



GÖTEBORGS UNIVERSITET

STORYLINE

En alternativ arbetsmetod för lustfyllt lärande

Louise Hageback & Ellen Klang

LAU370

Handledare: Ann-Marie Gärling

Examinator: Inger Björneloo

Rapportnummer: VT10-2611-016

Abstract

Examensarbete inom lärarutbildningen

Titel: Storyline en alternativ arbetsmetod för lustfyllt lärande.

Författare: Louise Hageback och Ellen Klang

Termin och år: VT 2010

Kursansvarig institution: Sociologiska institutionen

Handledare: Ann-Marie Gärling

Examinator: Inger Björneloo

Rapportnummer: VT10-2611-016

Nyckelord: Storyline, ämnesintegration, lustfyllt lärande, elevaktiv undervisning, kreativitet

Syftet med uppsatsen är att ta reda på vad storyline är, hur metoden främjar inläring samt hur man arbetar med metoden. Vi har under lärarutbildningen endast hört talas om denna metod, vilket har gjort oss nyfikna på vad den innebär. För att ta reda mer om metoden har vi utgått från två frågeställningar:

Hur ser pedagogens roll ut i storyline?

Vad är det inom storyline som gör eleverna engagerade i sitt lärande?

För att finna svar har vi mailat ut frågor till fem pedagoger som arbetar med storyline, en av dessa pedagoger har vi även intervjuat personligen. Vi har även deltagit i en workshop och genomfört en tänkt storyline-uppstart med elever i en lågstadielklass.

Vi har kommit fram till att man med hjälp av storyline får ett verktyg som gör undervisningen roligare för både elever och pedagoger. Utifrån det huvudämne som pedagogen på förhand bestämt skapar eleverna egna karaktärer och en värld där deras karaktärer bor. Efter hand får dessa karaktärer problem eller dilemman som eleverna tillsammans ska lösa. Dessa problem kallas för nyckelfrågor och de går som en röd tråd genom arbetet och utgör själva berättelsen med andra ord storylinen.

Eftersom man utgår från elevernas förförståelse och erfarenhet blir de mer engagerade och intresserade av att föra storylinen framåt och att lösa de problem och frågor som uppstår längs vägen. Vi har även funnit stöd från olika teorier som den sociokulturella teorin och konstruktivismen. Genom att en central del är att eleverna diskuterar och reflekterar tillsammans så lär de samtidigt av varandra. Vi har dock funnit att pedagogens roll kan bli problematiskt. Detta för att den krävs en gedigen planering innan man startar upp storylinen, samtidigt som man ska ta tillvara på elevernas idéer och i största möjliga mån låta dem påverka storylinens gång.

Innehållsförteckning

1 BAKGRUND	5
1.2 VAD ÄR STORYLINE?	5
1.3 LITTERATURGENOMGÅNG OCH TEORIANKNYTNING	7
1.3.1 KONSTRUKTÖREN	7
1.3.2 KONSTRUKTIVISMEN	8
1.3.3 DEN SOCIALA PEDAGOGEN	9
1.3.4 EN SOCIOKULTURELL TEORI	11
1.3.5 DEN INTELLIGENTA TÄNKAREN OCH DEN FILOSOFISKA AKTÖREN.	11
1.4 TIDIGARE FORSKNING	12
2 SYFTE OCH FRÅGESTÄLLNINGAR	13
3 METOD	13
3.1 WORKSHOP	13
3.2 URVAL	14
3.3 GENOMFÖRANDE	14
3.4 TILLFÖRLITLIGHET	15
3.5 ETIK	16
3.6 PILOTSTUDIE	16
3.7 ANALYS	17
4 RESULTAT	18
4.1 STORYLINE I PRAKTIKEN	18
4.2 PEDAGOGEN	19
4.3 ELEVEN	20
4.4 FÖRDJUPNING AV INTERVJU MED EVA MARSH	22
4.5 PILOTSTUDIE	24
5 DISKUSSION	27
5.1 METODDISKUSSION	27
5.2 STORYLINE SOM METOD	27
5.3 PEDAGOGENS ROLL	28
5.4 ELEVENS ENGAGEMANG	29
5.5 RÅD TILL PEDAGOGER	30
5.6 AVSLUT OCH FORTSATT FORSKNING	30

1 Bakgrund

Vi är två studenter vid Göteborgs universitet som utbildat oss på lärarprogrammet. Vi har läst ”Skapande verksamhet” som inriktning, därefter har Louise specialiserat sig mot förskolan, och Ellen mot skolår F-5. Under utbildningens gång har ordet ”storyline” dykt upp då och då. Främst i diskussioner med andra studenter, det är inte en metod som vi kommit i kontakt med i själva lärarutbildningen. Detta har emellertid gjort oss intresserade av metoden och därför valde vi att fördjupa oss i den.

Under den tid vi gick Skapande verksamhet fick vi ta del av teater, drama, rytmik, musik, mm, samt alla de fördelar som det kan innebära att arbeta med just detta. Ingen av oss två hade någon särskild erfarenhet av teater sedan tidigare, men det var något som vi verkligen fastnade för i vår utbildning. Det är ett verktyg som vi båda vill använda oss av i den pedagogiska verksamheten/undervisningen i framtiden. Under vår verksamhetsförlagda utbildning (VFU) tidigare i utbildningen har vi försökt få in t.ex. drama på olika sätt. Det har alltid varit uppskattat både av elever och lokala lärarutbildare. Men vi känner ändå att vi skulle vilja ta dessa skapande verktyg ett steg längre, och använda dem mer aktivt i undervisningen. Risken blir annars att de endast figurerar som ett roligt inslag i skolan, och att man inte utnyttjar de fördelar som det medför. De fördelar vi främst då tänker på är förmågan att samarbeta, personlig utveckling och att eleven får inflytande över sitt eget lärande.

Något vi båda även har uppmärksammat inom lärarutbildningen är att det ska finnas en strävan mot att eleverna skall vara aktiva under lektionen. Pedagogen skall agera som handledare. Verkligheten ser dock inte alltid riktigt ut på det viset, konstigt nog varken inom universitetet eller ute på grundskolorna. När man sedan kommer ut på VFU är det inte så enkelt att som student förändra den invanda undervisningen under den korta tid man vistas i en klass. Just därför ville vi ha mer kunskap om metoder som underlättar elevers lärande. Vi vill att eleverna ska tycka att det är roligt i skolan, att de ska lära sig i ett sammanhang och att de ska lära sig saker utan att tänka på det. Vi anser att det är just då som eleverna får chans att utvecklas på bästa sätt, både på ett personligt plan och uppnå de mål som är uppsatta i kursplanerna.

Efter lite undersökning om storyline verkar denna arbetsmetod innehålla många grundstenar utifrån läroplan och teorier som vi kommit i kontakt med under utbildningen, såsom vikten av ämnesintegrering, skapande verksamhet, gruppdynamik och inte minst meningsfullt lärande. Därför tror vi att alla lärare kan ha nytta av att jobba med storyline, både den genuina metoden, men också förhållningssättet, som kan användas i den övriga undervisningen.

1.2 Vad är storyline?

Året var 1965 och landet var Skottland, precis då skapades storyline. Steve Bell, Sallie Harkness och Fred Rendell, som arbetade vid Jordanhill College i Glasgow utvecklade storyline med lärarna på skolan, när det kom en ny läroplan som krävde ämnesövergripande arbete. Storyline har spridits i Sverige genom statens satsning på IT i skolan, ITiS under 90-talet. Även här fanns det krav på ämnesövergripande ämnen.¹ Lpo 94 lyfter fram riktlinjerna för vad läraren skall göra i undervisningen, det står: ”organisera och genomföra arbetet så att eleven får möjlighet att arbeta ämnesövergripande”²

Storyline är en alternativ arbetsmetod, som utgår från en berättelse som följer en röd tråd hela arbetet igenom. Eller som Lindberg skriver: ”Storyline är en lärarstyrd, elevaktiv arbetsmetod,

¹ Lundin & Marsh (2006)

² Lpo 94, (s. 11) <http://www.skolverket.se/publikationer?id=1069> 2010-05-11

i vilken ämnesgränserna är borta”.³ Denna ämnesövergripande process kan fortlöpa i oändlighet eller tills elevernas intresse dör ut. Vanligtvis varar en storyline mellan 4 till 8 veckor. Det finns fyra viktiga element inom storyline som man kan tänka på, vilka är; tid, plats, karaktär och händelser.

Det måste finnas en speciell tid som storylinen utspelar sig på, kanske vikingatiden eller stenåldern. Tiden är lika viktig som platsen, kanske utspelar sig allt i en stor djup skog eller på en strand. Har eleverna en tydlig plats där allt utspelar sig har de lättare att leva sig in i sina karaktärer.⁴

Varje elev skapar en egen figur t.ex. liknande en klippdocka i det material som finns att tillgå exempelvis papper, kartong eller tyg (se bilaga s.35). Under storylinen agerar eleverna genom sina karaktärer. Sist har vi händelser, om det inte händer något blir det en tråkig berättelse. Dessa fyra viktiga aspekter; tid, plats, karaktärer och händelser utgör grunden för en storyline. De klippdockor som eleverna gör, ska kallas för karaktärer eller figurer. Orden docka eller gubbe är strängt förbjudna enligt Lundin. Ordet gubbe utesluter då automatiskt alla de feminina figurerna, och docka därför att det helt enkelt låter för vardagligt, det är inga dockor som eleverna skapar utan något som är genomtänkt och väl konstruerat, en karaktär.

När eleverna har skapat världen eller husen eller vad det nu är för plats storylinen utspelar sig i, antingen tre- eller tvådimensionellt, placeras familjerna tillsammans. Är platsen uppjord tvådimensionellt hängs varje karaktär upp med häftmassa på respektive bakgrund. Detta för att man ska kunna byta grupper på ett enkelt sätt, och för att eleverna enkelt ska kunna ta ner sin karaktär när sådant tillfälle blir aktuellt. Det kan exempelvis handla om att en familj som har en bensinslukande bil på garageuppfarten, som vid ett senare skede ska kunna bytas ut till ett mer bensinsnålt alternativ.

En stor fördel med att eleverna gör en karaktär och inte gör en avbild av sig själva, är att de kan förhålla sig till vad just karaktären gör och tycker. Det behöver inte vara deras egna åsikter som lyfts fram, här får de även möjlighet att tänka utifrån andra personer, vilket kan utveckla deras empatiska förmåga. Det är tack vare karaktärerna som man ger möjlighet för eleverna att säga och ifrågasätta saker som läraren kanske inte gillar.

När man t.ex. ska diskutera familjeförhållanden, behöver inte eleverna ta upp sina egna, vilket i många fall kan vara känsligt, utan istället prata om en påhittad familj, som ändå mycket väl kan spegla en typisk familj i klassen, utan att peka ut någon. Genom karaktärerna kan man alltså ta upp jobbiga saker som, t.ex. mobbning, utan att eleverna behöver prata utifrån sig själva.⁵

Storyline är både praktiskt och teoretiskt. Det är viktigt att eleverna lyssnar noga på riktlinjerna de får, undersöker hur saker och ting är uppbyggda eller kanske hur man byggde ett hus på vikingatiden. Det är även mycket praktiskt arbete, då eleverna själva skapar allt som skall finnas med i berättelsen. Arbetar de med vikingatiden skapas t.ex. vikingabåtar, vikingar eller annat som passar in i storylinen. Som pedagog kan man bestämma vilket material eleverna ska ha att tillgå, men vanligast är att eleverna får skapa genom att bygga upp en tredimensionell värld. Och det är i denna uppbyggda värld som dilemman dyker upp under storylinens gång.⁶

³ Lindberg, Erik (2000) s. 10

⁴ Lundin & Marsh (2006)

⁵ Lundin (Personlig kommunikation 2010-04-08)

⁶ Lundin & Marsh (2006)

Kunskap kommer till uttryck i olika former, så som fakta, förståelse, färdighet och förtrogenhet, som förutsätter och samspelar med varandra. Skolans arbete måste inriktas på att ge utrymme för olika kunskapsformer och att skapa ett lärande där dessa former balanseras och blir till en helhet.⁷

Målet är att pedagogen skall ha en nyckelroll i arbetet. Det är han/hon som planerar hela storylinen, och det är viktigt att man vet vad eleverna skall lära. Men pedagogen skall även hålla en låg profil under arbetets gång och låta eleverna bestämma så mycket som möjligt inom ramarna. Arbetet planeras utifrån läroplanen och målen som finns på skolan. Storyline utgår ifrån elevernas förkunskaper och nyfikenhet. Pedagogen ställer öppna nyckelfrågor till eleverna. *Hur tror ni att det såg ut på stenåldern?* Eleverna diskuterar i grupper och det är viktigt att anteckna på blädderblock eller liknande vad eleverna kommer fram till, och hänga upp allt i klassrummet, då kan eleverna se hur arbetet går framåt.⁸

Reflektion är viktigt för både lärare och elever, likaså dokumentation och detta sker regelbundet under arbetets gång, och även i slutet av processen. Pedagogen skall uppmuntra eleverna och berömma deras arbete. En storyline måste sluta lyckligt och avslutas med någon form av redovisning eller liknade för föräldrar och andra anhöriga. Här får eleverna stolt presentera hela sitt arbete, berätta vad de har lärt sig och glänsa över sina kreationer som de skapat helt själva.⁹

1.3 Litteraturgenomgång och teorianknytning

Storylinemetodens pedagogiska tanke grundar sig på Deweys, Piagets och Vygotskijs filosofier. Dessa kända teoretiker har den gemensamma uppfattningen att egna erfarenheter, verksamhet, arbete och aktivitet är viktiga premisser för barns lärande. Dessa förutsättningar passar in under en beteckning; konstruktivismen. I den teoretiska anknytningen kommer vi att fördjupa oss i Dewey och "learning by doing", Piaget och konstruktivismen, Vygotskij och den sociokulturella teorin. Gardner och hans multipla intelligenser kommer också att lyftas fram.

