



Oversigt over støttede projekter – udviklingspulje til digitale læremidler

26 projekter tildeles støtte i forbindelse med anden udmøntning af udviklingspuljen.

Idéudviklingsprojekter:

Projekttitle	Ekspeditionen
Virksomhed	PortaPlay
Type	Idéudvikling
Indhold	”Ekspeditionen” er et modulbaseret læringsforløb, hvor eleverne agerer journalister, der følger udforskningen af det Arktiske Hav ved Grønlands vestkyst. Deres opgave er at undersøge det Arktiske hav, der er levested for utallige dyrearter såsom den sjældne og mystiske Grønlandshval, samtidigt med at det er et område, der er i globalt fokus. Eleverne vælger selv, hvilke historier de som journalister opsøger, og hvordan disse skal formidles.

Projekttitle	Elementært
Virksomhed	Lemuria Consult ApS
Type	Idéudvikling
Indhold	”Elementært” er et spilbaseret undervisningsmateriale til naturfag og fysik-kemi målrettet 7.-10. klasse. Eleverne engageres i en spilbaseret læringsproces. De skal indsamle grundstoffer og i samarbejde sammensætte dem i kemiske forbindelser og få dem til at reagere med hinanden. Igennem alle spillets faser introduceres der gradvist teoretisk viden.

Projekttitle	Håndlangere Søges
Virksomhed	Gamecraft
Type	Idéudvikling
Indhold	”Håndlangere søges” er et spil, hvor en digital tavle arbejder sammen med elevernes it-udstyr. Spillet er opbygget, således at eleverne skal agere hjælpere for en central person – helten – i spillet. Elevernes udbytte af spillet beror på deres faglige færdigheder, samarbejdsevner (kommunikation, koordination og planlægning) og overblik, herunder evnen til at analysere og prioritere et problem. Spillet foregår i et futuristisk 3D miljø, hvor eleverne i realtid kan studere følgerne af deres handlinger.

Projekttitle	Kritisk kanon
Virksomhed	Strange Baboon
Type	Idéudvikling
Indhold	”Kritisk kanon” er et digitalt læremiddel, som skal få eleverne i folkeskolens ældste klasser til at reflektere over og diskutere kulturarvsbegreber. Fokus er på en række kunstværker, som allerede er del af den kanoniserede kulturarv, med det sigte at bevidstgøre eleverne – dels om de processer, som gør, at nogle værker får prædikatet kulturarv og andre ikke – men i lige så høj grad at facilitere elevernes refleksion over, hvordan de selv kan spille en aktiv rolle som kulturelle og digitale borgere.

Projekttitle	Løb i tiden
Virksomhed	Runtales ApS
Type	Idéudvikling
Indhold	”Løb i tiden” er en kombination af en løbe-app og en historiebog. Via en smartphone får eleven mulighed for at lytte til fortællinger om vigtige epoker i danmarkshistorien, men kun hvis han/hun holder sig i konstant bevægelse (jogging eller løb). Læremidlet retter sig mod elever på 5. – 9. klassetrin.

Projekttitle	Ordet rundt med Bjarne og Frida
Virksomhed	Dafolo A/S
Type	Idéudvikling
Indhold	”Ordet rundt med Bjarne og Frida” er designet til at lære indskolingsbørn om ord og deres betydning. Læremidlets centrale idé er således at hjælpe børn i 0.-2. klasse på vej mod et solidt sprogligt fundament. Indgangen til læremidlet er et digitalt landkort, hvor eleverne på turen rundt i kortet præsenteres for flere forskellige typer opgaver. Elevernes udbytte testes og resultaterne heraf kan videreformidles til bl.a. lærere og forældre.

