

Kompetanseheving med e-læring

Lærer

Inspektør



Grunder

E-læring

Spillbasert
læring

E-læring

Planlegging av et turistopphold

- Planlegging
- Eksporter dokument

Hvordan kommer Harry Potter seg til Galtvort

- Han bruker sopelimet sitt
- Han tar toget sammen med de andre elevene
- Han kjører bilen til Arthur Wiltersen

Check



Rubeus Gygrid

6 / 9

Planlegging

Du skal forberede deg på et 5 timers oppdrag med buss. I oppdraget er det lagt inn en halvtimes vandring til et utsiktspunkt og 2 museumsbesøk. Forklar hvordan du vil forberede deg. Tenk: visningsteknikk, stemmebruk, disponering, timing, hvordan skape og opprettholde interesse og engasjement.

Beskriv visningsteknikk

Hva er viktig å tenke på når du skal besøke et museum.

Hvilke virkemidler vil du bruke for å holde på interessen til turisitm.

..., noe som stammer fra den gangen
a må være suksessfull, siden hans
Fred og ... er på sin
ldig flinke i det de driver med (Harry i rumpeldunk og
søster, ...

teddybjørnen

Gulla

(Kalle)

ynge

Kalle og Perry)

Frank

eldre

bi (edderkoppskrekke)

ollmannsjakk

H-P



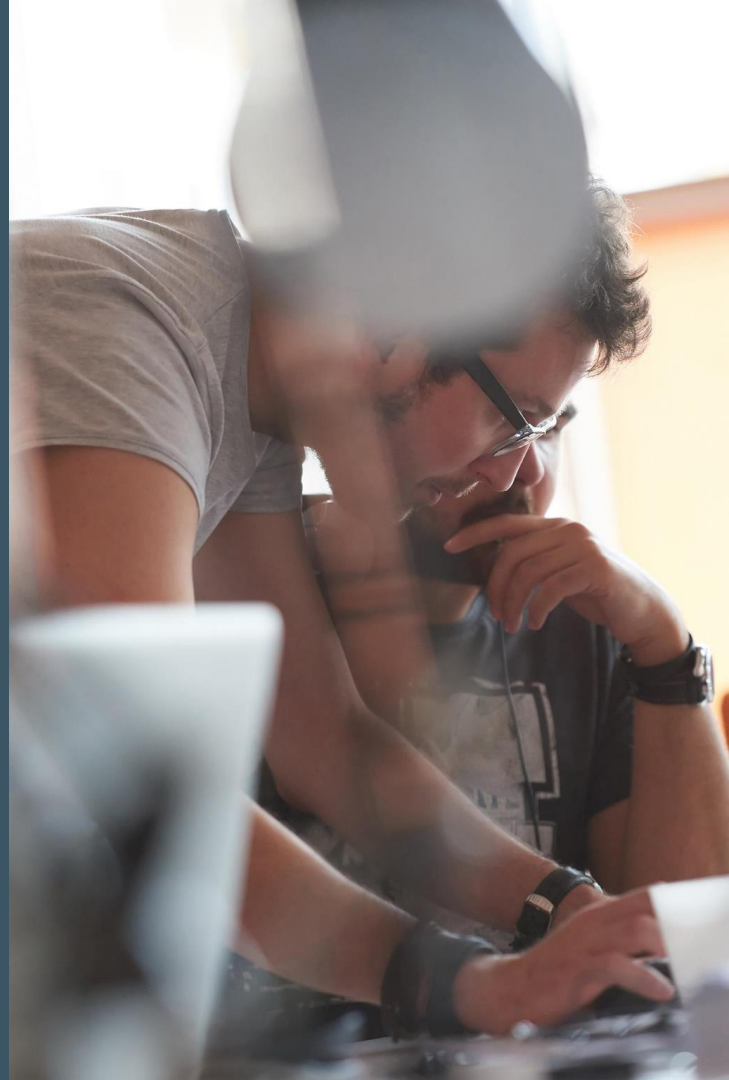
de det i en periode en kjempeedderkopp. Det var
var skyld i at Gygrid ble utvist fra Galtvort.

Kort 1 av 5



Gamification

- Spillmekanismer brukes for å høyne grad av engasjement og interesse
- Varierte oppgaver der ansatte lærer i eget tempo og selv er delaktig i egen opplæring
- Får opp konkurranseinstinkt
- Et godt verktøy for alle typer organisasjoner som ønsker å engasjere og motivere ansatte i læringsprosessen



Hvor brukes e-læring

mooc.no

Åpne nettkurs fra norske universitet og høyskoler

Hjem

Kursoversikt

Ressurser

Om



Kursoversikt

Gratis



Office 365 Sosial graf

Gratis

Kjemi på nett 3



UiO  Universitetet i Oslo

Kjemi på nett 3

Gratis

Kjemi på nett 4



UiO  Universitetet i Oslo

Kjemi på nett 4

Gratis



REFORMASJONEN

500 ÅR

Reformasjonen 500 år

Fordeler med E-læring

- Konkurrerer ikke med andre arbeidsoppgaver
- Sparer fellestid til andre oppgaver
- Felles kunnskapsbase i organisasjonen
- Lett å lage og redigere



