



PRÆSENTATION AF STANDE

DISRUPTION I SKOLER OG DAGTILBUD 2017

**Her kan du læse om de stande, som du kan
opleve på den kommunale markedsplads**

STOR MESSE OM DIGITALISERING TIL AT UN-
DERSTØTTE BØRN OG UNGES LÆRING, TRIVSEL
OG UDVIKLING

Indholdsfortegnelse

Kommunale stande	3
Kolding, Vejle og Silkeborg Kommune, stand 1 og 2:.....	3
Skolen i Midten – Hedensted Kommune, stand 3:.....	3
Odense Kommune, stand 4:.....	3
Københavns Kommune, stand 6:	4
Ikast-Brande Kommune, stand 7:.....	4
Dagnæsskolen – Horsens Kommune, stand 8:	4
Egedal Kommune, stand 9:	4
Hvidovre Kommune, stand 10:.....	5
Skansevejens skolen og Aalborg Universitet, stand 11:	5
Rødovre Kommune, stand 12:	5
Fjordbakkeskolen – Fredericia Kommune, stand 13:.....	6
Kulbjerg Skole – Vordingborg Kommune, stand 14:.....	6
Hjørring Kommune, stand 15+16:	6
Furesø Kommune, stand 17:	7
Esbjerg Kommune, stand 18:.....	7
Esbjerg Kommune, stand 19:.....	7
Sengeløse Skole – Høje Taastrup Kommune, stand 20:	8
Favrskov Kommune, stand 22:	8
Bohrskolen – Esbjerg Kommune, stand 24:	8
Gladsaxe Kommune, stand 25:	9
Gladsaxe Kommune, stand 26:	9
Vejle Kommune, stand 28:	9
Paddehatten – Vejle Kommune, stand 29:.....	10
Søndervangsskolen – Aarhus Kommune, stand 34:.....	10
Vissenbjerg Skole – Assens Kommune, stand 35:.....	10
Silkeborg Kommune, stand 36:.....	11
Pilegården og Lillevang – Næstved Kommune, stand 38:..	11
Smidstrup-Skærup Skolen – Vejle Kommune, stand 39: .	11
Viborg Kommune, stand 40:.....	11
Roskilde Kommune, stand 41:	12



Billund Skolen – Billund Kommune, stand 42:	12
Skibet skole – Vejle Kommune, stand 43:	12
Skolen ved Nordens Plads – Frederiksberg Kommune, stand 44:.....	13
Børnehuset Nyrup – Helsingør Kommune, stand 45:	13
Valby Skole – København Kommune, stand 46:.....	13
Holluf Pile–Tingkær – Odense Kommune, stand 47:	14
Virksomhedsstande	14
MV Nordic – stand 5:.....	14
WizKids – stand 21:.....	14
Systematic – stand 23:.....	15
LearnLab – stand 27:	15
Sofus – stand 30:.....	15
Atea – stand 31+32:.....	16
Allinea – stand 33:.....	16
Gyldendal – stand 37:	16

Kommunale stande

Kolding, Vejle og Silkeborg Kommune, stand 1 og 2:

FabLab@SCHOOLdk er et kommunepartnerskab, hvor Kolding, Vejle og Silkeborg Kommune samarbejder om udvikling af elevers og læreres kompetencer inden for Digital Fabrikation og Designtænkning. Gennem efteruddannelse af lærere og støtte af undervisningsforløb på skoler søger kommunepartnerskabet at gøre fremtidige borgere i stand til at beherske teknologier aktivt, kreativt og innovativt til problemløsning og indretning af samfund.

På standen præsenterer elever fra Buskelundskolen i Silkeborg Kommune og Munkevængets Skole i Kolding Kommune to konkrete projekter, hvor eleverne har anvendt designtænkning og digital fabrikation til løsning af virkelighedsnære problemstillinger. Der vil være mulighed for dialog med elever, lærere og ledere samt afprøvning af nogle af de teknologier, der arbejdes med på skolerne.

Skolen i Midten – Hedensted Kommune, stand 3:

Skolen i Midten fra Hedensted Kommune arbejder med Augmented Reality (AR) som medie for undersøgelsesbaseret naturfagsundervisning. Man har i projektet og på Skolen i Midten arbejdet med de didaktiske muligheder for at bruge AR i naturfagsundervisning. Projektet har særligt fokus på IBSE (Inquiry based science education), og på de mange didaktiske muligheder dette giver.

