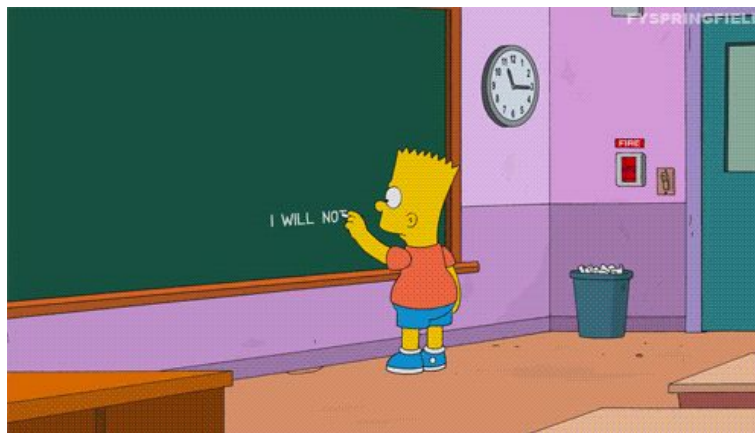


# Sesjon 1A: Ledelse av digitalpedagoger i morgendagens skole

- *Medskapning*
- *Endring*
- *Refleksjon*



Skolelederkonferansen Skolen i digital utvikling, Thon hotell Arena 09. november 2017



# Per Anders Moen

Rektor 2.0 Stavset skole



@Pegandez





# SKOLENS MÅL

Målet for opplæringen er  
å ruste barn, unge og voksne  
til å møte livets oppgaver  
og mestre utfordringer sammen med andre.

Opplæringen skal gi hver elev kompetanse  
til å ta hånd om seg selv og sitt liv,  
og samtidig overskudd og vilje  
til å være andre til hjelp.

# Innhold

- Rammefaktorer, lokale og kommunale
- Ledelse av digitalt utviklingsarbeid i et praktisk og teoretisk perspektiv
- Positive endringer skaper positive ringvirkninger
- Eksempler på “prosjekter”



# Rammefaktorer



Stavset skole  
300+ elever  
45 ansatte

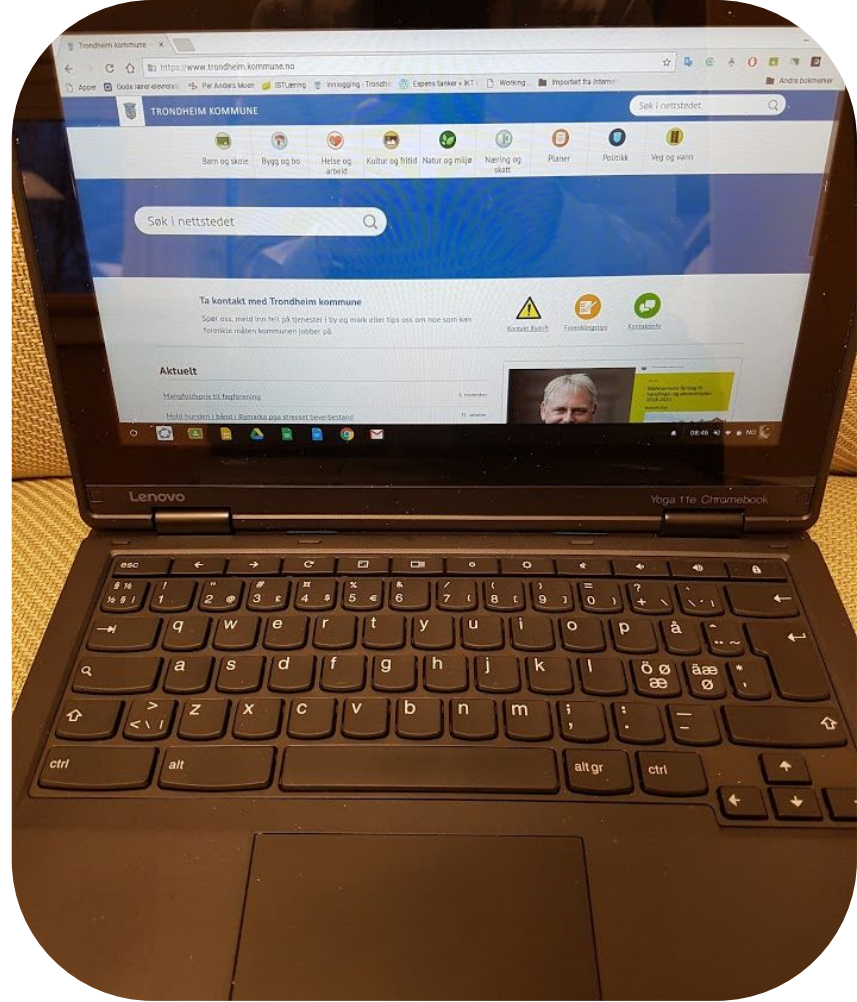
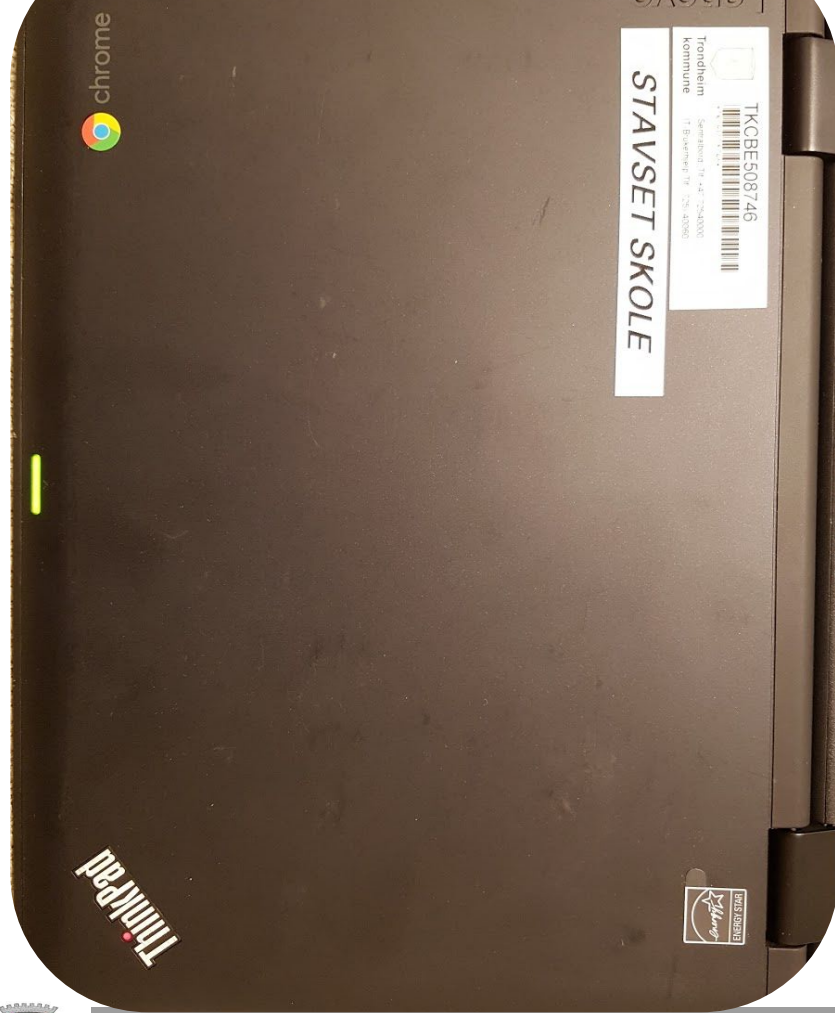


