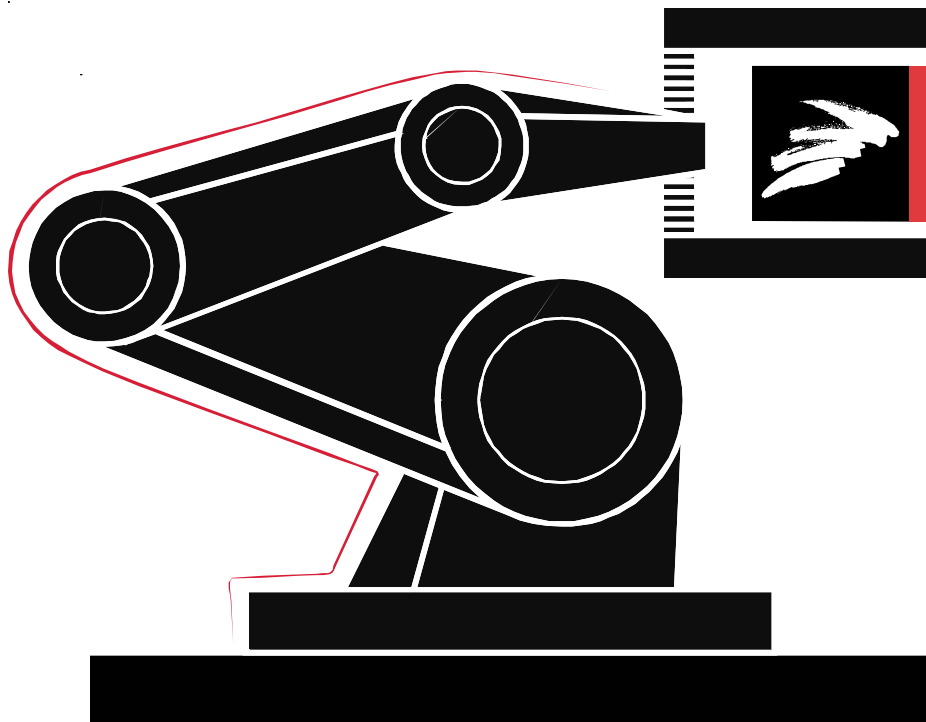
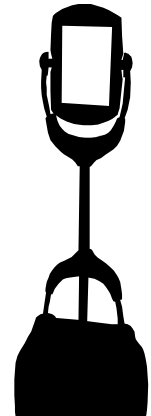


Tablets hvordan kommer vi i gang på vores skole?



**DANISH
TECHNOLOGICAL
INSTITUTE**
CENTRE FOR **ROBOT** TECHNOLOGY



Lykke Brogaard Bertel, lbb@dti.dk, tlf. 7220 2840

Program

9.00 - 9.20 Velkomst og let forplejning

9.20 -10.40 iPads i undervisningen – potentialer og udfordringer

v/ Kasper Koed, konsulent, Center for Undervisningsmidler, Professionshøjskolen UCC

Oplægget præsenterer potentialer og udfordringer ved at bringe iPads i spil i undervisningsrummet – både teknisk, pædagogisk og didaktisk. Udvalgte undervisningsrettede apps, samt apps, som med fordel kan didaktiseres, bringes i spil i en drøftelse omkring kvalitet, relevans og værdi. Der vil tillige være eksempler på, hvordan lærere og elever kan være selvproducerende på iPads og udnytte det potentiale, der ligger i at arbejde multimedialt med video, billeder og tekst.

10.40 - 12.00 Det Digitale Lærerteam

v/ Roland Hachmann, adjunkt, Professionshøjskolen UC Sydjylland

iPads er med til at flytte vores undervisning over i det digitale, hvor videnproduktion, samarbejde og læringsveje faciliteres gennem apps og cloudbaserede services. Dette stiller skolerne, lærerne og eleverne i et limbo mellem det traditionelle og det nye. Oplægget tager udgangspunkt i erfaringer fra et igangværende skoleudviklingsprojekt, hvor iPads skal danne udgangspunkt for papirløs undervisning, digitalt lærersamarbejde og læringskultur der kvalificerer fremtidens tilegelse af viden og læring hos eleven. Og det er ikke uden udfordringer!

