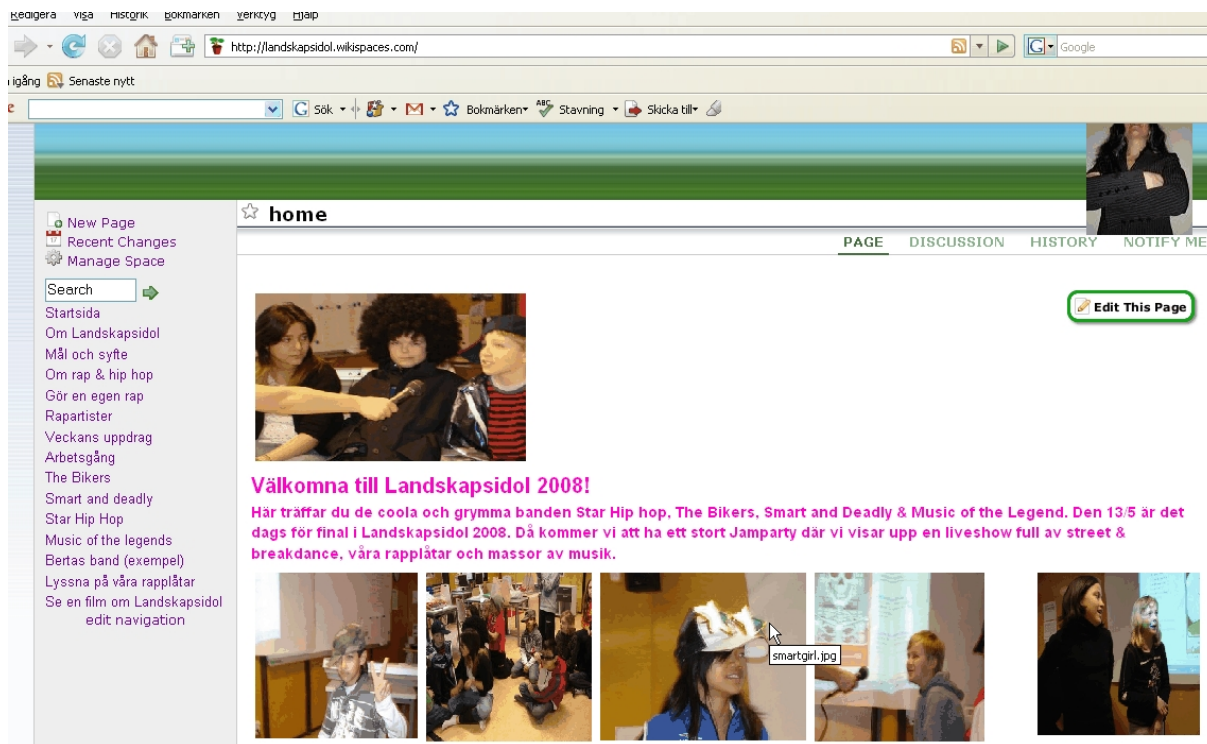


# Wikispaces som storylineplace

*En liten guide om hur du kan använda dig av en wiki som digital utställningshall i arbetet med Storyline*



The screenshot shows a web browser window displaying a Wikispaces page. The browser's address bar shows the URL <http://landskapsidol.wikispaces.com/>. The page has a blue header with the title "home" and navigation tabs for "PAGE", "DISCUSSION", "HISTORY", and "NOTIFY ME". A search bar is visible in the top left. On the left side, there is a sidebar with navigation links such as "New Page", "Recent Changes", "Manage Space", "Startsida", "Om Landskapsidol", "Mål och syfte", "Om rap & hip hop", "Gör en egen rap", "Rapartister", "Veckans uppdrag", "Arbetsgång", "The Bikers", "Smart and deadly", "Star Hip Hop", "Music of the legends", "Bertas band (exempel)", "Lyssna på våra rapplåtar", and "Se en film om Landskapsidol edit navigation". The main content area features a large image of three people, a green "Edit This Page" button, and a pink heading "Välkomna till Landskapsidol 2008!". Below the heading is a pink paragraph: "Här träffar du de coola och grymma banden Star Hip hop, The Bikers, Smart and Deadly & Music of the Legend. Den 13/5 är det dags för final i Landskapsidol 2008. Då kommer vi att ha ett stort Jamparty där vi visar upp en liveshow full av street & breakdance, våra rapplåtar och massor av musik." At the bottom, there is a row of five small images: a person in a hat, a group of people sitting on the floor, a person wearing a crown, a person at a desk, and two people standing together.

Av: Malin Frykman, Kristinedalskolan, Stenungsund

# Innehållsförteckning

<b>Inledning</b> .....	<b>4</b>
Vem är jag?.....	4
Syftet med denna pedagogiska guide .....	4
Målgrupp .....	4
<b>Storyline – Vad är det?</b> .....	<b>5</b>
Nyckelfrågorna styr .....	5
Eleverna är delaktiga och engagerade .....	5
<b>Vad är en <i>wiki</i>?</b> .....	<b>6</b>
Hur fungerar det? .....	6
Vad kan man använda en wikiyta till i skolan?.....	6
Var kan jag skaffa mig en wiki? .....	7
<b>Fördelar med att kombinera Storylinemetoden med wikiarbete</b> .....	<b>8</b>
Diskutera nyckelfrågorna.....	9
Följ karaktärernas utveckling.....	9
Förbered instruktioner direkt på wikin .....	9
Wikin som fysisk plats .....	9
Dokumentera hela processen .....	10
<b>Så här skapar du och bygger upp din wiki</b> .....	<b>11</b>
Vad bör man ha tänkt på innan man startar registreringen?.....	11
Registrera en yta på Wikispaces .....	12
Börja skriva! .....	12
Verktysfältet.....	13
Skapa ett navigationsfält med rubriker .....	13
Länka till ny sida .....	13
Lägga in bilder.....	14
Bädda in filer .....	14
<b>Landskapsidol - ett praktiskt exempel</b> .....	<b>15</b>
Vad är landskapsidol?.....	15
Lärsyfte med <i>Landskapsidol</i> .....	17
Lärförberedelser .....	17
Att inspirera elever i förväg.....	19
Landskapsidol börjar.....	20
Uppdragen .....	20

