

The logo for the IDOL project, featuring the letters 'i', 'D', 'O', and 'L' in a stylized, white, sans-serif font. The 'i' has a blue square above it, the 'D' has two pink squares to its left, the 'O' has a blue circle in the center, and the 'L' has a pink square to its right. The background is a dark blue field with a pattern of small white and pink dots and lines, suggesting a digital or data theme.

# IDOL



## Digital Service-Learning Toolkit

[www.digitalservicelearning.eu](http://www.digitalservicelearning.eu)

26.04.2023

An output of the  
IDOL-project



Funded by  
the European Union

# Avtryck

## Författare

María-Jesús Martínez-Usarralde, Carolina Tarazona & Maite Almela

## Redaktörer

Maite Almela, Con Bartels, Lea-Joelina Fleck, Sabine Freudhofmayer, Aine Hamill, Beate Hörr, Milena Ivanova, María-Jesús Martínez-Usarralde, Ali Rashidi, Katharina Resch, Olena Strutynska, Carolina Tarazona, Anna-Katharina Winkler

## Projekt

IDOL – Intergenerational Digital Service-Learning  
Bidragsavtalsnummer  
2021-1-DE01-KA220-HED-000031186

## IDOL konsortium

Johannes Gutenberg-University Mainz (Tyskland), Wiens universitet (Österrike), European E-Learning Institute (Danmark), Folkuniversitet Lund (Sverige), Momentum (Irland), University of Valencia (Spanien)

## Publiceringsdatum

26 April 2023

## Varning

Detta projekt har finansierats med stöd från Europeiska kommissionen. Den här webbplatsen återspeglar endast författarnas åsikter, och kommissionen kan inte hållas ansvarig för eventuell användning som kan göras av informationen däri. **Detta arbete är licensierat under Creative Commons Erkännande - Icke-kommersiell - Dela Lika 4.0 International License.**

## Citerar denna guide


Martínez-Usarralde, M.-J., Tarazona, C., Almela, M., (2023). Digital Service-Learning Toolkit  
Ladda ner via: <https://digitalservicelearning.eu/>

01	INTRODUKTION TILL VERKTYGSLÅDAN	03
02	VAD ÄR VERKTYGSLÅDAN TILL FÖR?	06
03	VEM ÄR VERKTYGSLÅDAN TILL FÖR?	07
04	VARFÖR ANVÄNDA DIGITALA VERKTYG FÖR DIGITALT LÄRANDE?	08
05	VAD ÄR DEN EUROPEISKA RAMENS DIGITALA KOMPETENS INOM UTBILDNING?	09
06	DE OLIKA FASERNA AV SERVICE-LEARNING	11
07	HUR MAN ANVÄNDER VERKTYGSLÅDAN	14
08	LISTA ÖVER DE 16 BÄSTA VERKTYGEN	15
09	REFERENSER	49
10	BILAGA	51

# 01

## INTRODUKTION TILL VERKTYGSLÅDAN





Verktyslådan för digitalt service-learning är ett av resultaten av Erasmus+-projektet IDOL (Intergenerational Digital Service-Learning). IDOL är ett projekt som växte fram med hänsyn till att den högre utbildningens ansvar för samhällsengagemang ska uppfylla samhällets behov. Medborgarengagemang och gemensamma europeiska värderingar är viktigare än någonsin eftersom de har potential att hantera pandemins många negativa effekter (t.ex. isolering). Genom att engagera fler människor i service-learning och medborgaraktiviteter syftar IDOL-projektet till att samvetsgrant bidra till ett mer inkluderande samhälle.

IDOL:s övergripande mål är att utforma och utveckla en ny undervisningsmetod som ger personal och lärare vid högskolor och universitet möjlighet att genomföra intergenerationellt digitalt servicelärande genom innovativa samarbetsformer, förbättrade digitala färdigheter och bättre förståelse för servicelärandets roll som en viktig del av högskolans utbildningsuppdrag.

IDOL ger ett viktigt bidrag till hur högskolesektorn närmar sig den digitala omvandlingen och behovet av innovativa inlärnings- och undervisningsmetoder genom att lägga till ytterligare två innovativa element till service-learning: det intergenerationella fokuset och den digitala aspekten.

Dessa innovativa aspekter stöds av IDOL-projektets tre resultat:

1

**PRAKTISK GUIDE FÖR INTERGENERATIONELLT DIGITALT SERVICE-LEARNING: GUIDEN FÖRKLARAR VAD INTERGENERATIONELLT DIGITALT SERVICELÄRANDE ÄR OCH VILKA INLÄRNINGSMÖJLIGHETER DET ERBJUDER, ILLUSTRERAR VÄRDET AV ATT ANVÄNDA DET FÖR ATT UTVECKLA NYCKELKOMPETENSER OCH ENGAGEMANG, SÄRSKILT HOS STUDENTERNA, OCH MOTIVERAR HÖGSKOLEUTBILDARE OCH INTRESSENER MED PRAKTISK VÄGLEDNING OM HUR DE KAN INFÖRA DET I SINA ORGANISATIONER.**

2

**VERKTYGSLÅDA FÖR DIGITALT LÄRANDE: VERKTYGSLÅDAN GER PRAKTISK VÄGLEDNING OCH VERKTYG FÖR HÖGSKOLEUTBILDARE SOM VILL INFÖRLIVA DIGITALA AKTIVITETER FÖR LÄRANDE AV TJÄNSTER I SIN UNDERVISNING, MED FOKUS PÅ ATT ÖKA DERAS SÄKERHET I ANVÄNDNINGEN AV DIGITALA VERKTYG.**

3

**IDOL HACKATHON GUIDE: GUIDEN INTRODUCERAR FÖRELÄSARE OCH ANSTÄLLDA VID HÖGSKOLOR TILL KONCEPTET MED ETT HACKATHON OM TEKNIKER OCH VERKTYG FÖR INTERGENERATIONELLT DIGITALT SERVICE-LEARNING OCH VÄGLEDER DEM I HUR MAN UNDERLÄTTAR DIGITALA SERVICE-LEARNINGPROJEKT FÖR STUDENTER OCH ÄLDRE INLÄRARE.**



## IDOL-projektets mål är:



Utbildare inom den högre utbildningen kommer att förstå bättre hur de kan skaffa sig kunskap och färdigheter för att integrera lärande som ökar kulturell medvetenhet, värdebaserat lärande och aktivt medborgarskap i befintliga utbildningsprogram.

Bidraget till högskolesektorn när det gäller den digitala omvandlingen har en betydande inverkan på den akademiska personalens, handledarnas och föreläsarnas färdigheter och yrkesmässiga kapacitet att undervisa med hjälp av digitalt tjänstelärande.



Projektet syftar till att ha en betydande inverkan på den akademiska personalens, handledarnas och föreläsarnas färdigheter och yrkeskunskaper inom den högre utbildningen. Projektet kommer att ha en omedelbar inverkan på studenterna genom att stärka nyckelkompetenserna i samband med service-learning, t.ex. kreativitet, empati och problemlösning.

# 02

## VAD ÄR VERKTYGSLÅDAN TILL FÖR?

Verktygslådan är en vägledning om hur relevanta digitala verktyg/appar kan användas och hur de kan implementeras i en digital tjänsteleveranskontext. Huvudsyftena med denna guide är följande:



Tillhandahålla praktisk vägledning och verktyg för högskoleutbildare som vill införliva digital service-learningverksamhet i sina läroplaner/undervisningsstrategier



Öka högskoleutbildarnas och studenternas förtroende för att använda digitala verktyg



Främja användningen av service-learning, och därmed fördelarna med det, t.ex. att lära sig utanför klassrummet, tillämpa kunskap på verkliga problem, främja personlig tillväxt och utveckling, stärka medborgarskap och samhällsengagemang samt bygga nätverk med samhällspartner

# 03

## VEM ÄR VERKTYGSLÅDAN TILL FÖR?



Verktygslådan är skapad för högskoleutbildare/föreläsare för att genomföra digitala kurser i service-learning. Lärare kan välja att ta till sig dessa nya digitala resurser för att genomföra dem i sina klasser. Verktygslådan kan också hjälpa chefer vid högskolor, studenter och äldre elever att praktiskt genomföra ett projekt för inläring av tjänster, antingen helt eller delvis online.

Detta är en flerspråkig guide eftersom många verktyg finns på olika språk för att underlätta genomförandet av digital service-learning i alla länder i Europeiska unionen.



