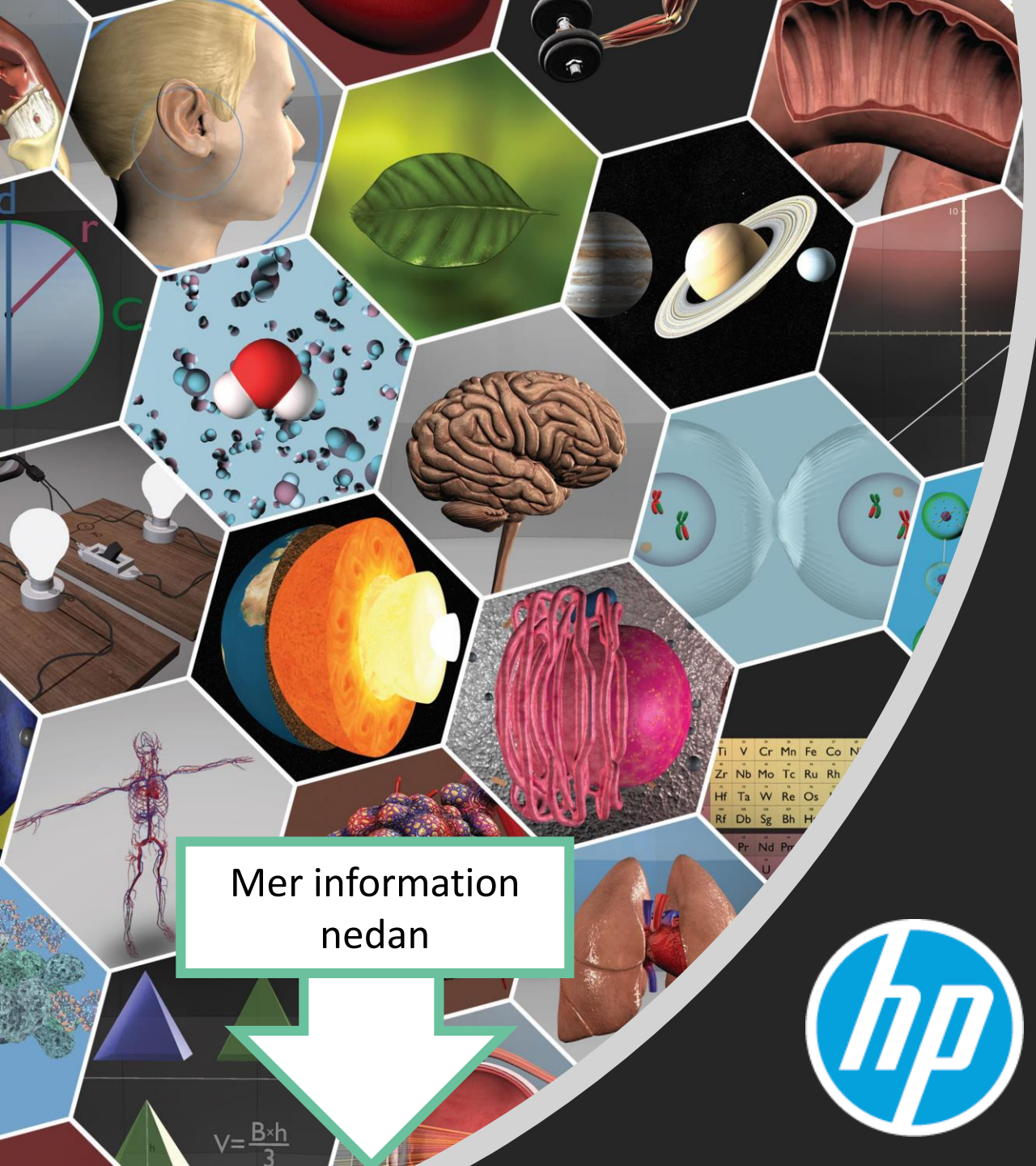




Sensavis



Advania
Skolpartner

Vinn 15 000 kr till klasskassan

Klasstävling i Digitalt Berättande med Sensavis
Visual Learning Tool.

Klasser på mellanstadiet, högstadiet och
gymnasiet i Stockholms stad kan delta.

Anmäl ert deltagande snarast möjligt.

