



# Samling 6: Oppsummeringssamling

Desentralisert lærerutdanning

Østre Agder

Uke 14 og 17 våren 2022

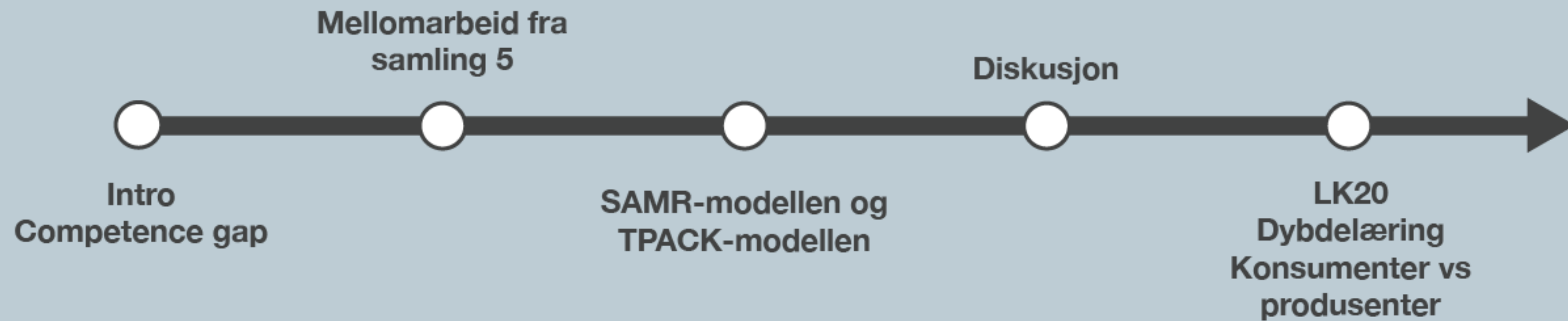
Universitetet i Agder



[bit.ly/ostreaagder](https://bit.ly/ostreaagder)

Gå så inn på samling 6 – her ligger PDF for dagens samling

# Hva skal skje i samlingen



# Samling 6 DEKOMP - Program

## Tema for samlingen: Oppsummeringssamling



## Samling 6

Informasjon og ressurser tilknyttet samling 6 - Oppsummering

### Opplegget som blir gjennomgått i Samling 6:

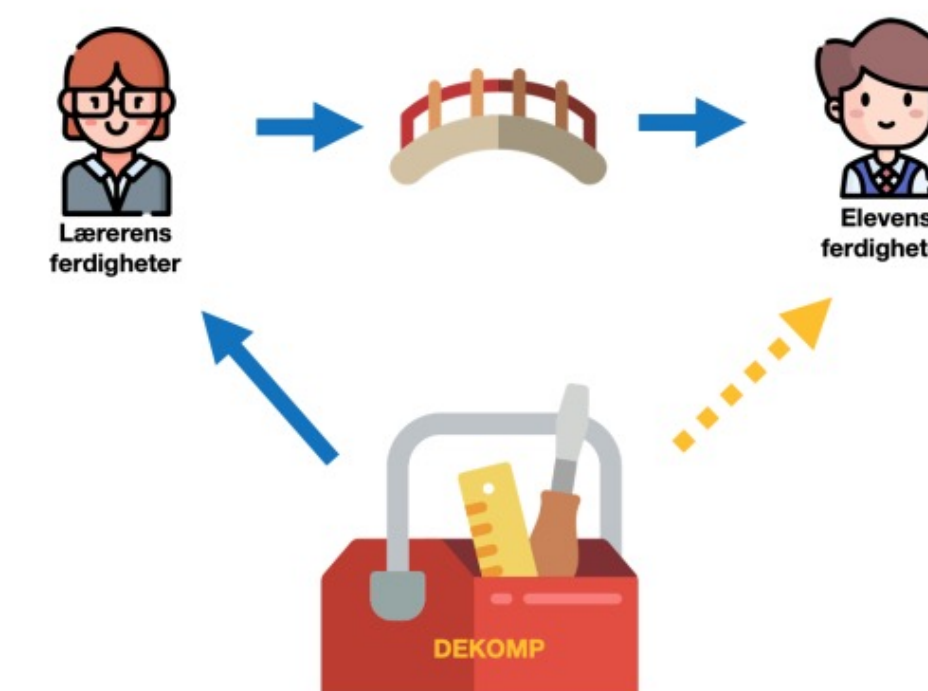
Klikk deg inn nedenfor for å få tilgang til PDF-presentasjon for Samling 6 som gæes gjennom for fysiske samlinger.

[PDF-presentasjon for Samlingen 6 - MÅ OPPDATERES](#)

Samling 6 gjennomføres fysisk på skolene i uke 14 og 17. I den sammenheng har vi laget denne ressursiden som inneholder mer informasjon om temaet

Generelle tips til bruk av ressursiden:

- Ønsker du å skrive ut noen av sidene kan du på PC-en bruke tastene **Ctrl + P** for å printe ut.
- For å få oppgavetekst i nettleseren større eller mindre, bruk tastene **Ctrl+** eller **Ctrl-**



DEKOMP's oppgave er å støtte læreren slik at læreren kan støtte eleven

### Velg et område



#### Kompetansegapet

Hvordan kan vi minske kompetansegapet?



