

Videoinstruera mera!

Ett digitaliseringsprojekt av slöjdens
arbetsinstruktioner

FÖRFATTARE: MIKAELA ASSMUNDSSON OCH EMELIA PIERROU

ARTIKEL NUMMER 16/2016

Abstract

Artikeln beskriver slöjdprojektet *Videoinstruera mera!* i ämnet slöjd i åk 7. Projektet utvecklades efter kollegiala diskussioner inom ämnet, där vi ville utveckla slöjdens arbetssätt genom att skapa egna videoinstruktioner. Skiftet i undervisningssätt har gett stor förändring och resultatet är tydligt. I våra ögon har elevarbetenas kvalitet ökat och är noggrannare utförda med en högre hantverksmässig precision. Vi har numera tid över till slöjdreflektioner, idéutveckling och extra stöd till lågpresterande elever. Projektet har på ett tydligt sätt bidragit till att utveckla elevernas lärande och deras förmåga att självständigt hitta nya lösningar och vägar till kunskap.

*Mikaela Assmundsson, lärare i slöjd och bild i åk 7-9 på Myrsjöskolan i Nacka kommun.
mikaela.assmundsson@nacka.se*

*Emelia Pierrou, lärare i slöjd och engelska i åk 7-9 på Myrsjöskolan i Nacka kommun.
emelia.pierrou@nacka.se*

Denna artikel har den 8 november 2016 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

Abstract.....	2
1. Bakgrund	5
2. Syfte.....	6
3. Metod.....	6
4. Huvuddel.....	7
- 4.1 Slöjden som inlärningsprocess	7
- 4.2 Digitala verktyg inom slöjdämnet	9
- 4.3 Slöjdlärares förhållningssätt i relation till digitala verktyg.....	11
5. Resultat och diskussion.....	12
6. Bilagor	14
- 7.1 Tips vid skapande av egna videoinstruktioner	14
- 7.2 Länkar till Myrsjöskolans slöjdfilmer	15
7. Referenser	16

1. Bakgrund

Tidigare var det vedertagna arbetssättet för elever på Myrsjöskolan skriftliga alternativt muntliga instruktioner från slöjdpedagogen trots att eleverna hade varsin dator. Video-baserade instruktioner fanns i form av slöjd.nu samt youtube.com, men filmerna var främst för yngre barn eller var amatörmässigt utförda och inte anpassade för slöjden i åk 7 - 9. Efter kollegiala diskussioner inom ämnet beslutade vi¹ oss för att förändra slöjdens arbetssätt, först med start i åk 7. Anledningarna var flera, dels på grund av stora elevgrupper och dels på grund av didaktiska skäl. Trots genomgångar i början av lektionen gick större delen av lektionstiden till att instruera samma moment gång på gång till olika elever. Det tog fokus från ämnets syfte samt satte oss som pedagoger i en utmanande situation där vi både behövde ge tydliga instruktioner samtidigt som vi skulle bedöma elevernas kunskapsnivå. Eleverna hade skriftliga instruktioner men upplevde språket som svårt med flera slöjdbegrepp de inte kände igen. Vid terminsutvärderingarna framkom det dessutom att eleverna tyckte det var svårt att förstå nästa steg i arbetsprocessen och ofta glömdes våra gemensamma genomgångar bort då de endast hade slöjd en gång i veckan. Flera var dessutom besvikna på att de inte hann färdigt med sina arbeten på grund av att en större del av lektionstiden gick till att vänta på hjälp. Som ett sätt att utveckla slöjdamnet och vår egen undervisning bestämde vi oss därför för att i så hög utsträckning som möjligt hitta eller utveckla egna videoinstruktioner.

Enligt Biesta (2006) är utbildningens första uppgift att lära barn och elever att tala med sin egen röst. Eleven ska genom stöd och handledning av läraren hitta sätt att uttrycka och tänka kritiskt utifrån sin egen identitet. Skolan och slöjdundervisningen har förändrats tack vare införandet av postmodernistiska teorier och konstruktivistiska inlärningsteorier. Dessa teorier har främst ifrågasatt idén om att lärande är passiv inhämtning av information och i stället hävdar att kunskap aktivt konstrueras i mötet mellan läraren och eleven och i samarbete med andra elever. År 1878 beslutade Sveriges riksdag att slöjd skulle bli en aktivitet som skulle bedrivas i skolans regi. Detta var dock inget obligatoriskt utan bedrevs som ett frivilligt skolämne som respektive skola fick välja hur de ville undervisa. Slöjdlärarna Hulda Lundin (1847 – 1921) och Otto Salomon (1849 – 1907) var båda övertygade om slöjdundervisningens betydelse för elevers utveckling och lyckades sedermera införa slöjden som ett obligatoriskt skolämne. Huvudsyftet för ämnet var från början att verka fostrande och väcka intresse för lusten till arbete, flit och noggrannhet samt främja husbehovsslöjd (Lindström, 2008). Den tidiga slöjdundervisningen, så kallade Nääs-modellen, karaktäriserades av en mycket styrd undervisningsform där slöjdläraren lärde ut ett antal givna tekniker och produkter som inte fick frångås. Detta kunde bland annat gestaltas genom att alla eleverna skapade identiska produkter. De två

