



SELCERT

Skills Development and Certification  
for Trainers of Synchronous  
Electronic Learning

## **PROJEKTRESULTAT 4**

### **VERKTYGSKIT**

# **"GÖRA ONLINEUTBILDNING INTERAKTIV PÅ OLIKA PLATTFORMAR"**

**Innehåll**

|   |           |
|---|-----------|
| <b><i>Inledning</i></b>   | <b>4</b>  |
| Vad är detta för dokument?  | 4         |
| Vad är syftet med verktygslådan?  | 4         |
| Vilka är behoven och målgrupperna för den här verktygslådan?  | 4         |
| Om projektet  | 4         |
| <b><i>Kapitel 1: PLATTFORMAR</i></b>  | <b>6</b>  |
| 1.1   | 7         |
| 1.2   | 10        |
| 1.3   | 12        |
| 1.4   | 15        |
| 1.5   | 17        |
| 1.6   | 19        |
| <b><i>Kapitel 2: ICEBREAKERS ELLER ENERGIZER</i></b>  | <b>22</b> |
| 2.1   | 23        |
| 2.2   | 25        |
| 2.3   | 27        |
| <b><i>Kapitel 3: QUIZZER OCH FLERFALLSFRÅGOR</i></b>  | <b>29</b> |
| 3.1   | 31        |
| 3.2   | 34        |
| 3.3   | 36        |
| 3.4   | 39        |
| 3.5   | 41        |
| 3.6   | 44        |
| <b><i>Kapitel 4: BRAINSTORMING ONLINE, SNOWBALL-tekniker, gruppövningar och experimentella övningar</i></b> | <b>44</b> |
| 4.1   | 52        |
| 4.2   | 56        |
| 4.3   | 60        |
| 4.4   | 62        |
| 4.5   | 66        |
| 4.6   | 69        |
| 4.7   | 72        |
| <b><i>Kapitel 5: ONLINE-UTVÄRDERINGAR ELLER ANALYS AV UTBILDNINGSBEHOV</i></b>                              | <b>71</b> |
| 5.1   | 78        |

|  |    |            |
|--|----|------------|
| 5.2  | 81 |            |
| 5.3  | 83 |            |
| 5.4  | 86 |            |
| 5.5  | 90 |            |
| <b>Bilaga 1 - Icebreaker och energizers utvecklade av SELCERT-konsortiet</b> |    | <b>85</b>  |
| <b>INSTRUKTIONER</b>   |    | <b>85</b>  |
| <b>1<sup>st</sup> Isbrytande spel</b>  |    | <b>85</b>  |
| <b>2. Isbrytande spel</b>  |    | <b>90</b>  |
| <b>3<sup>rd</sup> Isbrytande spel</b>  |    | <b>95</b>  |
| <b><i>Krediter</i></b>   |    | <b>104</b> |

## Inledning

### Vad är detta för dokument?

Det här dokumentet heter <MAKING ONLINE TRAINING INTERACTIVE ON DIFFERENT PLATFORMS>. Detta är en uppsättning innovativa verktyg för synkron elektronisk inläring som svarar mot utmaningen att göra onlineutbildning anpassad till principerna för vuxenutbildning (interaktiv, deltagande, intressant och rolig).

Den visar hur man väljer den lämpligaste tekniken och omvandlar den till en online-teknik beroende på vilket ämne man undervisar i och vilken plattform man använder.

Det är en uppsättning digitala verktyg som kan användas för interaktivitet i följande kategorier:

1. PLATTFORMPLATTFORMAR
2. ICEBREAKERS OR ENERGIZERS för att starta eller öka utbildningsaktiviteter online.
3. QUIZZER OCH FLERFÄLTSFRÅGOR för att stimulera till aktivt deltagande.
4. BRAINSTORMING ONLINE, SNÖBOLLSTEKNIK, GRUPP- OCH UPPLEVELSEÖVNINGAR
5. ONLINE-UTVÄRDERINGAR ELLER ANALYS AV UTBILDNINGSBEHOV

### Vad är syftet med verktygslådan?

Målet är att utbildarna i synkront elektroniskt lärande i slutet av utbildningen ska:

- lämna utbildningen med en verktygslåda för hur man omvandlar olika utbildningstekniker till online-lärande.
- att utveckla tankesättet att online-lärande fortfarande är deltagande, interaktivt och roligt.

Verktygslådan kommer inte att fokusera på en specifik plattform och en del av utbildningsmaterialet kommer att vara ett dokument som förklarar hur olika utbildningstekniker kan anpassas till olika plattformar (Zoom, Teams etc.).

Det fokuserar på att välja lämpliga plattformar för e-learning (t.ex. Moodle, Blackboard etc.) och annat material och appar som gör synkron elektronisk inläring mer interaktiv och spännande. Det handlar också om de förändringar som krävs för att läraaktiviteterna inom det tekniska området ska kunna omvandlas till elektroniska aktiviteter.

### Vilka är behoven och målgrupperna för den här verktygslådan?

Målgruppen är yrkesutbildare, professionella utbildare och vuxenutbildare som är intresserade av att leverera onlineutbildning med metoden Synchronous Electronic Learning (SEL).

SEL TRAINER kommer att använda digitala verktyg för att integrera och värdesätta synkron elektroniskt lärande (SEL).

### Om projektet

SELCERT (Skills Development and Certification for Trainers of Synchronous Electronic Learning) är ett samarbetspartnerskap inom Erasmus+ på yrkesutbildningsområdet.

Onlineutbildning, även känd som datorbaserad utbildning, synkron elektronisk inläring, distansutbildning eller e-learning, är en form av undervisning som sker med hjälp av IKT och Internet. Eleverna och utbildaren befinner sig inte på samma plats utan interagerar samtidigt.

Pandemin har visat på många fördelar med elektroniskt lärande när det gäller tidsbesparing och tillgänglighet (inget behov av att flytta, tillgängligt även för personer som befinner sig på avstånd och mer tillgängligt för missgynnade grupper, inklusive personer med funktionsnedsättning).

Synkron elektronisk inläring har förändrat hela inlärningsprocessen, vilket beskrivs i ADDIE-modellen för synkron elektronisk inläring.

Denna modell fokuserar på analys av utbildningsbehov, design och utveckling av material som tillhandahålls elektroniskt och implementeras via en plattform som sedan utvärderas elektroniskt.

Synkron elektronisk inläring av hög kvalitet kräver särskild kompetens hos utbildaren. Selcert har som mål att utveckla en kvalifikation (ISO-certifierad) för utbildare som levererar synkron elektronisk inläring tillsammans med utbildningsmaterial och verktyg samt en certifiering.

Mer information finns på: <https://selcert.eu>

Avtalsnummer 2021-2-PL01-KA220-VET-000051360

## Kapitel 1: PLATTFORMAR

### Sammanhang

Tekniken kan hjälpa lärare som utbildar i synkront elektroniskt lärande att tillgodose elevernas behov i elektroniska lärmiljöer. Vissa digitala verktyg ger lärare fri tillgång och är till nytta för eleverna.

Här presenterar vi flera verktyg och fokuserar på att välja lämplig **plattform för e-learning** samt annat material och appar som gör synkron elektronisk inläring mer interaktiv och spännande. Det handlar också om de förändringar som krävs för att läraaktiviteterna inom det tekniska området ska kunna omvandlas till elektroniska sådana.

I detta kapitel beskrivs detaljerna för de plattformar som kan användas för SEL.

### Kapitlets uppbyggnad

Projektpartnerna upptäckte de plattformar som används i flera länder och sammanhang där synkron elektronisk inläring tillhandahålls.

De plattformar som upptäckts är följande:

- Moodle
- Microsoft Teams
- Google Klassrum
- Zoom
- Klasstillverkning
- EdApp

Beskrivningen av de enskilda plattformarna omfattar:

- Namn på verktyget
- Verktäckskategori
- Beskrivning av verktyget
- Var används verktyget?
- Hur använder man verktyget?
- Specifikt för SEL-sammanhang
- Aktiviteter för lärande
- Tillgänglighet och tekniska detaljer
- Länkar till videor och instruktioner
- Bilder och föreställningar

## 1.1 Moodle

|                              |  |
|------------------------------|--|
| Namn på verktyget            | <a href="#">Moodle</a>   |
| Verktyskategori              | Plattformar  |
| Beskrivning av verktyget     | Moodle är en kostnadsfri inlärningsplattform med öppen källkod som är utformad för att ge lärare, administratörer och elever ett enda robust, säkert och integrerat system för att skapa personliga inlärningsmiljöer.   |
| Var används verktyget?       | Moodle används för blandad inläring, distansutbildning, flippade klassrum och andra projekt för inläring online i skolor, universitet, arbetsplatser och andra sektorer.   |
| Hur använder man verktyget?  | <p>Moodle är en plattform för online-lärande som gör det möjligt för dig att skapa online-kurser, lägga till uppgifter och hålla ett öga på dina elevers framsteg.</p> <p>Du kan också kommunicera med studenterna och uppmuntra dem att kommunicera med varandra i forum och diskussioner.</p> <p>Kort sagt, plattformen är mångfacetterad och flexibel, så det är lätt att bli förvirrad när man ska lära sig att använda den för första gången.</p>   |
| Specifikt för SEL-sammanhang | <p>Moodle kan användas för SEL-utbildning av:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Anpassa din lärarprofil</li> <li>○ Skapa en eLearning-kurs</li> <li>○ Lägga till aktiviteter och resurser</li> <li>○ Hantering av elever</li> </ul>   |
| Aktiviteter för lärande      | <ul style="list-style-type: none"> <li>○ <b>Hantera kurserna:</b> distribuera materialet till kursdeltagarna så att de kan studera och öva.</li> <li>○ <b>Hantera användare:</b> lägg till, ändra och ta bort olika användare för att skapa klasser enligt dina behov.</li> <li>○ <b>Verifiera kunskap:</b> ger metoder för att undersöka den kunskap som förvärvats under kursen med hjälp av olika verktyg.</li> <li>○ <b>Hantera klassen:</b> övervaka deltagarna med olika funktioner som t.ex. kalendern, vilket gör att du bättre kan hantera gruppen.</li> <li>○ <b>Skapa innehåll:</b> det mesta av undervisningsmaterialet kan skapas externt och sedan laddas upp, men det finns en del innehåll, t.ex. tester, som kan skapas internt.</li> </ul> |

|   |  |
|---|--|
|   | <ul style="list-style-type: none"> <li>○ <b>Samarbeta med användare:</b> Genom sociala medier, forum, chattar och många andra verktyg kan du samarbeta med alla användare som är inskrivna i kursen för att underlätta inläringen.</li> <li>○ <b>Dra nytta av sociala verktyg:</b> det erbjuder olika möjligheter för användarna att samarbeta, kommunicera och utbyta åsikter, precis som om det vore ett socialt medium.</li> <li>○ <b>Utfärdande av certifieringar:</b> många av användarna av LMS-plattformarna, främst företag, behöver utfärda certifieringar till studenterna som kan användas i arbetslivet.</li> <li>○ <b>Arbeta med gamification:</b> för att göra lärandet mer interaktivt och engagerande kan användarna få priser, rankningar, badges och andra incitament.</li> <li>○ <b>Implementera integrationer:</b> För att anpassa kursen ännu mer finns det tredjepartsintegrationer som kan implementeras för att utöka funktionerna.</li> </ul> |
| <p>Tillgänglighet och tekniska detaljer</p> | <p><b>Typ av verktyg:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Fri och öppen källkod</li> </ul> <p><b>Material som behövs:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Internet</li> <li>- Videokamera</li> <li>- Mikrofon</li> </ul> <p><b>Tillgänglighet:</b></p> <p>Ansökan är tillgänglig online på Moodle-plattformen i standardläge och utökat läge. Den är också tillgänglig i mobilt läge.</p> <p>Den innehåller tydliga instruktioner, vanliga frågor och svar och handledning för användare som kan behöva mer stöd när de använder appen för första gången.</p>  |
| <p>Länkar till videor och instruktioner</p> | <p><i>Moodle-handledning för nybörjare:</i></p> <p><a href="https://youtu.be/p2TzL09NbdQ">https://youtu.be/p2TzL09NbdQ</a></p> <p><i>Moodle Tutorial   Introduktion och översikt över webbplatsen</i></p> <p><a href="https://youtu.be/YG8C2BsQaec">https://youtu.be/YG8C2BsQaec</a></p> <p><i>Komplett handledning i hur du använder video i Moodle Nybörjare till avancerad</i></p>  |



<https://www.youtube.com/watch?v=-hrRWWkKCS0>

Bilder och  
föreläsningar




Källa: 2023-07-12

## 1.2 Microsoft Teams

|                              |  |
|------------------------------|--|
| Namn på verktyget            | <a href="#">Microsoft Teams</a>  |
| Verktyskategori              | Plattformer  |
| Beskrivning av verktyget     | Microsoft Teams är en kostnadsfri online-kommunikationsplattform från Microsoft som inkluderar en arbetsyta för chatt och videokonferenser, fillagring och applikationsintegration. Verktyget är en del av Microsoft 365.  |
| Var används verktyget?       | <p>Microsoft Teams kan användas i det dagliga klassrumslivet som ett verktyg för att organisera både möten och enkla chattar mellan studenter.</p> <p>När det gäller distansutbildning kan Microsoft Teams dessutom vara ett användbart verktyg för att lagra data och filer och för att kommunicera på ett allmänt sätt mellan team, till exempel klasser eller kurser. Det gör kommunikationen mycket enklare och kan också ersätta kanaler som WhatsApp, som är mindre effektiva när det gäller att lagra data.</p>   |
| Hur använder man verktyget?  | <p>Det behövs ett giltigt Microsoft-konto. Kontot kan skapas gratis på Microsofts webbplats.</p> <p>Kontot kan skapas gratis på Microsofts webbplats. Utöver det behöver du en giltig Microsoft 365-licens. Med Microsoft 365 har du tillgång till alla verktyg som erbjuds av Microsoft och som tidigare marknadsfördes under namnet Office (det vill säga Word, Excel, Publisher, Outlook etc.).</p> <p>För utbildningsbruk och medlemmar i utbildningsorganisationer som skolor, Vet-leverantörer, men även universitet är tillgången till Microsoft 365 ofta gratis.</p> |
| Specifikt för SEL-sammanhang | <p>Microsoft Teams kan vara ett användbart verktyg för att lagra data och filer och för att kommunicera på ett allmänt sätt mellan team, t.ex. klasser eller kurser.</p> <p>Microsoft Teams i SEL-sammanhang kan stödja:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lättare att få kontakt med andra människor online.</li> <li>- Kommunikation i realtid.</li> <li>- Möte från överallt.</li> <li>- Samarbeta smidigt genom att skicka länkar till dokument, ladda upp filer eller dela foton med upp till 5 GB molnlagring.</li> </ul>                                   |

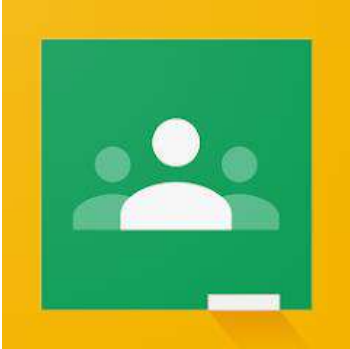
|   |  |
|---|--|
|   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Få saker gjorda tillsammans: skapa gemenskaper med likasinnade som kan utbyta idéer och göra upp planer.</li> </ul>   |
| <p>Aktiviteter för lärande</p>              | <ul style="list-style-type: none"> <li>○ <b>Distansutbildning</b><br/>Verktuget användes flitigt under covid-19-pandemin och nedstängningarna för distansutbildning och det är lämpligt för att organisera onlinekurser. Microsoft Teams gör det möjligt att skapa grupper för klasser eller för andra lärare. Du kan chatta, skicka meddelanden och filer samt videochatta från vilken enhet som helst.</li> <li>○ <b>Förbättra kommunikationsnivån</b><br/>Med Microsoft Teams är det möjligt att förbättra kommunikationen mellan team eller klasser. De tillgängliga funktionerna är till stor hjälp för detta.<br/>Den har en integrerad kalender som gör det möjligt att planera möten.<br/>Olika typer av dokument kan delas med eleverna - liksom en klassanteckningsbok som gör det möjligt att dela ytterligare innehåll.</li> <li>○ <b>Dessutom kan utdelningar, frågesporter, tester och läxor tilldelas och till och med betygsättas online.</b> Elevens framsteg kan också spåras och återkopplas direkt.</li> </ul> |
| <p>Tillgänglighet och tekniska detaljer</p> | <p><b>Typ av verktyg:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gratisversionen av Teams är tillgänglig för alla, inklusive företagare. För uppgraderade alternativ med utökade funktioner bör du dock börja med en lösning i företagsklass</li> </ul> <p><b>Material som behövs:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Internet</li> <li>- Videokamera</li> <li>- Mikrofon</li> </ul> <p><b>Tillgänglighet:</b></p> <p>Applikationen är tillgänglig online, även om du inte har ett Teams-konto kan du fortfarande gå med i ett Teams-möte i mobilappen. I mötesinbjudan väljer du Klicka här för att gå med i mötet. Om du inte redan har Teams-mobilappen kommer du till din appbutik för att ladda ner den.</p> <p>Det är lätt att använda och används i stor utsträckning i utbildningssammanhang.</p>  |

|   |   |
|---|---|
| <p>Länkar till videor och instruktioner</p> | <p><i>Microsoft Teams videoutbildning:</i></p> <p><a href="https://support.microsoft.com/en-us/office/microsoft-teams-video-training-4f108e54-240b-4351-8084-b1089f0d21d7">https://support.microsoft.com/en-us/office/microsoft-teams-video-training-4f108e54-240b-4351-8084-b1089f0d21d7</a></p> <p><i>Hur man använder Microsoft Teams för lärare - nybörjarhandledning</i></p> <p><i>Så här undervisar du online med Microsoft Teams - en guide för lärare</i></p> |
| <p>Bilder och föreställningar</p>           |  <p>Källa: 2023-07-12</p>   |

### 1.3 Google Classroom

|                                 |   |
|---------------------------------|---|
| <p>Namn på verktyget</p>        | <p><a href="#"><u>Google Classroom</u></a></p>  |
| <p>Verktyskategori</p>          | <p>Plattformer</p>  |
| <p>Beskrivning av verktyget</p> | <p>Google Classroom är en kostnadsfri plattform för blandat lärande som utvecklats av Google för utbildningsinstitutioner som vill förenkla skapandet, distributionen och betygssättningen av uppgifter.</p>  |
| <p>Var används verktyget?</p>   | <p>Google Classroom hjälper lärare att skapa engagerande inlärningsupplevelser som de kan anpassa, hantera och mäta.</p> <p>Den är utformad som reklamfri och för utbildningsändamål.</p> <p>Digitalt klassrum där lärare kan lägga upp uppgifter, utbildningsmaterial och betyg. Tillhandahåller en onlineplattform som är organiserad, interaktiv och papperslös. Lärare kan enkelt följa upp elevernas framsteg och ge omedelbar feedback på alla uppgifter.</p> |

|                                     |  |
|-------------------------------------|--|
| <p>Hur använder man verktyget?</p>  | <p>Beroende på din inlärningsinställning kan du logga in i Classroom med något av följande konton:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Skolkonto</b> - Detta konto, som även kallas Google Workspace for Education-konto, skapas av en ackrediterad skola. Det ser ut som you@yourschool.edu. Om du inte känner till dina kontouppgifter för Google Workspace for Education kan du fråga din lärare eller skolans IT-administratör.</li> <li>- <b>Personligt Google-konto</b> - skapas av dig eller din förälder eller vårdnadshavare. Vanligtvis använder du ett personligt Google-konto utanför skolmiljön, till exempel i en hemskola eller i en klubb. Det ser ut som you@example.com.</li> <li>- <b>Google Workspace-konto Konfigureras</b> av din organisations administratör. Det ser ut som you@yourorganization.com.</li> </ul>   |
| <p>Specifikt för SEL-sammanhang</p> | <p>Google Classroom är utformat med feedback från utbildningsvärlden och har utvecklats under de senaste åren, även med tanke på de pandemiska behoven när det gäller elektroniskt lärande.</p> <p>Det är användbart för SEL-sammanhang på grund av:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- personlig anpassning av lärande</li> <li>- förenkling av arbetsuppgifter</li> <li>- utformning av läranderesultat</li> </ul>   |
| <p>Aktiviteter för lärande</p>      | <ul style="list-style-type: none"> <li>○ <b>Berika och individanpassa lärandet.</b><br/>       Driv på studenternas utveckling med verktyg som möter studenterna där de är - och bygger färdigheter för deras framtid, t.ex: Utnyttja elevernas potential, t.ex. genom att skapa interaktiva uppgifter, hjälpa eleverna att utveckla läs- och skrivfärdigheter, förstärka koncept med lärande i egen takt, förbättra lektioner med populära integrationer.</li> <li>○ <b>Förstärk undervisningen med verktyg som förenklar vardagliga uppgifter.</b><br/>       Med Google Classroom är det möjligt att använda flera verktyg som är specialbyggda för undervisning, produktivitet och samarbete, t.ex: Stöd originalitet med plagiatdetektering, effektivisera lektionsplanering, informera undervisning med datadrivna insikter.</li> <li>○ <b>Arbeta med lösningar som är utformade för att få synlighet, insikter och kontroll.</b><br/>       Skapa lärandemiljöer som är enklare att hantera och stödja lärare och elever med uppkopplade, säkrare verktyg, t.ex. fatta datadrivna beslut, distribuera högkvalitativa klassmallar till lärare, virtuellt besöka klasser för att stödja lärare och elever, hantera klasser i stor skala.</li> </ul> |

|   |   |
|---|---|
| <p>Tillgänglighet och tekniska detaljer</p> | <p><b>Typ av verktyg:</b><br/>Gratis plattform för blandad inläring som utvecklats av Google för utbildningsinstitutioner.</p> <p><b>Material som behövs:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Internet</li><li>- Videokamera</li><li>- Mikrofon</li></ul> <p><b>Tillgänglighet:</b></p> <p>Google Classroom är en kraftfull lärplattform som kan hjälpa dig att skapa och hantera onlinekurser. Det är gratis att använda och det finns inget behov av att skapa ett separat konto. Lärare kan skapa och hantera sina kurser med hjälp av webbläsaren, Google Dokument eller en tredjepartsapplikation som Adobe Connect.</p> |
| <p>Länkar till videor och instruktioner</p> | <p><i>Så här använder du Google Classroom - Nybörjarguide:</i></p> <p><a href="https://youtu.be/zUjU7xY-ZvQ">https://youtu.be/zUjU7xY-ZvQ</a></p> <p><i>Classroom 101 av Google för utbildning</i></p> <p><a href="https://youtu.be/GIN-EtPa0lw">https://youtu.be/GIN-EtPa0lw</a></p> <p>Google Workspace för utbildning: Använda Google Classroom som ett LMS</p> <p><a href="https://youtu.be/XQ0Ja_vaM0o">https://youtu.be/XQ0Ja_vaM0o</a></p>   |
| <p>Bilder och föreställningar</p>           |  <p>Källa: 2023-07-12</p> <p><a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.google.android.apps.classroom&amp;hl=en">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.google.android.apps.classroom&amp;hl=en</a></p>   |

## 1.4 Zoom

|                              |  |
|------------------------------|--|
| Namn på verktyget            | <a href="#">Zoom</a>   |
| Verktyskategori              | Plattformar  |
| Beskrivning av verktyget     | <p>Zoom är en kommunikationsplattform som gör det möjligt för användare att kommunicera via video, ljud, telefon och chatt.</p> <p>Zoom är en molnbaserad videokonferensplattform som kan användas för videokonferensmöten, ljudkonferenser, webbseminarier, mötesinspelningar och livechatt.</p>  |
| Var används verktyget?       | <p>Zoom hjälper till att konsolidera kommunikationen, koppla samman människor och samarbeta bättre tillsammans i styrelserummet, klassrummet, operationssalen och överallt däremellan.</p> <p>Den används i:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Utbildning</li> <li>- Finansiella tjänster</li> <li>- Regeringen</li> <li>- Hälso- och sjukvård</li> <li>- Tillverkning</li> <li>- Detaljhandel</li> </ul>   |
| Hur använder man verktyget?  | <p>Användare kan delta i Zoom-möten eller webbseminarier från sin webbläsare utan att behöva ladda ner Zoom:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Leta reda på länken till mötesinbjudan i e-postmeddelandet eller kalenderinbjudan.</li> <li>- Klicka på länken för att ansluta till mötet.</li> <li>- Om ett popup-fönster uppmanar dig att öppna eller installera Zoom-skrivbordsklienten klickar du på Avbryt.</li> <li>- Längst ner på sidan klickar du på länken Join from your Browser.</li> <li>- Obs: Om du inte ser det här alternativet måste du aktivera Anslut från webbläsare.</li> <li>- Logga in på ditt Zoom-konto om du uppmanas att göra det. Om du inte har något Zoom-konto skapar du ett nytt konto.</li> <li>- Du kommer att uppmanas att ange ditt namn och lösenordet för mötet om det inte ingick i anslutningslänken.</li> <li>- Klicka på Join.</li> </ul> |
| Specifikt för SEL-sammanhang | Zoom är ett videokonferensverktyg som ger lärare och studenter möjlighet att mötas online synkront via en personlig PC/laptop eller mobiltelefon med eller utan video.   |

|  |  |
|--|--|
|  | <p>Zoom erbjuder robusta verktyg för samarbete och engagemang som en del av sin kostnadsfria standardlicens, inklusive möjligheten att ansluta med VoIP eller via traditionell telefon när internet inte är tillgängligt. Administratörer, lärare, föräldrar och elever har också tillgång till</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Obegränsat antal möten för upp till 100 deltagare</li> <li>- HD-ljud och -video</li> <li>- Delning av skärm</li> <li>- Whiteboard</li> <li>- Anteckning</li> <li>- Grupprum</li> <li>- Virtuella bakgrunder</li> <li>- Chatt under mötet</li> <li>- Lokal inspelning</li> <li>- Icke-verbal feedback</li> </ul>   |
| <p><b>Aktiviteter för lärande</b></p>              | <p><b>Zoom ger:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ HD-video och ljud</li> <li>○ Exceptionell klarhet och kvalitet för virtuella klasser och hybridklasser.</li> <li>○ Säkerhet &amp; efterlevnad</li> <li>○ Zoom möjliggör efterlevnad av FERPA/HIPAA och tillhandahåller 256-bitars kryptering.</li> <li>○ Inspelning och transkription av sessioner</li> <li>○ Spela in klasser och lektioner så att eleverna kan lära sig i sin egen takt.</li> <li>○ Förbättrade funktioner för samarbete</li> <li>○ Innehållsdelning med ett klick, co-annotering i realtid och digital whiteboard.</li> <li>○ Sömlös LMS-integration</li> <li>○ Zoom stöder integrationer med Moodle, Canvas, Desire2Learn, Sakai och Blackboard.</li> <li>○ Tillgänglighet för alla elever</li> </ul> |
| <p><b>Tillgänglighet och tekniska detaljer</b></p> | <p><b>Typ av verktyg:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Fri under vissa begränsningar (t.ex. 40 minuters möten)</li> </ul> <p><b>Material som behövs:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- En internetanslutning - bredband via kabel eller trådlöst (3G eller 4G/LTE)</li> <li>- Högtalare och mikrofon - inbyggd, USB-anslutning eller trådlös Bluetooth.</li> <li>- En webbkamera eller HD-webbkamera - inbyggd, USB-plug-in eller: En HD-kamera eller HD-videokamera med ett kort för videoinspelning.</li> </ul>   |



|                                      |  |
|--------------------------------------|--|
|                                      | <p><b>Tillgänglighet:</b></p> <p>Applikationen är mycket enkel att använda även om den kostnadsfria Basic-planen är begränsad till ett stort antal funktioner, t.ex. antal deltagare, varaktighet etc.</p> |
| Länkar till videor och instruktioner | <p>ZOOM har utvecklat en serie videor för att stödja användningen av plattformen: <a href="https://">https://</a></p>  |
| Bilder och föreställningar           |  <p>Källa: 2023-07-12</p>  |

