

Workshops i Learning Lab

Foråret 2012

It på din skole – Kom og prøv!

Learning Lab er et nyt tilbud til lærere, elever og skoleledere i Vejle Kommune. Det er et sted, hvor ny it og nye medier er i fokus, og her kan lærere, elever og ledere hente inspiration til arbejdet med Den Digitale Skole.

I foråret 2012 tilbyder Uddannelse & Læring en række workshops, hvor I kan møde eksperter, der brænder for en eller flere former for it. Det er eksperter både fra Vejle Kommune og andre steder. De vil introducere jer til en eller flere teknologier, som I sammen vil udforske og afprøve.

For at deltage skal jeres skole tilmelde en gruppe på 2-3 lærere og ca. 10 elever. Hvis I har en mediepatrolje på jeres skole, vil det være oplagt, at disse elever deltager i workshoppen, men andre elever med it-interesse

kan også deltage. Måske vil I gerne starte en mediepatrolje? – Så kan I bruge denne dag som startskuddet.

Konceptet for workshopperne er:

- Lyt og lær
- Afprøv og eksperimentér
- Giv feedback
- Tag ny viden med hjem og spred den!

Programmet bliver løbende opdateret og kan ses på www.vejledigitaleskoler.net/p/learning-lab.html

Vi glæder os til at se jer!



Målgruppe

Elever og lærere, der interesserer sig for it og gerne vil bringe deres viden i spil og samtidig lære nyt om workshoppens emne. Eleverne skal have nogenlunde de samme forudsætninger for at deltage i workshoppen, så aldersspredningen skal ikke være for stor – dvs. højst tre klassetrins spredning på den samme workshop.

Hvis din skole har en mediepatrulje – se <http://digitalkompetence.blogspot.com> for nærmere info – er det oplagt, at disse elever deltager i workshoppen. Men andre elever er selvfølgelig også velkomne.

Pris

Det er gratis at deltage, men man skal tilmelde sig for at være med!

Sted

Med mindre andet er anført, foregår alle workshopperne i Vejle Kommunes Learning Lab, Skolegade 1, 2. sal TH.

Forplejning

Som afslutning på workshoppen serveres der en sandwich og en sodavand.

Tilmelding

Tilmelding foregår efter først til mølle-princippet og senest en uge før workshoppen afholdes.

Der er plads til 10 elever og 2-3 lærere, som skal tilmeldes som en samlet gruppe.

Tilmeld jer til:

Anne Merete Linde: anmli@vejle.dk

Hvis I har spørgsmål vedr. workshopperne, kan I stille dem til:

Mads Bo-Kristensen / madbo@vejle.dk / 4111 1619





Workshop-oversigt

Dato og tid	Titel	Målgruppe
Onsdag d. 28. marts kl. 9-12	It, krop og bevægelse	0. - 6. klasse
Onsdag d. 11. april kl. 9-12	It-eksperter og mediepatruljer på din skole.	4. - 10. klasse Skoler, der allerede har en mediepatrulje, eller kunne tænke sig at få en.
Mandag d. 16. april kl. 9-12	Facebook – en passende forstyrrelse?	7. - 10. klasse
Tirsdag d. 17. april kl. 9-12	Google Apps for Education – hvordan kan vi bruge det i undervisningen?	3. - 9. klasse
Tirsdag d. 24. april kl. 9-12	Notebook og Skoletube på din skole	7. - 10. klasse
Fredag d. 27. april kl. 9-12	iPads i en skole i bevægelse	3. - 6. klasse
Torsdag d. 3. maj kl. 9-12	Giv eleven ordet – sjov og interaktiv læring	4. - 6. klasse
Tirsdag d. 8. maj kl. 9-12	Mobile detectives	6. - 7. klasse
Torsdag d. 10. maj kl. 9-13	Lav din egen e-bog!	7. - 9. klasse
Tirsdag d. 22. maj kl. 9-12	Spiller I også Minecraft i undervisningen?	1. - 7. klasse

Program for workshops

It, krop og bevægelse

Lau Kierstein Kofoed | PlayAlive
(www.playalive.dk)

Onsdag d. 28. marts kl. 9-12

Bevægelse og it kombineres i sjov leg, når vi afprøver PlayAlives nye satellitter. De kan spredes ud over et større eller mindre areal og bruges til en aktiv leg, hvor børnene løber fra satellit til satellit i en leg med lys og lyd.

