



Med hele verden som klasserom!

Cathrine E. Tømte

Professor, Institutt for informasjonssystemer, Universitetet i Agder,

Professor II SLATE, Universitetet i Bergen

Agenda

Digitalisering, danning og utdanning

Fagfornyelsen

Eksempler fra prosjekt og erfaringer

Hvordan komme i gang?

Digital kompetanse og lærerrollen

Planlegging

eTwinning





Digitalisering i skolen



Fagfornyelsen overordnet del

Opplæringens verdigrunnlag



Menneskeverdet



Identitet og kulturelt mangfold



Kritisk tenkning og etisk bevissthet



Skaperglede, engasjement og utforskertrang



Respekt for naturen og miljøbevissthet



Demokrati og medvirkning

Prinsipper for læring, utvikling og danning



Sosial læring og utvikling



Kompetanse i fagene



Grunnleggende ferdigheter



Å lære å lære



Tverrfaglige temaer

Prinsipper for skolens praksis



Et inkluderende arbeidsmiljø



Undervisning og tilpasset opplæring



Samarbeid mellom hjem og skole



Opplæring i lærebedrift og arbeidsliv



Profesjons fellesskap og skoleutvikling

“Studentaktiv undervisning”

Skape og konstruere kunnskap
versus å passivt motta et ferdig
produsert kunnskapsinnhold.

Læring som kroppslige prosesser.

