

Kl 13:00 – 13:45

Tänk elev! Tänk lärande!

Johan Alm, Lärandematriser och LMX

Åk 1-9

Johan Alm är författare till storsäljande Lärandematriser: att få eleven att förstå samt Kunskapsöversikter: Kunskapskrav på ett nytt och översiktligt sätt. Han ger dig verktygen som gör lärandet begripligt för eleven och tidsbesparande för dig så att du istället kan lägga mer tid på att analysera elevresultat och förbättra din undervisning. Verktygen kopplas samman i den digitala plattformen LMX som säkerställer att undervisning bedömning och betyg hela tiden utgår från det skolförordningen föreskriver, nämligen kunskapskrav och förmågor, inte oreflekterade skoltraditioner. Mer info på sista sidan. Föreläsningen ges även kl 16.00.

Kl 14:00 – 14:45

Matematikportalen – adaptiv färdighetsträning och helt nya möjligheter

Joakim Hedman, Gleerups Utbildning

Åk 1-9

Matematikportalen är ett nytt helt digitalt läromedel i matematik för årskurs F-9. Här finns adaptiv färdighetsträning med över två miljoner uppgifter och 2000 filmade genomgångar. Varje elev får just den träning och utmaning som han/hon behöver. Dessutom finns problemlösning, aktiviteter, planering och elevstatistik. I Danmark används Matematikportalen på 75% av alla grundskolor och forskning visar att elever som använder portalen höjer sin matematiska nivå.

Ja må de levla. Spelstrukturer i dagens och morgondagens skola

Anna-Lena Häggström, Sanoma Utbildning

Åk F-6

En återkommande fråga i dagens skoldebatter är i vilken mån spelvärldarnas miljöer och mekanismer kan - och bör - implementeras i undervisningen. Hur utnyttjar man spelens enorma attraktionskraft och belöningssystem? Hur matchar man bäst läromedlens kapitel och uppgifter mot elevernas individuella nivåer av färdigheter och engagemang? Med utgångspunkt i den framgångsrika digitala övärlden Bingel från Sanoma Utbildning visar vi hur låg- och mellanstadiets undervisning i svenska, engelska, matematik och NO kan få ett rejält lyft med ett sunt och noga avvägt mått av spelstrukturer.

Kl 15:00 – 15:45

Favorit matematik – få koll på lärarhandledningens digitala resurser

Sara Sandberg, Studentlitteratur

Åk F-6

Till höstterminen kommer Favorit matematik i ny upplaga - uppdaterad till den reviderade läroplanen och med programmering. Vi berättar om seriens nyheter och ger en djupare inblick i lärarstödet. Sara guidar dig genom de digitala resurserna som ingår i lärarpaketet. Massor av stöd och tips till dig som lärare.

NE i undervisningen

Kenneth Skårud, NE Nationalencyklopedin

Åk 4–9

NE erbjuder ett ekosystem av digitala tjänster för lärare och elever från förskola till gymnasiet. NE:s digitala läromedel är interaktiva och ger läraren stor flexibilitet och möjlighet att anpassa undervisningen till varje klass och varje elevs individuella förutsättningar och behov. Förutom bilder, illustrationer och ett högkvalitativt textinnehåll innehåller NE:s läromedel filmer, interaktiva övningar, självriktade uppgifter och simuleringar. I läromedlet är det dessutom möjligt att fördjupa sig i utvalda artiklar från uppslagsverket och använda NE:s ordböcker för att hitta förklaringar till svåra ord i texten. Kom och se möjligheterna med NE:s digitala tjänster!

Kl 16:00 – 16:45

Språkprojektet - en skola för alla från första dagen

Bengt Liljeros, Studi.se

Åk 7-9

I Språkprojektet utvecklas Studi.se, ett flerspråkigt digitalt verktyg. Studi.se består av korta animerade filmer och quiz som är baserade på det centrala innehållet i Lgr 11 år 9. Filmerna vänder sig till alla ämnen i skolan och översätts till engelska, somaliska, arabiska, dari, tigrinja, thai.

Programmering 2018 - vi stöttar dig i din undervisning

Anders Brick, Natur & Kultur

Åk 1-9, Gy

Föreläsningen tar av avstamp i de nya direktiven och ger konkreta exempel på hur du kan undervisa programmering. Utvecklare och författare på Natur & Kultur arbetar nu för fullt med att komplettera och producera för att lärare och elever ska få tillgång till bra läromedel i programmering hösten 2018. Vi har redan nu en hel del material att arbeta med och till höstterminen ska du vara trygg med att våra läromedel är redo för att möta de nya direktiven. I den här föreläsningen ges konkreta exempel på hur du kan undervisa i grundläggande programmering.

Tänk elev! Tänk lärande!

Johan Alm, Lärandematriser och LMX

Åk 1-9

Johan Alm är författare till storsäljande Lärandematriser: att få eleven att förstå samt Kunskapsöversikter: Kunskapskrav på ett nytt och översiktligt sätt. Han ger dig verktygen som gör lärandet begripligt för eleven och tidsbesparande för dig så att du istället kan lägga mer tid på att analysera elevresultat och förbättra din undervisning. Verktygen kopplas samman i den digitala plattformen LMX som säkerställer att undervisning bedömning och betyg hela tiden utgår från det skolförordningen föreskriver, nämligen kunskapskrav och förmågor, inte oreflekterade skoltraditioner. Mer info på sista sidan. Föreläsningen ges även kl 13.00.

Tänk elev! Tänk lärande!

Johan Alm, *Lärandematriser och LMX*

Åk 1-9

Vill du göra lärandet begripligt för eleven och samtidigt få tid och verktyg för att förbättra din undervisning? Med lärandematriser, kunskapsöversikter och LMX blir det möjligt!

Lärandematriser utgår från eleven och lärandet, inte från lärar- och bedömningsperspektiv. Lärandemålen kopplas till elevuppgiften och uttrycks som iakttagbara elevhandlingar, men utgår alltid från kunskapskrav för att kunna sammanställas utifrån styrdokument. Progressionen beskrivs begripligt, så att elever själv kan avgöra vad de klarat och vad nästa steg är. Utifrån själv- och kamratrespons formulerar sedan eleven egna målbilder och får kontroll över sitt lärande. I sin senaste bok *Iakttagbara mål*, visar Johan Alm hur du formulerar iakttagbara kriterier för de vanligaste kunskapskraven som gör lärandematriser till effektiva lärverktyg för eleven under hela lärprocessen, men även till mycket tillförlitliga bedömningsredskap.

Kunskapsöversikter visar kunskapskraven i läroplanen på ett nytt, överskådligt sätt. Gemensam text på olika betygsnivå bryts ut i en fjärde spalt för att undvika upprepningar. Texten är densamma men tar mindre plats, värdeorden framgår och varje kunskapsuttryck får en egen rad. Där för du in lärandematrixresultat kopplade till uppgifter och krav. Eleven får en visuell bild över sin kunskapsprofil i ämnet, kan själv tolka sitt betyg och vad som krävs för att höja det.

LMX är den digitala plattform som sammanför lärandematriser med digitala kunskapsöversikter för ämnen i alla skolformer. Där skapar du kollegiala matriser och kan fokusera på målformulering, layouten sköter LMX. Bedömningar markerar du direkt i matrisen som LMX automatiskt för över och sammanställer i elevens egen kunskapsöversikt. Allt dokumentationsarbete försvinner. Eleven förstår. Läraren får tid att undervisa.

Verktygen garanterar att undervisning, respons, bedömning och betyg hänger samman och utgår från kunskapskrav, inte poäng på uppgifter eller oreflekterade skoltraditioner.

