

Lota 1 og 2 (tvöfaldar vinnustofur)

kl. 9:30-11:50

Scratch fyrir lengra komna

Hugbúnaður: Vefsíðan scratch.mit.edu

Markmið vinnustofu: Markmið vinnustofunar er að sýna hvernig hægt er að nýta Scratch í forritunarkennslu á eldri skólastigum (6.-10. bekkur). Vinnustofan er ætluð þeim sem hafa smávægilega reynslu í Scratch en vilja taka verkfærið lengra. Farið verður í gegnum hvernig stór verkefni eru unnin í Scratch. Leiðbeinendur frá Kóder munu vinna nokkur stór Scratch verkefni með þátttakendum samhliða niðurbroti á nálgun og aðferðafræði okkar við framleiðslu stærri verkefna.

Leiðbeinandi: Leiðbeinendur frá Kóder

Hönnun og útgáfa ratleikja með Locatify

Hugbúnaður: Vefsvæðið www.locatify.com þar sem leikurinn er búinn til og forritin Goldworm- og Goldhunt Education fyrir snjalltæki.

Markmið vinnustofu: Kennt verður hvernig á að búa til ratleiki og spila þá í ratleikjaforriti en þar er keppst við að leysa þrautir út af örkinni en áskoranir birtast á fyrirfram ákveðnum stöðum. Verkfærin hvetja nemendur og kennara til að nýta sköpunargáfuna í að hanna og útbúa ratleiki sem síðan er hægt að nota í útikennslu. Með nýrri tækni má bjóða uppá fjölbreytni í kennslu sem nemendur njóta í leik og námi.

Leiðbeinandi: Steinunn

Lota 1

kl. 9:30-10:30

Sýndarveruleiki (VR) í kennslu

Hugbúnaður: Forritin Google Expeditions, Google Tour Creator og Within sem bjóða upp á að búa til og skoða heiminn með sýndarveruleikagleraugum.

Markmið vinnustofu: Að sýna hvernig sýndarveruleikinn getur hjálpað kennurum að farið dýpra í námsefnið og sýna nemendum heim sem nær langt út fyrir vegg skólafunnar. Þar sem emendur fá tækifæri til að upplifað t.d. heim risaeðla eða skreppa á staði sem ekki er mögulegt að fara á með einföldum hætti, t.d. á tunglið eða til Mars. Kynnt verða nokkrar tegundir af sýndarveruleikagleraugum og hvernig þau virka. Þátttakendur fá tækifæri til að skoða og búa til sitt eigið efni fyrir sýndarveruleikagleraugun.

Leiðbeinandi: Hugrún

Skjalamyndavélar og AirServer

Hugbúnaður: AirServer forritið á tölvum og snjalltækjum

Markmið vinnustofu: Kennt verður hvar hægt er að nálgast Air Server hugbúnaðinn og hvernig hann nýtist í kennslu. Hugbúnaðurinn er einkar hentugur fyrir kennara sem eru með tölvur tengdar við skjávarpa og nota snjalltæki /ipad tæki í kennslu því hann gerir kleift að varpa upp mynd af henni á skjáinn. Kynnt verður smáforrit fyrir ipad tæki sem gerir ipad tækið að fullkominni skjalamyndavél. Markmið vinnustofunnar er að auðvelda kennurum að miðla efni til hópa í kennslustofu á einfaldan hátt. Að kennarar þekki Air Server hugbúnaðinn, skjalamyndavélar og hvernig nýta má ipad tæki sem skjalamyndavél. Einnig að kennarar fái hugmyndir/ sýnishorn hvernig þessi tækni hefur verið notuð í skólafinu.

Leiðbeinandi: Hildur Helga

Myndbandavinnsla í TouchCast Studio

Hugbúnaður: TouchCast Studio forritið á iPad.

Markmið vinnustofu: TouchCast er margþætt „green screen“ app sem auðveldlega er hægt að útbúa t.d. fréttaskýringa- og fræðsluþætti sem bæði nemendur og kennarar geta nýtt sér. Hægt að nota í mörgum greinum eins og samfélags- og náttúrugreinum sem dæmi. Sýnd verða stutt myndbrot hvernig hægt er að nota smáforritið á ýmsa vegu og kennarar fá að prófa sig áfram.

