



# NASJONAL KONFERANSE OM BRUK AV IKT I UTDANNING OG LÆRING

## NKUL 2019 PROGRAM

ONSDAG 8. MAI		ROM
09.00	Registrering	
10.00	<b>Åpningsplenium:</b> Velkommen Utdeling av Gulleplepris Debatt: "Smarttelefon i skolen"	R1 *
11.30	Lunsj	
12.30	<b>Parallelle sesjoner 1</b>	
	S1A: Korleis kan fagfornyninga forandre tanken vår om læring?	R1
	S1B: Krav til universell utforming av IKT og fem råd for å kome i gang	R2
	S1C: 10 år etter	R92
	S1D: Endelig har jeg læringsdata om elevene! – det må da være fornuftig?	R9
	S1E: Hvorfor vet ikke Google svaret?	R5
	S1F: Å sette læring på (tanke)kartet	R8
	S1G: Algoritmisk tenkning og programmering i fagfornyelsen	R7
	S1H: Gullepleprisvinneren 2019	R4
	SKV-1: NKUL Skaperverksted	R10
13.15	Pause	
13.30	<b>Utstillerseminar 1</b>	
	U1A Aschehoug: Aunivers.no: Alt på ett sted til fagfornyelsen	R8
	U1B: Skolen fra Cappelen Damm – digitale læremidler i alle fag 1-10	R2
	U1C Creaza: Skapende og kreativt på tvers av alle fag	R5
	U1D Kikora: Seks aktiviteter som skaper ekte elevengasjement på vei inn i 2020	R7

\* Plenum kan også følges på video i R5 og R7

	U1E Kunnskap.no: Dybdelæring med avansert læringsanalyse på minKunnskap	R4
	U1F NRK Skole: NRK Skole – nytt innhold	R1
	U1G Scandec: Skjermen som gjør læring lekende	R92
	U1H Utdanningsforbundet: Utdanningsforskning.no – bidragsyter til en mer forskningsbasert pedagogisk praksis	R9
	SKV-2: NKUL skaperverksted	R10
14.00	Pause	
14.30	<b>Parallelle sesjoner 2</b>	
	S2A: Hvordan undervise om bærekraftig utvikling etter nye læreplaner?	R8
	S2B: Stories across borders – En digital tilnærming til elever og studenters erfaringer	R9
	S2C: Koding og skaperverksted i det 21. århundret	R7
	S2D: Hva bør iGenerasjonen møte når de inntar skolen? Et foredrag om skoleutvikling, lærers profesjonalitet og digital didaktikk	R5
	S2E: Industrien på elevens digitale premisser – en digital brobygger	R4
	S2F: Rødøyprosjektet II – Digitale klasserom med fulldelte klasser i fådelte skoler	R92
	S2G: Mobil i skolen – Utfordringer og muligheter	R2
	S2H: Hvordan ser dybdelæring ut i praksis i 1:1-klasserommet?	R1
	SKV-3: NKUL skaperverksted	R10
15.15	Pause	
15.30	Plenum - <b>Paul Kirschner</b> : <i>What Should and Shouldn't We Do with ICT / Modern Media in School (and Why)?</i>	R1*
16.30	Slutt faglig program dag 1	
19.00	Sosialt program: TeachMeet (sted: Byscenen)	
TORSDAG 9. MAI		ROM
09.00	Plenum: <b>Thomas Hylland Eriksen</b> <i>Hjerneforurensning som miljøproblem: om smarttelefonen og tanken</i>	R1*

## NKUL skaperverksted finner du i rom R10 i 5. etg. (ta heis eller trapp ved sekretariatet)

10.00	Pause	
10.30	<b>Verksted 1</b>	
	V1A: Spillpedagogene – LIVE podcast	R1
	V1B: Drøftelser rundt og erfaringsdeling fra to nasjonale tiltak: Den teknologiske skolesekken & Digitalisering i lærerutdanning	R2
	V1C: Erfaringer og praktisk bruk av DragonBox skole i matematikkundervisningen på 1. og 2.trinn	R8
	V1D: Min PfdK – lær om rammeverket og lag din egen digitale presentasjon på 90 minutt	Smia*
	V1E: Kreative innovasjoner med 3D-print og Arduino	R9
	V1F: VR, AR og MR i skolen	BU1
	V1G: Elevstyrt undervisning – digital sikkerhet	R7
	V1H: Lego – Stem/steam og koding på en inkluderende og engasjerende måte med egenbygde roboter	R92
	SKV-4: NKUL skaperverksted	R10
12.00	Lunsj	
13.00	<b>Verksted 2</b>	
	V2A: IMTEL: innovative VR- og AR-verktøy for læring og trening	BU1
	V2B: Inkluderende opplæring – tilrettelegging og bruk av lese- og skrive støtte for elever med avkodings- og forståelsesvansker	R1
	V2C: VR og 360 som pedagogiske verktøy	R7
	V2D: Dataspillet Peer Gynt – et spill om litteratur og livsmestring	R9
	V2E: Et sammensatt blikk på sammensatte tekster	R2
	V2F: 3D-modellering med gratis programvare	R8
	V2G: Dataspill for mellomtrinnet	R4
	V2H: Spillbaserte læringsopplegg for «fremtidsklasserom» – eksempel fra Rohaugen skole	R5
	SKV-5: NKUL skaperverksted	R10
14.30	Pause	
14.45	<b>Parallelle sesjoner 3</b>	
	S3A: På vei mot ny pedagogisk praksis – etablering av eget IKT, samfunn og programmeringsfag ved Revheim skole	R9

