

Digitale fortellinger i skolen

(Versjon april 2012)

Innhold

Artikler

Innledning om digitale fortellinger	1
Del I - Bakgrunn og pedagogiske perspektiver	6
Digitale fortellinger	6
Digitale fortellinger og ulike pedagogiske tilnærminger	18
Den digitale fortellingens didaktikk	22
Digitale fortellinger og grunnleggende ferdigheter	33
Del II - Tips og eksempler	41
Hvordan lage en digital fortelling	41
Vurdering av digitale fortellinger på studiet IKT for lærere	48
Digitale fortellinger i skolefag	51
Digitale fortellinger om egen familiehistorie	56
Digitale fortellinger om geografi i Norge	58
Digitale fortellinger om lokalhistorie fra nærmiljøet	60
Digitale fortellinger med to versjoner av samme historiske hendelse	63
Digitale fortellinger om norske diktere	64
Digitale fortellinger om utviklingen av norsk skriftspråk	65
Digitale fortellinger som sammensatte tekster	67
Digitale fortellinger om buddhismen	68
Digitale fortellinger om dyr	69
Digitale fortellinger om kropp og helse	70
Digitale fortellinger om verdensrommet	71
Digitale fortellinger i fremmedspråksopplæringen	73
Digitale fortellinger om komponister	74
Digitale fortellinger i matematikk	75
Del III - Avslutning	77
Avsluttende refleksjoner om digitale fortellinger	77
Om forfatteren	77
Referanser	
Artikkelkilder og Bidragsytere	78
Bildekilder, Lisenser og Bidragsytere	79

Artikkellisenser

Lisens

80

Innledning om digitale fortellinger

Hvorfor skrive om temaet “Digitale fortellinger i skolen”

Det er flere grunner til at jeg har valgt å skrive en bok om digitale fortellinger i skolen som retter seg mot lærere og lærerstudenter. En viktig grunn er at læreplanen i norsk skole stiller økte krav til bruk av digitale verktøy og sammensatte tekster i skolen. Det samme gjelder den nye lærerutdanningen. Mye kan tyde på at det å la elever lage digitale fortellinger kan være en god måte å innfri disse kravene.

En annen grunn er at digitale fortellinger av mange blir regnet for å være en ny, moderne fortellingsform med stor appell. Med unntak av boken *Digital storytelling in the classroom* av Jason Ohler (2008) er det få bøker internasjonalt som retter seg spesifikt inn mot skolen som kontekst. Det er imidlertid økende interesse for temaet både i forhold til praktisk undervisning og forskning. Våren 2011 ble det avholdt en stor internasjonal konferanse^[1] om temaet på Lillehammer. Til tross for økende interesse er det allikevel ennå ikke publisert en bok om temaet på norsk. Det er derfor behov for å formidle kunnskap om denne nye sjangeren i en norsk kontekst.

En tredje grunn er at det er behov for en bok som kan sammenfatte en del av det praktiske arbeidet som er gjort med digitale fortellinger i norsk skole. Selv om enkelte fagdidaktikere har skrevet artikler innenfor området, har det ennå ikke vært laget en helhetlig sammenfatning. Formålet med denne boken er derfor å beskrive den faglige bredden og alle de anvendelsesmuligheter som digitale fortellinger kan gi lærerutdannere og lærere. De siste årene har jeg selv også gjennomført et vidtspennende forsknings- og utviklingsarbeid knyttet til bruk av digitale fortellinger. I tillegg har jeg holdt kurs for lærere og lærerstudenter om dette temaet. Nå følte jeg det var på tide å sette alle erfaringene og tankene mine ned på trykk!

Bokens oppbygning

Dette er først og fremst en bok spekket med praktiske tips om hvordan man kan jobbe med digitale fortellinger i undervisningen. I tillegg har jeg ønsket å plassere digitale fortellinger som sjanger inn i en historisk og samfunnsmessig kontekst. I det første kapitlet i del I som heter “Digitale fortellinger”, skriver jeg en del om dette.^[2] Alle de andre kapitlene tar opp bruk av digitale fortellinger i skolen på ulike måter. I andre kapittel blir digitale fortellinger vurdert i forhold til tre pedagogiske perspektiver som kan sies å ha noen likhetstrekk med denne nye sjangeren. I tredje kapittel blir den didaktiske relasjonsmodellen brukt til å drøfte de utfordringer læreren står overfor ved bruk av digitale fortellinger i undervisningen. Her redegjør jeg også for noen av de erfaringene jeg og mine studenter har gjort i arbeidet med digitale fortellinger. I fjerde kapittel drøfter jeg hvordan digitale fortellinger kan støtte opp under utviklingen av grunnleggende ferdigheter hos eleven.

Hele del II av boken inneholder praktiske tips og eksempler på digitale fortellinger. I det femte kapitlet skriver jeg derfor om hvordan man kan lage en digital fortelling. I de neste kapitlene blir det vist til en rekke eksempler på digitale fortellinger i ulike skolefag. Mange av eksemplene er laget av studenter på studiet IKT for lærere ved Høgskolen i Østfold. I dette studiet som jeg har hatt ansvaret for i en årrekke, har studentene jobbet med å lage digitale fortellinger helt siden 2007. Mange av fortellingene er publisert på YouTube og utgjør et interessant kildemateriale som dekker en bredde av temaer og bruksområder i grunnskolen. For en del av fortellingene er det også lagt ut vurderinger av de digitale fortellingene som er gjort i forbindelse med sensorarbeid på studiet. Målet er at eksemplene skal gi inspirasjon, ideer og veiledning til å komme i gang med å begynne å lage digitale fortellinger.

Om samspeilet mellom nettsressurs og papirbok

Denne boken om digitale fortellinger er også publisert som et gratis og åpent digitalt læremiddel på nettstedet Wikibøker. Det er mange grunner til at du bør vurdere å studere nettboken. Du vil for det første kunne se de digitale fortellinger som er beskrevet her i boken. Den nettbaserte boken har i tillegg et velutviklet internlenkesystem som tillater smidig navigering mellom ulike deler i boka. Denne fleksible lenkingen gjelder ikke bare for ulike sider opprettet på Wikibøker, men det gjelder også lenking til artikler på Wikipedia og bildedatabasen Wikimedia Commons. Her har man tilgang til millioner av rettighetsklarete bilder. Bilder som er brukt i boken, er hentet fra dette nettstedet.

En annen grunn til at jeg har valgt å satse på en nettbokløsning, er at digitale fortellinger som et fagfelt er i rask endring, og dette stiller store krav til oppdatering av ressurser og eksempler. Det arbeidet blir lettere hvis det blir gjort gjennom en nettbok. Det vil for eksempel bli publisert en bok til om digitale fortellinger i løpet av april 2012 i Norge. Det vil være naturlig at elementer derfra kan brukes i forhold til oppdatering av denne wikiboken. En annen fordel med den nettbaserte boken er at den fint kan leses på smarttelefon, nettbrett, Smart TV eller PC.

At boken primært skal fungere en nettbok, kommer tydeligst frem ved at del II av boken er av ganske begrenset verdi hvis man ikke har muligheten til å se den digitale fortellingen. Noen steder er også teksten mer oppramsende med bruk av flere bombepunkter og ulike bakgrunnsfarger enn det som ville vært naturlig i en papirbok. Dette er gjort for å lette den digitale lesningen av teksten. De ulike kapitlene henger kanskje heller ikke like godt sammen som i en tradisjonell bok som kun er beregnet for papir. Denne forskjellen mellom tekst på nett og tekst på papir er noe jeg har blitt mer bevisst under arbeidet med denne boken. Hovedintensjonen med nettboken har da heller ikke vært at man skal lese den fra A til Å, eller at den skal være en tydelig helhet og ha gode overganger mellom kapitlene. Jeg oppfordrer heller nettlesere til å benytte seg av den veldig gode søkemotoren oppe i høyre hjørne på nettsiden.

Samtidig er det slik at folk fortsatt ønsker seg bøker i papir. Det er derfor du nå (kanskje) holder denne boken i hånden. Boken er allikevel ikke utgitt på et tradisjonelt forlag, men den er trykt opp av forfatteren selv. Dette gjør selvfølgelig at prisen på en bok blir langt lavere, men kvaliteten i forhold til språklig korrekturlesning og layout er nok ikke fullt så god. Og hvis det går greit for deg å lese boken som en papirutskrift av en PDF-fil, så er den faktisk helt gratis.

Hvorfor skrive en bok om digitale fortellinger som en wikibok?

Se for deg en fremtid der tusenvis av lærere, lærerstudenter og elever samarbeider om å lage sine egne læringsressurser. Forlagene hjelper til både med å rekruttere forfattere og kvalitetssikre materiale. Er dette bare en utopi? Vil man ikke også med slike løsninger ødelegge den naturlige og sunne arbeidsfordelingen som i dag eksisterer mellom lærere og forlag? Vel, det skal mye til for å endre et system som har fungert bra i lang tid, men vi vet at Wikipedia har snudd opp ned på leksikonfeltet, og det er heller ikke usannsynlig at læremiddelbransjen vil stå overfor lignende endringer.

Wikipedia fremstår i dag som et lysende eksempel på hva et enormt kollektiv av mennesker kan utrette i global skala over internett. Leksikonet representerer på flere måter en ny skriveform med sitt tydelig brudd med den elitistiske produksjonsmodellen der noen få utvalgte skal skrive for de mange. Vi ser at denne måten å dele og utvikle kunnskap, sprer seg til stadig nye områder. For eksempel deler den amerikanske etterretningsorganisasjonen CIA sin interne informasjon etter lignende prinsipper i wikien Intellipedia.

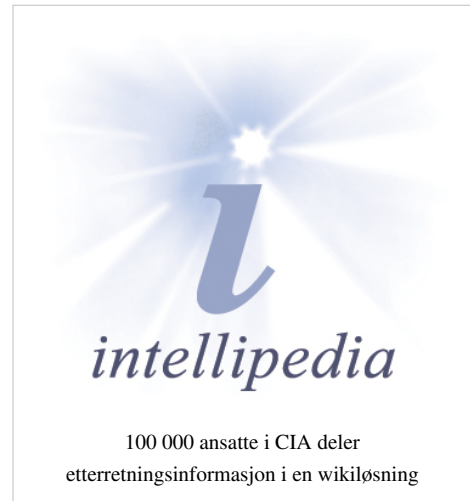
I skolen har det foreløpig ikke skjedd så mye. Her dominerer de lukkede læringsplattformene, og forlagene har fortsatt full kontroll på læremiddelproduksjonen. Vi ser imidlertid at det skjer endringer i utlandet. Studenter ved Universitetet i Toronto skriver for eksempel artikler om forskningsmetode på Wikipedia (se for eksempel denne artikkelen om etnografi). En rekke prosjekt er igangsatt ved amerikanske universitet for å skrive opp statsvitenskap (political science) som fagområde på Wikipedia. Her bidrar både vitenskapelig ansatte og studenter.

Foreløpig har vi imidlertid sett få vellykkede forsøk på å lage læringsressurser etter en kollektiv Wikipediamodel. Selv om stiftelsen Wikipedia har et eget læremiddelområde som heter Wikibøker der hvem som helst kan legge ut materiale, så er det lite brukt. ^[3] Jeg tror allikevel det bare er et spørsmål om tid før nye kollektive produksjonsmodeller vil vokse frem som viktige supplementer til den tradisjonelle produksjonsmodellen for læremidler. Det er mer usikkert om wikibasert læremidler vil fungere som fullverdige erstatninger, men jeg tror uansett det vil bli et større samvirke mellom det praksisfeltet produserer og det forlagene lager.

Denne boken om digitale fortellinger utgjør i denne sammenheng et lite skudd på den stadig voksende wikistammen. Boken er i all hovedsak skrevet av meg som enkeltforfatter. Bokprosjektet fremstår derfor på overflaten som ganske likt en hvilken som helst annen nettbok. Den store forskjellen ligger i publiseringslisensen som tillater fleksibel gjenbruk av den teksten:

I forhold til copyright ^[4] står det på nettstedet Wikibooks at man kan kopiere, modifisere eller redistribuere alt innhold på wikibøker, så lenge man gjør den nye tekstversjonen man lager tilgjengelig på de samme lisensvilkårene som den opprinnelige lisensen. Man må også huske å kreditere forfatterne. Her kan man referere til en liste med en oversikt over alle forfatterne som har bidratt, men det er også mulig å gjøre dette ved å lenke til den tidligere boken eller artikkelen som man har bearbeidet. Denne lisensen sikrer at tekstmaterialet blir fritt og tilgjengelig for andre i fremtiden.

Som vi skjønner av tekstlisensen, er et sentralt kjennetegn ved en wikibok at den egentlig aldri blir helt ferdig. Man vil alltid ha muligheten til å endre teksten og tilpasse den til egne behov. En wikibok må derfor tidfestes på en mye tydeligere måte enn tekst på papir, fordi man risikerer at wikiteksten har endret seg uka etter publisering. For å få frem at boken vil være i kontinuerlig endring, har jeg derfor valgt å publisere boken med tittelen "Digitale fortellinger i skolen - versjon 2012". Når jeg nå har skrevet hele teksten, så er dette for 2012-versjonen av boken. "Digitale fortellinger i skolen - versjon 2013" vil kunne ha nye forfattere som bygger på videre på denne teksten. Det er for eksempel mulig å tenke seg at en bok utvikler seg i flere ulike retninger: For eksempel "Digitale fortellinger i historie - versjon 2013a" og "Digitale fortellinger i norsk - versjon 2013b". Er det noen i Sverige som ønsker å gi ut en bok om



CC-lisenser tillater fri gjenbruk av publisert materiale under visse betingelser.

digitale fortellinger på svenske Wikibøker, står de også fritt til å gjenbruke teksten. Denne fleksibiliteten i forhold til gjenbruk av tekst er i Wikipediamiljøet egentlig langt større enn i det tradisjonelle tekstreferansesystemet. Det er for eksempel tillatt å kopiere hele tekstdele mellom Wikipediaartikler uten at man trenger å omskrive teksten. Sånn sett bygger den interne utvekslingen av artikkelinformasjon på Wikipedia på frie «copy-paste»-prinsipper så lenge man lenker tilbake til den opprinnelige teksten. Disse lisensbetingelsene er formulert under en Creative Commons lisens^[5] som sikrer fri gjenbruk av tekst også på læremiddelnettstedet Wikibøker.

Det første som faller en inn når man hører dette, er kanskje at dette ikke høres bra ut. Men dette prinsippet utgjør faktisk noe av bakgrunnen for suksessen til Wikipediaksikonet. Hvis bidragsyterne på Wikipedia som oversatte Wikipediaartikler internt mellom ulike språk, skulle gått rundt med en konstant angst for ikke å ha referert til et korrekt antall personer, så ville hele tekstutviklingsdynamikken ha forsvunnet. Det interne tekstproduksjonsfellesskapet på Wikipedia og Wikibøker bryter på denne måten med tradisjonelle referansenormer ved at man kan kopiere og lime fra en tekst til en annen tekst uten at dette blir opplevd som juks. Du kan også beholde store deler av teksten akkurat slik den var i den første versjonen.

Man bør allikevel følge noen kjøreregler. For det første må man som sagt referere til artikler på Wikibøker som man har brukt som grunnlag for den reviderte bok man utvikler. Selv om det er vanskeligere å få oversikt over forfatterne, blir det desto viktigere at man refererer til de aktuelle artiklene man har brukt. Ønsker du å gjøre større endringer, anbefaler vi at du kopierer den opprinnelige teksten over i en ny wikibokside, og så kan du jobbe videre der.

Husk også at den nye teksten du utvikler, *må frigis under den samme lisens som den opprinnelige teksten*. Boken er skrevet med et stort ønske om at andre skal videreutvikle den og ta ansvaret for en kollektiv utvikling av en bok innenfor dette feltet. Teksten du skriver, må derfor legges ut igjen åpent, det vil si at man må legge ut en revidert versjon på samme nettsted. Slik sikrer man at andre igjen kan videreutvikle din reviderte versjon av teksten. På denne måten skaper man en sterkere tekstutviklingsdynamikk, egentlig etter de samme prinsipper som vi har sett innenfor miljøer knyttet til utvikling av programvare med åpen kildekode.

2012-versjonen av boken er i sin helhet skrevet av meg (Rolf K. Baltzersen), men jeg har allikevel valgt å bruke «vi»-form noen steder i boken. Med dette «vi» signaliserer jeg en ønsket delaktighet fra fremtidige forfattere i den videre kollektive tekstutvikling. Wikiboken er etter min mening et eksempel på neste generasjons lærebøker. Gjennom dette bokprosjektet ønsker jeg å vise at man kan skrive en tekst under en kollektiv gjenbrukslisens, og allikevel beholde den personlige kreditering og ære som mange motiveres av i akademien. Jeg har da valgt en produksjonsmodell der jeg skriver opp nettressursen eller boken som eneforfatter, påberober meg forfatterskap for 2012-versjonen av boken, for deretter å frigi den under en kollektiv tekstlisens. Slik sikrer jeg meg at institusjoner og andre blir oppmerksomme på mitt bidrag og forfatterskap. Samtidig åpner jeg opp for at hvem som helst i fremtiden kan skrive videre og gjenbruke den teksten på Wikibøker slik som de selv måtte ønske.

Papirversjonen av boken blir trykt opp på nettstedet PediaPress. Overraskende nok er det omtrent ingen som har benyttet seg av denne muligheten til å trykke opp papirbøker fra Wikibøker og Wikipedia. Det blir nok helt sikkert flere i fremtiden.

God lesning og gjenbruk av denne boken!



PediaPress trykker opp bøker på basis av artikler på Wikibøker og Wikipedia

Noter

- [1] http://konferanser.hil.no/konferanser/create_share_listen
 - [2] Deler av denne teksten vil også kunne egne seg som leksikonartikkel i Wikipedia og vil etterhvert bli overført dit. På Wikipedia vil det kanskje også være lettere å få med andre i å jobbe videre med utviklingen av en felles definisjon av digitale fortellinger.
 - [3] Mitt prosjekt om IKT i utdanning er et unntak.
 - [4] <http://en.wikibooks.org/wiki/Wikibooks:Copyrights>
 - [5] <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>
-

Del I - Bakgrunn og pedagogiske perspektiver

Digitale fortellinger

Historien om digitale fortellinger

Opprinnelsen til de digitale fortellingene startet i San Francisco på 90-tallet. Her utforsket en gruppe bestående av mediekunstnere, designere og praktikere hvordan de nye digitale verktøyene kunne bli brukt til å lage nye formidlingsformer. Digitale fortellinger (på engelsk "Digital storytelling") ble opprinnelig definert som en ny sjanger av Dana Atchley på American Film Institute i 1993. Fra 1991 til 2000 produserte og framførte Dana Atchley, medieprodusent og kunstner, den multimodale autobiografien NEXT EXIT ^[1], og det var dette konkrete prosjektet som dannet bakgrunnen for utviklingen av digitale fortellinger som et nytt konsept.

Spesielt samarbeidet Atchley tett med teaterprodusent Joe Lambert fram til Atchley døde i 2000. I begynnelsen eksperimenterte de med å lage korte videoer som de kalte "video postcards" eller "electronic family album", men allerede i 1993 holdt de sin første workshop om bruk av digitale fortellinger. I 1994 etablerte de sammen med Nina Mullen the San Francisco Digital Media Center (som senere skiftet navn til Center for Digital Storytelling ^[2] i 1998). Her utviklet de en spesiell workshopmetodikk som etter hvert skulle utgjøre selve kjernen i det nye konseptet. I begynnelsen handlet det om å gi vanlige mennesker muligheten til å fortelle om sine liv ved hjelp av nye digitale verktøy. Ved å bruke kraften i musikk, bilder og egen stemme ønsket de å forevige disse historiene. Ideen var å få frem "de mange små historiene". Med ny digital produksjonsteknologi kunne man dessuten nå et langt større publikum enn med tradisjonell muntlig historiefortelling.

Det var bevegelser innenfor kulturelt demokrati og samfunnskunst som inspirerte utviklingen av digitale fortellinger som konsept. På 1990-tallet forsøkte mange kunstnere å endre tradisjonelle definisjoner av kreativitet og estetikk. Med dette ble tradisjonelle distinksjoner mellom hvem som er talentfull og middelmådig, profesjonell eller amatør utfordret. Man erkjente at tradisjonelle definisjoner av kvalitet bidro til å passivisere mennesker som ellers kunne vært kreative. Kjernen i senterets workshoparbeid ble å veilede mennesker med liten digital produksjonserfaring i å fortelle personlige historier som en ny form for multimediememoar (History 2012, Lambert 2010b). Denne opplæringen ble sett på som en del av en utvidet sivil rettighet. Målet var at alle deler av befolkningen skulle lære seg å benytte kreative arbeidsformer, arbeidsformer som gruppen mente var blitt forsømt av det tradisjonelle utdanningssystemet. Prosjektet handlet om å



The Center for Digital Storytelling var den institusjonen som etablerte digitale fortellinger som en ny sjanger. Senteret ligger i Berkeley, California



Digitale fortellinger oppsto som en motkultur til storsamfunnet

slippe til flere fortellerstemmer i offentligheten i en tid der man mente og fortsatt mener at massemediene kontrollerer og ensretter folkeopinionen. Det ble viktig å utvikle alternative stemmer og nye former for offentlige uttrykk som kunne stå i kontrast til fortellingene til Disney og andre store serieprodusenter (Lambert 2010b).

Workshopene hadde derfor et tosidig mål. På den ene siden kunne man utvikle deltakerens personlige stemme i forhold til egen identitet og selvfølelse, men man kunne også lage fortellinger som berørte større sosiale eller politiske tema. Center for Digital Storytelling har derfor etablert seg som et ressurscenter for andre som ønsker å arbeide med slike fortellinger. Samarbeidspartnerne har vært voksenopplæringsentre, eldresentre, skoler, sykehus og liknende. Siden 90-tallet har de samarbeidet med nærmere 1000 organisasjoner rundt omkring i verden og gitt opplæring til mer enn 15 000 mennesker gjennom hundrevis av workshops (History 2012, Lambert 2010b).

Kjennetegn ved digitale fortellinger

Hva er så en digital fortelling? I digitale fortellinger, slik Centre for Digital Storytelling definerer dem, er det kort fortalt en personlig historie, fortalt med hjertet av et "jeg" som blant annet bruker private bilder og sin egen stemme til å formidle historien. Gjennom kombinasjonen av bildene, stemmen og eventuell musikk skapes mening og autentisitet. Formålet med fortellingen er eksistensielt, og derfor velges den personlige jeg-formen for å styrke fortellerens egenidentitet gjennom å fortelle sin historie.

Syv kjennetegn

Lambert bruker syv kjennetegn for å definere en digital fortelling, og i tabellen under ser man de syv kjennetegnene skjematisk framstilt, samt en mer utførlig beskrivelse av hvert trekk. (Lambert 2010a):

Kjennetegn	Innholdsbeskrivelse	Dimensjon
Tydlig hensikt	Fortellingen skal ha et poeng eller en hensikt. Det må være et budskap man vil formidle gjennom historien. Det bør derfor være noen rammer rundt historien som gjør at alle delene bidrar til at poenget kommer frem. Selv i en kort fortelling kan det være lett å miste tråden. En fortelling er som en reise der man bør bevege seg stadig nærmere sluttdestinasjonen. Still deg stadig spørsmålet "Hva handler fortellingen min om?"	Tydlig vs utydlig hensikt.
Personlig perspektiv	Digitale fortellinger blir vanligvis fortalt i første-person for å gi fortellingen et personlig preg. Ohler (2008) mener bruk av førsteperson og tredjeperson mer er et spørsmål om grad enn et "enten-eller". Formålet med fortellingen avgjør dette spørsmålet. I dokumentariske fortellinger vil for eksempel bruk av tredjeperson være mer aktuelt.	Førsteperson vs tredjeperson.
Skape dramatik	I digitale fortellinger ønsker man å fange seerens interesse ved å skape dramatik. En god historie bygger tidlig opp en spenning som gjør at vi får lyst til å se hele historien. Et typisk grep er å stille et dramatisk spørsmål i åpningen som man besvarer i avslutningen. Dramatik blir i tillegg skapt ved at det skjer uventede hendelser underveis i fortellingen.	Dramatisk spørsmål vs saklig problemstilling.
Følelsesladet innhold	Følelsesladet innhold bidrar til å holde seerens oppmerksomhet. Om vi blir emosjonelt berørte, tar vi lettere til oss budskapet og lever oss mer inn i historien. Bildene, effektene, musikken og stemmen kan alle vekke følelser. Ofte vil det være en utfordring å få bilde, fortelling, stemme og musikk til å virke sammen slik at de vekker den samme følelsesmessige stemningen.	Følelsesladet innhold vs nøytralt fremstilt innhold.
Egen stemme	Enhver persons stemme er unik og bør verdsettes som nettopp det. Ved hjelp av ens egen stemme kan man formidle et personlig og autentisk budskap som kan skape en unik nærhet til seeren. Hvis man bare "leser opp" et manus uten innlevelse, vil seeren kunne tenke at fortelleren er lite interessert i historien. Å si noe med innlevelse krever gjerne at man øver seg på å lese eller si det samme flere ganger.	Personlig innlevelse vs opplesning av manus uten innlevelse.
Bakgrunnslyd eller musikk	Musikk og lydeffekter kan bli brukt på mange ulike måter i en fortelling. Musikk kan for eksempel skape en spesiell stemning eller påvirke vårt synsinntrykk ved å steds- og tidfeste historien. Den kan forsterke følelser eller skape spenning og engasjement rundt fortellingen. Man skal imidlertid være forsiktig med å bruke musikk fordi den fort kan bli opplevd som forstyrrende. Det samme gjelder lydeffekter. Ofte vil fortellerstemmen være tilstrekkelig som det lydbærende element.	Musikk som er ment å vekke spesifikke følelser vs bakgrunnsmusikk uten konkret formål.

Stram disposisjon	En digital fortelling er vanligvis bare noen minutter lang. Fortelling kan derfor bare inneholde de mest nødvendige elementer for å bringe seeren fra begynnelse til slutt. Det er ikke nødvendig å klargjøre hva som skjer i minste detalj. Seeren klarer selv å fylle ut noen "blanke områder" i fortellingen. Tenk heller gjennom hvor få ord eller bilder du trenger for å fortalt din historie enn hvor mange du trenger. Det er aldri nødvendig å fortelle det bildene viser. Husk at du må la det være igjen rom for å sette i gang seerens fantasi.	Knapphet på ord og bilder vs overflødig på ord og bilder.
Tempovariasjon	Vær oppmerksom på at mange historier blir bedre av pauser eller stille perioder der bildene i seg selv kan bære historien. Det kan også være en fordel å variere tempoet i fortellingen mellom langsomme og raske partier. Å forandre tempoet i en fortelling kan også være et virkemiddel for å bevege publikum over fra en følelsesmessig tilstand til en annen. Man kan for eksempel endre musikktempoet, talehastigheten, bildevarigheten, panorerings- og zoomhastigheten i fortellingen	Statisk vs dynamisk tempo i historien.

Det går an å spørre seg om man kan få tilstrekkelig dybdeinnsikt i et tema hvis man kun skal se på en fortelling som varer noen få minutter. Jo mindre som blir sagt desto mer må seeren tolke innholdet selv. Kanskje er digitale fortellinger primært ment å skulle vekke undring og ønske om å diskutere temaet videre.

Betydningen av stillbilder

Et av de mest spesielle kjennetegnene ved digitale fortellinger er oppfordringen om å bruke stillbilder enten det er fotografier eller tegninger.

Det var Ken Burns som med dokumentarserien "Civil War" på PBS i 1990, revolusjonerte bruken av stillbilder i produksjonen av dokumentarer for fjernsyn og film. I



Et eksempel hvordan Ken Burns effekten kan brukes

denne serien satte man sammen brev, dagboksnotater, skjønnlitterære tekster, offentlige dokumenter og andre skrevne memorabilia med bilder fra datiden. På denne måten fortalte han den lille mann og kvinnes historie fra den amerikanske borgerkrigen. Det tok over fem år å sette sammen alle de autentiske bildene og tekstene, og det resulterte i en dokumentarfilm på over ti timer. Serien ble sendt som ni episoder og ble voldsomt populær. Med 40 millioner seere er det den mest sette serien på TV-kanalen PBS noen sinne.

Bildematerialet i *The Civil War* består altså i hovedsak av autentiske stillbilder fra perioden. Men det er i hvordan han velger ut utsnitt eller lar seerens blick gli over bildet at Burns revolusjonerer historiefortellingen. For det første viste han at man kan studere stillbildet på en helt annen måte enn man kan med bevegelige bilder. Stillbildet blir sett på som den nærmeste representasjonen av virkeligheten fordi det fanger opp langt flere detaljer enn video [3]. Stillbilder gir TV-seere muligheten til å tenke og reflektere over hva som blir sagt på en helt annen måte enn det bevegelige bilder i form av video kan klare. I tillegg bruker Ken Burns zoom, panorering eller tilting for å gi inntrykk av fokus, bevegelse og liv i stillbildene. Og det er på denne måten han gir inspirasjon til digitale fortellinger.

Teknikken som Ken Burns introduserer i *The Civil War* blir i dag mye brukt i historiske TV-dokumentarer der film og videomateriale ellers ikke er tilgjengelig. I dag omtales da også teknikken bare som "Ken Burns Effekten" etter opphavsmannen. I 2003 la Apple inn en egen *Ken Burns effekt* som en del av funksjonaliteten i programvaren iMovie 3. Her får brukeren muligheten til å bruke ulike multimodale virkemidler, og de viser til at man ved å zoome og panorere på et stillbilde kan plassere seeren i scenen i sterkere grad. Burns brukte denne teknikken for å levendegjøre de gamle fotografiene i TV-serien.

Hva er så konkret The Ken Burns effekt? I korte trekk er det å legge inn bevegelse i stillbilder. Dette kan man gjøre på svært mange ulike måter. Det vanlige er at man zoomer inn på noen elementer i et bilde man synes er spesielt

interessante. Alternativt kan man starte med det interessante punktet i bildet for så å utvide motivet slik at sammenhengen kommer til syne. Hvis man har et bilde av mange mennesker, kan man panorere over ansiktene for så å stoppe bevegelsen ved den personen man snakker om. Det er også mulig å hoppe frem og tilbake mellom ulike personer i et bilde.

Den opprinnelige workshopmodellen

Center for digital storytelling ^[2] har utviklet en standard workshopmodell for hvordan man skal lage en digital fortelling. Tidsrammen er 3 dagers arbeid fra klokken 0900-1700. For Lambert (2010a) er det sentrale de personlige utviklingsprosessene som pågår i den enkelte deltaker gjennom denne tre dager lange workshoppen. Han vektlegger betydningen av det fysiske møtet mellom mennesker der man deler historier med hverandre som man selv opplever som viktige. Formålet er å styrke deltakerens bevissthet rundt sin egen livshistorie og sin rolle som endringsagent i samfunnet. For Lambert er det ikke viktig hvor mange fortellinger du lager, men du skal lage en fortelling som virkelig betyr noe for deg. Dette er en tanke man også finner igjen i tysk dannelsesfilosofi, som for eksempel hos Bollnow som vektla at mennesket utviklet seg gjennom diskontinuerlige sprang. I henhold til Lamberts tanker skal arbeidet med fortellingen i workshoppen bidra til et slikt kvalitativt sprang i deltakerens personlige utvikling.

