

OPPGAVER CLASSFLOW



Disse oppgavene tar deg gjennom de viktigste delene når du vil komme i gang med å bruke ClassFlow. ClassFlow er en nettside som gjør at du, som lærer, kan samle leksjoner, vurderinger og aktiviteter i skyen og, når du underviser, sende ut innhold til elevene sine enheter. Du kan velge ulike svarmåter, fra enkle flervalgs spørsmål til Kreativ respons, der du kan få vurdering i sanntid som gir retning til undervisningen. Du kan lage og sende ut spillbaserte aktiviteter fra maler som er veldig enkle å bruke og du kan lage vurderinger med en mengde spørsmål, som elevene kan svare på fra sine enheter.

Vi anbefaler å bruke Google Chrome som nettleser for ClassFlow, både til lærer og elever. Dette kan du gjøre uavhengig av hvilken enhet du bruker. Dersom du som lærer bruker Activpanel fra Promethean, vil ClassFlow også ligge som egen app i menyhullet på Hjem-skjermen din. I oppgavene er oppgaver som involverer aktiv læring med elevene merket

Oppgave 1 - Registrer deg i ClassFlow

Gå til classflow.com i nettleseren. Velg Create an Account. Velg så Registrer deg som lærer.

[Create an Account](#)

Fyll ut den nødvendige informasjon. Når du skal logge inn, vil påloggingsinformasjon være epostadressen du registrerte og brukernavnet du valgte.

NB! Språket ClassFlow vises med bestemmes av innstillinger i nettleseren. Dersom nettleseren er satt til å vise sider på norsk vil menyer også komme på norsk. Du kan likevel overstyre dette før du logger inn:

CLASSFLOW™

Select your language ▾ Log In Create an Account

العربية	简体中文	繁體中文	Čeština
Dansk	Nederlands	English – AU	English – U.S
English – UK	Español (Latinoamérica)	Suomi	Français
Deutsch	Ελληνικά	Magyar	Italiano
Kazakh	Latviešu	Lietuvos	Melayu
Norsk bokmål	Polski	Português	Русский

Oppgave 2 - Legge til klasse

Når du har logget inn i ClassFlow vil du finne Klasser oppe i hovedmenyen.

1. Trykk på fanen Klasser.
2. Velg Ny og Legg til en klasse.
3. Skriv inn klassenavn.
4. Velg Klasse opprettet av lærer

Klassenavn * Emne (valgfritt) Klasstrinn (valgfritt)

• Du kan når som helst endre klasseinfo inkludert skole, start- og sluttdato. Du går bare til Rediger klassesdetaljer.

Vennligst velg klasse-egenskaper.

Mest populære
Klasse opprettet av elever

Klasse opprettet av lærer

5. Finn klassen igjen under Klasser, den vises nå på venstre side.
6. Legg inn navn på elevene under Lister

4A Djupvik skole

Lister

Oppgave 3 - Velge klasse du skal undervise for

Når du underviser, er det viktig at du velger rett klasse, siden du både skal sende ut innhold til elevene, gjennomføre respons og vurderinger underveis.

1. Finn og trykk på den aktive klassen oppe til høyre.
2. Trykk på Change Class i ruten som kommer opp
3. Velg klassen du skal ha undervisning for i oversikten.

Åpen klasse
Koble til studentene d...

Change Class 4A Djupvik skole

Elever registrerer seg på denne nettadressen.
<https://prod.classflow.com/join/QLF6F>

Koble til ActivExpression-enheter ▾

Elever tilkoblet 0 Sett klasse på pause

Lever nyere ressurser

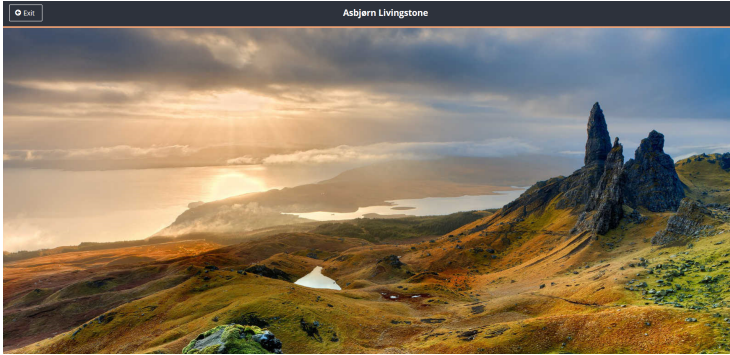
- Nordland Aktivitet • Sist endret: 2. okt. 2017 kl. ...
- Solsystemet Vurdering • Sist endret: 30. sep. 201...
- Valg 2017 Leksjon • Sist endret: 25. sep. 2017 kl. ...

