Redovisning av projektet
“MIK-jam i skolan”

Alléskolans bibliotek, Åtvidaberg 2020

Bakgrund

Syfte, mål, problemformulering

Våren 2019 var personal från Alléskolan Åtvidaberg på en utbildningsdag, arrangerad av Region Östergötland, Film i Öst, Interaktiva rum Sverige och Edvira AB, som utgick från konceptet “MIK-jam”. Olika yrkesgrupper, med olika kompetenser och ingångar i MIK-frågorna, träffades och arbetade fram koncept för hur bibliotek kan arbeta konkret med MIK. Detta var första gången konceptet provades. Läs gärna mer om detta på mikjam.se. Dagen var en otrolig inspirationskälla och kick inför Alléskolans fortsatta arbete med MIK och vi blev inspirerade av konceptet “jam” och idén om att använda detta för att jobba med vår egen personalgrupp på skolan föddes.

Jamma innebär att improvisera tillsammans med andra utan ett färdigt arrangemang. Vanligen hörs termen tillsammans med musicerande, men här används konceptet i ett nytt sammanhang, både i en MIK- och skolkontext. Vår tanke, med Alléskolans jam, var att samla människor med olika bakgrunder för att skapa idéer tillsammans. I vårt fall lärare med olika ämneskunskaper, elevhälsa, resurser, kunniga medarbetare inom olika områden och inspiratörer från olika yrkeskategorier. Fokus skulle ligga på att ha roligt, bredda kunskaperna och inspireras av varandra.

Under våren 2020 planerade skolbibliotekets personal samt skolans MIK-grupp för att anordna fortbildning för personalen i form av ett MIK-jam. Grundidén var att personalen skulle få i uppdrag att skapa prototyper för lektionsupplägg, temaarbeten eller ämnesövergripande skolprojekt kring MIK som skulle kunna appliceras i klassrummen. MIK-jam-konceptet uppmuntrar uppfinningsrikedom och kreativitet. Under jamet blandade vi personal med olika ämneskunskaper för att de med sina olika kompetenser, intressen och bakgrunder skulle kunna skapa något tillsammans. De prototyper som skapades av personalen skulle ha förankring i läroplanen samt innefatta ett digitalt verktyg.

I konceptet MIK-jam kommer man framåt genom att utmanas av andra som kommer från andra områden än det man själv verkar i. Vi ville att personalen på skolan, under MIK-jamet, skulle få input från olika aktörer som med en bred och tvärvetenskaplig blandning av kompetenser skulle stötta deras arbete och ge inspiration till att tänka nytt och utanför ramarna. Förhoppningen var att få exempelvis en programmerare, en spelutvecklare eller varför inte en grafisk formgivare till Alléskolan.

Målet med projektet var både att få fram konkreta prototyper för att arbeta med MIK i skolan och att få en modell för hur dessa prototyper skapas: En MIK-jamsmodell, som vi kan återanvända och som också är möjlig att sprida till andra skolbiblioteksverksamheter.

Syftet var att stärka MIK-arbetet på skolan samt öka likvärdigheten för eleverna vad gäller MIK-undervisningen och digital teknik. Målet för oss är alltid en tydlig röd tråd mellan stadierna, från åk 4 upp till åk 9. Det ska vara tydligt för all personal vad de kan förvänta sig av elevernas MIK-kunnigheter när de går från en årskurs till en annan. Genom detta stärker vi ytterligare dela-kulturen som redan finns på skolan i form av nya samarbeten och nya kunskaper. Då planen var att låta personalen på skolan utforma sina lektionsupplägg, temaarbeten eller ämnesövergripande projekt i grupper räknade vi med att skolan efter detta

projekt skulle ha olika färdiga konkreta MIK-planeringar/arbeten baserade på MIK-kunnigheterna, digital teknik och en bredd av kompetenser.

Vid den tid då det var dags att skriva en ansökan om projektmedel till Svensk Biblioteksförening för att kunna genomföra MIK i skolan hade vi sedan tidigare byggt upp ett digitek med olika digitala verktyg såsom robotar, micro:bit, little:bit och iPads. Denna digitala bank finns för utlån till klasserna och utnyttjas flitigt på hela skolan. Dessa verktyg skulle även komma att användas under MIK-jamet. Vår vision har hela tiden varit att kunna utöka sortimentet med ny teknik och hitta nya användningsområden för dessa. Under detta MIK-jam önskade vi kunna presentera denna nya teknik och ge personalen chans att testa samt använda den som en del av de innovationer och prototyper som skulle skapas. På så sätt skulle den nyinköpta tekniken direkt hitta användningsområden i undervisningen. Efter önskemål och nyfikna frågor kring AR och VR kände vi att det var den tekniken vi ville satsa på.

Inom ramen för detta projekt ansökte vi om utvecklingsstöd för två delar:
För det första MIK-jamet, där vi önskade hyra in kompetens i form av föreläsare men även specifika kompetenser såsom programmerare, filmpedagoger, youtuber eller spelutvecklare. Dessa skulle bidra till att både höja statusen på dagen och vara till hjälp och inspiration för personalen då de skulle skapa prototyper för MIK. Vi tror på konceptet att tänka utanför skolans ramar och få kontakter i samhället som bidrar till en mer verklighetsförankrad undervisning.

För det andra ville vi uppdatera vårt digitek med ny teknik som skulle kunna användas både i biblioteket och i klassrummet av lärare och elever. Tekniken ska vara inspiration vid MIK-jamet och få personalen att tänka modigt och nytt kring informationsinhämtning. Tekniken skulle fylla flera syften då den även kan användas under våra rastaktiviteter de veckor vi har MIK-fokus och öppnar upp vårt digitek men även för särskolan där vi sett ett behov av nya upplevelser och att kunna konkretisera. Med hjälp av AR och VR kommer vi kunna ge dem, och våra andra elever, nya intryck i 3D.