	S3B: Fanfiction som metode i kreative skriveprosesser i engelskundervisningen	R8
	S3C: Utvikling av en skoleapp for My Child Lebensborn, et mobilspill utenom det vanlige	R92
	S3D: Hva skjer når litteraturen i Den kulturelle skolesekken blir virtuell?	R4
	S3E: Aktive elever lærer best! Hvordan digitale verktøy bidrar til elevmedvirkning	R1
	S3F: Bruk av teknologi for å få elever med alvorlig skolefravær tilbake på skolen	R2
	S3G: Fra ensomme ildsjeler til felles digitalt løft	R5
	S3H: Nye læreplaner – for en fremtid i endring	R7
	SKV-6: NKUL skaperverksted	R10
15.30	Pause	
15.45	<b>Utstillerseminar 2</b>	
	U2A Gyldendal: Det er mange veier til elevens mestring. I Skolestudio finner du din vei.	R1
	U2B Interactive Norway: Interaktive skjermer i det digitale klasserommet – Tips til innkjøp og bruk!	R5
	U2C Tieto: Hvordan kan kunstig intelligens og ny teknologi redusere lærernes administrative oppgaver i klasserommet?	R92
	U2D Visma Enterprise AS: Visma styrker skolene digitalt	R2
	U2E Campus Inkrement: Løft alle i matematikk – over 100 skoler bruker det nyskapende læreverket Campus Matte	R9
	U2F LearnLab: Hvilke digitale ressurser passer best til de nye læreplanmålene i Fagfornyelsen?	R7
	U2G Brettboka: Få dine kjente lærebøker fra alle forlag i digital utgave	BU1
	U2H App Studio: 3DL - Læring og mestring i det digitale klasserommet	R8
	SKV-7: NKUL skaperverksted	R10
16.15	Slutt ordinært program dag 2	

FREDAG 10. MAI		ROM
09.00	<b>Utstillerseminar 3</b>	
	U3A Conexus	R8
	U3B Microsoft: O365 for alle!	R1
	U3C Moava: Moava Vikarius – En enklere hverdag for vikaransvarlig	R92
	U3D Eplehuset: Grunnlag for bedre læring med MDM + Skolearbeidsappen	R2
	U3E Statped: Når lyd bok og AR gjør teksten tilgjengelig	R5

\* Smia ligger i Sentralbygg 2 (2. etg)

\* Plenum kan også følges på video i R5 og R7

09.45	U3F Dragonbox: Dragonbox Skole – Hvordan skaper vi fremtidens problemløser?	R7	
	U3G Atea AS: Ta "tempen" på din skoles digitale status!	R4	
	U3H Fagbokforlaget: Praktisk-estetiske fag i en digital skolehverdag	R9	
	SKV-8: NKUL skaperverksted	R10	
	Pause		
	10.15	<b>Parallelle sesjoner 4</b>	
		S4A: Det lille ekstra – om opphavsrett i et aktivt og kreativt læringsdesign	R92
		S4B: En stille revolusjon i lese- og skriveopplæringen	R5
		S4C: Effektiv undervisning og læring i virtuelle klasserom	R9
		S4D: Kan vi bruke tingenes internett for å skape interesse i programmering?	R2
S4E: IKT i undervisning og læring – erfaringer fra globalt samarbeid med klasse på Hawaii – hvordan og hvorfor		R4	
S4F: Digitale læringsressurser – mer effektiv tid for læreren i klasserommet		R1	
S4G: Læring gjennom lek – bruk av spill i tverrfaglig engelsk/ IKT-undervisning		R8	
S4H: Fremtidens eksamen og prøver – hvordan kan digitalisering støtte vurdering av kompetanse i fremtiden?		R7	
SKV-09: NKUL skaperverksted		R10	
11.00	Pause		
	11.15	<b>Utstillerseminar 4</b>	
U4A Elevkanalen: Elevkanalen, hele Norges læremiddelportal		R1	
U4B: Kombiner favorittene fra O365 og Google med Itslearning		R5	
U4C Kopinor: Fotballspilleren som ble spilt god av et forlag og ble forfatter		R4	
U4D Canvas: Aktive læringsopplevelser med Canvas og Arc		R9	
U4E Lin Education AS: Fremtidens skole for alle		R8	
U4F Zokrates by Enable AS: Zokrates fjerner tidstyver for lærere!		R92	
U4G GAN Aschehoug: Programmering i skolen		R7	
U4H BS Undervisning: Pendel – Full kontroll. Helt enkelt.		R2	
SKV-10: NKUL skaperverksted		R10	
11.45	Pause		
12.00	Avslutningsplenum: <b>Linda Liukas</b> ABC for Computing Literacy	R1*	
13.15	Slutt NKUL 2019		

