Onsdag

09:00 Registrering

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

- *Åpning og velkommen*
- *Digitalisering i grunnopplæringen – hva vet vi?*
Øystein Gilje, Sanna Erika Forström, Synnøve Amdam & Morten Njå
- *Gullepleprisen 2022*

11:30 Lunsj

12:30 Parallelle sesjoner 1

1A: Kompetansepakke «digital kompetanse for lærere» Rom: R1
1B: Hvordan bruke andre sanser i programmering? Rom: R9
1C: Hvordan starte opp et skaperverksted? Rom: R2
1D: Business as usual for nettskolene i koronaperioden Rom: R22*
1E: Pedagogisk bruk av programmering Rom: R7
1F: One Book to Connect the World Rom: R4
1G: Tverrfaglige og kreative timer med Ungt Entreprenørskap Rom: R8
1H: Foredrag ved vinneren av Gullepleprisen Rom: R5
SKV01: NKUL skaperverksted Rom: R10*

13:00 Møt foredragsholderne Rom: som sesjonen

13:10 Pause

13:30 Utstillerseminar-parallell 1

U1A: Eplehuset R1, U1B: Itslearning R8
U1C: Scandec R54*, U1D: Tietoevry R4
U1E: Visma R5, U1F: Cappelen Damm R7
U1G: KS R22*, U1H: Conexus R52*
U1I: Elevkanalen R9

14:00 Pause

14:30 Parallelle sesjoner 2

2A: Til topps med elevene Rom: R4
2B: Ufrivillig skolefravær – om å utnytte elevens interesser for å skape mestring Rom: R1
2C: «Skaperskolen – Læring gjennom laging Rom: R9
2D: Bærekraftig utvikling gjennom tverrfaglig arbeid Rom: R5
2E: Programmering og utforskning i realfag – undervisningsopplegg og forskning Rom: R8
2F: Elevers digitale vei til et felles Europa Rom: R22*
2G: Engasjerende dybdelæring med AR og VR Rom: R2
2H: Læringsløyper – kompetanseutvikling med 1:1-dekning av digitale enheter Rom: R7
SKV02: NKUL skaperverksted Rom: R10*

15:00 Møt foredragsholderne Rom: som sesjonen

15:10 Pause

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

Digital dømmekraft – hva betyr det for deg som lærer?
Leonora Onarheim Bergsjø

16:30 Slutt ordinært program dag 1

19:00 – 21:00 TeachMeet på Byscenen

Torsdag

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

Sofasamtale om læremidler (Moderator: Thomas Seltzer)

10:00 Pause

10:30 Verkstedparallell 1

V1A: Kræsjkurs i trygg innramming av det digitale læringsmiljøet Rom: R7
V1B: Ufrivillig skolefravær del 2 (fortsatt fra S2B) Rom: R52*
V1C: Skapende undervisning, gjennomføring, grep og verktøy Rom: R22*
V1D: Du betaler med dine data. Et læringsspill om digital refleksjon Rom: R90
V1E: Kodetimen: Programmering med blokker i code.org og Scratch Rom: R8
V1F: Spillpedagogene Live – «Men hva i svarte er egentlig et dataspill?» Rom: R1
V1G: Analoge og digitale Escape Room. Utforsking av opplevingar og læring. Rom: R2
V1H: Slik vurderer du multimodale tekster i ungdomsskolen Rom: R54*
V1I: Elbilsimulator og bruk av Arduino selvkjørende biler i undervisning Rom: R5
SKV03: NKUL skaperverksted Rom: R10*

12:00 Lunsj

13:00 Verkstedparallell 2

V2A: Innhøsting av elevdata – til nytte og besvær? Rom: R22*
V2B: Koding i spesialundervisning. Bluebots, Lego WeDo og Spike Rom: R54*
V2C: Teknologistøttet læring Rom: R1
V2D: Lær å bruke 3D-skriveren i ditt klasserom – et elevdrevet verksted Rom: R4
V2E: Korleis anvende PRIMM til introduksjon av programmering i matematikk? Rom: R52*
V2F: Spillkino i klasserommet – Spillformidling på den beste og billigste måten Rom: R5
V2G: Smarthus-programmering med Micro:bit – energieffektivisering i samfunnet Rom: R2
V2H: Hva kan skoleledere egentlig om utvikling av skolens digitale kompetanse? Rom: R90
V2I: Lær å lage egne interaktive 360-opplevelser Rom: R7
SKV04: NKUL skaperverksted Rom: R10*

14:30 Pause

14:45 Parallelle sesjoner 3

3A: Ny digital løsning for veileder til kvalitet i læremidler Rom: R8
3B: Hvordan kan læringsteknologi støtte opp under god vurderingspraksis? Rom: R7
3C: Elevprodusert podkast: Hvorfor og hvordan? Rom: R5
3D: Å tenke utenfor bok(s)en Rom: R2
3E: «Gøy på nett», en gratis, digital læringsressurs om nettvett og digital dømmekraft Rom: R52*
3F: Spill i skolen = måloppnåelse? Erfaringer fra Benterud skole i koronatiden. Rom: R22*
3G: VR som verktøy for å fremme leselyst hos gutter Rom: R9

3H: Intern kompetanseutvikling er god kompetanse-utvikling Rom: R1
SKV05: NKUL skaperverksted Rom: R10*

15:15 Møt foredragsholderne Rom: som verksted

15:25 Pause

15:45 Utstillerseminar-parallell 2

U2A: Gyldendal R1, U2B: Interactive Norway R9
U2C: Microsoft R7, U2D: NRK Skole R8
U2E: Creaza R5, U2F: DragonBox Skole R54*
U2G: Kikora R22*, U2H: Kunnskap.no R4
U2I: Lingit R52*

