Marker overskrift med – OK når OK 😊 i excel arket kanskje?

AI Literacy – mer enn ChatGPT (SM(U)) 1
Algoritmisk dans - Ok robots, let´s dance! (MU) 1
Animasjon – skaping av en enkel animert filmsekvens (MU) 2
Tresløyd: Lag, lær og skap med tre (SMU) 2
Eksperimenter for småtrinn (S) 3
First Lego League FLL i klasserommet (MU) 3
Foreldrematematikk – aktiviteter som skaper engasjement og motivasjon (SMU) 4
Fotspor: Når skjermen åpner verden for læring (MU) 4
Hva skal jeg liksom bygge med dette?? (MU) 5
Japansk bokbinding (MU) 5
KI som kritisk venn i undervisningsplanlegging (SMU) 6
Krympeboks (MU) 6
Kva er i koppen og micro:bit'en? (MU) 7
Lek og drama i klasserommet (SM) 8
Lek og programmering (S) 8
Lek og utforsk med micro:bit (MU) 9
LifeHack: Slik lærer hjernen (S) 9
Med skapende hender i papirleire (SMU) 10
Minst, men likevel størst! Hva gjør biller og skrukketroll for oss? (SM) 10
Sjå det store i det bitte små (MU) 11
Skyggebyen (S) 11
Tauet som ikke møter veggen (MU) 12
Tretopphytte (S(M)) 12
Vi bygger et samfunn i Minecraft (M) 13
Vibe-koding i skolen (MU) 13

	AI Literacy – mer enn ChatGPT (SM(U))



SM(U)

Kunstig Intelligens er mer enn chatboter. Den styrer anbefalinger, oversettelser, kart og tjenester vi bruker hver dag – ofte uten at vi legger merke til det. Elever trenger å forstå hva KI gjør, hva den lærer av, og hvordan den påvirker valgene våre.

I denne økten får du konkrete, analoge aktiviteter som gjør KI begripelig – og som du kan bruke direkte i eget klasserom.



Algoritmisk dans - Ok robots, let´s dance! (MU)

Deltakerne skal skape sin egen algoritmiske dans ved å memorere hverandres «moves & steps» til en helhetlig dans. I dansen inkluderes programmerbare roboter som en del av dansen. Musikk til dansen skapes i Suno AI.

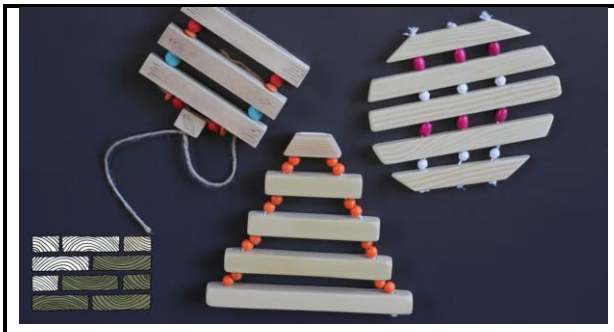


Animasjon – skaping av en enkel animert filmsekvens (MU)

Ta gjerne med nettbrett der appen er installert (ikke et krav)

MU

I denne skaperøkten vil du få lekende og praktisk innføring i hvordan du kan bruke Stop motion Studio- appen til å lage en enkel animasjonsfilm.



Tresløyd: Lag, lær og skap med tre (SMU)

SMU

Bli med på en praktisk workshop! Sammen utforsker vi teknikker som kolrosing, boring, pussing og saging for å lage gryteunderlag. Du får prøve et konkret undervisningsopplegg fra Ferdighetstrapp for tresløyd, og dette er også inspirasjon til hvordan du kan jobbe med tre selv om du ikke har sløydrom.
https://www.kunstogdesign.no/ferdighetstrapp-for-tresloyd



Eksperimenter for småtrinn (S)