1.3.1 Konstruktören

Jean Piaget (1896-1980) blev stor inom pedagogik och kunskapsteori genom sina teorier om barns utvecklingsfaser. Barns kognitiva utveckling har enligt Piaget en biologisk betingning och följer ett åldersschema. Första fasen är den sensomotoriska som varar mellan 0 till 2 år. Sedan kommer den för-operationella fasen från 2 till 6-7 år, den konkret-operationella fasen fortlöper från 6-7 år upp till 11-12 år. Den sista och fjärde fasen är formal-operationella fasen som pågår ända upp till 15 års ålder. Faserna finns för att göra människor medvetna om att kunskapsnivån måste ligga på rätt nivå för rätt ålder annars lär sig inte barnen. Enligt Piaget kan man inte lära en 2 åring saker som är ämnade för en 6 åring. Faserna har blivit kritiserade av andra teoretiker som menar att detta kan hämma barnets naturliga nyfikenhet, om barnen alltid jobbar efter hur någon tror att de "ligger i utvecklingen" och inte blir utmanade.

Piaget skildrar det nyfödda barnet som organiserar sina erfarenheter av yttervärlden och med sina ögon, händer och mun möter barnen sin omvärld. Piaget pratar om växelförhållande mellan yttervärlden och individen.¹⁰ Vi kan dra paralleller till storyline då eleverna tillsammans med pedagogen skapar en berättelse där deras erfarenheter av yttervärlden står

⁷Lpo 94, (s. 6) <http://www.skolverket.se/publikationer?id=1069> 2010-05-11

⁸Lundin & Marsh (2006)

⁹Lundin (Personlig kommunikation 2010-04-08)

¹⁰Piaget (1971)

som grund. Arbetar man t.ex. med hållbar utveckling som en storyline, kanske eleverna föreslår som lösning, att skaffa en återvinningsstation för att bli av med onödig nerskräpning, eftersom de själva varit med om detta i skolan eller någon annanstans.

Piaget studerade barns språkutveckling och tänkande, omdömesförmåga, uppfattning av världen, slutledningsförmåga, fysiska orsakssammanhang och barns moraliska värderingar i förskoleåldern, genom att använda sig av den kliniska intervjumetod som han själv utformade. Piaget studerade även sina tre egna barns utveckling, med hjälp av observation av barnens aktiviteter i interaktion med andra föremål, personer och situationer. Genom dessa studier uppkom konstruktivismen.¹¹

1.3.2 Konstruktivismen

Piaget ställer barnet i centrum för lärandet, här är den vuxnes roll inte lika viktig som barnets. Det är interaktionen med andra barn som är viktig och det är där som lärande sker. Poängen med konstruktivismen är att man själv är aktiv i sitt lärande, ingen annan kan lära sig saker åt någon annan. Lärandet är anpassat för individen, och bygger på elevens tidigare erfarenheter och kunskaper. Kunskaper och erfarenheter integreras och utvecklas för att sedan förenklas och särskiljas. Piaget pratar om *adaption* vilket handlar om att konstruera kunskap, och två viktiga delar inom *adaption*, *assimilation* eller omvandling och *ackommodation* eller förändra sin syn på lärande. Lärandet sker växelvis mellan omvandling av kunskap och att förändra den syn på den kunskap som man redan har. Man utgår ifrån ”hur-frågan” och inte ”vad-frågan”, det vill säga innehållet i lärandet. Det finns även konsekvenser med alla olika teorier. I konstruktivismen kan det vara sett från ett pedagogiskt perspektiv, då det handlar mer om elevens brister i deras lärande än pedagogens insikter och möjligheter att påverka lärandet.¹²

Lindberg lyfter fram direkt överföring av kunskap, vilket inte är möjligt enligt honom. Kunskap är informationsberoende och befäster inte när det sker enbart i dialog mellan två personer. Hur vet man om eleven verkligen lär sig och förvandlar informationen till kunskap? När man arbetar med Storyline är det eleven själv som formulerar sin kunskap, detta är ett sätt att ta reda på om kunskap genereras.¹³

Dysthe tar upp den konstruktivistiska synen på kunskap som skapas hos varje individ tillsammans med individens förkunskaper. Kunskapsinhämtning sker på olika sätt hos varje individ. När kunskapen genereras av en grupp människor kallas det för social konstruktivism. Dysthe lyfter även upp inläringen som en process som sker genom olika steg. Först samlar eleverna information som tolkas och återkopplas till tidigare kunskaper som till slut omvandlas och blir ny kunskap¹⁴. Inläringen sker när barnet är aktivt eller ”barn är byggare av sina egna intellektuella strukturer”¹⁵ och Piaget talar om lärande som sker utan undervisning.¹⁶

Hedin & Svensson belyser konstruktivistisk undervisning. Då utgår man från noga utvalda frågeställningar som skapas av deltagarna. Pedagogens uppgift är att lyfta fram teorier som skall vara till hjälp för att undersöka problem, och eleverna måste vara aktiva. Här ligger inte

¹¹ Piaget (1971)

¹² Orlenius (2001)

¹³ Lindberg (2000)

¹⁴ Dysthe (1996)

¹⁵ Falkenberg (2004) s 78

¹⁶ Falkenberg & Håkonsson (2004)

vikten i att hitta en fullständig lösning, det handlar om att understryka ett problem utifrån olika synvinklar.¹⁷

Storylinemetoden handlar precis som konstruktivismen, om att börja i elevernas tidigare erfarenheter och kunskaper. Lundin påpekade att man alltid skall utgå ifrån elevernas förförståelse när man jobbar med storyline, annars ger vi eleverna svar på frågor som de ännu inte har ställt. Detta kan leda till att eleverna tappar intresset för lärandet, då kunskapen enbart blir serverad utan sammanhang och användningsområde.¹⁸

För att förtydliga Piaget och den konstruktivistiska synen på lärande skall vi sammanfatta detta. Lärandet sker hos individen själv, eleven skall vara aktiv, man ska utföra saker för att lära, med fördel något som man aldrig gjort. Lärandet är socialt och sker i ett sammanhang. Lärande sker när nya kunskaper utvecklas men kan endast utvecklas tillsammans med de kunskaper som eleven redan har, antingen genom att utveckla de gamla eller konstruera de gamla kunskaperna till nya, som samordnas med de redan befintliga kunskaperna.¹⁹

Utforskande, nyfikenhet och lust att lära skall utgöra en grund för undervisningen. Lärarna skall sträva efter att i undervisningen balansera och integrera kunskaper i sina olika former.²⁰

Det skall finnas ett tydligt syfte med undervisningen och elevens lust att lära, då befäster kunskapen. När man arbetar med storyline inleds arbetet med att göra eleverna medvetna om varför man gör detta, vad det står i läroplanen och kursmålen. Alla har vi varit med om barn som ställer frågan ”varför skall vi lära oss detta” och ”vad har vi för nytta av det i framtiden”. Tänk om man för en gångs skull kan ge eleverna ett genomtänkt svar och genom detta visa att man faktiskt har tänkt till och har målet klart för sig. Detta är vad man gör när man arbetar med storyline, pedagogen planerar undervisningen utförligt utifrån elevens förkunskaper och ideer²¹. Även Lindberg ser motivationen som en viktig aspekt i inläringen och han skriver att det är genom lust och viljan att lära som inläring sker.²²

1.3.3 Den sociala pedagogen

Lev Vygotskij (1896-1934) fick sitt genombrott 1924 då en ny era inom psykologiska forskningen startade. Fokus flyttas från studier om att människan endast är en biologisk varelse utan mentala funktioner, till människans psykologiska medvetande. Vygotskij menade att människan är något mer än bara ett tomt skal.²³

Dialog och monolog är kopplat till medvetande och intellekt. Intellektet är monologiskt och medvetandet ingår i en dialog med andra tankeformer. Vygotskij resonerade om skapande, och att barn redan i leken skapar en stadig grund för skapandet. Leken bygger på barns tidigare upplevelser som får liv genom att barnen dramatiserar och överdriver verkligheten. När barnen leker skildrar de en historia, kanske är det något de själva varit med om eller något som skall hända.²⁴

¹⁷ Hedin & Svensson (1997)

¹⁸ Lundin (Personlig kommunikation 2010-04-08)

¹⁹ Falkenberg & Håkonsson (2004)

²⁰ Lpo 94, (s. 9) <http://www.skolverket.se/publikationer?id=1069> 2010-05-11

²¹ Falkenberg & Håkonsson (2004)

²² Lindberg (2000)

²³ Lindqvist (1999)

²⁴ Vygotskij (1995)

”I leken skapar barn ett sammanhang och en mening, och barn är kapabla att skilja på verklighet och fantasi”²⁵ I storyline utgår man från en berättelse som följer en röd tråd och bygger på barnens tidigare erfarenheter och förförståelse, på samma sätt som Vygotskij skildrar barns lek.

Kreativitet och fantasi hör ihop. Kreativitet är en aktivitet som tillför något nytt, det kan vara både något från den yttre världen eller något som bara lever i individens inre. Människan återskapar tidigare intryck. Vygotskij ser fantasin som en grund för alla kreativa aktiviteter. I Lpo 94 står det ”Skapande arbete och lek är väsentliga delar i det aktiva lärandet.”²⁶

Lindqvist påpekar skolans attityd till barns lärande. Att ta vara på barnens produktiva kunskaper, istället för att ha fokus på de reproducerade kunskaperna. Lärandet måste utgå från det barnen tycker är meningsfullt, där de får vara kreativa, gestalta och ge sina kunskaper liv. Annars finns risken att avståndet mellan barnet och skolan blir för stort, och då sker ingen inläring eller utveckling. Det är pedagogens uppgift att låta barnen känna glädje och vara produktiva i sitt lärande, det är just det som främjar inläringen.²⁷

Vygotskij talar om barn som får skriftliga uppgifter som inte alls tilltalar dem, och när det är dags att börja skriva finns risk att skrivkramp uppstår och inget blir gjort, och då skriver de dåligt just för att de inte har något att skriva om just detta ämne. Därför är det viktigt enligt Vygotskij, att barn skriver om saker som de redan kan något om. Precis som i storyline, om man bara pratar om saker med barnen som de inte har en aning om, kan barnens intresse svalna och till slut dö ut. Därför är det viktigt att uppmärksamma elevernas personliga erfarenheter enligt Vygotskij, det utgör även uppfostringsprocessen. Det ska vara eleven som uppfostrar sig själv och inte pedagogen som uppfostrar eleven. Den kunskap som inte inskaffas genom egna erfarenheter är ingen kunskap och den sociala miljön påverkar inläringen.