# 04

## VARFÖR ANVÄNDA DIGITALA VERKTYG FÖR DIGITALT LÄRANDE?

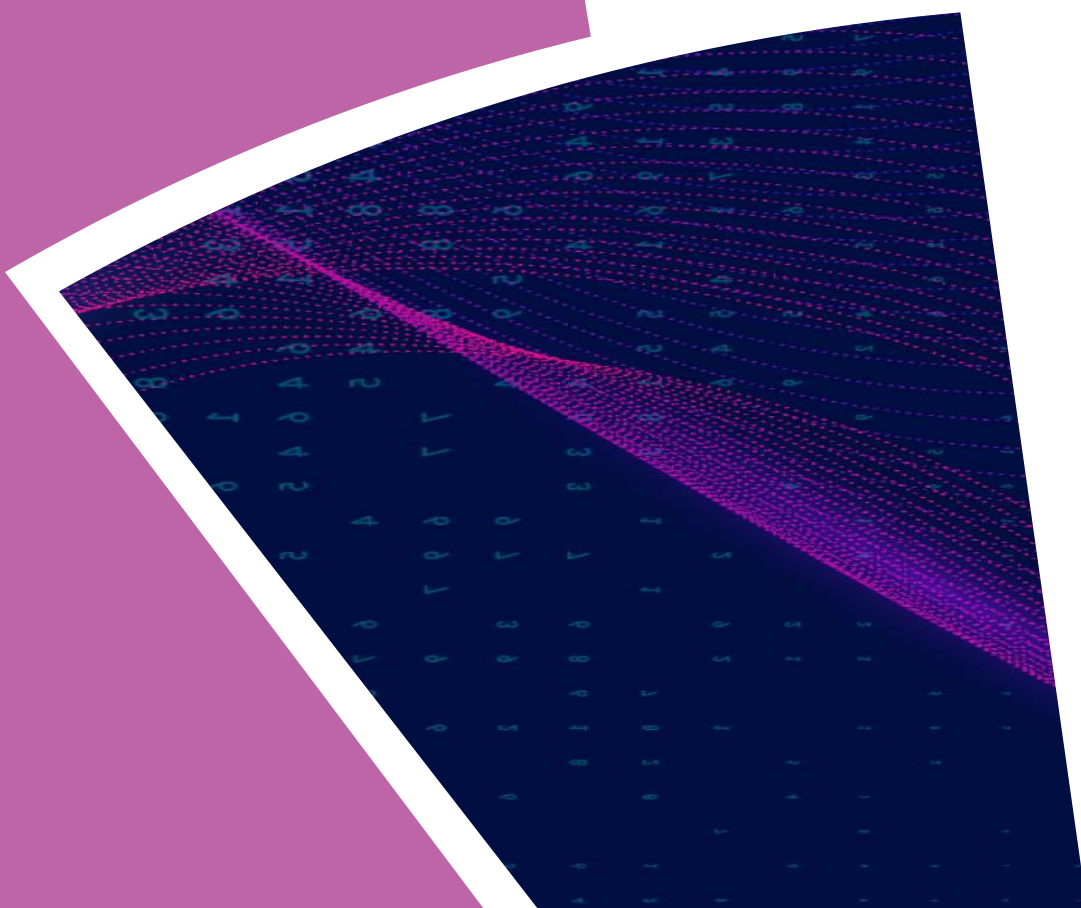
Den här verktygslådan för högskoleutbildare innehåller en uppsättning digitala verktyg och metoder för att anpassa pedagogiken för service-learning i klassrummen på ett digitalt sätt. Syftet med verktygslådan är att hjälpa lärare inom högre utbildning att utforma och genomföra ett inlärningsprogram. Verktygslådan beskriver hur adaptivt lärande kan genomföras med hjälp av en app eller plattform som kan vara lätt att använda i ett klassrum.

Verktygen är indelade efter de olika faserna av service-learning. Verktygen är användbara för att utveckla digital pedagogik för service-learning på ett optimalt och ordnat sätt. De förklaras i denna guide nedan.

De verktyg som presenteras i den här guiden har valts ut utifrån kriterierna användarvänlighet, pedagogik, innovation och fri programvara. Dessutom är de färdigheter som beskrivs i vart och ett av verktygen kopplade till pedagogernas digitala kompetens (DigComEdu). Anledningen till att detta ramverk har valts för att beskriva färdigheterna i nästa kapitel är att DigCompEdu är ett vetenskapligt välgrundat ramverk som beskriver vad det innebär för pedagoger att vara digitalt kompetenta. Dessutom ger den en allmän referensram som stöd för utvecklingen av pedagogspecifika digitala kompetenser i Europa.

# 05

## VAD ÄR DEN EUROPEISKA RAMEN FÖR DIGITAL KOMPETENS I UTBILDNINGEN?





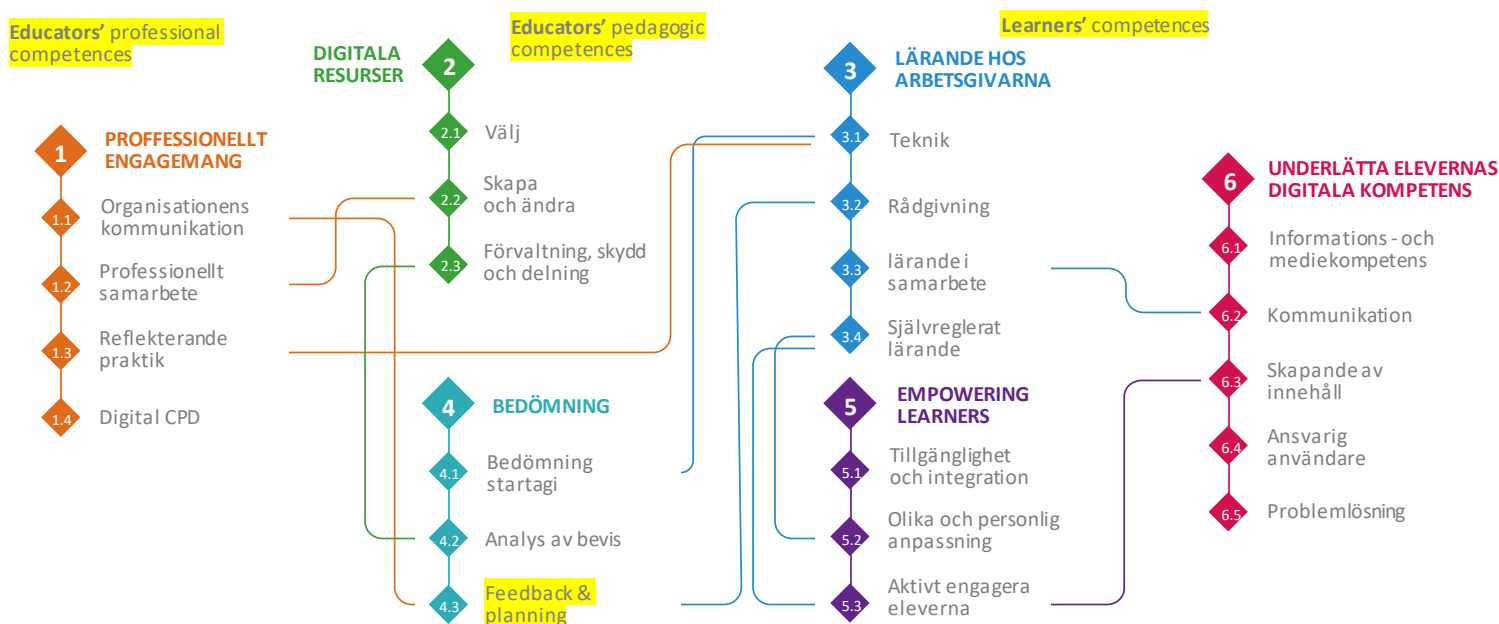
Användningen av digitala verktyg främjar utvecklingen av flera kompetenser. Verktøygen som presenteras i verktygslådan är kopplade till den europeiska ramen för digital kompetens hos lärare. DigCompEdu har skapats på grund av de nya kraven i läraryrkena som blir alltmer sofistikerade och därför kräver de digitala enheterna och tillämpningarna pedagoger som utvecklar dessa digitala kompetenser.

I denna verktygslåda identifieras därför kopplingarna mellan den europeiska ramen för digital kompetens för lärare, som består av sex nyckelområden och 22 kompetenser. Varje verktyg i verktygslådan bygger direkt upp eller bidrar till minst en kompetens inom ett nyckelområde, ofta flera.

Å ena sidan är område 1 inriktat på den bredare yrkesmiljön, t.ex. pedagogernas användning av digital teknik i samspel med kollegor, elever, föräldrar och andra berörda parter, för deras

egen yrkesutveckling och för organisationens kollektiva bästa. Å andra sidan är område 2 inriktat på de kompetenser som behövs för att effektivt och ansvarsfullt använda, skapa och dela digitala resurser för lärande, mellan andra. Område 3 är också inriktat på att hantera användningen av digital teknik för undervisning och lärande. Område 4 handlar om användningen av digitala strategier framför allt för att förbättra bedömningen. Område 5 är inriktat på den digitala teknikens potential och fokuserar på lärarcentrerade undervisnings- och inlärningsstrategier. Slutligen redogör område 6 för vissa pedagogiska kompetenser som krävs för att underlätta elevernas digitala kompetens (Redecker et al., 2017).

I den europeiska ramen för digital kompetens för utbildare lyfts 22 utbildningsspecifika digitala kompetenser fram, som huvudsakligen är organiserade i sex områden (Redecker et al., 2017) (figur 1).



