

# Så Funkar det!

-Teknik ur ett ämnesövergripande perspektiv

“Vi kan konstatera att IT i sig självt inte ger en pedagogisk utveckling - det krävs en pedagogisk vision och ett sammanhang för att IT ska bidra till utvecklingen av skolan”.

# Förändringarna i LGR

## 11 sammanfattat:

- att programmering införs som ett tydligt inslag i flera olika ämnen i grundskolan, framför allt i teknik och matematik
- att eleverna blir stärkta i sin källkritiska förmåga
- att eleverna ska kunna lösa problem och omsätta idéer i handling på ett kreativt sätt med användning av digital teknik
- att eleverna ska arbeta med digitala texter, medier och verktyg
- att eleverna ska använda och förstå digitala system och tjänster
- att eleverna ska utveckla en förståelse för digitaliseringens påverkan på individ och samhälle

# Vad vill vi uppnå?

---

Att arbetet ska vara “viktigt på riktigt”-skola möter samhälle

Språkutvecklande arbetssätt i alla ämnen

Förstärka motivation-engagemang.

Ta vara på kreativitet och initiativförmågan

Ökat lärande

Den röda tråden!

Matematiken verklighetsanknuten

Öppen lärresurs för elever, föräldrar, kollegor

# Storyfication

---

- Storylineinspirerat arbete med gamification som drivkraft.
- Tematiskt arbete i en digitaliserad värld!-för att höja måluppfyllelsen.
- Uppdragsbaserat.
- Förmågor tillsammans med centralt innehåll skapar uppdragen.

# Upplägg

---

Grov årsplanering utifrån centralt innehåll och förmågor

Introduktion- film, teater, text, bild

Skapa en karaktär

Uppdrag

Publicera

Hus/stuga/lägenhet bygge

## House of Alvik

Välkommen till House of Alvik, här bor 71 it hyresgäster. Du kommer själv att få skapa en person som bor i huset ett av de fönster man ser från gatan, samt planera och bygga upp bostaden. I huset bor det många olika personer/boende. Den hyresgäst kommer att stöta på olika problem/utmaningar/dilemman som du ska hjälpa denne att lösa. För varje löst uppdrag tjänar du goldpengar som du kan använda som betalning för tapeter, färg, mredning etc. Följ och kom ihåg att arbeta via länk i uppdragen.



ONSDAG 23 APRIL 2014

Uppdrag 15 ma/ro/bd/tk

I bostadsrättsföreningen ska man bygga en stor sandlåda. Eftersom de har hört att du är duktig på att göra volymberäkningar så har du blivit tillfrågad om att utföra uppdraget. Sandlådan ska rymma precis 4500 liter sand. Du går över till en granne och ni hjälps åt. Skissa upp er sandlåda. Använd sedan googlesketchup och "tillverka" er sandlåda.



Knäpp kort, lägg in och berätta under kommentarer hur ni löst uppgiften.



Vår skola tävlar i  
Webbtjänan!  
.se | webbtjänan

SIDOR

[Startsida](#)

[Om sida](#)

[Bostadsrättsföreningens infor-  
mations kanal](#)

[Huset-  
skrivs/fantiser/digitaliserar  
huset](#)

Hållfasta och stabila  
konstruktioner.

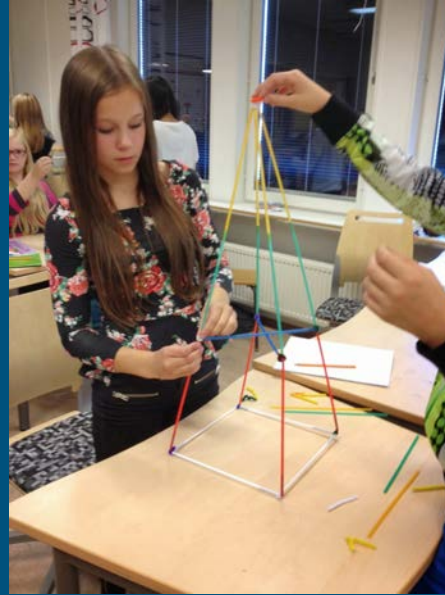
Hus i olika delar av  
världen.

Miljöaspekt.

Bygga och konstruera.

Yrkeskategorier.

Studiebesök.