Ranheim skole  
600+ elever  
80 ansatte















Du er her: [iktplan.no](http://iktplan.no)

[Bokmål](#) [Nynorsk](#)



Barnehage



Grunnskole



Videregående



Skoleutvikling og IKT



Kartlegging



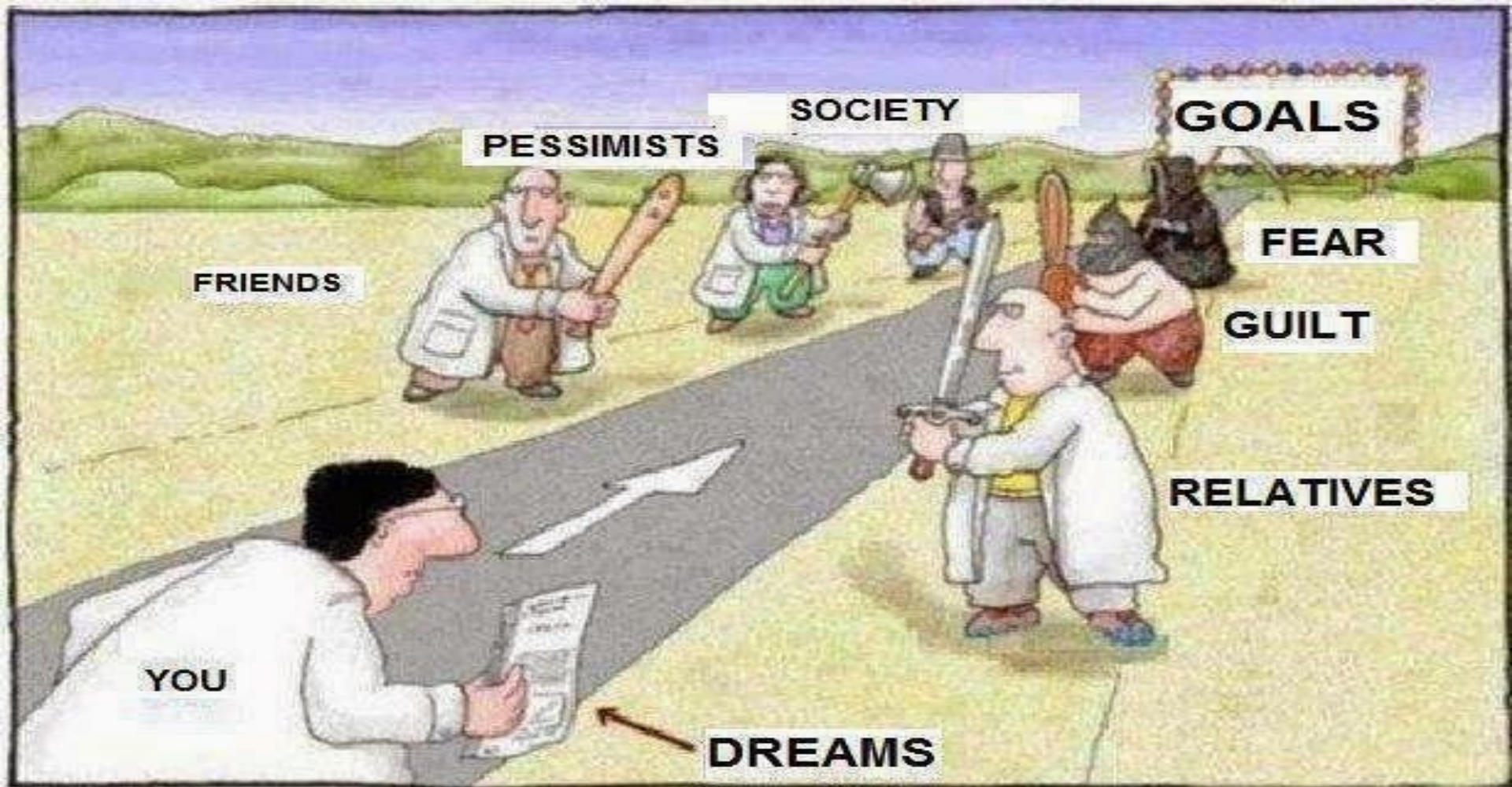
Kompetansepakker

Eksisterende brukere av IKT-plan, se [info til lokal administrator](#).

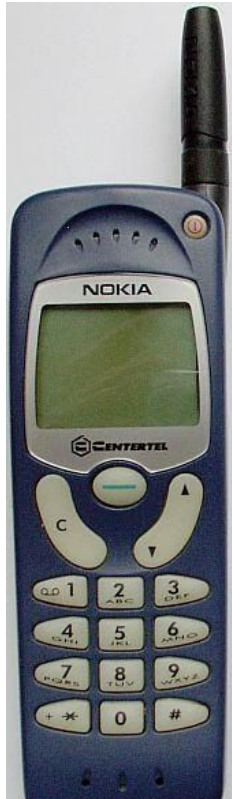


# Ledelse av digitalt utviklingsarbeid





# Morgendagens skole og fremtiden



2017: Starter i 1. klasse  
på Stavset

2037: Ferdig utdannet og  
skal i jobb

← 1997 vs 2017 →

**2037?**

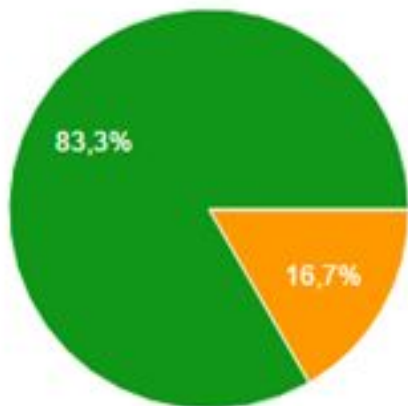




# Spørreundersøkelse

Når du tenker på alt du vet og har erfart om teknologisk utvikling i samfunnet, hvor viktig tror du lærerens IKT - kompetanse vil være i morgendagens skole?

(30 svar)



