

PR2

DEQF

TOOLBOX

DEQF



Distance Education
Quality Framework



Co-funded by
the European Union



INNEHÅLL

TOOLBOX Introduktion.....	3
1. Utveckla onlinekurser.....	4
a. Onlinekurser/Innehållsproduktion.....	4
b. Presentera, engagera och inspirera.....	11
c. Datautforskning.....	13
d. Spel & Simuleringar.....	19
e. Mindmapping-verktyg.....	29
f. Studieverktyg.....	32
g. Tidslinje.....	37
2. Kommunikationsverktyg.....	42
i. lärare-till-elev eller elev-till-elev kommunikation.....	42
j. Brainstorma, tankekarta och samarbete.....	46
k. Digitala whiteboards.....	50
l. Sociala media.....	54
3. Lärarverktyg.....	61
a. Grafisk design.....	62
b. Multimedia produktion.....	65
c. Webbdesign.....	67
d. Skapa och lagra dokument eller uppdrag.....	68
e. Spela in ljud och video.....	72
4. Bedömningsverktyg.....	76
a. Frågesporter och omröstningar.....	76
b. Interaktiva videor.....	83
c. Respons.....	89

Europeiska kommissionens stöd för produktionen av denna publikation utgör inte ett stöd för innehållet, som endast återspeglar författarnas åsikter, och kommissionen kan inte hållas ansvarig för någon användning som kan göras av informationen i den.



TOOLBOX Introduktion

Tekniken kan hjälpa instruktionsdesigners och lärare att möta elevernas behov i traditionella klassrum och virtuella kursmiljöer. Under covid-19-pandemin började många lärare och instruktionsdesigners leta efter resurser som de kunde använda för hybrid- och onlinekurser. Många fann att kostnaden för vissa tekniska verktyg låg långt utanför deras ekonomiska resurser för att hjälpa dem att möta elevernas läranderesultat. Vissa digitala verktyg ger dock fri tillgång för lärare och är fördelaktiga för eleverna. Här presenterar vi flera verktyg som används för att utveckla och undervisa onlinekurser. Följande riktlinjer täcker de vanligaste kriterierna för val av digitalt verktyg

<ul style="list-style-type: none"> • Funktionalitet • tillgänglig från var som helst • måste erbjuda mobila alternativ • lätt att använda för tränaren 	<ul style="list-style-type: none"> • enkel användning för eleven • låg kostnad eller gratis, prismodell • ger anpassningsalternativ • förbättrar lärandet
<ul style="list-style-type: none"> • stöder (a)synkront lärande • uppfyller GDPR eller andra säkerhetskrav • överensstämmer med skolpolitiken 	<ul style="list-style-type: none"> • alternativ för inlärningsanalys • inga kodningskunskaper krävs • skalbarhet (för hur många elever/tränare kan du använda det här verktyget?) • tillgång till handledningar hur man använder verktyget • bör erbjuda en gamification-komponent

Nedan kan du hitta en mängd olika verktyg som är lätta att komma åt och använda med information om hur du får åtkomst. Njut av!

Europeiska kommissionens stöd för produktionen av denna publikation utgör inte ett stöd för innehållet, som endast återspeglar författarnas åsikter, och kommissionen kan inte hållas ansvarig för någon användning som kan göras av informationen i den.



1. Utveckla onlinekurser

a. Onlinekurser/Innehållsproduktion

Verktygets namn och kort beskrivning	<p>MOODLE</p> <p>MOODLE https://moodle.org</p> <p>Moodle LMS har en ny personlighet och en omdefinierad användarupplevelse som förbättrar onlineundervisning och lärande för lärare, elever och administratörer.</p>
Sekundär verktygskategori	
Vad används det till?	<p>Moodle är en plattform för onlineinläring som gör att du kan skapa onlinekurser, lägga till uppgifter och hålla ett öga på dina elevers framsteg. Det låter dig också kommunicera med eleverna och uppmuntra kommunikation mellan dem i forum och diskussioner. Kort sagt är plattformen mångfacetterad och flexibel, så det är lätt att bli förvirrad när man lär sig för första gången.</p>
Hur man använder?	<p>Hur man använder Moodle för undervisning</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Anpassa din lärarprofil 2) Skapa en eLearning-kurs 3) Lägg till aktiviteter och resurser 4) Hantera elever
Tillgänglighet	<p>Moodle är designat för att ge lika funktionalitet och information till alla människor. Det innebär att det inte ska finnas några hinder för människor oavsett funktionsnedsättning, hjälpmedel som används, olika skärmstorlekar och olika inmatningsenheter (t.ex. mus, tangentbord och pekskärm).</p>
Lärandeaktiviteter	<p>Lärandeaktiviteter</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Hantera kurserna: distribuera materialet till kursens användare så att de kan studera och praktisera; ● Hantera användare: lägg till, ändra och ta bort olika användare för att skapa klasser enligt dina behov; ● Verifiera kunskap: ger metoder för att granska de kunskaper som förvärvats under kursen genom olika

Europeiska kommissionens stöd för produktionen av denna publikation utgör inte ett stöd för innehållet, som endast återspeglar författarnas åsikter, och kommissionen kan inte hållas ansvarig för någon användning som kan göras av informationen i den.



	<p>verktyg;</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Hantera klassen: övervakning av deltagarna med olika funktioner såsom kalendern, vilket gör att du bättre kan hantera gruppen; ● Skapa innehåll: det mesta av undervisningsmaterialet kan skapas externt och sedan laddas upp men det finns en del innehåll, såsom tester, som kan skapas internt; ● Samarbeta med användare: genom sociala medier, forum, chattar och många andra verktyg kan du samarbeta med alla användare som är inskrivna i kursen för att underlätta inlärning; ● Dra nytta av sociala verktyg: det erbjuder olika möjligheter för användare att samarbeta, kommunicera och utbyta åsikter, precis som om det vore ett socialt media; ● Utfärdande av certifieringar: många av användarna av LMS-plattformarna, främst företag, behöver ge studenterna certifieringar som kan användas i arbetslivet; ● Arbeta med gamification: för att göra lärandet mer interaktivt och engagerande ges priser, rankningar, märken och andra incitament för användare; ● Implementera integrationer: För att anpassa kursen ännu mer finns tredjepartsintegrationer tillgängliga att implementera för att utöka funktionerna.
Instruktionsvideo	<p>https://www.youtube.com/watch?v=-hrRWWkKCSO</p>
Bild (om tillgänglig)	

<p>Verktygets namn och kort beskrivning</p>	<p>Google Classroom är ett lärandehanteringssystem (LMS) som syftar till att förenkla att skapa, distribuera och betygsätta uppgifter och engagera eleverna i att lära sig online eller på distans. Google Classroom är ett gratisprogram som är utformat för att hjälpa elever och lärare att kommunicera, samarbeta, organisera och hantera uppgifter, gå papperslöst och mycket mer! Den introducerades som</p>
--	---

Europeiska kommissionens stöd för produktionen av denna publikation utgör inte ett stöd för innehållet, som endast återspeglar författarnas åsikter, och kommissionen kan inte hållas ansvarig för någon användning som kan göras av informationen i den.



	<p>en funktion i Google Apps for Education efter den offentliga lanseringen den 12 augusti 2014.</p>
Vad används det till?	<p>Google Classroom integreras med elevers och lärares Google-kalendrar. Varje klass som skapas med Google Classroom skapar en separat mapp i respektive Google-tjänst där eleven kan skicka in arbeten som ska betygsättas av en lärare. Med kommunikation via Gmail kan lärare göra tillkännagivanden och ställa frågor till sina elever i varje klass. Lärare kan lägga till elever direkt från Google Apps-katalogen eller kan ange en kod som kan anges för åtkomst till klassen av eleverna.</p> <p>Till skillnad från Googles vanliga tjänster visar Google Classroom inga annonser i sitt gränssnitt för studenter, lärare och lärare, och användardata skannas inte eller används i reklamsyfte.</p>
Hur man använder?	<p>Följ dessa steg för att komma igång med Classroom på en mobil enhet:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Skaffa Classroom-appen. 2. Logga in på Classroom. 3. Välj ett alternativ: Skapa en klass. Gå med i en klass som medlärare. Acceptera en tillhandahållen klass. 4. Bjud in elever till din klass. Du kan göra detta steg senare.
Tillgänglighet	<p>Applikationen är både enkel och lätt att hoppa in i för de flesta nybörjare, men ger också tydliga instruktioner, vanliga frågor och tutorials för användare som kan behöva mer support när de använder appen första gången.</p>
Lärandeaktiviteter	<p>För lärare</p> <p>Arbeta på samma lektionsplan samtidigt med en kollega som använder Google Dokument. Lagra dina lektionsplaner i din skolas delade Google Drive så att alla på din skola kan hitta och komma åt dem. Skapa en mapp för din årskurs för att dela resurser.</p> <p>För studenter</p> <p>Matematik</p> <ul style="list-style-type: none"> • Skapa virtuella manipulationer tillsammans, som Algebra Tiles, i en Google-ritning. Dela ut Google Ritningar så att eleverna kan bygga vidare på.

Europeiska kommissionens stöd för produktionen av denna publikation utgör inte ett stöd för innehållet, som endast återspeglar författarnas åsikter, och kommissionen kan inte hållas ansvarig för någon användning som kan göras av informationen i den.



- Innan eleverna ger eleverna algoritmen för att lösa ett problem kan eleverna använda en gemensam Google-dokument eller presentationer för att resonera om möjliga lösningar på ett problem. Bifoga ett dokument i Google Classroom som "Elever kan redigera fil."
- Tillhandahålla kamrathandledning: Elever i högsta klass kan handleda och stödja elever i lägre årskurser genom att skapa en Google Classroom-klass för detta ändamål.

Vetenskap

- I Google Classroom har du ett flöde som visas som standard när du loggar in på din klass. Denna ström kan användas för att samla in elevers åsikter genom att skapa diskussionsämnen och nya inlägg om senaste vetenskapliga nyheter.
- Naturvetenskapsklasser kan ansluta till en eller flera klasser i en annan stad, stat, provins eller land och samla in data om vädret eller miljön runt dem. Logga in det i ett Google-kalkylblad med en sida för varje plats. Jämför och kontrastera världen omkring dig.

Läsning

- Ett läsloggformulär (se exempel: [Google Form](#)) kan skapas av elever som en plats för att ange data om sin läsning.

Skrift

- Elever kan samarbeta och delta i peer review genom den föreslagna redigeringsfunktionen och kommentarsalternativen på Google Dokument.

Övrig

- **E-portfölj:**Eftersom plattformen är baserad på Google Drive för uppladdning av dokument och uppgifter kan den även fungera som en digital portfolio för studenter. Både lärare och elever kan skapa mappar och dokument som kan delas mellan varandra. Om eleverna arbetar i grupper kan de skapa en egen delad mapp. På så sätt blir gruppens arbete tillgängligt för alla medlemmar i gruppen, även om en eller flera är frånvarande. Eftersom allt händer i molnet kan allt göras asynkront.



	<ul style="list-style-type: none"> • Svar på ingripande: Olika Google Classrooms kan skapas för elever att gå med baserat på elevernas behov. Elever som behöver ytterligare stöd eller elever som behöver ytterligare utmaningar kan gå med i en Google Classroom-klass kring ingripande av ett visst ämne.
<p>Instruktionsvideo</p>	<p>https://www.youtube.com/watch?v=pl-tBjAM9g4</p>
<p>Bild</p>	<p>The infographic 'GOOGLE CLASSROOM TIPS' includes the following tips:</p> <ul style="list-style-type: none"> Use the To-do list to see what you need to turn in (with a screenshot of the Google Classroom To-do list). Student progress report icon and folder of your work (with a screenshot of the student progress report icon and a folder icon). Assignments are on the Classwork tab (with a screenshot of the Classwork tab). View assignment (Always click View assignment to see the directions) (with a screenshot of the View assignment button). Turn in Your work (with a screenshot of the Turn in button on an assignment page). Use Class comments to ask a question on an assignment (with a screenshot of the Class comments section). Leave your teacher a private note (with a screenshot of the Private comments section).

<p>Verktygets namn och kort beskrivning</p>	<p>Schoology är ett online learning management system (LMS) som gör det möjligt för lärare att organisera läroplanen, skapa lektionsplaner och ge elevbedömningar. LMS-plattformen tillåter kamratsamarbete och engagemang genom offentliga eller privata diskussionsforum och</p>
---	---

Europeiska kommissionens stöd för produktionen av denna publikation utgör inte ett stöd för innehållet, som endast återspeglar författarnas åsikter, och kommissionen kan inte hållas ansvarig för någon användning som kan göras av informationen i den.



	korsapplikationer
Vad används det till?	Tre huvudkomponenter för pedagogiskt engagemang: 1) online läroplan och lektionsplanering, 2) klassrumsledning genom närvaro och betygsättning, och 3) engagemang från föräldrar och elever via åtkomstportaler och diskussionsforum. Med en robust uppsättning funktioner och inkludering av ett eget professionellt lärandenätverk, tillhandahåller Schoology en kraftfull plattform för lärare att både hantera sina klassrum och få kontakt med andra pedagoger runt om i världen.
Hur man använder?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Klicka på Kurser för att visa de kurser du är anmäld till. ... 2. Klicka på Grupper för att visa grupperna du är registrerad i. ... 3. Klicka på Resurser för att skapa, visa, redigera och hantera alla dina instruktionsresurser. ... 4. Klicka på Sök för att hitta kurser, grupper och personer i Schoology.
Tillgänglighet	Programvaran är designad för att köras på ett system som har ett tangentbord, produktfunktioner ska kunna köras från ett tangentbord där själva funktionen eller resultatet av att utföra en funktion kan urskiljas textmässigt.
Lärandeaktiviteter	<p>Bedömning</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Ge eleverna formativ feedback i realtid. ○ Analysera fråge-för-fråga-data för att se vilka ämnen/frågor som behöver extra täckning över hela klasser. ○ Skapa grupper för peer review och samarbete. <p>Engagemang</p> <ul style="list-style-type: none"> • ○ Föräldrar kan vara tillhandahållit en åtkomstkod för att kontrollera elevernas framsteg. ○ Ge uppdateringar om uppdrag, aviseringar och ett diskussions-/resursforum genom grupper. <p>Förvaltning</p> <ul style="list-style-type: none"> • ○ Skapa kurser, schemalägga uppgifter och tillämpa rubrikertill

Europeiska kommissionens stöd för produktionen av denna publikation utgör inte ett stöd för innehållet, som endast återspeglar författarnas åsikter, och kommissionen kan inte hållas ansvarig för någon användning som kan göras av informationen i den.



	<p>projekt.</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Ta närvaroför att kartlägga elevernas deltagande. ○ Tilldela vissa enskilda elever läroplanen anpassad till deras olika behov.
Instruktionsvideo	<p>https://www.youtube.com/watch?v=iz5ye3DyvqU</p>
Bild	<p>20 Schoology tips to save you time</p> <ol style="list-style-type: none"> Use a custom picture to direct students. Give students time to keep track of their workload. Set up folders for week and review with students. Use "view course as" to see student view. Pin announcements to the top. Color code folders and subfolders. Try Google assignments to give real time feedback. Use the "Add Assessment" tool for interactive quiz. Choose where you want to add materials. Reuse content from previous courses. Use rubrics. Link your "like courses". Add a playlist on a page with voice notes. Keep it simple with folders and subfolders. Post events as classwork with your agenda. Title assignments with semester for easy reference. Use Google Slides to create banners. Require student response before seeing other's work. Save feedback comments to use again. Utilize the assessment feature to build quizzes. <p>DITCH THAT TEXTBOOK</p> <p>Get more Schoology tips at DitchThatTextbook.com/Schoology-Tips Infographic by Matt Miller (@jmattmiller / DitchThatTextbook.com)</p>

b. Presentera, engagera och inspirera

Verktygets namn och kort beskrivning	<p>Flippity är en webbplats som ger lärare tillgång till en mängd olika verktyg att använda i klassrummet för att förbättra elevernas upplevelse och engagemang. Det finns för närvarande 27 olika verktyg på Flippity. Vissa av dessa verktyg fungerar direkt via Flippity-webbplatsen och andra fungerar genom unika, anpassningsbara Google-kalkylblad. De nuvarande möjliga funktionerna på Flippity är: Flash Cards, Quiz Show, Random Name Picker, Randomizer, Virtual Breakout, Board Game, Manipulatives, Matching Game, Connecto Game, Bingo, Timeline,</p>
--------------------------------------	---

Europeiska kommissionens stöd för produktionen av denna publikation utgör inte ett stöd för innehållet, som endast återspeglar författarnas åsikter, och kommissionen kan inte hållas ansvarig för någon användning som kan göras av informationen i den.

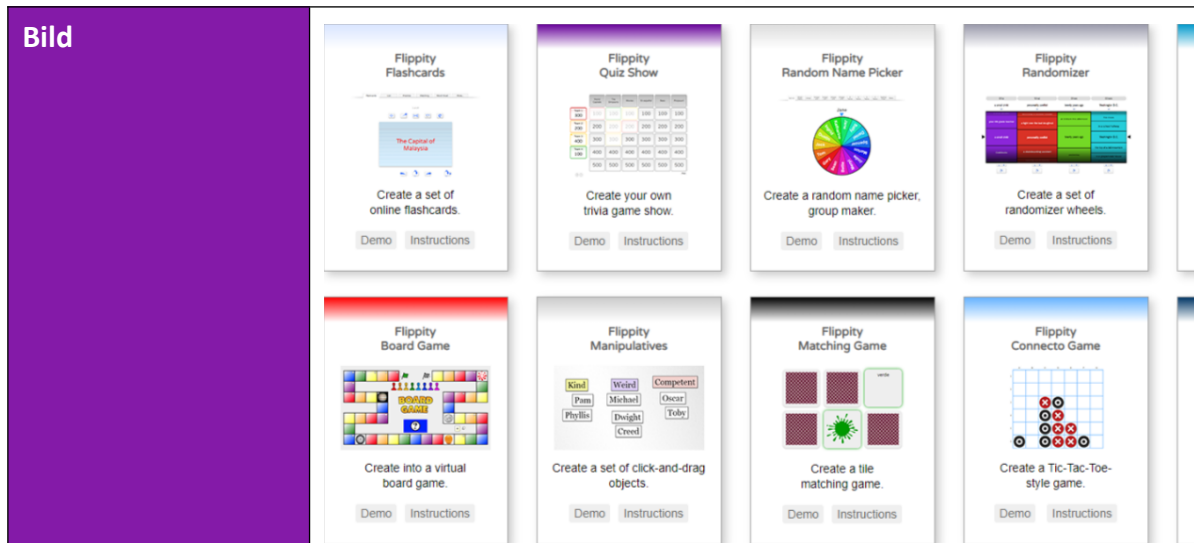


	<p>Badge Tracker, Leaderboard, Typing Test, Staving Words, Word Sök, Korsord, Ordförvrängning, Snögubbe, WordMaster (Wordle), Progress Indicator, Word Cloud, Fun With Fonts, MadLibs, Tournament Bracket, Certificate Quiz och Self Assessment. Alla dessa funktioner är anpassningsbara på något sätt.</p>
<p>Vad används det till?</p>	<p>Flippity är ett nav för en mängd olika funktioner. Det ger lärare en mängd digitala aktiviteter och verktyg, inklusive användbara vardagliga klassrumsverktyg (t.ex. Random Name Picker, Badge Tracker, Leaderboard, Fun with Fonts, Progress Indicator, Word Cloud, Tournament Bracket), kunskapsbyggare (Flash Cards, Quiz Show, Virtual Breakout, Typing Test) och roliga minispel (Matchningsspel, Connecto-spel, Bingo, Korsord, Word Scramble, Word Search, Snowman, WordMaster, MadLibs). Det kan stödja bedömnings-, kunskaps- och elevcentrerade erfarenheter. För bedömningsverktyg finns Quiz Show och Virtual Breakout-aktiviteter för att kontrollera förståelsen samt Self Assessment-verktyget för att kontrollera hur eleverna känner efter en uppgift. För kunskapscentrerade verktyg finns Flash Cards, Timeline, Typing Test och Spelling Words aktiviteter. För lärarcentrerade verktyg finns Manipulativ och Word Cloud-verktyg, eller om läraren låter eleven skapa aktiviteterna själv, som MadLibs eller Crossword Puzzle, kan det också vara elevcentrerat. Genom att erbjuda ett sådant utbud av program på en enda webbplats lyckas Flippity erbjuda några enkla sätt att hetsa och engagera elever.</p>
<p>Hur man använder?</p>	<p>Flippity fick fyra av fem stjärnor för enkel användning. Själva Flippity-webbplatsen är enkel att hantera. Varje val av aktivitet har två alternativ: Demo eller Instruktioner. "Demo" tillåter användare att prova aktiviteten och "Instruktioner" låter användaren göra sin personliga version.</p> <p>Även om Flippity i sig är tillräckligt enkelt, kan vissa av Google Sheets-aktiviteterna, i synnerhet, vara förvirrande. Användare måste noga följa anvisningarna för att det ska fungera korrekt. Väntetiden för den personliga länken att kureras efter att ha skapat en aktivitet är också ganska lång. (Det nämns på själva webbplatsen.)</p> <p>Det finns även en FAQ-sida och en felsökningsida om Flippity inte fungerar, samt en kontaktsida om din fråga inte täcks av FAQ eller</p>

Europeiska kommissionens stöd för produktionen av denna publikation utgör inte ett stöd för innehållet, som endast återspeglar författarnas åsikter, och kommissionen kan inte hållas ansvarig för någon användning som kan göras av informationen i den.



	felsökning.
Tillgänglighet	Flippity har en sida om tillgänglighet med en lista över specifika standarder som de följer för att förbli tillgängliga. Jag gav den fem stjärnor för tillgänglighet eftersom den använder tydliga och rena layouter, ikoner, navigeringsvägar, användning av bilder och kortkommandon. Flippity innehåller till och med en anteckning för lärare som påminner dem om att ha tillgänglighet i åtanke när de kurerar sina lektioner och väljer aktiviteter. Det fungerar med skärmläsare och röststyrning.
Lärandeaktiviteter	<p>Kunskapskonstruktör</p> <ul style="list-style-type: none">• Eleverna konstruerar artefakter med aktiviteter, såsom tidslinje och manipulationer, för att visa meningsfulla samband. <p>Kreativ kommunikatör</p> <ul style="list-style-type: none">• Eleverna skapar visuella representationer av idéer genom aktiviteter som Word Cloud, Fun With Fonts och Tournament Bracket. <p>Överensstämmelse med COPPA och FERPA</p> <p>Det finns ingen officiell bekräftelse på om Flippity är COPPA- och FERPA-kompatibel.</p>
Instruktionsvideo	https://www.youtube.com/watch?v=YfHqTwoDZ-g



c. Datautforskning

<p>Verktygets namn och kort beskrivning</p>	<p>Google Forms är ett gratis onlineverktyg från Google som tillåter användare att skapa formulär, undersökningar och frågesporter samt att tillsammans redigera och dela formulären med andra människor. Lärare kan använda Google Forms för att bedöma sina elever i början av klassen och mäta redan existerande kunskaper. Dessutom kan Google Forms användas för att ge feedback till och ta emot feedback från elever och föräldrar. På samma sätt kan eleverna använda Google Forms för att bedöma sitt eget lärande och sätta lärandemål samt för att samla in data för sina forskningsprojekt.</p>
<p>Verktygskategori</p>	<p>Primärt: Bedömningsverktyg Sekundärt: Lärarverktyg</p>

Europeiska kommissionens stöd för produktionen av denna publikation utgör inte ett stöd för innehållet, som endast återspeglar författarnas åsikter, och kommissionen kan inte hållas ansvarig för någon användning som kan göras av informationen i den.



