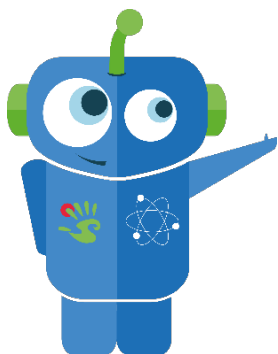


# Program

## Digitalisering på bibliotek – Kreativa och interaktiva miljöer

31 mars och 1 april 2020 – Regionbibliotek Östergötland, Linköping



Digitalisering i "samhällets öppna rum". En utmaning för många. Speciellt då digitalisering ställer knepiga krav på både stora och små. Häng med på denna dag då vi blandar teori och praktik, tillsammans utforskar vi demokratins skattkammare. Vi strävar efter att ge digital kompetens åt alla!

Under utbildningsdagen kommer du som deltagare få ta del av föreläsning och få inspiration samt verktyg inom programmering och digitalt berättande. Största delen av dagen består av "Hands-on learning" dvs praktiska moment då du som deltagare under handledning av Hands-On Science utbildningspedagog testar olika resurser. Efter utbildningsdagen få du presentationen, övningar och handledningar i ett digitalt format. Målet med dagen är att stärk ditt digitala självförtroende och ge dig förutsättningar att fortsätta arbeta med digitala verktyg på er enhet.

**08.30 Fika**

**09.00 Inledande föreläsning med praktiska moment**

**09.30 Analog programmering**

Digitaliseringen behöver inte alltid innebära mer skärmtid. Principerna och förståelsen för programmering fungerar lika bra att lära ut offline. Vi lär oss grunderna genom programmering och vad en algoritm är genom lekfulla övningar.

**10.30 Ozobot**

Vi fortsätter utforska programmering med den lilla roboten Ozobot. Trots sin storlek är den full av funktioner. Konkreta övningar med handledningar och tips på aktiviteter reda att använda i er verksamhet.

**11.30 Sphero – Den runda bollen**

Vi fortsätter använda blockprogrammering för att styra roboten Sphero.

**12.15 Lunch**

**13.15 Den magiska boken**

Vi skapar en interaktiv sagobok med Scratch och Makey Makey.

**14.30 Fika**

**14.45 Digitalt berättande med Green Screen och Stop motion.**

Vi använder Green Screen och Stop Motion för att skapa berättelser men även för att kunna diskutera viktiga frågor inom källkritik och upphovsrätt.

**15.45 Återkoppling och reflektion**

**16.00 Tack för idag!**



## Att tänka på inför workshop

Hands-On Science har med sig I pads till respektive moment och robot. Om man som deltagare vill använda egen Ipad eller dator så går det bra. Nedan följer en lista och vilka appar och resurser som används under utbildningsdagen.

Lista över appar och resurser vi kommer använda:



Roboten Ozobot:

Ozoblockly.com (gratis online)

<https://ozoblockly.com>



Scratch med Makey Makey:

Spela på Piano med Makey Makey: <https://apps.makeymakey.com/piano/>

Programmera i Scratch: <https://scratch.mit.edu>



Roboten Sphero:

Sphero Edu: <https://edu.sphero.com/d>



Stop motion:

Stop Motion Studio (Cateater, LLC) (gratis)

<https://itunes.apple.com/se/app/stop-motion-studio/id441651297?mt=8>



Green Screen:

Green Screen by Do Ink (DK Pictures, Inc) (59 kr)

<https://itunes.apple.com/se/app/green-screen-by-do-ink/id730091131?mt=8>

