

SKOLPORTENS NUMRERADE ARTIKELSERIE FÖR UTVECKLINGSARBETE I SKOLAN

Att arbeta ämnesövergripande med Storyline och IKT

FÖRFATTARE: MARLENE HALVARSSON OCH CARL EMANUELSSON

ARTIKEL NUMMER 4/2014

Abstract

Artikeln beskriver ett ämnesövergripande Storyline-projekt i ämnena historia och svenska i åk 7. Projektet med temat "högkulturerna" genomfördes med hjälp av IKT, i en 1:1-skola. Främst användes verktygen Google Drive och Youtube. Dessa verktyg underlättar den formativa bedömningen för lärare och skapar en lärandemiljö som inte bara är begränsad till klassrummet. Projektet ökade elevernas källkritiska kunskaper och förmåga att analysera händelser i historien utifrån dåtid, nutid och framtid. Artikeln vänder sig framförallt till yrkesverksamma lärare i grundskolan. Även om detta Storyline-projekt genomförts i svenska och historia så kan det med fördel utvecklas för andra ämneskombinationer.

Carl Emanuelsson är lärare i samhällsorienterande ämnen i åk 6-9 och arbetar på Saltsjöbadens Samskola i Nacka.

Marlene Halvarsson är lärare i svenska och engelska i åk 6-9 och arbetar på Saltsjöbadens Samskola i Nacka.

Denna artikel har den 16 december 2013 accepterats för publicering i Skolportens numrerade artikelserie för utvecklingsarbete i skolan av Nacka kommuns läsgrupp med Björn Söderqvist fil. dr. samt rektor, Nacka kommun, som gruppens ordförande.

Fri kopieringsrätt i ickekommersiellt syfte för kompetensutveckling eller undervisning i skolan och förskolan under förutsättning att författarens namn och artikelns titel anges, samt källa: Skolportens artikelserie. I övrigt gäller copyright för författaren och Skolporten AB gemensamt.

Denna artikel är publicerad i Skolportens nättidskrift Undervisning & Lärande:
www.skolporten.se/forskning/utveckling/

Aktuell metodbok med författaranvisningar:
www.skolporten.se/metodbok

Vill du också skriva en utvecklingsartikel? Mejla till redaktionen@skolporten.se

Innehållsförteckning

1. Inledning.....	5
2. Syfte.....	5
3. Metod.....	6
<i>Storyline - en bakgrund</i>	6
4. Genomförande	6
<i>Planeringsprocessen</i>	6
<i>Förberedelser</i>	7
<i>Genomförande</i>	9
5. Resultat och diskussion.....	11
<i>Elevernas utvärdering</i>	11
<i>Vår analys</i>	12
<i>Slutsats</i>	13
6. Referenser	13

1. Inledning

Det här projektet tog sin början genom att vi två sedan tidigare arbetat ämnesövergripande i våra ämnen svenska och historia. Under hösten 2012 lyftes idén att utveckla vårt pedagogiska samarbete ytterligare genom att pröva det som var för oss nya arbetssätt och metoder i undervisningen. Våra tankar landade i att vi skulle försöka oss på ett Storyline-projekt under början av 2013. Vi såg många fördelar med att göra just ett sådant projekt tillsammans då den nya läroplanen för grundskolan, Lgr 11, innehåller mycket stoff och många mål som i svenska och historia har många gemensamma nämnare. Vi såg en tids- och arbetsvinst för eleverna att få arbeta med en uppgift i två olika ämnen istället för att arbeta med två olika uppgifter. Att få arbeta ämnesövergripande med en annan kollega ger också möjligheter till ett kollegialt lärande där vi som pedagoger kan lära av varandra och inte minst lära oss tillsammans med våra elever. I den våg av IKT-plattformar som sköljer över skolans värld idag så såg vi också en möjlighet att i praktiken få använda och testa en rad olika verktyg tillsammans med eleverna för att stödja lärandet, göra det roligare och hitta nya vägar att implementera en mer formativ bedömning kring undervisningen. Ylva Lundin skriver om de pedagogiska vinsterna med samarbete och Storyline på följande sätt:

”Får man möjlighet att pröva nya arbetssätt och metoder tillsammans med sina kollegor så brukar det innebära många pedagogiska diskussioner. (...) metoden leder till att de börjar fundera över sin lärarroll och i många fall även omvärderar den. De hävdar att Storyline leder till mer elevaktivitet, mer arbete i grupp och att de fascinerats av vilken skillnad det gör att de har börjat ställa öppna frågor och visa genuint intresse för elevernas syn på det de arbetar med. De påpekar att eleverna lär sig att uttrycka sina tankar och åsikter och vågar ta ställning i olika frågor.” (Lundin, 2009)

2. Syfte

Syftet med denna artikel är att ge konkreta exempel på hur lärare kan arbeta med Storyline i praktiken som en ämnesövergripande metod med hjälp av IKT och att utveckla elevers lärande och lärares undervisning. Artikeln beskriver också vilka fördelar och nackdelar ett sådant projekt kan medföra utifrån både elevers och lärares perspektiv.

3. Metod

Storyline - en bakgrund

Storyline är en pedagogisk idé som från början kommer från Skottland. Där utvecklades under 1960-talet ett arbetssätt som skulle integrera skolans ämnen på ett meningsfullt sätt (Harkness, 1993). Metoden innebär att eleverna och läraren tillsammans skapar lärande med en berättelse som röd tråd i undervisningen. I berättelsen finns en given tid och plats där eleverna ikläds en roll och agerar i rollen utifrån de förutsättningar och händelser som berättelsen ger dem. Berättelsen ger en tydlig struktur som kombineras med en frihet i att skapa sin egen kunskap inom de givna ramarna. Ylva Lundin beskriver i en artikel (2009) hur läraren inför arbetet utarbetar en ramberättelse och till sin hjälp kan läraren ha en särskild planeringsmatris med sex kolumner: rubriker, nyckelfrågor, aktiviteter, organisation, material och resultat.

Berättelsen som form skapar sammanhang och engagemang i undervisningen samt skapar goda förutsättningar för den lärandeprocess som sker. Storyline sätter även på ett tydligt sätt eleven i centrum för sitt eget lärande där eleven blir expert på sitt område istället för läraren. Det är ett arbetssätt som bygger på lärande i samspel med andra.

Lundin skriver att Storyline leder till mer elevaktivitet och att öppna frågor, det vill säga frågor som inte har givna svar, lär eleverna uttrycka sina tankar och åsikter.

“För att eleverna ska kunna utveckla de förmågor som det talas om i ämnenas kursplaner är det nödvändigt att de ges möjlighet att använda ämneskunskaperna i diskussioner, övningar, undersökningar och samtal för att träna sig i att värdera information, analysera och ta ställning till olika möjligheter.” (Lundin, 2013)

Metoden tilltalade oss i och med att elevernas fokus flyttas från “rätt eller fel-tänk” till “tänk om”?

4. Genomförande

Planeringsprocessen

En planeringsprocess som ska omfatta flera ämnen och verkligen fokusera på innehållet i Lgr 11 kräver tanke och reflektion utifrån flera olika aspekter. I arbetet med att implementera läroplanen i vår undervisning har vi kunnat stödja oss på en hel del material från

Skolverket. Ett av dessa har varit de *Allmänna råden för planering och genomförande av undervisning* (Skolverket, 2011). I ett första skede var det viktigt att identifiera gemensamma syftesmål och centralt innehåll mellan svenskämnet och historieämnet. Elevernas förkunskaper och förutsättningar behövde tas i beaktande vid planeringen. Vi visste sedan våra tidigare utvärderingar med klassen att källkritik skulle bli ett centralt och gemensamt tema som eleverna behövde utveckla sina kunskaper kring i båda våra ämnen. Vi valde högkulturerna som det ämnesområde klassen skulle arbeta med. Det tog sin utgångspunkt i våra tidigaste civilisationer från olika platser och tider runt om i världen. Det spände över sex olika högkulturer, från de tidigaste rikena i Mesopotamien, Egypten, Induskulturen, Perserriket och Kina till Mayakulturen i Centralamerika.