Leiðbeinandi: Guðrún Helga

Límmiðagerð í Inkscape

Hugbúnaður: Inkscape forritið sem er uppsett á öllum tölvum í skólum Garðabæjar.

Markmið vinnustofu: Markmið er að kenna þátttakendum að gera einfalt límmiða verkefni í Inkscape sem síðan verður prentað út í vínylskera sem eru til í öllum skólum Garðabæjar. Þegar fólk fær tilfinningu fyrir því forriti, er hægt að nota það líka til að prenta úr ýmsa hluti í laserskera (sem er t.d. í Fab Lab Reykjavík). Þátttakendur frá grunnþekkingu í notkun á forritinu Inkscape og hvernig vínylskerinn virkar og verður bent á vefsíður sem hjálpa til við frekara sjálfsnám.

Leiðbeinandi: Anna María

Stærðfræði með Worksheet Factory

Hugbúnaður: Mathematics Worksheet Factory (forrit sem Garðabær hefur keypt og hægt er að fá sett í tölvuna sína hjá tölvudeildinni).

Markmið vinnustofu: Farið verður yfir hvernig forritið virkar, útlit, uppsetningu verkefna og hvernig dæmi búin til í stærðfræði.

Stærðfræðiforritið býr til verkefnablöð í stærðfræði með einföldum hætti, allt frá einföldum aðgerðadæmum (+ - x :) til algebrujafna. Kennari verður með möppur með sýnishornum af verkefnum af flestum gerðum. Farið yfir helstu þætti og sýnt hvernig mismunandi verkefni eru búin til. Kennarar æfa sig í að búa til eigin verkefni og vista svo þeir geti prentað þau út og nýtt í kennslu.

Leiðbeinandi: Anna Magnea

Google Drive fyrir byrjendur

Hugbúnaður: Google Drive, Docs, Slides, Sheets og fleira.

Markmið vinnustofu: Að þátttakendur læri grunnatriðin í Google Drive og hvernig hægt er að nýta forritið í samstarfi og kennslu. Google Drive nýtist vel í öllum greinum. Kynning á verkfærinu. Þátttakendur skrá sig á forrit, stofna skjöl, stofna möppur, stofna Team Drive, flokka möppur á einfaldan hátt og deila skjölum á milli.

Leiðbeinandi: Páll

Google Slides (glærur) fyrir lengra komna

Hugbúnaður: Google Slides og viðbætur (add-ons)

Markmið vinnustofu: Að þátttakendur sem eru lengra komnir í Google Slides geti dýpkað þekkingu sína í forritinu. Google Slides nýtist vel í öllum greinum. Þátttakendur skrá sig á forrit, kynna sér ýmsar viðbætur (add-ons), læra að búa til gagnvirka glærusýningu, læra að nýta sér *Explore* í uppsetningu, læra að nýta *Poll Everywhere* og *Q&A* í kennslu og fleira.

Leiðbeinandi: Hilmar Þór

Sphero og stærðfræði

Hugbúnaður: Sphero Edu á spjaldtölvu.

Markmið vinnustofu: Að þátttakendur geti tengt Sphero þjarkinn við spjaldtölvu, forritað hann til að leysa einföld verkefni, og notað með nemendum sínum í verkefnum sem byggja á lausnarmiðuðu námi. Farið verður yfir helstu eiginleika Sphero þjarksins. Þátttakendur vinna svo í hópum og leysa sífellt flóknari verkefni. Fyrstu verkefnin fá þátttakendur úthlutað en velja svo úr veflægum verkefnabanka eftir áhugasviði til að kynnast því hvað þar er í boði.

Leiðbeinandi: Martin

Osmo

Hugbúnaður: Osmo er margverðlaunaður þroskaleikur sem er frábær viðbót við iPad notkunarmöguleika í starfi með börnum. Leikirnir eru hannaðir fyrir börn á aldrinum 5 - 13 ára.