<p>Vad används det till?</p>	<p>Här är ett exempel på hur Google Forms kan passa in i onlineundervisningen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ersättning: Studenter kan fylla i formulären online (istället för att använda papper och penna). • Förstärkning: Lärare kan kurera elevernas svar på kalkylarket automatiskt. Dessutom kan frånvarande elever också fylla i Google Forms utanför skolan. Lärare kan designa självbetygsfrågesporter som ger eleverna omedelbar feedback. • Ändring: Lärare och elever kan tillsammans analysera, kontrastera och jämföra resultat direkt efter att individer fyllt i formuläret. • Omdefiniering: Lärare kan nå obegränsat antal elever över hela världen och kan dela resultaten med dem. På samma sätt kan studenter samla in data från individer över hela världen för sina forskningsprojekt. Både lärare och elever kan nå tusentals människor i deras land och över hela världen.
<p>Hur man använder?</p>	<p>Du måste logga in på Google för att kunna skapa, komma åt och dela innehåll på Google Forms. Google tillhandahåller massor av fördesignade mallar för användare, inklusive OSA, festinbjudan, feedback om evenemang och kursutvärdering. Om du vill designa ditt eget Google Forms kan du välja den tomma mallen. Det finns många typer av frågor du kan inkludera i ett Google Forms, inklusive korta svar, styckesvar, flervalsalternativ, kryssrutor, rullgardinsmeny, linjär skala och flervalsrutnät. Du kan bädda in bilder och video direkt i ett formulär, vilket är ett bra sätt att bedöma vad eleverna tycker och lär sig direkt efter att ha sett bilden eller videon. Du kan också inkludera en uppladdningsfunktion så att eleverna kan ladda upp sina arbeten. Data från Google Forms samlas in i ett Google-kalkylblad, vilket möjliggör ytterligare analys. Google Forms erbjuder också en "sammanfattning av svar"-funktion som skapar en visuell representation av närliggande frågor (t.ex. flerval, kryssruta). Google tillåter användare att bädda in, länka och e-posta Google Forms så att du enkelt kan dela resultaten med andra</p>
<p>Tillgänglighet</p>	<p>Google-appar stöder skärmläsare, TalkBack, helsideszoom,</p>

Europeiska kommissionens stöd för produktionen av denna publikation utgör inte ett stöd för innehållet, som endast återspeglar författarnas åsikter, och kommissionen kan inte hållas ansvarig för någon användning som kan göras av informationen i den.



	<p>högkontrastinställningar och tillgänglighetstillägg i Chrome för att öka tillgängligheten</p>
<p>Lärandeaktiviteter</p>	<p>Matematik</p> <p>Lärare kan skapa snabba frågesporter med grundläggande matematiska begrepp som ekvationer, grafer och statistisk visning för sina elever på alla nivåer. Dessutom ger g(Maths)-tilläggsknappen användare att enkelt infoga ekvationer i sina formulär.</p> <p>Vetenskap</p> <p>Lärare i naturvetenskap kan bädda in en experimentvideo i formulären och förbereda flera förståelsefrågor baserat på videon.</p> <p>Engelska/Språkkonst & Samhällskunskap</p> <p>Lärare kan samla in idéer från alla elever i klassen via Google Forms. Sedan kan eleverna skriva en novell baserat på de åsikter som samlas in från Googles Forms. (Karaktärer, platser, tider och utmaningar som karaktärer står inför). På samma sätt kan lärare skriva en ofullständig berättelse och vill att eleverna ska avsluta berättelsen. Elever kan tillsammans utforma en berättelse om Välj ditt eget äventyr med hjälp av förgrenade Google Forms.</p>
<p>Instruktionsvideo</p>	<p>https://www.youtube.com/watch?v=BtoOHhA3aPQ</p>
<p>Bild</p>	<p>5. Make your first question (their name) mandatory and short answer.</p> <p>6. Type your questions. For each new question, select the + sign on the right. Make it multiple choice by clicking on the drop box on the right. For all of the other questions, in order to make the quiz self-grading, you will need to select "Answer Key." Give it a point value, and click on the correct answer.</p> <p>7. When you finish typing the quiz, select "send" in the upper right hand corner. Copy the link, and either email it to your students or share it in Google Classroom.</p> <p>Students will see this view. When they finish, they will hit "submit."</p> <p>After submitting, they should select "view your score."</p> <p>This is the student view of their test results.</p>

Europeiska kommissionens stöd för produktionen av denna publikation utgör inte ett stöd för innehållet, som endast återspeglar författarnas åsikter, och kommissionen kan inte hållas ansvarig för någon användning som kan göras av informationen i den.



<p>Verktygets namn och kort beskrivning</p>	<p>GOOGLE SHEETS</p> <p>Google Sheets är en webbaserad applikation som gör det möjligt för användare att skapa, uppdatera och ändra kalkylark och dela data online i realtid.</p> <p><i>Verktygskategori</i></p> <p>Dataanalys</p>
<p>Sekundär verktygskategori</p>	<p>N/A</p>
<p>Vad används det till?</p>	<p>Googles produkt erbjuder typiska kalkylbladsfunktioner, såsom möjligheten att lägga till, ta bort och sortera rader och kolumner. Men till skillnad från andra kalkylarksprogram tillåter Google Sheets också flera geografiskt spridda användare att samarbeta i ett kalkylark samtidigt och chatta genom ett inbyggt program för snabbmeddelanden. Användare kan ladda upp kalkylblad direkt från sina datorer eller mobila enheter. Applikationen sparar varje ändring automatiskt och användare kan se andra användares ändringar när de görs.</p>
<p>Hur man använder?</p>	<p>Med Google Sheets kan du skapa och redigera kalkylark direkt i din webbläsare, utan att behöva någon särskild programvara. Dessutom kan fler människor arbeta nu - du kan se ändringar när de gör dem, och alla sparas automatiskt.</p>
<p>Tillgänglighet</p>	<p>Stöder skärmläsare. Stöder kortkommandon. Öppna en lista med genvägar när som helst genom att trycka på Ctrl + / (Windows, Chrome OS) eller Kommando + / (Mac). Med NVDA, VoiceOver eller JAWS, använd applikations- eller formulärläge för bästa resultat.</p>
<p>Lärandeaktiviteter</p>	<p>Närvarospårningsprojekt</p> <p>En enkel och intressant projekttidé med hjälp av Excel är att skapa ett kalkylblad för att spåra närvaro i möten, klassrum eller till och med spelkvällar bland vänner. Detta är ett användbart system användbart för organisationer med ett stort antal anställda. Excel-</p>

Europeiska kommissionens stöd för produktionen av denna publikation utgör inte ett stöd för innehållet, som endast återspeglar författarnas åsikter, och kommissionen kan inte hållas ansvarig för någon användning som kan göras av informationen i den.



arket kan innehålla anledningen till att någon missade ett möte, som att ta semester, använda en personlig dag eller vara sjuk. Du kan också inkludera ytterligare information, såsom de anställdas namn, kontaktuppgifter och datum för mötet.

Daglig utgiftsspårning

Om du gillar att hålla koll på dina dagliga utgifter kan du använda ett Excel-kalkylblad. Detta kan hjälpa dig att hålla ett register över utgifter, som att äta ute, din internet- eller elräkning och resekostnader. Om du vill organisera dina utgifter kan du också inkludera detaljer som var du spenderade varje belopp, namnet på butiken och hur du betalade.

Att göra lista

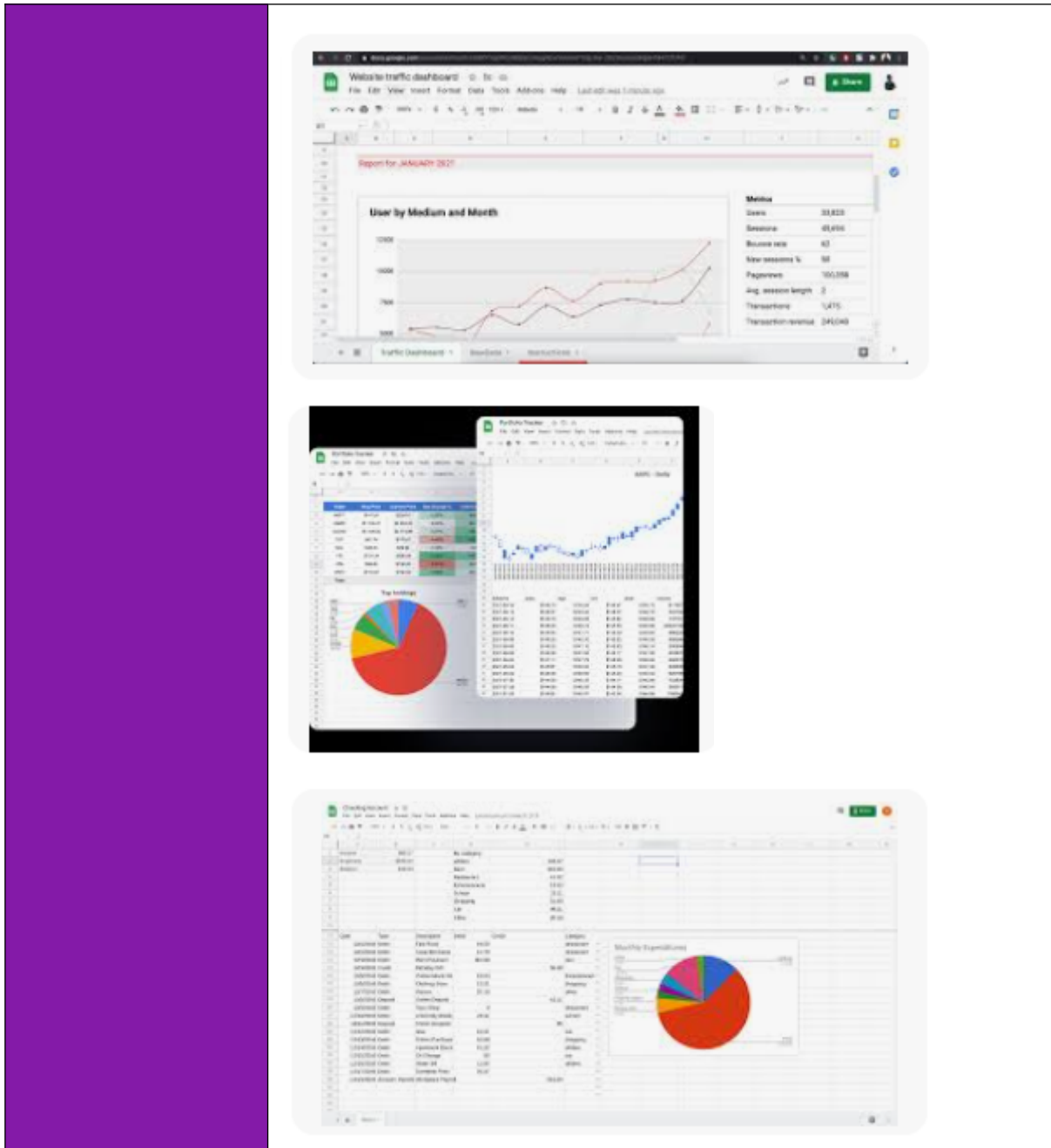
En att göra-lista är avgörande för att hjälpa dig komma ihåg dina viktigaste arbetsuppgifter. Skapa ditt eget att-göra-lista-projekt för att förbättra dina Excel-färdigheter genom att experimentera med sätt att organisera dina uppgifter i ett kalkylblad. Du kan också hantera uppgifter enligt prioritet eller förfallodatum och uppgiftsnamn. Du kan också ställa in uppgiftens status som slutförd eller väntande.

Projektuppföljning och granskning

När ett projekt startar kan du hantera alla arbetsrelaterade problem genom att använda Excel som projektspårare. Skapa kolumner för ansvarig chef, namnet på projektet, varaktighet, uppgiften, framsteg, budget kontra faktiska utgifter och annan viktig information. Den här spåraren visar hur mycket tid som återstår för att slutföra en uppgift, vad som är över budget och allt annat du vill observera. Du kan använda denna information för att utveckla diagram som hjälper dig att visualisera framstegen och statusen för pågående projekt. Med all insamlad data kan du skapa skräddarsydda rapporter och analyser som är till hjälp för att bryta ner ditt uppdragsutförande, vilket gör projektet mycket enklare. Excel har några matematiska verktyg som automatiskt producerar dessa rapporter baserat på dina valda indata. Denna process ger



	<p>dig obegränsade anpassningsmöjligheter.</p> <p>Skapa en tidslinje med biografiska data</p> <p>Ett annat intressant projekt är att ta fram en tidslinje med Excel för att skapa anställdas biografiska information. Gör en vinkelrät lista över objekt i dina kollegors tidslinjer, som namn, födelsedatum, födelsestad och födelsedatum för yngre systrar och bröder.</p> <p>Prognoser Samtidigt som att analysera och rapportera resultat är en viktig del av alla organisationer, är det lika viktigt att prognostisera och vara förberedd för olika situationer och förändringar. Att använda Excel med programvara från tredje part kan vara nödvändigt när du kopierar ekonomiska prognoser genom att använda tidigare data. Excel använder också datamängden i ett diagram för att utveckla en formel som kan beräkna framtida värden.</p>
<p>Instruktionsvideo</p>	<p>Med Google Sheets kan du skapa och redigera kalkylark direkt i din webbläsare, utan att behöva någon särskild programvara. Dessutom kan fler människor arbeta nu - du kan se ändringar när de gör dem, och alla sparas automatiskt.</p>
<p>Bild (om tillgänglig)</p>	



Europeiska kommissionens stöd för produktionen av denna publikation utgör inte ett stöd för innehållet, som endast återspeglar författarnas åsikter, och kommissionen kan inte hållas ansvarig för någon användning som kan göras av informationen i den.

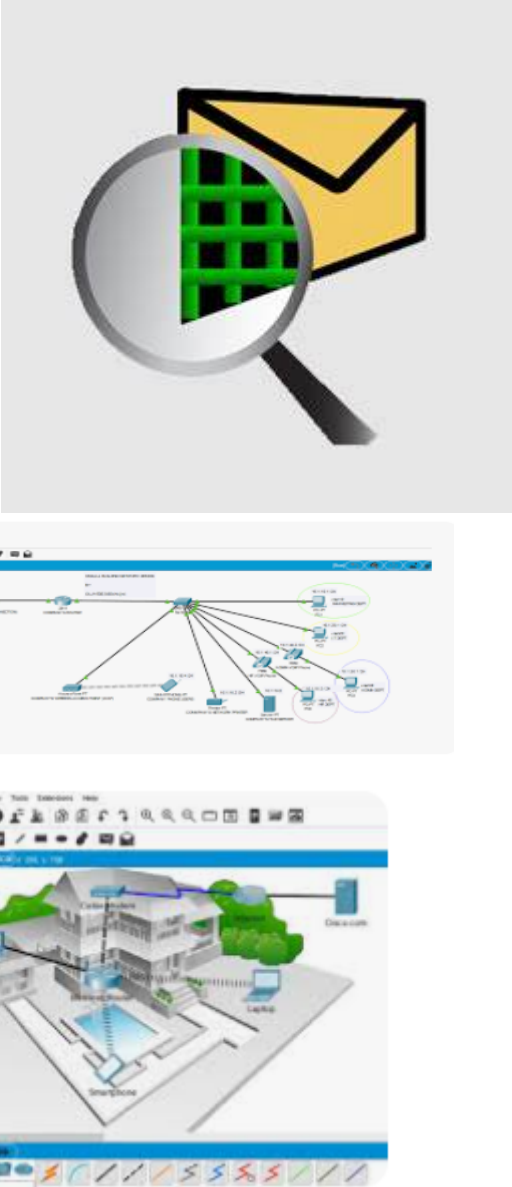


d. Spel & Simuleringar

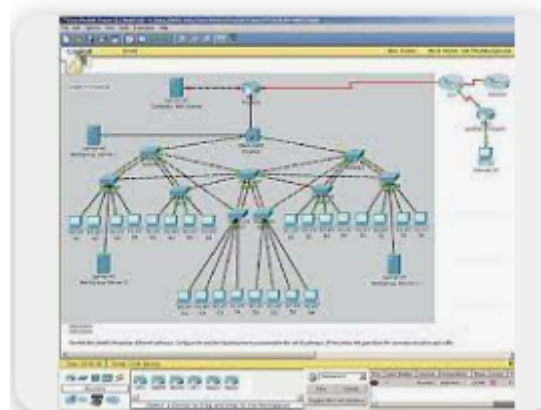
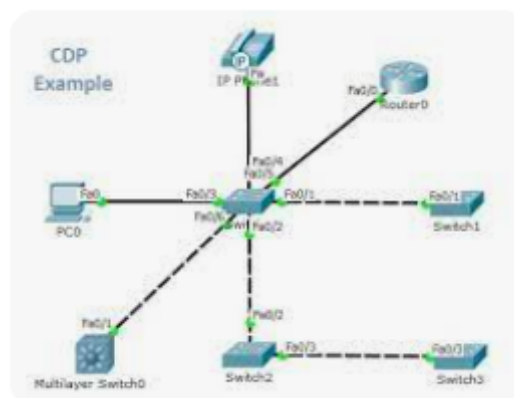
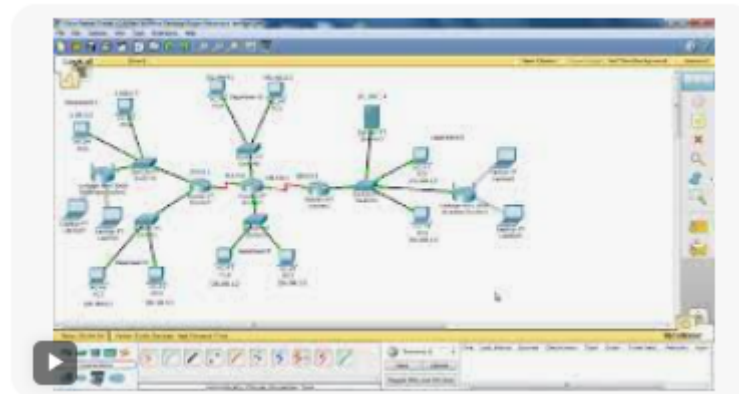
<p>Verktygets namn och kort beskrivning</p>	<p>CISCO PACKET TRACER</p> <p><u>Verktygets namn och kort beskrivning</u></p> <p>CISCO PACKET TRACER</p> <p>Packet Tracer är ett plattformsoberoende visuellt simuleringsverktyg designat av Cisco Systems som tillåter användare att skapa nätverkstopologier och imitera moderna datornätverk. Programvaran tillåter användare att simulera konfigurationen av Cisco-routrar och switchar med hjälp av ett simulerat kommandoradsgränssnitt.</p> <p><u>Verktygskategori</u></p> <p>Nätverkssimuleringsverktyg</p>
<p>Sekundär verktygskategori</p>	
<p>Vad används det till?</p>	<p>Du kan skapa ett enkelt eller komplext nätverk inuti paketspåraren för att skapa, planera, konfigurera och testa dina nätverksscenarioer i ett helt virtuellt ekosystem. Detta nätverkssimuleringsverktyg låter användare skapa nätverkstopologier och imitera dem i moderna datornätverk. Packet Tracer är en av de mest kända nätverkssimuleringsprogramvaran bland nätverksaspiranter och nybörjare. Den används aktivt under Cisco CCNA-certifieringsutbildningen.</p>
<p>Hur man använder?</p>	<p>Packet Tracer tillåter användare att skapa simulerade nätverkstopologier genom att dra och släppa routrar, switchar och olika andra typer av nätverksenheter.</p>
<p>Tillgänglighet</p>	<p>För tillgänglighetskrav och begränsningar för kommandoraden med skärmläsare har en text-till-tal-syntes lagts till på kommandoraden för att läsa upp utdata som standard.</p>
<p>Lärandeaktiviteter</p>	<p><u>Lärandeaktiviteter</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Grupparbete ● Klassarbete, läxor och distansundervisning ● Formativ bedömning

Europeiska kommissionens stöd för produktionen av denna publikation utgör inte ett stöd för innehållet, som endast återspeglar författarnas åsikter, och kommissionen kan inte hållas ansvarig för någon användning som kan göras av informationen i den.



	<ul style="list-style-type: none">● Hands-on labbförstärkning● Föreläsningdemonstrationer● Modellering och visualisering av nätverksenhetsalgoritmer och nätverksprotokoll● Fallstudier● Fleranvändarkooperativ och konkurrenskraftig verksamhet● Tävlingar● Problemlösningsaktiviteter inom konceptbyggnad, kompetensutveckling, design och felsökning
Instruktionsvideo	https://www.youtube.com/watch?v=_grVvYk-NG4&t=6s
Bild	 <p>The image block contains three distinct visual elements. At the top is a 3D-style icon of a magnifying glass with a silver frame and black handle, positioned over a yellow envelope with a black outline. Inside the envelope, a green grid pattern is visible. Below this is a screenshot of a network diagram software interface, showing a central node connected to several peripheral nodes, with various icons and labels. At the bottom is a 3D architectural rendering of a modern building complex with a swimming pool and parking lot, overlaid with a network diagram showing connections between different parts of the building and external devices like laptops and servers.</p>

Europeiska kommissionens stöd för produktionen av denna publikation utgör inte ett stöd för innehållet, som endast återspeglar författarnas åsikter, och kommissionen kan inte hållas ansvarig för någon användning som kan göras av informationen i den.



**Verktøgets navn
och kort beskrivning**

ALGOBUILD

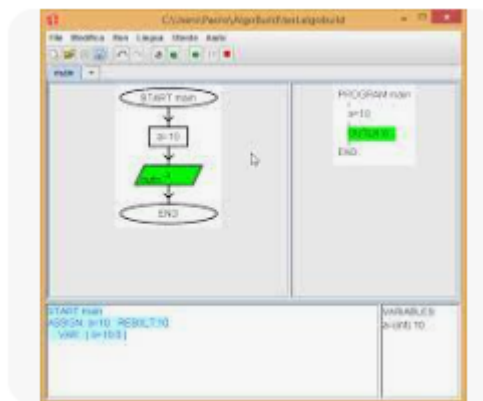
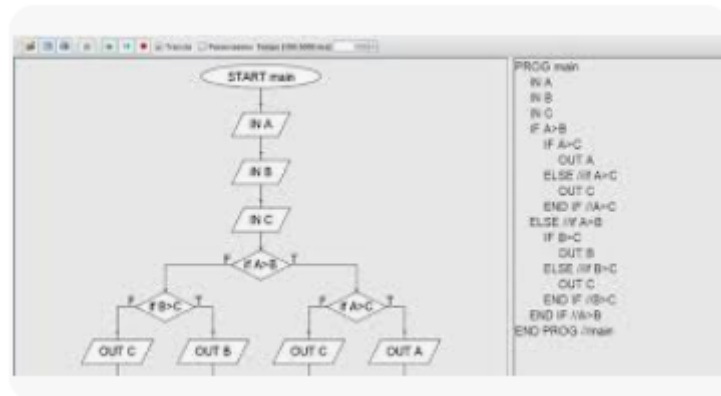
AlgoBuild är en pedagogisk programvara byggd för att studera programmering och algoritmer. Skillnaden mot klassisk flödesschemaredigerare är att dess funktion är att utveckla program och inte rita. De vanliga programmeringsspråksinstruktionerna som uppdrag, villkorliga tester, loopar används genom helt enkelt visuella kommandon.