- Ikke viktig
- Litt viktig
- Viktig
- Veldig viktig
- Vet ikke

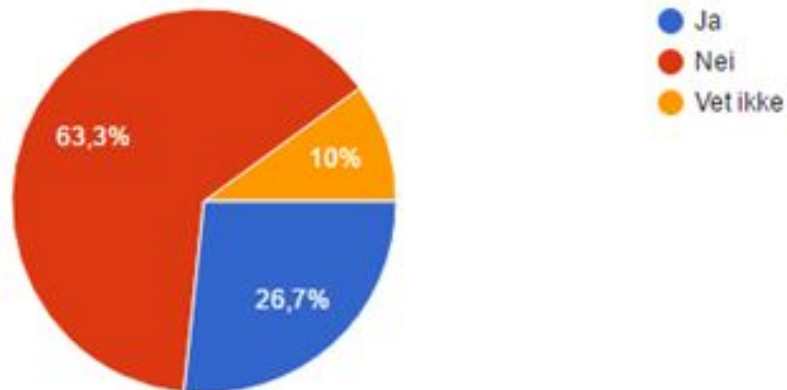




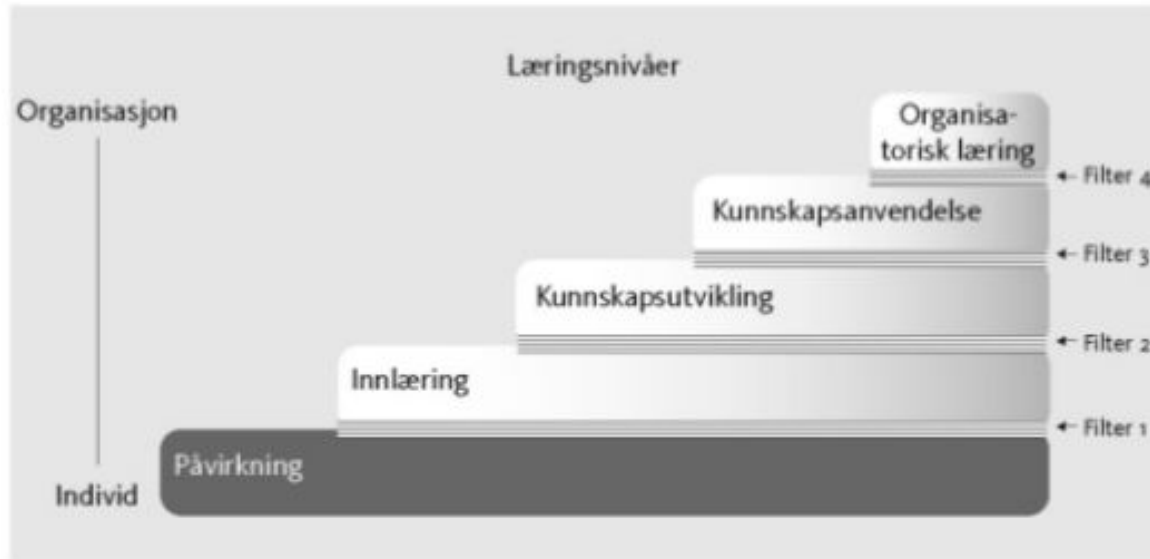
# Spørreundersøkelse

Ta i betraktning alle kompetansemål som elevene skal nå, og rammeverket for digitale ferdigheter, mener du at du som lærer per i dag innehar tilfredsstillende IKT-kompetanse?

(30 svar)



# 5-trinnsmodellen for læringsprosessen



Figur 7. Femtrinnsmodellen for læringsprosessen

Bruk av  
teori som  
felles  
forankring  
av prosess

Legge til rette for utdanning og kurs,  
endringsagenter



# Utdanning

## IKT for lærere

Digital kompetanse etterspørres hos lærere. Gjennom dette studiet vil du lære mye om det å bruke IKT i undervisning og læring. Du får erfaring med utvikling av læringsressurser for interaktive tavler og andre digitale verktøy.