Vygotskij nämner dramatiska former eller barnsligt skapande. Det handlar t.ex. om att barn själva skapar och förbereder en pjäs med improviserade roller eller använder sig av färdiga verk. Man kan även kalla det för språkligt skapande, vilket är nödvändigt för barn. Även tillverkning av rekvisita och kostymer görs genom att de syr, ritar och skapar sakerna. Allt fullbordas med att skapa karaktärerna och via leken utvecklas barnets intellektuella, viljemässiga och emotionella sidor, då de ger de olika karaktärerna liv, genom att själva agera.²⁸

Detta barnsliga skapande är nästan exakt vad storyline handlar om, det byggs historier, skapas karaktärer och händelser. Det enda som saknas i detta barnsliga skapande är den viktigaste delen inom storyline, att avsluta projektet med bravur, då känner eleverna sig duktiga när de visa upp vad de har skapat för föräldrar och andra personer. Eftersom en storyline ofta håller på upp till åtta veckor om inte längre blir eleverna ett med storylinen. De lägger ner hjärta och själ i det de gör, om det då bara hade slutat en dag utan något avslut kan vi anta att elevernas blivit besvikna, så för att respektera eleverna avslutar man storylinen på ett hedervärdigt sätt.

²⁵ Lindqvist (2002) s.22

²⁶ Lpo 94, (s. 5) <http://www.skolverket.se/publikationer?id=1069> 2010-05-11

²⁷ Lindqvist (2002)

²⁸ Vygotskij (2005)

1.3.4 En sociokulturell teori

Vygotskijs syn på läring och kunskap lotsade oss fram till ytterligare en inläringsteori. Nu handlar de om den sociokulturella teorin. Lärandet är socialt och kommunikation är en viktig del, och här framför allt mellan eleven och pedagogen. Det är pedagogen som inspirerar och utmanar elevernas utveckling. I den sociokulturella teorin står begrepp som deltagande, erfarenhet och lärande i centrum och inte inläring som i andra teorier. Lärandet sker när man deltar i sociala sammanhang, därför är skolan en viktig arena för lärande. Här är det inte människans biologiska förutsättningar som är avgörande, utan det som påverkar människan utifrån. Praktik är grunden till förståelse och erfarenhetsbaserad kunskap lyfts fram. Teorins fokus är inte elevernas individuella skillnader, utan villkor och förutsättningar för lärandet och lärandemiljön²⁹.

Kernell pratar om hur miljön påverkar lärandet. Miljön skall vara lockande för eleverna och det skall finnas plats för deras verksamheter och arbetsformer och alla elever skall få möjlighet att uttrycka sig. Inom storyline pratar man om rummets betydelse och hur viktigt det är att det finns stora ytor att tillgå för elevernas aktiviteter. Kernell poängterar även omvärldens betydelse för lärande. Kunskap är något som skapas mellan individen och världen. Det hjälper att i samarbete med andra tydliggöra och få insikt i omvärlden, vilket även Vygotskij poängterar; att lärande sker i sociala sammanhang, tillsammans med andra.³⁰

Säljö nämner den sociokulturella teorin och påpekar att lärande är det som människan och samhället lär sig från sociala situationer och sedan använder i framtiden. Människans talang att bevara och använda sina erfarenheter i framtiden är unik. Inläring sker både individuellt och kollektivt. Fokus på lärande skall inte enbart riktas mot vad vi lär oss, det är på vilket sätt vi lär oss som skall stå i centrum. Lärandet påverkas av omgivningen, resurser och krav. Människan är en kulturvarelse som tänker och samspelar med andra i vardagliga situationer.

Säljö framhäver att lärande ska vara positivt och lockande. En viktig aspekt i ett sociokulturellt lärande är intresset för hur gruppen och individen använder sig av och utnyttjar kognitiva och fysiska resurser. Kommunikation är en viktig del för inläring och genom att prata med varandra förs de sociokulturella resurserna vidare, som sedan gör individen delaktig i kunskapar och färdigheter.³¹

1.3.5 Den intelligenta tänkaren och den filosofiska aktören.

Howard Gardner (den intelligenta tänkaren) beskriver ett antal intelligenser som består av olika förmågor som vi människor besitter. I skolan har det mestadels handlat om att i princip enbart läsa (verbal-lingvistisk intelligens) och räkna (logisk-matematiskt intelligens). Detta räcker inte för att tillfredsställa elever eller människor över huvud taget menar Gardner. För att lära sig något måste man se meningen med det, och för att minnas det kan man inte enbart sitta still och bli matad med information, man måste använda hela kroppen och därmed de olika sinnen och de intelligenser han talar om.

Förmågan att använda sig av såväl hela sin kropp som delar av den, för att lösa problem eller skapa produkter, kallar Gardner för kroppslig-kinestetisk intelligens. Att ha en väl utvecklad sådan förmåga är viktig för utövare inom en rad olika arbetsområden såsom hantverkare, kirurger, mekaniker och tekniskt orienterade yrkesmän. Vidare talar Gardner om visuell-spatial intelligens som handlar om att kunna känna igen och kunna arbeta i mönster, och

²⁹ Orlenius (2001)

³⁰ Kernell (2002)

³¹ Säljö (2000)

interpersonell intelligens där man visar förmågan att förstå och samarbeta med andra människor.

Den intrapersonella intelligensen handlar om att man har en bra arbetsmetod för sig själv, och att man alltså vet hur man själv är som mest effektiv. Detta skulle även kunna kallas självkännedom. Både att man vet hur man själv fungerar och förmågan att använda sig av sin självkännedom för att på så sätt påverka sitt eget liv till det mest positiva.³²

Genom storyline kan man egentligen variera sig i det oändliga, och på så sätt ta fasta på olika intelligenser i olika storylines. Något som även är till storylinearbetets fördel är att man i klassrummet kan arbeta med många olika saker samtidigt. Vissa elever kanske behöver mer träning i en speciell intelligens, vilka man då kan ge nyckelfrågor som stimulerar dem särskilt.

”Learning by doing”, är en mening som har kommit att förknippas med den amerikanska filosofiska aktören John Dewey (1859-1952). Enligt denne är det viktigt att man kopplar det teoretiska till det praktiska, det är inte förrän man får testa kunskapen rent praktiskt, som man faktiskt lär sig något. Han påpekar även att undervisningen måste vara meningsfull och att man måste se till elevernas förutsättningar och intresse, och utifrån deras intresse kan läraren bredda och fördjupa det. Det är när pedagogen mer ser sig själv som ämnesexpert än som pedagog som skolan riskerar att blir tråkig för eleverna. En stor uppgift som pedagogen har, är att se till att alla elever kommer till tals och därigenom även blir sedda.³³

1.4 Tidigare forskning

Det finns ett antal C-uppsatser kring storyline som är skrivna av studenter inom lärarutbildningen.

Erlandsson har skrivit en uppsats om kopplingen mellan lustfyllt lärande och storyline bland annat med hjälp av handdockor.³⁴ Hennes slutsats är att elevernas fantasi och kreativitet stimulerades med hjälp av denna metod. Vi har i vår pilotstudie använt oss av Linus, som inte var en handdocka, men dock ett gosedjur i form av ett lamm och genom den studien har vi uppmärksammat att barnens fantasi verkligen blev utmanad. Så länge vi pedagoger kan leva oss in i händelsen följer barnen med i storn och Linus blir verklig.

Meijer har skrivit ett examensarbete om storyline kopplat till barn med koncentrationssvårigheter,³⁵ där hon genom intervjuer med lärare och enkäter med elever kommer fram till att storyline är en bra arbetsmetod. Detta eftersom metoden engagerar elever i större omfattning än den vanliga undervisningsformen, då läraren står framme och pratar till eleverna som bara sitter och lyssnar på information som de sedan kanske inte vet vad de skall göra av. Storyline är då en bra metod som gör eleverna nyfikna och engagerade i sitt lärande och uppmuntrar även elever med koncentrationssvårigheter. Alla elever ska ha möjlighet att nå målen i läroplanen och kursplaner.

De uppsatser som vi läst igenom har alla kommit fram till att storyline är en bra metod att använda sig av. Detta gör att vi blir mer nyfikna på hur metoden används och vad det är som gör eleverna extra engagerade.

³² Gardner (2001)

³³ Andersson (2001)

³⁴ Erlandsson (2005)

³⁵ Meijers (2007)

2 Syfte och frågeställningar

Vårt syfte med arbetet är att ta reda på vad storyline är, hur man arbetar med metoden och på vilket sätt storyline främjar inläringen. Vi utgår ifrån två frågeställningar:

Hur ser pedagogens roll ut i storyline?

Vad är det inom storylinemetoden som gör att eleverna blir engagerade i sitt lärande?

3 Metod

Vi har utfört en intervju med en viktig person inom storyline som vi presenterar närmare under rubriken urval. Utöver den har vi haft kontakt med fyra andra pedagoger som svarat på ett antal frågor skriftligt. Vi har även deltagit i en workshop där vi själva aktivt fick testa storyline samt en pilotstudie där vi testat en del av en egen påhittad storyline i en tredjeklass.

Enligt Patel & Davidsson används metoden pilotförsök när man vill testa en teknik eller prova en viss uppläggningsmetod på en grupp i mindre skala. Gruppen förväntas motsvara den egentliga undersökningsgruppen³⁶. Den del av ett egentligt större storylinearbete som vi testade på vår elevgrupp passar därför in under metoden pilotförsök.

Ambitionen var även att utföra en observation på en skola i Göteborg som använder sig av storyline, men det har tyvärr inte funnits möjlighet till detta. Tanken med observationen var att i verkligheten få se hur man faktiskt arbetar, men genom att vi deltog i workshopen fick vi ändå en bra insikt i hur en storyline kan se ut.

3.1 Workshop

Vår första introduktion till ämnet storyline fick vi när vi deltog i en heldagsworkshop i Helsingborg som Ylva Lundin höll i. Denna dag gav en försmak till vad storyline kunde vara. Vi fick ta del av det viktigaste om storyline. Denna workshop anordnades främst för pedagoger i Helsingborg, och vi var de enda i gruppen som inte alls hade jobbat med metoden tidigare.

Storyline är en metod som bygger på en berättelse med en röd tråd genom hela processen. Pedagogerna planerar allt och ställer nyckelfrågor till eleverna som i sin tur gruppvis diskuterar dessa frågor och sedan tillsammans i helklass skriver listor på vad de kommit fram till. Vi fick börja med att besvara den första nyckelfrågan som löd ”Hur mäter man sin längd? Utifrån denna fråga fick vi diskutera, först i små grupper, olika sätt att lösa uppgiften. Sedan presenterade vi våra tankar i helgrupp och Ylva antecknade under tiden allt som kom fram.

Denna dag fick vi genomföra en storyline som normalt skulle ta mellan fyra till åtta veckor för elever. Därför var det intensiva timmar och kreativiteten flödade hos oss alla. För varje moment fick vi instruktioner om vad som skulle ske och vad vi skulle göra. När vi konstaterat att man kan mäta sin längd på massor av olika sätt, fick vi vår första praktiska uppgift. Vi skulle skapa en karaktär som skulle vara en i en familj på fem personer. Vi skulle skapa en typisk helsingborgsfamilj på 16 minuter. De skulle vara så verkliga som möjligt därav uppgiften om mätning, för att kunna skapa karaktärerna i familjen så att de skulle passa ihop. Inte kunde tolvåriga Max vara större än sin mamma.(se bilaga s.35)

³⁶ Patel & Davidson (2003)

När karaktären var klar, var det dags att ge den ett namn och personlighet. Nu skulle karaktärerna få liv, en egen berättelse och ta del av ett och samma samhälle. I våra smågrupper fick vi presentera våra karaktärer, och resten av gruppen fick ställa följdfrågor, detta som en träning inför en presentation för helklass. Under en riktig storyline med elever, hade de även fått presenterat sina karaktärer för resten av klassen, men eftersom vi hade begränsad tid var det momentet inte lika viktigt. Familjerna bodde utefter en och samma gata i hus som varje familj fick skapa tillsammans i gruppen. Endast 16 minuters arbete även här, det märktes att tiden pressade kreativiteten, man ville bli klar i tid och göra ett fint hus. Under denna storyline gjorde vi tvådimensionella hus på en pappbakgrund. Det fanns olika material som färgat papper, piprensare, tygbitar, glitter mm.