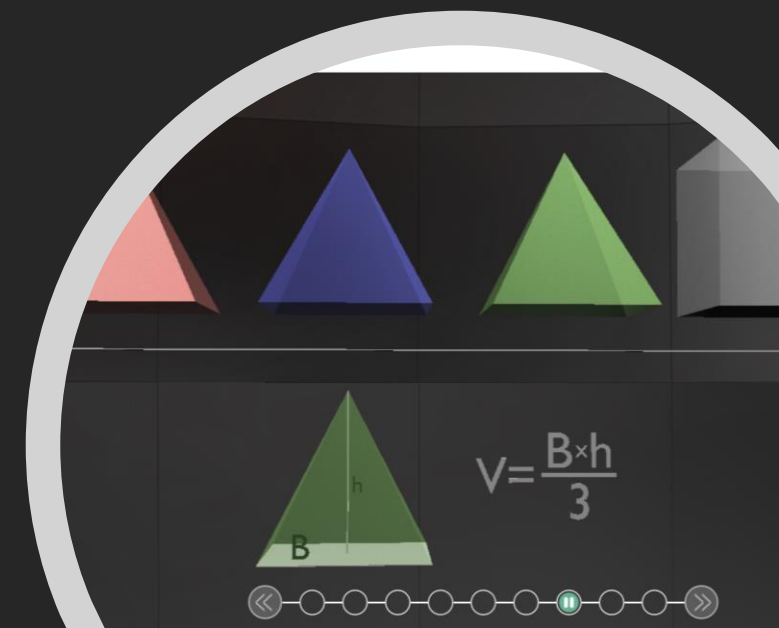
Tävlingsbidraget skall vara inskickat senast 20:e
december 2019.

Mer information
nedan



Innehållsförteckning

1. Vad är Digitalt berättande?
2. Vad är Sensavis Visual Learning Tool?
3. Hur går tävlingen till?
4. Kriterier för elevproduktion
5. Generella tips!
6. Förslag på Appar för videoredigering
7. Juryns kriterier
8. Hur kommer vi igång?



1. Vad är Digitalt berättande?

- Digitalt berättande är en berättarform som använder digital teknik för att kombinera ett fritt antal medier, exempelvis stillbild, rörlig bild, musik, ljud, berättarröst, till en kort, sammanhängande berättelse.
- På [Skolverkets Lärportal](#) kan du läsa mer om Digitalt berättande samt både om hur det kan, och varför det ska, användas i undervisningen.
- I den här tävlingen så utgår vi från de interaktiva visualiseringarna som finns i Sensavis appar.
- Eleverna producerar, med hjälp av skärminspelning, filmer där de med sina röster och digitala ritverktyg berättar och förklarar något som är abstrakt för en tänkt mottagare. Slutprodukten blir sedan en kort film med ljud, visualiseringar och text/pilar/etc. som man sedan tävlar med.