Oppgave 4 - La elevene koble seg til klassen

Når du har laget klasse med elevlister og klassen skal koble seg til gjør de følgende (som du kan prøve ved å gjøre det samme i en annen nettleser eller på en annen enhet):

1. Gå til nettadressen classflow.com/student
2. Skriv inn klassekoden for gjeldende klasse (denne vil du finne oppe til høyre når du starter en leksjon, en aktivitet eller en vurdering).
3. Finn rett elevnavn på listen.

Eleven kommer nå inn til en venteside som vises når du som lærer ikke sender ut leksjonssider, aktiviteter eller vurderinger.



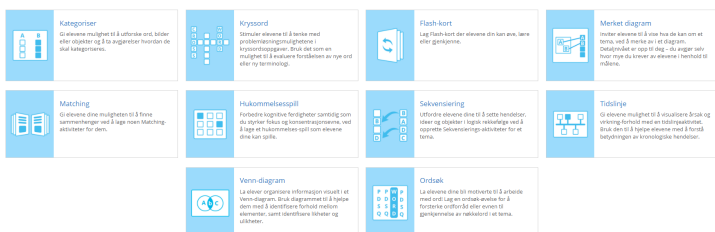
Oppgave 5 - Lage aktiviteter

Aktiviteter er spillbaserte læringsoppgaver basert på 10 maler i ClassFlow. Malene er veldig enkle å bruke og det tar kort tid å lage aktiviteter som kan spilles på den interaktive skjermen, settes inn i en leksjon eller sendes direkte ut til elevene sine enheter for øving og prøving.

1. Velg Ressurser i toppmenyen.
2. Velg Ny og så Aktivitet.
3. Velg hvilken type aktivitet du vil ha under denne knappen.

Bytt aktivitet

4. Velg blant disse aktivitetene:



5. Fyll inn ord og innhold du ønsker aktiviteten skal inneholde (For hver gang du skriver inn noe, vil det automatisk lages en ny linje).
6. Velg Forhåndsvisning oppe til høyre når du vil se hvordan aktiviteten vil arte seg i praksis når du sender den til elevene.
7. Velg det røde ikonet oppe til venstre, Lagre og Avslutt redigering.
8. Finn igjen aktivitet uten tittel under Ressurser. Du kan gi den navn, legge inn tagger, dele den osv ved å trykke på egenskapsikonet

Vil du slette aktiviteten, skal du trykke på

Skal du redigere den videre, trykker du på

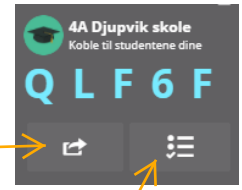
Vil du spille den av på skjermen, velg

og skal du levere aktiviteten til elevene:

Oppgave 6 - Spille av aktiviteter

Når du har laget en aktivitet og vil spille den av for klassen:

1. Finn aktiviteten under Ressurser og velg **Levèr**. Aktiviteten kobles nå til den klassen du har valgt skal være aktiv - se oppgave 3.
2. Om du vil vise oppgaven til elevene, trykk på La oss spille.
3. Om du vil sende oppgaven til elevene slik at de får øve, trykk på Send knappen oppe til høyre.
4. Om du vil sende oppgaven til elevene og samtidig få svar tilbake når de er ferdig, med tid brukt og antall rett/feil, velg Respons-knappen og så Kreativ. Da vil elevene kunne sende ved hjelp av Svar-knappen og det de har gjort legger seg under den aktuelle klassen i Klasser for at du skal kunne gå gjennom senere.



