

15 lärarbeprovade
teknikidéer som
stimulerar elevernas
kreativitet

logitech®



Kreativitet är grunden för framtiden

I den digitala tidsåldern kan tekniska redskap spela en avgörande roll när det gäller att snabbt hantera inlärningsbehov, samtidigt som de hjälper elever att utveckla sin kreativitet. Och resultaten är imponerande.

Faktum är att forskning visar att elever gör betydande framsteg vad gäller kognitiva färdigheter när lärarna kombinerar teknik och kreativitet i klassrummet.¹

I vår guide för användning av utbildningsteknologi i klassrummet finns en mängd projekt som kan väcka och stärka elevernas kreativitet. I dagens klassrum är teknik lika grundläggande som att kunna läsa, skriva och räkna, och därför erbjuder vi ett ramverk för hur man kan tänka när det gäller att dra nytta av utbildningsteknikens alla möjligheter:

UTTRYCK

av kunskap

INTERAKTION

med innehåll


KONTAKT

med andra

Utforska de här begreppen för lärarbeprövade sätt att använda edtech i olika ämnen och årskurser. Du kommer att märka att de alla syftar mot ett övergripande mål:


Hjälp eleverna att väcka den egna kreativiteten och känna glädjen av att lära sig.

Den transformerande användningen av teknik kan öppna dörrar till kreativitet i klassrummet. Pedagoger och skolledare vet att kreativitet är en viktig färdighet som elever behöver för att göra framsteg i skolan och i kommande yrkesliv, och den transformerande användningen av teknik kan ge möjligheter.

 **87 %**
av lärare

+

ÄR ENIGA >>>

 **77 %**
av föräldrar

”Ett undervisningsätt som uppmuntrar till kreativitet i inlärningsprocessen kräver mer arbete men ger bättre slutresultat.”

Pedagoger och skolledare vet att kreativitet är en viktig färdighet som elever behöver för att göra framsteg i skolan och i kommande yrkesliv, och det är där den nya användningen av teknik kan skapa möjligheter.¹



Uttryck

Stötta kreativiteten genom att ge eleverna många olika sätt att uttrycka sig och förmedla vad de har lärt sig.

Elevers möjlighet att uttrycka sig i klassrummet påverkar mående, funktion, kognition och beteende positivt.² Att ha en mängd olika digitala verktyg tillgängliga, som till exempel en mus, en pekplatta, ett tangentbord eller en digital penna, gör att eleverna kan hitta de verktyg som fungerar bäst för deras inlärningsstil och nivå. Valmöjligheten är viktig när det gäller att främja kreativa uttryck i klassrummet.

5 projekt som främjar kreativa uttryck

1 BEGREPPSKARTOR

Att lära sig att göra anteckningar är en viktig kunskap, men det finns ingen anledning till att eleverna ska förlita sig på enbart ord. De kan använda digitala pennor som Logitech Pen eller Crayon för att organisera sin kunskap och sina tankar rent visuellt. De kan rita, skapa diagram och lägga till förbindelser mellan anteckningar så att de blir meningsfulla för just den personen.

2 INFOGRAFIK ELLER DIGITALA AFFISCHER

En bra infografik säger mer än tusen ord! Låt eleverna designa en digital affisch eller infografik som återger uppgifter, datum och andra fakta på ett roligt, uttrycksfullt sätt. Det är fantastisk möjlighet för elever att öva på en rad tekniska färdigheter, som att ändra storlek och lägga till hyperlänkar, eller mer avancerad programmering och design med HTML, vilket i grund och botten uttrycker deras förståelse för ett ämne på nya och kreativa sätt. Eleverna kan arbeta snabbare och med mer precision med hjälp av en mus och ett externt tangentbord, så detta är perfekta verktyg för att ta fram infografik.

3 SERIEROMANER

Isaac Newton eller Albert Einstein som superhjälte – varför inte?! Att kombinera ord med bilder är ett utmärkt sätt att göra en historisk biografi eller en bokrapport spännande. Elever kan använda en mus för enklare navigering, Logitech Pen eller Crayon för fina linjer och ett tangentbord för att skriva ord och skapa en serieroman eller serie baserad på en känd persons historia.

4 BRA DEBATTER

Hjälp eleverna att få kreativa perspektiv på en händelse eller en historia. Efter att ha läst en bok med flera olika ståndpunkter kan eleverna köra rollspel för att debattera vem som hade rätt och vem som hade fel. När eleverna har tillgång till USB-mikrofonen Snowball Ice och webbkameran C920S kan de höras och synas tydligt, oavsett om de debatterar i klassrummet eller virtuellt.

5 DIGITALA DIORAMAN

Uppmuntra blivande designers och arkitekter till att skapa en kreativ scen med hjälp av Logitech Pen eller Crayon. Elever kan skapa ett diorama som skildrar en scen ur en novell, pjäs eller roman. Eller så kan de använda den digitala pennan till att skapa ett diorama som skildrar floran och faunan i en viss region i ett geografi- eller naturkunskapsprojekt.