Fordi det personlige dannelsesaspektet er så sentralt i Lamberts tilnærming til digitale fortellinger, har Center for Digital Storytelling utformet en workshopmetodikk. Alle workshops ledet av organisasjonen er utformet på denne måten nettopp for å ivareta deltakernes personlige utvikling. Innenfor en relativt kort tidsramme på tre dager blir deltakerne veiledet gjennom en fullstendig medieproduksjonsprosess, fra man setter de første ordene på sin historie, til det å finne bilder og helt frem til man produserer en kort digital fortelling (3-5 minutter). Deltakerne får jobbe i sitt eget tempo, og de får veiledning i manusarbeid, design og redigering av fortellingen. Et sentralt kjennetegn er at selve historien skal virke styrende for deltakernes arbeid. Workshopmodellen skiller seg på denne måten klart fra tradisjonell programvareopplæring.

Fire faser

La oss se nærmere på de ulike stadiene i metodikken. Center for Digital Storytelling deler arbeidet inn i fire faser (Workshop Process & Agenda 2012, Core methods 2012):

Fase 1

Presentasjon og introduksjon (dag 1): Workshoppen begynner med at deltakerne presenterer seg selv. Deretter blir det sagt noe om rammene for arbeidet. I den første forelesningen presenteres de syv kjennetegn ved digitale fortellinger. Slik får deltakerne et første inntrykk av sjangeren. Noen eksempler blir også vurdert og analysert av hele gruppen. Denne gjennomgangen bidrar til å bevisstgjøre deltakerne på kriterier som de senere kan reflektere rundt når de skal lage sin egen fortelling. Eksempelene er også ment å inspirere til ettertenksomhet og senere kreativ eksperimentering (Workshop Process & Agenda 2012, Core methods 2012).

Fase 2

Fortellingssirkelen (dag 1): Den andre fasen begynner med at deltakerne utveksler ideer til manus i en fortellingssirkel ("The story Circle"). Dette blir gjort ved at deltakerne lytter til hverandres personlige historier. Hensikten er å få alle i gang med refleksjonsprosessene. Tidlig i prosessen vil det variere hvor langt deltakerne har kommet. Det kan være alt fra uferdige muntlige ideer til påbegynte skriftlige manusutkast. Av og til kan deltakere gå inn i en "krise" når de forteller historiene sine. Prosessen krever derfor aktiv lytting der man viser genuin respekt overfor hverandre. Som i en kreativ skriveklasse, så leder veilederne den påfølgende diskusjonen rundt ideer til manus. De er opptatt av å fokusere på de sterke sidene rundt hver enkelt deltakers idé. I tillegg forsøker de å styre det slik at ikke noen deltakere blir overveldet av å få for mange tilbakemeldinger. Deltakerne får derfor selv bestemme når de har fått nok tilbakemeldinger. Denne åpne delingen av ideer er ment å virke inspirerende på det videre arbeidet. Deltakerne blir dessuten oppmuntret til å hjelpe hverandre med skriving av manus og designspørsmål.

Individuell veiledning blir gitt ved behov underveis i prosessen.

Det blir lagt vekt på at man skal ta utgangspunkt i de syv kjennetegn som en ramme rundt det å lage fortellingen. For å utvikle sin personlige stemme må deltakerne jobbe med selvopplevde erfaringer. Deltakerne opplever heller ikke skrivingen som like inspirerende hvis den skal være som et essay eller en distansert upersonlig presentasjon av et tema. Siden fortellingen må bygge på et følelsesmessig engasjement for noe, så ligner den mer en form for kreativ dagbokskrivning. Målet med å lage historien kan allikevel være at man ønsker å belyse et generelt tema, men dette må gjøres gjennom den personlige fortellingen. Det å lære mennesker å finne sin egen stemme blir sett på som å være av uvurderlig verdi (Workshop Process & Agenda 2012, Core methods 2012).

Fase 3

Produksjon (dag 1-3): I den tredje fasen begynner deltakerne å jobbe med å lage fortellingene. Spesifikke spørsmål om digital redigering og bildebehandling blir nå tatt opp. En opplæringsmanual knyttet til bruk av bilder blir gjennomgått, og bruk av storyboard blir presentert. Etter dette kan deltakerne jobbe individuelt med manus og eget bildeutvalg (med skanning, redigering og organisering av bilder, storyboarding). Gjennom hele workshopen får deltakerne lov til å jobbe i sitt eget tempo, men veilederne retter en del oppmerksomhet mot tidsstyring og prioritering av de viktigste arbeidsoppgavene. Dette blir gjort for å sikre at deltakerne klarer å bli ferdig med den digitale fortellingen.

Når det gjelder valg av bilder, bruker de fleste bilder de allerede har tatt (for eksempel fra familiealbum). Man antar at mesteparten av de kritiske, visuelle elementene i en deltakers digital historie allerede eksisterer. Å fordype seg i sine egne fotoarkiv gir deltakerne mulighet til å komme i kontakt med seg selv på en grunnleggende meningsfylt måte. Arbeidsprosessen med aktiv bruk av gamle bilder setter gjerne i gang refleksjonsprosesser rundt eget liv. På denne måten kan slike bilder være gode i forhold til å stimulere til egen kreativ skriving.

En annen fordel med å bruke bilder er at redigeringsarbeidet er langt enklere enn med video. Begrenset bruk av videomateriale blir derfor anbefalt. Programvaren som blir brukt, er mer avansert enn tilgjengelig gratis programvare fordi den tilbyr en del interessante tilleggfunksjoner. Deltakerne får utdelt relevant opplæringsmateriale.^[4] De får også opplæring i den aktuelle programvaren for å sikre at alle har et visst minimum av ferdigheter de trenger for å lage en digital fortelling. Deltakerne må selv utforske mer avanserte effekter ved å lese det utdelte opplæringsmateriale (workshop tutorials).

Lambert mener gruppedynamikken mellom menneskene i workshopen er det aller viktigste. Sluttproduktet er ikke på langt nær så viktig som det som skjer mellom menneskene disse tre dagene. Dette er en av grunnene til at man ikke introduserer de tekniske sidene ved arbeidet altfor tidlig i prosessen (Workshop Process & Agenda 2012, Core methods 2012).

Fase 4

Feiring (dag 3): Siste dag leser man inn manuset i programmet og setter sammen den endelige fortellingen. Da er det mulig å utforske ulike multimodale virkemidler, som for eksempel bruk av overganger, bevegelseeffekter, musikk osv. En viktig del av workshopen handler også om å avslutte den på en god måte. Dette gjøres ved at deltakerne viser frem de ferdige fortellingene for hverandre, og man feirer sluttproduktene. Deltakerne får lov til å se hva andre har fått til, og de får si noe om hva dette arbeidet vil bety for fremtiden. En slik avslutning styrker den sosiale dimensjonen ved arbeidet. Deltakerne blir ofte mer bevisst på hvor ulikt mennesker opplever livet. Med denne avslutningsformen blir det ekstra viktig at alle klarer å ferdigstille sin historie. Veilederne gjør derfor det som er nødvendig for at hver deltaker skal klare dette. Setter man i gang en slik prosess uten å fullføre den, kan dette vekke frustrasjon og følelse av utilstrekkelighet.

Om veilederrollen

Som vi har sett i gjennomgangen av de fire fasene, er veilederne viktig for å støtte deltakernes reise gjennom arbeidet med å skape historien. Det er veilederne som styrer gruppen, som initierer aktivitetene, og sist, men ikke minst, det er veilederne som følger opp tidsfristen slik at alle deltakere får et ferdig produkt. Deltakerne har gjerne ulike styrker og svakheter i ulike deler av arbeidsprosessen. Veilederne må sørge for at hver deltaker setter seg realistiske forventninger til arbeidet. Det blir viktig at alle klarer å bli ferdig i tide. Veilederne bistår med hjelp til å gjøre nødvendige prioriteringer og avgrensninger i arbeidet. Hvis noen står fast i prosessen, blir det viktig å bistå på en forsiktig måte slik at ikke frustrasjonen øker (Workshop Process & Agenda 2012, Core methods 2012).

Den personlige utviklingsprosessen

Lambert (2010a) hevder personer går gjennom flere endringsprosesser når de lager sin digitale fortelling i workshopen. Han har deler disse prosessene inn i syv faser eller steg:

- Steg 1: Å få innsikt. Det blir viktig å finne historien som er meningsfylt for deg.
- Steg 2: Å omfavne følelser. Ved å bli mer oppmerksom på de følelser man selv har til fortellingen, så kan man også selv bestemme hvilke følelser man vil få frem i selve fortellingen.
- Steg 3: Å finne øyeblikket. Man må bestemme seg for en konkret historie eller episode som den digitale fortellingen skal bygge på. Formatet er kort, så det blir viktig å konsentrere seg om den mest betydningsfulle hendelsen.
- Steg 4: Å se historien din. Her blir man oppfordret til å prøve å finne bilder i hukommelsen som man mener passer til fortellingen.
- Steg 5: Å høre historien din. I denne fasen blir deltakeren oppmerksom på at ens egen stemme ikke bare bærer innholdet i historien, men stemmen fanger også opp fortellerens unike karakter.
- Steg 6: Å sette sammen fortellingen din. Her jobber man med å sette bilder og manus sammen i et storyboard. Man forsøker å skape en god helhet rundt det man vil formidle.
- Steg 7: Presentasjon av fortellingen. Fortellingen vises frem for de andre kursdeltakerne. I tillegg reflekterer man over om man vil bare ha fortellingen for seg selv eller om man vil dele den med verden.

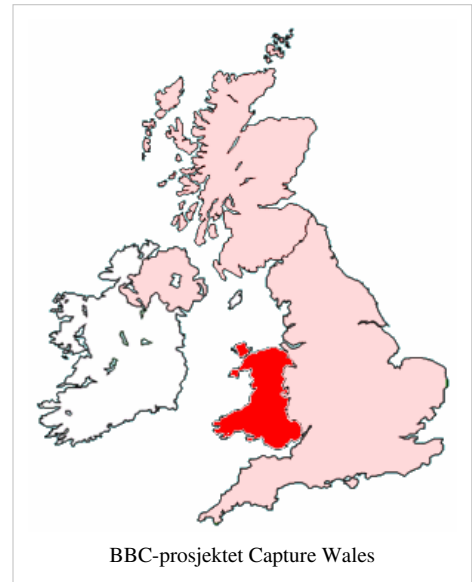
Som vi ser her, fokuserer Lambert på at man skal aktivere hele sansesystemet når man lager fortellingen. På denne måten kan deltakerne bli oppmerksom på nye sider ved seg selv og den historie som skal bli fortalt.

Utbredelse og anvendelse

Digitale fortellinger har opp gjennom årene fått et bredt nedslagsfelt. Den sterkt voksende bruken ser ut til å ha vært stimulert av både institusjonelle satsninger og teknologiske endringer. Det er utviklet enkel og gratis programvare for bruk av digitale fortellinger.^[5] Dette har ført til at man trenger minimalt med teknisk kompetanse for å lage en digital fortelling (Ohler 2008: 132).

De store prosjektene

Det siste tiåret har det blitt gjennomført flere større prosjekt med bruk av digitale fortellinger. I 2001 ble digitale fortellinger integrert i vanlig offentlig kringkasting gjennom BBC-prosjektet "Capture Wales"^[6]. BBC satte da i gang med månedlige workshops for lokalbefolkningen rundt omkring i Wales. Da prosjektet ble avsluttet februar 2008, var det blitt laget totalt 600 fortellinger (Meadows 2012). I 2002 lanserte BBC også et lignende prosjekt som ble kalt "Telling Lives" og som varte frem til 2005. Mange av fortellingene ble delt via BBC sine nettsider. De beste ble dessuten kringkastet på tradisjonell TV. I BBC-prosjektene ble det lagt vekt på at fortellingen bare skulle være rundt 250 ord lang. Fortellingen skulle være personlig, men samtidig være personlig stram i komposisjonen. Som norm burde man kunne bruke et dusin bilder, og fortellingen burde vare i omtrent to minutter. Med en slik streng form kunne fortellingen bli opplevd som en elegant multimodal sonette.



Ifølge Meadows (2012) mente de som jobbet i disse prosjektene at de lagde en ny form for TV. Gjennom digitale fortellinger skulle alle, som frem til nå bare hadde sett på seg selv om tilhørere, få utvikle sin egen stemme.^[7] Workshopene skulle ikke minst gi deltakerne mot til fortelle sin egen historie. Å klare å lage en slik fortelling kunne bli opplevd som veldig meningsfylt, og hadde i seg selv et potensiale for å forandre måten folk engasjerte seg i lokalsamfunnet.

Digitale fortellinger blir sett på som en videreutvikling av den tradisjonelle historiefortellingen. Alle av oss har en historie å fortelle, og de fleste liker å lytte til historier. Nå har fortellingen fått et nytt ansikt gjennom digital teknologi. Det korte formatet gjør at digitale fortellinger egner seg godt på åpne videopubliseringsskanaler på nettet som f.eks. Youtube. Velger man en slik publiseringsform, blir fortellingen også materialisert som noe mer enn en flyktig muntlig fortelling, siden den både kan sees av nye tilhørere og den kan sees flere ganger.

Utdanning og skole

Digitale fortellinger har også blitt tatt i bruk i skole og undervisningssammenheng. Allerede i 2004 lagde lærere ved University of Houston en egen nettside med eksempler på digitale fortellinger i ulike fag^[8]. Nettsiden blir fortsatt oppdatert og har til hensikt å inspirere andre lærere til å prøve ut digitale fortellinger i videregående skole og høyere utdanning. Jason Ohler^[9] har også skapt økt oppmerksomhet rundt bruk av digitale fortellinger i klasserommet med boken «Digital Storytelling in the Classroom»^[9] fra 2008.

Demokratiseringsbevegelser

I løpet av sin relativt korte historie har digitale fortellinger ofte blitt knyttet til ulike demokratiseringsbevegelser, der man har forsøkt å styrke mangfoldet av stemmer i offentligheten. BBC-prosjektet "Capture Wales" er et slikt eksempel. "Silence speaks"-prosjektet ^[10] er et annet prosjekt innenfor samme området. Det har pågått siden 2000 og er støttet av Center for Digital Storytelling ^[2]. Prosjektet handler om å la ulike marginaliserte eller undertrykte grupper få fortelle sine historier. Man ønsker å bidra til at mennesker får fortelle de historiene som vanligvis ikke blir fortalt, enten det dreier seg om familievold eller overgrep i krig. Målet er at fortellingene skal styrke den politiske aktivismen i lokalsamfunnet, likestillingsdebatter og menneskerettighetsdiskusjoner.



Digitale fortellinger om vold i familien

På prosjektets nettside finner man flere sterke historier, blant annet en om familievold. ^[11] Ett av prosjektene fra Sør-Afrika ^[12] resulterte i at fortellingene ble vist for parlamentsmedlemmer i landet. En særlig styrke ved de digitale fortellingene er at det ikke kreves noen reell skrivekompetanse for å kunne lage en historie. Det er ikke nødvendig å ha et manus for å lage en god historie. Dette gjør at svært marginaliserte grupper, som enten ikke behersker majoritetsspråket eller som ikke kan lese eller skrive, likevel kan fortelle sin historie i form av en digital fortelling.

Prosjektet "Silence speaks" bygger på følgende grunnideer ^[13]:

- Deling av fortellinger i slike mindre grupper kan vekke sterke iboende utviklingskrefter hos mennesker. Man er i prosjektet særlig opptatt av at deltakere blir stimulert til å ville bidra i samfunnsoppbyggende aktiviteter.
- Det er viktig å gi underprivilegerte grupper tilgang til digitale verktøy som kan styrke deres muligheter til å få fortelle sine historier (jmf. digitale skiller). Man skal ha en klar hensikt med å bruke de digitale verktøyene heller enn å dyrke teknologien i seg selv (jmf. teknologideterminisme).
- Man er opptatt av at deltakerne gjennom workshoparbeidet lærer seg å verdsette ulikhet og mangfold.
- Den som har laget fortellingen selv, bestemmer hvordan den skal distribueres.
- Å se personlige digitale fortellinger berører tilhøreren på en helt annen måte enn tradisjonell tekst. Tradisjonell tekst forutsetter også gode leseferdigheter som ikke alle har. Ser man bare den digitale fortellingen over nettet uten at den er satt inn i en sammenheng, er det ikke sikkert at man blir berørt på samme måte. Prosjektet vektlegger derfor at fortellingene blir vist frem via fysiske treff der mennesker kan diskutere temaene etterpå.

Et annet stort prosjekt, Patient Voices ^[14], ble satt i gang av Pip Hardy og Tony Summer i England i 2003. Prosjektet har som mål å synliggjøre pasienthistorier som tidligere ikke er blitt fortalt gjennom å la pasienter få lage digitale fortellinger. Hvis helsepersonell får se flere autentiske pasienthistorier, håper man de vil utføre sitt arbeid på en bedre og mer empatisk måte. Det er blitt produsert en stor mengde slike historier, og mange av dem er også lagt ut helt åpent ^[15] på nettet for å sikre maksimal spredning. I 2006 ble det også etablert et digitalt sosialt nettverk, Stories for Change ^[16]. Her er meningen at alle som har interesse for digitale fortellinger, skal kunne kommunisere med hverandre og dele fortellinger.

Digitale fortellinger i Norge

Bakgrunn

Filmproduksjonsselskapet Flimmer Film i Bergen har gjennomført flere prosjekt med digitale fortellinger. De har arrangert kurs i flere år og oppgir selv at de var de første i Norge som arrangerte en workshop i Digital historiefortelling i 2004. Den første workshopen ble arrangert for åtte ungdommer i samarbeid med Bergen Internasjonale Kultursenter. Lisa Heledd Jones fra Capture Wales-prosjektet var med som ekstern veileder (se over). De ansatte i Flimmer film har alle deltatt på workshoper i regi av BBC-prosjektet, og de var inspirert av denne

tilnærmingen da de satte i gang.^[17]

Flimmer Film har gjennomført et spesielt interessant prosjekt som heter "Mine dager^[18]". Beboere ved tre aldershjem i Bergen fikk i 2008 og 2009 tilbud om å lage digitale fortellinger om livene sine. Ideen var å ta vare på eldre menneskers historier som et kulturtiltak. Beboerne deltok på workshoper som varte fra 3-5 dager. Blant annet var det en 101 år gammel dame som lagde en digital fortelling om livet sitt^[19]. I 2008 mottok prosjektet EMCs internasjonale kulturpris i konkurranse med 325 prosjekter fra hele verden. Disse digitale fortellingene er også senere blitt oversatt til engelsk^[20]. Ellers i Norge er også Jazzmontørene i Oslo en sentral aktør. Se for eksempel et prosjekt de har kjørt her^[21].

I tillegg har flere biblioteker og museer initiert prosjekt knyttet til produksjon av digitale fortellinger. Digitalt fortalt^[22] ble lansert i 2009, og var en del av bibliotekets satsning i Kulturminneåret. I prosjektet oppfordrer man personer til å lage personlige fortellinger knyttet til kulturminner fra hele landet. Andre eksempler er Østfoldmuseene som har sin egen kanal^[23] på YouTube der de viser frem dokumentariske digitale fortellinger som folk har laget. Kulturnett Vestfold TV har også samarbeidet med Vestfold fylkesbibliotek om å lage en tilsvarende kanal på YouTube^[24].

Digitale fortellinger i norsk høyere utdanning

I Norge er digitale fortellinger blitt forsøkt tatt i bruk i flere ulike studier i høyere utdanning. Studenter ved Institutt for medier og kommunikasjon ved Universitetet i Oslo har for eksempel laget digitale fortellinger i tilknytning til Universitetets 200-års jubileum. Både fortellinger fra 2010 og 2011^[25] er lagt ut på åpne nettsider, og dette prosjektet er blitt fremhevet som et godt eksempel^[26] på undervisning i høyere utdanning. Ved Høgskolen i Østfold har studenter laget digitale fortellinger på studiet IKT for lærere^[27] helt siden 2007. Studentene lager da faglige læringsressurser som en form for digital fortelling. Ved Høgskolen i Oslo og Akershus har blant annet Grete Jamissen^[28] jobbet mye med dette. Helsefagsstudenter har for eksempel produsert digitale fortellinger^[29] i sine studier. Ved Høgskolen i Telemark har særlig Bjarne Nærum^[30] tatt i bruk digitale fortellinger i en rekke studier og samarbeidsprosjekter^[31]. I samarbeid med Porsgrunn kommune o.a. har kursdeltakere produsert digitale fortellinger om kystkulturen i Telemark^[32]^[33], mer enn 50 av disse^[34] er publisert på Digitalt Fortalt. Hjørdis Hjukse^[35] ved samme institusjon har også jobbet med digitale fortellinger i forhold til kunst og håndverk som fag. Tor Jarle Wergeland og Birgitte Wergeland^[36] har vært aktive i å jobbe med digitale fortellinger ved Universitetet i Agder. Tor Jarle har blant annet gjennomført prosjektet Spor av fortid^[37]. I 2011 arrangerte dessuten Høgskolen i Lillehammer og Telemark en stor internasjonal konferanse om Digital storytelling^[38]. I tillegg publiserer det norske tidsskriftet seminar.net en del stoff om digitale fortellinger.

Digitale fortellinger i norsk grunnskole

Digitale fortellinger blir i økende grad tatt i bruk i en rekke ulike fag i grunnskolen. Vi ser imidlertid at det varierer i hvilken grad lærere faktisk forholder seg til de opprinnelige syv kjennetegnene ved digitale fortellinger. I mange tilfeller kan det se ut som om kravet om stillbilder og stram disposisjon er igjen av den opprinnelige definisjonen. I slike tilfeller kan man selvfølgelig diskutere om man skal betegne sluttproduktet som en digital fortelling eller heller en avansert sammenhengende lysbildepresentasjon (Baltzersen og Bliksrud 2012).

Fremveksten av en ny sjanger og et nytt begrep?

Er digitale fortellinger (på engelsk "digital storytelling" den nye store formidlingssjangeren i dette århundret? Joe Lambert (2010b) mener memoarer i dette århundre i mye større grad kommer til å bli formidlet gjennom bilder og video. Digitale fortellinger vil derfor bli en viktig kommunikasjonsform. Sammenlignet med en tradisjonell muntlig fortelling kan man hevde at denne type fortelling har en del særegne karaktertrekk. Fordi den skal være så kort i omfang, dekker den ikke over like mye innhold som en muntlig fortelling. De digitale fortellingene presenterer derfor ikke nødvendigvis hele historien, men kan like gjerne danne et utgangspunkt for den videre samtale.



Mobilkamera kan være kjekt å ha

Opprinnelig var digitale fortellinger et konsept sterkt forankret i workshopmodellen til Center for Digital Storytelling. I dag er digitale fortellinger blitt et "buzzord" for mange ulike typer multimodale fortellinger.^[39] Et enkelt Googlesøk viser at bruken av begrepet digitale fortellinger har vokst sterkt de siste to årene.^[40]

Den digitale bilderevolusjonen

Hva er så bakgrunnen for den sterkt voksende interessen for digitale fortellinger? For det første har det skjedd en vanvittig økning i den digitale bildeproduksjonen globalt det siste tiåret. Billige digitale kameraer har bidratt til at alle kan ta så mange bilder de selv ønsker. De siste årene har også mobiltelefonene fått gode kamerafunksjoner. For 2011 er det blitt estimert at to og en halv milliard mennesker har et digitalt kamera. Større harddisker har også gjort det mulig å lagre tusenvis av bilder på egen PC, og det er i tillegg blitt veldig enkelt å laste opp og spre bilder gratis over nettet. Publiseringskanaler på nettet som Picasa og Flickr har gjort det enkelt for folk å dele digitale bilder med hverandre. Dette er en av grunnene til at bruken av sosiale medier har økt sterkt de siste årene. Det er for eksempel anslått at nettstedet Facebook alene har omtrent 140 milliarder bilder per 2011.^[41] Det er i dag blitt enkelt både å dokumentere det man gjør visuelt og synliggjøre dette for andre via nettet.



For det andre er det blitt enkelt å spille av video over nettet. På 90-tallet og et godt stykke ut på 2000-tallet var dette ofte svært tidkrevende. Nå legger NRK ut mye av sitt TV-innhold på nettet^[42]. Videopubliseringskanalen Youtube^[43] tilbyr alle gratis opplasting av egne videoer. Og det er derfor blitt enkelt å publisere digitale fortellinger via denne typen nettkanaler.

Bildefortellinger egentlig er heller ikke nytt. Vi leser både tegneserier og billedbøker i dag, men det nye er vel kanskje først og fremst at man kan legge digital lyd (både egen fortellerstemme og bakgrunnsmusikk) sammen med en bildesekvens på en veldig enkel måte. Det er også først de siste ti til tjue årene at teknologien har blitt så billig at enhver person med PC kan lage slike fortellinger. Sånn sett kan man hevde at det alltid har vært interesse for denne typen fortelling, men nå tilbyr digital teknologi en ny måte å lage slike fortellinger.

Det narrative menneske

Man må ikke la seg villedes av betegnelsen "digital". Det grunnleggende ved digitale fortellinger er ikke den digitale teknologien, men menneskets urgamle trang til å fortelle en historie. Fortellinger inngår som en del av alle menneskelige kulturer, enten det er som myter, sagn eller legender. Digitale fortellinger tilbyr heller det narrative mennesket en ny måte å fortelle de samme historiene.

Ordet narrativ er avledet av det latinske ordet "narrare" som betyr å gjøre kjent eller å fortelle. Et narrativ er en logisk struktur for å formidle en historie, enten det er en tradisjonell tekst eller en film.

Hver hendelse i et narrativ står i et direkte påvirkningsforhold til den forrige hendelsen gjennom handlingssekvenser. Historisk sett har narrativ teori primært fokusert på ulike strukturelle og formelle sider ved en fortelling. I dag blir denne teorien brukt innenfor stadig nye fagområder, som historie, sosiologi, psykologi og sosialantropologi.

Jerome Bruner (1991) mener mennesket konstruerer verden gjennom to hovedformer: den logisk-paradigmatiske tenkemåten og den narrative tenkemåten. Disse tankeformene påvirker hvordan vi forstår virkeligheten og organiserer erfaringene våre. Den narrative tenkemåte tar utgangspunkt i at mennesker tenker på samme måte som fortellingen er bygd opp. Bruner mener det i mennesket finnes en slags grunnleggende beredskap for fortellingen. Vi organiserer for eksempel våre hendelser kronologisk etter hverandre med en start, et høydepunkt og en slutt i et lineært narrativt mønster. Når vi forteller en egenopplevd historie til andre, blir den verifisert først og fremst ut fra om den er sannsynlig eller troverdig i den forstand at den ligner livet. Denne narrative tenkemåten stiller derfor ikke krav til sannhet eller logisk forestillingsevne, men krav om poetisk fantasi. Det er fantasien vår som gjør at vi kan lage gode og troverdige historier. Det er også denne narrative tenkemåten som bidrar til at vi opplever livet som meningsfylt (Bruner 1991).

Med fremveksten av sosiale medier kan man diskutere om mennesker i dag har et større behov for å eksponere seg gjennom fortellinger. I denne sammenheng kan man se på digitale fortellinger som et virkningsfullt kommunikasjonsredskap for den enorme mengden mennesker som nå deltar i den offentlige debatten på internett.



Å fortelle historier rundt leirbålet har vi gjort til alle tider

Noter

- [1] <http://www.nextexit.com/nextexit/nextframeset.html>
- [2] <http://www.storycenter.org/>
- [3] <http://www.youtube.com/watch?v=lbpB8KiQ0KU>
- [4] For eksempel programvaren Final Cut
- [5] Et program som for eksempel photostory er veldig brukervennlig og krever kort opplæringstid.
- [6] <http://www.bbc.co.uk/wales/arts/yourvideo/about.shtml>
- [7] Se mer om dette fenomenet under participatory media.
- [8] <http://digitalstorytelling.coe.uh.edu/>
- [9] <http://www.jasonohler.com/storytelling/index.cfm>
- [10] <http://www.silencespeaks.org/>
- [11] <http://www.silencespeaks.org/christina/44.html>
- [12] <http://www.silencespeaks.org/case-studies.html>
- [13] <http://www.silencespeaks.org/about-us/our-rationale.html>
- [14] <http://www.patientvoices.org.uk/>
- [15] <http://www.patientvoices.org.uk/find.htm>
- [16] <http://storiesforchange.net/>
- [17] <http://www.digitalefortellinger.com/omoss.html>
- [18] <http://www.minedager.no/>
- [19] <http://www.minedager.no/signer.html>
- [20] <http://vimeo.com/channels/mydays>

- [21] <http://www.youtube.com/oyahistorier>
- [22] <http://www.digitaltfortalt.no/>
- [23] <http://www.youtube.com/user/Ostfoldmuseene>
- [24] <http://www.youtube.com/user/kulturnettvestfold>
- [25] <http://www.uio.no/om/aktuelt/uio200/digitale-fortellinger/>
- [26] <http://www.uio.no/studier/om/kvalitet/undervisning/eksempler/digitale-fortellinger.html>
- [27] <http://iktforlaerere.blogspot.com/>
- [28] <http://gjamissen.wordpress.com/>
- [29] <http://gjamissen.wordpress.com/projects/international-public-health/>
- [30] <http://www.hit.no/ansatte/vis/bjarne.narum>
- [31] <http://www.hit.no/nor/HiT/Naeringsliv-og-offentlig-sektor/Samarbeid-med-oss/Samarbeidsprosjekter/Prosjekter-helse-og-sosialfag/Digitale-fortellinger>
- [32] <https://www.porsgrunn.kommune.no/kystled>
- [33] Ansvarlig: Bjarne Nærum (<http://www.hit.no/ansatte/vis/bjarne.narum>)
- [34] http://www.digitaltfortalt.no/show_list.aspx?sql=LOWER%28institusjon%29+LIKE+%27%25kystkultur+i+telemark%25%27&sokpaa=Kystkultur%20i%20Telemark%27
- [35] <http://www.hit.no/ansatte/vis/hjordis.hjukse>
- [36] <http://birgittewergeland.blogspot.com/>
- [37] <http://home.uia.no/torjw/spor/>
- [38] <http://lillehammer2011.wordpress.com/>
- [39] Hvordan skal man oversette "Digitale storytelling" til norsk? Et søk etter litt ulike norske ord på Google ga følgende antall treff per 25.01.12: "Digitale fortellinger" = 66700 treff, "Digitale historier" = 6510 treff, "Digitale historiefortellinger" = 646 treff, "Digitale bildefortellinger" = 430 treff. Digitale fortellinger er den betegnelsen som blir bruk klart mest og det er også den vi velger på bruke i denne wikiboken. Man vil allikevel kunne hevde at "digitale bildefortellinger" er en mer presis betegnelse i forhold til den opprinnelige definisjonen, fordi man vektla bruke av stillbilder fremfor video.
- [40] Dette kan vi se av følgende oversikt over antall sider med treff på "digitale fortellinger" de siste 7 årene: Perioden 2011: 22200 treff, 2010: 12000 treff, 2009: 871 treff, 2008: 520 treff, 2007: 202 treff, 2006: 98 treff, 2005: 36 treff (Undersøkelse gjennomført 29.01.2012 i Google)
- [41] <http://1000memories.com/blog/94-number-of-photos-ever-taken-digital-and-analog-in-shoebox> Bring your past into the present
- [42] <http://www.nrk.no/nett-tv/>
- [43] <http://www.youtube.com/>

Kilder

- Baltzersen, Rolf K. og Magnus Bliksrud (2012). *Digitale fortellinger i skolen*. (I arbeid)
- Bruner, Jerome (1991). The Narrative Construction of Reality. *Critical Inquiry*, 18:1, 1-21. Artikkel (<http://www.semiootika.ee/sygiskool/tekstid/bruner.pdf>)
- *Core methods* (2012). Center for Digital Storytelling. (<http://www.storycenter.org/coremethod.html>) (lesedato 030212)
- *Elements of Digital Storytelling* (2012). Center for Digital Storytelling. (lesedato 030212) The Seven Elements of Digital Storytelling (<http://www.storycenter.org/>)
- *History* (2012). Center for Digital Storytelling. (<http://www.storycenter.org/history.html>) (lesedato 300112)
- Lambert, Joe (2010a). *Digital Storytelling Cookbook* (<http://www.storycenter.org/cookbook.pdf>). Berkeley: Digital Diner Press
- Lambert, Joe (2010b). *Forelesning om digitale fortellinger*. På Høgskolen i Oslo i februar.
- Meadows Daniel (2012). *Adventures of a documentarist*. Photobus. (<http://www.photobus.co.uk/?id=534>) (lesedato 300112)
- Ohler, Jason (2008). *Digital storytelling in the classroom: new media pathways to literacy, learning, and creativity*. Thousand Oaks, California: Corwin Press.
- *Workshop Process & Agenda* (2012). Center for Digital Storytelling. (<http://www.storycenter.org/process.html>) (lesedato 030212)

Digitale fortellinger og ulike pedagogiske tilnærminger

Innledning

Vi ser at digitale fortellinger tas mer i bruk i undervisningen i norsk skole. Intensjonen er å si noe om hvordan den digitale fortellingen slik den opprinnelig ble definert av Center for Digital Storytelling, kan forstås i forhold til andre pedagogiske tilnærminger som har likhetstrekk med denne nye sjangeren. Ved å gjøre slike analyser kan vi kanskje utvikle en bedre forståelse av hvordan vi kan bruke digitale fortellinger i undervisningen. Vi har her valgt å vurdere digitale fortellinger i forhold til tre ulike pedagogiske perspektiver: a) Digitale fortellinger som en eventyrpedagogikk?, b) Digitale fortellinger som en selvrealiseringspedagogikk?, c) Digitale fortellinger som en konstruktivistisk/sosialkonstruktivistisk pedagogikk. Gjennom analysene tar vi opp spørsmål om digitale fortellinger knyttet til både metodikk, læringsmål og lærer- og elevroller.

