

# STORYLINE

---

# «Aktiv læring»

- Storyline–metoden er en pedagogisk strategi for «aktiv læring» som hovedsakelig er brukt i grunnskolen, men som også kan tilpasses voksenopplæring. Den ble utviklet av staben til *Inservice*–avdelingen ved Jordanhill College of Education i Glasgow som nå er University of Strathclyde.

- The Storyline method is a pedagogical strategy for «active learning», mainly used in primary schools, in Scotland, the United States and the Netherlands. The system can be adapted for use in adult education as well. It was pioneered by the staff of Jordanhill College of Education in Glasgow.

# Læreplan

- «Primary Memorandum» krevde at grunnskolen skulle ha en læreplan som integrerte forskjellige fag, historie, geografi, naturfag, heimkunnskap og kunst- og håndverk. På dette tidspunktet hadde lærere stort sett lite erfaring i å undervise tverrfaglig.

# Curriculum goals

- The «Primary Memorandum» demanded the primary schools to have a curriculum that integrated different subjects – history, geography, science, technology, health and expressive arts. At that time, teachers had little experience in teaching an integrated study such as this, so strategies had to be developed providing structures on which teachers could build.

# Historie

- Mange lærere, rektorer og rådgivere vest i [Skottland](#) hjalp til med å utvikle og finpusse denne [metodikken](#). Gradvis dukket det opp en særegen metodikk som opprinnelig ble kalt *Topic Work* («temaarbeid») og som nå er mer kjent, også internasjonalt, som Storyline.

- Many teachers, head teachers and advisers in Scotland helped to refine and develop this methodology. Gradually, a particular methodology emerged that was originally called Topic Work, and is now known more widely, also internationally, as Storyline.

# EED

- Ved et tilfeldig møte av undervisere på [Island](#) i [1986](#), ble det foreslått at det burde opprettes en internasjonal forening. [European association for Educational Design](#) (EED) ble dannet, og året etterpå ble det første seminaret holdt i hovedkvarteret til National Institute for Curriculum Development (SLO) i [Enschede](#) i Nederland.



- In 1986, at a chance meeting of education in Iceland, it was suggested that an international association should be created, thus the European for Education Design (EED) was formed in the following year, the first seminar was held at the headquarters of the National Institute for Curriculum Development (SLO) in Netherland. Since then, there have been meetings in Germany, Demark, Scotland, Iceland, Norway and the Netherlands.

# Anerkjenne elevenes eksisterende kunnskap

- **Hovedtrekket som skiller denne metoden fra andre lærings- og undervisningsstrategier er at den anerkjenner verdien av elevens eksisterende kunnskap.**

- The main feature that different from this approach from other learning and teaching strategies is that it recognizes the value of the existing knowledge of the learner.

# Nøkkelspørsmål/ oppdrag

- . Gjennom nøkkelspørsmål blir elevene oppmuntret til å konstruere sine egne modeller av det som blir undersøkt, deres hypoteser, før de blir testet på reelle bevis og forskning. Nøkkelspørsmålene blir brukt i en sekvens som vanligvis skaper en kontekst innenfor rammeverket til en fortelling («story»).

- Thus, through key questioning, the pupils are encouraged to construct their own models of what is being studied, their hypotheses, before testing them with real evidence and research. The key questions are used in sequence that generally creates a context within the framework of a story.

- Studenter blir virkelig oppmuntret når de starter å tro at de kan utrette ting.
- Når de tror på seg selv, har de den første hemmelige suksessen.

- «People become really quite remarkable when start thinking that they can do things. When they believe in themselves, they have the first secret of success»
- (Norman Vincent Peale)

# Stimulere kreativitet – skriftlig og muntlig framstilling

- **Det er ikke lenger lærerens jobb å gi informasjon til elevene, en kunnskap som skal læres og assimileres. Lærerens rolle er først og fremst å stimulere kreativitet og skriftlig og muntlig framstilling. Lærerens jobb er å hjelpe studentene å se seg selv som sine egne lærere.**
- **Storyline er mer om prosess og ikke bare om innhold.**



- The traditional role of the teacher, who had power because of superior knowledge, is changed. It is no longer her job to pass on information to the students – a body of knowledge to be learned and assimilated. The teacher's role is mainly that of a facilitator, and to help the student see themselves as their own teacher.
- Storyline is rather about process and not merely about content.