Odense Kommune, stand 4:

Syddansk Erhvervsskole i Odense Kommune vil på deres stand fortælle om deres 10. klasse, som de kalder Digital10. De anvender en særlig form, som de har finpudset gennem flere år, hvor særligt samarbejde mellem aktørerne er grundstenen for at skabe et godt forløb.

De vil fortælle om, hvordan de arbejder med video, 3D-print, grafik og Esport i et læringsperspektiv.



Københavns Kommune, stand 6:

København, Silkeborg, Gribskov og Vejen Kommune har i samarbejde med Metropol gennem A. P. Møllerfonden opnået støtte til at uddanne 73 lærere i at bruge flipper learning i folkeskolens naturfag i udskoling.

På standen kan du høre om, hvordan flipper learning kan bidrage i forhold til at stilladsere elevernes læring på alle klassetrin i folkeskolen, og hvad der skal til for, at det er muligt at implementere flipper learning gennem forvaltningsstøttet forankring.

Ikast-Brande Kommune, stand 7:

I Ikast-Brande Kommune anvender de PotentialeProfilen. På denne stand kan du høre om, hvordan daginstitutionernes kvalitet bliver kortlagt og effektiviseret ved hjælp af digitale spørgeskemaer. På baggrund af kortlægningen skræddersyr de faglige opkvalificeringsforløb til personalet med fokus på ressourcer, potentialer og relationer, som i sidste ende gavner børnenes læring, udvikling og trivsel.

Dagnæsskolen – Horsens Kommune, stand 8:

Fjernlæring på Dagnæsskolen startede med projektet Kenyapakken i 2014, der først var tænkt som et tilbud til alle engelskhold og en lektiecafé. Projektet startede i en 1. klasse med 26 elever én gang om ugen fra januar til juni. Siden er flere klasser kommet med, så der i dag er 14 hold fordelt på 1. til 8. klasse. Kenyapakken har vist sig at løfte elevernes sproglige kompetencer, selvstændighed og motivation for læring. Man kan se at metoden skærper læringsfokus og rammer hele spektret fra eleven i vanskeligheder til den dygtige elev, der har brug for udfordringer.

Egedal Kommune, stand 9:

Egedal Kommunes stand vil sætte fokus på:

- Hvordan kan IT med fordel anvendes konkret på dagtilbudsområdet?

- Hvordan kan den lokale dagtilbuds- og skoleledelse understøtte pædagoger og lærere i kvalificeret at anvende digitale redskaber?
- Hvordan kan forvaltningen arbejde læringscentreret med digitaliseringsindsatsen?

Hvidovre Kommune, stand 10:

På standen kan du opleve, hvordan Hvidovre Kommune har øget fokus på elever med læseudfordringer ved at styrke en datainformeret og systematisk vejledningspraksis understøttet af det nye værktøj EyeJustRead. EyeJustRead gør brug af eye tracking til hurtigt og automatisk at indsamle data omkring elevens læseadfærd. Den indsamlede data kan læsevejledere bruge i deres sparring med hinanden, når indsatser for den enkelte elev skal tilrettelægges, justeres og evalueres. Som noget helt nyt kan læsninger afspilles for eleven selv, så dialogen mellem læsevejleder og elev bygger på konkret visualisering af elevens læsestrategier. Det øger den indbyrdes forståelse af læsepotentialerne hos den enkelte elev, så progression og udvikling for hver enkelt elev fastholdes.

Skansevejens skolen og Aalborg Universitet, stand 11:

På denne stand kan du opleve, hvordan computerspil og spilpædagogik kan fremme de udfordrede elevs motivation og trivsel i undervisningen gennem den nye metode 'Skolen i spil'.

Her kan du høre en lærer, som har anvendt metoden i praksis, fortælle om sine erfaringer. Samtidig vil det være muligt at se og selv prøve nogle af spillene fra metoden.

Desuden vil metodeudvikler Tore Neergaard også være at finde. Han vil fortælle mere om metodens forskellige elementer.