Projekttitle	Retsskrivningsspillet
Virksomhed	Dafolo A/S
Type	Idéudvikling
Indhold	”Retsskrivningsspillet” er et digitalt læremiddel, der via spillignende elementer fokuserer på synlig læring i danskfaget (7.-10. klasse) og styrker elevernes faglige udvikling inden for retsskrivning. Læremidlet indeholder dels en række træningsøvelser og dels et spil. Træningsøvelserne er en integreret del af spillet, idet gennemførelse af træningen låser flere kategorier op i spillet.

Projekttitle	Stavemappen
Virksomhed	Dafolo A/S
Type	Idéudvikling
Indhold	”Stavemappen” er et digitalt læremiddel, som er designet til at lære børn og unge at stave. En central del af læremidlet er en række staveaktiviteter, der integrerer stavearbejdet i meningsfulde danskaktiviteter, som skal gøre eleven til en bedre staver, ved at gøre ham eller hende bevidst om egne styrker og svagheder. Det digitale læremiddel er opbygget således, at eleven over tid kan følge sin egen staveprogression og fastholde sin opmærksomhed på og motivation for at opnå nye mål. Dette sker i høj grad igennem kammeratvurdering, der er et vigtigt element i læremidlet.

Projekttitle	Spiseland
Virksomhed	Klassefilm aps
Type	Idéudvikling
Indhold	Det digitale læremiddel ”SPISELAND” er et spil, hvor eleverne lærer om mad, fordøjelse, vækst, vitaminer og madkultur. Spillet udvikles med fokus på indskolingen. I ”SPISELAND” er kroppen en kæmpe legeplads – et tivoli, hvor eleverne får opgaver, som de løser alene eller sammen. Læreren faciliterer elevernes læring gennem temaer som eksempelvis ”vitaminer” eller ”kulhydrater”

Projekttitle	Young Writers Guild
Virksomhed	Writers Guild ApS
Type	Idéudvikling
Indhold	”Young Writers Guild” er et digitalt læremiddel, der giver elever mulighed for at skabe præsentationer ved hjælp af tekst, billeder, animationer og lyd. Udover selve redigeringsværktøjet vil der blive udviklet færdige undervisningsforløb. Læremidlet er dialogbaseret med et smartboard/activeboard som naturligt omdrejningspunkt.

Projekttitle	werkTOY
Virksomhed	Kamikaze Film CPH ApS
Type	Idéudvikling
Indhold	”werkTOY” består af en app til tablets og smartphones samt en æske med spillebrikker. Elevens oplevelse bygger på samspillet mellem skærmen og brikkerne. For at dette kan lade sig gøre, er projektet bygget op omkring et såkaldt ’augmented reality system’. Hver spillebrik repræsenterer et element fra det periodiske system, og ”werkTOY” stiller eleverne fagrelevante opgaver, som skal løses ved at bruge app’en sammen med spillebrikkerne på forskellige kreative måder.

Markedsudviklingsprojekter:

Projekttitle	BookBites Education
Virksomhed	Bookbites A/S
Type	Markedsudvikling
Indhold	<i>Virksomheden har bedt om, at indholdet af projektet først offentliggøres efter afslutning af projektet.</i>

Projekttitle	Coding Pirates
Virksomhed	Exner v/Martin Exner
Type	Markedsudvikling
Indhold	”Coding Pirates” er et logisk puzzle-baseret computerspil rettet mod børn i alderen 8-14 år og med det formål at lære børn logikken bag programmering eller kodning. ”Coding Pirates” understøtter undervisningen indenfor naturfagene, bl.a. indenfor tænkning i processer og algoritmer og udvikling af abstrakt tænkning, men er ikke begrænset hertil. Læremidlet medvirker også til at udvikle problemløsningskompetencer samt kreative og collaborative kompetencer.