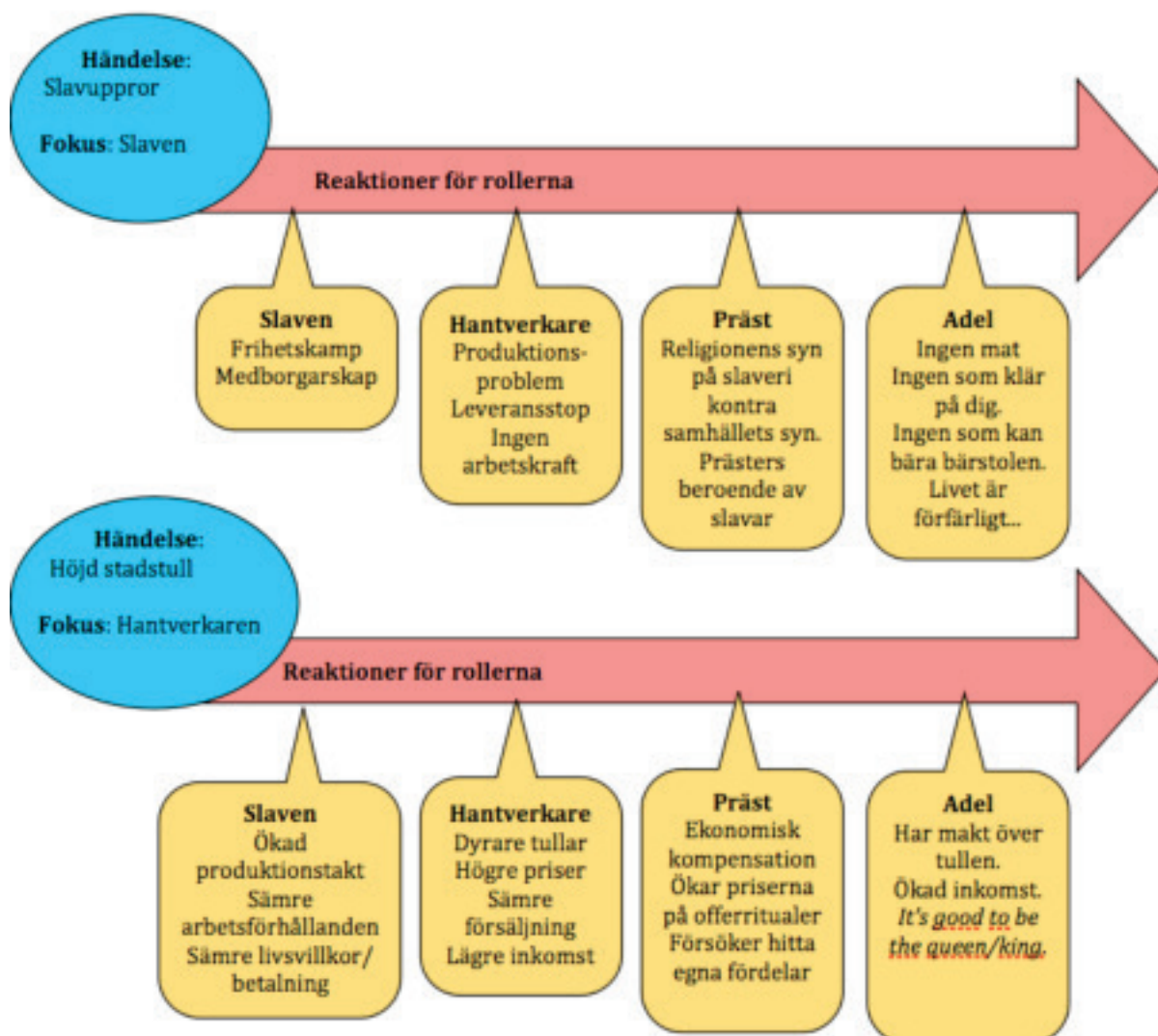
Redan på detta stadie i planeringen resonerade vi hur elevernas kunskaper skulle bedömas utifrån de syftesmål som vi valt för arbetsområdet. Att tidigt bestämma sig för examinations- och bedömningsformer som kan integreras i undervisningens genomförande ger eleverna möjlighet att prestera bättre då de inte upplever att de bedöms vid en speciell tidpunkt där all deras kunskap kokas ner till ett enda bedömningstillfälle (Skolverket, 2011). För att integrera bedömningarna i undervisningen valde vi formatet loggbok. Eftersom skolan har en 1:1- satsning (en dator, en elev) och till detta använder Google Apps som lärplattform så skapades och delades loggböckerna av eleverna själva i Google Docs/Drive. Eleverna fick här i första skedet av projektet visa sitt resonemang kring källorna som de använt och därefter kring nyckelfrågorna. Den här lösningen möjliggjorde för oss lärare att formativt bedöma texterna i loggboken, både till innehåll och form, utifrån två olika ämnen. Förutom loggboken redovisades vissa delar av elevernas kunskaper muntligt både under arbetsprocessens gång och när arbetet avslutades.