Markmið vinnustofu: Í upphafi verður farið yfir það hvernig OSMO virkar og stuttlega farið yfir hvern leik sem OSMO hefur upp á að bjóða. Hugmyndir að skipulagi kennslu með OSMO eru kynntar. Farið verður inn á það hvernig kennari getur búið til eigin verkefni og haldið utan um þau á eigin aðgangi eða aðgangi skóla. Að lokum fá þátttakendur að prófa leikina og spyrja spurninga. OSMO tengist læsi og notkun tungumála, samfélagsfræði, náttúrufræði, stærðfræði, forritun og tónlist svo dæmi sé tekið.

Leiðbeinandi: Bergþóra

Bitsboard Pro í einstaklingsmiðuðu námi

Hugbúnaður: Bitsboard Pro er smáforrit sem gerir notendum kleift að læra í gegnum leik. Með forritinu er hægt að búa til eða sækja fjölbreytt verkefni, sem hægt er að nota til að læra orð, hvernig þau eru skrifuð, borin fram og hvað þau merkja. Bitsboard Pro nýtist frá leikskóla og upp úr og hentar mjög vel við tungumálakennslu, við kennslu nýbúa, við málörvun, til að bæta orðaforða, æfa lestur, stafsetningu og fl.

Markmið vinnustofu: Farið verður yfir þá fjölbreyttu möguleika sem smáforritið hefur upp á að bjóða. Sýnt verður hvernig hægt er að sækja borð sem búin hafa verið til, breyta þeim og aðlaga að eigin þörfum. Einnig hvernig hægt er að búa til eigin borð og deila þeim með öðrum. Þátttakendur prófa að sækja og hlaða niður tilbúnum borðum, breyta þeim og stilla. Þeir prófa einnig að búa til sín eigin borð og deila þeim.

Leiðbeinandi: Bergljót og Guðrún Dögg

Forritun fyrir yngsta stig

Hugbúnaður: Run Marco og Box island eru leikir sem æfa forritun á yngra stigi ætlað börnum frá leikskóla og yngra stigi í grunnskóla.

Markmið vinnustofu: Farið yfir hvað forritun er og hvernig forritun getur þjálfað rökhugsun og sköpun í gegnum leik. Leikirnir Run Marco og Box Island kynntir og munu þátttakendur síðan spreyta sig sjálfir á þeim. Farið verður yfir hvernig leikirnir eru notaðir í kennslu.

Leiðbeinandi: Ragna

Lota 2

kl. 10:50-11:50

Þrívíddahönnun (3D) í TinkerCad

Hugbúnaður: Þrívíddarforritin TinkerCad og Thingiverse.com.

Markmið vinnustofu: Að sýna hvernig er hægt er að vinna með þrívíddahönnun og prentun með nemendum á öllum aldri. Farið verður í helstu verkfærin í þrívíddaforritinu TinkerCad. Einnig verður sýnt hvernig hægt er að ná í teikningar, breyta þeim og prenta út í 3D prentara. Þátttakendur fá tækifæri til að prófa að teikna í forritinu.

Leiðbeinandi: Hugrún

Appað á yngsta stigi

Hugbúnaður: Ýmis smáforrit.

Markmið: Farið verður yfir ýmis áhugaverð smáforrit sem nýtast í kennslu á yngsta stigi og þau kynnt fyrri þátttakendum. Einnig verða kynntar ýmsar hugmyndir hvernig almennt má nota iPad tæki í kennslu. Farið yfir ýmsa hagnýta hluti við notkun þeirra þegar um bekkjarsett er að ræða.

Leiðbeinandi: Bryndís

Öpp fyrir miðstig: Padlet, Showbie og Class Dojo

Hugbúnaður: Padlet, Showbie og Class Dojo Hægt að nota bæði fartölvu og/eða spjaldtölvu/farsíma

Markmið vinnustofu: Sýna í framkvæmd hvernig hægt er að nýta Padlet – Showbie - Class Dojo vefina/öppin í kennslu. Á Padlet er hægt að nota allskyns leiðir til að skila verkefnum, kynna verkefni, safna upplýsingum svo fátt eitt sé nefnt. Showbie er notað til að hafa pappírslaus samskipti við nemendur, einnig er hægt að eiga samskipti við nemendur þar með ýmsu móti og sem leiðsagnar- og námsmat. ClassDojo er sjónrænn og áhugaverður vefur til að nota í til dæmis aga- og tímastjórnun, hægt að nota á ýmsa vegur, sýnd verða nokkur dæmi í vinnustofunni.