Projekttitle	Den Digitale Tarzanbane
Virksomhed	IT i Bevægelse
Type	Markedsudvikling
Indhold	”Den Digitale Tarzanbane” danner en digital ramme om leg, læring og bevægelse. ”Den Digitale Tarzanbane” består dels af en ’fysisk’ bane, der kan stilles op et vilkårligt sted, dels en app. Eleverne skal bevæge sig fysisk fra base til base, f.eks. i en slags forhindringsløb. Når de er på baserne præsenteres de for forskellige opgaver eller øvelser. Opgaverne er tilgængelige via en app, hvor banen og de tilknyttede øvelser og opgaver er oprettet på forhånd i planlægningsfasen.

Projekttitle	Elevproduktion af multimodale quizzere
Virksomhed	Kong Orange
Type	Markedsudvikling
Indhold	Kernen i læremidlet ”Kong Orange” er et digitalt værktøj, som gør det muligt for elever at udvikle og tage quizzere og at dele disse i klassen. Eleverne skaber selv quizzerne på deres medbragte smartphones, tablets eller bærbare computere. Målgruppen er alle klassetrin i grundskolen, og læremidlet vil kunne anvendes i et bredt spektrum af fag.

Projekttitle	EyeJustRead
Virksomhed	SEN Invest ApS
Type	Markedsudvikling
Indhold	”EyeJustRead” er et projekt, der bl.a. anvender eyetracking-teknologi til at understøtte læseindlæringen i indskoling. Projektet supplerer allerede eksisterende elektronisk baserede materialer med data, som understøtter og udvider både læseindlæringen, læseoplevelsen og tekstforståelsen for eleverne.

Projekttitle	Fra Jord til bord
Virksomhed	LUCUS ApS
Type	Markedsudvikling
Indhold	”Fra jord til bord” er et spilbaseret digitalt læremiddel, hvor eleverne placeres i en rolle som fødevarerproducerer. Det spilles som et klasserumsbaseret digitalt brætspil, hvor hver elev sidder med en tablet og styrer sit eget spil. På klassens smartboard kan spillerne samtidig følge med i spillets samlede udvikling. Dermed spiller hver elev både alene og mod hinanden. Læreren har rollen som ”game master”, som kan pause spillet, sætte nye spil op, introducere events og dermed facilitere spillet og styre undervisningsforløbet.

Projekttitle	HistorieHopperen til Hopspots
Virksomhed	CxD - Child Experience Design ApS
Type	Markedsudvikling
Indhold	Den grundlæggende teknologi i det digitale læremiddel er de såkaldte hopspots, som kommunikerer trådløst med en tablet. Målet er at integrere bevægelse og danskundervisning/historiefortælling. Hopspots'ene spiller en aktiv rolle i den historie, som eleverne præsenteres for, og historien kan derfor udvikle sig dynamisk i takt med at eleven ’hopper’ sig gennem den. Det gør fortællinger levende, og eleverne bliver aktører i fortællingerne. Historien kan både være en professionelt produceret historie og en historie produceret af brugerne.

Projekttitle	Kampen om Arktis
Virksomhed	Gametools Learning Aps
Type	Markedsudvikling
Indhold	”Kampen om Arktis” er et spil, som danner rammen om en uges tværfagligt arbejde i 8.-10. klasse. Udgangspunktet er de geopolitiske uklarheder om ejerskabet til det arktiske territorium. Senere i spillet skifter fokus til de klima- og miljømæssige forandringer i Arktis og det forhold, at den smeltende is er en årsag til, men på sin vis også en konsekvens af den stigende interesse for regionen.

Projekttitle	Let's Play A Story
Virksomhed	Savannah aps
Type	Markedsudvikling
Indhold	Det digitale læremiddel ”Let’ play a story” er rettet mod indskolingens danskundervisning. Med konceptet udnyttes de teknologiske muligheder til storytelling i et multimodalt digitalt univers. Udgangspunktet er Æsops fabler. Elevernes arbejde med fablerne vil typisk foregå i tre faser; de oplever fablen, de undersøger fablens virkemidler og de opbygger deres egen fabel i læremidlets app.