# Kurs

Prioritering av deltagelse

Hva skal være med tilbake på enhet

Hvordan følge opp

Vise i fellesskapet



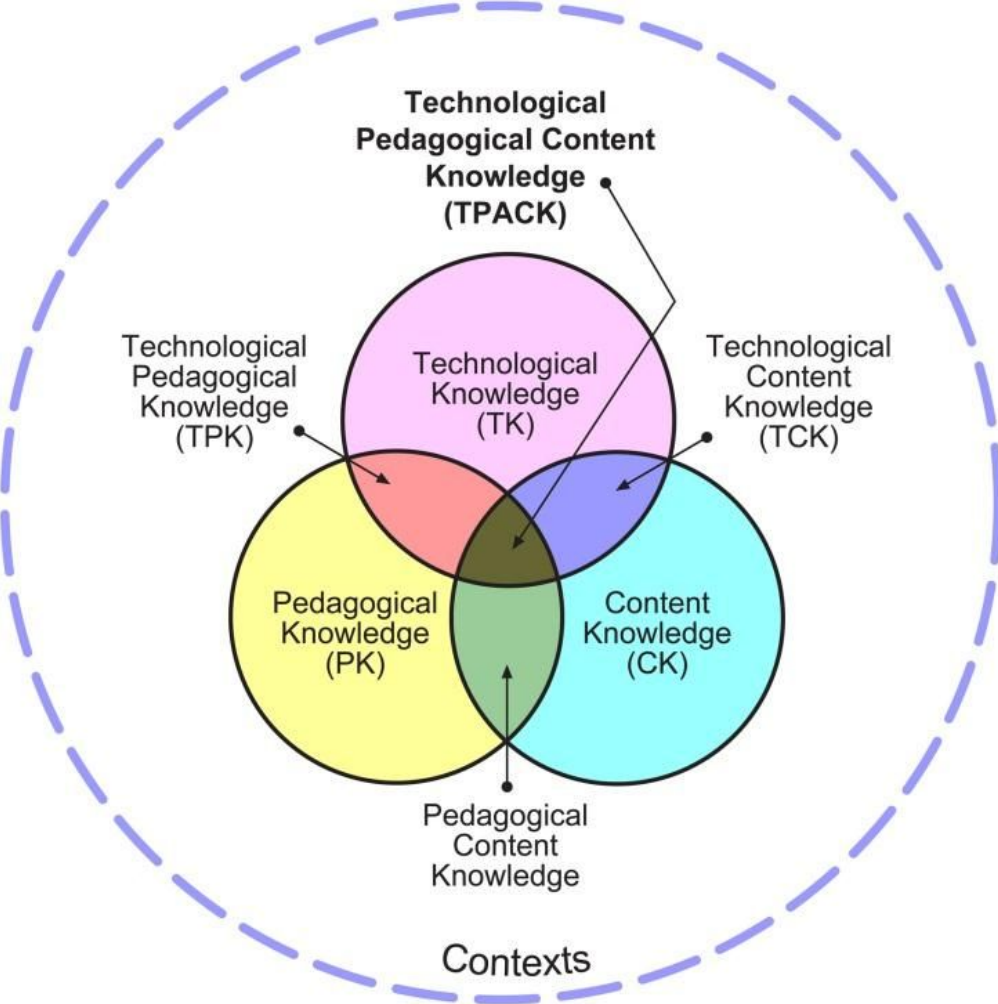


03:39

<https://vimeopro.com/mediaservice/arendalskonferansen-2017/video/217159798>





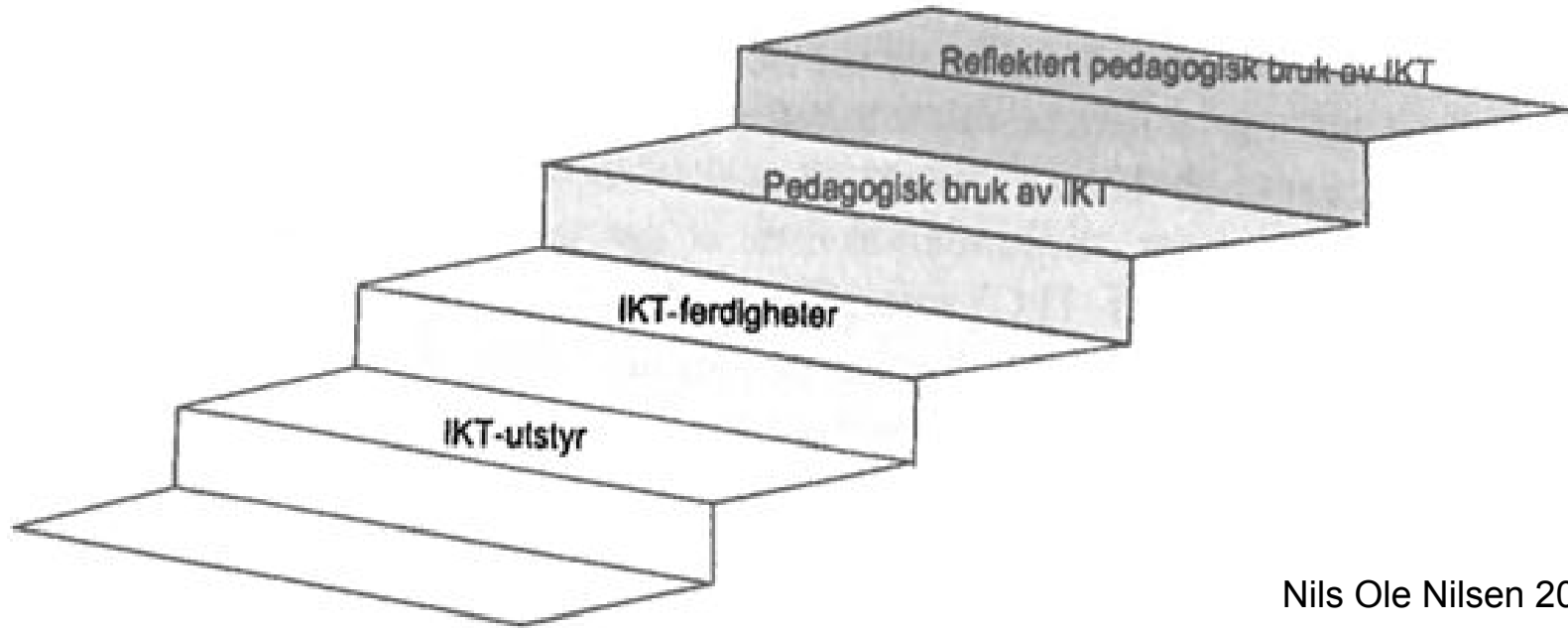