Digitale fortellinger som en eventyrpedagogikk?

Ved jevne mellomrom har metodikk og sjangre som setter fortellingen i fokus vært introdusert og reintrodusert i skolen. Et eksempel på dette finner vi hos Kieran Egan (1996). Han beskriver i boken *Undervisning som fortelling* en alternativ modell for undervisningsplanlegging. Den står i klar kontrast til den dominerende mål-middel modellen som ble utviklet av amerikanske Ralph Tyler i 1949. I mål-middel modellen er det læringsmålene som definerer de læringsaktivitetene man setter i gang. Mål-middel modellen blir kritisert for å overse barns fantasi som er deres kraftigste læringsredskap. Egan mener man heller bør bruke fortellingen, og da særlig eventyret, til å gjøre undervisningen mer engasjerende og meningsfull. Eventyrformen er kulturelt universell og gjenspeiler en grunnleggende menneskelig måte å tolke verden.^[1] Eventyret bygger også på emosjonelt meningsfylte mønstre, og barn liker godt den knappe fremstillingsformen. I eventyret blir bare de hendelsene som støtter opp under den grunnleggende rytmen i fortellingen tatt med, og et av de viktigste virkemidlene er bruken av binære motsetninger. Eventyr om drager og trolldomskunst tar opp de store temaene i livet gjennom å presentere ulike motsetningsforhold som kjærlighet/hat, glede/smerte, frykt/mot, styrke/svakhet og håp/skuffelse. Fortellingens oppbygning gir næring til disse grunnleggende iboende følelsene som barn har, selv om de ikke nødvendigvis klarer å sette ord på dem (Egan 1996).

På bakgrunn av dette mener Egan (1996) at det finnes et stort læringspotensial i det å fortelle gode historier og legge opp undervisningen etter en eventyrstruktur. En måte å gjøre dette på er ved at læreren for eksempel begynner timen med å presentere en konflikt eller skape en dramatisk spenning. Valg av åpningskonflikter, mener Egan, er meget viktig for hele undervisningsopplegget. I forkant av undervisningen må læreren vurdere det



Eventyr har alltid vært spennende for barn



Askeladdens møte med et troll er et eksempel på den binære motsetningen frykt/mot

viktigste ved et tema, og dessuten hvordan dette best kan presenteres gjennom binære motsetningsforhold (som for eksempel overlevelse/undergang, mot/feighet). Disse binære motsetningene styrer dermed valg av innhold. Underveis kan læreren forsøke å forenkle og klargjøre stoffet i samsvar med den rytmen og de motsetningene som ble etablert i innledningen. Til slutt blir forventningene innfridd ved at en løsning blir brakt frem. Gjennom eventyr kan undervisningen både få et kunnskapsmessig og følelsesmessig innhold.

Med dette perspektivet kritiserer Egan mål-middel modellen som ensidig ser på undervisningen som en rasjonell aktivitet. Eventyrformen derimot handler om følelser og gir elevene lettere tilgang til kunnskap ved at de blir mer interessert. Det betyr ikke at man skal bare skal fortelle tradisjonelle eventyr i undervisningen, men læreren bør stille seg følgende spørsmål ved planlegging av undervisningen: «Hva slags historie kan jeg lage ut av dette fagstoffet?» I tillegg blir det viktig å påpeke overfor elevene at virkeligheten gjerne er mer nyansert enn slik man beskriver den gjennom binære motsetningsforhold. Selv om læreren forenkler fagstoffet gjennom presentasjonen av slike motsetningsforhold, betyr ikke dette nødvendigvis at man forfalsker noe. I en vellaget historie er det rom for detaljerte kunnskaper, slutninger og oppdagelser. Gjør man dette på en god måte, trenger man ifølge Egan ikke fokusere så mye på kunnskapsmålene. Et eksempel på hvordan studenter forsøker å kombinere eventyrformen med faglig innhold finner vi i denne (se for eksempel digitale fortellingen om de fire regneartene).

Hos Egan som hos Lambert (2010) finner man at fortellingens komposisjon og effekt er viktige for å nå fram med et budskap. Likheterne mellom deres tilnærming til fortellingen stopper likevel der. Egan legger klart mest vekt på lærerens formidlerrolle. I følge ham er det lærerens oppgave å bruke fortellingen til å formidle lærestoff. Fortellingen er dermed et instrument for å øke elevenes læring, og elevens rolle er å lytte til fortellingen og på den måten lære seg stoffet. For Egan er også innholdet i fortellingen viktig, og dette innholdet har læreren eneansvaret for å velge ut.

I den opprinnelige workshopmetodikken til Center for Digital Storytelling er lærerens fortelling uvesentlig. Her er læreren utelukkende en veileder som skal bistå med rammer og praktisk hjelp. Det er elevens historie som skal fortelles, og kvaliteten på innholdet som formidles gjennom historien, er underordnet elevens personlige utvikling under prosessen. Workshopmetodikken har heller aldri hatt som intensjon å bli brukt i forhold til tradisjonelt skolefaglig innhold slik Egan forsøker å si noe om. På denne måten er Egan ganske annerledes. Samtidig ligner Lambert (2010) på Egan ved at han også er opptatt av narrative virkemidler i den digitale fortellingen. Dette blir vektlagt i definisjonen av digitale fortellinger og er noe man bruker tid på i workshopen. Det kan allikevel virke som om Lambert i større grad mener at alle kan fortelle fortellinger fordi vi har det i oss. Man trenger derfor ikke så mye opplæring i bruk av dramatiske virkemidler slik man kanskje kan få inntrykk av at Egan ønsker.

Digitale fortellinger som en selvrealiseringspedagogikk?

En del prosjekt med bruk av digitale fortellinger ser ut til å bygge på en kritisk pedagogisk tilnærming. Joe Lambert mener at digitale fortellinger kan brukes som et kraftfullt virkemiddel til å rette fokus mot sosial og politisk urettferdighet. Ved å fortelle sterke historier om enkeltskjebner kunne man også integrere viktige politiske tema i de personlige fortellingene (Se for eksempel prosjektet Silence Speaks). Her kan man se historiske likhetstrekk med den kritiske pedagogikken og pedagogen Paulo Freire. Han var opptatt av å utvikle befolkningens kritiske bevissthet slik at de kunne få en bedre forståelse for den sosiale urettferdigheten i samfunnet. Freire brukte også bilder som bevisstgjørende virkemiddel i sin opplæringsmodell. Innenfor rammen av en slik tenkning kan digitale fortellinger også bli brukt som et redskap for å forandre liv og tenkesett.



Digitale fortellinger blir brukt i prosjekt der man retter søkelyset mot sosial urettferdighet i samfunnet

Det er lettere å finne igjen flere elementer fra Lamberts tankegang innenfor en selvrealiseringspedagogikk enn i den narrative pedagogikken. To som er opptatt av denne selvrealiseringen er Hull og Avila (2008). Ifølge dem handler digitale fortellinger både om barns utvikling og også om hva vi mener med grunnleggende ferdigheter («literacy») og kommunikasjon i vår nye verden. Vi lærer oss tidlig å lytte til og fortelle historier, og fortsetter med det gjennom hele livet. Samtidig viser forskning at fortellinger er viktige i forhold til selvutvikling og identitetsutvikling. Ved å lage fortellinger om vår egen fortid eller ønsket fremtid, kan dette påvirke hvordan vi tenker om oss selv og hvordan vi ønsker at andre skal oppfatte oss. Hull og Avila (2008) mener en historiefortelling ikke først og fremst er en beskrivelse av hva som skjedde, men det er like mye en konstruksjon av fortiden og det vi innbiller oss å ha vært. Ut fra et slikt perspektiv vil man kunne si at fortellinger i like stor grad er «identitetstekster». I denne tilnærmingen til fortellingens funksjon er de på mange måter på linje med Lambert.

Hull og Avila (2008) mener videre at digitale fortellinger også kan spille en rolle i forhold til identitetsutvikling hos barn og unge. I et prosjekt de gjennomførte, lagde sosialt vanskeligstilt ungdom sterke digitale fortellinger om seg selv og samfunnet. Målet var å gi ungdommen en mulighet til å se seg selv og sitt eget potensiale på nye måter. Grunnleggende ferdigheter i dette århundret, mener de, vil i langt større grad handle om å skape mening gjennom lyd og bilde. Både elever og lærere må lære seg å jobbe med flere modaliteter og utvide sin forståelse av «literacy» til å inkludere andre semiotiske systemer. Her kommer den digitale fortellingen inn som en viktig sjanger. Interessant nok mener de at den multimodale

fremstillingsformen representerer en mer menneskelig kommunikasjonsform enn den tradisjonelle teksten, som de mener det kreves mer langt mer kompetanse for å beherske. Den digitale fortellingen innehar for eksempel tydelige elementer av muntlighet og visuelle virkemidler som man trenger mindre opplæring for å kunne ta i bruk. Gjennom arbeidet med fortellingen legger Hull og Avila (2008) et fokus på mer enn erkjennelsesprosessen hos den enkelte. I tillegg til denne prosessen tilegner jo deltakeren seg også konkrete multimodale ferdigheter. Den digitale fortellingen får dermed både et eksistensielt resultat og et praktisk, og begge er med på å styrke deltakerens selvtillit.

I Norge er det gjennomført flere prosjekt som retter seg inn mot ulike sider ved identitetsbegrepet. Ved Høgskolen i Oslo har studenter reflektert over sin egen yrkesidentitet ved å lage sine egne digitale fortellinger.^[2] Skolefaglige prosjekt om egen familie ser ut til å ha særlig stort potensiale innenfor historiefaget. Selv om elever på denne måten kan utvikle en sterkere bevissthet og forståelse rundt egen familiehistorie, behøver ikke dette nødvendigvis å bety at man gjør samfunnskritiske analyser. På den annen side kan familiehistorier som bringer inn flerkulturelle fortellinger i klassen, være viktig for at elevene utvikler en større forståelse for hverandres ulike bakgrunn. Blant grupper som ikke er like vant med skriftkultur, vil det også være lettere å lage digitale fortellinger som gjerne oppfattes som mer muntlige historier. Formidlingspotensiale vil også kunne være større fordi formatet er kortere og ikke krever lesekompetanse.



Digitale fortellinger kan blitt brukt i prosjekt med vanskeligstilt ungdom

Digitale fortellinger som en konstruktivistisk/sosialkonstruktivistisk pedagogikk?

Her drøfter vi i hvilken grad bruk av digitale fortellinger i undervisningen er forenelig med en konstruktivistisk eller sosialkonstruktivistisk undervisningspraksis (Baltzersen 2007). Begge disse tilnærmingene kan sies å bygge på elevaktive arbeidsformer.

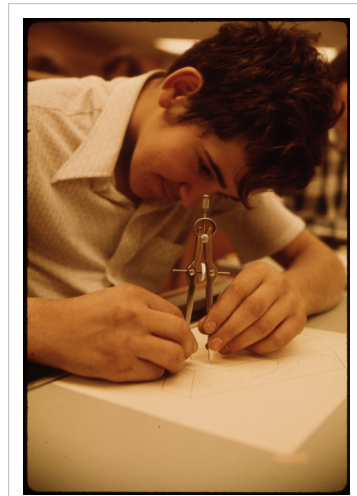
Ifølge Baltzersen (2007) vil man innenfor en *konstruktivistisk undervisningspraksis* vektlegge at elevenes læring skal være en selvstyrt og personlig prosess. Læring inntreffer først når eleven er dypt engasjert i et tema og anstrender seg for å forstå et problem. Elevenes ulike interesser må derfor utgjøre utgangspunktet for valg av undervisningsinnhold. Man er opptatt av at elevene skal "lære å lære". Derfor bør de få være med å bestemme egne arbeidsformer. Dette gjelder både planlegging, gjennomføring og vurdering av egne læringsaktiviteter. Læreren oppgave er i hovedsak å veilede elevene i det anstrengende arbeidet. Læreren bør også selv fremstå som en lærende person ved å sette spørsmålsteget ved egne kunnskaper.

Undervisningsopplegg med bruk av digitale fortellinger ser ut til å passe fint i opplegg der eleven jobber på denne måten. Det kan dreie seg om at eleven arbeider som en «forsker» (For eksempel en digital fortelling om en ekskursjon i naturfag). I slike prosjekt kan eleven gjøre et selvstendig feltarbeid med å samle inn noe datamateriale enten dette er i gruppe eller individuelt. Et annet eksempel er at elevene lager digitale fortellinger om nærmiljøet med bruk av egne tegninger ^[3].

I en *sosialkonstruktivistisk undervisningspraksis* vil man tilrettelegge for at elever lærer gjennom ulike former for sosiale strukturer. Læring skjer når man involverer seg med andre for å presentere eget arbeid, motta tilbakemeldinger og diskutere ulike synspunkter. Nyttige arbeidsformer er for eksempel gruppearbeid, prosjektarbeid og debatter mellom studenter. Målet er å utløse idéer hos elevene og få dem til å begrunne verdien av dem. Læreren vil tilrettelegge slike faglige-sosiale prosesser og forsøke å stimulere dem slik at de blir holdt i gang. Dette kan gjøres ved å stille «provoserende spørsmål» eller spørsmål der læreren selv ikke vet svaret (Baltzersen 2007).

I den opprinnelige workshopmodellen knyttet til digitale fortellinger ble det lagt stor vekt på at alle skulle dele fortellingene med hverandre til slutt. Når det gjelder pedagogisk bruk, viser en undersøkelse at lærere også vektlegger at de ferdige fortellingene blir vist frem og kommentert av andre (Baltzersen og Blikrud 2012). Det kan være i klassen, skolesamlinger eller på foreldremøter, men også via åpne kanaler som skolens hjemmesider, museumsnettsider eller YouTube. ^[4] I mange undervisningsopplegg blir dessuten elevene oppfordret til å samarbeide med hverandre om å lage fortellingene. Denne type undervisningsopplegg ligner mer på en prosjektpedagogikk som vektlegger utvikling av kommunikasjonsferdigheter og evne til å samarbeide med andre om problemløsning.

I denne konstruktivistiske tilnærmingen til undervisning ser vi fokuset på eleven ligner den vekt som Lamberts (2010) legger på at dette skal være deltakerens prosess. Likevel er formålet med den digitale fortellingen innenfor en konstruktivistisk/sosialkonstruktivistisk pedagogikk i skolen ganske fjernt fra den opprinnelige workshopmetodikken. De sosiale sidene av arbeidsprosessen og det personlige utgangspunktet kjenner vi igjen, men i skolen er den digitale fortellingen snarere et læringsprodukt kombinert av lyd, bilde og stemme enn et selvrealiseringsprodukt.



Egenaktivitet er viktig i den konstruktivistiske undervisningspraksisen



Diskusjon er viktig i den sosialkonstruktivistiske undervisningspraksisen

Oppsummering

Selv om man i tråd med den generelle læreplanen utmerket godt kan arbeide med digitale fortellinger som en del av et kreativt arbeid eller et selvrealiseringsprosjekt, oppleves det kanskje som vanskeligere å forsvare dette faglig for den enkelte lærer. Undersøkelser (Baltzersen og Blikrud 2012) viser da også at digitale fortellinger ser ut til å bli brukt mest innenfor rammen av en konstruktivistisk eller sosialkonstruktivistisk undervisningspraksis der fortellingene har et faglig preg.

Kilder

- Baltzersen, Rolf K (2007). *IKT - mirakelkur eller tynn suppe? En kritisk analyse av sentrale teknologibegreper innenfor skolefeltet Halden: Høgskolen i Østfold (HiØ). Rapport. 2007:9). Rapport* ^[5] (lesedato 270807)
- Baltzersen, Rolf K. og Magnus Blikrud (2012) *Digitale fortellinger i skolen*. (I arbeid)
- Bruner, J.(1990). *Acts of Meaning*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press.
- Egan, Kieran (1996) *Undervisning som fortelling*. Oslo: Gyldendal.
- Gee, J.P. (2003). *Social Linguistics and Literacies. Ideology in Discourse*. London: Routledge.
- Hull, G. and Avila, J. (2008). *Narrative and digital storytelling. New Literacies: A Professional Development Wiki for Educators*. Developed under the aegis of the Improving Teacher Quality Project (ITQP), a federally funded partnership between Montclair State University and East Orange School District, New Jersey. <http://newlits.wikispaces.com/Narrative+and+digital+storytelling>
- Lambert, Joe (2010). *Digital Storytelling Cookbook* ^[6]. Berkeley: Digital Diner Press

Referanser

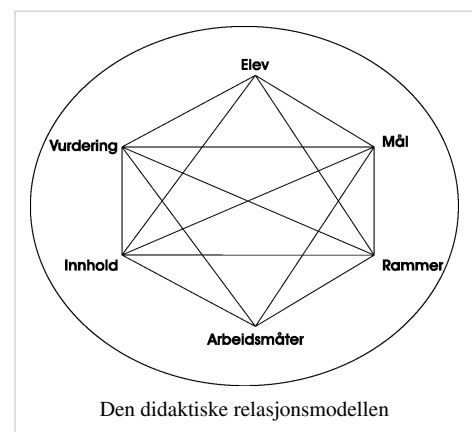
Den digitale fortellingens didaktikk

Innledning – Digitale fortellinger møter skolehverdagen

Hva skjer egentlig med den digitale fortellingens egenart når det opprinnelige konseptet blir forsøkt tilpasset skolebruk? Lager elever personlige historier som er følelsemessig engasjerende? Eller blir digitale fortellinger i større grad brukt som en sammenhengende lysbildepresentasjon? Og hvilke didaktiske utfordringer står lærere overfor hvis de ønsker å bruke digitale fortellinger i undervisningen?

I dette kapittelet vil vi vise at det har utviklet seg en rekke interessante varianter av digitale fortellinger i ulike skolefag. Det ser ut som om elevarbeid med digitale fortellinger foregår på en noe annerledes måte enn arbeid med film eller lysbildepresentasjoner. Det er tradisjonelle didaktiske kategorier fra den didaktiske relasjonsmodellen som blir brukt som utgangspunkt for drøfting av bruk av digitale fortellinger i undervisningen. De didaktiske kategoriene i modellen fanger inn:

- **Innhold:** Det har med lærestoff og temaer i undervisningen å gjøre.
- **Arbeidsmåter:** Arbeidsmåter viser til hvordan lærere tilrettelegger for elevenes læring. Dette omfatter både lærerens undervisning og elevens arbeid.
- **Mål:** Det er viktig at undervisningen er målrettet. Vi kan sette oss mål både på kort og lang sikt.



- Deltakerforutsetninger: Elevene har ulike forventninger, kunnskaper, erfaringer, evner og hjemmebakgrunn. For å kunne tilpasse opplæringen til den enkelte, må læreren kjenne til elevene, deres interesser og evner.
- Vurdering: Vi kan vurdere på mange forskjellige måter. Det kan dreie seg om vurdering av både ferdige elevarbeid og hvordan elevene arbeider underveis. Det kan også være at man ønsker å evaluere hele undervisningsopplegget på ulike måter.
- Rammefaktorer: Rammefaktorer har med omgivelsene rundt undervisningen å gjøre.

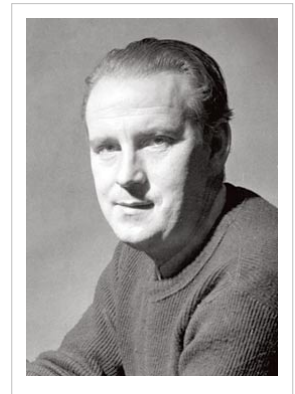
Modellens utforming illustrerer et dynamisk syn på undervisningsprosessen, og det er et hovedpoeng at ingen av kategoriene kommer først. De seks faktorene er likeverdige og påvirker hverandre gjensidig. Modellen viser hvor sammensatt og mangfoldig didaktisk virksomhet er, fordi så mange forhold griper inn i hverandre. Jeg vil med utgangspunkt i den didaktiske relasjonsmodellen vise flere ulike eksempler på konkret bruk av digitale fortellinger i undervisningen, men samtidig ønsker jeg å beskrive noen generelle trekk ved bruken. Allikevel vil jeg gjerne understreke at dette er et helt nytt felt, og det har derfor i liten grad satt seg noen generelle normer for bruk i ulike fag. Selv om jeg har laget en skolefaglig oversikt over eksempler på ulike fortellinger, er det fortsatt veldig mye arbeid som gjenstår med videreutvikling av området.

Hvilket innhold kan elevene jobbe med?

Hva skal være innholdet i en skoletilpasset digital fortelling? Det ser ut til at man bør gjøre noen tilpasninger, men det store spørsmålet blir hvor mye av den opprinnelige egenarten man skal forsøke å bevare. Her diskuterer vi spørsmål rundt hva som er et godt innhold som elever kan jobbe med hvis de skal lage digitale fortellinger.

Dybde vs bredde

Den digitale fortellingen skal i utgangspunktet være kort, helst bare noen minutter lang. Dette korte formatet byr imidlertid på utfordringer i forhold til å avgrense tema. I skolesammenheng ser vi at dette kommer til uttrykk ved at fortellingene gjerne gir et kort dybdeblick på et spesifikt tema. En kvalitativ undersøkelse gjennomført av Baltzersen og Blikrud (2012) viser at en del lærere velger å la elevene lage digitale fortellinger mot slutten av en undervisningsperiode. De ønsker da at elevene skal produsere en digitale fortelling samtidig som de velger å gå i dybden på et tema. Samtidig er det eksempler på at man lager korte fortellinger om et langt liv, f.eks. om egen familiehistorie eller om en norsk dikter. I slike biografiske fortellinger vil det være åpenbare begrensninger i hvor mye faktainnhold man kan ha med, men da blir det enda viktigere at elevene klarer å velge ut det viktigste innholdet. Det går altså an å lage en digital fortelling som primært skal gi overblikk, men også en som skal presentere en enkeltdel. Likevel er det kanskje best om elever og lærere i samråd vurderer hvilken tilnærming eleven skal velge slik at at fortellingen vurderes deretter.



Er noen fag mer egnet?

Er noen fag mer egnet for pedagogisk arbeid med digitale fortellinger? Vi finner faktisk eksempler på bruk i de fleste fag, men det kan allikevel se ut om som noen fag passer bedre ut fra sin egenart. I norsk faglitteratur finner vi eksempler på at fagdidaktikere innenfor historie, norsk og kunst og håndverk har skrevet om bruk av digitale fortellinger. Under finner du en oversikt over hvordan ulike fagforfattere presenterer dette:

Noen eksempler på systematisk arbeid med digitale fortellinger i ulike fag

- Erik Lund er opptatt av at elever i historiefaget bør jobbe med å sette deres egen nære familiehistorie i sammenheng med den større "lærebokhistorien". Han skriver blant annet om det pedagogiske potensiale ved å bruke digitale fortellinger i en bok om historiedidaktikk (Lund 2009).
- Hildegunn Otnes mener man kan jobbe med digitale fortellinger som et eksempel på en ny type sammensatt tekst. Sammensatte tekster inngår som en sentral del av den norskfaglige læreplanen. En typisk oppgave i norskfaget vil være å gjenfortelle en tradisjonelle historie som en digital fortelling. Elevene lager da for eksempel tegninger til et konkret eventyr for deretter å lese det inn i den digitale fortellingen. En slik digitale fortelling vil være en adaptasjon, dvs. at innholdet er lånt av andre, men presentasjonformen er original.
- I Kunst og håndverk er arbeid med visuell analyse viktig enten det dreier seg om tegninger, malerier eller fotografier. Hjørdis Hjukse (2007) har skrevet om noen av de muligheter digitale fortellinger gir i dette faget.
- I fremmedspråksopplæringen har det vært mest fokus på trening av muntlige ferdigheter og mindre vekt på de opprinnelige syv kjennetegnene. I slike fag kan man diskutere om elevene egentlig jobber med digitale fortellinger eller om de heller bruker denne typen programvare til helt andre formål.
- Charlottenlund skole i Trondheim har jobbet tverrfaglig med digitale fortellinger. Musikkfaget bidrar for eksempel med musikk til den digitale fortellingen, mens kunst og håndverk gir opplæring i bildeanalyse. ^[1]

Subjektiv tolkning vs objektiv fremstilling

Blir den dokumentariske digitale fortellingen viktigere i skolesammenheng? Den kan se ut til å være lettere å integrere i flere skolefag. To eksempler kan være en om Cubakrisen ^[2] eller en om kroppen vår. Slike fortellinger forsøker gjerne å gi en objektiv distansert presentasjon av et faglig tema. Det er lagt lite vekt på egne tolkninger. Det er mange slike eksempler som antyder at det er lite igjen av den personlige eller subjektive vinklingen når man jobber med digitale fortellinger i skolen.

Det er imidlertid eksempler på lærere som forsøker å integrere en personlige vinkling i ulike fagtema på nye måter. Det kan for eksempel handle om at elever gjør personlige tolkninger av noveller, skjønnlitterære bøker eller dikt. Dette kommer frem i stemmebruk, bildevalg og litterære tolkninger. Gjennom dette personlige tolkningsarbeidet kan man utvikle en dypere forståelse av hva disse arbeidene betyr. Selv om elevene her får større kreativ frihet, vil noen lærere nok oppleve at slike oppgaver er vanskeligere å inkludere i skolefagene.



Biografisk perspektiv vs samfunnsperspektiv

Et sentralt aspekt ved digitale fortellinger er påvirkningskraften i eksempelets makt. Eksemplariske mennesker kan utgjøre en forskjell og endre samfunnet i positiv retning. Digitale fortellinger kan bli brukt til å illustrere sammenhengen mellom personlige livsfortellinger og større samfunnsspørsmål på en unik måte. Vi blir lettere berørt av enkeltkjebner enn av statistikk. For eksempel beskriver Skouge og Rao (2011) hvordan spesialpedagogikkstudenter reflekterer rundt fagets kjerneverdier gjennom arbeid med digitale fortellinger.



På samme måte som med film vil digitale fortellinger kunne bli opplevd som mer autentisk og umiddelbar fordi man benytter seg av både visuelle virkemidler og en personlig stemme. Slik kan man lettere appellere til seerens følelser. En digital fortelling om livet til en 101 år gammel dame ^[19] illustrerer hvordan man kan gjøre fortellingen personlig og gripende. Damens stemme gir en særlig sterk opplevelse av autensitet (ekthet) i fortellingen. Denne fortellingen ble laget i forbindelse med et kulturprosjekt rettet mot eldre mennesker.

Når det gjelder elevarbeid med digitale fortellinger, kan man selvfølgelig diskutere hvor viktig det er at elevene bruker biografiske perspektiver. Innenfor historiefaget mener Erik Lund (2009) at elever skal lage digitale fortellinger om noen i familien som settes inn i en større samfunnsramme. Eksempler på slike fortellinger er "Faren min". Denne fortellingen er kanskje ikke så følelsesladet, men den har et tydelig biografisk preg. Nedenfor blir det også vist til andre oppgaveeksempler som bygger på et biografisk perspektiv:

- Lage en digital fortelling som handler om en historisk, vitenskapelig, litterær eller nåværende politisk/sosial person som du ønsker å ligne. Du må også forklare hvorfor du ønsker det.
- Sett sammen bilder til et dokumentdrama, der du bruke din egen stemme og bilder til å fortelle en historie om mennesker og begivenheter som om du faktisk var der.
- Lat som om du er en historisk person i en bestemt historisk situasjon. Lag en digital fortelling om hva du opplever.

Disse oppgavene kan skape større forståelse for forholdet mellom egen situasjon og den generelle samfunnsutviklingen eller historien. Ofte krever også oppgavene at man må omorganisere fagstoffet i læreboka og gjøre det til sitt eget på en annen måte. Dette er også oppgavetyper som stimulerer til aktiv bruk av jeg-form i den digitale fortellingen.