#### SAMR og TPACK

Mer om SAMR og TPACK modellene/rammeverkene



#### LK20 og fremtidens kompetanser

LK20, dybdelæring, algoritmisk tenkning, fra konsumenter til produsenter



#### Caser og refleksjon

Fire ulike caser

[Tilbake](#)



# "Gapet"

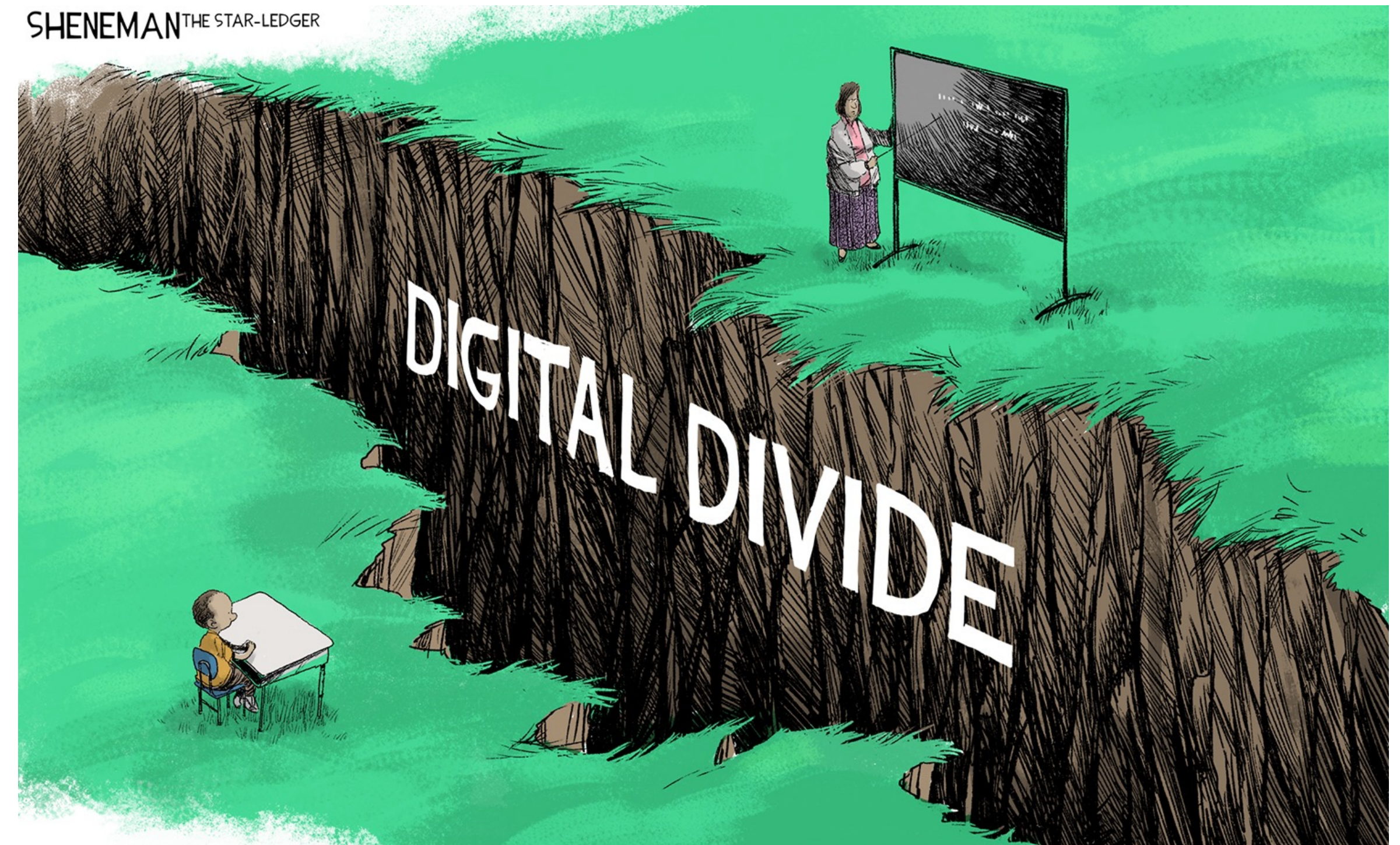


«The Homework Gap» - <https://www.youtube.com/watch?v=yqkAlwGsxwE>



# «Kompetansegapet»

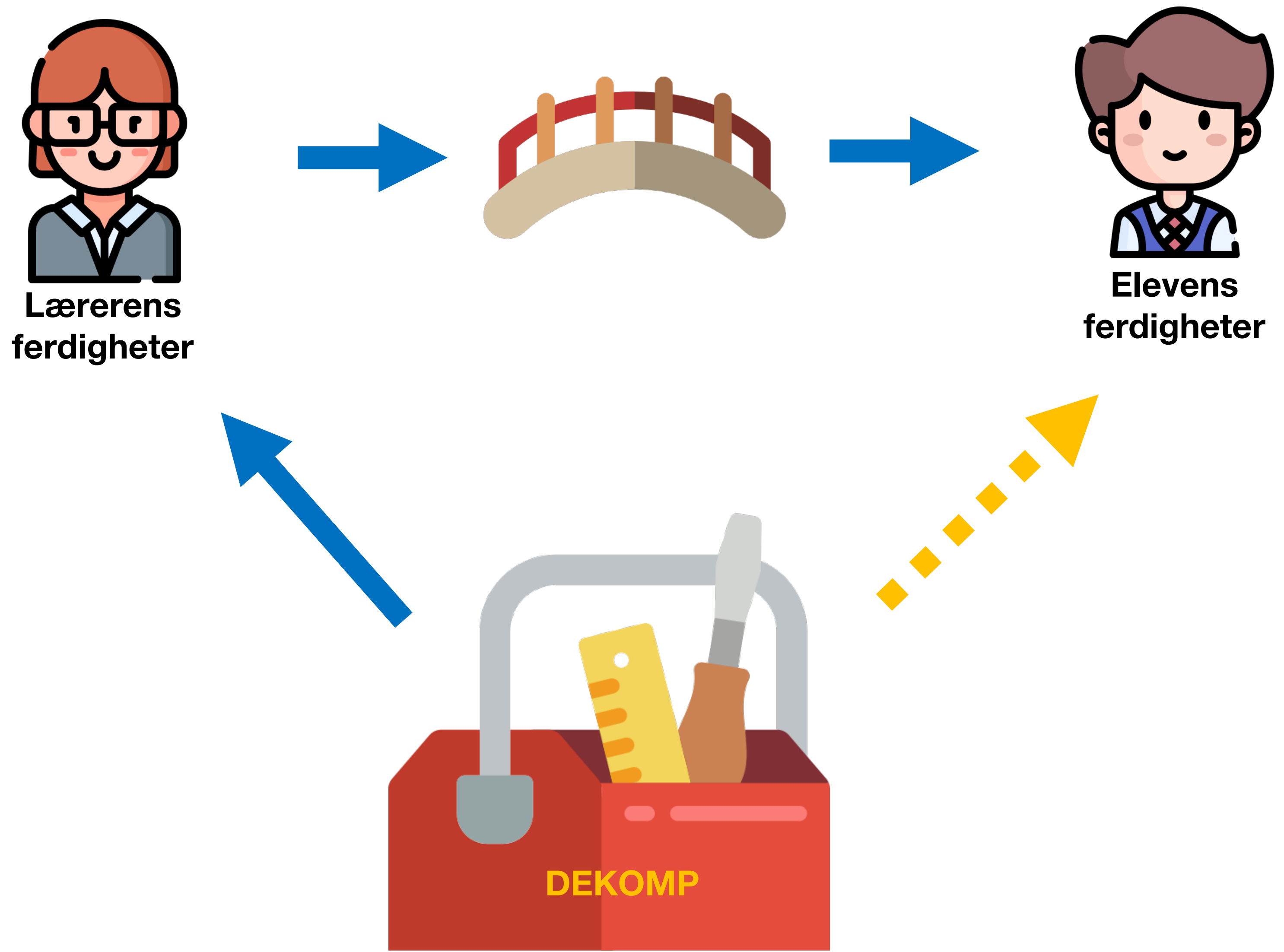
- Verktøytilgang
- «Digital divide»
- Løsningen for læreren?: PfDK (Rammeverk for lærerens profesjonsfaglige digitale kompetanse)





# Lærereens ferdigheter:

- kan anvende digital teknologi, læremidler og læringsressurser for å oppnå fagenes kompetansemål og sikre faglig progresjon
- kan anvende digitale læremidler og læringsressurser til å støtte utviklingen av alle fem grunnleggende ferdigheter i fag og på tvers av fag



**DEKOMP's oppgave er å støtte læreren slik at læreren kan støtte eleven**



# Er dette «løsningen» på Kompetansegapet?: Digitale ferdigheter som grunnleggende ferdigheter

Digitale ferdigheter som grunnleggende ferdighet					
Ferdighets-områder	Nivå 1	Nivå 2	Nivå 3	Nivå 4	Nivå 5
<b>Bruke og forstå</b>	Bruker enkel tekst- og bildeformatering og kjenner til noen digitale begreper. Lagrer arbeider på digitale ressurser og følger regler for å beskytte egen digital informasjon.	Endrer innstillinger for tekst og bilder og bruker digitale begreper.  Navigerer på ulike digitale ressurser og følger regler for å beskytte digitalt utstyr og informasjon.	Bruker digitale formkrav i egne tekster  Navigerer på digitale ressurser i nettverk og beskytter eget digitalt utstyr og informasjon.	Følger digitale formkrav tilpasset situasjon og formål. Velger egnede digitale ressurser og har strategier for å beskytte digitalt utstyr og informasjon.	Velger og bruker digitale ressurser ut fra behov, digitale formkrav, arbeidsform og mottakere.  Vurderer egen digital arbeidsprosess kritisk.
