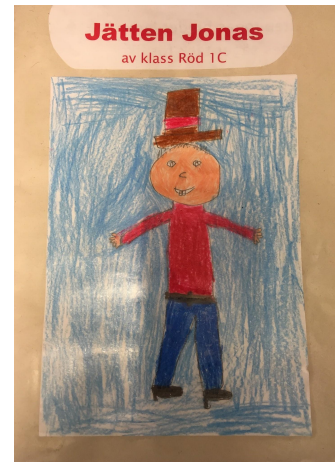
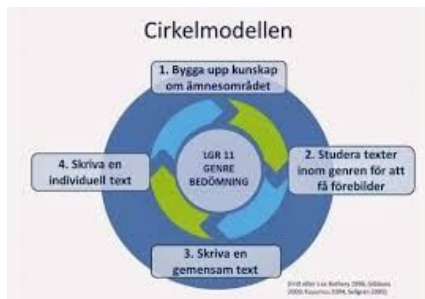




Digitalt lärande på Arnljotskolan



“En modern och attraktiv skola där alla elever lyckas i sitt lärande”



| | | | |
|---|----------------------|---|--------------|
| R | OMDEFINIERING | Man kan med hjälp av tekniken göra nya uppgifter och utveckla arbetsätt som tidigare var omöjliga. | OMÄNDRING |
| M | FÖRÄNDRING | Med hjälp av tekniken kan man göra förändringar som möjliggör till att utforma arbetsuppgifter på andra sätt. | |
| A | FÖRBÄTTRING | Tekniken ersätter fortfarande verktyg man har haft tidigare men ger här en funktionell förbättring. | FÖRBJÄTTRING |
| S | ERSÄTTNING | Man tar in tekniken som ersättare till andra verktyg som man haft tidigare. | |

© 2018 Åker i en Berbers

Vad behöver ditt barn kunna år 2050?



Vi behöver rusta för



Elevernas framtida yrkesliv – verksamma till år 2070-2080

8 st Nyckelkompetenser

EU och OECD har tagit fram 8 nyckelkompetenser som varje medborgare behöver för att klara sig väl, för ett framgångsrikt liv i ett kunskapssamhälle.

- **Kommunikation** på modersmålet
- **Kommunikation** på främmande språk
- **Matematiskt kunnande** och grundläggande vetenskaplig och **teknisk kompetens**
- **Digital kompetens**
- **Lära att lära**
- **Social** och medborgerlig kompetens
- **Initiativförmåga** och företaganda
- Kulturell medvetenhet och **kulturella uttrycksformer**



Nationell strategi för skolan

Nationell strategi för skolans digitalisering med vision 2022

- Alla barn och elever har utvecklat adekvat digital kompetens.
- Skolväsendet präglas av att digitaliseringens möjligheter tas tillvara så att de digitala verktygen och resurserna bidrar till att resultaten förbättras och verksamheten effektiviseras.
- Alla i förskola, förskoleklass, skola och fritidshem har likvärdig tillgång till digitala verktyg. Elever i grundskolans och motsvarande skolformers årskurser 1–9 (10) har tillgång till ett personligt digitalt verktyg (1:1) inom tre år (senast 2019).



Digital kompetens

I läroplanen Lgr 11 står det bland annat att varje elev efter genomgången grundskola:

- kan använda sig av ett kritiskt tänkande och självständigt formulera ståndpunkter grundade på kunskaper och etiska överväganden.
- kan använda modern teknik som ett verktyg för kunskapssökande, kommunikation, skapande och lärande

Digital kompetens, informationssökning och källkritik utgör en del av det centrala innehållet i kursplanerna. Detta är övergripande kunskaper som eleverna ska få i alla ämnen.

