

SWEDISH EDTEST.

" Genom att testa digitala läromedel och lärresurser i riktiga lärmiljöer tillsammans med lärare/utbildare och studenter, bidrar Swedish Edtest till att digitala verktyg adresserar verkliga behov, samtidigt som lärares kompetens att välja och värdera digitala läromedel stärks."

52 testintresserade edtechbolag i Swedish Edtest våren 2020

I beskrivningen för varje bolag anges vilken skolform och åldersgrupp de huvudsakligen vänder sig till samt om det finns specifika krav på utrustning och IT-miljö. Bolagen är beskrivna på det språk de själva valt att beskriva sig på. Om bolaget inte är svenskt/har svensk adress anges vilken land de kommer från.

Bolagen är sorterade tematiskt:

- Ämnesövergripande
- Musik
- STEM
- Språk, läsa, skriva
- Historia, Ekonomi/marknadsföring
- Värdegrundsarbete, syv, idrott och elevhälsa
- Interaktion, bedömning, kvalitetsarbete och närvaro

Den 19 mars arrangeras en speed-dating med inbjudna bolag. De bolag som deltar då är

1. Gleerups Utbildning AB
2. Good Learning
3. ILT Inläsningstjänst
4. MyStudyWeb Sweden AB
5. IT-klubben
6. Mobile Stories
7. Matteappen
8. Doremir Music Research AB
9. Freken AB
10. NUIEQ AB
11. UR
12. Peppy Pals AB
13. Learn2Esport
14. Flinkit AB
15. edChild
16. Natur & Kultur
17. Strawbees AB

SWEDISH EDTEST.

" Genom att testa digitala läromedel och lärresurser i riktiga lärmiljöer tillsammans med lärare/utbildare och studenter, bidrar Swedish Edtest till att digitala verktyg adresserar verkliga behov, samtidigt som lärares kompetens att välja och värdera digitala läromedel stärks."

18. Hands-On Science AB
19. imagiLabs AB
20. StudyBee AB
21. SoundLily AB
22. Haldor
23. Statens historiska museum, Sveriges Historia

SWEDISH EDTEST.

" Genom att testa digitala läromedel och lärresurser i riktiga lärmiljöer tillsammans med lärare/utbildare och studenter, bidrar Swedish Edtest till att digitala verktyg adresserar verkliga behov, samtidigt som lärares kompetens att välja och värdera digitala läromedel stärks."

ÄMNESÖVERGRIPANDE

1) Hypocampus AB

- <https://www.hypocampus.se/>
- Gymnasium, Vuxenutbildning, YH, Högskola

En evidensbaserad studieplattform med kurslitteratur från flera olika förlag i en och samma digitala plattform. Hypocampus.se som baseras på Cortexio.se används idag av 15 000 medicinstudenter. Plattformen har under 2019 utvärderats i pilotprojekt på komvux och i klassrumsundervisning (ca 1500 elever). I enkätundersökning har plattformen fått 9/10 i betyg.

Fördelar med Cortexio: adaptiva studieflöden där varje elev på ett intuitivt sätt blir guidad att studera enligt de metoder som visat ge bäst effekt i kvantitativa

pedagogiska studier. Lärare kan på ett enkelt sätt skapa studieplaner med utvalda delar från olika läromedel och komplettera med egna förklaringar, frågor och filmer. Elevens lärande synliggörs för lärare enligt Hatties principer i synligt lärande. Förlagslitteratur finns för de flesta ämnen, dock ej matematik.

SWEDISH EDTEST.

" Genom att testa digitala läromedel och lärresurser i riktiga lärmiljöer tillsammans med lärare/utbildare och studenter, bidrar Swedish Edtest till att digitala verktyg adresserar verkliga behov, samtidigt som lärares kompetens att välja och värdera digitala läromedel stärks."

2) Gleerups Utbildning AB

- <https://www.gleerups.se>
- Grundskola, Gymnasium, Vuxenutbildning

Gleerups digitala läromedel, analys av elevers aktivitet och progression genom läromedlet

Gleerups digitala läromedel används idag av många elever och lärare i grund- och gymnasieskola. Inom Gleerups digitala läromedel finns många ämnen och kurser och dessutom finns verktyg och funktioner i gränssnitt och teknik som ger värde åt lärare och elever när de använder läromedlen. Det vi vill testa är förbättrade diagram och vyer som visar elevens aktivitet och progression i läromedlet, inte minst resultat från interaktiva övningar. Den önskade effekten är att läraren bättre kan stötta elevernas läroprocesser genom att följa enstaka elever och även hela grupper och klasser. Även för eleven själv är det viktigt att visa vad som är gjort, vad som gick bra samt vad

eleven behöver arbeta vidare på. Målgruppen är grundskolans årskurser 4-9 samt gymnasieskolan. Under våren 2020 kommer vi att vilja testa de första versionerna av denna "progressionsvisning". Vi ser det som ett första steg mot en mer avancerad och nyanserad analys av data från elevens aktivitet och på sikt tror vi att AI och Machine learning kommer att vara viktiga ingredienser i denna analys.

3) Creaza

- <https://web.creaza.com/se/>
- Förskola, Grundskola, Gymnasium, Grundsärskola, Gymnasiesärskola, Särskild utbildning för vuxna

Cartoonist i Creaza

Cartoonist är ett berättande verktyg som gör det möjligt att skapa tecknade serier, redigera film, ljud och presentationer. Det är enkelt att kombinera eget material med befintligt innehåll. Creaza är ett multimodalt skapande verktyg som hjälper pedagoger att göra lärandet till något kreativt och roligt - där ALLA elever har möjlighet att växa!

Koppling till läroplanen är bland annat centralt innehåll, digitalt berättande och multimodalt lärande.

SWEDISH EDTEST.

" Genom att testa digitala läromedel och lärresurser i riktiga lärmiljöer tillsammans med lärare/utbildare och studenter, bidrar Swedish Edtest till att digitala verktyg adresserar verkliga behov, samtidigt som lärares kompetens att välja och värdera digitala läromedel stärks."

4) Natur & Kultur inkl. Digilär

- <https://www.nok.se/digitala-laromedel/>
- Grundskola, åk 4-6, NO/SO/Svenska/Matematik.

Med Digilär får elever och lärare allt på samma ställe:

För eleven: Kursens innehåll, läs- och studiestöd, uppföljning av eget arbetet, kommunikation lärare-elev.

För läraren: Kursens innehåll, verktyg för kursplanering, uppföljning av elevens arbete, kommunikation lärare-elev.

De förväntade effekterna är dels ökad måluppfyllelse p.g.a. möjlighet till ökad individanpassning, bättre möjlighet för lärarna att följa upp sina elevers resultat, mer fördjupning och fler sätt att ta till sig innehållet. Dels ökad motivation till inläring p.g.a. direkt feedback till eleverna och den ökade måluppfyllelsen (man motiveras av att lyckas).

Läroplan och kursplan ligger till grund för allt innehåll som finns i Digilär. I direkt

anslutning till de olika delarna av innehållet finns tydliga anvisningar kring vilka delar av ämnenas kurs-/ämnesplaner som behandlas och är i fokus.

5) IT Perspective Sweden AB

- <http://www.itperspective.se/>
- Förskola, Grundskola, Gymnasium, Vuxenutbildning, Grundsärskola, Gymnasiesärskola, YH, Högskola, Särskild utbildning för vuxna
- Interaktiv hårdvara och PC är att föredra.

ITP WhiteBoard är till för den faktiska lektionen med eller utan tavlan. Inläringen underlättas och dyrbar tid sparas. Lektionsdeltagarna aktiveras och erbjuds möjligheten att delta/interagera trådlöst från sina egna enheter.

Allt utbildaren och eleverna skapar gemensamt kan sparas och även delas i realtid om så önskas. Det är enkelt att repetera den faktiska lektionen. Utöver detta finns många pedagogiska verktyg och funktioner som förstärker inläringen.

