

Interaktive tavler

Eksempler på pedagogisk bruk

Geir Olaf Pettersen
Universitetet i Tromsø - ILP



Bakgrunn

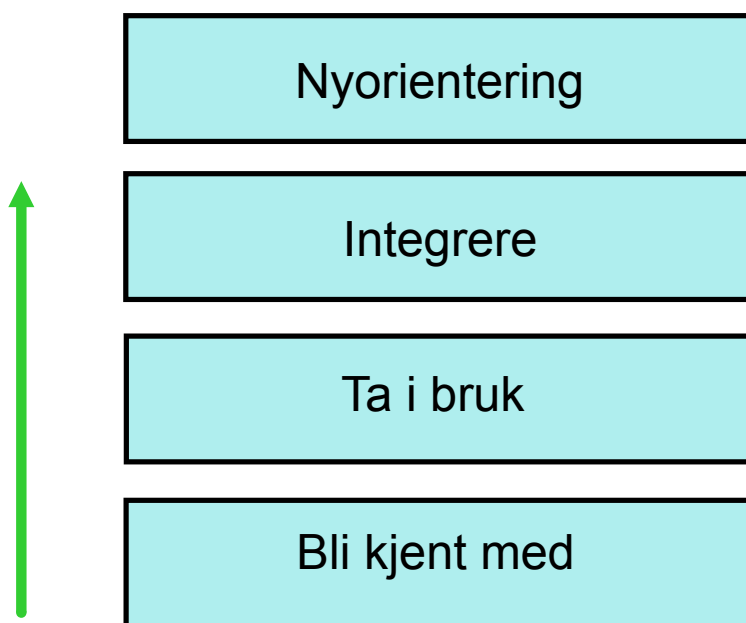
Board or Bored?
Prosjekt sammen med
Senter for IKT i utdanningen

Undervisning med lærerstudenter ved
lærerutdanningen i Tromsø

The screenshot shows the website 'Senter for IKT i Utdanningen'. The header includes a search bar with the text 'Søk på iktserveret.no' and a navigation menu with links for 'Hjem', 'Hva gjør vi?', 'Aktuelt', 'Kalender', 'Om oss', 'In English', 'For deg i', and 'Velg'. Below the header, there is a breadcrumb trail: 'Hjem > Hva gjør vi? > Prosjekter'. A dropdown menu for 'Prosjekter' is open, showing '+ Vis alle prosjekter'. The main content area features a title 'Nordisk prosjekt om interaktive tavler' with a 'TEMA' tag 'Digital kompetanse' and 'STIKKORD' tags 'Interaktive tavler', 'Smartboard', 'klasseromsforskning', and 'Digitale læringsressurser'. There are tabs for 'Aktuelt', 'Introduksjon', 'Siste artikler', and 'Ressurser'. Under 'SISTE ARTIKLER', there is an article titled 'Skular brukar interaktive tavler feil' dated 17.10.11, accompanied by a small image of a person.