Oppgave 7 - Lage leksjoner

Oppgave 7-12 henger sammen (leksjonsredigering)

Leksjoner er serier med kort/sider med multimodalt innhold som videoer, nettsider, bilder, tekst, osv Kortene kan spilles av på skjermen, men også sendes trådløst ut til de tilkoblede elevene sine enheter og du kan også få svar på responsoppgaver tilbake underveis.

1. Velg Ny og så Leksjon.
2. Da kommer du inn til leksjonsredigering.
3. Ved å trykke på tannhjul i Seksjon (øverst til venstre) legger du til bakgrunn og leksjonsnavn.
4. Legg til flere sider i leksjonen ved å trykke på nederst til venstre.
5. Dersom du trykker på **■** vil det danne seg to kolonner med kort, der kortene til høyre (i elevsporet) vil sende automatisk ut til de tilkoblede elevene når du på skjermen kommer til tilsvarende side på venstre side (i lærersporet). Du kan altså sette inn spørsmål til diskusjon eller utfyllende informasjon i elevsporet dersom du ønsker).

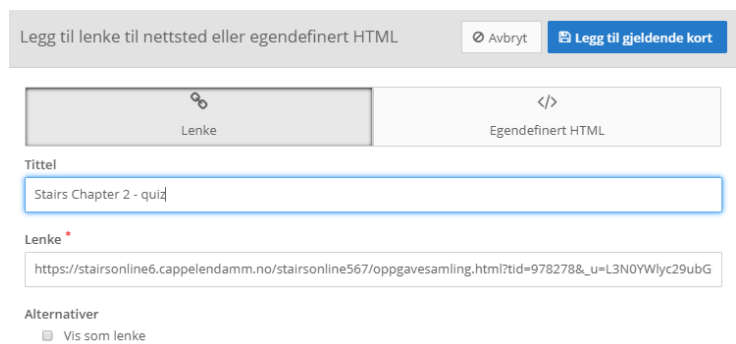


Oppgave 8 - Legg til innhold i leksjoner: NETTSIDER

Du kan enten legge til ved hjelp av vanlig lenke eller HTML-kode (eks fra YouTube eller NRK Skole).

Vanlig lenke

1. Trykk på lenkesymbolet:
2. Velg Lenke



3. Skriv inn tittel (valggfritt) og lim inn lenkeadresse ved å trykke Ctrl+V.
4. Velg Legg til i gjeldende kort og siden legger seg nå inn i kortet. NB! Nettsider er programmert ulikt og vil oppføre seg ulikt i ClassFlow.

forts oppgave 8

HTML-kode

1. Trykk på lenkesymbolet:
2. Eksempel YouTube
Finn en film du vil sette inn. Velg Del under filmen på YouTube.
3. Velg Bygg inn.
4. Kopier koden som vises i ny rute.

```
<iframe width="560" height="315" src="https://www.youtube.com/embed/1znB1kgmlhE" frameborder="0" allowfullscreen></iframe>
```
5. Gå tilbake til ClassFlow og lenkesymbolet.
6. Velg Egendefinert HTML.
7. Lim inn innbyggingskoden ved å trykke Ctrl+V

Legg til lenke til nettsted eller egendefinert HTML Avbryt Legg til gjeldende kort

Lenke </>
Egendefinert HTML

Html

```
<iframe width="560" height="315" src="https://www.youtube.com/embed/1znB1kgmlhE" frameborder="0" allowfullscreen></iframe>
```

8. Velg Legg til gjeldende kort. Nå vil filmen legges seg til i kortet uten annen distraherende informasjon rundt.

Det samme kan gjøres fra andre videosider som har HTML-kode.

Oppgave 9 - Legge til innhold i leksjoner: INTERNT SØKEVERKTØY



1. Legg til et nytt kort med 
2. Velg mappen med +-tegnet øverst til venstre 
En innebygd søkemotor åpner seg nå på høyre side.
3. Legg til en aktivitet fra Mine ressurser, om du har laget en (se oppgave 5)

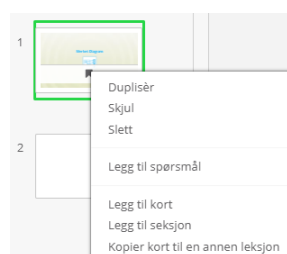
Velg en fil Avbryt Sett inn nytt kort Sett inn