Projekttitle	LæringsMixeren
Virksomhed	Die Asta Experience
Type	Markedsudvikling
Indhold	Målet med ”LæringsMixeren” er at skabe læringsforløb med et innovativt digitalt læringsværktøj, der kan bruges til undervisning i social-, kunst- og kulturhistorie af danske folkeskoleklasser i fagene dansk, billedkunst, samfundsfag og historie. Læremidlet består af et åbent, interaktivt redigeringsværktøj, som tillader eleverne at modificere værkerne med det mål at opdage kendetegn for den givne periode, en række kendte værker i digital form, en hjemmeside og tilrettelagte læringsforløb i moduler, som lærerne selv kan kuratere efter klasstrin, tema og behov.

Projekttitle	Musikspillet
Virksomhed	Triangle Music Games IVS
Type	Markedsudvikling
Indhold	”Musikspillet” er et onlinebaseret digitalt læremiddel til grundskolens musikundervisning. Produktet er designet til elever i 3.-6. klasse. Det består af en elevdel, et lærermodul og en lærervejledning. Elevdelen er opbygget som en by med spil og aktiviteter. Lærermodulet er et teknisk administrativt modul, der bl.a. gør det muligt at følge elevernes progression og uploade materiale og instruktioner. Lærervejledningen er opbygget som en e-bog med undervisningsforløb, teknisk vejledning og overblik over musik og tekster i spillet.

Projekttitle	Ordrejsen
Virksomhed	Ordblindetræning IVS
Type	Markedsudvikling
Indhold	”Ordrejsen” er et digitalt læremiddel til elever i 3.-6. klasstrin med ordblindhed. Det digitale læremiddel består af flere dele, herunder en app til tablets og smartphone, som giver adgang til opmærksomhedsøvelser og test for hvert afsluttet øvelsesprogram med en enkel scoring og en webbaseret monitorering med adgang for undervisere og en lærerguide. Desuden er der et internt kommunikationssystem med mulighed for online kommunikation via video, lyd og whiteboard med inddragelse af øvelsesprogrammet.

Projekttitle	Programmerbar Modulær Undervisningsrobot
Virksomhed	Shape Robotics IVS
Type	Markedsudvikling
Indhold	Ideen med ”Programmérbar Modulær Undervisningsrobot” er at skabe et digitalt læremiddel, som gør det muligt at bringe programmérbare robotter ind i undervisningen. Det digitale læremiddel består af tre dele: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Et visuelt baseret interface til undervisningsbrug, hvor eleverne bygger og programmerer deres egne robotløsninger. ▪ En Interaktiv robot applikation, der kører på en mobile enhed og muliggør, at eleven programmerer robotten som et interaktivt socialt individ med optimal udnyttelse af eksisterende hardware. ▪ Online vidensdeling, hvor information, software, inspirationsmateriale og undervisningsmateriale er let tilgængeligt for lærer og elever.

Projekttitle	Speaktus udtaletræning
Virksomhed	Dictus ApS
Type	Markedsudvikling
Indhold	”Speaktus udtaletræning” er et mobilt, spilbaseret digitalt læremiddel, hvor det er ambitionen at gøre det sjovt og underholdende for elever med fonetiske vanskeligheder at træne udtale. Læremidlet består af en lærer- og en elevdel. I lærerdelen styrer læreren, hvilke opgavetyper og problemstillinger eleven skal arbejde med. Når eleven logger ind i elevdelen præsenteres eleven for et spil, som modsvarer lærerens valg.

Projekttitle	Træning af lydige kompetencer
Virksomhed	Speak App ApS
Type	Markedsudvikling
Indhold	”Træning af lydige kompetencer” har til formål at styrke sprogundervisningen generelt i de lavere klassetrin og giver mulighed for, at eleven kan træne præcis de emner, som han eller hun finder svære. Med udgangspunkt i viden fra det specialpædagogiske område henvender ”Træning af lydige kompetencer” sig både til det specialpædagogiske og det almenpædagogiske område.