

Onsdag

09:00 Registrering

10:00 **Åpningsplenum** Rom: R1 (streaming til R5/R7)

- Åpning og velkommen
- Hovedinnleder: *Inga Strømke*
- Gullepleisen 2023

11:30 Lunsj

12:30 **Parallelle sesjoner 1**

- 1A: Valg og bruk av digitale læremidler i undervisningen
Rom: R7
- 1B: GDPR møter hverdagen Rom: R8
- 1C: Lær svømming og livredning med svømmeappen
«Water Competence» Rom: R6
- 1D: Gratis ressurser til programmering i klasserommet?
Javisst, har vi det! Rom: R2
- 1E: Bruk av VR for å fremme muntlighet og god
undervisvurdering. Rom: R5
- 1F: Inkluderende undervisning med Minecraft Rom: R7
- 1G: Kontrafaktisk litteratur – Animal Farm som bok og
spill Rom: R22 *
- 1H: Algoritmiske uker på barneskole – elever med stort
læringspotensiale R23 *
- 1I: Foredrag ved vinneren av Gullepleisen Rom: R5
- SKV 1: NKUL skaperverksted Rom: R10

13:00 Pause

13:30 **Utstillerseminar-parallell 1**

- U1A: itslearning R23*, U1B: Visma R7
- U1C: Scandec R4, U1D: Creaza R8
- U1E: Eplehuset R22*, U1F: Cappelen Damm R5
- U1G: Elevkanalen R1
- U1H: Interactive Norway R2, U1I: Conex R9

14:00 Pause

14:30 **Parallelle sesjoner 2**

- 2A: Kompetansepakker – digital kompetanse Rom: R8
- 2B: Inkluderende + teknologi = sant Rom: R5
- 2C: KRED – Fra lokalt fritidstilbud til nasjonalt ressurs
senter Rom: R6
- 2D: Barn og filosofi i en digital tidsalder
Rom: R22 *
- 2E: Laserkutting som kreativt verktøy i skolen Rom: R2
- 2F: Digital praksis som utgangspunkt for utvikling av
profesjonsfaglig digital kompetanse Rom: R7
- 2G: Universell utfordring eller universell utforming?
Rom: R1
- 2H: Kildekritikk på visuell informasjon: ta feeden inn
i klasserommet! Rom: R9
- SKV 2: NKUL skaperverksted Rom: R10 *

15:00 Pause

15:30 **Plenum 2** Rom: R1 (streaming til R5/R7)

- Hovedinnleder: *Anna Tebelius Bodin*

16:30 **Slutt ordinært program dag 1**

19:00 **TeachMeet på Byscenen**

Torsdag

09:00 **Plenum 3** Rom: R1 (streaming til R5/R7)

- “Skolen 3.0: Skolen finnes, så hva gjør vi med den”
- Hovedinnleder: *Simen Spurkland*

10:00 Pause

10:30 **Sesjoner 3/Verksted 1 (NB! verksteder er 90 min.)**

- S3A: Hvordan tilrettelegging for hørselstap kan gjør
undervisningen mer tilgjengelig for alle! Rom: R7
- S3B: Læreres multimodale vurderingskompetanse
Rom: R1
- V1A: Kræsjkurs og hjelp! Her kan du få hjelp og innføring
i hva du kan bruke av tjenester og hvordan.
Rom: R22 *
- V1B: Ufrivillig skolefravær Rom: R5
- V1C: Angrip! – og prøv et gratis læremiddel om
krigens folkerett Rom: R4
- V1D: Kan vi stole på det vi ser? Rom: R2
- V1E: Spillpedagogikk: Et seminar om dataspill i arbeid
med psykisk helse Rom: R9
- V1F: Lær Python med spill og animasjon Rom: R8
- V1G: Video som vurderingsverktøy. Erfaringsdeling om
bruk av video i vurdering. Rom: R23 *
- SKV 3: NKUL skaperverksted Rom: R10 *

11:00 **Pause/Verksted 1 (forts.)**

11:30 **Sesjoner 4/Verksted 1 (forts.)**

- S4A: Programmering i matematikk Rom: R7
- S4B: Elevenes digitale kompetanse
– plan for skolene i Nordre Follo Rom: R1