Vanlig internetuppkoppling krävs för full funktionalitet.

SWEDISH EDTEST.

" Genom att testa digitala läromedel och lärresurser i riktiga lärmiljöer tillsammans med lärare/utbildare och studenter, bidrar Swedish Edtest till att digitala verktyg adresserar verkliga behov, samtidigt som lärares kompetens att välja och värdera digitala läromedel stärks."

6) MyStudyWeb Sweden AB

- <https://mystudyweb.com>
- Gymnasium, Grundskola, Vuxenutbildning

Mystudyweb erbjuder innovativa produkter som utvecklar färdigheter, förmågor, utvärderar kunskap och elevers attityder och frigör värdefull tid! Vårt egenutvecklade digitala läromedel mystudyweb innehåller videolektioner och övningar i sex olika ämnen för grundskolan. Kartläggaren är Sveriges mest använda digitala screeningverktyg! PASS digitala elevenkät ger skolan ett objektiva verktyg i arbetet med alla elevers välmående i skolan.

7) Educaora interaktiva artiklar

- <https://educaora.com>
- Vuxenutbildning, YH, Högskola, Gymnasium

Produkten är tänkt att användas som hjälpmedel i kurser, där den kan komplementera handouts, kurslitteratur eller instuderingsuppgifter. Educaora har ett fokus på STEM-ämnena och läraren behöver ha en grundläggande digital kompetens för att kunna skriva artiklar. Den gör inlärning spelifierat och interaktivt, studenterna kan lättare tillgodogöra sig materialet. Lösningen gör att eleverna snabbare uppnår målen för respektive ämne i läroplanen.

SWEDISH EDTEST.

" Genom att testa digitala läromedel och lärresurser i riktiga lärmiljöer tillsammans med lärare/utbildare och studenter, bidrar Swedish Edtest till att digitala verktyg adresserar verkliga behov, samtidigt som lärares kompetens att välja och värdera digitala läromedel stärks."

8) Gro Play, Grow Planet

- <https://www.groplay.com/sv/>
- Grundskola, Åk 1-5

För lärare är det tidskrävande och dyrt att förbereda och genomföra laborationer, experiment, problemlösning, design- och konstruktionsuppgifter med elever, samt utvärdera / mäta elevernas kunskaper och färdigheter. Grow Planet innehåller färdiga miljöer och uppgifter för dessa typer av lärandeformer.

Hållbar Utveckling är en central del i Sveriges och många andra länders läroplaner, men det saknas potenta läromiljöer för hållbar utveckling. Grow Planet löser detta genom att integrera hållbarhet med Ma, No, Tk och Bild / Musik.

Elever i en klass befinner sig ofta på olika kunskaps- och färdighetsnivåer, vilket gör det svårt för lärare att hålla ihop gruppen. I Grow Planet kan elever arbeta självständigt i egen takt, med den svårighetsgrad som passar, men samtidigt genomgå samma miljö och utmaningar vilket skapar underlag för gemensamma

diskussioner i klassen.

Lärare spenderar mycket tid på att sammanställa och utvärdera elevers utveckling i olika ämnen. Genom LMS:et i Grow Planet får läraren en tydlig överblick av elevers resultat och utveckling vilket sparar mycket administrativt arbete för lärare.

Samtliga moment i Grow Planet har en tydlig koppling till det centrala innehållet i LGR11.

SWEDISH EDTEST.

" Genom att testa digitala läromedel och lärresurser i riktiga lärmiljöer tillsammans med lärare/utbildare och studenter, bidrar Swedish Edtest till att digitala verktyg adresserar verkliga behov, samtidigt som lärares kompetens att välja och värdera digitala läromedel stärks."

9) NUIEQ AB, Snowflake

- <https://www.nuiteq.com/sv/> www.snowflake.live
-
- Förskola, Grundskola, Grundsärskola, Gymnasiesärskola, Särskild utbildning för vuxna

Snowflake uppfyller "Active Learning" (konceptet aktivt lärande) genom att stödja lektioner som visas i video eller presenteras i klassrummet. Med Snowflake kan läraren snabbt hitta aktiviteter för lektionen som är i enlighet med läroplansmålen så att de kan ägna mer tid åt att engagera hela klassen. Med Snowflake fokuserar vi på att ge eleverna de kunskaper som behövs för framtidens jobb enligt de 6:na (Creativity, Collaboration, Critical Thinking, Communication, Citizenship, and Character) som krävs för jobb i den fjärde industriella revolutionen.

Snowflake ger lärare verktyg för att öka elevernas engagemang. Genom att använda den teknik som främjar interaktivitet och samarbete i Snowflake kan eleverna bemästra content genom att använda flera sätt att uttrycka sig på. Exempel skulle kunna vara svar i skrift och projekt som involverar teknik där skrift, audio och video är inkluderat.

Varje aktivitet är taggad till en specifik inlärningsstandard eller keywords som är länkade till ett curriculum.

SWEDISH EDTEST.

" Genom att testa digitala läromedel och lärresurser i riktiga lärmiljöer tillsammans med lärare/utbildare och studenter, bidrar Swedish Edtest till att digitala verktyg adresserar verkliga behov, samtidigt som lärares kompetens att välja och värdera digitala läromedel stärks."

10) Ludenso AS, Norway

- <https://www.ludenso.com/>
- Primary, Secondary

Ludenso Create is enabling pupils to become digital creators and the teacher to become the digital hero of the classroom!

Grades: from 1st grade elementary school throughout High School.

Subjects used so far in Norway and Sweden: Arts and Crafts, Maths, Science, Social Science and Norwegian (language). The tool is great for cross-subject projects, where several subjects are involved.

Problem solved:

Today in the schools the pupils are more digital consumers rather than digital creators. The teachers sometimes have access to the equipment, but lack the training to utilise it 100%.

Ludenso Create is a 3D-modelling tool where the teacher easily can create co-creation session, where the pupils learn to build together in the same environment. Afterwards the 3D-environment can be experienced in Augmented Reality. The

teacher have full control of the learning environment, but still have very few steps to set up a session so that the entry barrier is very low. It is also cross-platform.

11) WECO PLAY, Denmark

- <https://wecoplay.com/>
- Pre-primary, Primary
- That it requires specific hardware, the kindergarten/school needs to have access to a larger touch screen.

WECO PLAY is a collection of learning games and activities for large touchscreens. They are designed to enable several children to play and learn together. By using a shared device it can motivate learning, facilitate communication and collaboration. The WECO PLAY platform include a range of different learning games, from a math race, to drawing through block programming, a book creator and many other activities.

SWEDISH EDTEST.

" Genom att testa digitala läromedel och lärresurser i riktiga lärmiljöer tillsammans med lärare/utbildare och studenter, bidrar Swedish Edtest till att digitala verktyg adresserar verkliga behov, samtidigt som lärares kompetens att välja och värdera digitala läromedel stärks."

12) Easy Education Sweden AB

- <https://www.easyeducation.se/>
- YH, Högskola, Vuxenutbildning

Easy Education är en webbaserad plattform med syfte att samla digitalt utbildningsmaterial för alla studenter vid högre utbildningar. Easy Education digitaliserar och distribuerar kursmaterial samt erbjuder tillhörande digitala studieverktyg.

Easy Education löser problem relaterade till studier på högre nivå genom att kunna erbjuda kursmaterialet på ett mer lättillgängligt sätt samtidigt som det blir billigare. Dessutom tar Easy Education fram mer individanpassade inlärningsmetoder genom plattformens digitala studieverktyg.

De förväntade effekterna är att det ska bli mindre kostsamt att studera på högre nivå samtidigt som studierna blir mer effektiva såväl som mer inkluderande.