Med stöd av Svensk Biblioteksförening har vi fått möjligheten att utforma en modell för fortbildning kring MIK anpassad för skolans personal samt låtit AR och VR få en plats i undervisningen på skolan.

Metod

Hur vi gått tillväga

Processen

Redan i december 2019 startade vi vår resa mot att arrangera MIK-jam. Planen var från början att fortbildningen skulle gå av stapeln under våren 2020 men på grund av pandemi sköts det fram till efter sommaren. MIK-jammet skulle bli personalens uppstart direkt efter ledigheten. Med facit i hand var det bra att vi fick den extra tiden då det tog ett halvår att få allt klart, bokat och i ordning. Vi lade medvetet mycket tid på planering då vår förhoppning hela tiden varit att konceptet ska kunna tas över av andra skolbibliotek samt skolor och då vara väl projekterat.

Steg ett var att förankra idén hos skolledningen. Tillsammans med dem stötte och blötte vi tankar och idéer. Frågorna var många och svaren just då få. I vilken ände skulle vi börja nu när vi hade ok från chefer och projektmedel för att göra detta. Det kändes bra att själva ha deltagit på ett MIK-jam då vi inspirerades av dess utformning och upplägg. Nästa steg blev att kontakta Regionbiblioteket i Östergötlan och Film i Öst för att bolla tankarna vidare med personer som är mycket kompetenta inom MIK-området samt dessutom var med under arbetet med Sveriges första MIK-jam. Under detta möte landade vi i fem frågeställningar som vi helt enkelt tog avstamp ifrån i det fortsatta arbetet:

- Vilka teman vill vi att personalen ska arbeta med under dagen?
- Hur ska upplägget/schemat för dagen se ut? Vilka hållpunkter vill vi ha med?
- Vilka personer ska vi bjuda in utifrån, som kan bidra med kunskaper och inspiration i de olika grupperna?
- Hur kan vi skapa en lustfylld fortbildningsdag som genererar i engagemang och nyfikenhet kring MIK utan en massa krav på prestationer?
- Hur tänker vi kring inköp av AR/VR-teknik? Vad ska köpas in?

Ganska omgående valde vi att lägga ut information om MIK-jammet på vår hemsida (alleskolansbibliotek.se) för att personal och andra intresserade skulle kunna följa vårt arbete, se processen och hur fortbildningsdagen byggdes upp efter hand. Vi är glada att vi gjorde på detta sättet då vi hela tiden kunde hänvisa till hemsidan om någon ställde frågor. Än idag finns all information om MIK-jammet att finna där.

Teman

Med skolan, läroplanen och vår digitala teknik i fokus började vi titta på olika teman som personalen skulle kunna välja mellan under fortbildningsdagen. Vi ville erbjuda nyheter men också fördjupningar inom ämnen vi vet att personalen redan arbetar med. Vi ville ha en blandning av mer teoretiska och mer praktiska teman. Beslutet om vilka teman som skulle genomföras fattades tillsammans med skolledningen. När beslutet var fattat skrev vi en beskrivande text till varje tema och frågeställningar för att väcka tankar och nyfikenhet kring temat. Några teman valde vi utifrån att de var beprövade från tidigare nämnda MIK-jam. Dessa teman landade vi i:

Fake news - vem kan jag lita på?
I ett digitalt präglat samhälle behöver en duktig källkritiker ha grundläggande teknisk förståelse. För att kritiskt granska digitalt innehåll och avgöra dess trovärdighet behöver en förstå hur vem som helst kan skapa och sprida information och propaganda online, hur AI påverkar informationsspridning samt hur bild, ljud och video kan manipuleras. ● Hur kan skolan arbeta med digital källkritik tillsammans med eleverna? ● I en digital värld där spelreglerna plötsligt kan ändras, hur säkerställer vi att skolans kompetenser är tillräckliga och aktuella? ● Hur vet man vem man kan lita på? Hur avgör man ifall en webbplats, e-post eller ett filmklipp är pålitligt eller skapat för bedrägeri eller för att luras? ● Hur kan en aktivitet eller ett digitalt verktyg hjälpa skolan och eleverna att tillämpa den källkritiska metoden? ● Hur förstärks dessa utmaningar av exempelvis språkliga, kulturella och andra barriärer?

Det demokratiska uppdraget - ett fungerande, inkluderande och öppet demokratiskt samtal
Desinformation, propaganda och näthat sprider sig snabbt i vårt samhälle. Det hotar vår demokrati och vi behöver alla stå emot det och stå upp mot det. Det är viktigt att eleverna kan reflektera över vilka möjligheter och risker det finns med att vi idag kan välja information och informationskanaler. I längden kan det innebära konsekvenser för demokratin, eftersom en fungerande demokrati kan sägas förutsätta att vi har gemensamma verklighetsbilder, att vi är informerade, att vi har politiska kunskaper och att vi kan delta i det politiska samtalet. ● Hur kan vi i skolan upprätthålla ett väl fungerande, inkluderande och öppet demokratiskt samtal, där eleverna känner att de vill och kan delta? ● Hur kan skolan dela kunskap om digitala miljöers betydelse elevernas delaktighet och deltagande i demokratin med fokus på desinformation och propaganda. ● Hur kan skolan sprida goda exempel på metoder som förebygger och motverkar förekomsten och effekterna av desinformation och propaganda.
Nätvett - vett och etikett på nätet
Alla elever ska känna att de är trygga i skolan. Lärare och annan skolpersonal ska arbeta förebyggande för att eleverna ska få en god studiemiljö. I det arbetet bör frågor om nätet och sociala medier ingå, eftersom dessa är en stor del av elevernas skolvardag och fritid. Enligt skollagen ska skolan agera i förebyggande syfte för att förhindra kränkningar. Likaså har skolan en skyldighet att direkt agera när skolan fått kännedom om att en elev anser sig blivit utsatt för kränkande behandling. Detta gäller oavsett om det gäller kränkningar i det fysiska rummet eller kränkningar och mobbning som sker på internet och i sociala medier. För att skapa nätsmarta elever som kan hantera internet måste lärarna utgå från barns och ungdomars verklighet. Undervisningen ska hjälpa eleverna till ett kritiskt tänkande i vardagen. ● Hur kan skolan bland annat arbeta kring upphovsrätt, normkritik, källkritik, identitet, integritet och säkerhet? Även kritiska reflektioner kring medievanor och hur vi kommunicerar och interagerar på nätet ingår. ● Hur kan lärarens ge vägledning, vara bollplank och ge hjälp och stöd när det behövs? ● Även om eleverna ofta är bättre på att använda tekniken, har läraren en central roll när det gäller kunskapsutveckling och värdegrund. Vilka tekniska hjälpmedel kan lärarna på skolan använda sig av för att arbeta med nätvett?
VR/AR som pedagogisk upplevelse
Virtual reality kan användas för att resa till andra platser på jorden eller i universum, titta runt i kroppen eller resa bakåt i historien.VR är även kraftfullt för att förmedla andra personers vardag, exempelvis genom att filma en 360-video i ett flyktingläger eller designa en app som simulerar kognitiv funktionsnedsättning. Augmented reality används för kombinera den verkliga och virtuella världen, exempelvis genom att låta karaktärerna i en barnbok komma till liv när läsaren filmar boken med sin mobilkamera. ● Vilka upplevelser erbjuder dagens teknik, som passar skolans elever? ● Hur kan VR och AR användas för att skapa ett ökat intresse för skolarbetet? ● Hur kan VR och AR användas för att förklara och diskutera olika samhällsfunktioner och ämnen?