# Fagdidaktisk IKT - kompetanse

Nils Ole Nilsen 2010



# Skolens digitale taksonomi



Nils Ole Nilsen 2010



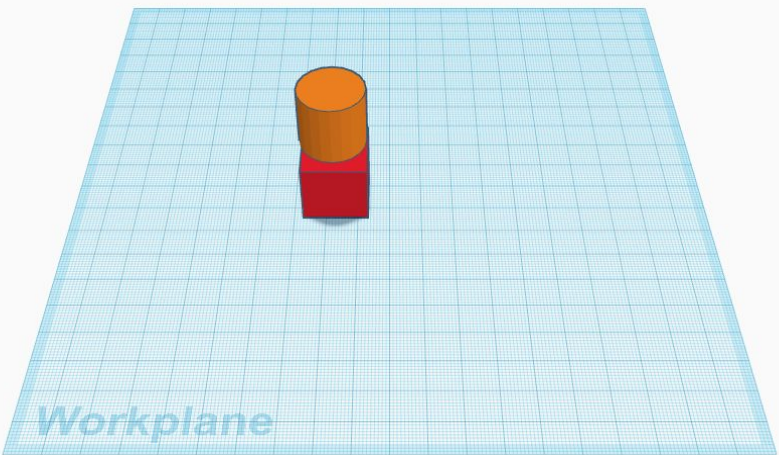
# Prosjekter





Tinkercad Basic Shapes

- Box
- Cylinder
- Box
- Cylinder
- Pyramid
- Roof
- Round Roof
- Text
- Sphere
- Wedge