12.00-12.40 Frokost

12.40 -14.00 Læring under forandring – iPads i skole og dagtilbud

v/ Kim Byrding, projektleder og John Nielsen, projektleder, Egedal Kommune

Læring er under forandring. Med inddragelse af nye teknologier i dagtilbud og skole ændres fokus fra teknik til didaktik. I Egedal Kommune arbejdes der ud fra en fælles it-læringsstrategi på dagtilbud og skole. Oplægget vil tage udgangspunkt i visioner fra it-læringsstrategien, samt praktiske erfaringer med samarbejdet omkring iPads i dagtilbud og skole.

14.00 -15.20 Kaffepause og interaktiv session

"iPads i brug – i lektiecafe og undervisning"

v/ Thomas Christensen og Julie Thorsen, Munkevangenets Skole og SFO

"At skrive sig til læsning – opdagende skrivning med iPads"

v/ Janus Madsen, folkeskolelærer og udvikler af læremidler og apps

"Læring med mobile devices – kom godt i gang med iPads i skolen"

v/ Kim Byrding, projektleder og John Nielsen, projektleder, Egedal Kommune

15.20 -15.30 Opsamling og afrunding v/Teknologisk Institut



Dagens program

- 09.20-10.40 iPads i undervisningen – potentialer og udfordringer
v/ Kasper Koed, konsulent
Center for Undervisningsmidler, Professionshøjskolen UCC
- 10.40-12.00 Det Digitale Lærerteam
v/ Roland Hachmann, adjunkt
Professionshøjskolen UC Syddanmark
- 12.00-12.40 Frokost
- 12.40-14.00 Læring under forandring – iPads i skole og dagtilbud
v/ Kim Byrding, projektleder og John Nielsen, projektleder
Egedal Kommune
- 14.00-14.20 Kaffepause

Interaktiv session

□ 14.20-15.20

iPads i brug – i lektiecafé og undervisning

v/ Thomas Christensen og Julie Thorsen, Munkevængets Skole og SFO

At skrive sig til læsning – opdagende skrivning med iPads

v/ Janus Madsen, indskolingslærer og udvikler af læremidler og apps

Læring med mobile devices – kom godt i gang med iPads i skolen

v/ Kim Byrding, projektleder og John Nielsen, projektleder, Egedal Kommune

App-katalog

- Find det på: <http://skoleteknologi.dk/media/9274/app-katalog.pdf>
- Beskrivelse af indhold med video og forslag til pædagogisk anvendelse
- Ratings
- På sigt dynamisk med mulighed for at tilføje kommentarer/rate



Titel: Cirkeline

Udvikler: Thomas Landgreen

Klassificering:

Leg, læring, historie, tegne, vendespil, musik, spil

Fremgangsmåde:

Spillet foregår i Cirkelines velkendte skovverden, hvor hun sammen med sine venner går rundt mellem sjove genstande og forskellige små spil. Med Cirkeline som hovedperson kan man fx spille vendespil, tegne på tavle, styre et fyrværkerishow og lære at spille sange på xylofon. Sværhedsgraden er i nogle af spillene varierende, men kan sagtens spilles af børn fra 2 år og op.



Den eksisterende karakter programmet har fra på app markedet: ★★★★★ (4/5)

Vejledende pris: Gratis

Link til udviklerens hjemmeside: <http://betapilot.dk/>

Direkte download link:

<http://itunes.apple.com/dk/app/cirkeline/id478140075?mt=8>

Firmaets egen beskrivelse:

"Masser af sjov med Cirkeline, Frederik og Ingolf. Her kan dit barn bryt hygge sig og spille på xylofon, lave billedlotten, tegne og meget andet."