- Vilka verktyg finns för att skapa enkla VR- och AR-prototyper på skolan?

Spel som en del i undervisningen

I speldebatten diskuteras alltifrån skärmtid, beroenden och stereotypa jargonger till ökad problemlösningsförmåga, övning i att samarbeta, språkinlärning och att lära känna nya kulturer. Många spel är mer än tidsfördriv och har samhälleliga såväl som litterära kopplingar, och används av engagerade pedagoger inom skolan för att skapa lust till lärande hos eleverna, något som har visat sig särskilt effektivt hos barn med kognitiva funktionsnedsättningar.

- Hur kan skolan arbeta med de olika sidorna i debatten kring spel och spelkultur?
- Hur kan spel och spelifiering användas för att skapa ett ökat intresse för skolarbetet?
- Hur kan spel och simuleringar användas för att förklara och diskutera olika samhällsfunktioner och ämnen?
- Vilka verktyg finns för att skapa enkla spel i skolan tillsammans med eleverna?
- Hur kan spel bygga broar i klassrummet?

Programmera för ökad digitalisering i klassrummet

Programmering, det vill säga kod, finns överallt som ett osynligt lager under samhället. Att få ett hum om programmering är en förutsättning för att kunna förstå hur världen fungerar. Digitaliseringen av samhället ställer nya krav på medborgarna. Elever som lär sig om programmering blir bättre på källkritik och förstår bättre hur digitaliseringen påverkar oss. Att tekniska prylar och system bara gör vad en människa programmerat dem att göra. Att olika algoritmer påverkar sökresultatet när du googlar. Förståelse för detta gör att du blir mer kritisk och kan ställa krav.

- Hur kan programmering vara ett verktyg för lärande, både för elever och lärare?
- Hur kan programmering och datorisering påverka dig, dina elever och skolarbetet?
- Vilka verktyg/program kan skolan använda för att skapa en röd tråd inom programmering?
- Hur kan elevernas kunskaper kring programmering och kodning tas tillvara?

Film som pedagogiskt redskap

Filmmediet har länge använts i undervisningen i olika lärandesyften. Vanligtvis används film i undervisningen för att beskriva, informera om eller visualisera skeenden för eleverna i klassrummet genom att läraren visar film eller kortare videoklipp som till exempel illustrerar eller informerar om ett moment kopplat till ämnet. Kombinationen av de senaste årens snabba digitala utveckling och nya formuleringar i skolans styrdokument banar dock väg för fler användningsområden att använda film i undervisningssammanhang. Att låta eleverna göra egna filmer i undervisningen kan vara ett sätt för dem att utforska omvärlden, dokumentera sitt arbete eller presentera den kunskap de tillgodogjort sig.

Film är inte bara underhållning. Rätt använt kan mediet bli ett starkt pedagogiskt redskap, för att få barn och ungdomar att växa och utvecklas.

- De pedagogiska vinsterna och möjligheterna med att använda film i undervisningen är många. Hur kan en använda film som pedagogiskt verktyg? Vad går att göra och hur kan en tänka?
- Det är inte bara eleverna som kan skapa, utan du som pedagog kan skapa roliga, fantastiska, lustfyllda, motiverande, spännande och engagerande introduktioner inför arbetsområden/teman/projekt för dina elever.
- Filmmediet kan skapa starka känslor, något som kan utnyttjas för att påverka

människors åsikter. Hur kan eget skapande av film ge oss och eleverna kritiska glasögon för att avslöja hur rörlig bild påverkar oss? ● Grunderna i eget filmskapande och hur gör man ett filmprojekt genomförbart i ett skolsammanhang? ● Vilka värderingar och världsbilder finns i filmer och TV-serier som eleverna tittar på?

Vi kände att dessa teman gav en bra balans åt teori och praktik samt nytt och redan beprövat. De passar även in i ämnesövergripande arbeten och kan förankras i läroplanen.

Vi diskuterade fram och tillbaka hur vi skulle skapa grupperna - skulle personalen få välja tema eller skulle vi gruppera kollegorna efter ämne eller arbetslag? Visst hade det funnits vinster med att skapa homogena grupper efter vilket ämne man undervisar i eller vilket arbetslag man tillhör men vi hade även i uppdrag att fundera kring frågan hur vi skulle få ett lustfyllt lärande. Vi landade då i att låta kollegiet välja tema. På så sätt skulle personer som vanligtvis inte samarbetar få möjlighet att skapa nya konstellationer och förhoppningsvis framtida team.

