

Digitala verktyg för distansundervisning

Det finns många olika digitala verktyg som kan användas för att öka interaktivitet i undervisning och främja aktivt deltagande och kunskapsinhämtning. Nedan beskrivs några populära verktyg som används av lärare för såväl digital som fysisk undervisning.

Mentimeter

[Mentimeter](#) är en interaktiv presentationsplattform som används för att interagera med och engagera publik under föreläsningar, presentationer och möten. Plattformen möjliggör realtidsinteraktion mellan dig som lärare och dina deltagare och ger dig möjlighet att mäta och förstå deltagarnas förståelse och åsikter.

Padlet

[Padlet](#) är en plattform för att skapa och dela anslagstavlor online. Det är användbart för samarbete, organisering och visuell presentation av information och projekt. Det kan användas i utbildning för att underlätta samarbete och kreativt arbete. Lärare kan exempelvis nyttja Padlet för att visualisera komplexa ämnen med hjälp av bilder, grafer och diagram, och användas av deltagare som gemensam arbetsyta där de kan dela information och idéer på gemensamma anslagstavlor.

Kahoot!

[Kahoot!](#) är en plattform där man kan skapa och spela interaktiva quizspel som spelas online. Det är ett populärt verktyg som lärare använder för att engagera deltagare som svarar på frågor i realtid och tävlar om poäng. Kahoot! kan också användas som ett sätt att testa och utvärdera deltagarnas kunskap på ett interaktivt sätt. Plattformen erbjuder både gratis och betalda versioner med extra funktioner och verktyg.

Quizlet

[Quizlet](#) är en plattform som främst används för att skapa, studera och dela digitala kortlekar och övningsuppgifter. Plattformen har utvecklats för att hjälpa elever att memorera information och förbättra sitt lärande genom att erbjuda olika verktyg och funktioner. Plattformen används ofta för att förbereda sig för prov och andra utbildningsmål. Det är användbart för att repetera nyckelbegrepp, ordförråd och fakta i olika ämnen och ämnesområden.

CUR8

[CUR8](#), *Critical Curation and Collaboration in Learning*, är ett genomfört Erasmus+-projekt som syftar till att öka digital kompetens hos lärare inom vuxenutbildning och yrkesutbildning genom att bland annat erbjuda en [verktygslåda med olika digitala verktyg](#) samt [tips på hur lärare kan välja verktyg](#). Dessa kan vara användbara för dig som vill upptäcka nya verktyg och göra goda val för din undervisning.