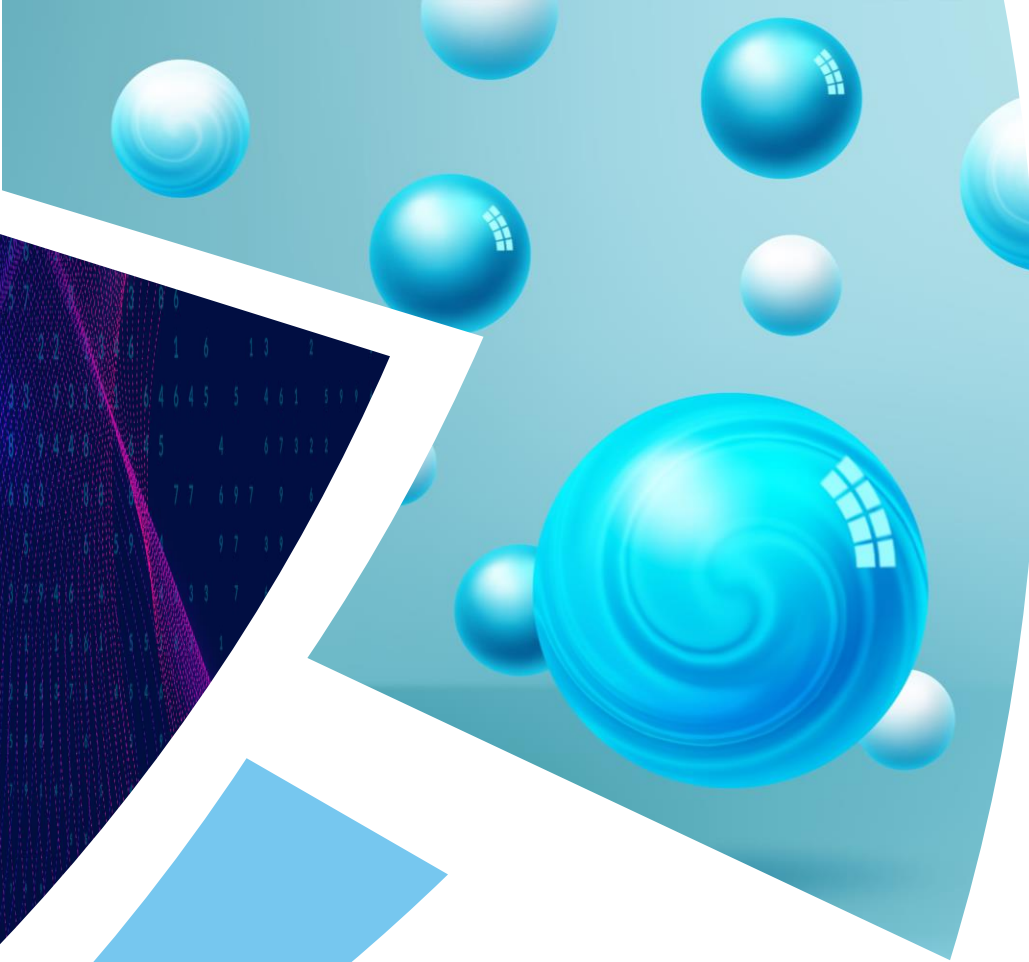
Figur 1. Översikt över DigCompEdu-ramen

Källa: Caena, F. & Redecker, C. (2019). Anpassning av ramar för lärarkompetens till 2000-talets utmaningar: Fallet med den europeiska ramen för digital kompetens för lärare (*Digcompedu*). *European Journal of Education*, 54(3), 356-369. <https://doi.org/10.1111/ejed.12345>

# 06

## DE OLIKA FASERNA AV SERVICE- LEARNING

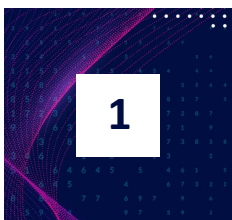




För dem som planerar en kurs i service-learning är det viktigt att notera att service-learning är uppdelat i fem faser. Var och en av de digitala tillämpningar som beskrivs i denna verktygslåda är kopplad till en av dessa faser, den fas där verktyget kan vara mest användbart. De verktyg som anges nedan är

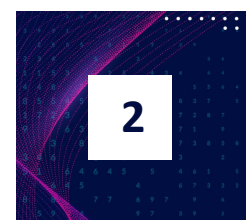
dock mångsidiga och kan användas under flera faser beroende på deltagarnas behov. De fem faserna i service-learning är följande:

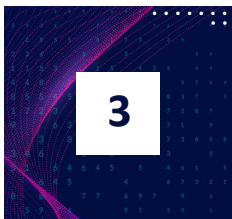
Som Resch, Knapp et al. (2020) nämner kan service-learning genomföras i fem faser (figur 2):



**STARTFASEN** Denna fas används för att välja projektets mål och för att skriva de allmänna målen och de specifika målen för tjänsten och lärandeprocessen. Startfasen är också viktig för att tänka ut strategier för att lösa verkliga problem i samhället och hitta behoven i samhället och genomföra en resursanalys.

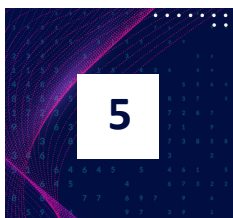
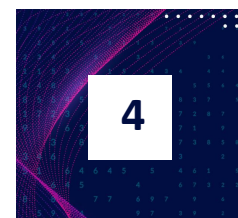
**FASEN FÖR GEMENSKAPENS BEHOV** Denna fas används för att samla in information och identifiera behoven och resurserna i samhället genom observation, kvalitativa intervjuer och fokusgrupper, undersökningar eller kartläggning av samhället. I denna fas ingår dessutom att välja målgrupper, planera varaktighet, antalet deltagare samt att börja utarbeta en arbetsplan. Under den här tiden kommer lärarna att söka information om de viktigaste frågorna och partner i det sociala nätverket som arbetar med en specifik fråga. Dessutom är denna fas att tilldela ansvaret för varje roll i gruppen, föreslå de aktiviteter som ska genomföras, dess utveckling och tillämpning. Det bör också noteras att den används för att genomföra schemat: datum, aktivitet, ansvarig person, kalender för arbetsmöten och tider.





**FASEN FÖR INLÄRNING AV TJÄNSTER** Arbeta i samhället, institutionen eller gruppen. Demonstration av förvärvade kunskaper, både som yrkesutövare och som medborgare. Lärarna ska ansvara för att samordna en särskild aktivitet mellan eleverna och samhället med ett huvudmål. Eleverna deltar aktivt i en organiserad serviceverksamhet i samhället under flera veckor eller månader, utifrån ett identifierat behov i samhället, samtidigt som de dokumenterar och reflekterar över sina erfarenheter i praktiken. Under denna fas arbetar studenterna vanligtvis i små grupper och tillbringar tid med att arbeta i samhället, institutionen eller gruppen.

**VÄGLEDNINGSAFAS** Den här fasen innebär vägledning och diskussion från läraren till eleven och förberedelser för eleverna tillsammans med partnerna i samhället. Eleverna tillbringar fortfarande större delen av sin tid i samhället och får parallellt vägledning av sina lärare. Studenterna upplever den önskade kombinationen av teori (akademiska resultat) och praktik (tjänstgöring) samt alla andra aspekter av tjänstgöringslärande, såsom personlig utveckling och ökad yrkeskompetens. Läraren följer med och stöder studenterna i utvecklingen av deras tjänstgöring i samhället och hjälper dem att förstå hur överföringen mellan teoretisk inläring och praktik kan ske. Studenter i denna fas för ofta en lärandedagbok, deltar i regelbundna gruppmöten (reflektion) där de kan dela med sig av sina erfarenheter och diskutera vad som händer, eller har handledning av kamrater.



**REFLEKTIONSFASEN** Lärarna främjar en kollektiv diskussion och får feedback från eleverna, vilket är viktigt för att säkerställa överföring och hållbarhet i inlärningsprocessen. I denna fas ingår utvärderingen av projektets genomförande, aspekter som material, genomförda aktiviteter, problem som uppstått, erfarenheter med partner i samhället, akademiska och personliga fördelar, förslag till spridning av projektet (utställningar, föredrag, broschyrer osv.). Förutom reflektion och utvärdering är även erkännandet av serviceinsatsen en viktig aspekt i denna fas.

Att förstå service-learning som en process innebär också att den sträcker sig bortom en enskild kurs och termin.



Figur 2. Faser av service-learning

Källa: Resch, K., Knapp, M. (red.) (2020). *Service Learning - A Workbook for Higher Education. Ett resultat av projektet ENGAGE STUDENTS*. Nedladdning via:

<https://www.engagestudents.eu/wp-content/uploads/2021/03/Service-Learning.-A-Workbook-for-Higher-Education.pdf>

# 07

## HUR MAN ANVÄNDER VERKTYGSLÅDAN



Den här verktygslådan är utformad för att hjälpa lärare inom högre utbildning att hitta vilka verktyg som är bäst för att lära studenterna i en digital pedagogik för lärande av tjänster, med hjälp av videor och förklaringar som hjälper lärarna att sätta upp en lärandeaktivitet på mindre än 30 minuter. Verktygslådan följer ett tillvägagångssätt i fyra steg och varje verktyg innehåller följande:

- 1
- 2
- 3
- 4

**VERKTYGSBESKRIVNING**

**LÄRARNAS INSTRUKTIONER FÖR SERVICE-  
LEARNING**

**EN INSTRUKTIONSVIDEO OM VERKTYGET**

**FÄRDIGHETER SOM KOMMER ATT FÖRVÄRVAS  
GENOM ATT ANVÄNDA VERKTYGET.**

# 08

## LISTA ÖVER DE 16 BÄSTA VERKT YGEN





De 16 viktigaste digitala verktygen som bör beaktas vid service-learning i högre utbildning listas i denna del av verktygslådan, med deras viktigaste egenskaper. I slutet av dokumentet finns en bilaga med mer information om de beskrivna apparna och ytterligare verktyg.

De digitala verktygen är ordnade enligt faserna för service-learning. I inledningen till varje tillämpning anges vilken fas den tillhör. Detta följs av en förklaring som motiverar varför verktygen ingår. Läsaren rekommenderas att ge en fri tolkning av varje verktyg som klassificeras i faser, eftersom alla verktyg, som har olika tillämpningar, kan användas i olika faser. Verktygen nedan kommer att visa att digital pedagogik för service-learning kan

genomföras under inlärningsprocessen genom användning av innovativa verktyg för undervisning och enkel användning för studenterna.

Det bör noteras att alla följande digitala verktyg är "responsiva". När termen "responsiv" används betyder det framför allt "responsiv design". Det innebär att en webbplats görs tillgänglig och anpassningsbar på alla enheter: surfplattor, smartphones osv. Principen för responsiv design uppnås genom kaskadformade formatmallar (CSS) och programmeringstekniker (HTML).





# 01 genially

## Genially

### STARTFASEN

Genially är en webbapplikation för att göra interaktiva presentationer. Genially erbjuder ett sortiment av mallar och resurser som gör det mycket enkelt att skapa innehåll. Denna applikation gör det möjligt för användare att skapa presentationer i powerpoint-stil där man kan infoga diabilder med olika format.

Genially kan användas för att välja en specifik mapp med en presentation av en bild som visar alla projektets mål. Bilddesignen skapas av läraren och eleverna (alla kan se samma bild) som kan befinna sig på olika platser. De kan skriva anteckningar i realtid eftersom alla kan se samma bild samtidigt.

## Genially för lärare inom högre utbildning

- Det kan vara användbart att identifiera elevernas intressen och motivation i ett service-learningprojekt.

