

iMotion på fritids

Mikael Andersson
<http://bemian.blogspot.se/>

iMotion

Syfte

Målet med denna planering är att introducera appen iMotion från Fingerlab¹ i verksamheten i syfte att stimulera till lärande genom praktiska skapandeprocesser. I första hand som erbjudande aktivitet på fritidshemmet men även i förlängningen som del av IKT-användning i skolan som helhet. iMotion ger användaren möjlighet att med kamerafunktionen i en iPad eller iPhone enkelt skapa filmsekvenser av en serie digitalafoton genom stop-motion och time-lapse tekniken.

Övergripande målsättning

- utveckla förmågan att använda modern teknik som ett verktyg i skapande
- stimulera och utveckla lust och förmåga att kommunicera med bild, form, film och ljud
- utveckla förmågan att arbeta och samskapa i grupp med andra
- introduktion av berättandets grundläggande strukturer

Fritidshemmen arbetar kursplanslöst utan bedömning av specifika kunskapsmål. Det öppnar för ett friare konstruktivistiskt förhållningssätt i upplägg av arbetsätt i form av workshops som kan pågå över längre tid. Fritidshemmens informella struktur är en utmärkt miljö att utveckla barns sociala kompetenser och ta vara på erfarenheter och intressen som utgångspunkt i praktiskt experimenterande arbete. Ett flertal undersökningar och studier visar också på att de erfarenheter och kompetenser barnen utvecklar under sin fritidshemsvistelse kommer till stor nytta i skolarbete och stärker skolresultat. Se t.ex jämförelsen av grundskolor som utfördes i Stockholm under 2012.

Fritidshemmens verksamhet är inte obligatoriskt vilket innebär att elever inte nödvändigtvis närvarar regelbundet. Därför byggs planeringen upp kring delmoment snarare än enskilda lektioner. Experimenterande och lek får stort utrymme. Skapandeprocessen och samarbete är viktigare än slutresultatet.

Målgruppen för aktiviteten är fritidshem för förskoleklass till årskurs 2. I denna åldersgruppen (6-8 år) grundläggs läs och skrivkunighet. Kunskaper som i detta projekt kommer till praktisk användning genom att arbeta med berättelser på olika sätt vilket uppmuntrar och fördjupar lärande. Ett existerande intresse för animerad film får antas finnas som motivationsfaktor i elevgruppen.

Arbetet utförs smågrupper där eleverna får möjlighet att lära av och med varandra. Tekniken är intuitiv och lätthanterad. Arbetssättet är praktiskt och konkret så eleverna kommer kunna arbeta självständigt i stor utsträckning. Appen är dessutom kostnadsfri vilket kan uppmuntra till fortsatt arbete utanför skolan.

¹ Fingerlab, <http://www.fingerlab.net/>

Eftersom det är ganska bred spridning i åldrar kan vissa av de mer avancerade momenten lämpa sig bättre för de äldre eleverna att fördjupa sig i, medan de yngre kan fokusera på praktisk hantering i ett mindre format.

Även om detta görs utifrån fritidshemmets förutsättningar går momenten att anpassas för aktiviteter som elevens val eller som del av temaarbete under skoltid.

Koppling till styrdokument

Fritidshem är en pedagogisk gruppverksamhet för elever från 6 års ålder till och med vårterminen de år då de fyller 13 år. Fritidshemmet styrs av skollagen (kapitel 1-6 samt 14). Dessutom ska fritidshemmet tillämpa del 1 och 2 av läroplanen för grundskolan, förskoleklassen och fritidshemmet från 2011.

Utbildningen ska ta till vara elevernas lust att lära. Den bör utgå från elevernas intressen och erfarenheter och anpassas till att elever har olika förutsättningar.

Fritidshemmets uppdrag är att

- komplettera utbildningen i förskoleklassen, grundskolan, grundsärskolan, specialskolan, sameskolan och särskilda utbildningsformer som skolplikt kan fullgöras i samt
- erbjuda elever en meningsfull fritid och rekreation.