Utifrån kursplanerna bestämmer kursansvariga vilket material som skall ingå i kursen. Vi ämnar att till en lägre kostnad och på ett mer effektivt sätt distribuera detta material till dagens alla studenter. Samtidigt kan vi med hjälp av de digitala

studieverktygen underlätta inläringen av den information och kunskap som kursen innefattar.

SWEDISH EDTEST.

" Genom att testa digitala läromedel och lärresurser i riktiga lärmiljöer tillsammans med lärare/utbildare och studenter, bidrar Swedish Edtest till att digitala verktyg adresserar verkliga behov, samtidigt som lärares kompetens att välja och värdera digitala läromedel stärks."

13) Kunskapsmedia Group Stockholm AB

- <https://kunskapsmediagroup.se/>
- Grundskola

Vi vill testa hur vi kan förbättra våra digitala utbildningsfilmer, inklusive studiematerial, quizz etc.

SWEDISH EDTEST.

" Genom att testa digitala läromedel och lärresurser i riktiga lärmiljöer tillsammans med lärare/utbildare och studenter, bidrar Swedish Edtest till att digitala verktyg adresserar verkliga behov, samtidigt som lärares kompetens att välja och värdera digitala läromedel stärks."

MUSIK

14) SoundLily AB

- <https://soundlily.com/sv/>
- Grundskola, Gymnasium, Högskola, Grundsärskola, Gymnasiesärskola
- iPhone eller iPad. Under 2020 kommer en Android-version även att utvecklas.

SoundLily är användbar från årskurs 1 till universitetsnivå, och hjälper eleven att på ett roligt och effektivt sätt utveckla sin musikaliska talang. SoundLily är även utvecklad med läraren i fokus, och innefattar kompmusik som är synkad till notbilder. Musikens tonhöjd och hastighet kan slutanvändaren justera utan att ljudkvaliteten försämras. Med hjälp av SoundLily förväntas antalet elever som stannar kvar i musikutbildning öka. Även en förbättring avseende musikutbildningskvaliteten förväntas.

15) EC-PLAY AS

- <http://www.ec-play.com/>
- Grundskola
- Skolene som skal ta dette i bruk trenger WiFi tilgang rask nok til å spille av YouTube videoer, iPad eller Chromebook, projektor/tv og musikkinstrumenter (gitar, piano, ukulele, bass, fiolin).

Vi ønsker å teste EC-Play i aldersgruppen 10-15 år. EC-Play er et verktøy for samspill hvor elevene lærer å spille 5 forskjellige typer musikkinstrumenter samtidig. Programmet har vært testet i Norge og elevene kjenner raskt mestring og får en utrolig selvtillit av å føle at de kan spille. Læreplanen i Norge har nylig innført et hovedmål med Livsmestring og Folkehelse. Her passer EC-Play utmerket inn. Med EC-Play får skolene et pedagogisk opplegg som utfordrer elevene og gir dem mestringsfølelse ved hjelp av musikk. EC-Play har deltatt på nasjonale og internasjonale utdanningskonferanser og fått mye positiv tilbakemelding på vårt system.

Elever som bruker EC-Play på skoler i Norge kjenner mestring i musikkfaget og får en skoleglede og økt selvtillit som de tar med seg i andre fag. Spesielt elever som sliter på skolen har vist stor fremgang med bruk av EC-Play.

SWEDISH EDTEST.

" Genom att testa digitala läromedel och lärresurser i riktiga lärmiljöer tillsammans med lärare/utbildare och studenter, bidrar Swedish Edtest till att digitala verktyg adresserar verkliga behov, samtidigt som lärares kompetens att välja och värdera digitala läromedel stärks."

16) Doremir Music Research AB/ Notysing

- <https://doremir.com/>
- Grundskola, Gymnasium, Vuxenutbildning, Högskola
- Det krävs att det finns uppkoppling till internet, då en del av funktionaliteten är molnbaserad. Det krävs vidare att det finns ljudinspelning och uppspelning på de apparater som ska användas vid testet. Appen är en cross-platform web-app som fungerar på iOS och Android-apparater samt datorer. När den ska användas i klassrum av flera elever samtidigt krävs tillgång till hörlurar/handsfree, så att elever kan undvika att störa varandra för mycket.

Notysing är en interaktiv app för att lära sig musik genom att sjunga efter noter på en grundläggande nivå utan förkunskaper. Den är utvecklad för att kunna användas i grundskolans högstadium för att stödja elevers lärande av musikens innehåll och representationer, grundläggande musikteori och sångräning och kan användas som ett stöd till lärare men också för självstudier. Den bygger på världsledande teknik för musiktolkning i kombination med ett pedagogiskt koncept för att utveckla elevers musikaliska föreställningsförmåga i ett spelliknande koncept som kan jämföras med t.ex. DuoLingo.

SWEDISH EDTEST.

" Genom att testa digitala läromedel och lärresurser i riktiga lärmiljöer tillsammans med lärare/utbildare och studenter, bidrar Swedish Edtest till att digitala verktyg adresserar verkliga behov, samtidigt som lärares kompetens att välja och värdera digitala läromedel stärks."

STEM

17) Matteappen

- <https://matteappen.se/>
- Grundskola
- Touchskärm för elever

Vi löser problemet att lärare kan följa elevers kunskapsutveckling och arbeta effektivare genom att digitalisera matematiken utan att kompromissa med elevers lösningar. I Matteappen räknar elever matematik för hand, så lärare kan följa elevers tankeprocess, upptäcka kunskapsluckor och individanpassa undervisningen efter varje elevs behov.

18) FourFerries, Finland

- Secondary, Primary, Post secondary non-tertiary, Tertiary, Adult education

eMathStudio is your digital math notebook, for middle school to university level mathematics. It offers a new way of automatically checking math assignments that helps students understand what they don't understand. When students get immediate feedback on their own solutions, they can learn from their mistakes. They also become more confident when they see everything they got right. The notebook contains all the tools you need to solve math assignments: an efficient math editor, calculator, graphing tools, tables and possibilities to insert pictures. For the teacher, eMathStudio offers real time view of their students' progress and tools to directly communicate and comment on their solutions and problems. It is also possible to create exams and quizzes, as well as your own courses. eMathStudio can be used together with any textbook, digital or paper, but includes theory and assignments from the textbook series eMath. The series comes in three languages (Swedish, English and Finnish). It follows the Finnish High School Curriculum and is written by teachers in Finland, Sweden and Estonia.

SWEDISH EDTEST.

" Genom att testa digitala läromedel och lärresurser i riktiga lärmiljöer tillsammans med lärare/utbildare och studenter, bidrar Swedish Edtest till att digitala verktyg adresserar verkliga behov, samtidigt som lärares kompetens att välja och värdera digitala läromedel stärks."

19) Code School Finland

- <https://www.codeschool.fi/>
- Grundskola

Programming and robotics in education, teaching materials and training
We provide project-based teaching materials on coding, programming and robotics for classes 1-9. They are developed to support the Finnish curriculum and are a very close match to the Swedish curriculum as well. Our materials and training allow teachers with no prior experience in coding to start to include coding as a learning activity and study tool in any subject area. Our approach to coding is about creative self-expression. The addition of coding as a study tool automatically adds 21st century skills and digital competences to learning outcomes and makes learning fun and engaging.

20) imagiLabs

- <https://imagilabs.com/>
- Grundskola
- Our application works with tablets / phones. Ideally iPads / iPhones but also works on Android devices

Our solution and curriculum is most suited for students between 10-15.
The imagiCharm, our app and curriculum lower the barrier to entry to real script based programming (in Python) and make coding more fun and relevant, especially for girls. Our lesson plans are also easy to follow for teachers who might not have a deep understanding of programming.

As programming has been mandatory for 1.5 years now in Sweden it has been a point of discussion and concern for many how teachers can introduce coding especially in a way that is gender inclusive! Our product and curriculum addresses exactly that.

SWEDISH EDTEST.