Den pædagogiske vinkel:

App'en indeholder flere små spil, der hver især bidrager til forskellige læringsmuligheder. Vælger man xylofonen, kan man prøve at spille efter Cirkelines hop, hvor barnet kan lege med musikalske elementer og afprøve de forskellige toner på xylofonen. Gennem de to tegnespil har man enten mulighed for at tegne, hvad man ønsker eller farvelægge Cirkeline. Her kan man arbejde kreativt sammen med barnet, og gå i dialog om barnets tegning. I vendespillet bliver man introduceret for de sjove karakterer i Cirkelines univers. Vendespillet kan danne baggrund for arbejde med hukommelse og skeinen mellem billeder og samtale mellem pædagog og barn om de sjove karakterer, man finder på kortene. Den samlede spilleoplevelse ligger op til kreativ læring og leg, og man kan gennem Cirkeline og hendes venner diskutere venskab og sociale kompetencer.



Titel: Stjernehotellet, Pixeline

Udvikler: Krea media

Klassificering:

Leg, hotel, udvikling, penge, læring, små spil

Fremgangsmåde:

Med hjælp fra Pixeline og hendes lillebror skal man bygge et hotel på "Solg" op fra bunden. Med penge fra gæsterne kan man købe inventar til hotellet, hvilket bejlnnes med penge fra de tilfødte gæster. Solg rummer også flere små spil, man kan købe sig til med de virtuelle penge. Spillet egner sig til børn fra 3 år og op.



Karakter på App Store
★★★★ (4/5)

Vejledende pris: Gratis

Link til udviklerens hjemmeside:

<http://www.kreamediae.dk/>

Direkte download link:

<http://itunes.apple.com/dk/app/pixeline-stjernehotellet/id446746628?mt=8>

Firmaets egen beskrivelse:

"Kan du på det lille Hotel på Solg til at blive til et 10-stjernet superhotel? Besøg Solg og spil gratis minispil, byg Stjernehotellet op fra bunden og opgrader med sjovt inventar så gæsterne kommer til hotellet. Jo flere stjerner dit hotel har, des flere gæster kommer der på besøg!"

Den pædagogiske vinkel:

Med Pixeline som guide lærer barnet om penges værdi i en virtuel verden. Her får man ikke lov til at købe noget, hvis man ikke har tjent pengene først. Når man køber inventar til hotellet, tager det tid, før det bliver frigjort, hvilket kan danne baggrund for en snak om, at ting (og det at tjene penge) tager tid. Gennem spillet kan pædagog og barn diskutere samfund og brug af penge, noget som måske er ellers er meget abstrakt for barnet.

Selvom man kan tjene penge sammen til de fleste ting, kræver andre ting, at man køber noget i App Store, hvilket er et minus, men man har mulighed for at lukke for denne funktion.





Titel: Hair Salon

Udvikler: Toca Boca

Klassificering:

Børn, leg, modulering, kreativitet, frisør

Fremgangsmåde:

Spillet er hovedsageligt udsædjet til én person, der gennem touch funktionen vælger, hvilket redskab hun/han ønsker at bruge til at ændre karakterens frisure. Der anvendes hverken tale eller skrift, programmet kan dermed anvendes fra 2 år og op.

Den pædagogiske vinkel:

I spillet er der "ingen regler" – man kan klikke rundt og prøve de forskellige frisørredskaber, og fortryder man eller kommer til at klippe håret for kort, findes en special vask, så håret vokser ud igen. Dermed er det muligt for barnet at afprøve en masse grænser, der bliver visualiseret gennem frisuren, hvilket kan danne basis for en dialog om, hvordan vi mennesker ser forskellige ud og har forskellige frisure. Det giver også mulighed for mere generisk at tale om, at det er okay at lave fejl eller fortryde, og om at fejl sjældent er uigenkendelige, og det kan danne baggrund for en snak om, at der er forskel på spillet og virkeligheden – hvis vi klipper vores eget eller hinandens hår i virkeligheden, går der længere tid, før det vokser ud. Med kameraet har man mulighed for at tage et billede af frisuren og man kan her opmuntre barnet til at være kreativ eller gøre sig umage. Man kan også tage snakke om hinandens hår, lave håropættninger og tage billeder, som kan danne baggrund for dialog.