Hållpunkter/schema för dagen
Det MIK-jam vi själva deltagit på, nästan ett år tidigare, hade ett mycket bra upplägg med god balans mellan olika moment som gjorde att vi hela tiden var aktiva och aldrig hann ha tråkigt en sekund. Den känslan ville vi skapa även på vårt jam, men med ett skolperspektiv och övningar som även skulle kunna användas i en undervisningssituation. De hållpunkter vi ville ha med under dagen var:

- Inspirationsföreläsning
  En kunnig MIK-person startar dagen med en inspirerande föreläsning kring MIK och vad det kan innebära. MIK är så mycket mera än källkritik och vi ville vidga begreppet för kollegorna och få dem att inse att MIK är roligt, viktigt och inte har några begränsningar.
- Kreativ övning
  För att värma upp hjärnan och låta gruppdeltagare prata av och ihop sig inför dagen ville vi ha med en lekfull övning med MIK-anknytning.
- Samverkan i temagrupperna
  Detta var kärnuppdraget under dagen - att i grupper skapa prototyper för lektionsupplägg, temaarbeten eller ämnesövergripande skolprojekt kring MIK som skulle kunna appliceras i klassrummen.
- Redovisningar
  Vi ville ha med flera redovisningstillfällen under dagen, dels för att deltagarna skulle stanna upp och reflektera och dels för att kunna få respons från de andra grupperna.
- Presentation
  Vi ville avsluta dagen tillsammans med att visa varandra vad vi gjort under dagen. På så sätt kunde deltagarna inspireras av de andra grupperna.
- Utvärdering
  Här ville vi ha en personlig utvärdering men också en utvärdering från grupperna. Då vi insåg i ett tidigt skede att dagens schema skulle bli fullt beslutade vi att utvärdera veckan efter MIK-jammet. På så sätt fick deltagarna chans att smälta alla intryck.
- Fika och lunch

> Något av det viktigaste med dagen var att få deltagarna att känna sig välkomna, viktiga och att skapa en lustfylld upplevelse. Då är fika och lunch viktiga inslag.

Här någonstans insåg vi att detta projekt inte bara var stort utan gigantiskt, då vi är ungefär 120 personal på vår skola. Hur många grupper skulle det egentligen bli? Hur många personer skulle vi behöva ta in utifrån för att kunna inspirera alla grupper? Var skulle alla grupper hålla till? Hur skulle vi hinna serva alla under dagen och samtidigt kunna vara med och lyssna in vad som sades i grupperna? Nu behövde vi tänka till, eller tänka om. Efter samtal med skolledningen bestämdes det att vi skulle ha två MIK-jam. Ett för personalen på 7-9 och ett för personalen på 4-6 samt särskolan och dessa skulle förläggas under två dagar. Fördelarna med detta var att vi skulle räcka till för alla under fortbildningen, kollegiet skulle arbeta stadiehomogent och kunna fokusera på “sina” elever samt att det inte är mycket svårare att planera två likadana dagar än en dag. Nackdelarna var att det ändå funnits en vinst med att låta personal mellan stadierna mötas i grupperna och att ekonomin plötsligt blev tight då vi inte bara skulle köpa in tjänster utifrån under en dag utan två dagar.

Då vi inte visste hur pandemiläget skulle se ut i augusti fick vi arbeta fram en plan A - alla personer på plats, och en plan B - digitala samtal.

Schemat för dagen växte fram vartefter och resultatet finns att se längre fram i rapporten.

Inspiratörer
Till varje tema ville vi knyta en extern person med speciell kunskap inom just det temat ämnet berörde. Deras roll skulle i första hand vara att inspirera utifrån sin expertis - att lyssna in, komma med idéer, säga emot, tänka utanför boxen, ifrågasätta, visa på nya infallsvinklar, provocera och heja på. Vår önskan var att denna person skulle få personal inom skolan att våga tänka nytt vad gäller MIK. Det skulle knytas en person till varje grupp och vara med under hela dagen. Vi hade inga föreställningar om att personen skulle komma förberedd med föreläsningsmaterial eller liknande, utan deras kunskap var det vi ville grupperna skulle få ta del av.

Vad skulle vi då kalla dessa externa personer? Experter? Sakkuniga? MIK-gurus? Inspiratörer? Valet föll på det sistnämnda då det var deras huvudsakliga uppgift för dagen - att inspirera.

Sedan startade jakten på inspiratörer. Med hjälp från Regionbiblioteket i Östergötland samt Film i Öst försökte vi knyta namn till alla teman. Vem har vi som är duktig på programmering? Vem skulle kunna hjälpa oss att inspireras kring vett och etikett på nätet? Vilka duktiga filmpedagoger har vi inom regionen? Finns det någon i kommunen som är duktig på spel i ett pedagogiskt sammanhang? Då MIK-jammet skulle anordnas under två dagar behövde vi i flera fall två inspiratörer till samma tema då några bara hade möjlighet att deltaga under en dag. Det blev ett digert detektivarbete och det vi från början trodde skulle bli den lätta biten blev den tuffaste. Vi mailade ut förfrågan till de vi önskade som inspiratörer. Några svarade inte alls, några kände att de saknade den kompetens vi efterfrågade och några valde att tacka nej just då på grund av ostabilt läge under rådande pandemi. Men de som tackade ja gjorde det med glädje. Många uttryckte tacksamhet för att ha blivit tillfrågade och tyckte projektet lät mycket spännande. Vi är mycket tacksamma för alla som tackade ja, men framförallt gläds vi åt de som hade möjlighet att komma till oss

som en del i sin tjänst. Flera såg detta som en möjlighet till egen kompetensutveckling då de fick en inblick i skolans värld, lärarnas kunnighet och vilka MIK-frågor som bearbetas i undervisningen.