Helhetlige livsmål og hva som
oppleves meningsfylt





Elevaktiv undervisning i klasserommet





Elevaktiv undervisning *utenfor* klasserommet

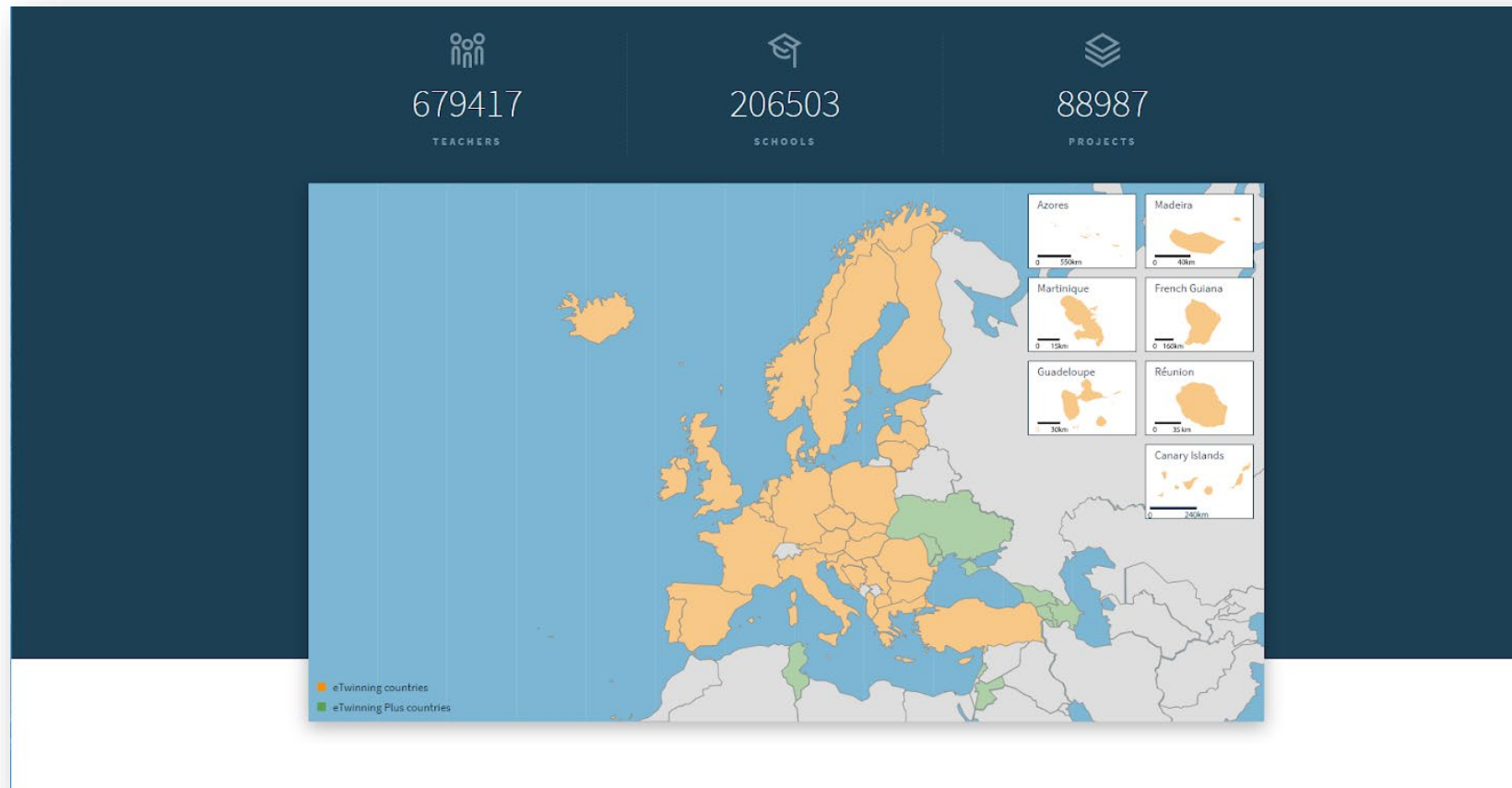


eTwinning

- Tilbud til lærere for nettverksbygging, erfaringsdeling og kompetanseutvikling gjennom samarbeid over landegrensene.
- Trygt og gratis nettbasert tilbud, gir lærere og elever i Norge en unik mulighet til å komme i kontakt med andre lærere og elever i **42 europeiske land**.
- Elever på rundt **200 000 skoler** søker samarbeidspartnere.
- Nærmere **en halv million lærere** er registrert i eTwinning.
- Ivaretar personvern, opphavsrett og teknologisk sikkerhet



Internasjonalt samarbeid i organiserte rammer - eTwinning





eTwinning – i alle fag – på alle trinn

- Språkfagene (autentisk språktrening)
 - Naturfag, matematikk, samfunnsfag, mat og helse, KRLE ...
 - Tverrfaglige prosjekt
-

Eksempler på samarbeidsprosjekt



PROJECT • Closed

Gaming grammar

Student teachers from Norway and Sweden are going to collaborate and create digital English grammar games, such as choice board, matching games, picture games, tic tac toe, jeopardy etc. They are going to create digital solutions and content about grammar features.

Show less ^

The screenshot shows the eTwinning Live interface for a project titled "The use of technology in education - a TTI-project". The page includes a navigation menu with options like PEOPLE, EVENTS, PROJECTS, GROUPS, PARTNER FORUMS, and PROFESSIONAL DEVELOPMENT. The project details section shows it was registered on 19.03.2020 and is currently active. It features a "GO TO TWinspace" button and an "About the project" section. The "About the project" section describes the project's focus on primary teaching education degree courses, where students will become pre-school, primary and/or lower secondary school teachers. It mentions that the project will explore and interpret, expressing their own creativity, and that the input questions are the following: FOR INTRODUCTION: 1) How does a school classroom look like in your country? 2) How is technology used at school? 3) Which digital tools are used the most, and with what purpose? FOR GROUP DISCUSSION AND ANALYSIS: 4) In your opinion, what are the obstacles that are not done in primary education with or without the use of technology? 5) Find examples of activities that can be implemented with the use of technology. Compare and contrast ideas. CASE STUDY: 6) Share it!

Below the "About the project" section, there is a "SIMILAR PROJECTS" section with one entry: "Mathematics beauty" registered on 04.06.2020. The "AIMS" section states: "The aim of the project is to promote the exchange of ideas and enhance critical thinking and the use of technology in primary education."

[Home](#) > [ETwinning](#) > [My Projects](#) > [Project Homepage](#)



PROJECT • Closed

Gaming grammar

Student teachers from Norway and Sweden are going to collaborate and create digital English grammar games, such as choice board, matching games, picture games, tic tac toe, jeopardy etc. They are going to create digital solutions and content about grammar features.