Kom og få sved på panden og vær med til at give idéer til, hvordan satellitten kan videreudvikles, så den også kan bruges som læringsredskab.

Hvis vejret tillader det, foregår denne workshop udenfor.

Målgruppe:

0. - 6. klasse med deltagende lærere.



It-eksperter og mediepatruljer på din skole

David Garde-Tschertok | Microsoft

Onsdag d. 11. april kl. 9-12

Howdan kan man udnytte, at der sidder en masse it-superbrugere i klassen, som sagtens kan hjælpe læreren med it i undervisningen?

I Microsoft har vi arbejdet med at lave mediepatruljer på skolerne, hvor man gør superbruger-eleverne dygtige til at anvende it og komme ud og fortælle klassekammeraterne, hvad internettet, computeren og andre it-redskaber kan bruges til i skolen.

På workshoppen vil vi snakke om, hvordan I kan gøre mediepatruljerne så sjove at være med i, at alle de andre skoler i Vejle Kommune også vil være med!

David Garde-Tschertok er ansvarlig for skoleprojekter i Microsoft Danmark og arbejder i en global afdeling, som laver skoleaktiviteter i hele verdenen. Så der vil være rig mulighed for at få idéer fra andre egne af Danmark, Europa og hele verden til, hvordan I bliver bedre til at bruge elevernes viden om it.

Målgruppe:

Skoler, der allerede har en mediepatrulje, eller kunne tænke sig at få en. 4.-10. klasse med deltagende lærere.

Facebook – en passende forstyrrelse?

Kirsten Lund | Koldingbibliotekerne

Mandag d. 16. april kl. 9-12

Vi inviterer til en åben dialog om, hvad unge bruger sociale netværkssites til – det kan f.eks. være Facebook, som de fleste bruger, men også andre.

Kan Facebook bruges til noget i skolen, eller forstyrrer det kun?

Lad os i fællesskab se på mulighederne, se nogle eksempler, inspirere hinanden, diskutere og afprøve Facebook som det nye virtuelle klasseværelse eller dømme Facebook ude!

Vi går fra workshoppen med det erklærede mål at være blevet klogere, mere nysgerrige og måske fyldt med gode idéer til, hvad Facebook kan bruges til, og hvad det slet ikke kan bruges til i skolen!

Vi bruger Facebook som dokumentation af dagens workshop. Vel mødt. Knuzz!

Målgruppe:

7. - 10. klasse med deltagende lærere.

Google Apps for Education – hvordan kan vi bruge det i undervisningen?

Thomas Skovgaard | Hedensted Kommune

Tirsdag d. 17. april kl. 9-12

Efter en kort introduktion til hvordan I kan samarbejde via Google Apps' værktøjer, planlægger og begynder vi et forløb med deltagerne. Vi ved jo, at når vi arbejder sammen, så er der ting, vi kan lære, som vi aldrig kunne lære alene.

Eksempler på forløb:

- projektarbejde med digital feedback i tekstbehandling
- dataindsamling og -behandling i regneark/formularer
- kollaborativ udarbejdelse af en præsentation

Målgruppe:

3. - 9. klasse med deltagende lærere.



Notebook og Skoletube på din skole

Uffe Sørensen | LærIT

Tirsdag d. 24. april kl. 9-12

Vi skal eksperimentere med forskellige online værktøjer på Skoletube. Der opstilles en række små konkrete scenarier, hvor eleverne bruger værktøjerne til at løse problem-baserede opgaver. De produkter, eleverne skaber med værktøjerne, samles i deres nye online notebook, som eleverne og lærerne får stillet til rådighed og efterfølgende kan arbejde videre med på skolen og hjemme.

Notebooken er en kombination af en online logbog/portfolie/blog. Den er personlig og tænkes som elevernes primære digitale repræsentation på nettet i formelle sammenhænge (skolearbejde). Den er bygget, så den kan interagere med de andre sociale platforme, eleverne benytter i uformelle sammenhænge (Facebook, Twitter, Flickr, Youtube mv.). Notebooken er tænkt som et tidssvarende kommunikationsværktøj, hvor video, lyd og billeder er en naturlig del af kommunikationen – også i skolen. Notebooken lægger primært op til refleksive læreprocesser, hvor kommunikationen, om de produkter eleverne frembringer, er en vigtig del af undervisningen.