Rødovre Kommune, stand 12:

Innovation og Teknologi er på skoleskemaet i Rødovre. I Rødovre Kommune sættes der et stærkt fokus på indsatsen, Teknologi og innovation. Indsatsen styrkes kraftigt og bliver til et konkret fag på 6. – 8. klassetrin pr. 1. august 2018. Der skal opbygges et centralt Teknologixperimentarium, opgraderes på personalesiden, kompetenceudvikles, findes samarbejdspartne-

re m.v. Dette år bruges til udarbejdelse af lokalt curriculum, udvikling af undervisningsforløb, afvikles ledelsesforløb, opbygges TekX, afdækkes samarbejdsmuligheder m.v.

Fjordbakkeskolen – Fredericia Kommune, stand 13:

I Fjordbakkeskolens stand kan du møde elever, der vil fremvise deres arbejde med robotter og programmering.

Eleverne medbringer små børsterobotter som de selv har bygget ved hjælp af en børste, et batteri og en lille motor. Se de små robotter feje afsted!

Der er også mulighed for at se, hvordan eleverne arbejder med bluebots. Nogle af opgaverne her er, at bluebotten skal stave dit navn eller komme igennem en forhindringsbane. Prøv også det lille spil - Kom tættest på!

Sidst men ikke mindst, kan I opleve, hvordan eleverne har programmeret med Dash og dot via deres egne telefoner og de gratis app wonder og blockly. De har arbejdet med at programmere lyd, bevægelse og lys i de bedårende robotter.

Kulbjerg Skole – Vordingborg Kommune, stand 14:

På standen kan du høre, hvordan de på Kulbjerg Skole udvikler læringsrummet. Videre har de Eventyrværkstedet, som understøtter balancen mellem opfyldelse af Faglige Fælles Mål og lærerens rolle som facilitator af det 21. århundredes kompetencer.

I danskfaget realiserer Kulbjerg Skole bl.a. Vordingborg Kommunes digitale strategi med det store årlige projektforsløb "Eventyr i det 21. århundrede".

Det innovative digitale læremiddel Eventyrværkstedet åbner på inspirerende vis teknologien op for elevernes multimodale egenproduktion. Målsætningerne om inklusion, differentiering, og engagement udvides, og særligt de mindre digitalt uerfarne lærere får blod på tanden.

Hjørring Kommune, stand 15+16:

På standen kan man opleve et dagtilbudsprojekt, hvor Hjørring Kommune arbejder med ITwinning, og et overgangsprojekt mellem dagtilbud og skole, hvor man bruger Beebots. Derud-



over har de et VR projekt i indskolingen, hvor børnene arbejder med Minecraft i samarbejde mellem en skole i Aalborg Kommune og Aalborg Zoologisk have.

Derudover vil Aalborg Kommune fortælle om, hvordan de er i gang med at udrulle Google på dagtilbud og på tværs af dagtilbuds- og skoleområdet, som giver mulighed for videndeling.

Furesø Kommune, stand 17:

Furesø Kommune vil på deres stand præsentere deres Minimizer space projekt i dagtilbud. Et af målene for Minimizer space er at gøre børn så bekendte med teknologi, at den indgår i kreativ leg på lige fod med velkendte materialer som karton og modellervoks.

På standen kan du høre om og se, hvordan implementeringen af Minimizer space i dagtilbud har ført til, at både børn og pædagoger har fået nye muligheder for at skabe uformelle læringsrum, hvor børn rustes til fremtiden. Projektets sigte er at skabe kreative og skabende børn med forståelse for mulighederne i moderne digital teknologi.

Esbjerg Kommune, stand 18:

På standen kan du opleve, hvordan Esbjerg Kommune bruger digitale redskaber i dagtilbud. Her kan du bl.a. høre om, hvordan dagplejerne inddrager forældrene i digitale aktivitetsbeskrivelser, og hvordan der gennem digitale ambassadører arbejdes med digital taksonomi hos børnene. Desuden kan du se, hvordan man i dagtilbud arbejder med minecraft, 'kamera tag fat' og QR koder koblet til aktuelle læreplanstemaer.

Esbjerg Kommune, stand 19:

Esbjerg Kommune vil fortælle om deres arbejde med sammenhængende data på 0-18 års området for at skabe digital sammenhæng, der giver mulighed for at koordinere og styrke indsatserne mellem Børne- og Kulturtilbud. Hør om arbejdet med at udvikle og implementere fleksible og digitale redskaber, som giver medarbejderne og forældrene lettere adgang til informationer, vidensdeling og samarbejde på tværs.



