

Innhold

Pedagogstudentenes forord	5
Elevenes forord	6
Forfatterens forord: Hva pandemien ikke lærte oss	7
Introduksjon	13
Kapittel 1	
Læring i det digitale klasserommet	15
Klasseledelse i en teknologirik skole	16
Elevers eierskap til egen læring	17
En pedagogikk for dybdelæring	19
Læringsanalyse	21
Et globalt klasserom med personlige læringsnettverk	22
Kapittel 2	
Digital dømmekraft	25
Hvordan skal jeg oppføre meg?	26
Opplegg om konsekvenser ved bildedeling	30
Klassediskusjoner	31
Caseoppgaver	33
Hvem kan jeg stole på?	33
Opplegg om konspirasjonsteorier i klasserommet	40
Lærerforedrag om konspirasjonstyper	40
Elevaktivitet	41
Finne mønstre i konspirasjoner - tre eksempler	42

Når skal jeg bruke digitale verktøy?	45
Hvem har ansvaret?	46

Kapittel 3

Digitale verktøy for klasserommet	47
Søke etter informasjon	47
Spesifikke søk i Google	48
Avanserte søk i Google	48
Andre søkemotorer enn Google	49
Søke uten spor	50
Søke etter informasjon med Microsoft Office	51
Notere og skrive sammen	52
Starte tankeprosesser med en ordsky i Mentimeter	52
Tenke sammen med digital oppslagstavle	53
Samskriving av dokumenter	54
Jobbe i skyen med OneDrive / Office 365	57
Vise frem sin kompetanse	58
Vise sin kompetanse med nettbrett	59
Styrke elevenes skriving med blogg	60
Sjekke kunnskaper med Kahoot	63
Ta opp fremføringer med opptaksutstyr	64
Dele direktepresentasjoner teksten på andre språk	65
Skape læring med podkast	66
Gratis digitale læremidler	67
NDLA	67
Ressurser fra nasjonale sentre	68

Kapittel 4

Kunstig intelligens i klasserommet	71
Samtaleroboter i skolen	71
Lærerens rolle ved bruk av samtaleroboter	74
Eksempler på bruk av samtaleroboter i læringsarbeid	76
Tips til bruk av samtaleroboter	79
ChatGPT	79
Microsoft Bing	81
Google Bard	83

Kapittel 5

Kommunikasjon i det globale klasserommet	85
Twitter til nettverksbygging	86
Blogg brukt av elever og lærere	87
RSS-feed for å holde seg oppdatert	89
eTwinning for å finne samarbeidspartnere	90

Kapittel 6

Nettbrett i grunnskolen	96
<i>Simen Spurkland</i>	
Apper i musikkundervisningen	97
Visualiserende nettressurser, spill og video i samfunnsfagsundervisningen	99
Apper og video i matematikkundervisningen	102
Lærerarbeid med nettbrett	105
Noen generelle betraktninger	108

Kapittel 7

Samarbeidslæring	109
Pedagogiske grunntanker i samarbeidslæring	109
Arbeidsmåter og oppgaver	112
Oppgaver for å skape en trygg gruppe	112
Stille spørsmål til gruppen	113
Oppsummeringer underveis	114
Lesing av nytt stoff	115
Skriveforberedelser og samskriving	115
<i>Parking lot</i> - tilbakemelding fra elever	116
Samarbeid om presentasjoner	116
Finn en som vet	117
Send et problem	117

Kapittel 8

Omvendt undervisning	120
Pedagogiske grunntanker	120
Arbeidsmåter og oppgaver	123
Videoer til omvendt undervisning	124
YouTube	128
TED Talks og TED-Ed	129

Kapittel 9

Å undervise med spill	131
<i>Tobias Staaby og Aleksander Husøy</i>	
Hva er spillpedagogikk?	131
Spill som kulturopplevelser	134
Spill som faglige aktiviteter	135
Eksempler på spill brukt i undervisning	138
<i>Democracy 3</i> – stortingsrollepillet som synliggjør konsekvenser	139
<i>Gone Home</i> – spill som kulturuttrykk	140
<i>My Child: Lebensborn</i> – spill som førstehåndserfaringer	140
<i>Plague Inc.</i> – spill i realfag	141

Kapittel 10

Tilpasset opplæring	144
Programvare som hjelper elever med å skrive og lese	145
VR-briller og AR-teknologi i tilpasset undervisning	149
Sandvika-modellen, spillklasse mot frafall og utenforskap	152

Kapittel 11

Hva sier forskningen om det digitale klasserommet?	155
<i>Marte Blikstad-Balas</i>	
Ja eller nei til digital teknologi i skolen?	155
Suksessfaktor 1: Klasseledelse	158
Suksessfaktor 2: Eleven i sentrum	159
Suksessfaktor 3: Bruk av verden utenfor	160
En lærer for fremtidens skole	162
Litteratur	166