Fritidshemmet kompletterar skolan genom att

- Tidsmässigt ta emot elever under den del av dagen då de inte vistas i skolan och under loven.
- Innehållsmässigt ge eleverna delvis andra erfarenheter och kunskaper än de normalt får i skolan.

Tillsammans bör skola och fritidshem bidra till elevernas allsidiga utveckling och lärande. Fritidshemmet har en viktig uppgift att främja allsidiga kontakter och social gemenskap.

(Skolverket²)

Lgr 11

- Skolans uppdrag är att främja lärande där individen stimuleras att inhämta och utveckla kunskaper och värden.
- Genom rika möjligheter att samtala, läsa och skriva ska varje elev få utveckla sina möjligheter att kommunicera och därmed få tilltro till sin språkliga förmåga.
- Skolan ska stimulera elevernas kreativitet, nyfikenhet och självförtroende samt vilja till att pröva egna idéer och lösa problem.

² Skolverket <http://www.skolverket.se/skolformer/fritidshem>

- Skapande arbete och lek är väsentliga delar i det aktiva lärandet. Särskilt under de tidiga skolåren har leken stor betydelse för att eleverna ska tillägna sig kunskaper.
- Skolan skall ansvara för att varje elev efter genomgången grundskola kan använda modern teknik som ett verktyg för kunskapssökande, kommunikation, skapande och lärande
- Eleverna ska få möjlighet att ta initiativ och ansvar samt utveckla sin förmåga att arbeta såväl självständigt som tillsammans med andra.
- De ska få pröva och utveckla olika uttrycksformer och uppleva känslor och stämningar.
- Drama, rytmik, dans, musicerande och skapande i bild, text och form ska vara inslag i skolans verksamhet.
- En harmonisk utveckling och bildningsgång omfattar möjligheter att pröva, utforska, tillägna sig och gestalta olika kunskaper och erfarenheter.
- Förmåga till eget skapande hör till det som eleverna ska tillägna sig.
- I skolarbetet ska de intellektuella såväl som de praktiska, sinnliga och estetiska aspekterna uppmärksammas.
- Drama, rytmik, dans, musicerande och skapande i bild, text och form ska vara inslag i skolans verksamhet.

(Lgr 11³)

Arbetsgång

Förberedelser

- Presentera upplägg i kollegiet.
- Inventera tillgång till iPad
- Installera iMotion och se till eventuella behov och tillgång av ytterligare mjukvaror.
- Prova teknikens möjligheter.
 - Skapa egna testfilmer.
 - Prova exportering och redigering av filmsekvenser.
 - Lägga till ljudeffekter och musikbakgrund.
- Studera exempel (Youtube).
- Hitta instruktions och inspirationsexempel.
 - <http://www.voodooilm.org/filmskola/>

Introduktion och genomförande

De första tillfällena

- Presentation av aktiviteten för eleverna
- Demonstrera tekniken
- Experimentera i grupper
 - Animera föremål eller teckningar på olika sätt
- Visa resultat av olika försök på Smartboard för att inspirera.

³ Skolverket, Läroplan för grundskolan, förskoleklassen och fritidshemmet

- Reflektioner i storgrupp

Fortsatt utveckling

- Inled med diskussion kring erfarenheter från tidigare tillfällen
 - Vad har vi lärt oss?
 - Vad kan man utveckla?
 - Hur kan man uppnå olika effekter?
- Fördjupad instruktion av appens funktioner
 - Bildhastighet
 - Radera enskilda foto
- Fortsatt experimentverkstad
 - Finslipa timing och flyt
 - Titta på exempel från Youtube
 - Visa eventuella nya skapelser

Avancerad hantering

- Exportera filmsekvenser till redigeringsprogram
 - iMovie / Moviemaker
- Arbeta med ljudspår och ljudeffekter
 - Vilka resurser finns?
 - Vad är upphovsrätt?
- Börja skissa på projekt att utveckla
 - Filmer med längre handling.
 - Hur kan idén förverkligas, hur ska berättelsen presenteras.

