









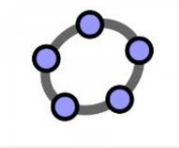




# LÆRINGSRESSURSER I VENNESLASKOLEN





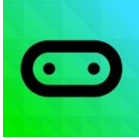


<b>Apper:</b> Trykk på ikonet for mer informasjon	<b>Beskrivelse:</b>	<b>Trinn</b>
<b>Apple Classroom</b> 	Klasserom er en iPad-app som hjelper lærere med å veilede læring, dele arbeid og administrere læringsbrettene. Lærere kan starte en bestemt app, et nettsted eller en lærebokside på en hvilken som helst læringsbrett i klassen. De kan også dele elevarbeid på en TV, en monitor eller en projektor ved hjelp av Apple TV. Lærere kan også se hvilke apper elever arbeider i, slå av lyden eller låse elevenes læringsbrett ved behov.	1-10
<b>OneDrive</b> 	OneDrive er Microsofts skylagringstjeneste. Elevene lagrer arbeidet sitt i sin private sky. Her har bare eleven tilgang. I tillegg gir OneDrive en god sikkerhet for elevenes arbeid hvis noe skulle skje med læringsbrettet.  Elevene kan også dele filer med hverandre og med læreren via OneDrive. Dette tilrettelegger også for samarbeid.  <a href="#">Hvordan dele filer i OneDrive</a>	1-10
<b>Teams</b> 	Teams er et godt verktøy for samarbeid for «lærer-elev» og «elev-elev». Med Teams kan lærere dele læringsressurser og dokumenter med elevene på en enkel måte. Oppgaveverktøyet blir brukt til innlevering av prøver, oppgaver eller lengre tekster. Oppgaveverktøyet bruker plagieringskontrollen Turnitin. Chat- og videofunksjon legger til rette for dialog og samarbeid på skolen og med hjemmearbeid.	1-10
<b>PowerPoint</b> 	Presentasjonsverktøy	1-10
<b>Excel</b> 	Regneark	1-10


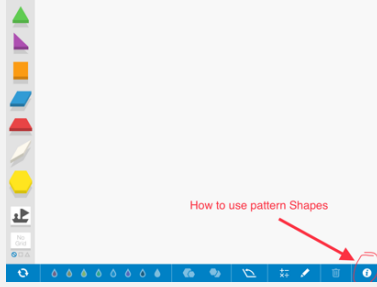





<p><b>OneNote</b></p> 	<p>Digital skrivebok for elevene hvor lærer har innsyn og kan tildele arbeidsoppgaver og gi tilbakemelding på arbeid som er gjort. OneNote lagrer og synkroniserer arbeidet ditt automatisk mens du jobber. Du kan tegne, skrive for hånd, sette inn bilder, videoer og lydfiler. Oppgaver kan besvares både muntlig og skriftlig og du kan bruke <a href="#">engasjerende leser</a>.</p> <p>OneNote er også et godt verktøy for samarbeid og samskiving.</p>	<p>1-10</p>
<p><b>Word</b></p> 	<p>Word er et skriveverktøy for tekstproduksjon. I Word kan du opprette dokument, lage punktliste, bruke overskrifter, bearbeide bilder, korrigere skrivefeil. <a href="#">Instruksjonsvideo</a> Du kan også endre design og utforming, skrive ut, lagre og dele dokumentet. <a href="#">Introduksjonsvideo</a></p> <p>Du kan enkelt <a href="#">konvertere word-dokumentet til PDF-fil</a>. Man kan også <a href="#">få teksten i word opplest via engasjerende leser</a>.</p>	<p>1-10</p>
<p><b>Office Lens</b></p> 	<p>Med appen Office Lens kan du ta bilder av tekst og få den lest opp med funksjonen Engasjerende leser. Dette kan være en nyttig app for elever som strever med lesing. Office Lens fungerer som en skanner. Du kan også eksportere bildet til Word og OneNote for å redigere teksten.</p> <p><a href="#">Eksempler på hvordan Office Lens brukes.</a> <a href="#">Praktisk bruk av Office Lens</a></p>	<p>1-10</p>
<p><b>Showbie</b></p> 	<p>Med Showbie kan lærere opprette digitale klasserom og dele oppgaver, planer og vurderinger med elevene. Med muligheter som skriftlige og muntlige tilbakemeldinger, fildeling og chattefunksjoner kan læreren gi elevene gode og tilpassede oppgaver og vurderinger.</p> <p>Elevene kan levere arbeidene sine enten via en app de har jobbet i, ett bilde, en lydfil (leselekser) eller som en skriftlig kommentar. Lærere kan gi tilbakemelding på arbeidet direkte i Showbie.</p> <p>Læreren kan også inkludere foresatte i elevens skolehverdag ved å gi dem tilgang til klasserom. På denne måten har elever og foreldre alltid tilgang på ukeplan, lekser, beskjeder osv.</p>	<p>1-7</p>
<p><b>lthoughts</b></p> 	<p>En tankekartapp som benyttes til planlegging, tema- og emneoversikter og presentasjoner. Tankekartet gir god oversikt og er intuitiv å bruke. Man kan for eksempel bruke den til oppstart i et tema, idemyldringer, eller organisering av informasjon. Mange liker å få stikkord til et tema på en mer oversiktlig måte, så man kan se hvordan ting henger sammen.</p> <p>Man har mulighet til å legg til aktuelle lenker, sette inn bilder og sette inn små tekster.</p>	<p>3-10</p>