Uppdrag 1 .....	20
Uppdrag 2- Att skriva en rapplåt om ett Landskap .....	22
Uppdrag 3 & 4 - spela in sin rapplåt i Audacity samt bygga turnébuss och replokal .....	22
Uppdrag 5 – Att skapa en breakdance/streetdance till sin rapplåt .....	23
Uppdrag 6 – Fixa ett Jamparty .....	25
Några avslutande ord från Berta Karlsson .....	26

# Inledning

## Vem är jag?



Jag heter Malin Frykman och är 4-9 lärare med SO-inriktning. Sedan HT 2003 arbetar jag som lärare på Kristinedalskolan i Stenungsund. Under mina verksamma år som lärare har jag årligen genomfört minst en Storyline. Tack vare att min kommun satsat på IKT har jag numera mycket god tillgång till multimediautrustning, datorer och kunniga IT-pedagoger som stöttar upp. Det har lett till att jag som pedagog utvecklat mitt Storylinearbete till att

bli alltmera digitalt. Att arbeta med digital Storyline är enkelt tack vare den uppsjö av digitala lärresurser som Internets gigantiska smörgåsbord erbjuder. Eleverna kan numera skapa karaktärer som både är rörliga och har ljudeffekter. De kan montera egna bilder och fotografier i olika fotoredigeringsprogram, skanna in egenproducerade teckningar och bilder, spela in ljudberättelser och egna sånger.

Det senaste året har jag intresserat mig mycket av hur man kan använda sig av wikis på olika sätt i storylinearbete och övrig undervisning. Genom att använda en wikiyta som gemensam plattform och digital utställningsfris blir det digitala storylinearbetet enkelt och hela processen dokumenteras tydligt allteftersom arbetet fortlöper. I denna guide ska jag försöka visa på hur man praktiskt kan gå tillväga.

## Syftet med denna pedagogiska guide

Syftet med denna guide är att visa på möjligheterna som finns med att använda sig av en wiki som virtuell fris/plats för er storyline. Första delen av guiden handlar om hur man går tillväga för att skapa en wiki samt hur du kan kombinera wiki användandet med storylinemetoden/övrig undervisning. Andra delen visar ett praktiskt pedagogiskt exempel på hur du som pedagog kan gå tillväga

## Målgrupp

Guiden bygger på att du känner till grunderna i Storylinemetoden samt att du har genomfört PIM nivå 3. Vill du läsa mer om Storylinemetoden? Besök [www.storyline.nu](http://www.storyline.nu) Sveriges webbplats!



*Introduktion*  
1.25

## Storyline – Vad är det?

Storyline är en metod som skapades i Skottland på 70-talet av bl.a. Steve Bell. Metoden går ut på att elever och lärare tillsammans skapar en fiktiv berättelse. Elevernas förförståelse är utgångspunkten i berättandet.

### Nyckelfrågorna styr

Nyckelfrågorna i Storyline är öppna frågor som vanligen börjar med Hur tror ni? På hur många olika sätt kan man? Det är jätteviktigt att frågorna uppmanar eleverna till att skapa egna hypoteser och lösningar.

I Storyline hålls inga direkta föreläsningar. Läraren styr kunskapsprocessens inriktning genom nyckelfrågorna och genom utformningen av de olika uppgifterna. Uppdragen innehåller oftast uppgifter som går ut på att eleverna ska skapa/bygga/visa något.

Studiebesök m.m. sparas alltid till slutet av arbetet. Detta för att eleverna ska få en chans att formulera sina egna slutsatser först.<sup>1</sup>

### Eleverna är delaktiga och engagerade

Arbetsättet i Storyline stimulerar eleverna till att fundera, diskutera och slutligen agera. Eleverna blir aktiva och engagerade i hela lärprocessen eftersom de själva är med och skapar berättelsen. Deras beslut får en direkt avgörande betydelse för deras karaktärer och berättelsens innehåll. De stimuleras till att fundera, diskutera och slutligen agera. Budskapet till eleverna i detta arbetsätt blir: Mina beslut får konsekvenser! Jag kan påverka!

---

<sup>1</sup> <http://www.storyline.nu/>

# Vad är en wiki?

Wiki är en teknik för webbsidor där flera personer tillåts redigera innehållet. Hur många eller vilka beror på vilken wiki det är och hur den är uppbyggd. I många wikisystem finns det möjlighet att skapa en wikiyta som endast inbjudna medlemmar kan redigera och bygga upp. En wiki påminner till utseendet mycket om en webbsida och har vanligen liknande tekniska möjligheter. Du känner förmodligen redan till en wiki: *Wikipedia* ([sv.wikipedia.org](http://sv.wikipedia.org)) som är en databas (uppslagsverk). Andra exempel på användningsområden för en wiki är projekt, bloggar, communitys eller anteckningsbok.<sup>2</sup>



Vad är en wiki?