Interaktion

Stötta kreativitet och kritiskt tänkande genom att låta eleverna interagera med innehåll på nya sätt.

Den globala efterfrågan på digital undervisning och digitala bedömningar för grundskola och gymnasium växer snabbt. Under 2020 steg skolors och myndigheters utgifter för utbildningsteknik till sammanlagt 19,4 miljarder USD, en ökning med 21 procent från 2019. Fram till 2025 förväntas efterfrågan på digital undervisning och digitala bedömningar fördubblas med en beräknad årlig tillväxttakt på 17 procent enbart i USA. Samtidigt som efterfrågan på edtech är större än någonsin visar undersökningar att tekniken är den mest underutnyttjade resursen i budgetar. Att prioritera edtech och att införliva en mängd olika alternativ i klassrumsmaterialet kan hjälpa eleverna att uppnå sin potential för inläring.³

5 projekt som främjar kreativa uttryck

1 SPRÅKBAD

Bra headset, som headsetet H111 för elever, kan vara ett av de bästa verktygen för att hjälpa elever att lära sig ett främmande språk. De kan höra lektionerna i klassrummet bättre och utan störningar i bakgrunden. Och dessutom kan de lyssna på samma låtar, enkla dikter och sagor som modersmålstalarna lyssnar på när de lär sig sitt språk.

2 FÖRDJUPANDE QR-KODER

När iPad-enheter skyddas av det tåliga Rugged Combo 3 Touch-tangentbordsfodralet kan eleverna lära sig oavsett plats. Lärare och bibliotekarier kan placera QR-koder bredvid fysiska exemplar av böcker som länkar till digitala versioner eller ljudversioner som ungdomar kan utforska. Dessutom kan lärare använda QR-koder för att skapa interaktiva inlärningsstationer eller skattjakter.

När elever interagerar på ett kreativt sätt med verktyg, som ett headset, en digital penna, en mus eller ett externt tangentbord, knyter de an till inläringen på ett mer effektivt sätt.⁴

3 FÖRBÄTTRAD INLÄRNING INOM STEM

Ibland är inläring kladdigt. Använd Rugged Combo 3 Touch för naturkunskapsexperiment för att protokollföra och reprisera kemiska reaktioner samtidigt som iPad-enheten är skyddad mot spill. Eller få ut så mycket som möjligt av biologielektionen med Mevo-webbkameran och titta på hur växter växer över tid.

4 SKAPA EN WEBBPLATS

Med rätt tekniska verktyg för utbildning är det betydligt enklare för eleverna att bygga en webbplats. Ett externt tangentbord, som det som medföljer Rugged Combo 3 Touch-fodralet för iPad-enheter, gör att man kan använda webbplatsappar utan att blockera huvudskärmen. Om eleverna använder en Chromebook kan du erbjuda en extern mus för enklare navigering eller ett externt tangentbord som K120 för bekvämare kodning.

5 MINIHISTORIER

Historielektionerna blir mycket mer engagerande för eleverna när de inser att det inte bara handlar om saker som hände för länge sedan. En plug-and-play-mikrofon som Snowball ICE gör att eleverna kan intervjua släkt, grannar och vänner om deras historiska upplevelser, även utanför skolmiljön med en Chrome-, Apple- eller Windows-enhet med Rugged Combo 3 Touch-fodralet. De kanske har en släkting som har jobbat för FN eller en granne som har besökt samtliga kontinenter. Hur var det?



Anslutning

Stötta kreativiteten genom att skapa möjligheter för eleverna att koppla upp sig mot och samarbeta med andra elever och med lärare.

Att använda digitala verktyg för kreativa grupproje­kt förbättrar samarbetet och får kontakten med klasskompisar och lärare att växa. I en tid då många elever uppger att de upplever mycket stress är dessa kreativa kontakter mycket viktiga för att bygga självförtroende hos eleverna i olika inlärningsmiljöer och vid olika inlärningsbehov.

5 projekt som främjar kreativ kontakt

1 RÖRLIGA FRAMTRÄDANDEN

Vad sägs om att spela utomhusteater i parken eller på skolgården? Med Mevo-kameran kan eleverna repetera, framföra och spela in scener var de än är.



2 FORSKNING OCH RESURSER

Stötta samarbete genom att tilldela roller och ansvarsområden för forskning och skapande av material till ett grupproje­kt. Uppmuntra eleverna att samarbeta virtuellt i realtid med hjälp av en webbkameran C920S och headsetet H111.



3 BREVVÄNNER PÅ DISTANS

Sätt eleverna i kontakt med nya vänner genom program som PenPal Schools och bjud in dem till ett språkbyte. Med hjälp av ett H111-headset och en C920S-webbkamera med en surfplatta eller Chromebook kan eleverna i båda länderna interagera som om de befann sig i samma klassrum.