2. Vad är Sensavis Visual Learning Tool?

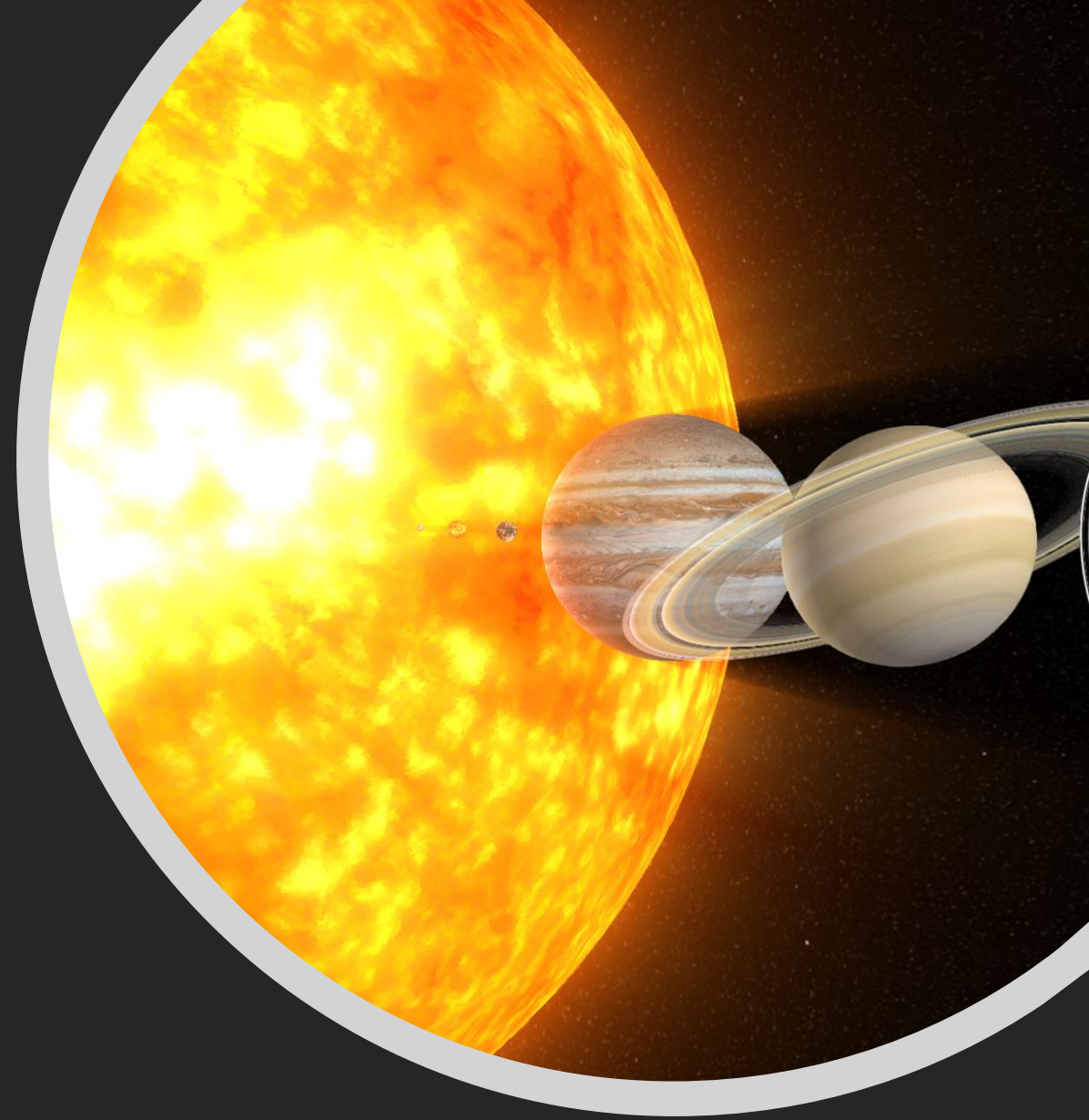
En app med kvalitativa och interaktiva visualiseringar inom 6 olika ämnesområden (Biologi, Fysik, Kemi, Geografi, Matematik och Teknik) som syftar till att:

- Hjälpa fler att förstå komplexa eller abstrakta delar av ett ämne
- Stärka arbetet runt digital kompetens
- Inkludera fler elever i lärandet genom att vara en pusselbit i arbetet med digitala tillgängliga lärmiljöer
- Hjälpa lärare och elever att förflytta lärandet från passivt konsumerande till aktivt producerande (digitalt berättande)

Den här 3 min korta filmen ger en introduktion till Sensavis:

<https://vimeo.com/299042353>

Utbildningsförvaltningen har köpt in Sensavis-licenser för samtliga grund- och gymnasieskolor. Ni hittar mer information om hur ni kan installera Sensavis appar på [Programbanken](#).