Teaching with teknologi

Hooper og Rieber 1995

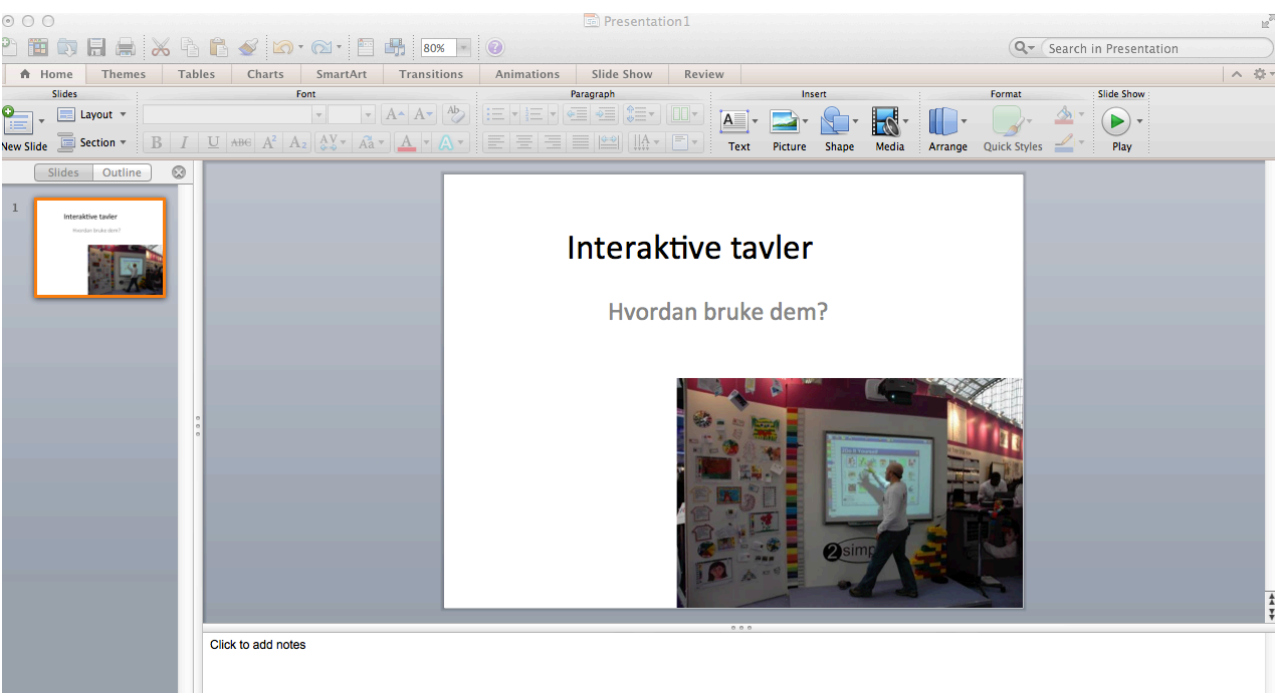


Tar bare med de fire første nivåene fordi de er de relevante i denne sammenhengen