Sengeløse Skole – Høje Taastrup Kommune, stand 20:

Sengeløse Skole fra Høje Taastrup Kommune vil gerne vise, hvor simpelt det er at starte en digitaliseringsproces i form af et kodningsforløb. I vil få mulighed for at stifte bekendtskab med beebots og droner. Ideen er, at skoleleder og andre hurtigt vil opleve, hvordan kodning kan leges ind i og være med til at digitalisere undervisningen.

På Sengeløse Skole bruger vi kodning aktivt ved at lade eleverne lege sig frem til læring og efterfølgende få mulighed for at undervise andre i det indlærte.

Formålet er ikke alene at opfylde et digitaliseringskrav, men at udvikler elevernes kompetencer som problemløsning, tænkning i processer og konsekvensberegning.

Favrskov Kommune, stand 22:

Praksisnære kompetenceudviklingsforløb og digital dannelse.

I Favrskov Kommune har man siden 2013 haft fokus på anvendelse af it i forskellige pædagogiske processer i dagtilbudene. Pædagoger i daginstitutionerne og dagplejepædagoger har været gennem praksisnære ”it-inspirator”-forløb. Udgangspunktet for forløbet har været løbende udvikling af en refleksiv praksis med kolleger og ledere omkring anvendelsen af digitale teknologier i hverdagen, særligt i lyset af digitale dannelsesperspektiver.

Bohrskolen – Esbjerg Kommune, stand 24:

På Bohrskolens stand kan man se, hvordan de arbejder med robotter og programmering i folkeskolen. Bohrskolen deltager i et Erasmus+ projekt, som hedder Robotteknologi i det 21 århundrede. Det har været med til at skærpe deres fokus på programmeringsdelen.

De har på Bohrskolen etableret et robotcenter, hvor eleverne skal lære at programmere, samt hvordan teknologien kan udfordre og understøtte elevernes læring.

De bruger følgende i deres robotlaboratorie BlueBot, Lego WeDo, Lego teknologi og videnskab, Energisæt og Lego Mindstorm. Det kan opleves på Bohrskolens stand.



På Bohrskolens stand kan man også opleve Cobostories, som er et læringsmateriale, hvor eleverne og børn kan lave animationsfilm, ved hjælp af forholdsvis simpel teknologi.

Gladsaxe Kommune, stand 25:

I Gladsaxe Kommune tilbyder man forældrene fire udviklings-samtaler om deres børns læring og trivsel i dagtilbud. Samtalerne holdes efter grundig forberedelse fra pædagogerne. Tidligere har pædagogerne udfyldt på papir, men nu er alt samlet på ét sted i form af kommunens læringsplatform på dagtilbudsområdet, hvilket gør det nemmere at finde relevant materiale frem. Derudover har pædagogerne og forældrene mulighed for at dele refleksioner og læringshistorier gennem intranettet som forberedelse til udviklingssamtalen.

Gladsaxe Kommune, stand 26:

Fremtidens skole i Gladsaxe - Innovationscenter, praksisforsøg og partnerskab.

Gladsaxe Kommune vil fortælle om, hvordan de arbejder med partnerskaber, der kan understøtte 21. århundredes kompetencer. Her kan du bl.a. høre om deres partnerskab med UCC, der fokuserer på ledelsesudvikling, der er praksisnær og forskningsbaseret og praktikperioder for de studerende fra UCC's FabLab, som er i praktik hos Gladsaxe Kommune med fokus på digital dannelse.

Vejle Kommune, stand 28:

I miniformat viser Vejle Kommune et fleksibelt og digitalt sanserum. Der vil blive mulighed for at høre, hvordan Vejle Kommune samarbejder med en børnehave hvor børnene tilbydes et roligt rum med plads til oplevelse, fortælling og sansning. Børnene inddrages i hele processen, hvor de udvikler og finder måder at anvende det digitale sanserum på. På standen vil du også opleve, hvordan Vejle Kommune sætter det analoge og digitale i spil med hinanden.



Paddehatten – Vejle Kommune, stand 29:

Paddehatten er en aldersintegreret institution, som har deltaget i et udviklingsprojekt støttet af BUPL med fokus på digitale medier og vuggestuebørn. Med en eksperimenterende tilgang har Paddehatten udviklet nogle helt konkrete lege i samspil med børnene.