<p><b>Explain Everything</b></p> 	<p>Explain Everything er en verktøyapp hvor du kan forklare innhold ved hjelp av bilder, tekst, lyd og animasjon. Appen gjør nettbrettet interaktivt, og du kan ta skjermpoptak i form av video og lyd mens du forklarer. Ypperlig til produksjon av filmer til omvendt undervisning og også et godt verktøy for elevene for å forklare og løse problemstillinger.</p>	<p>3-10</p>
<p><b>Minecraft Education</b></p> 	<p>Minecraft er mye brukt i skolen fordi spillet egner seg til tverrfaglig arbeid og til utvikling av problemløsning, kritisk tenkning, kreativitet, samarbeid, kommunikasjon og empati. Spillet egner seg også godt for å skape et inkluderende læringsfellesskap. Minecraft kan bl.a. spilles med øye-/bryterstyring og har flere funksjoner som gir lese- og skrivestøtte. I Minecraft kan du utforske programmering på flere måter. I kodebyggeren brukes det både blokk-koding og Java-script.</p>	<p>1-10</p>
<p><b>Microsoft Translator</b></p> 	<p>Oversettingsverktøy</p>	<p>1-10</p>
<p><b>116111</b></p> 	<p>Alarmtelefonen er en gratis tjeneste for barn og unge som er utsatt for vold, overgrep og omsorgssvikt.</p>	<p>1-10</p>
<p><b>Keynote</b></p> 	<p>Keynote er Apples presentasjonsverktøy og kan minne om PowerPoint i funksjonalitet. Det brukes til å lage og gjennomføre visuelle presentasjoner.</p>	<p>1-10</p>
<p><b>Pages</b></p> 	<p>Apples skriveverktøy</p>	<p>1-10</p>