Nu hade vi en tid som var nutid, vi hade en plats som var en gata i Helsingborg och karaktärer som skulle ge denna berättelse liv. Det som saknades var händelser, det måste hända något annars är det en tråkig berättelse. Familjerna fick bestämma var det hade varit på semester senast, som de sedan fick presentera för de andra grupperna. Här gjorde vi en analys om vilket färdmedel som var miljövänligt. Nu fick vi veta att storylinen handlade om hållbar utveckling.

En storyline ska alltid sluta positivt, man måste visa respekt för eleverna och aldrig döda någons karaktär. Det är viktigt för pedagoger och elever att både dokumentera och reflektera över vad man har gjort och lärt sig. Det ska ske regelbundet under tiden men även i slutet av arbetet. Vi är nöjda över denna workshop och är glada över att vi bestämde oss för att delta. Detta har gett oss insikt i vad storyline är och nu känns det som att vi fått erfarenheter och kunskaper så att vi kan skriva vårt examensarbete.

3.2 Urval

Vi har genomfört en personlig intervju med Eva Marsh som jobbar på Myndigheten för skolutveckling med utvecklingsfrågor i IT via Multimediabyrån, som är en webbresurs med fokus på demokrati, inflytande och jämställdhet. Marsh är lärare för åldrarna 6-12 år. Första gången Marsh kom i kontakt med storyline var 1998 då de producerade en film om storyline på Multimediabyrån. Även Marsh har assisterat Steve Bell, som är en av skaparna till storyline, på hans workshopar och föreläsningar.³⁷

Vi fick även möjlighet att träffa Ylva Lundin som är lärare och jobbar i skolåren 4 till 9. Året var 1995 när hon för första gången stötte på storyline på ett studiebesök i Skottland. Efter resan bestämde hon sig för att testa metoden i en högstadielklass. 1998 kom Bell till Sverige och då startades ett samarbete mellan de två. Lundin är pedagogisk konsult inom storyline, multimedia och lärande samtal. Tillsammans med Marsh driver de webbplatsen www.storyline.se. Eftersom det inte finns obegränsat med information och tidigare forskning om storyline, har både Lundins och Marshs svar haft stor betydelse för vårt arbete.

Utöver dessa två personer har vi även mailat ut frågor (se bilaga s.33) till tre andra pedagoger som arbetar eller har arbetat med storyline.

3.3 Genomförande

Sammanlagt har vi fått svar via mail från fem stycken pedagoger, och en personlig intervju med Marsh. Marsh deltog både i de skriftliga frågorna via mail och i en intervju. Frågorna i intervjun valdes utifrån mailfrågorna, där vi ville ha ut mer uttömmande svar än det hon hade skrivit. Vi träffade Marsh på en lunchresturang under en timmes tid. Vi antecknade under tidens gång. Dessa anteckningar sammanställde vi och redovisas i analysdelen av detta arbete.

³⁷ Lundin & Marsh (2005)

Med den första frågan, ”Vad är storyline”, var förhoppningen att få ut svaret genom att läsa relevant litteratur, de två intervjuerna med Marsh och Lundin och workshopen. De resterande intervjuerna med både för tillfället aktiva lärare inom storyline och de som arbetat med det tidigare gav oss även en bild av ”verkligheten”.

Då en av våra frågeställningar lyder ”vad är det som gör eleverna engagerade...” var det viktigt för oss att själva testa hur de faktiskt reagerar. Genom vår egen pilotstudie anser vi att vi på ett bättre sätt kan analysera elevernas reaktioner, eftersom en av oss känner barnen och de inte tidigare kommit i kontakt med detta sätt att jobba.

Intervjufrågorna konstruerade vi i början av vårt arbete och därmed är de mest inriktade på vad storyline är och hur man arbetar med det. Detta för att få en mer nyanserad bild än genom enbart litteratur. Frågorna är relativt öppna för att undvika att svaren ska bli alltför lika varandra.

För att ta reda på hur pass känd denna metod är har vi även mailat ut två korta frågor till 10 anställda på institutionen för pedagogik och didaktik vid Göteborgs universitet (IPD). Frågorna vi ställde var: Känner du till Storyline? Har du någon gång tipsat studenter om Storyline? Utfallet blev att 6 av 10 svarade att de kände till metoden och brukade tipsa studenter om den. Vi kan dra slutsatsen att storyline är mer erkänd än vi antog när vi ställde frågorna. Genom denna lilla undersökning vill vi visa att det finns pedagoger på Göteborgs universitet som känner till metoden.

3.4 Tillförlitlighet

Här lyfter vi fram tillförlitligheten av våra använda metoder.

Workshopen gav oss grunden om hur ett arbete med storyline kan se ut, eftersom vi själva fick vara deltagare i en sådan. Utifrån de erfarenheter vi då fick, samt anvisningar därifrån, kunde vi lägga upp vår egen pilotstudie på ett mer tillförlitligt sätt än om vi enbart utgått från litteratur. Något som hade gett större reliabilitet hade varit om vi hade haft möjlighet att genomföra en eller flera observationer, eftersom vi då hade fått större frihet att tolka eleverna i aktion. Nu genomförde vi vår storyline samtidigt som vi skulle tolka elevernas reaktioner, vilket kan vara en nackdel eftersom man kan missa vissa detaljer.

Reliabiliteten på intervjun har gett oss grundlig och saklig information kring storyline, vilket även kan styrkas med information som även förekommer i relevant litteratur.

Eftersom svaren på frågorna vi skickade till pedagogerna var skriftliga, anser vi att de har hög tillförlitlighet då vi inte har behövt tolka svaren som var uttömmande från alla respondenter, vilket tyder på hög validitet. Eftersom dessa frågor konstruerades i början av vårt arbete och därmed är mest inriktade på vad storyline är och hur man arbetar med metoden, ger de oss en mer nyanserad bild än genom enbart litteratur. Svaren hade dock varit mer tillförlitliga om vi vid det tillfället skrivit mer öppna frågor och undvikit frågor som kunde besvaras med enbart ja eller nej.

Undersökningsgruppen är högst relevant eftersom de pedagoger vi intervjuat själva arbetar eller har arbetat med storyline. Eftersom enbart tre stycken pedagoger har svarat utöver Lundin och Marsh kan man dock ej se svaren som generella. Hade vi intervjuat alla dessa pedagoger personligen kan vi anta att svaren blivit annorlunda, då vi hade haft möjlighet att ställa följdfrågor.

3.5 Etik

Reaktioner, reflektioner och uttalanden från elever under vårt pilotförsök redovisas enbart med "flickan" eller "pojken". Namnet på skolan där pilotförsöket utfördes nämns inte heller, för att man inte ska kunna härleda svaren till en enskild elev. Vi har även fått tillstånd av de intervjuade personerna, förutom "förskolan", att använda deras riktiga namn. Därför kallar vi den sistnämnda respondenten enbart för "förskolan".

Redovisningen av workshopen som hölls av Lundin innehåller enbart citat som hon som expert säger, samt våra egna reflektioner och upplevelser kring detta.

3.6 Pilotstudie

"Lammet Linus"

Vi har under arbetets gång utformat en storyline där vi även fått möjlighet att testa introduktionen på en av våra VFU-skolor, i en tredjeklass. Ämnet kring vår storyline är vänskap/mobbning/utanförskap. Vi diskuterade val av ämne med läraren i klassen, och kom därefter fram till det ämnet, eftersom det är något som alltid är aktuellt i skolan.

1. Lammet Linus (gosedjur) har ett problem i sin skola. Han brukar vara ensam på rasterna och får ibland inte vara med. Därför vänder han sig till klass 3A för att få hjälp. Han har nämligen hört att dessa elever är mycket bra på att hjälpa till i sådana situationer. Han knåpar ihop ett brev där han beskriver sitt problem, och meddelar att han snart kommer till skolan med Ellen och Louise i släptåg för att lösa problemet.
2. Måndag morgon och Linus är placerad på katedern. Eleverna är förväntansfulla och frågar efter honom direkt på morgonen. Vi går igenom vad Linus hade skrivit i brevet, för att fräscha upp minnet. Linus är ett blygt lamm och viskar bara när han pratar, så det gäller att spetsa öronen. När eleverna blir varse att vi vuxna leker att Linus pratar märks tydligt att detta är något som intresserar och engagerar dem.
3. Nyckelfråga nr 1: Hur är en bra kompis? Eleverna pratar med varandra i grupperna och skriver ner ord eller meningar på ett papper.
4. Vi skriver upp förslagen på tavlan.
5. Nyckelfråga nr 2: Vad kan Linus göra för att det ska bli bättre på rasterna? Här kommer det upp en mängd förslag som vi listar på tavlan.
6. Nu börjar Linus återigen viska, han har nämligen redan testat det mesta av förslagen. Nyckelfråga nr 3: Vad ska han då göra? Varje grupp får diskutera en liten stund, och komma med 1-2 förslag till.
7. Vi listar på tavlan, nu följer återigen gruppdiskussion, där eleverna ska välja ut två förslag som de anser är de bästa, och som Linus ska börja försöka med för att lösa sitt problem.
8. Eleverna får individuellt rösta på lappar, som vi läser upp och sätter ett streck för angivet förslag på tavlan. Ett förslag får klar majoritet vilket Linus blir väldigt nöjd över.

Därefter tackar Linus för all hjälp, och han vill gärna höra av sig till klassen igen för att berätta hur det gått. En elev kommer med förslaget att han kan skriva ett nytt brev till klassen, vilket Linus lovat att göra.

3.7 Analys

För att få svar på våra frågeställningar har vi grundligt gått igenom de skriftliga svar vi fått från pedagogerna. Därefter har vi valt ut de svar som passade in bäst, vilket har gjort att flera av svaren från intervjufrågorna inte redovisats. Där har vi koncentrerat oss på de svar som handlar om pedagogens roll och elevens engagemang. De svar som handlar om pedagogen och eleven är uppdelade i olika stycken för att man på ett enkelt sätt skall kunna dem åt. Vissa av svaren som passar in är inklippta i sin helhet vilka vi sedan kopplar till teori och egna reflektioner kring dem.

Under intervjun med Marsh antecknade vi hennes svar under tiden som intervjun pågick. Därefter sammanfattade vi det mest väsentliga i en löpande text.

Vi har därefter beskrivit hur vår pilotstudie gick till och hur den var uppbyggd. Där kopplar vi elevernas reaktioner och engagemang till det som hände under lektionen. Vi drar paralleller till teori och egna reflektioner. Eftersom vi båda höll i lektionen med eleverna så antecknade ingen av oss under tiden. Däremot antecknade vi det som eleverna sa på vita tavlan i klassrummet. Detta skrev vi sedan av och använde oss av som hjälp för att minnas och kunna sammanfatta lektionen. Under lektionen lät vi också eleverna skriva förslag till förbättringar till Linus, på små lappar. Dessa samlade vi in och använde även de när vi sedan sammanfattade det hela.

4 Resultat

Vårt syfte med arbetet är att få insikt i storyline som arbetsmetod, med fokus på eleven och pedagogen. Detta tar vi reda på genom våra två frågeställningar ”Hur ser pedagogens roll ut i storyline” och ”Vad inom storylinemetoden gör att eleverna blir engagerade i sitt lärande.”

Vi genomförde en personlig intervju och skickade ut ett antal frågor via mail för att finna svar på våra frågor om storyline.

Här lyfter vi fram tre viktiga aspekter inom storyline, storyline som metod, pedagogen, elevens engagemang.

4.1 Storyline i praktiken

Storyline är ett arbetsätt, men även ett förhållningsätt till elever och deras inläring.

Typiskt för storyline är att undervisningen sker i form av en berättelse som eleven och läraren skapar tillsammans i klassrummet. Under en storyline startar man i elevernas förståelse som utmanas och bearbetas genom grupp, individuellt och i helklass. [Lundin]

Vikten ligger hos både eleven och pedagogen, deras delaktighet är lika viktig för att en storyline skall gå att genomföras. En annan syn på storyline kan vara:

För mig är det när man arbetar med ett temaområde/projekt/ämne som man bygger upp arbetet kring en fiktiv historia för att skapa meningsfullhet i arbetet. Man låter eleverna agera i olika roller och spelar själv olika roller, man lever/leker/dramatiserar sig framåt i ett speciellt ämnesområde, man ger eleverna upplevelser som befäster kunskaperna. Man låter alla sinnen vara med. [Ulrika]

Storyline är med andra ord en metod som börjar från elevernas förkunskaper och utifrån dessa skapas en fiktiv historia där eleverna dels agerar själva men även intar olika roller. Dessa roller kan ha olika skepnader. Om eleverna agerar själva i en storyline så intas rollen av någon annan, kanske pedagogen som har ett altarego som kommer på besök. Eller som när vi i vår pilotstudie använde oss av Linus, här var det han som var karaktären och klass 3A ”agerade” sig själva. Men om eleven intar en roll, så gör den det genom att skapa en karaktär.