<b>Finne og behandle</b>	Gjør enkle søk for å finne informasjon i digitale kilder, og bruker informasjonen i egen læring. Kjenner til enkel digital kildebruk og opphavsrett.	Finner, lagrer og gjenfinner informasjon i digitale kilder og refererer til kildene.	Vurderer, organiserer og bruker informasjon fra digitale kilder hensiktsmessig og følger regler for opphavsrett.	Omformer og sammenstiller informasjon fra digitale kilder og vurderer kildene kritisk.	Tolker og vurderer informasjon fra ulike digitale kilder kritisk og forvalter opphavsrett på egne fremstillinger.
<b>Produsere og bearbeide</b>	Lager enkle digitale produkter. Arbeider og eksperimenterer med tekst, illustrasjoner, bilder og lyd.	Lager digitale produkter med ulike medietyper.  Følger instruksjoner i utforming av produkter	Lager digitale produkter som kombinerer ulike medietyper.  Bruker digitale ressurser til å lage modeller av produkter.	Lager og vurderer digitale produkter som kombinerer ulike medietyper.  Velger digitale ressurser til å designe og utforme produkter.	Vurderer eget produkt, arbeidsprosess og foreslår forbedringer.
<b>Kommunisere og samhandle</b>	Bruker enkle digitale ressurser i kommunikasjon og samhandling.	Bruker og deler digitale produkter i kommunikasjon og samhandling.	Tilpasser kommunikasjonsform til digital ressurs.  Deltar i ulike digitale samhandlingsprosesser.	Velger digital ressurs for kommunikasjon ut fra formål og mottaker.  Velger digital samhandlingsressurs ut fra arbeidsform.	Velger og vurderer digital ressurs for kommunikasjon ut fra ulike faglige behov.  Fyller ulike roller i en digital samhandlingsprosess.
<b>Utøve digital dømmekraft</b>	Følger regler for digital samhandling og personvern på nett.	Følger regler for personvern og viser hensyn til andre på nett.	Opptrer etisk og forsvarlig på nett, og bruker strategier for å unngå uønskete hendelser.	Viser evne til etisk refleksjon og vurdering av egen rolle på nett og i sosiale medier.	Forvalter egen digital identitet og respekterer andres i tråd med gjeldende regelverk