## Utstillere på NKUL 2019

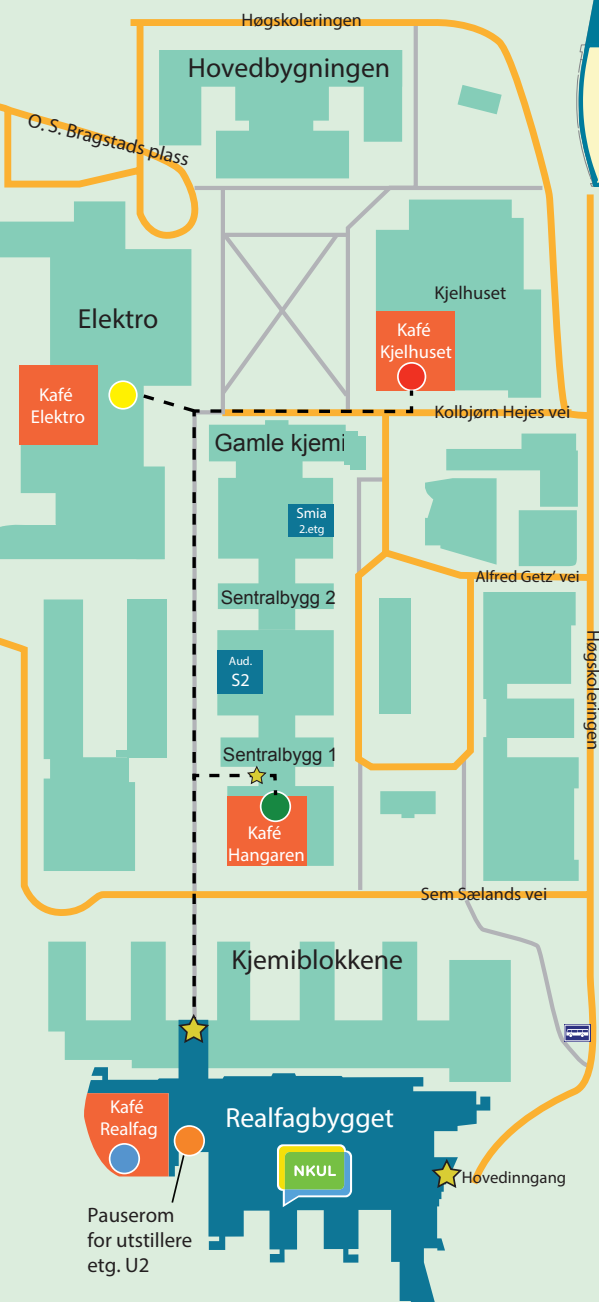
Etg. U1	
Stand 1	Acer Computer
Stand 2	GAN Aschehoug
Stand 3	Atea
Stand 4	Dragonbox
Stand 5	Cappelen Damm
Stand 6	JakPlan
Stand 7	Kunnskapsforlaget
Stand 8	Conexus
Stand 9	NRK Skole
Stand 10	Transponder
Stand 11	Scandec
Stand 12	Microsoft
Stand 13	Campus Inkrement
Stand 14	Lingit
Stand 15	Visma Enterprise
Stand 16	Gammadata Norge
Stand 17	Fagbokforlaget
Stand 18	Vitec MV
Stand 19	Kantinekortet
Stand 20	Tieto
Stand 21	Moava
Stand 22	Gyldendal Norsk Forlag
Stand 23	Gyldendal Norsk Forlag
Stand 24	Kikora - Matte Maraton
Stand 25	App Studio
Stand 26	IST
Stand 27	Itslearning
Stand 28	CHG Meridian Skien
Stand 29	Eplehuset
Stand 30	Brettboka
Stand 31	Info Vest Forlag
Stand 32	Kopinor
Stand 33	Elevkanalen (TV2 Skole)
Stand 34	Creaza

