



KOMPETENSUTVECKLING

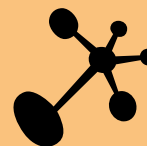
NAVET erbjuder kompetensutveckling inom en mängd olika temaområden. Alla utbildningar utgår ifrån gällande styrdokument och har utformats tillsammans med verkssamma pedagoger. Ett utbildningstillfälle kan variera i längd ifrån halvdag till fem dagar.

Målgrupper:

Pedagoger i förskola, fritids, grundskola, sarskola, gymnasieskola, studenter, lärarutbildare.

Mål:

Ge pedagoger kunskap, inspiration och nya idéer som berikar undervisningen och medverkar till god verksamhet för barn och ungdomar.



NAVET science center
Skaraborgsvägen 1A
506 30 Borås
033 - 41 00 09
info@navet.com
www.navet.com

Digital kompetens och programmering – förändring med sikte på framtiden.

Förändringarna i Läroplanen för Grundskola, Förskoleklass och Fritidshem (2017) som handlar om digital kompetens och programmering innebär nya **kompetensutmaningar** pedagogerna i skolan.

På Navet har vi arbetat med digital kompetensutveckling för pedagoger sedan 2012 och har utökat vårt utbud successivt inom t ex programmering och digital styrning med många olika verktyg, 3D-skrivare i undervisningen, Augmented och Virtual Reality, digitalt berättande och kreativt skapande med digitala verktyg. Det är förstas speciellt glädjande att Skolverket anlitar Navet i sin utbildningssatsning på programmering och digital kompetens för pedagoger under hösten 2017.

Vi är väl förberedda för att kunna genomföra såväl större, genomgripande och långsiktiga utbildningsinsatser som enstaka utbildningstillfällen. De anpassas förstas efter de specifika behov som beställaren har.

Hur kan de digitala verktygen hjälpa oss att nå målen i olika ämnen?

Hur kan undervisningen i ditt ämne berikas av att använda digitala hjälpmedel?

Deltagare får pröva på många pedagogiska verktyg och utforskar tillsammans möjligheterna för olika ämnen och arbetsmoment.

Målgrupp: Alla pedagoggrupper

Tid: halv- eller heldagsutbildning

Pris för avtalskommuner: Gratis för pedagoger i Mark, Ulricehamn, Borås, Tranemo & Svenljunga)

Pris för kommuner utan avtal: 600 pp för halvdag. 1 200 pp för heldag

Några exempel på innehåll:

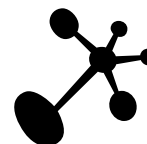
Uppstartsdag för alla pedagoger

Digital kompetens och förändringarna i Läroplanen

Varför programmering?

Presentation av tillgängliga resurser och material

2 prova-på workshops, t ex programmera micro:bit och skapande med Scratchprogrammering och animering



Micro:bit med teknik eller matematikinriktning (verktyget som bl a Skolverket valt att använda i sina utbildningar)

Lär dig grunderna i programmering genom att använda mikrokontrollern Micro:bit och utforska dess möjligheter för undervisningen. Inga förkunskaper.

Fortsättning Micro:bit med teknik eller matematikinriktning

Lär dig mer om micro:bits funktioner och möjligheter. En micro:bit har MÅNGA inbyggda möjligheter utöver de grundläggande funktionerna, t ex accelerometer, kompass och bluetoothantenn. Hur kan vi använda dem för att lösa kluriga uppdrag? Om vi dessutom kopplar in buzzers, motorer, högtalare, vattensensorer eller bygger in micro:biten i en robot. Vilka möjligheter får vi då?

Kreativt skapande och berättande i digitala miljöer

Vi utforskar de kreativa möjligheterna med scratchprogrammering, animeringsappar, slow motion-kameror m m för att berätta en spännande historia. Inga förkunskaper krävs. Steg 2 och 3 finns också.

Beebot/Bluebot fortsättning

För er som har provat Beebot/Bluebot i pedagogiska sammanhang förut och vill arbeta med utökade möjligheter för verktyget. Vi jobbar med bland annat problemlösning och storytelling för att se hur vi kan använda verktyget på MÅNGA olika sätt. Grundkurs finns också.

Programmera i Scratch

Lär dig programmera i Scratch inom olika områden som konst, matematik och spel. Vi använder Scratch och/eller Scratch Junior, beroende på den åldersgrupp ni undervisar i.

Vid alla utbildningar presenteras en **miniutställning** med en mängd olika tillgängliga material som stöder utvecklingen inom programmering och digital kompetens.