" Genom att testa digitala läromedel och lärresurser i riktiga lärmiljöer tillsammans med lärare/utbildare och studenter, bidrar Swedish Edtest till att digitala verktyg adresserar verkliga behov, samtidigt som lärares kompetens att välja och värdera digitala läromedel stärks."

21) Eddler

- <https://eddler.se/>
- Gymnasium, Grundskola, Vuxenutbildning, YH, Högskola, Särskild utbildning för vuxna

Digitalt läromedel i Matematik/Fysik och Programmering. Täcker läroplanen i högstadiet och gymnasiet för matematik. Fysik 1 för gymnasiet. Innehåller texter, övningar och undervisningsvideor. Som resurs och komplement till lärobok eller som ett heltäckande läromedel. Innehåller även en provbank med ett digitalt provverktyg.

22) Strawbees

- Grundskola
- makecode. Det är där man programmerar micro:bit

Robotic inventions for the micro:bit

Med vår produkt kan lärarna använda micro:bit som de flesta redan har tillsammans med vårt konstruktionssystem. Detta gör att eleverna kan lära sig att programmera fysiska rörelser, vilket ingår i läroplanen för teknik.

SWEDISH EDTEST.

" Genom att testa digitala läromedel och lärresurser i riktiga lärmiljöer tillsammans med lärare/utbildare och studenter, bidrar Swedish Edtest till att digitala verktyg adresserar verkliga behov, samtidigt som lärares kompetens att välja och värdera digitala läromedel stärks."

23) Merkuur OÜ / Mobile Workshops, Estonia

- <https://www.merkuur.eu/summary>
- Primary, Secondary, Tertiary

Merkuur has developed mobile workshops with the purpose of introducing young people the different professions, work practices, and tools of the metal and wood sector, and offering hands-on opportunity to test the work tasks associated with these professions in order to raise young people's career awareness and competitiveness in the fields of technology and engineering. Our company wishes to give young people the chance to gain real experience in the area of work connected to these professions through active participation. We are taking the mobile workshop with an instructor to young people.

Young people tend to not choose to study the professions in the metal and wood sector and rarely pick the career of an engineer, so the Estonian industry lacks qualified workforce. We bring the practical learning experience connected to entrepreneurship in the fields of technology to young people in order to expand young people's career awareness in choosing their future specialities. We work with schools in Estonia and provide technology lessons in a mobile workshop (aprox. 10 schools current).

SWEDISH EDTEST.

" Genom att testa digitala läromedel och lärresurser i riktiga lärmiljöer tillsammans med lärare/utbildare och studenter, bidrar Swedish Edtest till att digitala verktyg adresserar verkliga behov, samtidigt som lärares kompetens att välja och värdera digitala läromedel stärks."

24) Ideas Gym, Estonia

- <https://ideasgym.com/>
- Primary, Secondary
- LEGO Robots Online Training using Virtual Robot Toolkit

In this project students learn Robotics and AI through a simulator. In the field of educational robots the nearest programs designed for k12 are either offline and requires to have the kits as LEGO robots. When it comes to e-learning the students

use online videos provided by different YouTube channels. There are a couple of courses on couple of platforms using the video format, which means the instructor is talking in the video and the students are just receiving the information. The video format and the lack of interaction between the instructor and the students make it almost impossible for the students to learn troubleshooting or to have the sense of a hands-on experience without having the kits physically. We overcame this in our program by using a simulator and more than 13 years of experience in working with education robots. Our experience with the students and educational robots as lego helped us to transform the training from the real world to the virtual world using technology as a Learning Management System, online conferences and simulation.

We used our more than 12 years of giving training in STEM subjects to 1000s of students in face to face setup and innovation labs around Egypt, and designed our online courses content to: keep the enrolled students engaged, give the sensation of hands-on experience using simulations, gamification and other tools, build individualized scaffolds for the enrolled students using our researched pedagogical framework and learning analytics. We provide direct online mentoring and coaching to the students during the course which kept the students engaged, interested and have the feelings of the presence in the same place with their peers and the instructor.

SWEDISH EDTEST.

" Genom att testa digitala läromedel och lärresurser i riktiga lärmiljöer tillsammans med lärare/utbildare och studenter, bidrar Swedish Edtest till att digitala verktyg adresserar verkliga behov, samtidigt som lärares kompetens att välja och värdera digitala läromedel stärks."

25) ROYBI, Canada

- Pre-primary, Primary
- <https://roybirobot.com/>

Roybi Robot. Named by TIME Magazine as one of The Best Inventions of 2019, Roybi Robot provides children 3+ with a personalized education based on their individual learning pace and interests, setting the foundation for a successful future. With over 500 lessons, including language learning, basic STEM, stories, games, and songs, Roybi Robot uses the power of AI to create a fun and interactive learning experience for children.

26) Showerloop Oy. Helsinki

- <https://showerloop.org/>
- Secondary, Post secondary non-tertiary, Tertiary
- Template for 3D Printing Documentation

The idea is to make both teaching and learning certain techniques required to master 3d printing easy and clear by offering a template for documenting crucial steps taken

for each print as a checklist, but also as a learning tool that helps students orient their thinking when setting up and designing prints. Documentation is also a crucial ingredient when prototyping and working with multiple versions or over long periods of time where information like print settings can easily be lost, or prints setup in the wrong way resulting in lost time. So the goal is to streamline and improve the 3d printing process and help students to orient the work, to improve chances of success and learn why failures occur. Ultimately the hope is that students are more enthusiastic about printing. I am unsure how it fits in with the curriculum but I am studying that at the moment.

Teachers/technicians in schools that use 3d printer as part of class work or courses and would like to improve their workflow. By using the template that I provide, students would document their work over a project or in between multiple prints. A questioner or other assement tool (grading for instance) could be used to compare results with similar groups not using the template as a means to determine its efficacy.

SWEDISH EDTEST.

" Genom att testa digitala läromedel och lärresurser i riktiga lärmiljöer tillsammans med lärare/utbildare och studenter, bidrar Swedish Edtest till att digitala verktyg adresserar verkliga behov, samtidigt som lärares kompetens att välja och värdera digitala läromedel stärks."

SPRÅK, LÄSA, SKRIVA

27) EF Class, Switzerland

- <https://class.ef.com/>

EF Class is a fully interactive classroom application that comes bundled with hundreds of hours of modifiable lesson materials for English lessons. We produce content aligned to the CEFR and the Swedish curriculum, covering Year 6, Year 9, and Grades 5, 6, and 7. If students have devices in class, teachers can send activities directly to them, and review their students' responses at any point. Otherwise, teachers can present EF Class lessons to the whole class, and can send students assignments to complete outside of the lesson. Our mission is to help teachers like you find their true potential, by saving them time, making lessons more engaging, and individualizing the student learning experience.

SWEDISH EDTEST.

" Genom att testa digitala läromedel och lärresurser i riktiga lärmiljöer tillsammans med lärare/utbildare och studenter, bidrar Swedish Edtest till att digitala verktyg adresserar verkliga behov, samtidigt som lärares kompetens att välja och värdera digitala läromedel stärks."

28) Doctor Professor (Kanji Learning Lab AB)

- Grundskola, Gymnasium, Vuxenutbildning, Högskola
- Appen körs i browser och på datorskärm. Den är inte anpassad för surfplatta eller mobiltelefon.

Doctor Professor www.doctorprofessor.net och Ordappen www.ordappen.se

Appen hjälper studenter att memorera kinesiska skrivtecken som de används i japanskan och kinesiskan.

Appen rymmer idag ca 250 tecken per språk. Detta möter kunskapsmålen i kinesiska och japanska för de flesta kurser på grundskola och gymnasium enligt Lgr11.

Inför ht 2020 planerar vi utöka antalet tecken till 500 per språk vilket möter kursplaner för grundkurser (30p) i kinesiska och japanska på universitetsnivå. Vi önskar därför ta en första kontakt med högskolor/universitet under vt 2020.

