

NKUL18

Nasjonale konferanse om bruk av IKT i utdanning og læring

INFORMASJON

MANDAG 7. MAI		ROM
09.00	Registrering	
10.00	Åpningsplenium: Velkommen v/ Bjarne Foss , prorektor for forskning, NTNU Velkommen v/ Statssekretær Rikke Høistad Sjøberg, KD Keynote: Alan November Utdeling av Gulleplepris Innlegg v/Hege Nilssen, direktør i Utdanningsdirektoratet	R1 *
11.30	Lunsj	
12.30	Keynote: Marc Prensky	
13.30	Pause	
13.45	Parallele sesjoner 1 / Utstillerseminar 1 (u.sem. slutt 14:15)	
	S1A: Dataporten – en innovativ plattform for sikker og enklere datadeling i grunnopplæringen	R7
	S1B: Slå to fluer i en smekk – Lek med ord og få økt digital kompetanse med minoritetsspråklige elever	R9
	S1C: 3D Thinking – Bruk av 3D printer i undervisningen	R8
	S1D: Skreddersydd språkopplæring gjør språklærerne til superhelter	R1
	S1E: Workshop med Marc Prensky	R2
	U1A – Moava: Gode nettressurser på moava.org	R6
	U1B – Gyldendal: Vi river siloene og bygger Skolestudio	R10
	U1C – Eplehuset: La alle få uttrykke seg	R4
	U1D – Utdanningsforbundet: En digital fagfornyelse?	R5
14:30	Pause m/kaffe	
14.45	Parallele sesjoner 2 / Utstillerseminar 2 (u.sem. slutt 15:15)	
	S2A: Hva kan jeg bruke? Nytt og nyttig om opphavsrett	R5

	S2B: Programmering og skaperglede	R1
	S2C: Ressursbanken det digitale verkstedet	R4
	S2D: Bruk av mediateknologi for mestringsopplevelser og inkludering	R7
	S2E: Workshop med Marc Prensky	R2
	U2A – Creaza: Hvordan skape aktiv og kreativ læring i klasserommet?	R8
	U2B – Tieto: Fra delte systemer til økosystem – hvordan intelligente IT-system kan støtte skolens digitalisering	R9
	U2C – Visma Unique: Digital skoleadministrasjon	R10
	U2D – Scandec: Verdens mest solgte skjerm	R6
15.30	Pause m/kaffe	
15.45	Parallele sesjoner 3	
	S3A: Fremtidens klasserom i lærerutdanningen	R2
	S3B: Er læringsanalyse svaret?	R9
	S3C: Svømmeopplæring nåtid og fremtid? – hvordan bruke IKT i svømme og livredningsopplæring?	R4
	S3D: Lærer! Gi slipp på kontrollen – gi elevene hovedrollen!	R1
	S3E: Sosial fungering med nettbrett og mobil	R5
	S3F: Hva, hvorfor og hvordan deler vi lærere med hverandre?	R7
	S3G: FYMU – tidenes kuleste skolefag	R10
	S3H: GDPR og det vanlige klasserommet	R8
	Drop-in hos Udir BetaLab	R92
16.30	Slutt ordinært program dag 1	
19.00	Sosialt program: TeachMeet (sted: Byscenen)	

* Plenum kan også følges på video i R5 og R7

Medarrangør:



Udir BetaLab (tidligere "Rom for lek") finner du i rom R92 og R93.

TIRSDAG 8. MAI		ROM
09.00	Plenum: Dr. Isa Jahnke , <i>University of Missouri-Columbia</i>	R1*
10.00	Pause m/kaffe	
10.30	Verksted 1 (se nettsider for evt. krav/anbefaling om utstyr)	
	V1A: Digg læring: vår tanke om heilskapleg digital undervisning	R7
	V1B: Informasjonssikkerhet og personvern i skole og klasserom	R1
	V1C: Dataspill i skolen – kom i gang med enkle spill	R4
	V1D: Kreativ programmering med micro:bit	R9
	V1E: Kom i gang med Scratch jr på nettbrett	R6
	V1F: Hva er læringsanalyse og hvordan koble dette til egen undervisningspraksis?	R2
	V1G: Fra idé til produkt – Hvordan presentere elevarbeider på spennende og varierte måter?	R10
	V1H: Mer læring, kommunikasjon, samhandling og kreativitet med læringsfilm!	R5
	V1I: Google Expeditions og Virtual Reality i klasserommet	R8
12.00	Lunsj	
13.00	Verksted 2 (se nettsider for evt. krav/anbefaling om utstyr)	
	V2A: Hør hvordan vi gjennomfører et helt nytt programmeringsfag, og lær deg Python på 57 minutter	R5
	V2B: Skaperverksteder og elektriske eventyr	TBA
	V2C: Dataspill i skolen – kom i gang med enkle spill	R4
	V2D: Kreativ programmering med micro:bit	R9
	V2E: Bygg og programmer en ubrukelig robot med micro:bit	R6
	V2G: Aktive, utforskende elever med moderne digitale støtteverktøy – erfaringer fra Realfagsatsingen i Bergen kommune	R1
	V2H: Praktiske tips til PfdK i klasserommet – verktøy for samhandling og kommunikasjon	R7
	V2I: Google Expeditions og Virtual Reality i klasserommet	R8
14.30	Pause m/kaffe	
14.45	Parallele sesjoner 4	
	S4A: Grep – lag din egen oversikt over læreplanene!	R2
	S4B: Endelig har jeg læringsdata om elevene! – det må da være fornuftig?	R7