- Det skapar en interaktiv projektbild. Eleverna har tillgång till olika samhällsproblem och kan välja en bild av ett av dem där de är mest intresserade av att ingripa. De kan skriva fyra eller fem punkter om vilka motivationer/intressen/fakta som får dem att samarbeta för att lösa det samhällsproblemet och behovet.

## Instruktioner:

### Engelska:

<https://www.youtube.com/watch?v=WKe2Z9J1-fY>

### Tyska:

<https://www.youtube.com/watch?v=mhdQA0U-QDY>

### Spanska:

[https://www.youtube.com/watch?v=\\_CMPVKlw9PU](https://www.youtube.com/watch?v=_CMPVKlw9PU)

- I slutet delar alla eleverna länken till presentationerna med läraren via institutionellt e-postmeddelande.

## Fördelar med

## Genially FÖR ELEVER

Genially-verktyget bidrar till att underlätta elevernas digitala kompetens genom att bygga upp färdigheter som t.ex. innehållsskapande. Genially bygger också upp högskolepedagogernas yrkeskompetens eftersom det uppmuntrar till reflektion över undervisning och lärande. Utbildarnas pedagogiska kompetens utvecklas ytterligare genom bedömning och analys av bevis med hjälp av Genially.

## Kompetenser:

### Bedömning:

Utmana studenten att förbättra sina digitala färdigheter för att skapa digitala designdokument.

### Analysering av bevis:

Är det möjligt att genom elevernas forskning öka det kritiska tänkandet kring deras egna idéer om projektet?

### Åtgärder:

Eleverna ska ge sina åsikter genom att skapa sina egna bilder innan aktiviteten inleds.

### Se verktyget i användning:





# 02 Storyboard That

## STARTFASEN

Storyboard är en plattform som gör det möjligt att skapa berättelser för att presentera projekt eller innehåll för lärare och elever. Med denna typ av verktyg kan användarna utveckla sin kreativa förmåga genom resurser som underlättar skapandet av egna berättelser för att presentera innehåll. I den här appen skapar HE-lärare ett manuskript med tre åtgärder, där den första och tredje är att läraren frågar och ger några instruktioner innan aktiviteten inleds. Å andra sidan måste studenten skriva ner i den andra bilden sin avatar och vilka förväntningar som finns på projektet.

### StoryboardThat för lärare inom högre utbildning

- Den kan identifiera våra elevers styrkor genom att de representeras i serier och i en dialogikon.

- Först måste varje elev skapa sin egen avatar med en gemensam bakgrund, till exempel en klass, och förklara utifrån sin egen synvinkel vad som är hans eller hennes starka sidor för att utveckla ett projekt för service-learning.
- Högskolelärare kan skapa ett exempel på en storyboard som en uppgift (kom ihåg att skriva en tidsfrist, mål och procedur och dela den med studenterna och kontrollera den i realtid):

#### Engelska:

<https://www.youtube.com/watch?v=blfTxFMZ9dY>

#### Spanska:

<https://www.youtube.com/watch?v=Xz882MZT1FO>

**Fördelar med**

## **StoryboardThat FÖR ELEVER**

Storyboard som hjälper eleverna att identifiera sätt att skapa och redigera enkelt innehåll i grafiskt format. Appen gör det möjligt för HE-lärare att välja sätt att ändra och integrera enkla innehåll och information för att skapa nya och originella innehåll och information.

**Kompetenser:**

**Engagemang:**

Genom tecknade filmer blir det lättare för eleverna att uttrycka sig.

**Pedagogik:**

Serien kommer att skapas för att lära eleverna hur man skapar något från grunden och hur man förklarar för andra hur man känner.

**Färdigheter i kritiskt tänkande:**

Kommunikation i det här verktyget gör det möjligt för eleven att ta ansvar för sina tankar.

**Se verktyget i användning:**



## 03 wakelet

# Wakelet

### STARTFASEN

Wakelet är en kostnadsfri plattform för innehållshantering som Microsoft har utvecklat för lärare och som gör det möjligt för användare att spara bilder, länkar, tweets eller podcasts på ett enda ställe. När de har sparats kan dessa resurser organiseras och struktureras interaktivt i samlingar (kallade "Wakes") och delas med elever eller kollegor. En av fördelarna är att innehållet kan delas på ett mer interaktivt och attraktivt sätt och att det uppmuntrar till utveckling av samarbetsförmåga inom utbildningsvärlden. Högskolelärare kan skapa en ny samling och studenterna kan delta med en inbjudan. I denna samling kan läraren skapa en bild av gemenskapen och beskriva dess huvuddrag. Dessutom kan lärarna skapa punkter om samhällets behov och skriva frågor till studenterna. Elevernas uppdrag är att besvara dessa frågor på ett originellt sätt, med hjälp av bilder, videor, ljud eller bara genom att skriva på det.

## Wakelet för lärare inom högre utbildning

- Det här verktyget är användbart för att identifiera samhällspartnernas resurser.
- Lärarna kan använda Wakelet för att med hjälp av text och bilder presentera samhället och dess behov för eleverna. Tillsammans kan de skriva om möjliga sätt att lösa problemen och fördelarna med att arbeta med det.

### Engelska:

<https://www.youtube.com/watch?v=LsMxLuwBLuM&t=38s>

### Spanska:

<https://www.youtube.com/watch?v=LsMxLuwBLuM>

## Fördelar med

## Wakelet FÖR ELEVER

Wakelet är en app som förbättrar kommunikations- och samarbetsförmågan. För studenter och lärare på högskolan är det ett sätt att dela med sig genom digital teknik, t.ex. genom att dela data eller innehåll på ett enkelt sätt.

## Kompetenser:

### Kommunikation:

En del av arbetet skulle bestå i att undersöka och skriva information om samhället.

### Samarbete:

En grupp elever kan skapa en vägg.

### Kreativitet:

Det finns inga regler för utformning och ordning av informationen.

### Se verktyget i användning:





# 04



## Canva

STARTFASEN

Canva är ett digitalt verktyg för att skapa grafisk design online. Med det här verktyget är det möjligt att skapa presentationer, affischer, videor och logotyper. Användare kan enkelt skapa ett konto med ett e-postmeddelande eller genom Google eller Facebook. I början är det möjligt att komma igång med en handledning som vägleder innehållsskapandet i verktyget. Det är lätt att använda, intuitivt och perfekt för att skapa olika mönster med mallar eller från grunden.

### Canva för lärare inom högre utbildning

- Högskolelärare kan skapa en mall med samarbetsavtalets huvuddelar i projektet för inläring av tjänster och kan styra utformningen av det. Sedan kan de skicka länken till dokumentet till studenter och partner i samhället för att tillsammans skapa innehållet.

- Det här verktyget gör det möjligt för lärarna att fastställa mål, förväntningar, ansvarsområden och tidsramar och bidrar till att skapa en samarbetsinriktad inställning.

### Instruktioner:

#### Engelska:

<https://www.youtube.com/watch?v=9iuWcf67pgM>

#### Tyska:

<https://www.youtube.com/watch?v=pPw9S4t5LNQ>

#### Spanska:

<https://www.youtube.com/watch?v=kdE6ZmT5MI>



## Fördelar med

## Canva FÖR ELEVER

Canva är en app för att skapa digitalt innehåll i enkla format som gör det möjligt för studenter och lärare att uttrycka sig genom att skapa digitala verktyg. Utbildarna ger eleverna möjlighet att lära sig genom att uppmuntra differentiering och personalisering. Elevernas digitala kompetens underlättas av innehållsskapande.

## Kompetenser:

### Kreativitet:

Det finns inga gränser för hur avtalet kan uttryckas.

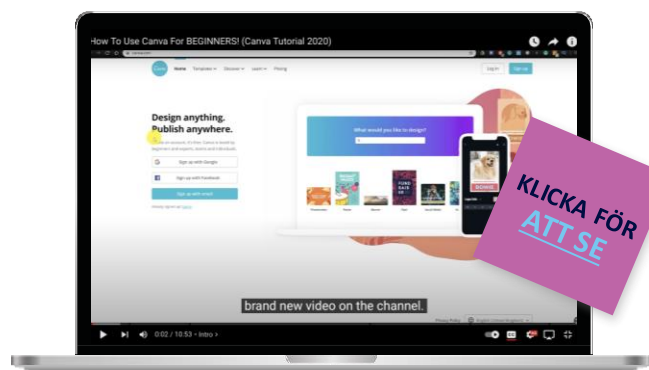
### Skapande av innehåll:

Eleverna kommer att blanda grafisk design och skrivuppgifter.

### Samarbete:

Dokumentet kan göras i grupper av elever.

### Se verktyget i användning:



# 05

## MindMup

### GEMENSKAPSFASEN

MindMup är en app som skapar tankekartor online på ett enkelt sätt integrerat med Google Drive. Användarna skapar tankekartor online, lagrar dem i molnet och kan komma åt dem när som helst. Varje ny mind mapping som har skapats lagras i ett moln och det är möjligt att dela den med andra till exempel andra elever och lärare. Det är användbart för planering eller kartläggning som är inriktad på kooperativt lärande.

## MindMup för lärare inom högre utbildning

- HE-lärare förklarar hur de kan använda innehållet för kartläggning av samhället efter att ha arbetat med service-learning. De kan till exempel föreslå ämnen som rör samhällets behov och skapa en tavla med alla idéer från studenterna i realtid.

### Engelska:

<https://www.youtube.com/watch?v=XY-YjF57wFs>

### Tyska:

<https://www.youtube.com/watch?v=QksLax0ZHtc>

### Spanska:

[https://www.youtube.com/watch?v=w1Uj\\_aeqLHM](https://www.youtube.com/watch?v=w1Uj_aeqLHM)

**Fördelar med**

## **Mindmap FÖR ELEVER**

Mindmap är ett verktyg för att lära eleverna om informations- och datakunskap när det gäller hantering av data, information och digitalt innehåll. Till exempel organisering av information i digitala miljöer.