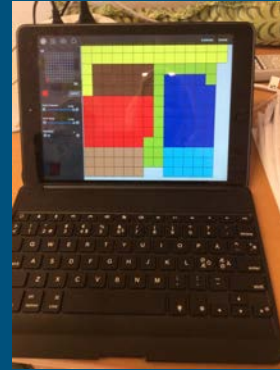


# Ge uppdrag !- Verklighetsanknutna problem



75  
kvm

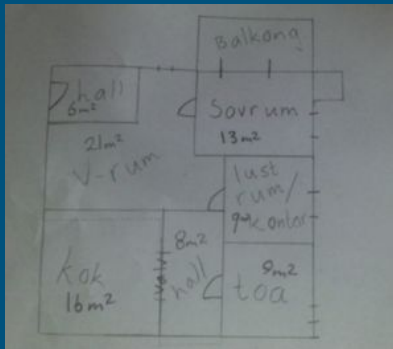
2:a



Vem är du?  
Hur planerar och bygger du?  
Planritning

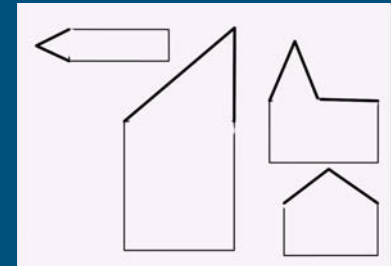
3:a

90  
kvm



110  
kvm

4:a



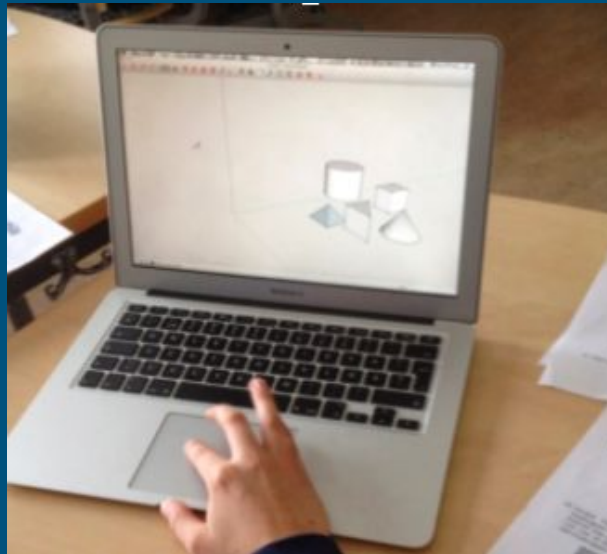


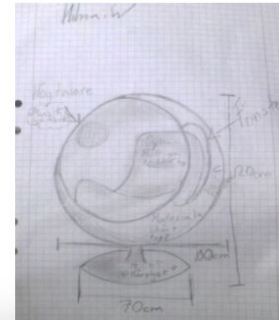
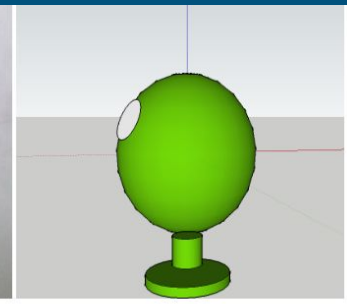
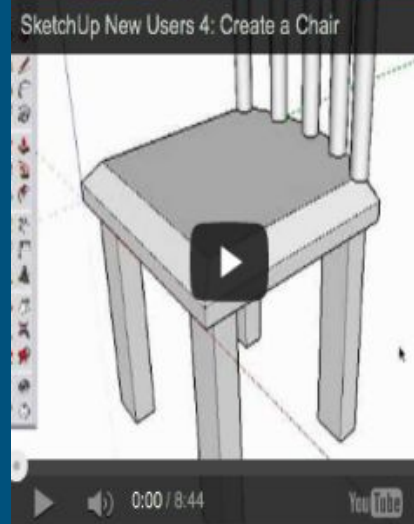
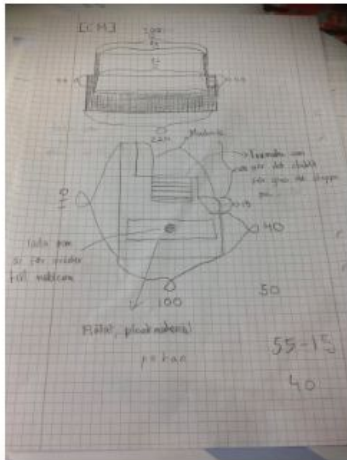
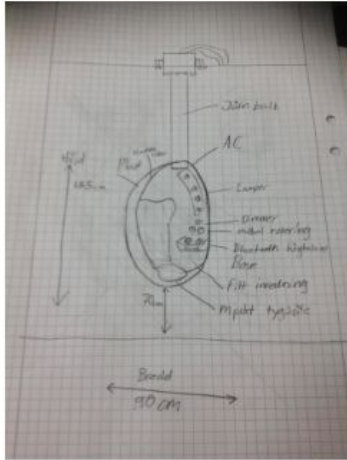


# Bostadsrättsföreningens informationskanal



Gården utanför "House of Alvik" behöver fräschas upp. Man har bestämt att det ska sättas ut möbler på gården. Bostadsrättsföreningen har därför utlyst en designtävling, för att få förslag på olika typer av möbler. När de bedömer bidragen kommer de att titta på ändamålsenlighet, funktion, materialval och design.





Språkutvecklande

Bostadsrättsföreningen har gått ut med en förfrågan. De vill att någon tar på sig att klippa gräsmattan. Självklart får du betalt för uppdraget. Eftersom du har behov av extra pengar så tar du på dig uppdraget. Du börjar genast fundera på hur stor yta du behöver klippa och hur du ska gå till väga när du ska klippa gräsmattan- Det står staket runt om gräsmattan så du kan inte ta alltför vida svängar.

Ni använder EV3 för att lösa uppgiften. Kör ut ur garaget med klipparen och klipp gräsmattan. Att fundera på: Hur ska du klippa för att vara säker på att ha klippt hela gräsmattan? Hur stor yta måste ni klippa? Hur långt blev du tvungen att köra? Hade du kunnat lösa uppgiften genom att köra en kortare sträcka? Här har ni **Uppgifter-förarbete** som ni arbetar med innan ni kör med roboten.

Hjälp hur ni kan lösa uppgifterna finner ni här [www.matematikhjalpen.blogspot.se](http://www.matematikhjalpen.blogspot.se)

**Kommentera** här och rita på ett blad hur ni har löst/tänkt lösa uppgiften. Var det något som var klurigt, som ni skulle kunna förbättra till nästa gång. Något ni var nöjd med.

## Uppdrag 10

### Titta på gräsmattan.

Att fundera på och mät:

Hur stor yta måste ni klippa?

Hur ska du klippa för att vara säker på att ha klippt hela gräsmattan (rita)? (Du klipper samma bredd som roboten, varje gång)

Hur långt blev/blir du tvungen att köra?

Hade du kunnat lösa uppgiften genom att köra en kortare sträcka?

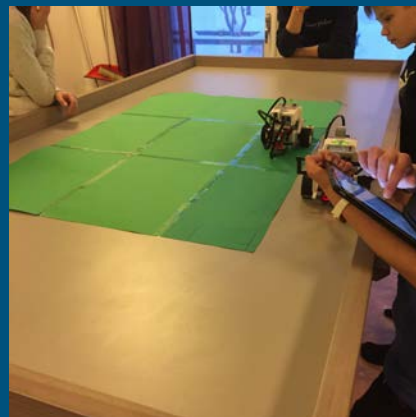
Gräsmattan är i skala 1:60 Hur lång och bred är den i verkligheten.

Hur långt är det runtom gräsmattan, på riktigt?