3. Hur går tävlingen till?

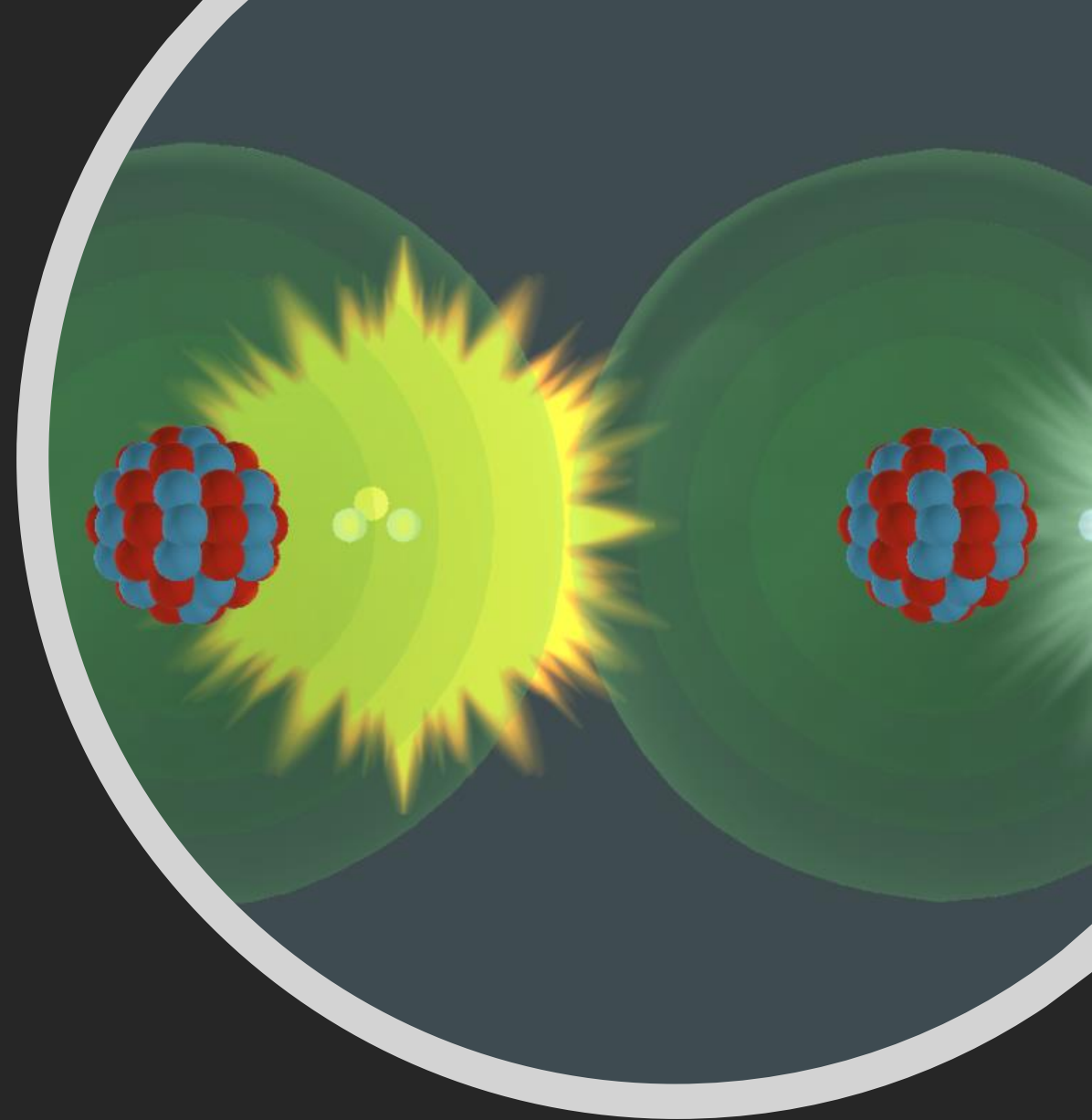
- Tävlingen sker klassvis och alla klasser på mellanstadiet, högstadiet och gymnasiet kan delta.
- Ni anmäler ert deltagande genom att läraren mailar tavling2019@sensavis.com snarast möjligt. Anmälan skall innehålla namn på skola och klass.
- Därefter skapar eleverna digitala berättelser i form av filmer där de förklarar något abstrakt/komplex på bästa sätt utifrån de tillgängliga visualiseringarna i Sensavis app.
 - Klassen väljer ut en film som de vill använda i tävlingen
- Läraren skickar in en länk till klassens tävlingsbidrag på tavling2019@sensavis.com senast den 20:e december 2019.
- En jury* utser 1:a, 2:a och 3:e prisvinnarna per stadie. Vinnarna presenteras i januari 2020. (På gymnasiet tävlar klasserna i två kategorier där 1:a-3:e pris utses i båda kategorierna: Introduktionsprogram & Nationella program)
- 1:a pris är 15 000 kr, 2:a pris är 10 000 kr och 3:e pris ger 5 000 kr. Samtliga priser gäller hela klassen och betalas ut till ansvarig person för klasskassan. Klassen fattar ett gemensamt beslut om hur pengarna skall användas.
 - Om klassen inte har en ansvarig person för klasskassan, så kommer dialog att föras med läraren om hur prispengarna skall komma hela klassen till godo.