Muligheter

- Sette opp læringsstier som inneholder tekster, video og oppgaver
- Kopiere og tilpasse kurs etter skolens behov
- Blended learning
- Videokonferanse
- Invitere eksterne personer til å lage eller gjennomføre et kurs



What's in it for you

- Resultat på hver oppgave og gjennomføring
- Tidsbruk på kurs totalt og på hver oppgave
- Individuelle resultater
- Oversikt over ansattes kompetanse
- Highscorelister
- Effektiv opplæring av mange mennesker på kort tid
- Dokumentert og standardisert opplæring





Promethean interaktiv tavle

FORTSETT

FORSIDE

LÆRINGSMÅL

OM

MODULER

1



Grunnleggende funksjoner

Hvordan bruke skjerm med Android

0p

FORTSETT

0/0p

2



Applikasjoner på tavla


PowerPoint, Word, Excel, OneNote

0p

FORTSETT

0/0p

3



Koble til eksterne maskiner


trådløs spelling

0p

FORTSETT

0/0p

4



CLASSFLOW™

Class Flow komme i gang

Hva er Classflow

0p

ÅPNE



AVBRYT

OK



Dra rett ord til rett boks

Når du berører tavla med skriver du.

Når du berører tavla med kan du flytte på innholdet.

Når du berører tavla med visker du.

håndflata di

ei penn

en finger

✓ Check



2:33 / 2:37



H-P



Promethean interaktiv tavle

FORTSETT

FORSIDE

LÆRINGSMÅL

OM

MODULER

1



Grunnleggende funksjoner

Hvordan bruke skjerm med Android

3p

PRØV IGJEN

3/3p

2



Applikasjoner på tavla


PowerPoint, Word, Excel, OneNote

0p

FORTSETT

0/0p

3



Koble til eksterne maskiner

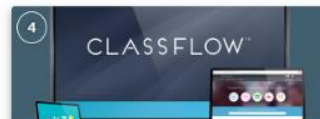
trådløs speiling

0p

FORTSETT

0/0p

4



CLASSFLOW™

Class Flow komme i gang

Hva er Classflow

0p

ÅPNE

Resultatvisninger

Promethean Interaktiv tavle

Kursbygger

- 1 Om kurset
- 2 Samarbeid
- 3 Mål
- 4 Innhold
- Utgiver
- 5 Lisens
- 6 Forhåndsvisning
- 7 Promotering
- Instruktør
- *** Dette kurset
- Tilgjengelighet
- Kursforside
- Resultater








← Tilbake

Tom Forsmo
tomforsmo@gmail.com

Status: Påbegynt Resultat: - Påmeldt: 02.01.2019

Resultater for Promethean interaktiv tavle

1 / 4 Moduler bestått



















	Minimumspoeng	Modul poengsum	
 Grunnleggende funksjoner	80	100	^
			
 Applikasjoner på tavla	80	0	^
			
 Koble til eksterne maskiner	80	0	^
			
 Class Flow komme i gang	80	0	v

EXIT

Hvilke kurs bør du lage

- Mobbing
- Kurs for nytilsatte
- Rutinebeskrivelser
 - Hjem skolesamarbeid
 - Elever vi bekymrer oss for
 - Tilpasset opplæring
- Virksomhetsplan
- Hvordan gjør vi det på Tverlandet
 - Forventninger til voksne i friminutt
 - Matstund
 - Trafikksikkerhetsplan
 - Brann

Dokumenter > Rutinebeskrivelser

 Navn ▾	Endret ▾
 Krise-beredskapsplan Løding sk...	26. september 2018
 Problematisk skolefravær brosjy...	22. januar 2018
 Regelmatrise PALS. Redigert 27....	8. august 2018
 Regler for fotball.docx	16. august 2018
 Rutinebeskrivelse - Elever vi bek...	4. juli 2018
 Rutinebeskrivelse - turgodter -....	1. februar 2018
 Rutinebeskrivelse - vurderingsg...	4. juli 2018
 Rutinebeskrivelse § 9-a.docx	3. januar 2018
 Rutinebeskrivelse brann -voksn...	1. februar 2018
 Rutinebeskrivelse feiringer.docx	20. februar 2018
 Rutinebeskrivelse forsvunnet el...	21. juni 2018
 Rutinebeskrivelse Hjem-skolesa...	27. juni 2018
 Rutinebeskrivelse Ikke grise-pris...	10. august 2018
 Rutinebeskrivelse kontaktmøter...	4. juli 2018
 Rutinebeskrivelse matstund.docx	8. mai 2018
 Rutinebeskrivelse ukeplan -møt...	17. september 2018
 Rutinebeskrivelse voksenrollen i...	10. august 2018

Dette tar alt for lang tid?