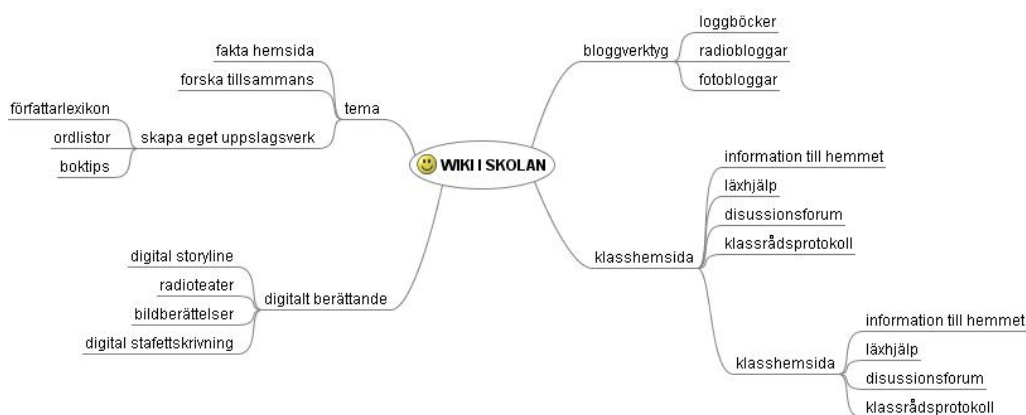
2.52

## Hur fungerar det?

Tekniken bygger på hur versionshanteringen går till. Varje gång någon sparar en ny version av texten finns den gamla kvar. Skulle man ångra sig efteråt går det lätt att ta fram den förra versionen av texten. Det innebär att det är lätt att spåra sabotage och förstörelse.

## Vad kan man använda en wikiyta till i skolan?

På en wikiyta finns många av de tekniska möjligheter som en traditionell hemsida uppbyggd på HTML-språk har. Fördelen med wikis är att de är mycket enklare att bygga upp och hantera. En wiki uppdateras med några få knapptryck direkt i webbgränssnittet. En traditionell webbsida redigeras i ett speciellt redigeringsprogram och måste därefter vanligen tankas upp till webbplatsen för att uppdatering ska ske. Snabbheten och enkelheten med wiki-användande ger oss som arbetar med kunskapsutveckling en oändlig mängd möjligheter och utvecklingsområden.



<sup>2</sup> <http://sv.wikipedia.org/wiki/Wiki>

## Var kan jag skaffa mig en wiki?

Om man har en egen webserver går det utmärkt att installera en wiki på denna. Då är man säker på att ingen utomstående kommer åt det och kan då släppa på integritetsproblematiken. Det finns också olika webbresurser att skapa gratis wikis på. Just den här lärarhandledningen handlar om Wikispaces ([www.wikispaces.com](http://www.wikispaces.com)). Andra liknade portaler är: [wiki.com](http://wiki.com), [wikidot.com](http://wikidot.com), [pbwiki.com](http://pbwiki.com) & [bluwiki.com](http://bluwiki.com). Jag har valt att använda Wikispaces eftersom den erbjuder skolor reklamfria wikis och gratis uppgraderingar. Dessutom hjälper de till och skapar alla medlemskonton om man mailar användarnamn och mailadresser på de medlemmar som ska ha konton. Det sparar ganska mycket tid om man har många elever.

# Fördelar med att kombinera Storylinemetoden med wikiarbete

Genom att använda en wikiyta som gemensam plattform och digital utställningsfris blir det digitala storylinearbetet enkelt och hela processen dokumenteras tydligt allteftersom arbetet fortlöper. De tekniska möjligheter som finns på Wikispaces ger dig och dina elever stora möjligheter att använda text, ljud & bild för att förstärka er digitala storyline. Det är lätt att bädda in filmer, vokis (tecknad avtar som är rörlig och kan tala, läs mer om vokis längre fram), bilder och annat som eleverna skapar. Föräldrar och andra intresserade kan följa med i arbetet hemifrån



## Diskutera nyckelfrågorna

Ett bra användningsområde för wikin under storylinearbete är att följa upp och fortsätta diskussionerna kring nyckelfrågorna på wikin. På varje sida som du länkar till, finns det ett diskussionsforum. Där kan du och dina elever skriva in frågor som ni vill diskutera tillsammans

## Följ karaktärernas utveckling

Eleverna kan följa varandra karaktärers utveckling och ge positiv kamratrespons i direkt anslutning till arbetet. Möjligheten till publicering och positiv respons gör att eleverna växer och anstränger sig extra mycket. Motivationen höjs och de blir oerhört inspirerade av varandra. Storyline får en extra kick och hittar elevstyrda vägar som jag som pedagog förmodligen inte hade funnit. Eleverna samarbetar i produktionen av materialet som publiceras på er wiki. Allt eftersom er Storyline fortskrider växer wikin fram. Resultatet blir en fin wikisida!

## Förbered instruktioner direkt på wikin

Det blir enkelt för dig som pedagog att främja en läroprocess där eleverna stimuleras till att själva inhämta kunskap både i grupp och individuellt. Du kan förbereda instruktioner/tips och lägga in dem direkt på elevernas karaktärers sidor. Arbetet blir strukturerat och eleven kan ägna tid åt innehållet.

## Wikin som fysisk plats

Wikin kan också fungera som den fysiska fiktiva platsen för er Storyline. T.ex. utspelar sig er Storyline på medeltiden kan wikin vara uppbyggd som en medeltida stad där de olika rubrikerna är länkade till sidor som är slottet, kyrkan, m.m. Utspelar er Storyline sig på olika resmål kan ni enkelt bygga upp rubriker och sidor som är färgsatta för att gestalta de platser ni befinner er på. Bädda in en *Googlemap* ([maps.google.se](https://maps.google.se)) som visar er resväg. Då blir det ännu mera tydligt var ni är!

## **Dokumentera hela processen**

I och med att wikitekniken bygger på versionshantering blir det enkelt för dig och dina elever att gå tillbaka och utvärdera hela processen i arbetet. Alla ändringar som är gjorda finns sparade. Använd history-funktionen och ta fram gamla versioner av sidorna och jämför utvecklingen i arbetet. Låt eleverna se vilka framsteg de gjort och vilket enormt arbete de lagt ner!

# Så här skapar du och bygger upp din wiki

Det allra första du måste göra är att registrera en arbetsyta på Wikispaces.com. Skolor har en speciell registreingsplats (se under *Registrera en yta på Wikispaces*). Via denna kan du som lärare få tillgång till en arbetsyta som är helt reklamfri utan uppgraderingskostnad. Du får också hjälp med att registrera medlemmar och skapa inloggningskonton till dem. Är man ett helt arbetslag som ska dela på en wiki är detta en förmån som är mycket bra att använda!