**Kompetenser:**

**Minne:**

Den visuella kartan kan lätt läsas av eleverna och memoreras.

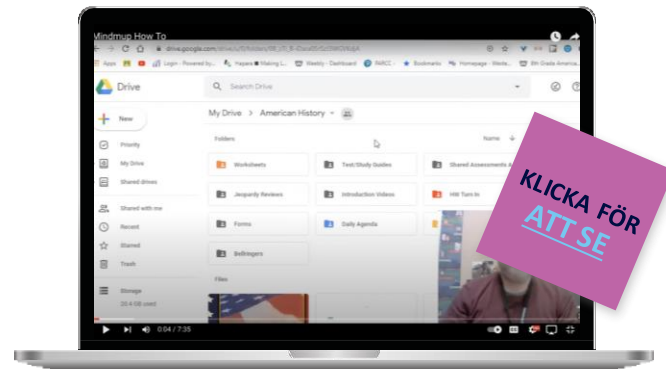
**Kreativitet:**

Idéerna i kartan kommer att återspegla elevernas förmåga att ha detaljerad information om det valda ämnet.

**Kognitiv konstruktivism:**

De mentala kartorna gör att eleverna kan organisera sina idéer på ett bättre sätt för att kunna förstå klart och tydligt.

**Se verktyget i användning:**



## 06 edpuzzle

# Edpuzzle

### GEMENSKAPSFASEN

Edpuzzle är ett verktyg som är användbart för att skapa och redigera onlinevideor med specifika mål för inläring. Målet med verktyget är att anpassa videorna, t.ex. YouTube-videor med frågor, länkar, voice-over kommentarer med mera. Målet är att lärarna kan dela med sig av de videor som skapats för dem och förbereda sig för specifika lektioner genom att spåra elevens resultat och sätta upp tidsfrister. Videorna kan till exempel vara klara för enskilda lektioner eller gruppaktiviteter.

## Edpuzzle för lärare inom högre utbildning

- Högskolelärare kan välja en Youtube-video från det samhälle där projektets tjänst ska äga rum och dela den med sina elever.
- I den här videon och per grupp ska varje elev lägga in sina egna videor om samhället och identifiera behov och resurser.

- Ett annat alternativ är att skapa frågor om samhällets behov i videon och samtidigt skapa YouTube-innehåll (det kan vara en uppladdad video eller en redan färdig video).

### Engelska:

<https://www.youtube.com/watch?v=8I0fV0djfIA&t=495s>

### Tyska:

<https://www.youtube.com/watch?v=GJyS2iCwFs8>

### Spanska:

<https://www.youtube.com/watch?v=QWar47cMmUI>

## Fördelar med

## Edpuzzle FÖR ELEVER

Edpuzzle hjälper studenter och lärare vid högre utbildning att förbättra sin kompetens inom kommunikation och samarbete. Huvudsyftet är att engagera medborgarna genom digital teknik för att använda offentliga digitala tjänster som YouTube. Edpuzzle ger eleverna inflytande genom aktivt engagemang.

## Kompetenser:

## Interaktion:

Eleverna i gruppen måste samarbeta för att skapa en video som uttrycker alla deras idéer.

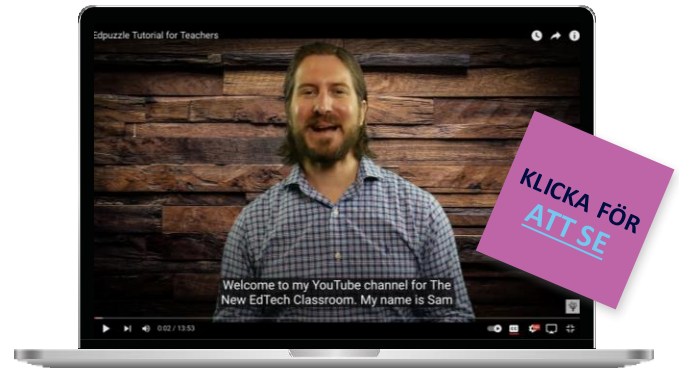
## Kritiskt tänkande:

Genom att analysera videorna och lägga till sina kommentarer och korrigeringar blir eleverna bättre på att tänka.

## Forskning:

Eleverna kommer att söka på youtube efter de bästa videorna för att representera samhället i deras projekt.

## Se verktyget i användning:



# 07



## NoodleTools

GEMENSKAPSFASEN

NoodleTools är redo för studenternas forskningsarbete. Denna digitala plattform gör det möjligt för eleverna att skapa ett projekt och dela det med eleverna för att föreslå deras forskning om ett visst ämne. I appen är det möjligt att hitta olika flikar som källor eller anteckningskort och eleverna får vägledning i alla forskningsprocesser för att skriva sin bibliografi. Trots detta är det möjligt att eleverna lär sig hur de ska citera sina källor på ett korrekt sätt.

### NoodleTools för lärare inom högre utbildning

- Detta verktyg gör det möjligt för högskolelärare att dela in sina studenter i arbetsgrupper och låta dem undersöka ett ämne som är kopplat till samhällets behov. Forskningen syftar till att införa tjänsten med kvalitetsreferenser. Studenterna ska söka efter en bakgrund av erfarenheter om det valda ämnet.

**Engelska:**

<https://www.youtube.com/watch?v=FwQFblvk5lk>

**Spanska:**

<https://www.youtube.com/watch?v=2YuljkAE7ps>

## Fördelar med

## NoodleTools FÖR INLÄRARE

NoodleTools hjälper till att hantera information och datakunskap. De viktigaste kompetenserna som lärare och studenter inom högre utbildning kan utveckla är att söka och filtrera data samt att skapa och uppdatera personliga sökstrategier. NoodleTools underlättar elevernas digitala kompetens genom att de får lära sig informations- och mediekompetens och skapande av innehåll.

## Kompetenser:

### Forskning:

Studenterna kommer att forska på ett professionellt sätt, med hjälp av verktyget.

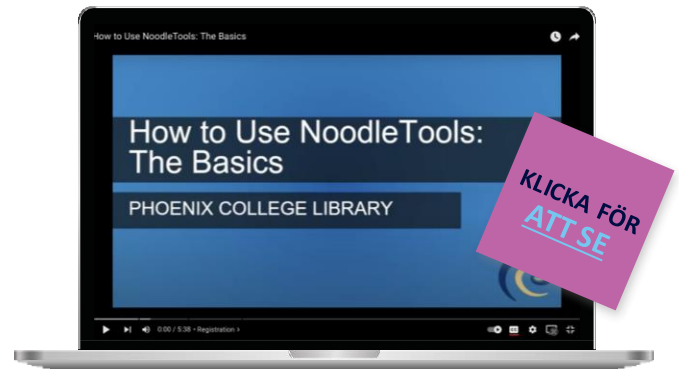
### Grupparbete:

Att skapa en forskningsmapp mellan eleverna för att hjälpa dem att samarbeta i aktiviteten.

### Projektorganisation:

Målet med detta verktyg är att skriva referenser på ett specifikt sätt.

### Se verktyget i användning:



# 08



Google Classroom

## Google Classroom

FAS FÖR INLÄRNING

I TJÄNSTEN

Google Classroom är en plattform för genomförandefasen av service-learning. Den är gratis och mycket lätt att använda. En av dess möjliga funktioner är att strukturera en klass för olika elever på ett interaktivt sätt. Dess huvudfunktion är att lagra klassernas organiserade innehåll, så för varje aktivitet som utförs är dess mångsidighet att lagra olika format mycket användbar. Med hjälp av detta enkla verktyg kan HE-läraren skapa en mapp med projektets namn, lägga till alla elever via e-post och dela ett dokument med alla indikationer för projektet, t.ex. tidsplan, kalendrar och antal deltagare. Delningen av dessa mappar sker i realtid.

### Google Classroom för lärare inom högre utbildning

- Google Classroom kan användas för att skapa en grupp/klass och lägga in elevernas vardagliga arbete genom videor, texter, spår och uppgifter med mål och åsikter om sessionerna.

#### Engelska:

<https://www.youtube.com/watch?v=pl-tBjAM9g4>

#### Tyska:

[https://www.youtube.com/watch?v=UGsM1\\_xjEZo](https://www.youtube.com/watch?v=UGsM1_xjEZo)

#### Spanska:

[https://www.youtube.com/watch?v=X6EvJM\\_BWYw](https://www.youtube.com/watch?v=X6EvJM_BWYw)



**Fördelar med**

## **Google Classroom FÖR ELEVER**

Google Classroom hjälper eleverna att integrera och bearbeta digitalt innehåll. Detta verktyg gör det möjligt för eleverna att integrera kunskap och resurser. För lärare i högre utbildning är det ett sätt att undervisa och vägleda sina elever i självreglerande lärande. Google Classroom utvecklar kompetenser för undervisning och lärande.

**Kompetenser:**

**Vägledning:**

Lärarens feedback är lätt att läsa.

**Samarbetsinläring:**

Det är möjligt att arbeta i grupper och mappar för att utveckla projektet.

**Se verktyget i användning:**





## 09 **miro**

### Miro

FAS FÖR INLÄRNING

I TJÄNSTEN

Miro är ett interaktivt verktyg som gör det möjligt för användare att samarbeta via en virtuell whiteboardtavla, där de kan skapa diagram, mentala kartor, flödesscheman med mera. Det finns möjlighet att välja fördesigade mallar eller en tom canvas, redo att placera information. Den här appen kan användas för designtankesessioner, empatikartor, kreativa processer med mera. Arbetet i Miro kan vara synkront eller asynkront och alla kan samarbeta samtidigt, lämna kommentarer, formulärrutor för varje grupp och mycket mer. Dessutom är det möjligt att exportera det som en PDF eller som en bild. Det är värt att nämna att Miro har ett gratiskonto och ett premiumkonto, det senare gör det möjligt att göra videosamtal, ställa in en timer, rösta och exportera det som PDF eller bild med större storlek. Miro kan användas av lärare i högre utbildning som ett perfekt verktyg för att göra ett videosamtal med alla gruppmedlemmar och skapa ett verkligt utbyte av idéer med anteckningar, svarta tavlan, dokument etc. om huvudämnet service-learning.

