

# Digitalt berättande

Förflytta lärandet från passiv konsumtion till aktiv produktion genom att låta eleverna skapa digitala berättelser runt ett ämnesområde med syftet att förenkla, fördjupa och stärka sina ämneskunskaper

Introduktion till Sensavis Visual Learning Tool: <https://vimeo.com/299042353>

---

## Varför ska eleverna inte bara passivt konsumera<sup>1</sup> kunskap utan även aktivt producera en digital berättelse?

Tanken med detta arbete är att möjliggöra för eleverna, med utgångspunkt från sina digitala enheter samt genom enskilt arbete eller tillsammans med klasskamrater, att:

- Ta till sig komplexa och abstrakta delar av ett ämne på ett enklare sätt.
- Lära sig genom att skapa istället för att passivt konsumera information.
- Lära sig mer om hur samarbete med klasskamrater eller kompisar förenklar för varandra att uppnå nya kunskaper.
- Förenkla för sig att få (och ge) formativ feedback med syftet att stärka sitt lärande.
- Presentera sina kunskaper för en autentisk publik (någon annan än dig som lärare) med syfte att till exempel förmedla kunskaper till sina klasskamrater eller andra elever på skolan/annan skola.
- Stärka sin källkritiska förmåga genom att använda och kvalitetssäkra andra informationskällor som eleverna själva söker fram.

Vidare ger detta arbete med utgångspunkt från visualiseringarna i Sensavis app möjlighet att stärka arbetet runt **tillgängligt lärande** då många elever upplever att man

---

<sup>1</sup> Exempel på att passivt konsumera kunskap är att läsa en bok, lyssna på någons presentation eller att titta på en film. Att aktivt producera handlar om att ta till sig kunskap och sedan förmedla den vidare till en mottagare genom att t ex skapa en digital berättelse.

både lära sig bättre och det är enklare att förmedla sina kunskaper, jämfört med t ex en skriftlig rapport eller ett skriftligt prov.

# Förberedelse och genomförande

---

## Förberedelse

Förbered dig (och eleverna) enligt följande:

### Skärminspelning

- Se till att du är bekant med och vet vilket verktyg för Skärminspelning som ni ska använda i arbetet.
- Exempelvis kan ni använda Windows 10 inbyggda skärminspelnings-funktion – en detaljerad ”komma igång” beskrivning hittar du i slutet av detta dokument under ”Skärminspelning med Windows 10”.
- Ett annat verktyg som ni kan använda för skärminspelning är Microsoft Powerpoint (observerar att detta bara går med en lokalt installerad version av PowerPoint och fungerar inte om ni endast har tillgång till online-versionen).
  - o I PowerPoint, klicka på menyn ”Infoga” så hittar ni skärminspelning längst till höger i den menyrad som nu kommer fram.
  - o Ni kan också titta på den här filmen som visar hur det går till:  
<https://vimeo.com/251648144>
- Det finns många andra verktyg för skärminspelning, och har ni redan ett favoritverktyg så kan ni använda det. Här hittar du förslag på fler verktyg som kan passa:
  - o Screencast-o-matic (<https://screencast-o-matic.com/>)
  - o WeVideo (<https://www.wevideo.com/>)
  - o Eller varför inte be eleverna söka fram det bästa verktyget för er.

### Vad ska spelas in och var finns fakta?

- Låt eleverna utforska de visualiseringar som tillhör den delen av kursplanen som ni ska arbeta med. Komplettera med text från läroboken eller annan källa, en klassrumsgenomgång eller varför inte en film för att säkerställa att eleverna har tillgång till fakta runt ämnesområdet.