Workplane

Edit Grid

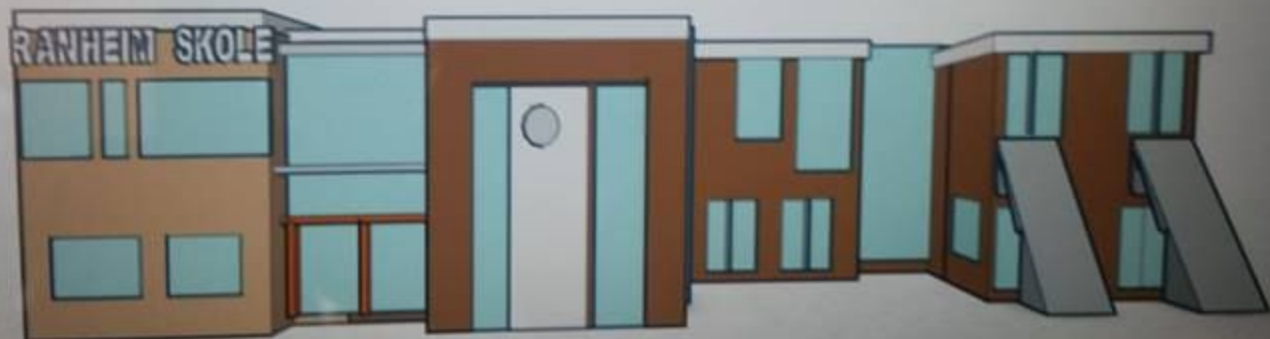
Snap Grid 1.0 mm





## Ranheim Skole ⚙

by Maja Schjelberg Eriksen about 21 hours ago

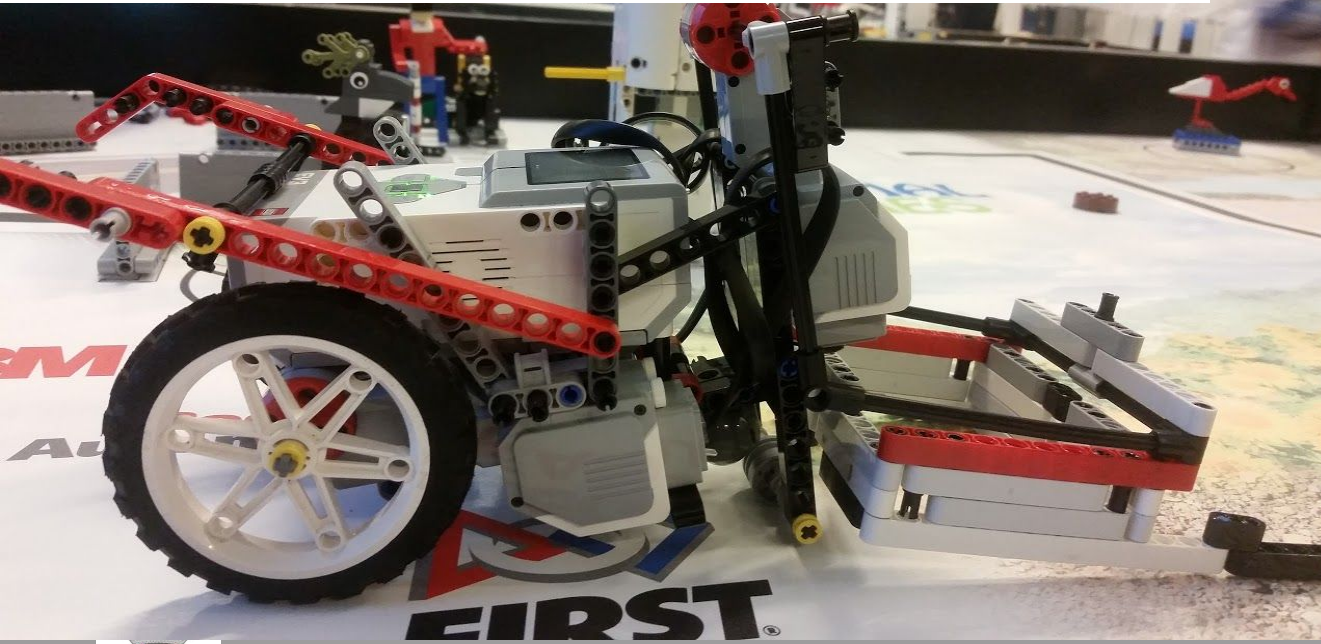


A close-up view of a MakerBot 3D printer. The printer's extruder is positioned above a white, rectangular printed part on the build platform. The printer's frame is black, and the build platform is a light-colored material. The MakerBot logo is visible on the front panel.

MakerBot



