

InterAKTION

- leg, læring og udvikling

Skoleteknologisk Netværk byder igen i år velkommen til novemberkonference. I år har konferencen interaktion på dagsordenen:

- Hvordan interagerer børn i skole, førskole og på ungdomsuddannelserne med teknologier? Hvordan lærer og stimuleres de af interaktiv teknologi?
- Hvordan kan vi interagere omkring udviklingen af fremtidens læringsteknologier gennem projekter og tværfagligt samarbejde? Hvordan skaber vi nye projekter og nye teknologier?

Konferencen er opbygget, så du både får mulighed for at lære om interaktive teknologier, lege og lære med teknologier og interagere med andre fra dit eget eller helt andre fagområder i innovation og udvikling af idéer til fremtidens læringsteknologi.

Leg, lær, innovér

På konferencen sætter vi fokus på nogle af de teknologier, som er under udvikling og demonstrerer teknologier, som allerede anvendes til leg og læring. Gennem konkrete cases belyser vi også, hvordan skoler, institutioner, virksomheder og kommuner kan tage aktion og arbejde projektorienteret med udvikling af ny teknologi og nye metoder samt dokumentere effekten af dem.

Som deltager vil du interagere med teknologier – dagen byder på rig mulighed for at prøve en række teknologier og arbejde med, hvordan man kan anvende dem til leg og i læring i dine daglige rammer.

Dagen slutter med, at vi inspireret af dagens leg og læring udvikler og idégenererer på nye teknologiske leg- og læringsværktøjer.

Følg med i det skoleteknologiske nyhedsbrev, hvor vi løbende løfter sløret for de spændende indlæg, workshops og cases, du kommer i interAKTION med på konferencen.

INFO

Dato:
29. november

Tidspunkt:
9.30-16.00

Sted:
Forskerparken 10F,
5230 Odense M

[Tilmelding her](#)



Om Skoleteknologisk Netværk

Skoleteknologisk Netværk har en helhedsorienteret tilgang til læring - vi er under uddannelse hele livet! Derfor samarbejder vi bredt om at skabe de bedste vilkår for trivsel, leg og læring lige fra vuggestue og børnehave, til skolen, ungdomsuddannelsen, den videregående uddannelse og videre ud i livet.

Skoleteknologisk Netværk er for skoleledere, lærere, pædagoger, designere, udviklere, arkitekter, forskere, virksomheder og offentlige institutioner, der har interesse for at anvende og udvikle teknologier til leg og læring. Som medlem får du adgang til ny viden, inspiration til anvendelse af teknologier og kan deltage i det tværfaglige samarbejde om at forme fremtidens teknologi, fremtidens pædagogik, fremtidens læring.

For mere information kontakt: Steen Harder Ulrichsen, Netværksleder
T +45 72 20 29 97, M: shu@dti.dk

INTERAKTIV

TEKNOLOGI, LEG OG LÆRING

LÆR

LEG

INNOVER

Oplev eksempler på interaktive teknologier i udstillingen

Hvordan kan vi interagere omkring udviklingen af fremtidens læringsteknologier gennem projekter og tværfagligt samarbejde?



TID:
TORS DAG D. 29. NOV 2012 - 09.30-16.00

STED:
TEKNOLOGISK INSTITUT, ROBOTTEKNOLOGI
FORSKERPARKEN 10F, 5230 ODENSE M

TILMELDING:
<http://www.teknologisk.dk/uddannelser/k46017>

Skoleteknologisk Netværk
www.skoleteknologi.dk

PROGRAM

09:00-09:30 Check-in og udstilling

09:30-09:40 **Velkommen!**

Teknologisk Institut og Skoleteknologisk Netværk byder igen i år velkommen til konferencen 'interAKTION – leg, læring og udvikling'. Konferencen sætter fokus på teknologier til leg og læring og på hvordan de kan anvendes, udvikles og nytte i daginstitutioner, skoler og ungdomsuddannelser.

v/ Rune Larsen, Sektionsleder, Teknologisk Institut

09:40-10:00 **År 2013: Nyt læringsteknologisk netværk**

Skoleteknologi får i 2013 nyt navn og især et bredere fokusområde. Netværket vil beskæftige sig bredt med læringsteknologi i både før- og folkeskole samt på ungdomsuddannelserne. Dermed favner netværket teknologier og deres anvendelse i en udvidet målgruppe i alderen 0-20 år på en ny og mere helhedsorienteret måde med nye projektmuligheder og nye aktiviteter. Netværksleder Steen Harder Ulrichsen fortæller om det nye læringsteknologiske netværk EduTech.

v/ Steen Harder Ulrichsen, Senior projektleder, Teknologisk Institut

10:00-10:20 **Fordeling på spor og pause**

10:20 **Spor I, II og III**

Se sporoversigt for nærmere program

11:50-12:50 **Frokost og udstilling**

12:50-13:35 **Spor I, II og III**

Se sporoversigt for nærmere program

13:50-14:20 **Kaffe i udstillingen**

14:20-15:30 **LEG!**

Teknologi-Karrusel med korte sessioner, hvor teknologierne i udstillingen demonstreres. Der er frit valg på alle hylder – det er muligt at nå 4 sessioner.