Det är även viktigt för eleverna att redan innan ett arbete börjar veta vad som ligger till grund för bedömning och senare betygsättning i våra respektive ämnen. För oss var det därför av betydelse att ha en nedskrivna pedagogisk planering där såväl eleverna som vi pedagoger kunde påminna oss om riktningen och målen för lärandet. Även tydligt nedskrivna kriterier från Lgr 11 som specificerade vilka kunskapskrav som hörde till just detta arbetsområde var något som förtydligades i den pedagogiska planeringen. Detta var dock ingen garanti för att eleverna faktiskt förstod vad som förväntades av dem. Vi anser att en pedagogisk planering måste vara ett levande dokument som diskuteras med eleverna i klassrummet och revideras så att inflytandet och förförståelsen för vad eleverna ska lära sig ökar.

Förberedelser

Utifrån vår pedagogiska planering och de tankar vi haft i planeringsprocessen började vi utarbeta ett arbetshäfte till eleverna. Häftet bestod av en presentation av arbetsområdet,

instruktioner, frågor och bedömningsaspekter. Arbetshäftet beskrev fyra olika moment som eleverna skulle genomföra. Det första momentet var ett grupparbete där klassen delades in i sex grupper, en för varje högkultur vi valt. De tre andra momenten var individuella reflektioner i loggböckerna. Arbetshäftet skulle ge Storyline-projektet förutsättningar för att rama in berättelsen i en tid och en plats samt ge eleverna karaktärer utifrån samhällsgrupperna slav, präst, hantverkare och adel. Förutom detta behövde vi skapa händelser som tog berättelsen framåt för eleverna och ge dem en ingång till loggboksreflektionerna. Genom att ta hjälp av flera kollegor spelade vi in fyra korta Storyline-filmer som vi publicerade på Youtube där vi lärare iscensatte samhällsomvälvande händelser. Dessa skulle eleverna under arbetet reagera på och utveckla vidare utifrån sin karaktär. Vi lärare dramatiserade händelserna genom att spela dessa karaktärer i filmerna. Händelserna skulle visa företeelser som historiskt sett har förekommit och som låter varje samhällsgrupp stå i fokus var sin gång. I planeringen och valet av händelser tänkte vi också själva på vad elevgruppens diskussion skulle kunna tänkas innehålla när de ställdes inför frågan “Hur påverkas min samhällsgrupp?” (figur 1).



Både filmerna som fanns på Youtube och arbetshäftet delades med eleverna via kommunikations- och bedömningsportalen Schoolsoft och en lärarportal. På så sätt kunde eleverna se filmerna flera gånger och när som helst återkomma till de frågor som de skulle resonera kring.

Genomförande

Eleverna introducerades till projektet vid en samling i skolans aula, där omfång och mål visades genom en presentation. Till detta gavs även den pedagogiska planeringen och arbetshäftet till eleverna. De delades därefter in i grupper och varje grupp fick sedan en av de sex högkulturerna, som ovan nämnts, tilldelade sig genom lottning. När eleverna fått veta vilken grupp och högkultur de tillhörde var det dags att få en karaktär, det också via lottning. Karaktärerna byggde på, som redan nämnts, en av fyra samhällsgrupper, "präst", "adel", "hantverkare" eller "slav". Tanken var att varje elev skulle identifiera sig med sin karaktär under hela arbetsområdet och diskutera, reflektera och dra slutsatser utifrån sin egen högkultur och samhällsgrupp.