**Mellomarbeid**

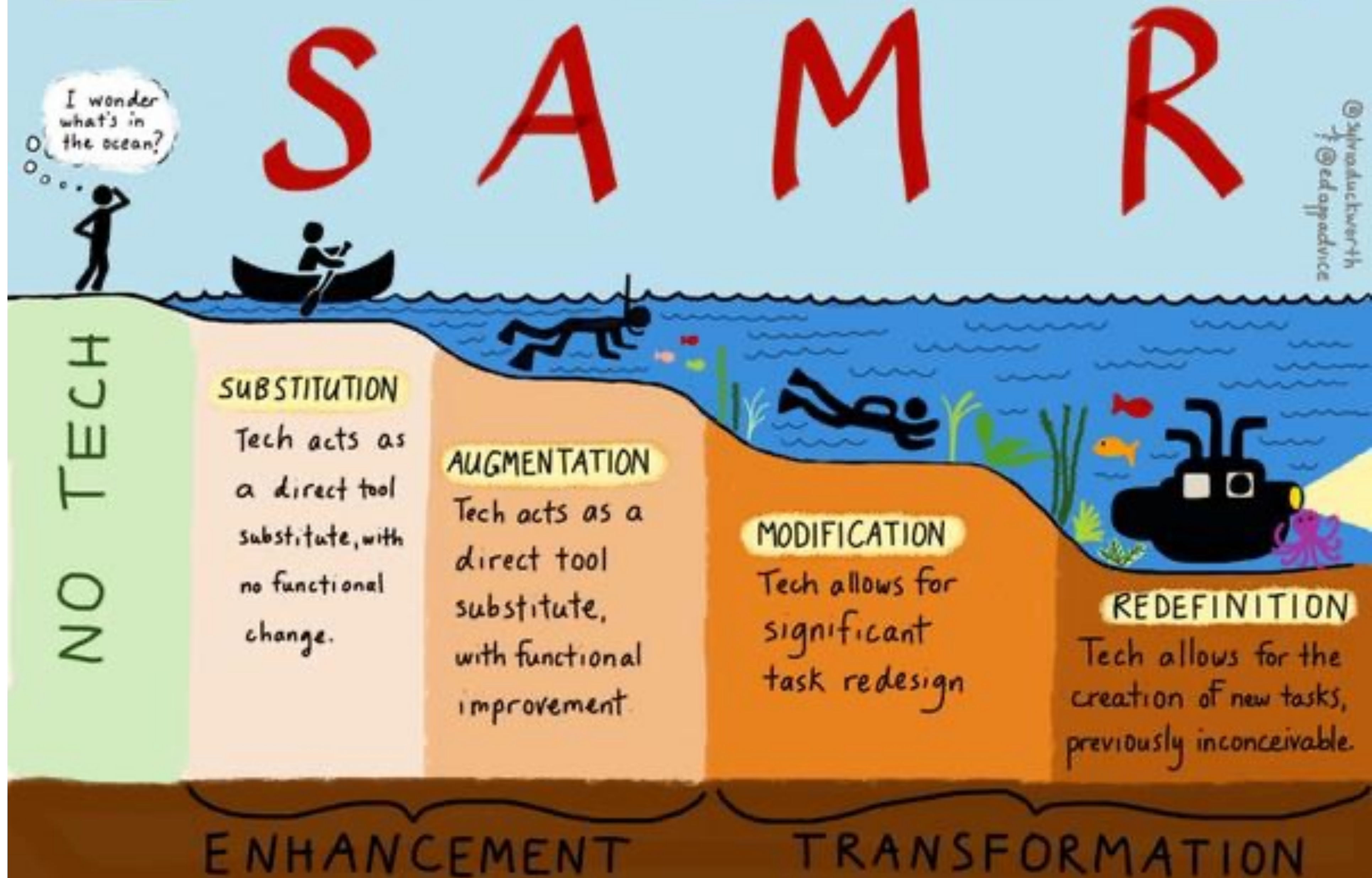


# Ta mellomarbeidet som utgangspunkt

- Hvor er dette i forhold «drømmescenarioet»?
- «bevisstgjøring rundt hva er det jeg som lærer gjør i min undervisning»



