

Vi som söker stipendiumet är Katraina Eriksson och Chanette Nilimaa, Alviksskolan åk 4-6 Luleå.

Katarina har arbetat som lärare i 20 år ma/bd/no/tk 1-7 och Chanette sv/so lärare i 15 år. Under de senaste 6 åren började den stora förändringen för oss båda två och våra elever. Vi fick båda tjänst på Alviksskolan för 6 år sedan i samband med I 1-1 satsning på mellanstadiet. Alltså 1 dator/ipad per elev

Många gånger tidigare kände vi att vi var fast i ett arbetssätt som vi inte riktigt trodde på. Såg att eleverna saknade engagemang och var sällan motiverade för sitt arbete. Försökte på många olika sätt att fånga dem men hade inte rätt verktyg då!

Vi ville arbeta för att eleverna skulle utveckla det entreprenöriella lärandet.

Entreprenöriellt lärande för oss är att eleverna får möjlighet att ta initiativ, omsätta idéer till handling och ta ansvar. Vi vill också att eleverna och samhället ska mötas och att arbetet ska kännas "viktigt på riktigt". Vi ville att de skulle utveckla sin nyfikenhet, självtillit, kreativitet, tar initiativ och kan omsätta idéer till handling. Detta är något som även skulle spegla av oss på oss som arbetar på skolan.

Vi började med att fundera på vilka förmågor, kunskapskrav och vilket centralt innehåll som eleverna skulle arbeta med och utveckla under året. Sedan kom idéerna!

Vi ville skapa ett tematiskt arbetssätt i en digitaliserad värld där utvecklandet av elevernas entreprenöriella förmågor var i fokus. Detta ledde fram till vårt eget framarbetade koncept som vi kallar Storyfication.

### **Storyfication =Storyline+gamification-**

Varje projektuppstart är unik. Det kan vara en artikel från en tidning som introducerar, en teater, en interaktion mellan pedagoger och elever, en film, en bok etc. Storyn som skapas ser vi gärna ha kopplingar till något ur verkligheten. Storyn hålls vid liv under ett helt läsår

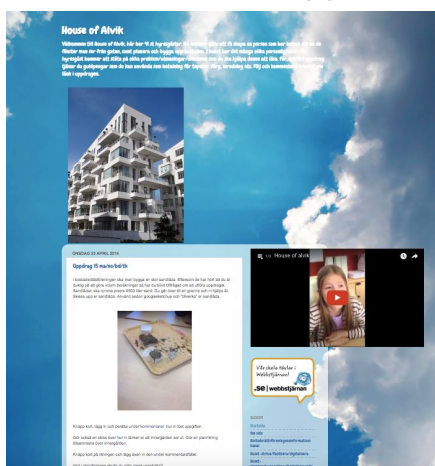
Arbetssättet karaktäriseras av att eleverna skapar sig egna karaktärer. och dessa får olika dilemman/problem att lösa. Uppdragen är av olika

karaktär. Ibland leder de arbetet framåt och ibland är det ett sätt för oss för att se vilka förmågor eleverna har i de olika ämnena, för att vid nästa tillfälle skapa motivation för att lära sig något nytt. Förmågorna tillsammans med centralt innehåll skapar uppdragen. Det är ett ämnesövergripande arbetssätt där den röda tråden mellan ämnena är viktig. Genom att eleverna publicerar arbetet publikt på blogg så finns det verkliga mottagare till arbetet. Uppdragen eleverna löser är verklighetsanknutna och kopplade till det verkliga livet. I uppdragen använder vi olika digitalaverktygen, med syftet att visualisera, konkretisera, motivera eller öka förståelsen för något. Vi vill att eleverna i arbetet får med sig olika sätt att presentera sina arbeten, kunskaper som kan hjälpa dem i framtiden.