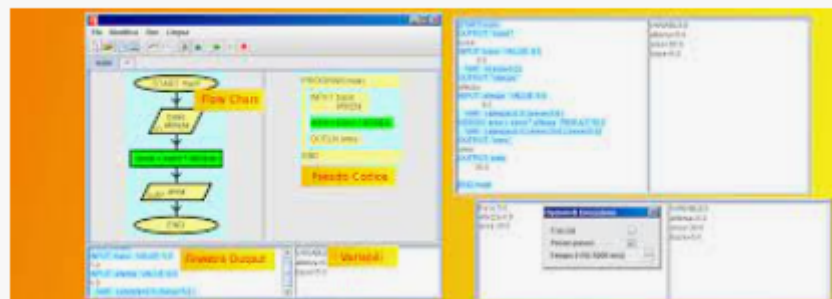
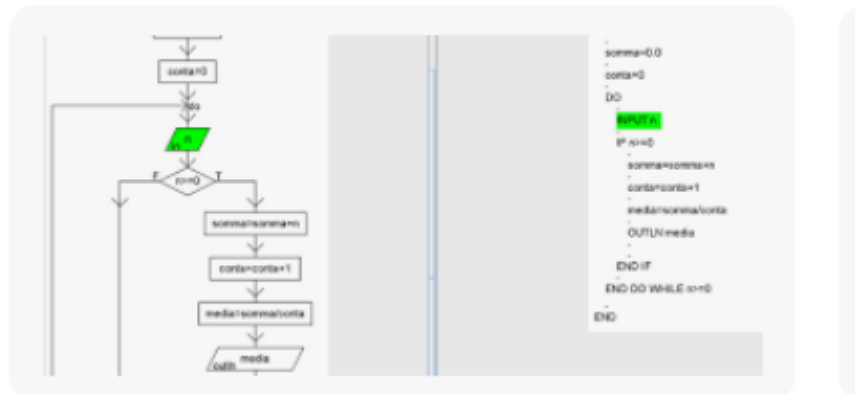
	<p><u>Vertygskategori</u></p> <p>Simulering</p>
Vad används det till?	<p>När du ska lära dig att programmera är det först och främst nödvändigt att skaffa en serie verktyg som låter dig analysera ett problem och uttrycka dess lösning i abstrakta termer.</p> <p>Av denna anledning, sedan informationsteknologins gryning, har designspråk antagits som gör att vi kan uttrycka denna lösning och utvärdera den innan vi går vidare till den definitiva utformningen (implementeringen) av det faktiska programmet.</p> <p>De mest populära designspråken är baserade på Flow Chart och Pseudo Coding.</p>
Hur man använder?	<p>AlgoBuild används exakt, med hjälp av enkla och intuitiva kommandon, för att skapa projekt med hjälp av både grafiskt och textläge. Dessutom finns det möjlighet att, med hjälp av lämplig syntax, testa programmets funktion direkt i miljön. Under exekvering visas variablerna och spåret av de utförda instruktionerna. inserire qui il testo</p>
Tillgänglighet	<p>Ingen information om det</p>
Lärandeaktiviteter	<ul style="list-style-type: none"> ● Kodningsövningar ● Aktiviteter som syftar till utveckling av beräkningstänkande.
Instruktionsvideo	<p>https://www.youtube.com/watch?v=wsA9W821ykc</p> <p>SLÅ PÅ TEXTNING I AUTOMATISK ÖVERSÄTTNING</p>



Bild



Europeiska kommissionens stöd för produktionen av denna publikation utgör inte ett stöd för innehållet, som endast återspeglar författarnas åsikter, och kommissionen kan inte hållas ansvarig för någon användning som kan göras av informationen i den.



Europeiska kommissionens stöd för produktionen av denna publikation utgör inte ett stöd för innehållet, som endast återspeglar författarnas åsikter, och kommissionen kan inte hållas ansvarig för någon användning som kan göras av informationen i den.



Verktygets namn och kort beskrivning	<p>PhET https://phet.colorado.edu/</p> <p>PhET tillhandahåller roliga, gratis, interaktiva, forskningsbaserade simuleringar av vetenskap och matematik. Den testar och utvärderar utförligt varje simulering för att säkerställa pedagogisk effektivitet. Dessa tester inkluderar studentintervjuer och observation av simuleringsanvändning i klassrum. Simuleringarna är skrivna i HTML5 (med några äldre simuleringar i Java eller Flash), och kan köras online eller laddas ner till din dator. Alla simuleringar är öppen källkod (se vår källkod). Flera sponsorer stödjer PhET-projektet, vilket gör att dessa resurser är gratis för alla studenter och lärare.</p> <p><u>Verktygskategori</u></p> <p>Simulering</p>
Vad används det till?	<p>Eleverna kommer...</p> <ul style="list-style-type: none">● Engagera dig i vetenskapligt utforskande med flera positiva läranderesultat<ul style="list-style-type: none">○ Formulera och ställ frågor○ Göra förutsägelser○ Testa nya idéer och designexperiment○ Använd bevis för att stödja idéer○ Övervaka och reflektera över sin egen förståelse (t.ex. genom självkontroll med simuleringsfeedback, diskutera med en partner eller lärarledda kontroller för förståelse).● Uppnå konceptuellt lärande<ul style="list-style-type: none">○ Identifiera orsak-verkan samband○ Skapa mening med visuella och mentala modeller och använd dem för att förstå vetenskapliga fenomen○ Utveckla anläggningar med allmänt använda vetenskapliga representationer och mätverktyg (t.ex. visuella modeller, vektorer, grafer, formler, linjal, ...)○ Koordinera över vetenskapliga representationer, vetenskapsmodeller och verkliga situationer● Skapa kopplingar till vardagen (t.ex. vetenskap till den verkliga världen)

Europeiska kommissionens stöd för produktionen av denna publikation utgör inte ett stöd för innehållet, som endast återspeglar författarnas åsikter, och kommissionen kan inte hållas ansvarig för någon användning som kan göras av informationen i den.



	<ul style="list-style-type: none"> ● Ta och känn ägarskap till sin lärandeupplevelse <ul style="list-style-type: none"> ○ Styr sitt eget lärande genom utforskning ○ Håll ut genom intellektuella utmaningar ○ Känn en känsla av prestation ● Se vetenskap som tillgänglig, begriplig och njutbar <ul style="list-style-type: none"> ○ Identifiera dig som en vetenskapsman (en person som använder vetenskapliga resonemang) ○ Utveckla ytterligare intresse för vetenskap ○ Upplev glädjen i att utforska och upptäcka <p>Lärare kommer...</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Skapa ett elevcentrerat klassrum genom att... <ul style="list-style-type: none"> ○ Att höra och värdera elevidéer ○ Främja studentbyrå – studenter driver aktivt sitt lärande ○ Uppmuntra och vägleda studentförfrågningar ○ Att vara deltagare i förfrågningsprocessen ○ Bygger på elevernas förkunskaper ● Främja en stödjande, målinriktad lärmiljö genom att... <ul style="list-style-type: none"> ○ Värdera och ta itu med flera mål - innehåll, process, sinnesvanor, intresse, etc. ○ Att vara beredd att ta itu med vanliga elevers idéer/tänk och förvirringar ○ Anpassa aktiviteter till sin miljö och sina elever (t.ex. för olika inlärningsmål och utbildningsnivåer) ○ Implementera "kontroller för förståelse" för att bedöma elevernas lärande och körinstruktion ○ Att vara lyhörd genom att flexibelt anpassa sig till nya elevidéer ● Ta med sina elevers erfarenhet, professionalism och kunskap om att designa, implementera och förbättra aktiviteter, implementering och simdesign.
Hur man använder?	Se dokumentationen: https://phet.colorado.edu/en/teaching-resources/tipsForUsingPhet
Tillgänglighet	Studenter med funktionshinder kan gå miste om möjligheter till autentiska naturvetenskapliga och matematikupplevelser på grund av bristen på tillgängliga STEM-resurser. Vi tror att detta är ett

Europeiska kommissionens stöd för produktionen av denna publikation utgör inte ett stöd för innehållet, som endast återspeglar författarnas åsikter, och kommissionen kan inte hållas ansvarig för någon användning som kan göras av informationen i den.



	<p>lösbart problem.</p> <p>Genom inkluderande designmetoder skapar vi tillgängliga interaktiva simuleringar som låter eleverna uppleva naturvetenskap och matematiska metoder på nya sätt. I processen tar vi oss an kärnutmaningar inom mjukvaruutveckling, hjälpmedel och naturvetenskaplig utbildning.</p> <p>Våra tillgängliga simuleringar inkluderar: verbala beskrivningar och feedback, användning av ljud och musik för att representera grundläggande vetenskap och matematik relationer, och alternativ navigering som går bortom mus- eller beröringsinmatningar. Vi skapar forskningsbaserade, tillgängliga STEM-utbildningsresurser för att säkerställa att alla studenter kan uppleva fördelarna med PhET Interactive Simulations.</p>
Lärandeaktiviteter	<p>Simuleringsbaserad mattelektion</p> <p>En sim-baserad matematiklektion innehåller sim som ett centralt läromedel, ett aktivitetsblad för att vägleda elevernas tänkande och lärarhjälp för att skapa en elevcentrerad miljö. Eleverna arbetar direkt med en sim med individuella eller delade enheter, registrerar sina tankar på ett aktivitetsblad och deltar i diskussioner inom grupper medan läraren underlättar och leder diskussioner i hela klassen.</p> <p>https://phet.colorado.edu/files/guides/Activity_Design_Guidelines_for_Math_en.pdf</p>
Instruktionsvideo	<p>https://www.youtube.com/watch?v=y8nCz_gjAQs</p>



Bild



e. Mindmapping-verktyg

<p>Verktygets namn och kort beskrivning</p>	<p>CMAP</p> <p>https://cmap.ihmc.us/cmaptools/</p> <p>Tools är programvara för konceptkartläggning utvecklad av Florida Institute for Human and Machine Cognition. Det tillåter användare att enkelt skapa grafiska noder som representerar begrepp, och att koppla samman noder med hjälp av linjer och länkkord för att bilda ett nätverk av sammanhängande propositioner som representerar kunskap om ett ämne</p> <p><u>Verktygskategori</u></p> <p>Mindmapping-verktyg</p>
<p>Vad används det till?</p>	<p>Konceptkartor används för att organisera och representera kunskap i en organiserad struktur.</p> <p>Kartor är användbara för:</p> <ul style="list-style-type: none">● Organisera studiematerial● Koppla ihop gammal och ny kunskap● Att beskriva och förklara ett nätverk av betydelser● Fokusera på nyckelidéer● Fixa det lärda materialet i minnet● Syntetisera det man har lärt sig

Europeiska kommissionens stöd för produktionen av denna publikation utgör inte ett stöd för innehållet, som endast återspeglar författarnas åsikter, och kommissionen kan inte hållas ansvarig för någon användning som kan göras av informationen i den.



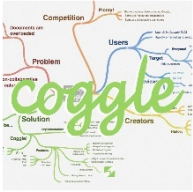
	<ul style="list-style-type: none"> ● Planera en forskning ● Stimulera kreativiteten
Hur man använder?	När du har laddat ner och startat programmet, välj fil och sedan New Cmap. Dubbelklicka var som helst och en form visas. Skriv in texten. Vänsterklicka och dra från pilarna överst i konceptet. Släpp musen och ett nytt koncept skapas. Anpassa kartan och exportera den i det valda formatet.
Tillgänglighet	Ingen information om det
Lärandeaktiviteter	<p>I processen att designa och bygga kartor kommer eleverna att lära sig att:</p> <p>identifiera nyckelelementen i texterna;</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ordna nyckelord i rymden; ● spåra kopplingarna mellan delarna; ● ställa ut och utvärdera sitt arbete; ● ta fram tidigare kunskaper; ● välja mellan olika typer av kartor; <p>bygga de första konceptkartorna.</p>
Instruktionsvideo	https://www.youtube.com/watch?v=TMNq_oCFyi8
Bild	
Verktygets namn och kort beskrivning	<p>COGGLE</p> <p>https://coggle.it/</p> <p>Coggle är onlineprogramvara för att skapa och dela mindmaps och</p>

Europeiska kommissionens stöd för produktionen av denna publikation utgör inte ett stöd för innehållet, som endast återspeglar författarnas åsikter, och kommissionen kan inte hållas ansvarig för någon användning som kan göras av informationen i den.



	<p>flödesscheman.</p> <p>Det fungerar online i din webbläsare: det finns inget att ladda ner eller installera.</p> <p>Oavsett om du gör anteckningar, brainstormar, planerar eller gör något kreativt är det enkelt att visualisera dina idéer med Coggle.</p> <p><u>Verktyskategori</u></p> <p>Mind Mapping Tool</p>
<p>Vad används det till?</p>	<p>Konceptkartor används för att organisera och representera kunskap i en organiserad struktur.</p> <p>Kartor är användbara för:</p> <ul style="list-style-type: none">● Organisera studiematerial● Koppla ihop gammal och ny kunskap● Att beskriva och förklara ett nätverk av betydelser● Fokusera på nyckelidéer● Fixa det lärda materialet i minnet● Syntetisera det man har lärt sig● Planera en forskning● Stimulera kreativiteten
<p>Hur man använder?</p>	<p>En tankekarta börjar med ett centralt objekt som successivt bryts ner i mindre komponenter; Underämnena förgrenar sig från det centrala objektet och bildar en trädstruktur.</p> <p>Det finns ingen gräns för hur många nivåer du kan dela upp ett ämne i, så du kan gå hur djupt du vill.</p> <p>Det centrala ämnet representerar, på högsta nivå, vad din tankekarta handlar om. Se det som titeln på ditt diagram som låter andra människor förstå vad innehållet kan handla om.</p> <p>Efter det kan du dela upp objekten du just har lagt till i sina delar. Fortsätt tills du känner att du har gått in i tillräckligt med detaljer. Hur du bryter ner din idé är helt upp till dig, det finns inget rätt eller fel sätt!</p>



<p>Tillgänglighet</p>	<p>Ingen information om det</p>
<p>Lärandeaktiviteter</p>	<p>I processen att designa och bygga kartor kommer eleverna att lära sig att:</p> <p>identifiera nyckelelementen i texterna;</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ordna nyckelord i rymden; ● spåra kopplingarna mellan delarna; ● ställa ut och utvärdera sitt arbete; ● ta fram tidigare kunskaper; ● välja mellan olika typer av kartor; <p>bygga de första konceptkartorna.</p>
<p>Instruktionsvideo</p>	<p>https://www.youtube.com/watch?v=iL40u0uNYa8</p>
<p>Bild</p>	

f. Studieverktyg

<p>Verktygets namn och kort beskrivning</p>	<p>KHAN AKADEMIN</p> <p>Erbjuder övningsövningar, instruktionsvideor och en personlig inlärningsinstrumentpanel som ger eleverna möjlighet att studera i sin egen takt i och utanför klassrummet. Vi tar itu med matematik, naturvetenskap, datoranvändning, historia, konsthistoria, ekonomi och mer, inklusive innehåll i grundskolan och provförberedelser (SAT, Praxis, LSAT). Vi fokuserar på behärskning av färdigheter för att hjälpa eleverna att etablera starka grunder, så det finns ingen gräns för vad de kan lära sig härnäst!</p> <p><u>Verktygskategori</u></p>
--	--


Europeiska kommissionens stöd för produktionen av denna publikation utgör inte ett stöd för innehållet, som endast återspeglar författarnas åsikter, och kommissionen kan inte hållas ansvarig för någon användning som kan göras av informationen i den.


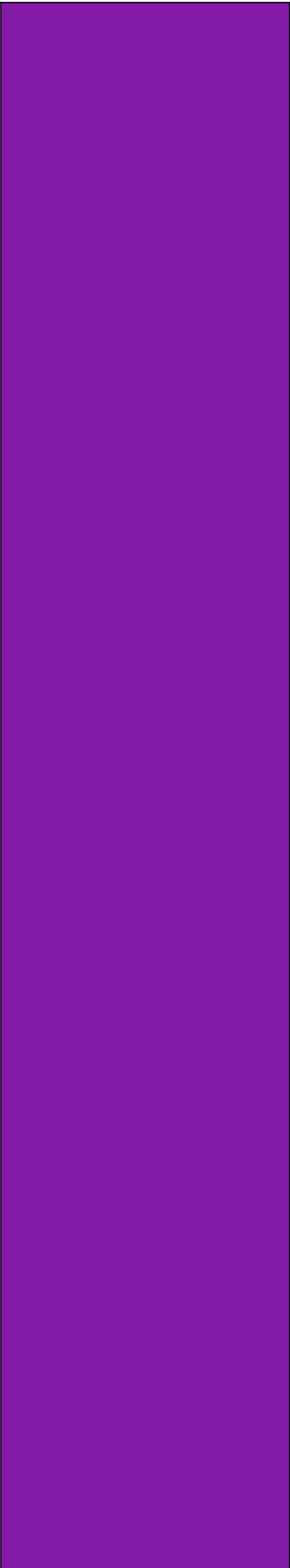


	<p>Studieverktyg / Bibliotek med utbildningskurser / Gratis onlinekurser, lektioner och praktik</p>
<p>Vad används det till?</p>	<p>Khan Academy är en amerikansk ideell utbildningsorganisation skapad 2008 av Salman Khan. Dess mål är att skapa en uppsättning onlineverktyg som hjälper eleverna att utbilda. Organisationen producerar korta lektioner i form av videor. Dess webbplats innehåller också kompletterande övningsövningar och material för pedagoger. Den har producerat över 8 000 videolektioner som undervisar i ett brett spektrum av akademiska ämnen, som ursprungligen fokuserade på matematik och naturvetenskap. Alla resurser är tillgängliga gratis för användare av webbplatsen och applikationen.</p> <p>Från och med 2018 använder över 70 miljoner människor Khan Academy, av vilka 2,3 miljoner studenter använder den för att förbereda sig för SAT. I februari 2022 har Khan Academy-kanalen på YouTube 7,11 miljoner prenumeranter och Khan Academy-videor har visats mer än 1,94 miljarder gånger.</p>
<p>Hur man använder?</p>	<p>När du väl har registrerat dig på sajten kan du logga in och dra nytta av videokurserna på plattformen</p>
<p>Tillgänglighet</p>	<p>På Khan Academy bryr vi oss mycket om tillgänglighet. Vårt mål är att hjälpa till att se till att elever med olika förmågor och behov har tillgång till vårt material.</p> <p>När hjälpmedelstekniker förändras och utvecklas strävar vi efter att hålla vår webbplats uppdaterad med de mest populära teknikerna i de webbläsare vi stöder.</p> <p>Vi genomför tillgänglighetsgranskningar och använder våra resultat för att förbättra vår programvara. Vi har förbättrat våra modaler för att möjliggöra tangentbordsnavigering och bättre kompatibilitet med skärmläsare, justerat färgkontrasten för att möta WCAG-standarderna för kontrastförhållande och uppdaterade ikondesigner som tidigare enbart förlitade sig på färg för att indikera statusändring.</p>

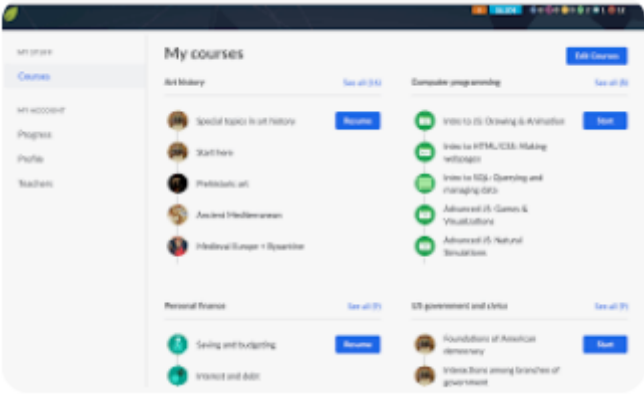

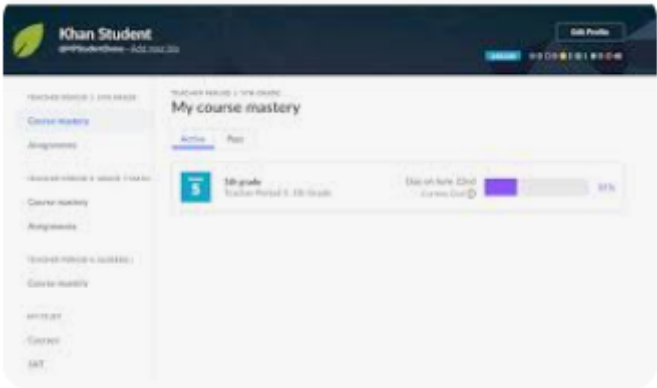
Europeiska kommissionens stöd för produktionen av denna publikation utgör inte ett stöd för innehållet, som endast återspeglar författarnas åsikter, och kommissionen kan inte hållas ansvarig för någon användning som kan göras av informationen i den.



Lärandeaktiviteter	Vänd klassrumsaktiviteter <p>Khan Academy innehåller massor av färdiga instruktionsvideor och tillåter uppladdning av nya videor.</p> <p>Dessa videor kan användas för att utföra Flipped Classroom-aktiviteter genom att flytta elevens studieaktivitet utanför skolan, genom att använda videorna, och låta läraren få ut det mesta av timmarna i klassrummet för att utveckla färdigheter.</p> Skolämnens återhämtningsverksamhet: stödkurser <p>Närvaron av många utbildningsvideor på plattformen gör det möjligt för elever i svårigheter att utföra återhämtningsaktiviteter, även självständigt.</p>
Instruktionsvideo	https://www.youtube.com/watch?v=FdB5qhGRSgQ
Bild	



Assignment	Assigned	Completed	Score	Grade	Start	End
Unit 1: Introduction	100%	100%	100%	A	1/1/2020	1/1/2020
Unit 2: Fractions	100%	100%	100%	A	1/1/2020	1/1/2020
Unit 3: Decimals	100%	100%	100%	A	1/1/2020	1/1/2020
Unit 4: Percentages	100%	100%	100%	A	1/1/2020	1/1/2020
Unit 5: Algebra	100%	100%	100%	A	1/1/2020	1/1/2020
Unit 6: Geometry	100%	100%	100%	A	1/1/2020	1/1/2020
Unit 7: Statistics	100%	100%	100%	A	1/1/2020	1/1/2020
Unit 8: Probability	100%	100%	100%	A	1/1/2020	1/1/2020
Unit 9: Calculus	100%	100%	100%	A	1/1/2020	1/1/2020
Unit 10: Trigonometry	100%	100%	100%	A	1/1/2020	1/1/2020



Europeiska kommissionens stöd för produktionen av denna publikation utgör inte ett stöd för innehållet, som endast återspeglar författarnas åsikter, och kommissionen kan inte hållas ansvarig för någon användning som kan göras av informationen i den.





g. Tidslinje

<p>Verktygets namn och kort beskrivning</p>	<p>TIMETOAST</p> <p>https://www.timetoast.com/</p> <p>Det är en gratis webbapplikation som låter dig skapa tidslinjer i enkelt och intuitivt sätt och representerar för närvarande det mest instrument mångsidig och komplett tillgänglig på nätet.</p> <p><u>Verktygskategori</u></p> <p>Tidslinje</p>
<p>Vad används det till?</p>	<p>TIMETOAST representerar ett omedelbart och effektivt verktyg för att visa i grafisk form en serie händelser fördelade i kronologisk följd på en specifik virtuell axel, olika definierade i tidsskanningar.</p>
<p>Hur man använder?</p>	<p>Timetoast är ett särskilt grundläggande verktyg att använda även för dem som inte har specifika tekniska färdigheter. Efter att du har registrerat dig gratis kan du gå in i händelser genom att rapportera datum, titel, text, hyperlänkar och bilder på tidslinjen, som kan visas i klassisk stil eller som en kronologisk lista.</p> <p>Med tanke på dess användarvänlighet har Timetoast dock vissa begränsningar relaterade till dess funktionalitet: det är inte möjligt att infoga ljud och video och skapa tidslinjer för att representera vissa historiska perioder (stöder inte datum f.Kr.); dessutom är det tillåtet att bara se tre händelser åt gången, så tidslinjen under vissa perioder kan ha luckor. Slutligen ger plattformen inte möjlighet att ställa in olika nivåer av</p>

Europeiska kommissionens stöd för produktionen av denna publikation utgör inte ett stöd för innehållet, som endast återspeglar författarnas åsikter, och kommissionen kan inte hållas ansvarig för någon användning som kan göras av informationen i den.