Som alla berättelser så skall en storyline innehålla karaktärer i form av människor, varelser eller djur. Eleverna lever sig sedan in i de olika karaktärerna och arbetar med dessa som utgångspunkt. De får någon att identifiera sig med och detta skapar nya möjligheter i klassrummet. [Marsh]

En storyline skall utgå ifrån en berättelse, den skall innehålla karaktärer som eleverna skapar, det är viktigt att eleven är aktiv. Men hur går berättelsen vidare? Det måste hända något, en katastrof eller kanske något annat spännande. Det är pedagogens roll att införa händelser i förloppet.

Vi vill att barnen skall lära sig att jägarstenålderns människor var nomader. En stenåldersmänniska kommer inrusande och talar om att renarna är borta! Barnen upptäcker att renarna är borta från frisen, och får gå ut på skolgården på renjakt. På skolgården sitter bilder på renar uppsatta lite överallt och vid varje bild finns en bokstav. Bokstäverna bildar ett ord som är ledtråden till något nytt som de behöver för att komma vidare, alltså måste de hitta alla renar. Vad måste deras stenåldersfamiljer göra nu när renarna är borta? De har ingen mat längre! Detta diskuteras och förhoppningsvis kommer de fram till att de måste flytta efter renarna! De får uppleva att man på stenåldern flyttade dit där maten fanns, de var nomader. [Ulrika]

Så här kan en händelse gå till i en storyline, här är det bara fantasin som sätter gränser. Så nu ställer vi oss den stora frågan vad är då storyline. Det kan sammanfattas med dessa ord:

En elevaktiv, problembaserad metod, eller snarare ett förhållningssätt där en berättelse är ramen för det som ska läras. Berättelsen förs fram genom nyckelfrågor och det används en mängd olika uttrycks sätt i lärandet. [Jonsson]

4.2 Pedagogen

En storyline är lärarstyrd, men ger eleven frihet inom vissa uppsatta ramar. Det är pedagogens uppgift att planera arbetet och medvetenhet om hur det skall sluta är oerhört viktigt. Det krävs gedigen planering av pedagogerna och det ställs stora krav på lärarens professionalism.

Det krävs ganska mycket av läraren. Man behöver mycket tid för förberedelser. Det är en fördel om du som lärare gillar att spela teater och är kreativ.[Ulrika]

Inom storyline blir pedagogens kontrollbehov utmanat, här är det upp till pedagogen att våga släppa på tyglarna och våga pröva nya saker. Pedagogerna måste ha tid att planera då metoden kräver en grundlig förberedelse innan arbetet sätts igång med eleverna.

Här uppstår dilemmat med storyline, för det finns faktiskt svårigheter med metoden, även om det mesta vi läst om ämnet säger motsatsen. Tidigare uppsatser lyfter bara upp fördelar med storyline, men i svaren från frågorna kan vi skimra några nackdelar hos alla respondenter.

Pedagogen planerar ramarna för storylinen innan arbetet med eleverna sätter igång. Detta gör man för att arbetet med eleverna skall underlätta och ifall eventuella frågor uppstår i klassen kan läraren på ett bra sätt svara på dem, eftersom planeringen finns klar. Man skall utgå ifrån elevernas förkunskaper och arbeta vidare därifrån.

Pedagogen väljer, men det finns stora möjligheter för barnen att göra sina val. Varför inte variera och duka upp ett bord och låta barnen inspireras av det som finns till hands. Vi försöker variera så mycket det går[...]. [Förskolan]

Lundin & Marsh lyfter fram pedagogens roll i storyline som en nyckelroll, men pedagogerna skall även hålla låg profil och låta alla beslut tas av eleverna.³⁸

Om vi tittar lite närmare på Piaget och Vygotskijs tankar om pedagogerna och eleven ser vi att Piaget sätter barnet i första rummet och pedagogerna håller sig i bakgrunden³⁹, Vygotskij pratar om hur viktig pedagogens roll är⁴⁰. Det intressanta här är att dessa två ser på inlärning på olika sätt, men man kan ändå koppla de båda till storyline. Piaget vill ha barnet i centrum medan Vygotskij pratar om pedagogens deltagande. I storyline är det eleven som är i centrum, det är utifrån elevens erfarenheter man skall planera undervisningen. Dock är det viktigt att inte glömma bort pedagogerna som Vygotskij pratar om. Pedagogerna skall utmana och vägleda eleverna, finnas till i bakgrunden. Men utan pedagogens deltagande hade inte storylinen gått att genomföra. Man kan säga att det skall vara en jämvikt i arbetsprocessen.

Storyline bygger på konstruktivistiska teorier om lärande. Därför utgår man i storyline från att varje individ själv måste konstruera sin kunskap. Detta kunskapsbyggande sker bäst i samarbete med andra och därför läggs stor vikt vid att planera så att eleverna i grupp får meningsfulla arbetsuppgifter som stimulerar dem till att diskutera och fundera. [Marsh]

Storylinemetoden stödjer sig inte enbart på konstruktivismen, utan vilar även på den sociokulturella teorin. Det handlar om att konstruera sin kunskap och det sker i ett socialt

³⁸ Lundin & Marsh (2006)

³⁹ Piaget (1971)

⁴⁰ Lindqvist (1999)

sammanhang tillsammans med andra⁴¹. Precis som det är i storyline, där man utgår ifrån gruppen och arbetar tillsammans för att lära sig. Eleverna använder sig av sina tidigare erfarenheter som de sedan utvecklar, och konstruerar på så vis nya kunskaper. Det handlar om att skapa en balans mellan pedagogen och elevens delaktighet i arbetet.

4.3 Eleven

Eleverna blir engagerade när lärandet sker i en kontext och när eleverna har roligt. Det ska vara lustfyllt och tilltalande till eleverna.

Elevernas kreativitet och förförståelse används aktivt och medvetet som viktiga delar vilket gör att eleverna ofta känner sig viktiga. [Lundin]

När pedagogen respekterar eleven och visar att deras tankar och funderingar är viktiga känner eleverna sig värdefulla. De känner att deras åsikter har betydelse och att de faktiskt kan. Som när eleverna skapar sina karaktärer, då blir de experter på området. Lärandet blir meningsfullt när eleven inser att ”jag kan lära andra personer saker”.

Eleverna lär sig bäst när de är något som intresserar dem själva, något som är mänskligt allmängiltigt, att det sker i ett sammanhang och att det är meningsfullt till skillnad från när de blir fragmentarisk kunskap. De lär sig använda varandra som läranderesurser, att vara aktiva i sitt eget lärande, lyssna på varandra, argumentera för sina åsikter, kritiskt granska anrars påståenden, jämkna, reflektera över det som hänt och vad de lärt, att begå lyckade misslyckanden dvs, lära sig genom att göra och begå misstag. [Jonsson]

Elevernas engagemang ligger i att känna sig duktiga i det de genomför, när de känner att de lyckats och har roligt tror vi att kunskapen består.

Eleverna lär sig samtidigt som de har kul. [Ulrika]

Under vår pilotstudie när Linus behövde hjälp kunde vi skåda detta mirakel, när vi pedagoger engagerade oss i Linus och verkligen trodde att han var på ”riktigt” köpte barnen konceptet. Vårt engagemang smittade av sig på eleverna.

Vi som pedagoger känner oss utmanade och inspirerade av detta arbetsätt, vi tror att det smittar av sig på barngruppen om pedagogerna är engagerade. [Förskolan]

Det handlar om att eleverna får vara aktiva i sitt eget lärande. Står pedagogen enbart längst fram och går igenom en företeelse, finns risken att vissa elever inte hänger med. Genom att det är elevernas diskussioner som står i centrum, och att vi som pedagoger går runt och lyssnar och ställer motfrågor, kan vi på ett mer naturligt sätt se vilka elever som behöver extra hjälp. Inläring sker inte på samma sätt för alla elever, och alla moment passar inte alla. Men genom storyline får eleverna ta del av ett stort spektrum av aktiviteter, så att alla kan få chansen att briljera inom åtminstone något område.

En viktig uppgift som skolan har är att ge överblick och sammanhang. Eleverna skall få möjligheter att ta initiativ och ansvar. De skall ges förutsättningar att utveckla sin förmåga att arbeta självständigt och lösa problem. Särskilt under de tidiga skolåren har leken stor betydelse för att eleverna skall tillägna sig kunskaper.⁴²

⁴¹ Orlenius (2001)

⁴² Lpo 94, (s. 5) <http://www.skolverket.se/publikationer?id=1069> 2010-05-11

Eftersom man utgår ifrån elevernas tidigare erfarenheter visar man eleverna att man tar tillvara på deras kunskaper, att de har betydelse. Eleverna får ta alla viktiga beslut gemensamt. Alla elever får komma till tals och träna på att lyssna och respektera varandra. Detta leder till att allas deltagande har betydelse. När de skapar olika familjer får varje elev ansvara för en karaktär, en familjemedlem som var och en elev bestämmer utseende och personlighet till. Även detta kan vara en orsak till att eleverna blir mer engagerade i deras eget lärande. Eleverna kan under arbetets gång se att de gör framsteg, genom noggrann dokumentation från pedagogen.

Vi brukar alltid utvärdera som personalgrupp, vad fungerar bra/dåligt. Vad ska vi tänka på till nästa gång? Eleverna får också utvärdera dels hur arbetet i gruppen (för de är alltid i grupper/familjer/vetenskapsteam eller dylikt) fortgår (gärna efter varje arbetspass) och sedan i slutet om själva storyn. Själva storyn planeras med utgång från målen och sedan detaljplaneras en tidsplan. Vi brukar vara några stycken som planerar ihop och det dokumenteras alltid skriftligt. [Ulrika]

När eleverna har kommit fram till en lösning eller en slutsats kring ett problem, får de sedan själva testa den, vilket kan innebära att de misslyckas. Detta ska inte ses som något negativt, och som lärare ska man inte gå in och stoppa ett sådant misslyckande. Istället är det viktigt att man i efterhand diskuterar detta med eleverna. Får man aldrig testa sina teorier, även de som misslyckas blir det inte heller någon befäst kunskap. Istället kan misslyckanden göra att eleverna faktiskt förstår varför det inte fungerade. Misslyckanden ska inte heller bara glömmas bort, utan även de ska dokumenteras, de är viktiga i diskussionen.

Även att man tillgodoser de olika sinnena värderas i intervjuvaren, vilket kan härledas till Gardners teori om de olika intelligenserna⁴³. Genom att man kan arbeta på många olika sätt och ge eleverna upplevelser genom olika sinnen är denna metod framgångsrik hos de lärare som vi har kommit i kontakt med.

[...] Man fångar in många lärarstilar då man får med många sinnen. [Ulrika]

Om eleverna själva får agera i storyline är en intressant fråga för oss eftersom vi själva gått ”skapande verksamhet” som inriktning i lärarutbildningen, och själva fått agera i drama och teater. Vi undrade hur eleverna kunde gå från att prata utifrån/genom sin klippdocka till att själva vara sin figur i sin egen kropp genom drama eller teater.

Utfallet blev att eleverna får agera själva största delen då de spelar en roll utifrån figuren, alltså genom sin skapade karaktär. Det är inte lika vanligt att eleverna faktiskt agerar själva, även om Marsh vid intervjutillfället svarade att man absolut även kan göra så. Det ligger mycket i hur trygg läraren själv är med de olika sätten att arbeta. Mycket inom storyline handlar om hur mycket läraren vågar släppa eleverna och ge dem förslag på olika sätt att göra.