### 1.5 Classcraft

|                             |  |
|-----------------------------|--|
| Namn på verktyget           | <b><u>Classcraft</u></b>   |
| Verktgskategori             | Plattformar  |
| Beskrivning av verktyget    | <p>Classcraft är ett gratis, pedagogiskt rollspel online som lärare och elever spelar tillsammans i klassrummet. Genom att använda många av de konventioner som traditionellt finns i spel idag kan eleverna gå upp i nivå, arbeta i team och få krafter som har verkliga konsekvenser. Spelet fungerar som ett spelifieringslager runt en befintlig läroplan och förändrar hur en klass upplevs under hela läsåret.</p>   |
| Var används verktyget?      | <p>Den är utformad av pedagoger och dess förmåga att stödja hela barnet har visat sig ge genklang hos eleverna och ge meningsfulla resultat.</p> <p>Classcraft är elevcentrerat, så det är utformat för att generera ett konsekvent flöde av data med hög tillförlitlighet som ger tydliga insikter i elevernas beteende och skolkulturen. Viktigast av allt är att det visar dig vad som fungerar och vad som bör förbättras. Det mest effektiva beteendestödet är förebyggande och datadrivet.</p> |
| Hur använder man verktyget? | <p>Classcraft finns tillgängligt via webbläsare och inbyggda appar för iOS- och Android-enheter.</p> <p>Med Classcraft får eleverna en fantastisk kombination av beprövade undervisningsmetoder och ett modernt sätt att engagera sig. Classcraft är</p>   |

|   |   |
|---|---|
|   | <p>utformat för att likna en spelliknande upplevelse, där eleverna tjänar poäng för sitt goda uppförande och har unika krafter som de kan använda för att påverka det verkliga livet.</p> <p>Det bidrar till att eleverna känner sig stärkta, arbetar tillsammans och utvecklar mjuka färdigheter samtidigt som de talar ett språk som de förstår och som är viktigt för dem.</p> <p>Så här fungerar det:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Varje elev har en karaktär i Classcraft som representerar dem och deras framsteg.</li> <li>- När eleverna uppfyller förväntningarna får de erfarenhetspoäng (och ibland guldbitar).</li> <li>- Genom att tjäna tillräckligt med erfarenhetspoäng stiger eleven i nivå och får belöningar både i Classcraft och i verkligheten (eftersom deras krafter börjar verka i verkligheten!).</li> </ul>  |
| <p>Specifikt för SEL-sammanhang</p>         | <p>Classcraft kan användas för SEL-utbildning av:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Öka den inre motivationen</li> <li>○ Skapa engagemang hos studenterna.</li> <li>○ Förbättra studenternas beteende.</li> </ul> <p>Det bör betraktas som ett mervärde för SEL-utbildningen och kan lätt integreras med andra SEL-funktioner.</p>   |
| <p>Aktiviteter för lärande</p>              | <ul style="list-style-type: none"> <li>○ <b>Få eleverna att fördjupa sig i sin inläring med anpassningsbara karaktärer:</b> När eleverna först får tillgång till sina konton får de välja utseende på sin karaktär.</li> <li>○ <b>Uppmuntra och belöna positiva beteenden med ett spelifierat poängsystem:</b> När du ser ett positivt beteende i klassen kan du belöna det direkt från din Game Dashboard</li> <li>○ <b>Spara tid på klassrumshantering med ett strömlinjeformat gränssnitt och mallar.</b></li> <li>○ <b>Främja studentsamarbete och erkännande av kollegor.</b></li> <li>○ <b>Förvandla enkelt lektionsplaner till personliga inlärningsäventyr.</b></li> <li>○ <b>Integrera klassmaterial från Google Classroom och Canvas på ett smidigt sätt.</b></li> <li>○ <b>Gör formativa utvärderingar roliga och effektiva.</b></li> <li>○ <b>Håll eleverna motiverade och entusiastiska under lektionstid.</b></li> <li>○ <b>Öka engagemanget</b></li> </ul> |
| <p>Tillgänglighet och tekniska detaljer</p> | <p><b>Typ av verktyg:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gratisversion - premium med avancerade funktioner (anpassningsbara karaktärer, personliga inlärningsuppdrag och avancerade interaktiva klassverktyg).</li> </ul>   |

|                                      |   |
|--------------------------------------|---|
|                                      | <p><b>Material som behövs:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Internet</li> <li>- Videokamera</li> <li>- Mikrofon</li> </ul> <p><b>Tillgänglighet:</b></p> <p>Classcraft finns tillgängligt via webbläsare och inbyggda appar för iOS- och Android-enheter. Classcraft fungerar som ett lager ovanpå den vanliga klassrumsstrukturen. Eleverna kommer fortfarande att lära sig alla sina vanliga lektioner, men Classcraft förbättrar hur de kopplar ihop sig med varandra, läraren och det de lär sig.</p> |
| Länkar till videor och instruktioner | <p><i>Främja positiva beteendeförändringar med hjälp av spel:</i></p> <p><a href="https://vimeo.com/372633649">https://vimeo.com/372633649</a></p> <p><i>En uppsättning videohandledning på en Vimeo-kanal från grundläggande till avancerade, t.ex. hur man använder den för fjärrundervisning/distansutbildning:</i></p> <p><a href="https://vimeo.com/classcraftgame">https://vimeo.com/classcraftgame</a></p>   |
| Bilder och föreställningar           |  <h1>Classcraft</h1> <p>Källa: 2023-07-15</p>  |

## 1.6 EdApp

|                          |  |
|--------------------------|--|
| Namn på verktyget        | <a href="#">EdApp</a>  |
| Verktyskategori          | Plattformar  |
| Beskrivning av verktyget | EdApp är en mobil utbildningsplattform. En bättre mobil LMS (Learning management System) och ett integrerat författarverktyg som är utformat för dagens digitala vanor och som levererar mer engagerande och effektiv mikrolärande direkt till användarnas enheter, när som helst och var som helst. |

|                                     |   |
|-------------------------------------|---|
| <p>Var används verktyget?</p>       | <p>EdApp är en mobilbaserad inlärningsplattform som gör det möjligt att utbilda team när som helst, var som helst och på vilken enhet som helst.</p> <p>Med LMS-funktioner som microlearning, gamification, spaced repetition, AI-översättning och AI-kursskapande kan administratörer leverera förstklassigt innehåll för onboarding, utbildning och lärande oavsett vilket jobb det gäller eller var jobbet finns.</p> <p>Verktyget används inom industrin för yrkesutbildning men också inom utbildning.</p>   |
| <p>Hur använder man verktyget?</p>  | <p>EdApp är ett LMS (Learning Management System) där du kan ladda upp, lagra och skapa onlinekurser som eleverna kan komma åt på datorer, bärbara datorer, surfplattor eller smartphones, i en webbläsare eller via en mobilapp.</p> <p>EdApp stöds på Android-enheter och fungerar på webbläsare som Chrome, Firefox, Edge och Safari på datorer.</p> <p>Stegen i utbildningsresan är följande:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Introducera nya teammedlemmar</li> <li>- Ta dem genom digital utbildning</li> <li>- Utvärdera deras kunskaper om jobbet</li> <li>- Följ upp deras prestationer</li> <li>- Certifiera ditt team</li> </ul> |
| <p>Specifikt för SEL-sammanhang</p> | <p>EdApp kan användas för SEL-utbildning genom att skapa effektiva och engagerande mikrolektioner direkt till användarnas enheter, när som helst och var som helst.</p> <p>Den använder också mikroinlärning med spelifiering, vilket innebär att innehållet delas upp i lättsmälta bitar som sedan förstärks med ett engagerande spel. Dessa funktioner i kombination är perfekt anpassade till mobilen och dagens yrkesverksamma, och det har visat sig att de ger bättre retention.</p>  |
| <p>Aktiviteter för lärande</p>      | <ul style="list-style-type: none"> <li>○ <b>Kursbibliotek:</b> Det är möjligt att anpassa någon av de över 1 000 kostnadsfria kurserna i kursbiblioteket för att få igång ditt lärande på arbetsplatsen.</li> <li>○ <b>Verktyg för skapande:</b> Bygg din egen kurs i realtid. Välj bland 80+ mallar och förbättra din inlärning med video, frågesporter, spel, utvärderingar och mycket mer. Ingen kodning eller grafisk designer krävs.</li> <li>○ <b>Ny funktion:</b> spara tid och hjärnkapacitet med AI Create. Skapa kurser med ett klick på en knapp - ingen brainstorming, forskning eller inspiration behövs.</li> </ul>                       |

|                                      |  |
|--------------------------------------|--|
|                                      | <ul style="list-style-type: none"> <li>○ <b>Administratörportal:</b> Ta kontroll över dina användare, ditt innehåll och dina data. Hantera vem som kan se, redigera och publicera utbildningsinnehåll. Förbättra det med funktioner för engagemang och integrationer. Se hur andelen slutförda ökar i analyserna. Så att du kan leverera och optimera innehåll i realtid.</li> <li>○ <b>Portal för elever:</b> Engagera ditt team och nå utbildningsmålen snabbare. Leverera mycket riktade mikrolärandekurser direkt till deras enhet. Så att dina team kan utbilda sig när som helst och var som helst.</li> </ul>   |
| Tillgänglighet och tekniska detaljer | <p><b>Typ av verktyg:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gratisversion - proffsversion med mer avancerade funktioner och support.</li> </ul> <p><b>Material som behövs:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Internet</li> <li>- Videokamera</li> <li>- Mikrofon</li> </ul> <p><b>Tillgänglighet:</b></p> <p>EdApp är tillgänglig via webbläsare och Android-enheter.</p> <p>Eftersom tillgänglighet är nyckeln till att skapa utbildning som är inkluderande för alla typer av elever har EdApp avancerade alternativ som t.ex: Öka textstorleken för ökad synlighet, Justera textfärgen för att säkerställa god kontrast, Använd berättelser när det är möjligt, Justera eller inaktivera timern på spelifierade bilder, Använd etiketter eller instruktioner där användarinmatning krävs.</p> |
| Länkar till videor och instruktioner | <p><i>YouTube-kanal om EdApps funktioner och arbetssystem:</i></p> <p><a href="https://www.youtube.com/@EdAppMicrolearning/videos">https://www.youtube.com/@EdAppMicrolearning/videos</a></p> <p>Edapp: Skapa lektioner med information, frågesporter och spel</p> <p><a href="https://youtu.be/OzcHcyl_Lyk">https://youtu.be/OzcHcyl_Lyk</a></p>  |
| Bilder och föreställningar           |  <p>The image shows the logo for EdApp. The word 'ed' is in a dark blue, bold, sans-serif font. The word 'app' is in a light blue, bold, sans-serif font. Below this, the text 'by SafetyCulture' is written in a black, italicized, sans-serif font. The 'y' in 'SafetyCulture' has a horizontal line through it.</p>   |

|  |  |
|--|--|
|  | Källa: 15/07/2023 från <a href="https://www.edapp.com">https://www.edapp.com</a> |
|--|--|

## Kapitel 2: ICEBREAKERS ELLER ENERGIZER

### Sammanhang

Tekniken kan hjälpa lärare som utbildar i synkront elektroniskt lärande att tillgodose elevernas behov i elektroniska lärmiljöer. Vissa digitala verktyg ger lärare fri tillgång och är till nytta för eleverna.

Här presenterar vi flera verktyg och fokuserar på att välja lämpliga **ICEBREAKERS OR ENERGIZER** och annat material och appar som gör synkron elektronisk inläring mer interaktiv och spännande.

### Kapitlets uppbyggnad

Projektpartnerna upptäckte att verktygen används i flera länder och sammanhang där synkron elektronisk inläring tillhandahålls.

De verktyg som upptäcks är följande:

- Miro
- Kahoot
- Mentimeter

## De verktyg som utvecklats av konsortiet SELCERT som isbrytare eller energizers är 3.

**I bilaga 1 finns länkar och detaljerade instruktioner om användningen.**

Beskrivningen av de enskilda verktygen omfattar:

- Namn på verktyget
- Verktygskategori
- Beskrivning av verktyget
- Var används verktyget?
- Hur använder man verktyget?
- Specifikt för SEL-sammanhang
- Aktiviteter för lärande
- Tillgänglighet och tekniska detaljer
- Länkar till videor och instruktioner
- Bilder och föreställningar

## 2.1 Miro

|                              |   |
|------------------------------|---|
| Namn på verktyget            | <a href="#">Miro</a>  |
| Verktgskategori              | Icebreakers\Energizer   |
| Beskrivning av verktyget     | Miro är en digital whiteboard som gör det enkelt att samarbeta och samarbeta med andra. Programvaran gör det möjligt att skapa anteckningar och mönster, flytta runt saker och kommunicera genom inbäddade videosamtal eller onlinechattar.   |
| Var används verktyget?       | Miro används för blandad inläring, distansutbildning, flippade klassrum och andra projekt för online-lärande i skolor, universitet, på arbetsplatser och inom andra sektorer.   |
| Hur använder man verktyget?  | Moodle är en plattform som kan användas för online-lärande och som gör det möjligt för dig att ge studenterna energi och involvera dem i att uttrycka sina tankar.<br><br>Det ger dig också möjlighet att kommunicera med studenterna och uppmuntra brainstorming och idéutbyte.  |
| Specifikt för SEL-sammanhang | MIRO kan användas för SEL-utbildning av: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Skapa en lista med idéer eller ämnen att fokusera på</li> <li>• Utarbeta en färdplan eller strategi för en innovativ workshop eller ett innovativt program</li> <li>• Hålla ett mer engagerande/innovativt möte eller lektion</li> <li>• Wireframing av en ny idé eller ett nytt produktkoncept</li> <li>•</li> </ul>   |
| Aktiviteter för lärande      | Aktiviteter för lärande <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Hålla utbildningar/workshops:</b> Använda effektiva isbrytare som kan värma upp ett samtal, förstärka diskussionsämnet och se till att alla är engagerade i en session.</li> <li>• <b>Utveckling brainstorming sessioner:</b> Visualisera dina idéer och brainstorming och utveckla dina idéer i många format. Skriv ner dina idéer på klisterlappar.</li> <li>• <b>Verifiera kunskap:</b> ger metoder för att undersöka den kunskap som förvärvats under kursen med hjälp av olika verktyg.</li> </ul> |

|   |   |
|---|---|
|   | <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Samarbeta med användare:</b> Du kan interagera med alla användare som är inskrivna i kursen för att underlätta och påskynda inläringen.</li> <li>● <b>Dra nytta av sociala verktyg:</b> det erbjuder olika möjligheter för användarna att samarbeta, kommunicera och utbyta åsikter, precis som om det vore ett socialt medium.</li> <li>● <b>Implementera integrationer:</b> För att anpassa kursen ännu mer kan alla tillfrågas om de vill delta</li> </ul>   |
| <p>Tillgänglighet och tekniska detaljer</p> | <p><b>Typ av verktyg:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Fri och öppen källkod</li> </ul> <p><b>Material som behövs:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Internet (valfri enhet)</li> <li>● Videokamera</li> <li>● Mikrofon</li> </ul> <p><b>Tillgänglighet:</b></p> <p>Applikationen är tillgänglig online på MIRO-plattformen. Den är också tillgänglig i mobilt läge.</p> <p>Den innehåller tydliga instruktioner, vanliga frågor och svar och handledning för användare som kan behöva mer stöd när de använder appen för första gången.</p> <p>Inget sätt att spara anpassade mallar: Användarna kan tycka att det är obekvämt att de inte kan skapa och spara sina egna anpassade mallar för återanvändning, vilket begränsar möjligheten att standardisera processer inom teamet.</p> |
| <p>Länkar till videor och instruktioner</p> | <p><i>MIRO handledning för nybörjare:</i></p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=CpV5gQaPxYE">https://www.youtube.com/watch?v=CpV5gQaPxYE</a></p> <p><i>Moodle Tutorial   Introduktion och översikt över webbplatsen</i></p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=IUozBtrgRXU">https://www.youtube.com/watch?v=IUozBtrgRXU</a></p> <p><i>Komplett handledning om hur du använder MIRO för utbildning</i></p> <p><a href="https://community.miro.com/inspiration-and-connection-67/using-miro-board-for-trainings-and-people-development-262">https://community.miro.com/inspiration-and-connection-67/using-miro-board-for-trainings-and-people-development-262</a></p>   |
| <p>Bilder och</p>                           |   |




|        |  |
|--------|--|
| bilder |  |
|--------|--|

## 2.2 Kahoot

|                             |  |
|-----------------------------|--|
| Namn på verktyget           | <a href="#">Kahoot</a>   |
| Verktgskategori             | Icebreakers\Energizer  |
| Beskrivning av verktyget    | Kahoot är ett verktyg som levererar och presenterar frågor till studenterna. Det är uppbyggt som ett spel som deltagarna kan spela antingen individuellt eller i grupp. Instrukörer ger deltagarna flervalsfrågor; du kan vara värd för en Kahoot live för att undervisa i klassen eller på distans eller tilldela en utmaning i studenttakt.                                  |
| Var används verktyget?      | Kahoot används för blandad inläring, distansutbildning och annan live- eller online-inläring i skolor, universitet och på arbetsplatser.   |
| Hur använder man verktyget? | Kahoot är ett roligt och engagerande verktyg som kan användas för online-lärande och som gör det möjligt för dig att ge eleverna energi live i klassrummet eller via ett videokonferensverktyg för att ansluta eleverna virtuellt! Frågor och svar visas på en delad skärm medan deltagarna svarar på sina enheter, men du kan välja att visa frågorna på deras enheter också! |


|   |  |
|---|--|
|   | <p>Kontrollera förståelsen - Kahoot kan också vara ett bra sätt att bryta upp mitt i lektionen för att kontrollera förståelsen.</p>  |
| <p>Specifikt för SEL-sammanhang</p>         | <p>Kahoot kan användas för SEL-utbildning genom att:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● ge omedelbar feedback och mäta studentens förståelse innan du går vidare till nästa ämne.</li> <li>● skapa ett diskussionsämne och väcka elevernas nyfikenhet genom att använda strategier som Kahooting! i blindo och Kahoot!</li> <li>● öka studenternas engagemang och deltagande;</li> <li>● aktivera olika sätt att tänka;</li> <li>● bedöma lärande och anpassa undervisningen;</li> </ul>   |
| <p>Aktiviteter för lärande</p>              | <p>Aktiviteter för lärande</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Genomföra utbildningar/lektioner:</b> Använda effektiva isbrytare som kan värma upp ett samtal, förstärka diskussionsämnet och se till att alla är engagerade i en session.</li> <li>● <b>Verifiera kunskap:</b> tillhandahåller metoder för att undersöka den kunskap som förvärvats under kursen genom olika uppsättningar av spel och frågor.</li> <li>● <b>Samarbeta med användare:</b> Du kan interagera med alla användare som är inskrivna i kursen för att underlätta och påskynda inläringen.</li> <li>● <b>Dra nytta av sociala verktyg:</b> det erbjuder olika möjligheter för användarna att samarbeta, kommunicera och utbyta åsikter, precis som om det vore ett socialt medium.</li> <li>● <b>Implementera integrationer:</b> För att anpassa kursen ännu mer kan alla bli ombedda att delta.</li> </ul> |
| <p>Tillgänglighet och tekniska detaljer</p> | <p><b>Typ av verktyg:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Gratis och öppen källkod för studenter, lärare och personlig användning; det finns uppgraderingsalternativ på \$ 1 och \$ 3 för lärare. För företag finns det tre paketalternativ: Kahoot Plus för 10 USD per månad, Kahoot Pro för 20 USD per månad och Kahoot Premium för 40 USD per månad.</li> </ul> <p><b>Material som behövs:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Internet</li> <li>● Vilken enhet som helst</li> </ul>  |

|   |   |
|---|---|
|   | <p><b>Tillgänglighet:</b></p> <p>Applikationen är tillgänglig online via Kahoot-appen. Appen är också tillgänglig i mobilt läge.</p> <p>Den innehåller tydliga instruktioner, vanliga frågor och svar och handledning för användare som kan behöva mer stöd när de använder appen för första gången.</p>  |
| <p>Länkar till videor och instruktioner</p> | <p><i>Kahoot-handledning för nybörjare</i></p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=KJgZZQcsSPk">https://www.youtube.com/watch?v=KJgZZQcsSPk</a></p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=T68nElzXwvc">https://www.youtube.com/watch?v=T68nElzXwvc</a></p> <p><i>Kahoot Tutorial   Introduktion och översikt över webbplatsen</i></p> <p><a href="https://blogs.umass.edu/onlinetools/assessment-centered-tools/kahoot/#:~:text=It%20is%20a%20game-based,fun%20and%20game-like%20environment">https://blogs.umass.edu/onlinetools/assessment-centered-tools/kahoot/#:~:text=It%20is%20a%20game-based,fun%20and%20game-like%20environment</a></p> <p><i>Komplett handledning om hur man använder Kahoot för utbildning</i></p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=bWyMNUVJcgw">https://www.youtube.com/watch?v=bWyMNUVJcgw</a></p> <p><a href="https://kahoot.com/blog/2021/12/09/how-to-host-kahoot-remotely/">https://kahoot.com/blog/2021/12/09/how-to-host-kahoot-remotely/</a></p> |
| <p>Bilder och bilder</p>                    |   |

### 2.3 Mentimeter

|                                 |  |
|---------------------------------|--|
| <p>Namn på verktyget</p>        | <p><b><u>Mentimeter</u></b></p>  |
| <p>Verktyskategori</p>          | <p>Icebreakers\Energizer</p>   |
| <p>Beskrivning av verktyget</p> | <p>Mentimeter är ett verktyg för att skapa presentationer online som underlättar publikens engagemang. Verktyget gör det möjligt för presentatörer att inkludera</p> |

|                                      |  |
|--------------------------------------|--|
|                                      | omröstningar, flervalsfrågor och öppna frågor, frågesporter och skalor som publiken kan interagera med live.   |
| Var används verktyget?               | Mentimeter används för blandad inläring, distansutbildning, flipped learning och andra inlärningsprojekt online i skolor, universitet och på arbetsplatser.  |
| Hur använder man verktyget?          | Mentimeter är en plattform som kan användas för online-lärande som gör det möjligt för dig att engagera dig med studenter med hjälp av presentationer och frågesporter, flervalsfrågor, ranking, skalor.<br><br>Spåra inläring och förståelse genom att ställa frågor och ladda ner resultat. Kommunicera och interagera med dina elever.  |
| Specifikt för SEL-sammanhang         | Mentimeter kan användas för SEL-utbildning genom: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Isbrytning</li> <li>• Kontroll av kunskap</li> <li>• Främja debatt</li> <li>• Mätning av opinionen</li> </ul>   |
| Aktiviteter för lärande              | Aktiviteter för lärande <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Hålla utbildningar/workshops:</b> Använda effektiva isbrytare som kan värma upp ett samtal, förstärka diskussionsämnet och se till att alla är engagerade i en session.</li> <li>• <b>Ge publiken tid att ansluta och rösta:</b> med hjälp av en presentationslänk kan alla ansluta, titta på och svara på dina frågor.</li> <li>• <b>Verifiera kunskap:</b> med hjälp av frågesporttävlingar är det möjligt att ställa frågor för att verifiera kunskapen.</li> <li>• <b>Samarbeta med användare:</b> alla användare som är inskrivna i kursen kan interagera med hjälp av öppna frågor för att starta en debatt och uppmuntra inläringen.</li> <li>• <b>Dra nytta av sociala verktyg:</b> det erbjuder olika möjligheter för användarna att samarbeta, kommunicera och utbyta åsikter, precis som om det vore ett socialt medium.</li> <li>• <b>Gör en undersökning</b> före, under eller efter ditt möte eller din föreläsning</li> </ul> |
| Tillgänglighet och tekniska detaljer | <b>Typ av verktyg:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fria och öppna källor</li> </ul>   |

|                                      |  |
|--------------------------------------|--|
|                                      | <p><b>Material som behövs:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Internet</li><li>• Videokamera/Laptop/PC</li><li>• Mikrofon</li></ul> <p><b>Tillgänglighet:</b></p> <p>Applikationen är tillgänglig online på MENTIMETER-plattformen i standard- och utökat läge. Den är också tillgänglig i Mobile-läge.</p> <p>Den innehåller tydliga instruktioner, vanliga frågor och svar och handledning för användare som kan behöva mer stöd när de använder appen för första gången.</p>   |
| Länkar till videor och instruktioner | <p><i>MENTIMETER - handledning för nybörjare</i></p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=VpbXY98R39c">https://www.youtube.com/watch?v=VpbXY98R39c</a></p> <p><i>MENTIMETER Tutorial   Introduktion och översikt över webbplatsen</i></p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=UrFdN-HQF6I">https://www.youtube.com/watch?v=UrFdN-HQF6I</a></p> <p><i>Komplett handledning om hur du använder MENTIMETER för utbildning</i></p> <p><a href="https://www.mentimeter.com/campaigns/tools-for-online-teaching">https://www.mentimeter.com/campaigns/tools-for-online-teaching</a></p> |
| Bilder och bilder                    |  The image shows the Mentimeter logo, which consists of a stylized bar chart with three bars in red, blue, and pink, followed by the word "Mentimeter" in a bold, black, sans-serif font.  |

## Kapitel 3: QUIZZER OCH FLERFALLSFRÅGOR

### Sammanhang

Tekniken kan hjälpa lärare som utbildar i synkront elektroniskt lärande att tillgodose elevernas behov i elektroniska lärmiljöer. Vissa digitala verktyg ger lärare fri tillgång och är till nytta för eleverna.

Här presenterar vi flera verktyg och fokuserar på att välja lämpliga **QUIZZES AND MULTIPLE-CHOICE QUESTIONS** och annat material och appar som gör synkron elektronisk inläring mer interaktiv och spännande.

### Kapitlets uppbyggnad

Projektpartnerna upptäckte att verktygen används i flera länder och sammanhang där synkron elektronisk inläring tillhandahålls.

De verktyg som upptäcks är följande:

- 
- Flippity
- Wakelet
- Ordvägg
- Genialt
- Sokrativ
- Korsordskompilator
-

Beskrivningen av de enskilda verktygen omfattar:


- Namn på verktyget
- Verktyskategori
- Beskrivning av verktyget
- Var används verktyget?
- Hur använder man verktyget?
- Specifikt för SEL-sammanhang
- Aktiviteter för lärande
- Tillgänglighet och tekniska detaljer
- Länkar till videor och instruktioner
- Bilder och föreställningar

### 3.1 EdApp

|                              |  |
|------------------------------|--|
| Namn på verktyget            | <a href="#">EdAPP</a>  |
| Verktyskategori              | Frågesporter\Multiple-Choice   |
| Beskrivning av verktyget     | EdAPP är en mobilanpassad lärplattform som introducerar ett bättre sätt att utbilda team när som helst, var som helst och på vilken enhet som helst. Den har ett antal förbyggda kurser som kan redigeras och funktioner där det är möjligt att skapa din egen kurs. |
| Var används verktyget?       | EdAPP används för blandat lärande, distansutbildning, flipped learning och andra online-lärandeprojekt i skolor, universitet och på arbetsplatser.   |
| Hur använder man verktyget?  | EdAPP är en plattform som kan användas för online-lärande och som gör att du kan skapa kurser, lektioner och bilder som håller eleverna engagerade med interaktiva mallar och gamification.  |
| Specifikt för SEL-sammanhang | EdAPP kan användas för SEL-utbildning av: <ul style="list-style-type: none"> <li>● Skapa innehåll på några minuter</li> <li>● Förbättra inläringen med frågesporter, video, spel och utvärdering.</li> <li>● Leverera och optimera innehåll i realtid.</li> </ul>    |

|   |   |
|---|---|
|   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Engagera ditt team och hjälp dem att nå milstolparna snabbare</li> </ul>   |
| <p>Aktiviteter för lärande</p>              | <p>Aktiviteter för lärande</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Hålla utbildningar/workshops:</b> Använda effektiva isbrytare som kan värma upp ett samtal, förstärka diskussionsämnet och se till att alla är engagerade i en session.</li> <li>• <b>Microlearning:</b> gör det möjligt för ditt team att interagera med innehåll i små bitar så att de snabbt kan lära sig det som är viktigt på mindre än 5 minuter.</li> <li>• <b>Verifiera kunskap:</b> det är möjligt att ge uppdrag som skapar frågor och ditt team kan svara på i en text bild och videoform och också ge praktisk bedömning med hjälp av personligt verktyg för att verifiera den digitala utbildningen för att se till att teamet gör rätt.</li> <li>• <b>Kursgranskning</b> för att få den feedback du behöver för att göra ändringar och hålla kursen korrekt och lätt att följa.</li> <li>• <b>Prestationer:</b> Fira teamets framsteg och inspirera till ett bra inlärningsbeteende</li> <li>• <b>Certifikat:</b> du kan skapa dina egna certifikat och certifiera teammedlemmar som slutfört sina utbildningar.</li> <li>•</li> </ul> |
| <p>Tillgänglighet och tekniska detaljer</p> | <p><b>Typ av verktyg:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fria och öppna källor</li> </ul> <p><b>Material som behövs:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Internet</li> <li>• Videokamera</li> <li>• Mikrofon</li> </ul> <p><b>Tillgänglighet:</b></p> <p>Applikationen är tillgänglig online på EdAPP-plattformen. Den är också tillgänglig i mobilt läge.</p> <p>Den innehåller tydliga instruktioner, vanliga frågor och svar och handledning för användare som kan behöva mer stöd när de använder appen för första gången.</p>   |

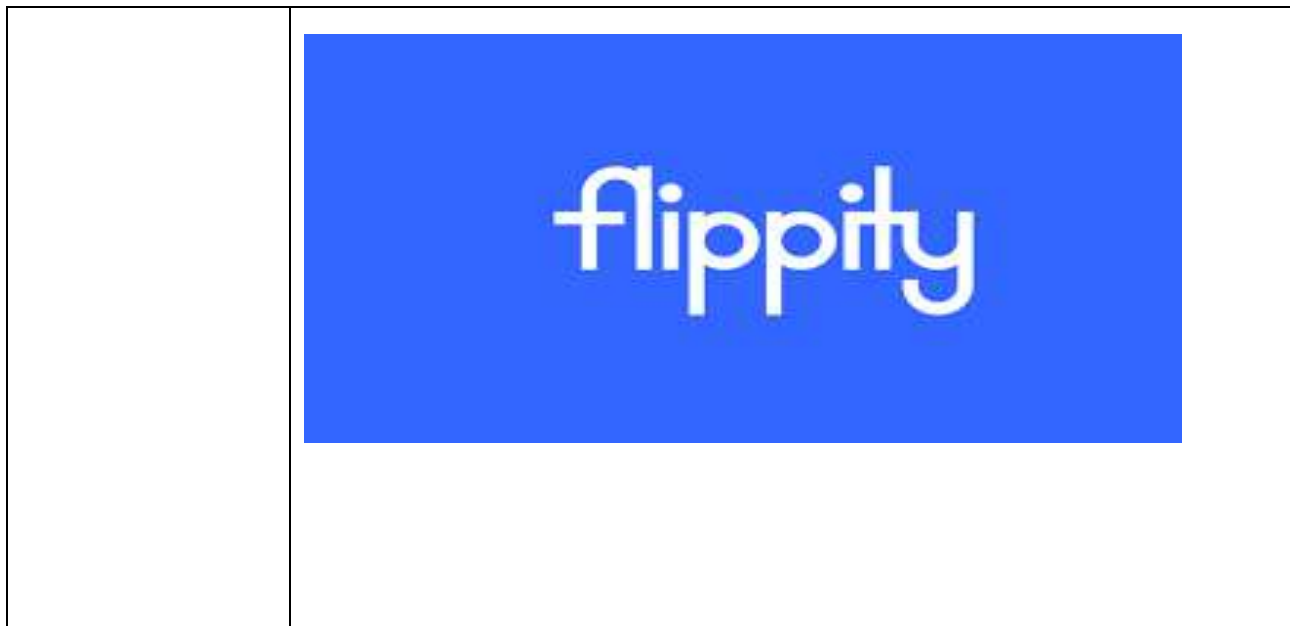


|   |   |
|---|---|
| <p>Länkar till videor och instruktioner</p> | <p><i>EdAPP-handledning för nybörjare</i></p> <p><a href="#">Edapp: Introduktion - YouTube</a></p> <p><i>EdAPP Tutorial   Introduktion och översikt över webbplatsen</i></p> <p><a href="#">Vad är EdApp? - YouTube</a></p> <p><i>Komplett handledning om hur du använder EdAPP för utbildning</i></p> <p><a href="#">Edapp: Skapa lektioner med information, frågesporter och spel - YouTube</a></p> |
| <p>Bilder och bilder</p>                    |  The logo for EdApp, featuring the lowercase letters 'ed' in a bold, dark blue font. A light blue horizontal line is positioned below the letters.  |