	<p>innehållsintegritet, så när tidslinjen automatiskt blir offentlig.</p>
<p>Tillgänglighet</p>	<p>Ingen information om det</p>
<p>Lärandeaktiviteter</p>	<ul style="list-style-type: none"> - I studiet av antikens historia, till exempel, kan det underlätta presentationen av flodcivilisationer - mesopotamiska och egyptiska - över tidslinjer. - Det är möjligt att skapa en tidslinje som placerar litterär produktion som rör en författare eller en litterär rörelse inom ramen för stora historiska händelser
<p>Instruktionsvideo</p>	<p>https://www.youtube.com/watch?v=erCpoelFetI</p>
<p>Bild</p>	 

Europeiska kommissionens stöd för produktionen av denna publikation utgör inte ett stöd för innehållet, som endast återspeglar författarnas åsikter, och kommissionen kan inte hållas ansvarig för någon användning som kan göras av informationen i den.

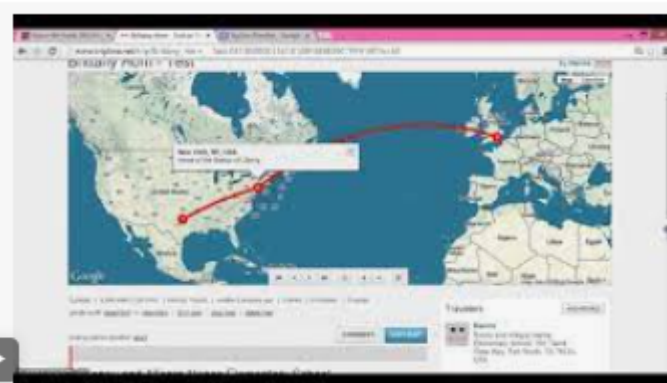


<p>Verktygets namn och kort beskrivning</p>	<p>TRIPLINE</p> <p>https://www.tripline.net/</p> <p>Tripline är en webbapplikation som låter dig skapa interaktiva rutter animerade med hjälp av Google maps.</p> <p><i><u>Verktygskategori</u></i></p> <p>Tidslinje</p>
<p>Vad används det till?</p>	<p>Född som ett verktyg för att dela med sig av sina resor, visar det sig vara en utmärkt resurs för undervisning, särskilt för historiska och geografiska discipliner. Det är faktiskt möjligt att skapa en rutt genom att välja resplanens etapper på kartan i den ordning du föredrar, med möjlighet att lägga till ett bakgrundsljudspår som kan väljas bland de som är tillgängliga som standard</p>
<p>Hur man använder?</p>	<p>När du har registrerat dig, på startskärmen, följer du enkla steg:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● klicka på "Ny karta" ● ange namnet på platserna i följd ● lägg till bilder eller information i "redigera detaljer" ● dela kartan som skapats i det sociala området
<p>Tillgänglighet</p>	<p>Ingen information om det</p>
<p>Lärandeaktiviteter</p>	<p>Eleverna kan skapa en karta över sin utbildningsresa. De kan återge en karta över de besökta platserna och sedan berika den med bilder och nyheter som rör historia, geografi eller konst.</p> <p>Genom att studera den geografiska utforskningen av 400 och 500 e.Kr., kan rutterna reproduceras på planisfären.</p> <p>Du kan också använda tripline för att skapa en fiktiv berättande text.</p>
<p>Instruktionsvideo</p>	<p>https://www.youtube.com/watch?v=GOHRMZMmh_A</p>

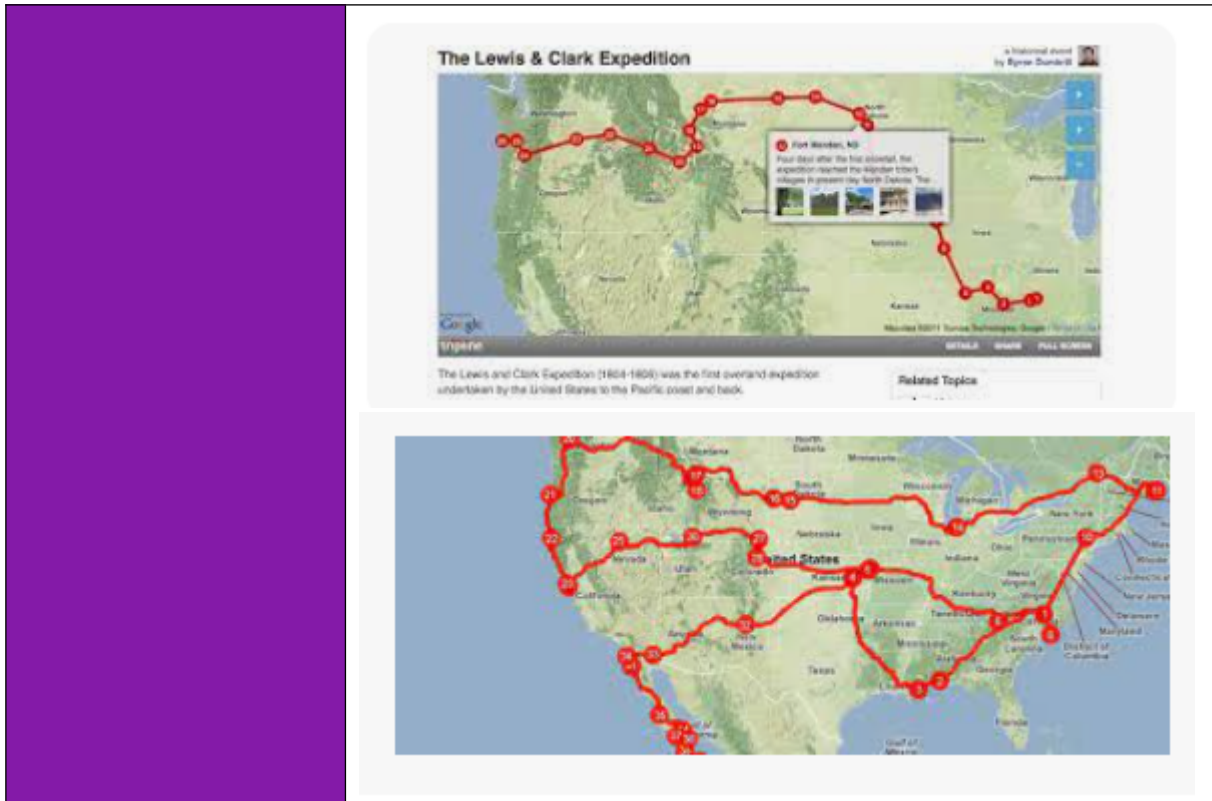
Europeiska kommissionens stöd för produktionen av denna publikation utgör inte ett stöd för innehållet, som endast återspeglar författarnas åsikter, och kommissionen kan inte hållas ansvarig för någon användning som kan göras av informationen i den.



Bild



Europeiska kommissionens stöd för produktionen av denna publikation utgör inte ett stöd för innehållet, som endast återspeglar författarnas åsikter, och kommissionen kan inte hållas ansvarig för någon användning som kan göras av informationen i den.



2. Kommunikationsverktyg

h. lärare-till-elev eller elev-till-elev kommunikation

<p>Verktygets namn och kort beskrivning</p>	<p>Microsoft Teams är ett gratis onlineverktyg från Microsoft inklusive en arbetsytachatt och videokonferenser, fillagring och applikationsintegration. Verktyget är en del av Microsoft 365.</p>
<p>Sekundär verktygskategori</p>	<p>Läroverktyg</p>
<p>Vad används det till?</p>	<p>Microsoft Teams kan användas i det dagliga klassrummet som ett verktyg för att organisera både möten och enkla chattar mellan elever. Utöver detta kan Microsoft Teams vid distansutbildning vara ett användbart verktyg för att lagra data och filer och för att kommunicera på ett allmänt sätt mellan team, till exempel klasser eller kurser. Detta gör kommunikationen mycket enklare och den kan även ersätta kanaler som WhatsApp som är mindre effektiva</p>

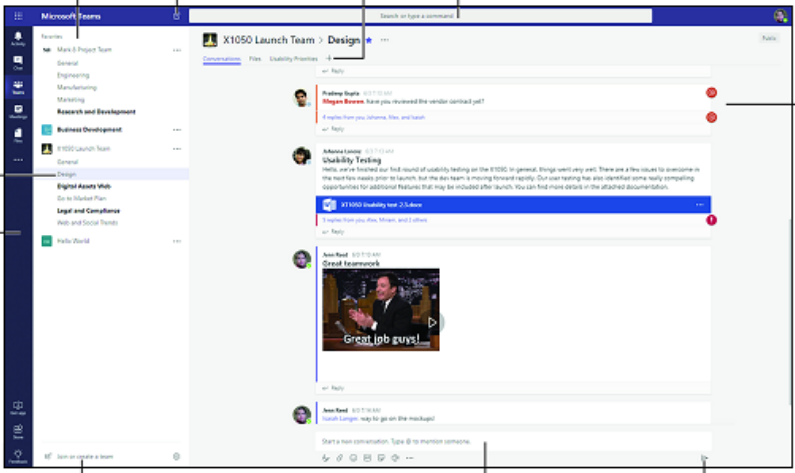
Europeiska kommissionens stöd för produktionen av denna publikation utgör inte ett stöd för innehållet, som endast återspeglar författarnas åsikter, och kommissionen kan inte hållas ansvarig för någon användning som kan göras av informationen i den.



	när det kommer till att lagra data.
Hur man använder?	<p>För att få tillgång till Microsoft Teams måste du ha ett giltigt Microsoft-konto. Kontot kan skapas gratis på Microsofts webbplats. Utöver det behöver du en giltig Microsoft 365-licens. Med Microsoft 365 har du tillgång till alla verktyg som erbjuds av Microsoft och som tidigare marknadsfördes under namnet Office (detta betyder Word, Excel, Publisher, Outlook, etc.).</p> <p>För pedagogiskt bruk och medlemmar av utbildningsorganisationer som skolor, veterinärer, men även universitet är tillgången till Microsoft 365 ofta gratis. Kontakta din institution för att få mer information om hur du får åtkomst till Microsoft 365.</p>
Tillgänglighet	Microsoft Teams erbjuder både en version för stationära och mobila enheter, men den används främst på stationära versioner.
Lärandeaktiviteter	<p>Distansutbildning</p> <p>Verktyget användes flitigt under Covid-19-pandemin och nedstängningarna för distansundervisning och det är lämpligt att organisera onlinekurser.</p> <p>Microsoft Teams gör det möjligt att skapa grupper för klasser eller för andra lärare. Det låter dig chatta, posta meddelanden och filer och videochatta från vilken enhet som helst.</p> <p>Förbättra kommunikationsnivån</p> <p>Med Microsoft Teams är det möjligt att förbättra kommunikationen mellan team eller klass. De tillgängliga funktionerna är användbara för detta.</p> <p>Den har en integrerad kalender som gör det möjligt att schemalägga möten.</p> <p>Olika typer av dokument kan delas med elever – såväl som en klassanteckningsbok som möjliggör ytterligare innehållsdelning.</p> <p>Dessutom handouts, frågesporter, tester och läxor kan tilldelas</p>

Europeiska kommissionens stöd för produktionen av denna publikation utgör inte ett stöd för innehållet, som endast återspeglar författarnas åsikter, och kommissionen kan inte hållas ansvarig för någon användning som kan göras av informationen i den.



	<p>och till och med betygsättas online. Elevens framsteg kan också spåras och återkopplas direkt.</p>
<p>Instruktionsvideo</p>	<p>https://support.microsoft.com/en-us/office/video-what-is-microsoft-teams-422bf3aa-9ae8-46f1-83a2-e65720e1a34d</p>
<p>Bild (om tillgänglig)</p>	<p>App bar</p> <p>Channel</p> <p>New Chat button</p> <p>Teams section</p> <p>Search for type a command</p> <p>Command bar</p> <p>Channel Conversations</p>  <p>Join or Create a Team button</p> <p>Compose box</p> <p>Send icon</p> <p>https://www.dummies.com/wp-content/uploads/office-365-microsoft-teams.png</p>

<p>Verktygets namn och kort beskrivning</p>	<p>Basläger är ett projektlednings- och kommunikationsverktyg. På Basecamp kan du skapa ett virtuellt utrymme för att organisera gruppprojekt. Varje utrymme har ett antal verktyg som att göra-listor, scheman, fildelning och gruppchattar (lägereldar) för att stödja lagarbete. Basecamp är ett utmärkt verktyg för att främja och stödja samarbetande grupparbete. Det kan också öka ansvarighet, tidshantering, kommunikation och produktivitet bland gruppledningarna.</p>
<p>Sekundär verktygskategori</p>	<p><i>Present engagerar och inspirerar</i></p>
<p>Vad används det till?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Elever kan sätta personliga eller gruppmål genom att använda "att-göra"-listor för att hantera sina inlärningsframsteg. • Elever kan övervaka sina framsteg med mål genom att

Europeiska kommissionens stöd för produktionen av denna publikation utgör inte ett stöd för innehållet, som endast återspeglar författarnas åsikter, och kommissionen kan inte hållas ansvarig för någon användning som kan göras av informationen i den.



	<p>använda den automatiska incheckningsfunktionen för att ställa in självincheckningar. Dessa incheckningar kan ställas in med olika intervall (Automatiska incheckningsmeddelanden kan schemaläggas dagligen, veckovis eller för specifika tider).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Studenter kan använda funktionerna i Basecamp för att anpassa sina egna lärmiljöer på ett sätt som stödjer inlärningsprocessen. • Elever använder teknik för att söka feedback som informerar och förbättrar deras praktik och för att demonstrera sitt lärande på en mängd olika sätt.
<p>Hur man använder?</p>	<p>Det du kan göra är att snabbt registrera dig på Basecamp med en steg-för-steg-process.</p> <p>När du har registrerat dig kommer du till Basecamps instrumentpanel. Här kan du se din verksamhet där du kan hantera alla dina projekt och team.</p> <p>Genom att klicka på "Hem" längst upp till vänster kommer du till Basecamps instrumentpanel.</p> <p>Utöver det har vi 'Pings'. Chatta privat med individer som använder den här funktionen. Du har också "Hej!" där alla dina aviseringar kommer att visas.</p> <p>Under "Aktivitet" kommer du att märka alla aktiviteter som sker inom Basecamp. Bredvid 'Aktivitet' har vi 'Mina grejer'.</p>
<p>Tillgänglighet</p>	<p>Applikationen är både enkel och lätt att hoppa in i för de flesta nybörjare, men ger också tydliga instruktioner, vanliga frågor och tutorials för användare som kan behöva mer support när de använder appen första gången.</p>
<p>Lärandeaktiviteter</p>	<p>engelsk</p> <p>Elever kan använda Basecamps "lägereld"-funktion för att diskutera en bok medan de läser den, funktionen "Dokument och filer" för att lägga upp sina kommentarer till boken och funktionen "Att göra och schema" för att hålla ordning och inte hamna på efterkälken. läsningen.</p> <p>Matematik</p>

Europeiska kommissionens stöd för produktionen av denna publikation utgör inte ett stöd för innehållet, som endast återspeglar författarnas åsikter, och kommissionen kan inte hållas ansvarig för någon användning som kan göras av informationen i den.



	<p>Elever kan lägga upp sina matteläxor med funktionen "Dokument och filer" så att lärare kan granska sitt arbete. De kan också ställa frågor till kamrater med hjälp av funktionen "Lägereld" om de har fastnat i ett problem. Studenter kan också använda funktionen "Att göra och schemalägga" för att öka tidshanteringen genom att spåra de uppdrag de har och visuellt se hur mycket tid som är kvar innan uppdragets förfallodatum.</p> <p>Historia</p> <p>Studenter kan rollspela processen för att kandidera till USA:s president. De kan använda Basecamp för att organisera sin kampanj. Elever kan till exempel använda funktionen att göra för att beskriva sina kampanjåtgärder, använda funktionen "Lägereld" för att vara värd för möten och debatter och ladda upp kampanjaffischer och annonser till deras projektutrymme.</p>
<p>Instruktionsvideo</p>	<p>https://www.youtube.com/watch?v=LYtVv_qd5E&t=9s</p>
<p>Bild (om tillgänglig)</p>	

i. Brainstorma, tankekarta och samarbete

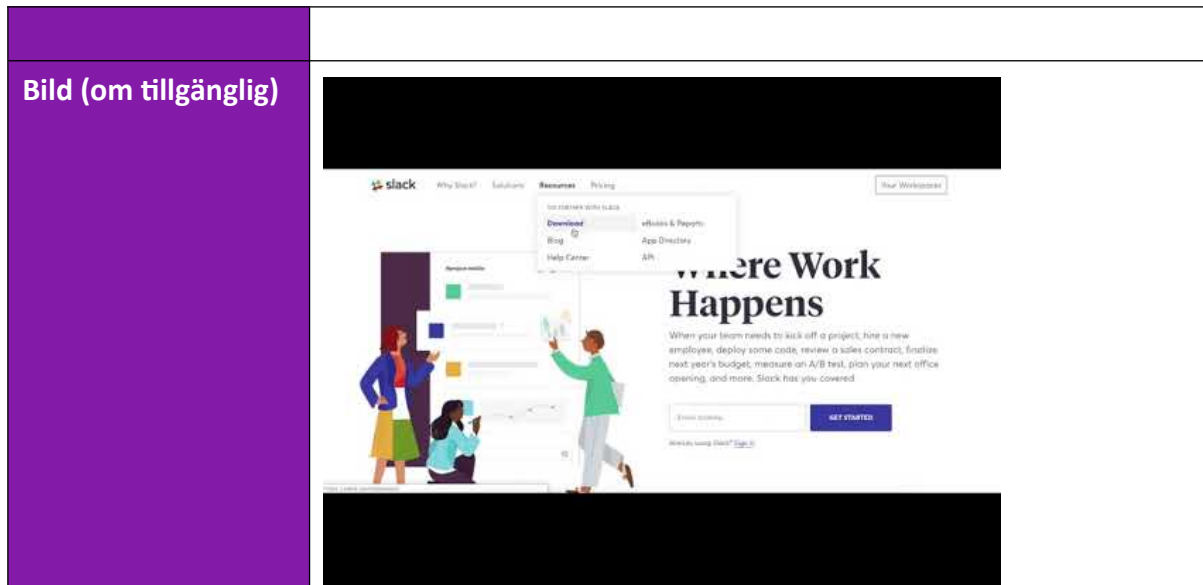
<p>Verktygets namn och kort beskrivning</p>	<p>Slack är ett kommunikations- och uppgiftshanteringsverktyg. Användare kan skapa specialiserade meddelandegrupper, eller "kanaler", enligt olika projekt, team och organisationer. Det som skiljer det från andra kommunikationsverktyg är att det är speciellt skapat för arbete och samarbete. Filer som är upp till 1 GB kan</p>
--	--

Europeiska kommissionens stöd för produktionen av denna publikation utgör inte ett stöd för innehållet, som endast återspeglar författarnas åsikter, och kommissionen kan inte hållas ansvarig för någon användning som kan göras av informationen i den.



	<p>skickas och sökas inom en kanal, vilket gör filhanteringen enkel. Slack tillåter också användare att integrera över 1 500 appar och tjänster i chatten, så att de kan arbeta utan att behöva byta flikar och konton. Funktioner som videochatt och skärmdelning gör den idealisk för lagarbete. Att ta in Slack i klassrummet kan öka kommunikationen och samarbetet, underlätta projektledning och låta eleverna lära sig hur man använder ett verktyg som är populärt på många arbetsplatser idag.</p>
Sekundär verktygskategori	Läroverktyg
Vad används det till?	<ul style="list-style-type: none"> • Studenter skapar en kanal som är dedikerad till ett gruppprojekt, kommunicerar och hanterar projektets process inom kanalen • Elever kan skicka in olika format av läxor för att visa sina läranderesultat genom att integrera externa appar/tjänster
Hur man använder?	<p>1). Gå till slack.com och skapa ett konto med din e-postadress. Följ instruktionerna för att konfigurera ditt konto. 2). Om du redan har ett konto, ange din arbetsyta från "logga in"-knappen. 3). Skapa eller ange en kanal för gruppmeddelanden. 4). Starta eller ange direktmeddelanden för en-till-en-konversationer. 5). Bjud in lagkamrater genom att skicka e-post till dem från Slack. 6). Skicka filer eller meddelanden från fältet längst ned. 7). Reagera eller svara på ett meddelande.</p>
Tillgänglighet	<p>Du kan använda en skärmläsare för att navigera i konversationer, läsa meddelanden och komma åt information i sidofältet från Slack-skrivbordsappen och Slack i en webbläsare.</p>
Lärandeaktiviteter	<ul style="list-style-type: none"> • Elever kan skapa personliga trådar för att spåra deras inlärningsframsteg • Studenter genomför en självutvärdering av varje individ-/gruppprojekt genom att granska posten i en personlig tråd eller en gruppprojektkanal
Instruktionsvideo	<p>https://www.youtube.com/watch?v=RRxQQxiM7AA</p>

Europeiska kommissionens stöd för produktionen av denna publikation utgör inte ett stöd för innehållet, som endast återspeglar författarnas åsikter, och kommissionen kan inte hållas ansvarig för någon användning som kan göras av informationen i den.



Verktygets namn och kort beskrivning	<p>Google Drawings är en virtuell tavla som låter användare skapa innehåll genom att rita, klistra in bilder, länka videor och webbplatser och infoga text, former, tabeller och annat innehåll på en sida i Google Drive. Användare kan skapa flödesscheman, diagram, konceptkartor, visuella storyboards, originalkonst och mer. Denna app är tillgänglig gratis för alla med ett Google-konto. Användare kan arbeta på samma ritning samtidigt. Detta innebär att eleverna kan samarbeta på samma ritning från olika datorer på olika platser.</p>
Vad används det till?	<p>Ritningar kan delas via en länk eller bäddas in på en webbsida (genom att välja "Publicera på webben" i filmenyn). Samarbetspartners kan redigera och lämna kommentarer i dokumentet. Om du letar efter ett verktyg som hjälper eleverna att engagera sig och främja samarbete och kreativitet, är detta ett utmärkt verktyg för elever att visuellt konstruera och visa sina kunskaper</p>
Hur man använder?	<p>Den här appen är otroligt intuitiv, jag kunde navigera runt den och producera de produkter jag ville ha utan föregående introduktion till appen via handledning eller helpdesk. Den här appen kan nås via alla webbläsare och på alla enheter med internetåtkomst, men det är mycket lättare att redigera ritningarna på surfplattor och datorer på grund av den större skärmen. Det är gratis och lätt att komma åt för alla med ett Google-konto, vilket är ett stort plus i</p>

Europeiska kommissionens stöd för produktionen av denna publikation utgör inte ett stöd för innehållet, som endast återspeglar författarnas åsikter, och kommissionen kan inte hållas ansvarig för någon användning som kan göras av informationen i den.



	min bok.
Tillgänglighet	Denna app är mycket tillgänglig för skärmläsare och punktskriftsskärmar, Google tillhandahåller flera sidor med steg-för-steg-anvisningar för att möjliggöra dessa anpassningar i Google-ritningar.
Lärandeaktiviteter	<p>Matematik</p> <p>Låt eleverna presentera statistisk information i grafiska displayer och länka externa källor till sin sida. Eller använd Ritningar för geometrilektioner - låt eleverna manipulera formerna för att avgöra vilka egenskaper som förblir konstanta för varje form och vilka som kan ändras (t.ex. en rektangel kontra ett parallelogram kontra en trapets).</p> <p>Vetenskap</p> <p>Låt en grupp elever undersöka och sammanställa information om ett visst ämne, inklusive bilder, grafer, videor, webbplatser och text, och presentera den för klassen. Be publiken, gruppmedlemmar och/eller föräldrar att lämna frågor på sidan som eleverna kan svara på.</p> <p>Engelska/Språkkonst</p> <p>Låt hela din klass dekonstruera en karaktär, scen eller bok tillsammans genom att producera en visuell storyboard eller serie med bilder och länkade videor, text och andra resurser som förklarar historisk relevans, bildspråk, karaktärsutveckling etc... som kan delas med klass i slutet av lektionen.</p> <p>Samhällskunskap</p> <p>Låt eleverna skapa en interaktiv tidslinje som sammanställer bilder, videor, text och andra resurser som förklarar hur händelser bidrog till varandra och fortskred över tiden. Eleverna kan också kommentera en bild som dekonstruerar hur olika aspekter av bilden illustrerar olika teman under den tidsperioden.</p> <p>Övrig</p> <p>Skapa en visuell tavla om en studieresa eller semester. Låt eleverna förbereda en ritning för att presentera sig för klassen i början av året. Skapa en visuell organisatör innan du skriver ett</p>

Europeiska kommissionens stöd för produktionen av denna publikation utgör inte ett stöd för innehållet, som endast återspeglar författarnas åsikter, och kommissionen kan inte hållas ansvarig för någon användning som kan göras av informationen i den.



	papper och låt andra elever ge kommentarer och feedback. Google drawings är ett utmärkt verktyg för att skapa och ändra grafik.
Instruktionsvideo	https://www.youtube.com/watch?v=MWHVchoTlik
Bild	

j. Digitala whiteboards

Verktygets namn och kort beskrivning	Wisemapping är webbens mindmapping-verktyg med öppen källkod.
Sekundär verktygskategori	<i>N/A</i>
Vad används det till?	Wisemapping skapar diagram för att representera ord, idéer, uppgifter eller andra objekt kopplade till och arrangerade radiellt runt ett centralt nyckelord eller en idé. Den används för att generera, visualisera, strukturera och klassificera idéer och som ett hjälpmedel vid studier, organisation, problemlösning och beslutsfattande. Det är ett bildcentrerat diagram som skapar representationer av semantiska eller andra kopplingar mellan delar av information. Det uppmuntrar till brainstorming.
Hur man använder?	Eleverna kan antingen använda det här verktyget för att skapa tankekartor för individuellt bruk eller för uppgifter de

Europeiska kommissionens stöd för produktionen av denna publikation utgör inte ett stöd för innehållet, som endast återspeglar författarnas åsikter, och kommissionen kan inte hållas ansvarig för någon användning som kan göras av informationen i den.