* Plenum kan også følges på video i R5 og R7

	S4C: Det ærlige foreldremøte om nettvett	R5
	S4D: Fra Scratch til Python; Hvorfor skal alle lære koding?	R1
	S4E: Store norske leksikon – sniktitt: mer læring med nytt design	R9
	S4F: Støykansellering – om fremtidens digitalisering av samtalen i klasserommet	R8
	S4G: DVM-Pluss – nettbasert fordypning i matematikk for ungdomskoleelever som ønsker større utfordringer	R10
	Drop-in hos Udir BetaLab	R92
15.30	Pause	
15.45	Utstillerseminar 3	
	U3A – Interactive Norway: SMART Board med iQ og SMART Learning Suite	R7
	U3B – Kopinor v/lærer Merete H. Kronholm: Hvordan kan autentisk skrivning påvirke engasjement og resultat?	R8
	U3C – NRK Skole: nyheter for VGS	R2
	U3D – Sounds Good: Fra spill til læring – 4 triks fra spillbransjen	R1
	U3E – Transponder: GDPR og Transponder. Brukervennlighet og personvern i en god balanse	R10
	U3F – Lin: Norsk skole – sykt digital?	R5
	U3G – EF Class: Digital learning tool for English	R9
	Drop-in hos Udir BetaLab	R92
16.30	Slutt ordinært program dag 2	

ONSDAG 9. MAI		ROM
09.00	Utstillerseminar 4	
	U4A – Conexus: Hvordan flytte fokus fra resultat til progresjon i leseopplæringen?	R2
	U4C – Canvas: Møt elevene der de er! Mobil læring og video	R7
	U4D – Brettboka: digitale lærebøker fra alle forlag samlet i én bokhylle	R5
	U4E – Lingit AS: Lingdys for Windows og iPad: Ny drakt, mer kraft, nye funksjoner	R8
	U4F – Aski Raski: Slik har vi gjort lesetrening gøy for 10 000 barn	S2
	U4G – Inkrement: Tilpasset eksamenstrening i matematikk med Campus Inkrement	R10