[...] Eleverna lever sig in i olika karaktärer och arbetar med dessa som utgångspunkt och [...] Eleverna känner sig starkt engagerade eftersom det handlar om en miljö och människor som de skapar. Det blir deras berättelse och deras karaktärer. Eleverna kan, i egenskap av sin karaktär, ha åsikter som de annars inte skulle våga uttrycka. Att eleverna identifierar sig med en karaktär under arbetet gör också att de får en chans att då och då kliva ur sin egen roll under denna period. [Marsh]

Vi kan dra slutsatsen att det är i de aktiva momenten som eleverna främst lär sig inom storyline. Både genom att de själva och i grupp får testa lösningar på problem, men även när de får redovisa dem för andra. Mycket ligger alltså i det talade språket, och i hur gruppen diskuterar. När eleverna själva får förklara med sina egna ord fäster kunskapen bättre, och den

⁴³ Gardner (2001)

blir till deras egen. Eleverna lär sig alltså till stor del med hjälp av varandra, både i diskussioner och genom förklaringar. Under workshopen poängterade Lundin, att man aldrig ska ge svaret på en fråga som inte är ställd, då blir svaret ointressant och meningslöst.

Känslan att lyckas inte är något att förkasta, utan något att ta tillvara på. När eleverna känner att de är duktiga och kan lära varandra, då har man lyckats göra eleverna engagerade i sitt eget lärande och det är precis dit man vill komma som pedagog, till punkten då lärandet sker genom elevens engagemang och egen vilja att utvecklas.

4.4 Fördjupning av intervju med Eva Marsh

Frågorna är desamma som frågorna vi skickade ut via mail, men svaren här är en sammanfattning av våra egna anteckningar från intervjun. Vi valde att diskutera frågorna 8, 16,17, 19, 20 närmare.

Marsh poängterade vikten av att utvärdera varje dag, att man lägger in det i sitt eget schema. Man reflekterar även tillsammans med eleverna dagligen, det sker naturligt. Det är viktigt att eleverna vet vilka mål som ska uppfyllas, och vilka ämnen som storylinen handlar om. Hon menar även att IT är ett bra verktyg, där man kan lägga upp bilder på en plattform som exempelvis föräldrar och skolan har tillgång till. Även själva kameran i sig är ovärderlig när det gäller dokumentation. Det får eleverna att känna sig viktiga, det blir enkelt att visa upp och även som minne för både lärare och elever.

På följdfrågan ”Är det inte svårt att se varje enskild elev?” svarar Marsh med ett rakt nej. Som lärare ska man hålla en ganska låg profil, det är eleverna som är de aktiva i klassrummet. Som lärare går man runt mycket och lyssnar, och ställer utmanande frågor. Eftersom det i läraryrket ingår att arbeta med IUP (Individuell utvecklingsplan) kan man även under tiden relatera till den. Det är viktigt att läraren ställer frågor som gör att eleven känner sig sedd, att man har sett vad eleven har åstadkommit och uppskattat det. Något som också är otroligt viktigt är att ta tillvara på elevernas frågor och att skriva ner dem så man inte glömmer bort dem. Dessa frågor kan även redovisas på utvecklingssamtal, det blir förhoppningsvis stimulerande för eleven, och föräldrarna får en inblick i hur deras barn löser problem i skolan.

Inom storyline börjar man ovillkorligen alltid i eleverna själva, för att sedan kontrollera uppgifterna i böcker av olika slag. Man kan även använda sig av internet, men då gäller det att läraren i förhand har granskat vilka sidor som är lämpliga. Man måste alltså göra ett urval av hemsidor för eleverna, eftersom internet är som en stor djungel av såväl sann som påhittad information. I Lpo 94 står det:

Skolan skall sträva efter att varje elev lär sig att lyssna, diskutera, argumentera och använda sig av sina kunskaper som redskap för att formulera och pröva antaganden och lösa problem, reflektera över erfarenheter och kritiskt granska och värdera påståenden och förhållanden⁴⁴.

Om man exempelvis gör en storyline om vikingatiden, så börjar man med att prata med eleverna om vad det fanns för material på den tiden. Därefter får de bygga hus, och med tanke på de material som de tillsammans kontrollerat att det fanns på den tiden, så blir husen också därefter. Hon vill egentligen inte att eleverna ska få se bilder i förhand eftersom husen då lätt blir en härmning på ”det rätta”. När man börjar från denna riktning kan man samtidigt göra eleverna uppmärksamma på källkritik. De lär sig på ett djupare plan vad som kan vara möjligt och inte möjligt eftersom de tagit reda på viss fakta innan de sätter igång och letar bilder osv. Ett annat moment som används inom storyline är ”fråga en expert”. En expert kan innebära ett

⁴⁴ Lpo 94, (s. 10) <http://www.skolverket.se/publikationer?id=1069> 2010-05-11

museibesök, en lärare i historia på skolan, en förälder, helt enkelt någon som har kunskap om det ämne som storylinen för tillfället handlar om.

Till en början ska det vara lite mystiskt och spänningsfullt kring vad som ska hända. Vilket även från början gör att eleverna blir nyfikna. Vi fortsätter med exemplet vikingatiden, och då presenterar man för eleverna att det kommer att handla om historia. Då är det även påpassligt att man tar fram och visar eleverna de mål som finns uppsatta för ämnet historia. Detta med att i ett tidigt skede visa vilka mål som eleverna förväntas uppnå, är enligt Marsh inte alltigenom bra, men just nu är det så skolan ser ut och som man mer eller mindre får rätta sig efter. Risken med detta är, menar Marsh att det blir ett elittänkande hos eleverna, istället för ett lustfyllt lärande som ”kommer av sig självt”.

När man väl kör igång storylinen från första början bör man som lärare tänka på att inte gå ut för hårt. Klär man ut sig och spelar en roll redan första dagen så måste man sedan fortsätta resten av storylinen utifrån det. Det är bättre att börja försiktigt med t.ex. ett brev och stegra därifrån.

Det är bra om det finns möjlighet att möblera så att eleverna kan sitta i grupper. Finns det utrymme att spara större arbeten är det förstås bra, både för att kunna ha framme och för hela klassen att samlas kring. Men man får hela tiden göra det bästa man kan av det klassrum som man har tillgång till.

När eleverna skall göra sin karaktär är det viktigt att pedagogen först går igenom riktlinjerna för hur den skall vara. Den skall vara realistisk och inte någon fantasifigur eller en superhjalte. Handlar det om vikingatiden, skall det vara en person som faktiskt kunde finnas på den tiden. Marsh anser att eleverna faktiskt oftast gör karaktärerna naturliga, så det brukar inte bli några problem. Förutsatt att läraren har redogjort för detta innan skapandet kring karaktären sätter igång.

Eftersom storyline går att variera på många olika sätt, kan man inte svara ja eller nej på denna fråga. Men det handlar mycket om hur eleven själv väljer att framställa sin karaktär, vissa pratar i jagform och andra i han/honform. Det är inget som läraren ska lägga sig i, utan det får bli som eleven själv tycker. Eleverna kan även få klä ut sig till sin karaktär, även om just den sortens drama inte förekommer särskilt frekvent, tror Marsh.

Efter dessa frågor pratar vi lite allmänt om storyline med Marsh och får då fram följande:

Om man får svårigheter i grupperna kan man på ett enkelt sätt byta grupper. Det kan hända något som gör att alla åldringarna/barn/män/kvinnor måste samlas för att lösa något.

En annan viktig sak är att man ska ta tillvara på elevernas egna förslag på vad som kan hända i framtiden. Så länge vi som lärare tänker på målen, och de har potential att uppfyllas med elevernas förslag, ska man ta den chansen. Det gör eleverna mycket mer engagerade, och det är ju det som är tanken med hela arbetssättet. Då kanske man som lärare får slopa vissa moment som man har planerat, men har man dokumenterat sin planering kan man alltid använda den vid ett senare tillfälle eller med en annan klass.

Något som också är viktigt är att storylinen har ett slut. Marsh tycker att man som mest ska ha en storyline per läsår. Man ska inte hålla på för länge, något som kan göra att eleverna tröttnar och ämnet blir urvattnat. Det ska vara ett ordentligt avslut som alltid ska vara lyckligt, därefter kan t.ex. en utställning för föräldrar och/eller elever på skolan vara på sin plats.

4.5 Pilotstudie

En storyline består av fyra viktiga element. Det måste vara en speciell tid, plats, karaktärer och händelser. Dessa fyra delar bygger upp en historia som en röd tråd, och man tar sig framåt i arbetet med hjälp av nyckelfrågor som pedagogen ställer. Vår egen storyline är bara en microdel av en egentlig storyline. Vi fick tillgång till barnen under ungefär en timme och under den timmen gjorde vi en introduktion som skulle kunna användas till en fullständig storyline på 4-8 veckor.

Lundin påpekar att det är viktigt att ha en intresseväckande start på storylinen. Därför skickade vi ett brev till klassen innan helgen, så att den ordinarie klassläraren kunde läsa upp brevet och under helgen fick eleverna gå hem och fundera på en lösning på Linus problem.⁴⁵

Eftersom eleverna var så gamla som 9-10 år, fanns en liten farhåga hos oss att de skulle tycka att idén med ett talande lamm skulle vara fånig. Innan de kom in på lektionen hade vi placerat Linus på katedern. En pojke sprang direkt in i klassrummet för att se lammet, ”var är Linus”, frågade han. När vi pekade på katedern såg han något besviken ut, och gick och satte sig vid sin bänk. Vi båda blev här lite oroliga, men det var för sent att ångra sig, det var bara att göra det bästa av saken.

Att Linus inte kunde tala brydde sig inte eleverna om. Det var en självklarhet eftersom att han var blyg och omringad av många nya människor. Linus viskade till oss och vi förde vidare hans budskap till barnen. Det var vid detta tillfälle som man verkligen märkte att barnen började bli nyfikna och de köpte hela konceptet. Det var inte någon som verkade tycka att detta var fånigt. Vi kände oss lättade!

Som vi nämnt tidigare i arbetet är det viktigt med en strukturerad planering och där ingår det nyckelfrågor som ställs till eleverna för diskussion. Nyckelfrågorna är ett redskap för pedagogen och en inkörsport för eleverna när de ska komma igång i arbete. I detta fall handlade frågorna om hur en bra kompis är och vad kan Linus göra för att lösa problemet. Vi kunde skåda kreationer på väggarna som handlade om just vänskap och hur en bra kompis är. Kanske kan detta ha påverkat elevernas svar på våra frågor? Hade utfallet blivit annorlunda om elevernas förkunskaper i ämnet hade varit minimala. Med stor sannolikhet hade vi fått andra svar. Men i vårt fall gjorde det inget att eleverna hade förkunskap om ämnet, det underlättade processen.

Diskussionerna visade att vissa elever hade lite svårt med grupparbetet, det var inte allt för mycket diskussion men de var systematiska och rättvisa. Alla fick skriva ner en sak på pappret och sedan var de klara. Poängen med uppgiften gick dock fram, vi fick veta hur de tyckte att en bra kompis skall vara. Sociokulturella teorin⁴⁶ handlar om detta att man lär sig i ett socialt sammanhang och tillsammans med andra. När eleverna kommunicerar med varandra uppstår det lärande.

När vi ställde den andra nyckelfrågan ”Vad kan Linus göra för att det ska bli bättre på rasten” uppstod det lite mer diskussion, vi uppmanade barnen att det var okej att diskutera högt tillsammans, annars är det svårt att veta vad den andra tycker. Nu rörde vi oss runt bland barnen och frågade hur det gick och hjälpte dem om det behövdes. Linus följde med och barnen blev allt mer frågvisa och ville veta vad Linus tyckte och tänkte, de frågade honom

⁴⁵ Lundin (Personlig kommunikation 2010-04-08)

⁴⁶ Kernell (2002)

frågor som ”Finns det A- och B-klasser på din skola, i så fall vilken går du i?” Eftersom Linus var blyg pratade han inte själv, utan viskade fortfarande till oss. Eleverna tittade med stora ögon varje gång Linus viskade något, spänningen var total.

Nu hade vår roll som pedagog gått från den konstruktivistiska läraren som står i bakgrunden till den sociokulturella lärare som rör sig mitt bland eleverna för att hjälpa och utmana eleverna att gå ett steg längre i utvecklingen⁴⁷.

Eftersom vi bara var ute i klassen en gång valde vi att hoppa över momentet med skapande av karaktärerna, men om vi hade jobbat längre med barnen hade de kunnat skapa en familj som bodde på en bondgård och hade massor av djur. Skapande av karaktärerna i en storyline är viktigt, men det är lika mycket en storyline även fast eleverna inte skapar en karaktär utan är sig själva och karaktären är Linus, ett lamm som behöver hjälp.