## 3.2 Flippity

|                              |  |
|------------------------------|--|
| Namn på verktyget            | <a href="#">Flippity</a>   |
| Verktyskategor               | Frågesporter\Multiple-Choice   |
| Beskrivning av verktyget     | Flippity är ett enkelt sätt att skapa interaktiva spel eller verktyg för att engagera eleverna i inlärningsaktiviteter. Det kan också skapa användbara verktyg för att hjälpa lärare med klassrumshantering.   |
| Var används verktyget?       | Flippity används för blandad inläring, distansutbildning, flippad inläring och andra inlärningsprojekt online i skolor, universitet och på arbetsplatser.  |
| Hur använder man verktyget?  | Flippity kan användas för lärande online och när du har skapat mallen kan du publicera aktiviteten på webben innan du delar länken med eleverna via chatt, e-post eller i Google Classroom.  |
| Specifikt för SEL-sammanhang | Flippity kan användas för SEL-utbildning av: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Frågesport</li> <li>• Isbrytning</li> <li>• Kontroll av förståelsen</li> <li>• Verktyg för självutvärdering</li> <li>• Kunskapscentrerade verktyg som Flash Cards, tidslinje, skrivtest, stavningsaktiviteter, korsord, bingo...</li> <li>•</li> </ul>   |
| Aktiviteter för lärande      | Aktiviteter för lärande <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Genomföra utbildningar/workshops:</b> skapa frågesporter, flash cards, presentationer, minnesspel, ordsökningar med mera.</li> <li>• <b>Presentationsverktyg:</b> med hjälp av en presentationslänk kan alla ansluta, titta på och svara på frågor.</li> <li>• <b>Verifiera kunskap:</b> med hjälp av frågesport och spel är det möjligt att verifiera kunskapen Flippitys mallar tillhandahålls alla gratis och kräver bara att läraren eller eleverna gör ändringar för att anpassa upplevelsen.</li> <li>• <b>Samarbeta med användare:</b> Det här är en mycket interaktiv plattform som möjliggör ett djupt engagemang från elevernas sida på individ-, grupp- eller klassnivå.</li> </ul> |

|                                      |  |
|--------------------------------------|--|
|                                      |  |
| Tillgänglighet och tekniska detaljer | <p><b>Typ av verktyg:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Fria och öppna källor</li></ul> <p><b>Material som behövs:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Internet</li><li>• Videokamera</li><li>• Mikrofon</li></ul> <p><b>Tillgänglighet:</b></p> <p>Applikationen är tillgänglig online på Flippitys webbplats i standardläge och utökat läge. Den är också tillgänglig i mobilt läge.</p> <p>Den innehåller tydliga instruktioner, vanliga frågor och svar och handledning för användare som kan behöva mer stöd när de använder appen för första gången.</p> |
| Länkar till videor och instruktioner | <p><i>FLIPPITY - handledning för nybörjare</i></p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=hsJaNeMb4gQ">https://www.youtube.com/watch?v=hsJaNeMb4gQ</a></p> <p><i>FLIPPITY Tutorial   Introduktion och översikt över webbplatsen</i></p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=QuiuL8rIOH0">https://www.youtube.com/watch?v=QuiuL8rIOH0</a></p> <p><i>Komplett handledning om hur du använder FLIPPITY för utbildning</i></p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=YfHqTwoDZ-g">https://www.youtube.com/watch?v=YfHqTwoDZ-g</a></p>                                     |
| Bilder och bilder                    |  |



### 3.3 Wakelet

|                          |  |
|--------------------------|--|
| Namn på verktyget        | <a href="#">Wakelet</a>  |
| Verktäckategori          | Frågesporter\Multiple-Choice   |
| Beskrivning av verktyget | Wakelet är en onlineplattform som gör det möjligt för lärare och användare att samla, organisera och dela multimediaresurser (text, bilder, videor, podcasts, sånger) med elever, kollegor och lärgrupper. |
| Var används verktyget?   | Wakelet används för blandad och personlig inläring, webbseminarier, distansutbildning, flipped learning och andra onlinebaserade inlärningsaktiviteter i skolor.   |

|   |  |
|---|--|
| <p>Hur använder man verktyget?</p>          | <p>Wakelet ger möjlighet att skapa en samling med text, länkar, bilder, PDF-filer, tweets, video och mycket mer. Samlingarna kan läggas till i Google Classroom eller Teams och användas som resurser så att lärare och elever kan organisera en blandning av innehåll för enkel åtkomst och samarbete.</p>  |
| <p>Specifikt för SEL-sammanhang</p>         | <p>Wakelet kan användas för SEL-utbildning av:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Skapa en blogg</li> <li>● En samling att utforska</li> <li>● Skapa globala kontakter</li> <li>● Skriva en berättelse tillsammans med andra</li> <li>● Samla in idéer eller reflektioner kring ett projekt</li> <li>● Öppnande av många resurssamlingar för studenterna</li> </ul>  |
| <p>Aktiviteter för lärande</p>              | <p>Aktiviteter för lärande</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Leverera utbildningar/workshops:</b> Skapa ett valbord för effektiva isbrytare som kan värma upp ett samtal, samla idéer och se till att alla är engagerade i en session. Skapa lektionsplaner och digitala portfolios</li> <li>● <b>Ge publiken möjlighet att vara delaktig:</b> med hjälp av en presentationslänk kan alla ansluta, titta på och svara på dina frågor, dela arbeten, samla in reflektioner om ett projekt, dela arbeten på G Suite.</li> <li>● <b>Verifiera kunskap:</b> med hjälp av frågesportstävlingar är det möjligt att ställa frågor för att verifiera kunskapen, förklara ett ämne eller sammanfatta en berättelse med hjälp av 5 GIF:s utmaning. Varje aktivitet syftar till att ge deltagarna möjlighet att fördjupa sitt lärande.</li> <li>● <b>Samarbeta med användare:</b> alla användare som är inskrivna i kursen kan interagera med hjälp av öppna resurser som uppmuntrar lärandet. En lärare kan spela in en podcast och studenterna kan enkelt öppna den på några minuter.</li> <li>● <b>Skriva rapportkort under</b> eller efter lektionerna</li> </ul> |
| <p>Tillgänglighet och tekniska detaljer</p> | <p><b>Typ av verktyg:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Gratis och öppen källkod med olika prissättning för uppgraderade planer.</li> </ul> <p><b>Material som behövs:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Internet</li> </ul>   |

|                                      |   |
|--------------------------------------|---|
|                                      | <ul style="list-style-type: none"><li>• Bärbar dator</li><li>• Videokamera</li><li>• Mikrofon</li></ul> <p><b>Tillgänglighet:</b></p> <p>Ansökan är tillgänglig online på WAKELET-plattformen. Den är också tillgänglig i mobilt läge.</p> <p>Den innehåller tydliga instruktioner, vanliga frågor och svar och handledning för användare som kan behöva mer stöd när de använder appen för första gången.</p>  |
| Länkar till videor och instruktioner | <p><i>WAKELET-handledning för nybörjare</i></p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=S-0Njai8gjQ">https://www.youtube.com/watch?v=S-0Njai8gjQ</a></p> <p><i>WAKELET Tutorial   Introduktion och översikt över webbplatsen</i></p> <p><a href="https://wakelet.com/wake/8_Bq64RWE8PQqFT3QQiNZ">https://wakelet.com/wake/8_Bq64RWE8PQqFT3QQiNZ</a></p> <p><i>Komplett handledning om hur du använder WAKELET för utbildning</i></p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=7xojqKQKdt4">https://www.youtube.com/watch?v=7xojqKQKdt4</a></p> |
| Bilder och bilder                    |  The image shows the Wakelet logo, which consists of the word "wakelet" in a white, lowercase, sans-serif font centered on a solid blue rectangular background.   |

## 3.4 Wordwall

|                              |   |
|------------------------------|---|
| Namn på verktyget            | <a href="#"><u>Wordwall</u></a>   |
| Verktgskategori              | Frågesporter\Multiple-Choice  |
| Beskrivning av verktyget     | Wordwall är ett onlineverktyg för att skapa inlärningsaktiviteter. Lärarna kan ange det ämne som de vill ta upp i klassen i Wordwall och få en mängd färdiga, anpassningsbara aktiviteter som frågesporter, ordlekar och mycket mer.  |
| Var används verktyget?       | Wordwall används för blandad inläring, distansutbildning, flipped learning och andra inlärningsprojekt online i skolor, universitet och på arbetsplatser.   |
| Hur använder man verktyget?  | Wordwall är en plattform som kan användas för online-lärande som kan vara ett interaktivt verktyg för studenter som kan användas för att utveckla akademiskt ordförråd. Lärare kan skapa ordväggar som stöder elevernas inläring genom att ge exempel på ord som belyser svåra begrepp.   |
| Specifikt för SEL-sammanhang | Wordwall kan användas för SEL-utbildning genom: <ul style="list-style-type: none"> <li>● Kontroll av kunskap</li> <li>● Övning Skrivning och läsning</li> <li>● Utveckla ordförråd och talförmåga</li> </ul>  |
| Aktiviteter för lärande      | Aktiviteter för lärande <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Hålla utbildningar/workshops:</b> Genom att använda Wordwall som undervisningsstrategi kan eleverna visa innebörden av viktiga idéer med hjälp av ord och bilder.</li> <li>● <b>Verifiera och förbättra kunskap:</b> När eleverna stöter på nya ord i en text eller video kan de skapa en Wordwall i klassrummet som hjälper dem att</li> </ul> |

|   |   |
|---|---|
|   | <p>förstå och tolka idéer i texten. Är det möjligt att ställa in uppgifter till alla elever för att kontrollera deras inläring och följa deras framsteg?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Dra nytta av sociala verktyg:</b> De erbjuder olika möjligheter för användarna att enkelt ta till sig och organisera information, bidrar till att skapa en mer interaktiv inlärningsupplevelse online och minskar användningen av pappersark.</li> </ul>   |
| <p>Tillgänglighet och tekniska detaljer</p> | <p><b>Typ av verktyg:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fria och öppna</li> </ul> <p><b>Material som behövs:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Internet</li> <li>• Bärbar dator</li> <li>• Mikrofon</li> </ul> <p><b>Tillgänglighet:</b></p> <p>Ansökan är tillgänglig online på WORDWALL-plattformen i standardläge och utökat läge. Den är också tillgänglig i mobilt läge.</p> <p>Den innehåller tydliga instruktioner, vanliga frågor och svar och handledning för användare som kan behöva mer stöd när de använder appen för första gången.</p>   |
| <p>Länkar till videor och instruktioner</p> | <p><i>WORDWALL handledning för nybörjare</i></p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?app=desktop&amp;v=4hIRcu36mgc">https://www.youtube.com/watch?app=desktop&amp;v=4hIRcu36mgc</a></p> <p><a href="https://charlieslessons.com/wordwall-tutorial-for-beginners/">https://charlieslessons.com/wordwall-tutorial-for-beginners/</a></p> <p><i>WORDWALL Tutorial   Introduktion och översikt över webbplatsen</i></p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=GwYlo1W84Ko">https://www.youtube.com/watch?v=GwYlo1W84Ko</a></p> <p><i>Komplett handledning om hur du använder WORDWALL för utbildning</i></p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=Zkcz-OPZLEA">https://www.youtube.com/watch?v=Zkcz-OPZLEA</a></p> |



|                   |  |
|-------------------|--|
| Bilder och bilder |  The logo for Wordwall, featuring a blue square icon with a white grid pattern to the left of the word "Wordwall" in a bold, black, sans-serif font. |
|-------------------|--|

### 3.5 Genially

|                          |  |
|--------------------------|--|
| Namn på verktyget        | <a href="#"><u>Genially</u></a>  |
| Verktyskategorori        | Frågesporter\Multiple-Choice   |
| Beskrivning av verktyget | Genially är världsledande inom interaktiv visuell kommunikation. Ett onlineverktyg för att skapa fantastiska presentationer, interaktiva bilder, spelifieringar, frågesporter, breakouts, portfolios och berika dem med interaktivitet och animationseffekter på några sekunder. |

|   |   |
|---|---|
| <p>Var används verktyget?</p>               | <p>Genially används för blandad inläring, distansutbildning, flipped learning och andra online-lärprojekt i skolor, universitet och på arbetsplatser.</p>   |
| <p>Hur använder man verktyget?</p>          | <p>Genially är en plattform som kan användas för online-lärande som gör att du kan engagera studenter med hjälp av presentationer, skapa enkla bildspel och erbjuda större djup med interaktiva bilder. Det är möjligt att lägga till videolänkar, text och annat med dolda element som ska upptäckas och interageras med.</p>  |
| <p>Specifikt för SEL-sammanhang</p>         | <p>Genially kan användas för SEL-utbildning av:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Delning av innehåll</li> <li>● Samarbeta och arbeta med projekt.</li> <li>● Frågesport för klassen</li> <li>● Förbättrad kommunikation</li> <li>● Planera för framtiden genom att skapa ett eget CV</li> </ul>   |
| <p>Aktiviteter för lärande</p>              | <p>Aktiviteter för lärande</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Leverera utbildningar/workshops:</b> skapa interaktiva och anpassade läromedel eller få deltagarna att skapa sina egna. Planera och hantera dina klasser med angivande av lärandemål, innehåll, metoder, färdigheter som krävs och bedömningskriterier.</li> <li>● <b>Spelifiera och ge energi åt klassen:</b> införliva speldynamik och spelifierade resurser, uppmuntra eleverna att engagera sig, fatta beslut och lösa problem genom breakouts och escape rooms.</li> <li>● <b>Verifiera kunskap:</b> med hjälp av frågesporter och aktivitetsblock med nära svar är det möjligt att revidera, förstärka och kontrollera kunskap.</li> <li>● <b>Studentpraktik:</b> genom att skapa eget material, t.ex. dagböcker, recensioner, rapporter, portfolios, affischer, bloggar...</li> <li>● <b>Förbättra kommunikationen:</b> skapa klassregler, rutiner, scheman, veckoplanering etc.</li> </ul> |
| <p>Tillgänglighet och tekniska detaljer</p> | <p><b>Typ av verktyg:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Gratisversion och betalda planer</li> </ul> <p><b>Material som behövs:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Internet</li> </ul>  |

|                                      |  |
|--------------------------------------|--|
|                                      | <ul style="list-style-type: none"><li>• Bärbar dator</li><li>• Videokamera</li><li>• Mikrofon</li></ul> <p><b>Tillgänglighet:</b></p> <p>Ansökan är tillgänglig online på GENIALLY-plattformen i standard- och utökat läge. Den är också tillgänglig i mobilt läge.</p> <p>Den innehåller tydliga instruktioner, vanliga frågor och svar och handledning för användare som kan behöva mer stöd när de använder appen för första gången.</p>  |
| Länkar till videor och instruktioner | <p><i>GENIALLY handledning för nybörjare</i></p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=JxeJow3ujag">https://www.youtube.com/watch?v=JxeJow3ujag</a></p> <p><i>GENIALLY Tutorial   Introduktion och översikt över webbplatsen</i></p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=ugnhJa_xtTY">https://www.youtube.com/watch?v=ugnhJa_xtTY</a></p> <p><i>Komplett handledning om hur du använder GENIALLY för utbildning</i></p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=3zrW1YDJ2K0">https://www.youtube.com/watch?v=3zrW1YDJ2K0</a></p> |
| Bilder och bilder                    |  The logo for Genially, featuring a stylized 'G' icon with a rainbow gradient and the word 'genially' in a lowercase, sans-serif font.   |

### 3.6 Socrative

|                              |   |
|------------------------------|---|
| Namn på verktyget            | <a href="#"><u>Socrative</u></a>  |
| Verktyskategorori            | Frågesporter\Multiple-Choice  |
| Beskrivning av verktyget     | Socrative är ett interaktivt webbaserat system för elevrespons som hjälper lärare att utvärdera, stimulera samtal och lärande genom enkäter och frågesporter.   |
| Var används verktyget?       | Socrative används för blandad inläring, distansutbildning, flipped learning och andra projekt för onlineinläring i skolor och på universitet.   |
| Hur använder man verktyget?  | Socrative är en plattform som kan användas för online-lärande för att ge studenterna frågesporter och bedömningar i farten. Det är möjligt att skapa egna quiz och dessa betygsätts automatiskt. Det är också möjligt att skapa rapporter för att utvärdera studenternas kunskaper. |
| Specifikt för SEL-sammanhang | Socrative kan användas för SEL-utbildning av: <ul style="list-style-type: none"> <li>● Skapa frågesport</li> <li>● Kontroll av kunskap</li> <li>● Ge omedelbar feedback</li> <li>● Övervaka och utvärdera lärande</li> </ul>  |
| Aktiviteter för lärande      | Aktiviteter för lärande <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Verifiera kunskap:</b> ett effektivt sätt att utvärdera inläring som sparar tid för lärare samtidigt som det ger en rolig och engagerande interaktion för eleverna.</li> </ul>                                  |


|                                      |   |
|--------------------------------------|---|
|                                      | <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Skapa frågesporter för utvärdering:</b> designa och redigera ditt eget bibliotek med utvärderingar specifikt för dina studenter.</li> <li>● <b>Engagera studenterna:</b> lärandet sker genom att du väljer en aktivitetstyp. Starta en frågesport, ställ en snabb fråga för omedelbar feedback från studenterna</li> <li>● <b>Rapportering:</b> Granska elevernas förståelse på klass-, individ- eller frågenivå. Alla rapporter kan laddas ner, skickas via e-post eller överförs till Google Drive.</li> </ul>  |
| Tillgänglighet och tekniska detaljer | <p><b>Typ av verktyg:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Gratis grundversion och betalda planer</li> </ul> <p><b>Material som behövs:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Internet</li> <li>● Bärbar dator</li> <li>● Mikrofon/videokamera för förklaring</li> </ul> <p><b>Tillgänglighet:</b></p> <p>Ansökan är tillgänglig online på SOCRATIVE-plattformen i standardläge och utökat läge. Den är också tillgänglig i mobilt läge.</p> <p>Den innehåller tydliga instruktioner, vanliga frågor och svar och handledning för användare som kan behöva mer stöd när de använder appen för första gången.</p> |
| Länkar till videor och instruktioner | <p><i>SOCRATIVE handledning för nybörjare</i><br/> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=zaaSVwq6adU">https://www.youtube.com/watch?v=zaaSVwq6adU</a></p> <p><i>SOCRATIVE Tutorial   Introduktion och översikt över webbplatsen</i><br/> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Wln1f-Q1JM">https://www.youtube.com/watch?v=Wln1f-Q1JM</a></p> <p><i>Komplett handledning om hur du använder SOCRATIVE för utbildning</i><br/> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=upY8uG3NFfY">https://www.youtube.com/watch?v=upY8uG3NFfY</a></p>   |

|                      |  |
|----------------------|--|
| Bilder och<br>bilder |  The logo for Socrative, featuring five orange hexagons arranged in a cluster to the left of the word "socrative" in a bold, lowercase, sans-serif font. |
|----------------------|--|

### 3.7 Crossword Compiler

|                          |   |
|--------------------------|---|
| Namn på verktyget        | <a href="#"><u>Crossword Compiler</u></a>   |
| Verktgskategori          | Frågesporter\Multiple-Choice  |
| Beskrivning av verktyget | Crossword Compiler är en online ordsökning, sudoku, korsordsmakare programvara för Windows. Ett enkelt sätt att bygga korsord på olika språk. |

|                                      |   |
|--------------------------------------|---|
|                                      |   |
| Var används verktyget?               | Crossword Compiler används för blandad inläring, distansutbildning och andra inlärningsprojekt online i skolor, universitet och på arbetsplatser.   |
| Hur använder man verktyget?          | Crossword Compiler är en programvara som kan användas för online-lärande som ger eleverna möjlighet att utvärdera sina kunskaper och kräver att eleverna uppmärksammar terminologi och korrekt stavning.  |
| Specifikt för SEL-sammanhang         | Crossword Compiler kan användas för SEL-utbildning av: <ul style="list-style-type: none"> <li>● Få eleverna att förstå ordets betydelse och stavning.</li> <li>● Utvärdera deras kunskap och snabbhet.</li> <li>● Att få eleverna att kommunicera med andra.</li> <li>● Få eleverna att uttrycka sina idéer (förbättra den språkliga intelligensen).</li> </ul>   |
| Aktiviteter för lärande              | Aktiviteter för lärande <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Hålla utbildningar/workshops:</b> Använda effektiva isbrytare som kan värma upp ett samtal, förstärka diskussionsämnet och se till att alla är engagerade i en session.</li> <li>● <b>Verifiera kunskap:</b> med hjälp av ordspelstävlingar är det möjligt att bedöma kunskap och sätta upp mål.</li> <li>● <b>Hjälper till vid inläring: till exempel vid inläring</b> av ett nytt språk, utveckling av språklig intelligens, förbättring av ordförråd och stavning.</li> <li>● <b>Samarbeta med andra: Det</b> finns olika möjligheter för användarna att samarbeta, kommunicera och utbyta åsikter.</li> </ul> |
| Tillgänglighet och tekniska detaljer | <p><b>Typ av verktyg:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Gratis demo och betald nedladdning</li> </ul> <p><b>Material som behövs:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Internet</li> <li>● Bärbar dator</li> <li>● Mikrofon</li> </ul> <p><b>Tillgänglighet:</b></p>  |

|                                      |   |
|--------------------------------------|---|
|                                      | <p>Ansökan finns tillgänglig online på CROSSWORD COMPILER-webbplatsen ladda ner det olika paketet.</p> <p>Den innehåller tydliga instruktioner, vanliga frågor och svar och handledning för användare som kan behöva mer stöd när de använder appen för första gången.</p>  |
| Länkar till videor och instruktioner | <p><i>CROSSWORD COMPILER - handledning för nybörjare</i><br/><a href="https://www.youtube.com/watch?v=LpG50x6a_gU">https://www.youtube.com/watch?v=LpG50x6a_gU</a></p> <p><i>CROSSWORD COMPILER Tutorial   Introduktion och webbplatsöversikt</i><br/><a href="https://www.crossword-compiler.com/it/tutorials.html">https://www.crossword-compiler.com/it/tutorials.html</a></p> <p><i>Komplett handledning om hur du använder CROSSWORD COMPILER för utbildning</i><br/><a href="https://www.youtube.com/watch?v=jDrmo7ed7Jw">https://www.youtube.com/watch?v=jDrmo7ed7Jw</a></p> |
| Bilder och bilder                    |    |





## Kapitel 4: BRAINSTORMING ONLINE, SNOWBALL-tekniker, gruppövningar och experimentella övningar

### Sammanhang

Det här kapitlet handlar om effektiva strategier och tekniker för att främja kreativitet och aktivt deltagande i virtuella miljöer. Flera verktyg presenteras för att underlätta och förbättra den här typen av aktiviteter i virtuella miljöer. Verktøygen är särskilt utformade för att främja samarbete, kreativitet och engagemang bland deltagarna.

Online brainstorming, även känd som virtuell brainstorming eller webbaserad idégenerering, är en samarbetsprocess för att generera idéer, lösningar eller kreativa koncept via digitala plattformar. Deltagarna bidrar med sina tankar och förslag i ett virtuellt utrymme med hjälp av verktyg som Miro, Padlet eller Coggle. Detta tillvägagångssätt möjliggör samarbete i realtid mellan personer som befinner sig på distans, vilket främjar en mångfald av perspektiv och uppmuntrar till utforskning av innovativa idéer.

Snöbollsteknik är en forskningsmetod som används för att samla in data från svåråtkomliga eller marginaliserade grupper. Metoden innebär att man börjar med ett litet antal deltagare, ofta kallade "frön", och sedan utökar urvalet genom rekommendationer från dessa första deltagare. Denna metod är särskilt användbar när traditionella urvalsmetoder är utmanande på grund av karaktären hos den population som studeras. Snöbollstekniker kan, när de anpassas till synkrona elektroniska inlärningsmiljöer, erbjuda unika fördelar för forskning, engagemang och kollaborativt lärande.

Gruppövningar är strukturerade aktiviteter som genomförs i en samarbetsmiljö för att uppnå specifika inlärningsmål. Dessa övningar utnyttjar kraften i kollektivt tänkande och interaktion mellan deltagarna för att förbättra inlärningsresultaten. Gruppövningar kan innefatta problemlösningsscenarier, fallstudier, rollspel, debatter och samarbetsprojekt. De uppmuntrar till aktivt engagemang, ömsesidigt lärande och tillämpning av kunskap i ett socialt sammanhang.

Erfarenhetsbaserade övningar: Erfarenhetsbaserade övningar låter deltagarna fördjupa sig i praktiska, verkliga scenarier för att främja lärande genom direkt engagemang. Dessa övningar simulerar ofta situationer som är relevanta för ämnet, vilket gör att deltagarna kan tillämpa teoretiska begrepp i ett praktiskt sammanhang. Erfarenhetsbaserade övningar kan omfatta simuleringar, studiebesök, interaktiva workshops och praktiska projekt. De främjar aktivt lärande, kritiskt tänkande och förvärv av färdigheter som direkt kan överföras till verkliga situationer.

I samband med synkront elektroniskt lärande anpassas dessa tekniker och övningar till virtuella miljöer och utnyttjar onlineverktyg och plattformar för att underlätta samarbete, engagemang och inlärningsresultat bland deltagarna. I det här kapitlet kommer vi att utforska några av de mest populära verktygen bland utbildare som utmärker sig som effektiva för dessa ändamål.

### Kapitlets uppbyggnad

Projektpartnerna upptäckte de plattformar som används i flera länder och sammanhang där synkron elektronisk inläring tillhandahålls.