Innhold fra lokalmiljøet

Gjennom digitale fortellinger kan man lage historier som får frem kulturelle, geografiske eller naturfaglige kjennetegn i et lokalmiljø. Med denne formidlingsformen er det mulig å presentere muntlige og visuelle sider ved et miljø på nye måter. Skouge og Rao (2011) viser for eksempel til at dette ble gjort i et prosjekt om øykulturen på Hawaii. Resultatet ble mange sterke digitale fortellinger om hvordan menneskene levde dagliglivene sine. Digitale fortellinger gir også skrivesvake og analfabeter en ny måte å formidle sine historier. Sånn sett kan digitaliseringen faktisk bidra til en styrking av den eldgamle muntlige fortellertradisjonen.



Digitale fortellinger om hverdagslivet under andre verdenskrig

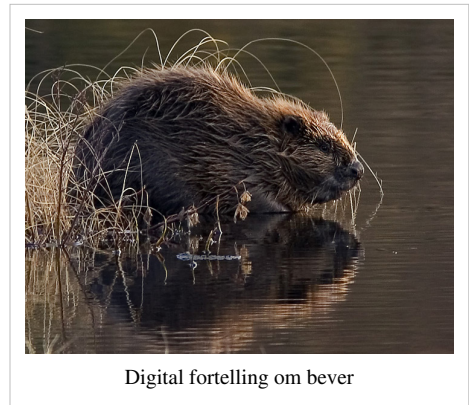
Gjennom den digitale fortellingen kan muntlige historier få varige fotavtrykk og potensielt langt større spredningskraft. Man kan lage digitale fortellinger om lokalhistorie fra nærmiljøet på mange ulike måter. Fortellingen "Bestefar som forteller fra krigen" er et eksempel på hvordan man kan bruke eldre i lokalmiljøet til å si noe om lokalhistorien. Gjennom prosjektet Digitalt fortalt ^[22] inviterer Norsk

Kulturråd befolkningen til å lage sine egne personlige fortellinger knyttet til den norske kulturarven. Fortellingen blir lagt ut åpent på nettsiden deres. Lokalmuseer som Østfoldmuseene ^[3] inviterer også lokalbefolkningen til å lage digitale fortellinger. Her blir fortellingene lagt ut på YouTube ^[4]. For eksempel er det blitt laget en digital fortelling om Bø, hardingfele og felemakere ^[5]. Skoler kan også være med i slike prosjekt.

Det er også mulig å lage digitale fortellinger om det naturfaglige lokalmiljøet. For eksempel er det laget en fortelling om Bever i Bøelva ^[6]. Slike naturfaglige fortellinger er imidlertid ofte langt mindre narrative i sin form.

Visuelt vakkert innhold?

På samme måte som en film kan en god visuell digital fortelling skape en sterk opplevelse av tilstedeværelse. Bilder kan gi et handlingsmettet inntrykk av en situasjon eller et naturfenomen. Bør man da også la elever lage digitale fortellinger om temaer som egner seg spesielt godt for visuell fremstilling? Dette ser ut til å være vanlig enten det er en digital fortelling om planetene i verdensrommet eller en om husdyra våre. Slik tema gir en åpenbar visuell merverdi i forhold til den tradisjonelle læreboka.



Digital fortelling om bever

Hvordan kan elevene jobbe?

Slik digitale fortellinger ble utviklet av Center for Digital Storytelling ^[2] ble det lagt stor vekt på selve arbeidsprosessen og det som skjedde med deltakerne underveis i den tre dager lange workshopen. Dette ble sett på som langt viktigere enn selve sluttproduktet. Ut fra dette perspektivet vil elevenes arbeid med å lage de digitale fortellingene være meget viktige.

Individuelt arbeid eller gruppearbeid?

I den opprinnelige workshopmodellen blir det lagt vekt på at alle skal lage hver sin digitale fortelling. Selv om deltakerne utveksler erfaringer underveis i workshopen, er man opptatt av at det bare er personen selv som kan nå ny innsikt om eget liv. Lambert mener derfor en gruppeproduksjon er av begrenset verdi fordi fortellingene virkelig må bety noe personlig for enkeltindividet.

Av mange grunner ser vi at pedagogisk arbeid med digitale fortellinger allikevel blir gjort som gruppearbeid. Ved studiet IKT for lærere ved Høgskolen i Østfold samarbeider gjerne 2-3 studenter om å lage en digital fortelling som skal være en læringsressurs ^[7] Fordelen er at studentene kan lære mer av hverandre underveis i arbeidet. Dette er dessuten lettere å gjøre når man ikke skal jobbe med et personlig tema. I skolen kan dette også være praktisk hvis man ikke har så mye teknisk utstyr eller fordi det blir mindre omfang på den faglige veiledningen (Baltzersen og Blikrud 2012).

Å lære ved å se eksempler på fortellinger

Den opprinnelige workshopmodellen begynner med at deltakerne får se eksempler på digitale fortellinger. Disse blir så analysert av gruppen med henblikk på de syv kjennetegnene. Denne gjennomgangen skal både virke inspirerende i forhold til det videre arbeidet og gi deltakerne en innføring i sjangeren. Tilsvarende anbefaler Ohler (2008) at elever som skal lage digitale fortellinger, får se noen eksempler før de setter i gang. Elevene bør først jobbe med å analysere eksempler på fortellinger ut fra noen gitte vurderingskriterier. Det er didaktisk interessant at man så tydelig vektlegger presentasjon av eksempler. ^[8] Ohler (2008) anbefaler også at lærere lager minst en fortelling selv, så de får et forhold til sjangeren og produksjonsprosessen.

En annen organisering av undervisningen?

Bruk av digitale fortellinger i store klasser krever gjerne en prosjektorganisering av undervisningen der klasserommet fungerer som et workshopområde der elevene jobber med ulike arbeidsoppgaver. Man kan for eksempel legge opp til stasjonsundervisning der elevene jobber mer selvstendig med produksjonsarbeidet i ulikt tempo.

Både Lambert (2010) og Ohler (2008) vektlegger at man bør gjøre en del forarbeid uten PC. Vi ser eksempler på det samme i skolen. Noen lærere lar for eksempel ikke elevene få gå på datarommet før etter at de har gjort tilstrekkelig forarbeid (Baltzersen og Blikrud 2012). En slik modell sikrer sirkulering på PC-bruken fordi alle elevene ikke trenger tilgang samtidig. Som et forarbeid bruker mange lærere storyboard. Da kan elevene planlegge hvordan man ønsker at bilde og multimodale virkemidler skal samspille med manusteksten. Elever som har skrevet ferdig et manusutkast eller storyboard, jobber også mer effektivt med datamaskinen. Arbeidet blir ofte mer fokusert dersom elevene har tenkt gjennom hvilke bilder som kan passe til fortellingen.

Tidsstyring

I den opprinnelige workshopmodellen blir det lagt vekt på at alle måtte bli ferdig i tide. En fordel med å arbeide med stillbilder er at det ikke er like tidkrevende som videoredigering. Allikevel vil god tidsstyring av elevarbeid være en utfordring. Søk etter bilder kan for eksempel fort ta veldig mye tid. Læreren bør derfor planlegge hvor mye tid elevene kan få til hver aktivitet. En måte å styre tiden på er ved å bruke avgrensede bildedatabaser. På den annen side vil søkearbeid etter rettighetsklarte bilder kunne bli sett på som en del av en opplæring om opphavsrett (oppgitt som mål i Kunnskapsløftet). Her må lærere vurdere hva som er viktigst for elevene.

I den opprinnelige digitale fortellingen anbefaler man en klar begrensning i manuskriptlengde (ikke mer enn 500 ord). En fordel med den korte lengden er at man virkelig må tenke gjennom hva man ønsker å formidle. I skolen vil kanskje en elev som opplever en 5 siders tekst som veldig lang, tenke at det er mer overkommelig å lage en slik fortelling. Et annet spørsmål er om elevene skal få jobbe med fortellingen hjemme. Da vil de som ønsker det kunne bruke mer tid på bruk av ulike multimodale virkemidler. Samtidig vil fortellingen forandre lekseaktiviteten. Igjen må læreren vurdere hva som er de viktigste læringsaktivitetene.

Mye naturlig repetisjonsarbeid?

I den tradisjonelle digitale fortellingen skal man bruke stemmen sin på en naturlig måte. Hvis fortellingen bærer preg av for mye opplesning uten innlevelse, kan dette gå utover seerens interesse for å lytte. En digital fortelling om buddhismen som er lagt ut på YouTube bærer noe preg av å være opplesning. Den illustrerer at det kan være en ganske stor utfordring for barn å lese med god innlevelse. De fleste må som regel lese inn egen manuskript flere ganger før det blir bra. Fordelen med dette er at eleven vil kunne anstrenge seg for å lese godt. Repetisjonsarbeidet inngår som en naturlig del av arbeidsprosessen. Det blir viktig at læreren setter av nok tid til at elevene kan få lest inn teksten flere ganger. Når teksten er såpass kort, vil det også være lettere å få til dette innenfor en begrenset tidsramme. Det kan se ut som om dette arbeidet kan virke inspirerende på mange elevers leselyst.

Innsamling av egne kilder eller bruk av læreboka?

Når elever jobber med digitale fortellinger, trenger de ikke bare bruke læreboka. Som Erik Lund (2009) påpeker, er det fullt mulig å la elevene jobber med primærkilder og autentisk kildemateriale hvis man jobber med å lage digitale fortellinger om egen familiehistorie eller observasjon i natur og lokalmiljø. Samtidig blir det viktig at læreren strukturerer disse prosessene på en god måte slik at elevene klarer å gjennomføre dem innenfor en begrenset tidsramme. Det må være en god balanse mellom elevfrihet og lærerstrukturering. Det går for eksempel an å tipse elevene om hvor de kan finne tekstutdrag eller bilder på internett. En ulempe med at prosessen blir for lærerstyrt er imidlertid at det kan gå utover elevmotivasjonen.

Samarbeid med andre utenfor klassen?

Opprinnelig var man opptatt av at digitale fortellinger kunne bidra til å skape nye møteplasser og forståelse mellom mennesker. Dette omfattet ikke bare workshopen, men deltakerne kunne også ta med seg sine historier og bruke dem i nye sammenhenger. Skouge og Rao (2009) viser til et interessant eksempel der spesialpedagogikkstudenter samarbeidet med rullestolbrukere om å lage digitale fortellinger om hvordan de opplevde hverdagen. Studentene gjorde et feltarbeid der de intervjuet rullestolbrukeres familier. Det ble laget sterke personlige fortellinger om erfaringer med hverdagsdiskriminering. Det ble viktig å formidle historiene, men også å bruke de digitale fortellingene til å forsøke å skape en konstruktiv dialog mellom studentene og deres familier. Når fortellingene var ferdige, ble derfor familiene invitert til et dialogseminar der de kunne få se og diskutere de digitale fortellingene. Dette satte i gang en dialog om hvordan man kunne forbedre forholdene for funksjonshemmede i samfunnet.

Fremvisning av fortellingene

I den opprinnelige tre dager lange workshopen avslutter man arbeidet med en felles fremvisning. Dette blir sett på som en god måte å avslutte de emosjonelle prosessene som hver kursdeltaker har gjennomgått. Lambert beskriver avslutningen som en feiring og bruker "leirbålm-metaforen". I en ny drakt gjenskaper man det urgamle fellesskapet der vi sitter rundt leirbålet og forteller historier til hverandre.

Når elever i skolen lager digitale fortellinger, vil det være naturlig at de blir vist for klassen. Andre fremvisningssteder kan være foreldremøte. De fleste ser ut til å få med seg fortellingene hjem på en minnepenn. Noen lærere lar dessuten elevene publisere arbeidet åpent via nettkanaler som skolens hjemmeside eller YouTube. Offentlig fremvisning vil bidra til at elevene opplever ekstra anerkjennelse for arbeidet. (Et eksempel er denne digitale fortellingen fra Hvaler).

På studiet IKT for lærere ^[27] ved Høgskolen i Østfold lager studenter digitale fortellinger som blir publisert på YouTube. På denne måten får fortellingene en verdi for neste års studenter, som både kan se eksempler på digitale fortellinger og lese vurderingene av de samme digitale fortellingene (se for eksempel Digitale fortellinger om verdensrommet). Åpen publisering gir dessuten studentene en fin trening i å forholde seg aktivt til opphavsretten. Jobber man innenfor lukkede læringsplattformer, slurves det ofte mye mer med regelverket.

Bruk av programvare

I workshopene som Center for Digital Storytelling arrangerer, bruker man avansert programvare som for eksempel Adobe Premiere Elements. Ulempen med denne programvare er at den koster penger, og den er vanskelig for mindre elever å bruke. I skolen er gratisalternativer som Photostory eller Moviemaker mer aktuelle å bruke. En fordel med å bruke Photostory er at den er så brukervennlig at selv små elever lærer det fort. ^[9] Ellers vil det ofte være nødvendig å gi mindre elever en del praktiske retningslinjer for arbeidet, som for eksempel at de må lagre arbeidet sitt ofte. ^[10]

Hva skal målet være?

Lærere har ofte spesifikke faglige mål når de ønsker å la elevene lage digitale fortellinger, men man kan også diskutere om arbeid med digitale fortellinger innfrir mer generelle overordnede mål.

Mål om å få frem flere stemmer i samfunnet

Et viktig mål for Center for Digital Storytelling har vært å bruke digitale fortellinger til å la flere komme til orde i offentligheten. Alle skal få prøve seg i kreative læringsprosesser som senteret mener er forsømt av det tradisjonelle utdanningssystemet. På den ene siden er man opptatt av at enkeltindividet skal utvikle sin personlige stemme, identitet og selvfølelse. I andre sammenhenger vil de digitale fortellingene kunne bidra i utviklingen av en større forståelse for sosiale konflikter eller politiske tema.

Det er verdt å merke seg hvordan man har brukt digitale fortellinger til å undervise i kjerneverdier i et profesjonsorientert fag som spesialpedagogikk. Digitale fortellinger ble her brukt for å få innsikt i hvordan funksjonshemmede personer lever og for bedre å forstå problematikk knyttet til inkludering i samfunnet (Skouge og Rao 2011). Digitale fortellinger ser ut til å egne seg til arbeid med holdningsmål fordi fortellingene vil kunne appellere mer til følelser enn tradisjonell tekst. I denne sammenheng kunne det være interessant å la elever på flerkulturelle skoler få fortelle sine familiehistorier som en spennende måte å bringe inn nye stemmer i klassen. For skrivevake og analfabeter vil digitale fortellinger kunne være en håndterbar formidlingform som kan gi disse gruppene en tydeligere stemme i samfunnet.

Mål om å styrke det skapende mennesket i skolen

I generell del av læreplanen ^[11] står det at opplæringen bør dekke syv grunnleggende sider ved det å være menneske. En av disse mennesketypene er "det skapende menneske". Skapende evner blir definert som det å kunne løse praktiske problemer på nye måter, ved å oppspore nye sammenhenger gjennom tenkning og forskning, ved å utvikle nye normer for skjønn og samhandling eller ved å frambringe nye estetiske uttrykk. Disse evnene kan komme til uttrykk som forbedrede maskiner, redskaper og rutiner, bygninger, malerkunst, musikk, bevegelse og ord.

Undervisningen må vise hvordan oppfinnsomhet og skaperkraft hele tiden endrer menneskenes levekår og livsinnhold, og under hvilke historiske vilkår det har skjedd. Kulturarven er heller ikke ensidig rettet mot fortiden, men er en pågående skapende prosess der skolen er en viktig deltaker. Undervisningen må derfor legges opp slik at elever og lærlinger selv kan ta del i videre utvikling av praksis og i innhenting av ny kunnskap (Generell del av læreplanen).

I forhold til dette synet på opplæring er ideologien bak digitale fortellinger interessant. Da man etablerte digitale fortellinger som sjanger på 90-tallet, ønsket man å endre tradisjonelle definisjoner av kreativitet og hvem som var talentfull og middelmådig. Tradisjonelle inndelinger bidro til å hemme folks kreativitet. Opplæringen i digitale fortellinger ble sett på som en del av en utvidet sivil rettighet som fokuserte på at alle deler av befolkningen skulle få tilgang til kreative opplæringsformer som var forsømt av det tradisjonelle utdanningssystemet. Siden dette har utviklingen av internett gjort det langt enklere å dele kreativt arbeid. Når studenter på studiet IKT for lærere ved Høgskolen i Østfold legger ut digitale fortellinger på YouTube til glede for hele skole-Norge, illustrerer dette hvordan mange flere kan bidra i kreative utviklingsprosesser. Det samme gjelder de som har laget fortellinger i nasjonalbibliotekets satsning Digitalt fortalt ^[22].

Hva betyr elevforutsetningene?

Elevene har ulike forventninger, kunnskaper, erfaringer, evner og hjemmebakgrunn. For å kunne tilpasse opplæringen til den enkelte, må læreren kjenne til elevene, deres interesser og evner. Her drøfter vi noen spørsmål knyttet til dette temaet.

Å bruke barnas populærkultur som et utgangspunkt for faglig læring

Oppveksten er blitt digital. Barn og unge bruker mye fritid foran PC, nettbrett eller TV. Kanskje er digitale fortellinger et multimodalt format som flere barn vil kjenne seg igjen i? En kvalitativ undersøkelse av Baltzersen og Blikrud (2012) indikerer at elever opplever det som motiverende å bli tildelt rollen som en "filmprodusent". De opplever den digitale fortellingen som et "kult" produkt. Samtidig er det elever som legger ned en ekstra innsats for å gjøre manuset bra. Skrivningen inngår da som en naturlig del av arbeidet med å lage den digitale fortellingen. Når de aller fleste barn og unge i Norge i dag har tilgang til datamaskiner hjemme, blir det også lettere å jobbe videre hjemme.

Trygge på egne digitale ferdigheter?

I en kvalitativ undersøkelse gjennomført av Baltzersen og Bliksrud (2012) oppgir lærere at selv små elever lærer seg å bruke et program som Photostory veldig raskt. Elevene lærer seg programvareferdigheter relativt lett, men de sliter mer med å finne og bruke bilder på en relevant måte (jmf. visual literacy). Selv om barn har sett mye film og digitale fortellinger, så betyr ikke det nødvendigvis at de vet hvordan man skal lage en god digital fortelling. Elevene vil også trenge veiledning i mer avansert bruk av programvare. Her ser vi eksempler på at elever og lærere samarbeider om å lage slike tekniske utfordringer (Baltzersen og Bliksrud 2012). De dataflinke elevene kan også få ekstra ansvar som superbrukere i klassen, det vil si at de hjelper til litt ekstra med det datatekniske. På denne måten kan man ansvarliggjøre elever som vanligvis ikke er de faglig flinkeste elevene (jmf. blant annet forskning av Janet Schofield).

Bedre tilpasset opplæring med bruk av digitale fortellinger?

Det ser ut som om en del elever som vanligvis ikke liker å si noe i klassen, synes det er lettere å vise frem sin digitale fortelling. Når de arbeider med fortellingen, kan de øve seg på å lese inn teksten så mye som de selv ønsker. Dette kan skape en ekstra trygghetsfølelse rundt egen prestasjon. Lese- og skrivesvake vil dessuten kunne bruke sine muntlige ferdigheter fordi man ikke trenger å stille noen krav til at manusteksten skal være riktig skrevet så lenge den fungerer som en god nok støtte for opplesningen. Samtidig vil mange elever synes det er rart å høre sin egen stemme på lydopptak. Mange liker den til og med ikke første gang de hører den. Dette er noe eleven må komme seg over for å kunne klare å bruke stemmen sin på en god måte i den digitale fortellingen.

Arbeidet med digitale fortellinger vil også kunne passe elever med preferanser for både en visuell og auditiv læringsstil (jmf. ideen om multippel intelligens). Noen elever vil for eksempel i større grad legge merke til de visuelle elementene i den digitale fortellingen, mens andre vil lytte nøyer etter på selve historien. I utgangspunktet anbefaler man å jobbe med manusteksten først, men det er ikke sikkert at dette passer for alle elever. Samtidig vil det være viktig at elevene klarer både å lage et interessant manus og finner relevante bilder.

Hvordan kan man vurdere digitale fortellinger?

Her drøfter vi hvordan man kan vurdere digitale fortellinger. Det er ikke noe enkel problemstilling siden sjangeren er ny i skolesammenheng. Et viktig spørsmål blir hvor mye vekt man skal legge på faglige vurderingskriterier. I dag blir digitale fortellinger tatt i bruk på stadig nye måter, men i skolen ser det ut som om dokumentarsjangeren blir viktig. I denne kan man selvfølgelig diskutere hvor mye som er igjen av det opprinnelige konseptet til Lambert (Baltzersen og Bliksrud 2012). Det er lov å spørre seg om den opprinnelige digitale fortellingen egentlig er forenlig med en skolefaglig vurdering. I utgangspunktet skal verdien av en digital fortelling bare kunne vurderes av den som har laget fortellingen selv. Fordi fortellingen er ment å skulle virke personlig utviklende, er det egentlig ingen andre som kan vurdere eller karaktersette fortellingen. På den annen side har for eksempel Jason Ohler (2008) en langt mer pragmatisk tilnærming. Han mener det er meget viktig å utvikle skolefaglige vurderingskriterier fordi dette kan styrke bruken av denne formidlingsformen i skolen. Her vil det dessuten være forskjeller mellom fagene. En annen utfordring er mange lærere i dag vet lite om hvordan de skal vurdere denne typen medieprodukt. I verste fall kan denne usikkerheten føre til at de lar være å ta i bruk digitale fortellinger i undervisningen. Det er også en risiko for at de setter for gode karakterer på denne type arbeid (Ohler 2008: 62-65).

Vet vi da noe om hvilke vurderingskriterier lærere som bruker digitale fortellinger faktisk benytter seg av? En undersøkelse antyder at lærere legger mest vekt på det faglige innholdet som blir presentert (Hjukse 2007). Ohler (2008) mener imidlertid at faglige vurderingskriterier alene ikke vil være tilstrekkelig for å vurdere kvaliteten ved en digital fortelling. For det første mener han at man bør vurdere bruken av *multimodale virkemidler* i digitale fortellinger. Lærere må vurdere hvor mye grunnleggende kunnskap om multimodale virkemidler og bilder elevene bør ha. Den digitale fortellingen om Alf Prøysen illustrerer aktiv bruk av (lenke til vurderingen som er lagt ut) reallyder og effektlyder.

Ohler betegner dette feltet som "New media assessment" (Ohler 2008: 64). Det viktige med bruk av både bilder og multimodale virkemidler er at seeren må oppleve at de støtter historien i stedet for å distrahere. Ofte vil selv det utrente øye ha en intuitiv opplevelse av det som distraherer. Dette er fordi vi er så vant med at multimodale virkemidler fungerer støttende til innholdet gjennom utallige TV-serier og filmer som vi har sett. Ifølge Ohler (2008:45) blir det viktig å vurdere den digitale fortellingen som en helhet. Hvis man for eksempel kun vurderer elevens evne til å bruke teknologi, vil dette være det samme som bare å vurdere grammatikken i en norsk stil som en elev skriver.

Et diskusjonsspørsmål blir hvor mye man skal vektlegge bruken av slike multimodale virkemidler. En fare med å vektlegge dette for mye er at elevene risikerer å bruke for mye tid på å finpusse tekniske detaljer i fortellingen. Er dette hensiktsmessig? Ohler mener man kan få fortellingen opp til 80% av det tekniske maksimumsnivået ganske raskt, men det resterende arbeidet vil ta veldig lang tid. Samtidig vil vurderingen av bruk av multimodale virkemidler også måtte sees i sammenheng hvor mye opplæring elevene har fått.

For det andre er Ohler (2008) svært opptatt av at man må vurdere den *narrative kvaliteten* i fortellingen. En god historie starter gjerne med en konflikt eller utfordring, og underveis er det et dramatisk høydepunkt eller vendepunkt. Det blir for eksempel viktig at det er et bra driv som gjør at du som seer får lyst til å se hele den digitale fortellingen. Det er et åpent spørsmål hvor mye slike narrative kvaliteter skal telle når elever lager dokumentarfortellinger. Samtidig vil en vektlegging av dette også kreve noe opplæring i kjennetegn ved en god fortelling. Tradisjonelt er dette tema i norskundervisningen, men det går an å spørre seg om samfunnsfaglæreren i tillegg bør si noe om dette temaet (Se mer om dette temaet i kapitlet om digitale fortellinger og ulike pedagogisk tilnærminger).

For det tredje bør lærere diskutere om man kun skal vurdere den digitale fortellingen i seg selv, eller om man i tillegg bør ta hensyn til hvordan elevene har arbeidet. I den opprinnelige workshopmodellen blir det lagt mest vekt på læringsprosessen underveis. Det er dessuten mulig å tenke seg at man vurderer den digitale fortellingen som en utvidet muntlig refleksjon rundt temaet. I en intervjuundersøkelse gjennomført av Baltzersen og Blikrud (2012) mener enkelt lærere at presentasjon av digitale fortellinger kunne inngått som en del av en muntlig eksamen. Elevene bør uansett få kjennskap til vurderingskriteriene i forkant av arbeidet. Rolf K. Baltzersen har slike vurderingskriterier på studiet IKT for lærere

Hvilken innvirkning har ulike rammefaktorer på bruken?

På samme måte som med annen bruk av IKT i undervisningen, så vil lærere møte begrensninger i rammefaktorene. For det første kan det dreie seg om skolens maskinpark, det vil si at man har begrenset tilgang til maskiner, eller det er for få maskiner på skolen. Selv om dekningen på videregående skole er god, er det mye større variasjon på barneskolene. En del lærere opplever det som vanskelig å gjennomføre IKT-baserte undervisningsopplegg med full klasse: "Ettersom jeg endte opp med få elever, gikk det bra å gjennomføre med tanke på utstyr og tilgang til datarom, men jeg ser det som lite sannsynlig at det lar seg gjennomføre med hele, store klasser." (Deltaker på kurs i digitale fortellinger i regi av Høgskolen i Østfold 2009). Vi ser også at plassering av maskiner i skolen har innvirkning på i hvor stor grad man bruker IKT i undervisningen. Baltzersen (2007) har laget en digitale fortelling^[12] som illustrerer hvordan utstyrsituasjonen i skolen er i stadig endring.

For det andre vil arbeid med digitale fortellinger kreve at man har en del tilleggsutstyr. Elevene trenger headsett for å lese inn manustekst og relevant programvare må være installert på skolemaskinene. Innspilling av lydopptak krever i tillegg at elevene kan få sitte relativt uforstyrret et sted. I tillegg vil det være en fordel om IKT-veileder på skolen kan støtte lærerne i arbeidet.

Litteratur

- Baltzersen, Rolf K (2007). *Historisk utvikling av datamaskiner*. Digital fortelling. Publisert på YouTube.
- Baltzersen og Blikrud (2012). *Digitale fortellinger i skolen*. Høgskolerapport. (I arbeid).
- Lambert, Joe (2010). *Digital Storytelling Cookbook*^[6]. Berkeley: Digital Diner Press
- Lund, Erik (2009). *Historiedidaktikk. En håndbok for studenter og lærere*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Ohler, Jason (2008). *Digital storytelling in the classroom: new media pathways to literacy, learning, and creativity*. Thousand Oaks, California: Corwin Press.
- Hestnes, Hæge. (2011). Engelsk skjønnlitteratur i møte med digitale fortellinger – en ny litteratudidaktikk? I Hoel, T. m.fl.: *Rapport fra konferanse om praksisrett FoU i lærerutdanning*. Tapir.
- Hjukse, Hjørdis (2007) Hva genererer kvalitet i multimodalitet? Kan vi enes om noen kriterier? Vurdering av sammensatte elevtekster. Masteroppgave – IKT i læring^[13]. Høgskolen Stord/Haugesund juni 2007
- Skouge, James R.; Rao, Kavita (2009). Digital Storytelling in Teacher Education; Transformations through Narrative. *Educational Perspectives*, v42 n1-2 p. 54-60 [14]

Referanser

- [1] Otnes Hildegunn (2010) Vurdering av digitalt sammensatte tekster - i flerfaglig og organisatorisk perspektiv. Konferansen "Skolen i digital utvikling 2010" <http://skoleledelse.no/sdu/presentasjoner/13.pdf>
- [2] <http://www.youtube.com/watch?v=MleiqXUA-jw>
- [3] <http://ostfoldmuseene.no/>
- [4] <http://www.youtube.com/watch?v=96XeSjkXyEA>
- [5] <http://www.youtube.com/watch?v=ipcztUAmAxI&feature=related>
- [6] <http://www.youtube.com/watch?v=42aLjq-iShw&feature=autoplay&list=UUPb0JTvAzW7q0NaRMlzLeHA&lf=plcp&playnext=2>
- [7] https://docs.google.com/document/pub?id=1eJ8ZYipZZLuqcQeES_dB1KJUpzovetJiAjrkfmhbHc&pli=1
- [8] Kanskje man også burde lagt mer vekt på å la elevene analysere ulike stilbesvarelser i norskfaget?
- [9] En lærer beskrev det slik i et evalueringsnotat: "Absolutt alle elevene tok både den tekniske og produksjonsmessige delen av Photostory lett." (Deltaker på kurs i digitale fortellinger i regi av Høgskolen i Østfold 2009)
- [10] En lærer ber elevene gjør dette hvert femte minutt. Det er for å sikre seg mot at elevene mister mye arbeid hvis maskinen henger eller kræsjer. Det viktigste er allikevel at elevene lagrer arbeidet etter hver gang de har gjort omfattende endringer. I tillegg bør de ha en backup av arbeidet i en mappe på en minnepenn eller på et nettverksområdet. Det er også en ide å la elevene få tilgang til selvinstruerende screencast som gjør at de kan lære seg å ta i bruk ny programvare på egen hånd. (Deltaker på kurs i digitale fortellinger i regi av Høgskolen i Østfold 2009)
- [11] http://www.udir.no/upload/larerplaner/generell_del/generell_del_lareplanen_bm.pdf
- [12] <http://www.youtube.com/watch?v=jIeqKTYaZTo>
- [13] http://brage.bibsys.no/hsh/bitstream/URN:NBN:no-bibsys_brage_4786/1/HHMaster%5D.pdf
- [14] <http://www.eric.ed.gov/PDFS/EJ858390.pdf>

Digitale fortellinger og grunnleggende ferdigheter

Innledning

I 2009 gjennomførte vi ved Høgskolen i Østfold et kurs i digitale fortellinger for grunnskolelærere. I kursevalueringen skrev en deltaker følgende: "Digitale fortellinger innfrir så mange mål i K-06 og i så mange ulike fag, at vi simpelthen må benytte oss av denne arbeidsformen i fremtiden." Kapitlet om den digitale fortellingens didaktikk og kapitlet med eksempler på skolefaglige digitale fortellinger illustrerer noe av det store brukspotensiale. Her i dette kapitlet sier vi noe om hvordan arbeid med digitale fortellinger kan styrke elevens grunnleggende ferdigheter. I den nåværende læreplanen skal disse være en integrert del av kompetansemålene i alle fag i skolen. De fem basisferdighetene er:

- Å kunne uttrykke seg muntlig
- Å kunne uttrykke seg skriftlig
- Å kunne lese
- Å kunne regne^[1]
- Å kunne bruke digitale verktøy

Her drøfter vi i hvilken grad elever benytter seg av disse ferdighetene når de lager digitale fortellinger.