Søndervangsskolen – Aarhus Kommune, stand 34:

Hvordan underviser man i et overvejende digitalt miljø og hvordan indgår eleverne i deres egen læringsproces?

Søndervangsskolen vil demonstrere og storytelle om deres erfaringer og brug af iPads med et fuldt 1:1 miljø gennem de sidste mere end 4 år.

De er 'all for' fuld digitalisering ift. de muligheder, som hhv. digitaliseringen og læringsplatformen tilbyder.

De er også 'all for' de potentialer, læringstilgange og metoder, som følger med digitaliseringen.

Søndervangsskolen er den eneste folkeskole i Danmark, som kan kalde sig en 'Apple Distinguished School'.

Mød deres engagerede elever, som vil demonstrere og fortælle om deres arbejde med iPads i undervisningen.

'Der findes ikke en strategi for digitalisering – kun strategier i en allerede digitaliseret verden'

Vissenbjerg Skole – Assens Kommune, stand 35:

Vissenbjerg Skole har omfavnet computational Thinking ved, at eleverne arbejder med at programmere robotter og droner, som en integreret del af undervisningen. Arbejdet med programmering og robotter kommer sig dels af udviklingen af den digitale skole, og dels af at ville gøre programmering mere spændende og konkret. Robotteknologi er en del af den digitaliseringsplan, som Vissenbjerg Skole har arbejdet med siden 2013. På messens markedsplads vil Vissenbjerg Skole fremvise deres arbejde med droner og robotter, som en del af leg og læring samt dele deres erfaringer med programmering og digitale forandringsprocesser.

Silkeborg Kommune, stand 36:

På standen kan du høre om, hvordan Silkeborg Kommunes daginstitutioner eksperimenterer med konceptet 'Kode camps for børn'. Standen vil give ideer til planlægning og afvikling af egne koncepter og leg med de teknologier og robotter, der kan tilbydes på en camp. Hør mediepædagogernes erfaringer, samt hvordan en camp kan passe ind i dagtilbuds lokale it-handleplaner og den overordnede kommunale it-strategi.

Pilegården og Lillevang – Næstved Kommune, stand 38:

iPads er alt andet end en barnepige og en spillemaskine.

Forståelsen af pædagogisk arbejde med iPads starter hos de voksne!

I standen kan I opleve, hvordan Pilegården og Lillevang arbejder med iPads som pædagogisk redskab i vuggestue og børnehave.

Nærvær og relationer kan styrkes gennem arbejdet med iPads, ligesom iPads kan bruges som aktivt arbejdsredskab i forældre-samarbejdet.

Smidstrup-Skærup Skolen – Vejle Kommune, stand 39:

På Smidstrup Skærup Skole har Ordblindepatruljen fungeret succesfuldt i en årrække. Ordblindepatruljen er et netværk for skolens ordblinde elever, hvor tre udvalgte elever er superbrugere, som hjælper med at guide de andre elever samt personalet på skolen. Eleverne samles i netværket ca. en gang om måneden, og møderne bruges bl.a. til, at eleverne snakker med hinanden om nye opdagelser, udfordringerne ved at være ordblinde, hvordan prøverne i udskoling bedst håndteres, instruktion i nye apps og opdateringer m.m. Målet for ordblindepatruljen er at gøre alle skolens ordblinde elever stærke gennem netværket.

Viborg Kommune, stand 40:

Viborg Kommune vil fortælle om et projekt, hvor de samarbejder med The Animation Workshop/VIA University College om at kompetenceudvikle lærere og pædagoger i "produktionsorienteret læring". Lærerne arbejder med storytelling som en



del af de forskellige fag, når de producerer animation, real-film og spiludvikling med eleverne. På standen vil Viborg Kommune fortælle om erfaringerne, de har gjort sig i løbet af projektet og fremvise, hvordan lærerne og pædagogerne i projektet har arbejdet med Virtual Reality og spiludvikling.

Roskilde Kommune, stand 41:

På standen kan du høre om Roskilde Kommunes arbejde med at koble leg og læring gennem brugen af QR koder og Augmented Reality. Her spiller de digitale redskaber en vigtig rolle i at skabe en fælles fortælling mellem det pædagogiske personale og børnene. F.eks. digtede de sammen historien om en trold og en ugle, som sammen tog til København og Roskilde, for at gå i Christian den fjerdes fodspor. Undervejs var der indlagt forskellige lege, opgaver og aktiviteter - alt sammen pakket ind i QR koder og Augmented Reality. Hele rejsen blev lavet som et spil på en iPad, hvor børnene kunne følge deres fremskridt på godt og ondt.

