

Innhold

Forord	13
Kapittel 1	
Demokrati og medborgerskap på mellomtrinnet	15
<i>Gitte C. Motzfeldt, Margaretha Häggström, Ragnhild Louise Næsje, Kristine Høeg Karlsen og Stein Arnold Berggren</i>	
Storyline på mellomtrinnet	15
Skolens demokratiske samfunnsoppdrag	17
Demokratiske praksiser på mellomtrinnet	19
Antologiens oppbygning, innhold og målgruppe	20

DEL 1 Å LYKKES MED STORYLINE PÅ MELLOMTRINNET

Kapittel 2	
Fortellingen som aktiv demokratisk læringsarena: Hvordan gjennomføre storyline på 5.–7. trinn?	27
<i>Gitte Cecilie Motzfeldt, Margaretha Häggström og Kristine Høeg Karlsen</i>	
Innledning	27
Den globale medborgeren – demokratiet i verden	29
Tidligere studier om storyline, demokrati og medborgerskap	34
Empati, toleranse og aktivt medborgerskap i et mangfoldig samfunn	34
Historiske perspektiver på demokratiske prinsipper og styringssystemer	35

Å praktisere demokratisk deltakelse gjennom samarbeidslæring	36
Storyline som tverrfaglig arbeidsform for å fremme demokrati og medborgerskap	37
Fortellinger som redskap i læringsprosessen: Storyline steg for steg	39
Fire sentrale virkemidler i storyline	40
Demokratiske aspekter i en storyline	53
Storyline som aktivt medborgerskap	53
Storyline som tverrfaglig praksis	54
Avslutning	55
Kapittel 3	
Få grep om gruppearbeidet i en storyline ved bruk av læring gjennom samarbeid	61
<i>Kristine Høeg Karlsen, Heidi Remberg Høeg og Ellen Høeg</i>	
Innledning	61
Sosial læring i overordnet del av Kunnskapsløftet	63
Læringsstrukturer i gruppearbeid	64
Å organisere gruppearbeid i storyline for gjensidig positiv avhengighet	65
Målformulering og innhold	67
Møblere klasserommet og bestemme materiell	69
Gruppesammensetning og komplementerende LGS-oppgaver ..	71
Evalueringsarbeid og avslutning på gruppesamarbeidet	76
En liten oppsummering til sist	77
Kapittel 4	
De gode spørsmålene	80
<i>Margaretha Häggström og Gitte Cecilie Motzfeldt</i>	
Innledning	80
Dialogpedagogikk	81
Elevenes forkunnskaper og nøkkelspørsmål	82
Nøkkelspørsmål	84
Høyere ordens tenkning	85

Høyere ordens tenkning og dybdelæring	86
Tenkeferdigheter og nøkkelspørsmål i storyline	89
Lærerens tilrettelegging for høyere ordens tenkning	92
Didaktiske implikasjoner og kritiske aspekter	94
Avslutning	95

DEL 2 VARIASJONER OVER PRAKTISK GJENNOMFØRING AV STORYLINE

Kapittel 5

Slik gjør du et lydorkester: å innlemme musikk i en storyline 101

Kristine Høeg Karlsen

Innledning	101
Lydorkester brukt i storyline	104
Kreativt arbeid ved bruk av læring gjennom samarbeid	107
Læring gjennom samarbeid i lyd- og musikkstudier	110
En analyse av lydorkester med grunnprinsippene for LGS	112
Individuell utforskning	112
Myldring og beslutningstaking	114
Ekspimentering med lydkulisser	119
Framføring av lydorkesteret	123
Lyd og musikk kan ha en sentral plass i storyline	125

Kapittel 6

En fortelling i fortellingen: bruk av regnefortellinger i storyline 130

Stein Arnold Berggren og Ragnhild Louise Næsje

Hva er en regnefortelling?	131
Regnefortellinger i storyliner	133
Regnefortellinger på mellomtrinnet	135
Avslutning	139