Skriveferdigheter og digitale fortellinger

Skriving er definert som en basisferdighet i Kunnskapsløftet, men som en følge av digitaliseringen i samfunnet er også skrivebegrepet i endring. Når folks «lesevaner» blir mer multimodale, kan man spørre seg om elevene i større grad bør skrive eller produsere sammensatte tekster. I så måte kommer digitale fortellinger inn som en interessant ny «skrivesjanger».

Selv om ikke den endelige digitale fortellingen består av skriftlig tekst, så inngår allikevel skrivning som en viktig del av arbeidsprosessen. Ifølge Ohler (2008: 48-49) er tradisjonelle skriveferdigheter en nøkkelkomponent ved utviklingen av sammensatte tekster. Han mener å ha erfart at gode digitale fortellinger som regel bygger på et gjennomtenkt skriftlig manus. På samme måte som et godt manus utgjør kjernen i en god film, så mener han det samme gjelder en digital fortelling. Selv om det ikke nødvendigvis finnes en riktig måte å lage en digital fortelling, så er det interessant at også den opprinnelige workshopmodellen vektlegger at deltakerne jobber med manusteksten først.

Et godt manus bruker gjerne ulike fortellertekniske virkemidler på en effektiv måte. Faren med å slippe elevene for tidlig til med å finne bilder er at dette kan ta fokus vekk fra det «tyngre arbeidet» med å skrive den gode historien. Risikoen blir større for at den digitale fortellingen heller blir en "avansert" lysbildepresentasjon uten narrative virkemidler. På den annen side kan man tenke seg at elevene har ulike læringsstiler. Noen vil kanskje få inspirasjon til fortellinger gjennom de bilder som de faktisk finner, og vil kunne tilpasse historien til det bildemateriale som de faktisk får tilgang til.

Et godt manus bruker gjerne ulike fortellertekniske virkemidler på en effektiv måte. Faren med å slippe elevene for tidlig til med å finne bilder er at dette kan ta fokus vekk fra det «tyngre arbeidet» med å skrive den gode historien. Risikoen blir større for at den digitale fortellingen heller blir en "avansert" lysbildepresentasjon uten narrative virkemidler. På den annen side kan man tenke seg at elevene har ulike læringsstiler. Noen vil kanskje få inspirasjon til fortellinger gjennom de bilder som de faktisk finner, og vil kunne tilpasse historien til det bildemateriale som de faktisk får tilgang til.

Samtidig er det kanskje lettere å bruke narrative virkemidler når den digitale fortellingen skal være veldig kort. Da kan eleven bruke mer energi på å lage en dramatisk historie enn å skrive mest mulig. Skal man lage en god historie, må man nok revidere teksten flere ganger, og dette vil naturligvis gå fortere hvis teksten er kort. Man må allikevel ikke glemme at teksten primært skal være en støtte for senere muntlig opplesning. I digitale fortellinger er egentlig det skriftlige og det muntlige uatskillelig forbundet med hverandre. Læreren trenger derfor ikke stille de vanlige



Manusskriving kan gjøres av alle uansett aldersgruppe

kravene til rettskriving så lenge teksten er forståelig for den som skal lese. Kanskje vil dette gjøre arbeidet lettere for de skrivesvake.

Å skrive en digital fortelling vil dessuten kunne innbefatte bruk av nye skriveverktøy. Det kan for eksempel være lurt å planlegge hvordan den digitale fortellingen skal bli ved hjelp av et storyboard. Noen vil like å planlegge fortellingen i stor detalj og det kan derfor være en ide å dele ut noen storyboardark til elevene som hjelp i planleggingsprosessen. Det korte formatet gjør at man må velge sine ord med omhu for å klare å fokusere på essensen i budskapet. Sett fra dette perspektivet kan digitale fortellinger også gi elevene god trening i å avgrense omfanget av en oppgave

Elever som er negative til å skrive stil, vil kunne synes det er «kulere» å skrive "manus" til en liten film og derfor yte en ekstra innsats. Ohler (2008:59) har blitt fortalt av lærere at skoletrøtte elever synes det er mye morsommere å lage en digital fortelling fordi de ikke jobber med skolearbeid, men med et ordentlig manus. Medieproduksjonsarbeid ser ut til å kunne involvere barn i skrivearbeid på en autentisk måte.

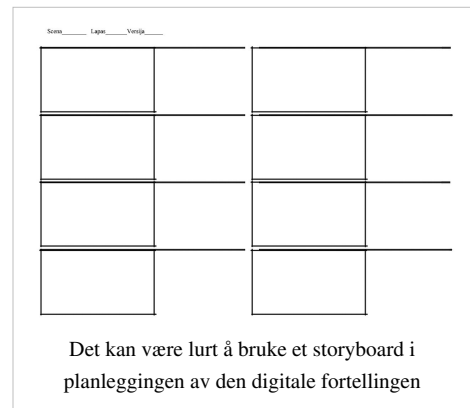
Muntlige ferdigheter og digitale fortellinger

I læreplanen er muntlige ferdigheter en basisferdighet. Man kan spørre seg om digitale fortellinger kan bidra til å styrke den muntlige formidlingskulturen i skolen. Ifølge Ohler (2008: 44-45) benytter digitale fortellinger seg av det beste fra den tradisjonelle muntlige historiefortellingen. Den digitale fortellingen fremstår egentlig som en hybrid mellom den tradisjonelle historiefortellingen og de nye multimodale lese- og skriveformene.

Et interessant kjennetegn er den vekt man legger på å bruke egen stemme i fortellingen. Alle mennesker har en unik og autentisk stemme. Når elevene får høre sin egen stemme i opptak, har de muligheten til å bli bedre kjent med hvordan de bruker sin egen stemme ved en fremføring. Læringspotensialet bør her ikke undervurderes. I en digital fortelling vil det være viktig at man leser inn manus med engasjement og innlevelse. Hvis man bare mekanisk "leser opp teksten" vil lytteren kunne tro at formidleren egentlig er uinteressert i temaet. Øver man flere ganger, blir gjerne opplesningen bedre fordi man da blir seg mer bevissthet sin egen stemmebruk. Samtidig vil denne treningen kunne gi muligheter til refleksjon rundt stemmens retoriske funksjon. Stemmen sier dessuten noe om geografisk (dialekt) og sosial tilhørighet (sosiolekt).

Mange elever synes det er rart å høre sin egen stemme på lydopptak for første gang. Stemmen høres ikke ut som man hadde trodd, og noen vil derfor kunne vegre seg mot å la andre høre egne stemmeopptak. Det kan også være at man ikke synes høytopplesningen blir god nok. Dette er hindringer som elevene gjerne overvinnes etter hvert som de blir mer vant med å høre sin egen stemme. På den annen side ser det ut som om en del elever synes det er mye lettere å si noe til en digital lydopptaker enn til medelever i klassen. De slapper bedre av i denne situasjonen fordi de kan øve så mange ganger de vil, og stemmevolumet trenger heller ikke være så høyt. Presentasjonen forblir privat helt til eleven selv bestemmer seg for å dele den med de andre i klassen.

På studiet IKT for lærere ved Høgskolen i Østfold er det flere eksempler på digitale fortellinger der studenter har brukt stemmen på interessante måter. Stemmebruken i denne digitale fortellingen om planetene er interessant fordi man forsøker så tydelig å gjøre den mer barnevennlig. Den digitale fortellingen om husdyra våre har en veldig god



opplesning av et barn. En slik stemme styrker barnevennligheten i fortellingen. Bruk av flere ulike stemmer i en digital fortelling kan skape fin variasjon og styrke opplevelse av autentisk dialog. Et eksempel er den digitale fortellingen om Aasen og Knudsen.

Det er viktig at man tør å la ens egen stemme bære historien fordi den styrker den følelsesbaserte formidlingen. Selv om bakgrunnsmusikk også kan bli brukt til å forsterke følelser, bør man passe på så den ikke forstyrrer stemmebruken. Gjennom stemmebruken kan man si at den muntlige historiefortellingen lever videre i den digitale fortellingen.

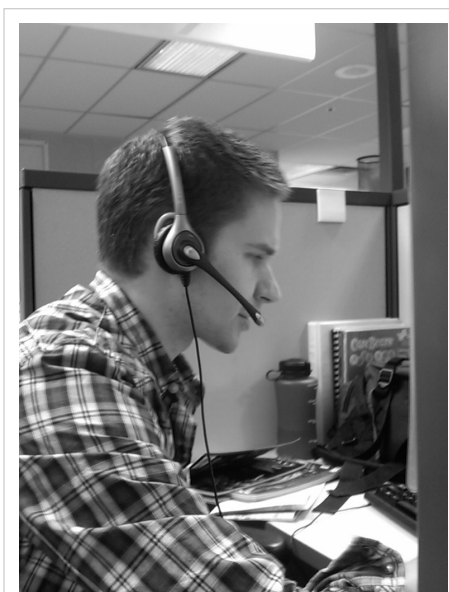
Leseferdigheter og digitale fortellinger

Arbeidet med digitale fortellinger i skolen vil som oftest innebære at elevene må bruke leseferdighetene sine. For det første vil de som regel lage et manus på basis av lesning av læreboka eller annet tekstmateriale. For det andre vil de trene høytlesning når de forsøker å lese inn teksten med best mulig uttale. Innlesningen blir gjerne gjort flere ganger fordi den sjelden blir opplevd som god nok ved første forsøk. Som regel må man tilpasse stemmevolumet etter å ha hørt på første innlesning. Da vil man dessuten bli oppmerksom på steder der man kanskje ikke har lest opp teksten like flytende. Arbeidet med digitale fortellinger blir på denne måten en gjenfortellingsprosess: Elever skriver fortellingen, leser den inn digitalt ved høytlesning, lytter til fortellingen, omskriver og reviderer, tar den opp på nytt igjen, lytter og reviderer videre. Denne arbeidsprosessen gjør at elevene retter mye fokus mot å vurdere sine egne formidlingsevner. For små barn vil disse aktivitetene utgjøre en fin lesetrening ved at de øver seg på å lese opp den samme teksten flere ganger. I ungdomsskolen og videregående skole vil denne arbeidsformen kunne bidra til økt bevissthet rundt høytlesningens utfordringer. I vanlige muntlige aktiviteter er det sjelden elevene får så mange muligheter til å raffinere egen prestasjon.

En del kvalitative undersøkelser antyder også at bruk av digitale fortellinger kan virke motiverende på lesingen til en bredere gruppe elever (Baltzersen og Bliksrud 2012, Kursevaluering 2009). Lese- og skrivevake elever kan støtte seg til muntlige ferdigheter og visuelle uttrykksformer når de skal lage sin fortelling. Denne gruppen elever vil kunne oppleve at de er like gode som medelevene i denne formidlingsformen. To lærere som har brukt digitale fortellinger i undervisningen sier det slik:

- *"En av elevene har ekstra ressurser i engelsk og en har dysleksi. Det er imponerende å høre hvor flinke de var muntlig. De hørtes selvsikre og trygge ut, og de var veldig stolte over egen innsats."* (Kursevaluering 2009)
- *"En av disse jentene har lese- og skrivevansker og har spesialundervisning i norsk. Det positive med denne arbeidsmåten er at den viser at slike elever deltok med like stor iver og motivasjon som de andre elevene."* (Kursevaluering 2009)

Kanskje kan lesesvake elever dra ekstra nytte av arbeidet med digitale fortellinger fordi man ikke bare jobber med lesning av tradisjonell tekst, men lesningen inngår som en av flere grunnleggende ferdigheter man må bruke.



Man trenger et headset for å lese inn den digitale fortellingen

Digital kompetanse og digitale fortellinger

I Kunnskapsløftet blir bruk av digitale verktøy også definert som en grunnleggende ferdighet. Her diskuterer vi på hvilken måte arbeid med digitale fortellinger kan sies å styrke elevenes digitale kompetanse. Dette spørsmålet blir drøftet i forhold til Baltzersens (2009) definisjon av digital kompetanse og spesifikke mål i læreplanen.

Grunnleggende digitale ferdigheter og digitale fortellinger

Grunnleggende digitale ferdigheter blir ofte nært knyttet til det å kunne bruke ulike programvare som f.eks. tekstbehandling og regneark. Selv om det å lage digitale fortellinger også helt klart krever slike ferdigheter, forsøker både Ohler (2008) og Lambert (2010) å nedtone viktigheten av programvareferdigheter. Man kommer allikevel ikke utenom at den spesifikke programvaren man velger å bruke, innebærer noen muligheter og begrensninger. I skolesammenheng vil det nok være mest aktuelt å bruke enten programmet Photostory eller Moviemaker. Disse har ulike styrker og svakheter. Styrken til Photostory er kanskje særlig brukervennligheten. Erfaringer viser at programmet er så enkelt og intuitivt å bruke at selv små elever trenger meget liten tid til opplæring i programvaren (Baltzersen og Bliksrud 2012) (se mer om dette under hvordan lage en digital fortelling).



Digital navigeringskompetanse og digitale fortellinger

Etter hvert som stadig mer informasjon blir tilgjengelig på nettet, blir det viktig å finne frem til den informasjon man trenger på en effektiv måte. Digital navigeringskompetanse viser til evnen til å søke på nettet, det vil si å vite hvor og hvordan man skal lete etter informasjon ved hjelp av ulike digitale verktøy.

Vil så elever trenge denne kompetansen når de jobber med digitale fortellinger? Den enorme mengden med tekst og bilder på nettet stiller krav til at man klarer å avgrense søket. Lund (2009:142-143) hevder de fleste elevene ikke har tilstrekkelig faglig kompetanse til å skimle masse fagstoff for å finne det som er mest relevant. I tillegg er det vanskelig å granske kildeopplysninger på internett fordi de ofte er mangelfulle. Når eleven møter en flom av tekst som ikke er didaktisk tilrettelagt, så blir overgangen fra en godt tilrettelagt læreboktekst meget stor. Informasjonsmengden kan bli så overveldende at man tar det første og beste man finner. Noen vil også klippe og lime tekst rett inn i sin egen oppgave fordi de tror dette er greit så lenge man har funnet stoffet selv.

Å utvikle elevenes digital navigeringskompetanse er viktig, men Lund argumenterer for at dette er en ferdighet man bør utvikle i et tilrettelagt jaktterreng. Elever bør lete etter bilder og annet materiale på oversiktlige nettsteder. Dette er tidsbesparende og sikrer at elevene finner faglig relevant materiale. Dessuten slipper man å få problemer med at elevene ikke følger opphavsretten. I historiefaget i England har man vektlagt at elever skal jobbe med primærkilder. Gjennom nettportalen Learning Curve ^[2] kan elever på ulike alderstrinn jobbe med slikt materiale på en organisert måte. I Norge er kildenett.no ^[3] en portal som er forsøkt bygd opp etter de samme prinsippene. På bildedatabasen til Wikipedia kan man også finne millioner av rettighetserklærte bilder

Kildekritisk vurderingskompetanse og digitale fortellinger

Hvem som helst kan publisere hva de vil på internett på en enkel måte. Konsekvensen er at man finner alt fra seriøse forskningsrapporter til ren løgn. Risikoen for å bli feilinformert er blitt langt større når useriøs propaganda kommer i en tilsynelatende seriøs innpakning. Elever trenger derfor å lære seg kildekritikk for å kunne vurdere troverdigheten til ulike typer informasjon. Kunnskap om kildekritikk er også oppgitt som mål flere steder i læreplanen. Kildekritisk vurderingskompetanse handler allikevel ikke bare om internett, men mer prinsipielt om hvordan du forholder deg til informasjon du finner (Baltzersen 2009). De grunnleggende kildekritiske begreper og ferdigheter gjelder uansett om

medier er papir eller internett. Kunnskap om og forståelse for begreper som opphavssituasjon og målgruppe vil være sentrale. Nettet kan imidlertid egne seg godt til arbeid av lite troverdig informasjon. I forhold til arbeid med digitale fortellinger vil dette gjelde både arbeid med manusteksten og bilder. I dag er det for eksempel svært enkelt å manipulere digitale bilder med et bildebehandlingsprogram.

Når det gjelder tekstskriving, har lærebokens dominerende rolle i skolen gjort at mange elevene leser tekster som uttrykk for en autoritativ og udiskutabel kunnskap. Denne tekstforståelsen tar de med seg over på internett, det vil si at de leser internetttekster som læreboktekster.

Erik Lund (2009: 259-260) mener elevene også trenger trening i lese bilder på en kildekritisk måte. Han illustrerer dette med en oppgave knyttet til to gamle bilder av Napoeloen:



Maleri nr.1



Maleri nr.2

I år 1800 dro Napoleon med sin hær over Sankt Bernhard passet i Alpene for å kjempe mot den østerrikske hær i Nord-Italia. Å passere Alpene men en stor hær hadde ikke skjedd siden Hannibal og Karl den store. I Italia vant han store seirer. Ovenfor ser du to bilder som er malt fra hendelsen.

Maleri nr.1

Det første maleriet er et bestillingsverk malt rundt 1800. Den franske maleren Jacques-Louis David hadde fått ordre om å male Napoeloen som feltherre på en hingst under passeringen av Alpene. David var offisiell maler for keiseren og forherliget keiserstyret. Maleriet gjorde et sterkt inntrykk i samtiden. På denne tiden trodde mange Napoeloen ville føre det beste i den franske revolusjonen videre og sikre friheten i Europa. Bildet viser Napoleon som har full kontroll over en steilende hingst. Den ville naturen dominerer bakgrunnen, men det er Napoleon og hesten som dominerer bildet. De mange diagonale og z-pregete komposisjonslinjene skaper fart, spenning og bevegelse i maleriet

Maleri nr.2

Maleren er Paul Delaroche som først og fremst er kjent som historiemaler. Han lagde svært realistiske malerier. Bildet av Napoleon er malt i 1848 og bygger på grundige studier av hvordan feltherren faktisk dro over Alpene. Når disse to bildene settes opp mot hverandre, utgjør Delaroche et korrektiv til David, bildet gir inntrykk av å detronisere Napoleon. Delaroches maleri er imidlertid først og fremst et uttrykk for en annen tids forventninger til hvordan man skulle male et bilde. Komposisjonslinjene er nå preget av loddrette og vannrette linjer. Slike skapes ro og alvor i bildet.

Hvilket bilde elevene hadde valgt for å illustrere Napoleons ferd over Alpene, ville dermed fått konsekvenser for historien deres. Valget av bildet bestemmer ikke bare hvilken historie om Napoleon man velger å fortelle, det forteller også historien om framstillingen av hans person og styresett. Det vil være viktig for elevene å gjøre en slik kildekritisk vurdering av bildene dersom de ønsker å bruke dem i en digital fortelling. Denne digitale fortellingen illustrerer hvordan man kunne gjort dette. Innenfor faget kunst og håndverk vil det i tillegg kunne være interessant å lese stillbilder med henblikk på forgrunn, midtgrunn, blikkpunkt, komposisjon og bildevinkling.

Digital bearbeidingskompetanse og digitale fortellinger

Digital bearbeidingskompetanse viser til at man evner å kombinere tekst, bilder og lyd til å bli en funksjonelt sammensatt tekst. Digitale fortellinger er en sjanger som gjør det mulig for elevene å jobbe med disse ulike modalitetene på en enkel måte. Det korte formatet gjør også at det blir lettere å gjennomføre arbeid med dette i skolen.

Et sentralt kvalitetskriterium er om man klarer å få bilde og fortelling til å fungere godt sammen. Nybegynnere får ikke nødvendigvis dette til med en gang. En typisk feil er at bildene først og fremst blir brukt som pynt. En annen svakhet er at man legger inn for mange bilder i fortellingen. I andre tilfeller kan eleven bli for opptatt av at det skal være et en-til-en forhold mellom bilde og tekst i fortellingen. Det er med andre ord ikke nødvendig å finne et bilde til hvert eneste substantiv man bruker.

Et viktig spørsmål blir hvor omfattende digital bearbeidingskompetanse elevene bør ha. Hvor mye opplæring bør man gi i valg og håndtering av bilder? (jmf. visual literacy) Det vanlige er nok å gi elevene tilgang til verktøyprogrammene, for deretter å gi dem et minimum av teknisk opplæring og så håpe på det beste. På den annen side kan man i prinsippet også bruke uendelig mye tid på å finpusse de multimodale virkemidlene, og det er jo en rekke andre viktige temaer man skal dekke i læreplanen. Ohler (2008:34) trekker i den forbindelse frem 80/20-regelen. Du kan produsere en digital fortelling med 80% av maksimum teknisk kvalitet på 20% av tiden det tar å lage en perfekt teknisk historie. Den siste 20%-andelen av tekniske forbedringer vil ta 80% av totaltiden. Følger man denne regelen, vil det nok være mest aktuelt for elever å bruke 20% av totaltiden og heller nøye seg med at dette er godt nok.

Det blir også viktig at man vet hvordan man kan finne opphavsrettslige klarerte bilder, lyd og musikk. Dette vil for eksempel kreve kunnskap om åndsverksloven og Creative Commons lisenser (se artikkel om opphavsrett). I forhold til elevene ser det imidlertid ut til at noen kan miste motivasjon når de må forholde seg til opphavsretten. En kursdeltaker sier det slik: *"Det er ingen tvil om at kravet vedrørende opphavsrett ødela mye av motivasjonen til elevene. Å benytte digitale verktøy er noe elevene i denne aldersgruppen i utgangspunktet er svært positivt innstilt til, men dessverre på sine egne premisser. De syntes nok at det ble svært vanskelig og "kjedelig" uten å kunne bruke akkurat den musikken og bildene de selv ønsket."* (Deltaker på kurs i digitale fortellinger i 2009). Det kan oppleves som tungvint ikke å få lov til å plukke fritt av bilder på nettet. Arbeidet blir også mer tidkrevende. Samtidig vil en slik prosess kunne være meget interessant i forhold til å sikre at elevene faktisk får noen kunnskaper om opphavsrett slik læreplanen oppgir.

Opphavsretten trenger heller ikke by på så mange utfordringer. Musikk fra favorittbandet vil ofte virke forstyrrende på fortellingen. Da er det gjerne bedre å bruke bakgrunnsmusikk som kan påvirke seerens følelsesmessige stemning i bestemte retninger. Dette er noe de fleste har et forhold til fra filmmusikken. Denne type musikk kan man finne fritt tilgjengelig på nettet (se hvordan lage en digital fortelling).

Et annet alternativ i forhold til opphavsrett er å la elevene lage sitt eget bildemateriale for eksempel ved å lage egne tegninger. Elever på 7.trinn ved Åttekanten skole på Hvaler har gjort dette når de lagde denne digitale fortellingen om losgutten ^[4] I andre sammenhenger vil det være aktuelt å skanne inn bilder fra bøker. Det må man som regel ha tillatelse til å gjøre. Se for eksempel denne historien om Egil Andersen ^[5] produsert av elever på 9. trinn ved Bytårnet skole.

Digital samarbeidskompetanse og digitale fortellinger

Internett gjør det mulig for elever å komme i kontakt med andre mennesker utenfor lokalmiljøet. I dag kan lærere tilrettelegge for samarbeid mellom elever på tvers av land på en enkel måte. Evnen til å vite hvordan man kan utvikle og bruke digitale nettverk i skolesammenheng blir betegnet som digitale samarbeidskompetanse. Læreren bør kunne vite noe om og hvordan man kan bruke både lukkede og åpne digitale samarbeidsarenaer.

I den opprinnelige workshopmodellen skulle kursdeltakere primært dele fortellingene med hverandre på workshopen. Det var mindre viktig å legge ut fortellingene åpent på nettet og eventuelt diskutere innholde videre via nettkanaler. I dag ser vi at mange fortellinger blir lagt ut åpent på YouTube. Det er blitt gjort noen forsøk ^[6] på å etablere nettbaserte diskusjonsfora om digitale fortellinger. I Norge har man etablert en diskusjonskanal ^[7] på nettsiden del og bruk, men generelt sett ser det ikke ut til å være veldig stor aktivitet.

Når det gjelder elevproduksjon av digitale fortellinger, kan det for eksempel foregå innenfor rammen av et internasjonalt samarbeid med en annen klasse gjennom for eksempel Etwinning ^[8]. Ved åpen publisering må man også tenke nøye gjennom om det er et arbeid som det er greit at alle har åpen tilgang til. En mulighet er å være anonym, men samtidig må man huske på at stemmen regnes for å være personidentifiserende.

Digital dannelse og digitale fortellinger

Digital dannelse tar opp spørsmålet om god atferd på nettet. Her er det flere aspekter det går an å berøre. For det første handler det om å respektere andre på nettet. Dette gjelder både personvern (ikke legge ut bilder og musikk man har tatt av andre uten tillatelse) og regler om opphavsrett (ikke kopiere anders bilder uten tillatelse). For det andre representerer nettet en ny offentlighet. Som samfunnsborger bør man vite noe om hvordan man kan bidra på nettet med fagstoff eller synspunkter. Her handler det også om å tørre å samarbeide og diskutere med ukjente andre på nettet.

Når man lager digitale fortellinger med elever, vil det i en del sammenhenger være naturlig at disse bare blir delt med klassen. I tillegg kan man få dem med seg hjem på en minnepenn. Har elevene derimot lagt ned mye jobb i fortellingen, vil det kunne være interessant å dele den på internett som et nyttig faglig bidrag (slik som elevfortellingen fra Hvaler). Nettet gir helt andre muligheter for at også elevarbeid kan få en varig verdi utover det flyktige klasseromsarbeidet. Man kan nå en langt større seergruppe og bidra i den kollektive utviklingen av kunnskap over internett. På studiet IKT for lærere ser vi flere eksempler på hvor stolte studentene blir når de får mange visninger eller kommentarer fra andre til fortellinger som de har lagt ut på nettet. (Eventuelt vise til Richardson og digitale dannelsen i et gammelt blogginnlegg.)

Oppsummering

I dagens skole er læringstrykket stort, og man fokuserer mye på opplæring i lesing, skriving, regning og digital kompetanse. Det ser ut til å være liten tvil om at elevarbeid med digitale fortellinger kan støtte utviklingen av slike ferdigheter. Er man oppmerksom på dette, vil det kanskje også være lettere for lærere å ta seg tid til å forsøke å bruke digitale fortellinger i egen undervisning.

Litteratur

- Baltzersen (2009). Baltzersen, Rolf K. (2009). Den digitale lærergjerningen. I: Svanberg, Ray og Hans Petter Wille (red.) *LA STÅ! Læring - på veien mot den profesjonelle lærer*. Oslo: Gyldendal akademiske forlag.
- Baltzersen, Rolf K. og Magnus Bliksrud (2012). *Digitale fortellinger i skolen*. (I arbeid)
- *Kursevaluering* (2009). Studentevaluering gjennomført på kurs i digitale fortellinger ved Høgskolen i Østfold (upublisert).
- Lambert, Joe (2010). *Digital Storytelling Cookbook* ^[6]. Berkeley: Digital Diner Press
- Lund, Erik (2009). *Historiedidaktikk. En håndbok for studenter og lærere*. Oslo: Universitetsforlaget.

- Ohler, Jason (2008). *Digital storytelling in the classroom: new media pathways to literacy, learning, and creativity*. Thousand Oaks, California: Corwin Press.

Referanser

- [1] Noen elementer av regning kommer inn ved at det er noe fokus på at man må begrense lengden på den digitale fortellingen. Dette blir imidlertid ikke drøftet i detalj i denne fremstillingen.
- [2] <http://www.nationalarchives.gov.uk/education/>
- [3] <http://kildenett.no/>
- [4] http://www.youtube.com/watch?v=jYjVgtTrcbE&feature=mfu_in_order&list=UL
- [5] <http://www.youtube.com/watch?v=k3O1jEZsL8&feature=related>
- [6] http://ilta.net/index.php?option=com_content&view=category&layout=blog&id=100&Itemid=220
- [7] <http://delogbruk.ning.com/group/digitalefortellinger?>
- [8] <http://www.etwinning.net/no/pub/index.htm>
-

Del II - Tips og eksempler

Hvordan lage en digital fortelling

Innledning

Hva bør du tenke på når du skal lage en digital fortelling? Dette kan selvfølgelig gjøres på mange ulike måter. Tor Jarle Wergeland ved Universitetet i Agder har faktisk laget en interessant digitale fortelling om hvordan man kan lage en digital fortelling ^[1]. På denne siden har vi valgt å ta utgangspunkt i noen typiske praktiske utfordringer man ofte møter når man lager en digital fortelling:

- Bruk av storyboard
- Utstyr og programvare til å lage en digital fortelling
- Å få tak i bilder
- Å finne bakgrunnsmusikk
- Lydopptak

Til hvert område har vi funnet aktuelle ressurser som man står fritt til å bruke.

Bruk av storyboard

Først er det selvfølgelig viktig at man bestemmer seg for hva fortellingen skal handle om. Hvis man skriver ned historien som et manus, kan det være lurt å planlegge hvordan du ønsker å kombinere bruk av tekst med bilde og lyd ved å bruke et storyboard. Et storyboard gjør det mulig å planlegge den visuelle historien din i forhold til to hoveddimensjoner. For det første får du bedre kontroll over tidsbruken. I tillegg kan du tenke gjennom hvordan tekstmanuset (selve fortellingen) skal samvirke med bilder, musikk eller effektlyder. I tillegg kan du også beskrive hvordan du ønsker å bruke visuelle effekter som overganger eller animasjoner. God planlegging på papir bidrar til at det går raskere å lage den digitale fortellingen. Du blir mer bevisst hva du ikke trenger å ha med i historien slik at du ikke gjør for mye arbeid.



Storyboard består gjerne av et skjema med en serie av handlingssekvenser der man kan fylle inn skisser av ideer knyttet til bildemotiv og hvilken tekst man vil ha med til hvert bilde. Det er viktig å tenke nøye gjennom hvilke bilder som kan passe til historien. Antallet kan variere, og i digitale fortellinger er det gjerne lurt å ikke ha med for mange bilder. Her kan det være lurt å bruke storyboard for å gjøre det enklere å avgrense antall bilder man tar med. Et dusin bilder er vanligvis tilstrekkelig for en tominutters digital fortelling. En annen form for storyboard består av små (enten tegnede eller beskrevne) papirlapper som settes opp på oppslagstavler. Dette kan kan roteres rundt og justeres etterhvert og underveis. Se forklaring på bruk her ^[2]

En fordel med å bruke storyboard i skolen er at elevene da kan jobbe med en god del før de trenger tilgang til PC. Dette kan ofte være hensiktsmessig når man skal gjennomføre et slikt opplegg i skolen. Nedenfor finner du noen eksempler på ulike storyboard som det går an å bruke.

Eksempler på storyboard tilpasset produksjon av digitale fortellinger:

- Storyboardskjema laget av Jason Ohler ^[3]. Sentral internasjonal person innenfor digital storytelling.

