



Guide för virtuella studiebesök

Användningen av virtuella studiebesök i lärandet är ett sätt för skolan att interagera med det omgivande samhället genom digitala verktyg. I skolan är vi vana att göra fysiska lokala studiebesök, men genom det virtuella besöket vidgas gränserna oändligt. Det är ett hållbart, ekonomiskt och tidsbesparande sätt att genom ljud, bild och interaktion förverkliga en helhetsskapande undervisning.

Virtuella studiebesök bidrar till en större möjlighet till förståelse och en verklighetsförankring av en plats som den klassiska läroboken inte kan erbjuda. Eleverna får en chans att virtuellt besöka platser som de normalt inte skulle besöka, vilket även bidrar till en större förståelse för vårt mångkulturella samhälle. Genom aktiviteten får eleverna ett inifrånperspektiv av religionen samtidigt som det gör dem förtroga med den autentiska platsen som en del i samhället, vilket skapar en komplettering till läroböckerna. Det kan till och med öppna upp möjligheter att besöka platser som av traditioner och seder inte alla får eller vill besöka.

Genom att virtuellt möta en guide möjliggörs även en elevinteraktion med en expert ute i samhället. Eleven tar en aktiv roll i sin eget lärande och stärker sin egen digitala kompetens genom att kommunicera med aktörer utanför skolans väggar. Genom goda förberedelser kan detta möte bli ett minne för livet.



Aktivitet 1: Interaktiv bild av kyrkorummet

I det första alternativet utgår vi från att vi inte kan besöka platsen i verkligheten, utan vi samarbetar med en guide som hjälper till och tar några foton av platsen. Dessa foton jobbar vi sedan vidare på till exempel i den interaktiva webbtjänsten [Thinglink](#).

Eleverna arbetar i grupper kring olika ansvarsområden, för att söka information samt skapa frågor till materialet, till exempel kring kyrkorummets olika delar. Till sist bekantar sig eleverna individuellt med de andra gruppernas ansvarsområden.

Övningen baserar sig på riktlinjer kring skolans samarbete och interaktion med samhället samt att eleven tränas i att söka information. Samtidigt stärker eleven sin presentationskompetens i en digital mediaproduktion. I produktionen kommer eleven att läras sig att använda taggar. En tagg är en digital ikon med en länk som ett lager ovanpå ett befintligt foto.

Förarbete

Kontakt tas med guide/kyrkvärd på platsen ni vill besöka.

Be personen ta bilder på:

- utsidan av byggnaden
- interiörbilder
- samt bilder från olika sidorum (exempelvis sakristian)

Bilderna läggs i en hierarki (ordningsföljd) av scener i Thinglink.

- Scen 1: Överblicksbild på byggnaden utifrån. En tagg (länk i scenen) placeras på dörren som leder till scen 2.
- Scen 2: Vy inifrån byggnaden. Taggar till eventuella övriga utrymmen som får sina egna scener.
- Övriga scener: rum eller vyer som är taggade i scen 2. Thinglinken görs redigerbar för elever och delas till eleverna.

Tjänster, teknik & material

En dator/pekplatta per grupp

- Konto på Thinglink.com
 - Som ett alternativ kan presentationsprogram som Keynote (iPad) eller PowerPoint (PC) även användas. Där kan man lägga till ikoner (taggar) på foton och göra figurerna till en länk till en annan bild i presentationen.





Genomförande

- Eleverna delas in i grupper på 3–4 elever per grupp och varje grupp får ansvar över en särskild del av t.ex. kyrkan. t.ex. koret, långhuset, orgeln, sakristian etc.
- Gruppen öppnar Scen 1 och klickar sig in i kyrkan (scen 2 och vidare).
 - Uppgift 1: att skapa taggar och skriva korta faktarutor enligt gruppens ansvarsområde
 - Uppgift 2: Skapa ett självvärtande quiz (Google Forms, Microsoft forms etc) för gruppens klasskamrater kring de faktarutor ni skapat. Max 6 frågor.
- Eleverna besöker individuellt övriga delar av kyrkan och svarar på de olika quizzarna.

Efterarbete

Med stöd av Thinglinken kan eleverna presentera kyrkan åt vänelever i de lägre åldrarna. Thinglinken kan även fungera som ett läromedel för parallellklassen om klasserna har bekantat sig med olika platser.