De plattformar som upptäckts är följande:

- Miro
- Cmap
- Padlet
- Coggle
- Creately
- Mindmomo
- Luciddiagram

Beskrivningen av de enskilda plattformarna omfattar:

- Namn på verktyget
- Verktgskategori
- Beskrivning av verktyget
- Var används verktyget?
- Hur använder man verktyget?
- Specifikt för SEL-sammanhang
- Aktiviteter för lärande
- Tillgänglighet och tekniska detaljer
- Länkar till videor och instruktioner
- Bilder och föreställningar

## 4.1 Miro

|                              |   |
|------------------------------|---|
| Namn på verktyget            | <a href="#">Miro</a>  |
| Verktyskategori              | Verktyg för samarbete i realtid och visuellt samarbete  |
| Beskrivning av verktyget     | <p>Miro är en whiteboardplattform för samarbete online som gör det möjligt för team att arbeta tillsammans på distans och visuellt. Det ger en digital duk där användarna kan skapa, organisera och dela idéer, information och projekt i realtid, vilket främjar effektivt teamarbete och brainstorming-sessioner.</p> <p>Miro, tidigare känt som RealtimeBoard, är en digital samarbetsplattform som är utformad för att underlätta kommunikation och projekthantering för fjärrstyrda och distribuerade team. Som en online-arbetsyta för innovation utvecklas den av "RealtimeBoard, Inc."</p>  |
| Var används verktyget?       | Miro används ofta i olika branscher och sektorer, bland annat inom näringsliv, utbildning, design, produktutveckling och projektledning. Det är särskilt värdefullt för distribuerade team, distansarbete och organisationer som vill förbättra sina samarbetsprocesser.  |
| Hur använder man verktyget?  | <p>Miro erbjuder ett intuitivt gränssnitt med ett brett utbud av funktioner som klisterlappar, former, mallar och integrationer med andra produktivitetstverktyg. Användarna kan dra och släppa element på arbetsytan, samarbeta med teammedlemmar i realtid och lägga till kommentarer och anteckningar till visuella tillgångar.</p> <p>Dess interaktiva canvas gör det möjligt för deltagarna att bidra och samarbeta i realtid, vilket gör den effektiv för snöbollstekniker där deltagarna hänvisar andra till att delta i aktiviteten.</p> <p>Verktyget stöder sömlös integration med populära plattformar som Google Drive, Trello och Slack, vilket effektiviserar arbetsflödena ytterligare.</p> |
| Specifikt för SEL-sammanhang | Miro erbjuder mångsidiga funktioner för att förbättra olika aspekter av synkron elektronisk inlärning:  |

|                                |   |
|--------------------------------|---|
|                                | <p><b>Interaktiva virtuella klassrum:</b> Med Miro's kollaborativa whiteboard kan lärare skapa engagerande och interaktiva virtuella klassrum. Eleverna kan aktivt delta i lektioner, bidra med idéer och samarbeta i projekt, vilket främjar en dynamisk och inkluderande inlärningsmiljö.</p> <p><b>Gruppaktiviteter och gruppdiskussioner i realtid:</b> Miro möjliggör samarbete i realtid mellan studenter, vilket underlättar gruppaktiviteter och diskussioner. Oavsett om det handlar om brainstorming, problemlösning eller peer review-sessioner ger Miro ett gemensamt utrymme för studenter att samarbeta synkront och utbyta insikter.</p> <p><b>Planering och hantering av projekt i samarbete:</b> Lärare kan utnyttja Miro för projektbaserat lärande, så att eleverna kan planera och hantera sina projekt tillsammans. Att visualisera projektets tidslinjer, organisera uppgifter och tilldela ansvar blir smidigt, vilket förbättrar elevernas färdigheter i projekthantering.</p>  |
| <p>Aktiviteter för lärande</p> | <p>Miro erbjuder en mångsidig plattform som gör det möjligt för elever och lärare att delta i olika interaktiva och kollaborativa inlärningsaktiviteter:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ <b>Grupprojekt och samarbeten:</b> Eleverna kan samarbeta sömlöst i gruppprojekt med hjälp av Miro's digitala canvas. De kan tillsammans brainstorma idéer, fördela uppgifter och arbeta tillsammans i realtid, vilket främjar lagarbete och en känsla av delat ägande i inlärningsprocessen.</li> <li>○ <b>Brainstorming-sessioner:</b> Miro's intuitiva verktyg underlättar dynamiska brainstorming-sessioner. Eleverna kan släppa loss sin kreativitet, generera idéer och fånga insikter visuellt, vilket uppmuntrar ett fritt flöde av tankar och ger upphov till innovativa lösningar på utmaningar.</li> <li>○ <b>Konceptkartläggning och visuell organisering av information:</b> Med Miro kan eleverna skapa visuella konceptkartor för att koppla samman idéer och koncept. Genom att organisera information på ett visuellt sammanhängande sätt kan eleverna bättre förstå komplexa ämnen och skapa meningsfulla relationer mellan olika element.</li> </ul> |

|   |  |
|---|--|
|   | <ul style="list-style-type: none"> <li>○ <b>Interaktiva presentationer:</b> Med Miro's interaktiva funktioner kan lärare skapa fängslande presentationer. Eleverna kan aktivt engagera sig i innehållet, delta i diskussioner och samarbeta på delat material, vilket förvandlar passivt lärande till en interaktiv och engagerande upplevelse.</li> </ul> <p>Genom att stödja dessa inlärningsaktiviteter främjar Miro aktivt deltagande, kritiskt tänkande och samarbetsförmåga, vilket gör det till ett ovärderligt verktyg för modern och effektiv utbildning.</p>   |
| <p>Tillgänglighet och tekniska detaljer</p> | <p><b>Typ av verktyg:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Miro erbjuder både gratis- och premiumplaner, vilket gör den tillgänglig för användare med olika budgetbegränsningar. Det är inte en plattform med öppen källkod. (För att lära dig mer <a href="https://miro.com/pricing/">https://miro.com/pricing/</a>)</li> </ul> <p><b>Material som behövs:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Miro är ett webbaserat verktyg, så användarna behöver bara en enhet (t.ex. en dator, surfplatta eller smartphone) med internetåtkomst och en modern webbläsare för att använda det.</li> <li>-</li> </ul> <p><b>Tillgänglighet:</b></p> <p>Miro tillhandahåller dedikerade desktop- och mobilapplikationer för ökad tillgänglighet på olika enheter. Dessa applikationer kan laddas ner från appbutiker, så att användarna kan komma åt och arbeta med sina projekt bekvämt från de enheter de föredrar. Utbildare som är intresserade av att använda Miro kan hitta omfattande videohandledning och instruktioner på Miro's officiella webbplats, YouTube-kanaler och andra online-lärplattformar. Dessa resurser täcker olika aspekter av plattformen, från grundläggande navigering till avancerade funktioner, vilket hjälper utbildare att utnyttja Miro effektivt i sina undervisnings- och utbildningsaktiviteter.</p> |
| <p>Länkar till videor och instruktioner</p> | <p><i>Hjälpcenter:</i></p> <p><a href="https://help.miro.com/hc/en-us">https://help.miro.com/hc/en-us</a></p> <p><i>Miro Youtube-kanal   Spellistor för självstudier</i></p> <p><a href="https://www.youtube.com/@MiroHQ/spellistor">https://www.youtube.com/@MiroHQ/spellistor</a></p>  |

Bilder och  
föreställningar



Källa: 30/07/2023 <https://miro.com/> och  
<https://en.wikipedia.org/wiki/Miro> (samarbetsplattform)


## 4.2 Cmap

|                              |   |
|------------------------------|---|
| Namn på verktyget            |   |
| Verktyskategori              | Verktyg för konceptkartläggning   |
| Beskrivning av verktyget     | <p>Cmap är en programvara för konceptmappning som gör det möjligt för användare att skapa visuella representationer av idéer och koncept, så kallade konceptkartor. Dessa kartor består av noder som representerar begrepp och linjer som förbinder dem för att visa relationer, vilket ger ett tydligt och organiserat sätt att representera komplex information.</p> <p>Programvaran Cmap är ett resultat av forskning som bedrivits vid Florida Institute for Human &amp; Machine Cognition (IHMC). Den ger användarna möjlighet att konstruera, navigera, dela och kritisera kunskapsmodeller som representeras av konceptkartor.</p>   |
| Var används verktyget?       | Cmap används i olika utbildnings- och yrkesmiljöer, bland annat i klassrum, forskningsprojekt, strategisk planering och kunskapshantering. Det är särskilt värdefullt för att organisera och förstå komplexa ämnen och underlätta samarbetsinriktat lärande och beslutsfattande.  |
| Hur använder man verktyget?  | För att använda Cmap kan användarna skapa en ny begreppskarta och lägga till noder för att representera begrepp eller idéer. De kan sedan koppla samman dessa noder med linjer för att visa relationerna mellan begreppen. Verktyget erbjuder anpassningsalternativ för färger, former och formatering, vilket gör det möjligt för användare att skapa visuellt tilltalande och informativa konceptkartor.  |
| Specifikt för SEL-sammanhang | <p>I synkrona elektroniska inlärningsmiljöer kan Cmap användas effektivt för att främja aktivt samarbete och kunskapsorganisation bland deltagarna med hjälp av följande metoder:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ <b>Virtuella brainstorming-sessioner:</b> Facilitatorer kan initiera virtuella brainstorming-sessioner där deltagarna tillsammans skapar konceptkartor i realtid. <ul style="list-style-type: none"> <li>● Eleverna lägger till noder som representerar olika idéer eller koncept som är relaterade till ämnet som diskuteras.</li> <li>● De skapar kopplingar mellan noder med hjälp av linjer för att visualisera relationer mellan begrepp.</li> <li>● Denna interaktiva process uppmuntrar till aktivt engagemang och möjliggör ett kollektivt utforskande av komplexa ämnen.</li> </ul> </li> </ul> |



|                                |   |
|--------------------------------|---|
|                                | <ul style="list-style-type: none"> <li>○ <b>Organisering och delning av kunskap i realtid:</b> CMAP underlättar kunskapsorganisation och kunskapsdelning i realtid under grupprojeckt. <ul style="list-style-type: none"> <li>● Eleverna kan samarbeta och bidra till konceptkartor samtidigt, vilket säkerställer att allas idéer är visuellt representerade och sammanlänkade.</li> <li>● När deltagarna bygger vidare på varandras idéer och kopplar samman begrepp utvecklas konceptkartorna dynamiskt och fångar gruppens kollektiva förståelse av ämnet.</li> <li>● Detta främjar effektiva beslutsprocesser och uppmuntrar till en omfattande undersökning av olika perspektiv.</li> </ul> </li> </ul> <p>Genom att använda Cmap på dessa sätt kan synkrona elektroniska inlärningsmiljöer dra nytta av förbättrat samarbete, effektiv informationsorganisation och en djupare förståelse för komplexa ämnen bland deltagarna. Verktøyets realtidfunktioner gör det möjligt för deltagarna att aktivt bidra och engagera sig, vilket gör inlärningsupplevelsen mer interaktiv och effektiv.</p>  |
| <p>Aktiviteter för lärande</p> | <p>Inlärningsaktiviteter som förbättras med Padlets funktioner inkluderar:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Engagerande gruppdiskussioner och feedback från kollegor:</b> Padlet-tavlorna fungerar som samarbetsytor för djupgående gruppdiskussioner. Eleverna kan initiera och aktivt bidra till diskussioner om ett brett spektrum av ämnen, vilket uppmuntrar olika synpunkter och främjar kritiskt tänkande. Dessutom gör plattformen det möjligt för eleverna att ge konstruktiv återkoppling direkt på tavlan, vilket främjar en kultur av stödjande interaktion och samarbetsinlärning.</li> <li>● <b>Curation av rikt innehåll:</b> Eleverna kan utnyttja Padlets funktioner för att sammanställa och presentera innehåll från webben. Genom att integrera multimediaelement som artiklar, videor, bilder och länkar kan deltagarna skapa omfattande och visuellt tilltalande samlingar av resurser. Detta uppmuntrar till självstyrt lärande och gör det möjligt för deltagarna att utforska och dela värdefullt material som är relaterat till ämnet.</li> <li>● <b>Interaktiv tankekartläggning:</b> Padlets mångsidiga layout lämpar sig för interaktiva mind mapping-övningar. Eleverna kan</li> </ul> |


|   |  |
|---|--|
|   | <p>tillsammans skapa tankekartor genom att organisera begrepp, relationer och underämnena med hjälp av plattformens antecknings- och visualiseringsfunktioner. Detta visuella tillvägagångssätt hjälper till med konceptuell förståelse och hjälper elever att göra kopplingar mellan olika delar av ett ämne.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Virtuella affischpresentationer:</b> Padlet fungerar som en idealisk plattform för elever att skapa och visa upp virtuella affischpresentationer. Eleverna kan utforma visuellt fängslande affischer med en kombination av bilder, text och multimedia, vilket effektivt kommunicerar komplex information på ett engagerande sätt. Kamrater kan sedan utforska och ge feedback på varandras affischer, vilket främjar interaktivt lärande och presentationsfärdigheter.</li> <li>● <b>Reflektion och begreppssyntes:</b> Padlet-tavlor kan användas för reflektion och begreppssyntes. Efter en lektion eller en serie diskussioner kan eleverna sammanfatta de viktigaste sakerna, insikterna och kopplingarna de har gjort. Denna metod främjar metakognition, förstärker inlärningsprocessen och underlättar en djupare förståelse av ämnet.</li> <li>● <b>Problemlösning i samarbete:</b> Padlet uppmuntrar till problemlösningssaktiviteter där eleverna tillsammans analyserar scenarier, föreslår lösningar och utvärderar olika tillvägagångssätt. Eleverna kan tillsammans bidra med sina insikter och strategier till en Padlet-tavla, vilket skapar ett arkiv med olika problemlösningssmetoder.</li> </ul> <p>Genom att integrera dessa aktiviteter i inlärningsprocessen ökar Padlet elevernas engagemang, kritiska tänkande och samarbetsförmåga. Dess mångsidiga funktioner underlättar en mängd olika interaktiva och dynamiska inlärningsupplevelser, vilket gör den till en tillgång i synkrona elektroniska inlärningsområden.</p> |
| <p>Tillgänglighet och tekniska detaljer</p> | <p><b>Typ av verktyg:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Typ av verktyg: Erbjuder både gratis- och premiumplaner med tillgängliga prisalternativ.</li> </ul> <p><b>Material som behövs:</b></p>  |

|                                      |   |
|--------------------------------------|---|
|                                      | <ul style="list-style-type: none"><li>- Cmap är en programvara som måste installeras på en kompatibel enhet, t.ex. en dator. Användare behöver en internetanslutning för att få tillgång till samarbetsfunktioner online.</li></ul> <p><b>Tillgänglighet:</b></p> <p>Cmap erbjuder skrivbordsapplikationer för Windows, macOS och Linux, vilket säkerställer kompatibilitet med olika operativsystem. Dessutom kan användarna spara och dela sina konceptkartor i olika format, vilket gör dem tillgängliga för personer som inte har programvaran. Utbildare som är intresserade av att använda CMAP kan hitta handledning och guider på den officiella webbplatsen och andra onlineresurser för att effektivt införliva konceptkartläggning i sina undervisningsstrategier.</p> |
| Länkar till videor och instruktioner | <p><i>Webbplatsverktyg:</i></p> <p><a href="https://cmap.ihmc.us/cmaptools/">https://cmap.ihmc.us/cmaptools/</a></p> <p><i>Cmap Youtube-kanal   Tutorial-spellistor</i></p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=1t2hma4SIzc&amp;list=PL4kiYsld-iKDycYpI1T77FafxLgzpRcH8">https://www.youtube.com/watch?v=1t2hma4SIzc&amp;list=PL4kiYsld-iKDycYpI1T77FafxLgzpRcH8</a></p>  |
| Bilder och föreställningar           |  <p>Källa : 30/07/2023 <a href="https://cmap.ihmc.us/">https://cmap.ihmc.us/</a> och</p>   |

## 4.3 Padlet

|                              |   |
|------------------------------|---|
| Namn på verktyget            | <a href="#">Padlet</a>  |
| Verktyskategori              | Samarbetande anslagstavla online  |
| Beskrivning av verktyget     | <p>Padlet är ett startup-företag inom utbildningsteknik baserat i San Francisco, Kalifornien och Singapore. Padlet tillhandahåller en molnbaserad software-as-a-service, som är värd för en webbplattform för samarbete i realtid där användare kan ladda upp, organisera och dela innehåll till virtuella anslagstavlor som kallas "padlets".</p> <p>Det är ett onlineverktyg som fungerar som en virtuell anslagstavla där användarna kan lägga upp och organisera digitalt innehåll, t.ex. text, bilder, videor och länkar, i ett visuellt och interaktivt format.</p>   |
| Var används verktyget?       | Padlet används i olika pedagogiska, yrkesmässiga och kreativa sammanhang. Det används i klassrum, workshops, brainstorming-sessioner, projektledning och kunskapsdelning. Verktygets anpassningsbarhet och mångsidighet gör det värdefullt för ett brett spektrum av aktiviteter.   |
| Hur använder man verktyget?  | Padlet används genom att användaren skapar en digital tavla och lägger till "anteckningar" som kan innehålla text, bilder, videor, länkar och andra multimediaelement. Dessa anteckningar kan arrangeras, storleksändras och organiseras utifrån användarens preferenser. Användarna kan samarbeta i realtid genom att lägga till innehåll och interagera med andras bidrag.  |
| Specifikt för SEL-sammanhang | <p>I samband med synkron elektronisk inläring bidrar Padlets mångfacetterade funktioner till en berikad och interaktiv inlärningsupplevelse genom följande nyckelfunktioner:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Interaktiv canvas i realtid:</b> Padlet förvandlas till en dynamisk duk under live-diskussioner, så att deltagarna sömlöst kan bidra med sina tankar och idéer samtidigt. Eleverna engagerar sig i ett flytande utbyte av perspektiv, vilket skapar en miljö med omedelbar interaktion och samarbete.</li> <li>● <b>Kontinuerlig utveckling av konversationer:</b> Med Padlets omedelbara uppdateringar kan eleverna följa den pågående utvecklingen av diskussioner i realtid. Den här funktionen skapar en engagerande och utvecklande dialog, främjar djupare insikter och uppmuntrar deltagarna att aktivt bidra under hela konversationen.</li> <li>● <b>Underlättar dynamisk brainstorming:</b> Under brainstorming-sessioner erbjuder Padlet en estetiskt tilltalande plattform där deltagarna kollektivt genererar, organiserar och förfinar idéer. Den visuella organisationen gör koncepten tydligare och stimulerar gruppens kreativitet, vilket gör det till ett kraftfullt verktyg för problemlösning och idéskapande.</li> </ul> |

|   |  |
|---|--|
|   | <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Visuell representation av insikter:</b> Padlets visuella format gör det möjligt för eleverna att illustrera sina tankar genom en kombination av multimediaelement som text, bilder, videor och länkar. Denna förmåga ökar inte bara engagemanget utan hjälper också till att kommunicera idéer på ett heltäckande sätt.</li> <li>● <b>Flexibelt arrangemang av innehåll:</b> Deltagarna kan arrangera och ändra storlek på innehållselement (anteckningar) på Padlet-tavlorna, vilket möjliggör anpassad organisation. Denna flexibilitet tillgodoser olika inlärningsstilar och uppmuntrar deltagarna att sammanställa och presentera sina bidrag på ett effektivt sätt.</li> <li>● <b>Repository för kollaborativt lärande:</b> Padlet-tavlor fungerar som gemensamma arkiv där deltagarnas kollektiva kunskap och perspektiv samlas. Eleverna kan gå tillbaka till dessa visuella dokument för att reflektera över diskussioner, stärka sin förståelse och fortsätta att bygga vidare på delade insikter.</li> <li>● <b>Stödjer olika inlärningsaktiviteter:</b> Padlets anpassningsförmåga lämpar sig för en rad olika inlärningsaktiviteter, från strukturerade diskussioner och brainstorming till innehållssammanställning och feedback från kollegor.</li> </ul> <p>Genom att integrera Padlet i synkrona elektroniska inlärningsmiljöer får eleverna möjlighet att delta aktivt, uttrycka sina idéer på ett levande sätt och kollektivt forma inlärningsprocessen. Det intuitiva gränssnittet och de dynamiska funktionerna bidrar till en mer engagerande och effektiv inlärningsresa.</p> |
| <p>Aktiviteter för lärande</p>              | <p><b>Gruppdiskussioner och återkoppling från kamrater:</b> Padlet-tavlorna kan användas för att hålla gruppdiskussioner om olika ämnen, så att eleverna kan dela med sig av sina perspektiv och ge feedback till sina kamrater.</p> <p><b>Curation av innehåll:</b> Eleverna kan samla relevanta resurser från webben och presentera dem på en Padlet-tavla och på så sätt skapa en kollektiv kunskapsbank.</p>   |
| <p>Tillgänglighet och tekniska detaljer</p> | <p><b>Typ av verktyg:</b></p> <p>Padlet erbjuder både gratis- och premiumplaner, som tillgodoser olika användningsbehov. Det är inte öppen källkod.</p> <p><b>Material som behövs:</b></p> <p>Padlet är ett webbaserat verktyg som är tillgängligt via moderna webbläsare. Användare behöver en enhet med internetåtkomst för att skapa och interagera med Padlets.</p> <p><b>Tillgänglighet:</b></p> <p>Padlet ger en användarvänlig upplevelse med sitt intuitiva gränssnitt. Det erbjuder också dedikerade mobilappar för iOS- och Android-enheter,</p>   |

|                                      |   |
|--------------------------------------|---|
|                                      | vilket förbättrar tillgängligheten för användare på språng. För utbildare erbjuder Padlet ett resurscenter på sin webbplats, inklusive handledning, tips och inspiration för att effektivt integrera plattformen i undervisningspraxis.   |
| Länkar till videor och instruktioner | <p><i>Webbplatsverktyg:</i></p> <p><a href="https://padlet.help/l/en">https://padlet.help/l/en</a></p> <p><i>Padlet Youtube-kanal   TutorialPlaylists</i></p> <p><a href="https://www.youtube.com/padlet">https://www.youtube.com/padlet</a></p> <p><i>Andra användbara länkar:</i></p> <p><a href="#">Padua University Padlet-riktlinjer</a></p> |
| Bilder och föreställningar           |  <p>Källa : 30/07/2023 <a href="https://it.padlet.com/">https://it.padlet.com/</a> och <a href="https://en.wikipedia.org/wiki/Padlet">https://en.wikipedia.org/wiki/Padlet</a></p>   |

#### 4.4 Coggle


|                          |   |
|--------------------------|---|
| Namn på verktyget        | <a href="#"><u>Coggle</u></a>   |
| Verktygskategori         | Verktyg för tankekartor och brainstorming online  |
| Beskrivning av verktyget | <p>Coggle är ett webbaserat verktyg som är utformat för att skapa visuella tankekartor och diagram. Det är en freeware webbapplikation för mind mapping. Coggle producerar hierarkiskt strukturerade dokument, som ett förgrenat träd: det gör det möjligt för användare att visuellt organisera idéer, koncept och information genom sammankopplade noder och grenar, vilket ger en tydlig och dynamisk representation av relationer.</p> <p>Med sitt intuitiva gränssnitt och sina samarbetsfunktioner är Coggle perfekt för brainstorming, planering, anteckningar och kunskapsorganisation.</p> |
| Var används verktyget?   | <p>Coggle används inom olika områden:</p> <p><b>Utbildning:</b> Förbättrad inläring genom visuell organisering av ämnen och koncept.</p>  |

|                                     |  |
|-------------------------------------|--|
|                                     | <p><b>Affärssamarbete:</b> Underlättar brainstorming, projektplanering och strategiskt tänkande, vilket gör det möjligt för team att kollektivt strukturera och dela idéer.</p> <p><b>Personlig produktivitet:</b> Organisering av tankar, att-göra-listor och kreativa idéer.</p>   |
| <p>Hur använder man verktyget?</p>  | <p>Coggle är en online-mjukvara för att skapa och dela mindmaps och flödesscheman. Det fungerar online i din webbläsare: det finns inget att ladda ner eller installera.</p> <p>Plattformen är mycket enkel och användarvänlig. Användare kan bara följa dessa steg:</p> <p><b>Skapa ett nytt diagram:</b> Börja med att skapa ett nytt mind map-diagram.</p> <p><b>Lägg till noder:</b> Lägg till huvudkoncept eller idéer som noder och koppla ihop dem med hjälp av grenar.</p> <p><b>Expandera och koppla samman:</b> Expandera noderna ytterligare genom att lägga till underämnena och koppla dem till huvudbegreppen.</p> <p><b>Anpassa:</b> Anpassa kartans utseende genom att lägga till färger, ikoner och formatera text.</p> <p><b>Samarbeta:</b> Bjud in medarbetare att arbeta tillsammans på samma diagram i realtid.</p>   |
| <p>Specifikt för SEL-sammanhang</p> | <p>Coggle erbjuder tydliga fördelar i synkrona elektroniska inlärningsmiljöer genom följande punkter:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Mind mapping med samarbete i realtid:</b> Eleverna deltar aktivt i live-diskussioner genom att tillsammans lägga till, redigera och förfinas noder och grenar på delade tankekartor i realtid. Detta synkrona samarbete främjar omedelbar interaktion och gruppengagemang.</li> <li>● <b>Konceptuell visualisering:</b> Komplexa ämnen förstås bättre och fastnar i minnet när deltagarna tillsammans skapar och utforskar visuella tankekartor under synkrona sessioner. Denna visuella representation i realtid förbättrar förståelsen genom att bryta ner invecklade koncept till lättförståeliga komponenter.</li> <li>● <b>Omedelbar kunskapsrepresentation:</b> Under synkron inläring ger Coggle en omedelbar grafisk representation av den pågående</li> </ul> |

|                                |  |
|--------------------------------|--|
|                                | <p>konversationen. Denna visuella återkoppling hjälper eleverna att förstå det föränderliga sammanhanget och bidrar till en mer engagerande och deltagande inlärningsupplevelse.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Flexibel organisation av information:</b> Eleverna strukturerar information hierarkiskt genom att skapa tydliga visuella hierarkier som framhäver nyckelbegrepp och deras inbördes samband. Detta tillvägagångssätt förenklar komplexa ämnen och gör dem mer lättillgängliga och hanterbara.</li> </ul> <p>Att integrera Coggle i synkron elektronisk inläring ökar engagemanget och förståelsen genom att göra det möjligt för eleverna att tillsammans konstruera och visualisera begrepp, vilket främjar aktivt deltagande och djupare förståelse.</p>   |
| <p>Aktiviteter för lärande</p> | <p>När det gäller synkron elektronisk inläring öppnar Coggle dörren till en rad dynamiska och engagerande inlärningsaktiviteter. Låt oss utforska några av de utbildningsinsatser som drar nytta av Coggles interaktiva funktioner:</p> <p><b>Brainstorming och idégenerering i samarbete:</b> Coggle fungerar som en virtuell duk där eleverna samlas i realtid för att brainstorma och utveckla innovativa idéer. Deltagarna kan bidra med sina tankar och bygga vidare på varandras förslag för att främja ett gemensamt utbyte av kreativitet.</p> <p><b>Visuell sammanfattning av föreläsningssinnehåll:</b> Föreläsningar och diskussioner kan omvandlas till visuellt övertygande sammanfattningar med hjälp av Coggle. Eleverna kan tillsammans destillera komplex information till kortfattade och organiserade tankekartor som sammanfattar nyckelbegrepp och underlättar förståelsen.</p> <p><b>Planering och samordning av grupprojeckt:</b> Coggle blir ett nav för effektivt grupprojecktsamarbete. Eleverna kartlägger tillsammans projektets tidslinjer, delegerar uppgifter och visualiserar projektkomponenter, vilket säkerställer ett omfattande och organiserat tillvägagångssätt för teamarbete.</p> |



|   |  |
|---|--|
|   | <p><b>Interaktiv utforskning av koncept under virtuella lektioner:</b> När begrepp utforskas under virtuella lektioner tillhandahåller Coggle en interaktiv plattform där eleverna kan kartlägga sin förståelse. Visuellt representation i realtid gör det möjligt för eleverna att förstå invecklade relationer och göra abstrakta idéer mer konkreta.</p> <p>Dessa inlärningsaktiviteter utnyttjar Coggles samarbetsfunktioner i realtid för att stimulera aktivt deltagande, kritiskt tänkande och dynamiskt engagemang inom SEL-miljöer. Oavsett om det handlar om idéskapande, innehållssammanfattning, projektledning eller konceptutforskning ger Coggle eleverna möjlighet att skapa och visualisera kunskap tillsammans, vilket förbättrar den övergripande utbildningsupplevelsen.</p> |
| <p>Tillgänglighet och tekniska detaljer</p> | <p><b>Typ av verktyg:</b></p> <p>Coggle erbjuder både gratis- och premiumplaner med varierande funktioner. Coggle erbjuder också en mobilapp för iOS-enheter, vilket möjliggör åtkomst och samarbete när du är på språng.</p> <p><b>Material som behövs:</b></p> <p>Den är tillgänglig via vanliga webbläsare och kräver endast en internetansluten enhet.</p> <p><b>Tillgänglighet:</b></p> <p>Coggles användargränssnitt är utformat för att vara enkelt att använda och tillgodose olika användares behov och erfarenhetsnivåer. Responsiv design för olika enheter, vilket underlättar tillgängligheten.</p> <p><b>Resurser för utbildare</b></p> <p>Coggle tillhandahåller handledning och guider för utbildare för att effektivt integrera verktyget i undervisningsmetoder.</p>           |
| <p>Länkar till videor och instruktioner</p> | <p><i>Hjälp med webbplatsen</i></p> <p><a href="https://coggle.help/">https://coggle.help/</a></p> <p><a href="#">Coggle Youtube Channel   Tutorial Playlists</a></p>  |

|                            |   |
|----------------------------|---|
| Bilder och föreställningar |  <p>Källa : 30/07/2023 <a href="https://coggle.it/">https://coggle.it/</a> och</p> |
|----------------------------|---|