1. Med vi avses fortsättningsvis artikelförfattarna.

slöjdarterna benämndes vid den tiden som gosslöjd respektive flickslöjd med syfte att lära pojkar respektive flickor vad som ansågs vara väsentliga kunskaper och förmågor för respektive kön vid den tiden. Slöjden var således tydligt könsuppdelat och förblev så ända till införandet av Lgr 80. Till skillnad från slöjdens början är syftet med dagens slöjd främst att lära sig att uttrycka sig, stärka sin tilltro till sig själv och skapa inom hantverkstraditionen:

“Att tillverka föremål och bearbeta material med hjälp av redskap är ett sätt för människan att tänka och uttrycka sig. Slöjdande är en form av skapande som innebär att finna konkreta lösningar inom hantverkstradition och design utifrån behov i olika situationer. Slöjd innebär manuellt och intellektuellt arbete i förening vilket utvecklar kreativitet, och stärker tilltron till förmågan att klara uppgifter i det dagliga livet. Dessa förmågor är betydelsefulla för både individers och samhällets utveckling.” (Lgr 11, s. 241)

Fokus kan därmed sägas ha flyttat från det uppfostrande till att betona slöjdens kreativa, förståelseinriktade och problemlösande sidor. Man kan dock fortfarande se spår av ämnets bakgrund i form av att stärka elevens tro på sig själv och sin arbetsförmåga på arbetsplatsen och i livet.

2. Syfte

Syftet med artikeln är att beskriva slöjdprojektet *Videoinstruera mera!* som genomfördes inom slöjddämnet på Myrsjöskolan i Nacka under läsåren 2014/2015 - 2015/2016. Avsikten var att utveckla slöjdundervisningen i åk 7 genom skapandet och användandet av videoinstruktioner under lektionstid.

3. Metod

Projektet *Videoinstruera mera!* startade i våra funderingar kring hur vi kunde effektivisera slöjdundervisningen i åk 7. Vi började projektet med gemensamma diskussioner kring vad som var det essentiella i de instruktioner vi ville ge eleverna och planerade sedan filminspelningen utifrån dessa diskussioner. Filmerna spelades in med hjälp av en systemkamera och två pedagoger, där en pedagog instruerade arbetsmomenten framför kameran och den andra filmade bakom pedagogen i fågelperspektiv. Filmen klipptes sedan i ett enklare

klippprogram tillgängligt på arbetsdatorn. Förutom intalade instruktioner skrev vi också in text med information och slöjdbegrepp för att möjliggöra ett multimodalt lärande. När text, ljud och rörlig bild kombineras befäster det slöjdbegreppen och möjliggör en djupare slöjd-förståelse. Filmen laddades till sist upp på textilslöjdens Youtubekanal "Myrsjö Craft!" (Myrsjö Craft!, 2016) samt på elevernas digitala klassrum på Google classroom.

Videoinstruktionerna filmades i en sekvens och klipptes sedan ner till passande längd för eleverna. Längden på filmerna varierar från tre till femton minuter. I början av lektionen visade vi delar ur filmen för eleverna och lät dem sedan påbörja sitt arbete. Terminen utvärderades sedan anonymt med hjälp av ett Google drive-formulär. Under projektets gång har vi dessutom kontinuerligt haft samtal kring filmerna och reflekterat kring fördelar och utvecklingsmöjligheter i gemenskap med eleverna samt kopplat det till relevant forskningslitteratur inom slöjddämnet.