	<p>tillhandahålls.</p> <p>Detta verktyg kan också användas för att skapa läromedel för användning i klassen eller hemma.</p>
<p>Tillgänglighet</p>	<p>Gratis och öppen källkod</p>
<p>Lärandeaktiviteter</p>	<p>Du kan använda Wisemapping gratis utan några begränsningar</p> <p>Du kan dela din mindmap med vem som helst och arbeta på en karta tillsammans</p> <p>Du kan länka tankekarta med dokument</p> <p>Infoga tankekarta i webbsidor och bloggar</p> <p>Exportera dina kartor SVG, PNG, JPG och FreeMind</p> <p>Du kan installera Wisemapping internt i din institution.</p>
<p>Instruktionsvideo</p>	<p>https://youtu.be/rKxZwNKs9cE</p>
<p>Bild (om tillgänglig)</p>	 <p>The screenshot shows the WiseMapping web application interface. At the top, there is a header with the text 'WiseMapping last modification by pvelga' and 'Already a member? Sign In'. Below the header is a toolbar with various icons for file operations, editing, and collaboration. The main area displays a mind map with a central node 'Welcome To WiseMapping'. The branches include 'Why topic', 'Web 2.0 Tool', 'Productivity', 'Mind Mapping', and 'Try it Now!'. Each branch has sub-nodes with descriptive text. For example, 'Web 2.0 Tool' has sub-nodes 'Collaborated', 'Plugin required', 'Share', and 'Easy to use'. 'Productivity' has sub-nodes 'Share your ideas' and 'Brainstorming'. 'Mind Mapping' has sub-nodes 'Share with College', 'Online', 'Anytime, Anywhere', and 'Free!'. 'Try it Now!' has sub-nodes 'Online Demo', '2nd' or more', and 'Drag map to reuse'. The WiseMapping logo is visible in the bottom right corner.</p>

Europeiska kommissionens stöd för produktionen av denna publikation utgör inte ett stöd för innehållet, som endast återspeglar författarnas åsikter, och kommissionen kan inte hållas ansvarig för någon användning som kan göras av informationen i den.



<p>Verktygets namn och kort beskrivning</p>	<p>Classroomscreen är ett digitalt svart tavlaverktyg utvecklat av lärare för sina klasser. Den erbjuder över 19 widgets för att stödja din lektion på ett visuellt tilltalande sätt</p>
<p>Sekundär verktygskategori</p>	<p><i>N/A</i></p>
<p>Vad används det till?</p>	<p>Classroomscreen är främst tänkt att låta dig visa tydliga instruktioner för din lektion och erbjuda en enkel och tillgänglig digital svart tavla. Den kopierar nästan alla funktioner på en klassisk svart tavla. Tillhandahålla verktyg för lärare till elev undervisningsmodeller men också samarbetsmoment som brainstormingverktyg.</p>
<p>Hur man använder?</p>	<p>Det här är de tillgängliga widgetarna:</p> <p>Timer: Genom att använda timern kan du låta dina elever veta hur mycket tid som är kvar för att arbeta med sin uppgift. Detta ger dem en visuell påminnelse.</p> <p>Rita: Gör ritningar eller anteckningar med ritverktyget. Använd den i helskärm eller som ett litet fönster. Välj fodrat papper, millimeterpapper eller en bild som bakgrund.</p> <p>Trafikljus: Trafikljuset har flera användningsområden. Till exempel för att indikera om elever kan störa läraren. Eleverna kan också använda den på sin egen enhet för att indikera sina framsteg i ett projekt.</p> <p>QR-kodgenerator: Den integrerade generatorn möjliggör snabb användning av QR-koder (som ska genereras och visas).</p> <p>Textruta: Skriv ett meddelande eller en instruktion i textrutan. Visa till exempel agendan för dagens lektion.</p> <p>Tombola: Använd den här widgeten om du vill slumpmässigt välja en elevs namn från en lista. Växla enkelt mellan listorna med namn</p>

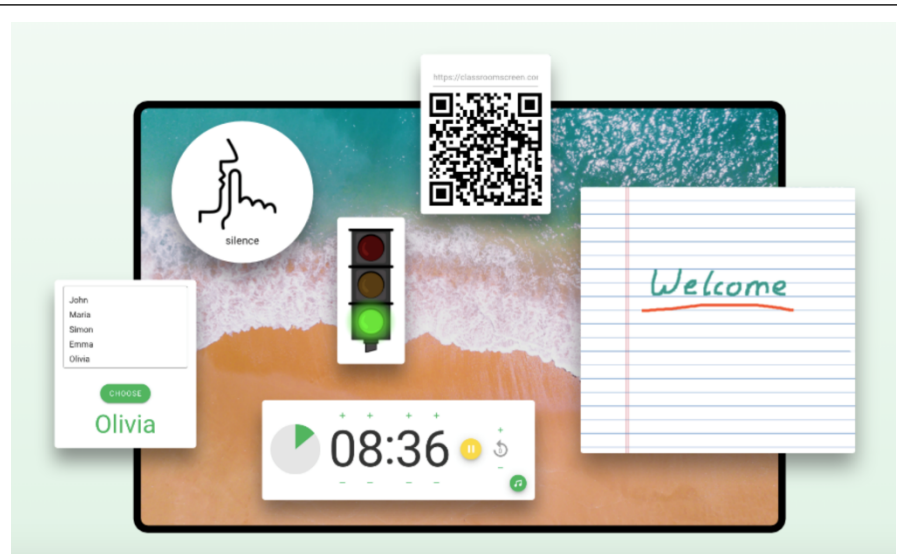
Europeiska kommissionens stöd för produktionen av denna publikation utgör inte ett stöd för innehållet, som endast återspeglar författarnas åsikter, och kommissionen kan inte hållas ansvarig för någon användning som kan göras av informationen i den.



	<p>du skapat.</p> <p>Symboler Classroomscreen erbjuder enkla arbetsymboler som kan visas som klistermärken. Du kan använda dem för att låta eleverna veta under vilka förutsättningar de kan arbeta med sin uppgift. Välj mellan: 'arbeta tillsammans', 'fråga granne', 'viska' eller 'tystnad'.</p> <p>Ljudnivå: Anslut en mikrofon och mät ljudnivån i din klass. Om eleverna låter för mycket ringer en klocka för att indikera att de måste vara tystare.</p> <p>Feedback: Enkäten är ett snabbt och enkelt verktyg för att samla in feedback. Till exempel om hur eleverna mår eller om de förstod lektionen. Eleverna går förbi den smarta tavlan och lägger sin röst. Pro-användare kan använda fjärröstning för att låta sina elever avge sina röster.</p>
Tillgänglighet	<p>Tillgänglig gratis eller en årsprenumeration. Även reducerat pris för skolor.</p> <p>Använd Classroomscreen utan konto, eller registrera dig gratis för att få tillgång till fler funktioner.</p>
Lärandeaktiviteter	<p>Tolen kopierar en klassisk svart tavla och tillåter därför nästan allt du skulle göra på en svart tavla.</p> <p>Det ger en plattform för en</p> <ul style="list-style-type: none">- lärare till elevklass- inställning för kamratsamarbete- individuellt arbete i klassen
Instruktionsvideo	<p>https://youtu.be/pbUJ4PCcsMI</p>



Bild (om tillgänglig)




k. Sociala media

<p>Verktygets namn och kort beskrivning</p>	<p>YouTube är en gratis webbplats för videodelning som låter användare titta på onlinevideor.</p>
<p>Sekundär verktygskategori</p>	<p><i>Ljud-/videoredigerings- och publiceringsplattform</i></p>
<p>Vad används det till?</p>	<p>Via YouTube kan du skapa och ladda upp dina egna videor för att dela med andra.</p> <p>Dessa kan publiceras öppet eller dolda och endast tillgängliga du vill dela dem med.</p>
<p>Hur man använder?</p>	<p>Den kan dock användas för att dela videor med en utvald grupp människor. Publiken behöver inget konto för att se och höra innehållet.</p> <p>Plattformen kan också användas för elevprojekt. De kan skapa och redigera sitt material på YouTube. Den kan sedan antingen publiceras eller bara delas med klasskamrater och läraren.</p>

Europeiska kommissionens stöd för produktionen av denna publikation utgör inte ett stöd för innehållet, som endast återspeglar författarnas åsikter, och kommissionen kan inte hållas ansvarig för någon användning som kan göras av informationen i den.



Tillgänglighet	<p>Gratis att titta utan konto. Behöver ett gratis konto för att skapa innehåll.</p> <p>Finns på nästan alla språk och mycket välkänd.</p> <p>Ger också ett bra automatiskt undertextverktyg som kan läggas till videor.</p>
Lärandeaktiviteter	<p>Tekniker kan använda den för att spela in självstudiekurser och skapa läromedel.</p> <p>Kan även användas i klassprojekt. Antingen genom att använda ett konto för alla elever att ladda upp och redigera sitt arbete. Eller genom att använda elevernas individuella konton för att också arbeta asynkront med uppgifter.</p>
Instruktionsvideo	
Bild (om tillgänglig)	

Verktygets namn och kort beskrivning	Mastodon är en gratis programvara med öppen källkod för att köra sociala nätverkstjänster som är värdar för sig själv
Sekundär verktygskategori	N/A
Vad används det till?	<p>Mastodon har mikrobloggfunktioner som liknar Twitter-tjänsten, som erbjuds av ett stort antal oberoende Mastodon-noder, var och en med sin egen uppförandekod, användarvillkor, sekretessalternativ och modereringspolicyer.</p> <p>Varje användare är medlem av en specifik Mastodon-server, som kan samverka som ett federerat socialt nätverk, vilket tillåter</p>

Europeiska kommissionens stöd för produktionen av denna publikation utgör inte ett stöd för innehållet, som endast återspeglar författarnas åsikter, och kommissionen kan inte hållas ansvarig för någon användning som kan göras av informationen i den.



	<p>användare på olika servrar att interagera med varandra. Detta är avsett att ge användare flexibiliteten att välja en server vars policyer de föredrar, men behålla tillgången till ett större socialt nätverk.</p> <p>Användare kan "följa" varandra och interagera med innehåll som publiceras genom att gilla eller dela vidare med följare.</p> <p>Mastodon är designmässigt decentraliserat. Vem som helst kan sätta upp sin egen server.</p>
Hur man använder?	<p>Eleverna kan använda plattformen antingen genom att ansluta sig till en befintlig server eller sätta upp en själva eller tillsammans med läraren.</p> <p>Plattformen kan sedan användas för kommunikation men också för att producera individuellt eller teaminnehåll för elever. De kan antingen följa andra (som institutioner och andra innehållsproducenter) eller skapa en liten social mediebubble inom elevgruppen för att dela, redigera och diskutera idéer.</p> <p>Mastodon kan användas både synkront och asynkront.</p>
Tillgänglighet	<p>Gratis att använda, öppen källkodsplattform.</p> <p>Tillgänglig på alla språk – men kan behöva lite kodkunskaper för att sätta upp och underhålla sin egen server.</p>
Lärandeaktiviteter	<p>Dela, kommentera och diskutera idéer och uppladdat material.</p>
Instruktionsvideo	<p>https://youtu.be/WTP1GK4YOG8</p>



Bild (om tillgänglig)



Verktygets namn
och kort beskrivning

IdeaBoardz är ett community-baserat verktyg som låter användare lägga till klisterlappar, känd som ideaz, till en IdeaBoard. Användare kan skapa ett obegränsat antal IdeaBoards baserat på olika ämnen. Inom en IdeaBoard kan användare lägga till olika kolumner för att skapa underämnen. Till exempel, på en tavla om pizza kan det finnas en kolumn som är "Varför du borde gilla pizza" och "Varför du inte borde gilla pizza." Eleverna kan lägga till så många Ideaz som de vill för att dela och uttrycka sina idéer. Hittills har mer än 1,4 miljoner Boardz designats, med över 15 miljoner Ideaz ([IdeaBoardz hemsida](#)). IdeaBoardz är ett bra verktyg för team eftersom det tillåter användare att [praktiskt taget samarbeta](#) från vilken plats som helst runt om i världen. IdeaBoardz kan stödja kommunikation, samarbete, social kunskapskonstruktion och brainstorming både inom och utanför klassrummets väggar.

Vad används det
till?

Global Collaborator

- Studenter kan använda IdeaBoardz som ett samarbetsverktyg för att dela sina idéer och se vad andra studenter eller bidragsgivare från hela världen lägger till det.
- Användare kan bidra till en IdeaBoard lokalt eller globalt.
- Flera elever kan arbeta på en IdeaBoardz tillsammans.

Europeiska kommissionens stöd för produktionen av denna publikation utgör inte ett stöd för innehållet, som endast återspeglar författarnas åsikter, och kommissionen kan inte hållas ansvarig för någon användning som kan göras av informationen i den.



	<ul style="list-style-type: none"> IdeaBoardz stödjer socialt lärande. <p>Kunskapskonstruktör</p> <ul style="list-style-type: none"> Eleverna kan läsa idéer skrivna av andra och bilda sina egna kopplingar om ett ämne. Studenter kan använda IdeaBoardz för att kurera, organisera och designa samlingar av resurser, idéer och information.
<p>Hur man använder?</p>	<ol style="list-style-type: none"> Klicka på "Logga in" (detta steg är valfritt). Klicka på "Skapa" för att starta din egen styrelse. Konfigurera din tavla: Ge ett namn och en kort beskrivning av tavlan. Välj ett format som bäst passar dina behov. Välj nu lämpliga avsnittsrubriker. Välj knappen SKAPA för att starta din bräda.
<p>Tillgänglighet</p>	<p>En skärmläsare kan fungera med verktyget, men det är inte enkelt att använda och läsa vad som finns på skärmen. Användare kan klicka på Ideaz för att göra dem större, men användare kan inte justera teckenstorlek eller färg. IdeaBoardz skulle kunna göras mer tillgänglig genom att lägga till färg-, teckensnitts- och storleksjusteringar för text, bättre text-till-tal-alternativ, kortkommandon och textöversättare.</p>
<p>Lärandeaktiviteter</p>	<p>Matematik</p> <p>Mattelärare kan formatera sina IdeaBoards med upp till 10 sektioner där varje sektion har olika problem. Eleverna kan lägga till idéer under varje avsnitt för hur man går tillväga för att lösa problemet. Elever kan "tummen upp" en idé om de gillar denna metod för problemlösning. Elever kan också lägga till användbara tips under varje fråga för att stödja sina kamraters problemlösningsförmåga.</p> <p>Vetenskap</p> <p>Lärare i naturvetenskap kan formatera sina IdeaBoards så att de har sektioner som matchar antalet steg i vattnets kretslopp. Under varje steg kan eleverna med egna ord skriva vad som händer i</p>

Europeiska kommissionens stöd för produktionen av denna publikation utgör inte ett stöd för innehållet, som endast återspeglar författarnas åsikter, och kommissionen kan inte hållas ansvarig för någon användning som kan göras av informationen i den.



	<p>varje steg i vattnets kretslopp.</p> <p>Engelska/Språkkonst</p> <p>Lärare i engelska/språkkonst kan formatera sina IdeaBoards så att de inkluderar flera avsnitt med uppmaningar som uppmuntrar eleverna att utforska och tänka på en bok på unika sätt. Lärare kan också skapa en idétavla där eleverna skriver alternativa slut på boken. Lärare kan ställa in olika sektioner på en IdeaBoard där en elev startar en idé om ett alternativt slut på en bok och sedan andra elever fortsätter att bygga vidare på den idén i den delen av IdeaBoard.</p> <p>Övrig</p> <p>För en samhällskunskapspresentation eller en presentation i en valbar klass kan eleverna skapa en för- och nackdel IdeaBoard om ett ämne de själva väljer. Till exempel kan en elev välja att göra en lista över för- och nackdelar om vapenkontroll och presentera sin IdeaBoardz för klassen.</p>
<p>Instruktionsvideo</p>	<p>https://www.youtube.com/watch?v=o4iFnSW-RbM</p>
<p>Bild</p>	

<p>Verktygets namn och kort beskrivning</p>	<p>Padlet är en communitycentrerad virtuell anslagstavla där medarbetare samtidigt kan skapa och organisera inlägg av alla typer av innehåll, oavsett om det är text, dokument, bilder, videor, ljud eller länkar.</p>
<p>Vad används det</p>	<p>Padlet är ett utmärkt verktyg att använda för samarbetande</p>

Europeiska kommissionens stöd för produktionen av denna publikation utgör inte ett stöd för innehållet, som endast återspeglar författarnas åsikter, och kommissionen kan inte hållas ansvarig för någon användning som kan göras av informationen i den.



<p>till?</p>	<p>gruppprojekt, eftersom det eliminerar behovet av att schemalägga tid i förväg för gruppmedlemmarna att träffas ansikte mot ansikte. Studenter kan arbeta fritt med sina gruppuppgifter när det passar dem samtidigt som de observerar varje förändring eller bidrag som görs av gruppmedlemmarna så snart de görs utan schemalägningskonflikter och de begränsningar som skapas av att begränsa projektarbetet till angivna tider.</p>
<p>Hur man använder?</p>	<p>Det är enkelt att registrera sig med Padlet. Padlets startsida hänvisar dig till var du kan registrera dig gratis, samt var du kan installera dess Mac-app om du arbetar på en iOS-enhet. Efter att ha valt "Registrera dig gratis" låter Padlet dig omedelbart registrera dig via Apple, Google, eller med Microsoft, eller genom att ange din egen separata e-postadress och lösenord.</p> <p>Du får sedan möjlighet att välja mellan en Basic eller en Pro-plan. En grundplan är gratis men begränsar dig när det kommer till mängden Padlets du kan använda och mängden data du kan ladda upp med endast 25 MB per uppladdning. Pro-planen erbjuder dig obegränsade padlets, samt 250 MB per uppladdning. Dessutom kommer denna plan till ett lågt månadspris, med möjlighet att betala årligen till en rabatterad kostnad.</p>
<p>Tillgänglighet</p>	<p>Ingen information</p>
<p>Lärandeaktiviteter</p>	<p>Historia</p> <p>Skapa en tidslinje för att illustrera relaterade händelser under en viss period, kanske ett krig eller regeringsförändring. Skapa en tidslinje som berättar om nyckelhändelserna under en viktig historisk persons liv.</p> <p>Regering / Politik</p> <p>Designa ett diagram som visar organisationen, befogenheterna och historien för varje gren av den amerikanska regeringen.</p> <p>Geografi</p> <p>Bygg ett collage som täcker de olika regionerna i ett visst land inklusive bilder och beskrivningar av det lokala djurlivet,</p>

Europeiska kommissionens stöd för produktionen av denna publikation utgör inte ett stöd för innehållet, som endast återspeglar författarnas åsikter, och kommissionen kan inte hållas ansvarig för någon användning som kan göras av informationen i den.



	<p>terrängen, klimatet, etc...</p> <p>Designa en interaktiv karta med hjälp av Padlet kartfunktion.</p> <p>Litteratur</p> <p>Skapa en bokrapport som täcker viktiga händelser och karaktärer, tillsammans med beskrivningar och deras relationer till varandra.</p> <p>Samhällskunskap</p> <p>Skapa en samling historiska artefakter och primärt källmaterial för en specifik händelse, era eller person.</p> <p>Biologi</p> <p>Presentera en viss regions näringskedja med bilder och etiketter på djurarten.</p>
Instruktionsvideo	<p>https://www.youtube.com/watch?v=RCi6p6v79Bg</p>
Bild	

3. Lärarverktyg

a. Grafisk design

Verktygets namn och kort beskrivning	<p>Canva är en grafisk designplattform tillgänglig gratis (och en betald prenumeration) för att skapa grafik i sociala medier, presentationer, affischer, dokument och annat visuellt innehåll. Alla media kan skapas för utskrift och onlineanvändning.</p>
--------------------------------------	---

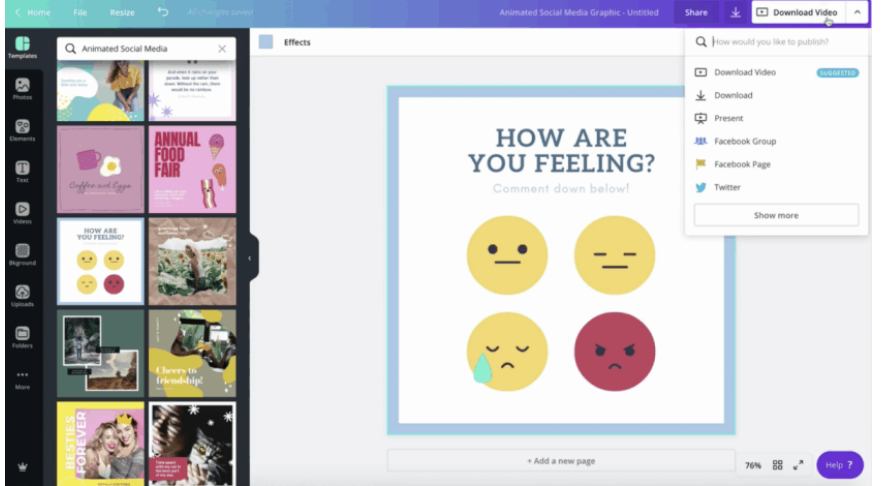
Europeiska kommissionens stöd för produktionen av denna publikation utgör inte ett stöd för innehållet, som endast återspeglar författarnas åsikter, och kommissionen kan inte hållas ansvarig för någon användning som kan göras av informationen i den.