### Miro för lärare inom högre utbildning

- Under aktiviteterna i projektet kan lärarna använda en personlig tavla för att koppla samman alla projekt som gjorts vid det tillfället i form av videor, anteckningar, texter, bilder, spår och mentala kartor. Det är möjligt att skapa en tavla för varje session.

#### Engelska:

<https://www.youtube.com/watch?v=cXidv3bzQuM>

#### Tyska:

<https://www.youtube.com/watch?v=7iwdiB3VN7g>

#### Spanska:

<https://www.youtube.com/watch?v=cXidv3bzQuM>

## Fördelar med

## Miro FÖR ELEVER

Miro är ett verktyg för kommunikation och samarbete. Appen gör det möjligt för eleverna att dela innehåll med hjälp av digital teknik och att lära sig hur man hänvisar till och tilldelar uppgifter. Den kan användas av lärare för att vägleda på ett samarbetsinriktat sätt. Miro uppmuntrar till ansvarsfull användning och kommunikation.

## Kompetenser:

### Ansvarsfullt samarbete:

Huvudmålet är att skapa en styrelse i grupperna.

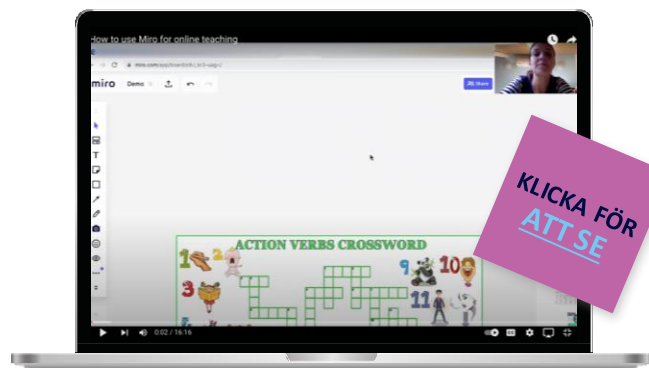
### Kommunikation:

Huvudtavlan gör det möjligt för eleverna att uttrycka sig.

### Skapande av innehåll:

Möjligheten att använda olika stöd kommer att passa perfekt för elever med större kreativitet.

### Se verktyget i användning:





# 10 Otter Voice Notes

FAS FÖR INLÄRNING

I TJÄNSTEN

Otter är ett verktyg som används för att spela in ljud på ett enkelt sätt. Det är användbart för snabba transkriptioner direkt från en spåruppdatering. På ett snabbt sätt är det möjligt att ha ett dokument med transkriptionen gjord detaljerad till exempel med de olika talarnas taggar. Det är också möjligt att skapa olika mappar för att organisera arbetet. För studenterna är det ett användbart verktyg när de arbetar med spår eller intervjuer.

## Otter för lärare inom högre utbildning

- Otter kan användas under Zoom-sessionerna med eleverna och med samhället. Otter kan spela in alla videor och kan programmera den automatiska transkriptionen av rösten för att lyfta fram ämnen och skapa slutsatser.

**Engelska:**

<https://www.youtube.com/watch?v=QJqttNSUKOA>

## Fördelar med

## Otter FÖR INLÄRARE

Otter handlar om informations-, medie- och datakunskap. Eleverna hanterar data, information och digitalt innehåll genom att organisera och lagra informationen. Under tiden väljer HE-lärarna ut digitala resurser och ger klassen tillgång till och integrering av dessa.

## Kompetenser:

## Organisera uppgifter:

Alla transkriptioner måste skrivas i ett dokument och övervakas av studenterna.

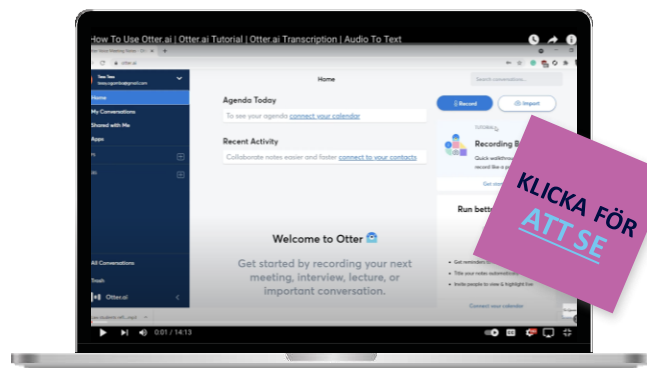
## Detaljer:

Eleverna kommer att uppmärksamma detaljerna i podcasten som de spelar in.

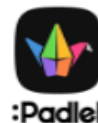
## Lyssning:

Detta verktyg gör att eleven kan utveckla sitt aktiva lyssnande på spåren.

## Se verktyget i användning:



# 11



:Padlet

## Padlet

### VÄGLEDNINGSAFASEN

Padlet är en onlineapp som är skapad som en anteckningsbok eller en digital tavla för att spara olika format som bilder, texter eller spår och dela dem med andra. Lärare kan använda den tillsammans med eleverna på ett enkelt sätt genom att komma åt deras personliga profiler och dela deras dokument och vice versa. Det är ett verktyg som möjliggör kreativitet och innehållsskapande mellan eleverna. Det är det perfekta verktyget för samarbetsarbete och det går att ställa in det på olika sätt.

### Padlet för lärare inom högre utbildning

- Det här verktyget ger lärarna möjlighet att dela in eleverna i grupper och låta dem arbeta i gemensamma och skräddarsydda

tavlor. Eftersom eleverna behöver vägledning och förberedelser för att kontakta samhällsmedlemmarna, kommer det att vara bra för eleverna att åtföljas av kommentarer till alla idéer och teoretiskt lärande genom feedback i realtid. Verket gör det möjligt för lärare att skapa en tavla från grunden och dela den med eleverna.

#### Engelska:

<https://www.youtube.com/watch?v=wm-2RITkkAY>

#### Tyska:

<https://www.youtube.com/watch?v=yIuI2j-6Aqc>

#### Spanska:

<https://www.youtube.com/watch?v=0YZmW9wMfyU>

## Fördelar med

## Padlet FÖR ELEVER

Padlet handlar om kommunikation och samarbete. Eleverna lär sig att dela med andra genom digital teknik. HE-lärarna undervisar i självreglerande lärande.

## Kompetenser:

## Självreglerat lärande:

Studenten kontrollerar sin produktion och är ansvarig för slutresultatet i appen.

## Forskning:

Lärare kommer att korrigera och besvara elevernas tvivel genom denna app.

## Samarbete:

Grupparbete leder till att det är mycket lätt att lägga till ny information i en vägg från verktyget.

Se verktyget i användning:





# 12

 Mentimeter

## Mentimeter

VÄGLEDANDE FAS

Mentimeter är ett interaktivt presentationsverktyg som gör det möjligt för användare att engagera sin publik i realtid. HE-lärare registrerar sig med en e-postadress eller via inloggningar på Google eller Facebook. Efter att ha valt presentatör eller publik för att komma igång klickar lärare helt enkelt på en knapp för att börja utforma en presentation. Användarna kan välja mellan olika evenemang och välja mellan alternativ som frågor, omröstningar, ordmoln, reaktioner med mera. Publiken ansluter sig från appen eller via menti.com och anger en sexsiffrig anslutningskod för att kunna se och svara på frågorna. I det här fallet skapar HE-läraren ett frågeformulär om all projektvägledning till eleverna om hur de känner sig och hur de har förberett sig.

### Mentimeter för lärare inom högre utbildning

- HE-läraren som vägleder gruppen under praktikperioden kan skapa en parallell grupp med omröstningar och frågeställningar för att klargöra hur man kan fortsätta att arbeta med dynamiken i utbytet.

#### Engelska:

<https://www.youtube.com/watch?v=IOPnAAzPfXA>

#### Tyska:

<https://www.youtube.com/watch?v=tn4J7XSyug>

#### Spanska:

<https://www.youtube.com/watch?v=8sDWtxRcbJU>



## Fördelar med

## Mentimeter FÖR ELEVER

Mentimeter är ett socialt verktyg för kommunikation och samarbete när eleverna interagerar med hjälp av digital teknik. Med hjälp av verktyget kan lärare på högskolan skapa ett professionellt engagemang mellan studenterna och bygga upp sina egna kommunikations- och bedömningsstrategier.

## Kompetenser:

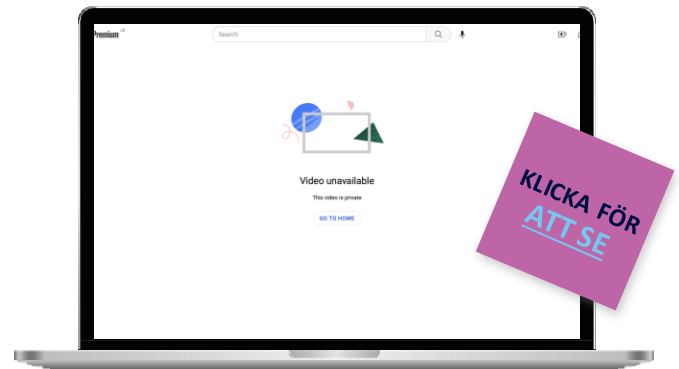
### Engagemang:

Eleverna känner sig delaktiga i ett projekt och ger sin feedback genom en enkät.

### Kritiskt tänkande:

Ställa frågor till eleverna så att de reflekterar över vad de gjort.

