

Sprotasjóður - Lokaskýrsla



Skóli: Seyðisfjarðarskóli
Verkefni: Stafrænt handverk
Verkefnisstjóri: Tinna Guðmundsdóttir
Nr. samnings: UMS-206
Hvaða ár hlaut verkefnið styrk: 2014

Markmið verkefnis samkvæmt umsókn:

- vera skapandi innlegg í myndmenntakennslu grunnskóla Austurlands
- auka þekkingu og skilning nemenda á sjálfbærni í tengslum við samtímamyndlist
- nemendur þjálf hugmyndavinnu og æfist í fjölbreyttum úrlausnarefnum
- nemendur setji viðfangsefni sitt í samhengi og gefi því merkingu
- nemendur fjalli um eigin verk og miðli þeim í gegnum stafræna miðla
- ná að virkja nemendur, fá þá til að verða forvitna um viðfangsefnið og vilja setja sig í stellingar rannsakenda.

Leiðir sem valdar voru til að ná markmiði:

Síðan 2007 hefur Skafffell lagt mikinn metnað í að senda frá sér fræðsluverkefni sem ætluð eru grunnskólanemum á Austurlandi. Leiðirnar sem farnar hafa verið hafa ýmist verið að bjóða nemendum á sýningar í Skaffelli, senda verkefni í skólanna eða senda námskeið ásamt leiðbeinendum í skólana.

Að þessu sinni var ákveðið að senda frá sér fræðsluverkefnið í gegnum netið og setja í hendur myndmennta- eða umsjónarkennara að miðla því og vinna með nemendum. Verkefnið var samstarf þriggja aðila: Skafffells, Seyðisfjarðarskóla og Seyðfirska listamannateymisins RoShamBo, sem samanstendur af listakonunum Þórunni Eymundardóttur, Litten Nyström og Hönnu Christel Sigurkarlsdóttur.



Verkefnið hlaut nafnið Stafrænt handverk og var þrjúþætt:

- að kenna nemendum að búa til frá grunni málningu og litarefni úr hráefnum úr nánasta umhverfi
- að skrásetja vinnuferlið og vera í gagnvirkum samskiptum við aðra nemendur í landshlutanum með aðstoð samfélagsmiðla á borð við Twitter og Tumblr
- að koma málningunni sem þau bjuggu til yfir í stafrænt form



Nálgast má verkefnið í heild sinni, námsefni, leiðbeiningar, skráningar og úrvinnslu á síðunni stafraenthandverk.tumblr.com.

Nemendum var gert að setja sig í fótspor vísindamannsins í vinnuferlinu með því að ljósmynda og skrásetja allt ferlið samkvæmt fyrirætlum. Hver leiðbeinandi þurfti að skrá sinn hóp á samskipamiðlinum Twitter til að nemendur gætu deilt myndum, vangaveltum og uppgötvunum í gegnum ferlið.



Frávik miðað við áætlun verkefnis:

Í ljósi þess að ekki náðist að fjármagna verkefnið að fullu var ákveðið að skerpa á innihaldi þess og einfalda til að minnka tímann fyrir þróunarvinnu. Til móts við þessar breytingar var handverks- og skrásetningarhlutanum gefið meira vægi og eftirfarandi námsmarkmið bættist við: að nemendur þjálfí öguð og skipulögð vinnubrögð

Upphaflega áttu nemendur að fá frjálssar hendur við úrvinnsluna en við breytingarnar var sá þáttur verkefnisins fastmótaðri og niðurnjörvaðri. Þar af leiðandi datt út námsmarkmiðið: að nemendur þjálfí hugmyndavinnu og æfist í fjölbreyttum úrlausnarefnum

Þess í stað fylgdu með tillögur um hvernig verkefnið gæti, eftir að nemendur væru búnir að vinna það, nýst inni í öðrum námsgreinum t.d. með því að halda áfram að nota stafræna litinn í upplýsingatækni og nýta málninguna áfram í myndmennt.