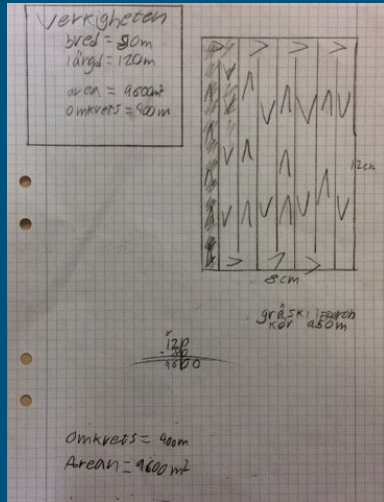
Knäpp ett kort-med datorn på hur ni har tänkt lösa uppgiften.

Lägg in den i uppdrag 10- kommentera...

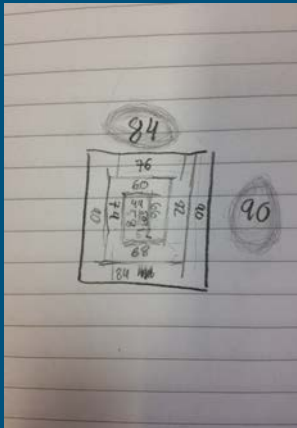
skriv under bild ...Vi ska klippa ..... kvadratmeter...vi har tänkt klippa så här....



# Gräsklippning



“Vi valde att åka med vår robot den här vägen eftersom att vi tyckte det såg enkelt ut. Det var inte så enkelt som vi trodde och allt gick snett när vi skulle försöka åka så. Vi provade att göra om flera gånger men vi hittade aldrig felet. Nästa gång ska vi nog ta steg för steg istället för att chansa och tro att man har gjort rätt från början. Men man lär sig efter sina misstag och då vet man hur man ska göra nästa gång...”



# Greenship of Alvik

Greenship of Alvik, den flytande staden. Du kommer att få skapa en person som bor och arbetar på båten. Din person kommer enskilt och tillsammans med andra att stöta på olika problem/dilemman som du ska hjälpa denne att lösa. För slutförklippdrag tjänar du pengar som du kan använda som betalning för tapeter/inredning etc i det hus/stuga du håller på att planera och bygga i någon del av världen.

Startsida

Om sida

Klädaffär

Smink och smyckesaffär

Godisaffär

Sportaffär

Datoraffär

Biblioteket

Konsthall

Djuraffär

Hem och Inredningsaffär



fredag 22 maj 2015

## Uppdrag 38 Hemma igen

Hemma i Luleå igen

Efter nästan 10 månader ombord på Greenship of Alvik är vi nu hemma i Luleå igen. Att bo och arbeta på det miljövänliga skeppet har gett dig nya erfarenheter och mycket kunskap om miljö och hållbar utveckling. Du har tjänat pengar och på så sätt kunnat förverkliga din dröm om att bygga en stuga någonstans i världen.

Det har varit en spännande resa och ni har fått uppleva många nya platser och möten med nya människor. Du har skaffat dig nya vänner för livet.

Hemma i Luleå igen

Nu är du hemma igen i din lägenhet/hus och du tänker tillbaka på resan och allt du har fått vara med om. Gör en tillbaka blick på hela resan från början till slut och berätta om dina intryck. Hur kändes det att kliva ombord på skeppet? Hur har det gått med hemlängtan? Hur har det varit att arbeta i affären? Vad har varit roligast på resan? Vad har varit svårast på resan? Hur har det gått med byggandet av din stuga? Hur känns det att komma hem igen?

Lägg in en bild som du tycker passar bra.

Detta skriver du under din person.

TACK för att ni har arbetat och gjort ett så bra jobb hos oss på Greenship of Alvik! Vi önskar er Lycka till i framtiden!



Hälsningar, Kalle och Beda

Greenship of Alvik- lustfyllt lärande

Min film 1



Sidor

- Startsida
- Arbetsprocessen i film
- Om sida



Följ med epost

Email address...

Subm



Greenship of Alvik



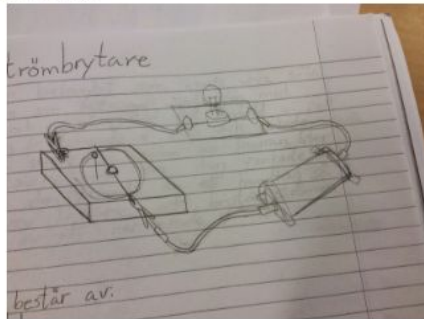
Passagerare/butiksanställda

## Conceptcartoons som utgångspunkt



Idag när jag skulle tända lampan i fikaummet så gick den inte att tända. Det var strömbrytaren som var trasig, så jag var tvungen att gå till elaffären och köpa en ny strömbrytare. När jag kommit till elaffären så var alla strömbrytare slut. Den enda lösningen som fanns var att bygga en egen strömbrytare.

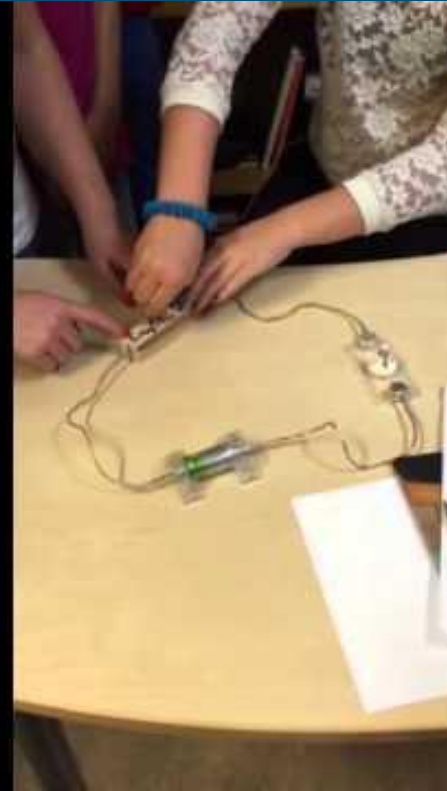
Min plan var att bygga en enkel strömbrytare som var ganska lätt att tillverka. Jag sartade med att göra en skiss



Så här såg min ritning ut när jag var klar. Jag skulle använda en koppartråd för att ha något som leder ström sedan så skulle jag använda en skruv för att koppla fast tråden, jag skulle använda en träbit som grund och en kartongbit som snurra.