Filmproduktion i större skala

- Presentera och diskutera olika idéer
- Berättandets grunder
 - En lockande historia
 - Karaktärer
 - Perspektiv
 - Början, handling, slut
 - Fördjupning
 - Se filmer om filmskapande från t.ex UR eller AV-central
- Gruppindelning
- Utveckla idéer inom gruppen genom brainstorming
- Arbeta fram en layout och tidslinje.
 - Skriv ner berättelsen med ordbehandlare

Filmskapande

- Inled inspelningsarbetet
 - Skapa eventuella karaktärer och kulisser eller bakgrunder

Filmvisning

- Visa slutresultat på Smartboardbio inför publik
- Utvärdering

Diskussion

I skriften *Film för lust och lärande*⁴ skriver Skolverket och Svenska Filminstitutet att arbetet med film och medier är en viktig uppgift i förskola och skola eftersom det i hög grad präglar dagens samhälle och vardagsliv. Skolan har ett tydligt ansvar att ge barn och ungdomar förutsättningar att bli delaktiga i mediasamhället. Förmågan att använda olika medier och kunskap om mediernas roll i samhället är en fråga om yttrandefrihet och en förutsättning för demokrati. Film beskrivs som en av de kulturyttringar som särskilt attraherar barn och ungdomar. Det ger möjlighet att uttrycka sig på annat sätt än i tal och skrift. Förmågan att hantera tekniken anammas snabbt av de flesta.

En filmupplevelse kan bli en utgångspunkt för att hantera eller samtala kring komplexa livsfrågor. Gestalta känslor, ge nya perspektiv och levandegöra historiska händelser med mera.

Förmåga att hantera och använda information, arbeta med IKT, problemlösning, kritiskt tänkande, kreativitet, uppfinningsrikedom, kommunikation och samarbete är viktiga 21 century skills. Skolan måste hitta sätt att förbereda eleverna för en dynamisk oviss samhällsutveckling med stort informationsflöde..

Läroplanen är uttrycklig i sina riktlinjer att elever ska erbjudas en tidsenlig utbildning med modern teknik som verktyg för lärande. Lärandet ska vara lustfyllt och uppmuntra till utforskande. Det gör att arbete med digital teknik och animerad film på detta sätt skapar en sammanhängande helhet.

Bryan Alexander säger i boken *The new digital storytelling, creating narratives with new media* att berättelser är ett sätt att skapa meningsfullhet i ett stort flöde av information. Något som Skolverkets skrift också påpekar. Göra det komplexa greppbart. Så som vi idag kan uppleva informationssamhället som överväldigande. Meningsfullhet inbjuder till engagemang och nyfikenhet att vilja veta mer. Att fördjupa sin kunskap och förståelse utifrån eget intresse och driv.

Alexander beskriver vidare intensiva workshops som ett bra sätt att lära ut grundläggande kunskaper om hantering av filmteknik och manusskrivande. Viktiga element i dessa kurser är lekfullhet, kreativitet och blandning av olika medium. Lekfullheten tonar ner oron inför tekniken.

⁴ Skolverket, Svenska Filminstitutet. *Film för lust och lärande*, Skolverket 2001

Det är också vad läroplanen knyter an till i formuleringen att *“skapande arbete och lek är väsentliga delar i det aktiva lärandet”*.

Lärande i grupp tillsammans med andra (peer learning) är också ett sätt att förbättra kunskapsinhämtning. Förmågorna man får med sig på köpet i det lustfyllda lärandet blir ett stöd i skolarbetet.

Det är inte någon ny insikt som enbart angår digital teknik. En av fritidshemmens (arbetsstugornas) grundare, Anna Hierta Retzius, menade redan under mitten av 1800-talet att barn lär sig bäst tillsammans med varandra i praktiskt grupparbete och med lek. En inställning som i stort än lever kvar. Kanske är det därför som fritidshemmen informella miljö lämpar sig så bra för att träna samarbetsförmåga, flexibilitet, och social kompetens. Men också för att tillföra kunskaper i matematik, språk, samhällskunskap med mera, beroende på vad situationen innebär och kräver.

På så vis kan fritidshemmen uppfylla sitt uppdrag att komplettera undervisningen i skola och förskola.