UNDERVISNINGS MINISTERIET

SEKRETARIATET FOR IT I FOLKESKOLEN

Den 31. marts 2015

Oversigt over støttede projekter – udviklingspulje til digitale læremidler

19 projekter tildeles støtte i forbindelse med første udmøntning af udviklingspuljen.

Projekttitel	**App til træning af lydlige kompetencer**
Virksomhed	Speak App ApS
Type	Idéudvikling
Indhold	Et spilbaseret digitalt læremiddel til træning af elevernes lydlige kompetencer. Læremidlet kombinerer spil med talegenkendelsesteknologi på en ny måde, hvor eleverne bl.a. kan træne bogstavkendskab, rimfærdigheder og sproglyd. Læremidlet kan anvendes direkte i forlængelse af sprogvurderinger i børnehaveklassen, men det kan også anvendes af elever på andre klassetrin, der har behov for at løftet deres lydlige kompetencer.

Projekttitel	**BeaconTime**
Virksomhed	Fuzzy Press
Type	Idéudvikling
Indhold	Et mobilt og interaktivt læringsmiljø, hvor eleverne kan samarbejde omkring opgaveforløb på en ny måde. Eleverne udvikler opgaver og stiller udfordringer til hinanden via beacon-enhederne (små bluetooth-baserede lagringsenheder) samtidig med, at læreren kan følge med i hvem, hvor og hvordan, der arbejdes med et givent emne. Målgruppen omfatter grundskolens mellemtrin og udskolingen, og læremidlet kan tilpasses alle fag.

Projekttitel	**BookBites Education**
Virksomhed	Redia A/S
Type	Idéudvikling
Indhold	*Virksomheden har bedt om, at indholdet af projektet først offentliggøres efter afslutning af projektet.*

Projekttitel	**Build A World – EDU**
Virksomhed	Build A World ApS
Type	Markedsudvikling
Indhold	Et online læringsunivers baseret på 3D-grafik og 'bygge-med-klodser'-princippet. Læremidlet er målrettet naturfagene for 5. til 9. klassetrin, hvor eleverne får mulighed for at arbejde med forskellige naturfaglige problemstillinger, fx udvinding af råstoffer, bæredygtig strømproduktion og oversvømmelseskatastrofer.

Projekttitel	**Digitalt understøttende klasserumsspil**
Virksomhed	Copenhagen Game Lab
Type	Markedsudvikling
Indhold	Et spilbaseret undervisningskoncept, der kombinerer digitale spilelementer med analoge opgaver, der foregår i klasserummet, fx rollespil, debatspil, skriveopgaver og oplæsning. Hvert spilforløb dækker over flere lektioner og er bygget op omkring et interaktivt narrativ og et pointsystem, der binder de digitale og analoge opgaver sammen.

Projekttitel	**DOT**
Virksomhed	DOT / Jacob Tækker
Type	Idéudvikling
Indhold	Et digitalt læremiddel, der forener læring og bevægelse. Det er et socialt spilkoncept, hvor undervisningen flyttes ud i det fri. DOT kombinerer elementer fra geocaching, urban exploration og almindelig fangeleg, som – ved hjælp af smartphones og GPS – forener fysisk leg og læring med computerspillets virtuelle univers. Læremidlet kan anvendes på alle klassetrin.

Projekttitel	**Enact**
Virksomhed	Applia ApS
Type	Markedsudvikling
Indhold	Et digitalt læremiddel til eleverne i 6. til 8. klasse med et tværfagligt fokus. Eleverne lærer om energi, adfærd og bæredygtighed ved at arbejde målrettet med at nedbringe skolens energiforbrug. Skolen opnår dermed samtidig en energireduktion, der både gavner miljø og skolens økonomi.

Projekttitel	**Eventyrværkstedet**
Virksomhed	TwoPopes
Type	Idéudvikling
Indhold	Et digitalt læremiddel, der sætter fokus på klassiske eventyr i forhold til læsning, fremstilling og fortolkning. Læremidlet indeholder seks klassiske eventyrfortællinger samt et produktionsværksted til elevernes egne eventyr. Målgruppen omfatter 0. til 6. klasse, hvor eleverne i dansk og engelsk kan fordybe sig i litteraturen, hvilket ligeledes skal skabe motivation hos eleverne til at gå yderligere på opdagelse i litteraturen.

Projekttitel	**Fra jord til bord**
Virksomhed	Lucus ApS
Type	Idéudvikling
Indhold	Et tværfagligt digitalt brætspil, hvor eleverne stilles overfor aktuelle udfordringer om dét at være fødevare-producent i Danmark, fx økologi vs. konventionelt landbrug og fødevareproduktionens påvirkning af klima-et. Det digitale læremiddel vil være relevant for 3. til 9. klassetrin.