<p><b>Clips</b></p> 	<p>Med appen Clips kan du lage og redigere video. Den har autoteksting, og skriver det som blir sagt, noe som gjør den til et godt produksjonsverktøy for elever med lese- og skrivevansker. Appen gir muligheter til å legge til ulike effekter, tekst, lyd og grafikk på en enkel måte. Elevene kan eksperimentere og være kreative i arbeidet med å formidle kunnskap og meninger. Clips er et godt verktøy i tilpasset undervisning.</p>	<p>1-10</p>
<p><b>Numbers</b></p> 	<p>Numbers er Regneark-program utviklet av Apple. Regneark bruker vi i skolesammenheng til å lære elevene opp i å gjøre beregninger, behandle tall-lister behandle tall-informasjon. Det kan være seg budsjett, oversikt/beregne sparing, personlig økonomi, lage formler for ulike utregninger og få fram ulike statistikker.</p>	<p>1-10</p>
<p><b>Book Creator</b></p> 	<p>Med denne appen kan elever og lærere lage elektroniske bøker. Bøkene kan blant annet inneholde bilder, videoer, lyd, tekst og tekst. Dette gir lærer og elever mange muligheter til å presentere fagstoff, og tilpasse arbeidsoppgaver og arbeidsmåter.</p> <p>På statped sin side kan du lese mer om bruk av Book Creator og se eksempler på bøker og bruk i praksis.</p> <p><a href="https://www.statped.no/laringsressurs/teknologitema/book-creator/">https://www.statped.no/laringsressurs/teknologitema/book-creator/</a></p>	<p>1-10</p>
<p><b>Swift Playgrounds</b></p> 	<p>Programmeringsapp som bruker programmeringsspråket Swift, som er et språk som brukes i utvikling av programmer til Apples operativsystem iOS. I appen lærer man å programmere i Swift ved å spille spill, løse puslespill og føre en karakter rundt i en 3D-verden. Man trenger ingen forhåndskompetanse i programmering, siden det er en stegvis guide til hvordan man løser oppgavene.</p>	<p>1-10</p>
<p><b>Sketches School</b></p> 	<p>Tegneprogram med mange funksjoner, tilrettelagt og enkelt i bruk. Mulighet for import av bilder og utklipp i bilder, samt bearbeiding av disse.</p>	<p>1-10</p>
<p><b>Kahoot</b></p> 	<p>Kahoot er en spillbasert læringsplattform hvor du kan lage læringsressurser med quizzer og enkle spill. Ressursen inneholder spillelementer som bilder, video, lydeffekter, svaralternativer og konkurranse. Du kan opprette egne quizzer og spill eller bruke eksisterende materiell. Kahoot egner seg godt til bruk i klasserommet og har en egen leksefunksjon. Dette gjør det mulig å drive spillbasert læring også utenfor klasserommet.</p>	<p>1-10</p>

<p><b>GeoGebra</b></p> 	<p>GeoGebra er en interaktiv programvare som passer godt til geometri - og funksjonsundervisningen. Man kan lage konstruksjoner med punkter, vektorer, segmenter, linjer, kjeglesnitt i tillegg til funksjoner og forandre dem etterpå. Appen passer godt til å utforske matematiske sammenhenger, deriblant sammenhenger mellom funksjonsuttrykk og grafer innenfor funksjoner, og vinkler og figurer i geometri.</p>	<p>5-10</p>
<p><b>Socrativ Student</b></p> 	<p>Quizapp. Lærer lager quiz, undersøkelser og prøver etc. Elevene svarer digitalt, og lærer får umiddelbar tilbakemelding på elevens arbeid. Dette er en glimrende måte for lærer å få umiddelbar respons fra elevene og man kan tilrettelegge undervisningen utfra om man "treffer" eller ikke.</p>	<p>3-10</p>
<p><b>Hokusai</b></p> 	<p>Lydinnsplittingsapp med gode redigeringsmuligheter. En intuitiv app hvor du kan importere lyd eller spille inn selv. Muligheter for flere lydspor og enkel redigering. Godt verktøy til f.eks. podkast innspilling. Lett å dele / eksportere lydfilen.</p>	<p>3-7</p>
<p><b>Tella</b></p> 	<p>TELLA er et pedagogisk spill for nettbrett der barn kan lære matematikk gjennom å leke og prøve seg fram. Spillet er egnet for hjemmebruk og for matematikkundervisning på skolen. Det er pedagogisk tilrettelagt slik at det passer inn i vanlig undervisning og i spesialundervisning.</p>	<p>1-2</p>
<p><b>Kidspiration</b></p> 	<p>Tankekartapp. Bruk av tankekart kan motivere elevene og gjøre dem aktive og deltakende i læringsprosessen. Ved å stimulere, oppfordre og legge til rette for undring, refleksjon, fabulering og problematisering vil elevenes motivasjon og læringsutbytte øke.</p>	<p>1-2</p>
<p><b>Drawing pad</b></p> 	<p>Drawing Pad er en tegne- og maleapp med mange spennende valgmuligheter. Her er det mulig å velge mellom ulike tegneredskaper som har ulike effekter. Elevene kan også sette inn bilder, klistermerker, tekst og endre farge på bakgrunn. Tegningene kan enkelt lagres i enhetens kamerarull, skrives ut eller deles. Alle valg er tilgjengelig i en skuff som kan åpnes og lukkes. Appens brukervennlighet gjør at den er godt egnet for elever på 1. og 2. trinn.</p> <p>Appen har egen instruksjonsvideo på startsidene sin.</p>	<p>1-2</p>