16:30 Slutt ordinært program dag 2

Fredag

09:00 Utstillerseminar-parallell 3

U3A: Kopinor R54*, U3B: Transponder R52*
U3C: Google for Ed. Rom: R1, U3D: Showbie R7
U3E: Fagbokforlaget R4, U3F: Skolon R22*
U3G: Eduplaytion R5,
U3H: Campus Inkrement R8, U3I: Stortinget R9

09:45 Pause

10:15 Parallelle sesjoner 4

S4A: DigSkole – samskaping i praksis Rom: R5
S4B: Legg til rette for lesing med enkle tastetrykk Rom:R7
S4C: Et matematisk lydbilde: forstå dype strukturer i matematikk gjennom musikk Rom: R52
S4D: Ikke gjør det kleint! Seksualitet på timeplanen, hvordan og hvorfor? Rom: R8
S4E: Digitalt økosystem for grunnopplæringen Rom: R2
S4F: Gone Home og Moxie: Spill og film som kulturuttrykk Rom: R22
S4G: Utforskende og opplevelsesbasert læring med virtuell virkelighet i KRLE-faget Rom: R9
S4H: Med en ny dings i sekken – den digitale overgangen Rom: R1
SKV06: NKUL skaperverksted Rom: R10

10:55 Pause

11:15 Utstillerseminar-parallell 4

U4A: NTNU VIDERE R9, U4B: LearnLab R1
U4C: Aski Raski R5, U4D: Aschehoug R7
U4E: Aftenposten Junior Skole R52*
U4F: Enable R4, U4G: IST Group R54*
U4H: Wittario R8 , U4I: Magisk Kunnskap R22*

11:45 Pause

12:00 Avslutningsplenum Rom: R1 (streaming til R5/R7)
Jo Røislien

13:15 Slutt NKUL 2022 - vel hjem!

*** Rommet ligger i en annen etasje:**
R10: 5.etg, bruk heis/trapperom ved sekretariatet

R22: underetasje 2, bruk trapp ned til utstillerområdet "Gårdsrommet" fortsett rett frem etter trappen. Evt. heis i enden av korridoren (nær R5)

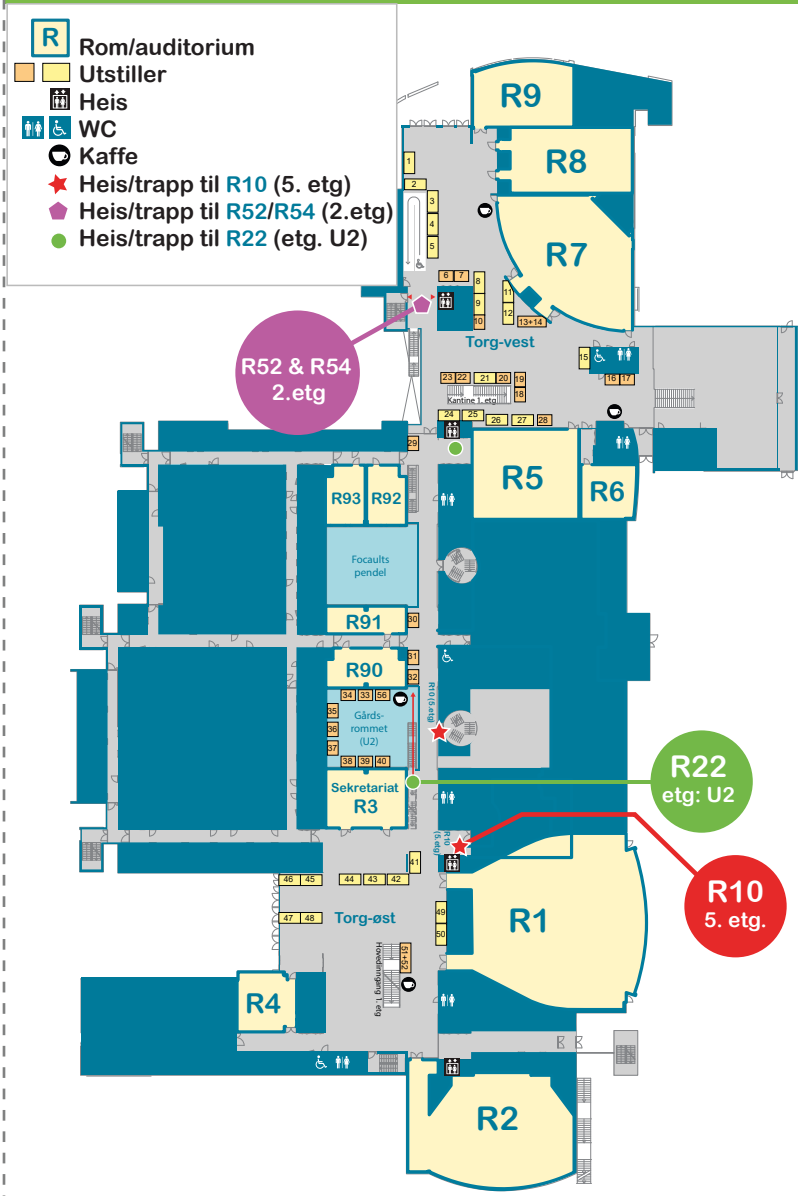
R52/R54: 2. etg, bruk heis i Torg-vest, eller trapperommet som ligger rett ovenfor heisen.

Brett

NKUL

NKUL 2022

11. – 13. mai



PROGRAM