#### 4.5 Creately

|                             |  |
|-----------------------------|--|
| Namn på verktyget           | <a href="#">Creately</a>   |
| Verktyskategorori           | Onlineverktyg för diagram och samarbete  |
| Beskrivning av verktyget    | <p>Creately är en webbaserad plattform som gör det möjligt för användare att skapa, samarbeta kring och dela olika typer av diagram, flödesscheman, tankekartor och wireframes. Det intuitiva gränssnittet och samarbetsmöjligheterna i realtid gör det till ett mångsidigt verktyg för att visualisera idéer, processer och koncept.</p> <p>Creately är ett SaaS-verktyg designat av Cinergix och har två versioner: en online-molnutgåva och en nedladdningsbar offline-utgåva för skrivbordet som är kompatibel med Windows, Mac och Linux.</p> |
| Var används verktyget?      | <p>Creately används inom många olika branscher:</p> <p><b>Utbildning:</b> Underlätta interaktivt lärande genom visuella representationer av begrepp och processer.</p> <p><b>Verksamhet:</b> Stödjer projektplanering, processkartläggning och teamsamarbete. Det ger datalänkade visuella appar för att effektivisera insatser och processer.</p> <p><b>Design och projektledning:</b> Skapa wireframes, prototyper och mockups för olika designprojekt, t.ex. produktdesign, mjukvarudesign, IT, HR, marknadsföring och försäljning.</p>         |
| Hur använder man verktyget? | Användningen av Creately omfattar följande steg:   |

|                                     |  |
|-------------------------------------|--|
|                                     | <p><b>Välj en diagramtyp:</b> Välj bland en mängd olika diagrammallar, baserat på syftet med ditt diagram.</p> <p><b>Lägg till former och element:</b> Dra och släpp former, text och andra element på målarduken.</p> <p><b>Koppla samman och ordna:</b> Skapa samband mellan olika element och ordna dem på ett logiskt sätt.</p> <p><b>Anpassa utseende:</b> Du kan ändra färger, teckensnitt och stilar i de mallar som står till förfogande för att förbättra den visuella effekten.</p> <p><b>Samarbeta:</b> Bjud in andra att samarbeta i realtid på samma diagram.</p>   |
| <p>Specifikt för SEL-sammanhang</p> | <p>Creately är särskilt fördelaktigt i SEL-sammanhang genom att:</p> <p><b>Kollaborativ visualisering i realtid:</b> Eleverna utvecklar och ändrar diagram tillsammans under livesessioner, vilket ökar engagemanget och förståelsen.</p> <p><b>Interaktiv utforskning av koncept:</b> Utforskning av visuella representationer i realtid främjar djupare förståelse av komplexa ämnen.</p>  |
| <p>Aktiviteter för lärande</p>      | <p><b>Öka studenternas engagemang online:</b></p> <p>Använda tankekartor för att främja brainstorming</p> <p>Engagera eleverna i effektiv brainstorming om ämnen och klasser och hjälp dem att utöka sin kunskap genom att arbeta med andra.</p> <p><b>Konceptkartor kan hjälpa användare att förstå nya koncept bättre:</b></p> <p>Skapa kopplingar mellan det som människor redan vet om ett ämne och din nyvunna kunskap.</p> <p><b>Med hjälp av grafiska organisatörer kan elevernas inläring förbättras:</b></p> <p>Använd engagerande, interaktiva grafiska organisatörer för att göra inläringen mer fascinerande och fängslande.</p> |

|                                      |  |
|--------------------------------------|--|
|                                      | <p><b>Använda lektionsplaner för att skapa framgångsrika inlärningsupplevelser:</b></p> <p>Skapa engagerande inlärningsaktiviteter och utforma undervisningstekniker för att behålla elevernas uppmärksamhet under lektionerna.</p>  |
| Tillgänglighet och tekniska detaljer | <p><b>Typ av verktyg:</b></p> <p>Creately erbjuder både gratis och betalda planer, som tillgodoser olika användarbehov.</p> <p><b>Material som behövs:</b></p> <p>Tillgänglig via webbläsare, vilket kräver en internetansluten enhet.</p> <p><b>Tillgänglighetsfunktioner:</b></p> <p>Responsiv design för olika enheter, vilket garanterar användarvänlighet.</p> <p><b>Resurser för utbildare:</b></p> <p>Creately tillhandahåller omfattande handledning och guider för utbildare för att effektivt integrera plattformen i undervisningsstrategier.</p> |
| Länkar till videor och instruktioner | <p><i>Hjälpcenter för webbplatsen:</i></p> <p><a href="https://support.creately.com/hc/en-us">https://support.creately.com/hc/en-us</a></p> <p><i>Cmap Youtube-kanal   Tutorial-spellistor</i></p>   |
| Bilder och föreställningar           | <p>Källa: 20.07.3023 <a href="https://creately.com/">https://creately.com/</a> och</p>   |

## 4.6 Mindomo

|                             |  |
|-----------------------------|--|
| Namn på verktyget           | <a href="#">Mindomo</a>  |
| Verktyskategorori           | Programvara för tankekartor och konceptkartor online   |
| Beskrivning av verktyget    | <p>Mindomo är ett mångsidigt freemiumverktyg för mind mapping, konceptmappning och skissering som utvecklats av Expert Software Applications. Det kan användas för att utveckla idéer och interaktivt brainstorma, med funktioner som inkluderar delning, samarbete, uppgiftshantering, presentation och interaktiv webbpublicering.</p> <p>Mindomo är en webbaserad plattform som erbjuder ett användarvänligt gränssnitt och olika funktioner för att förbättra idéorganisation, kreativitet och samarbete.</p>  |
| Var används verktyget?      | <p><b>Utbildning:</b> Möjliggör interaktivt lärande genom visuella representationer av begrepp och kunskap.</p> <p><b>Verksamhet:</b> Stöd till projektledning, strategisk planering och idéskapande sessioner.</p> <p><b>Personlig produktivitet:</b> Organisera tankar, sätta upp mål och strukturera idéer.</p>   |
| Hur använder man verktyget? | <p>Processen för att skapa en tankekarta kan delas upp i följande steg:</p> <p><b>Inled med en central idé:</b></p> <p>Oavsett om du väljer en av de många tillgängliga mind mapping-mallarna eller börjar med en tom duk, handlar det första steget om att introducera den centrala idén eller det centrala konceptet som du tänker utforska. Denna centrala punkt utgör grunden för tankekartan och placeras i dess kärna.</p> <p><b>Expandera med filialer:</b></p> <p>Förläng och utveckla huvudidén genom att införliva ytterligare ämnen. Dessa grenar symboliserar primära kategorier eller teman som är kopplade till ämnet. Använd nyckelord och koncisa fraser. Placera, anpassa typsnitt, färger och former efter önskemål och berika med multimediaelement som bilder, videor och ikoner för att främja kreativiteten.</p> <p><b>Presentera underämnena:</b></p> <p>Expandera ytterligare genom att lägga till underämnena (undergrenar) till varje huvudgren. Underteman representerar specifika detaljer, kategorier eller begrepp som är relaterade till huvudtemana. Den hierarkiska</p> |

|                                     |  |
|-------------------------------------|--|
|                                     | <p>strukturen hjälper till att organisera idéer och se samband mellan olika begrepp. En av fördelarna med att använda mind mapping-programvara är dess kapacitet att rymma många idéer i ett enda diagram.</p> <p><b>Upprätta idémässiga kopplingar:</b></p> <p>Rita länkar mellan ämnen och underämnena för att visa relationer. Den här visuella representationen av kopplingar visar hur idéer hänger ihop och gör det möjligt att identifiera mönster, likheter eller beroenden. Lägg till sammanfattningar eller avgränsningar för att ge en kortfattad överblick och struktur åt tankekartan.</p> <p><b>Förbättra tankekartan:</b></p> <p>Höj värdet på tankekartan genom att lägga till bilagor, ljudinspelningar, videor, bilder, anteckningar eller kommentarer. Samarbeta med andra genom att dela ditt diagram och möjliggöra samtidig redigering. Mind mapping i samarbete är en effektiv metod för att dela med sig av kreativitet och utnyttja kollektiva insikter.</p> <p><b>Presentationer av hantverk:</b></p> <p>Utnyttja det strukturerade och visuellt tilltalande formatet i en tankekarta för att omvandla idéer till fängslande bilder som effektivt förmedlar ditt budskap. Använd presentationsläget för helskärm för att sömlöst konvertera tankekartan till en bildspelspresentation.</p> <p><b>Omorganisera utan ansträngning:</b></p> <p>Använd dra-och-släpp-funktionen för att enkelt ordna om tankekartan från vilken enhet som helst. Mindomo överträffar rollen som en standard mind map maker. Förutom omorganisering kan du omedelbart ändra diagramstrukturen. Från tankekartor till bubbelkartor kan du skapa organisationsdiagram, tidslinjer, nätverksdiagram, konturer eller till och med Gantt-diagram med ett enda klick.</p> |
| <p>Specifikt för SEL-sammanhang</p> | <p>Mindomos fördelar blir särskilt uttalade i SEL-miljöer på grund av följande skäl:</p> <p><b>Mind mapping med samarbete i realtid:</b> Eleverna deltar aktivt i dynamiska mind mapping-sessioner i realtid, vilket gör att de tillsammans kan bidra till att skapa och organisera idéer under virtuella diskussioner. Detta synkrona samarbete främjar omedelbar interaktion och gör det möjligt för deltagarna att på ett sammanhängande sätt visualisera och bygga vidare på varandras bidrag.</p> <p><b>Främjande av aktivt lärande:</b> Mindomos visuella natur stimulerar till aktivt deltagande och förbättrar syntesen av komplicerad information. Den interaktiva aspekten av mind mapping drar in eleverna i inlärningsprocessen, gör abstrakta begrepp mer påtagliga och främjar djupare förståelse. Engagemang i realtid med tankekartan främjar</p>  |

|   |   |
|---|---|
|   | <p>diskussion, kritiskt tänkande och utforskning av mångfacetterade relationer mellan begrepp.</p> <p>Mindomo ger eleverna möjlighet att bygga upp och förstå kunskap på ett interaktivt och dynamiskt sätt.</p>  |
| <p>Aktiviteter för lärande</p>              | <p><b>Konceptkartläggning och brainstorming i samarbete:</b></p> <p>Engagera eleverna i samarbetsessioner där de tillsammans skapar konceptkartor och tankekartor. Deltagarna bidrar med idéer, koncept och kopplingar i realtid, vilket främjar brainstorming-sessioner som fångar upp olika perspektiv och uppmuntrar till kreativt tänkande.</p> <p><b>Sammanfattning av interaktivt föreläsningssinnehåll:</b></p> <p>Efter en föreläsning eller presentation kan deltagarna använda Mindomo för att skapa visuella sammanfattningar av de viktigaste punkterna och begreppen som tagits upp. Detta hjälper till att konsolidera information och erbjuder ett engagerande sätt att återbesöka och förstärka inlärningsmaterial.</p> <p><b>Planering och samordning av grupprojeckt:</b></p> <p>Mindomo fungerar som en plattform för elever som vill planera och hantera grupprojeckt tillsammans. Teamen kan beskriva uppgifter, ansvarsområden och tidslinjer med hjälp av visuella diagram, vilket säkerställer effektiv samordning och en gemensam förståelse för projektmålen.</p> <p><b>Visualisering av processer, system och hierarkier:</b></p> <p>Komplexa processer, system och hierarkier kan presenteras och förstås visuellt med hjälp av Mindomo. Eleverna kan kartlägga invecklade relationer och strukturer, vilket främjar djupare förståelse och tydligare kommunikation av mångfacetterade ämnen.</p> <p>Genom att integrera dessa inlärningsaktiviteter i utbildningsprocessen ökar Mindomo engagemanget, det kritiska tänkandet och samarbetsförmågan hos eleverna. Dess mångsidiga funktioner och interaktiva natur gör det till ett kraftfullt verktyg för olika utbildningssammanhang, vilket bidrar till effektivare och mer engagerande inlärningsupplevelser.</p> |
| <p>Tillgänglighet och tekniska detaljer</p> | <p><b>Typ av verktyg:</b></p> <p>Mindomo tillgodoser en rad olika användarbehov med sin tillgänglighet i både gratis- och premiumplaner. Detta ger olika användningsnivåer och tillgång till avancerade funktioner.</p> <p><b>Material som behövs:</b></p>  |

|   |  |
|---|--|
|   | <p>Mindomo är lättillgängligt via vanliga webbläsare, utan att någon ytterligare programvara behöver installeras. Användarna behöver en internetansluten enhet för att skapa och samarbeta med tankekartor.</p> <p><b>Tillgänglighetsfunktioner</b></p> <p>Plattformen är utformad med en responsiv layout, vilket säkerställer optimal användbarhet på en mängd olika enheter, inklusive stationära datorer, bärbara datorer, surfplattor och smartphones. Denna anpassningsförmåga förbättrar användarupplevelsen och tillgängligheten.</p> <p><b>Resurser för utbildare</b></p> <p>Mindomo är medvetet om betydelsen av effektiv verktygsintegration i utbildningssammanhang. Det ger utbildare handledning, guider och resurser för att underlätta sömlös införlivande av verktyget i deras undervisningsstrategier. Detta stöd gör det möjligt för utbildare att utnyttja Mindomos funktioner för att förbättra inlärningsresultaten.</p> |
| <p>Länkar till videor och instruktioner</p> | <p>Resurser på webbplatsen:</p> <p><a href="https://www.mindomo.com/edu/features.htm">https://www.mindomo.com/edu/features.htm</a></p> <p><a href="https://help.mindomo.com/videos/">https://help.mindomo.com/videos/</a></p> <p>Mindomo Youtube-kanal   Spellistor med övningar</p>   |
| <p>Bilder och föreställningar</p>           | <div data-bbox="555 1393 687 1525" data-label="Image"> </div> <p><b>Mindomo</b></p> <p>Källa: 20.07.3023 <a href="https://www.mindomo.com/">https://www.mindomo.com/</a> och</p>   |

#### 4.7 Luciddiagram


|                          |  |
|--------------------------|--|
| <p>Namn på verktyget</p> | <p><a href="#"><u>Luciddiagram</u></a></p>                 |
| <p>Verktygskategori</p>  | <p>Onlineverktyg för diagram och visuell kommunikation</p> |



|                                    |  |
|------------------------------------|--|
| <p>Beskrivning av verktyget</p>    | <p>Lucid är ett företag som specialiserar sig på att skapa olika visuella kommunikations- och samarbetsverktyg för att hjälpa individer och team att uttrycka sina idéer, öka produktiviteten och underlätta bättre förståelse. Företaget erbjuder flera produkter under sin svit, inklusive Lucidchart, Lucidspark och Lucidscale.</p> <p>Vi kommer att fokusera på Lucidchart, som är ett mångsidigt diagram- och visualiseringsverktyg. Det gör det möjligt för användare att skapa ett brett utbud av diagram, diagram, flödesscheman, tankekartor, tråddramor och mer. Verktyget är molnbaserat, vilket innebär att användarna kan komma åt sina diagram från vilken enhet som helst med en internetanslutning.</p> |
| <p>Var används verktyget?</p>      | <p>Lucidchart används inom många olika branscher:</p> <p><b>Utbildning:</b> Underlättar visuell inlärning, samarbetsuppgifter och konceptkartläggning.</p> <p><b>Verksamhet:</b> Stödjer projektledning, processdokumentation och kommunikation av komplexa idéer. Det erbjuder lösningar för fjärrteam, teknik, IT, drift, produkt och försäljning.</p> <p><b>Design:</b> Skapande av interaktiva wireframes, användarflöden och prototyper.</p>  |
| <p>Hur använder man verktyget?</p> | <p>Lucidcharts användarvänliga gränssnitt och samarbetsfunktioner ger en dynamisk duk för att förvandla abstrakta tankar till konkreta visualiseringar. Här är en steg-för-steg-guide om hur du får ut det mesta av detta kraftfulla diagramverktyg:</p> <p><b>Välj en mall eller börja med en tom duk:</b> Börja med att välja en mall från det omfattande biblioteket eller börja med en tom duk.</p> <p><b>Lägg till former och element:</b> Dra och släpp former, ikoner, linjer och text på duken för att skapa ditt diagram.</p> <p><b>Ansluta och ordna:</b> Skapa kopplingar mellan element med hjälp av pilar och linjer. Ordna och rikta in element för tydlighetens skull.</p>                                |

|                                     |   |
|-------------------------------------|---|
|                                     | <p><b>Anpassa utseende:</b> Anpassa färger, teckensnitt och stilar så att de passar ditt varumärke eller dina preferenser.</p> <p><b>Samarbeta:</b> Dela ditt diagram med medarbetare så att de kan visa, redigera och kommentera det i realtid. Denna samarbetsstrategi främjar kollektiv input och hjälper till att förfina ditt diagram.</p>   |
| <p>Specifikt för SEL-sammanhang</p> | <p>När det gäller synkron elektronisk inläring erbjuder Lucidchart en rad fördelar som underlättar interaktiva och dynamiska inlärningsupplevelser:</p> <p><b>Strukturerat samarbete:</b> Ge deltagarna tydliga riktlinjer för hur de ska bidra till diagrammen. Tilldela specifika roller eller avsnitt för att säkerställa ett organiserat deltagande.</p> <p><b>Återkoppling i realtid:</b> Uppmuntra utbildarna att ge feedback i realtid när deltagarna bidrar till diagrammet. Detta håller engagemanget högt och främjar en pågående dialog.</p> <p><b>Visuella sammanfattningar:</b> Efter en diskussion kan du använda Lucidchart för att skapa en visuell sammanfattning av de viktigaste punkterna. Dela denna sammanfattning med deltagarna för att förstärka deras förståelse.</p> <p><b>Jämförande analys:</b> Engagera eleverna genom att skapa jämförande diagram som ställer olika teorier, koncept eller tillvägagångssätt mot varandra. Diskutera skillnader och likheter i realtid.</p> |
| <p>Aktiviteter för lärande</p>      | <p>Lucidchart erbjuder en rad fördelar som är skräddarsydda för synkron elektronisk inläring:</p> <p><b>Kollaborativt diagramskapande i realtid:</b></p> <p>Eleverna deltar aktivt i att skapa, redigera och diskutera diagram under virtuella sessioner.</p> <p>Främjar lagarbete och gemensam förståelse genom dynamisk redigering och interaktiva diskussioner.</p>  |

|                                      |  |
|--------------------------------------|--|
|                                      | <p><b>Visuell representation av begrepp:</b></p> <p>Omvandlar abstrakta idéer till tydliga visuella representationer.</p> <p>Förbättrar förståelsen av komplexa ämnen och främjar interaktivt lärande.</p> <p><b>Interaktiva frågesporter och övningar:</b></p> <p>Skapar engagerande frågesporter och övningar med omedelbar feedback.</p> <p>Uppmuntrar till aktivt deltagande och förstärker läranderesultaten (se <a href="#">detta exempel</a> för mer information).</p> <p><b>Problemlösning i samarbete:</b></p> <p>Kartlägger scenarier och lösningar i samarbete med andra.</p> <p>Underlättar strukturerad problemlösning och beslutsfattande i grupp.</p> <p><b>Dynamisk antecknings- och sammanfattningsfunktion:</b></p> <p>Möjliggör dynamisk anteckning under synkrona föreläsningar.</p> <p>Förbättrad inläring genom visuella sammanfattningar och personliga anteckningar.</p> |
| Tillgänglighet och tekniska detaljer | <p><b>Typ av verktyg:</b></p> <p>Lucidchart har en flexibel prismodell och erbjuder både kostnadsfria och betalda planer för individer, team och företag.</p> <p>Betalda planer tillgodoser olika användarkrav och låser upp ytterligare funktioner och möjligheter.</p> <p><b>Material som behövs:</b></p> <p>Lucidchart är tillgängligt via standardwebbläsare, vilket eliminerar behovet av installation av specifik programvara.</p>   |

|                                      |   |
|--------------------------------------|---|
|                                      | <p>Användarna behöver bara en internetansluten enhet för att få tillgång till och använda plattformen.</p> <p><b>Tillgänglighetsfunktioner:</b></p> <p>Lucidchart har en responsiv design som anpassar sig sömlöst till olika enheter som bärbara datorer, surfplattor och smartphones.</p> <p>Eleverna kan bekvämt använda Lucidcharts gränssnitt oavsett vilken enhet de väljer</p> |
| Länkar till videor och instruktioner | <p><i>Webbplatsen Learnin Campus:</i></p> <p><a href="https://lucid.co/learning-campus/lucidchart">https://lucid.co/learning-campus/lucidchart</a></p> <p><i>Cmap Youtube-kanal   Tutorial-spellistor</i></p>   |
| Bilder och föreställningar           | <p></p> <hr/> <p>Källa: 21/08/2023</p>   |

## Kapitel 5: ONLINE-UTVÄRDERINGAR ELLER ANALYS AV UTBILDNINGSBEHOV

### Sammanhang

I det här kapitlet kommer vi att utforska ett urval av mångsidiga plattformar som underlättar effektiv bedömning och analys av utbildningskrav.

Utvärderingar online innebär både fördelar och utmaningar.

### Kapitlets uppbyggnad

Projektpartnerna upptäckte att plattformarna används i flera länder och sammanhang där synkroniserad elektronisk inläring tillhandahålls för onlineutvärderingar eller analys av utbildningsbehov.

Dessa utmaningar omfattar teknisk komplexitet som avbrott i uppkopplingen, potentiellt oengagerade deltagare, risker för akademisk ohederlighet, integritet och säkerhet, skillnader i digital kompetens, potentiell partiskhet och subjektiv tolkning.

TNA (Training Needs Analysis) är en systematisk process för att identifiera klyftor mellan önskade och faktiska färdigheter, kunskaper och kompetenser. Att utföra TNA på distans kan stöta på liknande svårigheter och vi kan också bekräfta att onlineplattformar kan sakna den interaktiva karaktären hos interaktioner ansikte mot ansikte, vilket potentiellt kan påverka djupet och kvaliteten på den information som samlas in under analysen.

Det är dock möjligt att övervinna dessa hinder och det är viktigt att ge deltagare och administratörer en god förståelse för plattformens funktioner för att säkerställa en sömlös utvärderingsprocess.

De plattformar som upptäckts är följande:

- Microsoft formulär
- Google formulär
- Google Kalkylark
- Netigate
- EdApp

Beskrivningen av de enskilda plattformarna omfattar:

- o Namn på verktyget
- o Verktäckskategori
- o Beskrivning av verktyget
- o Var används verktyget?
- o Hur använder man verktyget?
- o Specifikt för SEL-sammanhang
- o Aktiviteter för lärande
- o Tillgänglighet och tekniska detaljer
- o Länkar till videor och instruktioner

- o Bilder och föreställningar

## 5.1 Microsoft forms

|                              |   |
|------------------------------|---|
| Namn på verktyget            | <a href="#"><u>Microsoft forms</u></a>  |
| Verktyskategori              | Online-enkät och formulärbyggare  |
| Beskrivning av verktyget     | Microsoft Forms är ett onlineverktyg för enkäter och formulär som gör det möjligt för användare att skapa enkäter, frågesporter, omröstningar och frågeformulär. Det ger olika frågetyper, anpassningsalternativ och spårning av svar i realtid.  |
| Var används verktyget?       | Microsoft Forms används ofta av utbildningsinstitutioner, företag och organisationer för att genomföra enkäter, utvärderingar, insamling av feedback och registrering av evenemang.   |
| Hur använder man verktyget?  | För att använda Microsoft Forms kan du: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Skapa formulär: Välj bland en mängd olika frågetyper och lägg till frågor i formuläret.</li> <li>2. Anpassa: Gör formuläret personligt genom att lägga till bilder, teman och andra designelement.</li> <li>3. Distribuera: Dela formuläret via e-post, länk eller bädda in det på en webbsida.</li> <li>4. Samla in svar: Samla in svar från deltagarna när de lämnar in sina svar.</li> <li>5. Analysera resultat: Visa och analysera insamlade data med hjälp av inbyggda diagram och grafer.</li> </ol>   |
| Specifikt för SEL-sammanhang | Microsoft Forms kan användas i synkrona elektroniska inlärningskontexter för att genomföra frågesporter, utvärderingar och samla in feedback från deltagare i realtid under virtuella sessioner.<br><br>Detta gör det möjligt för utbildare att mäta elevernas förståelse, identifiera kunskapsluckor och få omedelbar feedback om hur effektivt utbildningsinnehållet är.<br><br>Dessutom ger verktygets interaktiva karaktär utbildarna möjlighet att skraddarsy inlärningsupplevelser genom att snabbt anpassa innehållet baserat på de insikter som erhållits, vilket främjar en mer engagerad och lyhörd virtuell inlärningsmiljö. |
| Aktiviteter för lärande      | <b>Formativa frågesporter:</b> Använd frågesporter för att utvärdera deltagarnas förståelse och förståelse av det material som behandlas.   |

|   |   |
|---|---|
|   | <p><b>Engagerande omröstningar:</b> Använd enkäter för att snabbt samla in åsikter, preferenser och perspektiv från deltagarna.</p> <p><b>Insiktsfulla enkäter:</b> Genomför enkäter för att få värdefull feedback, förslag och djupare insikter från deltagarna.</p> <p><b>Verktyg för självutvärdering:</b> Integrera självbedömningsmekanismer för att uppmuntra till självstyrt lärande och uppföljning av personliga framsteg.</p>   |
| <p>Tillgänglighet och tekniska detaljer</p> | <p><b>Typ av verktyg:</b></p> <p>Microsoft Teams är en integrerad del av Microsoft 365-sviten och Microsoft Forms passar sömlöst ihop med andra produktivetsverktyg från Microsoft.</p> <p><b>Material som behövs:</b></p> <p>För att använda Microsoft Forms behöver deltagarna en enhet med internetåtkomst och ett giltigt Microsoft 365-konto.</p> <p><b>Tillgänglighet:</b></p> <p>Plattformens responsiva design säkerställer en sömlös användarupplevelse på alla typer av enheter, t.ex. bärbara datorer, surfplattor och smartphones. Denna anpassningsbarhet förbättrar tillgängligheten för utbildare och deltagare, vilket främjar engagemang oavsett vilken enhet som används. Microsoft Forms kompatibilitet med olika enheter understryker dess engagemang för användartillgänglighet.</p> |
| <p>Länkar till videor och instruktioner</p> | <p><i>Microsoft Hjälp &amp; utbildning</i></p> <p><a href="https://support.microsoft.com/en-us/forms">https://support.microsoft.com/en-us/forms</a></p> <p>Introduktion till Microsoft Forms</p> <p><a href="https://support.microsoft.com/en-us/office/introduction-to-microsoft-forms-bb1dd261-260f-49aa-9af0-d3dddcea6d69">https://support.microsoft.com/en-us/office/introduction-to-microsoft-forms-bb1dd261-260f-49aa-9af0-d3dddcea6d69</a></p> <p>365 Utbildningsportal: Oberoende kurerade Microsoft 365-tillgångar</p> <p><a href="https://365trainingportal.com/forms/">https://365trainingportal.com/forms/</a></p>  |
| <p>Bilder och föreställningar</p>           |   |




Källa: 28/08/2023



## 5.2 Google forms

|                              |   |
|------------------------------|---|
| Namn på verktyget            | <a href="#"><u>Google forms</u></a>   |
| Verktyskategorori            | Online-enkät och utvärderingsverktyg  |
| Beskrivning av verktyget     | Google Forms är ett onlineverktyg för enkäter och utvärderingar som utvecklats av Google. Det gör det möjligt för användare att skapa anpassningsbara formulär, enkäter, frågeformulär och frågesporter.  |
| Var används verktyget?       | Google Formulär används ofta i utbildningssammanhang, företag och organisationer för att samla in data, genomföra enkäter och administrera frågesporter och utvärderingar.  |
| Hur använder man verktyget?  | <p>Verktyget erbjuder en mängd olika frågetyper, till exempel flervalsfrågor, kortsvarsfrågor med mera, vilket gör det möjligt för utbildare att samla in information, återkoppling och bedöma deltagarnas förståelse.</p> <p>Det är mycket enkelt att använda Google Formulär:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gå till Google Formulär via ditt Google-konto. (Beroende på din inlärningsmiljö kan du logga in i Classroom med Skolkonto, Personligt Google-konto eller Google Workspace-konto).</li> <li>2. Välj en mall eller börja med ett tomt formulär.</li> <li>3. Lägg till olika typer av frågor och anpassa alternativen.</li> <li>4. Dela formuläret med deltagarna via en länk, e-post eller inbäddat på en webbplats.</li> <li>5. Samla in och analysera svar i realtid med hjälp av Google Sheets-integration.</li> </ol> |
| Specifikt för SEL-sammanhang | <p>Google Formulär kan användas effektivt i SEL på grund av dess datainsamling och analysfunktioner i realtid. Utbildare kan snabbt skapa frågesporter, omröstningar och utvärderingar för att mäta elevernas förståelse under live-sessioner.</p> <p>Dessutom kan samarbetsformer användas för att underlätta gruppdiskussioner och samla in kollektiva insikter i realtid.</p>  |
| Aktiviteter för lärande      | <ul style="list-style-type: none"> <li>o <b>Snabba frågesporter och kunskapskontroller:</b><br/>Utbildare kan administrera korta frågesporter eller kunskapskontroller med hjälp av Google Formulär för att bedöma elevernas förståelse av det presenterade materialet i realtid.</li> <li>o <b>Live-omröstningar och enkäter:</b><br/>Omröstningar och enkäter kan skapas för att samla in deltagarnas åsikter, preferenser eller feedback om specifika ämnen som diskuteras.</li> </ul>   |

|                                      |   |
|--------------------------------------|---|
|                                      | <ul style="list-style-type: none"> <li>o <b>Förslag till reflektion och diskussion:</b><br/>Öppna frågor i Google Forms kan fungera som uppmaningar till deltagarna att reflektera över sessionens innehåll eller delta i gruppdiskussioner.</li> <li>o <b>Aktiviteter före och efter bedömningen:</b><br/>Genom att jämföra data från förhandsbedömningen och efterbedömningen får du insikter om sessionens inverkan och kan hjälpa utbildarna att skraddarsy sin strategi för bättre resultat.</li> <li>o <b>Insamling av feedback för kontinuerlig förbättring:</b><br/>Utbildare kan skapa feedbackformulär som samlar in deltagarnas åsikter, förslag och kommentarer om sessionens innehåll, leverans och struktur. Denna input hjälper till att förfina framtida sessioner och säkerställa ett mer elevcentrerat tillvägagångssätt.</li> <li>o <b>Projekt för datainsamling och analys:</b><br/>I mer avancerade scenarier kan utbildarna vägleda deltagarna i att skapa sina egna Google Formulär för datainsamling och analysprojekt. Detta praktiska tillvägagångssätt hjälper deltagarna att utveckla forskningsfärdigheter, lära sig om dataintegritet och uppleva verkliga tillämpningar av verktyget.</li> </ul> |
| Tillgänglighet och tekniska detaljer | <p><b>Typ av verktyg:</b></p> <p>Google Formulär faller under kategorin molnbaserade enkät- och utvärderingsverktyg. Det är tillgängligt som en del av Google Workspace (tidigare G Suite), som erbjuder både gratis- och premiumplaner med varierande nivåer av funktioner och lagring.</p> <p><b>Material som behövs:</b></p> <p>För att använda Google Formulär krävs en internetansluten enhet, t.ex. en dator, bärbar dator, surfplatta eller smartphone. Ingen särskild programvaruinstallation krävs eftersom Google Formulär är en webbaserad applikation som fungerar i en webbläsare.</p> <p><b>Tillgänglighet:</b></p> <p>Google Formulär är utformat för att vara tillgängligt på en mängd olika enheter och webbläsare. Användarna behöver ett Google-konto för att komma åt verktyget och skapa formulär. Det säkerställer kompatibilitet med olika skärmstorlekar och enheter, vilket gör det lämpligt för deltagare som använder stationära datorer, bärbara datorer, surfplattor eller smartphones. Det finns särskilda Google Forms-appar för både iOS- och Android-enheter, vilket ger en smidig upplevelse för dem som fyller i formuläret.</p>   |


|   |   |
|---|---|
| <p>Länkar till videor och instruktioner</p> | <p><i>Stöd Google: Så här använder du Google Formulär</i></p> <p><a href="https://support.google.com/docs/answer/6281888">https://support.google.com/docs/answer/6281888</a></p> <p><i>Utbildning och hjälp med Google Forms</i></p> <p><a href="https://support.google.com/a/users/answer/9991170">https://support.google.com/a/users/answer/9991170</a></p> |
| <p>Bilder och föreställningar</p>           |  <p>Källa: 25/08/2023 <a href="https://www.google.com/forms/about/">https://www.google.com/forms/about/</a></p>  |

