



**UNDERVISNINGS
MINISTERIET**

SEKRETARIATET FOR
IT I FOLKESKOLEN

Den 9. januar 2017

Oversigt over støttede projekter – udviklingspulje til digitale læremidler

16 markedsudviklingsprojekter tildeles støtte i forbindelse med fjerde udmøntning af udviklingspuljen.

Projekttitel	Musikbesøg
Virksomhed	Musikbesøg
	Det digitale læremiddel "Musikbesøg" er en nytænkt musikundervisningsplatform målrettet grundskolens mellemtrin og udskoling. Platformen leverer spil, film, undervisningsmaterialer og musikrelaterede oplevelser samlet på ét sted til lærere og elever, og den udnytter spilgenrens intelligens og legende læringsform til at gøre musikundervisningen nemmere, sjovere og mere effektiv for både elever og lærere.

Projekttitel	DooBee Read
Virksomhed	Immediate.dk
	"DooBee Read" er et digitalt online læseværktøj, som, via ingen eller delvist superviseret træning, skal være en hjælp og motivator for eksempelvis børn i indskolingen, der har koncentrationsproblemer i forbindelse med læsetræning eller har behov for ekstra hjælp til at læse og ordblinde og tosprogede der ikke har dansk som modersmål og skal lære dansk. Læremidlet retter sig primært mod indskolings 1-2 klasse og indeholder bl.a. talegenkendelse (speech to text) og oplæsningsfunktion.

Projekttitel	Elementært
Virksomhed	Electron Games IVS
	I det digitale læremiddel "Elementært" engageres eleverne i en fælles, eksplorativ læringsproces, hvor de skal identificere og sammensætte grundstoffer til kemiske forbindelser og få dem til at reagere med hinanden.

Projekttitel	To Be A Whale
Virksomhed	Lohika ApS
	Det digitale læremiddel "To Be A Whale" er et kønsneutralt, eksplorativt læringsspil, som lærer spillerne at programmere ved, at de skal styre tankerne på en fiktiv pukkelhvalsbaby. Man er med på en rejse på over 7000 km fra ynglegrundene i Cape Verde, hele vejen til jagtområdet i Norge, og der er en masse at lære: hvordan man svømmer, trækker vejret, synger, springer op af vandet eller undgår diverse farer undervejs.

Projekttitel	werkToy
Virksomhed	Kamikaze Film cph ApS
	Det digitale læremiddel "werkTOY" er baseret på Augmented Reality og spilles i en kombination af app og fysiske spillebrikker. I samspelet mellem de fysiske spillebrikker og app'en, løser eleverne fællesfaglige opgaveforløb på en ny og kreativ måde og danner et innovativt grundlag for at lære gennem fælles oplevelse og leg i et stort fælles narrativ.

Projekttitle	Robot Laser Tag AR
Virksomhed	EduMode IVS
	<p>Det digitale læremiddel "Robot Laser Tag AR (RLTAR)" er et spil, der henvender sig til elever i udskolingen i matematik. Eleverne trænes i algebra, geometri og dataforståelse. Spillet fungerer på tværs af enheder, dvs. alle slags smartphones, tablets og PC'er, og er webbaseret. I spillet styrer eleverne en legetøjsrobot i en virtuel verden fyldt med andre robotter, der vil forsøge at ramme dig med en laserstråle, så man skal opbygge sin robot så den bliver så stærk som mulig, ved hjælp af træningsøvelser.</p> <p>Spillet er inddelt i 4 faser med hvert sit faglige fokus. De 4 faser og tilhørende roller er som følger: Ingeniør (algebra), Arkitekt (geometri), Programmør (kodning) og Forsker (statistik).</p>

Projekttitle	Skriftsproglige Kompetencer
Virksomhed	Dansk Psykologisk Forlag
	<p>Det digitale læremiddel "Skriftsproglige Kompetencer" er et digitalt test- og læremiddel til elever på mellemtrinnet. Materialet er udformet med udgangspunkt i de forenklede Fælles Mål for faget dansk og beskæftiger sig med skriftlig fremstilling inden for fire forskellige genrer: instruktion, fiktion, anmeldelse og fagtekst.</p>