12:00 Lunsj

13:00 **Sesjoner 5/Verksted 2 (NB! verksteder er 90 min.)**

- S5A: Hvordan kan en ny strategi nasjonalt gi giv til god
digital utvikling lokalt? Rom: R2
- S5B: Innovativ digital undervisning hvordan kan
teknologi øke kvaliteten på undervisning? Rom: R1
- V2A: Kunstig intelligens i undervisning
– problemstillinger og praksis Rom: R7
- V2B: Rebusløp om inkluderende læringsteknologi
Rom: R22 *
- V2C: Robotlek med algoritmer – programmering med
de yngste elevene Rom: R4
- V2D: Digital kompetanseheving i lokale profesjons-
felleskap – praksisøkt med askerskolen Rom: R23*
- V2E: Hacking i skolen Rom: R9
- V2F: En språkassistent i sekken? Teknologi i det
flerspråklige klasserommet Rom: R8
- V2G: Live Podcast Spillpedagogene Live
– «En ny tid kommer»? Rom: R5
- SKV 4: NKUL skaperverksted Rom: R10 *

13:30 **Pause/Verksted 2 (forts.)**

14:00 **Sesjoner 6/Verksted 2 (forts.)**

- S6A: Lange tekster på skjerm eller papir. Må vi velge?
Rom: R1
- S6B: AR og VR- kun fancy teknologi,
eller læringsfremmende? Rom: R2

14:45 **Parallelle sesjoner 7**

Brett

*** Rommet ligger i en annen etasje:**

R10: 5.etg, bruk heis ved R1, eller trapperom på motsatt side av nedgang til “Gårdsrommet”.

R22 og R23: underetasje 2, bruk trapp ned til utstillingsrommet “Gårdsrommet” evt. heis i enden av korridoren (nær R5)

- 7A: Tidlig identifikasjon av lesevaner hos første-
klassinger fra iPad spilldata [Rom: R8](#)
- 7B: Makerspace – Oppstart og bruk med konkrete
eksempler [Rom: R9](#)
- 7C: Spillrommet som flerbrukshall
[Rom: R2](#)
- 7D: VR i yrkesfag – både undervisning og
yrkesforberedende [Rom: R5](#)
- 7E: «Delbart?» og DELE=DELTA – To tidsriktige
undervisningsopplegg fra politiet [Rom: R7](#)
- 7F: Gaming som arena for tverrfaglighet på yrkesfag
[Rom: R4](#)
- 7G: Skribentene i skoleavisen består av elever med
store lese- og skrivevaner [Rom: R6](#)
- 7H: Hva slags lærerkompetanser kreves i den
digitaliserte skolen? [Rom: R1](#)
- SKV 5: NKUL skaperverksted [Rom: R10*](#)

15:30 Pause

16:00 Utstillerseminar-parallell 2

- U2A: Gyldendal [R7](#), U2B: Moava [R23*](#)
- U2C: Kopinor [R4](#), U2D: Kikora [R2](#)
- U2E: NRK Skole [R1](#), U2F: Kunnskap.no [R9](#)
- U2G: Utdanningsforbundet [R8](#)
- U2H: Kahoot Dragonbox [R5](#), U2I: Dustin [R22*](#)

16:30 Slutt program dag 2

Fredag

09:00 Utstillerseminar-parallell 3

- U3B: Jamf [R4](#), U3C: Aschehoug [R7](#)
- U3D: Google [R1](#), U3E: IST [R6](#), U3F: Inkrement [R5](#)
- U3G: Skolon [R8](#), U3H: Useit [R9](#)

09:45 Pause

10:15 Parallele sesjoner 8

- S8A: Gaming- en inngang til økt elevmedvirkning
og mer inkluderende praksis [Rom: R2](#)
- S8B: Inkluderende lese- og skriveopplæring
– i en digital skolehverdag [Rom: R7](#)
- S8C: Gaming-tips til klasserommet, fra en ikke-gamer
[Rom: R5](#)
- S8D: Arbeidsrelevant tverrfaglighet gjennom film
og sammensatt tekst på yrkesfag [Rom: R8](#)
- S8E: NKULere podcast [Rom: R9](#)
- S8F: CV'en starter i grunnskolen [Rom: R4](#)
- S8G: SPEIDER-elevens individuelle læringssti [Rom: R6](#)
- S8H: Et klasserom for alle – hvordan få til inkluderende
praksis i klasserommet [Rom: R1](#)
- SKV 6: NKUL skaperverksted [Rom: R10*](#)

10:55 Pause

11:15 Utstillerseminar-parallell 4

- U4A: Microsoft [R1](#), U4B: Aschehoug Skole [R2](#)
- U4C: Enable [R4](#), U4D: Lingit [R9](#)
- U4E: Kahoot DragonBox [R8](#), U4F: Wittario [R6](#)
- U4G: Aski Raski [R7](#), U4H: Learnlab [R5](#), U4I: Dustin [R22*](#)

11:45 Pause

12:00 Avslutningsplenum [Rom: R1](#) (streaming til [R5/R7](#))

Hovedinnleder: *Roar Thon*

13:00 Slutt NKUL 2023 - vel hjem!



NKUL 2023

10. – 12. mai



PROGRAM