## Strömmen har gått

Språket utvecklas via filmer





På Greenship har man utlyst en design och uppfinnartävling. Fokus ligger på att tillverka en produkt där miljöaspekten är i fokus. Produkten ska förbättra miljön eller så ska man på något sätt ha tänkt på miljön vid tillverkning, användandet etc.

Ändamålsenlighet, funktion, miljö och design är ledorden.

Du ska göra 1, en skiss-skriv skala bredvid, 2, en finare bild, 3. Svara på hjälpfrågorna, 4 en prototyp, 5, en digital skiss i appen "123D Design"

6, Ni fotar prototypen, skisserna och skapar en säljande affisch. Ni hänger upp affischen i er affär för att locka köpare till varan.

På affishen ska det finnas en slogan för produkten, en beskrivande text där ändamålsenlighet, funktion, design och miljön kommer fram, samt pris.

7, Ni ska förbereda er för att träffa potentiella köpare av produkten och ska förbereda ett tal där ni försöker sälja in varan.

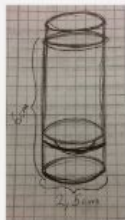
8, De som hinner gör även en kortare reklamfilm för produkten.

För din uppfinningsrikedom får du pengar som du väljer att lägga på en soffa och en lampa till vardagsrummet.

123D design

## SMÖRSTIFT 2000

Ett smörstift som är schyst tillverkad och minskar kladdet av smör som uppstår då du ska smöra din bakplåt, stiftet går även att smöra mackor och stekpannor med. Det enda du behöver är ett vanligt smörpaket och smörstiftet, det du gör är att trycka ner den lilla plattan i botten och sedan trycka ner stiftet i smörförpackningen, dra sedan upp stiftet genom att dra i den lilla flärden på undersidan, nu är det bara att smöra. Den perfekta uppfinningen för dig när du ska baka laga mat samt bara smöra din smörgås. Eftersom den är påfyllbar så är den bra för miljön.

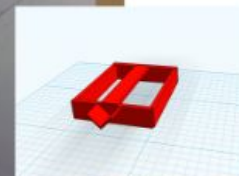
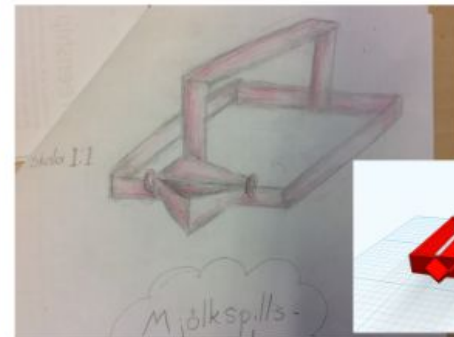


49:-

## Nyhet! Mjölkspillsskydd!

Är 29 kr värt detta?

Du slipper spill  
Du sparar mjölk  
Kan användas  
flera gånger



passar utmärkt  
till---->



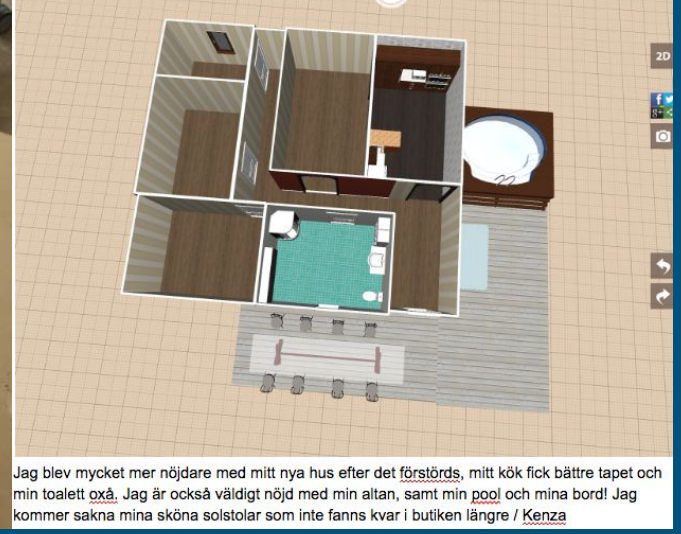
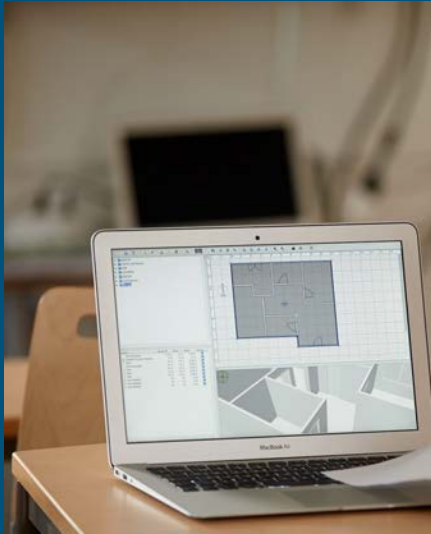
Den nya uppfinningen mjölkspillsskydd är avsett för att lösa mjölkspill, den är effektiv, och du sparar både mjölk, och slipper torka upp. Justera locket precis hur du vill ha det!

# Mysteryskype



# Naturkatastrof

## Radioreportage



Jag blev mycket mer nöjdare med mitt nya hus efter det förstörds, mitt kök fick bättre tapet och min toalett oxå. Jag är också väldigt nöjd med min altan, samt min pool och mina bord! Jag kommer sakna mina sköna solstolar som inte fanns kvar i butiken längre / Kenza

## Yetis in need of Alvik

Yetis- att lära av historien. Några utvalda jordbor får möjlighet att åka till planeten Yetis och hjälpa yetisarna att bygga upp ett samhälle. Din person kommer enskilt och tillsammans med andra att stöla på olika problem/dilemman som du ska hjälpa denne att lösa. För slutfördt uppdrag tjänar du pengar som du kan använda som betalning för tapeter/inredning etc i det hus du håller på att planera och bygga i en by på planeten Yetis

Djurbyn   Jakt och fiske byn   Musik/teater by   Sportbyn   Mat och bakningsbyn   Färdmedelsbyn  
Bijouterier

TORSDAG 26 MAJ 2016

Uppdrag 23- Sista veckan på bygget ma/k

Ni är nu på väg att bege er hemåt mot Jorden. Yetisarna har dock bett er om en sista tjänst vad gäller bygget av huset. De är fortfarande lite osäkra kring hur de ska bygga och har dessutom kommit på att de behöver ett extrarum. De har dock begränsat med virke så extrarummet ska ha en yta på 24 kvm.