Nivå 1

Bli kjent med

Hooper og Rieber 1995



1 Interaktive tavler
Hvordan bruke dem?

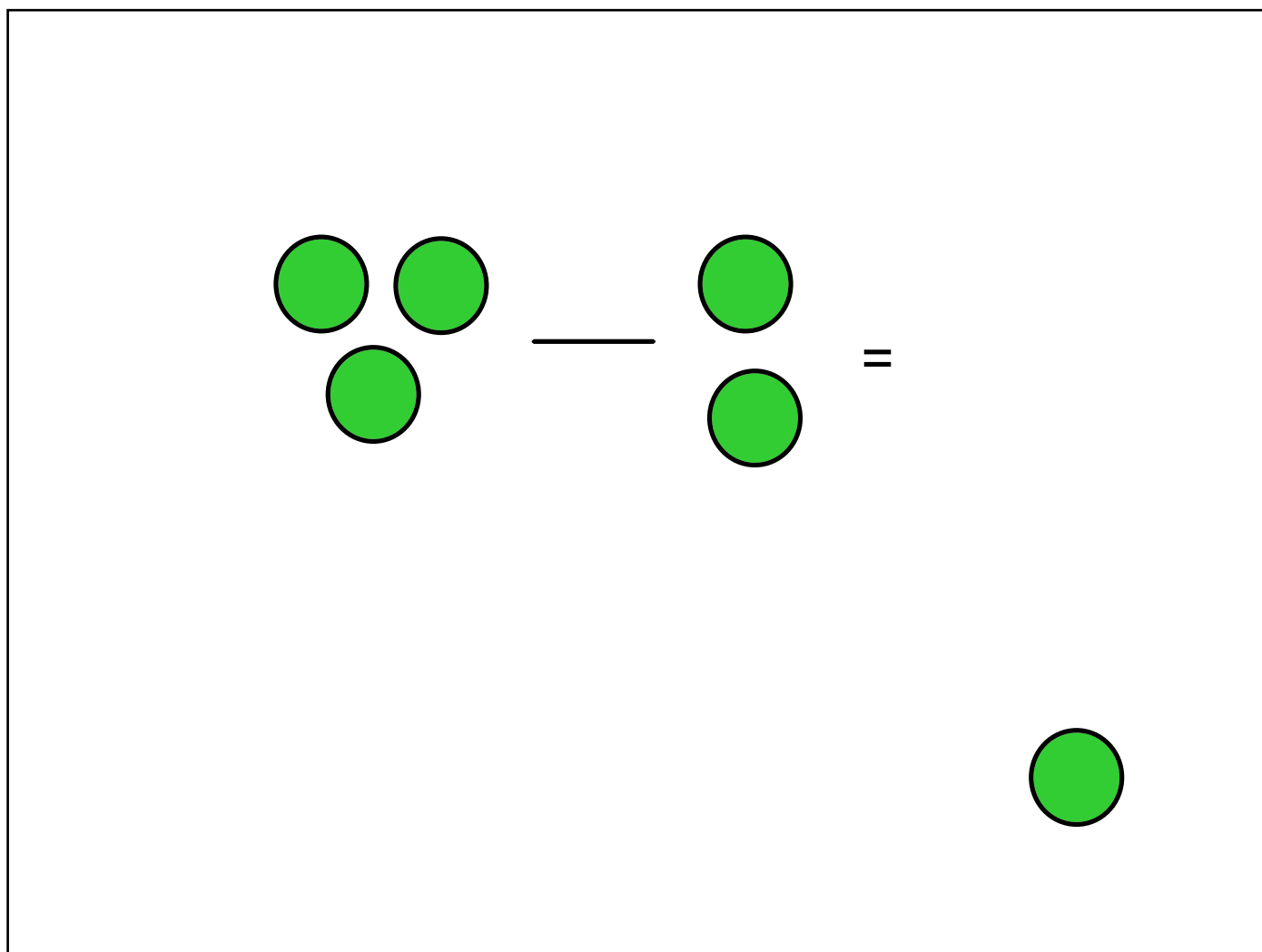
Click to add notes

Lærere går på kurs

Utforsk verktøyene i verktøylinjen. Se særlig på de ulike pennene.

Nivå 2

Ta i bruk



Multi 1-4 / Multi 4a / Ganging og deling 1 / Deling

Multi

Tøm bassenget.

15 liter

Hvor mange bøtter trenger du når hver av dem skal fylles med 3 liter vann?

HJELP

NIVÅ

1

15 : 3 =

OK

© Gyldendal Norsk Forlag | Systemkrav | Kontakt oss

Bokmål Nynorsk

' and an 'OK' button. The interface includes navigation icons, a 'HJELP' button, a 'NIVÅ' indicator, and footer information."/>

Skrive på tavlen

Hoppe tilbake i timen

Lage pdf-fil

Vurdering av læremidler

Ressurser

Søk etter ressurs

Kvalitetskriterier for digitale læringsressurser



Kvalitetskriterier (norsk), 401 kB

Last ned



Støtteskjema for vurdering, 220 kB

Last ned



Quality criteria (english), 2 MB

Last ned

TEMA Digitale læremidler, IKT-arkitektur og standardisering, Pedagogisk bruk av IKT

STIKKORD digitale læremidler

Dette settet med kvalitetskriterier er utviklet med tanke på læreres vurdering av digitale ressurser og som støtte for utviklere av digitale læringsressurser. De kan også være aktuelle som utgangspunkt for innkjøpere.

DEL MED ANDRE

Liker 4

Tweet 0

Pin it

Share 4

Nivå 3

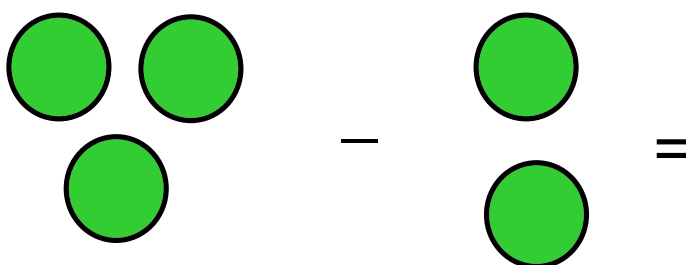
Integrering

Lag det største tallet du kan med 3 ulike siffer. Hvert siffer kan bare brukes en gang.