<p>Sekundär verktygskategori</p>	<p><i>Online kurser/innehållsproduktion</i></p>
<p>Vad används det till?</p>	<p>Canva tillåter en begränsad videoredigering och integrering av videor i andra visuella medier.</p> <p>Appen innehåller mallar för vanliga medieprojekt (att skapa flygblad, inlägg på sociala medier etc. samt en rad grafik och typsnitt som kan användas (gratisversionen ger dock bara tillgång till en begränsad samling).</p> <p>Plattformen använder ett dra-och-släpp-format och ger tillgång till mer än 60 miljoner foton och 5 miljoner mallar (inlägg på sociala medier, banners, visuellt innehåll, logotyper och mycket mer).</p>
<p>Hur man använder?</p>	<p>Vem som helst kan skapa ett gratis Canva-konto och omedelbart börja med innehållsproduktion.</p> <p>Canva tillhandahåller mallar för olika typer av media som också kan delas och redigeras med andra användare (delparten behöver dock ett betalkonto).</p> <p>Dessutom kan man även lägga upp media till Canva-kontot för vidare användning.</p> <p>Canva ger också möjlighet att skapa olika mappar för varje projekt.</p> <p>Efter att ha valt en mall kan man börja välja layout, typsnitt, grafik eller också arbeta i fri form.</p> <p>Designen kan sedan exporteras antingen för utskrift eller för onlinepublicering och sparas på en enhet. Canva tillåter också användning av gifs, videor och ljud som kan bäddas in.</p>
<p>Tillgänglighet</p>	<p>Canva är tillgängligt på en mängd olika språk. Det erbjuder en omfattande FAQ och hjälpchatttjänst.</p> <p>Det är tänkt att användas av personer med ingen eller mycket begränsad kunskap om design och medieproduktionsverktyg. Därför ger den en mycket intuitiv användning och kan nås via en webbläsare på en dator och i appar på Android och IOS.</p>
<p>Lärandeaktiviteter</p>	<p>Skapa design för presentationer</p>

Europeiska kommissionens stöd för produktionen av denna publikation utgör inte ett stöd för innehållet, som endast återspeglar författarnas åsikter, och kommissionen kan inte hållas ansvarig för någon användning som kan göras av informationen i den.




	<p>Redigera videomaterial och dela det med medelever och lärare.</p> <p>Skapa innehåll i team och dela/presentera läranderesultatet.</p> <p>Lärare kan också skapa läromedel för eleven.</p>
<p>Instruktionsvideo</p>	<p>https://youtu.be/M_kB3Ucrb1A</p>
<p>Bild (om tillgänglig)</p>	

<p>Verktygets namn och kort beskrivning</p>	<p>Sumopaint är ett onlineprogram för grafisk design och redigering som erbjuder en mängd gratis vektorverktyg.</p>
<p>Sekundär verktygskategori</p>	<p>N/A</p>
<p>Vad används det till?</p>	<p>SumoPaints grundversion låter dig lägga till text, gradienter, former och mer.</p> <p>Dessutom ingår Sumopaint i en grupp andra verktyg som också kan användas på samma sätt:</p> <p>Sumotunes, Sumo3D, Sumocode, Sumophoto, Sumoaudio, Sumovideo och Sumopixel - var och en av dessa är ett redigerings-/skapareverktyg.</p> <p>SumoPaint fungerar på samma principer som Adobe-programmen, men det är mycket mer förenklat och erbjuder en gratis grundläggande onlineversion.</p>

Europeiska kommissionens stöd för produktionen av denna publikation utgör inte ett stöd för innehållet, som endast återspeglar författarnas åsikter, och kommissionen kan inte hållas ansvarig för någon användning som kan göras av informationen i den.



<p>Hur man använder?</p>	<p>Rita bilder eller kombinera bilder med filter, textelement eller symboler. Skapa logotyper eller affischer</p>
<p>Tillgänglighet</p>	<p>Helt webbaserad med en intuitiv användarupplevelse. SumoPaint har ett hjälpsystem och har ett engagerat community för att hjälpa till i de flesta frågor. Den finns tillgänglig på en mängd större språk.</p>
<p>Lärandeaktiviteter</p>	<p>Skapa och redigera läromedel Låt eleverna arbeta i grupp eller individuellt med sin egen design och sitt innehåll.</p>
<p>Instruktionsvideo</p>	<p>https://youtu.be/See2DIUWfQg</p>
<p>Bild (om tillgänglig)</p>	

b. Multimedia produktion

<p>Verktygets namn och kort beskrivning</p>	<p>Sutori är ett samarbetande instruktions- och presentationsverktyg för klassrum i alla åldersgrupper.</p>
<p>Sekundär</p>	<p><i>Innehållsproduktion och Brainstorma, tankekarta och samarbeta</i></p>

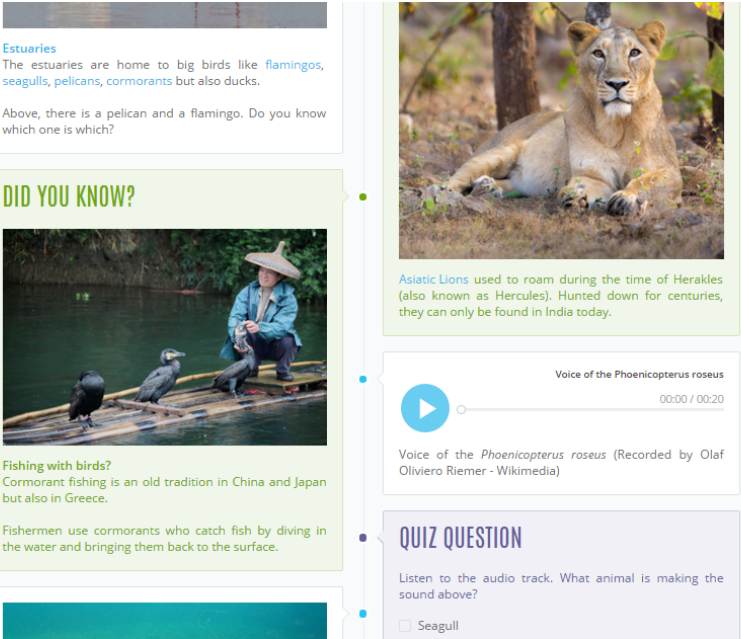
Europeiska kommissionens stöd för produktionen av denna publikation utgör inte ett stöd för innehållet, som endast återspeglar författarnas åsikter, och kommissionen kan inte hållas ansvarig för någon användning som kan göras av informationen i den.



verktygskategori	
Vad används det till?	<p>Sutori kan användas som ett alternativ till traditionella presentationer som PowerPoint eller Prezi. Berättelserna kan ses en panel i taget, som ett bildspel, eller rullas igenom, som en tidslinje. Sutori är gjord för elevcentrerade klassrum, eftersom det kräver att eleverna är engagerade i att sätta ihop många resurser. Lärare kan också använda Sutori för att skapa linjära presentationer som eleverna kommer att se i klassen eller i sin egen takt.</p> <p>Gratisversionen kan lägga till text och bilder, dela och samarbeta, använd presentationsläget. Sutori kan också bäddas in i andra webbplatser etc. Dessutom kan den också användas för studenthantering.</p>
Hur man använder?	<p>Registrera dig på Sutori-webbplatsen och när du väl är inloggad kommer den att visa dig en instrumentpanel. För att skapa en berättelse klicka på "Skapa berättelse" och välj om du vill skapa en tom berättelse eller börja från en mall</p> <p>När din Sutori är klar, klicka på dela för att dela den med kamrater, elever eller läraren</p> <p>Elever kan skapa en textbaserad tidslinje med Sutori istället för att skriva en på papper.</p> <p>De kan enkelt dela sina tidslinjer via sociala medier eller e-post för att be om feedback och frågesportsvar från det bredare offentliga samhället.</p> <p>Elever kan också lägga till multimodalt innehåll för att skapa en interaktiv, visuellt tilltalande tidslinje.</p> <p>Allt detta kan göras individuellt och i team.</p>
Tillgänglighet	<p>Verktuget är endast tillgängligt på engelska och spanska. Den erbjuder en hjälpchattbot och en omfattande FAQ-sektion. Det finns också ett antal YouTube-tutorials som leder igenom många olika saker.</p>
Lärandeaktiviteter	<p>Eleverna kan dokumentera och skapa rapporter och visa upp sina resultat i kronologisk ordning från hypotes till resultat. De kan skapa tidslinjer såväl som andra former av visualisering för sina</p>

Europeiska kommissionens stöd för produktionen av denna publikation utgör inte ett stöd för innehållet, som endast återspeglar författarnas åsikter, och kommissionen kan inte hållas ansvarig för någon användning som kan göras av informationen i den.



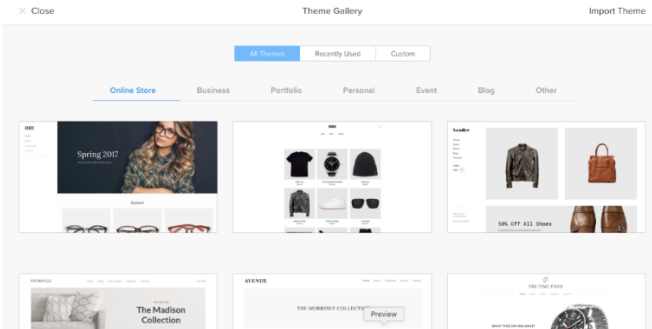
	<p>produkter.</p> <p>Eleverna kan skapa en disposition för en text. Skapa som visar upp strukturen i den text de vill skriva.</p> <p>Lärare kan också skapa läromedel och resurser som eleverna kan använda – samt tillhandahålla mallar för ytterligare hjälp.</p>
<p>Instruktionsvideo</p>	<p>https://youtu.be/2_9wMrskl5s</p>
<p>Bild (om tillgänglig)</p>	 <p>The screenshot shows an educational interface with several components:</p> <ul style="list-style-type: none"> Text: "Estuaries The estuaries are home to big birds like flamingos, seagulls, pelicans, cormorants but also ducks. Above, there is a pelican and a flamingo. Do you know which one is which?" Image: A photograph of a lioness lying on the ground. Text: "Asiatic Lions used to roam during the time of Herakles (also known as Hercules). Hunted down for centuries, they can only be found in India today." Audio Player: "Voice of the Phoenicopter roseus 00:00 / 00:20". Below it, "Voice of the Phoenicopter roseus (Recorded by Olaf Oliviero Riemer - Wikimedia)". Image: A photograph of a person on a boat with cormorants. Text: "Fishing with birds? Cormorant fishing is an old tradition in China and Japan but also in Greece. Fishermen use cormorants who catch fish by diving in the water and bringing them back to the surface." Quiz Question: "QUIZ QUESTION Listen to the audio track. What animal is making the sound above? <input type="checkbox"/> Seagull"

c. *Webbdesign*

<p>Verktygets namn och kort beskrivning</p>	<p>Weebly är ett webbdesignverktyg som erbjuder professionellt utseende, högkvalitativa mallar för att skapa webbplatser</p>
<p>Verktygskategori</p>	<p><i>webbdesign</i></p>
<p>Vad används det till?</p>	<p>Weebly var ursprungligen avsedd att vara värd för e-portföljer och personliga webbsidor, men för närvarande används det flitigt av konstnärer, pedagoger och alla som vill skapa en webbplats genom att dra och släppa element på en mall. Weebly skapades av David Rusensko, Chris Fanini och Dan Veltri 2007. Företaget har arbetat</p>

Europeiska kommissionens stöd för produktionen av denna publikation utgör inte ett stöd för innehållet, som endast återspeglar författarnas åsikter, och kommissionen kan inte hållas ansvarig för någon användning som kan göras av informationen i den.



	tillsammans med Paypal, Google Ads och Apple, vilket gör det kompatibelt med dessa och andra teknologier.
Hur man använder?	Se instruktionsvideon nedan
Tillgänglighet	<p>Weebly kan nås från flera enheter. Företaget har utvecklat gratisapplikationer för Android- och Apple-enheter som tillåter grundläggande redigering av Weebly-webbplatser (t.ex. skapa, revidera, hantera sidor).</p> <p>Weebly uppfyller följande kriterier för att göra webbplatserna tillgängliga för personer med syn- eller hörselnedsättningar: kontrast och färger justerbara, text som kan ändras storlek via (CTRL +), responsiv design, rubrikstruktur, beskrivande länkar och ALT-text för bilder.</p>
Lärandeaktiviteter	<p>E-portföljer, eller digitala portföljer, tjänar till att samla in dokument, videor, bilder som visar läranderesultat i alla ämnen. Det kräver en process av kuration, reflexiv organisation och design. När eleverna kuraterar och visar upp sitt eget arbete är de mer reflexiva för publiken och kan se ett syfte med sin lärandeprocess utanför klassrummet. Detta hjälper också eleverna att skapa en digital identitet och samarbeta med kamrater. När det gäller bedömning hjälper e-portföljer lärare att spåra och organisera de olika inlärningsstadierna och läranderesultaten för sina elever på ett och samma ställe.</p>
Instruktionsvideo	https://youtu.be/nLJvniZrSp4
Bild (om tillgänglig)	

Europeiska kommissionens stöd för produktionen av denna publikation utgör inte ett stöd för innehållet, som endast återspeglar författarnas åsikter, och kommissionen kan inte hållas ansvarig för någon användning som kan göras av informationen i den.

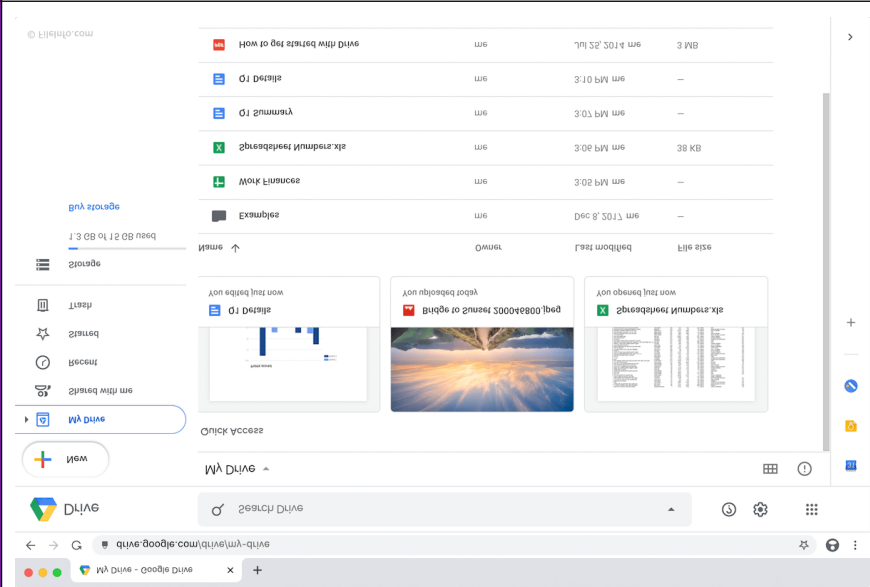


d. Skapa och lagra dokument eller uppdrag

Verktygets namn och kort beskrivning	Google Drive är en gratis molnbaserad lagringstjänst som gör det möjligt för användare att lagra och komma åt filer online
Sekundär verktygskategori	<i>Lärare-till-elev eller elev-till-elev kommunikation</i>
Vad används det till?	<p>Google Drive synkroniserar lagrade dokument, foton och mer på alla användarens enheter, inklusive mobila enheter, surfplattor och datorer.</p> <p>Google Drive integreras med företagets andra tjänster och system -- inklusive Google Docs, Gmail, Android, Chrome, YouTube, Google Analytics och Google+.</p>
Hur man använder?	<p>För att få använda Google Drive måste man skapa eller logga in på ett Google-konto. Genom att besöka "drive.google.com" kan man komma åt molnet som automatiskt innehåller synkroniserade filer och mappar, samt Google Sheets, Slides och Docs. Sedan kan användaren antingen ladda upp filer från sin dator eller skapa filer i Google Drive.</p> <p>Alternativt kan användaren ladda ner en Google Drive-applikation till en eller flera enheter. En Google Drive-mapp visas tillsammans med andra mappar i varje enhets filsystem. Filer som användaren lägger till i en mapp är tillgängliga via en Google Drive-webbapp eller Google Drive-mappen på varje enhet.</p> <p>När användaren skapar en fil eller mapp blir du dess ägare som standard. Ägaren kan kontrollera synlighetsnivån (offentlig eller privat delad med specifika Google-konton) och överföra äganderätten till en annan användare med Gmail-adresser. Ägaren kan också reglera behörigheter för både mappar och filer genom att använda åtkomstnivåer som "kan redigera", "kan kommentera" och "kan visa."</p>
Tillgänglighet	Gratisversionen erbjuder 15 GB molnlagring. Precis som alla andra Google-produkter erbjuder Google Drive en rad

Europeiska kommissionens stöd för produktionen av denna publikation utgör inte ett stöd för innehållet, som endast återspeglar författarnas åsikter, och kommissionen kan inte hållas ansvarig för någon användning som kan göras av informationen i den.



	<p>tillgänglighetsfunktioner som stöd för skärmläsare för Google-dokument eller om de används i en Chrome-webbläsare, en förstoringsglas och helsideszoom med låg syn, färg med hög kontrast och andra tillägg.</p> <p>Google Drive är tillgängligt på alla språk som stöds av Google.</p>
Lärandeaktiviteter	<p>Den kan användas för att lagra och distribuera läromedel. Lärare kan ladda upp resurser så att eleverna kan använda synkron eller asynkron.</p> <p>Dessutom kan elever också ladda upp och samarbeta i dokument samt lämna in uppgifter via google drive.</p>
Instruktionsvideo	<p>https://youtu.be/gdrxAoqfvbA</p>
Bild (om tillgänglig)	

Verktygets namn och kort beskrivning	Mega
Sekundär verktygskategori	<i>Lärare-till-elev eller elev-till-elev kommunikation</i>
Vad används det till?	<p>MEGA tillhandahåller användarkontrollerad krypterad molnlagring som nås med webbläsare och dedikerade appar för mobila enheter. Till skillnad från andra molnlagringsleverantörer krypteras och dekrypteras dina data endast av dina klientenheter</p> <p>MEGA har en lagringsplan på 20 GB för gratisanvändare.</p>

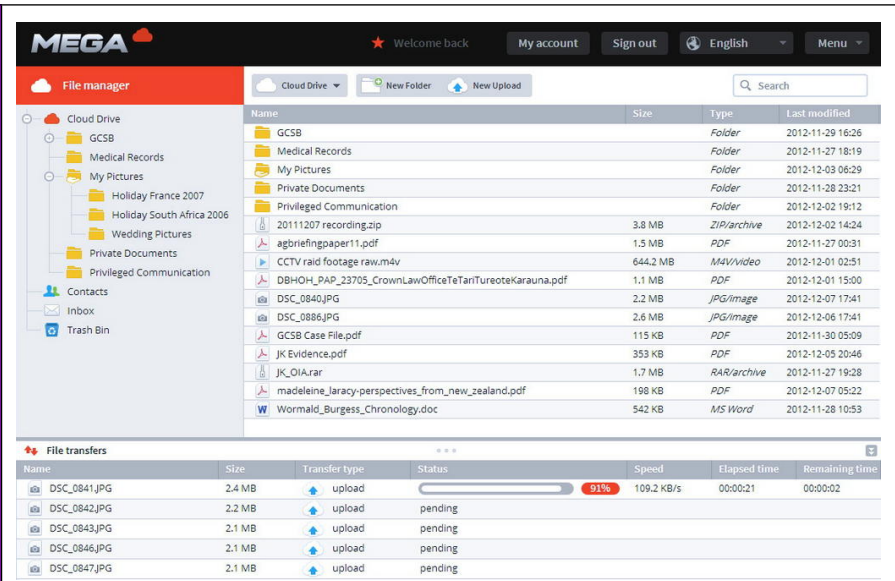
Europeiska kommissionens stöd för produktionen av denna publikation utgör inte ett stöd för innehållet, som endast återspeglar författarnas åsikter, och kommissionen kan inte hållas ansvarig för någon användning som kan göras av informationen i den.



	<p>Det låter dig enkelt säkerhetskopiera och synkronisera filer direkt från din dator till molnet.</p> <p>MEGA har en överföringskvot, vilket innebär att det finns en gräns för hur mycket data du kan ladda upp eller ladda ner per dag. För gratiskonton är detta en vag gräns som återställs var 24:e timme, medan Pro-konton tilldelas sin överföringskvot i bulk för hela faktureringsperioden.</p>
Hur man använder?	<p>MEGA kan användas, antingen genom att ladda ner appen eller i webbläsaren.</p> <p>Den kan ställas in för att även automatiskt synkronisera med specifika filer och därmed fungera sömlöst på ett skrivbord.</p> <p>MEGA kräver att delningsparten skapar ett konto som är tillgängligt gratis och som ett betalabonnemang.</p> <p>Efter att ha skapat kontot kan MEGA användas som vilken annan molntjänst som helst. Det är väldigt intuitivt eftersom det kopierar det grundläggande gränssnittet för de flesta stationära datorer genom att tillhandahålla ett funktionssystem för filer och mappar. Dessa filer eller mappar kan sedan delas med andra direkt genom att skicka ett e-postmeddelande eller genom att dela webbadressen.</p> <p>Dessutom kan allt som delas också vara lösenordsskyddat.</p>
Tillgänglighet	<p>MEGA är tillgängligt på några större språk, det erbjuder en omfattande FAQ och hjälp- och supportwebbplats, samt ytterligare supportchattar för registrerade användare.</p>
Lärandeaktiviteter	<p>MEGA kan användas för att dela uppdrag och inlärningsprodukter. Det kan hjälpa till med kamrat- och teaminläring och hjälpa till att skapa en digital klassmiljö.</p>
Instruktionsvideo	<p>https://youtu.be/02n8C-t18WY</p>



Bild (om tillgänglig)



e. Spela in ljud och video

<p>Verktygets namn och kort beskrivning</p>	<p>Audacity är ett program för ljudinspelning och redigering som är öppen källkod, så vem som helst kan ladda ner det gratis utan användningsbegränsningar</p>
<p>Sekundär verktygskategori</p>	<p>N/A</p>
<p>Vad används det till?</p>	<p>Audacity är ett program för ljudinspelning och redigering som är öppen källkod, så vem som helst kan ladda ner det gratis utan användningsbegränsningar. Denna programvara kan: spela in liveljud, klippa, kopiera, skarva eller mixa ljud tillsammans, och redigera olika ljudfiler (Ogg Vorbis, MP3, WAV eller AIFF för att nämna några). Denna applikation kan integreras över discipliner och är relativt enkel att använda. Audacity kan främja aktivt studentdeltagande och djupare lärande genom att skapa innehåll (t.ex. poddsändningar) och låta eleverna visa upp sin förståelse genom multimedia snarare än tester eller uppsatser.</p>
<p>Hur man använder?</p>	<p>För att SPELA IN ett spår, klicka på den stora, röda runda knappen och ett spår visas. Varje ny inspelning kommer att skapas på sin</p>

Europeiska kommissionens stöd för produktionen av denna publikation utgör inte ett stöd för innehållet, som endast återspeglar författarnas åsikter, och kommissionen kan inte hållas ansvarig för någon användning som kan göras av informationen i den.