Gamification i våra projekt har blivit skett och sker genom inredningsprogram/apparna Planner 5D/keyplan och Sweethome 3D. Eleverna har i storyn fått bygga en/ett lägenhet/stuga/hus. Genom att utföra olika uppdrag har de tjänat pengar som de har fått använda för att måla, tapetsera, sätta in möbler etc i sina fiktiva /lägenheter/stugor/hus. Eleverna har även fått tjäna in pengar i färdighetsträningsprogrammet i matematik [nomp.se](http://nomp.se) och utfört uppdrag i appen Minecraft. Vi har även använt oss av gamification via programmering så som EV3 robotar och [code.org](http://code.org). Via programmeringen har vi löst matematikproblem. De digitalaverktygen i sig kan i vissa uppdrag ha en spelifierande effekt. Storyfication arbetet publiceras som jag nämnde på en öppen blogg, via det blir det också en lärresurs för både elever och pedagoger. Vi har observerat ett tydligt större engagemang hos elever som har större utmaningar med bla matematiken i skolan, när klasserna har arbetat med uppdrag via storyfication-projekt. Eleverna har genom sina uppdrag kunnat förklara begrepp och visa på en större förståelse. Elever som varit svårmotiverade till ex matematiken, främst traditionell bokräkning, har visat en stor motivation till matematiken i projekten. De har tagit initiativ till att fråga, be lärare om hjälp eller inlett matematiska diskussioner med klasskompisar på ett annat sätt än tidigare. Vi har också observerat större lust till att skriva längre texter, via projektet.

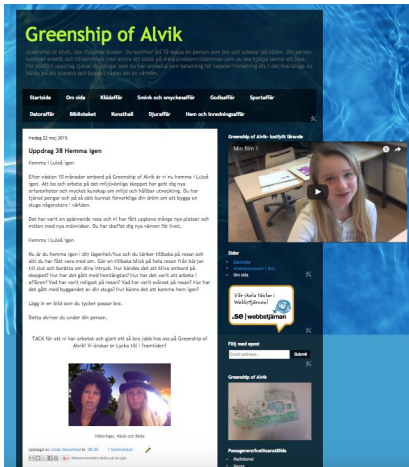
## Projektet.

Under åren har vi haft 5 olika storyfication projekt, vi är nu inne på vårt sjätte. Alla är ämnesövergripande projekt och drivs via gamification. I alla projekten har eleverna fått skapa sig en karaktär, en fiktiv person, som får olika uppdrag som denne ska lösa med hjälp av internets olika möjligheter. Eleverna bloggar och skriver själva kommentarer och reflektioner under uppdrag och under sin egen person på huvudbloggen. I dagsläget är det ca 120 olika uppdrag publicerade på nedanstående bloggar. Detta är en öppen lärresurs för alla

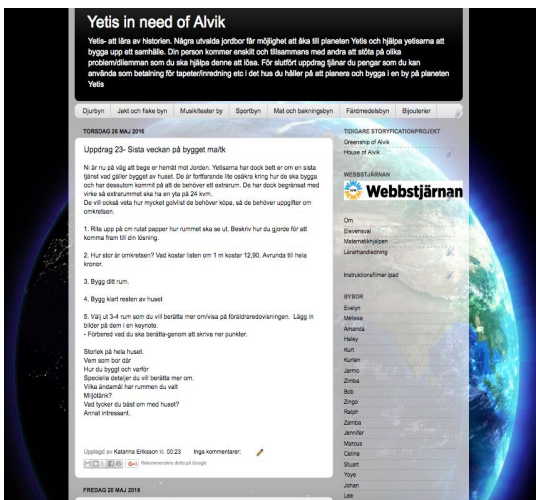


[www.houseofalvik.blogspot.se](http://www.houseofalvik.blogspot.se)” - Tema “ Hus och Hem i när och fjärran”

Story: Du är en av personerna bakom ett av de fönster man ser från gatan i det i det nybyggda bostadsrättsföreningshuset “House of Alvik”, här bor 41 st hyresgäster. Du planerar upp och bygger din bostad. I huset bor det många olika personligheter. Din hyresgäst/karaktär kommer att stöta på olika problem/utmaningar/dilemman som du ska hjälpa karaktären att lösa. För slutfört uppdrag tjänar du guldpengar som du kan använda som betalning för tapeter, färg, inredning etc.



[www.greenshipofalvik.blogspot.se](http://www.greenshipofalvik.blogspot.se)” Tema “ Miljö och Hållbarutveckling” Story: Kalle och Beda ett redarpar söker hjälp för uppbyggnaden av deras skepp som ska åka jorden runt. De behöver dessutom personal till de olika affärerna på båten, (affärer som eleverna själva har fått rösta fram). Genom att söka jobb på båten ska eleverna finansiera sitt bygge av ett hus i någon del av världen ( i olika naturtyper.) Eleverna utvecklar arbetet via olika uppdrag kopplat till denna ”story” och tjänar pengar som de använder för att bygga sin stuga i någon del av världen.” Eleverna driver egna affärer och via dem bloggar de om sin resa.