Nu började arbetet med att söka fakta kring högkulturen de tillhörde och sedan rollen. Till hjälp fanns frågorna i arbetshäftet (se nedan) och en mängd referenslitteratur. Arbetet i gruppen sammanställdes till en väggplansch. Tanken med denna process var att ge eleverna en tillräcklig bakgrundskunskap om sin högkultur för att i ett senare skede kunna diskutera Storyline-händelserna i grupp och sedan reflektera enskilt om sin egen karaktär.

Uppgift 1 (Gruppuppgift väggplansch)

När ni nu i gruppen nu fått en högkultur och en roll ska ni sammanställa en plansch med fakta om just er civilisation. Obligatoriska fakta som måste finnas med är:

1. Var fanns denna civilisation? Varför tror ni att den fanns just här?
2. När i historien enligt vår tideräkning började den och slutade den?
3. Beskriv bakgrundsfakta till hur livet för de fyra samhällsgrupperna var? Hur bodde man? Vad arbetade man med? Vad åt man? Vilka fritidsintressen hade man? Vad blev man glad av och vad gjorde en ledsen? Vad var man rädd för och vilka framtidsdrömmar hade man?
4. Beskriv några av er kulturs största bedrifter. Vilka historiska kändisar fanns i civilisationen? Vilka uppfinningar gjorde man? Vad var man bra på? Vilken kunskap hade man? Vilka arv (tankar/prylar/kunskap/kultur) från denna civilisation kan vi se i dagens samhälle?

Ur arbetshäftet

Parallellt med faktainsamlingen skrev eleverna i sina individuella loggböcker om vilka källor de använt, och hur de resonerade kring källornas tillförlitlighet utifrån tre enkla frågor: Vem säger något? Vad säger de? Varför säger de detta? Utöver dessa tre frågor kunde de fördjupa sig i tendentiösa resonemang, samtidigt, äkthet och oberoende. När planscherna var klara delade grupperna med sig av sin förvärvade kunskap genom en muntlig presentation för klassen. Denna redovisning bedömdes av svenskläraren utifrån förmågan "muntliga redogörelser" i kunskapskraven i svenska.

I nästa skede av projektet, när väggplanscher och källkritiska resonemang var klara, var berättelsen redo att föras framåt. Vi hade ramat in berättelsen och eleverna hade fått läsa på om sin karaktär. Klassen fick nu tillsammans se den första Storyline-filmen, där scenariot är att slavar gör uppror. I sin högkultur/grupp fick eleverna sedan diskutera händelsen med hjälp av de stödfrågor som de fått i arbetshäftet, som till exempel. "Hur påverkas vår högkultur och hur påverkas min samhällsgrupp?" och "Vilka konsekvenser får händelsen för din samhällsgrupp om du var barn, kvinna eller man?" Vi lärare hade nu chansen att gå runt i grupperna och lyssna på deras samtal och argumentation. Efter diskussionerna antecknade varje elev i sin loggbok hur de resonerat i grupperna och de argumenterade kring hur de tänkt och varför.

Därefter bytte eleverna grupp för att ingå i tvärgrupper, där karaktärer från olika högkulturer möttes med den gemensamma nämnaren att de alla tillhörde samma samhällsgrupp, som till exempel "adel". Nu började nästa diskussion med hjälp av nya stödfrågor, se nedan:

Uppgift 4 X 4 ggr (individuell uppgift, loggbok)

Nu ska ni samlas i samhällsgrupper (ex slavar med slavar, präster med präster) över kulturgränserna för att diskutera och jämföra livet och framtiden i de olika kulturerna.