**Juryn består av personer från Utbildningsförvaltningen Stockholms stad, samt personer från Sensavis och partners. Juryns beslut kan inte överklagas.*



4. Kriterier för elevproduktion

- Filmen ska vara minst 2 och max 4 minuter lång.
- Temat är valfritt utifrån de visualiseringar Sensavis app erbjuder.
- Filmens målgrupp är elever i samma ålder som den deltagande klassen.
- Filmen ska tydligt, pedagogiskt och lustfyllt förklara ett abstrakt fenomen för målgruppen.
- Berättarröst och text ska vara på svenska och/eller engelska.
 - Klasser med elever med svenska som andraspråk uppmuntras att även skicka in fler kopior av samma film men på ett eller flera olika modersmål.



5. Generella tips!

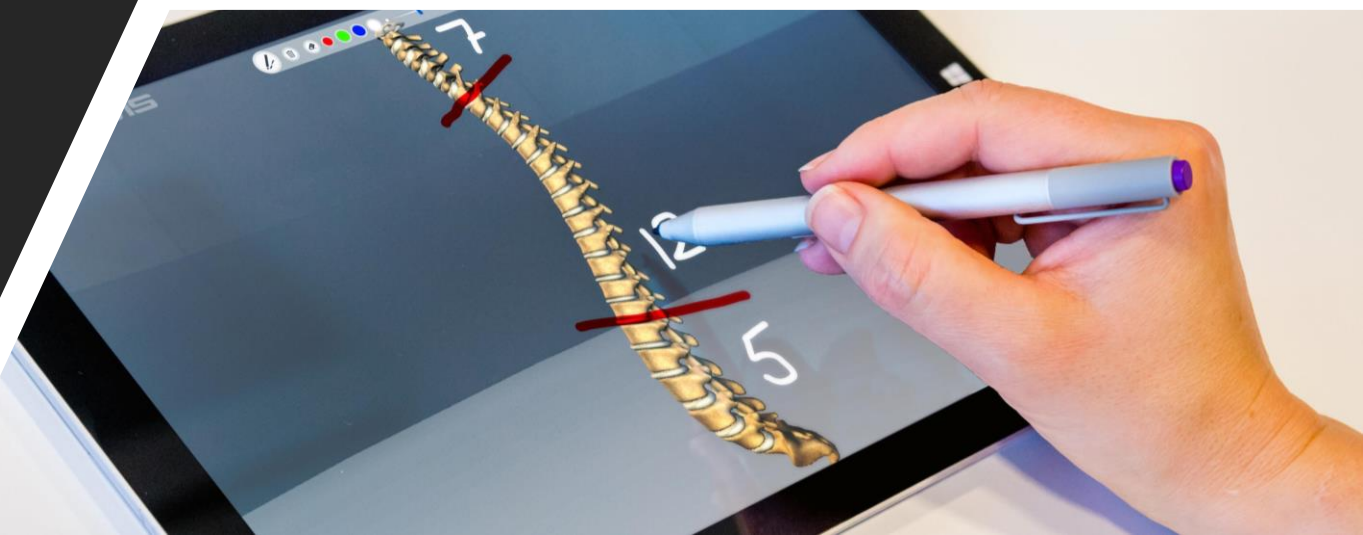
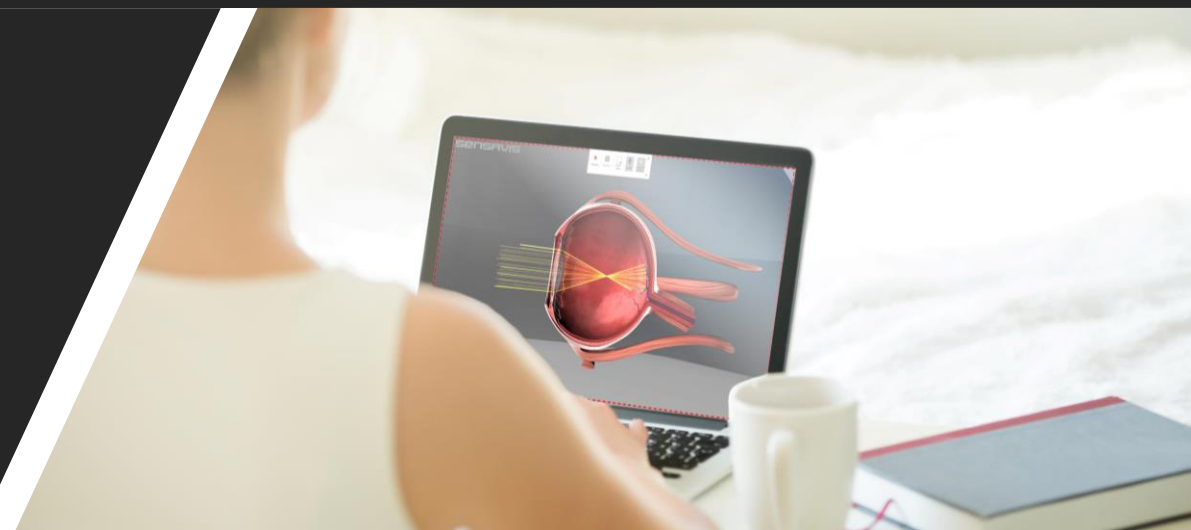
Sensavis