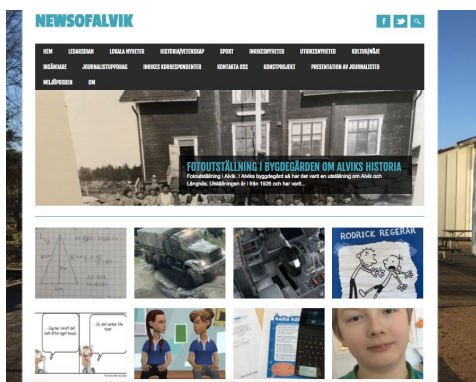


[www.yetisinnedofalvik.blogspot.se](http://www.yetisinnedofalvik.blogspot.se) Tema “ Att lära av historien Story: “Utomjordingar så kallade “Yetisar” kraschar i skolskogen, de behöver hitta sina energikapslar för att kunna återvända. Eleverna hjälper till att hitta kapslarna. “Yetisarna” har åkt ut i rymden för att de nåtts av information om att man på planeten jorden har lärt sig många saker som “Yetisarna “själv

inte har någon aning om och som de vill veta mer om. De har också sett oroväckande signaler i rymden om att planeten jorden inte heller mår bra. Kan de undvika att göra samma misstag som jordborna, kanske kan de lära av varandra.

Som tack för att "Yetisarna" fick hjälp med att återvända till sin planet, erbjuder de 25 elever att följa med till planeten "Yetis" och hjälpa deras folk på plats. På "Yetis" lever folket som man gjorde i Sverige på medeltiden

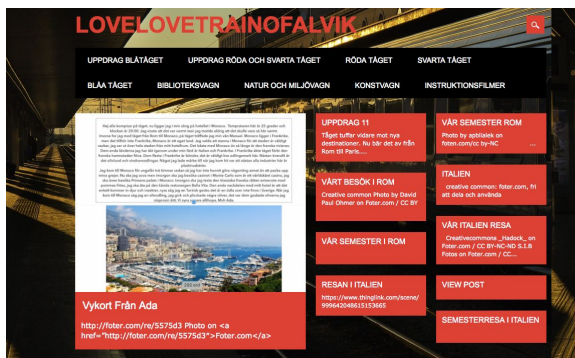
Eleverna ansöker om att få flytta till den by på planeten som intresserar dem mest. Där ska de hjälpa "Yetisarna" att bygga upp ett samhälle. Eleverna utvecklar byarna via olika uppdrag. Eleverna publicerar sina uppdrag på bya-bloggarna.



[www.newsotalvik.se](http://www.newsotalvik.se)

### Tema "Miljö och hållbar utveckling"

Story: Eleverna har har skapat karaktärer som är frilansande journalister. Dessa journalister bor i utkanten av elevernas egna by. Genom att arbeta på tidningen så har de råd att utveckla och bygga upp sitt eget självförsörjande samhälle. Detta gör de i Minecraft och planner 5D. Eleverna dokumenterar sitt arbete på bloggen via deras respektive byabloggar. Vi hade ett samarbete med Norrbottensmedia i detta arbete, studiebesök på lokaltidning samt stöttning från "riktiga" journalister gav skjuts i arbetet.



[www.lovelovetrainofalvik.se](http://www.lovelovetrainofalvik.se)

Tema: Fred, kärlek och vänskap”

Story: Det är oroligt runt om i Europa. “Malala” anordnar en tågresa runt om i Europa för att sprida budskapet “Fred, kärlek och vänskap. Elevernas karaktärer har sökt arbete på tåget och vill gärna vara med och sprida budskapet. Karaktärerna arbetar i olika vagnar och får uppdrag kopplade till dessa. Genom att utföra uppdragen får de pengar så att de kan bygga sin drömstuga någonstans i Europa. Eleverna publicerar sina uppdrag i respektive vagn.

