

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 konsumera¹ 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

¹ 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:

- Se till att du har aktiverat Skärminspelning på din iPad och att du vet hur man startar och stoppar skärminspelningen:

Skärminspelning

1. Lägg till Skärminspelning på Kontrollcenter. Gå till Inställningar > Kontrollcenter > Anpassa reglage och tryck på  bredvid Skärminspelning.
2. [Öppna Kontrollcenter](#).
3. Om du vill spela in ljud samtidigt med skärminspelningen också trycker du hårt på  och trycker sedan på Mikrofonljud.
4. Tryck på  och vänta sedan på tresekundersnedräkningen.
5. Du stoppar inspelningen genom att [öppna Kontrollcenter](#) och trycka på . Eller tryck på det röda statusfältet längst upp på skärmen och tryck på Stopp.

Du hittar din skärminspelning i appen Bilder.

Här hittar du en kort film som visar aktivering av skärminspelning och hur du använder skärminspelning med Sensavis app: <https://vimeo.com/253595364>

- 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.

- 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
 - 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:
 - 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.
 - **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.
 - Om de gör på detta sätt kan de sedan använda appen iMovie för att klippa ihop filmsekvenserna till en färdig film
 - **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
 - **Tips:** Genom att avmarkera mikrofonen när de skärminspelar så kan de koncentrera sig på själva filminspelningen och skapa tysta filmklipp. När de sedan lägger ihop dessa i iMovie så är det väldigt enkelt att även spela in sin röst efter ditt manus i den appen.
- Om ni valt att arbeta med källkritik, glöm inte att lägga in källreferenser, t ex i en eftertext med hjälp av iMovie 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 😊