Karakter på App Store

★★★★(4/5)

Vejledende pris: Gratis/12 kr.

Link til udviklerens hjemmeside: www.tocaboca.com

Direkte download link:

<http://itunes.apple.com/dk/app/toca-hair-salon/id426382105?mt=8>

Firmaets egen beskrivelse:

"Lad dine børn lede deres egen Toca Hår salon. Klip, farv, rød og fjintør på 6 forskellige søde karakterer. Ved at bruge dine fingre er det muligt at lave en hvilken som helst frisure."



Titel: Dinopedia

Udvikler: National Geographic Society og Scrollmotion

Klassificering:

Viden, dinosaur, natur, dyr, læring, video, engelsk, historie

Fremgangsmåde:

Denne app er til børn, der elsker dinosaurer. App'en er egentlig ikke et spil, men nærmere et avanceret opslagsværk, hvor man kan søge mellem 700 forskellige dinosaurer, se videoer, stamtræ og læse sjove fakta om dinosaurerne. App'en er på engelsk, men de flotte illustrationer og skræmmende lyde gør, at man også kan bruge den uden at kunne læse. Det anbefales dog, at den anvendes til børn over 3 år.

Den pædagogiske vinkel:

Mange børn fascineres af dinosaurerne. Dette skyldes særligt det mytologiske aspekt, hvor dyrene sætter scenen til forestillingen om en verden med magtfulde, ondskabfulde og magtige dyr, hvor man skal kæmpe for at overleve. Når man ser de små film og billeder igennem kan pædagog og barn starte samtaler om fortiden og herigennem anvende app'en til at gøre fortællingerne interessante. Barnets egne fortællerevne udvikles sammen med den kreative forestilling.

Også samtaler om dyrenes instinkter kan igangsættes - på app'en tydeliggøres nemlig forskellen mellem mennesker og dyr, særligt gennem de forskellige kampvideoer.



Karakter på App Store

★★★★ (4/5)

Vejledende pris: 30 kr.

Link til udviklerens hjemmeside:

<http://www.nationalgeographic.com/mobile>

Direkte download link:

<http://itunes.apple.com/dk/app/ultimate-dinopedia-most-complete/id407365148?mt=8>

Firmaets egen beskrivelse:

"National Geographic's Dinopedia er den mest komplette, smuklædte og mest opdaterede oversigt af dinosaurernes verden. Den rummer fantastiske visualiseringer og forunderlige fakta. Den fanger det nyeste og bedste palæontologi. Mød de mindste, største, hurtigste og langsomste dinosaurer og lær om de mest berømte dinosaurussers fejltagelser."





Titel: Fold-Man

Udvikler: Cribster

Klassificering:

Børn, leg, tegne, kreativitet

Fremgangsmåde:

I dette spil handler det om, gennem samarbejde, at tegne en person. Man kan være 2-4 spillere. Hver person tegner en del af personen, delt op efter antallet af spillere. Hver spiller kan kun se det nederste af den forrige spillers tegning og kan derved se hvor kropsdelen skal forbindes. Til sidste bliver den samlede person afslåret. Man tegner med touch input og har 14 farver, i to forskellige størrelser, at vælge imellem. Der er hverken tale eller skrift, programmet kan dermed anvendes fra 2 år og op.

Den pædagogiske vinkel:

Da spillet er tilgængeligt for flere spillere er det et godt værktøj til at starte nye sociale relationer. Når man tegner er det ingen begrænsninger, ud over kanten af skærmen. Dette giver rig mulighed for kreativ udfoldelse. Det store potentiale for meget forskellige starter vil skabe et naturligt miljø, hvori man kan snakke personlig stil og præferencer. Når den færdige person bliver afslåret, kan den gemmes og f.eks. være en sjov indgangsvinkel til at få en gruppe af børn til at finde på en historie sammen, der fortæller hvorfor den tegnede personen, ser ud som den gør.



Den eksisterende karakter programmet har fra på app

markedet:

★★★★(4/5) (Vurdering da der ikke er nok stemmer på App Store)

Vejledende pris: Gratis / Mere indhold kan købes.