[Show less](#) ^



Support



PEOPLE | EVENTS | **PROJECTS** | GROUPS | PARTNER FORUMS | PROFESSIONAL DEVELOPMENT



The use of technology in education- a TTI-project

Registered on 19.03.2020 · Active ●

ABOUT | MEMBERS | PICTURES

LIKES 7



GO TO TWinspace



ID

218653

Language

English

Age range

From 20 to 20

Subjects

Environmental Education, Geography, History, Language and Literature, Mathematics / Geometry, Natural Sciences, Religion

About the project

We are a group of university professors and we teach in Primary Teaching Education degree courses. Our students will become pre-school, primary and/or lower secondary school teachers. We would like them to take this opportunity to reflect on the role of technologies in their work, having a chance to exchange ideas with students from other countries. The discussions will follow our general guidelines, but we will let them free to explore and interpret, expressing their own creativity. The input questions are the following: FOR INTRODUCTION 1) How does a school classroom look like in your country? 2) How is technology used at school? 3) Which digital tools are used the most, and with what purpose? FOR GROUP DISCUSSION AND ANALYSIS 4) In your opinion, what are the activities that are best done in primary education with or without the use of technology? 5) Find examples of activities that can be implemented with the use of technology. Compare and contrast ideas. CASE STUDY 6) Share sto

Eksempler og erfaringer med eTwinning

- Interkulturell kompetanse
- Samarbeid og medvirkning
- Digitalt medborgerskap
- Globalt medborgerskap



Interkulturell kompetanse (1)

Elevene var veldig nysgjerrige og interessert i å lære om andre kulturer og tradisjoner, samt ble bevisst på hvordan vi har det.

Flere av elevene satt nok ekstra stor pris på skolegården og naturen vi hadde når de så bilder fra skolegårdene til de andre landene. De erfarte at Norge og Finland har mange flere likheter enn Norge. (lærer 1-7)



Interkulturell kompetanse (2)

Samarbeid på tvers i Europa forutsetter en del forståelse av andre kulturer, noe som våre elever trenger å lære for å finne seg til rette i en global, digital verden. (lærer 5-10)



Samarbeid og medvirkning (1)

Umiddelbart ser vi at dette er en god plattform for å trene på internasjonalt samarbeid, noe som blir mer og mer relevant for dagens samfunnsborgere, og mange elever kan derfor ha nytte av dette senere. Vi ser mange gode muligheter, blant annet å jobbe internasjonalt med FNs bærekraftsmål, samfunnsfag og engelsk. (lærerstudent)

Samarbeid og medvirkning (2)