SPELL-ground

v/ 10 tons, Buus Graphics og Traktor

Trylle Totem

v/ Idémageriget, Lærkeparken, Lucinahaven, Skulpturværkstedet og Teknologisk Institut

Moderkuglen

v/ Teknologisk Institut

iPads i det pædagogiske felt - workshop med børn og pædagoger

v/ Munkevænget Skoles SFO

NAO – robotteknologi i undervisningen

v/ Teknologisk Institut

15:30-15:40 **Vi samles i salen**

15:40-16:00 **At blive nysgerrig på teknologi**

Sumobrydning med robotter, byer af elektronikskrot, rumturisme og skralderobotter – hvordan bliver du nysgerrig på teknologier – og hvordan bliver dine elever det?

Ole Caprani har gennem en række aktiviteter på museer, biblioteker og skoler de sidste mange år forsøgt at finde ud af, hvordan vi kan gøres nysgerrige på teknologi. I oplægget beskrives udvalgte aktiviteter og de indsamlede erfaringer.

v. Ole Caprani, Lektor, Institut for Datalogi, Aarhus Universitet

For tilmelding besøg:

<http://www.teknologisk.dk/uddannelser/k46017>

SPOROVERSIGT

SPOR I: Sprog og teknologi i daginstitution, skole og SFO Afslutningskonference i projekt Legende Innovation

10:20-10:50 **Sprog og leg i det kontrafaktiske rum**

Hvordan arbejder man med inkluderende læringsmiljøer, hvor pædagogik og teknik kan spille sammen og være hinandens bror og søster?

v/ Mona Basselbjerg og Stig Kirkedal, Idémagerriget

10:50-11:20 **Sprogpakken på ny: Teknologi kan understøtte de tre sprogstrategier i Sprogpakken**

I Odense Kommune anvender institutionerne Sprogpakken til at fremme sprogudviklingen hos børn i dagtilbuddet.

Med udgangspunkt i Sprogpakkens tre sprogstrategier fortæller oplægsholderne om erfaringer med teknologistøttet sprogstimulering af især tosprogede børn.

v/ Anette Olesen, Børnehuset Lærkeparken og Susanne Kappelgaard Rask, sprogstøttepædagog.

11:20-11:50 **lagttagelser af børns leg med teknologi – hvad kalder det på af viden og kompetencer hos den voksne?**

Ud fra billeder og historier om børnenes brug af teknologi, fortæller Karina Ljungdal om erfaringer med implementering af teknologi forbindelse med projekt Legende Innovation.

v/ Karina Ljungdal, Børnehuset Lucinahaven

11:50-12:50 **Frokost og udstilling**

12:50-13:35 **Småbørnssprog, modersmål, andetsprog og inklusion**

Hvad har partnerne lært af at deltage i projekt Legende Innovation?

Oplægget vil omhandle sprogteorien bag projektdeltagelsen, feltarbejde med fokus på børn, sprog og inklusion samt foreløbige betragtninger over resultaterne af projektet.

v/ Jette Grønbech Jensen, Anne Elisabeth Lindegaard og Ulla Kellermann, University College Lillebælt

13:35-13:50 **Afsluttende spørgsmål til oplægsholdere**

SPOR II: Innovationsprojekter

Udvikling af teknologier til leg og læring på tværs

10:20-10:50 **Tværfaglige forskningsprojekter - hvordan og hvorfor?**

Hvordan kan man som skole, institution eller virksomhed deltage i tværfaglige forskningsprojekter, og hvad får man ud i det? Oplægget giver eksempler på aktuelle projekter og udbyttet af dem, samt konkrete bud på mulighederne for at indgå i tværfagligt projektsamarbejde gennem netværket.

Lykke Brogaard Bertel, ErhvervsPhD, Teknologisk Institut.

10:50-11:20 **Det intelligente klasseværelse – Et fyrtårnsprojekt i Nordjylland**

Det intelligente klasseværelse – Et fyrtårnsprojekt i Nordjylland er et samarbejde mellem en offentlig institution – VUK, Voksenskolen for uddannelse og kommunikation, Aalborg og Thorslund DK ApS, arkitekt- og tilgængelighedsrådgivning med fokus på tilgængelighed, trivsel og læring.

Peter van Hauen fortæller om projektets erfaringer med at integrere den nyeste viden om ITK, velfærdsteknologi og byggeteknik.

v/ Peter van Hauen - arkitekt m.a.a., Thorslund dk ApS

11:20-11:50 **Den innovative daginstitution**

Innovationsprojektet 'Den innovative daginstitution' omfattede 6 daginstitutioner i Skanderborg og Silkeborg Kommune. Det var på et af projektets temadage, at ideen til vuggerobotten "Roberta" og virksomheden Motion Care blev født. Roberta er et rigtig godt eksempel på de forandringer og forbedringer som brugerfokuseret innovation kan give i hverdagen for både børn og voksne. Lisbeth Højvang kommer i sit oplæg ind på, hvordan innovationsprojektet blev igangsat, hvordan personalet har holdt innovationen i live og de resultater, der opleves i hverdagen.

v/ Lisbeth Højvang, Institutionsleder, Skanderborg Kommune.