- Storyboardskjema laget av Anita Knudsen ^[4]. Inndeling med (1.) bildenummer, (2.) tekst til kommentarlyd, (3.) lyder/musikk og (4.) notater. Oversatt fra engelsk versjon som er utviklet av Bearnajean Porter ^[5].
- Storyboardskjema laget av David Jakes ^[6]. På engelsk.
- Storyboardskjema på norsk ^[7]
- Konkret manus ^[8] brukt i en digitale fortelling
- Ressursside ^[9] om bruk av storyboard i digitale fortellinger. Utarbeidet av Anita Knudsen
- Det er også vanlig å bruke storyboard når man lager film (Se eksempelside ^[10])

Utstyr og programvare til å lage en digital fortelling

Man vil naturligvis trenge en del teknisk utstyr og programvare for å sette sammen, redigere og produsere den digitale fortellingen. Hva skal man så velge? Aktuell programvare for å sette sammen og redigere den digitale fortellingen kan være Photostory, Movie Maker og Imovie. Dette er programvare som følger gratis med operativsystemene til henholdsvis Microsoft og Apple:

Photostory

- Programmet Photostory er spesifikt utviklet for å lage digitale fortellinger og er svært enkelt å bruke. Fordelen med å bruke photostory er at programvaren er gratis. Det ligger også inne noen muligheter for at man kan lage musikk selv. Det er mange fine zoomfunksjoner i programmet. Ulempen er at man lett kan miste flyten i historien fordi man må lese inn lyd til hvert bilde (som i Power Point). I tillegg kan man bare kjøre outputformatet i wmv (som krever installering av Windows Media Player). Man har heller ikke muligheten for å legge inn videoklipp. Lydopptakerfunksjonen er også relativt lav hvis ikke man har et godt lydkort.

Opplæringsmateriale for Photostory:

- Screencast ^[11] laget av Magnus Nohr ved Høgskolen i Østfold (Videoopplæring). På norsk.
- Screencastopplæring ^[12] i bruk av photostory. 9.minutter lang. Laget av norsklærer Leif Harboe. På norsk.
- Screencastopplæring ^[13] i bruk av photostory. Flere videoer som er ganske korte i omfang. Gir god oversikt over en rekke ulike funksjoner. På engelsk.

Moviemaker

- Movie Maker er et gratis videoredigeringsprogram som gjør det mulig også å lage digitale fortellinger med bruk av stillbilder. Det er ganske enkelt å kombinere både film, lyd og stillbilder dersom man ønsker det. Moviemaker 2 krever at man bruker Windows som operativsystemet (Windows XP eller senere). Dette programmet er også litt vanskeligere å sette seg inn i sammenlignet med Photostory. Fordelen med Moviemaker er imidlertid at programmet tillater både bruk av videoklipp og stillbilder. Innlesning av lyd kan gjøres over flere bilder. Alle filer kan deles opp, flyttes på og redigeres innenfor det samme programmet. Ulempen er at det ikke er bygd inn noen musikkdesignerfunksjon. Musikk kan bare importeres som filformatet .wmp (Windows Media Player). Det er heller ingen god zoomfunksjon i programmet. Det er bare ett lydspor, noe som gjør det vanskelig å mikse bakgrunnsmusikk og innlesning av tekst..

Opplæringsmateriale for Moviemaker

- Manual ^[14] for hvordan lage bildeserie med Windows Movie Maker. Laget av Elisabeth Sølvberg Aase fra Voss gymnas.
- Manual ^[15] for hvordan lage digitale fortellinger i Moviemaker. Laget av Sara Lisa Brännberg (2005).
- Screencast ^[16] laget av Magnus Nohr ved Høgskolen i Østfold (Videoopplæring). På norsk.

Å få tak i bilder

Når det gjelder bilder, kan man enten velge om man vil produsere bildene selv eller om man vil gjenbruke bilder som andre har tatt. Det finnes mange ulike muligheter, som for eksempel at man skanner inn bilder fra bøker eller skanner inn tegninger man selv har laget (Husk opphavsretten ved publisering av andres bilder).

Ideer til bilder

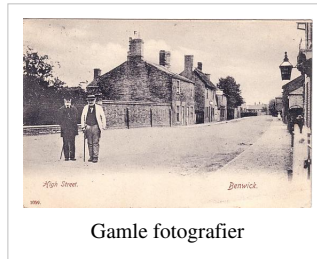
Det finnes et utall muligheter i forhold til materiale man kan bruke i en digital fortelling. Her er noen eksempler



Gamle avisutklipp



Fødselsattest



Gamle fotografier



Smykker



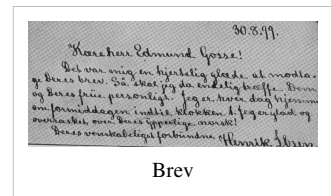
Medaljer



Klær



Ting i hjemmet



Brev



Maleri

Bilder og opphavsrett

Det er viktig å være klar over at det er regler for gjenbruk av bilder fra nett eller avbildning av andres verk. Her finner du en oversiktsside over sentrale spørsmål knyttet til **opphavsrett**. Nettstedet Clara tilbyr også informasjon om opphavsrettslige spørsmål ^[17]. Og det kan være nyttig å sette seg inn i Åndsverkloven ^[18].

Selv bilder som er lagt ut på nettsteder som tillater fri gjenbruk, kan vi dessverre ikke alltid bruke. Dette er fordi de som har lagt ut bildene kan ha frigitt rettighetene til selve fotografiet, men det er allikevel ikke gitt at innholdet er frigitt. Med innholdet menes da motivet på bildet. Dette gjelder i stor grad fotografier av billedkunst. Hvis det er mindre enn 70 år siden kunstnerens død, er det lite sannsynlig at innholdet er frigitt, selv om nettstedet oppgir det som fritt.

Wikimedia Commons har en større grad av kontroll enn nettsteder som Flickr, så her er det stort sett trygt å bruke bildene, men en bør alltid dobbeltsjekke opphavskilden eller kontakte BONO ^[19]. Husk også alltid å referere til det



spesifikke nettadressen der du har funnet lyden eller musikken som du bruker.

Bilder som tillater fri gjenbruk

Nedenfor finner du en oversikt over ulike bildedatabaser der det finnes massevis av bilder som gir muligheter for fri gjenbruk:

- Wikimedia Commons ^[20]: Her finner man bilder som er kategorisert etter ulike temaer. Husk at det kan være lurt å bruke engelske søkeord. Det gjør at det kan bli lettere for elever og lærere å finne frem til relevante bilder man kan bruke. Ønsker du de mest relevante bildene fra et sted, kan det vært lurt å sjekke ut de bildene som artikkelen på engelsk Wikipedia bruker. Et tips er derfor at man søker etter tema på engelsk Wikipedia eller norsk Wikipedia. Ofte vil det komme opp en artikkel som også har noen relevante bilder. Her finner man bilder som er kvalitetssikret og har fri gjenbruksrett.
- Flickr ^[21]: Mange bilder, men man må bruke avansert søkemotor for å finne bilder som man kan gjenbruke i henhold til Creative Commons ^[22] lisensen. For å finne relevante bilder bør man bruke engelske søkeord. Her er det så mange bilder at det kan ta litt tid å finne det man trenger. Viktig å være kreativ med søkeordene. Husk å merke av på at du vil søke bare innenfor "Only search within Creative Commons-licensed content". Ellers går det selvfølgelig an å søke i hele Flickr-databasen etter bilder, for deretter å spørre fotografen om tillatelse til å bruke det copyright bildet i en digital fortelling. Overraskende mange sier ja til slike henvendelser så lenge man krediterer fotografen og ikke skal tjene penger på bildet. Den forenklete søkemotoren FlickrStorm ^[23] er også et alternativ å søke i bilder på. Trykk på "advanced-lenken" for å søke på CreativeCommons-bilder.
- Classroom Clipart ^[24]. Tilbyr bilder som er kategorisert. Gratis å bruke for skoler, men ikke for andre. Det er imidlertid lagt inn navn på opphavsinstusjon med stor skrift sentralt på selve bildet. Dette er en klar ulempe siden det er ikke love å fjerne dette.

NB! Husk alltid å referere til den spesifikke nettadressen der du har funnet bildet som du bruker.

Bilredigering

Det finnes mange ulike programmer man kan bruke til å redigere digitale bilder. Her finner du en oversikt over programmer som er gratis å bruke:

- Gimp ^[25] Lastes ned på maskinen. Avansert, men får gode resultater. Gratis. Opplæringsmateriale ^[26]. Svensk side.
- Paint.net: ^[27] Mer avansert bildebehandlingsprogram. Må lastes ned på maskinen. Gratis
- Photofiltre: ^[28] Mye brukt i svensk skole. Avansert, men slipper å jobbe i flere lag. Må laste ned programvare på maskinen. Gratis. En enkel opplæringsmanual ^[29] som er laget av Høgskolen i Vestfold.
- Photoshop express ^[30] Webbasert bildebehandlingsprogram som er gratis
- Picnik: ^[31] Et enkelt webbasert bildebehandlingsprogram er. Gratis.



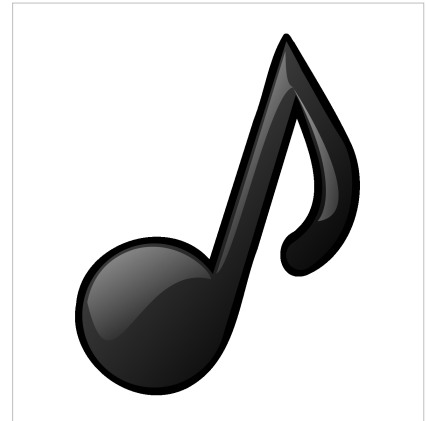
Å finne bakgrunnsmusikk

Musikk og bakgrunnslyd kan være fint å bruke for å skape spesielle stemninger i den digitale fortellingen. Lyden er kanskje ikke det man vanligvis tenker mest på når man ser en film, men et dårlig lydbilde virker tilsvarende ofte veldig forstyrrende på fortellingen. Det er selvfølgelig mulig å lage musikk selv til den digitale fortellingen. Det finnes programvare for dette, som for eksempel Myna ^[32] (Se også opplæringsmanual ^[33]). Ellers er det nok mest vanlig at man forsøker å finne musikk som allerede er laget. Her er noen steder man kan finne gratis musikk:

Nettsteder som tillater åpen gjenbruk

Her blir det vist til musikknettsteder der det er store muligheter for å finne musikk man kan gjenbruke på det åpne internett.

- **Multimediebyrå** ^[34]: Et svensk nettsted med mange ulike bilder tilpasset skolebruk. Musikk krever ikke brukernavn og passord (men det gjør lydeffekter). Det er en fordel at musikken for eksempel er kategorisert etter ulike stemninger den er ment å frembringe. Begrenset utvalgt, men relevant.
- **Magnatune** ^[35] Her kan du få musikk til gratis ikke-kommersiell bruk av musikk til for eksempel skoleprosjekter. Benytter seg av en følgende CC-lisens: Attribution-NonCommercial-ShareAlike 1.0. Relativt omfattende. Tilgang til over 1200 album.
- **Ccmixer** ^[36] tilbyr moderne musikk som er rettighetsklarert. Musikkisamling under Creative Commons lisens (kan benyttes gratis til de fleste formål). Stort utvalg, men krever mer arbeid å finne frem til relevant musikk.
- **Sonnyboo Musikk** ^[37] 40 ulike typer sanger som kan brukes fritt (CC-lisens) så lenge du krediterer produsenten Ross, Peter John . På nettstedet anbefales musikken som bakgrunnsmusikk til film.



Nettsteder som kun tillater begrenset gjenbruk

Her blir det vist til musikknettsteder som kun tillater gjenbruk på lukkede eller passordbeskyttede områder:

- **Freeplay Music** ^[38], et nettsted med musikk som kan brukes til utdanningsformål så lenge det ikke blir lagt ut på nett.
- **Mfiles** ^[39] er et engelsk nettsted som tilbyr noe gratis klassisk musikk. Her må man spørre om tillatelse for å bruke musikken.

Lydopptak

Lydopptak inngår som en veldig viktig del av arbeidet med fortellingen. Her kan man bruke headset eller egen mikrofon fra datamaskinen til å lese inn egen stemme eller ta opptak av andre lyder.

Å finne lydeffekter

Lydeffekter kan være bra å ha med i mange ulike typer digitale fortellinger. For det første er det mulig å lage slike effekter selv. Gjennom gratisprogrammet Atmosphere Lite 6.0 ^[40] kan du for eksempel skape dine egne atmosfærelyder som du siden kan legge inn i den digitale fortellingen

- **Freesound** ^[41] er et nettsted der du kan finne et vell av ulike autentiske bakgrunnslyder. Husk at man må bruke engelske søkeord. Enormt utvalg.
- **Multimediebyrå** ^[42]. Svensk nettsted som tilbyr mye musikk og lydmateriale. Lydeffekter krever at man registrerer seg for å få tilgang. Flere relevante lydeffekter for digitale fortellinger. Begrenset, men relevant utvalgt.

Hvor kan du finne programvare til lydredigering?

- Audacity: Lydredigeringsprogrammet som er gratis. Opplæringsmateriale ^[43] på engelsk. Hjelp ^[44] til bruk av lyd. Svensk side.

Å oppgi kilder på en korrekt måte

Man skal henviser til alt materiale man har brukt i en digital fortelling. Dette gjelder også bilder og musikk. Her slurves det dessverre veldig mye. Mange tror man kan forsyne seg fritt av bilder på nettet, men det kan man altså ikke gjøre selv om det er teknisk lett å gjennomføre. En typisk feil man gjør når man henviser til bilder, er at man ikke oppgir nøyaktig URL til de bilder man bruker. For eksempel blir det referert til flickr.com i stedet for til den spesifikke URLen der man finner siden. Dette må gjøres selv om URL da blir mye lenger. Flickr er en bildedatabase med mange milliarder bilder, og det er derfor umulig å spore bilde hvis man ikke oppgir spesifikt hvor man har funnet det. Det samme gjelder eventuelt rettighetsklart musikk eller lydeffekter som man bruker.

Når det gjelder hvordan kildegjengivelsen skal gjøres, er det ikke noen faste regler for dette. Det vanlige er at man gjør som med filmer. Man viser til kildene man har brukt ved slutten av fortellingen. Bruker man mange bilder, blir det også mange URLer å oppgi. En måte å gjøre dette er å legge alle URLene inn i et lysbilde i et presentasjonsprogram (for eksempel Power Point) og så lagrer man lysbilde som en JPEG-fil (bildefil). Da kan man legge henvisningene inn som et bilde i for eksempel Photostory eller Moviemaker hvis det er det programmet man bruker.

Nettsteder med oversikt over frie bilde, lyd og musikkressurser

- Omfattende oversikt over bilde, lyd og musikkressurser ^[45] Lagt ut i en wiki.

Nettsteder med flere praktiske tips om hvordan lage en digital fortelling

- Fortell om forskning ^[46]. Høgskolen i Oslo og Akershus
- Wergeland, Birgitte (2008): Veiledningsmanual i hvordan gjennomføre en digital fortelling med en klasse. Kristiansand: Neveragain.no og Universitetet i Agder. Rapport ^[47] (lesedato 160112)
- Digitale fortellinger ^[48] En nettside der man får informasjon om hvordan man kan lage digitale fortellinger ved hjelp av tekst og audiostøtte.

Referanser

- [1] http://www.uia.no/div/prosjekt/ikt_i_undervisning/bruk_i_undervisning_og_laering/digital_fortelling
- [2] <http://annarisholm.wordpress.com/hvordan-lage-et-storyboard/>
- [3] http://www.jasonohler.com/pdfs/storyboard_template.pdf
- [4] <http://stud.hsh.no/arbeider/2007/fortell/pdf-dokumenter/storyboard.pdf>
- [5] <http://www.digitales.us/files/Story%20Boarding%20Template.pdf>
- [6] http://www.jakesonline.org/storyboard_side.pdf
- [7] https://docs.google.com/document/pub?id=15sbu6Bj1OEywks3nOg_IBtvwoc6Ktp6Tm4CY98VGkng
- [8] <http://www.jbi.hio.no/FoU/FoF/manus.html>
- [9] <http://stud.hsh.no/arbeider/2007/fortell/stegene-2.htm>
- [10] <http://www.skriiveskolen.no/MANUS01.htm>
- [11] <http://www.fag.hiof.no/~magnusn/film/photostory3/photostory3.html>
- [12] <http://www.norskboka.no/photostory/photostory.html>
- [13] <http://www.jakesonline.org/photostory.htm>
- [14] http://home.hio.no/dighist/ressurser/moviemaker_manual_esa_nov08.pdf
- [15] <http://home.hio.no/dighist/rapporter/presentasjoner/digitalahistoriemoviemaker.pdf>
- [16] <http://www.fag.hiof.no/~magnusn/film/moviemaker/moviemaker.html>
- [17] <http://www.clara.no/>
- [18] <http://www.lovdatab.no/all/nl-19610512-002.html>

- [19] <http://www.bono.no/>
- [20] http://commons.wikimedia.org/wiki/Main_Page
- [21] <http://www.flickr.com/search/advanced/>
- [22] <http://www.creativecommons.no/info/omcc.shtml>
- [23] <http://www.zoo-m.com/flickr-storm/>
- [24] <http://classroomclipart.com/>
- [25] <http://www.gimp.org/>
- [26] <http://www.multimedia.skolutveckling.se/Kurser/Bild/Bildredigering-i-GIMP/>
- [27] <http://www.paint.net/>
- [28] <http://photofiltre.en.softonic.com/>
- [29] <http://www-lu.hive.no/ikt/photofiltre/>
- [30] <https://www.photoshop.com/>
- [31] <http://www.picnik.com/>
- [32] <http://aviary.com/tools/myna>
- [33] <http://www.multimedia.skolverket.se/Trekvarten/Ljud/Myna---skapa-musik-online/>
- [34] <http://www.multimedia.skolutveckling.se/>
- [35] <http://www.magnatune.com>
- [36] <http://www.ccmixter.org/>
- [37] <http://www.sonnyboo.com/music/music.htm>
- [38] <http://freeplaymusic.com/>
- [39] <http://www.mfiles.co.uk/>
- [40] <http://www.multimedia.skolverket.se/Trekvarten/Ljud/Anvand-atmosfarsljud/>
- [41] <http://www.freesound.org/>
- [42] <http://www.multimedia.skolverket.se/>
- [43] http://etc.usf.edu/te_win/movies/audacity.html
- [44] <http://www.multimedia.skolutveckling.se/Kurser/Ljud/Ljudredigering-i-Audacity/>
- [45] <http://copyrightfriendly.wikispaces.com/>
- [46] <http://www.jbi.hio.no/FoU/FoF/index.html>
- [47] http://pedit.hio.no/pedit/appl/up/video/src/veil_digital_fortelling.swf
- [48] <http://stud.hsh.no/arbeider/2007/Fortell/index.htm>

Vurdering av digitale fortellinger på studiet IKT for lærere

De syv vurderingskriteriene

På studiet IKT for lærere har studenter produsert digitale fortellinger de siste 5 årene. Her har primærhensikten vært at studentene skulle lage en læringsressurs ^[1] som en digital fortelling. Sånn sett er disse fortellingene ganske ulike den opprinnelige definisjonen av en digitale fortelling. Vurderingskriteriene som blir brukt i studiet gjenspeiler dette:

- Struktur: Fortellingen er meget bra strukturert og det er en klar progresjon og indre sammenheng.
- Innlevelse: Fortellingen bidrar i stor grad til å skape engasjement og innlevelse hos mottakeren
- Faglig relevans: Fortellingen berører faglig relevante problemstillinger i stor grad.
- Opphavsrett: Fortellingen følger alle krav til opphavsrettslige regler
- Multimodale fremstillingsformen: Det er meget god sammenheng mellom bruk av bilde, musikk og tale i fortellingen
- Arbeidet med kilder: Arbeidet med utvalg av kildemateriale er gjort på en grundig måte.
- Rammekrav (for eksempel maks. lengde): Alle rammekrav er innfridd.^[2]

Ingen av kriteriene blir oppgitt å være viktigere enn de andre. De har derfor en lik vektning i forhold til karaktersetting.

Struktur

I den opprinnelige workshopmodellen vektlegger man at deltakerne skal få nok tid til å jobbe med selve fortellingen før de begynner å bruke de digitale verktøyene. Dette narrative kravet blir i noen grad ivaretatt ved at fortellingene skal være godt strukturerte og ha en tydelig progresjon. Samtidig er de fortellertekniske virkemidlene nedtonet til fordel for at det viktigste er å gi en tydelig oversikt over et faglig tema. Det blir heller ikke gitt noe opplæring i narrative virkemidler i studiet. Man kan selvfølgelig diskutere om dette går utover kvaliteten på de digitale fortellingene. Ohler (2008) mener kvaliteten blir vesentlig bedre dersom man setter av tid til opplæring i fortellertekniske virkemidler.

Innlevelse

Det andre vurderingskriteriet angir at fortellingen skal skape engasjement og innlevelse hos seeren. Dette kvalitetskriteriet er ment å ivareta den opprinnelige definisjonens fokus på bruk av følelsesladet innhold og interessevekkende dramaturgi. I denne sammenheng ser vi at studenter utnytter stemmen på interessante måter i fortellingen. For eksempel er andre barnestemmer blitt brukt fordi man tenker seg at jevnaldrende barn da vil synes det blir mer spennende å høre fortellingen. Samtidig er innlevelse et vanskelig kriterium å vurdere fordi «det å skape engasjement» til en viss grad bygger på en subjektiv opplevelse hos seeren. Hva gjør man hvis den ene sensoren blir engasjert, mens den andre ikke blir det? I forhold til dette vurderingskriteriet vil det kunne være vanskeligere å komme frem til felles enighet.

Faglig relevans

Siden de digitale fortellingene skal brukes i skolen, må de være relevante for mål i læreplanen. Utfordringen med å ivareta dette faglige perspektivet er at dette kan gå på bekostning av det personlige perspektivet som vektlegges i den opprinnelige digitale fortellingen. Det er imidlertid eksempler på at lærere har valgt kreative oppgavetyper som forsøker å kombinere både det faglige og det personlige perspektivet

Opphavsrett

I den opprinnelige workshopmodellen er man opptatt av at kursdeltakerne skal bruke gamle familiebilder eller ta bildene selv. Det har heller ikke vært viktig å distribuere fortellingene til andre i etterkant av workshopen. Kunnskap om opphavsrett har derfor ikke vært viktig. De digitale fortellingene på studiet IKT for lærere skiller seg tydelig fra

denne tilnærmingen. Studentene blir oppfordret til å legge ut læringsressursene åpent tilgjengelig for andre slik at flest mulig kan ha glede av det de lager. Dette krever at de har kunnskaper om opphavsrett når de skal bruke bilder til den digitale fortellingen. Mange tror fortsatt man fritt kan forsyne seg av digitale bilder man finner på nettet. En del av opplæringen fokuserer derfor på å gi studentene kunnskap om opphavsrett. Samtidig er det verdifullt for lærerne å vite noe om dette siden læreplanen sier at elevene også skal ha kunnskap om opphavsrett. Når man ønsker å legge ut bilder åpent, vil det også i noen sammenhenger være nødvendig å gjøre avveininger i forhold til personvern og at bildene kan eksponere andre på en uheldig måte.

Multimodal fremstillingsform

Multimodal fremstillingsform som vurderingskriterium viser til at det skal være et godt samsvar mellom bruk av bilde, musikk og tale i fortellingen. Dette vurderingskriterium samsvarer med relevant bruk av lyd og variasjoner i fortellingens tempo. Bruk av multimodale virkemidler er egentlig et stort område, men i forhold til studentene fokuserer man bare på det viktigste. En vanlig teknisk utfordring er for eksempel knyttet til håndtering av lyd, det vil si at man klarer å lese inn fortellingen med et passende volum uten skurring eller annen bakgrunnsstøy.

Rammekrav

I den opprinnelige definisjonen av digitale fortellingen blir det lagt vekt på at man skal prøve å være så knapp og poengtert som mulig. I studiet blir dette kravet ivaretatt ved at det ligger en føring om at fortellingen skal vare fra 2-6 minutter.

Åpen publisering

Nedenfor finner du en oversikt over antall visninger for noen utvalgte digitale fortellinger som studentene har publisert på YouTube:^[3]

- 7000 visninger (jan 2012). Om planetene. Publisert 29.mars 2011.
- 4168 visninger (feb 2012). Om kroppen Publisert 26 feb 2009.
- 3850 visninger (jan 2012). Alf Prøysen. Publisert 26 feb 2009
- 2500 visninger (jan 2012). Sagnet om den hvite dame Publisert 22.mars 2010
- 2425 visninger (28.feb.2012). Hvem var Napoleon Bonaparte? Publisert 27.feb 2009.
- 1876 visninger (feb 2012). Om husdyr. Publisert 23.mars 2010.
- 1800 visninger (jan 2012). Aasen og Knudsen. Publisert 29.mars 2011.
- 1200 visninger (jan 2012). Om fylkene i Norge Publisert 22.mars 2010.
- 510 visninger (jan 2012). Livet til Siddharta. Publisert 11.mars 2011.
- 478 visninger (jan 2012). Historien om Ludwig van Beethoven sitt liv. Publisert 28.mars 2010.
- 478 visninger (jan 2012). Et eventyr om de fire regneartene Publisert 22.mars 2010.
- 450 visninger (jan 2012). Bestefar forteller fra krigen Publisert 26.feb 2009.
- 90 visninger (jan 2012). Om frukt og grønt Publisert 26.mars 2011.

Som vi ser av oversikten, er det mange av fortellingene som har over 1000 visninger. Dette illustrerer noe av den potensielle gjenbruksverdien som ligger i å tilgjengeliggjøre studentarbeid på nettet. For enkelte digitale fortellinger som handler om tradisjonelle skolefaglige tema, ser vi at gjenbruksverdien er meget stor. Samtidig vil det kunne være motiverende for studentene å overvåke veksten i antall visninger gjennom statistikkverktøyet som YouTube tilbyr. I tillegg til dette har flere studenter fått konkrete kommentarer fra personer utenfor studiet. Dette er for det meste oppmuntringer i form av ros, men denne digitale fortellingen om Napoleon ^[4] har faktisk fått en lang faglig kommentar:

- "Veldig bra, men du burde husket å tatt med felttoget i Italia og Egypt, og kuppet som gjorde han til leder. Pluss at han flyktet ikke fra Russland, eller lot soldatene dø. Nei, han måtte dra til Paris for å holde ro og orden og mobilisere en armé for å stå imot de kommende krigene. 3:33 sier dere at han prøver seg på et kupp. Det er også feil. Han tok makten etter eksil på Elba, men tapte ved Waterloo. Det var aldri et mislykket kupp. Bra jobbet uansett,

SUPER redigering :)) Bare noen smådetaljer."

Kommentaren illustrerer at det er mulig å få nye faglige perspektiver på eget arbeid hvis det blir publisert åpent på nettet. Her fungerer Youtube som en ekstra uformell vurderingskanal utover den formelle vurderingen som blir gjort i studiet. "Andre" utenfor studiet får muligheten til å se og bruke studentarbeid til ulike formål, men de kan også vurdere fortellingene hvis de ønsker det. Studentene ser ut til å bli motivert av at det de lager skal leve videre i nettoffentligheten. De opplever større stolthet og nytteverdi når andre kan gjenbruke arbeidet og det ikke bare skal være en del av en eksamensinnlevering (Se eksempel ^[5]). Ved distribusjon på YouTube er det samtidig enkelt for studentene å gjenbruke eget arbeid senere.

Etter hvert som årene går har studentene utviklet en stadig større database med eksempler på hvordan man kan lage digitale fortellinger i ulike fag. Dette gjør det enklere for nye studenter å sette seg inn i sjangeren fordi de har enkelt tilgang til flere eksempler på hvordan dette kan gjøres. Til grunn for denne måten å jobbe på ligger det en grunnleggende pedagogisk ide om at studenten allerede fra dag 1 kan utvikle noe av verdi for andre. Publiseringen av studentarbeid er inspirert av den globale bevegelsen knyttet til åpen deling av læringsressurser (se Open Educational Resources). Baltzersen (2010) har også forsøkt å utvikle en didaktisk modell som tar hensyn til denne utvidelsen av læringsomgivelsene.

Kilder

- Baltzersen, Rolf K (2010). Radical transparency: Open Access as a key concept in wikipedagogy. *Australasian journal of educational technology* 26 (6) Artikkel ^[6]

Referanser

- [1] https://docs.google.com/document/pub?id=1eJ8ZYipZ2LuqcQeES_dB1KJUpzovetJiAjrkmhbfHclFaglig
- [2] https://docs.google.com/Doc?id=ds366b6_41vgrspqg9
- [3] I tillegg til at studentene legger ut sine læringsressurser så blir sensorenes kvalitative vurderinger også publisert åpent.
- [4] <http://www.youtube.com/watch?v=Kto7KzZH9As>
- [5] <http://gruppebloggiktforlaerere.blogspot.com/2009/04/bildefortelling-i-bruk.html>
- [6] <http://www.ascilite.org.au/ajet/ajet26/baltzersen.html>

Digitale fortellinger i skolefag

Her blir det redegjort for hvordan digitale fortellinger kan bli brukt inn mot ulike fag i skolen. Bruk av digitale fortellinger gir mange muligheter for elevene til å bearbeide og fordype seg i pensumstoff ved å lage digitale fortellinger selv. Dette er mulig å få til i de fleste fag. Lærere kan også lage sine egne digitale fortellinger om utvalgte faglige tema.

Norsk

Disse målområdene kan danne interessante utgangspunkt for å jobbe med digitale fortellinger:

Relevante læreplanmål

- kunne lage fortellinger ved å kombinere nettopp ord, lyd og bilde (4.årstrinn).
- kunne lage sammensatte tekster med bilder, utsmykninger og varierte skrifttyper til en større helhet, manuelt og ved hjelp av digitale verktøy. (7.årstrinn)
- kunne bruke ulike medier, kilder og estetiske uttrykk i egne norskfaglige og tverrfaglige tekster (10.årstrinn).
- kunne kombinere muntlige, skriftlige, visuelle og auditive uttrykksformer i framføringer og presentasjoner (Vg1).
- kunne beskrive samspillet mellom muntlig og skriftlig språk, bilder, lyd og musikk, bevegelse, grafikk og design og vise sammenhengen mellom innhold, form og formål (Vg1).

Norsk er faget hvor det fortelles, skapes tekster, og fremføres fortellinger. Å produsere sammensatte tekster er et mål i seg selv. Selv om det etter 4.trinn står at man skal lage fortellinger ved å kombinere ord, lyd og bilde, så står det ikke noe spesielt om at dette skal skje gjennom digitale fortellinger, men her er altså muligheten til stedet. Hva er egentlig en sammensatt eller multimodal tekst? Man skaper mening ved å kombinere ulike modaliteter, ulike modus, ulike tegnsystem (enheter som skaper mening på ulike måter). Eksempler på modaliteter kan være skrift, tale, fotografi, maleri, tegninger, fonter, farger, symboler, tall, tabeller, figurer, bevegelse, stemme, latter +++. Selv om sammensatte tekster har fått en viktig rolle i læreplanen for norsk, kan digitale fortellinger også brukes til å lage fortellinger innenfor en rekke ulike temaområdet i norskfaget. Nedenfor er det laget en oversikt med noen eksempler:

Eksempler på digitale fortellinger

- Norske diktere (Med utfyllende vurdering).
- Norsk skriftspråk (Med utfyllende vurderinger).
- Sammensatte tekster
- Sagn. Digital fortelling om Steinborg ^[1].