De vill också veta hur mycket golvlister de behöver köpa, så de behöver uppgifter om omkretsen.

1. Rita upp på cm rutat papper hur rummet ska se ut. Beskriv hur du gjorde för att komma fram till din lösning.
2. Hur stor är omkretsen? Vad kostar listen om 1 m kostar 12,90. Avrunda till hela kronor.
3. Bygg ditt rum.
4. Bygg klart resten av huset
5. Välj ut 3-4 rum som du vill berätta mer om/visa på föräldraredevisningen. Lägg in bilder på dem i en keynote. - Förbered vad du ska berätta-genom att skriva ner punkter.

Storlek på hela huset.

Vem som bor där

Hur du byggt och varför

Speciella detaljer du vill berätta mer om.

Vilka ändamål har rummen du valt

Miljötank?

Vad tycker du bäst om med huset?


Annat intressant.

TIDIGARE  
STORYFICATIONPROJEKT

Greenship of Alvik

House of Alvik

WEBBSTJÄRNAN

 **Webbstjärnan**

Om

Elevenval

Matematikhjälpen

Lärrarhandledning

Instruktionsfilmer iPad

Bygga upp en blogg

BYBOR

Evelyn

Melissa

Amanda

Haley

Kurt

Kurten

Jarmo

Zimba

Bob

Zingo

Ralph

Zamba

På planeten YETIS har man bestämt att planeten ska styras av en kung. Kungen är en stor djurvän.

Ni ska bygga ett förslag på hur

1. ett hus/stall till kungens hästar kan se ut.  
Area 90 kvm invändigt. Höjd 3 meter.

2. En rabatt utanför huset - ska ha arean 18 kvm. En annan rabatt omkrets 24 m.

a) den första rabatten ska 1/2 rabatten ha orangea blommor, 1/4 lila och resten en annan färg.

b) den andra rabatten ska 1/4 av blommorna vara röda 1/8 blå och resten en annan färg.

3. Gör ett morotsland som har arean  $6 \text{ m}^2$ .

4. Bygg en inhägnad av staket som ni kan ha får innanför, omkretsen ska vara minst 30 meter högst 40 meter. Hur stor är arean av er inhägnad?

5. Om varje djur ni vill ha innanför måste ha minst 4 kvadratmeter till sig själv, hur många djur får ni då plats med?

1. Gör en skiss över hur ni ska bygga
2. Bygg i **minecraft**
3. Fota alla uppgifter och lägg in under er blogg.

Yetisarnas överhuvud kommer att titta på alla förslag. Som tack för hjälpen får alla en tv. Det bästa förslaget kommer att byggas och belönas med en dator.

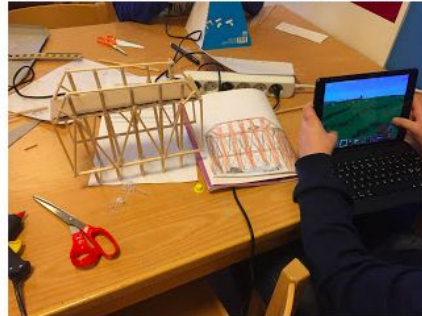


På jorden finns det häftiga byggnadsverk. Du får i uppdrag att i byn uppföra ett byggnadsverk inspirerat eller kopierat från planeten jorden.

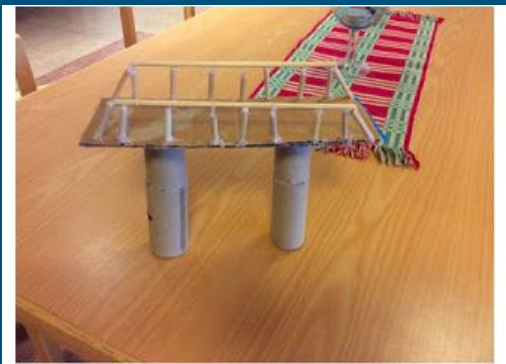
1. Vilket byggnadsverk/bro väljer du att inspireras av? Du ska göra en ritning över hur du har tänkt bygga ditt byggnadsverk. Vilken skala bygger du i.?
  2. Vilket material har du tänkt använda i ditt bygge?
  3. Bygg ditt verk.
- Fota ditt bygge, svara på följande frågor och lägg in på blogg.
4. Du skriver även fakta om byggnadsverket.

Fungerade ritningen, om inte vad behövde du vidareutveckla? På vilket sätt inspirerades du av ordensbyggnadsverk? Varför valde du just den? Vad hade du kunnat utveckla vidare? Något som var klurigt att få till?

Bygg även den i minecraft och lägg in i samma inlägg på bloggen.



Utfört uppdrag ger dig möjlighet att tapetsera vardagsrummet.



## Aiffeltornet

Aiffeltornet är en sevärhet som insprerats av Eiffeltornet. Byggnaden i verkligheten är 120 m. Tanken är att den ska vara formad lite som ett A som i Alva. Jag vill att Aiffeltornet ska ha en betydelse ett kännetecken så jag ska kalla det fredstornet. Dit ska man gå om man vill ha fred och tystnad så man kan känna lugnet i sig. Det kommer även vara förbjudet att röka eller snusa i närheten av Aiffeltornet för det ska ävne vara hälsans torn. Matrialet i verkligheten ska vara gjort av metall eller järn stångar som korsar varandra och bildar ett kors. När jag byggde det så använde jag sockerbitar och lim. Jag blev nöjd och det blev nästan som jag tänkt mig. Varför jag valde Eiffeltornet som insperation till Aiffeltornet är för att jag alltid varit lite extra förtjust i Eiffeltornet. Jag älskar utsikten och Eiffeltornet förmedlar en så härlig och ljuvlig känsla. Den var den känslan som jag försökte fånga när jag byggde Aiffeltornet. Jag älskar verkligen Aiffeltornet och om det var någonting som jag skulle välja att ändra så skulle jag göra den längre och smalare men då hade den tyvärr rasat men jag är ändå ganska nöjd. Aiffeltornet kommer bli nästa stora turist sevärighet och tusentals människor och varelser kommer komma från andra planeter för att få sig en skynt av Aiffeltornet.