ASL - Att skriva sig till läsning

- 2 och 2 skriver på en dator, ibland på iPad. Ibland enskilt arbete.
- Kopplar på talsyntes med talande tangentbord, rättstavningsprogram finns också att tillgå.
- Använder ordbehandlingsprogram (Word eller Liber Office).
- Större inkludering, minskad klyfta pojkar-flickor och bättre resultat
- Digitala sociala arenor för att utveckla sina förmågor. **Viktigt och på riktigt!**



<http://ostersund.skolarena.se/web/arena/publicerade-e-bocker>

Matematik

- Färdighetsträning med olika mattespel eller appar
- Mattespel/appar gör det möjligt för eleverna att träna mer effektivt och det blir en lustfylld undervisning
- Undanröjer motoriska svårigheter



Teknik/NO

- Digital kompetens och programmering ska stärkas i skolan
- Grundskolan ska föra in programmering främst i kursplanerna i matematik och teknik.
- I teknik kan programmering handla till exempel om att använda programmering för att styra föremål eller egna konstruktioner men också att förstå att datorer styrs av program och kopplas ihop i nätverk.



Fritidshemmet - Digital slöjd - vad är det?

Nål, tråd, hammare och såg. Men ettor och nollor är också viktiga.

- Att lära sig hantera digitala verktyg som ett uttrycksmedel och se dess möjligheter.
- Bilder, musik, film, animeringar, programmera...
- Att lära känna sitt material och kunna uttrycka sig med det
- Bli kreativa producenter istället för passiva konsumenter



Dokumentation

Dokumenterar och publicerar på olika vis

- Elevernas utveckling via Dexter
- Samarbete pedagoger via GAFE (Google Apps For Education)
- Enkätssystem vid lov
- Blogg och Instagramkonton



Arnljotskolan röd avdelning
En modern och attraktiv skola där alla elever lyckas i sitt lärande

Höstterminen 2016
september 20th, 2016

Då är vi igång med höstterminen på Fritids röd. Vi har börjat arbetet med att förmågan Samarbete.

Vecka 38 börjar vår fotbollsturnering, se spelschema i vår korridor.

Fasta aktiviteter på röd avdelning

Måndag Digitalstöld

Onsdag Kul och Bus Jämna veckor åk 1-2 ojämna veckor

Onsdag Schackklubb i Ateljen 14-45

Fredagar Dans och limbo inne och ute

Senaste inläggen

- » Höstterminen 2016
- » En händeriseri vecka v 20
- » Göta animerad film
- » Grej of the Day med 1C v 17
- » Grej of the Day med klass 1C v 26

Arkiv

- » september 2016
- » maj 2016
- » april 2016

Kategorier

- » Fritidsrummet
- » Klass 1
- » Ökshovsriparade

Visa alla X

Mattelänkar - färdighetsträning

Addition <http://www.arcademics.com/games/jet-ski/jet-ski.html>
<http://www.coolmath-games.com/0-number-twins>
<http://www.coolmath-games.com/0-feed-fribbit-addition>

Multiplikation <http://www.arcademics.com/games/penguin-jump/penguin-jump.html>

Räkna pengar <http://www.elevspel.se/amnen/matematik/rakna-pengar.html>
<http://www.elevspel.se/amnen/matematik/360-ental-total-hundratal.html>

Vissa sidor har annonser men klicka bort, så öppnas spelen

Matteappar för surfplattan

Fingu - träna taluppfattning. Gratis (iPad) Finns på Appstore

Caboose - öva på mönster. 10 kr (iPad) Finns på Appstore

Moji Klockis - lär dig klockan. 20 kr (iPad), gratis (android) Finns på Appstore och Google Play

King of Math junior - olika matteuppgifter. 30 kr (iPad och android) Finns på Appstore och Google Play

Tyvärr finns det inte så mycket material för androida surfplattor som är recenserade av lärare på Google Play.

Teknikappar för surfplattan

Daisy the dino - kodning för de yngre. Gratis (iPad). Finns på AppStore

Scratch JR - Enkel programmering. Gratis (iPad och android). Finns på AppStore och Google Play.

Lego Fix the factory - Styr roboten EV3. Gratis (iPad och android). Finns på AppStore och Google Play.

Lightbot - Pussel eller programmering. Gratis (iPad och android). Finns på AppStore och Google Play.

Tack för mig :-)