Radikalt snabbare (upp till 4x) jämfört med traditionella inlärningsmetoder och mer engagerande inläring och undervisning. Appen har redan testats på en handfull skolor i Sverige och Japan med goda resultat.

Vi håller på att utveckla Ordappen, en glosinlärningsapp för spanska, franska och tyska. Appen är inte testklar men vi är intresserade av att redan nu knyta kontakter

med skolor och lärare på grund- och gymnasienivå som skulle vilja delta i ett test under ht 2020. URL: www.ordappen.se

29) Betwyll, Italy

- <https://www.betwyll.com/>
- Primary, Secondary, Post secondary non-tertiary, Tertiary, Special needs education, Adult education

Betwyll offers a place where the students can comment, share and learn about literature together. The platform includes various kinds of literary texts, which can be read in the app and discussed publicly. For schools, libraries and learning institutions Betwyll also offers closed projects, where the students can learn socially among their class. Although Betwyll is mainly focused on literature, it is a flexible tool that can be used for social reading projects around academic texts as well.

SWEDISH EDTEST.

" Genom att testa digitala läromedel och lärresurser i riktiga lärmiljöer tillsammans med lärare/utbildare och studenter, bidrar Swedish Edtest till att digitala verktyg adresserar verkliga behov, samtidigt som lärares kompetens att välja och värdera digitala läromedel stärks."

30) Story Wars AB

- <https://www.storywars.net/>
- Grundskola, Gymnasium i ämnet Engelska

Story Duel är en kollaborativ skrivarplattform och ger skrivande med en twist. Vem som helst kan starta en berättelse genom att ge en titel, lägga till en omslagsbild, göra en del inställningar samt skriva första kapitlet. När du har gjort detta släpper du ut berättelsen till resten av klassen. Nu kan alla skriva en fortsättning på nästa kapitel, så fort som det har kommit in 2 förslag börjar en timer

räkna ner (en bestämd tid som skaparen av historien ställt in). Under denna nedräkning kan andra lämna in förslag. Efter detta börjar röstningen. Alla skall nu rösta på vilket förslag dom tycker är den bästa fortsättningen. Så här fortgår det hela tiden tills berättelsen är klar. Eleverna kommer vilja vinna omröstningarna dels för att få med sitt förslag dels för att vinna Gems. För Gems kan dom köpa badges i shopen samt köpa inredning att dekorera sitt Study room med.

Vi har även ett quest system där läraren kan ge uppgifter som sedan ges ut till eleverna, till exempel, skriv en berättelse som innehåller dessa 10 ord. Som lärare kan du välja att lägga dina quests kom privata i klassen eller som publika för alla att välja. Detta kommer göra att det alltid finns publika quests att välja för eleverna. Eleverna kommer kunna tjäna gems även på att göra quests. Övriga funktioner är: Word games, Color Book, Skrivardueller mellan kompisar

Som lärare har du vårt analysverktyg att tillgå där du kan följa elevernas utveckling. Det finns även ett lärarforum där du kan kommunicera med lärare över hela världen.

Den är i dagsläget enbart översatt till engelska och analysverktyget som lärarna har tillgång till är anpassat efter engelska.

SWEDISH EDTEST.

" Genom att testa digitala läromedel och lärresurser i riktiga lärmiljöer tillsammans med lärare/utbildare och studenter, bidrar Swedish Edtest till att digitala verktyg adresserar verkliga behov, samtidigt som lärares kompetens att välja och värdera digitala läromedel stärks."

31) Axiell Sverige AB

- <https://www.axiell.com/se/>

WeLib är en skolbibliotekstjänst för att hantera fysiska och digitala resurser. Det är en plattform där skolan står för innehållet, t ex böcker från skolans bibliotek, e-litteratur, film, egenproducerade resurser och sökningar i källor som skolan använder. I tjänsten är det möjligt att vara en aktiv användare genom att gilla och recensera resurser, publicera egna filer (t ex e-böcker) och skapa samlingar med resurser.

hur vi får lärare och bibliotekarier att använda WeLib mer i undervisningen? Vi önskar testa specifikt utvalda delar av tjänsten, de som handlar om självpublicering.

Vi önskar input på specifika delar av tjänsten, de som handlar om publicering av t ex e-böcker och recensioner.

32) Lexplore Nordic AB

- <https://www.lexplore.se/>
- Eye-tracker, dator samt extern skärm, internet

Läsutveckling för alla elever. Vi har en vision om att alla barn ska hitta till läsningens magi. Vår mission är att ge lärare och skolor bättre förutsättningar i sin vardag för att de ska kunna hjälpa alla sina elever. Vi gör det genom att erbjuda ett nytt, vetenskapligt baserat och effektivt sätt att mäta läsförmågan på. Det handlar om att få syn på läsningen och att se elevernas autentiska läsning från avkodning till språkförståelse. Det handlar om att få en objektiv översikt över elevernas läsning för att, i tid, kunna sätta in rätt stöd och stimulans för att främja läsningen.

SWEDISH EDTEST.

" Genom att testa digitala läromedel och lärresurser i riktiga lärmiljöer tillsammans med lärare/utbildare och studenter, bidrar Swedish Edtest till att digitala verktyg adresserar verkliga behov, samtidigt som lärares kompetens att välja och värdera digitala läromedel stärks."

33) Good Learning, Landet låångt borta och nära

- <https://www.goodlearning.se/>
- Grundskolan årskurs 1-3 Musik, svenska, bild

En interaktiv saga med övningar

"Landet låångt borta och nära" är en interaktiv saga för barn av Lisbet Gemzell, en av Sveriges mest erfarna röstpedagoger. Hon arbetar med andning, röst, hållning, kroppsspråk och kommunikation. Läromedlet följer kursplanerna i musik, bild och svenska, årskurs 1-3. Det passar utmärkt för upplevelsebaserat och problembaserat lärande. En utförlig lärarhandledning ingår. Sagan "Landet låångt borta och nära" är en berättelse i genren Fantasy. Den centrala konflikten behandlar kampen mellan ont och gott. Sagan handlar även om frihet och hur viktigt det är att använda sin fantasi och känna livsglädje. Genom de fyra elementen – jord, eld, luft och vatten – uppmärksammas naturen och vikten av att respektera och njuta av jordens resurser.

Läromedlet är ett konstnärligt material med sångtexter, noter, musik, sagoberättelse och video. Du som lärare kan hjälpa dina elever att använda sin fantasi och utvecklas genom eget skapande. Eleverna lär känna sig själva bättre och upptäcker sina resurser. Övningarna hjälper barnen att bygga en bra självkänsla och förstå skillnaden mellan sitt eget jag och omvärldens förväntningar på deras personlighet vad gäller intressen, kön och bakgrund.

SWEDISH EDTEST.

" Genom att testa digitala läromedel och lärresurser i riktiga lärmiljöer tillsammans med lärare/utbildare och studenter, bidrar Swedish Edtest till att digitala verktyg adresserar verkliga behov, samtidigt som lärares kompetens att välja och värdera digitala läromedel stärks."

HISTORIA OCH EKONOMI/MARKNADSFÖRING

34) Statens historiska museer

- årskurs 4-6, 7-9 samt SPRINT på gymnasiet.

Undervisningsresursen Sveriges historia (webbplats under framtagande)

Vi vill testa vår kostnadsfria undervisningsresurs Sveriges historia, en webbplats med innehåll från 15 museer runt om i Sverige. Resursen kommer bestå av helt fritt och delbart material. Sveriges historia kommer lanseras hösten 2020.

Vi vill testa lektionsförslag, fördjupningsmaterial och digitala funktioner som kommer finnas på Sveriges historia. Lektionerna utgår ifrån historiska föremål som visualiseras genom bilder, kartor, 3D-modeller, ljudklipp etc. Dessa kommer finnas digitalt på webbplatsen.