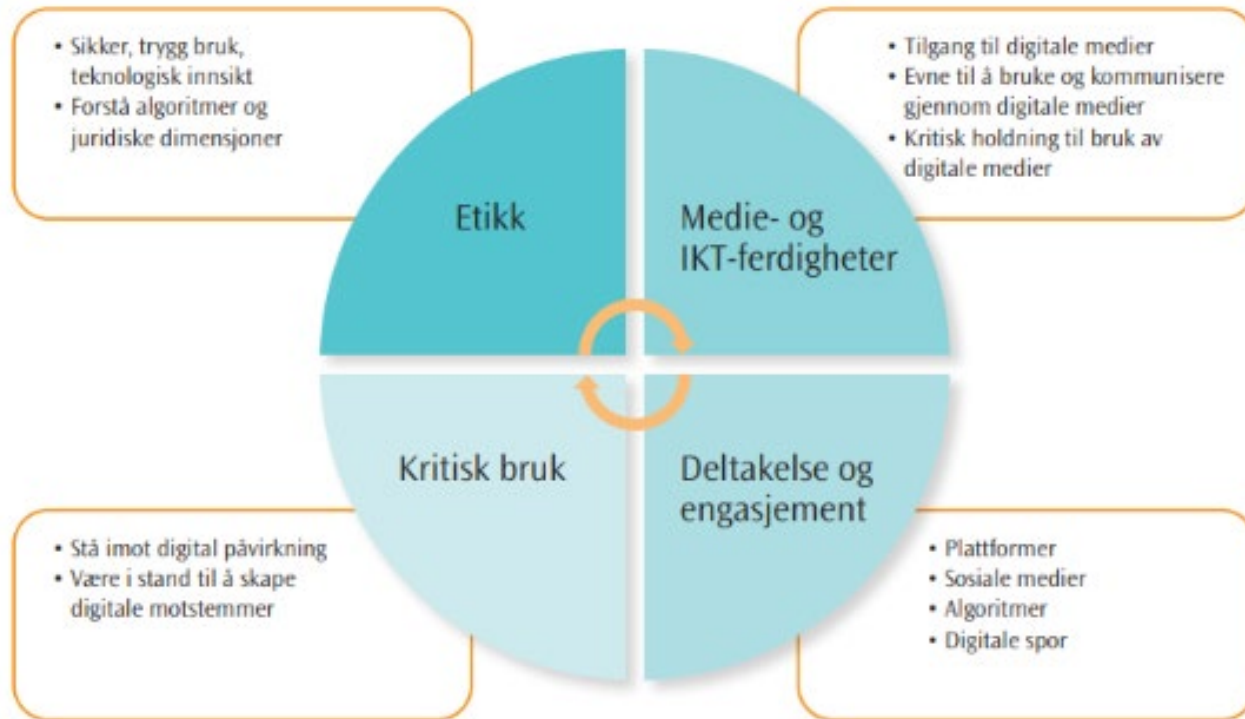
I et eTwinning-prosjekt er det som skjer underveis like viktig som sluttresultatet. Elevene er som oftest motiverte for nye oppgavetyper. De er glade i å kunne medvirke, både i startfasen og underveis. De lærer av hverandre. (lærer 1-7)

Globalt og digitalt medborgerskab



Å utdanne til digitalt medborgerskap

Cathrine E. Tømte, Maria Skotte Wasmuth og
Susanne Stav Graasvoll



Figur 5.1. Digitalt medborgerskap (inspirert av Choi, 2016).



Digitalt medborgerskap (1)

Ved å bruke eTwinning slipper man også at noen få elever får lov til å reise, mens resten må være igjen hjemme.

Nå kan alle elevene delta på like premisser og det er ingen som får noen fordeler (lærer 1-7)

Digitalt medborgerskap(2)

Det at alle elevene har engelsk som sitt andrespråk, gjør at ingen er flinkere i engelsk enn de andre.

Dette bygger elevenes selvtillit, og terskelen til å tørre å snakke engelsk blir ikke så høy. (lærer 5-10).



Globalt medborgerskap

- *Mange av mine elever, både gutter og jenter, spiller en del spill online. Dette har vært med på å øke kompetanse i engelsk, både skriftlig og muntlig.*
- *For de elevene som ikke spiller og ikke er noe interessert i engelsk, vil det forhåpentligvis være motiverende å ta i bruk engelsk i større grad, for å kunne kommunisere med andre barn. (lærer 5-10)*