Under tidens gång var vi noga med att hålla inspiratörerna underrättade om hur arbetet framskred fram till den dagen det var dags. Då detta skedde under pandemitider visste vi egentligen inte hur det skulle bli dagen D. Skulle inspiratörerna få resa hit för sina arbetsgivare? Skulle kollektivtrafiken vara igång? Skulle skolan ens vara öppen? Alla inspiratörer sa ja även till att deltaga digitalt om det skulle visa sig bli den enda utvägen för att kunna genomföra vårt MIK-jam. På hemsidan uppdaterade vi regelbundet informationen så inspiratörerna, och andra, kunde se var i processen vi befann oss.

Lustfyllt lärande

Förutom inspiration, glädje, samtal, nyfikenhet och nya kunskaper kring MIK ville vi ge kollegorna en dag som genomsyrades av överraskningar och härlig stämning. MIK-jammet skulle bli lite som en fest där all personal var VIP-gäster. För att få till detta förberedde vi för:

- röda mattan
- tydlig skyltning och information med vår logga
- bokbuffé med böcker kring MIK
- välkommen-skyltar till varje grupp och klassrum
- musik under rasterna
- fikabuffé både under för- och eftermiddag
- lunch på restaurang
- blommor, girlanger och annat pynt
- godisskålar till alla grupper
- färdigmöblerade klassrum

Som deltagare på Alléskolans MIK-jam skulle man känna sig speciell och dras med av vår entusiasm och en inbjudande atmosfär.

AR/VR

Parallellt med planeringen kring MIK-jamsdagarna sökte vi information kring AR- och VR-teknik. Vad kunde vara värt att köpa in? Vi önskade bra, hållbara, prisvärda och användarvänliga prylar. Även här fick vi god hjälp av Region Östergötland med tips på personer kunniga inom främst VR. Vi fick kontakt med personal på Visualiseringscenter i Norrköping och de kunde guida oss mellan de enheter som fanns på marknaden. Valet förr på OculusGo, ett fristående headset för VR-upplevelser.Vi köpte in tekniken ganska tidigt under våren för att själva få chans att testa den innan vi använde den under fortbildningsdagarna.

Inom AR inhandlades Merge Cubes och t-shirts som med AR-teknik visar insidan av kroppen. Under våren lät vi särskolan testa detta för att att få insikt i hur tekniken skulle mottas av eleverna.

OculusGo och Merge Cube köptes in till tema AR/VR

Redovisning

Följande har gjorts inom ramen för projektet

Genomförande

Fredagen den 7 och måndagen den 10 augusti var det då dags. Först ut var personalen på åk 7-9 och efter helgen mötte vi åk 4-6 och grundsärskolan. Dagarna var planerade enligt samma mall och upplägg, endast inspiratörerna var utbytta.

Välkomna till Alléskolans MIK-jam

I augusti var pandemiläget fortfarande oklart. Vi fick mixa vår plan A med plan B. Våra huvudpersoner, kollegorna, fanns på plats men det såg lite olika ut för våra inspiratörer. Några fick inte resa i arbetet medan andra hade möjlighet att finnas på plats i Åtvidaberg. Några grupper hade alltså inspiratören fysiskt närvarande och andra fick träffa personen via länk.

Vi presenterar genomförandet av dagen utifrån det schema som var gällande. Här kan man se dagens upplägg; tidsåtgång och vilka moment som genomfördes. Beskrivningar av aktiviteterna som genomfördes finns med som bilaga.

Schema MIK-jam

Tid	Aktivitet	Att göra
8.30-8.40	Välkomna tillbaka!	Rektor hälsar personalen välkomna tillbaka efter semestern.
8.40-9.10	Inspirations-föreläsning (fre: digitalt mån: fysiskt)	Inspiratören berättar om sitt MIK-arbete och gnuggar igång våra MIK-tankar med hjälp av sina och andras idéer och exempel.
9.10-9.20	Information	Skolbiblioteket informerar kort om dagen; hålltider, lunch, gruppindelning enligt teman. Presentation av inspiratörer.

9.20-09.50	Fika och förflyttning	Kaffe/té och smörgås serveras. Mingel.
09.50-10.10	Kreativ övning (se bilaga 1)	För att få kreativiteten att börja flöda startar vi med en övning tillsammans i våra grupper - “Lego”. Tillfälle att prata med sina gruppkamrater och inspiratören.
10.10-11.00	Steg 1 - Brainstorma	Dei som har en inspiratör via länk börjar med att ringa upp sin inspiratör. Formulera ett problemområde utifrån gruppens tema för dagen, där MIK är i fokus. Inspireras av temats beskrivning. Tänk fritt! Ex. hur kan programmering bidra till att öka lusten för inlärning av bråk, hur kan film öka läslusten, hur kan VR väcka intresse för kroppens anatomi? OBS! Detta är ett första tillfälle, en idé, en prototyp, för framtida arbete. Det ska inte vara färdiga koncept.
11.00-11.20	Steg 2 - Hisspitch (se bilaga 2)	Tanken är att ni ska kommunicera era tankar kring ert tema under en kort hissfärd – som är kortare än en minut. Skapa en kort men välstrukturerad konversationspitch som tydligt kommunicerar problemet som er MIK-idé löser.
11.20-11.40	Steg 3 - Presentation	Grupperna går runt till varandra (enligt schema) och presenterar sin hisspitch. Kamratrespons i form av 2 stars and 1 wish. Samla ihop de andra gruppernas frågor och funderingar för att kunna utveckla dessa under eftermiddagen.
11.40-13.00	Lunch och förflyttning	Skolan bjuder på lunch på Villa Baro (fd. Trädgårdshotellet). Ta med er inspiratör! Vänligen, respektera lunchtiden.
13.00-14.30	Steg 4 - Utveckla Fika under tiden	De som har inspiratör via länk börjar med att ringa upp gruppens inspiratör. Nu kan er idé ta olika vägar: ● Vidareutveckla Fortsätt utveckla förmiddagens idé. Ta hjälp av den feedback ni fick av grupperna innan lunch. Hur kan idén utvecklas ytterligare? ● Konkretisera och användartesta Utgå från förmiddagens resultat och förfina detaljerna med fokus på elevgrupperna. Testa gärna tekniken som finns eller testa idén på andra kollegor.