Link til udviklerens hjemmeside: <http://www.cribster.biz/>

Direkte download link:

<http://itunes.apple.com/dk/app/fold-man/id422101388?mt=8>

Firmaets egen beskrivelse:

"I dette spil kan flere personer tegne en del af den samme person. Hver person tegner sin del uden at de andre spillere kigger med. Ved hver nye spillers tur bliver papiret "foldet", og spilleren tegner så den næste del af kroppen. Når alle kropsdelen er blevet tegnet så bliver papiret "foldet" ud og en samlet og overraskende figur kommer frem!"



Titel: FotoHuskespillet

Udvikler: Fuzentast

Klassificering:

Børn, leg, hukommelse, læring

Fremgangsmåde:

Ved hoved menuen kan man vælge mellem at spille en af de tre standard vendespil, som er safaridyr, musikinstrumenter og legetøj. Herefter vælger man, om man vil spille med 6, 8, 12 eller 20 kort. Hver gang to ens bliver vendt bliver genstandens navn læst op. Når alle kort er matchet slutter spillet.

Ved hovedmenuen har man også muligheden for at lave sit egen kort sæt. Det kan gøres ved at bruge billeder, der ligger på iPad/iPhone eller tage nogle nye med enhedens kamera. Herefter kan man indspille den lyd, der bliver afspillet når to ens kort bliver vendt.

Den pædagogiske vinkel:

Ligesom det klassiske vendespil, træner FotoHuskespillet barnets hukommelse og lærer det navnet på de ting, der er på billederne. Udarbejdelsen af egne kort sæt giver mulighed for at arbejde med specifikke læreplanstemaer eller med oplevelser f.eks. i naturen, som børnene selv har været med til at dokumentere billeder. Det er også muligt at involvere forældrene, ved at lade børnene lave kort derhjemme, som kan danne baggrund for dialog børnene imellem omkring de udvalgte kort.



Den eksisterende karakter programmet har fra på app

markedet:

★★★★(4.5/5)

Vejledende pris: 12 kr.

Link til udviklerens hjemmeside:

<http://fuzentasterner.dk/>

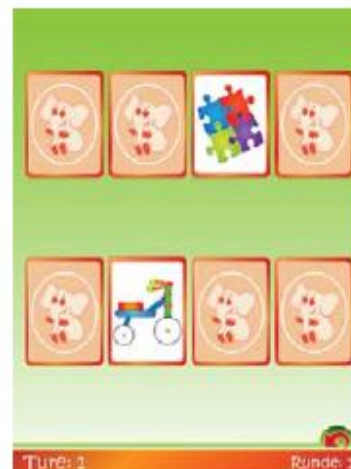
Direkte download link:

<http://itunes.apple.com/us/app/fotohuskespillet/id479877815?mt=8>

Firmaets egen beskrivelse:

"Find 2 ens - med jeres egne billeder!"

Det klassiske huskespil fra Fuzentasterner, nu med et dejligt twist: Lav selv jeres egne spillekort, med egne fotos og lyd! Spillet kommer med 3 foruddefinerede sæt kort (safaridyr, musikinstrumenter, legetøj), men I kan selv lave så mange sæt kort som I vil. Lav f.eks. et sæt kort med familiedemedlemme, mit legetøj, mine venner i børnehaven, en tur i haven, mors arbejds osv."





Titel: My Story
Udvikler: HiDef Web Solutions
Klassificering: Børn, leg, kreativitet, iBooks
Fremgangsmåde:

I hovedmenuen kan man vælge at lave en ny bog eller læse en gammel. Når man skaber en ny bog, starter man med at lave forsiden og kan derefter oprette flere sider. Når man laver siderne er det muligt at tegne med 20 forskellige farver og 3 forskellige værktøjer i en variabel størrelse. Samtidig kan man gøre brug af fotos, enten fra iPadens galleri eller ved at tage fotos med det indbyggede kamera. Til hver side kan der også knyttes en tekst eller lydoptagelse.