### 5.3 Google Sheets

|                                    |  |
|------------------------------------|--|
| <p>Namn på verktyget</p>           | <p><b><u><a href="#">Google Sheets</a></u></b></p>   |
| <p>Verktyskategorori</p>           | <p>Programvara för kalkylblad</p>  |
| <p>Beskrivning av verktyget</p>    | <p>Google Sheets är ett webbaserat kalkylprogram som erbjuds inom Google Workspace-sviten. Det gör det möjligt för användare att skapa, redigera och samarbeta på kalkylblad i realtid. I likhet med traditionell kalkylbladsprogramvara erbjuder Google Sheets olika funktioner, inklusive datoorganisation, beräkningar, diagramskapande och datavisualisering.</p>  |
| <p>Var används verktyget?</p>      | <p>Google Sheets används i många olika sammanhang, allt från personlig datahantering till professionellt samarbete. Det används ofta i affärsmiljöer för finansiell analys, projekthantering, dataspårning och rapportering. I utbildningsmiljöer stöder det uppgifter som betygsspårning, datainsamling och samarbetsuppgifter.</p>   |
| <p>Hur använder man verktyget?</p> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Få åtkomst till Google Kalkylark: Öppna Google Sheets i en webbläsare och logga in med ditt Google-konto. (Beroende på din inlärningsmiljö kan du logga in i Classroom med Skolkonto, Personligt Google-konto eller Google Workspace-konto).</li> <li>2. Skapa ett nytt kalkylblad: Klicka på alternativet "+ Blank" för att starta ett nytt kalkylblad.</li> <li>3. Skriva in data: Skriv in data i cellerna, organisera dem i rader och kolumner och formatera dem vid behov.</li> </ol> |

|                                     |  |
|-------------------------------------|--|
|                                     | <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Dataanalys och visualisering: Använd funktioner, formler och diagram för att analysera och visualisera dina data.</li> <li>5. Samarbete: Dela ditt kalkylblad med medarbetare genom att klicka på knappen "Dela". Bjud in medarbetare via e-post och ange deras behörigheter.</li> <li>6. Redigering i realtid: Samarbetspartners kan redigera kalkylbladet samtidigt i realtid.</li> <li>7. Insamling av data: Du kan skapa formulär som är länkade till Google Sheets för att samla in data från deltagarna.</li> </ol>  |
| <p>Specifikt för SEL-sammanhang</p> | <p>Genom att integrera Google Sheets i synkron elektronisk inläring för bedömning och TNA kan utbildare effektivt samla in data, bedöma deltagarnas framsteg och skräddarsy utbildningsupplevelser baserat på deltagarnas behov. Plattformens dynamiska funktioner underlättar:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Datainsamling och analys i realtid:</b> Med Google Sheets kan utbildare skapa utvärderingsformulär, frågesporter och enkäter som kan delas med deltagarna i realtid. Utbildare kan direkt samla in svar och analysera data under livesessioner, vilket ger omedelbar feedback och insikter i deltagarnas förståelse.</li> <li>- <b>Dynamisk utformning av utvärderingar:</b> Utbildare kan utforma dynamiska och interaktiva utvärderingar med hjälp av olika frågetyper, t.ex. flervalsfrågor, kortvarsfrågor och bedömningsskalor. Google Sheets mångsidiga funktioner gör det möjligt att skapa skräddarsydda utvärderingar som är anpassade till olika inlärningsmål.</li> <li>- <b>Samarbetsbaserad analys:</b> Google Sheets samarbetsfunktioner gör det möjligt för utbildare och deltagare att arbeta tillsammans i realtid med TNA-uppgifter. Deltagarna kan t.ex. gemensamt mata in data som rör deras kompetens och utbildningsbehov, vilket främjar en samarbetsinriktad strategi för behovsanalys.</li> <li>- <b>Visuell representation:</b> Google Sheets stöder skapandet av diagram, grafer och visuella sammanfattningar baserade på utvärderingsresultat och TNA-data. Denna visuella representation förbättrar utbildarnas förmåga att kommunicera resultaten på ett effektivt sätt och hjälper deltagarna att förstå sina prestationer och utbildningsbehov.</li> <li>- <b>Omedelbar feedback och spårning av framsteg:</b> Utbildarna kan ge omedelbar feedback på utvärderingarna, så att deltagarna kan mäta sina prestationer och identifiera områden som kan förbättras. Dessutom kan deltagarna följa sina framsteg över tid, vilket gör det möjligt för dem att fatta välgrundade beslut om sin träningsresa.</li> <li>- <b>Datadrivet beslutsfattande:</b> De data som samlas in genom utvärderingar och TNA i Google Sheets kan ligga till grund för utbildarnas beslut om att ändra utbildningsinnehåll, metoder eller tillvägagångssätt. Detta datadrivna tillvägagångssätt förbättrar utbildningsprogrammets effektivitet och säkerställer anpassning till elevernas behov.</li> </ul> |


|                                |   |
|--------------------------------|---|
|                                | <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Anpassad rapportering:</b> Google Sheets rapporteringsfunktioner gör det möjligt för utbildare att skapa anpassade rapporter som sammanfattar utvärderingsresultat och TNA-insikter. Dessa rapporter kan delas med deltagare eller andra intressenter för att visa upp resultaten av utbildningsprogrammen.</li> <li>- <b>Tillgänglighet på distans:</b> Google Sheets molnbaserade natur gör det möjligt för både utbildare och deltagare att komma åt bedömningsformulär, TNA-dokument och analyser från vilken plats som helst med internetuppkoppling. Denna fjärråtkomst stöder en sömlös integrering av utvärderingar och TNA i synkrona elektroniska inlärningsmiljöer.</li> </ul>   |
| <p>Aktiviteter för lärande</p> | <p>Här några ingångar för att förbättra inläringen genom Google Sheets:</p> <p><b>Utmaningar med dataanalys:</b> Utbildare kan engagera deltagarna genom att presentera verkliga datascenarier och vägleda dem genom processen att analysera data med hjälp av Google Sheets. Detta praktiska tillvägagångssätt gör det möjligt för deltagarna att utveckla praktiska färdigheter i dataanalys samtidigt som de får uppleva plattformens funktioner i ett meningsfullt sammanhang.</p> <p><b>Interaktiv övning av formler:</b> Deltagarna kan aktivt förbättra sina färdigheter i formelberäkning genom guidade övningar som tillhandahålls av utbildare. Genom att arbeta med dessa övningar får eleverna en djupare förståelse för hur man använder formler effektivt i Google Sheets, vilket förbereder dem för verkliga tillämpningar.</p> <p><b>Problemlösning i samarbete:</b> Samarbetsbaserade kalkylblad i Google Sheets kan fungera som virtuella utrymmen för problemlösningsoövningar i grupp. Utbildare kan tilldela uppgifter som kräver att deltagarna arbetar kollektivt med komplexa utmaningar, vilket uppmuntrar till lagarbete, kritiskt tänkande och datadrivet beslutsfattande.</p> <p><b>Scenariobaserade simuleringar:</b> Utbildare kan skapa scenariobaserade simuleringar med hjälp av Google Sheets, där deltagarna interagerar med dynamiska kalkylblad för att lösa simulerade verkliga problem. Detta tillvägagångssätt gör det möjligt för deltagarna att koppla samman teoretisk kunskap med praktiska färdigheter i en kontrollerad och engagerande miljö.</p> <p><b>Övning i datavisualisering:</b> Deltagarna kan öva på datavisualisering genom att omvandla rådata till meningsfulla diagram, grafer och visuella framställningar. Utbildarna kan tillhandahålla dataset och vägleda deltagarna genom processen att skapa övertygande visualiseringar med hjälp av Google Sheets inbyggda verktyg.</p> <p><b>Anpassade inlärningsresor:</b> Utbildare kan skräddarsy inlärningsaktiviteter för att matcha deltagarnas kompetensnivåer och inlärningsmål. Oavsett om det handlar om grundläggande formelövningar, avancerad dataanalys eller</p> |

|                                      |   |
|--------------------------------------|---|
|                                      | <p>beslutsfattande i grupp kan Google Sheets flexibilitet anpassas till en mängd olika utbildningsaktiviteter.</p> <p><b>Övningar för självutvärdering:</b> Deltagarna kan delta i självutvärderingsaktiviteter genom att använda Google Sheets för att spåra sina framsteg och prestationer över tid. Utbildarna kan vägleda deltagarna i att skapa personliga inlärningsloggar, så att de kan reflektera över sin utveckling och identifiera områden som kan förbättras.</p>  |
| Tillgänglighet och tekniska detaljer | <p><b>Typ av verktyg:</b></p> <p>Google Sheets är ett molnbaserat verktyg och ingår i Google Workspace-sviten. Det finns tillgängligt som både en gratis- och premiumtjänst.</p> <p><b>Material som behövs:</b></p> <p>Google Sheets kan nås via webbläsare på olika enheter, inklusive datorer, bärbara datorer, surfplattor och smartphones. En internetanslutning krävs.</p> <p><b>Tillgänglighet:</b></p> <p>Google Sheets är utformat för att vara tillgängligt på olika enheter och skärmstorlekar. Det finns också särskilda appar för både iOS- och Android-enheter, vilket förbättrar tillgängligheten för deltagare som använder mobila enheter.</p> <p>Det finns särskilda Google Sheets-appar tillgängliga för både iOS- och Android-enheter, vilket ger en strömlinjeformad upplevelse för dem som svarar på formuläret.</p> |
| Länkar till videor och instruktioner | <p><i>Utbildning och hjälp med Google Sheets</i></p> <p><a href="https://support.google.com/a/users/answer/9282959">https://support.google.com/a/users/answer/9282959</a></p>   |
| Bilder och föreställningar           |  <p>Källa: 25/08/2023 <a href="https://www.google.com/sheets/about/">https://www.google.com/sheets/about/</a></p>  |

## 5.4 Netigate

|                          |  |
|--------------------------|--|
| Namn på verktyget        | <u><a href="#">NETIGATE</a></u>  |
| Verktäckategori          | Plattform för onlineundersökningar och feedback  |
| Beskrivning av verktyget | <p>Netigate är en mångsidig plattform för onlineundersökningar och feedback som är utformad för att samla in värdefulla insikter från olika intressenter.</p> <p>Netigate grundades 2005 av fyra vänner över en kopp kaffe i Stockholm. Konsultföretaget blev ett mjukvaruföretag över en natt när en kund bad de fyra</p> |

|                                     |  |
|-------------------------------------|--|
|                                     | <p>grundarna att utveckla en programvara som skulle göra det möjligt för dem att samla in feedback från sina anställda och kunder.</p> <p>Idag erbjuder det ett brett utbud av verktyg för att skapa och distribuera enkäter, avancerade analys- och rapporteringsfunktioner.</p> <p>Med sitt användarvänliga gränssnitt gör Netigate det möjligt för utbildare att genomföra effektiva analyser och utvärderingar av utbildningsbehov.</p>  |
| <p>Var används verktyget?</p>       | <p>Netigate används av företag, utbildningsinstitutioner, ideella organisationer och myndigheter för att samla in feedback, bedöma utbildningsbehov, mäta medarbetarnas engagemang och inhämta kundernas åsikter.</p> <p>Det erbjuder lösningar för olika branscher och sektorer, t.ex. Human Resources och Marketing, men inte uttryckligen för utbildning.</p>   |
| <p>Hur använder man verktyget?</p>  | <p>Med Netigate kan användare göra undersökningar, och i synnerhet kan utbildare genomföra TNA för att identifiera förbättringsområden och fatta datadrivna beslut för att förbättra utbildningen genom att följa dessa enkla steg:</p> <p><b>Skapande av enkäter:</b> Välj bland en rad olika enkätmallar eller skapa en anpassad enkät med Netigates intuitiva gränssnitt.</p> <p><b>Utformning av frågor:</b> Lägg till olika frågetyper som flervalsfrågor, öppna frågor, Likert-skala med mera för att samla in specifik feedback.</p> <p><b>Distribution:</b> Dela enkätlinken via e-post, sociala medier eller genom att bädda in den på webbplatser.</p> <p><b>Insamling av data:</b> Samla in svar i realtid och övervaka hur undersökningen fortskrider via instrumentpanelen.</p> <p><b>Analys och rapportering:</b> Använda avancerade analysverktyg för att generera insikter från insamlade data. Visualisera resultat med hjälp av diagram och grafer.</p>  |
| <p>Specifikt för SEL-sammanhang</p> | <p>Netigate erbjuder utbildare en robust plattform som, trots att den inte uttryckligen är utformad för utbildning, tillför flera betydande värden när den används kreativt i utbildningssammanhang:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Anpassningsbara utvärderingar:</b> Utbildare kan skapa skräddarsydda enkäter och utvärderingar för att exakt mäta deltagarnas förståelse, engagemang och kompetensutveckling, vilket möjliggör informerat beslutsfattande och förfining av innehållet.</li> <li>● <b>Insikter i realtid:</b> Plattformens möjligheter till datainsamling och rapportering i realtid ger utbildarna omedelbar feedback, vilket möjliggör snabba justeringar och förbättringar av utbildningsstrategierna.</li> <li>● <b>Anpassningsbarhet:</b> Netigates flexibilitet gör det möjligt för utbildare att utforma enkäter som passar deras unika utbildningsmål, oavsett om det handlar om att bedöma kunskap, förstå utmaningar eller samla in feedback.</li> <li>● <b>Deltagarcentrerat tillvägagångssätt:</b> Genom att samla in feedback och insikter kan utbildarna skräddarsy innehållet i utbildningen och</li> </ul> |

|   |  |
|---|--|
|   | <p>leveransmetoderna efter deltagarnas specifika behov, vilket förbättrar den övergripande inlärningsupplevelsen.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Professionalism och precision:</b> Netigates väl utformade enkäter och utvärderingsverktyg ger utbildningsaktiviteterna en professionell prägel och förstärker vikten av inlärningsupplevelsen.</li> </ul>   |
| <p>Aktiviteter för lärande</p>              | <p>Netigates funktioner stöder följande inlärningsaktiviteter:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>o <b>Enkäter för förhandsbedömning:</b> Mät deltagarnas förkunskaper och förväntningar före ett utbildningstillfälle.</li> <li>o <b>Utvärderingar efter utbildning:</b> Samla in feedback för att mäta effektiviteten i utbildningsprogrammen.</li> <li>o <b>Analys av utbildningsbehov:</b> Samla insikter för att skraddarsy framtida utbildningsinnehåll baserat på deltagarnas preferenser och krav.</li> </ul>  |
| <p>Tillgänglighet och tekniska detaljer</p> | <p><b>Typ av verktyg:</b></p> <p>Netigate är en premiumplattform för onlineundersökningar och feedback, främst avsedd för företag och organisationer.</p> <p><b>Material som behövs:</b></p> <p>Netigate är tillgängligt via vanliga webbläsare och kräver en internetansluten enhet för att både utbildare och deltagare ska kunna använda dess funktioner.</p> <p><b>Tillgänglighet:</b></p> <p>Även om Netigates användarvänliga gränssnitt inte uttryckligen är utformat för utbildning, säkerställer det tillgänglighet för både utbildare och deltagare och kräver ingen särskild teknisk kunskap.</p> |
| <p>Länkar till videor och instruktioner</p> | <p><i>Netigate Academy</i></p> <p><a href="https://www.netigate.net/de/schulungen-2/">https://www.netigate.net/de/schulungen-2/</a></p> <p>Videohandledning</p> <p><a href="https://www.netigate.net/de/all-video-tutorials-de/">https://www.netigate.net/de/all-video-tutorials-de/</a></p> <p>Netigate Youtube-kanal</p>   |
| <p>Bilder och föreställningar</p>           |    |



|  |                   |
|--|-------------------|
|  | Källa: 25/08/2023 |
|--|-------------------|

## 5.5 EdApp

|                              |   |
|------------------------------|---|
| Namn på verktyget            | <a href="#">EdApp</a>   |
| Verktyskategorori            | Mobilt system för hantering av lärande  |
| Beskrivning av verktyget     | <p>EdApp är en mobil lärplattform som är utformad för att ge användarna engagerande och effektiva mikrolärandeupplevelser. Den kombinerar funktionerna i ett Learning Management System (LMS) och ett integrerat författarverktyg.</p> <p>EdApp erbjuder funktioner som spelifiering, mikrolärandemoduler och realtidsanalys för att förbättra elevernas engagemang, kunskapsbevarande och utbildningseffektivitet.</p> <p>Det fokuserar på att leverera interaktivt och småskaligt utbildningsinnehåll direkt till användarnas enheter, vilket främjar bekväma och effektiva utbildningsupplevelser</p>  |
| Var används verktyget?       | EdApp används i många olika sammanhang, t.ex. inom företagsutbildning, introduktion av nya medarbetare, utbildning i regelefterlevnad och på utbildningsinstitutioner. Den mobila inriktningen gör att den lämpar sig för inläring på distans och på språng, vilket gör den till ett effektivt verktyg för utbildare i synkrona elektroniska inlärningsmiljöer.   |
| Hur använder man verktyget?  | <p>EdApp är ett LMS (Learning Management System) där du kan ladda upp, lagra och skapa onlinekurser som eleverna kan komma åt på datorer, bärbara datorer, surfplattor eller smartphones, i en webbläsare eller via en mobilapp.</p> <p>EdApp stöds på Android-enheter och fungerar på webbläsare som Chrome, Firefox, Edge och Safari på datorer.</p> <p>Stegen i utbildningsresan är följande:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Introducera nya teammedlemmar</li> <li>- Ta dem genom digital utbildning</li> <li>- Utvärdera deras kunskaper om jobbet</li> <li>- Följ upp deras prestationer</li> <li>- Certifiera ditt team</li> </ul> |
| Specifikt för SEL-sammanhang | <p>Så här utnyttjar du EdApp-funktioner i SEL:</p> <p><b>Skapande av utvärderingar:</b> Utbildare kan enkelt skapa frågesporter och utvärderingar som är anpassade till inlärningsmålen. Använd olika frågetyper, inklusive flervalsfrågor, sant/falskt och kort svar, för att utvärdera elevernas förståelse.</p> <p><b>Frågesporter i realtid:</b> Under livesessioner kan du använda frågesporter i realtid för att bedöma elevernas förståelse direkt. Detta ger ett dynamiskt sätt att mäta</p>  |

|                                |   |
|--------------------------------|---|
|                                | <p>hur kunskapen bibehålls och omedelbart ta itu med frågor eller missuppfattningar.</p> <p><b>Spårning av prestationer:</b> Använd EdApps analysverktyg för att övervaka elevernas quizresultat och prestationer. Identifiera trender och mönster för att bedöma hur effektivt utbildningsmaterialet är och identifiera områden som kan förbättras.</p> <p><b>Analys av individuella framsteg:</b> Analysera enskilda elevers bedömningsresultat för att förstå deras styrkor och svagheter. Denna insikt styr personliga inlärningsvägar för att tillgodose specifika utbildningsbehov.</p> <p><b>Adaptivt lärande:</b> Anpassa inlärningsresan för varje deltagare baserat på utvärderingsresultaten. Tilldela kompletterande material eller riktade moduler för att överbrygga kunskapsluckor och förbättra den övergripande kompetensen.</p> <p><b>Datadrivna insikter:</b> EdApps analysverktyg ger utbildare värdefulla insikter om elevernas engagemang, genomströmning och prestation. Använd dessa data för att förfina utbildningsstrategier och skräddarsy innehåll för optimal effekt.</p> <p><b>Identifiering av utbildningsbehov:</b> Genom att utvärdera utvärderingsresultaten för hela elevgruppen kan utbildarna identifiera gemensamma områden där det finns svårigheter eller missförstånd. Detta ger underlag för beslut om bredare utbildningsbehov och justeringar av innehållet.</p> |
| <p>Aktiviteter för lärande</p> | <p>Här är några konkreta inlärningsaktiviteter som kan underlätta användningen av EdApp för bedömning och analys av utbildningsbehov i SEL-sammanhang och skapa en effektiv och dynamisk inlärningsupplevelse som främjar förståelse och kvarhållande.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>o <b>Interaktiva fallstudier:</b> Utforma interaktiva fallstudier med hjälp av multimediaelement som bilder, videor och text. När deltagarna har analyserat fallet kan de svara på frågor eller diskutera sina resultat i en synkron session.</li> <li>o <b>Övningar med kamratgranskning:</b> Ge deltagarna i uppdrag att granska varandras svar på vissa bedömningsfrågor. Detta uppmuntrar till kritiskt tänkande och ömsesidigt lärande, vilket främjar en samarbetsinriktad inlärningsmiljö.</li> <li>o <b>Frågesporter för diskussion:</b> Skapa frågesporter som är tänkta att väcka diskussion snarare än att ge rätt eller fel svar. Uppmuntra deltagarna att förklara sina val under synkrona sessioner, vilket främjar djupare förståelse.</li> <li>o <b>Progressiva frågesporter:</b> Utforma frågesporter som successivt ökar i svårighetsgrad. Detta tillvägagångssätt utmanar elevernas kunskaper och anpassar sig till deras kompetensnivå, vilket säkerställer engagemang och ständig förbättring.</li> </ul>  |

|   |   |
|---|---|
|   | <ul style="list-style-type: none"> <li>o <b>Interaktiva videobedömningar:</b> Bädda in videor i utvärderingar och ställ frågor baserade på videoinnehållet. Detta kombinerar visuell inläring med bedömning, vilket passar olika inlärningsstilar.</li> <li>o <b>Utmaningar för problemlösning i grupp:</b> Tilldela grupputvärderingar som kräver problemlösning i samarbete. Eleverna arbetar tillsammans under synkroniserade sessioner för att analysera komplexa scenarier och föreslå lösningar.</li> </ul>   |
| <p>Tillgänglighet och tekniska detaljer</p> | <p><b>Typ av verktyg:</b></p> <p>EdApp erbjuder både gratis- och premiumplaner. Plattformens gratisversion innehåller viktiga funktioner, medan premiumplanerna erbjuder mer avancerade funktioner och Anpassningsalternativ.</p> <p><b>Material som behövs:</b></p> <p>För att använda EdApp behöver du en enhet (dator, surfplatta, smartphone) med internetåtkomst, en kompatibel webbläsare (Chrome, Firefox, Safari, Edge), innehållsmaterial (text, bilder, videor, frågesporter), ett EdApp-konto för åtkomst och eventuellt en mikrofon och webbkamera för interaktiva element.</p> <p><b>Tillgänglighet:</b></p> <p>EdApp är tillgänglig via webbläsare och Android-enheter.</p> <p>Eftersom tillgänglighet är nyckeln till att skapa utbildning som är inkluderande för alla typer av elever har EdApp avancerade alternativ som t.ex:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Öka textstorleken för ökad synlighet,</li> <li>- Justera textfärgen för att säkerställa god kontrast,</li> <li>- Använd berättarröst när det är möjligt,</li> <li>- Justera eller avaktivera timern på spelifierade bilder,</li> <li>- Använd etiketter eller instruktioner där det krävs användarinmatning.</li> </ul> |
| <p>Länkar till videor och instruktioner</p> | <p><i>YouTube-kanal om EdApps funktioner och arbetssystem:</i></p> <p><a href="https://www.youtube.com/@EdAppMicrolearning/videos">https://www.youtube.com/@EdAppMicrolearning/videos</a></p> <p>Edapp Hjälpcenter</p> <p><a href="https://support.edapp.com/">https://support.edapp.com/</a></p>   |

Bilder och  
föreställningar



**edapp**  
**by SafetyCulture**

Källa: 25/08/2023 från <https://www.edapp.com>

Bilaga 1 - Icebreaker och energizers utvecklade av SELCERT-konsortiet

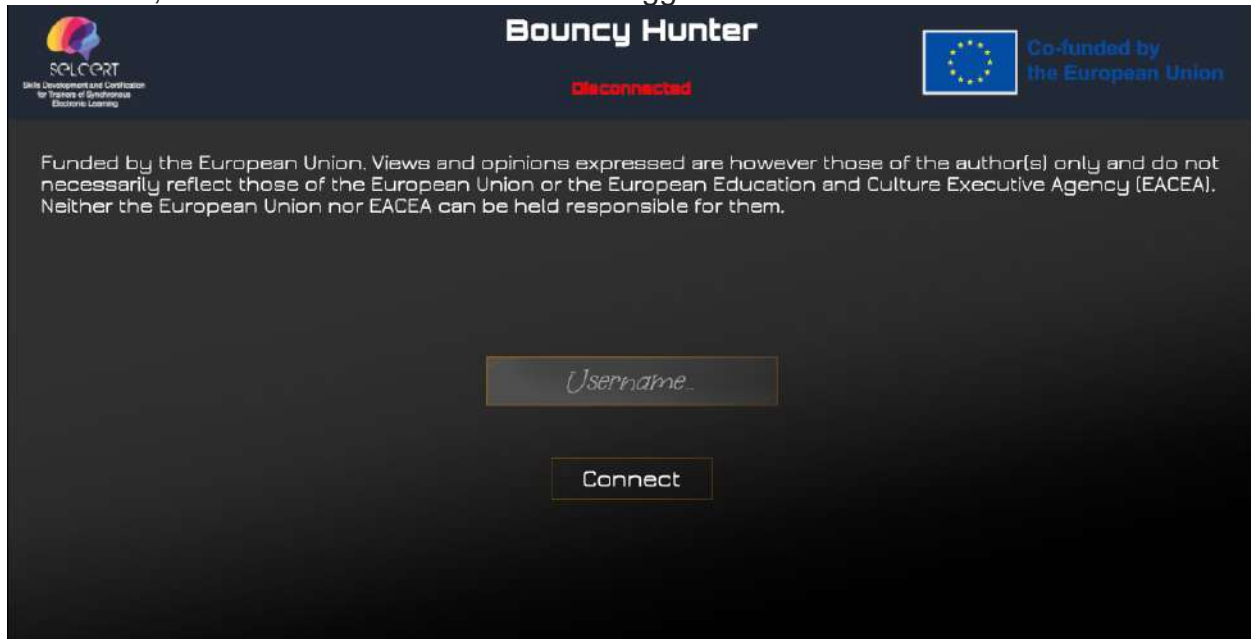
## INSTRUKTIONER

1<sup>st</sup> Isbrytande spel

Länk:

<https://selcert.omegatech.gr/bouncyhunter/index.html>

Utbildaren, och alla användare måste först lägga till sitt användarnamn.