4. Huvuddel

4.1 Slöjden som inlärningsprocess

Vår vision med slöjdundervisningen är att möjliggöra en kreativ och autonom undervisningsmiljö som värderar den praktiska kunskapen lika högt som den teoretiska. Det handen kan forma är meningsskapande och kommunicerar också de värden vår kultur bär med sig i form av traditioner, estetik och uttryck. I slöjddämnets kursplan kan man finna fyra långsiktiga mål där formgivning och framställning vägs lika tungt som tillvägagångssätt, analys, arbetsprocess och tolkning av kulturella uttryck:

"Genom undervisningen i ämnet slöjd ska eleverna sammanfattningsvis ges förutsättningar att utveckla sin förmåga:

- att formge och framställa föremål i olika material med hjälp av lämpliga redskap, verktyg och hantverkstekniker,*
- välja och motivera tillvägagångssätt i slöjdarbetet utifrån syftet med arbetet och utifrån kvalitets- och miljöaspekter,*
- analysera och värdera arbetsprocesser och resultat med hjälp av slöjdspecifika begrepp, och*
- tolka slöjdföremåls estetiska och kulturella uttryck."*

(Lgr 11, s. 241)

Målen utvecklar slöjden men visar också på den bredd av kunskap som praktiskt hantverk kräver. Man kan inte enbart vara kreativ utan måste också komma på nya sätt att formge föremål samt kunna använda de begrepp som är specifika för slöjddämnet.

I slöjdsalen erövrar vi erfarenheter och kunskaper om arbetsprocesser genom de uppgifter vi genomför. Kommunikation sker både verbalt och kroppsbaserat, exempelvis genom att slöjdpedagogen instruerar en teknik muntligt eller rent fysiskt visar det framför eleverna. Under ett slöjdprojekt ska eleven i förväg bilda sig en föreställning om hur ett föremål skall se ut, tillverkas och fungera, exempelvis försöka förstå hur man syr en tröja. Detta sammanlänkar ett flertal sätt att kommunicera i de olika stadierna av slöjden; idéutveckling, skissteknik, genomförande och reflektion. Johansson och Illum (2009) har visat hur kommunikationen påverkas av det kroppsliga i slöjdverkstäderna och beskriver slöjddandet som en form av icke-verbal kommunikation. Johansson har vidare visat hur lärandet inom slöjddämnet skapas genom interaktionen mellan personer och växelverkan mellan mentala och fysiska redskap. Under en slöjdlektion sker ett antal kunskapsutbyten, bland annat mellan elev – pedagog, elev – elev och inom eleven själv, i elevens inre och yttre lärande- rum. Enligt Johansson och Illum (2009) kan betraktare tro att elever arbetar självständigt under slöjdlektioner medan det i själva verket sker ett ständigt utbyte av kunskap och kommunikation under lektionens gång. Slöjdpedagogen som instruerar elever i grupp och enskilt, elever som hjälper varandra, elever som lär sig genom att titta på videoinstruktioner och läsa skriftliga instruktioner. Genom att hjälpa varandra kommunicerar eleverna sin kunskap vidare och öppnar också upp för en verbalare inlärningsmiljö. När eleverna kommer fram till ny kunskap och fördjupar sig öppnar de upp för ett djupare lärande där de kan söka och hitta nya sätt att arbeta självständigt.

Genom att utnyttja olika förhållningssätt i undervisningen når man mängden av elever och inte bara ett fåtal. Ett flertal teoretiker inom pedagogik, såsom Lev Vygotskij, har uppmärksammat behovet av utmaning för att utvecklas. Vygotskijs teorier om den proximala utvecklingszonen uppmanade en undervisning med en svårighet över elevens nuvarande förmåga som ett sätt att utvecklas (Vygotskij i Nottingham, 2013). En sådan undervisning kräver dock en blandning mellan inlärningszon och övningszon. Man kan därför prata om slöjden som ett ”prova själv”-ämne där man tvingas komma på alternativa lösningar på praktiska problem. Detta kommer även in i bedömningen under kunskapskraven i slöjdens kursplan:

“Dessutom kan eleven systematiskt pröva och ompröva hur material och hantverkstekniker kan kombineras med hänsyn till föremålens form och funktion. Under arbetsprocessen formulerar och väljer eleven handlingsalternativ som leder framåt.” (Lgr 11, s. 245)

Genom prövning och omprövning utvecklas elevens lärande och ger inspiration till att ta sig an svårare uppgifter i framtiden. Man har tidigare pratat om slöjdens praktiska kunskap som en form av tyst kunskap, kunskap som man inte kan läsa sig till utan endast kan upplevas och inhämtas genom manuellt arbete (Borg, 2001). Cederblad (2007) hävdar att den tysta kunskapen i grunden är av en kroppslig natur som upplevs olika beroende på person. Exempelvis kan man som pedagog endast visa eleverna hur man stickar. Själva