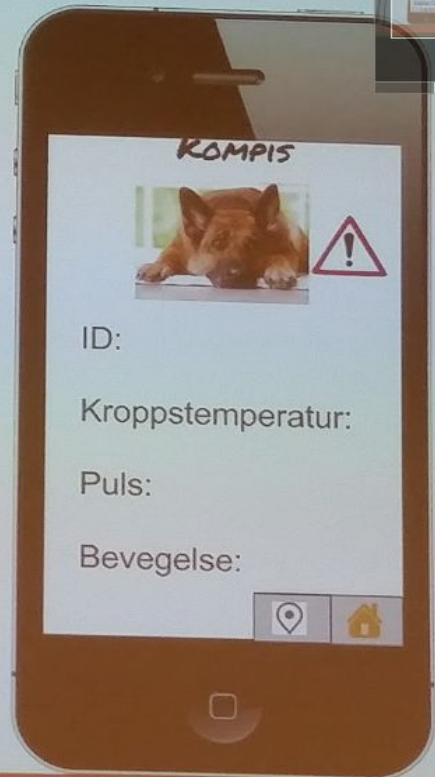
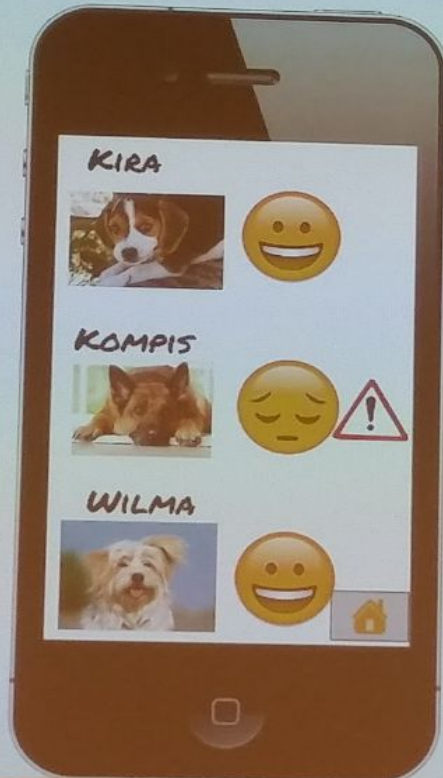
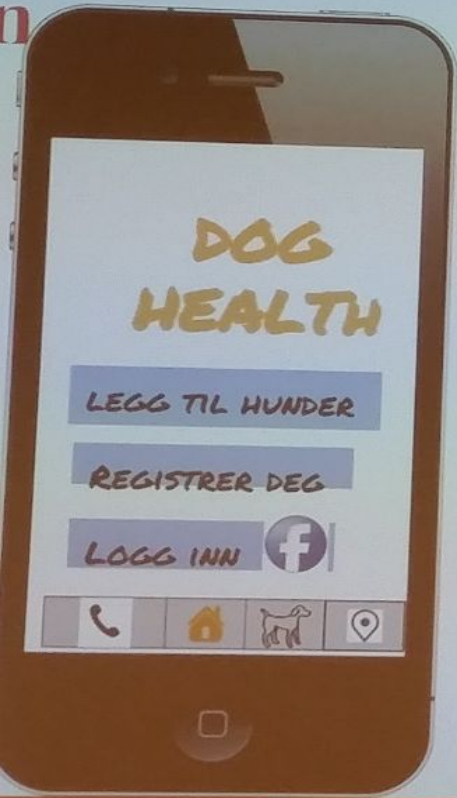






*Alt er egentlig vanskelig, sier 12 år gamle Vegard fra Ranheim. Men roboten gjør det han og lagkompisene hans hadde tenkt.*







# MINECRAFT

EDUCATION EDITION







### NEWS

11/18/2013

#### Kodu 1.4.1.0 Release

Get ready for an update to Kodu! Version 1.4.1.0 has just been released. Please note for this version to work properly, it requires the 4.0 XNA redistributables to run.