		• Kassera idén och tänk om och nytt.
14.30-15.00	Steg 5 - One shot video (se bilaga 3)	Resultatet från eftermiddagens arbete ska utmynna i en kort, informativ video, en så kallad “one-shot video” på 1-3 minuter. En tagning med mobilen ska beskriva er idé så att andra förstår vad den går ut på. Videon ska laddas upp på driven.
15.00-16.00	Steg 6 - Presentation	Under presentationen kommer samtliga gruppers one-shot videos att presenteras i matsalen. Det kommer att finnas möjlighet att besvara eventuella frågor från övriga deltagare i MIK-jam. Frågorna ställs via Menti.
16.00-16.30	Avslutning	Rektor tackar för idag. Avtackning av inspiratörer. Dagen avslutas med exit ticket.

Dagarna blev som vi hoppats! Givande diskussioner och mycket kreativitet. Inspiratörerna gjorde dagen. Vi höll i trådarna, vi planerade, fixade och servade men det var inspiratörerna som stod för mycket av arbetet i grupperna. För att kollegorna skulle kunna vara självgående i så stor utsträckning som möjligt fanns dagens alla moment att finna på hemsidan så de enkelt skulle kunna gå in och läsa vad de förväntades göra, steg för steg. Ansvariga för dagen höll till i studiehallen, omgivna av klassrum med de olika grupperna, och hade överblick av vad som skedde runt om. Till vår hjälp hade vi ett ljudsystem via vilken vi meddelade oss när det exempelvis var dags för en ny aktivitet. För att ytterligare styra upp arbetet fick deltagarna olika uppdrag. Alla teman hade en person som var ordförande, en sekreterare, en tidtagare och en person som vi kom att kalla motivator, vars uppgift var att komma med pepp och glada tillrop under arbetets gång.

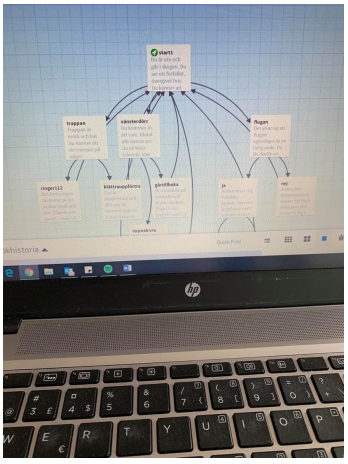
Tema programmering

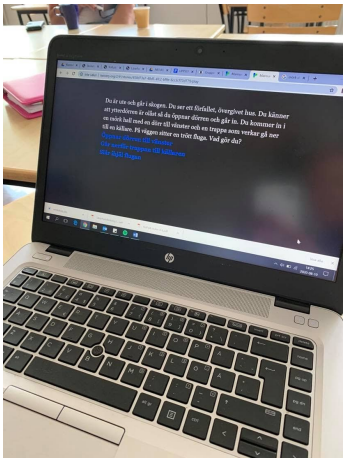
Tema AR/VR kom att bli den grupp som krävde lite extra uppassning. För det första kom denna inspiratör att vara med på länk, vilket givetvis inte är optimalt när man ska arbeta praktiskt med teknik, och för det andra var alla som valt detta tema nybörjare. Här hade vi möjlighet att gå in och styra upp och hjälpa till med tekniken. Mycket tid gick till att lära sig

hantera VR och att testa den utrustning vi köpt in. Alla ville testa och se vilket utbud som fanns i enheterna samt diskutera hur detta skulle kunna appliceras i klassrummet.

Arbetet med AR/VR fortskrider. Under hösten har all personal på skolan haft möjlighet att låna hem ett set för att i lugn och ro kunna prova och fundera kring hur framför allt VR kan berika deras undervisning. En digital bank har skapats, utifrån OculusGo´s utbud, där personalen kan lägga in tips på filmer kopplade till Lgr - 11. Under denna tid har intresse för att skapa egna VR-filmer kommit på tal och vi har då köpt in en kamera för ändamålet. Den finns nu för utlån för de som vågar utmana sig själva och testa. Arbetet med AR/VR är inte avslutat utan kommer fortgå under hela vårterminen 2021. Närmast kommer våra VR-set lånas ut till svensklärarna i åk 9 i samband med att de läser litteratur om andra världskriget och en av böckerna är Anne Franks dagbok. De kommer efter avslutad läsning virtuellt kunna besöka vinden där Anne och hennes familj gömde sig. Därefter finns ett projekt om gruvor inplanerat för åk 5. Efter att ha läst om och forskat kring gruvor kommer eleverna virtuellt kunna besöka en gruva. Här kommer vi även få användning av kameran vi köpt in då denna film ska skapas under våren från en gruva i trakten.

MIK-jammet blev en fortbildningsdag som inspirerade kring hur man kan arbeta med MIK i skolan. Flera grupper diskuterade sig fram till konkreta uppgifter att arbeta med i klassrummet, andra kom en bit på väg medan vissa testade tekniken och jobbade praktiskt för att lära sig (exempelvis film och AR/VR-grupperna)





Tema spel åk 4-6 testade Twine

Tema film testade möjligheterna att skapa egna instruktionsfilmer

‘Möjligheter och svårigheter

Vad har gått bra/mindre bra

MIK-jam som fortbildning visade sig fungera mycket bra i skolans värld. Utvärderingen vittnar om att upplägget uppskattades då det gav variation, en tydlig röd tråd och de korta passen gjorde att det aldrig blev långtråkigt. Vi lyckades pricka in teman som kändes värdefulla och viktiga för MIK-arbetet i skolan. De kreativa övningarna och tiden som lades på redovisningar gav push framåt för deltagarna, även om några hade önskat mer tid för eget arbete.