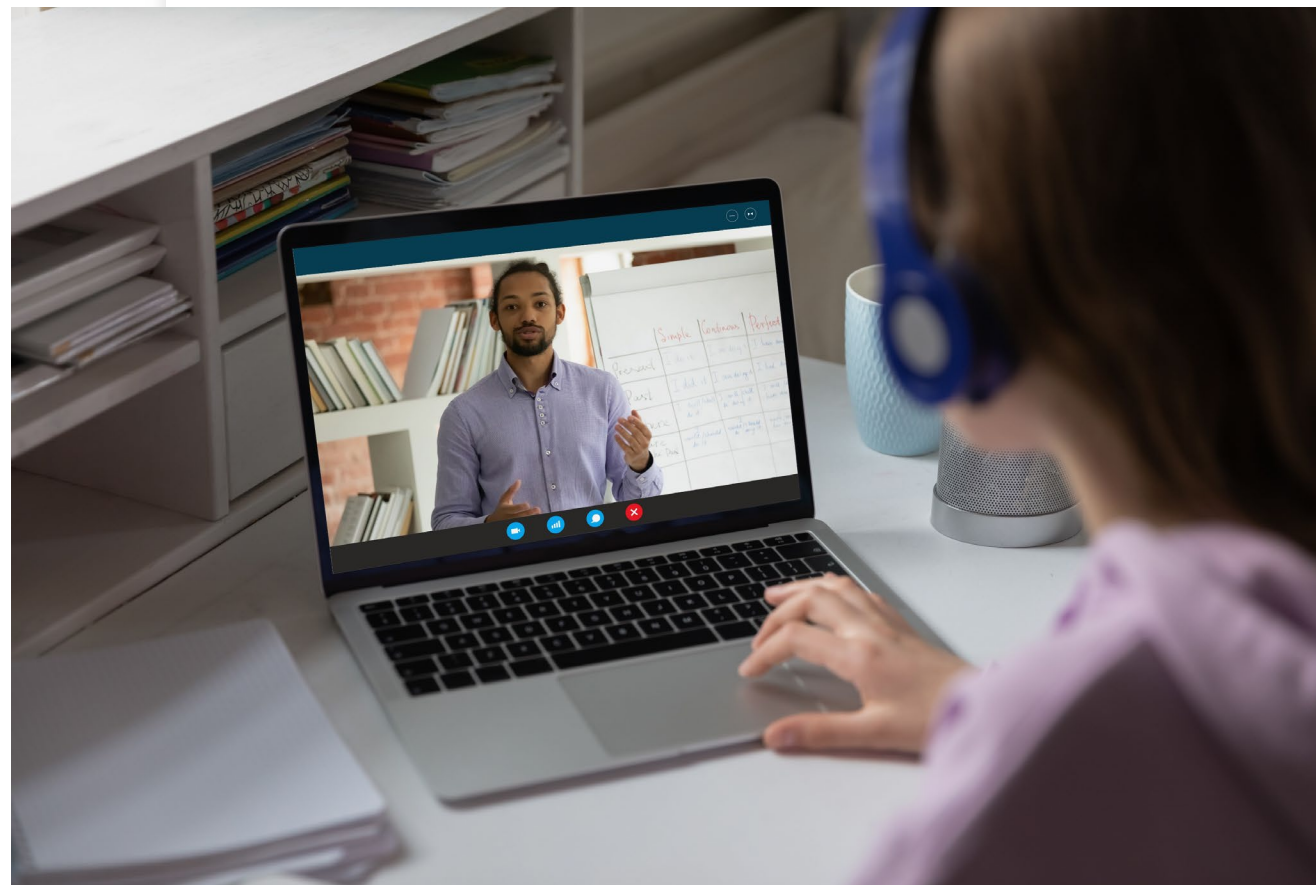


Hvordan komme i gang?