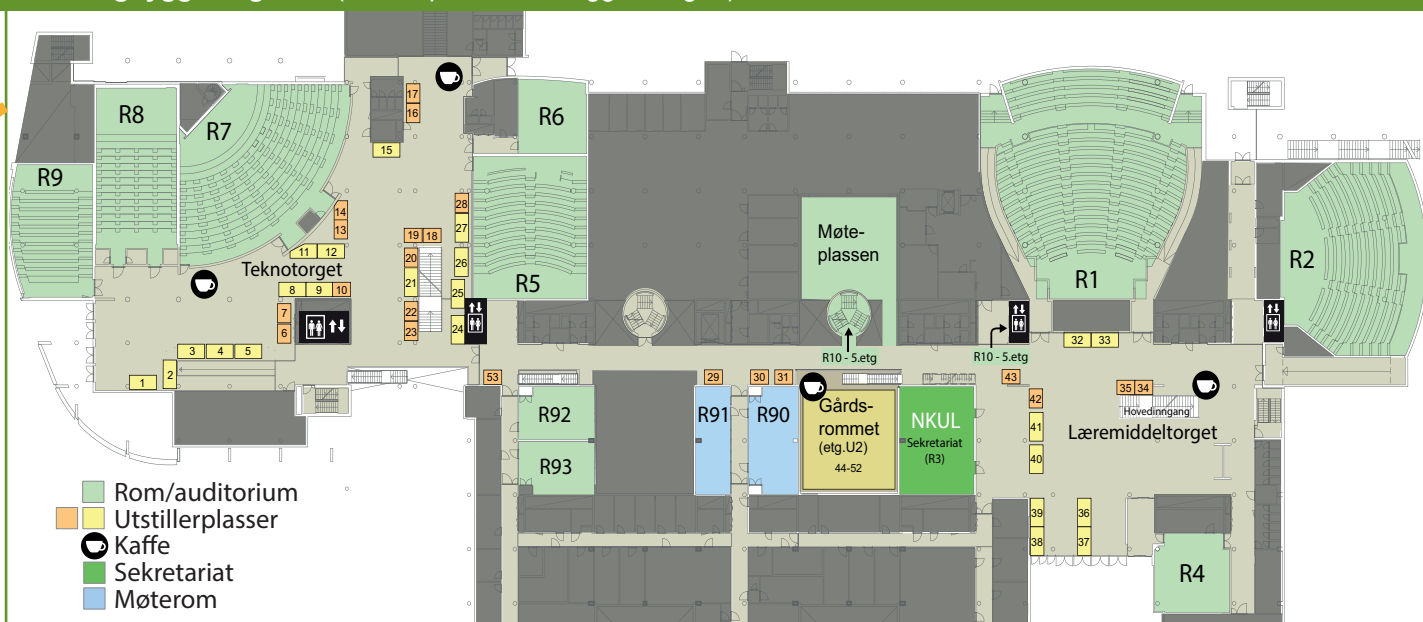
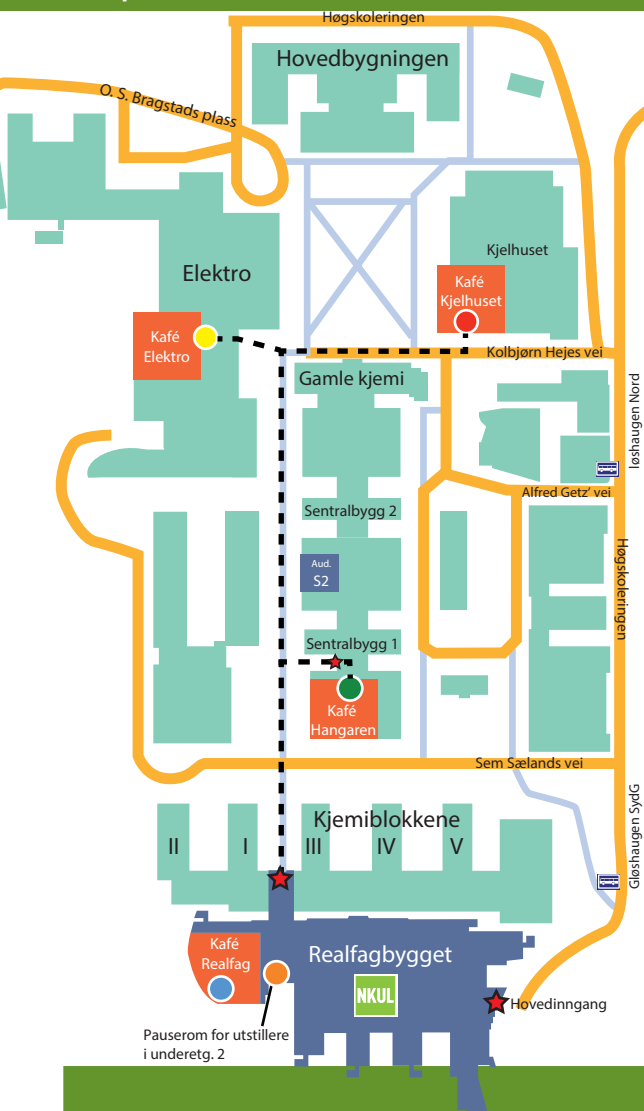
09.45 10.15	U4H – Microsoft: Hva betyr Mixed Reality, Artificial Intelligence og Quantum Computing for norske skoler i dag?	R1
	U4I – Aschehoug Undervisning: Alt du trenger for å jobbe tverrfaglig i begynneropplæringen	R9
	Drop-in hos Udir BetaLab	R92
	Pause m/kaffe	
	Parallelle sesjoner 5	
	S5A: Vellykket kompetanseheving med MOOC	R5
	S5B: Å logge seg på læring – Organisering av et digitalt klasserom	R1
	S5C: Hvordan komme i gang med tekstbasert programmering?	R8
	S5D: Inkluderende bruk av spill i undervisningen	R2
	S5E: Fleksibel opplæring – nettbasert tospråklig fagopplæring	S2
11.00 11.15	S5F: Å spille seg gjennom en fortelling av Astrid Lindgren	R10
	S5G: Dataspill i skolen – våre beste tips	R7
	S5H: Gullepleprisvinneren 2018	R9
	Drop-in hos Udir BetaLab	R92
	Pause	
	Utstillerseminar 5	
	U5A – Kunnskap.no: Bedre i realfag 8-10 med læringsanalyse	R6
	U5B – Nye Kikora: Oppdagelse – Forståelse – Mengdetrening – Dybdelæring	R1
	U5C – itslearning: Helhetlig vurdering med itslearning	R8
	U5D – IST og Skolon: En digital helhetlig løsning for skolen – for alle roller	R2
11.45 12.00 13.00	U5E – Fagbokforlaget: Praktisk-estetiske skills	R4
	U5F – Cappelen Damm: Fagfornyelsen i det digitale klasserommet	R7
	U5G – Elevforlaget og TV 2 Skole: Elevproduksjon og aktualitetsinnhold gjør læringen engasjerende og virkelighetsnær	R5
	U5H – Zokrates: Bekjemper tidstyver for lærerne!	R9
	Drop-in hos Udir BetaLab	R92
	Pause m/kaffe	
	Avslutningsplenum: Eirik Norman Hansen , <i>Itch design</i>	R1*
	Slutt NKUL 2018	