4 BRAIN SKETCHING

I den här roliga gruppövningen använder en elev en Logitech Pen med en Chromebook eller en Crayon på en iPad för att börja rita och skickar sedan vidare till nästa person som lägger till ytterligare ett element. Eleverna lär sig att arbeta tillsammans och bygga vidare på varandras bidrag. När teckningen är klar kan alla grupper visa upp sitt arbete antingen genom att ansluta till en stor skärm i klassrummet eller genom att använda ett program som Zoom för att dela sin skärm till flera enheter.



5 PRESENTERA FÖR KLASSKAMRATER

Eleverna kan använda verktyg som Spotlight-presentationsenheten eller whiteboardkameran Scribe för att föra samman en hel grupp fysiskt, virtuellt eller både och, samt öva på att hålla muntliga föredrag. Genom att dela på rampljuset med teknik som Spotlight lär de sig också att arbeta tillsammans och stötta varandra.



Inläring i små samarbetsgrupper har bevisats förbättra den interpersonella förmågan och stärka självförtroendet och studieresultaten överlag.⁵

Lärarbeprövade teknikidéer som stimulerar elevernas kreativitet


**SKRIV UT DEN
HÄR SIDAN!**

Morgondagens innovatörer och ledare sitter just nu i våra klassrum. Utbildningstekniken tillhandahåller nya spännande verktyg som stöttar deras framsteg som kreativa tänkare, kommunikatörer och samarbetspartners. Och den teknikaktiverade kreativiteten har en direkt inverkan på bättre resultat i utbildningen och förbereder eleverna för framgång i den digitala tidsåldern.



SJÄLVSTÄNDIGT ARBETE

Alla elever har unika inlärningssätt, och självständigt arbete gör att de kan utforska fritt på nya och kreativa sätt.



BEGREPPSKARTOR

Eleverna kan **rita bilder, skapa diagram och lägga till förbindelser** mellan anteckningar så att de blir meningsfulla för just den personen.

Verktyg: Logitech Pen eller Crayon



SPRÅKBAD

Med bra headset kan eleverna höra tydligt och fritt från störningar. Och dessutom kan de **lyssna på låtar, enkla dikter och sagor** som modersmålstalarna lyssnar på.

Verktyg: H111 – headset



LJUDHISTORIER

Historia är inte bara sådant som hände för länge sedan. **Intervjua släkt, grannar och vänner** om deras erfarenheter, oavsett var du befinner dig.

Verktyg: Snowball ICE USB-mikrofon, iPad + Rugged Combo 3 Touch



SMÅ GRUPPARBETEN

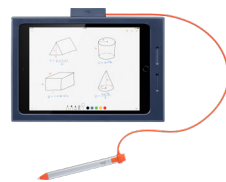
Inläring i små grupper som stötts av teknik ger eleverna många möjligheter att lära sig att kommunicera, samarbeta och vara kreativa.



FÖRBÄTTRAD INLÄRNING INOM STEM

Träna praktiska färdigheter på naturkunskapen! **Spela in och titta flera gånger på kemiska reaktioner** eller se växter växa över tid.

Verktyg: Rugged Combo 3 Touch och Mevo



DIGITALA DIORAMAN

Uppmuntra blivande designers och arkitekter att samarbeta och skapa en kreativ scen med hjälp av Logitech Pen eller Crayon. Elever kan **skapa ett diorama** som skildrar en scen ur en novell, pjäs eller roman.

Verktyg: Logitech Pen eller Crayon



FORSKNING OCH RESURSER

Stötta samarbete genom att tilldela roller och ansvarsområden för forskning och skapande av material till ett grupprojeckt. Uppmuntra eleverna att **samarbeta virtuellt eller på surfplattor i realtid**.

Verktyg: Webbkameran C920 S och headsetet H111



STORA GRUPPARBETEN

När eleverna samarbetar i en stor grupp är möjligheterna för kreativ inläring oändliga. Använd fysisk och virtuell teknik och hybridteknik för att låta eleverna uttrycka sig, interagera och skapa kontakt.



BRA DEBATTER

Ta ställning med tekniken! Hjälpeleverna att få kreativa perspektiv på en händelse eller en historia. Efter att eleverna har läst en bok med flera olika ståndpunkter **kan du tilldela eleverna olika roller och filma en debatt** om vem som hade rätt och vem som hade fel.

Verktyg: USB-mikrofonen Snowball ICE och webbkameran C920 S



FÖRDJUPANDE QR-KODER

Låt eleverna lära sig när de är på språng. Lärare och bibliotekarier kan placera QR-koder bredvid fysiska exemplar av böcker som länkar till digitala versioner eller ljudversioner som ungdomar kan utforska. De kan också **skapa interaktiva inlärningsstationer eller skattjakter**.

Verktyg: Rugged Combo 3 Touch



RÖRLIGA FRAMTRÄDANDEN

Shakespeare i parken – eller på skolgården? Med en Mevo-kamera kan eleverna repetera, framföra och spela in scener de än är.

Verktyg: Mevo

ÄR DU REDO ATT KOMMA IGÅNG?

Kontakta Logitech Educations säljavdelning Education@Logitech.com

logitech for education