<p><b>Puppet Pals</b></p> 	<p>Med Puppet Pals kan du fortelle historier gjennom animerte karakterer i ditt eget teater. Du kan blant annet filmatisere historiske hendelser og sosiale historier. Appen er et spesielt godt verktøy for de som trenger alternativer til skriftlig arbeid eller muntlig presentasjon. Det er en fin måte å levendegjøre fagstoff på, samtidig som elevene får uttrykke seg kreativt og vise hva de har lært</p>	<p>1-2</p>
<p><b>Creaza</b></p> 	<p>Verktøy som inneholder Cartoonist, AudioEditor og Mindomo (nettleser). I Cartoonist kan elevene skape digitale fortellinger, tegneserier og filmer. I AudioEditor kan elevene lage podkaster og lydklipp. Inneholder integrerte lydklipp, musikk og lydeffekter.</p>	<p>1-10</p>
<p><b>Blue bot</b></p> 	<p>Blue bot er en programmeringsapp for de yngste elevene, ved hjelp av appen kan programmere en BlueBot til å gå en gitt løype. De enkelte skoler har «BlueBot-bier» og «kart»/bilder som elevene kan bruke til å lage løyper den kan gå. Engasjerende og fin begynnerinnføring i programmering.</p> 	<p>1-7</p>
<p><b>Micro:bit</b></p> 	<p>Micro:bit-appen er et programmeringsprogram som lar elevene programmere ved hjelp av blokker, eller et av tekstprogrammeringsspråkene; JavaScript og Python. De fysiske micro:bitene kan koples til ved hjelp av bluetooth. I appen finnes ulike stegvise øvelser og spill som kan programmeres. I appen finnes en digital micro:bit som gjør at koden kan kjøres både digitalt og fysisk på micro:biten.</p>	<p>3-10</p>
<p><b>Lego WeDo 2.0</b></p> 	<p>WeDo 2.0 er en app som passer best for elever på 3-6.trinn. Appen må kombineres med LEGO® klossesettet. Ved bruk av LEGO® klosser, brukervennlig programvare og engasjerende prosjekter innenfor fagene naturfag, teknologi og matematikk, kan elevene lære enkle programmeringsferdigheter. Appen har ferdiglagde prosjekter som elevene kan følge i en stegvis guide.</p>	<p>1-7</p>
<p><b>Graphogame</b></p> 	<p><i>GraphoGame</i> er en app som lærer barn å koble bokstav til bokstavlyd og enkle ord. Vanskelighetsgraden tilpasses etter elevens ferdighetsnivå. Elevene har sin egen avatar som vandrer rundt i et landskap av ulike oppgaver. Positive tilbakemeldinger og stadig nye utfordringer skal bidra til at elevene blir motivert for spillet og etablerer sikker kunnskap om bokstav-lyd-kombinasjonene.</p>	<p>1-2</p>

<p><b>Pattern Shapes</b></p> 	<p>Verktøy for læring av geometri.</p> <p>Elevene bruker Pattern Shapes til å lære geometri og utforske geometriske figurer. De kan lage egne mønster, design, undersøke figurenes likheter og ulikheter. Her kan de utforske geometriske sammenhenger, vinkler, systematisere og visualisere ulike oppgaver. Kan brukes i samarbeidsoppgaver (for eksempel bygge en figur og forklare for medelever hvordan de skal bygge samme figur).</p> <p><a href="https://www.mathlearningcenter.org/apps/pattern-shapes">https://www.mathlearningcenter.org/apps/pattern-shapes</a></p> 	<p>1-7</p>
<p><b>Number Frames</b></p> 	<p>Strukturerer tall i rutenett på fem, ti, tyve og ett hundre. Figurer brukes til å telle med, sammenligne og til å konkretisere regnestykker.</p> <p><a href="https://www.mathlearningcenter.org/apps/number-frames">https://www.mathlearningcenter.org/apps/number-frames</a></p> 	<p>1-7</p>
<p><b>Number Lines</b></p> 	<p>Et verktøy som visualiserer/hjelper eleven til å se tall-sekvenser med hjelp av tall-linjer. Den kan hjelpe elevene med å forstå strategier for å telle, sammenligne, addere, subtrahere, multiplisere og dividere hele tall, desimaltall og brøk.</p>	<p>1-7</p>
<p><b>Geoboard</b></p> 	<p>Geoboard er et verktøy for å forstå geometri og lære geometriske former. Her strekker du strikk over pinner/punkter for å lage figurer. Strikkende finnes i ulike farger som gjør at du kan lage sammensatte figurer eller flere ulike figurer på samme brettet.</p> <p>Figurene kan kopieres, flyttes, roteres og speiles for å oppdage egenskaper og symmetri hos de ulike geometriske figurene.</p>	<p>1-7</p>
<p><b>På sporet ABC</b></p> 	<p>På sporet-appen passer for elever som er i ferd med å lære å lese. Appen består av 5 små spill som skal fremme bokstavkunnskap, fonemisk bevissthet og lese- og staveferdighet på en motiverende måte. Appen har talestøtte. Når eleven trykker på en bokstav eller et bilde, får hun/han høre bokstavlyden eller navnet på bildet/objektet.</p>	<p>1-2</p>

