

IT-klubben

- kreativt, engagerat och kul!

Vi kommer att prova på:

- tipspromenad med QR-koder
- programmera en kompis
- filmanimering
- leka affär
- quizlet för att öva alfabetet i lag
- digitalt berättande

bland mycket annat...

Visst låter det kul, häng med :)



Med IT-klubben upptäcker du den digitala världen på ett roligt och lekfullt sätt!

IT-KLUBBEN, SYFTE OCH INNEHÅLL

Syfte

Genom IT-klubben vill vi öka de yngre elevernas digitala kompetens på ett roligt och lekfullt sätt! Samtidigt vill vi lyfta skolans kompetens inom detta område så att ni på ett enkelt sätt kommer igång med IKT för skolans yngre åldrar.

Centralt innehåll

På IT-klubben arbetar vi med digitala övningar kring språk och kommunikation, skapande och estetiska uttrycksformer, matematiska resonemang och uttrycksformer samt natur, teknik och samhälle. Vi leker och lär med digitala verktyg både ute och inne.



VILKA ÄR VI?

Annika Faxander
Marie Eneqvist



Grundare till Matteklubben/
IT-klubben. Våra kunskaps-
klubbar finns idag på ca 300
skolor.

Camilla Askebäck Diaz
Patricia Diaz



Båda har nominerats ett
flertal gånger till
Guldäpplet och Camilla
utsågs till "Sveriges
Bästa Lärare 2016".

DIGITALT BERÄTTANDE

Syfte

- Att få återberätta en historia.
- Att få använda fantasin för att spinna vidare på en berättelse.
- Att få skapa digitalt.

Material

- 1 app *Sock Puppets* till 2 elever installerad på elevernas iPads
- 1 app *Quiver* till 3 elever installerad på elevernas iPads
- *Quiver*-bilder att dela ut till eleverna
- En saga att läsa högt
- Färgpennor



ÅTERKOPPLING & TACK!

Varmt välkommen att höra av dig till
oss om du vill ha mer information.



Annika & Marie
info@matteklubben.se

0709 15 16 91 alt

0736 97 98 12