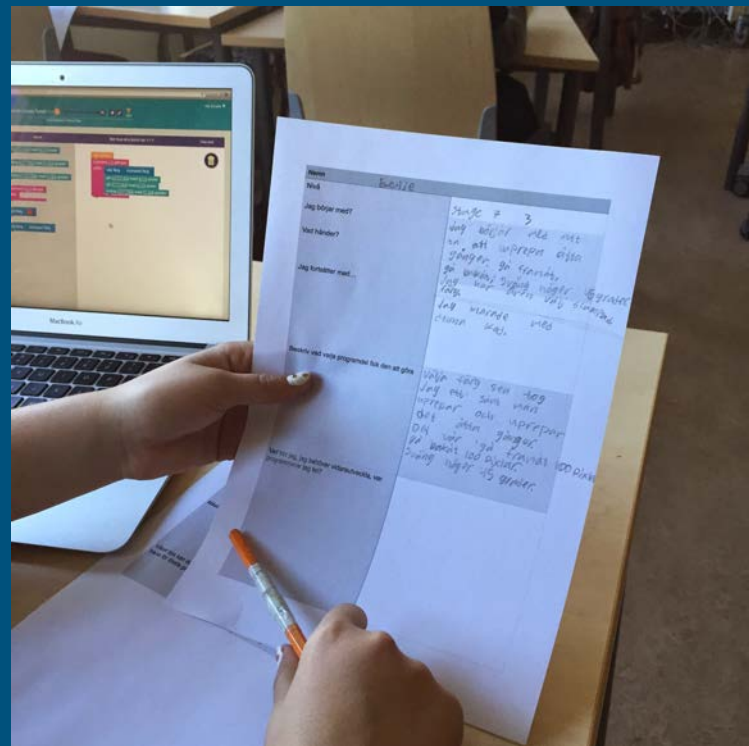
## Uppdrag 20 Programmering via code.org-ma/tk/sv

Kungen älskar att spela spel. Han har däremot aldrig spelad digitala spel. Han har hört att ni är duktig på att programmera egna spel och ger er i uppdrag att programmera ett spel till honom som han kan roa sig med. Du vill givetvis hjälpa till!

### Välj tema för spel-labbet

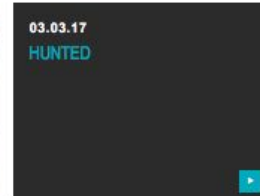
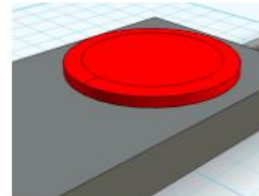
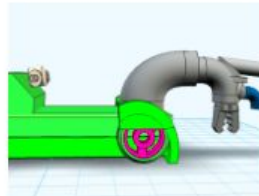
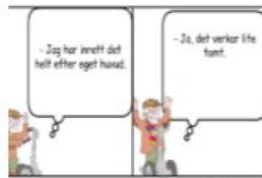


1. Följ länken och programmera
2. Vid nivå 10 fyll i följande dokument
3. Länka in ditt spel på din blogg.
4. Skriv en beskrivande/instruerande text över hur ditt spel fungerar. Vad handlar det om? Vad går det ut på? Hur spelar man?
5. För utfört uppdrag får du valfrimöbel till ett av rummen.



	Ändamålsenlighet	Design	Funktion	Miljö
Sovrum Stort fönster	Jag satte ett stort fönster i sovrummet för jag ville att det skulle vara ljus och fint där.	Jag valde att ha en brun karm runt för att det passade till min sängram.	Genom ett stort fönster får man mycket ljus.	Fönstret ger ljus så att det inte behövs användas lampor. På sommaren lyser solen på fönstret och det blir varmare.
Vardagsrum Lampa	Jag satte en liten lampa i vardagsrummet för att på kvällen ska man få lite mysigt ljus.	Jag valde en brun ram för att den skulle matcha fönsterkarmen och golvet.	Lampans funktion är att den ger ett fint, svagt, mysigt ljus.	Lampan är gjord i Spanien och den har lågenergi lampor i sig.
Kök Gardiner	Jag satte gardiner i köket för att skymma solen och för att jag tycker att det är fint.	Jag valde blommiga gardiner för att det skulle passa in till väggen.	Gardinernas funktioner är att skymma ljus om man vill.	Jag har sytt gardinerna själv och jag köpte tyget här i Spanien på en affär där de vävde tyget själv.
Hall Skohylla (vit)	Det är ett smart sätt att gömma undan skor. Hyllan tar lite plats men många skor ryms. Det är bra i en liten hall.	Jag valde att köpa en vit och träsk hylla för att den ska passa in. Jag valde också grå handtag för att passa in i omgivningen.	Hyllan håller undan skor så att den inte syns. Hyllan gör att öppna och stänga.	Jag köpte hyllan i Spanien och jag frågade affären om de gjort hyllan av spansk trä har trä och så var det.