### Se verktyget i användning:



# 13 Flipgrid

## Flipgrid

### VÄGLEDANDE FAS

Flipgrid-applikationen är ett gratis verktyg från Microsoft som gör det möjligt för användarna att ladda upp videor och erbjuder många möjligheter under kursen. Det är en plattform för socialt lärande som bland annat gör det möjligt för lärare att skapa klassdiskussioner. De kan använda de olika ämnen som erbjuds på plattformen för att föreslå dem för eleverna som skulle behöva delta genom att spela in sig själva i korta videor och presentera sin åsikt om aktiviteterna för service-learning, dela dem online eller i klassrummet. Med det här verktyget får eleverna olika färdigheter, till exempel att tala offentligt och ge uttryck för sina idéer på ett annat sätt.

## Flipgrid för lärare inom högre utbildning

- HE-lärare kan välja det här verktyget för att skapa ett gruppmöte eller enskilda handledda möten för att hjälpa eleverna att lösa problem. Det är en app för att skapa dialog mellan lärare och studenter.

- Flipgrid gör det också möjligt för användarna att skapa videor, med målet att dela med sig av sina åsikter om processen för service-learning på ett naturligt sätt. För att skapa ett nytt ämne från panelen måste lärarna skapa en uppgift för eleverna och dela länken efter att ha konfigurerat videon som förklarar instruktionerna för det arbete som ska utföras. Senare måste eleverna spela in sina videor med feedback till läraren i HE; detta kan också göras av och mellan eleverna.

#### Engelska:

<https://www.youtube.com/watch?v=vJOoloQ7k5Q>

#### Tyska:

<https://www.youtube.com/watch?v=RrgrZGtNoC8>

#### Spanska:

<https://www.youtube.com/watch?v=Gz23yEGEAkk>

## Fördelar med

## Flipgrid FÖR ELEVER

Flipgrid är ett verktyg som hjälper eleverna att kommunicera och samarbeta, särskilt när det gäller netikett (uppförandenormer och kunskap om digitala medier). Högskolelärare kan också använda det för bedömning. Detta ökar den digitala kompetensen och uppmuntrar till ansvarsfull användning.

## Kompetenser:

### Samarbetsinläring:

Elever och lärare samarbetar för att bestämma projektets mål.

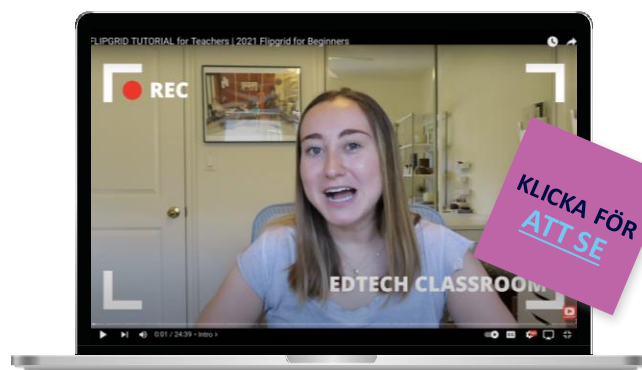
### Ansvarsfull användning:

Alla tal från studenterna kommer att spelas in.

### Skapande av innehåll:

Eleverna lär sig att skapa videor för att uttrycka sig.

### Se verktyget i användning:



# 14 Seesaw

## Seesaw

### REFLEKTIONSFASEN

Seesaw är som en lärandedagbok i en online plattform för lärare som kan skapa en multimedieupplevelse för eleverna genom olika konfigurationer. Det är också möjligt att kombinera den med Google Classroom och det är möjligt att logga in med en QR-kod. Lärare kan tilldela aktiviteter till eleverna som delar sina tavlor med hjälp av till exempel foton, filer, videor eller teckningar.

### Seesaw för lärare inom högre utbildning

- Högskolelärare kan ge studenterna möjlighet att ge feedback och utrymme för att diskutera behov och krav. I den här appen är det lätt att använda videor för att beskriva sin egen erfarenhet med tanke på de största svårigheterna och framgångarna i projektet för service-learning.

#### Engelska:

<https://www.youtube.com/watch?v=cM3QNgGnFCI>

#### Spanska:

<https://www.youtube.com/watch?v=1NZsYbKxWv4>

## Fördelar med

## Seesaw FÖR ELEVER

Seesaw är en app för att utveckla digitalt innehåll och integrera det på en unik plats. Högskolelärare kan uppmuntra sina elever till att ge eleverna inflytande och välja information. Seesaw kan användas för att förbättra bevisanalys och bedömningsstrategier.

## Kompetenser:

## Kritiskt tänkande:

Genom att spela in sina egna produktionsvideor får eleverna ansvar för sina ord

## Kommunikation:

Eleverna kommer att arbeta med sin kommunikationsförmåga i muntligt tal.

## Analys:

Videorna skulle vara en sammanfattning av en reflektion från tidigare arbete.

Se verktyget i användning:



# 15 **fan.** **school**

## Fan.school

### REFLEKTIONSFASEN

Fan.school (tidigare kallad Kidblog) är en blogg som utvecklats för lärare och elever och som skapar samtal mellan dem. På den här plattformen kan lärarna på ett enkelt sätt lämna feedback på elevernas arbete. De listade konversationerna är i omvänd kronologisk ordning.

### Fan.school för lärare i högre utbildning

Den här appen är idealisk för att samla in elevernas feedback och skapa en blogg med inlägg om deras erfarenheter. Bloggen är ett utrymme för att diskutera inlärningsprocessen i service-learning och beskriva vad som hände och överväga de största svårigheterna i projektet. Det skulle vara en personlig

blogg/dagbok/notebook som HE-lärare kan kontrollera en efter en. Efter varje aktivitet är det möjligt att klassificera och skriva vad som har gjorts och den personliga känslan. Senare kan studenten publicera den och dela den med andra studenter också.

#### Engelska:

<https://www.youtube.com/watch?v=q7H5yPS2BWw&t=9s>

#### Spanska:

<https://www.youtube.com/watch?v=MyByMFfy6jM>

## Fördelar med

## Fan.school FÖR ELEVER

Kidblog är en app som hjälper eleverna att kommunicera om engagerat medborgarskap genom digital teknik. HE-lärarna ger sina elever självförtroende.

## Kompetenser:

## Berättande:

Elevernas kommunikationsförmåga förbättras genom att skapa bloggar.

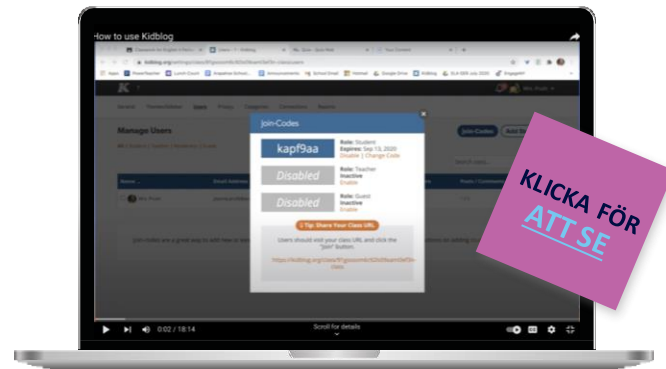
## Reflektion:

Eleverna måste utveckla sin inställning till projektet genom bloggen.

## Skrivförmåga:

Bloggen kommer att förbättra elevernas skrivförmåga.

## Se verktyget i användning:





# 16

 Poll Everywhere

## Poll Everywhere

REFLEKTIONSFASEN

Poll Everywhere är ett online-verktyg som skapats för bedömningen. Läraren utformar omröstningar, enkäter eller till och med diskussionsforum för att ge eleverna tillgång till dem. Vanligtvis kan man skapa omröstningar med resultat i grafik i realtid. Det är ett enkelt verktyg för bedömning.

### Omröstning överallt för lärare vid högre utbildning

- Det här verktyget är användbart för studenter som reflekterar över processen för service-learning. Läraren kan skapa en enkät som eleverna måste besvara. Efter omröstningen bör läraren få ett akademiskt diplom eller intyg som belönar deltagandet i projektet. Med Poll everywhere kan du

skicka detta via e-post. Frågorna i omröstningen bör vara kopplade till de förändringar som studenterna upplever i personliga och medborgerliga/akademiska dimensioner efter service-learning-upplevelsen.

#### Engelska:

<https://www.youtube.com/watch?v=vdx9d0QCzgo>

#### Spanska:

<https://www.youtube.com/watch?v=AID3i-1uRGw>



## Fördelar med

## Poll Everywhere FÖR ELEVER

Poll Everywhere ger eleverna möjlighet att dela med sig av sina egna åsikter och data. HE-lärare bygger upp bedömningskompetens samt hanterar, skyddar och delar information. Poll everywhere uppmuntrar tillgänglighet och inkludering genom sina många plattformar.

## Kompetenser:

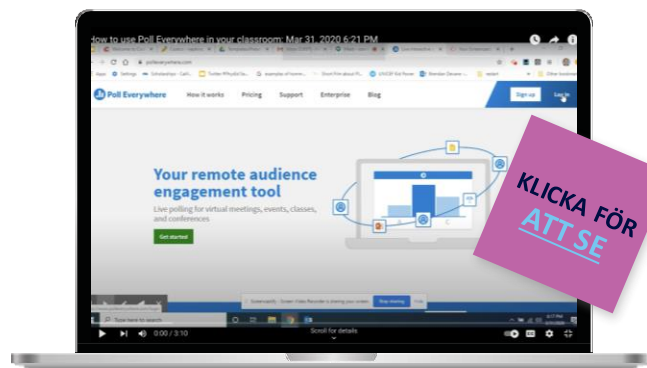
## Reflektion:

Frågorna i enkäten gör det viktigt för eleverna att reflektera.