- Vad skulle jag eller samhället kunna göra för att ändra konsekvenserna? Det vill säga åtgärder?
Har dessa åtgärder används av andra kulturer eller i andra tider?
- Vilka åtgärder är rimliga att ta för tidsperioden och vilka är orimliga med tanke på dåtidens kunskaper och värderingar?
- Vilka översiktliga samband hittar jag till någon av de andra högkulturerna? Likheter och Skillnader?

Ur arbetshäftet

Eleverna sammanfattade även denna diskussion individuellt i sina loggböcker. Dessa steg upprepades sedan tre gånger till med andra scenarior, med tanken att varje samhällsgrupp skulle få stå i centrum en gång. Förutom slavupproret och höjning av stadstullen så hade vi filmat scenarier där prästernas tempel rasade på grund av jordbävning samt ett tronföljdskrig med adeln i fokus.

Loggböckerna möjliggjorde formativ bedömning av elevernas skrivna arbete, både i svenska och historia. Skrivandet och bedömningen skedde kontinuerligt och texterna grundade sig på syftesmålen. I vissa fall gavs återkoppling till eleven muntligt eller direkt i loggboken via kommentarsfunktionen i Google Docs/Drive men alla fick också skriftlig feedback via skolans bedömningsportal, Schoolsoft. Diskussionerna i grupperna kunde vi lärare sitta med i för att lyssna in och också för att lotsa eleverna vidare i resonemanget vid behov. Eleverna visste hela tiden vilka förmågor och kunskapskrav som de arbetade med och som vi lärare bedömde.

5. Resultat och diskussion

Elevernas utvärdering

I vår utvärdering av arbetsområdet tillsammans med eleverna fick vi en hel del bra feedback att fundera vidare på. Eleverna upplevde Storyline-filmerna som ett roligt och positivt sätt att ta till sig komplicerade frågeställningar. De uppskattade även de många olika typer av diskussioner som bedrevs i både kulturgrupperna och i tvärgrupperna med de andra karaktärerna. Det negativa eleverna upplevde var att projektet tog alldeles för lång tid i anspråk. De tappade lusten mot slutet då de för fjärde gången fick reflektera kring samma frågor trots att det var en ny och annorlunda filmhändelse varje vecka.

En viktig aspekt av upplägget i Storyline var att vi som lärare fick tid till varje elev och kunde ge mer av vår uppmärksamhet till de som behövde den mest. Vi kunde stötta alla och se alla under processens gång. De "starka" eleverna utmanades och de "svaga" vågade tänka fritt och delta mer än annars. Det var tydligt för oss att se hur väl eleverna lyckats resonera i sina diskussioner och loggböcker, det vill säga hur högt de nådde i kunskapsnivå. Det var relativt enkelt för de svaga eleverna att hänga med och producera och lämna in. Alla elever klarade minst målen för E. Att sälla information kan vara svårt,

och ännu svårare när man tvingas tänka källkritiskt. I både historia och svenska märkte vi att eleverna presterade bättre i både informationssökning och källhantering jämfört med tidigare bedömningar. Alla elever fick chansen att visa sin förmåga att argumentera, men lade man tid och reflektion på varje fråga i uppgiftshäftet nådde man nästan per automatik de högre nivåerna.

Både lärare och elever upplever att kunskapskraven kan vara höga och svåra att nå. Speciellt den analytiska förmågan i historia och svenska är svår att förklara och "lära ut". Vårt Storyline-projekt tog sig an det här på ett mer lustfyllt sätt. Genom att ha berättelsen som ram och rollen som väg till personligt engagemang leddes eleven genom dessa svåra områden utan att man för den skull var medveten om att man helt plötsligt klarade av att analysera på A-nivå! Vi utmanade dem och ställde höga krav, men det gjorde också att de presterade på en högre nivå än de själva trodde.

