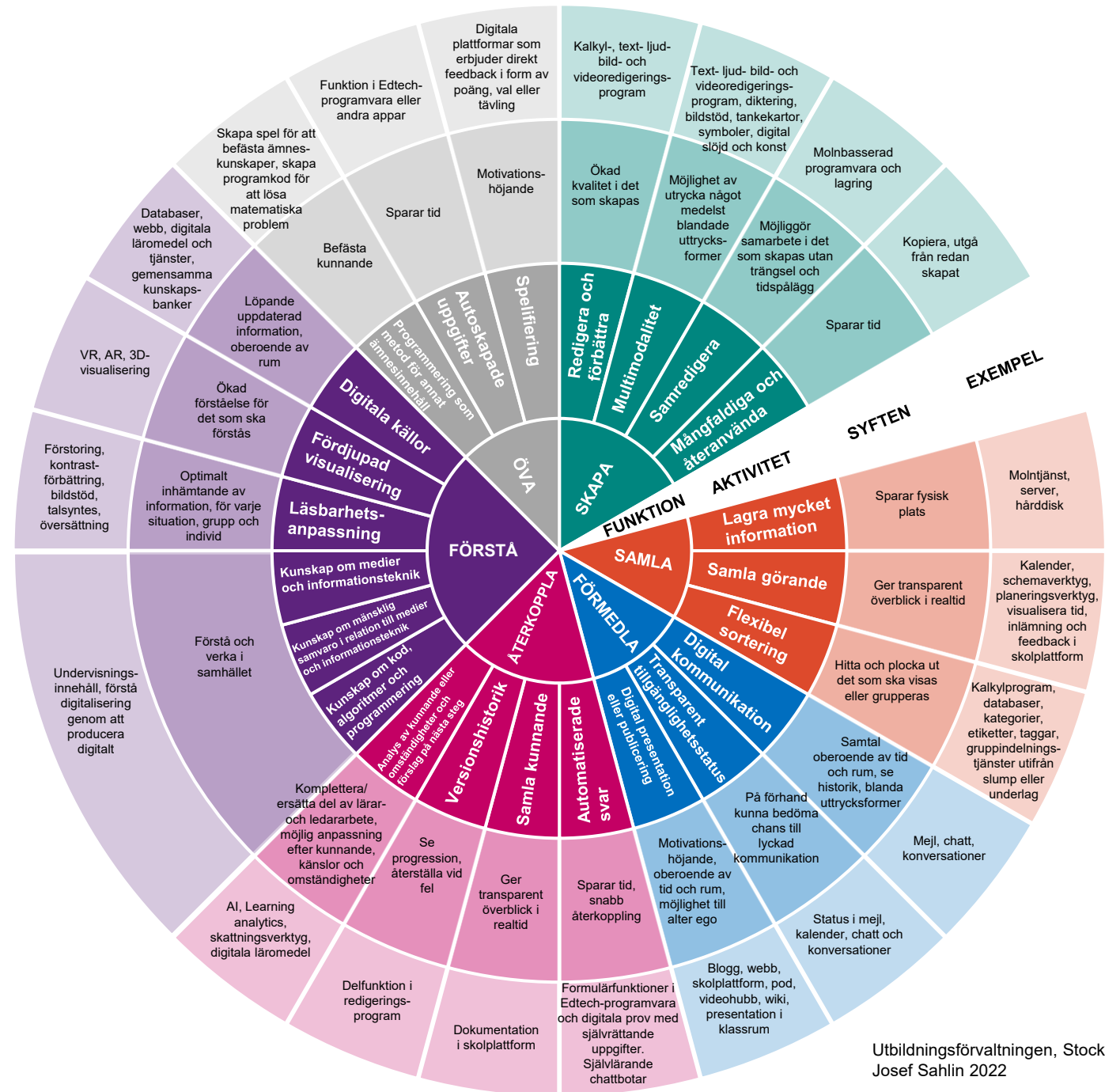


Möjliga motiv till digitalisering i undervisningen



Möjliga motiv till digitalisering i undervisningen

Funktion	Aktivitet	Syften	Exempel
Skapa	Redigera och förbättra	Ökad kvalitet i det som skapas	Kalkyl-, text- ljud- bild- och videoredigerings-program
	Multimodalitet	Möjlighet av uttrycka något medelst blandade uttrycks-former	Text- ljud- bild- och videoredigeringsprogram, diktering, bildstöd, tankekartor, symboler, digital slöjd och konst
	Samredigera	Möjliggör samarbete i det som skapas utan trängsel och tidspålägg	Molnbaserad programvara och lagring
	Mångfaldiga och återanvända	Sparar tid	Kopiera, utgå från redan skapat
Samla	Lagra mycket information	Sparar fysisk plats	Molntjänst, server, hårddisk
	Samla görande	Ger transparent överblick i realtid	Kalender, schemaverktyg, planeringsverktyg, visualisera tid, inlämning och feedback i skolplattform
	Flexibel sortering	Hitta och plocka ut det som ska visas eller grupperas	Kalkylprogram, databaser, kategorier, etiketter, taggar, gruppindelningstjänster utifrån slump eller underlag
Förmedla	Digital kommunikation	Samtal oberoende av tid och rum, se historik, blanda uttrycksformer	Mejl, chatt, konversationer
	Transparent tillgänglighetsstatus	På förhand kunna bedöma chans till lyckad kommunikation	Status i mejl, kalender, chatt och konversationer
	Digital presentation eller publicering	Motivations-höjande, oberoende av tid och rum, möjlighet till alter ego	Blogg, webb, skolplattform, pod, videohubb, wiki, presentation i klassrum
Återkoppla	Automatiserade svar	Sparar tid, snabb återkoppling	Formulärfunktioner i Edtech-programvara och digitala prov med självriktande uppgifter. Självlärande chattbotar
	Samla kunskande	Ger transparent överblick i realtid	Dokumentation i skolplattform
	Versionshistorik	Se progression, återställa vid fel	Delfunktion i redigeringsprogram
Förstå	Analys av kunskande eller omständigheter och förslag på nästa steg	Komplettera/ ersätta del av lärar- och ledarbete, möjlig anpassning efter kunskande, känslor och omständigheter	AI, Learning analytics, skattningsverktyg, digitala läromedel
	Kunskap om kod, algoritmer och programmering	Förstå och verka i samhället	Undervisningsinnehåll, förstå digitalisering genom att producera digitalt
	Kunskap om mänsklig samvaro i relation till medier och informationsteknik	Förstå och verka i samhället	Undervisningsinnehåll, förstå digitalisering genom att producera digitalt
	Kunskap om medier och informationsteknik	Förstå och verka i samhället	Undervisningsinnehåll, förstå digitalisering genom att producera digitalt
	Läsbarhetsanpassning	Optimalt inhämtande av information, för varje situation, grupp och individ	Förstoring, kontrast-förbättring, bildstöd, talsyntes, översättning
	Fördjupad visualisering	Ökad förståelse för det som ska förstås	VR, AR, 3D-visualisering
	Digitala källor	Löpande uppdaterad information, oberoende av rum	Databaser, webb, digitala läromedel och tjänster, gemensamma kunskapsbanker
Öva	Programmering som metod för annat ämnesinnehåll	Befästa kunskande	Skapa spel för att befästa ämneskunskaper, skapa programkod för att lösa matematiska problem
	Autoskapade uppgifter	Sparar tid	Funktion i Edtech-programvara eller andra appar
	Spelifiering	Motivations-höjande	Digitala plattformar som erbjuder direkt feedback i form av poäng, val eller tävling