Aktivitet 2: Rundvandring via mötestjänst i realtid

Eleverna får via en mötestjänst (t.ex. Teams, Google Meet) en rundvandring exempelvis i en kyrka tillsammans med en guide, som berättar om olika platser i byggnaden. Guiden filmar sig själv genom selfievyn i telefonen. Här stärker vi även den digitala kompetensen genom att sporra eleverna att möta olika människor i nya lärmiljöer och via digitala tjänster. Under guidningen har eleverna även möjlighet att ställa praktiska frågor, diskutera etiska frågor samt uttrycka sina tankar på ett konstruktivt sätt tillsammans med guiden.

Förarbete med guide:

- Ta kontakt med en guide/kyrkvärd på platsen (exempelvis en kyrka) och kom överens om ett förberedande möte i en mötestjänst.
- Förbered mötet genom att själv skapa en minirundvandring i ditt eget klassrum som exempel och för att inspirera guiden.
- Be guiden förbereda en rundvandring på 15–20 minuter med 5–6 punkter på platsen som kan vara intressanta för en besökare.
- Be guiden även skapa frågor på förhand, förslagsvis med en fråga per punkt, som kan användas i en avslutande quiz.

Förarbete med klass:

- Förbered olika frågeställningar (ålder, ursprung, användning, rengöring...)

Tjänster, teknik & material:

- Guidens egen telefon med kamera
- Selfiestick (ej nödvändigt)
- Mötestjänst (Zoom, Teams, Google Meet)
- Kamera riktad mot eleverna i klassen

Genomförande:

- Ett möte skapas i en gemensam mötestjänst
- Eleverna sitter i klassrummet och tar del av den digitala rundvandringen
- Eleverna gör egna anteckningar om varje punkt
- Eftersträva interaktion (eleverna ställer frågor direkt till guiden efter varje punkt, läraren kan vara först ut för att bryta isen). Läraren fördelar ordet i klassen.
- Besöket avslutas med en snabbquiz som dras av guiden.

Efterarbete:

- Eleverna sammanfattar besöket med att skriva en faktatext om platsen utifrån egna anteckningar



Aktivitet 3: Klasser lär klasser

I detta scenario är det två klasser som skapar och leder virtuella studiebesök åt varandra. Klasserna turas om att producera och genomföra presentationer av till exempel en kyrka och den andra klassen följer med och ställer frågor virtuellt. Eleverna är delaktiga i hela planeringen av aktiviteten och får genom den möjlighet att träna på presentationsteknik samt att agera lämpligt i en religiös kontext. Här stärker vi igen den digitala kompetensen genom att interagera med andra elevgrupper utanför skolan i nya lärmiljöer och via digitala tjänster.

Förarbete:

- Eleverna tar kontakt med guide/kyrkvärd på platsen (t.ex. kyrka) och kommer överens om ett förbesök.
- Be guiden på förhand välja ut 5–6 punkter på platsen som kan vara intressanta för en besökare.
- Dela in klassen i 5–6 grupper på förhand.
- Besök platsen tillsammans med klassen och få en guidning på de utvalda punkterna
- Fördela punkterna mellan grupperna och be dem skriva ner informationen / intervjua guiden igen
- Förbered frågor/en quiz som dras muntligt.

Tjänster, teknik & material:

- En telefon/pekplatta med bra kamera och bra nätanslutning.
- Mötestjänst (Zoom, Teams, Google Meet)

Genomförande:

- Klassen som presenterar till exempel kyrkan befinner sig på plats i kyrkan och eleverna som är besökare sitter samlade i sitt eget klassrum.
- Öppna mötet mellan klasserna med telefon eller pekplatta för klassen i kyrkan och på storskärm för klassen i klassrummet. En av eleverna i kyrkan kan med fördel vara den som ansvarar för att hålla telefonen/plattan under presentationerna.
- Elever från den presenterande klassen turas gruppvis om att leda rundvandringen enligt gruppernas ansvar.
- Eleverna i klassrummet gör egna anteckningar
- I slutet av rundvandringen leder den presenterande klassen en muntlig frågestund (quiz) med stöd av lärarna i bägge klasser.

Efterarbete:

- Feedback ges mellan klasserna
 - Two Stars & One Wish: Nämn två bra saker och ett utvecklingsförslag med rundvandringen

Rollbyte:

- Den andra klassen leder i sin tur ett motsvarande besök på sin ort.