## Vad bör man ha tänkt på innan man startar registreringen?



Framförallt är det två frågor man behöver ha tänkt igenom innan man påbörjar sin registrering:

1. Vad ska vår Wikispacesida heta? Eftersom er Wikispacesadress blir <http://ertnamn.wikispaces.com> är det viktigt att ni väljer ett passande namn. Tyvärr går det inte att ändra namnet i efterhand!
2. Hur tillgänglig ska vår Wikispacesyta vara för allmänheten? Er Wikispaces kan ha tre olika grader av tillgänglighet: Public, Protected eller Private.

**Public** innebär att er sida är helt öppen och vem som helst kan redigera och göra ändringar i den.

**Protected** innebär att er sida är öppen för allmänheten att läsa men bara inbjudna medlemmar kan göra ändringar och redigera i den. Man kan också välja om man vill att endast medlemmar ska kunna diskutera texterna.

**Private** innebär att endast medlemmar kan se, redigera och använda wikin. Väljer man denna tillgänglighetsgrad kostar det extra för privatpersoner. Alla skolor upp till gymnasienivå kan uppgraderas till denna nivå.

## Registrera en yta på Wikispaces

Gå in på <http://www.wikispaces.com/site/for/teachers100K>. Där finns ett registreringsformulär som du ska fylla i enligt nedanstående instruktioner. Var noga med din mailadress! Du kommer att få ett bekräftelsemail som du ska svara på.



Registrering  
3.39

**Start a Wiki in 30 Seconds**

Fill in the fields below and you're done.

1. Username
2. Password
3. Email Address   
We don't spam or share your email address.
4. Make a Space?  
 Yes  No  
Create a wiki now or after you join.
5. Space Name
6. Space Visibility  
 Public (free)  
Everyone can view and edit your pages.  
 Protected (free)  
Everyone can view pages, only space members can edit them.  
 Private (free for educators otherwise \$5/month)  
Only space members can view and edit pages.  
 I certify this space will be used for K-12 education.  
We may contact you via email to verify use.
7. Educational Use

[Terms of Use](#)

Här skriver du in det användarnamn du vill ha.

Här skriver du in det lösenord du vill ha.

Här skriver du vad er Wikispacetyta ska heta.

Här väljer du hur tillgänglig er Wikispacetyta ska vara för allmänheten.

Tryck på knappen som heter **Join** när du är klar!

## Börja skriva!

Nu när registreringen och själva skapandet av din wikiyta, är klar är det dags att börja med skrivandet. Första gången du loggar in ser det ut som på bilden nedanför. För att komma in i dokumentet och börja skriva, så trycken man på **Edit this page**.



Börja skriva  
2.12

Om storylinen Medeltidens människor  page discussion

Welcome to the medeltiden space

**Getting Started**

To get started, click on the 'edit' link above to add content to this page. You and other contributors can edit the top of every page.

**About This Space**

Your space is currently **protected**. It can be seen by everyone, but only space members can edit pages. As the space's [settings](#), [look and feel](#) or [permissions and members](#). You can also change your [subscription options](#).

**Need Help?**

For more information on how to use Wikispaces, see our [help section](#).

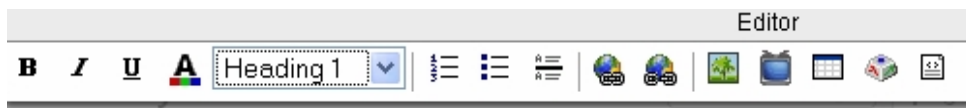
**Contact Us**

If you need help, please contact us at [help@wikispaces.com](mailto:help@wikispaces.com).

Klicka på **Edit This Page**

## Verktygsfältet

När du klickar på **Edit This Page** kommer det fram ett verktygsfält som påminner mycket om Word fast med färre funktioner. Du kan också skriva texten i *Word* eller *Anteckningar* och sedan klistra in den här. *Anteckningar* brukar alltid funka bra. När man klistrar in texter från *Word* händer det ibland att texten inte blir riktigt som den skulle. Testa dig fram!



*Så här ser verktygsfältet ut.*

## Skapa ett navigationsfält med rubriker

Genom att ha ett genomtänkt navigationsfält med rubriker som du kan länka nya sidor ifrån skapar du struktur och ordning på din wiki. För att komma åt navigationsfältet trycker du på *Edit navigation*. Då får du fram en tom sida där du kan skriva in de rubriker som du vill ha i ditt navigationsfält. Sen är det bara att skapa länkar med nya sidor ifrån dessa!



*Skapa  
navigationsfält  
och länka sidor  
2.05*

## Länka till ny sida

I verktygsfältet finns det två länksymboler (🌐 🌐). Det är med hjälp av dem du lägger till eller tar bort länkade sidor. På den första länkar du till nya sidor på din wikiyta. Där kan du också skapa länkar till webbadresser utanför din wiki. Med hjälp av den andra länksymbolen tar du bort länkar om du skapat. Innan du klickar på länksymbolen måste du ha tryckt på **Edit This Page** och markerat den rubrik som du vill skapa en ny sida till.

*När du klickar på den första länksymbolen för att lägga till ny sida kommer denna ruta fram.*

## Lägga in bilder

Via verktygsfältet kan du förutom att skriva, bl.a. infoga bilder, ljudfiler och andra dokument t.ex. ppt (*PowerPoint*). När du vill lägga in en bild eller annan fil klickar du bara på symbolen som ser ut som ett träd. Allra först får du ladda upp bilden/filen från din dator till wikin. Ibland behöver du krympa bilderna i ett bildbehandlingsprogram först. Det beror på hur stor din bild är . Alla bilder du laddar upp lagras och kan användas av alla medlemmar på wikin. Bilden/filen finns kvar där tills ni väljer att ta bort den.