RLE

Flere målbeskrivelser i digitale fortellinger kan danne interessante utgangspunkt for å jobbe med digitale fortellinger. Det kan både dreie seg om å utforske religion i lokalmiljøet, eller det kan være man ønsker å lage en digital fortelling av viktige religiøse historier.

Relevante læreplanmål

- utforske den lokale kirke, finne spor av kristendommens historie i lokalmiljøet og i distriktet og presentere funnene på ulike måter (4.årstrinn).
- kunne beskrive de ulike religiøse byggene i kristendommen, jødedommen, islam, hinduisme, buddhisme og reflektere over betydning og bruk, og bruke og nytte digitale verktøy til å søke informasjon og lage presentasjoner (7.årstrinn).
- å beskrive og reflektere over særtrekk ved kunst, arkitektur og musikk i kristendom, jødedom, islam, hinduisme, buddhisme og humanistiske ideer (10.årstrinn).

I RLE kan man gjøre dette ved å reise på oppdagelsestur med en klasse, på jakt etter spor av religionenes historie i lokalmiljøet, og kanskje få laget noen personlige digitale fortellinger ut ifra det. Det er også mulig å lage digitale fortellinger om religiøse bygg enten dette er i lokalmiljøet eller andre steder.

Eksempler på digitale fortellinger

- Digital fortelling om Nes kirke ^[2]. Produsert i forbindelse med prosjektet Digitalt fortalt. Relevant læreplanmål: Utforske den lokale kirken.
- Digital fortelling om Demonveggen i Sauherad Kirke ^[3]. Produsert i forbindelse med prosjektet Digitalt fortalt. Relevant læreplanmål: Utforske den lokale kirken.
- En oversiktsside med digitale fortellinger om buddhismen.

Naturfag

I naturfag kan flere ulike målområder danne interessante utgangspunkt for å jobbe med digitale fortellinger. Det kan dreie seg om å gjøre egne observasjoner i naturen.

Relevante læreplanmål

- *gjenkjenne og beskrive noen plante- og dyrearter og sortere dem (2.årstrinn).*
- *bruke naturfaglige begreper til å beskrive og presenterer egne observasjoner på ulike måter (4.årstrinn).*
- *kunne forklare hva som skjer under puberteten og samtale om ulik kjønnsidentitet og variasjon i seksuell orientering (7.årstrinn).*

I forhold til å gjøre egne observasjoner kan elevene dra ut i naturen for å ta egne bilder av planter, dyr, insekter, osv. Når det gjelder puberteten kan det være et vanskelig tema for læreren å gripe fatt i. En digital fortelling med vekt på forskjellige ord og uttrykk kan gjøre det lettere for læreren å få i gang en samtale med elevene.

Eksempler på digitale fortellinger

- Gjenkjenne planter og dyr. Digitale fortellinger om dyr.
- Observasjon av bever i naturen Bever i Bøelva ^[6] Prosjekt Digitalt fortalt.
- Kropp og helse (Med utfyllende vurdering)
- Verdensrommet (Med utfyllende vurdering)

Engelsk

Disse målområdene kan danne interessante utgangspunkt for å jobbe med digitale fortellinger:

- *kunne beherske et ordforråd som dekker dagligdagse situasjoner. Her kan man da bruke den muntlige delen av kompetansemålene. Man kan for eksempel lage en fortelling fra en engelsk by. (7.årstrinn)*
- *kunne forstå og bruke vanlige engelske ord og uttrykk knyttet til dagligliv, fritid og interesser, både muntlig og skriftlig. (4.årstrinn)*

Fremmedspråk

- Digitale fortellinger i fremmedspråksopplæringen

Historie

Disse målområdene kan danne interessante utgangspunkt for å jobbe med digitale fortellinger i historiefaget:

Relevante læreplanmål

- *presentere historiske emne ved hjelp av skrift, teikningar, bilete, film, modellar og digitale verktøy* (4.årstrinn).
- *kunne fortelje om sin eigen familie for ein til to menneskealdrar sidan, og om korleis levevis og levekår har endra seg.* (4.årstrinn).
- *kunne kjenne att historiske spor i sitt eige lokalmiljø og undersøkje lokale samlingar og minnesmerke* (4.årstrinn).
- *lage visuelle framstillingar av to eller fleire tidlege elvekulturar ved hjelp av digitale verktøy* (7.årstrinn).
- *kunne presentere historiske hendingar gjennom å lage to forteljingar om same hendinga, sett frå ulike ståstader* (7.årstrinn).
- *eleven skal kunne lage spørsmål om sentrale internasjonale konfliktar på 1900-talet og i vårt eige hundreår, formulere årsaksforklaringar og diskutere konsekvensar av konfliktane* (10.årstrinn).

Temaområder i historiefaget. Eksempler på digitale fortellinger

- Egen familiehistorie. Her finner du en oversiktsside knyttet til eksempler på digitale fortellinger om egen familiehistorie. Det vil ofte kunne være veldig motiverende for elever å lage en digital fortelling om egen familiehistorie. Det er alltid spennende for elever å utforske sin egen slekt, og man kan også få engasjerte foreldre i det skolefaglige arbeidet.
- Lokalhistorie fra nærmiljøet. Her finner du en oversiktsside relatert til digitale fortellinger om lokalhistorie fra nærmiljøet.
- Kildekritikk. For eksempel Digitale fortellinger med to versjoner av samme historiske hendelse Relevante læreplanmål: *kunne presentere historiske hendingar gjennom å lage to forteljingar om same hendinga, sett frå ulike ståstader.*
- Sentrale internasjonale konflikter. Digital fortelling om Cubakrisen ^[2] Beskrivelse ^[4] av denne fortellingen. Et forlag lenker også til denne fortellingen i sin egenutviklede læringsressurs ^[5].

Geografi

Disse målområdene kan danne interessante utgangspunkt for å jobbe med digitale fortellinger

Relevante læreplanmål

- *setje namn på og plassere heimstaden, heimkommunen, heimfylket og landet sitt på teikningar, kartskisser eller modellar* (4.årstrinn).
- *lese og bruke papirbaserte og digitale kart og lokalisere geografiske hovudtrekk i sitt eige fylke, nabofylka, dei samiske busetjingsområda, Noreg, Europa og andre verdsdelar* (7.årstrinn).

Om geografi. Eksempler på digitale fortellinger

- En oversiktsside om Digitale fortellinger om geografi i Norge.

Kunst og håndverk

Disse målområdene kan danne interessante utgangspunkt for å jobbe med digitale fortellinger:

Relevante læreplanmål

- *bruke dekorative elementer fra kunst og kunsthåndverk i egne arbeider (4.årstrinn).*
- *bruke elementer fra helleristninger til antikken som utgangspunkt for eget skapende arbeid (4.årstrinn).*
- *bruke originalkunst i skolens nærmiljø som utgangspunkt for egne bilder og skulpturer (4.årstrinn).*
- *gjenkjenne kunst i skolens nærmiljø og bruke dette som utgangspunkt for egne bilder og skulpturer (4.årstrinn).*
- *dokumentere eget arbeid i multimediepresentasjoner (7.årstrinn).*
- *sette sammen og vurdere hvordan skrift og bilde kommuniserer og påvirker hverandre i ulike sammenhenger (7.årstrinn).*

Musikk

Disse målområdene kan danne interessante utgangspunkt for å jobbe med digitale fortellinger:

Relevante læreplanmål

- *kunne sette sammen musikalske grunnelementer som klang, rytme, dynamikk og melodiske motiver til små komposisjoner (2.årstrinn).*
- *kunne gjenkjenne musikk fra historiske hovedepoker i kunstmusikken (7.årstrinn).*
- *gi uttrykk for egne vurderinger om hvordan musikkens bruk og funksjon har endret seg gjennom tidene (7.årstrinn).*

En interessant mulighet for elever er at de lager sin egen bakgrunnsmusikk til de digitale fortellingene som de ønsker å jobbe med. Dette kan være digitale fortellinger om musikkinstrumenter, kjente musikere eller andre relevante musikkfaglige tema.

Eksempler på digitale fortellinger

- Digital fortelling om Bø, hardingfele og felemakere ^[5]. Produsert i tilknytning til prosjektet Digitalt fortalt.
- En oversiktsside om digitale fortellinger om komponister.

Mat og helse

Disse målområdene kan danne interessante utgangspunkt for å jobbe med digitale fortellinger:

Relevante læreplanmål

- *kunne bruke rekning for å auke eller redusere mengda i oppskrifter, prøve dei ut og vurdere resultatet. (7.årstrinn)*

Eksempler på digitale fortellinger

- En oversiktsside om digitale fortellinger om kosthold.
- Denne digitale fortellingen omhandler kompetansemål både fra mat og helse og matematikk. (Med utfyllende vurdering).

Matematikk

Relevante læreplanmål

- kunne doble og halvere. (2.årstrinn).
- kunne samanlikne storleikar ved hjelp av høvelege målereiskapar og enkel berekning med og utan digitale hjelpemiddel løyse praktiske oppgåver som gjeld kjøp og sal, beskrive plassverdisystemet for dei heile tala, bruke positive og negative heile tal, enkle brøkar og desimaltal i praktiske samanhengar, og uttrykke talstorleikar på varierte måtar. (4.årstrinn)
- kunne stille opp og forklare berekningar og framgangsmåtar, og argumentere for løysingsmetodar

Eksempler på digitale fortellinger

- En oversiktsside over Digitale fortellinger i matematikk.

Grunnleggende ferdigheter

Kunnskapsløftet fokuserer også at eleven skal bruke digitale verktøy ved å betegne dette som en basisferdighet.

Relevante læreplanmål

- Eleven skal kunne bruke digitale kommunikasjons- og samarbeidsreiskapar, som inneber å utarbeide, presentere og publisere egne og felles multimediale produkt (under Grunnleggende ferdigheter).

Kan så digitale fortellinger bidra til å styrke basisferdighetene? Digitale fortellinger legger som beskrevet i annen artikkel opp til utvikling av en personlig historie med bruk av egen stemme. Gjennom dette arbeidet kan elevene trene muntlige ferdigheter ved å lese inn og øve på stemmebruk. Hvis elevene først jobber med et manus, så vil de også trene skriftlige ferdigheter. I tillegg vil elevene styrke sin egen digital kompetanse. I selve fortellingen skal for eksempel lyd og bilde utfylle hverandre og gi mening. Musikk og annen lyd kan brukes for å fremme følelser og skape stemning. Dette krever digital bearbeidingskompetanse. Her blir det viktig å gjøre elevene oppmerksom på at eventuelle opphavspersoner skal krediteres. Elevene bør få kjennskap til riktig bruk av kilder. Produksjonsarbeidet krever også evne til tidsplanlegging. I tillegg vil det være motiverende og utfordrende å skulle presentere arbeidet for medelever og lærere.

Digitale fortellinger i barnehagen

Eksempler på bruk av digitale fortellinger i barnehagen

- En barnehage har laget et eventyr om den lille røde høna ^[6] som viser at også små barn kan lage en digital fortelling.
- Eksempel fra en utenlandsk barnehage ^[7]

Litteratur

- Baltzersen, Rolf K (2009). *Digitale fortellinger i Lærende nettverk i Østfold*. Innlegg på avslutningssamlingen for Lærende nettverk i Vestfold. Sted: Farris bad, Larvik. 4.juni. Lysbilder ^[8]
- Jamissen, Grete (2009). *Studenters praksisrefleksjon – digitalt fortalt*. HiO-rapport 2009 nr 17.[9]
- Lund, Erik (2009). *Historiedidaktikk. En håndbok for studenter og lærere*. Oslo: Universitetsforlaget.

Ressurser

- Digitalt fortalt ^[10]. Digitalt fortalt er personlige fortellinger knyttet til kulturminner fra hele landet. AABM-utviklings satsning i Kulturminneåret 2009.
- Oversiktsside ^[11] med eksempler på bruk av digitale fortellinger i fag. Laget av Rolf K. Baltzersen.
- Kursblogg ^[12] fra pilotstudium i digitale fortellinger som ble gjennomført våren 2009

Referanser

- [1] <http://www.youtube.com/watch?v=sStZsmPJHgM>
- [2] <http://www.youtube.com/watch?v=r54e0WUbsEA&feature=related>
- [3] http://www.youtube.com/watch?v=KwYQevYKKjM&feature=mfu_in_order&list=UL
- [4] <http://digitalhistoriefortelling.blogspot.com/2009/04/cubakrisen.html>
- [5] http://www.dammskolen.no/progs/maktogmenneske/mistro_og_mistenkelighet/mistro_og_mistenkelighet.swf
- [6] <http://www.brakamoen-barnehage.no/filer/denlillerdehna.wmv>
- [7] <http://bridgerblogs.blogspot.com/2007/11/digital-storytelling-with-kindergarten.html>
- [8] <http://www.slideshare.net/rolfkb/pedagogisk-bruk-av-digitale-fortellinger>
- [9] http://home.hio.no/dighist/rapporter/studenters_refleksjon_digitalt_fortalt_okt09.pdf
- [10] <http://www.youtube.com/user/digitalfortaltnorge?blend=4&ob=0>
- [11] http://docs.google.com/Doc?id=ds366b6_505479jvgv
- [12] <http://digitalhistoriefortelling.blogspot.com>

Digitale fortellinger om egen familiehistorie

Innledning

Erik Lund (2009) er opptatt av at man i historiefaget bør få elever til å jobbe med å se sin egen nære familiehistorien i sammenheng med den større historien som man kjenner fra lærebøkene. I Kunnskapsløftet nevner flere kompetansemål at elevene skal arbeide med historiske personer. Mange vil tenke at dette må dreie seg om berømte historiske personer, men en historisk person kan også være et hverdagsmenneske. Lund anbefaler også elevene å basere seg på primærmateriale, som for eksempel kan være bilder fra fotoalbum som de skanner inn, men det kan også være andre former for dokumentasjon. Det kan for eksempel være fødselsattester, vaksinasjonsattester, vigselsattester, diplomer, kladdebøker, brev, gamle avisutklipp, dagboksnotater og intervjuersammendrag. Elevene må da bearbeide fortellingen på en langt mer selvstendig måte enn hvis de benytter seg av sekundærmateriale fra bøker. Det kanskje aller viktigste er at eleven får innsikt i hvordan en historisk fremstilling blir til ved at eleven selv jobber som "historiker". Se for eksempel den digitale fortellingen "Bestefar forteller fra krigen" nedenfor. De "nære" fortellingene har en viktig funksjon og er spesielt relevante når det gjelder å kvalifisere elevenes historiebevissthet. Dette vil særlig kunne gjelde forholdet mellom den "lille" og den "store" fortellingen. Se for eksempel den digitale fortellingen om "Faren min". De digitale fortellingene illustrerer også hvordan man levendegjør og personliggjør historiefaget på en helt annen måte enn det man kan klare ved bare å bruke tradisjonelle lærebøker.

På denne siden blir det vist til eksempler på skolefaglige digitale fortellinger om den nære familien. Erfaring hittil viser at de fleste elever synes det er veldig spennende å lage en historie om egen familie i form av en digital fortelling. Det er alltid spennende for elever å utforske sin egen slekt, og det er også enkelt for barna å engasjere foreldre i det skolefaglige arbeidet.

Om andre verdenskrig

Bestefar forteller fra krigen

Nøkkelfakta:

- Lenke: Bestefar forteller fra krigen ^[1]
- Lengde 4:50
- Innhold:
- Popularitet: Ganske populær. 450 visninger per januar 2012. Opprinnelig publisert 26.februar 2009.
- Kommentarer på YouTube: "Flott fortelling. Jeg har vist den til min far som er like gammel som bestefar. Han likte den.", "Det er kjekt at du kan finne slik på youtube."
- Relevans for læreplanmål: Etter 4.årssteget er målet for opplæringa at eleven skal kunne fortelje om sin eigen familie for ein til to menneskealdrar sidan, og om korleis levevis og levekår har endra seg.

Vurdering:

- Struktur: Mangler kanskje litt på narrativ struktur (høydepunkt). Har en klar innledning og avslutning. Følger kronologisk rekkefølge
- Innlevelse:
 - Forteller noen morsomme historier. For eksempel om kanin som de stekte i tran og leven som man opplevde.
 - Ganske sterk fortelling. Personlig.
 - Autentisk stemmebruk skaper stemning. Bestefar selv som forteller.
- Faglig relevans: Gir et bilde av krigsopplevelsen. Viktig historie. Informasjon fra et lite barns ståsted.
- Opphavsrett: Alle bildene er opphavsrettslig riktig klarert.
- Multimodale fremstillingsformen:
 - Bildene passer godt til teksten. Godt samsvar
 - Trenger ikke musikk. Stemmen gir nok i kombinasjon med bildene.
 - Liten skjønnhetsfeil på slutten "Skal jeg si noe mer eller". Blir sagt på slutten.
 - Lyder: Kunne kanskje brukt litt effektlyder?
- Arbeidet med kilder: Grundig arbeid med kilder. Vært på museum og innhentet tillatelse for bruk av bildene.
- Rammekrav (for eksempel maks. lengde): Ok

Om foreldrene mine

Faren min

- Faren min ^[2]. Produsert av Erik Lund. Handling: Forsøker å sette den "lille" familiehistorien inn i en større historisk sammenheng: 1. Bildet av far som ble konfirmert i 1916 blir relatert til bilde av slagmarken fra første verdenskrig. Fars reise over Atlanterhavet i 1927 med et passasjerskip følges av et bilde av Charles Lundberg som flyr alene over havet samme året (Lund 2009:155). Målet med å gjøre dette er å styrke elevenes historiebevissthet.
- Multimodale virkemidler i Faren min ^[3] Her kan dere, med utgangspunkt i fortellingen "Faren min", få eksempler på hvordan en digital fortelling kan bli bedre ved bruk av ulike effekter.
- Veiledningsmanual til Faren min ^[4] Dette er en manual som viser hvordan man kan bruke digitale fortellinger i historiefaget.

Om utvandring

Familiehistorie om utvandringen fra Norge til Amerika

- Lykkejeger ^[5]. Om utvandringen fra Norge til Amerika. Sier noe om alle utfordringene man kunne møte.
Prosjekt: Digitalt fortalt.

Eksempler som trenger mer utfyllende beskrivelse

Her er noen eksempler som trenger mer utfyllende beskrivelse:

- Farfaren min ^[6]

Kilder

- Lund, Erik (2009). *Historiedidaktikk. En håndbok for studenter og lærere*. Oslo: Universitetsforlaget.

Referanser

[1] <http://www.youtube.com/watch?v=WVKynKkilRw&feature=channel>

[2] <http://www.youtube.com/watch?v=jxg70fcVRF0>

[3] <http://www.youtube.com/watch?v=Q5tDvDMbaKU>

[4] <http://www.scribd.com/doc/17895521/Veiledningsmanual-Faren-Min>

[5] <http://www.youtube.com/watch?v=hXsMSzA2fXQ&list=UUPb0JTvAz7q0NaRmLzLeHA&index=1&feature=plcp>

[6] http://vimeo.com/moogaloop.swf?clip_id=11308639

Digitale fortellinger om geografi i Norge

Digitale fortellinger om fylkene i Norge

Nøkkelfakta

- Lenke: Norge rundt- en reise gjennom Norges 19 fylker ^[1]
- Lengde 5:15
- Innhold: Fortellingen handler om Norges 19 fylker, og berører også deler ved norsk kulturarv.
- Produsent: Silje Grøtvedt og Silje Karoline Slangsvold
- Popularitet: Relativt populær. 1200 visninger per januar 2012. Opprinnelig publisert 22.mars 2010.
- Kommentarer på YouTube:
- Relevans for læreplanmål. Filmen passer best fra 5. klasse og oppover, og er laget på grunnlag av kompetansemål i samfunnsfag (geografi) etter 4.trinn: setje namn på og plassere heimstaden, heimkommunen, heimfylket og landet sitt på teikningar, kartskisser eller modellar. Og 7.trinn: Kompetansemål: lese og bruke papirbaserte og digitale kart og lokalisere geografiske hovudtrekk i sitt eige fylke, nabofylka, dei samiske busetjingsområda, Noreg, Europa og andre verdsdelar

Vurdering

Struktur:

- Veldig fin innledning. Forteller hva historien skal handle om. Oppsummering der det ble vist hvor fylkene lå var fint. Veldig bra. Kartet er oversiktlig. Gir en fin struktur for fortellingen

Innlevelse:

- Veldig fin og klar tale. Barnevennlig manus som appellerer til målgruppen. Morsomt med sangen bak hele tiden. Morsomt at de har en dialog seg i mellom. Gjør fortellingen levende.

Faglig relevans:

- Forankret i læreplanmål. Samtlige bilder er tenkt å vise natur. For de aller fleste eksemplene synes jeg dette fungerer bra. Fint med fylkesvåpen.

Opphavsrett:

- Fint dere har vært tydelige på rettighetsklarerte bilder.

Multimodale fremstillingsformen:

- Jeg kunne tenkt meg at zoomingen i kartet hadde startet lenger ut slik at jeg bedre ser hvor i landet de ulike fylkene ligger. Fint med "norsk" bakgrunnsmusikk

Arbeidet med kilder:

- Hentet mange bilder på Commons. Det er bra.

Rammekrav (for eksempel maks. lengde):

- Fortellingen ble kanskje presentert litt fort?

Referanser

[1] <http://www.youtube.com/watch?v=q-lwHsSAQRM>

Digitale fortellinger om lokalhistorie fra nærmiljøet

Her blir det vist til eksempler på digitale fortellinger om lokalhistorie fra nærmiljøet rettet inn mot ulike årstrinn.

Digital fortelling om et lokalt sagn

Nøkkelfakta

- Lenke: Sagnet om den hvite dame ^[1]
- Lengde 4:33
- Produsent:
- Innhold:
- Popularitet: Meget populær. Omtrent 2500 visninger per januar 2012. Opprinnelig publisert 22.mars 2010.
- Kommentarer på YouTube (per jan 2012): "artige alle disse hvite damene som finnes overalt på forskjellige plasser i Norge!", "er det okey at jeg brukte den på skolen for vi hadde om den hvite damen og den var veldig fin." (morsomt med gjenbruk 2 år etter publisering)
- Relevans for læreplanmål:

Vurdering

Struktur: God.

Innlevelse: God.

- Fin fortellerstemme. Tonefallet var veldig bra. Klarer å skape litt mystisk stemning med stemmen.
- Jeg synes også videoeffektene skaper stemning. Skurrende og hoppende bilder som gir inntrykk av at dette er noe som har skjedd for lenge siden.

Faglig relevans: Meget god

- Eleven skal lære om sagn med historisk innhold.
- Bra at dere har tatt en historie fra nærmiljøet. Det er spennende og er noe som elever også kunne gjort.

Opphavsrett: Grundig.

- Fin kildeliste til slutt.

Multimodale fremstillingsformen (sammenheng mellom bruk av bilde, musikk og tale i fortellingen): Meget god.

- Bruker multimodale virkemidler på en meget god måte. Brukt både reallyd (pistolskudd i bakgrunnen) og effektlyder (gal manns latter passer bra, men kanskje litt høy i forhold til fortellerstemmen) som fungerer bra. Lydeffektene passet bra, men burde det vært flere? Uansett er dette flott å ha med i en spøkelsesfortelling.
- Kunne kanskje vært enda litt flere svart-hvitt bilder. Passet fint med svart-hvitt bilder.
- Gjorde ikke noe med de korte filmsnuttene. Skaper fin variasjon.
- Kunne kanskje brukt zooming, men det passet bra.
- Bra med jevn lyd fra fortellerstemmen. Plutselig heving av stemmen er et fint virkemiddel i fortellingen.
- 1:50. Kunne kanskje vært noen flere bilder ved trappebildet rundt
- 2:30. Noen som hørte et skrik. Kunne kanskje lagt inn lyden av skrik her.

Arbeidet med kilder:

- Arbeidet med utvalg av kildemateriale er gjort på en grundig og relevant måte. Bilder er hentet fra festningen og passer godt til fortellingen

Rammekrav (for eksempel maks. lengde):

- Grei lengde.

Digital fortelling om Torp bruk

Nøkkelfakta

- Lenke: Digital bildefortelling om Torp bruk ^[2]
- Lengde
- Produsent:
- Innhold:
- Popularitet:
- Kommentarer på YouTube (per jan 2012):
- Relevans for læreplanmål: 4. årstrinn i historie: eleven skal kunne *“kjenne att historiske spor i sitt eige lokalmiljø og undersøkje lokale samlingar og minnesmerke”*, 7.årstrinn i geografi: elevene skal *“forklare samanhengar mellom naturressursar, næringar, busetnad og levevis.*, 10.årstrinn i historie: *Presentere viktige utviklingstrekk i norsk historie på 1800-talet og første halvdel av 1900-talet, og forklare korleis dei peikar fram mot samfunnet i dag: forklare teknologiske og samfunnsmessige endringar som følgde av den industrielle revolusjonen.*

Vurdering

Struktur:

- En informasjonsfortelling bygd opp rundt arbeidsprosessen. Også satt inn i et historisk perspektiv. Godt kronologisk strukturert.
- Fint med en tittel i rød skrift først med årsangivelse for fortellingen.

Innlevelse:

- Redegjørende faktafortelling. Bruker ikke dramatiske virkemidler. (Hvis man hadde startet med å vise restene av bruket i dag og så rullet opp historien, så hadde det kanskje kunne fungert som et dramatisk og interessevekkende virkemiddel). Kunne for eksempel gjort noe mer humoristisk av “fabrikkpipa som var 67 m. høy og som ga opphav til den kjente torplukta (2:19).

Faglig relevans:

- Viser til at arbeidet er relevant for flere læreplanmål (se nøkkelfakta)
- Interessant med en siste del der man forteller hvordan gamle deler har fått nye funksjoner: “Også stener som er blitt brukt til granittbord”. Fint at man avslutter med å vise til hvordan det ser ut på stedet i dag. Allikevel kanskje et “litt kjedelig” bilde som ikke gir så god oversikt over området. Kunne kanskje heller valgt et oversiktsbilde høyere i terrenget eller fra en karttjeneste. Muligens vekslet mellom litt flere bilder fra området. Eller zoomet litt for å skape litt liv her.

Opphavsrett:

- I refleksjonsnotatet oppgis det at man har fått tillatelse til å bruke bilder av kunstnere. Disse kunstnerne blir også nevnt til slutt i fortellingen.
- Andre kildehenvisninger er mer upresis. Det er referert til et forlag i forbindelse med bildene, men ikke til tittel på boken eller fotografer. Dette burde vært gjort i den grad de er mulig å spore. Bare ett forlag er oppgitt og ikke hvilken bok eller lignende bildene er hentet fra. Stonewashed.net gir ikke direkte tilgang til den eller de lydfilene de har brukt. Dette er en upresis gjengivelse av URL. Det blir heller ikke spesifisert hvilke lyder de har hentet herfra. Personen som har lagt ut denne lyden, blir derfor ikke kreditert.

Multimodal fremstillingsform:

- Bruker noen effektlyder på en fin måte. For eksempel Maskinlyd (2:56) som bakgrunn for at man lager papir. Fin bruk av lyden av papirknitting (3:07) i bakgrunnen. Ved 1:53. Fuglelyder i bakgrunnen er et fint virkemiddel i

bakgrunnen som skaper brudd i forhold til den relativt monotone bakgrunnsmusikken. (Er den det eller er den ok? Dette er kanskje litt subjektivt).

- Av og til litt skurring i forhold til lyd: For eksempel bildet “Bildet fra 1911 tatt fra fabrikkpipa.”. Under bildet “flissilo”. Hører ikke det siste som blir sagt “... spesielt på, ved 1:47”. Her blir et ord kuttet.
- Zoomingen er ikke spesielt bevisst i forhold til det som blir sagt. Dette kunne kanskje vært bedre utnyttet som et virkemiddel. Eksempel: Kunne kanskje fokusert inn på de elementene i motivet man snakker om “Det gamle sagbruket i 1866 og ved siden av teglverket i 1896.
- Virkemidler: Bildet av flissilo bryter noe med svart-hvitt bilder ellers. Man kunne gjort om på dette til et “svart-hvitt”-bildet i photostoryprogrammet.
- Veksling av stemmer er fint som et variasjonselement, men det blir kanskje litt mye variasjon fordi de to stemmene har ulik hastighet og stemmevolum.

Arbeidet med kilder:

- Det er gjort grundig kildearbeid. Funnet autentiske bilder. Det er bra fint at de faktisk har tatt egne lydopptak. Har hentet inn tillatelse fra bruk fra forlag og to malere. Mange autentiske bilder som er interessante. Musikkvalg er gjennomtenkt og bevisst valgt.

Rammekrav:

- Innfridd. Fin lengde.

Eksempler som trenger mer utfyllende beskrivelse

Lokalhistorie fra nærmiljøet. Eksempler på digitale fortellinger

- Elever ved Hvaler ungdomsskole har laget digitale fortellinger knyttet til lokalmiljøet ^[3]. Produsert i samarbeid med Østfoldmuseene.
- Digital fortelling om losguttene ^[4]. Elevarbeid for 7.trinn ved Åttekanten skole på Hvaler i samarbeid med Østfoldmuseene. Interessant at her kombineres bruk av både bilder som er tatt selv og egne barnetegninger.
- Historien om Egil Andersen ^[5]. Produsert av elever på 9. trinn ved Bytårnet skole. Filmen vant første pris i prosjektet Minneinnsamling i Skolen ^[3]. Prosjektet ble knyttet opp til det nettbaserte minneinnsamlingsprosjektet Arbeidsarven. Gjennom aktiv deltaking og møte med mennesker i nærmiljøet skal elevene få økt interesse og kunnskap om det arbeidet folk har levd med og de sosiale endringene de siste 50 år. Minnene som ble samlet inn oppbevares av Østfoldmuseene og vil bli tatt i bruk i framtidige historieprosjekt om menneskers arbeidsliv i Moss.
- Fra mørke til lys ^[4]. En digital fortelling om Erling Stordahl og Stordal kultursenter.