Mine ressurser Last opp ny ressurs


Vis alle typer

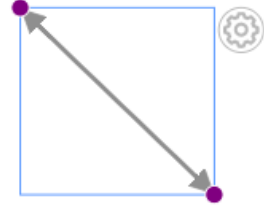
- Aktivitet uten tittel
Aktivitet • Endret: 10/08/2017 4:16:17 PM
- Nordland
Aktivitet • Endret: 10/02/2017 3:17:52 PM

4. Last opp et nytt bilde fra din pc gjennom knappen Last opp ny ressurs - Velg Sett inn i nytt kort
5. Endre fra Mine ressurser i søkeverktøyet og sett inn nye kort med hhv YouTube-video, bilder fra Bing og nettsider. For hver ressurs må du velge Sett inn i nytt kort eller legge til side nede på venstre side.
6. Slik setter du sammen leksjon med de ressursene du ønsker å bruke.
7. Organiser sidene i leksjonsredigering ved å dra sidene opp eller ned på venstre side slik at de bytter plass.
8. Dra musen over kortene i oversikten til venstre. Øv på å duplisere, skjule, slette, legge til kort.
9. Gå til  oppe til venstre og velg Lagre og Avslutt.
Finn leksjonen i Ressurser på hovedsiden. Bruk Egenskapsikonet og lag navn, tagger osv. 



Oppgave 10 - Legge til innhold i leksjoner: FORMER OG TEKSTBOKSER

1. Legg til en ny side i leksjonen.
2. Bruk ikonnet for former oppe. Velg formtype og sett inn
3. Påvirk ikonets størrelse og retning gjennom forpunktene (burgunder farge)
4. Lag flere former.
5. Velg Tekstverktøyet oppe.
6. Lag flere tekstbokser med innhold hver for seg. Påvirk skrifttype, farge og størrelse.
7. Bruk pilen (Velgeverktøyet). Trykk på en form eller tekstboks. Trykk på tannhjul som kommer fra til denne boksen. Utforsk hva du kan gjøre med (alle typer) elementer på en side i ClassFlow.
8. Velg et objekt og velg Fest, så Ankerbevegelse (som betyr at det kun kan flyttes i leksjonsredigering og ikke når det spilles av eller sendes til klassen.
9. Velg verktøyet for fjern. Utforsk hvordan du kan velge om du vil fjerne annotasjon, tekstbokser eller former hver for seg. 

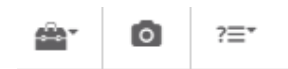


Duplisér Ctrl-D
Omorganisér
Roter
PRESENTERING AV EGENSKAPER
Fest
Handlinger
Slett Backspace

Oppgave 11 - Legge til innhold i leksjoner - VERKTØY

Du kan legge til verktøy som fokusverktøy, matteverktøy og grafkalkulator i et kort (side) i en ClassFlow-leksjon.

1. Åpne nye sider for hvert verktøy.
2. Trykk på Verktøykassen.
3. Trykk på hvert av verktøyene i listen for å finne ut hvordan de virker.




Gradskive
Linjal
Passer
Trekantlinjal
Grafkalkulator
Rullegardin
Spotlys
Widgets

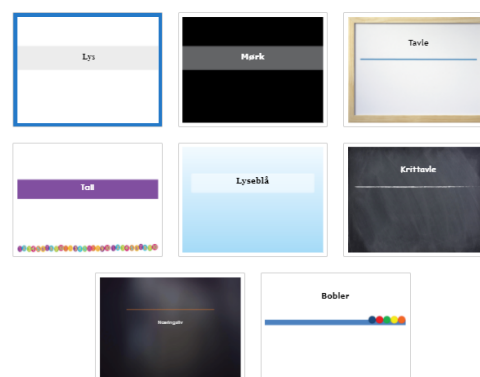
Merk: Du kan også legge til de samme verktøyene fra verktøykasse-ikonet når du spiller av leksjonen til klassen. Legger du til et verktøy vil det også være aktivt når du sender et kort med verktøy til elevene sine enheter.