När eleverna hade kommit med lösningar, ställdes följdfrågan vad han ska göra om han testat alla förslag? Linus var efterfrågad och fick svara på många frågor. Eleverna kom på ytterligare lösningar, genom att vi uppmanade dem till att tänka lite till. När vi tillsammans med barnen hade listat alla olika lösningar på Linus problem, kom vi tillsammans fram till att barnen skulle få göra en omröstning om vilket förslag de tyckte bäst om. Nu fick varje elev skriva ner ett förslag på en lapp och sedan läste vi upp lapparna och kom fram till de två vinnande förslagen, som var att skaffa en fadder och försöka träffa andra kompisar.

Linus lovade att skriva ett brev till klassen och berätta om hur det hade gått. Detta gjorde Linus, och en vecka senare skickade vi iväg ett brev till 3A där han berättade att det hade blivit bättre och att han nu hade skaffat sig en fadder, ett äldre lamm på hans skola, och så hade han hittat en kompis som också var lite ensam, en katt. Linus skickade även foton på sin familj, sitt fårhus och sin nya kompis. Här har vi ett perfekt sätt att fortsätta arbetet, en brevväxling mellan Linus och 3A och även återbesök, vilket vi vet att barnen vill.

En av våra intervjufrågor som vi ställde handlade om rummets betydelse och om det råder delade meningar. Bara Ulrika svarade att det inte hade någon betydelse, utan att man fick utgå ifrån de förutsättningar som fanns. Detta märkte vi också, 3A:s klassrum var trångt men det var inget hinder. Vi använde oss av den vita tavlan där vi antecknade allt som eleverna kom fram till, då det är viktigt att skriva ner allt som uttrycks. Nu var deras bänkar praktiskt placerade i mindre grupper och det fungerade bra att sitta som de satt. Utgår man ifrån de förutsättningar som finns i klassrummet och anpassar storylinen till situationen, blir det bra i slutändan.

Vi har blivit medvetna om hur viktigt det är att som pedagog vara noggrann, och planera väl när man skall göra en storyline. Det är många moment som skall förberedas och planeras in i minsta detalj. Utgår man från en färdig planeringsmatris (se bilaga s.41) och använder den flitigt underlättar detta i det fortsatta arbetet. Vi tycker att det vi gjorde var en storyline. Vi utgick ifrån en berättelse som utspelade sig i nutid (tid) på en skola långt in i skogen (plats) där Linus (karaktär) som hade ett problem (händelse) som han behövde hjälp med. Vi utgick ifrån elevernas tidigare erfarenheter och arbetade utifrån detta. Det slutade lyckligt då eleverna hjälpte Linus med hans problem, ett lyckligt slut vilket är ett måste i en storyline som Lundin påengterade, bland annat för att visa eleverna respekt.⁴⁸

⁴⁷ Orlenius (2001)

⁴⁸ Lundin (Personlig kommunikation 2010-04-08)

Vi har insett hur mycket planering det är att göra innan man startar upp en storyline och att det är tidskrävande, vi hade bara en timme med barnen. Hade vi haft en dag eller två hade utfallet mest troligt blivit annorlunda. Men den viktigaste insikten har varit att om man som pedagog har roligt och verkligen brinner för det man gör, smittas det av på barnen och då kan allt hända.

5 Diskussion

I följande kapitel kommer vi att diskutera vad vi kommit fram till utifrån våra två frågeställningar. Först diskuterar vi vårt val av metod för att sedan gå in på vad vi kommit fram till. Vi ger råd till pedagoger som vill testa på storyline och lyfter fram förslag på fortsatt forskning.

5.1 Metoddiskussion

Vi startade upp hela arbetet med att delta i en workshop, denna uppstart har varit värdefull för det fortsatta arbetet. Workshopen underlättade för oss att verkligen förstå vad storyline innebär. Vi är övertygade om att det har att göra med att vi själva fick prova på arbetssättet som elever, och utföra momenten praktiskt. Precis som elever i en grundskola lär sig med hela kroppen och olika sinnen, så var det samma sak för oss. Att enbart läsa litteratur hade inte räckt för oss för att förstå metoden, utan det var deltagandet som låg till grund för förståelsen.

Att workshopen hölls av en av grundarna till storyline i Sverige, var såklart ett stort plus. Vi hade tidigare läst böcker skrivna av Lundin, och hade stor nytta av workshopen när vi skulle planera pilotförsöket.

Pilotstudien gjorde vi sedan för att testa på våra nya kunskaper, för att verkligen få känna hur det kan vara att jobba med storyline. Syftet med att göra pilotförsöket var till största del för att uppmärksamma hur eleverna skulle reagera när vi använde oss av dramainslaget, då gosedjuret Linus skulle prata. Vi ville se om de skulle engagera sig på en gång, eller om de först skulle förhålla sig skeptiska.

5.2 Storyline som metod

I storyline är en viktig del att man utgår från elevernas förförståelse, och att man jobbar praktiskt, särskilt i början. Praktiskt arbete behöver enligt Lundin inte nödvändigtvis vara att man jobbar med händerna, utan kan även vara att man reflekterar och diskuterar.⁴⁹ Den delen fick vi med i vårt pilotförsök, det var även här som vi kunde se att eleverna blev engagerade i leken med Linus. De brydde sig verkligen om att han skulle ha det bra ”Han kan få komma och leka med 3A” sa en flicka. Vi har verkligen sett fördelen med att man som lärare vågar dramatisera, och att det inte behöver vara avancerat för att det ska fungera. Det kan göra att problemet blir mer verkligt för eleverna, än om man bara går igenom vad man generellt sett skall göra om någon, som i detta fall, är ensam. Detta kan kopplas till Dewey och ”learning by doing” eftersom vi på ett enkelt sätt fick eleverna att diskutera kring något som låg dem nära, och att de fick vara aktiva i sitt lärande.

Kernell lyfter upp miljön och omvärldens betydelse för inläring⁵⁰, precis som Vygotskij som också pratar om att inläringen sker i sociala kontexter. Säljö poängterar att det inte handlar om vad vi lär utan hur vi lär oss⁵¹.

Alla våra respondenter svarade olika på vad storyline är, men i slutändan hade de samma budskap. Marsh skriver att det är ett förhållningssätt till elever och inläring. Lundin pratar om den röda tråden och berättelsens betydelse i metoden. Lundin påpekar även att man börjar arbetet i elevernas förförståelse och tidigare erfarenheter, betydelsen av att utmana elever både individuellt och i grupp. Ulrika lyfter fram agerandets roll, då eleverna får agera själva genom sina karaktärer, eller som hon skriver; ”att man lever/leker/dramatiserar i ett speciellt

⁴⁹ Lundin (Personlig kommunikation 2010-04-08)

⁵⁰ Kernell (2002)

⁵¹ Säljö (2000)

problemområde som gör att eleverna får nya upplevelser och alla sinnen får delta i inläringen”. Förskolan pratar om att barnen är aktiva i sitt eget lärande, precis som Dewey lyfter upp. Jonsson kan sammanfatta allas svar då hon skriver att storyline är ”En elevaktiv, problembaserad metod, eller snarare ett förhållningssätt där en berättelse är ramen för det som ska läras. Berättelsen förs fram genom nyckelfrågor och det används en mängd olika uttryckssätt i lärandet.” Med detta kan vi påstå att vi svarat på vår första fråga om vad storyline är.

5.3 Pedagogens roll

Planeringen för storylinen skall vara genomtänkt och viktigt är att pedagogen vet vad som kommer näst. Under arbetets gång finns pedagogen där som stöd, ställer nyckelfrågor och utmanar eleverna. Men i slutändan är det eleverna som skall bearbeta informationen som sedan skall bli kunskap.

Om vi går tillbaka och funderar på vilket sätt kunskap består hos oss själva, kommer utfallet att bli olika, beroende på vem man frågar. När vi läste vår inriktning på utbildningen, ”skapande verksamhet”, fick vi hela tiden vara aktiva både med kropp och med sinne, när vi deltog i olika moment som bild, drama, sång och andra skapande ämnen. Det var genom att man själv fick utföra allt som kunskapen bestod. Det är pedagogen som vägleder eleverna, men det är eleverna själva som måste välja vilken väg de skall gå.

Inom storyline uppstår problemet med att pedagogen skall vara den som planerar och hjälper eleverna samtidigt som de ska hålla sig i bakgrunden. Som vi tagit upp tidigare, blir här pedagogens roll delad. Samtidigt som pedagogen skall ha en noggrann planering kring vad som ska förväntas fastna hos eleverna, vad som skall hända i storylinen och vilka nyckelfrågorna skall vara, så är det av stor vikt att eleverna skall komma till tals. Under intervjun med Marsh poängterade hon att man då måste kunna ta till vara på vad eleverna har för förslag och i vissa fall slopa sin egen planering för att istället fortsätta i en annan riktning än det först var tänkt. Detta för att det skall vara ”elevernas storyline”, för att de skall känna ytterligare tillhörighet till berättelsen och engagemanget sannolikt skall bli större. Detta är också något som Lundin påpekade under workshopen. När man använder metoden för första gången, ska man kanske inte ha så höga förväntningar på sig själv, utan hålla storylinen till ett enda ämne, och även begränsa sig i tid. Men hon var övertygad om att man blir bättre på att kombinera sin egen planering tillsammans med elevernas påverkan efter hand som man jobbar med metoden.

Lindqvist påpekar hur viktig pedagogens inställning är, att man måste utgå ifrån det eleverna tycker är intressant och meningsfullt⁵².

Visst är det kanske lättare att vara aktiv i sitt lärande i de skapande ämnena, men genom att använda sig av storyline kan eleverna agera och vara aktiva i alla ämnen, det finns inget annat hinder än elevernas fantasi. Lärandet och kunskapen består, när eleven kan sätta in den i en kontext, där de själva är aktiva och då det finns ett lustfyllt lärande. Har pedagogen roligt, smittar det av sig på eleven. Det uppmärksammade vi under vår egen pilotstudie. När vi brann för det vi gjorde, köpte eleverna konceptet. Samtidigt förstår vi självklart att eleverna inte på allvar trodde att Linus faktiskt viskade saker till oss, men det var inte det viktiga. Det viktiga var att vi som pedagoger och elever tillsammans skulle hjälpa det stackars lammet.

⁵² Lindqvist (2002)

Vår roll som pedagoger blev lite mer i bakgrunden, samtidigt som det ändå var vi som hade kontrollen, men det blev inte lika tydligt. Eleverna kände sig förhoppningsvis mer öppna för att kunna ställa frågor till Linus, något som de kanske inte hade vågat annars. Det komplexa i pedagogens roll i storyline är att man skall finnas i bakgrunden samtidigt som man skall hålla i trådarna och leda storylinen.

5.4 Elevens engagemang

Vi har kommit fram till hur elevernas lärande främjas av storylinemetoden genom att storyline går att koppla till många olika teorier som vi inom lärarutbildningen har kommit i kontakt med. Eftersom vi själva inte hade någon erfarenhet som lärare i storyline gav vårt pilotförsök oss en grund till hur eleverna blev engagerade.

Svårigheten var just samarbetet mellan eleverna, men det är något som man som pedagog måste träna sina elever på.

Enligt Gardner är det viktigt att man som lärare tillgodoser elevens olikheter och tar tillvara dem, istället för att försöka få alla att vara så lika som möjligt. Den verbal-lingvistiska intelligensen står i fokus, eftersom talet och diskussionerna till stor del står i centrum i en storyline. Vi kan även se kopplingar till den kroppsliga-kinestetiska intelligensen, eftersom en storyline innefattar mycket praktiskt arbete med exempelvis finmotorik när man ska bygga olika detaljer, och genom att använda kroppen för att lösa större problem eller bygga något större, eller exempelvis utföra en dans.

