man stiller til hvordan man legger til rette for å lære gjennom å være bevisst sin egen læringsprosess. Det betyr at elevene må kunne beherske ferdigheter som problemløsning, egevaluering og selvregulering. Kanskje krever det mer av lærere og elever enn tidligere, men samtidig blir kanskje dagen morsommere for begge grupper? <i>Eva Bratvold, Eva Bratvold Digitale Kompetanse</i>			
1030-1130 Auditorium 1	Plenum: Lærers profesjonsfaglige digitale kompetanse For å være i stand til å utvikle de grunnleggende ferdighetene og fagkunnskap hos elevene må lærere utvikle sin egen profesjonsfaglige digitale kompetanse i lærerutdanningen og videre gjennom profesjonell læring og utvikling i løpet av sin yrkeskarriere. I dette foredraget får du et innblikk i hva lærers profesjonsfaglige digitale kompetanse er, hvorfor vi trenger den og hvordan vi kan utvikle den. <i>Marijana Kelentrić, Senter for IKT i utdanning</i>			
1130-1215	Lunsj			
1215-1400	Sesjon 1 Hvordan strukturere en klassenotatblokk? <i>Eva Bratvold</i> Auditorium 1	Sesjon 2 IKT-plan og digital dømmekraft <i>Heidi Dølbakken</i> Auditorium 2	Sesjon 3 Lær Kidsa koding <i>Carl Andreas Myrland</i> Auditorium 3	Sesjon 4 Demonstrasjon av VR i klasserommet <i>Bård Gunnerud-Åhlén og Ole Christoffer Haga</i> Demorum Midtbyen
1415-1500 Auditorium 1	Læring med VR Ved Hanstad barne- og ungdomsskole har femteklassingene prøvd VR-briller i matematikkundervisningen. Prosjektet er et samarbeid mellom Innit , Making View , Kommuneforlaget og Høgskolen i Innlandet . Lærer Kristin Søgård og rektor Pål Klaveness vil fortelle om erfaringene med denne måten i lære matematikk på. Til slutt vil Sigrid Øyen Nordahl presentere resultater fra forskningen som Senter for praksisrettet utdanningsforskning har utført. Les mer om prosjektet her			

Sesjon 1 – Hvordan strukturere klassenotatblokk?

OneNote Klassenotatblokk er et fantastisk hjelpemiddel både for lærere og elever, både i forhold til å distribuere lærestoff, gjøre oppgaver og ikke minst for interaksjon mellom lærere og elever når det gjelder vurdering for læring. For elevene er det spesielt nyttig i forhold til sin læringsprosess og for å få oversikt. Men hvordan er det mest fornuftig å strukturere en slik notatblokk? I dette verkstedet går vi gjennom noen forslag til hvordan man best skaper og strukturerer klassenotatblokk, basert på erfaringer fra norske skoler som har tatt verktøyet i bruk de siste årene. **Forberedelse:** For å delta i denne sesjonen bør du ha tilgang til Office365 og ha klassenotatblokk som valg. Det er en fordel om du har vært borti OneNote tidligere, men det er ikke et krav.

Sesjon 2 – IKT-plan og digital drømmekraft

Elevene er født inn i en digital tid, men det betyr ikke at de har innebygd digital dømmekraft. Denne sesjonen vil ha fokus på hvilke digitale ferdigheter skal elevene ha. Hvordan heve lærer sin digitale kompetanse? Hvordan leser vi de digitale ferdighetene i kompetansemålene? Deltakerne blir involvert gjennom praktiske øvelser, som kan brukes i egen praksis, tilpasses egne personalrom, klasserom eller auditorium. **Forberedelse:** Deltakerne vil ha størst utbytte av sesjonen dersom de har med en digital enhet koblet til internett (PC, nettbrett, telefon, e.l.)

Sesjon 3 – Lær kidsa koding

I denne sesjonen får du en innføring i logikken og systematikken i det grafiske programmeringsspråket **Scratch 2**. Grunnleggende programmeringsprinsipper blir forklart og demonstrert, før deltakerne får jobbe i sitt eget tempo med oppgaven. Opplegget er lett å komme i gang med, men gir muligheter for å skalere opp utfordringene både programmeringsfaglig og matematikkfaglig. Oppgaven fanger et stort aldersspenn, fra 3./4. klasse til vgs. Vi ser på noen relevante kompetansemål for å bruke koding i skolen allerede nå, samt hvilke muligheter vi kan få i den nye læreplanen. Til slutt ser vi på et lite utvalg oppgaver som viser noen av mulighetene man har med koding i skolen, fra de aller minste, til de aller største. **Forberedelse:** Ta med PC eller Mac for å delta i sesjonen (nettbrett anbefales ikke før versjon 3 av Scratch kommer). Programmet er nettbasert, så ingen installasjon er nødvendig. Lag deg en brukerkonto på scratch.mit.edu før workshopen.