## Ge feedback:

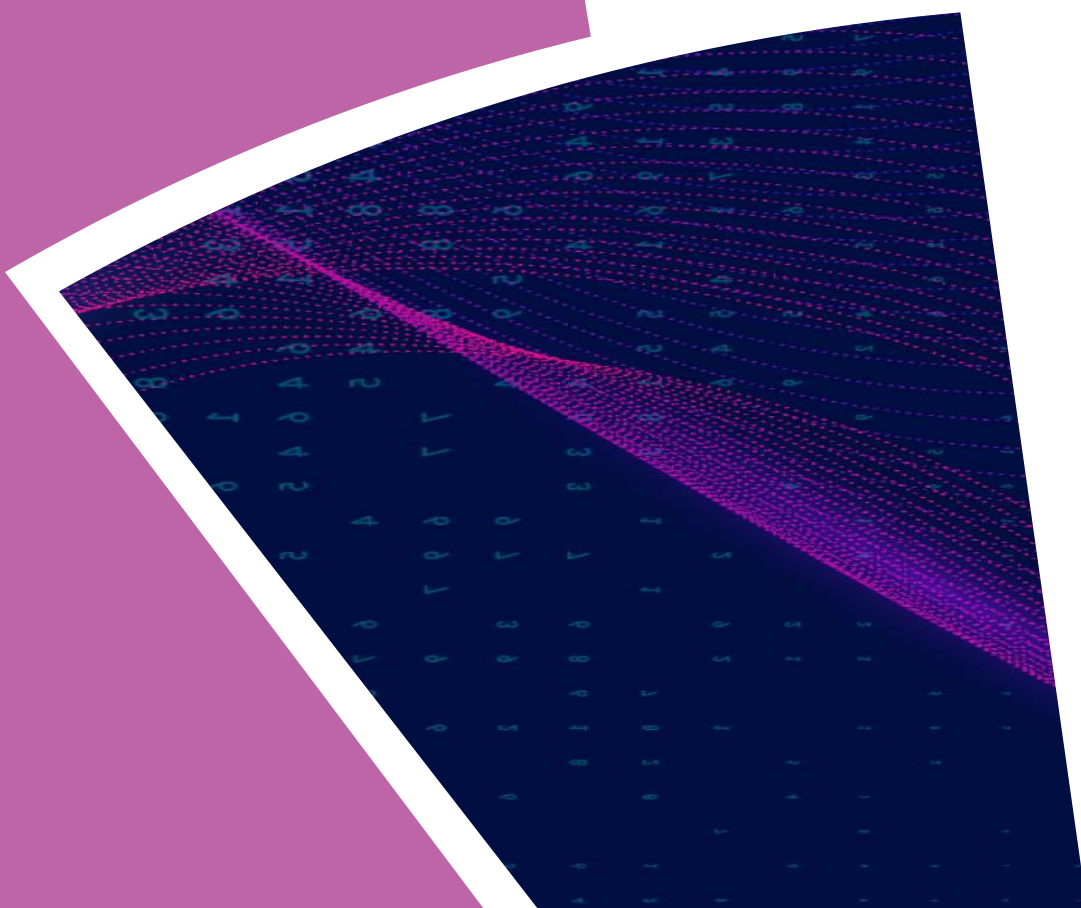
Omröstningen ger eleverna möjlighet att uttrycka sina åsikter.

## Se verktyget i användning:



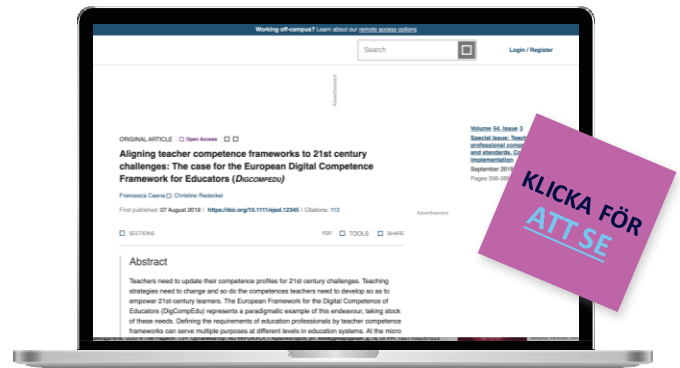
# 09

## REFERENSER

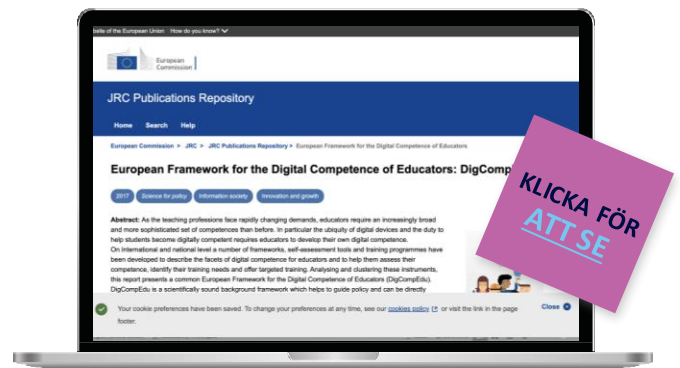


# Referenser

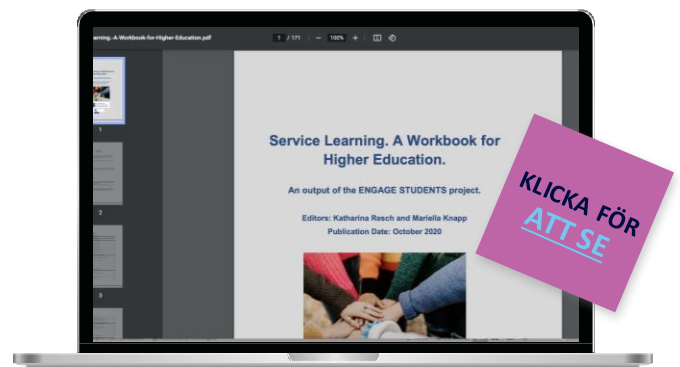
Caena, F. & Redecker, C. (2019). Anpassning av ramar för lärarkompetens till 2000-talets utmaningar: Fallet med den europeiska ramen för digital kompetens för lärare (*Digcompedu*). *European Journal of Education*, 54(3), 356-369. <https://doi.org/10.1111/ejed.12345>



Redecker, C. (2017) Europeisk ram för utbildares digitala kompetens (DigCompEdu). *Redigerad av Y. Punie. Europeiska kommissionen*. <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC107466>.



Resch, K., Knapp, M. (red.) (2020). *Service Learning - A Workbook for Higher Education*. Ett resultat av ENGAGE STUDENTS-projektet. Nedladdning via: <https://www.engagestudents.eu/wp-content/uploads/2021/03/Service-Learning.-A-Workbook-for-Higher-Education.pdf>



# 10

## BILAGA



VERKTYGETS NAMN	SL FAS	SPRÅK	ATT TÄNKA PÅ
Genially*	Startsida	Engelska/spanska/franska	Gratis eller 1,25€/månad.
Storyboard that	Startsida	Franska, spanska, tyska, hebreiska, arabiska, thailändska med mera	Gratisversionen har många alternativ, till skillnad från Comic Life och Pixton. 9.99€ för skoj/9.99€ för lärare/24.99€ för arbete.
Wakelet	Startsida	Engelska/spanska	GRATIS, ingen anmälan behövs
Canva	Startsida	Europeiska språk	GRATIS för grundläggande mönster
Mind mup**	Gemenskapen	Europeiska språk	Gratis för grundläggande alternativ
Edpuzzle	Gemenskapen	Engelska/spanska	Priset för EdPuzzle börjar på 10,76€ per månad.
Noodle Tools	Gemenskapen	Engelska	Rimligt pris
Google Classroom***	Lärande i tjänsten	Alla språk	GRATIS
Miro	Lärande i tjänsten	Engelska/spanska	7,49/månad/€14,97/år /grundläggande gratis för alltid.
Otter	Lärande i tjänsten	Engelska/spanska	Gratis provperiod och 18,72€/månad
Padlet****	Vägledning	Engelska/spanska	GRATIS

VERKTYGETS NAMN	SL FAS	SPRÅK	ATT TÄNKA PÅ
Mentimeter	Vägledning	Engelska/spanska	GRATIS 5 bildrutor
Flipgrid	Vägledning	Engelska	GRATIS
Seesaw*****	Reflektion	Engelska	GRATIS version eller 120€ per år
Fan.school (Kidblog)	Reflektion	Engelska	GRATIS
Poll everywhere	Reflektion	Engelska	Planer för företag och ideella organisationer: Gratis: för upp till 25 svar/aktivitet och 1 presentatör. Presentera: 112 euro/år för upp till 700 svar/aktivitet och 1 presentatör.
*Educatina	Startsida	Spanska	GRATIS
**Socrative	Gemenskapen	Europeiska språk	GRATIS. Skapa upp till 5 frågesporer; Socrative PRO för K-12. 84,21€/år.
***Wordwall	Lärande i tjänsten	Spanska/engelska	Basic Gratis/ Standard månad 5,05€ / månad betalas årligen Pro 8,42€
****Mystudylife	Vägledning	Europeiska språk	GRATIS
*****Kahoot	Reflektion	Europeiska språk	Gratis som gäst - 112,29€/årligen, 27,14€/månadsvis.

Stjärnorna hänvisar till appar som är likvärdiga i sina användningsområden. Stjärnorna till höger efter verktygets namn hänvisar till de appar som beskrivs i de 16 digitala verktygen i dokumentet, till vänster finns de förslagsappar som motsvarar de ovan nämnda i sin användning.

\*EKVIVALENTA TILLÄMPNINGAR

\*\*LIKVÄRDIGA TILLÄMPNINGAR

\*\*\*EKVIVALENTA TILLÄMPNINGAR

\*\*\*\*EKVIVALENTA TILLÄMPNINGAR

\*\*\*\*\*EKVIVALENTA TILLÄMPNINGAR



iDOL

Följ vår resa..



[www.digitalservicelearning.eu](http://www.digitalservicelearning.eu)