Målgruppe:

7. - 10. klasse med deltagende lærere.

iPads i en skole i bevægelse

Uffe Carlsen | Grejsdal Skole

Fredag d. 27. april kl. 9-12

Hvordan kan vi forene det formelle og uformelle i børns læring?

Kan vi på en sjov og meningsfuld måde for eleverne forene faghæfte 48 (It- og mediekompetencer i folkeskolen) med faghæfte 6 (Idræt)?

På workshoppen får I mulighed for at bevæge jer og blive bevæget i nye retninger på læringsområdet.

Workshoppen tager udgangspunkt i Just Dance 3 Autodance-applikationen:

- <http://just-dance-thegame.ubi.com/just-dance-3/fi-fi/autodance/index.aspx>

Eleverne vil få nogle frie og bundne opgaver, der skal videofilmes med iPad'en. Her bruger vi Just dance-applikationen, og efterfølgende skal der videndeles på storskærm.

De voksne vil få mulighed for at få en didaktisk diskussion om iPad'ens læringsmæssige muligheder i fremtidens SKY-skole.

Målgruppe:

3. - 6. klasse med deltagende lærere.

Giv eleven ordet – sjov og interaktiv læring

Christine Rom | Atea

Torsdag d. 3. maj kl. 9-12

Vi vil arbejde med nye måder at inddrage eleverne i undervisningen på, hvor elever og lærer samarbejder om et givent emne. Vi skal bruge den interaktive tavle på forskellige kreative måder og vil også inddrage tilbehør som ActivExpression, ActivEngage og ActiView.

Kom og vær med, når vi sætter leg, kreativitet og engagement i højsædet!

Målgruppe:

4. - 6. klasse med deltagende lærere.



Mobile detectives

Jacob Knudsen og

Niels Ole Ankerstjerne | VIFIN

Tirsdag d. 8. maj kl. 9-12

Med udgangspunkt i detektivgenren afprøver vi forskellige mobile apps – og måske også et par enkelte tablet apps. Alt sammen under dække af, at vi vil udvikle en krimihistorie.

I praksis er det en humoristisk blanding af uformel dramapædagogik og digitale medier, hvor eleverne er med til at producere materiale til en krimihistorie. De skal altså ikke opklare en krimihistorie, men være med til at udvikle materiale til en.

I skal være indstillet på, at workshoppen er eksperimentel, og det er et nyt koncept, vi sammen afprøver!

Vi vil kigge nærmere på en række apps, f.eks.:
Android apps (Kan blive justeret):

- Paper Camera Vintage
- Vignetta fotoprogram
- VidTrim Videooptagelse og redigering
- Evernote (evt. Soundcloud eller Audioboo)
- Google Maps eller Treasure Hunt

Ipad apps (Kan blive justeret):

- Silent Film director
- ComicBook eller Stripdesign

Målgruppe:

6. - 7. klasse med deltagende lærere.

Lav din egen e-bog!

Toke Riis Ebbesen | Systeime

Torsdag d. 10. maj kl. 9-13

E-bøger er ikke kun til at læse i – I kan også skrive dem selv!

På workshopen får I en introduktion til, hvordan I laver jeres egne e-bøger. I får mulighed for at afprøve programmet Sigil og får idéer til, hvordan I kan arbejde med skrivning og læsning i et nyt medie.

Medbring en tekst, I har skrevet – f.eks. en stil eller andet – den bruger vi til at lave en e-bog med.

OBS: Teksten skal være digital. I kan medbringe den på en USB.

Målgruppe:

7. - 9. klasse med deltagende lærere.



Spiller I også Minecraft i undervisningen?

Thomas Østerlund Mortensen | VIFIN

Tirsdag d. 22. maj kl. 9-12

I 6.A. på Grejsdal Skole spiller 11 ud af 13 elever computerspillet Minecraft i deres fritid. Er spillet også populært blandt elever på din skole?

På workshopen præsenterer vi Minecraft-EDU og viser, hvordan det kan bruges i undervisningen, så eleverne får et fagligt udbytte i interaktionen med spillet. Til sidst leger vi, så I selv kan prøve spillet af og få en idé om, hvordan det fungerer.