Bakgrunnsinfo om 'Lær Kidsa Koding', og hvorfor koding som allmennekunnskap må tas på alvor [kan ses i denne videoen](#). [Se mer info om Scratch 3 her](#)

Sesjon 4 – Demonstrasjon av VR i klasserommet

I denne sesjonen får du mulighet til å prøve VR-briller. Gjennom en digital simulering kaldt «The Lab», får du kjenne på kroppen hvor lett hjernen blir lurt til å tro simuleringen er virkeligheten. Det blir mulighet til å teste forskjellige typer scenarioer, som igjen gir muligheter til å trekke paralleller med det du selv gjør til daglig og dermed leke med tankene på hvordan disse verktøyene kunne vært brukt.

Om foredragsholderne



Eva Bratvold driver eget firma, og arbeider med digital kompetanse, skoleutvikling og endret undervisningspraksis. Hun arbeider med alle nivåer i sektoren, fra barnehage til universitet – og har kunder som Senter for IKT i utdanningen, flere forlag, høyskoler og universiteter, fylkeskommuner, kommuner og skoler. Eva er blant de mest brukte foredragsholderne i Norge, og er blant annet en av de som står bak IKTplan.no. Blant de siste prosjektene er samarbeid med Høgskolen i Østfold om etterutdanning av lærere gjennom IKTMOOC og IKTpedMOOC, og Munin Education – som står bak Munin.buzz og Munin Samfunnsfag. Eva blogger på evabra.no og er [@Evabra](https://twitter.com/Evabra) på Twitter.



Marijana Kelentrić er seniorrådgiver ved Senter for IKT i utdanningen i Oslo, Avdeling for barnehage og lærerutdanning. Hun har profesjonsbasert master i informatikk og engelsk språk og litteratur, og forskningsbasert master i komparativ og internasjonal utdanningsvitenskap. Hennes faglige interesser omfatter profesjonsrettet praksis, lærerens profesjonsfaglige digitale kompetanse, digital kompetanse i grunnopplæringen og lærerutdanningen, komparative og internasjonale perspektiver. For tiden er Marijana prosjektleder for Rammeverk for lærerens profesjonsfaglige digitale kompetanse.



Heidi Dølbakken er seniorrådgiver ved Senter for IKT i utdanning og avdelingen for digitalt innhold og pedagogisk praksis (DIPP). Hun arbeider med digitale ferdigheter og digital kompetanse gjennom utvikling og formidling av innholdet på nettressursen iktplan.no. Nettressursen tar for seg hele utdanningsløpet fra barnehage til videregående opplæring og gir et forslag til progresjon for hva elevene skal lære. Den gir også gode ressurser til skoleeier og skoleledere i utviklingsarbeid knyttet til kompetanseheving av lærers digitale kompetanse. Tidligere har Heidi Dølbakken jobbet mange år i skoleverket både som skoleleder, lærer og pedagogisk IKT-veileder.



Carl Andreas Myrland er lærer ved Østvang skole i Løten og underviser på mellomtrinnet, med fokus på matte, naturfag og samfunnsfag. Han har et stort engasjement for å ta digitale ferdigheter i skolen på alvor, og mener at kreativ, digital skaping er veien å gå for å nå målene om digital kompetanse. Her er koding svært sentralt. Skal man nå målet om å gjøre morgendagens voksne til digitale produsenter, i stedet for konsumenter, må koding være en del av skoledagen. Koding har en plass i mange fag i skolen, blant

annet språkfag, matematikk, naturfag, musikk, osv. Kun kreativiteten setter grenser for hva man kan gjøre med koding. Hans workshop blir en innføring i hva koding er, og hvordan det kan tas i bruk i grunnskolen.



Kristin Søgård er lærer ved Hanstad barne- og ungdomsskole i Elverum. Hun underviser på mellomtrinnet i matte, samfunnsfag, naturfag og musikk.

Pål Klaveness er rektor ved Hanstad barne- og Ungdomsskole i Elverum



Ole Christoffer Haga er 3D-animatør og underviser på Bachelorprogrammet «Animasjon og digital kunst» ved Høgskolen i Innlandet.



Bård Gunnerud-Åhlén er studieleder ved IgA – Interactivity, Gamification & Visual Arts programmet ved Høgskolen i Innlandet, Campus Hamar. IgA er høgskolens studier innen spill, animasjon og digital kunst, og utgjør per i dag 2 bachelorgrader og et årstudium inn VR & AR.



Sigrid Øyen Nordahl er ansatt som høgskolelektor på Senter for Praksisrettet Utdanningsforskning (SePu) på Høgskolen i Innlandet, der hun jobber med statistiske analyser og rapporter for ulike prosjekter. Hun skal legge fram resultatene fra evalueringen av bruk av VR-briller i matematikkundervisningen.