Den interpersonella samt den intrapersonella intelligensen blir väl inövad hos de elever som får möjlighet att arbeta med en storyline. Det anser vi extra viktigt för den enskilda eleven, eftersom de intelligenserna handlar om förmågan att arbeta i grupp, lyssna på varandra och ta tillvara på varandras olikheter, samt att känna sig själv och lära sig om sin egen lärostil.⁵³ I Lpo94 finns riktlinjer för mål som man som pedagog ska sträva efter att eleverna uppnår, två av dem är; ”utvecklar sitt eget sätt att lära” och ”lära(a) sig lyssna, diskutera, argumentera och använda sina kunskaper som redskap för att formulera och pröva antaganden och lösa problem, reflektera över erfarenheter och kritiskt granska och värdera påståenden och förhållanden”.⁵⁴

Lindberg menar att kunskap inte är något som är direkt överförbart. Kunskapen uppstår med hjälp av informationen, kanske igenom litteratur eller andra källor som kan bekräfta det som sagts eller genom att eleverna själva är aktiva i sitt lärande, vilket kan ske med hjälp av storyline.⁵⁵ Dysthe pratar också om hur eleven lär sig, men denna process går från informationshämtning till att bearbeta information med deras egna erfarenheter. Först då uppstår ny kunskap.⁵⁶ Vi kan dra slutsatsen att det handlar om att eleven skall vara aktiv i sitt lärande och att man alltid skall utgå ifrån tidigare erfarenheter, det är där inläringen sker.

Utifrån detta drar vi slutsatsen att eleverna blir engagerade när det är de själva som är mest aktiva i klassrummet. De kan själva påverka hur storylinen fortskrider och vad som kommer att hända. Allt som skapas i storylinen är det de själva som har skapat, och de själva som tagit reda på hur det ska se ut. Intresset och viljan att värna om sin storyline grundar sig i att det är något som klassen har gemensamt, och tillsammans med läraren. Genom att det är eleverna som själva tagit reda på hur saker och ting fungerar så tror vi att de känner sig mer viktiga, att

⁵³ Gardner, Howard (2001)

⁵⁴ Lpo 94, (s 9-10) <http://www.skolverket.se/publikationer?id=1069> 2010-05-11

⁵⁵ Lindberg (2000)

⁵⁶ Dysthe (1996)

kunskapen har blivit deras egen och att de verkligen kan förklara hur de har tänkt, därför att det är just de själva som har tänkt. Det är inte läraren som stått i fokus och ”lärt ut”.

Hur pass engagerade eleverna blir har alltså mycket att göra med hur pass engagerad pedagogen är.

5.5 Råd till pedagoger

Något vi rekommenderar till den som är intresserad av denna arbetsmetod är att delta i en workshop. Det var vad vi gjorde precis i början av vårt arbete, och den hjälpte oss att förstå metoden på ett djupare plan. Även om vi läste mycket litteratur i början blev det inte riktigt verkligt förrän vi faktiskt fick testa och se det med egna ögon. Vi anser att detta förmodligen gav oss mer än om vi enbart hade studerat en klass som redan arbetade med storyline, eftersom det här istället var vi själva som var aktiva.

Storyline handlar om att pedagogen måste våga för att vinna, men måste vara djärv och kasta sig ut på öppet vatten. Har man aldrig gjort en storyline innan, vet man inte vad som väntar en. Därför rekommenderas att använda en färdigplanerad storyline som du hittar på www.storyline.se, planeringsmatrisen kan se avancerad ut, det kan verka mycket, men den kommer att behövas.

5.6 Avslut och fortsatt forskning

Vi kan sammanfatta med att storyline är ett arbetssätt, eller en metod, som man kan genomföra i alla åldrar och i alla ämnen. Pedagogerna kan med fördel delta i någon form av kurs eller workshop som vi gjorde med Lundin, för att få veta vad metoden går ut på. Metoden kräver en genomtänkt och bra planering och man ska ha tid om man börjar med en storyline. Det är en fördel att vara fler pedagoger när man jobbar med metoden, men det är fullt genomförbart på egen hand.

Ett problemområde som vi har uppmärksammat under vår tidigare VFU är att det på vissa skolor finns svårigheter med att få föräldrar att komma till föräldramöten. Vi tror att genom att eleverna blir mer engagerade av en storyline, kan det även smitta av sig på föräldrarna. Det hade varit intressant att undersöka hur man kan få föräldrarna mer delaktiga, förslagsvis med hjälp av en jämförande undersökning.

Innan arbetet började visste vi knappt vad storyline var, men under denna tid har våra kunskaper kring storyline utvecklats. Det som är extra spännande med metoden är att man kan göra i princip vad som helst, det finns inga begränsningar och att man arbetar tillsammans med eleverna, även om man självklart utgår från sin egen planering. Fullärd inom storyline tror vi inte att man kan bli, och det är just det som vi gillar med storyline, man kan hela tiden utvecklas. Vi rekommenderar storyline, även fast vår pilotstudie bara var en försmak av metoden kan vi garantera att den som använder sig av den kommer att uppleva spänning, glädje och magi.

6 Litteratur- och referenslista

Litteratur

Andersson, Bengt-Erik. (2001). *Visionärerna*. Sverige: Brain Books AB.

Dysthe, Olga. (1996). *Det flerstämmiga klassrummet*. Lund: Studentlitteratur.

Erlandsson Ingrid. (2005) ”*Det känns som om man leker*”- på jakt efter lust och kreativitet i undervisningen. Malmö högskola

Falkenberg, Cecilie., Håkonsson, Erik. (2004). *Storylineboken, handbok för lärare*. Malmö: Runa.

Gardner, Howard. (2001). *Intelligenserna i nya perspektiv*. Sverige: Brain Books AB.

Gustafsson Marsh, Eva., & Lundin, Ylva. (2006). *Storyline I praktiken – Grunder och variationer*. Malmö: Runa.

Gustafsson Marsh, Eva., & Lundin, Ylva. (2006). *Storyline I praktiken – Vikingatiden*. Malmö: Runa.

Hedin, Anna., & Svensson, Lennart. (1997). *Nycklar till kunskap*. Lund: Studentlitteratur.

Kernell, Lars-Åke. (2002). *Att finna balanser: en bok om undervisningsyrket*. Lund: studentlitteratur.

Lindberg, Erik. (2000). *Storyline – den röda tråden*. Solna: Ekelunds Förlag AB

Lindqvist, Gunilla. (1999). *Vygotskij och skolan. Texter ur Lev Vygotskijs Pedagogiska psykologi kommenterade som historia och aktualitet*. Lund: Studentlitteratur.

Lindqvist, Gunilla. (2002). *Lek i skolan*. Lund: Studentlitteratur.

Meijers Annica. (2007) *Storyline– och barn med koncentrationssvårigheter*. Karlstads universitet

Orlenius, Kennert. (2001). *Värdegrunden – finns den?* Stockholm: Runa

Patel, Runa., & Davidson, Bo. (2003). *Forskningsmetodikens grunder, att planera, genomföra och rapportera en undersökning*. Lund: Studentlitteratur.

Piaget, Jean. (1971). *Intelligensens psykologi*. Stockholm: Natur och kultur.

Säljö, Roger. (2000). *Lärande i praktiken – ett sociokulturellt perspektiv*. Stockholm: Bokförlaget prisma.

Vygotskij, Lev. (2005). *Fantasi och kreativitet i barnsomen*. Göteborg: Diablos AB

Internet

Läroplanen för det obligatoriska skolväsendet, förskoleklassen och fritidshemmet (Lpo 94)
<http://www.skolverket.se/publikationer?id=1069>

www.storyline.se

Personlig kommunikation

Lundin, Ylva *Workshop* 2010-04-08

Marsh, Eva *Intervju* 2010-04-16

Bilagor

Bilaga 1

Intervjufrågor

1. Vad heter du och hur länge har du jobbat med storyline?
2. Vad är storyline?
3. Finns det speciellt skrivna kursmål för storyline så man vet vad barnen skall lära sig?
4. Fördelar och nackdelar med storyline?
5. Hur lär sig eleverna och vad lär de sig i storyline?
6. Hur tar man reda på vad barnen har lärt sig?
7. Finns det några begränsningar?
8. Hur dokumenteras och utvärderas storyline?
9. Varför tycker du att det är bra med storyline?
10. Krävs det någon utbildning för att arbeta med storyline, isåfall vilken?
11. Hur skapas storyline? Finns det färdiga modeller att följa eller måste man skapa dem själv?
12. Krävs det några speciella förkunskaper för eleverna när de ska arbeta med storyline?
13. Kan man arbeta med storyline i alla ämnen?
14. Kan man arbeta med storyline i alla åldrar?
15. Vad använder man för material? Är det förbestämt vad barnen skall använda eller får barnen själva välja materialet?
16. På vilka sätt söker elever i de yngre åldrarna svar på frågor?
17. Vad får barnen veta när man börjar arbeta med storyline?
18. Behövs det flera pedagoger för att utföra storyline?
19. Har rummet betydelse?
20. Får barnen själva agera i storyline?

Storylinens namn: Hållbar marknad

Storyline	Nyckelfrågor	Aktivitiet	Organisation	Material	Resultat
1. Marknadsplatsen	<p>Vilka olika marknadsstånd skulle ni vilja ha på en sådan marknad?</p> <p>Hur tror du att dessa marknadsstånd skulle se ut?</p>	<p>Efterfrågan på varor som inte behåller värde miljö eller ökar den globala uppvärmningen ökar kraftigt. Kommunen har därför beslutat att anlägga en ny marknadsplats som ska präglas av en vilja att uppnå en hållbar utveckling.</p> <p>Eleverna listar förslag på marknadsstånd i grupper.</p> <p>Läraren samlar förslagen på ett blådderblock.</p> <p>Vårje grupp väljer ett marknadsstånd. Läraren ger en struktur på hur marknadsstånden kan se ut genom att visa bild och storlek på en skolekolog. Marknadsstånden byggs av diverse material som lampor sig för att bygga konstnären och klisan, (skrap).</p> <p>När alla marknadsstånden är klara presenterar en medlem från varje grupp deras modell.</p> <p>Marknadsstånden placeras på en gata/äng/torg och hela klassen diskuterar de olika marknadsståndens placeringar. Diskussion kring föreståndare av marknadsplats.</p>	<p>Grupper om 4-5</p>	<p>Blådderblock</p> <p>Kartonger, sax, lim, allt tänkbart material för framställning av marknadsstånd</p>	<p>Lista på marknadsstånd</p> <p>Modeller av marknadsstånden</p> <p>Presentationer av marknadsstånden</p>
2. Personer	<p>Vilka är ägarna till marknadsstånden, föreståndaren till marknadsplatsen och kunderna?</p> <p>Vad vill ni veta mer om karaktärerna? Vilka ord kan vi använda för att beskriva en människa?</p> <p>Hur vill du beskriva din karaktär?</p>	<p>Läraren visar en enkelt teknik för att göra en 3 dimensionell figur och sedan skapar varje elev en ägare till marknadsstånden eller kunder.</p> <p>Tala om lämplig storlek för en vuxen, lämplig för ett barn osv.</p> <p>Diskussion i grupper, lista i helklass</p> <p>Lista enskilt, lista helklass</p> <p>Eleverna skriver en enkel biografi om sin karaktär utifrån listan ovan.</p> <p>Karaktärerna presenteras först inom gruppen och sedan för klassen.</p> <p>Brainstorm i grupperna.</p> <p>Direkter funderar ni tillsammans i helklass på vilka kriterier som varje ägare bör ta hänsyn till.</p> <p>Utifrån kriterierna skriver varje grupp en beskrivning till föreståndaren av på vilket sätt deras stånd lever upp till marknadens intentioner.</p>	<p>Hela klassen</p> <p>Smågrupper, Helklass</p> <p>Individuellt, helklass</p> <p>Individuellt</p>	<p>Papper, tyg, lejp och garn mm.</p> <p>Papper och penna, blådderblock</p>	<p>Karaktärer</p> <p>Biografier med persondata och personbeskrivning</p>
3. Den hållbara marknaden	<p>På vilka sätt är ett marknadsstånd hållbart?</p> <p>Vilka kriterier tycker ni ska gälla för att man ska kunna säga att varorna ni säljer gynnar en hållbar utveckling?</p>	<p>Brainstorm i grupperna.</p> <p>Direkter funderar ni tillsammans i helklass på vilka kriterier som varje ägare bör ta hänsyn till.</p> <p>Utifrån kriterierna skriver varje grupp en beskrivning till föreståndaren av på vilket sätt deras stånd lever upp till marknadens intentioner.</p>	<p>Grupper</p> <p>Helklass</p> <p>Grupper</p>	<p>Papper och penna</p> <p>Blådderblock</p>	<p>Kriterielista</p> <p>Beskrivning av marknadsståndens arbete för att leva upp till intentionerna</p>