Projekttitel	**Kampen om Arktis**
Virksomhed	GameTools Learning ApS
Type	Idéudvikling
Indhold	Et tværfagligt digitalt læringsspil, der udgør rammen for en temauge om Arktis, hvor eleverne fordyber sig i forskellige discipliner og fag. Eleverne opdeles i hold, der omfatter Danmark, Norge, Rusland, USA og Canada, som alle har interesser i Arktis, fx territorialkrav, miljøhensyn eller råstoffer. Læringsspillet er målrettet udskolingen.

Projekttitel	**Kurt og Karla**
Virksomhed	Basmati Film
Type	Idéudvikling
Indhold	Et interaktivt læringsunivers med et kunstnerisk indhold, der skal inspirere og engagere læring i sprogets verden, bl.a. læring om ordklasser. Eleverne skal finde og kombinere de rette elementer i fortællingen for at løse gåder og åbne fortællingen yderligere. Målgruppen omfatter 1.til 4. klasse.

Projekttitel	**Let's Play a Story**
Virksomhed	Savannah ApS
Type	Idéudvikling
Indhold	Et digitalt fortælleværktøj, der har en vision om at dygtiggøre eleverne som historiefortællere. Læremidlet tager udgangspunkt i en række af Æsops fabler. Eleverne oplever en animeret udgave af fablerne, men det egentlige mål er at give eleverne et værktøj til selv at fortælle deres egen udgave af historierne. Det digitale læremiddel er målrettet indskolingens danskundervisning

Projekttitel	**LæringsMixeren**
Virksomhed	Die Asta Experience ApS
Type	Idéudvikling
Indhold	Et digitalt læremiddel, der bruger billedanalyse og 'mashups' som en metode til at lære eleverne om kunst og kulturhistorie gennem de vigtigste tidsperioder i Danmarks historien. Omdrejningspunktet er værkanalyse og gruppearbejde med kendte malerier, der repræsenterer vigtige perioder, store historiske øjeblikke eller markante kunstneriske retninger.

Projekttitel	**Læse- og stavetræning til læsesvage og ordblinde**
Virksomhed	Limbic Sideshow
Type	Idéudvikling
Indhold	Et digitalt læremiddel, der er fokuserer på at styrke læse- og staveevnerne for elever, der enten er ordblinde eller har svært ved at læse. Det sker via både læse- og staveøvelser og en række læse- og stavespil. Der er fokus på at styrke elevernes motivation ved at gøre det til en god oplevelse at træne læsning og stavning.

Projekttitel	**Ord på dansk**
Virksomhed	Dafolo A/S
Type	Idéudvikling
Indhold	Et digitalt læremiddel til faget dansk, hvor eleverne gennem læremidlets forløb udvikler deres sprog samtidig med, at de opnår konkrete faglige mål for faget. Læremidlet indeholder aktiviteter, som gør, at eleverne bevæger sig op gennem de taksonomiske niveauer for til sidst at kunne anvende deres nye viden og færdigheder til at skabe et produkt, fx digital lyd- eller billedfortælling. Målgruppen er elever på mellemtrinnet.

Projekttitel	**Speaktus**
Virksomhed	Dictus ApS
Type	Idéudvikling
Indhold	Et digitalt læremiddel, der skal gøre det let, effektivt og sjovt at træne udtale af ord samt udvide sit ordforråd. Læremidlet indeholder en række mikrolektioner (speaks) med ord og sætninger, som eleven kan øve ved hjælp af den indbyggede talegenkendelsesteknologi. Målet er at løfte niveauet for elevens udtaleevner.

Projekttitel	**Sprogrummet**
Virksomhed	Rum for Undren IVS
Type	Idéudvikling
Indhold	Et digitalt læremiddel, der har fokus på en lang række elementer indenfor sprog – fx sprogudvikling, forståelse, fortolkning og kommunikation – med klassens fællesskab og det fælles læringspotentiale som omdrejningspunkt. Eleverne arbejder således med læremidlet via fælles samtaler og fælles aktiviteter. Målgruppen er 0. til 3. klasse.

Projekttitel	**Store Læser**
Virksomhed	MV-Nordic
Type	Idéudvikling
Indhold	Et digitalt læremiddel, der har fokus på den første læse-skrivelæring via forskellige indgange til læsning, herunder læse, skrive, lytte og sproglege. Med projektet udvikles en log til det digitale læremiddel, der muliggør anvendelsen af 'learning analytics' via en opsamling af elevens arbejde og præsentation af dette for læreren i forhold til målsætningerne for elevens læring.

Projekttitel	**TxtAnalyser**
Virksomhed	Wizkids A/S
Type	Idéudvikling
Indhold	Et digitalt læremiddel, der understøtter og måler elevernes skriveudvikling. Det er et værktøj til sproganalyse, der automatisk kan måle og analysere elevernes skriveudvikling og kompetencer. Dette giver mulighed for både at måle den faglige udvikling og analysere elevens sproglige udfordringer. Læremidlet er målrettet alle klassetrin.