Leiðbeinandi: Guðrún Helga

Límmiðagerð í Inkscape

Hugbúnaður: Inkscape forritið sem er uppsett á öllum tölvum í skólum Garðabæjar.

Markmið vinnustofu: Markmið er að kenna þátttakendum að gera einfalt límmiða verkefni í Inkscape sem síðan verður prentað út í vínylskera. Þegar fólk fær tilfinningu fyrir því forriti, er hægt að nota það líka til að prenta úr ýmsa hluti í laserskera (sem er t.d. í Fab lab Reykjavík). Þátttakendur frá grunnþekkingu í notkun á forritinu Inkscape og hvernig vínylskerinn virkar og verður bent á vefsíður sem hjálpa til við frekara sjálfsnám.

Leiðbeinandi: Anna María

Gagnvirki verkefni með Literacy Activity Builder

Hugbúnaður: Literacy Activity Builder (forrit sem Garðabær hefur keypt og hægt er að fá sett í tölvuna sína hjá tölvudeildinni).

Markmið vinnustofu: Farið verður yfir hvernig hægt er að búa til fjölbreytt gagnvirk verkefni með einföldum hætti. Forritið hentar vel fyrir nemendur á öllum aldri og má nýta með hvaða orðaforða sem er. Hentar mjög vel í tungumálakennslu. Farið yfir helstu þætti og sýnt hvernig mismunandi verkefni eru búin til. Kennarar æfa sig í að búa til eigin verkefni og vista svo hægt sé að nýta það í kennslu.

Sjá dæmi um verkefni: <http://annamagneaverkefni.weebly.com/>

Leiðbeinandi: Anna Magnea

Google Classroom

Hugbúnaður: Google Classroom og Google Drive.

Markmið vinnustofu: Að þátttakendur læri grunnatriðin í Google Classroom og hvernig hægt er að nýta forritið í samstarfi og kennslu. Google Classroom nýtist vel í öllum greinum. Kynning á verkfærinu. Þátttakendur skrá sig á forrit, stofna bekk, stofna kennsluumhverfi, búa til almenn verkefni, deila skjölum á milli, senda tilkynningar, búa til einstaklingsverkefni og fleira.

Leiðbeinandi: Páll

Google Drive fyrir byrjendur

Hugbúnaður: Google Drive, Docs, Slides, Sheets og fleira.

Markmið vinnustofu: Að þátttakendur læri grunnatriðin í Google Drive og hvernig hægt er að nýta forritið í samstarfi og kennslu. Google Drive nýtist vel í öllum greinum. Kynning á verkfærinu. Þátttakendur skrá sig á forrit, stofna skjöl, stofna möppur, stofna Team Drive, flokka möppur á einfaldan hátt og deila skjölum á milli.

Leiðbeinandi: Hilmar Þór

Sphero og stærðfræði

Hugbúnaður: Sphero Edu á spjaldtölvu.

Markmið vinnustofu: Að þátttakendur geti tengt Sphero þjarkinn við spjaldtölvu, forritað hann til að leysa einföld verkefni, og notað með nemendum sínum í verkefnum sem byggja á lausnarmiðuðu námi. Farið verður yfir helstu eiginleika Sphero þjarksins. Þátttakendur vinna svo í hópum og leysa sífellt flóknari verkefni. Fyrstu verkefnin fá þátttakendur úthlutað en velja svo úr veflægum verkefnabanka eftir áhugasviði til að kynast því hvað þar er í boði.

Leiðbeinandi: Martin

Seesaw - rafrænar ferilmöppur

Hugbúnaður: Seesaw forritið á iPad snjalltækjum.