inlärnigen och förståelsen av hur man stickar måste upptäckas av eleven själv genom att aktivt öva och pröva sig fram. Man kan därför inte hävda att man behärskar en hantverksteknik endast genom att se en videoinstruktion, utan inläring sker i mötet med materialet och tekniken. Borg (2001) menar vidare att det därför är viktigt att pedagogen på ett pedagogiskt och medvetet sätt vägleder eleverna under processens gång, framför allt med tanke på de olika kunskapsnivåer och förutsättningar som kan finnas i en klass. En elev som blir självständig under processens dialog kan enklare knäcka "slöjdkoden". Liksom det tar mycket träning innan en elev knäcker "läskoden" krävs det flit och erfarenhet för att nå en nivå där eleven kan använda sin kunskap och skapa fritt inom slöjdämnet. En elev som inte knäckt slöjdkoden kan skapa en t-shirt efter instruktion men inte använda den kunskapen i ett vidare skede för att förstå hur man syr en tunika. Vår förhoppning med videoinstruktionerna var att tydliggöra arbetssättet i olika hantverkstekniker och på vägen ge eleverna vägledning i sömnadsteknik.

4.2 Digitala verktyg inom slöjdämnet

En av de första slöjdlärarna att utveckla och använda digitala verktyg var Inger Degerfält. Hon började utveckla videobaserade instruktioner under 1990-talet och lanserade sedermera internetsidan slöjd.nu, en webbaserad slöjdportfolio till förmån för elever och slöjdlärare (Degerfält & Porko-Hudd, 2008). Porko-Hudd (2005) hävdar vidare att det har varit begränsat med skolanpassade läromedel inom slöjden, vilket resulterat i att slöjdpedagoger utvecklat egna instruktioner utifrån egen erfarenhet och smak. De arbetssätt som traditionellt har använts i slöjdundervisningen har varit muntliga instruktioner, gemensamma gruppgenomgångar samt enskilda instruktioner från pedagog till elev. Vid införandet av digitala verktyg i slöjdundervisningen var programmen mest tänkta för elever som ville slippa vänta på handledning av slöjdpedagogen samt få kunskap om tekniker som räknades som överkurs för den givna uppgiften (Degerfält & Porko-Hudd 2008). Skolverket (2015) hävdar dock att digitala verktyg numera är vanligt förekommande och en naturlig del av undervisningen:

"Olika typer av digital utrustning förefaller ha ökat sedan NU-03 och är i dag en integrerad del av slöjdundervisningen. De allra flesta elever har en lärare som anger att de i sin slöjdundervisning har tillgång till datorer, internet och skrivare. Digitalkamera, projektor och instruktionsprogram finns också tillgängligt för eleverna i relativt stor utsträckning" (Skolverket, 2015, s. 7)

Det ökande användandet av datorer och digitala verktyg ställer dock nya krav på slöjdpedagoger. Där man tidigare bara har behövt vara säker på sitt hantverk behöver man idag dessutom kunna hantera den digitaliserade verklighet eleverna rör sig i. Nya verktyg kräver nya arbetssätt och kanske också en förändrad syn på kunskap och kommunikation. Wyndhamn (2002) anser att man oavsett syn på datorns införande i skolan så har den förändrat hur vi lär oss:

“Datorn har likt en trojansk häst tagit sig in i våra klassrum och påverkat vår filosofi rörande kunskap och våra sätt att gestalta undervisningen och lärprocesser beträffande såväl innehåll och form.” (Wyndhamn, 2002, s.117)

Ett ökat användande av digitala verktyg är positivt utifrån flera aspekter. Dels möjliggör den en självständighet ur elevperspektiv där eleven själv kan söka information och lösningar på nästa arbetsmoment och dels skapar den en känsla av flippat klassrum där eleven redan innan lektionen kan sätta sig in i vad lektionen kommer kretsa kring. Flippat klassrum, eller “flipped classroom”, har de senaste åren använts flitigt som didaktisk metod inom skolan. Det är oklart vem som lanserade begreppet men arbetssättet fick sin spridning först på 1990-talet genom Harvardprofessorn Eric Mazur samt genom Jonathan Bergmann och Aaron Sams bok *Flip Your Classroom - Reach Every Student in Every Class Every Day* (Bergmann & Sams, 2012). Det flippade klassrummet innebär att man som lärare ber eleverna titta på informations- och instruktionsfilmer innan lektionen för att på så sätt kunna förbereda sig på det lektionen ska handla om. Detta i kontrast till hur skolan tidigare har arbetat med undervisning under skoltid och sedan repetition i form av läxor i hemmet. Fördelarna med ett flippat klassrum, i vårt fall videoinstruktioner, är att eleverna får möjlighet att lära sig i deras egen takt och enkelt kan se en instruktion ett flertal gånger. Nackdelen med ett flippat klassrum är att det är nödvändigt för eleverna att antingen ha dator och internet i skolan eller i hemmet.