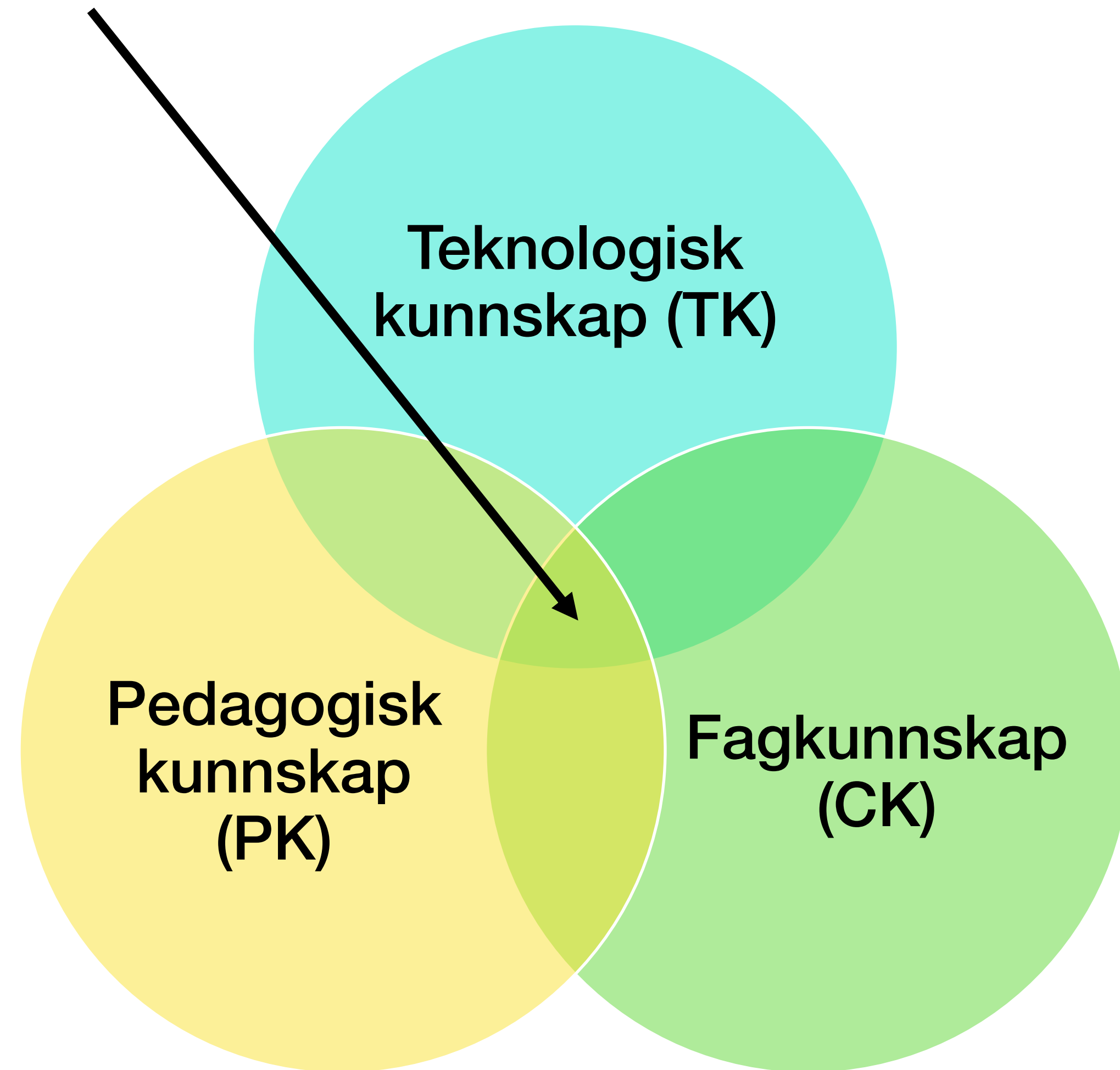
# The SAMR Model for Technology Integration





# Teknologisk pedagogisk fagkunnskap

- «Hvordan bruke teknologien best mulig til læring i klasserommet?»
- TPACK-modellen synliggjør betydningen av å kunne se ulike komplekse kunnskapsområder i sammenheng for å kunne få teknologiintegrasjon på godt egnet måte.





# Case 1: Læreboka



- Arne satte seg fornøyd ned på personalrommet med kaffekoppen og skrøt av det gode arbeidet han hadde gjort dagen før til en kollega. «Nå har jeg heldigitalisert hele faget mitt!», sier Arne. Kollegaen spurte Arne nysgjerrig hvordan han hadde gjort det? Arne svarte fornøyd «Jeg har skannet alle sidene i materialet mitt til faget, og lagt dem ut på nett til elevene!»