Kapittel 7

«Fire hus tett i tett». Et praktisk storylineforløp om naboskap og solidaritet	141
<i>Kristine Høeg Karlsen og Ellen Høeg</i>	
Innledning	141
Drømmereisen: en kreativ og indre oppdagelsesferd	143
Innhold og hendelser i storylineforløpet	144
Prospektet, gata og familien	145
Huset, konstruksjonen og teamwork	146
Konkurransen, påske og de sunneste snittene	148
En ny barnefamilie flytter inn i gata	153
Avrunding av storylinen og gruppearbeidet	158

Kapittel 8

Rädda djuren, rädda skogen, rädda jorden!	167
<i>Margaretha Häggström</i>	
Inledning	167
<i>Träden lever</i> – en berättelse med växter i centrum	169
Avslutande händelse: Demonstrationståg	172
Matris	173
Elevers själv- og medbestämmande	174
Estetisk miljöundervisning och estetiska erfarenheter	176
Konstens roll	178
Arbetets kunskapsobjekt	179
Förttest, eftertest och elevernas uppfattningar	180
Avslutande tankar	182

Kapittel 9

Fra klasserom til digital arena: kvalifisering av lærerstudenter med storyline på nett	187
<i>Marianne Hagelia</i>	
Innledning	187
Problemstilling og metode	190
Presentasjon av storylinen «Klassen»	191

Teoretisk ramme og definisjoner	194
Lærerstudentenes kvalifisering, sosialisering og subjektivering	194
Hva er digitalt medborgerskap?	195
Metode og forskningsdesign	197
Presentasjon av temaer og drøfting	198
Rollespill er lærerrikt og utfordrende	198
Rollespill oppleves praksisnært og relevant	201
Digital teknologi gir muligheter og utfordringer	203
Erferinger fra storyline digitalt på nett	205
Konklusjon	206
Storylineskjema for <i>Klassen</i>	207

DEL 3 EN FRAMTIDSRETTET VERDEN – EN NY TYPE STORYLINE

Kapittel 10

En framtidrettet storyline	213
---	-----

Ragnhild Louise Næsje, Kristine Høeg Karlsen,

Virginia (Gini) Lockhart-Pedersen og Stein Arnold Berggren

Kapittel 11

Kampen for frihet? Et praktisk og framtidrettet storylineforløp med KI som tematikk	218
--	-----

Ragnhild Louise Næsje, Kristine Høeg Karlsen,

Virginia (Gini) Lockhart-Pedersen og Stein Arnold Berggren

KI i populærkulturen	218
KI som tema i storyline	222
Kampen for frihet?	224
Etablering av et univers	226
En kodelås kan lukke portalen for KI-robotene fra Nemes	232
Overfallet: Kodelåsene blir stjålet	233

KI vil ha verdensherredømme	234
Hvem er vi?	236
Hva kan skje videre i Håp?	242
KI som tematikk i skolen	242

Kapittel 12

Escape room i storyline: Digitale muligheter

for en inkluderende praksis

Virginia (Gini) Lockhart-Pedersen, Kristine Høeg Karlsen

og *Stein Arnold Berggren*

Innledning	246
Rømningsrom brukt i skolen	250
Rømningsrom brukt i en framtidrettet storyline med KI som tematikk	252
Inkludering, universell utforming for læring og fagfornyelsen	257
Et praktisk rammeverk for en inkluderende praksis	259
En analyse av rømningsrom i en storylinekontekst med prinsippene for universell utforming for læring	262
Form og kontekst	262
Tidsbegrensning og ledetråder	265
Gåter og koder	268
Multisensorisk opplevelse og lek	270
Konklusjon	273

Chapter 13

Gone: A Futuristic Storyline for English Language Learning

Virginia (Gini) Lockhart-Pedersen

Storyline English Language Learning	282
<i>Gone</i> , a Storyline Inspired by Micheal Grant's Novel	284
"The Hook" – Establishing the Setting	286

Disappearance	291
Leadership Challenge from Coates Academy	292
Celebration of Learning, Thanksgiving	295
Reflection on Language Learning in Storyline	297
Forfatteromtaler	305
Stikkordregister	308