Billund Skolen – Billund Kommune, stand 42:

Kom og oplev, hvordan Billund Skolen inddrager og bruger it og teknologi til at understøtte elevers læring.

Bliv inspireret på standen, når de viser, hvordan de bruger; Art Machines, LEGO Mindstorm og Arduino.

Samtidig inviterer de til en snak om, hvordan de inddrager teknologien tværfagligt og i de enkelte fag, samt hvordan de skaber rammer, der motiverer eleverne (og lærerne) og udvikler deres kreativitet og eksperimenterende tilgang til egen læring.

Skibet skole – Vejle Kommune, stand 43:

IT, innovation, entreprenørskab og 21.skills er en stor del af undervisningen i læreren Henrik Guldbbrandts klasser på Skibet skole.

Han og eleverne vil vise, hvordan de fremstiller VR programmer. Endvidere kan de fortælle om, hvordan de har gjort deres evaluering til et læringsspil.



Skolen ved Nordens Plads – Frederiksberg Kommune, stand 44:

Skolen ved Nordens Plads fra Frederiksberg Kommune har gennem de sidste par år haft fokus på brug af robotteknologi i undervisningen. Samtidig med at børnene lærer at programmere, så inddrages den humanoide robot Zeno i arbejdet med børnenes sociale kompetencer. Som en del af skolens satsning inden for robotteknologi har skolen også en såkaldt telepresence robot. Den giver elever mulighed for at modtage sygeundervisning, så de kan være tilstede i klassen ved hjælp af robotten. På standen kan du høre mere om det nytænkende arbejde med robotter fra skolens robotsnedkere, som i år vandt særprisen i Politikens undervisningspris for deres arbejde.

Børnehuset Nyrup – Helsingør Kommune, stand 45:

Disruption, remediering og digitalisering i børnehaven.

På standen vil Børnehuset Nyrup fortælle om, hvordan dramametoden remediering og digitalisering kan udfordre hinanden.

Hør om forløbet, hvor pædagoger samskaber med børnegruppen og digitale muligheder bliver et hjælpe værktøj i det fælles arbejde.

Verden er stor og vi ved ikke hvor vores drama ender.

Valby Skole – København Kommune, stand 46:

Valby Skole har gennemført et seks ugers projekt med fokus på den tidligste læseindsats i 0. klasse. Det digitale læremiddel Læseappen er det læsefaglige omdrejningspunkt og hjemmetræningen sammen med forældrene er central i indsatsen. Projektets målgruppe er elever, der ved den obligatoriske sprogvurdering ved skolestart falder i indsatsgruppen 'særlig' og dermed er i risiko for at udvikle læsevanskeligheder. Ved testgennemgang viste det seks ugers forløb med Læseappen en signifikant fremgang i elevernes læseforudsætninger.

Kom og få en køreplan til indsatsen, hør mere om resultaterne og få en snak med læsevejleder Camilla Højmark Find, Valby



Skole, og PPR-logopæderne Ida Kroner og Pernille Olsen, der sammen har udviklet Læseappen.

Holluf Pile–Tingkær – Odense Kommune, stand 47:

Institutionen Holluf Pile-Tingkær i Odense Kommune har børn mellem 1-5 år. De arbejder med it, hvor de bl.a. anvender beebot, Kubo, Wizefloor og Culelets samt brug af iPad.

På standen kan du se billeder fra hverdagen i institutionen, hvor it indgår i den daglige praksis samt robotter, som de også bruger.

Virksomhedsstande

MV Nordic – stand 5:

MV-Nordic præsenterer det nye program MiVo, der sikrer optimal anvendelse af læse- og skriveværktøjerne CD-ORD og IntoWords

MiVo er udviklet i samarbejde med kursusvirksomheden Ordblindetræning og bygger på den metode, Ordblindetræning bruger i deres ordblindeundervisning. Gennem stilladserende forklaringer, videoer og øvelser guider MiVo læse- og skriveudfordrede elever i at bruge strategier, som giver den bedste skrivehjælp i CD-ORD og IntoWords. MiVo er også en hjælp til læreren, der mangler tiden til eller forudsætningerne for at implementere CD-ORD og IntoWords i skolehverdagen.