Vår analys

Storyline-konceptet lämpar sig väl för att tydliggöra och strukturera komplexa frågeställningar i syfte att utveckla elevernas analytiska förmåga. Vi upptäckte att eleverna i början tyckte det var svårt att ta sig an en uppgift när det rätta svaret inte fanns att finna trots att man googlade. Eleverna fick nu vänja sig vid att de kunde bedömas trots att det inte fanns några givna eller rätta svar, och det gav mycket intressanta diskussioner. Ett exempel på detta är vår Storyline-händelse om när stadstullen plötsligt höjs med 400 procent. Där ges eleven möjlighet att se dolda strukturer och sammanhang kring samhällsekonomin och politikens samverkan i människors vardag ur ett historiskt perspektiv. Dessa frågor kan i ett första skede ses som alltför svåra för en åk 7 att resonera kring, men genom att använda berättelsens röda tråd som ledstång, tydliggörs människors olika förutsättningar och förmågor på ett sätt så eleven genom sin egen roll i berättelsen lättare kan ta ställning vilka konsekvenser en händelse kan få.

Ett viktigt mål för ämnet svenska i detta projekt var att utveckla elevernas kunskaper i källhantering och målet att de skulle höja sina resultat nåddes för majoriteten av eleverna. Dessutom fick eleverna chans att visa många av de förmågor som rör skrivandet samt förmågan "muntliga redogörelser". I efterhand inser vi att alla gruppdiskussioner gav ett ypperligt tillfälle att också bedöma förmågan: "... samtala om och diskutera varierande ämnen...". Upplever man som lärare att det blir svårt att hinna med alla grupper och/eller elever kan man be gruppen spela in diskussionen med hjälp av datorn eller en mobiltelefon.

I början av projektet tyckte eleverna att arbetet var svårt, men redan efter andra Storyline-filmen var de vana och duktiga på att diskutera och resonera. Detta visar att den tredje och fjärde Storyline-filmen kanske inte ens hade behövts för att testa förmågorna och till nästa gång kan vi korta ner projektet något i både tid och omfång. Detta var även

något som elevernas egna utvärderingar visade för oss lärare, eleverna kände att reflektioner och diskussioner blev tjatiga och upprepande mot projektets sista vecka.

Slutsats

Sammanfattningsvis ser vi att Storyline berättelsen inbjuder eleverna att interagera med varandra och ger goda förutsättningar till ett socialkonstruktivistiskt lärande, det vill säga lärande i samspel med andra. De mål och förmågor som var i fokus i våra respektive ämnen lyckades eleverna nå med goda resultat. Genom att eleverna själva blev experter i sin berättarroll utvecklades deras självförtroende och tillit som bärare av sin egen kunskap och sitt eget lärande. En elev uttryckte exempelvis hur lärorikt han tyckte det var att samtala med sin grupp, jämfört med att läsa i en bok.

Något som kan upplevas tidskrävande för läraren är att ge fyllig återkoppling till en hel klass under flera tillfällen i ett Storyline-projekt, i och med att det kan bli mycket som ska bedömas i form av samtal och texter. En lösning kan vara kamratrespons när det gäller vissa av förmågorna.

En viktig aspekt under detta arbete har varit tillgång till teknik som datorer, nätverk och en gemensam plattform. Det är möjligt att genomföra ett liknande projekt som detta utan samma tillgång med vissa modifikationer, men vi ser många fördelar med att integrera den nya tekniken i klassrummet och ge ytterligare dimensioner till det sociala lärandet genom att utmana var lärandet sker i tid och rum. Till exempel var det enkelt för eleven att dela sina dokument med sin grupp och oss lärare. Vi kunde följa skrivandet i realtid och också se hur mycket och när eleven skrev i sin loggbok. Elever som varit frånvarande kunde enkelt hänga med och ta del av allt material, och filmerna kunde ses om hur många gånger som helst, när som helst.

6. Referenser

Harkness, Sallie. (1993). *“How the Storyline Method came to be”* <http://www.Storyline.org/history/index.html> (2013-07-02)

Lundin, Ylva. (2009). *“Storyline i korthet”*. Multimediasbyrå <http://www.multimedia.skolverket.se/Tema/Storyline/Storyline-i-korthet/> (2013-06-19)

Lundin, Ylva. (2013). *“Finns det stöd för Storyline i Lgr11?”* <http://Storyline.se/information/artiklar/stod-i-lgr11> (2013-07-02)

Skolverket (2011). *Allmänna råd för planering och genomförande av undervisningen - för grundskolan, grundsärskolan, specialskolan och sameskolan.*