# Diskusjon:



- Gå i grupper/snu deg til sidekollegene dine
  - Hvor er skolen vår nå? (på hvilket nivå i SAMR-modellen)
  - Hva skal til for å komme til neste nivå?
  - Hvilke verktøy og kompetanse trenger du og elevene tilgang til?
  - Har dere de verktøyene og kompetansene som skal til for å møte kompetansemål?

Tid: 10 minutter



**PAUSE 10 minutter**

Åpne dører mot  
verden og  
fremtiden

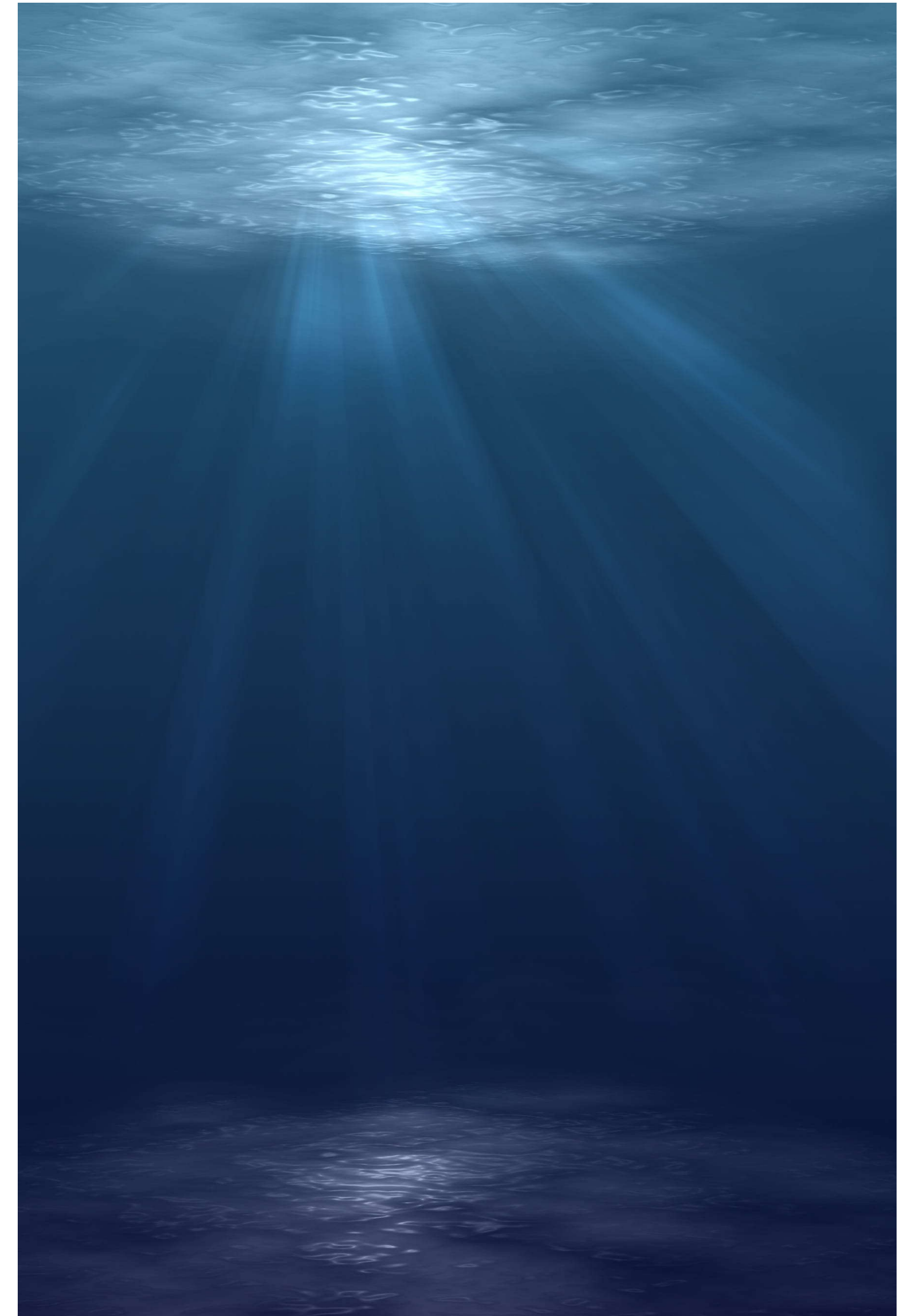
---





# Dybdelæring i LK20

- gradvis utvikle kunnskap og forståelse
- forstå sammenhenger mellom fagområder
- reflektere over læring
- bruke i kjente og ukjente situasjoner



## Nøkkelpbegrep

1 **Logikk**  
Analysere og forutse

2 **Algoritmer**  
Regler og steg-for-steg

3 **Dekomposisjon**  
Bryte ned i mindre deler

4 **Mønstre**  
Finne og bruke likheter

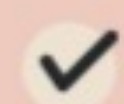
5 **Abstraksjon**  
Fjerne unødvendige detaljer

