

Sögukort

Þessi aðferð er notuð til að móta tilgátur, prófa sig áfram með beitingu hugmynda og sannreyna þær í sérstöku samhengi. Hér er á ferðinni aðferð sem gerir okkur kleift að skapa almennilegan söguramma fljótt og vel og að semja sögu til þess að nota með öðrum aðferðum. Hér eru kjarnaupplýsingar settar í forgrunn. Til viðbótar við þessa grunnstoð Digital Destiny, styður æfingin við grunnstoðirnar „Að læra með því að hugsa“ og „Að læra gegnum ígrundun og mat“.

Áætluð útkoma – Nemendur eiga að:

- Geta gert tilraunir með og ímyndað sér beitingu hugmynda í raunverulegum aðstæðum.
- Geta rýnt í mismunandi samfélagslegar áskoranir.
- Vera færir um að hugsa, spá fyrir um og meta upplýsingar.
- Geta tekið virkan þátt í rökræðum (beitt virkri hlustun þegar aðrir rjá sig og rökstutt skoðanir sínar).

Tími

Tímalengd þessa verkefni ræðst af mismunandi breytum: aldri nemenda, reynslu, menningu í skólastofunni og hvernig þú útfærir verkefnið. Lágmarkstíminn sem þú ættir að nota í þetta verkefni er 55 mínútur.

Efni

Í kennslustofunni	Blandað nám
Tafla með post-it miðum Samkenndarkort fyrir hvern hóp úr skrefi 2.	Stofnaðu aðgang að Mindmeister Búðu til hugarkort fyrir skref 2. Láttu nemendur stofna eigin aðganga að Mindmeister Fáðu hverjum nemanda sitt tæki. Frekari upplýsingar um stafræn verkfæri

Undirbúningur

- Finndu myndir af Sögukorti (sjá dæmi hér að neðan)
- Prentaðu mynd að eigin vali til þess að skapa sjónrænt rými.
- Ef þú styðst við blandað nám geturðu búið til vegg á Miro eða Mural og notað myndina þína sem bakgrunn.

Sögukort hefur tvo flokka:

- Annar gengur út á að búa til grunnteikningar eða söguramma í anda söguaðferðarinnar. Þannig er hægt að búa til sögur sem nota má í bland við aðrar aðferðir svo sem samkenndarkort, vandamálayfirlýsingu (e. Problem Statement), eða vandamálatré. Sögukortin innihalda þætti sem útskýra grunneiginleika sögu og tryggja þannig að ekkert mikilvægt gleymist. Alla jafna er að finna eftirtalda þætti í sögukorti: titil, höfund (ekki nauðsynlegt), sögupersónur, sögusvið, vandamál, viðbrögð við vandamáli, niðurstöðu/lausn. Á eftirtöldum hlekkjum er að finna dæmi sem hægt er að styðjast við:

- ▣ https://www.educationworld.com/tools_templates/template_StoryMap-thumb.png
- ▣ <https://svg.template.creately.com/Q8BngEvgquv>
- ▣ https://files.liveworksheets.com/def_files/2021/8/14/108140443532342223/108140443532342223001.jpg
- ▣ <https://www.janbrett.com/images/storymap.gif>

Þú getur aðlagð þessi dæmi að þínum smekk.

- Seinni flokkur sögukortanna snýr að þróun atburðarásar þar sem sögupersóna framkvæmir margvíslega hluti í því miði að spá fyrir um og meta niðurstöður. Svona kort eru til dæmis notuð við þróun á vörum (t.d. vefforriti). Þannig verða til mismunandi notkunarsviðsmyndir og þá er hægt að spá fyrir um vandamál eða sjá fyrir notendaupplifun. Þú gætir aðlagð þessi sögukort svo þau henti til þess að beita aðgerðum og spá fyrir um útkomu með nemendum þínum. Á eftirtöldum hlekkjum er að finna dæmi sem hægt er að styðjast við:

- ▣ https://www.spiria.com/site/assets/files/4189/story_map_ping_03_en.png (an example of planning a trip)
- ▣ <https://www.beliminal.com/wp-content/uploads/2019/05/user-story-map.png> (an example of digital app usage scenario)
- ▣ https://images.prismic.io/whiteboards/e78167d9-04f3-4420-9066-ddcafbe1c5f5_usm.jpeg?auto=compress,format (an example of organizing a calendar application for a specific type of user, this case a teacher)

Skref-fyrir-skref leiðbeiningar

Byrjaðu á því að ákveða hvaða vandamál eða áskorun þú vilt vinna með. Hugaðu að eftirfarandi þáttum:

1. *Fyrri reynslu og þekkingu nemenda*
2. *Menningar- og félagslegum bakgrunni nemenda*
3. *Staðbundum þáttum (svo sem sögulegum bakgrunni, hagfræðilegum þáttum, kennileitum o.s.frv.)*

Sögukort er tæki til þess að skapa sögur og sviðsmyndir þar sem hægt er að flokka og greina vandamál í smærri vandamál.