Slöjdens arbetsprocesser har traditionellt sett inte varit beroende av digitala verktyg utan idéutveckling, överväganden, framställning och värdering har skett utifrån ett analogt arbetssätt. Senare års ämneskonferenser, nationella utvärderingar samt grupper på sociala medier har dock visat hur olika typer av digitala verktyg kan underlätta och utveckla elevernas slöjdande (Skolverket, 2015). Som slöjdpedagog idag skulle man kunna uttrycka det som en klar utmaning att undervisa utan stöd av digitala verktyg som instruktionsvideos, inspirationsletande eller dagboksskrivande. Porko-Hudd (2005) menar att slöjddämnet inte haft samma tillgång till läromedel som andra ämnen utan själva fått tolka slöjdens centrala innehåll och syfte och efter det gjort en bearbetning av vad som bör undervisas och i vilka material. Inom slöjddämnet är dessutom handledningstiden för varje elev viktig men har med ökade gruppstorlekar och högre krav på dokumentation gett minskad tid till vägledning och förståelse. Den nya digitala tekniken och verktygen kan vid användning på rätt sätt frigöra mer tid för handledning av eleverna samt en lugnare arbetsmiljö där inte endast de elever som hörs mest är de som får mest hjälp. Johansson (2008) påtalar dock att IKT är en kulturell utveckling där den nya tekniken kommer förändra villkoren för lärande och utläring. För att inte skapa en generationsklyfta mellan eleverna och äldre lärare är det därför viktigt att erbjuda kompetensutveckling inom IKT och digitala verktyg. Värt att notera är dock att digitala instruktioner för år 9 är fyra gånger vanligare i textilslöjden än i trä- och metallslöjden (Skolverket, 2015). Förklaringen till den ojämlika fördelningen av digitala verktyg är oklar men viktig att diskutera då det kan skapas en

känsla av att slöjden består utav två ämnen istället för två arter. För att förstärka slöjdens känsla av två arter bör även digitala verktyg inom trä- och metallslöjden utvecklas.

4.3 Slöjdlärares förhållningssätt i relation till digitala verktyg

Enligt Skolverket (2015) är digitala verktyg idag en naturlig del av slöjdundervisningen men då främst för att presentera uppgifter och inspirera elever inför ett arbetsområde. Användandet av digitala verktyg bör dock problematiseras. När man utformar egna videoinstruktioner låser man till viss del elevernas utrymme av experimentering och fastställer också att man ska arbeta utifrån en viss teknik. Man kan därmed som slöjdlärare anta en roll av mästare i instruktionsvideon. "Mästarläran" har historiskt varit en av de viktigaste lärandeteorier inom det hantverksmässiga fältet (Andersson, 2015). Teorin kretsar kring idén att för att lära sig hantera ett hantverk är man beroende av en mästare, en person som spenderat lång tid på att förfinas sin hantverksteknik. Mästarlärans lärjungar, här eleverna, lär sig hantverket genom kopiering och nötning av tekniker (ibid.). Mästarläran förespråkar därmed en form av situerat lärande där kunskap evalueras utifrån ett praktiskt och inte tankemässigt perspektiv. Som slöjdpedagog kan man se arvet av mästarläran exempelvis genom att man visar hur man gör ett screentryck, syr en tröja eller stickar räta och aviga maskor. Egentligen kan man göra en tröja på många olika sätt, men ändå undervisar man och bedömer elevens arbete utifrån normen hur en tröja "ska" sys. En tröja skulle kunna ha olika långa ärmar, asymmetriska sidor och tio fickor men lärs vanligen inom slöjden ut på ett traditionellt, hantverksbaserat sätt. Eleverna uppmuntras att lära sig hur man syr en tröja men inte ifrågasätta hur en tröja kan se ut, hur den kan sys eller vilken typ av funktion den ska uppfylla. Fördelen med mästarläran är dess strävan mot hantverksmässig förfining och estetisk verkan. Den kan också passa elever som har svårt för fritt tänkande. Nackdelen skulle kunna sägas vara bristen på experimentering och att eleven själv inte lär sig hitta vägen till kunskap utan lär sig i en lektionsbaserad kontext med ett visst antal givna arbetssteg.