Utstillere på NKUL 2017

Etg. U1	
Stand 1	Utdanningsforbundet
Stand 2	IST
Stand 3	Creaza
Stand 4	Kikora
Stand 5	Conexus
Stand 6	Skolon
Stand 7	Kunnskapsforlaget
Stand 8	Kopinor
Stand 9	NRK Skole
Stand 10	ASK Undervisning AS
Stand 11	Lingit AS
Stand 12	Scandec Systems
Stand 13	Gammadata Norge
Stand 14	HP Norge AS
Stand 15	Visma Unique
Stand 16	MV-Nordic
Stand 17	Acer Computer Norge
Stand 18	BS Undervisning AS
Stand 19	BS Undervisning AS
Stand 20	minTimeplan.no
Stand 21	Tieto
Stand 22	CHG-MERIDIAN Skien AS
Stand 23	klassetrivsel.no
Stand 24	Moava
Stand 25	Kunnskap.no
Stand 26	Canvas
Stand 27	Cerpus AS
Stand 28	Kantinekortet
Stand 29	Brettboka
Stand 30	NDLA
Stand 31	Arrow S-Tech Norway
Stand 32	Eplehuset

Stand 33	itslearning
Stand 34	Sounds Good AS
Stand 35	Fagbokforlaget
Stand 36	Interactive Norway-SMART
Stand 37	Aschehoug
Stand 38	Gyldendal undervisning
Stand 39	TV 2 Skole
Stand 40	Cappelen Damm
Stand 41	Utdanningsdirektoratet
Stand 42	MUZZY BBC
Stand 43	NTNU VIDERE
Stand 53	ATEA
Gårdsrommet - etg. U2	
Microsoft & partnere:	
Vigilo	
CT global	
HP	
Atea	
Kreasjon	
Rikt	
Enable	
Skooler	
Edumax	
Etg. 1	
Stand 60	EF Class
Stand 61	Rikt AS
Stand 62	Clarify AS
Stand 64	Transponder AS
Stand 65	Store Norske Leksikon
Stand 66	Foreldrepulsen
Stand 67	Inkrement
Stand 68	Aski Raski AS
Stand 69	eduLab (Uninett, NTNU)

* Plenum kan også følges på video i R5 og R7



Faglig - og økonomisk støtte fra:



GAPPELEN DAMM



Alle plenumsforedrag foregår i R1 med videooverføring til R5 og R7

”Udir BetaLab”: R92 - Sekretariat: R3 - R10 ligger i 5.etg (heis/trapp ved sekretariatet, følg skilting)

Oppbevaring av bagasje ved ankomst/avreise: R91

Lunsj: Se på navneskiltet ditt hvor du skal spise. Ta med navneskilt for visning ved inngangen i kantine. Utstillere spiser i R21 som ligger i underetasje 2 (U2) i realfagbygget.

Evaluerings: Like etter konferansen får du et evalueringskjema på e-post. Send inn din tilbakemelding så bidrar du til å gjøre neste års konferanse enda bedre.