MINISTERIET FOR
BØRN, UNDERVISNING
OG LIGESTILLING

SEKRETARIATET FOR
IT I FOLKESKOLEN

Den 15.september 2016

Oversigt over støttede projekter – udviklingspulje til digitale læremidler

16 projekter tildeles støtte i forbindelse med tredje udmøntning af udviklingspuljen.

Idéudviklingsprojekter:

Projekttitel	Læsespillet
Virksomhed	Dafolo A/S
Type	Idéudvikling
Indhold	"Læsespillet" henvender sig til elever i 0.-1. klasse i faget dansk. Formålet er at udvikle indskolingselevers læsekompetencer, og læremidlet understøtter således særligt kompetenceområdet Læsning, herunder Afkodning, i forenklede Fælles Mål. I praksis fungerer Læsespillet som et lyd- og ordlotteri, hvor eleverne skal matche hørte lyde og ord med skrevne lyde og ord.

Projekttitel	Stavning og læsning af lydrette ord
Virksomhed	Kidstatic Apps ApS
Type	Idéudvikling
Indhold	"Stavning og læsning af lydrette ord" er et digitalt læremiddel, hvor eleverne arbejder med bogstavlyde, orddannelse og læsning, med henblik på at styrke den fonologiske opmærksomhed. App'en er baseret på en adaptiv læringsteknologi, og under anvendelsen af App'en opsamles data til brug i evalueringsprocessen.

Projekttitel	Musikbesøg Interaktiv
Virksomhed	Musikbesøg
Type	Idéudvikling
Indhold	"MusikBesøg Interaktiv" er et interaktivt musikundervisningsmateriale, der giver elever i grundskolens mellemtrin og udskoling en engagerende og intuitiv indgang til nodelæring og harmonisk forståelse.

Projekttitel	Get9
Virksomhed	Persevere Games
Type	Idéudvikling
Indhold	Det digitale læremiddel "Get9" er et multiplayer matematikspil, hvor elever udfordrer hinanden i matematiske discipliner. Eleverne spiller asynkront og konkurrerer på tid og sværhedsgrad.

Projekttitel	UniVeRs
Virksomhed	Khora ApS
Type	Idéudvikling
Indhold	"UniVeRs" er et Virtual Reality læringsspil til brug i fysikundervisningen i 7.-9. klasse. Spillet er et 2-personers samarbejdsspil designet til brug i klasseværelset. I spillet hjælper eleverne hinanden med at bygge universet op ved at kombinere atomer og molekyler.

Projekttitel	VidensWeb,dk
Virksomhed	VidensWeb
Type	Idéudvikling
Indhold	Hjemmesiden vidensweb.dk støtter elevers nysgerrighed for naturfagene, og stilladserer den nye fællesfaglige naturfagsprøve i folkeskolen. Webstedet indeholder nyheder, tidslinjer og artikler m.m., der relaterer sig til forenklede Fælles Mål.

Projekttitel	Sprogeriets App til træning af sproglydsopmærksomhed
Virksomhed	Sprogeriet IVS
Type	Idéudvikling
Indhold	Målet med det digitale læremiddel er at bidrage til, at børn med udtalevanskeligheder får styrket deres sproglige forudsætninger for social, faglig og læringsmæssig udvikling. Desuden træner app'en børns sproglydsopmærksomhed, og styrker derved en af de væsentligste kompetencer i den tidlige læseindlæring i indskolingen.

Projekttitel	Rejsen til slaveøerne
Virksomhed	Clio Online
Type	Idéudvikling
Indhold	Målet med projektet "Rejsen til slaveøerne" er at skabe et digitalt læremiddel, der gør historien og nutiden levende for eleverne. Produktionen er rettet mod historie, geografi, dansk og samfundsfag i udskolingen og vil trække på de didaktiske principper for praksisstilladserende læremidler.

Projekttitel	Tyskportal
Virksomhed	ConDidact ApS
Type	Idéudvikling
Indhold	*Virksomheden har bedt om, at indholdet af projektet først offentliggøres efter afslutning af projektet.*

Projekttitel	Iværksættermaskinen
Virksomhed	Volcano A/S
Type	Idéudvikling
Indhold	Det digitale læremiddel "Iværksættermaskinen" gør det lettilgængeligt for læreren ikke blot at tilrettelægge entreprenørskabsundervisningen på tværs af fag men også at strukturere afviklingen og fungere som rådgiver og vejleder for eleverne løbende.

Projekttitel	Mount
Virksomhed	Copenhagen Bombay Learning 1 ApS
Type	Idéudvikling
Indhold	Ideen bag det digitale læremiddel "Mount" er at undersøge hvad der sker, hvis man beslutter sig for - et sted i en stor by - at bygge et bjerg. Hvordan gør man - hvad betyder det for vind og vejr - og hvad betyder det for menneskene omkring? Læremidlet understøtter projektarbejdet, og der arbejdes med både 3D og Virtual Reality.

Projekttitel	ConDidact Dansk2
Virksomhed	ConDidact A/S
Type	Idéudvikling
Indhold	*Virksomheden har bedt om, at indholdet af projektet først offentliggøres efter afslutning af projektet.*

Markedsudviklingsprojekter:

Projekttitel	LOFE
Virksomhed	Scholars on Motivational Quest IVS
Type	Markedsudvikling
Indhold	Det digitale læremiddel "LOFE", som retter sig mod ordblinde elever i folkeskolen, består af dels et spilunivers til elever med opgaver og læsestrategier, dels en portal til lærere med visualisering af elevernes progression.

Projekttitel	Lytteskriveren
Virksomhed	SAABYE
Type	Markedsudvikling
Indhold	Det digitale læremiddel "Lytteskriveren" er et skriveprogram, hvor bogstavsammensætning kan manipuleres i skriveprocessen til ordet lyder rigtigt (lytteskrivning). Der er mulighed for forskellige indstillinger, så auditiv feedback understøtter individuelle preferencer eller udviklingstrin.

Projekttitel	Ind i Musikken
Virksomhed	Makropol
Type	Markedsudvikling
Indhold	”Ind i Musikken” er et digitalt læremiddel der arbejder med musikforståelse på en konkret og inddragende måde med udgangspunkt i elevernes digitale hverdag. Scener i flotte lokaler med god og medrivende musik, krydret med Virtual Reality er bærende elementer i undervisningsforløbene.

Projekttitel	3Duration
Virksomhed	3D Print Ventures A/S
Type	Markedsudvikling
Indhold	Det digitale læremiddel ”3Duration” består af en portal, der indeholder undervisningsforløb til innovativ læring med 3d-print. Forløbene er hardware- og softwareuafhængige