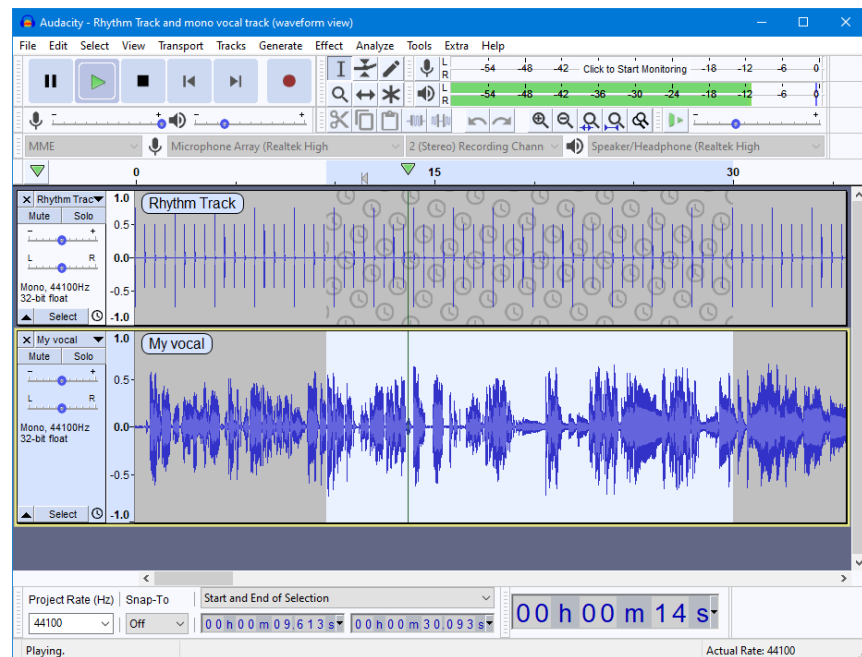


	egen tidslinje. Om du vill spela in på ett tidigare spår, välj det, håll ned shift och tryck på RECORD-knappen. Spelhuvudet kommer att flyttas från vänster till höger på tidslinjen. Klicka på STOP-knappen för att stoppa inspelningen.
Tillgänglighet	N/A
Lärandeaktiviteter	<p>Skapa en ljudreklam (t.ex. en historisk vetenskaplig upptäckt)</p> <p>Främja språkinläring – elever kan spela in sig själva och publicera sin inspelning för att få andra, medstudenter och/eller modersmålstalare att utvärdera att de talar ett andraspråk.</p> <p>Skapa poddsändningar – presentera information som en kunskapsexpert inom ett visst område som de väljer eller intervjua en kunskapsexpert.</p> <p>Exempel på den här typen av projekt finns i en New York Times-artikel Project Audio: Teaching Students How to Produce Their Own Podcasts</p> <p>Spela in tal – utvärdera andras eller sig själva prestation för att bli mer effektiva kommunikatörer.</p> <p>Tillsammans producera en ljudboksinspelning.</p> <p>Skapa en ljudfil för filmrecension för andra elever.</p> <p>Hörspel, ex. Orson Welles War of the Worlds – Dramatisera historisk händelse.</p> <p>Spela in/redigera intervjuer-Fånga en muntlig historieintervju.</p> <p>Common Sense Education lektionsplaner exempel som inkluderar Audacity</p> <p>10 bra sätt att använda Audacity med dina elever</p> <p>Hör detta – Audacity Resources</p>
Instruktionsvideo	https://youtu.be/tKvmslPu12w

Europeiska kommissionens stöd för produktionen av denna publikation utgör inte ett stöd för innehållet, som endast återspeglar författarnas åsikter, och kommissionen kan inte hållas ansvarig för någon användning som kan göras av informationen i den.



Bild (om tillgänglig)



Verktygets namn
och kort beskrivning

Wakelet är ett digitalt kuratorverktyg som tillåter användare att samla in och organisera multimodalt innehåll, inklusive webbplatser, artiklar, videor, Twitter-trådar, text och bilder.

Vad används det
till?

Wakelet är ett utmärkt verktyg för studenter att i samarbete organisera forskningsprojekt och konstruera sin egen kunskap. Det kan också användas som ett multimodalt sätt att presentera en tidslinje eller berättelse.

Hur man använder?

1. Gå till www.wakelet.com.
2. Klicka på "Registrera dig" gratis.
3. Klicka på "Hämta det nu" Klicka på "Installera nu"
4. Gå tillbaka till www.wakelet.com.
5. Klicka på "skapa en samling"
6. Skapa din samling. Lägg till en bakgrundsbild. ...
7. Skriv in i sökmotorn. Bläddra bland samlingar och personer. ...
8. Sök efter innehåll i din webbläsare.



Tillgänglighet	Ingen information
Lärandeaktiviteter	<p>Matematik</p> <p>Beräkna antalet wakelets som hör till ett ämne. Skapa en Wakelet med innehåll som hjälper elever att lära sig, öva och bedöma matematiska färdigheter. Designa ett kölvatten för ett matematiskt ämne, en process eller en matematiker.</p> <p>Vetenskap</p> <p>Kurera forskning om ett vetenskapligt ämne (t.ex. #klimatförändringar). Lär dig hur du genomför ett experiment genom att samla forskning och videor att följa. Be lokala forskare att lägga till resurser till en delad klassvaka.</p> <p>Engelska/Språkkonst</p> <p>Skapa ett wake för en karaktär. Skapa en historisk tidslinje för en bok som läses i klassen.</p> <p>Samhällskunskap</p> <p>Samla forskning om inbördeskriget. Skapa en berättelse om händelserna som inträffade den 9/11.</p> <p>Klassgemenskap online</p> <p>Samarbeta i ett forskningsprojekt. Provocera samtal om politiska handlingar som förändrar historien.</p>
Instruktionsvideo	https://www.youtube.com/watch?v=JqEvlidxcz0



Bild



20 ways to use wakelet in your class

Try a 5 GIF challenge	Collect reflections on a project	Create a student blog	Host a March Madness challenge	Create a top 10 list
Write and share music	Record a class podcast	Ditch that report card with portfolios	Create a choice board	Curate a collection to explore
Collect images	Share work in G Suite	Write a collaborative story	Record a science lab report	Create a class newsletter
Curate social media posts	Gather ideas collaboratively	Create a Wakelet of Wakelets	Annotate a YouTube Playlist	Make global connections



Get more Wakelet tips at DitchThatTextbook.com/wakelet
Infographic by Matt Miller (@jmattmiller / DitchThatTextbook.com)

4. Bedömningsverktyg

a. Frågesporter och omröstningar

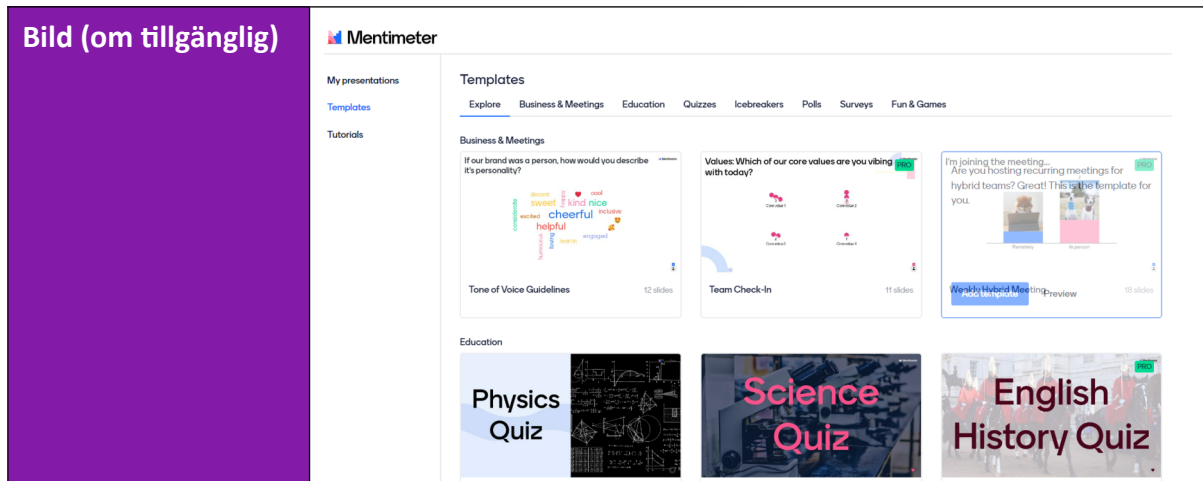
Verktygets namn och kort beskrivning	Mentimeter är ett onlineundersökningsverktyg som kan lägga till ett interaktivt element till en föreläsning, presentation eller inspelad session. Frågetyper inkluderar bland annat Multiple Choice, Ranking, Scales, Word Cloud och Open Ended. Den kan användas för isbrytare, kunskapskontroll, opinionsmätning och debatt. Det är ett lämpligt verktyg för formativ och summativ bedömning
Sekundär	Läroverktyg

Europeiska kommissionens stöd för produktionen av denna publikation utgör inte ett stöd för innehållet, som endast återspeglar författarnas åsikter, och kommissionen kan inte hållas ansvarig för någon användning som kan göras av informationen i den.



verktygskategori	
Vad används det till?	Använd Mentimeter för att skapa formativa bedömningar, väcka diskussioner och testa kunskap med roliga frågesporttävlingar. Lämplig för alla typer av utbildningar, från grundskola till högre utbildning. Mentimeter är det perfekta verktyget för att öka engagemanget i klassrummet, och även se till att allas röster hörs.
Hur man använder?	Upplägget. Den goda nyheten är att det är enkelt att ställa in Mentimeter live i klassrummet! Det bästa sättet att ställa in en live Mentimeter i klassrummet är att, när du har skapat ditt frågesport som vanligt, dela presentationen på en stor skärm eller smartboard (istället för att dela din skärm i ett samtal med dina elever)
Tillgänglighet	Google-appar stöder skärmläsare, TalkBack, helsideszoom, högkontrastinställningar och tillgänglighetstillägg i Chrome för att öka tillgängligheten
Lärandeaktiviteter	<p>Mentimeter låter dig:</p> <p>Engagera eleverna med hjälp av liveundersökningar, ordmoln, frågesporter, flervalsfrågor och mer.</p> <p>Spåra lärande och förståelse genom att ställa frågor och ladda ner resultat.</p> <p>Kommunicera och interagera med dina elever.</p> <p>Håll dig uppdaterad med undervisningsplanen så att ingen missar en Du kan inte bara skapa frågesporter, utan du kan också använda Mentimeter som ett formativt bedömningsverktyg. FA hjälper till att förbättra elevernas förståelse och hjälper snabbt lärare att identifiera och reda ut missuppfattningar, missförstånd och förvirring.</p>
Instruktionsvideo	https://www.youtube.com/watch?v=on_lb7SP6Go

Europeiska kommissionens stöd för produktionen av denna publikation utgör inte ett stöd för innehållet, som endast återspeglar författarnas åsikter, och kommissionen kan inte hållas ansvarig för någon användning som kan göras av informationen i den.



<p>Verktygets namn och kort beskrivning</p>	<p>Kahoot låter lärare, organisationer och föräldrar skapa roliga webbaserade lärande för andra. Kahoot kan användas som en rolig triviaaktivitet att göra med medlemmar i din organisation eller tränare att använda med sina spelare om sporten eller bara en rad roliga frågor.</p>
<p>Sekundär verktygskategori</p>	<p>Läroverktyg</p>
<p>Vad används det till?</p>	<p>Kahoot! är ett verktyg som motiverar och aktiverar elevers lärande eftersom det kan testa deras kunskaper, upprepa viktiga begrepp och hjälpa dem att behålla information. Det ger också instruktörer möjlighet att ytterligare skapa klassdiskussioner och interaktion mellan elev och elev. Den kan användas för bedömning i allmänhet</p>
<p>Hur man använder?</p>	<p><i>Granskning för bedömning</i>– Det huvudsakliga sättet att använda Kahoot i våra klasser är som en recension för en bedömning. Istället för att ge ut ett paket med recensionsinformation skulle vi spela Kahoot. Under en typisk 40 minuters lektionsperiod kunde jag vanligtvis ta mig igenom två 25 frågespel. Kahoot visar elevernas svar i procent för varje bokstavsval. Jag kunde enkelt stoppa spelet om jag stötte på en missuppfattning eller frågor där mindre än 70 % av eleverna hade fått fel. Det visar inte vem som gjorde fel, så du behöver inte oroa dig för att genera någon.</p> <p><i>Kontrollera för förståelse</i>– Kahoot kan också vara ett bra sätt att</p>

Europeiska kommissionens stöd för produktionen av denna publikation utgör inte ett stöd för innehållet, som endast återspeglar författarnas åsikter, och kommissionen kan inte hållas ansvarig för någon användning som kan göras av informationen i den.



	<p>bryta upp mitt i klassen för att kontrollera förståelsen. Du kan enkelt slänga ihop en 3-5 frågor Kahoot och låta eleverna svara på frågorna efter att de fått lite ny information. Det är helt enkelt en rolig formativ bedömning. Detta skulle ge dig omedelbar feedback. Jag kunde också se att det användes som en avslutningsaktivitet.</p> <p><i>Samarbeta</i>– Jag föredrar att alla elever tillför mervärde till en aktivitet, men du kan enkelt göra detta till ett lagspel där du delar upp klassen i flera grupper och tar summan av var och en av deras poäng i slutet. Min enda oro med denna metod skulle vara att en elev skulle kunna berätta för alla andra vad svaret är. Du kanske vill lägga in en regel om att prata bland annat är förbjudet. Detta format skulle gynna de lägre eleverna i din klass som ger upp efter 2-3 frågor eftersom de inser att de inte har möjlighet att vinna. Eleverna kunde ta materialet från en viss enhet och skapa sina egna Kahoots. Du kan sedan spendera recensionsdagen med att spela var och en av Kahoots som en klass eller i mindre grupper. Studenter skulle älska detta.</p>
<p>Tillgänglighet</p>	<p>Text är skalbar med hjälp av din webbläsares zoom in/ut-funktion till minst 200 %. Frågefältet kan användas som ett alt-textfält om du använder media. Du har frihet att bädda in Youtube-media som uppfyller dina behov av bildtexter och ljudbeskrivningar.</p>
<p>Lärandeaktiviteter</p>	<p>Kahoot är en onlinespelbaserad lärplattform. Det gör det möjligt för lärare, organisationer och föräldrar att skapa roliga webbaserade lärande för andra. Detta kan inkludera dina tränare, idrottare eller föräldrar.</p>
<p>Instruktionsvideo</p>	<p>https://www.youtube.com/watch?v=zBkVp8-CDeo</p>
<p>Bild (om tillgänglig)</p>	 <p>The screenshot shows a Kahoot! quiz interface. The title is 'World Geography: Famous Landmarks' with 145.8k plays and 922.6k players. The quiz contains 10 questions, with the first six visible: <ol style="list-style-type: none"> 1 - Quiz: Of the man-made structures known as the Seven Wonders of the Ancient World, which one rer 2 - Quiz: In what city can you find the ancient Parthenon atop the Acropolis? 3 - Quiz: What landmark was the home of emperors for many centuries? 4 - Quiz: Where can you find Stonehenge, a circular monument of massive stones? 5 - Quiz: What events were held in the Colosseum of Rome? 6 - Quiz: (question text partially obscured) </p>

Europeiska kommissionens stöd för produktionen av denna publikation utgör inte ett stöd för innehållet, som endast återspeglar författarnas åsikter, och kommissionen kan inte hållas ansvarig för någon användning som kan göras av informationen i den.



<p>Verktygets namn och kort beskrivning</p>	<p>Socrative är ett frågesportbaserat, formativt bedömningsverktyg med flera funktioner som kan berika undervisning och lärande. Lärare kan designa frågesporter, rymdkapplöpningar (bild på att vara på länsmässan och spruta vatten mot ett mål för att flytta en häst över fältet ... precis så men för frågesporter!), utträdesbiljetter och mer för att samla in och analysera elevdata i verkligheten -tid att göra undervisningsförändringar på plats och förbättra elevernas lärande.</p>
<p>Vad används det till?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utbyte: Elever kan fylla i Socrative-quiz, snabba frågor eller utgångsbiljetter och jämföra sina resultat med sina kamrater omedelbart. Eleverna behöver inte längre vänta på att lärare ska ta upp klassrummets prestationer, eftersom det görs digitalt i realtid. • Förstärkning: Socrative låter lärare och elever följa sina framsteg som individer och som medlemmar i en lärande gemenskap genom formativa bedömningar. Resultaten kan sedan jämföras med andra lärande gemenskaper som finns i staden, i en annan stat eller halvvägs runt om i världen. • Modifiering: Lärare har tillgång till databerikade rapporter som mäter lärande i tre områden: enskilda elever, klass och frågesportsfrågor. Rapporter är tillgängliga över tid och plats. • Omdefiniering: Socratives Space Race-funktion kan hjälpa elever att delta i djupinlärningsaktiviteter, antingen ensamma eller i grupp. Elever kan känna en känsla av eufori och prestation när lärandeaktiviteter görs till en rolig utmaning. Lärare kan sömlöst skapa en utmaning, utan att oroa sig för att hålla poäng eller tabellera resultat, eftersom dessa funktioner hanteras av Socrative.
<p>Hur man använder?</p>	<p>Arbetsflöde: Det krävs en måttlig tidsinvestering för att bli skicklig med Socrative. Efter att ha skapat ett gratiskonto får lärare automatiskt ett offentligt rum. Det offentliga rummet är i grunden en virtuell mötesplats för lärare och elever. Tyvärr kan ett offentligt rum inte ta emot en klasslista. För att spåra studentaktivitet i ett offentligt rum måste eleverna först ange namnet på det offentliga rummet, följt av deras personliga namn.</p>

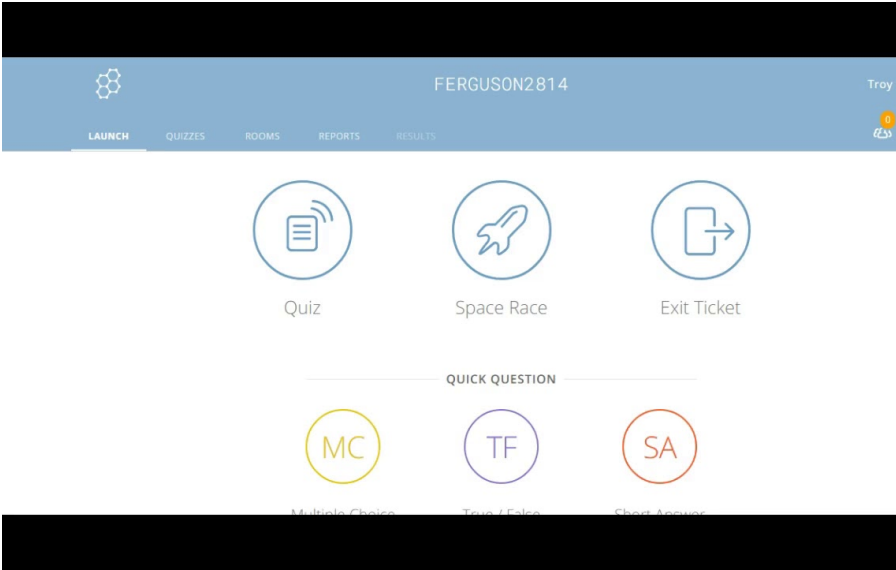
Europeiska kommissionens stöd för produktionen av denna publikation utgör inte ett stöd för innehållet, som endast återspeglar författarnas åsikter, och kommissionen kan inte hållas ansvarig för någon användning som kan göras av informationen i den.



	<p>Studenter behöver inte skapa konton. Lärare bjuder in elever via en URL till ett rum för att få tillgång till en frågesport, snabbfråga, rymdkapplöpning eller utgångsbiljett.</p> <p>Inom ett offentligt rum kan lärare skapa ett frågesport, söka efter ett frågesport, kopiera ett tidigare frågesport, redigera frågesporter och mer. Frågetyper kan vara flervalssalternativ, sant/falskt eller korta svar, och frågeordningen kan blandas för varje elev. Även om bilder kan laddas upp till en frågesport, finns det inget stöd för ljud- eller videofiler.</p>
<p>Tillgänglighet</p>	<p>Även om Socrative inte direkt tar emot elever med särskilda behov, kan webbplatsen och appen fungera tillsammans med program för skärmförstoring och skärmläsning.</p>
<p>Lärandeaktiviteter</p>	<p>Matematik</p> <p>En lärare i tredje klass har undervisat sin första lektion om bråk. En del av hans elever verkar vara förbryllade över föreställningen om att bråk är delar av helheter. Innan han går vidare i innehållet ger han sina elever en snabbfråga så att han kan anpassa sin lektion för att möta behoven hos sina utmanade elever.</p> <p>Hälsa</p> <p>Efter en lektion om att granska livsmedelsetiketter för glukos-, natrium- och fetthalt, har elever som är inskrivna i en hälsoklass tilldelats team. Deras hälsolärare lanserade en Space Race-quiz så att teamen kan fastställa det övergripande näringsvärdet för olika livsmedelsprodukter. Laget som kan svara rätt på varje fråga inom 20 minuter vinner loppet.</p> <p>Samhällsorganisation</p> <p>En samhällsorganisatör har samlat medborgare i ett amerikanskt folkräkningssystem som har upplevt oproportionerligt höga frekvenser av lungcancer. En utvecklare har begärt att den lokala regeringen ska bygga en avfallsförbränningsanläggning inom folkräkningsområdets gränser. Efter samhällsarrangörens presentation om de hälsomässiga och ekonomiska effekterna av</p>

Europeiska kommissionens stöd för produktionen av denna publikation utgör inte ett stöd för innehållet, som endast återspeglar författarnas åsikter, och kommissionen kan inte hållas ansvarig för någon användning som kan göras av informationen i den.



	<p>avfallsförbränning på andra samhällen, bjuder hon in medborgare att få tillgång till Socratives Exit Ticket-funktion. Exit Ticket gör det möjligt för community-arrangören att ta itu med kvardröjande frågor eller missuppfattningar innan nästa evenemang.</p>
<p>Instruktionsvideo</p>	<p>https://www.youtube.com/watch?v=zaaSVwq6adU</p>
<p>Bild</p>	 <p>The screenshot shows the Socrative interface for a user named 'FERGUSON2814'. The top navigation bar includes 'LAUNCH', 'QUIZZES', 'ROOMS', 'REPORTS', and 'RESULTS'. Below this, there are three main activity icons: 'Quiz' (with a document icon), 'Space Race' (with a rocket icon), and 'Exit Ticket' (with a document and arrow icon). Underneath these is a 'QUICK QUESTION' section with three options: 'MC' (Multiple Choice), 'TF' (True/False), and 'SA' (Short Answer).</p>

<p>Verktygets namn och kort beskrivning</p>	<p>Quizizz är en lärplattform som erbjuder flera verktyg för att göra ett klassrum interaktivt och engagerande</p>
<p>Sekundär verktygskategori</p>	<p><i>N/A</i></p>
<p>Vad används det till?</p>	<p>Quizizz är ett onlinebedömningsverktyg som låter lärare och elever skapa och använda frågesporter. Efter att ha gett eleverna en unik åtkomstkod kan en frågesport presenteras live som en tidsinställd tävling eller användas asynkront. Efter att frågesporterna är klara kan eleverna granska sina svar. Dessutom sammanställs den resulterande datan i ett kalkylblad för att ge läraren en tydlig bild av elevernas prestationer för att analysera trender.</p>
<p>Hur man använder?</p>	<p>Som lärare kan du skapa lektioner, göra formativa bedömningar,</p>

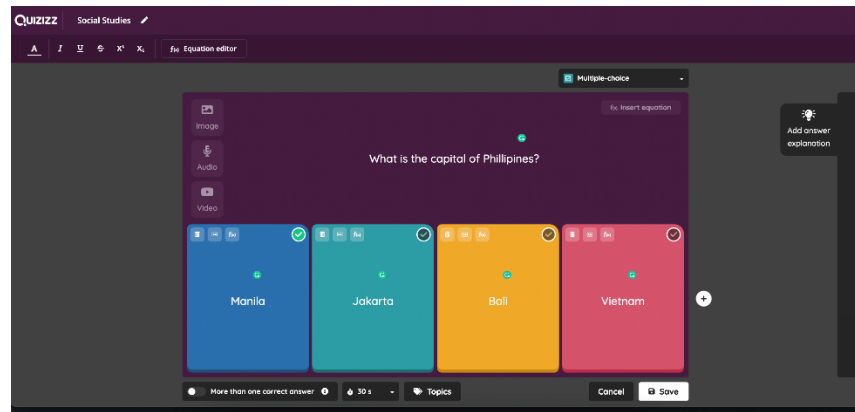
Europeiska kommissionens stöd för produktionen av denna publikation utgör inte ett stöd för innehållet, som endast återspeglar författarnas åsikter, och kommissionen kan inte hållas ansvarig för någon användning som kan göras av informationen i den.