Markmið vinnustofu: Að kynna fyrir kennurum kosti forritsins sem einkum felst í valfrelsi nemenda, uppbyggingu sjálfstrausts við verkefnavinnu, tengingu verkefna við hæfnimarkmið og síðast en ekki síst fjölbreytt val nemenda um aðferð og leiðir við vinnu sína. SeeSaw er hugbúnaður sem gefur kennara kost á að stýra fjölbreyttum verkefnum rafrænt til nemenda og deila afrakstri verkefnanna með foreldrum þeirra á einfaldan hátt. Kennari velur hvaða verkefni birtast foreldrum eða öðrum nemendum. Verkefnin safnast upp hjá hverjum nemanda og kennari tengir þau við hæfniviðmið. Kynnt verður hvernig forritið hefur verið notað með yngri nemendum í Kópavogsskóla og farið yfir kosti notkunarinnar. Að lokum fá þátttakendur að prófa að vera nemendur sem nota Seesaw. Kynningarmyndband um Seesaw fyrir skóla:

<https://www.youtube.com/watch?v=sALMyybc-98>

Leiðbeinandi: Berþóra

VoiceDream í einstaklingsmiðuðu námi

Hugbúnaður: VoiceDream er smáforrit fyrir iPad/iPhone og Android snjalltæki sem býður upp á notkun talgervils (m.a. íslenskar Ivona raddir) við lestur flestra tegunda rafrænna skjala. Notendur geta einnig breytt stafagerð, stærð leturs og skrifað glósur inn í skjöl.

Markmið vinnustofu: Markmiðið er að kennarar kynnist grunnaðgerðum forritsins með það fyrir augum að leiðbeina nemendum sínum í notkun þess. Mikil aukning er á notkun VoiceDream hjá þeim sem glíma við lestrarörðugleika. Möguleikar á því að opna PDF bækur Menntamálastofnunar sem og persónuleg skjöl notanda í VoiceDream býður upp á einstaklingsmiðað nám í öllum námsgreinum - hvort sem er með eigið tæki notenda eða tæki í eigu skóla.

Farið verður yfir mismunandi leiðir til að sækja skjöl og hvaða möguleika notendur hafa til að aðlaga upplestur með Ivona talgervlinum og yfirlestur texta eftir sínum þörfum. Gott væri ef þátttakendur væru með heyrnatól.

Leiðbeinandi: Hildur

Forritun fyrir yngsta stig - Bee-Bot Býflugan

Markmið vinnustofu: Farið verður yfir hvernig hægt er að forrita litlu býfluguna fyrir nemendur á yngsta stigi. T.d. að telja, fara til hægri og vinstri, afturbak og áfram, finna stafi í mynd, mynda orð, leysa þrautir og bara skemmta sér! Ýmsileg verkefni verða kynnt sem allir taka þátt í og fá að spreyta sig á. Einnig verður farið í hvernig verkefnum er úthlutað til nemenda og síðast en ekki síst að hafa gaman saman í skólastofunni. Lifandi námsefni sem kemur skemmtilega á óvart.

Leiðbeinandi: Auður

Lota 3

kl. 13:00-14:00

Micro:bit freestyle

Hugbúnaður: Make:code ritillinn á netinu ásamt Micro:bit.

Markmið vinnustofu: Er að læra hvernig hægt er að nýta Micro:bit í að fikta í umhverfi okkar. Hvernig hægt er að nota það til að stýra mótórum, skynjurum og öðrum jaðartækjum. Við munum setja saman nokkur byrjendavæn verkefni. Leiðbeinendur Kóder munu vinna með þátttakendum við að setja saman nokkur verkefni sem vinna að markmiði vinnustofunnar.

Leiðbeinandi: Leiðbeinendur Kóder

Green Screen myndbandavinnsla með Do Ink

Hugbúnaður: Do Ink Green Screen forritið fyrir iPad

Markmið vinnustofu: Markmið vinnustofunnar er að sýna hvernig hægt er að nýta Green Screen í kennslu. Farið verður yfir það helsta sem þarf til kennslunnar, verkefnahugmyndir kynntar. Vinnustofan hentar öllum því mögulegt er að aðlaga viðfangsefnið öllum aldurshópum og nýta í öllum greinum. Þátttakendur vinna stutt hagnýtt verkefni þar sem þeir læra grunnatriðin í myndbandavinnslu og Green Screen tækninni.