Enkel editor - avansert rapport

The screenshot displays the Edstep course editor interface. At the top, there are buttons for 'PUBLISERT' and 'AVPUBLISER'. Below this is a header image with the text 'Promethean Interaktiv tavle'. A left sidebar contains a navigation menu with items: 'Kursbygger', 'Om kurset' (selected), 'Samarbeid', 'Mål', 'Innhold', 'Utgiver', 'Lisens', 'Forhåndsvisning', 'Promotering', 'Instruktør', and 'Dette kurset'. The main content area is titled 'Om kurset' and includes sections for 'Velg emne' (Select topic), 'Legg til knapp' (Add button), 'Definer din målgruppe' (Define your target audience), and 'For instruktører' (For instructors).

Om kurset

Velg emne

Teknologi

> Teknologi

> < Ikke valgt >

Legg til knapp

Legg til en knapp...

Promethean IKT Interaktiv tavle

Definer din målgruppe

UTDANNINGSNIVÅ VANSKELIGHETSGRAD

Middels

LAND SPRÅK

Skriv for å søke Skriv for å søke

NOE ANNET?

Lærestiler, Forutsetninger, Motivasjon...

For instruktører

VARIGHET (ESTIMERT ANTALL TIMER)

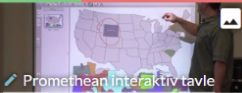
1

PEDAGOGISKE REFLEKSJONER

1. Motivelementer og læringsaktiviteter

Enkel editor - avansert rapport

PUBLISERT AVPUBLISER



Promethean Interaktiv tavle

- Kursbygger
- 1 Om kurset
- 2 Samarbeid
- 3 **Mål**
- 4 Innhold
- Utgiver
- 5 Lisens
- 6 Forhåndsvisning
- 7 Promotering
- Instruktør
- Dette kurset
- Tilgjengelighet
- Kursforside
- Resultater

EXIT

Mål

Legg til læringsmål som beskriver hva du vil at eleven skal kunne eller demonstrere ved slutten av kurset

HOVEDMÅL*


✓ Når du er ferdig med kurset skal du kunne bruke den interaktive tavla på en god pedagogisk måte

- ✓ Hvordan bruke skjerm med Android
- ✓ Nedlastning av apper
- ✓ trådløs spelling
- ✓ Koble enhet til skjerm
- ✓ PowerPoint, Word, Excel, OneNote
- ✓ Windows INK: Skjermblokk og Skjermkisse
- ✓ Hva er Classflow

LEGG TIL DELMÅL

Enkel editor - avansert rapport

PUBLISERT **AVPUBLISER**



Promethean interaktiv tavle

- Kursbygger
- 1 Om kurset
- 2 Samarbeid
- 3 Mål
- 4 **Innhold**
- Utgiver
- 5 Lisens
- 6 Forhåndsvisning
- 7 Promotering

Instruktør

*** Dette kurset

Tilgjengelighet

Kursforside

Resultater

EXIT

Innhold

Legg til moduler og innhold til kurset. Kanskje noe innhold er spesielt viktig? Kanskje du vil at elevene dine skal få en viss poengsum før de går videre? Sett opp regler for å designe en god læringsopplevelse!

Promethean interaktiv tavle

HOVEDMÅL

Når du er ferdig med kurset skal du kunne bruke den interaktive tavla på en god pedagogisk måte

KURSDELTAKERE KAN NAVIGERE VIA MENYEN Regler deaktivert Regler aktivert

KURSREGLER (0)

3 ★ Poeng (Kurs)

Grunnleggende funksjoner

DELMÅL

Hvordan bruke skjerm med Android

NOTATER TIL INSTRUKTØR

[Legg til notater til instruktør](#)

AKTIVITETER (5) REGLER (6)

MODULREGLER (1)

Startskjerm	<input type="checkbox"/> Et forsøk	0 ★	0%
Introduksjon til tavla	<input type="checkbox"/> Et forsøk	0 ★	0%
Tavlefunksjon	<input type="checkbox"/> Et forsøk	3 ★	100%
Matematiske funksjoner	<input type="checkbox"/> Et forsøk	0 ★	0%

Enkel editor - avansert læring

NY AKTIVITET

EdLib

Opprett innhold Finn nytt innhold Delt innhold Mitt innhold

Opprett interaktivt innhold Avbryt Lagre og lukk

H-P Pub Single Choice Set

Velledning Eksempel Kopier Paste & Replace

Title Metadata
Used for searching, reports and copyright information

List of questions Textual Default

Question & alternatives

Question

Alternatives - first alternative is the correct one.

Alternative

Alternative

Legg til answer

Visningsalternativer

- Vis knapper
- Vis kopirett
- Vis nedlasting

Samarbeid med

Epostadresse Legg til

Del?

- Nei, behold som privat
- Ja, tillat andre å bruke eller lage en kopi

Lær showbie