Helstu hindranir sem komu upp við vinnu verkefnis:

Þar sem verkefnið er fremur tæknilegt fór töluverð vinna í að þróa alla verkferla og gera sem skýrasta og skiljanlegasta bæði fyrir kennara og nemendur. Einnig þótti erfitt að virkja skólana til þátttöku og kom á daginn að tæknilegi hluti verkefnisins virtist fæla kennara að einhverju leyti frá. Sá ótti reyndist að hluta til á rökum reistur þar sem nemendum og jafnvel kennurum þótti skráningarhluti verkefnisins heldur flókinn. Einnig áttu þátttakendur erfitt með að átta sig á forritinu sem yfirfærði litinn yfir í stafrænt form og virkaði stundum ekki alltaf sem skildi.

Til að samskiptaþáttur verkefnisins, á Twitter, virki er mikilvægt að skólarnir vinni á nokkurn veginn sama tímabili (í lagi þó að það skeiki um 1-2 vikur) og æskilegt er að verkefnið fari fram að hausti til svo auðvelt sé að nálgast litarefni í náttúrunni. Ekki voru allir skólar í stakk búnir að koma því fyrir í stundaskránni sinni og hefði því verið heppilegra að kynna það fyrr.

Allar þessar hindranir voru teknar til greina og unnið að því einfalda þessa þætti svo að hægt verði að endurtaka verkefnið síðar. Fyrir vikið tók verkefnið lengri tíma en lagt var upp með en vonast er til að með einföldun þess verði hægt að halda því innan ákveðins tímaramma næst þegar verkefnið verður sett af stað.

Helsti ávinningur af vinnu við verkefnið, jákvæð atriði sem fylgdu í kjölfar eða samhliða verkefnisvinnu:

Með verkefninu náðist að opna betur augu nemenda gagnvart sjálfbærni, bæði út frá umhverfissjónarmiði en einnig með því að gera þeim grein fyrir að til eru gamlar aðferðir sem gera þeim kleift að búa til hluti úr hráefni sem fengið er úr nánasta umhverfinu (“do it yourself”). Verkefnið var til þess fallið að vekja upp spurningar og áhuga hjá nemendum um það hvernig fólk í gamla daga fór að þegar það hafði ekki aðgengi að jafn sjálfsögðum hlutum eins og málningu. Með þessum hugleiðingum er fólgin hvatning til að kynna sér og jafnvel nýta gamlar aðferðir og handbragð sem gerir okkur kleift að vera óháðari, meira sjálfbjarga og örvar um leið skapandi hugsun.

Verkefnið var þar að auki hvatning til kennaranna um að nýta betur nærumhverfið til kennslu en einnig kynntust nemendur nýrri nálgun með því að nota samskiptamiðla, á borð við Twitter, sem vinnutæki auk þess sem þeir opnuðu á samskipti milli nemenda úr mismunandi skólum.

Að lokum má nefna að verkefnið sameinar nokkrar námsgreinar þar sem tölvuvinna, jarðfræðiþekking og myndmennt skarast saman og er von okkar sú að bæði nemendur og kennarar átti sig á því að skapandi hugsun á við í fleiri greinum en bara myndmennt og að fagkennarar geti jafnvel unnið saman og þar með innleitt nýjar nálganir við kennslu.

Mat á verkefninu samkvæmt umsókn:

Flestir kennarar komu með ábendingar um það sem jákvætt var og það sem betur hefði mátt fara. Við framkvæmd verkefnisins komu fram ýmsir þættir sem laga mætti eins og við var að búast við fyrstu keyrslu. Helst mætti nefna tæknilega hlutann (skráningu niðurstaðna og notkun forrits sem getur lesið RGB númer lita).