[more!](#)

# KODU

## GAME LAB

RESUME

**NEW WORLD**

LOAD WORLD

COMMUNITY

OPTIONS

HELP

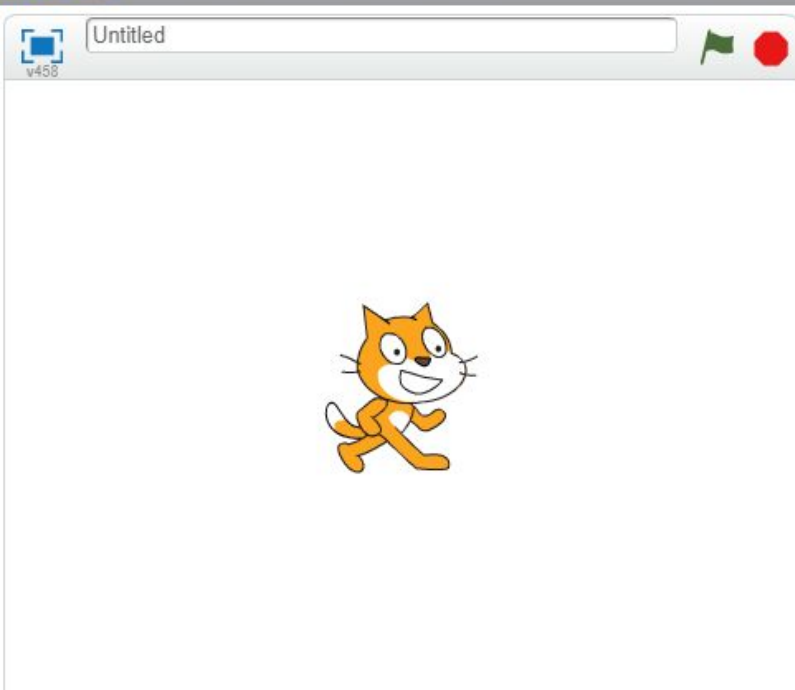
QUIT KODU



[www.KoduGameLab.com](http://www.KoduGameLab.com)







Skript Drakter Lyder

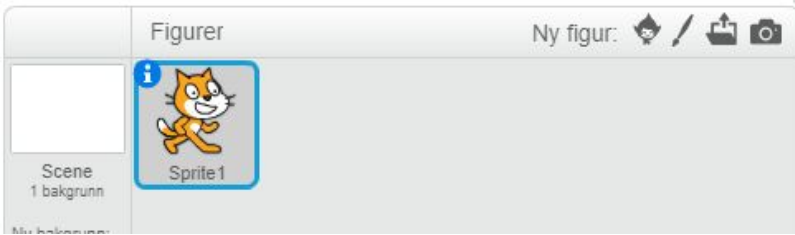
Bevegelse	Hendelse
Utseende	Styring
Lyd	Sansning
Penn	Operator
Data	Flere klo

```
gå 10 steg
vend 15 grader
vend 15 grader

pek i retning 90
pek mot musepeker

gå til x: 0 y: 0
gå til musepeker
gli 1 sekunder til x: 0 y: 0
```

```
endre x med 10
sett x til 0
endre y med 10
sett y til 0
```



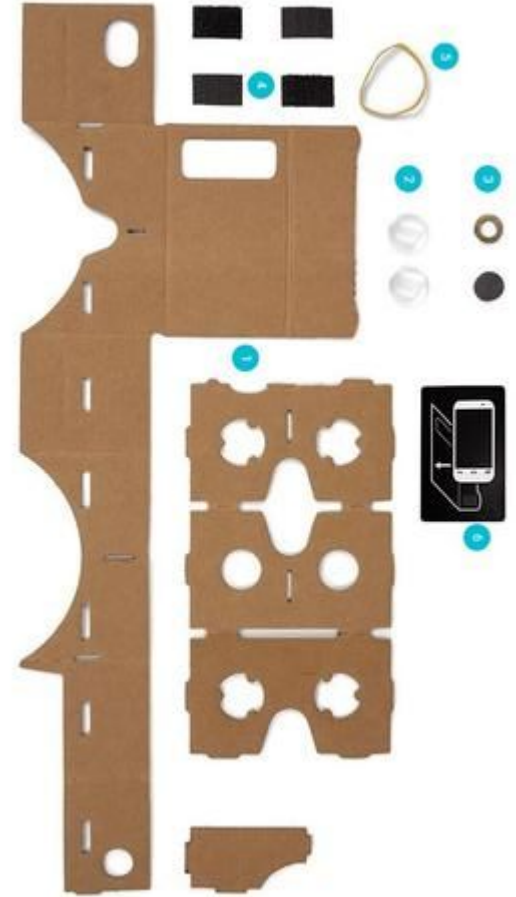
L

K

K

Lær Kidsa Koding  
kidsakoder.no





# VR - Cardboard