- Använd gärna ytterligare informationskällor än ovan. T ex kan eleverna söka efter relevant information på Wikipedia.
    - o Om du vill inkludera källkritik i arbetet, glöm inte att eleverna ska dokumentera var de hämtat informationen
- 

## Genomförande

- Bestäm dig för vem som är mottagaren av elevernas digitala berättelse
  - o Mottagaren kan vara du som lärare, elevernas föräldrar, klasskamrater eller varför inte en annan klass med elever
- Utifrån mottagare, låt eleverna skriva ett manus för sin berättelse. Se gärna till att de tänker på, och beroende på situation också förklarar som en del av sin digitala berättelse:
  - o Vad deras digitala berättelse ska handla om, vem den riktar sig till och vad de hoppas att den som tittar ska lära sig
- Låt eleverna utforska och titta igenom de interaktiva visualiseringarna samtidigt som de hämtar in fakta och skriver manus så att de får en god bild av vad och hur de ska skärminspela så att det passar manus.
- Sedan skall eleverna planera sin skärminspelning utifrån sitt färdiga manus och påbörja skärminspelningen.
  - o **Tips:** Skärminspela flera korta sekvenser istället för en lång sekvens. Skulle eleverna säga eller visa "fel" saker så är det enklare att göra om en kort sekvens istället för hela filmen.
    - OBS – detta kräver tillgång till ett verktyg som låter eleverna lägga ihop sina filmklipp till en film. T ex kan man använda PowerPoint för detta men också WeVideo har den funktionen – och det finns flera alternativ.
    - Om de gör på detta sätt kan de sedan använda det valda 3:e partsverktyget för att klippa ihop filmsekvenserna till en färdig film
  - o **Tips:** Berätta för eleverna att de gärna ska använda *Inking* för att rita och tydliggöra vad de menar i sin berättelse samtidigt som de skärminspelar
- Om ni valt att arbeta med källkritik, glöm inte att lägga in källreferenser, t ex i en eftertext med hjälp t ex PowerPoint eller helt enkelt genom att berätta vilken

informationskälla de använt. Här kan de gärna också berätta varför de bedömer att det är en trovärdig källa.

- När eleverna är färdiga med sin digitala berättelse, så kan de dela den med den eller de mottagare som skall ge dem feedback.
- Låt eleverna reflektera över den feedback de får – kunde de ha gjort något annorlunda för att skapa en ännu tydligare eller bättre digital berättelse?

---

## Exempel på elevskapade digitala berättelser

Från en svensk skola: <https://vimeo.com/273838596>

Från en skola i USA: <https://vimeo.com/251630332>


Lycka till med era digitala berättelser 😊

---

## Skärminspelning med Windows 10

Här hittar du en steg för steg beskrivning som visar på hur du skärminspelar med Windows 10 inbyggda skärminspelare. Om detta mot förmodan inte skulle fungera kan det bero på begränsningar som er IT-avdelning valt i samband med installation av Windows 10 på er skola eller i er kommun.

1. Starta Sensavis Visual Learning Tool app
2. Aktivera skärminspelning

Tryck samtidigt på Windows-tangenten och bokstaven G (  + "G"). Nu öppnas ett fönster som frågar "Vill du öppna spelfältet?" Bekräfta genom att markera rutan "Ja detta är ett spel".

3. Börja spela in

I den kontrollpanel som öppnas klickar du på den röda (eller svarta, beroende på version) runda knappen för att börja spela in. Du kan också trycka på tangenterna Windows+Alt+R (Record). Nu startas en klocka, antingen i kontrollpanelen eller i en miniruta till höger.

#### 4. Stoppa inspelning samt spara film

Om kontrollpanelen är dold kan du visa den med Windows+R. För att stoppa filmen klickar du bara på den röda stoppknappen eller trycker på Windows+Alt+R. Om det nu visas ett fönster till höger så kan du ignorera det.

#### 5. Hitta filmfilen

Filmen sparas som en mp4-fil, och den går att öppna i valfritt program. För att hitta filen öppnar du Utforskaren och klickar på Den här datorn, Filmer, Skärmdumpar.

#### 6. Om du bara vill skapa en bild

Verktøget kan även ta skärmdumpar, alltså stillbilder av skärmen. För att göra det så genomför du steg 1 och 2 ovan. Sedan använder du ikonen som ser ut som en kamera eller trycker på Win+Alt+PrtScn. Skärmdumpen lagras som en PNG-bild i samma mapp som filmerna.

#### 7. Ändra inställningar

Om du vill kan du i verktøget Skärminspelning prioritera datorkraft till just denna app (kan vara bra när man skärminspelar). För att göra detta väljer du "Aktivera spelläge" i Skärminspelningsmenyn. I menyn kan du också t ex välja om du ska spela in din egen röst via mikrofonen.