6 **Evaluering**  
Gjøre vurderinger



## Fikle

Utforske og eksperimentere



**Skape**  
Designe og lage



**Feilsøke**  
Oppdage og rette feil



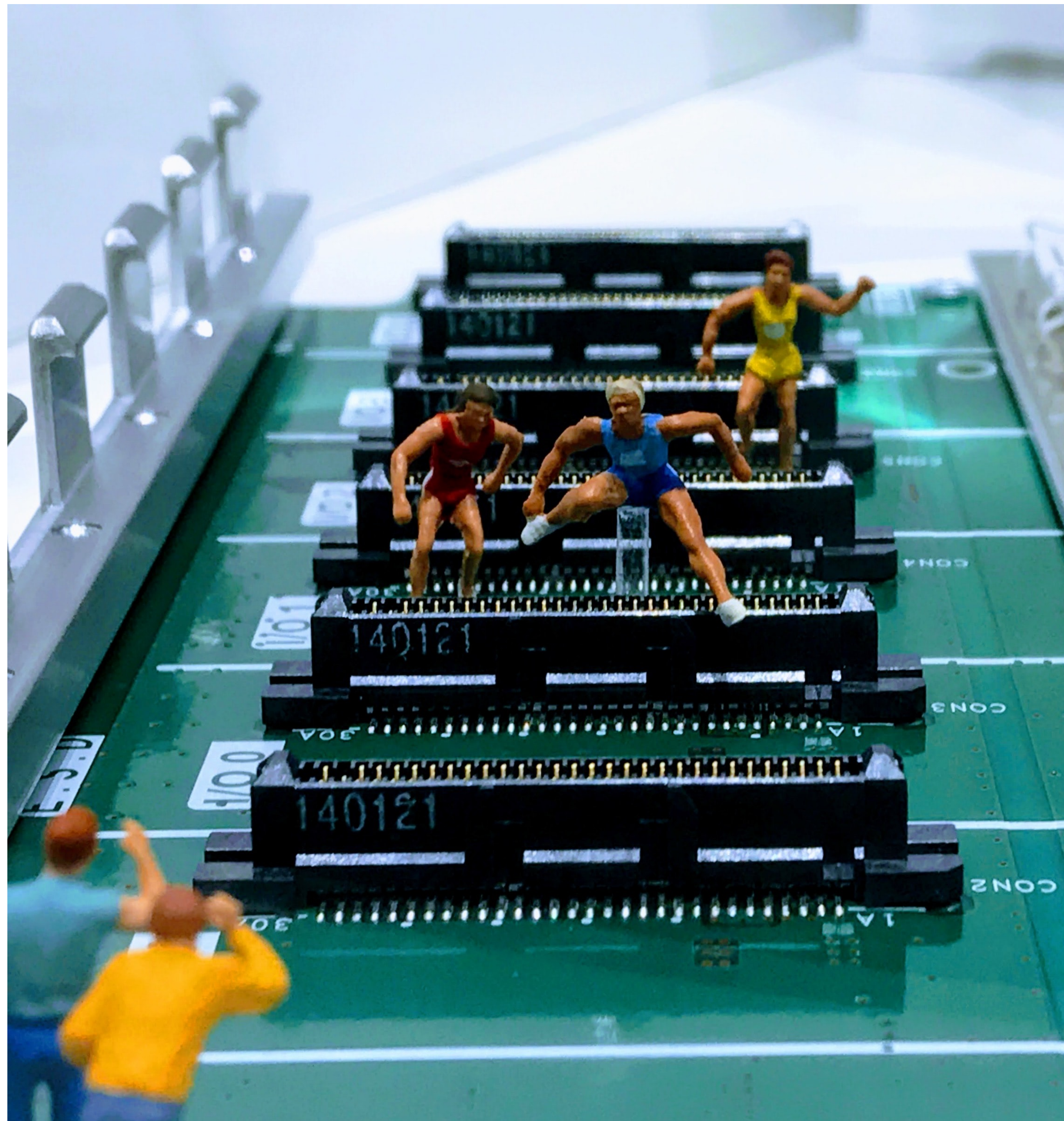
**Holde ut**  
Fortsette og prøve igjen



**Samarbeide**  
Dele og jobbe sammen

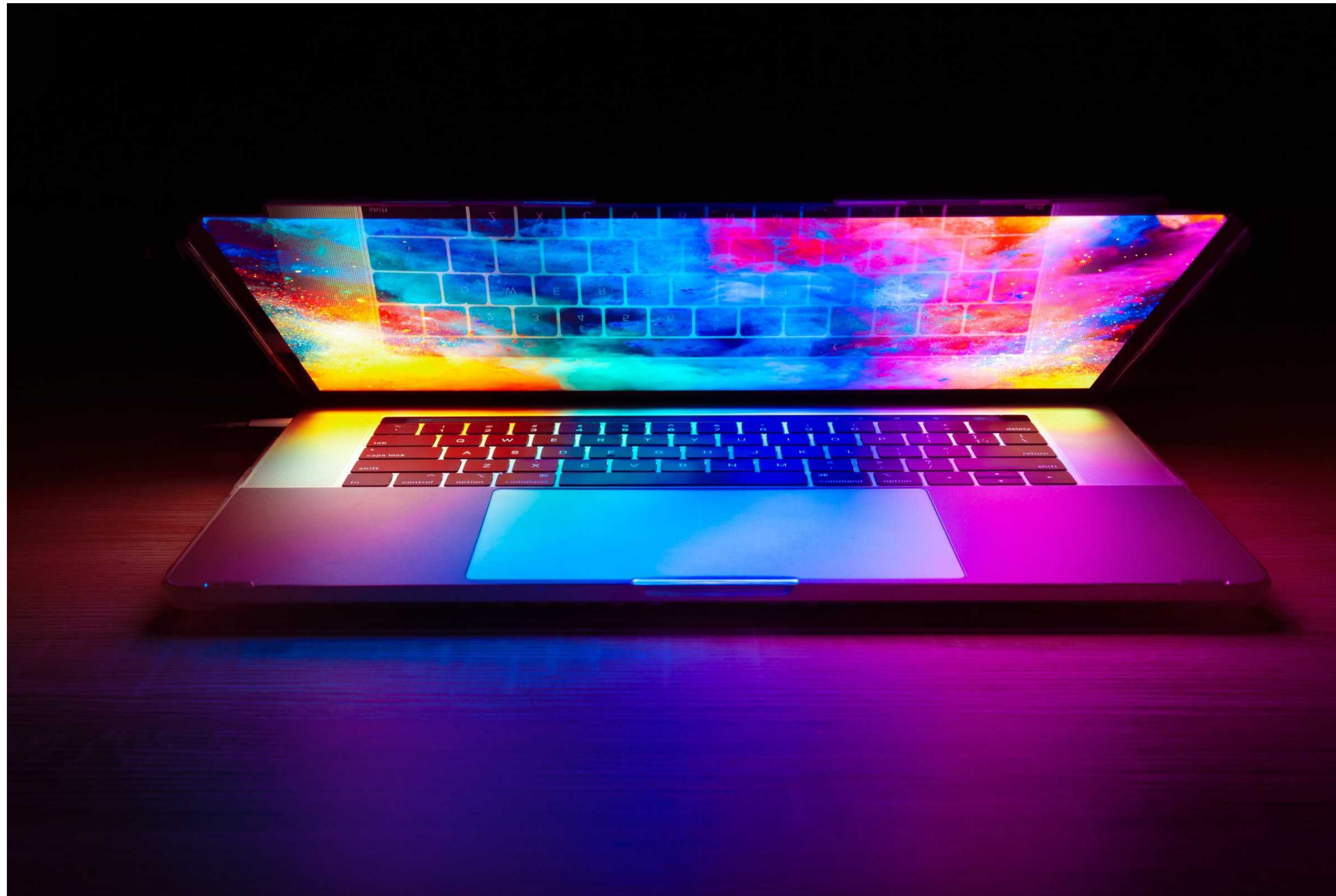
# Den algoritmiske tenkeren







# Fra konsumenter til produsenter



**Gi rom for  
skaperkraft og  
kreativitet**



# Oversikt DEKOMP-samlinger

## Samling 1

**Kick off**

## Samling 2



**Skylagring og samskriving**

Lagring og deling av dokumenter i OneDrive



**E-post og kalender**

Bruk av Outlook og Teams til møter



**Generelle datakunnskaper**

Innstillinger og feilsøking

## Samling 2.5



**Elevaktivering med Quizlet**

Quizlet er et læringsverktøy for å hjelpe med memorisering



**Idemyldring med Padlet**

Idemyldring, tankekart, prosjektstyring og mer



**Undersøkelser med Forms**

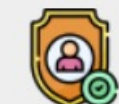
Lag skjemaer og tester digitalt



**Presentasjoner med Sway**

Lag interaktive presentasjoner og fortellinger

## Samling 3



**Personvern**

Informasjon og caser om personvern, GDPR og databehandleravtaler



**OneNote Klassenotatblokk**

Organiser klassen og elevarbeid

## Samling 4



**Skjermopptak**

Hjelpevideoer og instruktive oppgaver om skjermopptak på Microsoft Stream, OBS Studio og iPad