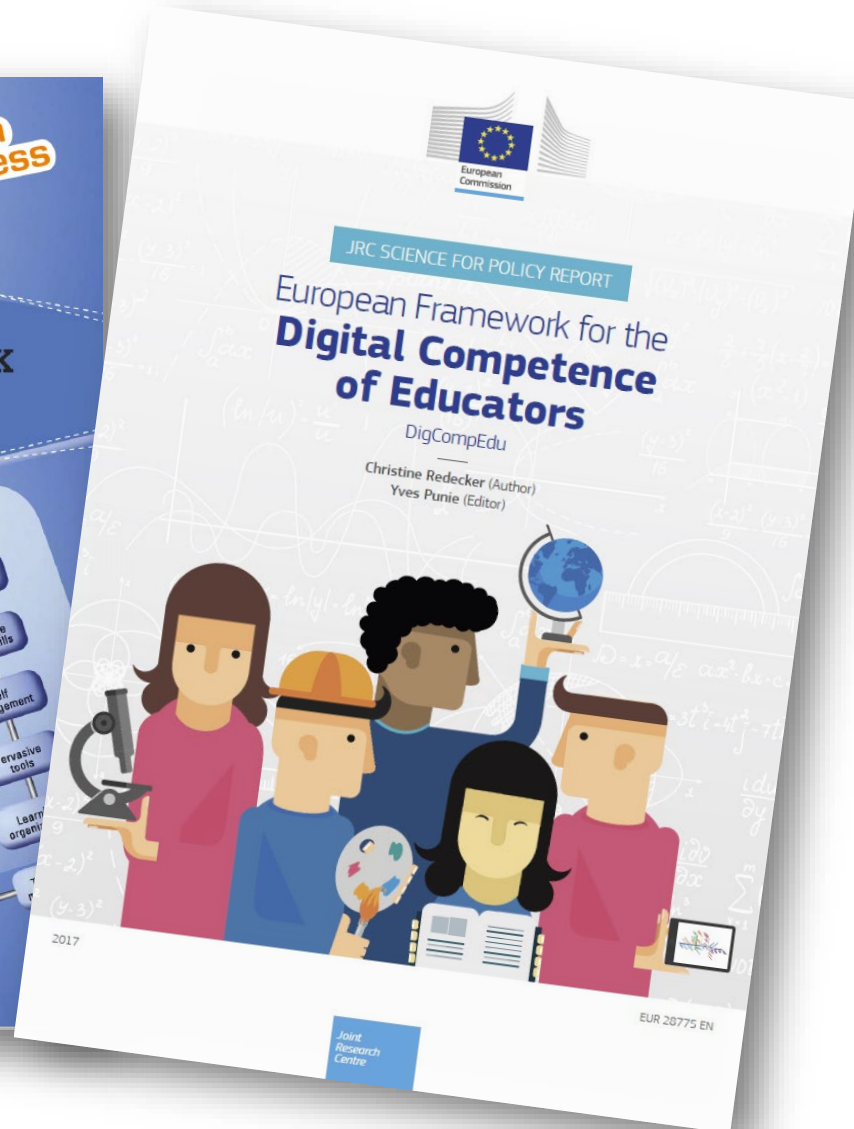




Digital kompetanse og lærerrollen



PfDK som rammeverk



Rammeverk for lærerens profesjonsfaglige digitale kompetanse

Marijana Kelentrić

Karianne Helland

Ann-Thérèse Arstorp

Lærerens profesjonsfaglige digitale kompetanse er beskrevet i syv kompetanseområder:

- Fag og grunnleggende ferdigheter
- Skolen i samfunnet
- Etikk
- Pedagogikk og fagdidaktikk
- Ledelse av læringsprosesser
- Samhandling og kommunikasjon
- Endring og utvikling



Rammeverk for lærerens profesjonsfaglige digitale kompetanse

Marijana Kelentrić

Karianne Helland

Ann-Thérèse Arstorp



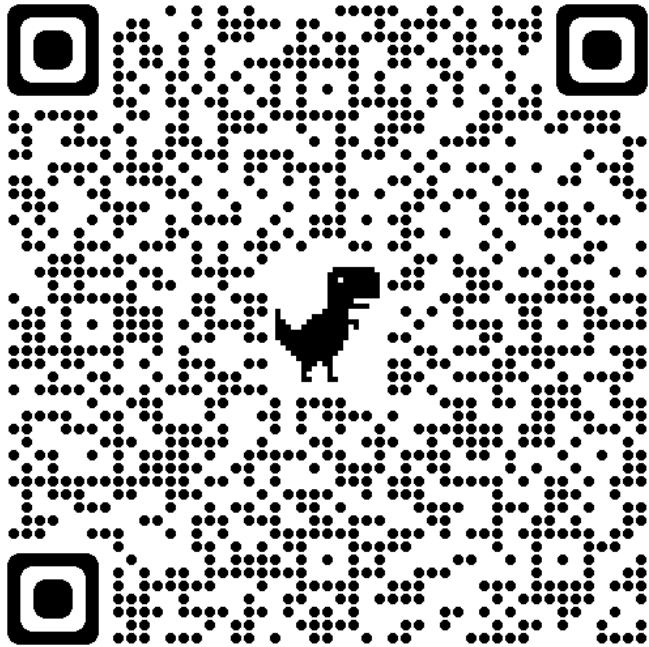
Forarbeid (1)

- Trinn?
- Fag? Tverrfaglig?
- Pedagogisk mål?
- Hvor mye tid for lærere?
- Hvor mye tid for elevene?
- Vurderingsformer?
- Varighet?