Leiðbeinandi: Halldóra Björk

Sýndarveruleiki (VR) í kennslu

Hugbúnaður: Forritin Google Expeditions, Google Tour Creator og Within sem bjóða upp á að búa til og skoða heiminn með sýndarveruleikagleraugum.

Markmið vinnustofu: Að sýna hvernig sýndarveruleikinn getur hjálpað kennurum að farið dýpra í námsefnið og sýna nemendum heim sem nær langt út fyrir vegg skólastofunnar. Þar sem emendur fá tækifæri til að upplifað t.d. heim risaeðla eða skreppa á staði sem ekki er mögulegt að fara á með einföldum hætti, t.d. á tunglið eða til Mars. Kynnt verða nokkrar tegundir af sýndarveruleikagleraugum og hvernig þau virka. Þátttakendur fá tækifæri til að skoða og búa til sitt eigið efni fyrir sýndarveruleikagleraugun.

Leiðbeinandi: Huguín

Appað á yngsta stigi

Hugbúnaður: Ýmis smáforrit.

Markmið: Farið verður yfir ýmis áhugaverð smáforrit sem nýtast í kennslu á yngsta stigi og þau kynnt fyrri þátttakendum. Einnig verða kynntar ýmsar hugmyndir hvernig almennt má nota iPad tæki í kennslu. Farið yfir ýmsa hagnýta hluti við notkun þeirra þegar um bekkjarsett er að ræða.

Leiðbeinandi: Bryndís

Öpp fyrir miðstigið: Padlet, Showbie og Class Dojo

Hugbúnaður: Padlet, Showbie og Class Dojo Hægt að nota bæði fartölvu og/eða spjaldtölvu/farsíma

Markmið vinnustofu: Sýna í framkvæmd hvernig hægt er að nýta Padlet – Showbie - Class Dojo vefina/öppin í kennslu. Á Padlet er hægt að nota allskyns leiðir til að skila verkefnum, kynna verkefni, safna upplýsingum svo fátt eitt sé nefnt. Showbie er notað til að hafa pappírslaus samskipti við nemendur, einnig er hægt að eiga samskipti við nemendur þar með ýmsu móti og sem leiðsagnar- og námsmat. ClassDojo er sjónrænn og áhugaverður vefur til að nota í til dæmis aga- og tímastjórnun, hægt að nota á ýmsa vegur, sýnd verða nokkur dæmi í vinnustofunni.

Leiðbeinandi: Guðrún Helga

Límmiðagerð í Inkscape

Hugbúnaður: Inkscape forritið sem er uppsett á öllum tölvum í skólum Garðabæjar.

Markmið vinnustofu: Markmið er að kenna þátttakendum að gera einfalt límmiða verkefni í Inkscape sem síðan verður prentað út í vínylskera sem er til í öllum grunnskólum Garðabæjar. Þegar fólk fær tilfinningu fyrir því forriti, er hægt að nota það líka til að prenta úr ýmsa hluti í laserskera (sem er t.d. í Fab lab Reykjavík). Þátttakendur frá grunnþekkingu í notkun á forritinu Inkscape og hvernig vínylskerinn virkar og verður bent á vefsíður sem hjálpa til við frekara sjálfsnám.

Leiðbeinandi: Anna María

Orðaforði með Worksheet Factory

Hugbúnaður: Vocabulary Worksheet Factory (forrit sem Garðabær hefur keypt og hægt er að fá sett í tölvuna sína hjá tölvudeildinni).

Markmið vinnustofu: Farið verður yfir hvernig forritið virkar, útlit, uppsetningu verkefna og hvernig orðaforði er settur inn. Forritið er verkfæri þar sem hægt er að setja inn valinn orðaforða og búa til krossgátur, orðaleit, stafarugl o.fl. með einföldum hætti. Það hentar fyrir nemendur á öllum aldri og má vinna með hvaða orðaforða sem er og hentar því í öllum námsgreinum. Farið yfir helstu þætti og sýnt hvernig mismunandi verkefni eru búin til. Kennarar æfa sig í að búa til eigin verkefni og vista svo þeir geti prentað þau út og nýtt í kennslu.