**Bouncy Hunter**

Disconnected

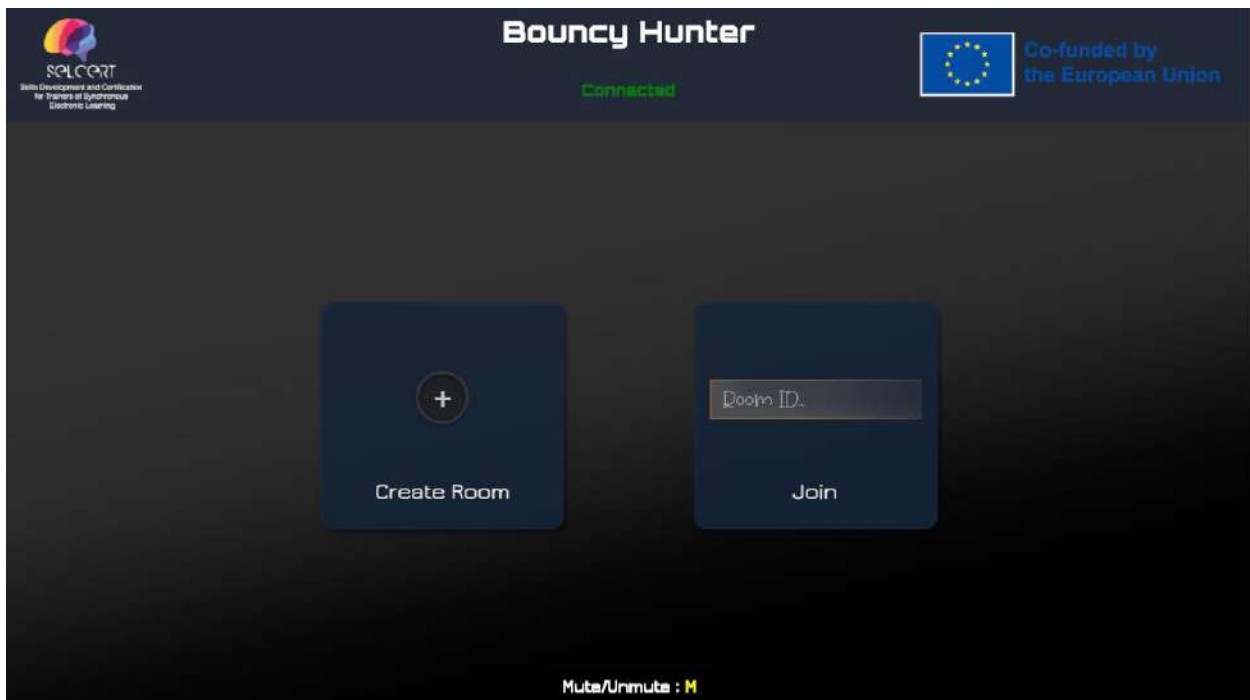
Co-funded by the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

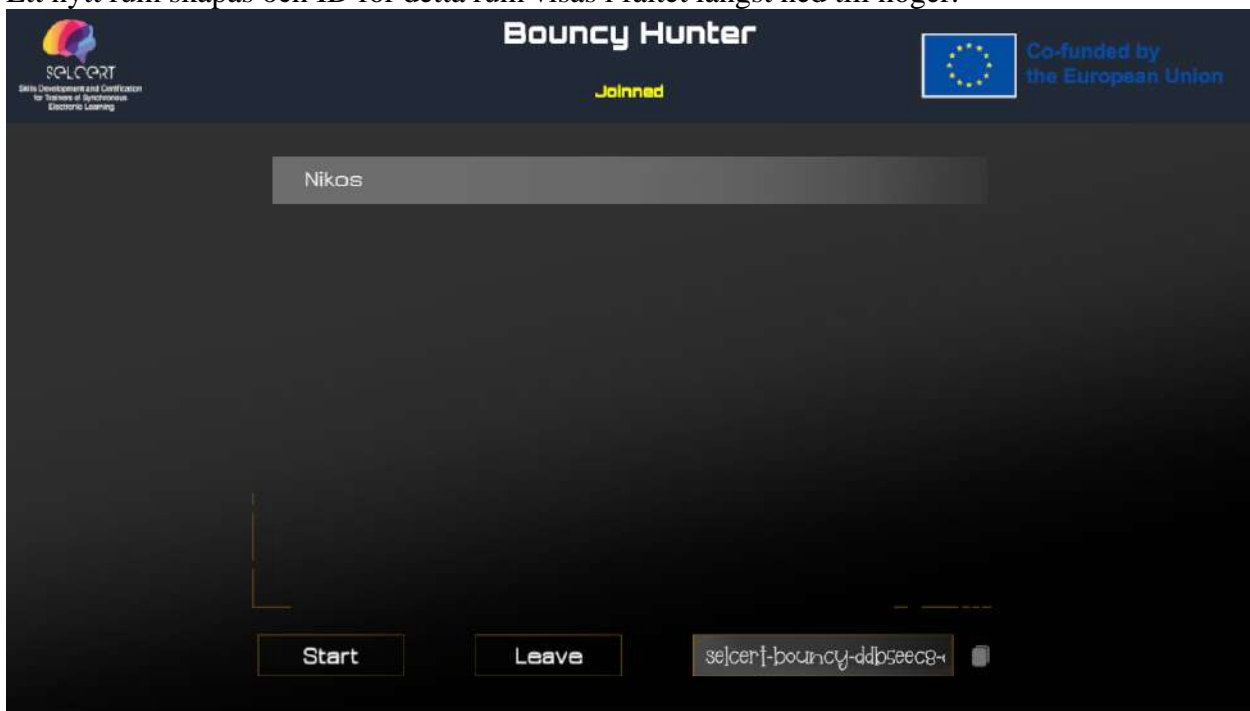
Username...

Connect

Utbildaren skapar ett nytt rum för spelet.

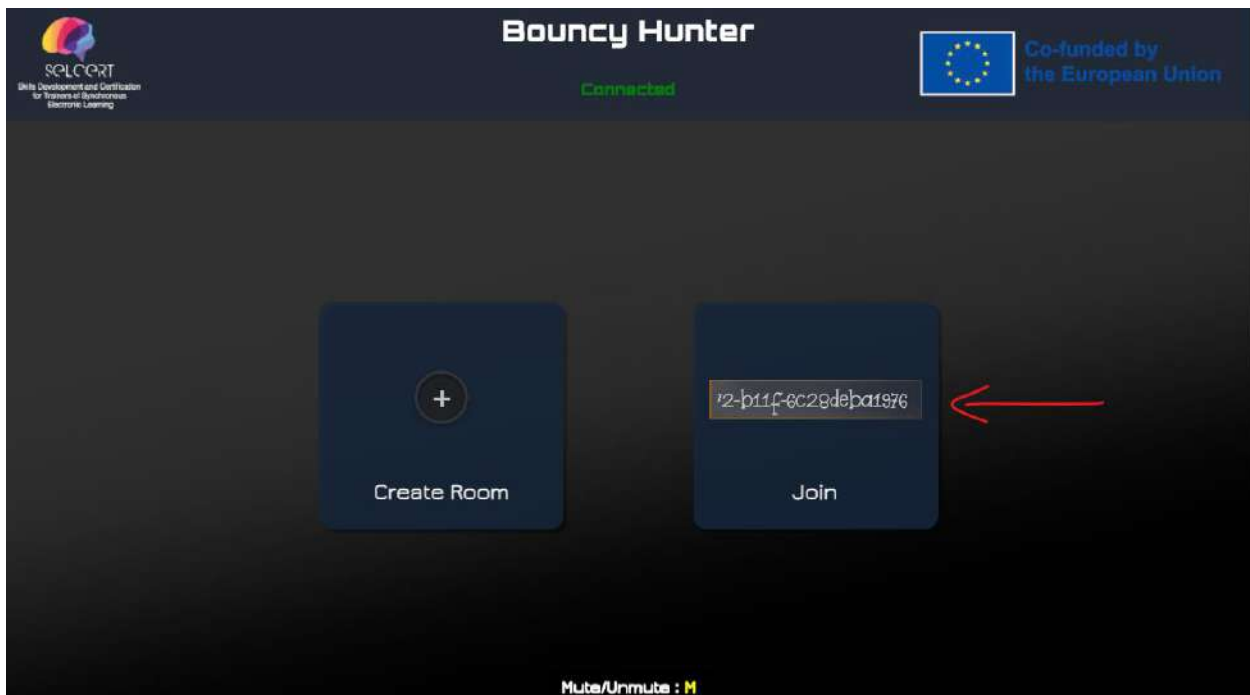


Ett nytt rum skapas och ID för detta rum visas i fältet längst ned till höger.

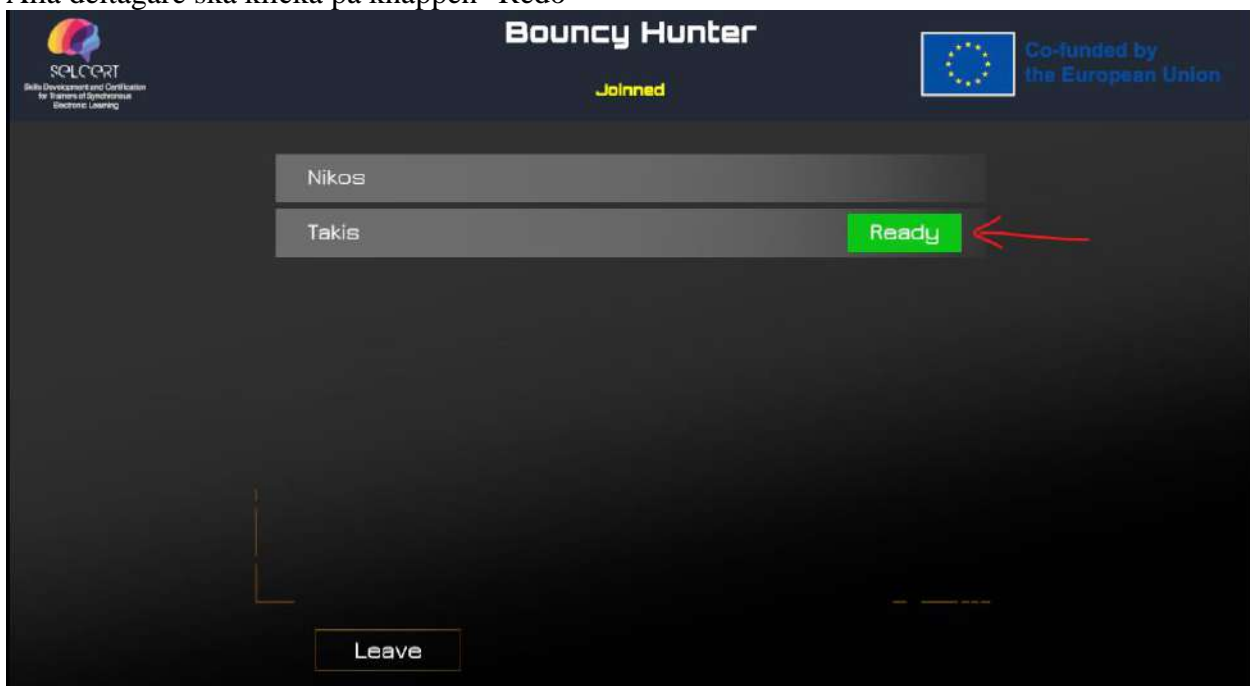


Kopiera (Ctrl + C) detta ID och skicka det till praktikanterna (Ctrl + V).

Praktikanterna använder samma länk, men de väljer Join room genom att lägga till det rums-id som anges.



Alla deltagare ska klicka på knappen "Redo"



Utbildaren ser på sin skärm de personer som redan har anslutit sig. När alla deltagare är i rummet klickar utbildaren på startknappen för att spelet ska börja.

**SOLCERT**  
Skills Development and Certification  
for Professions of Synchronism  
Electronic Learning

# Bouncy Hunter

Joined

Co-funded by  
the European Union

Nikos

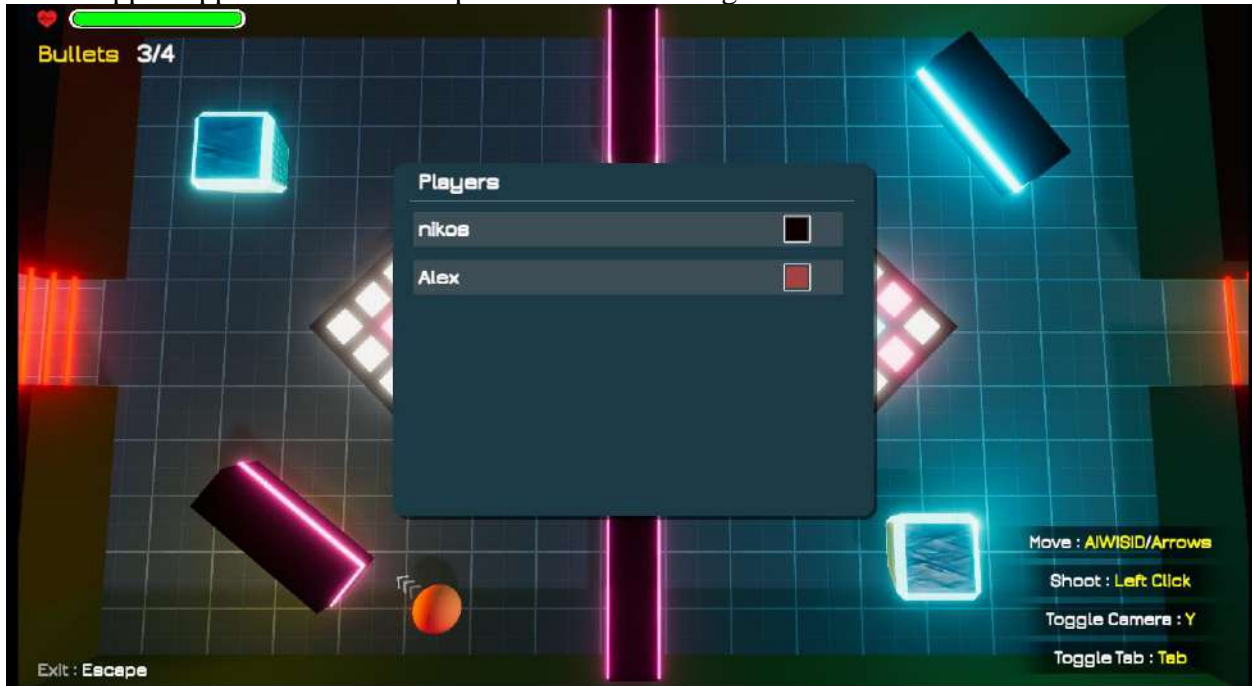
Takis **Ready**

**Start** **Leave** selcert-bouncy-adjsec8-

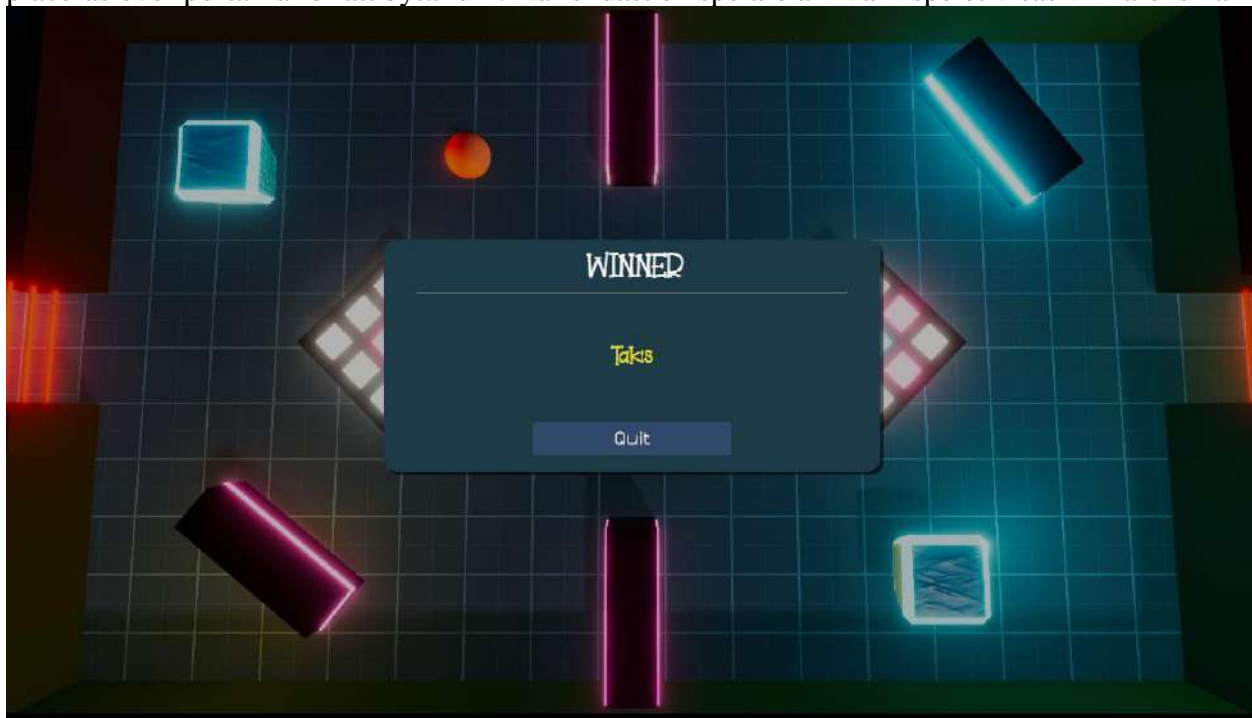




Tab-knappen öppnar en lista med spelarna och deras färger



När en spelare elimineras, växlar till åskådarläge tills spelet är klart. I åskådarläget kan muspekaren placeras över portarna för att byta rum. När endast en spelare är kvar i spelet visas vinnarens namn.



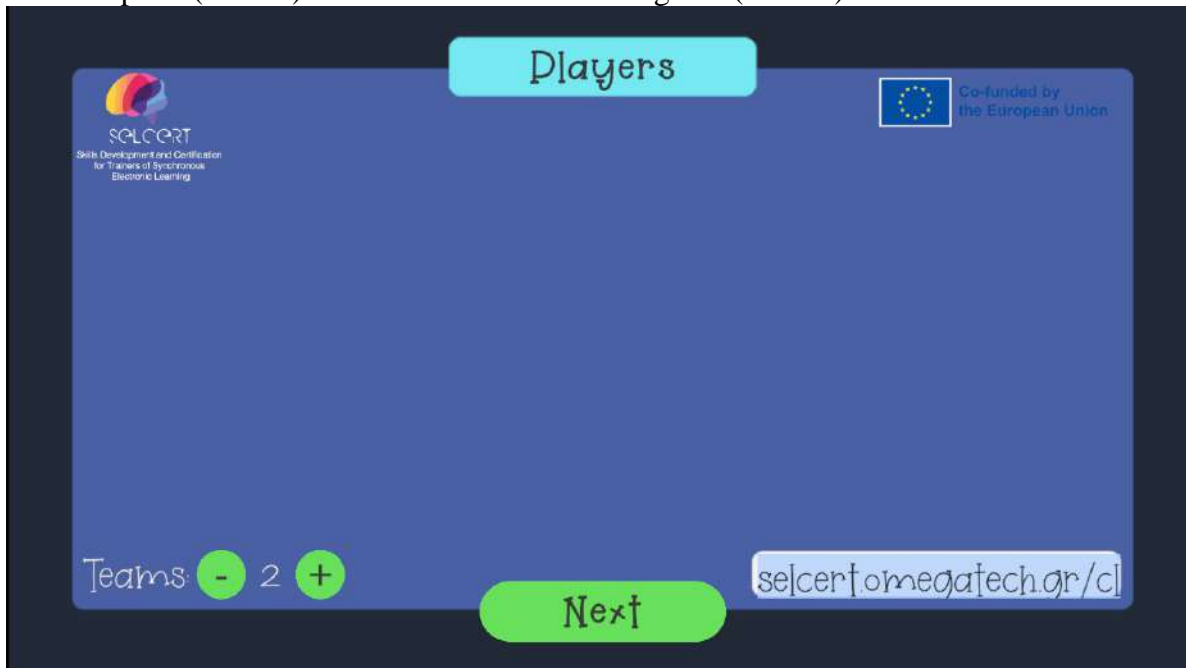
## 2. Isbrytande spel

Länk:

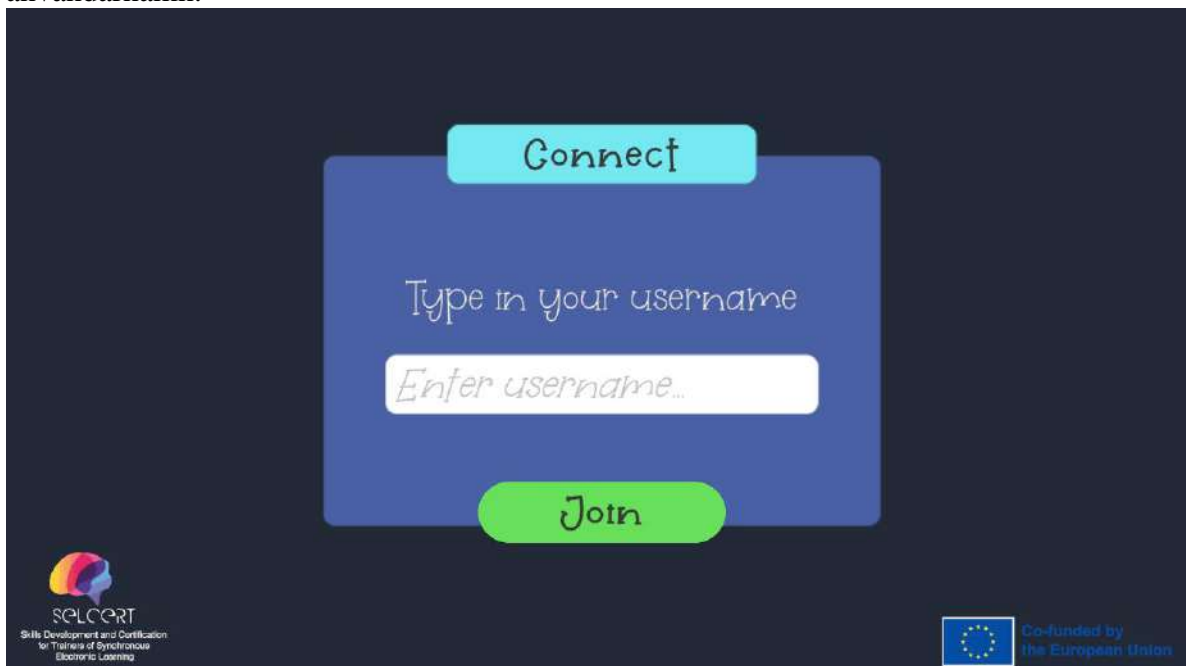
<https://selcert.omegatech.gr/server/>

<https://selcert.omegatech.gr/client/>

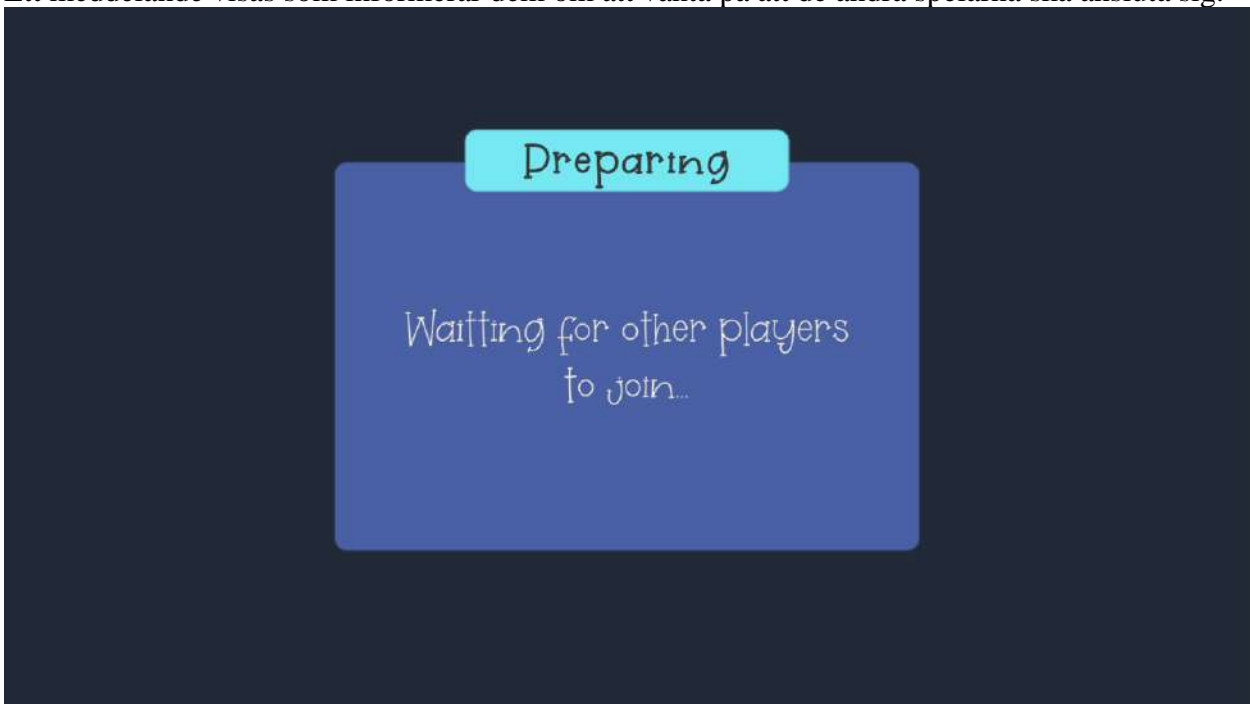
Utbildaren använder serverlänken. En ny länk skapas längst ner till höger på sidan. Utbildaren måste kopiera (Ctrl+C) och skicka länken till deltagarna (Ctrl+V).



Praktikanterna kopierar och klistrar in länken i sina webbläsare. Först ska de ange ett användarnamn.



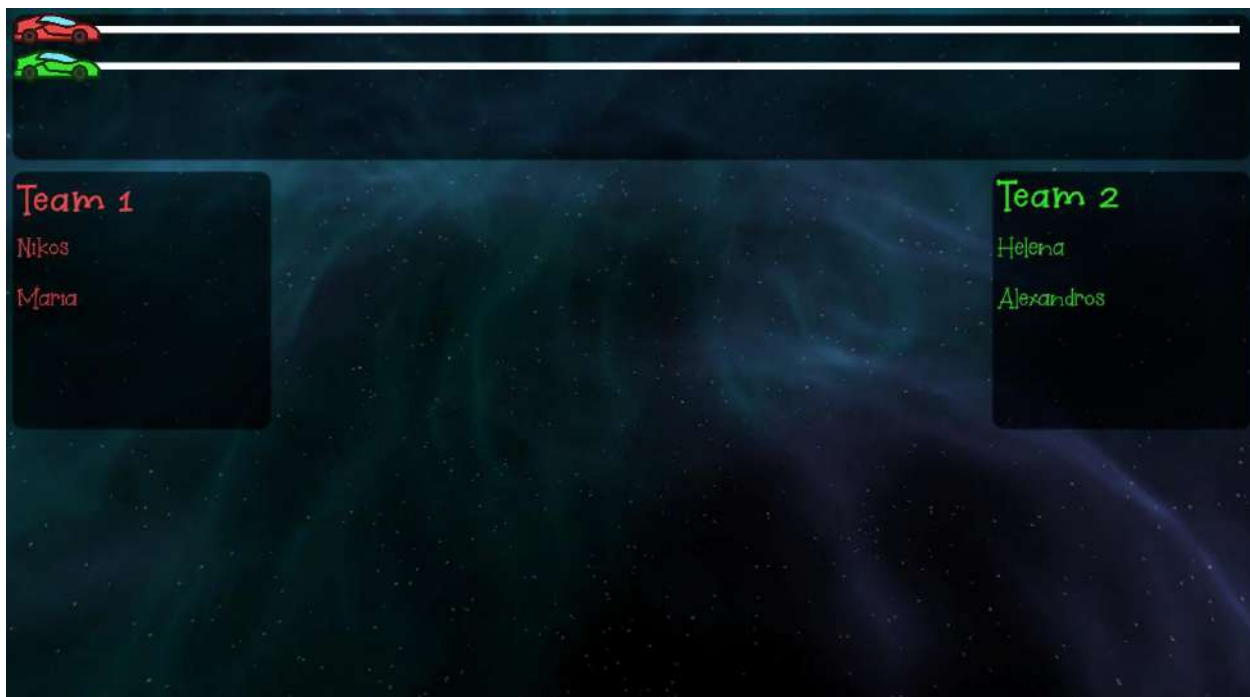
Ett meddelande visas som informerar dem om att vänta på att de andra spelarna ska ansluta sig.



Samtidigt ser tränaren på sin skärm att spelarna ansluter sig.



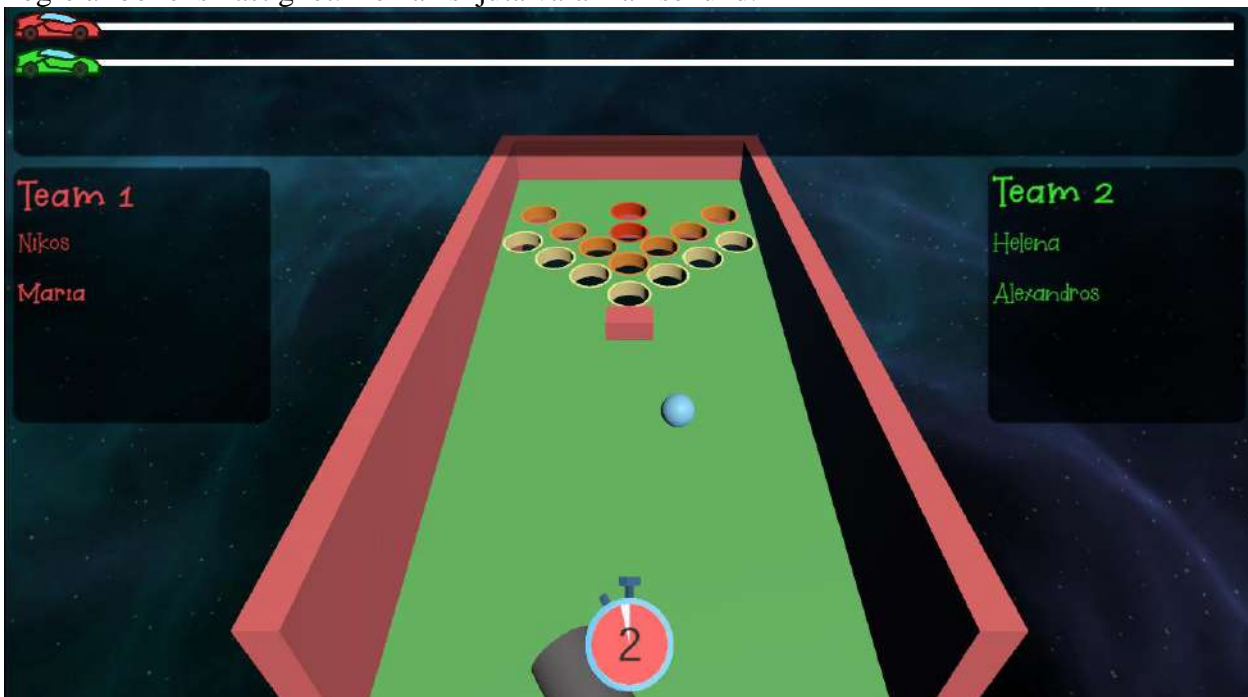
Spelarna delas automatiskt in i 2 lag. Tränaren kan välja att skapa fler lag. Nästa knapp delar upp spelaren i det valda antalet lag och med startknappen börjar spelet.