Några röster från utvärderingarna:

“Det var så kul att få testa nytt och att få idéer och tips. Det var hands on”

“Så bra att få chans att lyssna på varandra. Det var både roliga och intressanta diskussioner”

“Det var en kompetensutvecklande dag”

“Mycket välplanerat och genomtänkt”

Inspiratörerna lyftes som en viktig del av dagen. Visst blir det skillnad att ha en person på plats mot att träffa någon digitalt, vilket också framkom under utvärderingen. Kollegorna som haft inspiratören hos sig i klassrummet var mer nöjda än de som träffat sin inspiratör via länk. Det gällde främst de grupper som hade ett mer praktiskt inriktat tema. Under rådande omständigheter är vi ändå tacksamma att alla grupper fick stöttning i sitt arbete. Inspiratörerna fyllde sin funktion, men vi insåg också vikten av att de från start förstår vad deras roll är så att de kan driva arbetet framåt utan att styra det.

82% av kollegiet önskar genomföra ytterligare MIK-jam. Vi ser det som ett mycket bra resultat.

Ingenting kan väl någonsin vara så bra att det inte kan bli bättre. Dagen blev lång. Med start kl. 08:30 och sedan full aktivitet fram till kl 16:30 gjorde att många var trötta och kände att orken tröt under sista passet. Hjärnan var igång hela tiden och för många var temat och uppgifterna nya. Här kan vi fundera vidare på hur vi eventuellt kan korta ner dagen. Några föreslår att redovisningen av arbetet kanske skulle kunna ligga på en annan dag. Då finns även mer tid för reflektion och finjusteringar kring de tankar som processats under dagen. Eller kanske hade det räckt att var och en fått titta på gruppernas one shot videos i stället för att titta på dem i helgrupp samt lyssna på gruppens redovisning?

Vi anser att ett kontrakt bör skrivas med inspiratören, framför allt vad gäller kostnaden. Vad begär personen som ersättning? Resekostnad? Om det, som i vårt fall, blir digitalt i stället för på plats är det bra att innan ha bestämt och ha papper på vad som sagts kring detta.

Till en annan gång behöver vi tänka ett varv till vad gäller syftet med dagen. Vill vi att grupperna ska tänka, testa och diskutera eller vill vi att de ska producera? Grundtanken för

oss var att efter dagens slut skulle det finnas färdiga koncept att använda i klasserna. Så blev inte fallet. Vi missbedömde hur väl insatta personalen var i MIK och hur lång tid de behövde för att bara prata och diskutera. Många ville även testa och prova tekniken innan de kunde landa i hur denna ens skulle kunna användas i olika ämnen. Trots det föddes många goda idéer som vi på skolan nu arbetar vidare med.

Även inspiratörerna fick utvärdera dagen och alla var positiva. De lyfter framför allt att det är ett nytt, roligt sätt att samarbeta och och att det inspirerade även dem. Flera såg detta som en ömsesidig fortbildningsdag. Det var positivt att arbeta nära en mindre grupp under en hel dag då de kom att känna en närhet som man vanligtvis kanske inte gör i rollen som föreläsare. Under dagen fick de även chans att prata med andra inspiratörer inom andra teman vilket också sågs som en positiv sak så nya band knöts.

Dokumentation och spridning

Hur har vi visat upp projektet?
Framåtblick

Efter jammet sammanställde vi alla utvärderingar och granskade dem noga. Utifrån detta skapade vi en “att göra”-lista över saker att arbeta vidare med, från skolbibliotekets sida. Flera saker har vi ordnat medan andra punkter kräver sin tid.

- Nova-huset, Linköping, är inbokade för att hålla i en föreläsning riktad till personalen under uppstartsveckan i augusti. Skolbiblioteket informerar då också om det fortsatta arbetet kring nätvett.
- Fler case kring nätvett önskas till alla årskurser. Dessa är på gång. Ska kunna användas när som helst under året på ex. mentorstid.
- Vi ser över möjligheterna till ytterligare fortbildning/workshops för personalen kring film.
- Arbetet pågår med att skapa en checklista kring film. Ska underlätta arbetet för er som vill arbete med film i klassrummet.
- Skapa tid för att programmeringsgruppen ska kunna fortsätta jobba med röda tråden 4-9.
- Skapa tema-lådor kring fake news.
- Fortsätta låna ut VR-set till personalen så att ni kan bekanta er med tekniken hemma, i lugn och ro.

Har vi då lyckats föra ut våra nya kunskaper kring planering och genomförande av MIK-jam? På grund av pandemin har vi stött på något fler hinder än vi räknat med. Men flera av våra inspiratörer var personer inom biblioteksväsendet och de kom från flera olika regioner. På så sätt fick de ta del av ett MIK-jam och kunde ta med sig kunskapen hem till sitt eget bibliotek och sin egen region. Några av dessa valde även aktivt att delta just för detta ändamål, de såg det som en fortbildningsdag. Vi har dessutom sett att Region Östergötland just nu är i färd med att anordna ett eget MIK-jam riktat mot barn- och ungdomsbibliotekarier.

En av inspiratörerna, som var hos oss för att hen är kunnig inom film, har flaggat för att ordna ett MIK-jam tillsammans med Visualiseringscenter och Cnema i Norrköping. Personen skulle återkomma när det närmade sig för att ta emot tips.

Då en i personalen på Alléskolans bibliotek sitter med i Region Östergötlands strategiska biblioteksgrupp har information om vad vi planerat och genomfört spridits även denna väg.

Under året har vi lagt ut bilder på vår Instagram- och Facebooksida om hur vi arbetar men det är främst vår hemsida - alleskolansbibliotek.se - som har varit vår informationsspridare. Här finns all den information som kan tänkas behövas för att anordna eller delta på ett MIK-jam. Vi valde att bygga hemsidan så den ska vara tillgänglig för både deltagare och inspiratörer. Här finns bland annat schema, temabeskrivningar, uppgifter och en presentation av inspiratörerna. Det är ok för vem som helst att gå in och använda sig av materialet.