S

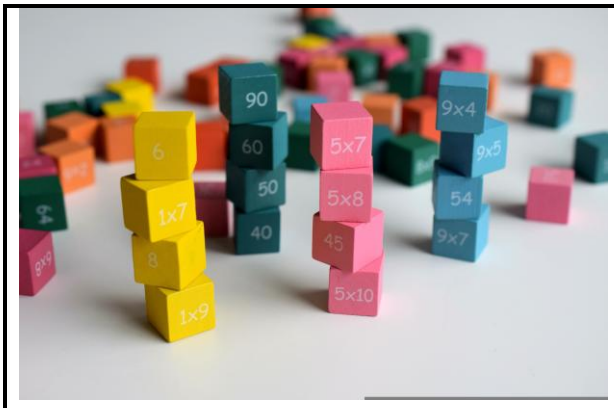
I denne utforskningsøkten lærer du gøye eksperimenter du kan bruke i din undervisning. Aktivitetene oppfordrer til undring og appellerer til de yngstes iboende nysgjerrighet. Hent frem din egen nysgjerrighet og bli med i en leken økt med raske raketter, boblende gasser og magisk kjøkkenkjemi.



First Lego League FLL i klasserommet (MU)

MU

First Lego League er en prosjektbasert måte å jobbe på som engasjerer hele mangfoldet av elever til å samarbeide om å utforske og løse problemer. Dette blir en praktisk skaperøkt der du får anledning til å bli kjent med Lego Spike roboten gjennom at du blir presentert for ulike oppdrag som du skal løse i samarbeid med andre.



Foreldrematematikk – aktiviteter som skaper engasjement og motivasjon (SMU)

SMU

Hvordan kan skolen invitere foreldre inn i elevenes matematikklæring på en måte som skaper engasjement, mestring og motivasjon? På dette verkstedet prøver vi ut og diskuterer hvordan lærere kan bruke «foreldrematematikk» som et verktøy for å styrke elevenes motivasjon, mestring og matematiske identitet og bidra til positive møter med matematikk hjemme.

Fotspor: Når skjermen åpner verden for læring (MU)

MU

Ta med mobiltelefon med Fotspor-appen installert. Gjerne også PC for å prøve å lage egne læringsløyper.

Hva om mobilen kunne bidra til mer aktivitet, samarbeid og læring ute? Med Fotspor kan lærere og elever skape interaktive læringsløyper med quiz, oppgaver og kreative utfordringer. Oppdag hvordan mobilen kan brukes som et trygt og meningsfullt læringsverktøy, der skjermen åpner for opplevelser i den virkelige verden.



Hva skal jeg liksom bygge med dette?? (MU)

MU

Dere velger en nummerert eske. Inni esken er det forskjellige byggematerialer for å lage et spesifikt objekt. Utfordringen ligger i at dere ikke får oppskriften før etter dere er ferdig å bygge. Har dere bygget riktig ting? Hvis dere har bygget noe annet, hva sier det oss om hva og hvordan vi bygger?



Japansk bokbinding (MU)

MU

Papir i format A4
Blyant, penn, viskelær

I denne skaperøkten lager vi bok med japansk innbindingsteknikk. For å gjøre det mer personlig og interessant er det lurt å ta med egne papir. Det kan være innpakningspapir, gavepapir, emballasje, egne tegninger, utskrift av foto eller tegninger, eller andre motiv du har et forhold til, gjerne noe nytt, gammelt og/eller brukt.



KI som kritisk venn i undervisningsplanlegging (SMU)

SMU

Til økten: Ta med egen oppladet PC. Du kan også tenke på en undervisningsøkt du skal ha i neste uke som du kan tenke deg å jobbe med på workshopen

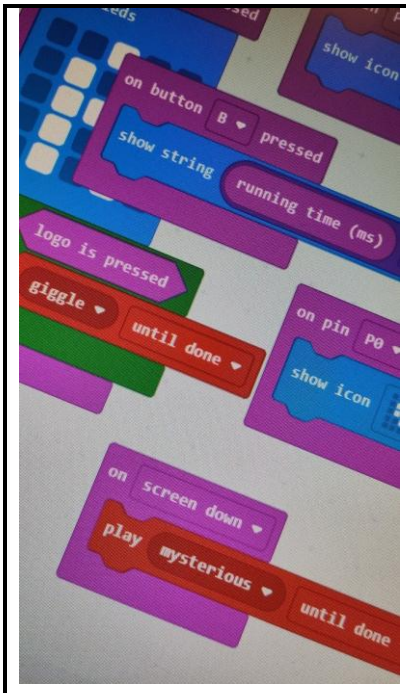
Mange bruker allerede KI-baserte prateroboter for å få ideer til god undervisning. I denne økten utforsker vi strategier og metoder som kan målrette og forbedre svarene, med utgangspunkt i vår egen forståelse av klok og god undervisning. Viktige stikkord er: inkludering, elevmedvirkning, variert undervisning, kroppslig læring og sanselig-didaktisk design.