Sveriges historia gör det lättare och roligare att lära sig historia. Samtidigt vill vi utmana invanda tankemönster om historia genom att synliggöra nya perspektiv och arbeta källkritiskt. En utgångspunkt är globala perspektiv på historia.

Sveriges historia förflyttar museet in i klassrummet. Genom att arbeta undersökande med föremål, kartor och tidslinjer och ställa frågor till materialet blir de historiska exemplen lättare att förstå för eleverna. Historiska föremål är dessutom ett bra stöd i samtal där språkkunskaper i exempelvis svenska är begränsade.

Undervisningsresursen ska vara en hjälp för alla historielärare som vill arbeta med föremål och globala perspektiv som en integrerad del i historieundervisningen. Sveriges historia ska fungera som ett komplement till andra läromedel.

Materialet utgår ifrån kursinnehållet i historia för grundskolan.

SWEDISH EDTEST.

" Genom att testa digitala läromedel och lärresurser i riktiga lärmiljöer tillsammans med lärare/utbildare och studenter, bidrar Swedish Edtest till att digitala verktyg adresserar verkliga behov, samtidigt som lärares kompetens att välja och värdera digitala läromedel stärks."

35) Simbound, Romania

- <https://simbound.com/>

For online marketing and e-business classes at undergraduate and graduate levels. Creates an active learning environment for instructor and students where they can gain and test their existing knowledge on digital marketing theoretical concepts.

Better understanding of online technologies for the carrying out of digital marketing, an ability to create content, gaining new skills such as testing and teamwork.

The product promotes commercial best practice and is built as a result of thousands of hours of research.

36) Good Learning, Frilansspelet

- <https://www.goodlearning.se/>
- Gymnasium, Samhällskunskap, Ekonomi, Entreprenörskap, YH, Högskola, Hantverksutbildningar, Konstnärliga utbildningar

Beprövad pedagogik kombinerad med modern AI-lösning. Frilansspelet är ett läromedel i form av ett spel. Du tränar på livet som frilans i ett digitalt rollspel mot en AI-programmerad simulator-värld. Vi har skapat pedagogiken i spelet utifrån beprövad forskning inom pedagogik och beteendevetenskap. I spelet finns inbyggd dokumentation och utvärdering så att läraren lätt kan se hur det går för gruppen och individen. Samma information använder spelaren för att värdera sina tidigare resultat och sin utveckling.

Frilansspelet ger erfarenhet av arbetslivet. Varje spelomgång går ut på att starta upp en egen liten verksamhet.

När det gäller YH och Högskola hjälper Frilansspelet till att överbrygga glappet mellan skola och arbetsliv. Ger en jämnare grundnivå på elever/studenter där många saknar erfarenhet av ens ett feriejobb.

Frilansspelet är granskat och godkänt av Specialpedagogiska skolmyndigheten, SPSM. Frilansspelet följer läroplanen för gymnasiet. Det hjälper eleverna att nå kunskapskraven på både program- och ämnesnivå. Passar för ämnesöverskridande projekt som berör arbetsmarknad och yrkesval.

SWEDISH EDTEST.

" Genom att testa digitala läromedel och lärresurser i riktiga lärmiljöer tillsammans med lärare/utbildare och studenter, bidrar Swedish Edtest till att digitala verktyg adresserar verkliga behov, samtidigt som lärares kompetens att välja och värdera digitala läromedel stärks."

VÄRDEGRUNDSARBETE, SYV, IDROTT OCH ELEVHÄLSA

37) Peppy Pals AB

- <https://peppypals.com/sv/hem/>
- Förskola, Grundskola, Grundsärskola

Peppy Pals School är ett digitalt läromedel för värdegrundsarbetet för de äldsta barnen i förskolan, åk F-3 i grundskolan och elever med motsvarande utvecklingsnivå i grundsärskolan (ej träningskola).

Peppy Pals School gör värdegrundsarbetet konkret och roligt med det evidensbaserade materialet kring EQ enligt CASELs internationella standard, utvecklat tillsammans med psykolog Bodil Wennberg (känd för din EQ-trappa) och en

mentor på YALE Center of Emotional Intelligens. Materialet består av konkreta lektionsplaneringar med filmer, böcker och aktiviteter, allt med en lekfull ton som

tilltalar eleverna och skapar samtal i klassrummet. Materialet är utvecklat för att passa som underlag för värdegrundsarbetet (10 kap. 2 §, 1 kap. 11 §, 1 kap. läroplanen) och kan enkelt integreras i andra ämnen som t.ex. svenska, engelska, SO och idrott.

SWEDISH EDTEST.

" Genom att testa digitala läromedel och lärresurser i riktiga lärmiljöer tillsammans med lärare/utbildare och studenter, bidrar Swedish Edtest till att digitala verktyg adresserar verkliga behov, samtidigt som lärares kompetens att välja och värdera digitala läromedel stärks."

38) Learn2Esport

- <https://learn2esport.com/>
- Gymnasium, Grundskola, Högskola, YH
- För att genomföra vissa övningar eller för att faktiskt utöva esport behövs däremot datorer som klarar spelen League of Legends eller CS:GO. Stationär dator (alternativt laptop) med skärm, mus, och tangentbord

Esport är något som många unga idag sysslar med dagligen och det är just därför det är så kraftfullt att använda för att lära unga viktiga 2000-tals-förmågor som kommunikation, samarbete, ledarskap, problemlösning, analys och kritiskt tänkande.

Learn2Esport har en onlineplattform som består av flera delar. Den första delen är verktyg som hjälper den individuella esportaren att utvecklas. Det handlar exempelvis om analysverktyg, statistikverktyg och onlinekurser skapade tillsammans med lärare och professionella coacher och spelare inom esport.

Utöver dessa verktyg tillhandahåller Learn2Esport vad som kan liknas vid ett LMS (Learning Management System) anpassat för esport. Här kan lärare enkelt skapa interaktiva onlinekurser eller anpassa något av det färdiga material som finns. De kan även följa elevernas utveckling genom kurserna samtidigt som de kan följa elevernas utveckling i spelen med hjälp av lärarversioner av statistik- och analys-verktygen.

Idag används plattformen främst av gymnasieskolor i Sverige där esport kopplas till kurser i Idrott & Hälsa men vi har även sett intresse av att använda den i grundskolan och på högskola.

Esport kan även användas för att nå grupper som annars ofta exkluderas. Ett exempel är elever som sällan orkar ta sig till skolan, även kallade "hemmasittare".. Esport kan även användas för att nå de grupper av unga som vanligtvis undviker klassiska lagidrotter av olika anledningar. Med esport i skolan och ett skollag att tillhöra får även dessa elever möjligheten känna känslan av att vara en del av ett lag och att vinna tillsammans.

SWEDISH EDTEST.

" Genom att testa digitala läromedel och lärresurser i riktiga lärmiljöer tillsammans med lärare/utbildare och studenter, bidrar Swedish Edtest till att digitala verktyg adresserar verkliga behov, samtidigt som lärares kompetens att välja och värdera digitala läromedel stärks."

39) Hej SYV AB

- <https://hejsyv.se/om-oss/>
- Grundskola

Framtidsval är en digital lärarhandledning med färdiga lektionsupplägg för studie- och yrkesvägledandeaktiviteter i undervisningen. Framtidsval bidrar till elevernas självkänedom, ger vidgade perspektiv om studier, yrken och arbetsliv, ökad valkompetens och normmedvetenhet. Studie- och yrkesvägledning är hela skolans ansvar. Alla i skolan har i uppdrag att förbereda eleverna inför deras framtidsval. Detta val ska vara välgrundat och eleverna ska inte begränsas i sitt val pga faktorer som kön, social- eller kulturell bakgrund (Lgr 11, kap 2). Elever från år 1 ska ha tillgång till personal med kompetens så att elevernas behov av studie- och yrkesvägledning tillgodoses (Skollagen §29)

40) Kara Connect, Iceland

- <https://karaconnect.com/>
- Special needs education

Digital and secure back-office for communication and administration between children in need of special education, counselling or support.