Varje år anordnar Film i Öst en MIK-dag som vänder sig till bibliotekspesonal, pedagoger och personal på skolorna. Planen var att vi skulle föreläsa under denna dag, men det har tyvärr blivit inställt på grund av covid-19. Vi får återkomma under 2022 och hoppas på ett deltagande då. Regionbiblioteket i Östergötland har dock lovat att återkomma till oss om det finns öppningar för en digital föreläsning under våren eller hösten.

Andra skolor i vår kommun har visat intresse för att genomföra egna MIK-jam. Givetvis finns vi då med som administratörer eller som stöttning. Då vi nu har en god grund, en bra plan, vore det givetvis synd om vi inte fick möjlighet att använda oss av den flera gånger. Det gäller både förskolor och grundskolor i kommunen. Vi ser detta som något mycket positivt då det även skulle innebära att alla personal i kommunen får ett mer samlat grepp och synsätt kring MIK.

I samarbete med de som tidigare anordnat MIK-jam och de som har ett jam inplanerat under våren har det fötts en idé om att skriva en bok om MIK-jam som koncept och på så sätt nå ut till hela biblioteksverige. Ännu är detta i sin linda, men vi tror på idén och hoppas den blir verklig.

Slutsats

Sammanfattning

Att anordna ett MIK-jam för över 200 personer tar tid. Vi är tacksamma att vi hade den tiden och i någorlunda ro kunde vrida och vända på projektet för att få det som vi önskat. Detta gjorde vi vid sidan om våra ordinarie arbetsuppgifter. Redan tidigt satte vi upp de ramar vi ville sträva mot och kunde sedan jobba vidare med att fylla dessa ramar med innehåll och personer. Vi är även tacksamma för det stöd vi fick från Regionbiblioteket i Östergötland och det projektmedel vi erhöll från Svensk Biblioteksförening. Vi är också glada att Region Östergötland, Film i Öst, Interaktiva rum Sverige och Edvira AB kom på idén från första början och bjöd in oss till denna fortbildningsdag.

Vårt MIK-jam inspirerade personalen och vi kan se att vi nu talar om MIK på ett annat sätt på skolan. Flera har fått insikt i vad MIK kan innebära och vi fortsätter arbetet med att göra MIK till en integrerad del av undervisningen. Röda trådar har börjat skapas och en likvärdighet byggas upp - så viktigt! Kanske blev det inte så många färdiga upplägg som vi först trott, men nu i efterhand känns det inte lika viktigt. Samtalen blev djupa och många insikter föddes, vilket känns primärt.

Några korta “tänk på”-punkter:

- Ha ett tydligt syfte med dagen.

- Det mest tidskrävande var att finna inspiratörer. Vi hade möjligheten, tack vare projektmedel, att hyra in kompetens men vill poängtera att man givetvis kan ta hjälp av kompetenta medarbetare eller lokala företag för att finna inspiratörer.

- Uppstarten är viktig då föreläsaren ska inspirera till resten av dagen och göra MIK till ett angeläget ämne. Bra om personen visar på massor av exempel för att sätta igång tankarna hos deltagarna.

- Inte ha för stora grupper. Omkring fem deltagare kändes som en lagom stor grupp. För att få gruppen att jobba framåt tyckte vi det var bra att ge deltagarna uppgifter, såsom ordförande, tidtagare och liknande.

- Har man ett tema som kräver teknisk utrustning är det bra att ha fler inspiratörer eller personer som kan hjälpa till med tekniken.

- Undersök vilket stöd du kan få från ditt regionbibliotek. Där finns massor med kompetens kring MIK. Sök även stöd hos skolans ledningsgrupp så du har dem i ryggen under hela arbetet.

- Var noga med att inspiratören förstår sin roll och kom överens om ersättning innan, gärna i skriven form.

Vi hoppas att vår rapport, våra tips och våra exempel på fallgropar kan vara bidragande till att fler vill testa MIK-jam som fortbildning för kollegor runtom i landet. Att AR/VR har en plats i skolan kan vi också konstatera och om fler skolor jobbar med detta hoppas vi på ett framtida utbyte.

Bilagor

Bilaga 1

Lego samarbetsövning

Material: legobitar, brickor, tidtagare, lappar med ord

Gör så här:

1. Alla deltagare i gruppen väljer 15 legobitar var.
2. Alla deltagare skickar sina legobitar ett steg åt vänster.
3. Bygg något av de legobitar du blivit tilldelad under 2 minuter.
4. Efter 2 minuter får du en lapp från gruppledaren med ett ord/en fras med koppling till MIK.
5. Beskriv ditt legobygge utifrån lappen. Låtsas att du hade lappens ord/fras i åtanke när du byggde din figur.

Bilaga 2

Hisspitch (20 min)

Tanken är att ni ska kommunicera era tankar kring ert tema under en kort hissfärd – som är **kortare än en minut.**

Skapa en kort men välstrukturerad konversationspitch som tydligt kommunicerar problemet som er MIK-idé löser.

Bilaga 3

One shot video (30 min)

- En one-shot video är en teknik där ni med hjälp av en smartphone skapar en kort video på någon/några minuter som visar ert arbete.

- Filmen ska bestå av en enda tagning, ingen redigering (däremot får ni givetvis ta om tills ni är nöjda).

- I presentationen ska era idéer struktureras till en fokuserad beskrivning.

- Det kan vara bra att ha något material att filma eller visa för kameran, då det oftast blir enklare att beskriva idéer på det sättet. På så sätt behöver ni inte heller synas i bild (men ni får gärna synas).

- Här kan du se exempel på one shot videos från förra vårens MIK-jam https://mikjam.se/jams

- Kom överens om vilken Creative Commons ni vill ha på er film.

- När ni filmat klart ska produkten laddas upp på driven. Döp er fil med gruppens namn samt den licens ni valt. Exempel: Spel 1 åk 7-9 CC BY ND

- Gå till matsalen och sätt er tillsammans som grupp. Ni måste vara på plats 15.00.