Lag det nest største tallet du kan med 3 ulike siffer. Hvert siffer kan bare brukes en gang.

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

For å utnytte tavlens egenskaper bør man heller illustrere subtraksjon med bevegelse. Fjern - og = tegnet og de to grønne sirklene slik at du bare står igjen med mengden 3. Dra deretter bort 2 fra mengden for å se hva som står igjen.



Tegn et rektangel

Tegn et kvadrat

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

+

=

||



TALL OPP TIL 20.

1. Lisa har 13 bananer og får 4 epler, hvor mange frukter har hun nå? SVAR:

2. Tore har noen epler, og får 5 til av Nora. Nå har han 13 epler. Hvor mange epler hadde Tore fra før? SVAR:

3. Tine har 14 epler og får noen bananer hos Tea. Nå har hun 20 frukter. Hvor mange bananer fikk Tine? SVAR:

Her kan du bruke frukt og tall til å løse oppgavene:

Hilde Aders

Dra oppgavene i riktig boks:

$15+8=$

$8+8=$

$7+16=$

$6+10=$

$5+11=$

$12+11=$

$3+13=$

$4+19=$

$12+4=$

$17+6=$

$15+1=$

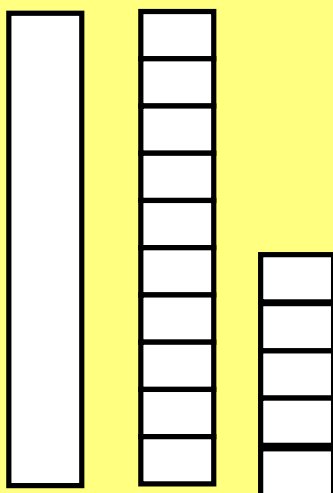
$19+4=$

Svaret er 16!

Svaret er 23!

Hilde Aders

Hvordan skal jeg regne ut $2,5 - 0,8$?



$$\begin{array}{r} 2,5 \\ - 0,8 \\ \hline = \end{array}$$

Monica Berg

Nivå 4

Nyorientering

Ikke redd for å bli erstattet av teknologi

Avhengig av teknologien

Deling på smartskole.no



Samfunnsfag

AV

Anne Grethe Aarnes, Line Grøtte og Monica M Berg



Jeopardyspillet	★	Elevenes kriterier for måloppnåelse	★
Poengoversikt	★		
Oppgavens innhold og mål	★	Bruk, erfaringer og refleksjoner rundt Jeopardyspillet	★

Kilder

Egeberg, G., Hatlevik, O. E., Wølner, T. A., Dalaaker, D., & Pettersen, G. O. (2011). "Bored or Board?" - A Nordic Collaborative Project on Interactive Whiteboards. *Nordic Journal of Digital Literacy*, 6(01-02), 101-111.

Egeberg, G., & Senter for IKT i utdanninga. (2012). *Monitor 2011 : skolens digitale tilstand*. [Tromsø]: Senter for IKT i utdanningen.

Engeström, Y. (1999). Activity theory and individual and social transformation. I Y. Engeström, R. Miettinen & R.-L. Punamäki (Eds.), *i Perspective on activity theory* (ss. 19 - 38). Cambridge: UK: Cambrigde press.

Hooper, S., & Rieber, L. P. (1995). Teaching with Techonolgy. I A. C. Ornstein (Ed.), *Teaching: Theory into practice* (ss. 154-170). Needham Heights: MA: Allyn and Bacon.

www.smartskole.no

Takk til lærere Anne Grethe Aarnes, Line Grøtte og Monica M Berg og lærerstudent Hilde Aders for lån av opplegg.