Krympeboks (MU)

MU

Vi lager en krympeboks. Vi starter med et ferskt emne av en kvistfri del av en trestamme. Vi huler den ut til et rør. En bunn av tørt materiale og settes inn og når røret krymper, blir boksen bortimot tett.



Kva er i koppen og micro:bit'en? (MU)

MU

Ta med pc eller nettbrett!

Ein kopp er forsegla med noko inni, litt som noko uutforska i naturen. Vi utforskar ulike måtar å finne ut kva som er inni og øver på ein viktig naturvitskapleg forskingsmetode. Så gjer vi det same med micro:bit, kor utvalet av input og output auker drastisk.



Lek og drama i klasserommet (SM)

SM

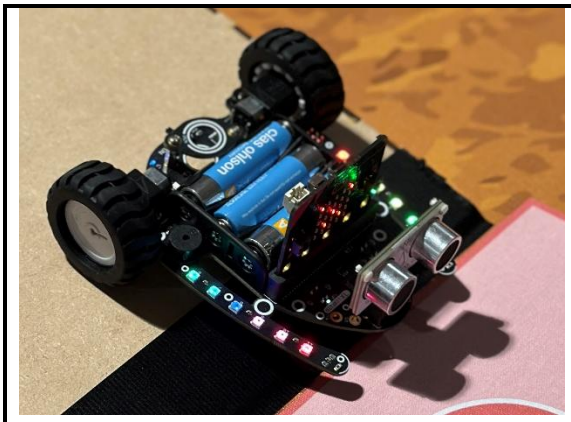
Læreplanen gir lærerne stort rom til å ta inn lek på timeplanen! Men hvordan kan vi øke vår lekekompetanse og ta barnas naturlige lek på alvor i en klasseroms-setting? I denne praktiske økten skal vi utforske hva det vil si å være en lekende voksen som tilrettelegger for lek og læring gjennom frilek og ulike dramametoder som "lærer i rolle".



Lek og programmering (S)

S (1.-2. klasse)

I denne skaperøkten bruker vi på roboter som kan programmeres uten skjerm. Disse enkle robotene egner seg ypperlig for å skape en forståelse for de grunnleggende prinsippene i programmering. Her leker vi oss fram til å finne ut hvordan de fungerer.
Etterpå jobber vi i små grupper for å sette fokus på didaktisk og pedagogisk bruk. Målet er å skape refleksjon rundt hvordan utstyret kan brukes i de forskjellige fagene.

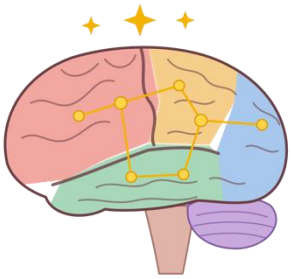


Lek og utforsk med micro:bit (MU)

MU

Ta med egen PC

I denne økten får du utforske ulike muligheter med micro:bit. Vi har mange spennende oppdrag
du kan prøve deg på. Noen krever bruk av de innebygde sensorene i micro:bit eller sensorene i Bit:Bot, andre krever å koble til LED og servoer for å løse oppdragene.
Vi tilpasser økten til ditt nivå.



LifeHack: Slik lærer hjernen (S)

S (1.-2. klasse)

Tenk på noe du har lyst til å lære: å sy, spille gitar, få til rainbow flick eller noe helt annet. I denne praktiske økten utforsker vi hva som skjer i hjernen når vi lærer, og hvorfor lek og bevegelse er så viktig i løpet av skoledagen. Du får teste ut praktiske øvelser selv, lære strategier når du møter motgang, du deler erfaringer med kollegaer og går hjem med konkrete ideer du kan bruke i eget klasserom.