Veldu flókna áskorun/vandamál sem felur í sér margvísleg viðmið (þú getur fundið frekari innblástur í „Nautsauga“ vinnuaðferðinni) svo hægt sé að brjóta vandamálið niður í smærri vandamál. Þú getur t.d. valið frétt sem hægt er að

tengja við heimsmarkmiðin (t.d. upphitun heimila, hreinlætisstefnu skóla, varðveislu sjávarlífs). Eins geturðu valið mynd (ljósmynd) úr fréttum sem kveikju.

1 Undirbúningur

Veldu vandamálið/áskoranina sem þú vilt vinna með. Kynntu vandann fyrir nemendum þínum.

2 Hugstormun og forvinna



Gefðu nemendum 5 mínútur í hugstormun um mögulega lausn við vandanum. Hugstormunin getur farið fram á töflunni eða stafrænt svo sem með Mindmeister, þar er snjallt að bjóða upp á einstaklingslega hugstormun, hver í sínu tæki.

Tillaga: Hér leggjum við til að þú notir aðra vinnuaðferð á undan þessari til þess að rannsaka og greina vandamál/áskoranir, greina/koma auga á notandann (þann aðila sem vandamálið bitnar á) og að finna rót vandans sem þið svo vinnið að því að finna lausn á. Vinnuaðferðir sem gott er að nota á undan þessari eru sem dæmi „samkenndarkort“, „vandamálatré“ eða „vandamálayfirlýsing“.

3 Litlir hópar

Skiptu nemendum í litla hópa (2-4 manna). Hægt er að vinna öll í einum hóp en það er auðveldara að stýra samskiptum í smærri hópum. Útdeildu nú einni af mögulegu lausnunum sem upp komu á hvern hóp eða leyfðu hverjum hópi að velja þá lausnartillögu sem hann vinnur með.

Biddu nemendur að búa til sögu eða sviðsmyndir með því að nota sagnakorts-eyðublað til þess að rannsaka lausnartillöguna og möguleg áhrif hennar (á notandann, nærsamfélagið, samfélagið í heild sinni o.s.frv.). Gefðu nemendum 10 mínútur til þess að ljúka við þetta verkefni.

4 Sameinaðir hópar

Hægt er að láta alla hópana koma saman, gefa hverjum þeirra 3-5 mínútur til þess að kynna sína sögu/sviðsmynd og spegla hana með gagnrýnum augum. Hér er til dæmis hægt að ræða hvaða áhrif lausnin kann að hafa á samfélagið í heild sinni, hversu hagkvæm lausnin er o.s.frv. Hér er hugmyndin að nemendur velti fyrir sér gildi, hagkvæmni og skilvirkni lausnarinnar sem og hversu skapandi hún er. Bjóddu öllum nemendum að tjá sig um hverja lausnartillögu.

5 Hugað að næstu skrefum

Þegar undanförunum skrefum er lokið ættu nemendur þínir að hafa öðlast aukna innsýn í vandamálin/áskoranirnar sem unnið var með sem og mögulegar lausnir við þeim og áhrif þeirra.

Notaðu þessa auknu innsýn sem grunn sem hægt er að byggja ofan á með sértækum verkefnum sem lúta að sams konar aðstæðum.

Eins má hér nota sögurnar/sviðsmyndirnar sem skapaðar voru sem grunn inn í aðrar vinnuaðferðir svo sem „samkenndarkort“ og „vandamálatré“.

6 Fáðu fjölskylduna með!

Hægt er að biðja nemendur að koma með að minnsta kosti 2 athugasemdir eða spurningar við sögur/sviðsmyndir annarra hópa með stuðningi fjölskyldna sinna, eftir að hafa farið yfir þær allar.

Hér geta nemendur líka samið sögur/sviðsmyndir út frá sagnakortinu heima með hjálp fjölskyldunnar áður en þau koma í skólann og vinna í þar í hópum.