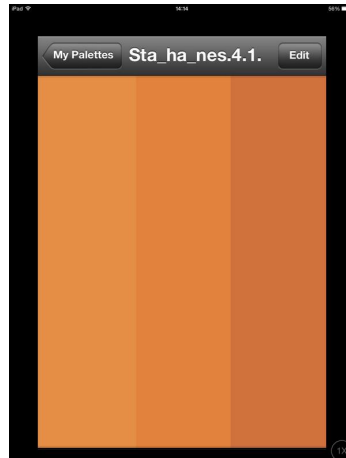
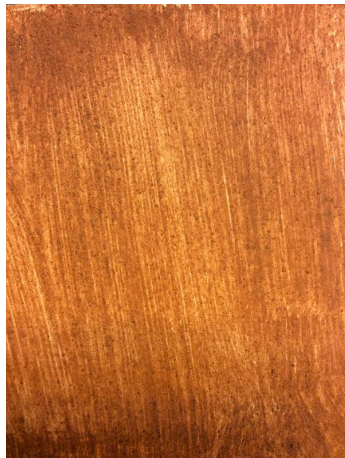
Einnig hefði framsetning upplýsinga á heimasíðu mátt vera skýrari og þóttu sumum verkefnið of langt þar sem tímarammi þess stóðst ekki. Gert var ráð fyrir verkefnið tæki 5 vikur miðað við tvær samfelldar kennslustundir í viku en í sumum tilfellum þurfti að bæta við 2-3 vikum við tímarammann. Það er því ljóst að bæði þarf að skýra betur leiðbeiningar og jafnvel einfalda suma liði.

Að öðru leyti heppnaðist verkefnið ágætlega og fengust jákvæð viðbrögð frá kennurum sem tóku þátt. Að mati flestra lærðu nemendur heilmikið um sjálfbærni og hvernig nýta má einfaldan efnivið í nærumhverfi til góðra nota og opnaði það augu þeirra fyrir gömlu handbragði. Það kom þeim skemmtilega á óvart hve náttúran hefur að geyma fjölbreytt litaúrval. Einnig þótti þeim jákvætt að opna fyrir samskiptum nemenda í hinum skólunum og að læra að nýta sér samskiptamiðla á borð við Twitter og Tumblr.

Niðurstöður verkefnis.

Eins og fram hefur komið rákumst voru ýmsar áskoranir við framkvæmd verkefnisins, sér í lagi í tengslum við tæknihlutann. Við flestum vanköntum hafa verið fundnar lausnir og búið að breyta upplýsingum á síðu verkefnisins til samræmis við það. Á sama tíma voru viðbrögð kennara jákvæð og sýndu þeir því áhuga að verkefnið yrði endurtekið.

Lokaniðurstaða verkefnisins var á þá leið að annars vegar fundu nemendur út RGB númer litanna sem þeir bjuggu til og hins vegar notuðu þau málninguna til að mála hluti sem þeir fundu í náttúrunni og skiluðu þeim svo á þann stað sem þau fundu litarefnið upprunalega á og ljósmyndað. Allar skrásetningar ferlisins er aðgengilegt á heimasíðu verkefnisins, stafrænthandverk.tumblr.com. Í lokin var svo búin til ein stór litapalletta sem sýnir niðurstöður allra litanna sem til urðu við framkvæmd verkefnisins. Pallettan er til sýnis á heimasíðu Skaffells auk þess sem sjá má samansafn ljósmyndanna af máluðu hlutum í náttúrunni. Einnig var sett fram sú hugmynd að nemendur myndu setja upp litla sýningu og sýna bæði litarefni, prufur og ljósmyndir en það var undir hverjum og einum skóla komið hvort af því yrði.



Heimasíða verkefnisins mun lifa áfram og verður í kjölfarið hluti af verkefnabanka Skaffells. Fyrirhugað er að það verði endurtekið næsta haust. Þar sem verkefnið er aðgengilegt á netinu má segja að allir geti nýtt sér það.



Áætlun um kynningu á afrakstri verkefnis og niðurstöður

Til að byrja með var verkefnið var kynnt fyrir myndmenntakennurum á kennarþingi Austurlands í september 2014. Þegar verkefnið var komið af stað var send út tilkynning á póstlista Skaffells. Í kjölfarið var haft samband við fjölmiðla og fékk það umfjöllun í Morgunblaðinu, Austurglugganum og blaðinu Austurland. Þegar verkið var nánast lokið var sett samantekt á vefsíðu Skaffells með tilbúinni litapallettunni frá skólunum sem tók þátt og þeim upplýsingum deilt á samfélagsmiðla.