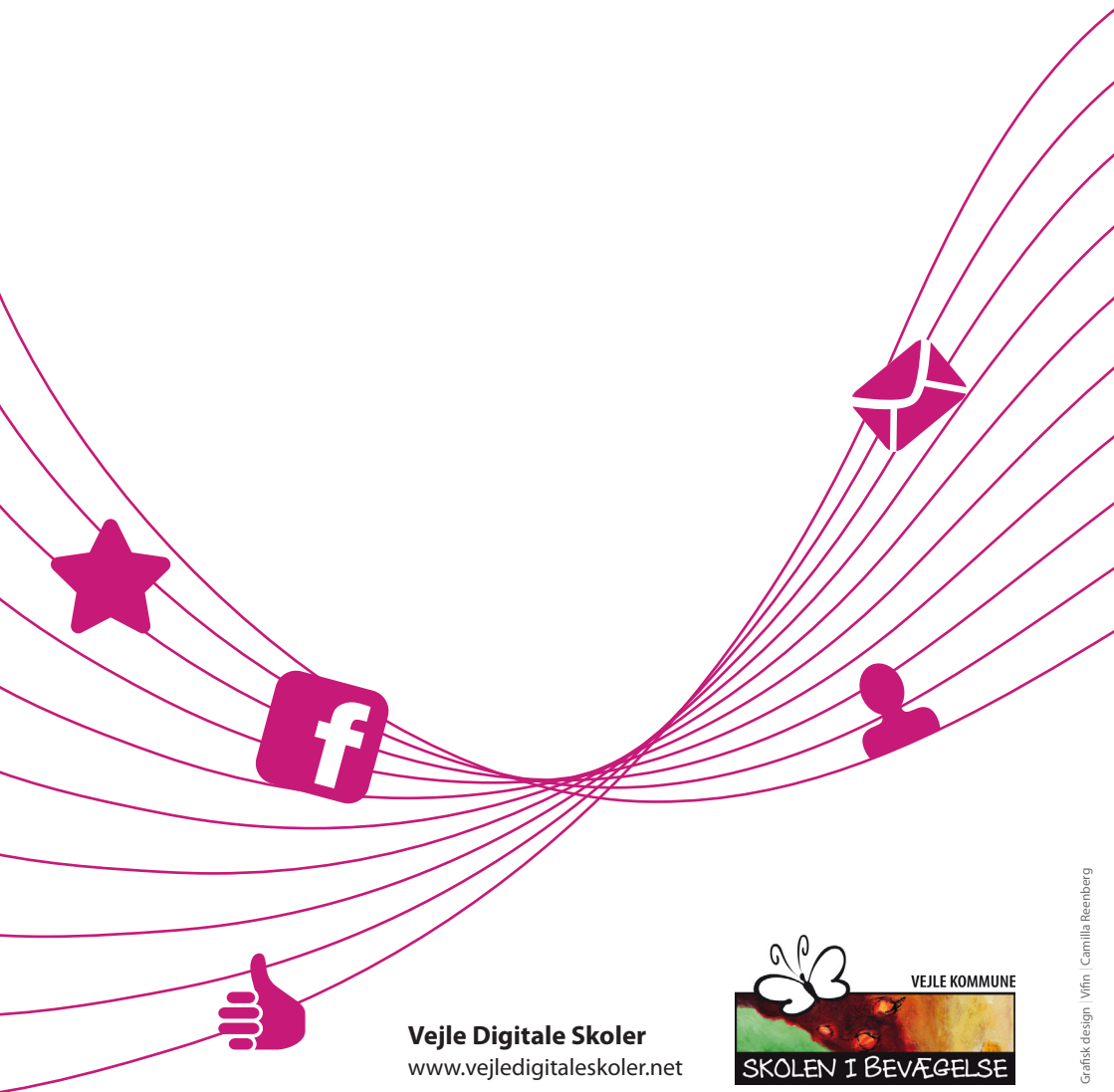
I kan få mere at vide om Minecraft i disse to videoer:

- <http://www.youtube.com/watch?v=FaMTedT6P0I> (Det oprindelige Minecraft)
- <http://youtu.be/J-WmGtuk9xQ> (Minecraft-EDU – Minecraft til undervisning)

Målgruppe:

1. - 7. klasse med deltagende lærere.





Vejle Digitale Skoler
www.vejledigitaleskoler.net