The idea is to give access to professionals that help those that need support, special education or counselling. These might be speech therapists, psychologists, behavioural therapists or student counsellors. There is increasing need for support for young people, anxiety and mental problems are on the rise. At the same time each school can not service the specific needs and each professional can not be everywhere all the time. With our platform they can be available for different schools or units and the therapist use their time to meet more students and do less admin and less driving. Schools finally deliver the promised support that they can not access.

Kara does not connect directly to a curriculum but guards the Elevhalsa notes for

each child as it should be, by lock and key. We connect however to existing systems and can transfer information into existing databases. We are a processor of data but each school or unit owns the data. We have been through extensive security protocols, the directorate of Health, a penetration test and a law firm attestation of GDPR flows. Kommunes in Iceland have also done their extensive checks for security protocols.

SWEDISH EDTEST.

" Genom att testa digitala läromedel och lärresurser i riktiga lärmiljöer tillsammans med lärare/utbildare och studenter, bidrar Swedish Edtest till att digitala verktyg adresserar verkliga behov, samtidigt som lärares kompetens att välja och värdera digitala läromedel stärks."

41) Bhooma

- Pre-primary, Primary, Secondary

Bhooma is a financial well being platform for 6-12 year olds. Money management is tough in a cashless society and statistics for levels of debt are worrying. Early education can address this life skill which is not being taught well. I am interested in the test bed to collect feedback from target users, and hopefully, introduce them to the "fun" involved in having power over your money :) A key desired effect is for children to spend less on consider goods, and to reduce the amount of instant gratification that kids expect. Norway is looking to introduce money management to schools in 2020.

SWEDISH EDTEST.

" Genom att testa digitala läromedel och lärresurser i riktiga lärmiljöer tillsammans med lärare/utbildare och studenter, bidrar Swedish Edtest till att digitala verktyg adresserar verkliga behov, samtidigt som lärares kompetens att välja och värdera digitala läromedel stärks."

INTERAKTION, BEDÖMNING, KVALITETSARBETE OCH NÄRVARO

42) Flinkit AB

- <https://www.flinkit.se/>
- Förskola, Grundskola, Gymnasium, Högskola

Digital handuppräkring för alla

Flinkits digitala handuppräkring kan användas av alla elever på skolan oavsett årskurs. Vid det här testet är det främst matematik och NO-ämnen som kommer erbjudas från Flinkits egna undervisare. Flinkit har även möjligheten att erbjuda elever som har det tufft med det svenska språket att få förklaringar i matematik och NO-ämnen fast på arabiska, somaliska eller kurdiska.

Tjänsten ger elever möjligheten att fråga om hjälp dygnet runt och Flinkits vision är att en elev aldrig ska avsluta dagen med obesvarade frågor i skolarbetet. Idag finns det stora skillnader i elevers möjlighet till att få hjälp i skolarbetet beroende på sociokulturell bakgrund, skola, klass och hur man behärskar det svenska språket. Med Flinkits app kan elever ta kort på en fråga som uppstått i skolarbetet dygnet runt och få en videoförklaring skickat direkt till mobilen av antingen skolans egna undervisare eller Flinkits undervisare. Idag ser vi en ökad psykisk ohälsa och allt fler elever som inte når sina mål med skolarbetet. Stora klyftor i betygsstatistiken finns mellan elever med högutbildade föräldrar och elever med lågutbildade föräldrar. Den här tjänsten har som mål att minska psykisk stress, ge elever samma möjlighet att nå sina mål i skolarbetet och minska klyftorna mellan olika samhällsklasser för en rättvis skolgång. Flinkit har kombinerat traditionell pedagogik i form av den handuppräckningen eleven känner igen från klassrummet fast gjort den digital så handuppräckningen kan ske oavsett vart eleven befinner sig eller tid på dygnet. Undervisaren spelar in en videoförklaring på elevens fråga via en digital whiteboard som både spelar in en skriftlig och verbal förklaring, precis som i klassrummet.

SWEDISH EDTEST.

" Genom att testa digitala läromedel och lärresurser i riktiga lärmiljöer tillsammans med lärare/utbildare och studenter, bidrar Swedish Edtest till att digitala verktyg adresserar verkliga behov, samtidigt som lärares kompetens att välja och värdera digitala läromedel stärks."

43) edChild

- <https://www.edchild.com/>
- Förskola
- Fokus Förskola finns tillgänglig för iPhone/iPad samt Android-mobiler

Få ut det mesta av er planeringstid!

Många pedagoger kan behöva lägga majoriteten av tiden under en planeringstimme på att dokumentera det man redan gjort, söka efter information eller hitta passande pedagogiska aktiviteter, trots att man helst av allt vill använda tiden åt att reflektera över veckan som varit och formulera ett nästa steg för barngruppen.

Fokus Förskola är ett digitalt verktyg som sätter barns utveckling och lärande i fokus och vänder sig till pedagoger och rektorer i förskolan, dvs till de som arbetar med barn i åldrarna 1-6 år. Fokus Förskola underlättar det administrativa arbetet i förskolan genom att automatisera dokumentation, förbereda sammanställningar och veckobrev.

Fokus Förskola främjar kollegialt lärande, inspirerar till nytänkande samt att verktyget bistår pedagoger med analysstöd för att på ett datadrivet sätt kunna utveckla undervisningen. Verktyget förenklar således det systematiska kvalitetsarbetet och nyttjar teknikens fördelar i processen. Förskolans systematiska kvalitetsarbete blir både roligt och enkelt.

I Fokus Förskola kan pedagoger inspirera varandra och utveckla ett kollegialt digitalt lärande både innanför och utanför den egna verksamhetsgränsen. Exempelvis söka svar på frågor om vilka lärprocesser som ingår i digital kompetens, och vilka

aktiviteter som kan stimulera dessa lärprocesser. Idag har vi drygt 500 pedagogiska aktiviteter kopplat till de olika läroplansområdena i Fokus Förskola.

Fokus Förskola tar avstamp i lpfö18 och är utvecklat i nära samarbete med legitimerade förskollärare och rektorer. Vår målsättning är att Fokus Förskola ska leda till att pedagoger stärks i sina yrkesroller, att minska administration genom digital teknik samt att analys av data bidrar till utveckling av verksamheten.

SWEDISH EDTEST.

" Genom att testa digitala läromedel och lärresurser i riktiga lärmiljöer tillsammans med lärare/utbildare och studenter, bidrar Swedish Edtest till att digitala verktyg adresserar verkliga behov, samtidigt som lärares kompetens att välja och värdera digitala läromedel stärks."

44) Ping Pong AB

- <https://pingpong.se/>
- Grundskola

Planering i Bagheera Learning

Vi har en planering som är tätt integrerad med Google Classroom och samarbetar med funktionerna i Google på ett naturligt sätt både för lärare och elever. Därmed undviker man onödigt dubbelarbete samtidigt som man drar nytta av Googles välutvecklade funktionalitet.

45) Haldor Ab

- <https://haldor.se/>
- Förskola, Grundskola, Gymnasium, Vuxenutbildning, Grundsärskola, Gymnasiesärskola
- Office365 och Teams

Vi på Haldor utvecklar moderna, användarvänliga och pedagogiska verktyg byggda på Microsoft Office 365 och Teams for Education. Vår idé med plattformen är att den ska stödja lärare och elever i att samarbeta och kommunicera effektivt med hjälp av alla de digitala verktyg som Office 365 och Teams for Education erbjuder.