## Bädda in filer

Med hjälp av symbolen *Widgets* (TV-symbolen på verktygsfältet) kan du bädda in mer avancerade filer på ett snyggt sätt. Mycket förenklat kan man förklara *Widgets*-funktionen med att det är ett litet program inbäddat i ett annat program t.ex. en wiki. *Widgets* hjälper din dator att utföra olika "sysslor" t.ex. bädda in Google video, bildspel eller ljudfiler. Så här ser det ut när du klickar på *Widgets*-symbolen:



*Tack vare Widgets-funktionen blir det enkelt att bädda in video, ljud & andra multimedia-filer*

# Landskapsidol - ett praktiskt exempel

## Vad är landskapsidol?

Landskapsidol är en Storylineinspirerad digital berättelse som handlar om en påhittad musiktävling kallad *Landskapsidol*. *Landskapsidol* utgick ifrån Hip hop-kulturen och dess fyra huvudmoment: rap, DJ, hip hop danser & grafitti. Eleverna arbetade i huvudsak i grupper om fyra eller fem elever. Under hela arbetet var det kombinerade användandet av bild, ljud, text & digitala lärresurser i fokus. Arbetet var ämnesövergripande och utgick ifrån elevernas förförståelse. De ämnen som spelade huvudrollen i denna digitala storyline var: bild, musik, svenska, svenska som andra språk och so. Under hela arbetet hade vi en gemensam lärplattform och utställningsfris i form av vår wiki *Landskapsidol*. Den fungerade som vår "bas och dialogplattform". Alla instruktioner, länkar, målbeskrivningar & arbeten samlades där. Hela lärprocessen dokumenterades kontinuerligt med både text, ljud och bild. På wikin skrev eleverna skrev dagbok både i grupp och individuellt.

Eleverna fick först i uppdrag att skapa var sin personlig karaktär. Elevernas karaktärer tillhörde ett musikband som de också skapade tillsammans med övriga bandmedlemmar. Banden fick veta att de var utvalda till att tävla i musiktävlingen *Landskapsidol*. Varje band representerade varsitt landskap: Lappland, Skåne, Uppland & Värmland. Banden hade en gemensam manager, *Berta Karlsson*, som försåg dem med olika uppdrag. Dessa bestod bl.a. av att tillsammans med sin grupp:

- Skapa ett band och en biografi över bandet.
- Förbereda och delta i en fiktiv TV-show.
- Skriva en rapplåt om ett landskap,
- Spela in sin rapplåt i *Audacity*.
- Skapa en streetdance/breakdance till sin rapplåt.

Uppdragen hade jag som lärare delvis bestämt i förväg utifrån de kursplansmål vi arbetade mot. Några av uppgifterna kom till genom elevstyrning via wikin. T.ex. skrev ett av banden en dag i sin dagbok på wikin att de skulle ut på turné med sin turnébuss. Vips var jag tvungen att skapa ett uppdrag som gick ut på att bygga bussar! (Läs mer om de olika uppgifterna längre fram).

Under hela arbetet med *Landskapsidol* levde vi som våra karaktärer. Inför varje arbetspass förvandlade jag mig till Berta Karlsson och de flesta elever

hade någon form av klädesplagg som associerade till deras karaktär. Detta är ett bra sätt att få en Storyline att bli mer levande. Man går "in" i sin karaktär och blir den.

## Lärsyfte med *Landskapsidol*

### Syftet med Landskapsidol:

- Att främja lärande där elevernas stimuleras att inhämta kunskap både i grupp och individuellt.
  
- Att eleverna utvecklar sin lust och förmåga att skapa genom att kombinera text, ljud & bild.

I LPO 94 står det bl.a. att skolans uppdrag är att "*främja lärande där individen stimuleras att inhämta kunskap*"<sup>3</sup>. Den meningen beskriver huvudlärsyftet med landskapsidol och annat digitalt berättande väldigt väl. Jag som pedagog ville med *Landskapsidol* främja en läroprocess där eleverna stimulerades till att själva inhämta kunskap både i grupp och individuellt. Det kombinerade användandet av bild, ljud, text & digitala läresurser engagerar elevernas alla sinnen. Resultatet blir proffsigt och stärkande. Eleverna känner att de lyckas. Eftersom dokumenteringen av Landskapsidol skedde regelbundet på wikin fick eleverna omedelbar respons på sin produktion, både av Berta Karlsson och av de andra karaktärerna. Positiv respons gör att man känner lust att lära och skapa mera. Positiv respons ger positiva och kunskapshungriga elever som gärna lär sig mer på egen hand vilket är huvudsyftet med detta arbete!

## Läraryrberedelser

Innan arbetet med Landskapsidol påbörjade läste jag på massor om Hip hop-kulturen. En bok som jag verkligen kan rekommendera är Hip Hop-boken<sup>4</sup> av Karin Håkansson och Andreas Andersson. Boken redogör på ett enkelt och pedagogiskt sätt de fyra elementen i Hip Hop-kulturen samt ger en historisk tillbakablick i Hip-hopens historia. Den innehåller också flera praktiska exempel på hur man kan arbeta med Hip hop och rap i undervisningen. Jag började även lyssna på massor av rapp och tränade på att rappas själv (har aldrig rappat tidigare, så det var en utmaning!).

Eftersom eleverna skulle få i uppdrag att skriva en rapplåt som beskrev ett landskap började jag själv med att skriva en egen rapp om vårt landskap Bohuslän. Denna rapp skulle fungera som inspiration och exempel på hur

---

<sup>3</sup> LPO 94 s. 5

<sup>4</sup> Finns att köpa på Gehrman's Musikförlag, <http://www.gehrmans.se/>

eleverna skulle kunna gå tillväga. Resultatet kan du se på vår wiki Landskapsidol ([landskapsidol.wikispaces.com/Bohusrapp](https://landskapsidol.wikispaces.com/Bohusrapp)) Vi hade jobbat med Sverige tidigare under året och jag ville på detta sätt få en inblick i vad de hade lärt sig. Förutom att skaffa mig teoretisk kunskap om Hip Hop registrerade jag en wiki och förberedde den inför arbetet. Varje elev fick ett eget användarnamn och ett lösenord till wikin.