Forarbeid (2)

- Registrer skole/ lærere
- Sett opp egen profil
- Finne partnere – flere muligheter
 - Søke etter prosjekt som omfatter eget opplegg
 - Søke etter partnere selv
- Planlegge videre opplegg sammen med partnere – balansere egne ønsker opp mot partnere

Hvordan komme i gang?

A screenshot of a web page from the Norwegian Directorate for Higher Education and Competence. The page is titled "eTwinning - digitalt prosjektsamarbeid mellom skoler og barnehager". It includes a navigation menu at the top with links for "Velg ditt fagmiljø", "Kunnskap og innsikt", "Program, utlysninger og arrangementer", "Utdanning fra utlandet", "Om oss", and "English". A breadcrumb trail shows the path: "Forsiden > Barnehage, grunnskole o... > Etwinning digitalt prosje...". The main content area contains the title, a short description of eTwinning as a free service for teachers and children, the date "Sist oppdatert : 15. januar 2024", a table of contents with links for "Læringsopplegg", "Relatert innhold", and "Kontakt oss", and a paragraph explaining the benefits of eTwinning for international collaboration.

Direktoratet for høyere utdanning og kompetanse | Velg ditt fagmiljø | Kunnskap og innsikt | Program, utlysninger og arrangementer | Utdanning fra utlandet | Om oss | English

Forsiden > Barnehage, grunnskole o... > Etwinning digitalt prosje...

eTwinning - digitalt prosjektsamarbeid mellom skoler og barnehager

eTwinning er et gratis tilbud til lærere, elever og barnehagebarn i barnehage, og legger til rette for pedagogisk samarbeid mellom skoler og barnehager i ulike land.

Sist oppdatert : 15. januar 2024

På denne siden

- > Læringsopplegg
- > Relatert innhold
- > Kontakt oss

eTwinning gir deg som er lærer mulighet til å samarbeide med andre lærere i 44 land i og utenfor Europa. Som medlem får du tilgang til en digital plattform med verktøy for å etablere internasjonale kontakter og for gjennomføring av små og store prosjekter. I tillegg kan du søke om å få delta på nettkurs, konferanser og seminarer.

Hvordan komme i gang?

The screenshot shows the eTwinning website interface. At the top left is the European Commission logo. To the right, there are links for 'English', 'Mail', and a user profile for 'Cathrine Tomte'. A dark blue navigation bar contains links for 'Home', 'About', 'Insights', 'Professional Development', 'Recognition', 'Networking', and 'eTwinning', along with a search bar. Below this is the 'European School Education Platform' header with the eTwinning logo. A large orange banner features the 'eTwinning' title and a sub-menu with 'Overview', 'Groups', 'My Projects', 'Support', and 'Rooms'. A breadcrumb trail shows 'Home > eTwinning'. The main content area is titled 'Overview' and is divided into two sections: 'Quicklinks' and 'Featured news'. The 'Quicklinks' section has two orange buttons: 'Create a project' and 'Partner Finding'. The 'Featured news' section displays a news item with a placeholder image, the text 'LOCAL NEWS | 24.October.2022', a 'FEATURED' badge, and a 'Hide' button with a close icon. The news title is 'TwinSpaces tilgjengelig på gammel plattform' and the text below it reads: 'TwinSpaces relatert til prosjekter på den gamle plattformen er fortsatt tilgjengelig – i skrivebeskyttet modus – på adressen twinspace.etwinning.net...'.

Med hele verden som klasserom!

Hvorfor?

- Lære mer om andre land gjennom samarbeid
- Skape økt forståelse av ulikhet og variasjon
- Øve på å kommunisere over nett
- Produsere og reflektere – digitalt og analogt
- Alle aldre
- Nye nettverk – nye venner!

Hvordan?

- Internett!
- eTwinning
- Lærerenrollen
- Digital kompetanse



A hand holding a pen is visible on the left side of the image, resting on a light-colored surface. To the right, a large, three-dimensional '@' symbol made of cardboard stands upright. The background is a blurred office or desk environment.

Takk for oppmerksomheten!

Cathrine.tomte@uia.no