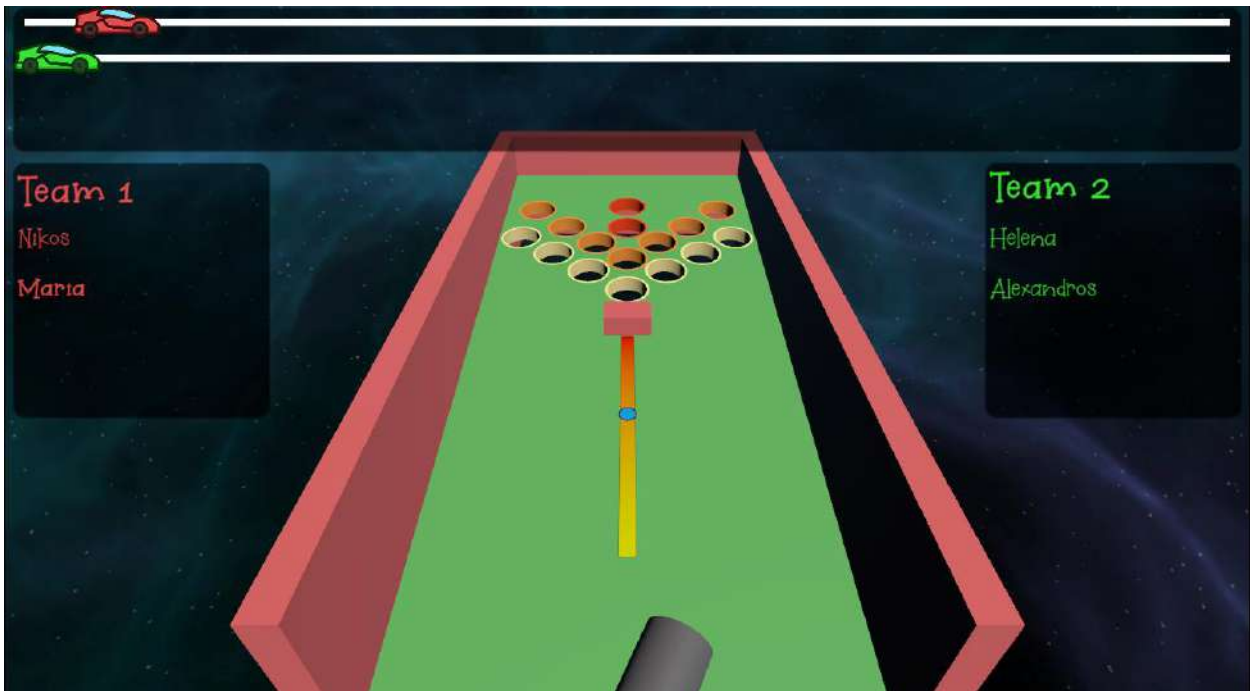


Spelaren skjuter bollen till hålen. Rött hål ger mer boost till lagets bil.

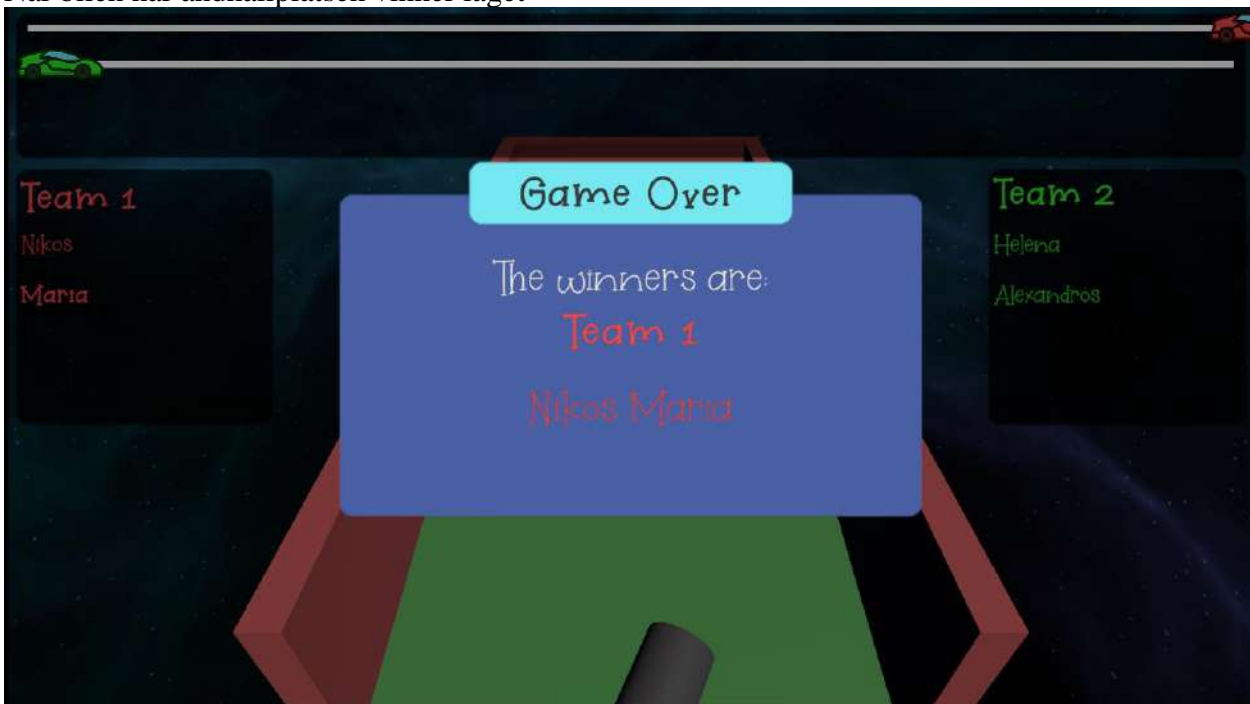


Spelarna skjuter med mellanslagsknappen. Ju mer de håller mellanslagsknappen intryckt desto högre är bollens hastighet. De kan skjuta varannan sekund.





När bilen når ändhållplatsen vinner laget

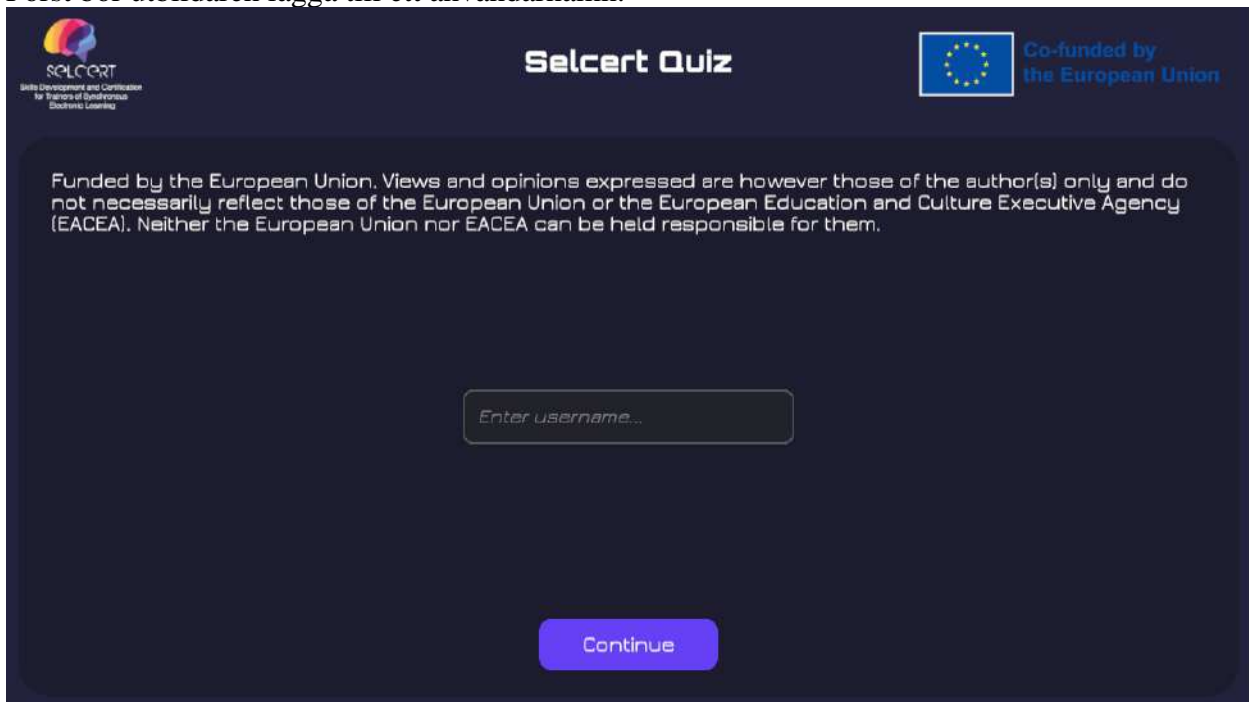


### 3<sup>rd</sup> Isbrytande spel

Länk:

<https://selcert.omegatech.gr/quizgame/>

Först bör utbildaren lägga till ett användarnamn.



The screenshot shows the login interface for Selcert Quiz. At the top left is the SELCERT logo with the text "Skills Development and Certification for Trainers of Synchronous Electronic Learning". At the top center is the title "Selcert Quiz". At the top right is the European Union flag and the text "Co-funded by the European Union". Below the logos is a disclaimer: "Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them." In the center is a text input field with the placeholder "Enter username...". At the bottom center is a blue button labeled "Continue".

På nästa skärm har utbildaren 3 alternativ. Skapa ett nytt frågesport, gå med i ett spel eller vara värd för ett spel.



The screenshot shows the main menu of Selcert Quiz. At the top left is the SELCERT logo with the text "Skills Development and Certification for Trainers of Synchronous Electronic Learning". At the top center is the title "Selcert Quiz". At the top right is the European Union flag and the text "Co-funded by the European Union". In the center are three blue buttons stacked vertically: "Create Quiz", "Join Game", and "Host Game".



För att skapa en ny frågesport måste utbildaren lägga till en titel på frågesporten (punkt 1) och sedan lägga till frågorna (punkt 2) och svaren (punkt 3). Det rätta svaret ska markeras (punkt 4).

The screenshot shows the 'Selcert Quiz' creation interface. At the top left is the SOLCERT logo (Skills Development and Certification for Teachers of Spoken and Electronic Learning). At the top right is the European Union flag and the text 'Co-funded by the European Union'. The main heading is 'Selcert Quiz' with the sub-heading 'Create your quiz'. The form consists of several input fields:
 

- Field 1: 'Enter quiz name here...' with a red arrow pointing to it labeled '1'.
- Field 2: 'Enter question here...' with a red '2' written inside it.
- Field 3: 'Enter answer here, and pick the correct one...' with a red '3' written next to it.
- Field 4: 'Enter answer here, and pick the correct one...' with a red '4' and an arrow pointing to the radio button.
- Field 5: 'Enter answer here, and pick the correct one...' with a radio button.
- Field 6: 'Enter answer here, and pick the correct one...' with a radio button.

 At the bottom are three buttons: 'Back', 'Add Question', and 'Next'. There is also an 'Add answer +' button at the bottom right of the question area.

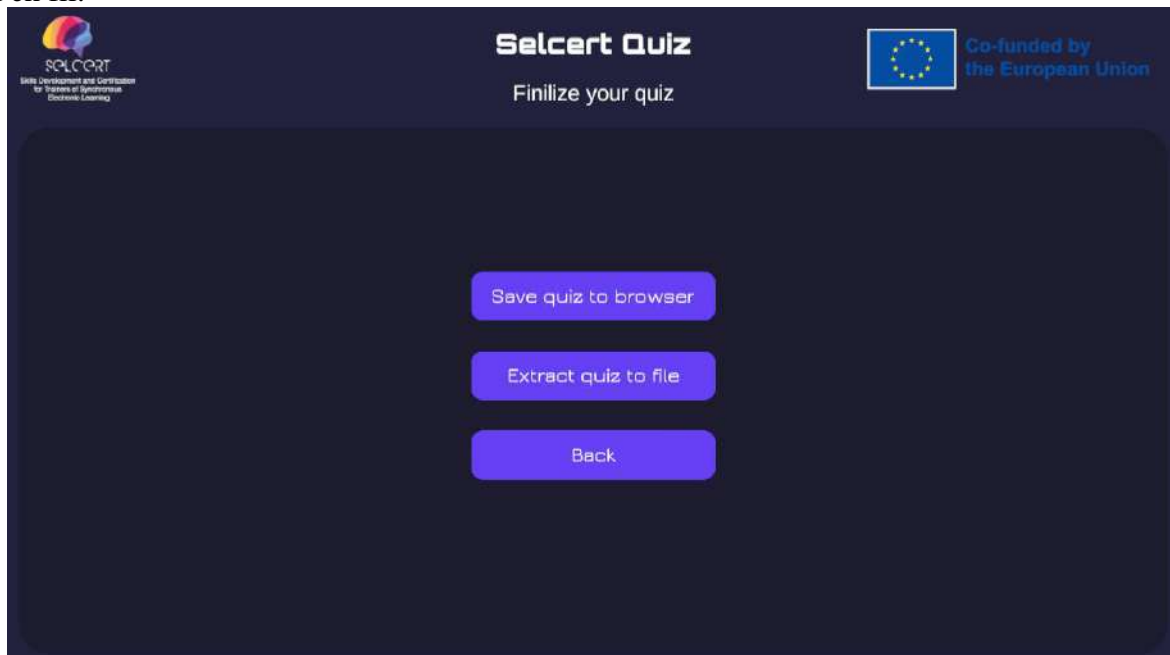
På följande skärm visas en färdigställd fråga.

The screenshot shows the 'Selcert Quiz' creation interface with a completed question. The title field contains 'My first Quiz'. The question field contains 'What color do you get by mixing red and blue?'. There are three answer options:
 

- 'Green' with an unselected radio button.
- 'Purple' with a selected radio button (highlighted in green).
- 'Orange' with an unselected radio button.

 At the bottom are three buttons: 'Back', 'Add Question', and 'Next'. There is also an 'Add answer +' button at the bottom right of the question area.

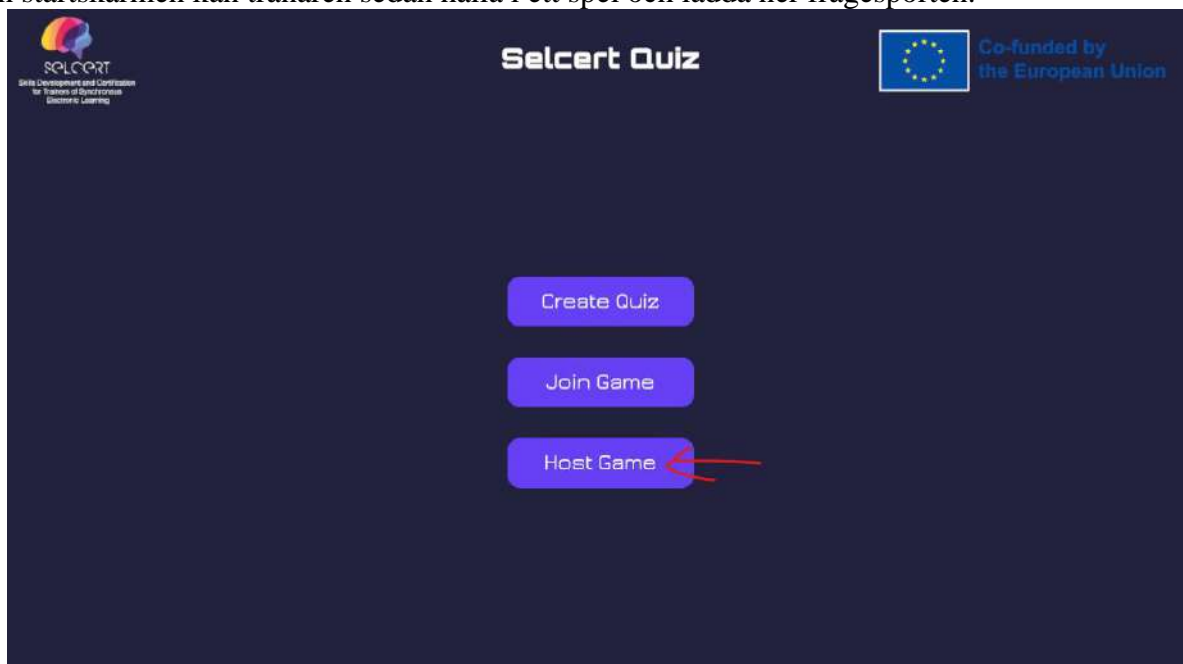
På nästa skärm finns det möjlighet att spara det skapade quidet i webbläsaren eller att ladda ner det som en fil.



Om du klickar på Extrahera (rekommenderas) laddas en fil med frågesportens innehåll ner till den lokala nedladdningsmappen.

My first Quiz.quiz

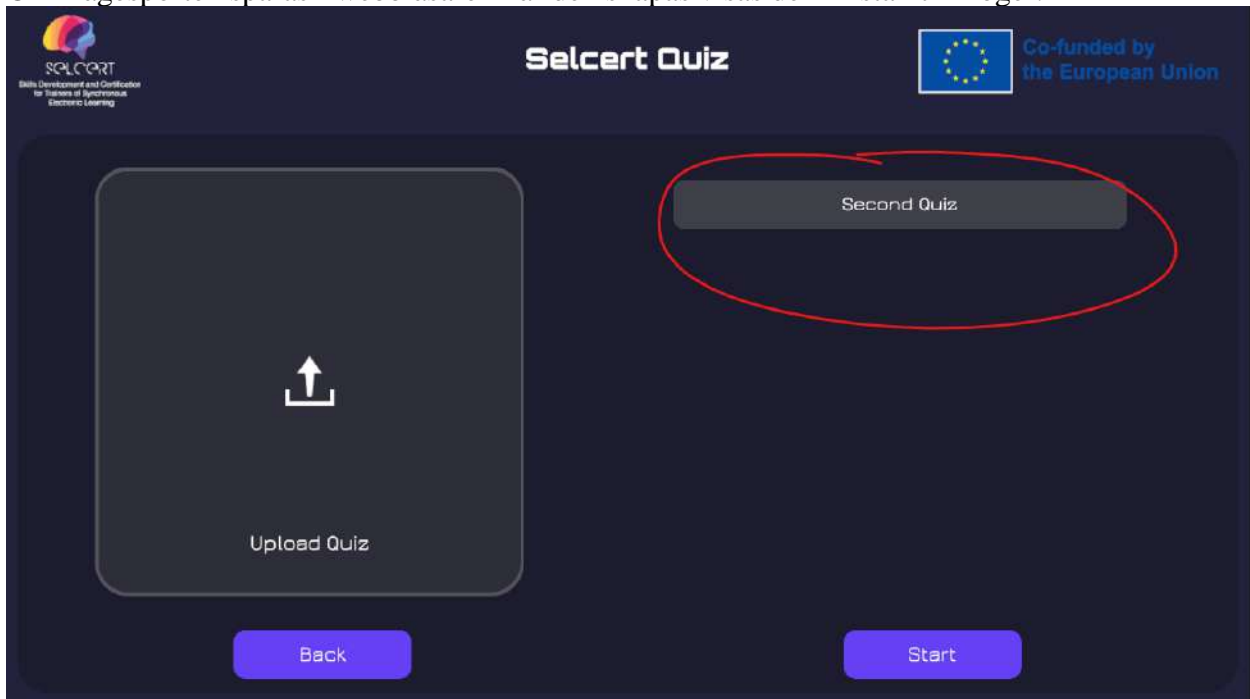
Från startskärmen kan tränaren sedan hålla i ett spel och ladda ner frågesporten.



Utbildaren klickar på ladda upp för att ladda upp den skapade frågesporten till detta spel.



Om frågesporten sparas i webbläsaren när den skapas visas den i listan till höger.



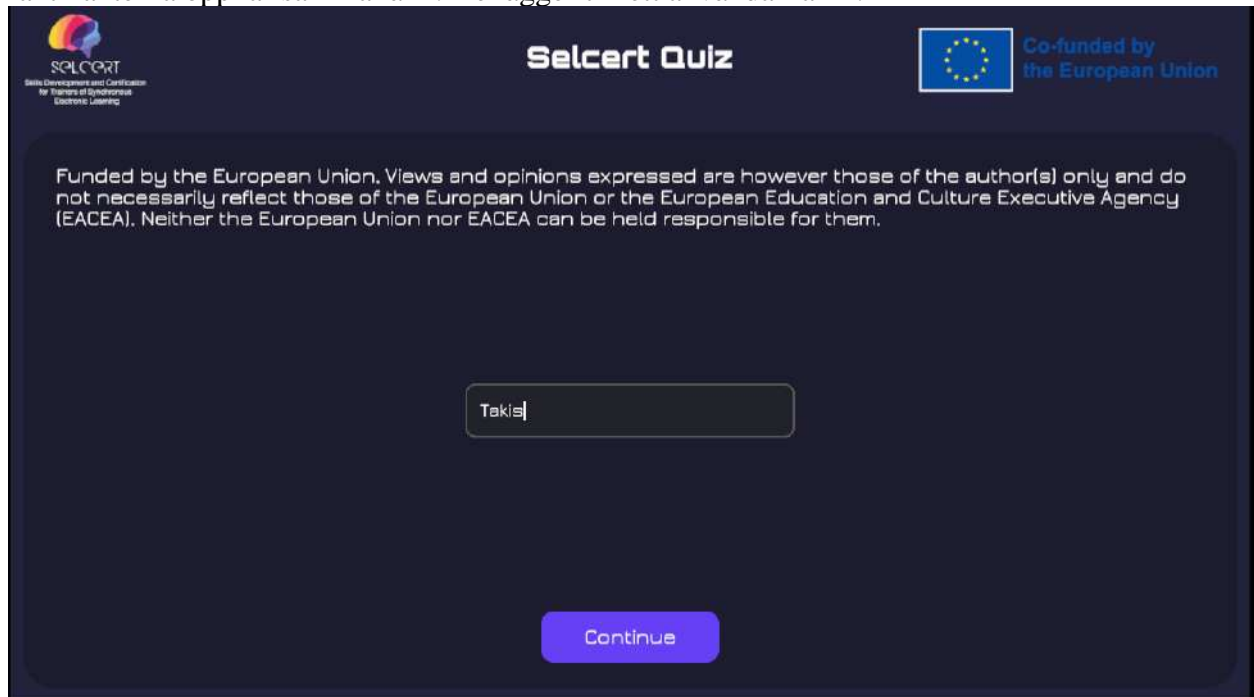
Vi fortsätter med det första alternativet och klickar på Upload. Vi väljer den nedladdade frågesportsfilen. När filnamnet visas till vänster klickar vi på startknappen.



Vi kopierar id:t längst ner till höger och ger till praktikanterna.



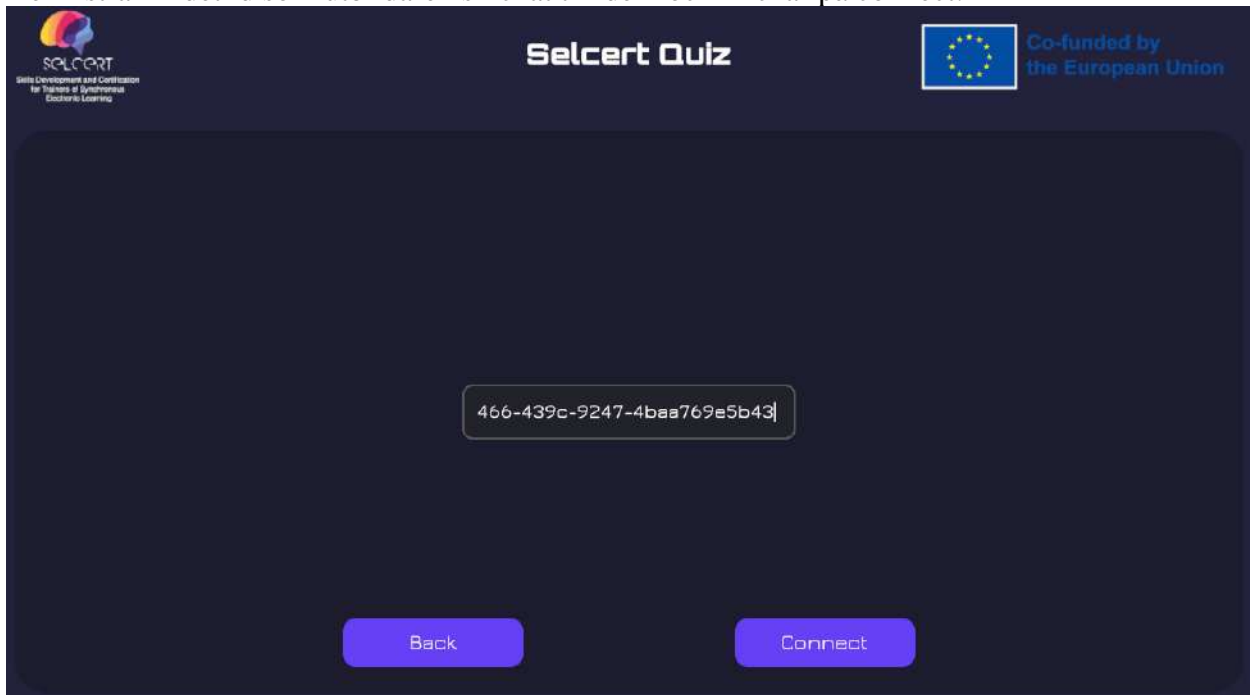
Praktikanterna öppnar samma länk. De lägger till ett användarnamn.



Välj sedan "Join Game".



De klistrar in det id som utbildaren skickat till dem och klickar på connect.



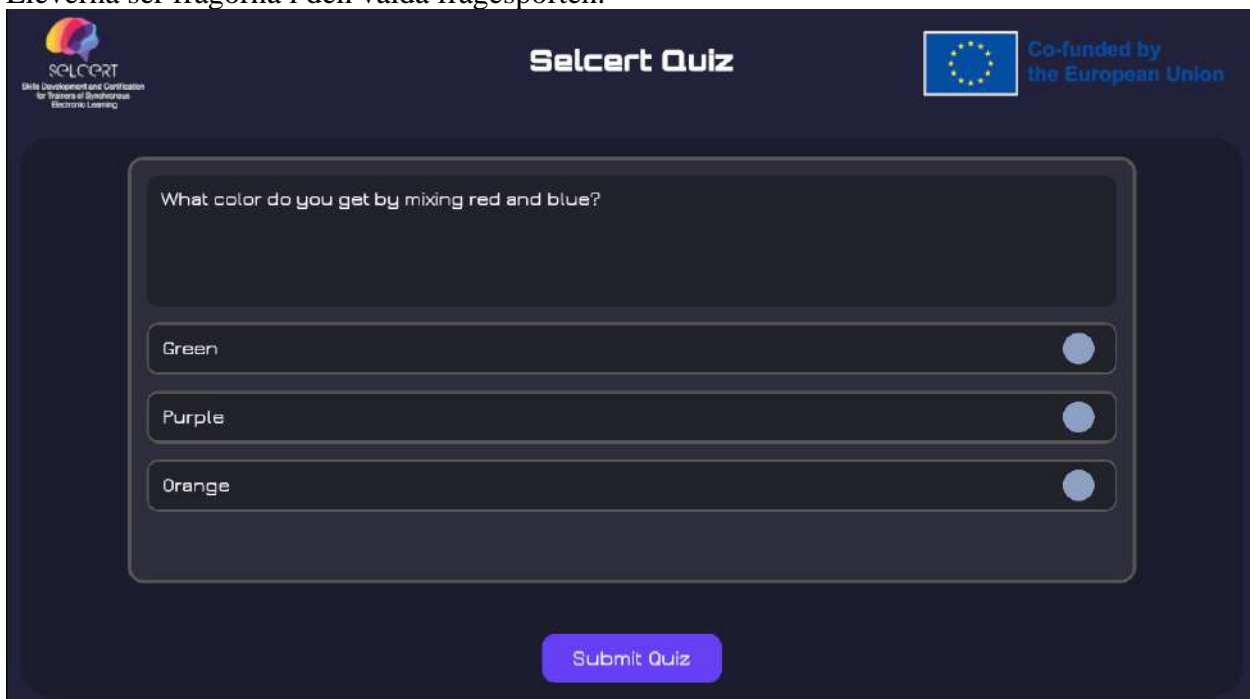
Eleverna klickar på "Redo"



När alla elever är klara klickar utbildaren på startknappen. Utbildaren ser denna skärm.



Eleverna ser frågorna i den valda frågesporten.



När alla deltagare är klara med testet. De tre bästa poängen visas.



The screenshot shows the 'Selcert Quiz' lobby interface. At the top left is the SELCERT logo with the text 'Skills Development and Certification for Teachers of Synchronous Electronic Learning'. At the top center is the title 'Selcert Quiz' and the word 'Lobby' below it. At the top right is the European Union flag and the text 'Co-funded by the European Union'. The main area contains a table with two columns: 'Players' and 'Question 1'. The table has one row with the name 'Takis' and a green checkmark. At the bottom center is a blue button labeled 'Quit'.

| Players | Question 1 |
|---------|------------|
| Takis   | ✓          |



## Krediter

|   |   |
|---|---|
|  <p><b>Co-funded by<br/>the European Union</b></p> | <p>Finansieras av Europeiska unionen. De synpunkter och åsikter som uttrycks är endast upphovsmannens [upphovsmännens] och utgör inte Europeiska unionens eller Europeiska genomförandeorganet för utbildning och kulturs (EACEA) officiella ståndpunkt. Varken Europeiska unionen eller EACEA tar något ansvar för dessa.</p>  |
|    | <p>TOOLKIT "MAKING ONLINE TRAINING INTERACTIVE ON DIFFERENT PLATFORMS" har utvecklats under Erasmus+ KA220-VET-projektet "Skills Development and Certification for Trainers of Synchronous Electronic Learning" (akronym SELCERT)" (Projekt nr 2021-2-PL01-KA220-VET-000051360) och det är licensierat under Creative Commons.</p> <p><a href="https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/">Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 Internationell licens</a></p> |



<https://selcert.projectsgallery.eu>

**Författare:** SELCERT-projektets

**Utgivare:** SELCERT-konsortiet

Gratis utgivning, **augusti 2023**