



ILLUSTRATION: HANS VON CORSWANT

## Tydliga resultat med storyline

**En berättelse som lärare och elever skapar tillsammans i klassrummet. Det är kärnan i storyline som visat sig fungera utmärkt för att integrera matematiken i andra ämnen. Undervisningen förankras i verkligheten och eleverna inser vilken nytta de kan ha av sina mattekunskaper.**

– Hur kan man ta reda på vad som är mitten på en människa?

Frågan ställs av Ylva Lundin. Hon är lärare från Alingsås och håller i ett seminarium om storyline för Stockholmskolleger på Mediateket i Liljeholmen.

En deltagare brer ut armarna:

– Jag har hört att avståndet mellan de utsträckta händerna är ungefär samma mått som människans längd. Så man borde kunna mäta och dela i två.

En annan tycker att det verkar enklare att ställa en person vid en vägg och mäta längden med ett snöre och sedan dela snöret på mitten och mäta igen och se var man hamnar.

– Vad menas egentligen med mitten? undrar ytterligare någon. Är det där man väger lika mycket på vardera halvan av kroppen?

– Så brukar eleverna också fundera, svarar Ylva Lundin. Jag har fått många förslag på hur man tar reda på det. Till exempel att man lägger

någon på ett gungbräde och skjuter personen fram och tillbaka tills brädet väger jämnt.

Storyline (ursprungligen 'händelseförlopp', till exempel i en film) innebär att lärare och elever tillsammans skapar en berättelse som utgör en röd tråd genom undervisningen.

– Det kan handla om allt från "jämställdhet" för äldre elever till "vikingatiden" för de yngre. Det gäller att utgå från elevernas förkunskaper och använda det de redan vet som en resurs.

Eftersom det är "hands on" som gäller på seminariet blir deltagarna indelade i grupper om fem och får snören att mäta med. Flera deltagare mäts och det visar sig att mitten ofta ligger där det går att böja höften.

Den nyvunna kunskapen kommer väl till pass när varje grupp får bilda en familj där var och en väljer och dessutom tillverkar sin egen karaktär i form av en klippdocka.

– Det är bra att veta de ungefärliga proportionerna på en människa när man ska tillverka dockan, påpekar Ylva Lundin.

**Ivrigt plockar lärarna** bland tygbitar, garner och färgkritor. Var och en klistrar och klipper och formar sin pappa, sin mormor, sin syster ...

– Vilka egenskaper tycker ni att man ska ta med som man behöver veta om de här personerna? undrar Ylva Lundin.

Hon får en mängd förslag som hon skriver upp på tavlan: "namn", "ålder", "sysselsättning", "intressen" ...

Utifrån denna enklare storyline om en familj hinner lärarna under några eftermiddagstimmar få en inblick i hur de själva skulle kunna arbeta med sina elever. Metoden ger oändliga möjligheter till en verklighetsförankrad matematikundervisning. De yngsta kan räkna hur många armar och näsor familjemedlemmarna har tillsammans, lägga ihop deras ålder och så vidare. Äldre elever kan räkna på veckopeng, föräldrarnas lön, skatt med mera. Och det går att komma in på vad som menas med ental, tiotal och hundratal.

Huset familjen bor i kan mätas och ritas upp skalenligt och ge upphov till en diskussion om geometriska figurer i ritningen.

– Var noga med nyckelfrågorna ni ställer till eleverna, de driver berättelsen framåt, uppmanar Ylva Lundin. Ställ frågor som: "Hur tror ni att man kan definiera en kvadrat?" "Hur högt tror ni att huset är i verkligheten?"

Samtidigt avråder hon bestämt från att göra en storyline kring enbart matematik, eftersom det är lätt att integrera matematik i vilken storyline som helst.

– Ju fler ämnen som är integrerade, desto mer tid går det att få ihop. Om man ska hålla

en berättelse vid liv räcker det inte att arbeta med den en dag i veckan. Själv brukar jag ägna fyra till sex veckor på heltid åt en storyline.

Marie Wiklund, lärare i årskurs 3–4 i Årsdalsskolan, har nyligen med hjälp av pengar från utbildningsförvaltningens matematiksatsning kunnat genomföra en storyline om djurparken.

– Vi lade in matematikmoment men också svenska, engelska och skapande bild. På så sätt

kunde vi arbeta två eller tre lärare med alla 40 eleverna i fem veckor med enbart storyline.

**Eleverna fick bland** annat räkna antalet djur, uppskatta hur stora djuren var och göra en skalenlig karta över den ö där djurparken låg.

De valde också sin egen karaktär som tillverkades i lera. Som blivande djurskötare fick de skriva sitt eget cv, gå på anställningsintervju, prata om löner och beräkna skatt.

Marie Wiklund och hennes kolleger ska göra en utvärdering av satsningen.

– Vi har kartlagt elevernas matematikkunskaper både före och efter projektet och ser tydliga resultat. De har fått en helt annan förståelse för vad de har för nytta av matematiken.

En gång per läsår vill Marie Wiklund kunna ägna sig åt undervisning med hjälp av storyline.

– Oftare går det nog inte eftersom det kräver mycket planering och att man hinner samla på sig material. ■

INGELA ÖSGÄRD



Den 23–24 september anordnar Mediateket en tvådagars workshop för lärare i årskurs 4–9. Passa på att träffa grundaren av storyline, Steve Bell! Se [www.stockholm.se/mediateket](http://www.stockholm.se/mediateket) för mer information. Anmälan senast 20 september till [mediateket@utbildning.stockholm.se](mailto:mediateket@utbildning.stockholm.se).

### FAKTA/STORYLINE

**Undervisningsmetod** där ämnena binds samman av en berättelse som elever och lärare skapar tillsammans i klassrummet.

**Berättelsen bildar** utgångspunkt för elevernas kunskapsökande. Ofta får eleverna leva sig in i olika karaktärer.

**Man utgår från** elevernas förståelse som utmanas och bearbetas genom arbete i grupp, individuellt och i helklass.

**Storyline utvecklades** i Skottland på 60-talet, då den nya läroplanen ställde krav på ämnesövergripande arbete.

Läs mer på [www.storyline.se](http://www.storyline.se).