Oppgave 12 - Endre tema og størrelse på kort

1. Gå til det grønne ikonnet oppe til venstre og velg Tema. (Samme sted kan du også endre format (størrelse) på kortene)
2. Velg bakgrunnstema du ønsker for leksjonen.
3. Trykk Påfør.

Maler Avbryt Påfør 

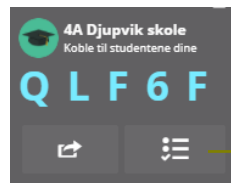
Maler Egendefinerte temaer +



Oppgave 13 - Leverer leksjoner

Levèr

1. Velg rett klasse og sørg for at elevene er koblet til klassen (oppgave 3 og 4)
2. Finn leksjonen du vil levere under Ressurser og trykk på Lever
3. Se oversikt over verktøy nederst på denne siden.
4. Bla fram og tilbake i sidene.
5. Bruk penne på en av sidene. Fjern penne-tegning med viskelær.
6. Gå til en side du vil sende til elevene, gjerne en med video. Bruk Send-knappen for å dele med elevene sine enheter.
7. Velg sider der du vil få vurdering for læring og velg Responsknappen (se rammen til høyre)
8. Velg f.eks. assosiasjon eller kreativ respons. Utforsk spørsmål du kan stille elevene med disse responsmåtene. Forsøk så med andre respons-typer.

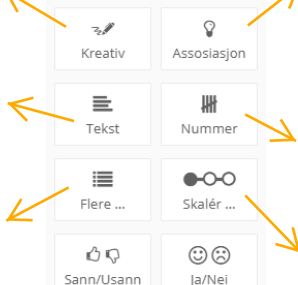


Kreativ respons: elevene kan svare med penne-tegning, form, flytte objekter eller ta bilde.

Tekstsva: elevene skriver inn en tekst og svarer

Flervalg: Velg objekter på siden du vil elevene skal velge mellom - de svarer med riktig bokstav

Sann/Usann: elevene svarer på om de tror eller ikke tror på en påstand



Assosiasjon: elevene svarer med ord (begreper) de forbinder med et tema - de kan svare flere ganger. Alle forslag vil komme opp på skjermen.

Nummer: eleven svarer med et tall/siffer

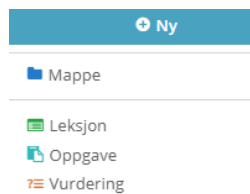
Skalér: elevene svarer som på en meningsmåling (på en skala fra...)

Ja/Nei: elevene tar stilling til om de er enige i en påstand.

Oppgave 14 - Lage vurderinger

Vurderinger er omtrent som online-prøver, men laget på en annen måte i ClassFlow, med flere muligheter og bedre visualisering. Vi anbefaler å bruke korte vurderingsøker for å sjekke læring ved slutten av økter i stedet for større prøver f.eks. ved ukesslutt.

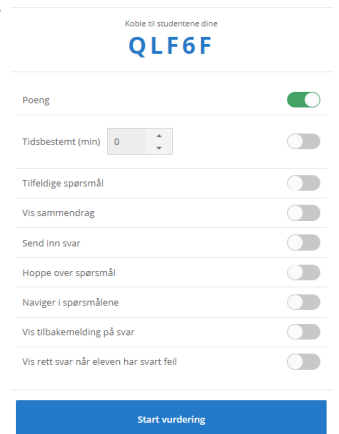
1. Under ressurser, velg Ny og Vurdering.
2. Velg spørsmålstype oppe til høyre: Flervalg
3. Du har 12 ulike spørsmålstyper å velge mellom.
4. Skriv inn instruksjoner og evt alternativer.
5. Dersom spørsmålene kan forhåndsrettes, dvs. at du kan legge inn rett svar kan du gjøre dette underveis.
6. Legg til spørsmål ved å trykke på + Spørsmål
7. Når du har laget settet med spørsmål, går du til det oransje ikonet i øvre venstre hjørne og velger Lagre, så Avslutt redigeringen.
8. I listen over Ressurser, finn igjen Vurdering uten tittel og trykk på verktøyikonet
9. Du kan fortsette å redigere under Rediger vurdering.