## Att inspirera elever i förväg



En dag ca två veckor före Landskapsidols början möttes eleverna av massor med löpsedlar och reklamaffischer när de kom till skolan. Alla affischer hade samma budskap: Snart skulle den världsberömda musikmanagern Berta Karlsson komma och leta efter band till den stora musiktävlingen Landskapsidol 2008. Alla löpsedlar och affischer gjordes på Big huge labs ([bighugelabs.com/flickr/](http://bighugelabs.com/flickr/)) som är en toppenbra webbresurs där man kan göra massor av rolig rekvisita till en Storyline. Du hittar en informationsfilm om hur du enkelt gör löpsedlar på Big Huge labs i marginalen på denna sida.



Big Huge Labs  
4.19

Eleverna hade vid denna tidpunkt ingen som helst aning om vad Landskapsidol var eller vem Berta Karlsson var. Rubrikerna på löpsedlarna samt elevernas förförståelse kring namnet på tävlingen antydde dock att det rörde sig om en musiktävling. Trots att de kunde känna igen mig på bilderna var de inte riktigt säkra på om det verkligen var jag eller ej! Ganska snart blev den fiktiva "Berta Karlsson" en person som eleverna pratade om och som de var mycket nyfikna på och ställde många frågor om.

Eleverna har också fått några filmer skickade till sig med instruktioner om att de skulle ha sett dessa innan *Landskapsidol* börjar. På denna punkt skiljer sig detta arbete från den renodlade Storylinemetoden. Syftet med att på detta sätt inspirera och engagera eleverna i förväg har varit att starta en tankeprocess kring *Landskapsidol* och på så vis skapa engagemang och lust inför det kommande arbetet. I efterhand kan jag med glädje konstatera att det fungerade utmärkt!

## Landskapsidol börjar....

*"Ni ska bilda ett band! Ert band är unikt och väldigt bra. Därför har just ert band blivit utvalt till att tävla i den stora musiktävlingen Landskapsidol"*

Med de orden inledde Berta Karlsson sitt första besök i klassen. Hur bildar man ett band? Vad är viktigt att tänka på om man är med i ett band? Hur många olika instrument tror ni att ett band kan innehålla? Det var de första nyckelfrågorna som eleverna fick fundera över. Vi diskuterade först i storgrupp under ledning av Berta Karlsson. Därefter blev eleverna indelade i 4 grupper om 4-5 elever. De fick då fortsätta att diskutera i sina bandgrupper och dokumenterade sina tankar kortfattat på vår wiki. Eleverna var rörande överens om att samarbete var nyckeln till att få ett band att fungera. *"Man måste samarbeta. Alla får bestämma."*, *"Att samarbeta. Att tro på sig själv. Alla får bestämma."* Detta är några av de åsikter som eleverna uttryckte.

## Uppdragen

Här kommer korta beskrivningar av några av de uppgifter som eleverna utförde under arbetet med landskapsidol.

### Uppdrag 1



Som första uppgift att utföra fick eleverna i uppgift att skapa en biografi över sitt band. De skulle med andra ord hitta på sitt bands historia samt skapa bandmedlemmarna. I uppgiften ingick också att skapa en vokifigur som presenterade bandet på engelska. En voki är en tecknad figur som man sätter ihop själv genom att välja mellan olika kroppsattribut och klädesplagg. Det fiffiga med en voki är att den kan prata och är lätt att bädda in i en wiki. Eleverna uppskattade verkligen att göra vokisar. De flesta gick hem och gjorde fler hemma! Läs mer om vokisar på [www.voki.com](http://www.voki.com).

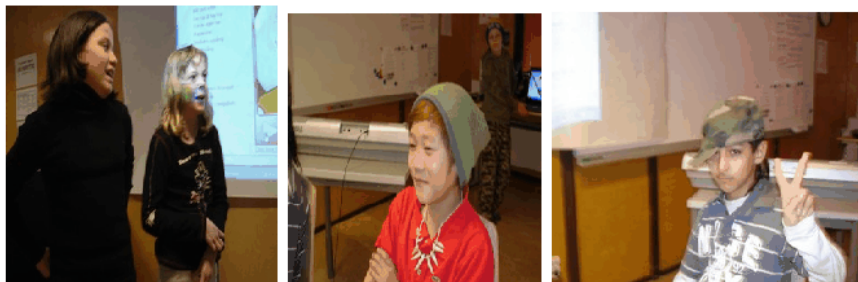
Redovisningen av uppgiften skedde i form av en fiktiv TV-sändning där banden presenterade sig själva, visade upp sin voki och framträdde med något de valt själva. Eleverna tog TV-sändningen på största allvar. Nästan alla elever hade klätt ut sig till sin karaktär. Själva TV-sändningen var oerhört rolig att genomföra. Vi filmade alla framträdanden och diskuterade dessa efteråt. Ganska snart märkte eleverna och jag hur svårt det var att få en TV-sändning att flyta på rent tekniskt. Detta ledde oss osökt in på många långa

och spännande diskussioner kring hur TV-sändningar fungerar på riktigt. Eleverna förstod ganska snart att några av deras dåvarande favoritprogram, "Så ska det låta" & "Körslaget", innehöll en hel del arbete bakom scenen. Arbete som sällan syns i rutan. Eller som en av eleverna uttryckte det: *Vad de fuskar på TV!*

Dokumenteringen av bandets historia skedde på bandets gemensamma dagbok på vår wiki. Tyngdpunkten i dokumenteringen låg dock inte på att skapa en stor mängd text utan att ha dialogen och diskussionen i fokus. Jag tror starkt på att språkutveckling blir som bäst när den sker i samspel med andra. Gärna i ett sammanhang där språk och handling tillsammans har en funktion. Banden var tvungna att börja med att muntligt skapa en fiktiv biograf över sitt band. Först när de i stora drag kunde redogöra muntligt hur de hade träffats och vem som spelade vilket instrument m.m. fick de påbörja skrivandet. Det var ljuvligt att höra deras diskussioner! Eleverna var mycket engagerade och levde sig in i sitt bands historia.