Stand 35	Kunnskap.no
Stand 36	Interactive Norway
Stand 37	LearnLab
Stand 38	Atea Skole
Stand 39	Utdanningsforbundet
Stand 40	BS Undervisning
Stand 41	Statped
Stand 42	Utdanningsdirektoratet
Stand 43	Aschehoug Undervisning
Stand 53	NDLA
Gårdsrommet (etg. U2)	
Stand 44	Lin Education
Stand 45	Sahara Nordic
Stand 46	Zokrates by Enable
Stand 47	ASK Undervisning
Stand 48	Skolon
Stand 49	FIRST Scandinavia Partner
Stand 50	Skooler
Stand 51	Instructure Sweden
Stand 52	Wizkids
Etg. 1	
Stand 54	NTNU VIDERE
Stand 55	ExcITEd (NTNU)
Stand 60	Rikt
Stand 61	Bokbasen
Stand 62	Norske lyd- og blindeskrift bibliotek
Stand 63	CGI
Stand 64	Aski Raski
Stand 65	Bærum kommune
Stand 66	Skatteetaten
Stand 68	Ai-Media
Stand 69	Avantage Solutions



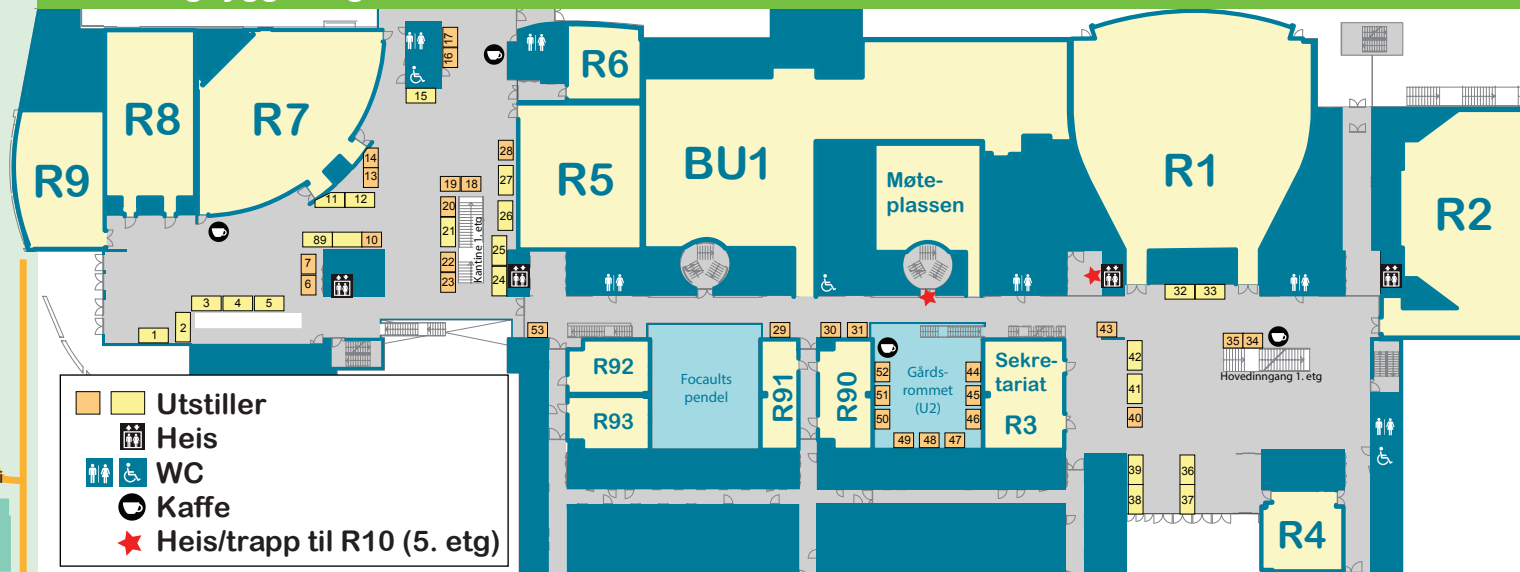
NASJONAL KONFERANSE OM BRUK AV IKT I UTDANNING OG LÆRING

## Campus:



## Realfagbygget etg. U1

(utstillers plass 54-71 ligger i etg. 1)



## Faglig - og økonomisk støtte fra:

ASCHEHOUG

GAPPELEN DAMM

CONEXUS  
FRIGJØR KUNNSKAP



its Learning

kikora

Kopinor

Kunnskap.no

Microsoft

moava  
Del og lær!



Scandec

tieto



VISMA

## Generell informasjon:

**Plenumsforedrag:** R1 med videooverføring til R5 og R7

**Sekretariat:** R3

**NKUL Skaperverksted:** 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.

**Evaluering:** Like etter konferansen får du et evalueringsskjema på e-post.

Send inn din tilbakemelding, så bidrar du til å gjøre neste års konferanse enda bedre.