För att synliggöra sin egen undervisning kan man som slöjdlärare analysera sitt pedagogiska förhållningssätt i relation till digitala verktyg. Enligt slöjdforskaren Peter Hasselskog (2010) kan man utgå från tre huvudsakliga perspektiv; instruktören, handledaren/ pedagogen samt servicemannen, vilka gynnar eleverna på olika sätt:

"I en undervisning med fokus på instruktion är kontakten mellan lärare och elev inriktad på hur eleven skall komma vidare med nästa steg i sitt slöjdarbete. Även läraren med fokus på förståelse har ofta elevens omedelbart förestående arbete som utgångspunkt i dialogen. Utöver att eleven med hjälp av instruktioner eller genom egen förståelse blir medveten om nästa steg i arbetet utvecklar läraren motiv eller alternativ för handlandet. Det tredje förhållningssättet innebär att

eleven oftast har identifierat behovet och ber läraren om hjälp med att genomföra detta, exempelvis att maskinhyvla eller att hämta något material.

(Hasselskog, 2010 s. 248)

Instruktörens förhållningssätt, vilket kan liknas vid en videobaserad instruktion, är att ge eleverna en instruktion i taget och tar därför över ansvaret från eleven att själv komma på nästa steg i arbetsprocessen. Instruktören får säkerligen fram väl utformade slöjdprodukter men kan också hindra eleverna att utveckla full förståelse för ämnet. Handledaren/pedagogen undervisar istället med fokus på dialog, förklaring och förståelse i sin kontakt med eleverna. Handledaren ger inga direkta instruktioner eller direktiv utan låter eleven i dialog med handledaren komma fram till nästa steg. Slutligen kan servicemannens förhållningssätt hittas inom en slöjdundervisning där eleverna självständigt arbetar med sitt slöjdprojekt och endast får stöd av slöjdläraren vid behov. Initiativet kommer alltså främst från eleven och inte läraren. De tre olika förhållningssätten skapar en undervisningsmiljö där eleverna i alla tre fallen skapar slöjdföremål men med olika förståelse och inlärningssätt. Ett slöjdarbete lett av en instruktör kan ha goda hantverkskvaliteter medan ett arbete skapat med stöd av en serviceman kanske har svagare hantverk men ger större förståelse för arbetsprocessen. Hos en handledare/pedagog räknas förståelsen och processen högre än ett hantverksmässigt gott arbete.

Nyckelorden i de olika förhållningssätten skulle kunna sägas vara skillnaden mellan att instruera, skapa förståelse eller stötta (Hasselskog, 2010). Under ett arbetsområde bör läraren röra sig mellan dessa tre förhållningssätt med anpassning till elevernas förmåga. En grupp med svaga slöjdekunskaper är oftast i större behov utav en instruktör och serviceman än en grupp med goda kunskaper. I en grupp med god kunskap om slöjdens arbetsprocesser, verktyg och material kan man i större utsträckning vara handledare och pedagog. Hasselskog (2010) hävdar vidare att en lärares förmåga att undervisa på ett varierat sätt har större betydelse än lärares ämneskunskaper. För att nå eleverna bör man därför använda sig av olika metoder, exempelvis videoinstruktioner, grupp- och enskilda genomgångar, skriftliga och bildbaserade instruktioner samt låta eleverna hjälpa varandra. Olika elever har olika behov och därmed olika sätt att lära sig. Vissa vill experimentera sig fram medan andra vill ha tydliga ramverk med verbala och bildbaserade instruktioner, antingen på grund av personlighet eller särskilda behov. Digitala verktyg som videoinstruktioner kan här fungera som en stödstruktur för att eleven ska kunna arbeta självständigt och vid behov använda sig utav slöjdläraren. Videoinstruktionen kan här räknas som en instruktör och ger slöjdpedagogen möjlighet att arbeta stöttande utifrån rollen av en handledare eller pedagog. Genom att använda videoinstruktioner gör man dessutom eleven själv ansvarig för sin kunskapsinhämtning och fortsatta arbetsprocess.

5. Resultat och diskussion

Vi har upplevt ett flertal fördelar men också en problematik med att använda digitala verktyg inom slöjddämnet. Vi och eleverna upplever att videoinstruktionerna har underlättat arbetsprocessen och gjort dem mer självständiga. Skiftet i undervisningssätt har gett stor förändring och resultatet är tydligt. I våra ögon har elevarbetenas kvalité ökat och deras arbeten är noggrannare utförda med en högre hantverksmässig precision. I vår terminsutvärdering sa eleverna bland annat att det var “bra med youtubeklippet!” Alla elever i åk 7 blir numera färdiga med sina t-shirts på kortare tid och lektionerna känns lugnare och mer arbetsfokuserade. Eleverna får också mer tid till att utveckla sin personliga design vilket ger ett mer kvalificerat slutresultat.