För att tydliggöra uppgiften för eleverna hade jag (Berta) förberett ett exempel på en biografi på vår wiki. På bandens gemensamma dagbok hade jag dessutom lagt in instruktioner över vad som skulle finnas med i biografen. Detta gjorde skrivandet enkelt. Här nedanför kan du se en skärmdump över ett av bandens biografier:

### **Music of the legends**



#### **-Deras story...**

Vi träffades på planeten Mars. Gitar Slayer spelade gitar där på en bar. Powergirl var där med Flowergirl och sjöng. Då kom en pianist. Det var Slayer vi spelade så bra så att vi startade en band. sen flög vi till Pluto. Vi var där på semester för att spela till utomjordingarna. vi behövde ett namn till vårt b och sen så insåg vi att vi var legender men asså att komma från mars levande till jorden är inte det lite coolt? och vi kunde ju sjunga music så vi kalla Music Of The Legends ett coolt namn vi kom på vi gillar det verkligen vi har stora erfarenheter av music som du vet vi älskar music! Vi är bäst på mus på jorden tycker vi iallafall music of the legend var namnet glöm inte det!

#### **Vår turnebuss**

Är väldigt stor .Den väger 3 eller 4 ton! Alltså 3000kg eller 4000kg! Du fattar att det är mycket va? Men vänta bara till nästa år då kommer den att väga 6 ton alltså 5000kg eller 6000kg! Det är mycket! Vi bor i Uppland .Vi ska snart vi åka till Florida .Vi har varit i Las Vegas och New York och sjungit. M

Eleverna fick även en individuell hemuppgift som gick ut på att fundera kring sin egen karaktär. Därefter fick de skriva en kort beskrivning i sin egen dagbok på wikin. Även här hade jag "förberett" deras arbete genom att lägga

in rubriker på vad som skulle vara med i presentationen. Här är en skärmdump från "Sams" dagbok:



**Det här är jag**

Hej! jag heter Sam Stanley och är 23 år gammal. Min familj familjen Stanley är jätte snälla. Jag har en Mamma, pappa och Syster. Jag är en killt jätte snäll och rolig. Jag har oftast solglassögon på mig och en svart mössa så det är svårt att se hår färgen då. . Jag är lång och har lite långt i vuxen efterso jag är 23 år gammal. Är en elgitarr spelare världen bästa gitarr spelare. Det var lite om mig. Hejdå. ROCK 'N' ROLL. När jag är ledig spela en massa på mina elgitarrer och umgås med min familj. Jag tror eller jag vet att tävlingen kommer bli jättebra och rolig.

#### **Därför började jag spela gitarr:**

För att jag såg en kille som hette Slash .Han spelade elgitarr så köpte jag en gitarr och en elgitarr och började spela.

I de andra banden som tävlar i Landskapsidol har jag spelat med de här personerna: Jag har spelat med Kiss, Guns n roses och Twisted sister o som jag inte kommer ihåg.

#### **Jag lyssnar på :**

Guns n roses och Kiss.

#### **Det här vet jag om mitt tävlingslandskap Skåne :**

Att dom odlar bra och har fina stränder och det finns knappt nått berg bara rak mark.

## Uppdrag 2- Att skriva en rapplåt om ett Landskap

Det andra uppdraget gick ut på att varje band skulle skriva en rapplåt om ett landskap. Vilket landskap det blev avgjordes av lotten. Eleverna började arbetet genom att läsa på och forska om "sitt" landskap. Under hela arbetet med detta uppdrag frossade vi i rapp, takt och Hip hop. Vi lyssnade på en mängd olika rap-artister, tittade på filmen *Förortsungar* och rimmade och rappade så fort vi fick tillfälle. Vi skrev rimdikter om våren, pratade om ändelser, hade rimdueller och pratade mycket om bokstävernans fonetiska betydelser . Kort sagt kan man säga att vi lekte med ord! Under musiklektionerna hade eleverna puls och taktövningar tillsammans med sin musiklärare. Beaten gjorde vi själva med hjälp av olika kroppsljud och av musik från Multimediambyrå. Resultatet blev fantastiskt bra rapplåtar som beskriver landskapen väldigt väl.

## Uppdrag 3 & 4 - spela in sin rapplåt i Audacity samt bygga turnébuss och replokal

Uppdrag 3 och fyra genomfördes parallellt av praktiska skäl. Det tredje uppdraget bestod i att spela in sin rapplåt i ljudprogrammet Audacity. För

detta krävdes en inspelningsstudio. Vårt grupprum fick fungera som det och eleverna turades om att göra sina inspelningar där. När ett band var i studion arbetade de andra med bussen och replokalen och vice versa. Eleverna hade arbetat i Audacity tidigare och kunde klara det mesta i studion på egen hand. Vill du lära dig Audacityprogrammet finns det en utmärkt lärarhandledning på Pim:s<sup>5</sup> hemsida.

Turnébussarna och replokalerna ritades för hand . Eleverna fotograferade sedan sina bussar och replokaler och lade ut dem i bandens dagböcker. Här är en bild på bandet Smart and Deadlys buss:

#### Vår turnebuss

Vi har den bästa bussen av alla. Vi har en 150 tums TV med bauta stor hemmabio anläggning. Vi har en bubbel pool och massa an Vi har dessutom x-box 360 ,playstation 3 och Nintendo wii. Vi har varit i USA ,Tyskland ,Sverige,Österrike,Canada Italien, Spanien er andra länder.Nu är vi i Lappland och åker skidor.