# Innhente informasjon

**I stedet for at lærerne foredrar og formidler teori til studentene, så bør de selv få muligheter til å innhente svar på egen undring og til å kontrollere og verifisere egen kunnskap.**

# Grunnleggende ferdigheter

- Planleggingsfase i et stort opplegg er viktig. Der kan læreren med enkle grep legge inn arbeid som gir elevene muligheter for å ta i bruk noen, eller alle de fem grunnleggende ferdighetene. Det betyr at hun i legger inn kunnskaps- og/eller ferdighetsmål i hvert kapittel.

- In Storyline it is also possible to explore topics in history or with a science focus. Here the story will give a sense of purpose to research as once again pupils seek answers to the key questions planned by the teacher. Needless to say these topics require careful planning and appropriate reference material.

# Dreiebok

- Læreren må først lage en dreiebok (storylineskjema) for det "tematiske historieforløpet". Hun blir både manusforfatter og regissør i forløpet, og må gjøre noen dramaturgiske grep underveis for å få storylineforløpet til å "leve". Elevene blir som sagt aktører gjennom å finne sine roller innenfor historien som skal lages/fortelles. På mange måter blir dette en interaktiv historie hvor rammene og målene er lagt, men handlingen skjer gjennom rolleinnehavernes gjøremål og bevegelser.

# Fullstendig historie

- Gjennom eget arbeid legger elevene innholdet inn i handlingsforløpet og får dermed en unik historie. Det hele endrer seg fra å være en oversikt eller en dreiebok med et sett handlinger, til å bli en fullstendig historie med innhold. Eks. en reise

- The Storyline approach encourages children to study and search for information with a real sense of purpose. They learn to discriminate and make decisions as well as going on to create. There is thus a blend between knowledge, skill, analysis and creativity in the Storyline experience and centrally the children learn that learning is within their power to do

- Er det 20 århundres studenter forberedt på framtidens utfordringer?
- - Kan de analysere og kommunisere effektivt?
- - Har de kapasitet til å fortsette å lære – livslang læring.
  
- Den neste generasjonen trenger å være innovative, kreative og ha evner til å skape kunnskap.



- Måter å tenke på:
  - 1. Kreativitet og innovasjon
  - 2. Kritisk tenking – problemløsning
  - 3. Ta avgjørelser
  
- Måter å jobbe på:
  - 4. Kommunikasjon
  - 5. Samarbeid

- Ways of thinking:
  - 1. Creativity and innovation
  - 2. Critical thinking, problem solving
  - 3. Decision making
  
- Ways of working:
  - 4. Communication
  - 5. Collaboration (teamwork)

- The 21st century learners agenda:
  - - Are students prepared for future challenges?
  - - Can they analyse, reason and communicate effectively?
  - -Do they have the capacity to continue learning throughout life?
- The next generation will need to be innovative, creative and skills at managing knowledge as a resource.

- In a storylinetravell you can put in curriculum goals from different subjects:
  - - prices (foreign money)
  - - geographic distances
  - - knowledge about maps (mountain, fjords, rivers
  - - county, regions, municipality,
  - - town, town architecture
  - - theater, opera
  - - sport – sportsathlets
  - - ways of travell
  - - traditional food
  - - dialects

# Ferdighetsmål:

- I en reise kan du legge inn ferdighetsmål fra ulike fag:
- Priser , omgjøring til fremmed valuta, reiseavstand etc.
- Kunnskap om kart – beliggenhet av byer, elver, fjell.
- Fylker, kommuner, regioner.

- Byarkitektur
- Teater/konserter/severdigheter
- Kjente personer – forfattere, musikere, kunstnere, sportsutøvere.
- Reisemåter
- Lokal, tradisjonsmat
- Dialekter
- Historie

- Skills:
- In a storyline travel you can put in skills from different subjects:
- Knowledge about maps – how the ice has created the landscape – the mountains and the fjords.
- The towns, why are they grounded at the place they are
- Norwegian history –
- Literature/music history
- Development of the language
- Dialects
- Famous persons – authors, musicians - artist