Med skapende hender i papirleire (SMU)

SMU

Ta med tøy som tåler vann og leiresøl og kan vaskes etterpå. (Gjerne et forkle...)

Naturmaterialet **leire** har inspirert mennesket til skapende utforskning gjennom 1000-vis av år. Den plastiske, myke, fuktige leiren gir en sanselig opplevelse av *muligheter*. Leiren gir oss *noe annet* enn det vi omgir oss med i vår vanlige hverdag, og lar oss slippe 'fri' fra skjermer, krav og faste rammer. Her kan hver enkelt finne noe nytt, hver gang. «Hei!», sier leiren, «Sånn er jeg – hvordan er du?

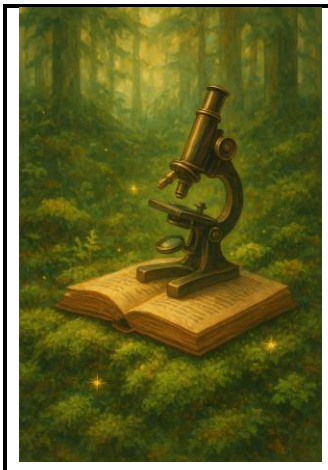


Minst, men likevel størst! Hva gjør biller og skrukketroll for oss? (SM)

SM

Ta med skrivesaker + klær til å være ute.

Små, stille og stilige dyr ved skolen er utrolig betydningsfulle. Vi øver på utforsking av biller, meitemark og andre smådyr og drøfter viktigheten av nysgjerrighet og observasjon når naturområder utforskes. Hvordan? Deler av workshopen gjennomføres ute og du får tips til praktisk undervisning inne og ute. Kanskje du inspireres til uteskole?



Sjå det store i det bitte små (MU)

MU

I denne økta får du utforske heilt vanlege skogsmosar med mikroskop og fantasi, og bruke dei som utgangspunkt for skapande arbeid med litterære tekstar i ein naturfagleg samanheng. Du får trene på å observere, sortere og lage ein enkel bestemmingsnøkkel, samstundes som vi undersøker korleis natur og litteratur kan skjerpe blikket og inspirere til skapande læring.



Skyggebyen (S)

S

Opplev magien med lys og skygger når klassen lager en by i fellesskap. Bygg skal tegnes og utformes, og elevene får leke med materialenes ulike egenskaper når de vekker byen til live med lys. Hensikten er å gi elevene erfaring med en strukturert designprosess og å utforske fenomenet lys og skygge og egenskapene til ulike materialer.



Tauet som ikke møter veggen (MU)

MU

Her får du muligheten til å sy ditt eget unike belte av gjenbrukte klatretau. Design et belte som både er personlig og bærekraftig, ved å gi nytt liv til materialer som ellers ville gått til spille. Bli med på et kreativt prosjekt der gjenbruk og stil møtes!
Vårt mål er at du tar med deg et hjem et egenprodusert designerbelte i tillegg til et økt engasjement for bærekraft!



Tretopphytte (S(M))

(S)M

Bli kjent med Skaperskolen gjennom å bygge modell av en tretopphytte. Innenfor klare rammer skal vi spesialdesigne og bygge en tretopphytte. Hytta skal festes i et minitre. Hensikten er å gjennomføre en designprosess og skape et produkt som er tilpasset en definert bruker.



Vi bygger et samfunn i Minecraft (M)

M Kan Minecraft brukes til å styrke felleskapet på trinnet samtidig som vi jobber tverrfaglig? Vi skal reflektere rundt hva vi trenger i et samfunn, for så å prøve å skape dette i Minecraft gjennom samarbeid og kreativitet.

Vi stiller med pc/nettbrett til denne økten



Vibe-koding i skolen (MU)

MU

Ta med egen pc!

Hvordan kan lærere lede elever i skapende arbeid med KI? I denne praktiske økten utforsker vi vibe-koding der idé, kreativitet og problemløsning står i sentrum. Du får skape egne prototyper og erfare hvordan elever kan gå fra tanke til ferdig produkt på kort tid.