Journalisterna presenterar sig



## Uppdrag 17 sv/no/so

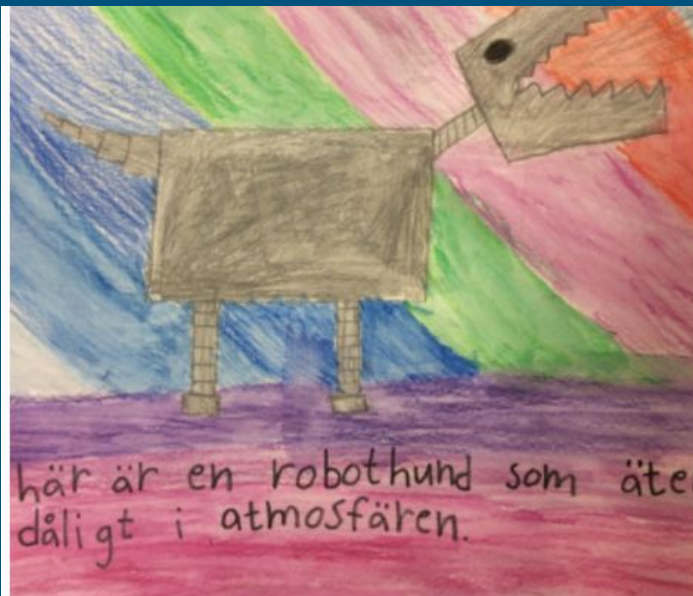
Tidningen vill nå fler med sitt miljötänk

Tidningen har startat en radiokanal via den får eleverna på Alviksskolan argumentera för olika miljöproblem och hur vi ska lösa dem.

Radio inspelningen sker vi appen opinion.

Uppgiften för Alviksskolans elever såg ut så här:

"Argumentera för hur människan bör leva för att det ska vara klimatsmart, vilka val bör du göra argumentera för dessa val"



### miljöpodden

- ▶ 10. Mat och miljö
- ▶ 9. Mat & miljö
- ▶ 8. Köttindustrin
- ▶ 7. Kläder och hav
- ▶ 6. Köttindustrin
- ▶ 5. Mat och miljö
- ▶ 4. Fordon
- ▶ 3. Fordon & miljö
- ▶ 2. Utländsk mat

## Uppdrag 12-Miljö i fokus

Miljö och hållbarutveckling är något som ständigt är aktuellt. Under våren vill tidningen att ni journalister fokuserar extra på dessa frågeställningar.

Ni får först genomgå utbildning och genomföra research för att på så sätt få en bättre helhetsbild.

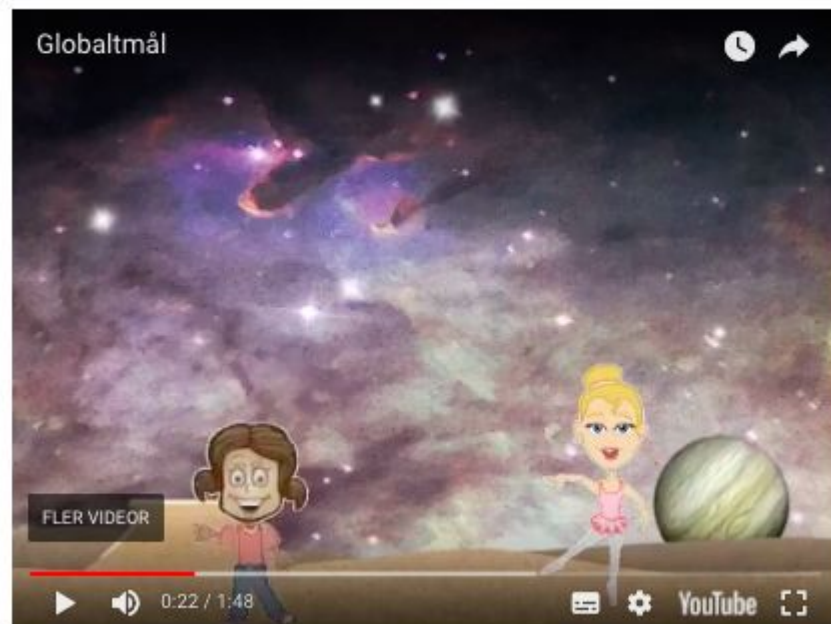
Ni har fått sätta er in i de 17 globalamålen. Det är viktigt att medvetandegöra dessa för alla läsare.



1. Välj ut ett mål som ni tycker är allra viktigast för er.
2. Koppla det till andra globalamål.
3. Vilka mål kopplar du det till och varför.
4. Gör en egen logga för ditt miljömål som talar om vilket mål det handlar om. Skriv en text som berättar vilket miljömål du har valt och varför. Varför är det viktigt, varför väljer du det? På vilket sätt är det kopplat till andra mål.
5. För att nå läsarna så tänker redaktionen att det kan vara bra att göra förståelsen för målen lustfylld för läsarna. Ni ska göra en puppets/plotagon, som berättar om det ni just skrivit. Denna ska publiceras under Utrikesnyheter samt på er byblogg.

För utfört uppdrag får ni köksbord och stolar

## MITT GLOBALA MÅL



## Uppdrag 21 ma/tk/sv/sh

På somrarna är det långt till poolanläggningar och havet ligger en bit bort. Byborna i Alvik med omnejd, längtar efter ett eget poolområde-ett må-bra område. Det har under en längre tid cirkulerat rykten kring att spillvärmn från grisfarmen skulle kunna användas för att värma upp en utomhuspoolanläggning. Ett uppdrag är att göra ett medborgarförslag över hur denna anläggning skulle kunna se ut med ritning och uträkningar. Det finns några saker som måste finnas med.

Hela ytan ska vara rektangulär och ha arean 7200 m<sup>2</sup>

1. a) Vilken längd och bredd har ytan?

b) Ytan ska vara indelad i tre olika sektioner  $\frac{1}{4}$  område  $\frac{1}{2}$  en annan zon och resten består av en tredje område. Hur stor blir varje yta?

2. Det ska också finnas minst en pool i gemensamhetsytan.

En av poolerna ska rymma 96 000 liter.

1 kub=1000 liter.

Hur kan poolen se ut? Använd centkubiter.

Den ska vara minst 2 m djup. Fota



3. Gör en ritning över hur hela området ska se ut. Rita i skala 1:200 1cm= 2m.

4. Medborgarförslag : Skriv och berätta om ert förslag ur olika perspektiv. Varför ska man bygga området? Varför just här? Hälsa-på vilket sätt är detta ett må-bra område? Miljö-hur är det miljövänligt? Vad skulle de kunna betyda för byn samt grannbyar socialt? Vilka kommer att använda anläggningen? Till vilket ändamål? Vad ska man finnas inom området?