Den pædagogiske vinkel:

Da spillet er tilgængeligt flere spillere er det et godt værktøj til at starte nye sociale relationer. Når man tegner er der ingen begrænsninger, ud over kanten af skærmen. Dette giver rig mulighed for kreativ udfoldelse. Det store potentiale for meget forskellige sprogarter vil skabe et naturligt miljø, hvori man kan snakke personlig stil og præferencer. Når den færdige person bliver afsløret, kan den gemmes og f.eks. være en sjov indgangsvinkel til at få en gruppe af børn til at finde på en historie sammen, der fortæller hvortor den tegnede personen, ser ud som den gør.



Den eksisterende karakter programmet har fra på app markedet: Endnu ikke nok stemmer afgivet til at sætte en karakter.

Vejledende pris: 12 kr.
Link til udviklerens hjemmeside: <http://www.hidet.co/> og <http://www.mystoryapp.org/>

Direkte download link:
<http://itunes.apple.com/dk/app/my-story-book-maker-for-kids/id448232368?mt=8>

Firmaets egen beskrivelse:
"Føj dit barns kunstværker med My Story, det simpleste historie- og bogværktøj i Apple App Store. My Story kombinerer tegninger, fotos, lydoptagelse og tekst til at fremme læseferdighed og kreativitet for dig og dit barn"



Titel: Toa's Kitchen Monsters
Udvikler: Toa Boca
Klassificering: Børn, leg, kreativitet, mad
Fremgangsmåde:

Ved touch input kan man trække ingredienser over på monsterets tallerken, op i dens mund eller over på en af de 3 tilberednings muligheder, som er skarebræt, blender, gryde, pønde eller mikrobølgeovn. Efter tilberedning kan man fodre monsteret og se, hvad den synes om det. Der er hverken tale eller skrift, programmet kan dermed anvendes fra 2 år og op.

Den pædagogiske vinkel:

Monstrene har forskellige præferencer. F.eks. kan det brune monster ikke lide tomater, og det blå monster vil nægte at spise broccoli. Dette vil skabe et meget naturligt miljø, hvor man kan snakke med barnet om dets egne præferencer, eller det kan skabe basis for dialog omkring forskellige kultures madvaner. Et af monstrene fortrækker rått kød, hvornimod det andet monster hellere vil have det tilberedt. Hvorfor tilbereder mennesker maden når dyr spiser det rå? Samtidig kan man også lære barnet om, hvad der er sikkert at spise rå, og hvad der skal tilberedes. Legen med maden og de eksperimenter, man kan lave, vil også være velegnet til at sætte en interesse i barnet for madlavning, og de vil kunne knyttes an til fælles oplevelser i køkkenet omkring madlavning.



Den eksisterende karakter programmet har fra på app markedet:
 ★★★★★ (4/5)

Vejledende pris: Gratis.
Link til udviklerens hjemmeside: www.toaboca.com

Direkte download link:
<http://itunes.apple.com/us/app/toa-kitchen-monsters/id510301841?mt=8>

Firmaets egen beskrivelse:
"Har du nogensinde haft lyst til at lege med din mad? Nu kan du! I denne monster udgave af Toa's Kitchen kan du lave og lege med maden for to sultne monstre. Vælg hvilken som helst ingrediens og tilbered den på din måde! Skær, kog, steg, bag, blend eller i mikrobølgeovnen! Og vent på en reaktion fra det sultne monster..."



Dagens program

- 09.20-10.40 iPads i undervisningen – potentialer og udfordringer
*v/ Kasper Koed, konsulent
Center for Undervisningsmidler, Professionshøjskolen UCC*
- 10.40-12.00 Det Digitale Lærerteam
*v/ Roland Hachmann, adjunkt
Professionshøjskolen UC Syddanmark*
- 12.00-12.40 Frokost
- 12.40-14.00 Læring under forandring – iPads i skole og dagtilbud
*v/ Kim Byrding, projektleder og John Nielsen, projektleder
Egedal Kommune*
- 14.00-14.20 Kaffepause