11:50-12:50 **Frokost og udstilling**

12:50-13:35 **INNOVER**

Deltagere i spor II og III skal vælge mellem fire spændende workshops fokuseret omkring udvikling af ny teknologi og anvendelse af teknologier til læring, for information om de fire workshops se Workshopoversigt.

SPOR III: InterAKT2learn

Teknologier til kreativitet, udforskning og eksperimentering

10:20-10:50 Om skærbaserede medier og interaktive klodser

Som idealtyper har det været almindeligt at skelne mellem skærbaseret interaktion på den ene side, og det rent kropslige samspil med interaktive manipulatorer - fx klodser - på den anden. I oplægget diskuteres forskelligheder og potentialer ved avancerede grafiske interfaces (f.eks. interaktive skærme) og fysiske interfaces (f.eks. interaktive klodser). Som eksempel præsenteres en gruppe studerendes designproces, kollaborativt legetøj med interaktive klodser til børn i indskoling.

v/ Gunver Majgaard - Lektor, Mærsk Mc-Kinney Møller Institut

10:50-11:20 Fremtidens udfordringer: Kontrasten mellem den akademiske innovation og den håndværksorienterede produktionsteknologi.

Innovationsbaseret undervisning giver gode muligheder for at arbejde projektbaseret, men er ofte nemmest tilgængeligt for de mere akademisk orienterede elever. Inddrages robot-teknologi i undervisningen gives der mere rum til at også de håndværksmæssigt orienterede elever kan komme til deres ret.

Robotteknologier gør det eksempelvis muligt at lave abstrakte løsninger mere konkrete, og åbner op for en trin-for-trin tilgang til problemløsning der er let at overskue.

I oplægget arbejdes der med to eksempler på projektbaseret undervisning og behovet for konkrete værktøjer.

v/ Peter Eduard, Seniorkonsulent, Teknologisk Institut

11:20-11:50 Talentpleje og udfordringer - eller hvilke grupper af elever interesserer sig mest for alt vores 'legetøj'?

Fra raketramper med aviser og plastikrør til AFM/SFM (Atomic force/scanning probe microscopy) og andre hightech gadgets.

Maya Høffding Nissen kommer i sit oplæg ind på kontrasten mellem de forskellige teknologiske niveauer brugt i undervisning og fortæller generelt om anvendelsen af "grej" i det arbejde, der foregår på Mærsk Mc-Kinney Møller Videncenter.

v/ Maya Høffding Nissen, Projektkoordinator ved Sciencetalenter; det nationale center for talentpleje på Mærsk Mc-Kinney Møller Videncenter i Sorø.

11:50-12:50 Frokost og udstilling

12:50-13:35 INNOVER

Deltagere i spor II og III skal vælge mellem fire spændende workshops fokuseret omkring udvikling af ny teknologi og anvendelse af teknologier til læring, for information om de fire workshops se Workshopoversigt.

WORKSHOP SPOR II & III

Videnkupon – en støttemulighed til private virksomheder

Sorry Sister Film er et mindre multimedia firma, som udvikler digitale projekter. Sorry Sister Film har netop fået en Videnkupon, som skal støtte virksomheden i udviklingen af et digitalt læringsspil og tilføje teknologisk viden til firmaet.

På workshoppen fortæller Sidse Kjær fra Sorry Sister Film om oplevelser og erfaringer med at søge og gøre brug af ordningen, mens Steen Harder Ulrichsen fortæller mere om støttemulighederne.

v/ Steen Harder Ulrichsen, Senior projektleder, Teknologisk Institut og Sidse Kjær, Sorry Sister Film.

QR-koder i undervisningsforløb

Jesper Johansen fortæller om QR-koder og giver både eksempler på løsninger og nogle værktøjer til at komme i gang.

Deltagerne vil efterfølgende arbejde med at lave et stjerneløb med QR-koder, med 5 stationer, og lægge læringsmateriale i det.

Der afsluttes med diskussion om brug af QR-koder til undervisning.

v/ Jesper Johansen, Mediekonsulent, Teknologisk Institut.

Microsoft Pixelsense i læringsituationer

Microsoft Pixelsense er et godt bud på en platform, som børn kan samles om og samarbejde om at løse opgaver på.

Workshoppen byder på en gennemgang af, hvad Pixelsense kan. Deltagerne vil efterfølgende gennemgå en idegenerering i forhold til hvordan bordet kan bruges i læringsituationer og en kreativ proces som vil give gode ideer til fremtidige funktioner.

v/ Malene Nibe, Konsulent, Teknologisk Institut.

Innovationsprocesser og SCIENCE

På Ryslinge Efterskole arbejder eleverne med innovation, design og udvikling. Her inddrages og anvendes komplicerede teknologier i undervisningen og i projektsammenhænge. Deltagerne vil på workshoppen få inspiration til, hvordan børn og unge kan anvende teknologier i forbindelse med innovationsprocesser og produktdesign.

v/ Ryslinge Efterskole