

Storyfication-

För 6 år sedan skapade vi ett eget framarbetat koncept som vi kallar "Storyfication". Ett storylineinspirerat arbetssätt med gamification som drivkraft-

De senaste fem åren har vi haft fem olika storyficationprojekt och vi är nu inne på vårt sjätte. 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.

Arbetsättet 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 digitalaverktyg, med bland annat syften 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. Storyfication arbetet publiceras som vi nämnde på en öppen blogg, via det blir det också en läresurs för både elever och andra lärare. Arbetet drivs framåt via gamification. Gemensam gamification för alla projekt är att eleverna har ett virtuellt hus som fungerar som belöningssystem. Genom att utföra olika uppdrag så får eleverna saker till sitt virtuella hus. Det virtuella huset används också som ett konkret material när de ska beräkna area och omkrets, Under dessa 6 år som gått så har vi sett att de elever som gjort bl a nationella proven och andra tester i matematik haft en större förståelse för area- och omkrets- begreppen än tidigare årgångar. Vi har också sett i projekten att eleverna visat större engagemang och motivation för alla ämnen. Vi brukar utvärdera i slutet av läsåret med eleverna, nedan är några av elevernas tankar kring vad de lärt sig.

“Jag har lärt mig att publicera inlägg på en blogg och hitta bilder som man får använda till bloggar och andra hemsidor” “Jag har lärt mig mycket tex appar, program och mycket mer. Jag tycker det har varit kul att lära mig mer saker än vad jag kunde förr eller något jag får lära mig mer om. De tycker jag ha varit bra.” Det är roligt att andra kan se vad vi gör och att de lär av oss.” ”Jag har lärt mig samarbeta mycket bättre och använda digitala verktyg.” Vi känner att projekten skapar en känsla hos elevernas av att vilja prestera och göra sitt bästa, eftersom det finns verkliga mottagare till arbetet. Vi ser också att eleverna tar sig an "skoluppgifterna" med större glädje och drar därför slutsatsen att "storyfication "kan öka lusten att lära. Vi tycker att våra projekt ger eleverna så mycket och skulle gärna se att andra hakar på och arbetar på detta sätt. Det är ett nyskapande och utvecklande förändringsarbete på skolan. Storyfication ger eleverna lust att lära, ger oss lärare lust att undervisa. Vi är alla vinnare!