#### Uppdrag 5 – Att skapa en breakdance/stretdance till sin rapplåt

Det femte uppdraget skulle bli det sista . Men en av styrkorna i Storlinemetoden är ju att den ganska snart får ett eget liv. Även om en storyline alltid är lärarledd och oerhört strukturerad så gör elevstyrningen att berättelsen tar nya vägar. Steve Bell (en av grundarna till Storyline) brukar säga "structure gives freedom" och med det menar han att om eleven vet vad som förväntas av henne så kommer hon snabbt igång och kan känna en frihet att skapa något eget. När strukturen är tydlig behöver inte eleven lägga tid och kraft på att fundera över vad läraren förväntar sig att han/hon ska göra<sup>6</sup>.

En dag hade Berta Karlsson med sig 4 högstadieelever till klassrummet. Dessa

---

<sup>5</sup> <http://www.pim.skolutveckling.se/>

<sup>6</sup> <http://www.storyline.nu/dokument/storyline/teori.htm>

duktiga elever var alla duktiga dansare och fungerade som dansinstruktörer i denna storyline. De visade lite olika dansrörelser för banden och höll sedan dansworkshops för eleverna. Gissa om det dansades!

Vi dansade i korridorer, i klassrummet, ute på skolgården, ja överallt där man kunde! Efter dansworkshopen fick eleverna uppdraget att själva hitta på en dans till sin rapplåt. Alla rapplåtar var nu färdiginspelade och jag (Berta) hade gjort i ordning CD-skivor med bandens låtar på.

Varje danslektion avslutades med en liten uppvisning inför de andra. Kamraterna gav positiv och konstruktiv respons. På detta sätt blev eleverna hela tiden inspirerade av varandra och nya idéer skapades hela tiden. Eleverna var superintresserade och dansade varje rast. Dagligen var det någon som hade tips om någon dansrörelse de sett på *Youtube*. Vi tittade på dessa tips gemensamt och testade stegen i klassrummet.

När banden kände sig färdiga med sina danser kom "instruktörerna från högstadiet" tillbaks och tittade på dansen och gav ytterligare tips och uppmuntran. Danserna blev så bra och eleverna blev så nöjda med sitt resultat att de bestämde sig för att ha ett Jamparty. Det var bara för Berta att skapa ett sjätte uppdrag.....



*Här är dansworkshopen i full gång!*

## Uppdrag 6 – Fixa ett Jamparty

Det sista och avslutande uppdraget bestod i att ordna ett Jamparty. Detta party skulle fungera som slutpunkt för Landskapsidol och vara "den stora finalen". En final som alla var vinnare i!

Hela uppdraget utformades av eleverna under ett planeringsmöte. Eleverna bestämde att Jampartyt skulle hållas på kvällen för föräldrar, syskon och andra nära vänner. Själva partyt skulle beså av två delar:

- En uppvisningsshow där rapplåtarna, danserna & en film om arbetet visades upp.
- Workshops i dans och bildkonst för föräldrarna. Samtidigt som eleverna höll i workshops för föräldrarna, hade de även ett café och guidade visningar av wikin Landslapsidol 2008.

Eleverna organiserade sig nu i olika arbetsgrupper efter intresse. Några organiserade caféet, några skrev inbjudan och gjorde reklamaffischer, andra gjorde i ordning "menyer" med olika dansrörelser som föräldrarna skulle få pröva på. En grupp ägnade sig åt bildkonst. Varje arbetspass inleddes med planerings/avstämningsmöte. Dessa möten ledde jag (Berta). Vi hade även sammanställt listor med uppgifter som vi ansåg de olika arbetsgrupperna behövde genomföra för att Jampartyt skulle fungera. Tack vare att vårt klassrum är utrustat med projektor blev det enkelt att tillsammans skapa och uppdatera dessa listor under våra planeringsmöten.

Jampartyt och uppvisningsshowen blev mycket lyckat. Det var härligt att se hur eleverna växte av allt beröm de fick! Eleverna var jättenöjda och stolta över sina insatser. De var lika stolta över att de skapat en show med musik och dans som att de hade lyckats organisera ett café.

## Några avslutande ord från Berta Karlsson

Gemensam kunskapsglädje! Så skulle jag i efterhand vilja sammanfatta min och elevernas utvärderingar av arbetet med Landskapsidol. Det eleverna upplevde att de lärt sig mest under detta arbete var att samarbeta. Alla 18 elever poängterade att det varit jättekul och enkelt att skriva i en wiki och att de gärna gjorde det igen. Även dansen och möjligheten till att få använda kroppen som redskap var något som eleverna lyfte fram. I princip alla utvärderingar avslutades med frågan: *När ska vi göra Landskapsidol 2009?*



Att integrera den nästan 40 år gamla Storylinemetoden med dagens teknik är oerhört roligt och stimulerande. Dagens elever har vuxit upp med den moderna tekniken och den är en oerhört stor och viktig del av deras vardag. För mig är själva kärnan i god undervisning att vi möter eleverna i deras värld och blickar fram mot den framtid som väntar dem. Allt arbete och all kommunikation som sker under en Storylines utvecklingsprocess går naturligtvis inte att beskriva här. Det finns det inte tillräckligt utrymme till.

Arbetet med Landskapsidol var den första Storyline där jag vågade mig på att digitalisera fullt ut med flera olika medier och publicering på en wiki. Tidigare har jag använt något medie i taget. Detta var för en "teknisk novis" som mig en positiv och häftig utmaning. Några vurpor blev det allt! Men jag lärde mig minst lika mycket som eleverna. Jag vill gärna uppmuntra er till att våga prova använda er av wiki i arbetet med Digital Storyline eller annat skolarbete. Det man inte kan från början lär man sig under resans gång! Till min hjälp har jag haft guldgruvan Multimediatebyråns fantastiska kurser. Jag hoppas att denna enkla guide har gett dig lite tips på hur du kan skapa fantastiska digitala Storylines med hjälp av wikis. Låt fantasin flöda!