Hur fördelar du ytan och varför?

5. Bygg ditt förslag i Minecraft efter ritningen.

6. Gör en snygg affisch som ni postar i tidningen med ert förslag och motivering över varför de ska välja att bygga efter er ritning. På affischen ska er ritning finnas med, bygget i Minecraft samt era tankar kring hur ni tänker. Tänk på att det ska vara en säljande affisch.

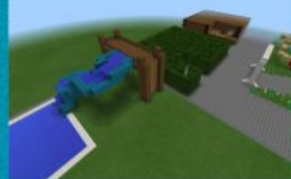
Jag tycker att man borde bygga det här därför att vi i Alvik har jättelångt till våran närmaste lekpark och poolområde. Vi behöver något ställe som kan roa oss utanför telefonerna. Om det här stället skulle finnas i Alvik skulle det kanske flytta in mer personer i byn. Människorna i grannbyarna kanske skulle komma hit mer och hälsa på eller flytta hit.

Mitt område är uppdelat i tre olika ställen. Poolområdet, Tivoliområdet och ett annat område med olika affärer och saker. Poolområdet är minst men det ryms ändå en massa av saker där.

Småbarn eller bebisar tycker nog att lekplatsen eller babypoolen är roligast. Lite äldre barn kanske gillar tivoliområdet eller labyrinten. Om man som vuxen gillar att träna kan man simma i träningspoolen eller vara i gymmet. De vuxna som inte gillar att träna kan istället vara på spa och få massage eller sitta och äta på en stilig restaurang. Äldre människor kanske vill vara i grönområdet och äta glass.

Jag tror att man skulle må bra på det här stället därför att det finns massa av saker som passar till alla åldrar. Det finns även en yogaplats, spa, solarium, gym och en massa mer saker.

Jag har ritat en sopstation på ritningen där man slänger sina sopor och sedan så återvinns dem. Det är bra för miljön.



# Förändringarna i LGR

## 11 sammanfattat:

- att programmering införs som ett tydligt inslag i flera olika ämnen i grundskolan, framför allt i teknik och matematik
- att eleverna blir stärkta i sin källkritiska förmåga
- att eleverna ska kunna lösa problem och omsätta idéer i handling på ett kreativt sätt med användning av digital teknik
- att eleverna ska arbeta med digitala texter, medier och verktyg
- att eleverna ska använda och förstå digitala system och tjänster
- att eleverna ska utveckla en förståelse för digitaliseringens påverkan på individ och samhälle





# Våra slutsatser

---

Storyfication inspirerar och ger eleverna lust att lära

Storyfication inspirerar och ger oss lärare lust att undervisa

Vi är alla vinnare

Digitalt berättande: Plotagon, buddypoke, photospeak, opinion, bookcreator

Presentation/film: Videoscribe, powtoon, thinglink, imovie, photomapo, comiclif

Husbygge: Planner 5D, Sweethome 3D, Keyplan, Minecraft

Programmering: code.org, light bot, EV3, wedo

Bloggar: Blogger, webbstjärnan (Wordpress)

Skapa 3D: 123D design, Google sketch up

Frågesport/Begrepp: Kahoot, voto.se(qr), Quizlet

# Alviksskolan

[www.houseofalvik.blogspot.com](http://www.houseofalvik.blogspot.com)

[www.greenshipofalvik.blogspot.com](http://www.greenshipofalvik.blogspot.com)

[www.yetisinnneedofalvik.blogspot.com](http://www.yetisinnneedofalvik.blogspot.com)

[www.newsofalvik.se](http://www.newsofalvik.se)

[www.lovelovetrainofalvik.se](http://www.lovelovetrainofalvik.se)

@katarinaerikss3

[katarina.eriksson@skol.lulea.se](mailto:katarina.eriksson@skol.lulea.se)

[www.pedagogikochikt.se](http://www.pedagogikochikt.se)

chanette.nilimaa@skol.lulea.se



LULEÅ KOMMUN



Undertexter

Skapa klipp

## Digital undervisning

Avsnitt 15 av 17

Produktionsår: 2017 | Längd: 35:00 | Tillgängligt till: 30 juni 2021

På Alviksskolan i Luleå har några lärare byggt upp en digital miljö där man kan arbeta ämnesövergripande. De kallar konceptet "Storyfication". Eleverna tar sig an olika uppdrag med stort engagemang. Katarina Eriksson säger att de digitala verktygen bidrar till variation i undervisningen men att det är den pedagogiska idén som styr.

Dela programmet

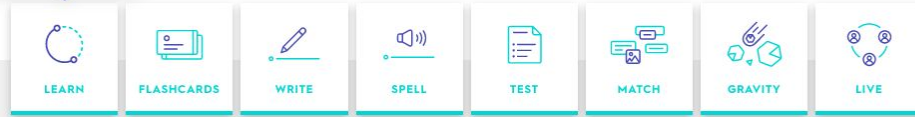


# Teknik



Try the new Learn model!

PLAY



SORT Original

Strömbrytare	Avgör om strömmen cirkulerar i kretsen eller ej. Öppen strömbrytare -> ingen ström	☆ 🔊
Lampa	Kontrollerar att strömmen fungerar som den ska. Den kopplas mellan plus och minuspolen i en strömkrets	☆ 🔊
Kondensator	Har 2 metallplattor som sitter ifrån varandra. Kan laddas upp och lagra energi om man kopplat den ena plattan till pluspolen och den andra till minuspolen.	☆ 🔊

Quizlet.com

Skapa spel

Lampa	En diod som lyser	Lysdiod
Gör att strömmen bara kan passera från ett håll annars blockeras den. Ändrar växelström till likström.	$R=U/I$	Spänning= Resistans · Ström
Resistor	Resistans= spänning/ Ström	Diod
Motstånd fungerar som ett hinder för elektronerna ingen krets. Högre motstånd ger svagare ström.	$U=R \cdot I$	Kontrollerar att strömmen fungerar som den ska. Den kopplas mellan plus och minuspolen i en strömkrets