Kig forbi og prøv MiVo – eller se nogle af alle de nye funktioner og features i CD-ORD og IntoWords demonstreret.

WizKids – stand 21:

Her hos Wizkids er vi eksperter inden for udvikling af platforme, systemintegration, sprog- og taleteknologi. Derfor sørger vi hele tiden at udvikle og videreudvikle den mest avancerede samt brugervenlige software, som vi gør tilgængelig på tværs af alle platforme. Og det er årsagen til at flere end 500.000 elever og undervisere nu benytter vores løsninger. Vi er Google Apps For Education partnere, og en række af vores medarbejdere er certificerede Google Educators og Google Trainers. LingApps,



ITSAC, AppWriter og EduLife er alle en del af Wizkids-familien

Systematic – stand 23:

Systematic præsenterer Forløbsdatabasen. Én samlet indgang for hele Danmark til at producere, dele, finde, genbruge og afvikle forløb gratis. Inklusiv markedets bedste søgemaskine – som med få klik vil indgå som en naturlig del af læreres planlægning og elevers undervisningsforløb. Som underviser kan du frit benytte Forløbsdatabasen - også selvom din skole eller kommune bruger en anden læringsplatform end MoMo.

Din store fordel ved at søge i Forløbsdatabasen er, at du kan søge på tværs af alle udbyderes forløb. Du skal ikke ind på en masse portaler eller sites for at lede efter forløb, men kan blot søge på det, der interesserer dig – så finder søgemaskinen de forløb frem, der matcher - på tværs af alle producenter.

LearnLab – stand 27:

Hvordan virker det vi gør? Få overblik og meningsfulde data til udvikling af kvaliteten i læringsmiljøet i dagtilbudsområdet

Lærer og udvikler børnene, det de kan, ud fra hvad man typisk kan forvente? Det giver metoden ”LUP på læringsmiljøet og det IT-baserede og helhedsorienterede vurderings- og indsatsredskab Kompetencehjulet et bud på. Her systematiseres og visualiseres det pædagogiske personales observationer af barnets eller gruppens udbytte af læringsmiljøet løbende fra 0-6 år i de seks læreplanstemaer.

Kompetencehjuls-konceptet er: et indsats- og vurderingsredskab, et didaktisk redskab, et samarbejdsredskab og et ledelsesredskab for sundhedsplejen og dagtilbud.

Sofus – stand 30:

DPU-dokumentation er dit redskab til at danne overblik og fastholde fokus i hverdagen og i perioderne mellem de enkelte DPU-vurderinger. I dagbogsformat fastholder programmet dialog, en fælles plan og udviklingsmål for den videre indsats og ikke mindst fremmer samarbejdet pædagoger imellem og i samarbejdet med forældre.



Atea – stand 31+32:

Atea præsenterer løsninger til fremtidens skole, herunder:

- Gaming-as-a-Service
- VR Box, en virtuel oplevelse
- Robotten AV1 der bekæmper isolation af børn og unge
- Kodning med Fable
- Leg og læring med Osmo og Marbotic

Allinea – stand 33:

Kom og oplev Alineas nye intelligente træningslæremidler til engelsk og matematik! Hvor traditionelle træningslæremidler typisk er lineære, og eleven bevæger sig fra det ene spørgsmål til det næste, så har de nye intelligente træningslæremidler en adaptiv motor, der viser vej. Læremidlet analyserer konstant elevens svar og giver eleven præcis de opgaver, han er klar til – for på den måde at sikre, at alle elever motiveres, udfordres og lærer mest muligt. Vi glæder os til at vise jer den fascinerende nye måde at træne på og Alineas andre digitale tilbud. Vi ses!

Gyldendal – stand 37:

Kom og se de nye undervisningsforløb til grundskolerne med fokus på de 21 århundredes kompetencer, hvor eleverne bl.a. skal arbejde med kodning og programmering, søgning på nettet og kommunikation gennem sociale medier. Der er også mulighed for at blive klogere på Klasserumsspil, der kombinerer det bedste fra rollespil og computerspil – og Leg og Lær, den digitale platform til dagtilbud med masser af spændende aktiviteter. Kom også og hør om mulighederne for at få større udbytte af de materialer, der er købt ind på skolen.