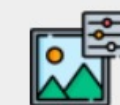
**Videoopptak og redigering**

Hjelpevideoer om hvordan man kan spille inn og redigere video



**Lydopptak**

Hjelpevideoer om lydopptak og enkel lydredigering



**Bilredigering**

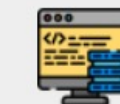
Hjelpevideoer om enkel bilredigering

## Samling 5



**Algoritmisk tenkning**

Hvorfor algoritmisk tenkning i skolen?



**Programmering**

Hvorfor programmering i skolen?



**Eksempler på aktiviteter**

Eksempler på analog og digital programmering i skolen

## Samling 6



**Kompetansegapet**

Hvordan kan vi minske kompetansegapet?



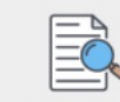
**SAMR og TPACK**

Mer om SAMR og TPACK modellene/rammeverkene



**LK20 og fremtidens kompetanser**

LK20, dybdelæring, algoritmisk tenkning, fra konsumenter til produsenter



**Caser og refleksjon**

Fire ulike caser

# CASE

- Vi har laget noen caser
- DEG:
  - Hvor er du?
  - Hva
  - Hvordan (EVU, LK20, TPACK, FIKLE, Alg.tenk, Veiled.side, Samlingsressurser)



Hvor er du? 	Hvor vil du? 	Hvordan kommer du deg dit? 
--	---	---



# FREMTIDSBILDET

- Fremtidsbildet: å jobbe og sette seg konkrete mål for fremtiden. Hvor vil vi?
- PPPPPPP - Prior Proper Planning Prevents Piss Poor Performance
- Veien videre etter DEKOMP – (det er nå vi har «kick off»)



**Avslutning**