<p><b>Kalkulator</b></p> 	<p>Lommeregner, det er 3 ulike kalkulatorer, fra enkel til mer avanserte.</p> <p>Man «bytter» kalkulator med å ta fingeren på kalkulatorer og sende den oppover eller nedover.</p>	<p>1-10</p>
<p><b>Imovie</b></p> 	<p>Imovie er Apples redigeringsprogram for egen filmer. Imovie har egne effekter, overganger, musikk og lyd som du kan bruke i filmen du lager.</p>	<p>1-10</p>
<p><b>GarageBand</b></p> 	<p>Musikk og komposisjon.</p>	<p>3-10</p>
<p><b>Lydhør</b></p> 	<p>App som gjør det mulig for elevene å få opplest bøker. Du kan lytte til bøkene ved å strøme (spille av direkte) eller ved å laste dem ned til telefon eller nettbrett.</p>	<p>1-10*</p>
<p><b>Maneno</b></p> 	<p>Maneno er Norsk lyd- og blindeskriftbiblioteks (NLB) nye leseapp for barn som strever med å lese trykt tekst. Her blir barn motivert til å lese mer ved bruk av spillelementer og lesestøtte.</p>	<p>1-10*</p>

\*Elev kan få tildelt appene etter søknad. Snakk med Spes.ped koordinatør på skolen.



## DIGITALE LÆREMIDLER

Digitale læremidler: Trykk på ikonet for mer informasjon	Beskrivelse:	Trinn:
<p>Aschehoug Undervisning</p> 	<p>Aschehoug univers er en digital læringsplattform som er knyttet til fagfornyelsen (LK20). Elevene møter faglig tilrettelagte opplegg på en digital arena. Innholdet blir presentert på ulike måter gjennom blant annet film og lyd.</p>	3-10
<p>Elevkanalen</p> 	<p>Elevkanalen er en læremiddelportal fra flere forlag, organisasjoner og mediehus. Alt innhold er knyttet opp mot kompetansemålene i fagfornyelsen og læreplan i norsk og samfunnskunnskap for voksne innvandrere. Her kan vi bl.a. se ukas nyheter med en påfølgende Kahoot, dette kan også gjøres på engelsk. I tillegg er innholdet differensiert etter alder og språk.</p> <p>Man finner også undervisningsopplegg til de ulike fagene i skolen. Dette er delt inn etter, fag, trinn og emne.</p>	1-10
<p>Ordnett</p> 	<p>Ordnett.no er ordliste på nett. Denne kan brukes på mange språk.</p> <p>Ungdomsskolen har lisens og logger seg på denne med sin FEIDE pålogging.</p>	8-10
<p>IntoWords</p> 	<p>IntoWords er en app som gir lese- og skrivestøtte på ulike plattformer. Den kan lese opp tekst, gir ordforslag og skrivehjelp. Den kan også ta bilder av tekst og få teksten lest opp.</p>	1-10
<p>Campus Inkrement</p> 	<p>Campus inkrement er en læringsplattform med undervisningsvideoer, oppgaver, regler og ressurser i matematikk. Elevene kan se undervisningsvideoer om temaene de gjennomgår og få tilpassede oppgaver.</p>	3-10