Haldor Education är ett verktyg vi skapat för att underlätta arbetsdagarna för lärare och elever. Detta genom att samla all relevant information och kommunikation på ett enda ställe. Verktøygen är utvecklade utifrån ett formativt arbetssätt och Skolverkets (reviderade) läroplaner för förskola, grundskola, gymnasieskola och vuxenutbildning. Utöver detta finns det också stora möjligheter att bygga sina egna kurser, anpassade efter egna behov. I Haldor Education kan lärare enkelt bygga planeringar och skapa uppgifter som sedan smidigt distribueras till eleverna. Användarna arbetar i sitt eget konto i Office 365, vilket innebär att kraften och möjligheterna som molnet ger alltid

finns närvarande.

Utöver de pedagogiska delarna så finns även de vardagliga myndighetsutövande administrativa funktioner, så som närvaro/frånvaro, omdömesfunktion, utvecklingssamtalen mm.

SWEDISH EDTEST.

" Genom att testa digitala läromedel och lärresurser i riktiga lärmiljöer tillsammans med lärare/utbildare och studenter, bidrar Swedish Edtest till att digitala verktyg adresserar verkliga behov, samtidigt som lärares kompetens att välja och värdera digitala läromedel stärks."

46) Qridi Oy, Finland

- <https://www.qridi.com/>
- Fokus på åk 4-6 främst, men funkar för alla stadier, F-9 samt gymnasiet och Vux.

Vårt fokus är enbart att låta elever, lärare samt vårdnadshavare jobba med den formativa bedömningen. Löpande under läsåret. Dagligen eller veckovis. Qridi är uppdelat på olika områden/delar där läraren kan jobba med en eller flera delar - hen använder det som passar hens undervisning.

Kamratbedömning samt lärarens bedömningar sker i Qridi på ett väldigt enkelt, lekfullt och tydligt sätt. Även elevens enskilda bedömningar samt gruppbedömning kan skötas av Qridi. Allt detta kan sedan vårdnadshavare kolla på, och hur mkt

regleras av läraren.

Den formativa bedömningen är central kring elevens utveckling och progression. Att på ett enkelt sätt låta eleven lära sig att själv skatta sin utveckling, hur ett arbete gått samt att tidigt lära sig att även ge feedback på kamraters utveckling är viktigt för att förbereda eleverna inför deras framtid.

47) ClassQ Ab

- <https://www.classq.io/>
- Grundskola, Gymnasium, Vuxenutbildning

Appen är i sin enklaste form en digital kölista som fångar handuppräckningen digital. Något som gör det enklare för läraren att hålla koll på kön samtidigt som det upplevs rättvisare av eleverna (inte bara de som hörs mest som får all hjälp).

Utöver det är appen ett samarbetsverktyg som gör det enklare för eleverna att hjälpa varandra med enklare uppgifter, dels för att få hjälp snabbare (bevisad bättre inlärning för den som hjälper) men även för att bättre ta vara på lärarens tid i klassrummet så att läraren kan spendera mer tid med de som behöver den mest.

SWEDISH EDTEST.

" Genom att testa digitala läromedel och lärresurser i riktiga lärmiljöer tillsammans med lärare/utbildare och studenter, bidrar Swedish Edtest till att digitala verktyg adresserar verkliga behov, samtidigt som lärares kompetens att välja och värdera digitala läromedel stärks."

48) StudyBee

- <https://studybee.se/>
- Grundskola, Gymnasium, Vuxenutbildning, YH, Högskola, Grundsärskola, Gymnasiesärskola, Särskild utbildning för vuxna
- Chrome webbrowser. Att testaren har G Suite for Education konto. Internet (Inga krav på hastighet)

StudyBee hanterar den formativa och summativa bedömningen direkt i Google Classroom under samma inloggning som Google. Skolor som använder Google Classroom men inte StudyBee sköter bedömning och elevutveckling i ett externt system utanför Google Classroom. Med StudyBee har man alltid skolverkets läroplan med dess kunskapskrav till hands. I samma stund en uppgift i Google Classroom skapas, kopplar pedagogen i StudyBee de kunskapskrav från läroplanen som ska mätas. Eleverna ser direkt vad som krävs för att nå kraven och kan utifrån det sträva att nå dessa. Läroplanens kunskapskrav samlas i en översiktsvy där pedagogen sedan sätter en övergripande bedömning mot läroplanen.

Då hanteringen av uppgifter sköts i Google Classroom lämnar inte pedagog och elev verktyget för bedömning och uppföljning. StudyBee minimerar det kognitiva glappet att hoppa mellan Google Classroom och ett externt LMS. Det blir mindre admin som istället kan läggas på undervisning. Det blir mindre frustration hos elever var uppgifterna och bedömningar finns. Istället blir transparensen mot elever omedelbar. Detta tillsammans stärker StudyBee förutsättningarna för elever att nå högre resultat.

49) BeED, Estonia

Secondary, Post secondary non-tertiary

BeED is the collaborative platform supporting multiple curricula and different pedagogical methodologies to deliver the standardised lesson content which tailors to learners' needs at the same time providing holistic evaluation for learners. Mobile lesson delivery and flexibility for a teacher while designing learning experiences allows to organise both indoor and outdoor classes connecting the academic knowledge with places of interest worldwide. Therefore, learners practice real skills and get a deeper understanding of the processes around them. The system includes the Curriculum builder for the customisation of educational processes in accordance with the educational system/programme.

SWEDISH EDTEST.

" Genom att testa digitala läromedel och lärresurser i riktiga lärmiljöer tillsammans med lärare/utbildare och studenter, bidrar Swedish Edtest till att digitala verktyg adresserar verkliga behov, samtidigt som lärares kompetens att välja och värdera digitala läromedel stärks."

50) Your Next Concepts, Netherlands

- Adult education, Post secondary non-tertiary, Tertiary
- <https://academy-attendance.nl/en/home>

Academy Attendance registers attendance in class. It takes care of the communication streams that go along with this process. And it lets the students give direct feedback on lessons, through questions asked by teachers themselves.

The effects are:

- less time spent by teachers on attendance registration
- registering attendance with less errors and clearer and concise signaling afterwards
- direct feedback loop on education, thereby increasing relevance of lessons

Academy Attendance is being used for 5 years by 15 different Universities in the Netherlands and Belgium. In that sense it has been tested in practice. The notification and feedback module have emerged from feedback given by institutions to us.

51) Revisely, Netherlands

- <https://revise.ly/en/>
- Secondary, Adult education, Post secondary non-tertiary, Tertiary

Revisely's online feedback tool for documents is used for all subjects and at all levels. Teachers use Revisely to give better feedback on students' documents in less time. Students can also use it to give peer feedback. Optionally, students can hand in work as a team. Teachers will save time, students will get better feedback and both will benefit from more coherent grading, correcting and marking.

Revisely is aligning with Sweden's standardised rubric-based way of grading.

SWEDISH EDTEST.

" Genom att testa digitala läromedel och lärresurser i riktiga lärmiljöer tillsammans med lärare/utbildare och studenter, bidrar Swedish Edtest till att digitala verktyg adresserar verkliga behov, samtidigt som lärares kompetens att välja och värdera digitala läromedel stärks."

52) EdAI Technologies, EdAider

- <https://edaitech.com/>
- Grundskola, Gymnasium, Grundsärskola, Gymnasiesärskola, Vuxenutbildning

EdAider är tänkt att användas i grundskola och gymnasium och är ämnesoberoende. EdAider är en AI-baserad lärplattform som är utvecklat för att stödja data-driven undervisning och skolförbättring. Lösningen adresserar följande problem: 1) att lärare har alldeles för lite information om varje individuell elev, samt om undervisningens effekt, vilket försvårar anpassning av undervisning efter faktiska behov; 2) att lärare spenderar alldeles för mycket tid på administration och bedömningar (EdAider automatiserar mycket); 3) att lärare och skolor saknar verktyg för data-drivet beslutstagande.