



DIGITALE VERKTØY

Kort introduksjon

Digitale verktøy i pedagogisk samanheng famnar om eit vidt felt. Digitale ressursar kan sjåast som meir enn berre hjelpemiddel – dei påverkar også korleis vi lærer, kommuniserer og forstår verda rundt oss (Letnes & Røkenes, 2022). Aktivitetane vi har valt ut, er nokre døme som kan vera aktuelle i skulen.

Digitale verktøy i skulen opnar for ei rekkje moglegheiter som kan styrke både motivasjon og læringsutbytte (Munthe mfl. 2022). Fleire eigenskapar ved spel gir til dømes elevvar moglegheit til å oppleve meistring i klasserommet (Skaug mfl. 2020).

Digitale verktøy kan bidra til å gjere læringa meir engasjerande og variert, samtidig som dei gjer det mogleg å tilpasse undervisninga til ulike behov. Læraren er den viktigaste enkeltfaktoren for å utnytte dei moglegheitene digitale verktøy gir i skulen (Blikstad-Balas, 2020, s. 54). Tenk derfor nøye gjennom korleis de vil bruke digitale verktøy i Ung lærar-prosjektet.

Over 90 % av elevane spelar eitt eller anna spel i løpet av dagen – det kan vere alt frå enkle mobilspel til avanserte spel på gang-PC-ar. Det kan vere nyttig å la elevane reflektere over eigen spelepraksis og spelkultur, altså korleis og kvifor dei spelar spel, i møte med at dei no skal bruke spel i draumetimen.

Målet er :

- 1) å vise dei noko av kva læraryrket har å by på, t.d. kva verktøy lærarar kan ta i bruk for å fremme læring
- 2) å inspirere dei til å bruke digitale verktøy som ein del av draumetimen dei skal planleggje for barneskuleelevane.

Døme som kan brukast i Ung lærar

Når ungdommane kjem til campus/ til økta, bør de diskutere kva erfaring ungdomsskuleelevane har med korleis digitale verktøy – og ressursar kan brukast som læringsfremjande verktøy i skulen. Tenk gjennom korleis du/de kan trygga dei i bruk av digitale verktøy i rolla som Ung lærar. La kvar elev komma med døme på noko dei spelar og i kva rammer dei gjer dette i. Spelar dei aleine eller saman med nokon? Når? Kva for spel? Prat med ungdomsskuleelevane om korleis dei digitale verktøya dei vil prøva ut høver i draumetimen.

La ungdomsskuleelevane bli kjent med nokre av desse ressursane. Dei bør velje ein eller to dei tek med seg til draumetimen.

Appar og nettressursar

- Lage ein podkast (lån podkast-utstyr ved læringslabben/teknologi-bibliotek). Dette utstyret kan brukast med både ungdomsskuleelevar og barneskuleelevar.
- Bruka Minecraft eller andre spel til å utforske faglege spørsmål (lån iPad-sett av læringslabben/teknologi-bibliotek). Dette kan brukast av både ungdomsskuleelevar og barneskuleelevar (krever lisens).
- Book Creator – app på iPad (tekst med bilde) - [ressurssider](#)
- Kode time – kidsa koder CODE: [Explore activities](#)
- Utforsk Sokratisk chatbot [Skolebot - Kunstig intelligens \(KI/AI\) for skoler.](#)
- [Spillpedagogbanken | Spillpedagogbanken](#)

Planlegging av draumetimen med vekt på digitale verktøy

Drøft saman med ungdommane kva som kan fungere når dei skal planleggje draumetimen. Kva trur dei barneskuleelevane har erfaring med frå før? Kva engasjerer og motiverer dei?

Når ein skal utforme pedagogiske aktivitetar med bruk av digitale verktøy, er det fleire moment som er viktige å vurdere:

- Kva ressursar har skulen, og kva er tilgjengeleg? Er det for eksempel podkastutstyr, VR-briller eller relevant programvare som kan takast i bruk?
- Er verktøya eigna for det trinnet aktiviteten skal gjennomførast på?
- Korleis kan aktivitetane organiserast i høve til klasserom, elevtal og nivået til barneskuleelevane?
- Korleis leggje opp gjennomføringa steg for steg – spesielt dersom elevane ikkje har brukt slike verktøy før?
- Kva slags tilpassingar kan gjerast slik at alle får delta på ein god måte?

Hugs å sjå på læreplanen for det aktuelle trinnet, og gi rom for innspel frå dei unge lærarane. Deira perspektiv og erfaringar er ein viktig del av planlegginga.

Draumetimen steg for steg

Støtt ungdomsskuleelevane i å lage ein tydeleg start og slutt på draumetimen, og at dei som «lærarar» **får øvd gjennom opplegget** før dei møter barneskuleelevane. No er det viktig at det er “Ung lærar elevane” som har ansvaret. Rolla di som mentor går no over til å vera ei meir tilbaketrekt rolle som støtte (observatør). Sjekk at dei ansvarlege ungdomsskuleelevane saman fyller ut **planleggingsskjemaet** og at dei kan svara på følgjande spørsmål:

Kvar skal de vere når de startar aktiviteten? Er alt utstyret klart?

Korleis startar aktiviteten? Kven har ansvaret då?

Korleis avslutte aktiviteten? Kven har ansvaret då?

Kven passar på tida?

Korleis har de tenkt at oppryddinga skal vera?

Referansar:

Letnes, M.-A. & Røkenes, F. M. (2022). Digital teknologi for læring og undervisning i skolen. Universitetsforlaget.

Munthe, E., Erstad, O., Njå, M.B., Forstrom, S., Gilje, Ø., Amdam, S. Moltudal, S. og Hagen S. B (2022). *Digitalisering i grunnopplæring; kunnskap, trender og framtidig kunnskapsbehov*. Kunnskapssenter for utdanning: Universitetet i Stavanger.

Skaug, J.H, Husøy, A., Staaby, S. og Nøsen, O. (2020) *Spillpedagogikk: dataspill i undervisningen*. Fagbokforlaget.

Nettressursar

Book Creator: <https://bookcreator.com/2024/01/book-creator-fremmer-kreative-og-utforskende-elever/>

Hour of Code: <https://hourofcode.com/no/nn/learn>

Skolebot: <https://skolebot.no/>

Ung lærar: [Ung lærar – langsiktig lærarrekuttering - Høgskulen på Vestlandet](#)