Projekttitle	DILEMMAdemokratiet
Virksomhed	Levende Menneskerettigheder
	<p>"DILEMMAdemokratiet" er et digitalt læremiddel med interaktive dilemmaspil. Indholdet på undervisningsplatformen er målrettet samfundsfag i folkeskolens udskoling og består af engagerende digitale undervisningsmidler, med interaktive dilemmaspil som den bærende aktivitet for et forløb. Eleverne er interaktivt en del af dilemmaspillets historie i rollen som f.eks. medlemmer af Folketinget, regeringens Sikkerhedsudvalg eller lignende, og agerer gennem deres medbragte smartphones, tablets eller bærbare computere ved brug af "DILEMMAdemokratiet".</p>

Projekttitle	ABaCus
Virksomhed	Tibalo ApS
	<p>Det digitale læremiddel "ABaCus" er et website, der skal tilbyde landets udskolingsklasser et webbaseret træningsværktøj til matematikundervisningen. Opgaverne bliver løbende tilpasset til de enkelte elever, så de får netop den type opgave, som sikrer dem den størst mulige udvikling. Systemet indeholder både færdighedstræning og løsning af problemorienterede opgaver, og er bygget op med fokus på motivation og kollaborativt elevsamarbejde.</p>

Projekttitle	Maneno
Virksomhed	Knowl'g2 ApS
	<p>"Maneno" er et digitalt læringsspil til eleverne i indskolingen. Maneno er bygget om som et socialt spil, hvor man har et fællesskab omkring læsningen med ens klassekammerater. Eksempelvis kan man anbefale bøger til hinanden og dele oplæsninger af bøger. Dette kan bruges til at understøtte læsningen, da det kan bruges som middel til at give feedback/hjælpe hinanden på tværs til fælles gevinst. Man vil også på Maneno være fælles om at løse en række udfordringer, der knytter sig til den medfølgende rammehistorie om Dragen Maneno og "Landet i det fjerne".</p>

Projekttitle	Shanghai 1927
Virksomhed	Kong Orange
	<p>"Shanghai 1927" er et digitalt læringssite. Det indeholder den interaktive tegneseriefortælling om "Pigen fra Shanghai" og et tilhørende fiktivt ugeblad Shanghai Modern, der udkommer som et nyheds-website med et indlejret leksikon-lag. Shanghai Modern uddyber den medrivende historie om Shanghai i 1920'erne. Indholdet bliver sat op og vinklet som datidens underholdende ugebladsjournalistik. Leksikonlaget kan klikkes frem over hver artikel i Shanghai Modern. Leksikonlaget går bag om artiklen med faktisk historisk indhold og danner overblik over historien bag ugebladsindholdet og den dramatiske fortælling i selve tegneserien.</p>

Projekttitel	Robot Hockey Liga
Virksomhed	Kidsprint ApS
	"Robot Hockeyligaen" er en platform med et læringskoncept, der på en kreativ måde samler programmering, innovation og 3D-print, som understøttes og samles ved en turneringsform.

Projekttitel	Mapop
Virksomhed	Miracle a/s
	"Mapop" er et digitalt læremiddel, der kombinerer IT, læring, glæde og bevægelse. Læremidlet skal gøre det let at planlægge, gennemføre og evaluere opgaveforløb til læring i alle fag og på alle klassetrin gennem et system, der understøtter multimodal undervisning. "Mapop" består af to dele - en webbaseret del og en app-baseret del. Underviseren benytter web-delen til at planlægge og udarbejde multimodale opgaveforløb, som eksekveres af eleverne gennem Mapop-app'en.

Projekttitel	Vokabulantis
Virksomhed	Kong Orange
	Vokabulantis er et læringsite med tilhørende læringsmaterialer. De gennemgående figurer er Kurt og Karla. Der er 10 digitale oplevelser/fortællinger, som rummer spil, film og interaktive elementer. Alle fortællinger er udstyret med lærervejledninger og opgaveark.

Projekttitel	Spis & Fis
Virksomhed	Klassespil ApS
	"SPIS & FIS" er et multimodalt interaktivt univers og digitalt læremiddel for de 5-9-årige elever i indskolingen om sammenhængen mellem mad og krop. Universet er en innovativ kobling mellem didaktik og moderne teknologiske muligheder for erfaringsbaseret læring.

Projekttitel	TRIV NU
Virksomhed	Psykiatrifonden
	"TRIV NU" er en ny digital løsning til arbejdet med trivsel i folkeskolen under emnet Sundheds- og seksualundervisning og familiekundskab i de forenklede Fælles Mål. Læremidlet præsenterer sig som en web-app, som er co-designet og afprøvet med elever og lærere i udskolingen, og materialet udvikles i et samarbejde mellem Psykiatrifonden og Trygfonden.