Oppgave 15 - Leverer vurderinger

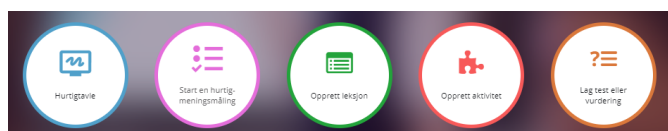
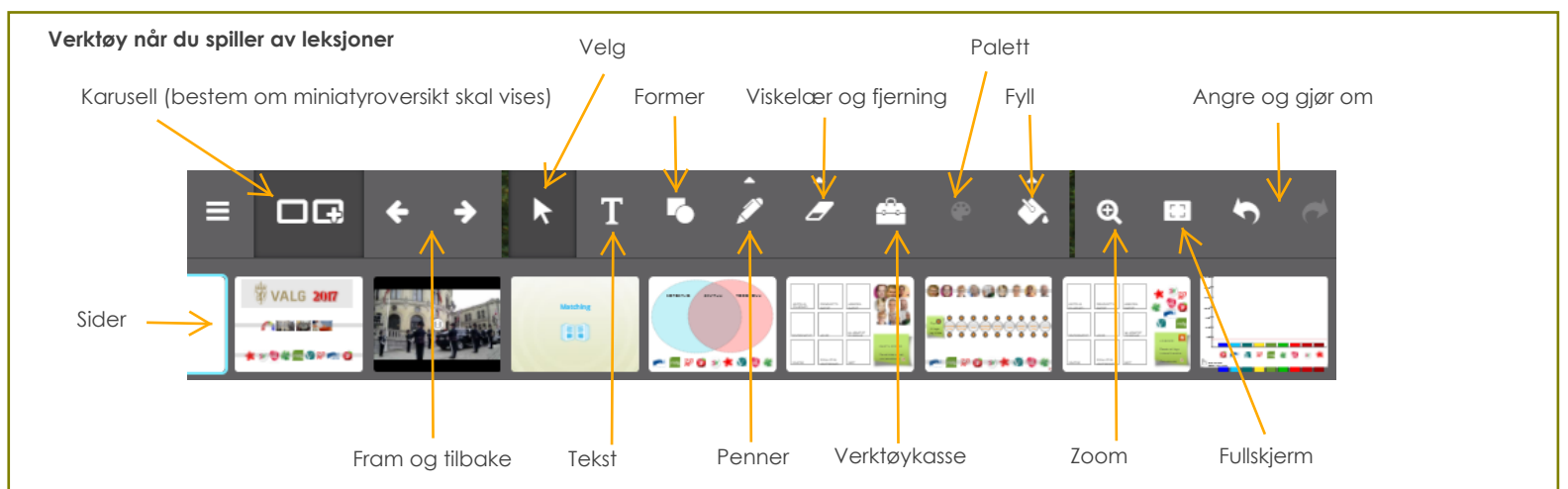
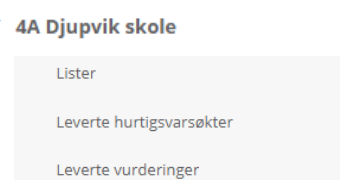
1. Vær sikker på at du leverer til riktig klasse og la elevene koble seg til klassen (se oppgave 3 og 4)
2. Finn vurdeirngen du vil levere under Ressurser og trykk Levèr
3. Gjør innstillinger du mener skal brukes i vurderingen, f.eks. tidsinnstilling og om elevene skal få hoppe over spørsmål.
4. Mens elevene svarer, kan du følge med på hvordan de gjør det, slik at du kan gå og hjelpe elever som står fast. Frys bildet på skjermen eller tavlen du bruker og trykk på Antall svar-knappen oppe. Da vil du kunne følge med på din pc-skjerm uten at elevene ser det du ser.

Alternativer for levering



Oppgave 16 - Se resultater i ettertid

1. Gå til Klasser.
2. Finn klassen du vil se resultater for. Trykk på den lille pilen.
3. Velg om du vil se på vurderinger eller hurtigsvarsøker



Under HJEM i toppmenyen av ClassFlow har du disse hurtigikonene. Du kan når som helst åpne en skriveflate eller starte en ad hoc hurtigsvarsøkt i en klasse (se oppgave 3) UTEN å ha planlagt dette nøyre på forhånd.