Leiðbeinandi: Anna Magnea

Google Slides (glærur) fyrir lengra komna

Hugbúnaður: Google Slides og viðbætur (add-ons)

Markmið vinnustofu: Að þátttakendur sem eru lengra komnir í Google Slides geti dýpkað þekkingu sína í forritinu. Google Slides nýtist vel í öllum greinum. Þátttakendur skrá sig á forrit, kynna sér ýmsar viðbætur (add-ons), læra að búa til gagnvirka glærusýningu, læra að nýta sér *Explore* í uppsetningu, læra að nýta *Poll Everywhere* og *Q&A* í kennslu og fleira.

Leiðbeinandi: Páll

Google Classroom

Hugbúnaður: Google Classroom og Google Drive.

Markmið vinnustofu: Að þátttakendur læri grunnatriðin í Google Classroom og hvernig hægt er að nýta forritið í samstarfi og kennslu. Google Classroom nýtist vel í öllum greinum. Kynning á verkfærinu. Þátttakendur skrá sig á forrit, stofna bekk, stofna kennsluumhverfi, búa til almenn verkefni, deila skjölum á milli, senda tilkynningar, búa til einstaklingsverkefni og fleira.

Leiðbeinandi: Hilmar Þór

Sphero og stærðfræði

Hugbúnaður: Sphero Edu á spjaldtölvu.

Markmið vinnustofu: Að þátttakendur geti tengt Sphero þjarkinn við spjaldtölvu, forritað hann til að leysa einföld verkefni, og notað með nemendum sínum í verkefnum sem byggja á lausnarmiðuðu námi. Farið verður yfir helstu eiginleika Sphero þjarksins. Þátttakendur vinna svo í hópum og leysa sífellt flóknari verkefni. Fyrstu verkefnin fá þátttakendur úthlutað en velja svo úr veflægum verkefnabanka eftir áhugasviði til að kynnast því hvað þar er í boði.

Leiðbeinandi: Martin

OSMO forritun fyrir yngsta stig

Hugbúnaður: Osmo Coding Awbie og Osmo Coding Jam eru forritunarleikir í OSMO. Annar leikurinn tengir forritun við tónlist þar sem nemendur læra á t.d. takt og rythma.

Markmið vinnustofu: Í upphafi verður farið yfir það hvernig OSMO virkar og stuttlega farið yfir hvorn leik fyrir sig. Hugmyndir að skipulagi kennslu með OSMO Coding Awbie og OSMO Coding Jam eru kynntar. Leikirnir eru hannaðir fyrir börn á aldrinum 5 - 13 ára. Að lokum fá þátttakendur að prófa leikina og spyrja spurninga.

Kynningarmyndband - Coding: <https://www.playosmo.com/es/coding/>

Kynningarmyndband - Coding Jam:

<https://www.playosmo.com/en/coding-jam/>

Leiðbeinandi: Bergþóra

Book Creator í einstaklingsmiðuðu námi

Hugbúnaður: Book Creator er smáforritið í iPad þar sem notendur geta búið til rafbók. Book Creator nýtist í öllum námsgreinum.

Markmið vinnustofu: Farið verður yfir hvernig hægt er að sækja og búa til rafbók í Book Creator og nýta alla þá möguleika sem forritið gefur. Að kennarar viti að hægt sé að skrifa, taka myndir og setja þær inn, ná í myndir af neti, lesa inn á rafbókina texta.

Leiðbeinendur: Bergljót og Ólöf Harpa

Sköpun með tónlist

Hugbúnaður: Ableton hljóðvinnsluforrit

Markmið vinnustofu: Farið verður yfir hvernig hægt er að nota Ableton hugbúnaðinn til að virkja iPada og nota þá sem mismunandi hljóðfæri í lifandi tónlistarsköpun.

Leiðbeinandi: Elín