Utifrån det ämnesområde ni väljer att arbeta med, fundera på hur ni kan:

- Använda visualiseringarna på bästa sätt för att tydligt förklara för er målgrupp
- Använda zoom, ritverktyg (inking), text och berättarröst för att tydliggöra informationen i er undervisningsfilm
- Hålla intresset igång för den som tittar

Gör gärna en noggrann planering innan ni spelar in. Till exempel kan ni rita storyboards som ni kan använda som stöd vid inspelningen.

Se exempel på digitala berättelser som elever från Stockholms stad och andra kommuner har skapat tidigare: [Klicka här](#)



6. Förslag på Appar för videoredigering

När man skapar sina digitala berättelser i form av filmklipp kan man om man vill redigera dessa med ett 3:e partsverktyg i efterhand. T ex vill man kanske lägga till ljudeffekter, en berättarröst eller kanske klippa ihop flera filmsekvenser. Beroende på vilken plattform (PC/Mac/iPad /Windows) ni använder så finns det olika alternativ:

- På iPad finns iMovie tillgänglig. Om ni inte har den installerad så kontakta er skolas ITKP (IT-kontaktperson) för hjälp med detta. [Klicka här för Apples egen komma igång guide.](#)
- Fram till tävlingens slut (31:a okt, 2019) så har ni även tillgång till premium versionen av [WeVideo for schools](#) för skärminspelning och videoredigering. För att komma igång med WeVideo:
 1. Gå till [WeVideo](#) (OBS! kräver Chrome eller MS Edge webbläsare)
 2. Klicka på "Log in" uppe till höger på sidan
 3. Välj "Log in with Office 365" och logga in med ditt Stockholms Stad Office 365 ID.

[Klicka här för hjälp med att komma igång med WeVideo.](#)

Om ni vill använda WeVideo på iPad så laddar ni ner WeVideo appen genom att [klicka här](#). Även här måste ni sedan i appen logga in med era Office 365 ID.





7. Juryns kriterier

Jury kommer titta på följande i urvalet av filmer:

- Är undervisningsfilmen anpassad för sin målgrupp?
- Är det tydligt vad målgruppen ska lära sig av undervisningsfilmen?
- Hur genomtänkt används de funktioner (zoom, ritverktyg, text, berättarröst) som finns tillgängliga i appen?
- Lyckas undervisningsfilmen på ett tydligt, pedagogiskt och lustfyllt sätt förmedla innehåll och information?

Vinnande filmer: Vinnande filmer kommer att göras tillgängliga för samtliga elever i Stockholms stads skolor att lära ifrån.

Utvärdering och framtid: Tävlingen kommer att utvärderas i efterhand och om det har upplevts positivt bland Stockholms stads skolor finns möjligheten att utveckla och fortsätta med detta koncept.



8. Hur kommer vi igång?

- För att komma åt Sensavis appar, lärarhandledningar i Digitalt berättande mm. Besök Programbanken genom att [klicka här](#).
- Lärarhandledningarna innehåller också länkar till olika filmer som hjälper er att komma igång.
- Prata ihop er på skolan, och kanske en närliggande skola, och kontakta Sensavis på info@sensavis.com så kommer de gärna på besök för att utbilda och inspirera (i mån av tid).
 - OBS – Sensavis besöker bara skolor som har installerat appen – så se till att göra det först 😊