Vi hinner numera med mer än att bara instruera arbetsmoment och har tid över till slöjdreflektioner, idéutveckling och inte minst extra stöd till lågpresterande elever. Vi har också kunnat använda filmerna till andra plagg som hoodtröja, jacka och linne då de plaggen sys på liknande sätt. Projektet har på ett tydligt sätt bidragit till att utveckla elevernas lärande och deras förmåga att självständigt hitta nya lösningar och vägar till kunskap. Att videoinstruktionerna funnits samlade på samma digitala plattform har också hjälpt. Det är dock viktigt att poängtera att eleverna sedan tidigare var vana vid att ta till sig instruktioner i videoform via Youtube och andra sociala medier, och därför hade en låg tröskel för kunskapsinhämtning i videoformat. Att vi dessutom gjorde egna filmer istället för att använda andras har också gett eleverna förtrogenhet och tillit till instruktionerna. De har också varit en trygghet för eleverna när de haft vikarie. Vikarien har då haft ett “facit” att hänvisa till vilket lett till att det alltmer sällan uppstått frågetecken kring moment och tillvägagångssätt.

Det vi upplevt som problematiskt är dock att videoinstruktioner inte tar hänsyn till problem under arbetsprocessen eller elevers personliga designidéer. Filmens handling är fastställd och ändras inte oavsett vad som händer under arbetsprocessen. Formatet i sig uppmuntrar inte heller till experimenterande eller provande av olika metoder. Ytterligare problematik som knyter an till detta är att videon inte är nivåanpassad utan utgår från att eleverna har en grundläggande sömnadskunskap med sig från åk 4 - 6. Ibland kan en del sömnadstekniker behöva anpassas till enklare varianter för att underlätta för lågpresterande elever, till exempel fåll med sick-sack istället för med tvillingsöm. En elev ansåg att “hon (läraren) kan visa hur man kan göra så man slipper ta upp datorn” medan en annan elev efterfrågade “lite större valmöjligheter inom tryck och applikationer”. I de fallen har anpassningar och instruktioner getts till eleven enskilt.

Projektet har varit givande och kommer fortgå genom skapandet av nya videoinstruktioner. En av våra videoinstruktioner är i nuläget uppe i nästan 10 000 visningar vilket vi tror tyder på ett användande av personer även utanför vår undervisning och målgrupp. Filmen bidrar på detta sätt inte bara till att instruera elever i hur man syr en t-shirt utan också till en allmän kunskapsspridning om skapande inom slöjd och textil. Responsen på det nya arbetssättet har från elevernas sida varit till övervägande del positivt. Vi har upplevt att eleverna i högre grad kommit fram till nya lösningar som hjälper dem att komma vidare i sin arbetsprocess och slöjdförståelse. Eleverna uppmuntras också att hellre komma med ett förslag på nästa steg än att fråga slöjdläraren vad de konkret ska göra, vilket videoinstruktionerna framförallt gett elever med god slöjdekunskap bra förutsättningar för att visa.

Användandet av digitala verktyg och instruktioner har även gett en förtrogenhet för eleverna att inom ämnet använda andra filmer, exempelvis för virkning, stickning och andra sömnadstekniker. Eleverna är därav mer självgående och tar i högre utsträckning egna initiativ under deras arbetsprocess. Vår förhoppning är att man genom publika videoinstruktioner även hjälper och inspirerar andra slöjdpedagoger och på så sätt utvecklar ämnet i stort.

6. Bilagor

6.1 Tips vid skapande av egna videoinstruktioner

- Planera i god tid vad du vill instruera, hur och vilka begrepp som ska tas upp under filmens gång.
- Gör ett bild- och textmanus.
- Åldersanpassa filmen utifrån din elevgrupp. Ju äldre elever, ju svårare tekniker, moment och längre film.
- Förbered prover på det du vill visa. Om tekniken tar lång tid att genomföra är det bra att göra prover för processens olika steg.
- Var två personer vid inspelning, en som filmar och en som utför slöjdarbetet.
- Använd dig av en systemkamera eller likvärdig videokamera med stativ. Suddigt foto eller skakig bild gör det svårare för eleverna att se vad du gör och hur.
- Spela in filmen i fågelperspektiv ur ditt perspektiv. Om du vänder kameran mot dig samtidigt som du utför momenten kommer eleverna att få se arbetet spegelvänt.
- Arbeta multimodalt och kombinera bild, text och ljud.
- Klipp filmen i ett filmprogram som iMovie, Final Cut eller liknande. En film utan klippning eller korrigering av färger och kontrast kan bli långsam och därmed tappa elevernas uppmärksamhet.
- Dela upp filmen i olika steg med tydliga tidsintervaller för att eleverna lätt ska kunna se var de slutade sist de tittade på filmen.
- Snabbspola genom repetitiva moment som nålning eller sömnad för att förkorta videons längd.
- Undvik att använda musik som bakgrundsljud. Resultatet kan bli att man som lärare upplever klassrummet stökigt när en klass spelar upp din film samtidigt.
- Lägg in text vid viktiga begrepp eller moment i arbetsprocessen.
- Gör spridandet av filmen enkelt genom sociala medier som Youtube, Vimeo med flera.
- Samla dina filmer på ett samlat konto på sociala medier eller liknande lärplattformar så eleverna lätt kan hitta dina andra filmer.
- Om du är ovan vid digitala medier så kan man efterfråga kompetens på sin arbetsplats alternativt kompetensutveckling genom kurser och workshops.