### **Kopplingar till verkligheten och yrkeslivet:**

Alla våra projekt handlar om koppla arbetet till verkligheten. I House of Alvik gjorde vi studiebesök på grisfarmen, elevernas karaktärer skulle söka jobb där, de fick under besöket fundera på vilka förmågor man behövde för att arbeta där. Föräldrar med olika yrken inom byggbranchen kom och berättade om sina yrkesval, eftersom temat var hus och hem, Vi har under varje projekt år haft olika yrkeskategorier på besök beroende på vilket temat varit. I NewsofAlvik hade vi ett samarbete med Norrbottens media och vi fick göra studiebesök där och riktiga journalister kom ut till oss på skolan för att hjälpa och stötta eleverna i skrivandet. När vi var på stan så fick eleverna uppgift att intervjua olika människor från olika yrkeskategorier, det blev till inlägg i tidningen som veckans yrke. Vi har under dessa 5 år också haft prao, för att eleverna ska få möjlighet att se olika yrken och fått skrivuppgifter kopplade till dem. I matematiken gör vi mycket beräkningar utifrån ett virtuellt hus de har byggt, det ska vara verklighetsanknutna problem.

Det som ramar in våra projekt står under Skolansuppdrag i LGR 11 :  
“Skolan ska stimulera elevernas kreativitet, nyfikenhet och självförtroende samt deras vilja att pröva och omsätta idéer i handling och lösa problem. Eleverna ska få möjlighet att ta initiativ och ansvar samt utveckla sin förmåga att arbeta såväl självständigt som tillsammans med andra. Skolan ska bidra till att eleverna utvecklar förståelse för hur digitaliseringen påverkar individen och samhällets utveckling. Alla elever ska ges möjlighet att utveckla sin förmåga att använda digital teknik. De ska även ges möjlighet att utveckla ett kritiskt och ansvarsfullt förhållningssätt till digital teknik, för att kunna se möjligheter och förstå risker samt kunna värdera information. Utbildningen ska därigenom ge eleverna förutsättningar att utveckla digital kompetens och ett förhållningssätt som främjar entreprenörskap”

Katarina och specialpedagogen på skolan har gjort en klassrumsforskning (Omdefinieratlärande i matematik) kring projekten med fokus matematik och där vi tydligt ser att motivation och engagemanget påverkas positivt hos eleverna. Våra sammanlagda slutsatser utifrån enkäter och observationer är att framgångsrika strategier för motivation handlar om att:

- Ge uppdrag!
- Verkliga mottagare
- Verklighetsanknutna problem
- Den röda tråden!
- Hitta och förstå elevernas/barnens “arenor”
- Utforma uppdragen så att vi når ALLA elever

UR Lärلابbet har gjort ett program kring arbetssättet i höstas programmet heter “Digitalundervisning”

## **Varför ska vi få stipendium?**

Vi har byggt upp ett eget koncept som bidrar till att tänka annorlunda och ger avtryck i elevernas lärande. Arbetet i skolan blir viktigt på riktigt.

Vi sprider arbetet vidare på många olika sätt, föreläser etc men ett stipendium skulle göra möjligheterna ännu större. Vi brinner för arbetssättet och har lagt ner mycket tid för att förverkliga det. Det skulle också ge oss ännu mer glöd i arbete för den tid vi faktiskt har lagt ner och ge oss möjlighet att utveckla arbetssättet ytterligare.

Ge oss tid tillsammans för att utveckla men även för att dela vidare. Vi vill sprida arbetssättet vidare både inom och utanför Sveriges gränser. Vi har fått förfrågningar om att hjälpa universitetet i Finland i deras utbildning, eftersom de nu har nya skrivningar i läroplanen som handlar om det tvärvetenskapliga perspektivet. Vi kommer dessutom hjälpa ett skolområde i Helsingborg till hösten att komma igång med arbetet. Vi är en skola som ligger utanför staden (busskostnaderna är höga), ett stipendium skulle också kunna ge oss möjligheter att besöka arbetsplatser utanför vår egen by, kopplade till våra storyfication projekt.

Storyfication inspirerar och ger eleverna lust att arbeta

Storyfication inspirerar och ger oss pedagoger lust att undervisa

Vi är alla vinnare.

[katarina.eriksson@skol.lulea.se](mailto:katarina.eriksson@skol.lulea.se)

tel 0730879760

[chanette.nilimaa@skol.lulea.se](mailto:chanette.nilimaa@skol.lulea.se)