	<p>tilldela läxor och ha andra interaktioner med dina elever.</p> <p>Om du vill använda ett befintligt frågesport kan du använda rutan "Sök efter frågesporter" och bläddra.</p> <p>Om du vill skapa din egen frågesport väljer du panelen "Skapa", sedan panelen "Registrera dig" och fyller i formuläret.</p> <p>Ange ett namn för frågesporten och en bild om du vill. Du kan också välja språket och göra det antingen offentligt eller privat.</p>
Tillgänglighet	<p>Quizizz har en väldigt enkel layout och sajten gör ett bra jobb med att leda dig genom frågesportsprocessen steg för steg, för att inte överväldiga användaren. Att göra själva frågesporterna är också extremt intuitivt. När eleverna har skrivit in åtkomstkoden är det bara att välja ett svar på frågorna när de dyker upp. Frågesporterna kan nås på vilken enhet som helst med en webbläsare. Att gå med på sidan är helt gratis.</p>
Lärandeaktiviteter	<p>Eleverna gör ett online-quiz på Quizizz snarare än på ett papper.</p> <p>När de gör frågesporten kan eleverna se hur deras svar står sig jämfört med resten av klassen samtidigt som de förblir anonyma.</p> <p>Eleverna kan granska sina svar omedelbart medan de fortfarande är färska i minnet istället för att behöva vänta på att en lärare ska betygsätta varje individuellt.</p> <p>Instruktören går igenom trenderna i klassens data (dvs. vilka problem som tog eleverna längst att svara på, vilka frågor de flesta elever fick fel, etc...) och använder dessa resultat för att avgöra vilka ämnen som behöver ägnas ytterligare uppmärksamhet.</p>
Instruktionsvideo	<p>https://www.youtube.com/watch?v=oDO3j2PjS7s</p>



Bild (om tillgänglig)

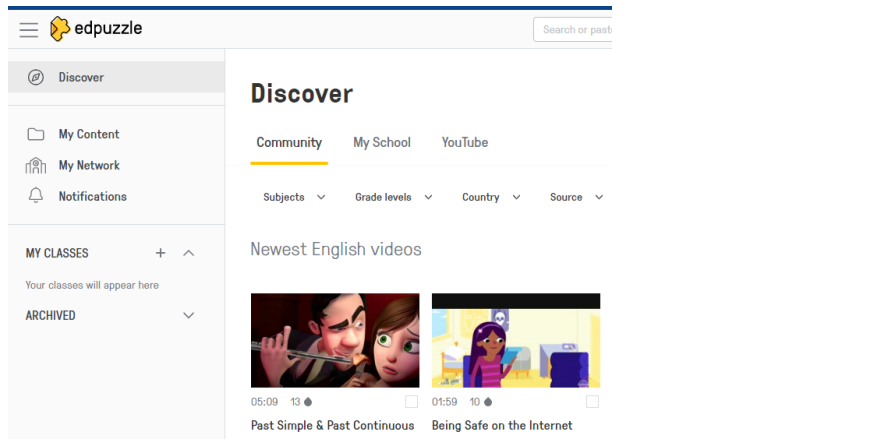


b. Interaktiva videor

<p>Verktygets namn och kort beskrivning</p>	<p>https://edpuzzle.com/</p> <p>Edpuzzle är en lättanvänd plattform där du kan göra vilken video som helst till din lektion. Med bara ett klick kan du hitta videolektioner skapade av andra lärare, inklusive formativ bedömning! Ytterligare ett klick och du kan anpassa den videon genom att bädda in dina egna frågor eller ljud.</p>
<p>Sekundär verktygskategori</p>	<p>Läroverktyg</p>
<p>Vad används det till?</p>	<p>Eleverna lär sig de grundläggande begreppen i lektionen hemma med hjälp av Edpuzzle-videor, som de kan titta på i sin egen takt. Detta ger läraren Edpuzzle är ett onlinevideoredigerings- och formativt bedömningsverktyg som låter lärare klippa, beskära och organisera videor. Men det gör så mycket mer också. Till skillnad från en traditionell videoredigerare handlar det här mer om att få klipp till ett format som gör att lärare kan engagera sig direkt med elever i ett ämne. Den har också kapacitet att erbjuda bedömningar baserade på innehållet och erbjuder massor av kontroller som tillåter användning av video även i mer strikta skolscenarier. Resultatet är en modern plattform som engagerar eleverna men som också är väldigt enkel att använda för lärare. Den är till och med fullproppad med läroplansspecifikt innehåll för att ytterligare hjälpa lärarnas framsteg med eleverna. mer tid i klassrummet för att arbeta med andra aktiviteter som kommer att stärka elevernas förståelse för ämnet. Edpuzzle får det vända klassrummet att fungera.</p>

Europeiska kommissionens stöd för produktionen av denna publikation utgör inte ett stöd för innehållet, som endast återspeglar författarnas åsikter, och kommissionen kan inte hållas ansvarig för någon användning som kan göras av informationen i den.



<p>Hur man använder?</p>	<p>EdPuzzle är ett gratis bedömningscentrerat verktyg som låter lärare och elever skapa interaktiva onlinevideor genom att bädda in antingen öppna eller flervälsfrågor, ljudanteckningar, ljudspår eller kommentarer på en video. Sättet som Edpuzzle fungerar på är enkelt: Din lärare skapar en videolektion och tilldelar den till din klass. Du tittar på videon och svarar på frågorna som ställs längs vägen. Flervälsfrågor betygsätts allt eftersom du besvarar dem och öppna frågor bedöms senare av din lärare.</p>
<p>Tillgänglighet</p>	<p>Google-appar stöder skärmläsare, TalkBack, helsideszoom, högkontrastinställningar och tillgänglighetstillägg i Chrome för att öka tillgängligheten</p>
<p>Lärandeaktiviteter</p>	<p>EdPuzzle är en webbaserad eLearning-applikation som låter användare välja en video och anpassa den genom att redigera, beskära, spela in sitt eget ljud och lägga till frågesportsfrågor direkt i videoströmmen. EdPuzzle gör det också möjligt för instruktörer att spåra, övervaka och betygsätta elevernas engagemang med de skapade videorna.</p>
<p>Instruktionsvideo</p>	<p>https://www.youtube.com/watch?v=8I0fV0djfJA</p>
<p>Bild (om tillgänglig)</p>	

<p>Verktygets namn och kort beskrivning</p>	<p>https://go.playposit.com/</p> <p>PlayPosit erbjuder en mängd olika alternativ för innehåll som utökar den traditionella klassrumsmiljön och online. PlayPosit mjukvara integreras sömlöst med befintliga lärandehanteringssystem och</p>
--	--

Europeiska kommissionens stöd för produktionen av denna publikation utgör inte ett stöd för innehållet, som endast återspeglar författarnas åsikter, och kommissionen kan inte hållas ansvarig för någon användning som kan göras av informationen i den.



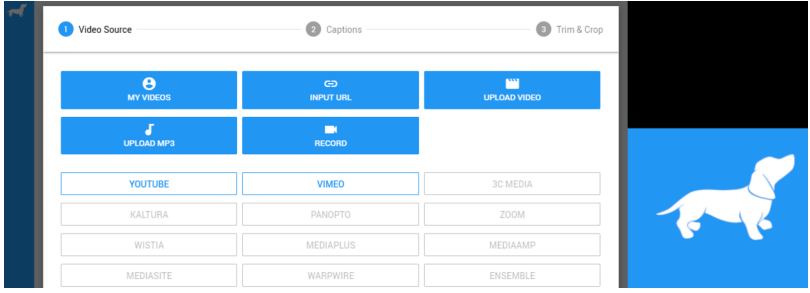
	<p>låter vem som helst lägga till interaktiva lager såsom hot spots, överlägg med inbäddade media, flerversionsfrågor, anteckningar, märken och peer review. Detta ger instruktörer och andra kreatörer möjlighet att engagera sig i publiken, bedöma kunskapsintag och återanvända sitt videoinnehåll på en mängd olika sätt. Förvärvet av PlayPosit utökar WeVideos potentiella kundbas exponentiellt och skapar en heltäckande videoskopande och kommunikationsplattform med interaktiva engagemang och mätmöjligheter som resulterar i mer värdefullt lärande, större kunskapsabsorption och evidensbaserad utbildning och bedömning.</p>
<p>Sekundär verktygskategori</p>	<p>Läraryrke</p>
<p>Vad används det till?</p>	<p>PlayPosit är ett visuellt inlärningsverktyg som låter instruktörer bygga lektioner till videor så att eleverna kan lära sig medan de tittar på en video. Verktöget låter instruktörer använda ett biblioteksvideor från YouTube, TEDx och andra webbsidor för videovärdar, inklusive Rutgers MediaSpace, som drivs av Kultura.</p>
<p>Hur man använder?</p>	<p>Gå till www.playposit.com.</p> <p>Registrera dig och registrera dig för ett konto via din föredragna kontoportal.</p> <p>Skapa en ny klass/sektion.</p> <p>Fyll i profil.</p>

Europeiska kommissionens stöd för produktionen av denna publikation utgör inte ett stöd för innehållet, som endast återspeglar författarnas åsikter, och kommissionen kan inte hållas ansvarig för någon användning som kan göras av informationen i den.



	<p>Välj Ny glödlampa.</p> <p>Tidigare URL och lägg till frågor.</p>
Tillgänglighet	<p>PlayPosit 3.0 VPATs</p> <p>Spelarens instrumentpanel</p> <p>Designer</p>
Lärandeaktiviteter	<p><i>Eleven skapade innehåll från tilldelad video</i></p> <p>Granska projekt där eleverna skapar sina egna frågor på video som redan har setts.</p> <p><i>Anpassat lärandeinnehåll</i></p> <p>Eleverna skapar sin egen video och skapar interaktioner för att öka engagemanget.</p> <p><i>Presentation Reflektion</i></p> <p>Spela in en elevs presentation och skapa en reflektionsuppgift så att eleverna kan lägga in kommentarer.</p> <p><i>Peer Review</i></p> <p>Bygg värdefulla färdigheter för långsiktig framgång och ge eleverna den vägledning och de grunder som krävs för att leverera konstruktiv feedback.</p>



<p>Instruktionsvideo</p>	<p>https://youtu.be/sukxPsV_ozM</p>
<p>Bild (om tillgänglig)</p>	

c. Respons

<p>Verktygets namn och kort beskrivning</p>	<p>NoRedInk är en webbplats utformad för att hjälpa elever att lära sig och öva på viktiga delar av engelsk grammatik och delar av bra skrivande. Lärare kan skapa klasser, lägga till elever och tilldela specifika färdigheter för att leda eleverna mot behärskning.</p>
<p>Verktygskategori</p>	<p>Läroplaner</p>
<p>Vad används det till?</p>	<p>En läroplan för skrivande och grammatik utformad för dagens klassrum. NoRedInk förenklar processen att bygga starka författare och kritiska tänkare. Vår kostnadsfria onlineläroplan för skrivande underlättar effektiv undervisning genom att hjälpa lärare att engagera eleverna genom modellering, byggnadsställningar, övningar och feedback.</p>

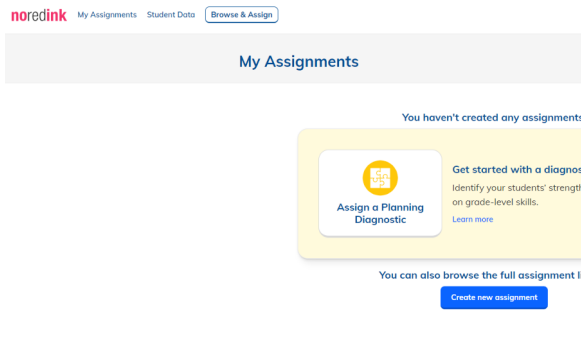
Europeiska kommissionens stöd för produktionen av denna publikation utgör inte ett stöd för innehållet, som endast återspeglar författarnas åsikter, och kommissionen kan inte hållas ansvarig för någon användning som kan göras av informationen i den.



Hur man använder?	<p>Använd bara användarnamnet och lösenordet för att logga in på NoRedInk och slutföra konfigurationen av ditt nya konto. Ditt konto kommer redan att vara registrerat i din lärares klass. Gå först till www.noredink.com, klicka på "Logga in med lösenord" och ange användarnamnet och standardlösenordet som din lärare gav dig.</p> <p>Steg 1: Gå med i din klass</p> <p>Vanliga frågor</p> <p>Steg 2: Välj dina intressen</p> <p>Steg 3: Hitta dina uppdrag</p> <p>Steg 4: Se dina betyg</p>		
Tillgänglighet	<ul style="list-style-type: none"> • 1. Logga in med ett användarnamn eller e-postadress och lösenord • 2. Logga in med Google SSO • 3. Logga in med Clever SSO 		
Lärandeaktiviteter	<p>Vanliga rutiner: utresebiljett, kort frågesport, reflektion över dagliga mål, kolla efter förståelse</p> <p>I slutet av en lektionsperiod söker många lärare en ögonblicksbild av elevernas förståelse och använder denna information för att avgöra nästa steg. Här är några sätt som NoRedInk kan stödja dina stängningsrutiner på.</p> <table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> <p>Instruktionsmål</p> <p>Låt eleverna sammanfatta vad de lärt sig i några meningar.</p> <p>Formativt bedöma hur eleverna behärskar en skrivförmåga.</p> </td> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> <p>Prova detta!</p> <p>Använd en färdiggjord Utgångsbiljettfråga, eller skapa din egen.</p> <p>Tilldela a Skill Building Snabbskrivning.</p> </td> </tr> </table>	<p>Instruktionsmål</p> <p>Låt eleverna sammanfatta vad de lärt sig i några meningar.</p> <p>Formativt bedöma hur eleverna behärskar en skrivförmåga.</p>	<p>Prova detta!</p> <p>Använd en färdiggjord Utgångsbiljettfråga, eller skapa din egen.</p> <p>Tilldela a Skill Building Snabbskrivning.</p>
<p>Instruktionsmål</p> <p>Låt eleverna sammanfatta vad de lärt sig i några meningar.</p> <p>Formativt bedöma hur eleverna behärskar en skrivförmåga.</p>	<p>Prova detta!</p> <p>Använd en färdiggjord Utgångsbiljettfråga, eller skapa din egen.</p> <p>Tilldela a Skill Building Snabbskrivning.</p>		

Europeiska kommissionens stöd för produktionen av denna publikation utgör inte ett stöd för innehållet, som endast återspeglar författarnas åsikter, och kommissionen kan inte hållas ansvarig för någon användning som kan göras av informationen i den.



	<p>Sök snabbt efter förståelse efter att eleverna har tränat på en ny färdighet.</p> <p>Skapa en 5-fråga Frågesport. Gå igenom vanliga missade frågor i nästa dags ringsignal.</p>
Instruktionsvideo	<p>https://www.youtube.com/watch?v=8CXtFXYEjA8 https://screencast-o-matic.com/watch/c3QhIdVTPUf</p>
Bild (om tillgänglig)	 <p>The screenshot shows the 'My Assignments' page on the noredink platform. It features a 'Browse & Assign' button at the top. Below, it states 'You haven't created any assignments' and offers a 'Assign a Planning Diagnostic' button. A text box explains: 'Get started with a diagnosis. Identify your students' strength on grade-level skills. Learn more'. At the bottom, there is a 'Create new assignment' button.</p>

Verktygets namn	KAIZENA
Sekundär verktygskategori	Läroverktyg
Vad används det till?	<ul style="list-style-type: none"> • <i>För självreflektion.</i> Skriv in en lista med frågor i Google Dokument som du vill ställa till dig själv. Frågorna kan handla om vad du lärt dig av dina elever tidigare eller vad du hoppas kunna åstadkomma i ditt klassrum i år. När du är redo använder du röstkommentarverktyget för att spela in dig själv när du svarar på dina frågor. Att uttrycka dina tankar på det här sättet kan kännas obehagligt i början, men det kan ha terapeutiska effekter och kan ge dig klarhet när du förbereder dig för läsåret. • <i>För gruppreflektion.</i> I likhet med ovanstående kan du skapa en lista med frågor och låta andra lärare svara med hjälp av Kaizenas röstkommentarer och anteckningsverktyg. Eller så kan du dela med dig av dina egna reflektioner och be dem om deras tankar.

Europeiska kommissionens stöd för produktionen av denna publikation utgör inte ett stöd för innehållet, som endast återspeglar författarnas åsikter, och kommissionen kan inte hållas ansvarig för någon användning som kan göras av informationen i den.



	<ul style="list-style-type: none">• <i>För feedback.</i>Arbetar du med en ny lektionsplan som du vill få din kollegas åsikt om? Be om feedback med Kaizena. Det här är också ett bra sätt för intresserade lärare att "öva" på att lämna röstkommentarer - plus att du får uppleva att vara på den mottagande sidan av röstkommentarer!• <i>För kollektiv brainstorming.</i> Arbetar du med andra lärare och vill ha ett sätt att fånga allas tankar? Försök att använda Kaizena som en plats för att sammanställa idéer - medarbetare kan bidra med röstkommentarer, textsvar eller länkar till andra resurser online.
Hur man använder?	<p>Loggar in för första gången</p> <p>Första gången du öppnar Kaizena måste du logga in.</p> <p>Studenter: Om du är student behöver du inte skapa ett konto.</p> <p>Öppna Kaizena och klicka sedan på "Student"</p> <p>Lärare: Om du är lärare måste du skapa ett Kaizena-konto för att kunna göra det</p> <p>skapa feedback. Oroa dig inte – detta görs helt och hållet i Google Dokument!</p> <ol style="list-style-type: none">1. När du har öppnat Kaizena är det första steget att välja "Lärare".2. Ange sedan skolan du undervisar på: skriv bara in skolans namn och välj det från rullgardinsmenyn.3. Ange sedan betyg och ämnen du undervisar i. Du kan lägga till så många ämnen och betyg som du vill - klicka bara på "Lägg till ytterligare ett ämne"! När du är nöjd med dina betyg och ämnen, klicka på "Ange ämnen och betyg."4. Lägg till ditt namn till sist. Detta är namnet eleverna kommer att se när de



granska din feedback. Klicka på "Ange lärarens namn.

Kaizena-Ett Google-tillägg med inspelningsbar feedbackfunktion

4. Lärare: Lägga till feedback

Nu är du redo att börja lägga till feedback! Det finns fyra typer av kommentarer

tillgängliga:

- Röstkomentarer
- Kompetens
- Lektioner
- Textkomentarer

Obs: Studenter måste ha tillägget installerat för att kunna granska din

respons. För valfri kommentarstyp kan du ändra färgen på markeringen med

klicka på en av de färgade cirkarna.

Röstkomentarer

Röstkomentarer är ett snabbt och effektivt sätt att ge liv åt din feedback

dina elever. Dina elever kan inte bara höra vad du sa, de kan också

hör hur du sa det. Det är också ett bra sätt att visa uttal för språkstudenter.

Så här lägger du till en röstkomentar:

1 Markera dokumentet.

2 Klicka på mikrofonknappen.

3 Om detta är din första röstkomentar, klicka på "Tillåt" i rutan som dyker upp till

ge Kaizena tillgång till din mikrofon.

4 Spela in din röstkomentar - röstkomentarer kan vara upp till 30 sekunder

lång.



5 Klicka på "stoppa för att avsluta din kommentar" och sedan på "lägg upp" för att ladda upp den.

Kompetens

Färdigheter gör att du kan betygsätta elever på specifika färdigheter som de visar i sina

arbete. Om du har använt rubriker för att betygsätta kan du tänka dig en färdighet som en singel

kategori på en rubrik. Färdigheter kan också innefatta lärandemål eller resultat

- allt du vill spåra och betygsätta kan du skapa en färdighet för det!

För att lägga till en färdighet, gör en markering och klicka på grafikonerna. Du måste ställa in

några färdigheter upp innan du kan använda dem: klicka på "Hantera färdigheter på

app.kaizena.com" för att komma igång. Den här guiden innehåller detaljer om hur du konfigurerar

nya färdigheter. Om du har skapat färdigheter i webbappen Kaizena tidigare kan du det

få tillgång till dessa färdigheter härifrån också!

När du har skapat en färdighet:

1 Markera dokumentet.

2 Klicka på grafikonerna.

3 Skriv namnet på den färdighet du vill använda och välj den sedan från

falla ner.

4 Klicka på betyget du vill ge studenten.

Kaizena-Ett Google-tillägg med inspelningsbar feedbackfunktion

Lektioner

Lektioner låter dig spara och återanvända röst- och textkommentarer: istället för att återskapa

samma kommentar om och om igen, du kan spara den för att



använda med andra

studenter.

För att lägga till en lektion, gör en markering och klicka på glödlampsikonen. Precis som

färdigheter måste du skapa en lektion innan du kan använda den: klicka på "Hantera

Lektioner på app.kaizena.com." Här är en guide för att skapa lektioner.

När du har skapat en lektion:

1 Gör en höjdpunkt.

2 Klicka på glödlampsikonen.

3 Skriv namnet på lektionen du vill använda

4 Välj det från rullgardinsmenyn och klicka på "lägg upp".

Textkommentarer

Slutligen kan du också lägga till textkommentarer, som kan innehålla länkar. Precis som

andra typer av kommentarer börjar du med att markera. Klicka sedan på "T" för att

lägg till din textkommentar. Skriv in din kommentar och klicka sedan på "Lägg upp":

5. Elever: Granska feedback från din lärare

När du öppnar Kaizena ser du alla meddelanden din lärare har gett dig.

De flesta kommentarer bifogas en markering på din fil. Delen i färgad ruta är texten som är markerad. Kommentaren nedan är feedback som din lärare gav dig. Om du inte är säker på vilken kommentar som hör till vilken markering kan du klicka på kommentaren till höger eller markeringen på filen. Detta gör markeringen ljusare och öppnar kommentaren.

Svarar på en kommentar

När du har öppnat en kommentar kan du svara på den.

Klicka på mikrofonen för att svara med en röstkommentar.



	<p>Eller klicka på "T" för att svara med en textkommentar.</p> <p>Svaret bifogas den första kommentaren.</p>
Tillgänglighet	<p>Alla elever och lärare är välkomna att logga in på Kaizena för akademisk förbättring. Google och Microsoft är två stora enheter som fungerar på Kaizena med hjälp av internetåtkomst.</p> <p>Tillgänglighet: "Kaizena-teamet beslutade att öka tillgängligheten för plattformen genom att bygga en mobil Kaizena-upplevelse för iOS-enheter." Kaizena, omprövar en webbplattform för iOS.</p>
Lärandeaktiviteter	<p>Utän tids- och utrymmesbegränsningar drar eleverna nytta av Kaizena genom samtal och feedback direkt och insiktsfullt.</p> <p>Lärarnas olika kommentarer med hjälp av röst, kompetensbetyg, text och lektioner främjar avsevärt elevernas motivation, samt snabb vägledning när som helst och var. Kaizena erbjuder inte bara en win-win-interaktion mellan lärare och elever, utan använder också en hel del integrerade resurser för att utveckla kognitiva konstruktioner bortom skolmiljöer. Kort sagt, Kaizena införlivar beteendeism, socialkonstruktivism, konnektivitet och kognitiv konstruktivism för att "förbättra" elevernas inlärningsframsteg.</p>
Instruktionsvideo	<p>https://www.youtube.com/watch?v=p5nK_ZuC7YI</p>

Europeiska Kommissionens stöd åt framställningen av detta dokument utgör inte ett godkännande av dess innehåll, vilket endast återspeglar upphovsmännens åsikter, och Kommissionen kan inte hållas ansvarigt för någon användning av informationen i det

Europeiska kommissionens stöd för produktionen av denna publikation utgör inte ett stöd för innehållet, som endast återspeglar författarnas åsikter, och kommissionen kan inte hållas ansvarig för någon användning som kan göras av informationen i den.