6.2 Länkar till Myrsjöskolans slöjdfilmer



Hur man syr en t-shirt

14 min

<https://www.youtube.com/watch?v=IlmIqkCw8PM>



Hur man gör ett screentryck

4 min 19 sek

<https://www.youtube.com/watch?v=FnCzBZlw8os>



Tygfärgning med Batik & Shibori

5 min 41 sek

<https://www.youtube.com/watch?v=bHnDyxXkHI4>

7. Referenser

- Andersson, Joakim (2015). *Ett hantverksmässigt landskap för lärande - kommunikation i ett tyst kunskapsområde*. Göteborgs Universitet.
- Bergmann, Jon & Sams, Aaron (2012). *Flip your classroom*. International Society for Technology in Education.
- Biesta, Gert (2006). *Bortom lärandet – demokratisk utbildning för en mänsklig framtid*. Studentlitteratur.
- Borg, Kajsa (2001). *Slöjdämnet: intryck - uttryck - avtryck*. Linköpings universitet.
- Cederblad, Jan (2007). *Learning by observation – Upplevelse och lärande av hantverksskunskaper genom förevisning*. Estetiska institutionen, Umeå Universitet.
- Degerfält, Inger & Porko-Hudd, Mia (2008). "Informationsteknik - ett redskap i slöjden". I Borg, Kajsa & Lindström, Lars (red.) *Slöjda för livet – Om pedagogisk slöjd*. Lärarförbundets Förlag, ss. 113-123.
- Hasselskog, Peter (2010). *Slöjdlärares förhållningssätt i undervisningen*. Göteborgs Universitet
- Johansson, Marlene (2008). "Kommunikation i skolans slöjdpraktik". I Borg, Kajsa & Lindström, Lars (red.) *Slöjda för livet – Om pedagogisk slöjd*. Lärarförbundets Förlag, ss. 145-158.
- Johansson, Marlene & Illum, Bent (2009). Vad är tillräckligt mjukt? Kulturell socialisering och lärande i skolans slöjdpraktik. *FORMakademisk*, Vol 2 nr 1, ss 69-82.
- Lgr 11 (2011). *Läroplan för grundskolan, förskoleklassen och fritidshemmet i Slöjd* (Reviderad 2016). http://www.skolverket.se/om-skolverket/publikationer/visa-enskild-publikation?_xurl_=http%3A%2F%2Fwww5.skolverket.se%2Fwtpub%2Fws%2Fskolbok%2Fwtpubext%2Ftrycksak%2Fblob%2Fpdf2575.pdf%3Fk%3D2575 (2016-09-12)
- Lindström, Lars (2008). "...slöjden såsom medel att uppfostra människor". I Borg, Kajsa & Lindström, Lars (red.) *Slöjda för livet - om pedagogisk slöjd*. Lärarförbundets Förlag.
- Myrsjö Craft! (2016). <https://www.youtube.com/channel/UCQImDP99fwIUc2TR-u2ef6w> (2016-09-12)
- Nottingham, James (2013). *Utmanande undervisning i klassrummet*. Natur & Kultur.
- Porko-Hudd, Mia (2005). *Under ytan, vid ytan och ovanför ytan: analys av tanken bakom tre läromedel i slöjd*. Åbo Universitet .

Skolverket (2015). *Nationella Utvärderingen i Slöjd*. http://www.skolverket.se/om-skolverket/publikationer/visa-enskild-publikation?_xurl_=http%3A%2F%2Fwww5.skolverket.se%2Fwtpub%2Fws%2Fskolbok%2Fwpubext%2Ftrycksak%2FBlob%2Fpdf3499.pdf%3Fk%3D3499 (2016-09-12)

Wyndhamn, Jan (2002). "Att lära med ett datorprogram- En explorativ studie". I Säljö, Roger & Linderöth, Jonas (red.) (2002). *Utm@ningar och e-frestelser: IT och skolans lärkultur*. Prisma, ss.97-119.