Referanser

[1] <http://www.youtube.com/watch?v=H5-lpk1t3wc>

[2] <http://www.youtube.com/watch?v=9x5mET6ir5o>

[3] http://www.digitaltfortalt.no/show_single.aspx?art_id=123124&fylke_nr=

[4] <http://www.youtube.com/watch?v=ENdLncveQkk>

Digitale fortellinger med to versjoner av samme historiske hendelse

Digital fortelling med to versjon av Napoleons liv

Nøkkelfakta

- Lenke: Hvem var Napoleon Bonaparte? ^[4]
- Lengde
- Innhold: Fortellingen kan brukes i faget samfunnsfag/historie som et supplement til lærebøkene
- Popularitet: 2425 visninger per 28.feb.2012. Publisert 27.feb 2009.
- Kommentarer på YouTube: (1.) *"bra jobba altså="*), (2.) *Veldig bra, men du burde husket å tatt med felttoget i Italia og Egypt, og kuppet som gjorde han til leder. Pluss at han flyktet ikke fra Russland, eller lot soldatene dø. Nei, han måtte dra til Paris for å holde ro og orden og mobilisere en armé for å stå imot de kommende krigene. 3:33 sier dere at han prøver seg på et kupp. Det er også feil. Han tok makten etter eksil på Elba, men tapte ved Waterloo. Det var aldri et mislykket kupp. Bra jobbet uansett, SUPER redigering :) Bare noen smådetaljer.*
- Relevans for læreplanmål:
 - Samfunnsfag etter 7. trinn: - Presentere historiske hendelser gjennom å lage to fortellinger om samme hendelse, sett fra ulike ståsteder. - Utforske ulike kilder, illustrere hvordan de kan gi ulik informasjon om fortida, og forklare hvordan historikere bruker dem til å lage historiske framstillinger.
 - Samfunnsfag etter 10. trinn: -Søke etter og velge ut kilder, vurdere dem kritisk og vise hvordan ulike kilder kan framstille historien ulikt., -Presentere en historisk hendelse med utgangspunkt i ulike ideologier

Vurdering

Struktur (grad av narrativitet):

- Dramatisk innledning på fortellingen.
- Midtveis skifter man "En annen historie" Innfører mer trist musikk. Interessant brudd

Innlevelse:

- Dramatisk innledning med skuddeffekter. Vekker interesse.
- Musikken er virkningsfull og føles naturlig

Faglig relevans:

- Et interessant poeng å lage to ulike versjoner eller framstillinger av Napoele. Spørsmålet "Kan vi alltid stole på historiske kilder" er betegnende.
- Valg av relevante bilder: Illustrende bilder. God sammenheng mellom bilde og tekst. Først positive bilder av Napoeleon og så mer sørgelige bilder.

Opphavsrett:

- Commons er godkjent sted å hente bilder fra, men generelle referanser til Commons
- Lyd og musikken er ikke oppgitt rettighetsklarert. Lyd: krig.mp3

Multimodale fremstillingsformen:

- Viser evne til variert bruk av digitale bilder: Bra å legge inn kart over hvilke nye områder han erobret. Varierer hvilken type bilder som blir brukt.
 - Effektfullt med en tekstplakat som kommer inn midtveis. Den franske soldat, 1812, Også at en mannsstemme kommer inn og bryter med den tidligere kvinnestemmen
 - God innlesning av teksten.
-

- Musikken passer inn som en del av overgangene. Skaper den rette stemning. For eksempel overgangen til bildet av soldatene som går i regnet.

Arbeidet med kilder:

- Ikke spesifisert hvor man har funnet bildene. Men oppgitt at man har funnet dem på Wikimedia Commons. Det er bra. Brukt solid bildedatabase.

Rammekrav (for eksempel maks. lengde):

- Ok.

Digitale fortellinger om norske diktere

Digital fortelling om Alf Prøysen

Nøkkelfakta

- Lenke: Alf Prøysen-et eventyr ^[1]
- Lengde: 4:59
- Produsent: Ida Madeleine Heen Hansen og Solveig Holmsen
- Innhold: Forteller litt om Alf Prøysen og hans diktning.
- Popularitet: Meget populær. 3850 visninger per 15.januar 2012, publisert 26 februar 2009
- Kommentarer på YouTube (per jan 2012): *"Dét var jamen en flott, liten film !! Og et UTROLIGT vakkert norsk !! En STOR fornøjelse å se + høre på !!"*
- Relevans for læreplannål: Passer utmerket godt på småskoletrinnet. På 2.årstrinn skal elevene kunne gjenkjenne og beskrive noen plante- og dyrearter og sortere dem.

Vurdering

Struktur:

- Grad av narrativitet: Bruker en del eventyrretorikk: "Det var en gang i det Herrens år"
- Ikke så sterk konfliktlinje i fortellingen – mest redegjørende. Allikevel laget innenfor en type sjanger. Interessant, og det fungerer ganske godt med eventyrsjanger. Gjør at man husker fortellingen bedre.
- Kronologisk oppbygning.

Innlevelse:

- Veldig. God bruk av effektlyder. Bien innledningsvis. Klokken, barnelyd.
- Avslutningen – kunne kanskje hatt gitarlyd i stedet for piano når det er gitarspilling stemmen refererer til.
- Alf som grisekokk. Bildet av grisen skaper humor.

Faglig relevans:

- Mye innhold om Prøysen i fortellingen.
- Har måttet være kreative i forhold til å finne relevant bildematerialet. Har klart å lage en fortelling uten å bruke så mange bilder av ham selv. Som nok ikke var tilgjengelig.

Opphavsrett:

- Ikke spesifikk nok referanser. Burde vært bedre spesifisert.

Multimodale fremstillingsformen:

- Har funnet mange bilder som er relevante for Prøysen, men som ikke direkte er fra en Prøysensammenheng. Dette har nok vært en jobb å få til. For eksempel kassasuksess: bilde av et kasseapparat.

- Også utviklet egne bilder med en kombinasjon av flere digitale bilder. Krevende jobb som gir interessante originale bilder.
- Lite bruk av zoom. Kunne dette vært gjort noen steder?

Arbeidet med kilder:

- Ser ut til å være grundig. Kreativ bruk av bilder.
- Ikke nevnt bøker osv som de har brukt for å finne informasjonen.

Rammekrav (for eksempel maks. lengde)_

- Ok

Referanser

[1] <http://www.youtube.com/watch?v=isSafS4yfm0&feature=channel>

Digitale fortellinger om utviklingen av norsk skriftspråk

Digital fortelling om Ivar Aasen og Knud Knudsen

Nøkkelfakta

- Lenke: Ivar Aasen og Knud Knudsen ^[1]
- Lengde 5:12
- Innhold: Presenterer hvordan Ivar Aasen og Knud Knudsen har påvirket norsk skriftspråkutvikling.
- Popularitet: Meget populær. 1800 visninger per januar 2012. Opprinnelig publisert 29.mars 2011.
- Kommentarer på YouTube (per jan 2012): "Redda meg nettopp fra prøva mi i morgen", "Ikke feil når folk lager sånne filmer! Learning through youtube".
- Relevans for læreplanmål: "Forklare bakgrunnen for at det er to likestilte norske skriftspråk i Norge og gjøre rede for språkdebatt og språklig variasjon i Norge i dag."

Vurdering av den digitale fortellingen

Struktur:

- God struktur med presentasjon av Aasen først, deretter Knudsen. Dette gjør at fortellingen blir oversiktlig. Fint med en vri mot slutten der man beveger deg frem til nåtiden med de to ordlistene som ligger ved siden av hverandre. Vil gjøre at historien rundt de to personene oppleves som relevant for elever som bruker slike ordlister.

Innlevelse:

- Fortellingen blir mer spennende når man setter de to personene opp mot hverandre.
- Fint virkemiddel med ulik stemmebruk. Har en kvinnelig fortellerstemme, men bruker en mannsstemme for å sitere de to personene (Aasen og Knudsens stemmer, for eksempel 2:04-2:10, også ved 3:05). Skaper litt dramatikk og gjør fortellingen mer levende
- Dramatisk musikk i innledning som forsterker problemstillingen skissert med et spørsmål i starten. Viser med dette at de evner å bruke musikk som et fortellerteknisk virkemiddel.

Faglig relevans:

- Meget relevant som bakgrunn for dette temaet i skolen. Den tar for seg viktige hendelser og har med mye bra faktainformasjon. Viser til relevant læreplanmål: "Forklare bakgrunnen for at det er to likestilte norske

skriftsspråk i Norge, og gjøre rede for språkdebatt og språklig variasjon i Norge i dag.” Didaktisk bruk og pedagogiske muligheter blir også beskrevet: “Denne photostoryen er ment som en innføring for å arbeide med dette temaet. Vi ser på denne filmen som en motivasjon til å jobbe med et tema som kanskje ikke fenger alle. Bilde og lyd sammen kan være med på å stimulere flere sanser, og dermed kanskje appellere til flere elever.”

- Valg av bilder: Trekker inn faglige relevante bilder som støtte for teksten. Funnet en del gamle bøker med skrift fra bøker den gang (for eksempel 2:04).

Opphavsrett:

- Meget bra.
- URL til alle bilder fra Commons er oppgitt i detalj.
- Også oppgitt lydfiler i detaljer og referanser til tekst.
- Har også fått klarert tillatelse til bruk av et bilde med Aasentunet.

Multimodale fremstillingsformen:

- Bra lyd. Snakker veldig tydelig. Behagelig å høre på.
- Bruker tekstplakater i bildene noen steder (f.eks 0:28). Dette fungerer fint som variasjon.
- Viser at de kan bruke effektlyder, for eksempel når “Aasen gikk av gårde” – vise til lyden av føtter som går (2:24-2:31) og fuglekvisper ved Tvedestrand (3:44).
- Lite bruk av zoom, men det er kanskje ikke nødvendig?
- Noe pianospilling. Såpass lav at den ikke virker noe særlig forstyrrende. Den fungerer som behagelig bakgrunnsmusikk.
- Dramatisk musikk i innledning som forsterker problemstillingen skissert med et spørsmål i starten. Viser med dette at de evner å bruke musikk som et fortellerteknisk virkemiddel
- Har gjort bildet av Christiania Katedralskole om til svart hvitt for å tilpasse bildene til den samme historiske settingen som de andre bildene (3:54). Burde kanskje kuttet vekk den moderne barnehagen i front.
- Veksler mellom flere ulike typer bilder. Kartbilder – fint med kartoversikt (2:36) over Aasen sin reiser, men kanskje litt lite så du ser det litt dårlig. Har med en del portrettbilder. Holder lenge ved dem og bruker Aasensbilde flere ganger. Kunne kanskje hatt flere andre bilder for å variere mer? Samtidig viser de til at de er oppmerksom på dette, og at det var en utfordring å finne bilder som var opphavsrettslig klarert: “For å prøve å få noe variasjon i bildene (da det ikke alltid er like lett å finne mange lovlig bilder med både god kvalitet og relevans) tok vi kontakt med Aasen-tunet.”

Arbeidet med kilder:

- Har funnet bilder på wikimedia commons og ett på Aasentunet. Gjort grundig arbeid med å innhente tillatelse: “Her fikk vi tillatelse til å bruke bildene deres, så lenge vi refererer riktig og sendte dem link til der filmen ville bli lagt ut. Allikevel endte vi opp med bare å bruke ett bilde fra siden, men opphavsrett er da klarert”.

Rammekrav (for eksempel maks. lengde):

- Innfridd (5:12)

Referanser

[1] <http://www.youtube.com/watch?v=jJ59Lvobqjs&feature=related>

Digitale fortellinger som sammensatte tekster

Her finner du ulike eksempler der man kan jobbe med digitale fortellinger som et eksempel på en sammensatt tekst.

Et undervisningsopplegg om sammensatte tekster for lærerstudenter

Hæge Hestnes, Hildegunn Otnes, Fredrik Røkenes ved NTNU har laget et undervisningsopplegg om digitale fortellinger i språkopplæringen ^[1] for lærerstudenten.

Oppgaven som ble gitt studentene er slik:

- Lag en personlig fortelling om en forfatter, en litterær figur eller en leseopplevelse du har hatt.
- Lag gjerne en jeg-fortelling, da er det lettere å få en personlig, engasjerende og interessant tekst.
- Ikke legg det for stort opp – velg ut noen få aspekt (max 150-200 ord).
- Bruk ett av undervisningsspråkene dine.
- Vær mottakerbevisst! Hvem tenker du at teksten skal presenteres for?

Hensikten var at lærerstudenten skulle få erfaring med en form for digital tekstskaping (såkalt "digital storytelling"), utvikle sin digitale kompetanse, kunne reflektere over mulighetene slike fortellinger har som undervisningsform i skolen, ha erfaring med alternative tilnæringer til skjønnlitteratur i språkfagene, kunne reflektere over vurderingskriterier for sammensatte tekster og kunne reflektere over muligheter for å knytte digitale kompetansemål til andre faglige kompetansemål.

En del studenter lagde fortellinger med en vinkling mot at man skulle late som om man var en kjent forfatter. En student valgte å lage en digital fortelling om Austen av Jane Austen. En annen student produserte fortellingen «Asbjørnsen og Moe - den subjektive historien om oss to.» av Christian Asbjørnsen. Andre studenter forestilte seg at de var en litterær figur. En student var Dina i «Jeg er Dina», en var Elias Rukla i Jakten på auraen. En annen var Uglúk (en bifigur i The Lord of the rings).

Studentevalueringene viste at studentene var positive til å bruke digitale fortellinger:

- Fin måte å få vurdert elevene i muntlig produksjon
- Stort potensial! Det er en annen måte å lære "faktakunnskap" på. I tillegg tror jeg sjenerte elever kan ha muntlig utbytte av det. Også fint for uttale...
- Flott verktøy for tilpasset opplæring.
- Jeg ser et stort potensial i DST da det kan brukes både som middel og mål. Gjennom DST kan man oppøve både sine skriftlige, muntlige og digitale evner..
- De elevene som er redd for å snakke foran andre på fremmedspråket, kan få øvd seg på en mindre skummel måte.
- Det tar mye tid og krever foreberedelse. Tror det er viktig å klargjøre for elevene hva som skal læres, kompetansemål og kriterium..

Referanser

[1] http://www.nkul.no/_media/2011/s4a_otnes.pdf

Digitale fortellinger om buddhismen

Digital fortellinger om livet til Siddharta

Nøkkelfakta

- Lenke: Historien om Siddharta ^[1]
- Lengde 4:43
- Innhold: Fortellingen handler om Siddharta Gautamas liv og hans oppvåkning som Buddha. Produsenter mener historien passer best for elever på 3. til 4. årstrinn.
- Popularitet: Relativt populær. 510 visninger per januar 2012. Opprinnelig publisert 11.mars 2011.
- Kommentarer på YouTube (per jan 2012): - (Ingen)
- Relevans for læreplanmål: RLE 1.-4. årstrinn: Buddhisme: "fortelle om Siddharta Gautamas liv og hans oppvåkning som Buddha".

Vurdering

Struktur:

- Ok. Følger samme oppbygning som historien om Siddharta.

Innlevelse:

- Stemmebruk: Snakker litt fort. Kanskje litt liten innlevelse i innlesningen. Bærer litt preg av å være opplesning. Ikke lett å få til når barn skal lese inn og det er mange vanskelig ord. Gruppen gir imidlertid uttrykk for at dette har vært en utfordring, og de har prøvd å bruke flere ulike barn for å gjøre noe med dette.
- Manusteksten ser ikke ut til å være helt tilpasset barn selv om tegningene er barnevennlige. Gruppen er imidlertid oppmerksom på dette og mener didaktiske tilpasninger må gjøres: "De vanskelige ordene i fortellingen må nok forklares av læreren før filmen blir vist". Kanskje burde gruppen forsøkt å gjøre fortellingen språklig enklere.
- Det blir ikke gitt noen pedagogiske vurderinger av hvorfor de har valgt å bruke barnetegninger og barnestemme. Barnetegninger vil kanskje kunne vekke større interesse for fortellingen enn andre typer tegninger eller bilder? Også spennende at barna til lærerne har laget tegningene?

Faglig relevans:

- Fortellingen er faglig relevant: Gruppen skriver: Da har vi tatt utgangspunkt i følgende læreplanmål for RLE 1.-4. årstrinn: Buddhisme: "fortelle om Siddharta Gautamas liv og hans oppvåkning som Buddha" Vi tror at historien vi har laget, passer først og fremst til 3.- og 4. årstrinn, for eksempel som en innledning til temaet Buddhisme. De vanskelige ordene i fortellingen må nok forklares av læreren før filmen blir vist.
- Spennende pedagogisk ide at læreren kan bruke egen barn på denne måten i læremiddelutvikling.

Opphavsrett:

- Bare brukt selvlagde tegninger.

Multimodale fremstillingsformen:

- Fine tegninger.
- Opplesningen er litt lav og ujevn i lydstyrke. Dette gjør at bakgrunnsmusikken av og til kan bli litt høy i forhold til den lave barnestemmen. Kanskje er det fordi fiolinmusikk er et instrument som høres særlig godt i bakgrunnen. Den samme musikken blir også brukt gjennom hele fortellingen. Muligens burde musikken vært tatt ut.
- Forsøker ikke å bruke musikk som dramatisk virkemiddel.
- Heller ingen effektlyder som kunne skapt variasjon.

Arbeidet med kilder:

- Kilder er oppgitt på riktig måte. Har funnet musikk på et gratis nettsted. Oppgir spesifikk URL.

Rammekrav (for eksempel maks. lengde):

- Ok lenge.

Prinsipielt spørsmål:

- Vanskelig å vurdere siden barn er blitt brukt til innlesning. Pluss for interessant ide, men man må kanskje forvente at dette går noe utover kvaliteten. Skal man trekke for dette?

Referanser

[1] <http://www.youtube.com/watch?v=M52373FhMXM>

Digitale fortellinger om dyr

Om husdyr

Nøkkelfakta

- Lenke: Husdyra våre ^[1]
- Lengde:
- Produsent:
- Innhold: Fortellingen har et tydelig, enkelt og forklarende språk. Samtidig som dyrene blir presentert, får vi en enkel forklaring på hva som er typisk for hvert enkelt dyr. For eksempel: Hvordan de bor, hva vi får fra dyra og hva de kan brukes til. Når det gjelder musikken, er den etter min mening lett og lystig. Det er også en god bruk av zoom i denne fortellingen. Den passer til både fortellerstemme og bilde. Underveis i filmen er det rettet noen spørsmål til barna, det kan være med på å gjøre barna mer engasjerte.
- Popularitet: 1876 visninger per februar 2012. Opprinnelig publisert 23.mars 2010.
- Kommentarer på YouTube (per jan 2012): "*Tusen takk - dette blir 3B nok glad for i morgen:)*"
- Relevans for læreplanmål: Passer utmerket godt på småskoletrinnet. 2.årstrinn skal elevene kunne gjenkjenne og beskrive noen plante- og dyrearter og sortere dem.

Vurdering

Struktur:

- Gjennomgang av husdyr og bruksområder.

Innlevelse:

- Jeg synes det fungerer veldig bra med bruk av barnestemme. Naivistisk og søtt og man lærer noe allikevel. Mange morsomme kommentarer.

Faglig relevans:

- Morsomt at fortelleren bruker spørsmål. Gjør at fortellingen i større grad fungerer som et digitalt læremiddel.
- Fint med litt humor i fortellingen. Fått inn veldig mye faginnhold på en morsom måte. Både lærerrikt og morsomt.

Opphavsrett:

- Klarert i forhold til gjenbruk av bilder fra Flickr. Allikevel ikke mulig å sjekke fordi internettdressene er så små. (minus)

Multimodale fremstillingsformen:

- Bra zooming.
- Mange fine og morsomme bilder.
- Bra sammenheng mellom bilde og stemme og manus.

Arbeidet med kilder:

- Godt utvalg av bilder. Jeg synes mange av dem er fine, og det må ha vært en ganske stor jobb å finne frem til de gode bildene i den enorme databasen på Flickr.

Rammekrav (for eksempel maks. lengde):

- Fin lengde.

Referanser

[1] <http://www.youtube.com/watch?v=aB148coTOxw>

Digitale fortellinger om kropp og helse

Her blir det vist til eksempler på digitale fortellinger om kroppen vår.

Digital fortelling om kroppen vår

Nøkkelfakta

- Digital bildefortelling om kroppen vår ^[1]
- Lengde: 3:37
- Innhold:
- Læreplanmål: eleven skal kunne *"beskrive i hovedtrekk hvordan menneskekroppen er bygd opp, og funksjonen til noen indre organer"*.
- Popularitet: Meget populær. 4168 visninger per 28.feb 2012, publisert 26 feb 2009
- Kommentarer på YouTube (per jan 2012): *"Oppgave? Jeg likte den. :)"*

Vurdering**Struktur:**

- Fin oppbygging av fortellingen, som tar for seg de viktigste delene av kroppen fra toppen og nedover.

Innlevelse:

- God og engasjerende innlevelse.

Faglig relevans:

- Jeg tror denne kan brukes i småskolen. Progresjonen er allikevel kanskje litt rask? Snakker litt fort innimellom.

Opphavsrett:

- Veldig godt og grundig arbeid med opphavsretten, hvor alle arbeider er referert i rulleteksten, med kobling og beskrivelse av hvor det er brukt.
- Lyd- og bildekvalitet (teknisk gjennomføring)
- Helt ok.

Multimodal fremstillingsform:

- Studentene bruker animasjon, illustrasjoner og fotografier i fint samspill for å få fram innholdet i fortellingen. Er ikke bakgrunnsmusikken litt høy? Dette kan virke forstyrrende.

Kilder:

- Grundig og godt. Eksempel til etterfølgelse.

Generelt:

- Grundig og gjennomtenkt fortelling. Passer imidlertid ikke rett inn i sjangeren digitale fortellinger. Ligger nærmere en faktapresentasjon. Formuleringer av typen "visste du at" angir et anslag av personlig henvendelse til seeren.

Referanser

[1] <http://www.youtube.com/watch?v=uKL6P8OLb44>

Digitale fortellinger om verdensrommet

Om planetene

Nøkkelfakta

- Lenke: Planetene i solsystemet ^[1]
- Lengde 5:49
- Innhold: Si noe om eksempelet
- Popularitet: Meget populær. 7000 visninger per januar 2012. Opprinnelig publisert 29.mars 2011.
- Kommentarer fra YouTube (per feb.2012): «*Takk for en god video. Mine 2. klassinger ble betatt.*», «*lærerik, bra video:-)*»
- Relevans for læreplanmål. Fortellingen tar utgangspunkt i kompetansemål i naturfag etter 4.trinn:
 - Fortelle om noen av planetene i vårt solsystem.
 - Gjenkjenne noen stjernebilder og beskrive fenomener som kan observeres på himmelen.
 - Gjengi myter og sagn knyttet til stjernehimmelen og nordlys i norsk og samisk tradisjon.

Vurdering av eksempel I

Struktur:

- God struktur med gjennomgang av alle planetene.
- Fint med oversiktsbilde over alle planetene som det blir zoomet inn på.

Innlevelse:

- Lesing med veldig god innlevelse. Personlig. Behagelig barnevennlig stemme.
- Gruppen skriver i refleksjonsnotatet: "Utfordringen knyttet til manus har bestått i å velge ut og forenkle stoffet til å passe på fjerde trinn". Denne utfordringen har de løst på en utmerket måte. En rekke virkemidler for å tilpasse fortellerspråk og innhold til aldersgruppen. For eksempel: "Det er varmt det" (1:50), Om temperaturforskjeller: "Tenk at det kan være så store forskjeller i løpet av et døgn" (1:36). "Og slik ser planeten ut hvis du kommer reisende fra månen" (2:26).
- Visuelt vakre bilder som kan skape innlevelse og fascinasjon.
- Litt mystisk bakgrunnsmusikk som passer med temaet.
- Henvender seg til seeren "De fire første planetene har noe felles. Vet du hva det er?" (3:02).
- Bruker humor som virkemiddel: "Gassen rundt denne planeten er den samme som kuene promper" (4:47)
- Morsom vri med bilspeil som det første bildet.

Faglig relevans:

- Fortellingen forsøker å dekke flere mål i læreplanen: Vi har tatt utgangspunkt i følgende kompetansemål i naturfag etter fjerde trinn: (...) fortelle om noen av planetene i vårt solsystem, Gjenkjenne noen stjernebilder og beskrive fenomener som kan observeres på himmelen, Gjengi myter og sagn knyttet til stjernehimmelen og nordlys i norsk og samisk tradisjon. Ved presentasjon av Venus kobles for eksempel noe om romersk mytologi inn, kjærlighetens og skjønnhetens gudinne (1:58). Ikke bare faktainformasjon.
- Informasjonen i bildet blir også godt utnyttet. Fargen fra Neptun er hentet fra den romerske havguden Neptun (4:55)
- “Neptun er den ytterste planeten i solsystemet vårt.” Har de glemt Pluto? Neida, dette er riktig i henhold til ny klassifisering fra 2006. Bra faglig poeng.

Opphavsrett:

- Meget nøye. Har spesifisert nøyaktig URL til bilder og lydspor de har brukt. Også oppgitt både URL til musikk og navn på produsent.

Multimodale fremstillingsformen:

- God og tydelig lyd. Klar stemme.
- Bruker zoom inn på de forskjellige bildene med zoom.
- Snakker om størrelsen til Jupiter (3:28). At man får plass til 318 jordkloder i den samtidig som bilde av Jupiter og jordkloden er satt ved siden av hverandre ved hjelp av zoomeffekt. Det er bra.
- Ser du den store røde flekken? Utnytter fint samspill mellom bilde og tekst (3:48).
- Legger inn tekstplakater til planetene (Uranus)
- “Uranus som ligner på en kjempestor snøball” (4:29).

Arbeidet med kilder:

- Meget grundig arbeid.
- Valg av bilder: Klare bilder. Funnet flotte og skarpe bilder som viser planetene på en fin måte.
- Brukt bilder av NASA og wikimedia commons.
- Funnet noen bilder som de har fått tillatelse til å bruke ved å sende e-post til fotograf i USA

Rammekrav (for eksempel maks. lengde):

- Greit.

Referanser

- [1] <http://www.youtube.com/watch?v=K0oKAWnLTBg>

Digitale fortellinger i fremmedspråksopplæringen

Her blir det vist til ulike eksempler på hvordan man kan jobbe med digitale fortellinger i fremmedspråkopplæringen.

Enkel franskopplæring

Anita Norman har beskrevet et interessant undervisningsopplegg i sin blogg om bruk av digitale fortellinger i fremmedspråksopplæringen ^[1]. Opplegget dekker flere ulike mål fra Kunnskapsløftet, blant annet:

- presentere ulike emner muntlig
- kommunisere med forståelig uttale
- skrive tekster som forteller, beskriver og informerer
- bruke digitale verktøy

Målgruppen er elever i fransk i 8.klasse som skal lage en digital fortelling i forbindelse med avslutningen av en arbeidsperiode knyttet til temaet Ma Chambre. Elevene har allerede lært seg noen vanlige preposisjoner, noen enkle stedsadverb, samt navn på møbler og ting i rommet. Arbeidet avsluttes med at elevene skal lage en digital fortelling om rommet sitt. Selve oppgaven til den digital fortellinga var som følger:

Skriv et manus på 8 – 15 setninger der du presenterer rommet ditt. Ta egne bilder eller lag tegninger av rommet ditt. Gjør lydopptak av manuset ditt. Øv godt på uttalen. Bruk bildene, lydopptaket og evt. lydkulisser og produser en digital fortelling av materialet ditt.

Norman har også lagt ut et interessant eksempel ^[2] på en digital fortelling som en elev har laget. Vurderingskriteriene ^[3] ser primært ut til å være faglige, men Norman har også tatt med flere multimodale kriterier. Det kan sikkert diskuteres om dette bør vektlegges på et så tidlig opplæringsnivå i fremmedspråksopplæringen, men bruk av digitale verktøy er en basisferdighet som skal læres også i dette faget. Norman spesifiserer imidlertid ikke hvor mye hun vektet faglige kriterier i forhold til de multimodale kriteriene.

Referanser

[1] <http://my.opera.com/Anitanormann/blog/ma-chambre-produksjon-av-digital-fortelling-i-fransk>

[2] http://www.teachertube.com/viewVideo.php?video_id=182514

[3] <http://files.myopera.com/Anitanormann/blog/vurderingskriterier%20-%20ma%20chambre.doc>

Digitale fortellinger om komponister

Digital fortelling om Beethoven

Nøkkelfakta

- Lenke: Historien om Ludwig van Beethoven ^[1]
- Lengde: 7:50
- Innhold: Dette er historien om Ludwig van Beethoven sitt liv. Den kan brukes i skolen for å lære om en viktig og kjent komponist på en underholdende og litt annerledes måte. Vi har vært så heldige å få bruke Minken Fosheim sin bok og lydbok "Eventyret om Beethoven", der vi har brukt illustrasjoner, musikk og utdrag av teksten.
- Produsent:
- Popularitet: Relativt populær. 478 visninger per januar 2012. Opprinnelig publisert 28.mars 2010.
- Kommentarer på YouTube:
- Relevans for læreplanmål.

Vurdering

Struktur:

- Dette er egentlig en adaptasjon. Har basert fortellingen på noe som noen andre allerede har gjort. Fint med kartet som angir reiseruten

Innlevelse:

- Trekke inn en del dialogsekvenser, Trekke inn spesifikke situasjoner i fortellingen. Jeg synes dette fungerer bra og skaper mer innlevelse. Musikken skaper innlevelse. Veksler mellom ulike stemmer. Skaper variasjon. Det fungerer greit. Leser med fin innlevelse, og det går heller ikke for fort.

Faglig relevans:

- Bruker relevant musikk.

Opphavsrett:

- Pluss for grundig arbeid her. Spurt om tillatelse og vært nøye på bildebruk ellers. Bilder fra Flickr er oppgitt. Sitatrett på musikk gjelder fordi det er en dokumentarfortelling

Multimodale fremstillingsformen:

- Har med mange flott musikkinnslag. Veksling mellom musikk og stemmbruk fungerer fint. Mangler imidlertid helt lydeffekter. Ved 6:29-6:30 nevnes hvitt lyn og tordenskrall. Her kunne de for eksempel lagt inn en lydeffekt. Har ikke brukt noe særlig av dette. Bra bruk av zoom

Arbeidet med kilder:

- Funnet relevant materiale

Rammekrav (for eksempel maks. lengde):

Referanser

[1] <http://www.youtube.com/watch?v=l6FhIRi94R4>

Digitale fortellinger i matematikk

Digital fortelling om de fire regneartene

Nøkkelfakta

- Lenke: Et eventyrlig innblikk i kompetansemålene ^[1]
- Lengde: 5:55
- Innhold: Fortellingen vår er ment å være en "nysgjerrighetsvekker" for matematikkelever. Det er nok en fordel at elevene som skal se filmen, har god kjennskap til de fire regneartene, da vi har valgt å ikke gå igjennom matematikkstykkene vi har underveis. Vårt håp er at elevene derfor skal spørre læreren sin, og få hjelp og forklaring til å skjønne matta, og deretter kanskje se filmen igjen for da å forstå all utregning.
- Produsent: Line C. Foss og Marte H. L. Langsholt
- Popularitet: Relativt populær. 478 visninger per januar 2012. Opprinnelig publisert 22.mars 2010.
- Kommentarer på YouTube:
- Relevans for læreplanmål: Filmen kan også brukes i norskundervisningen, da vi har brukt kjennetegn fra eventyrsjangeren som ramme for fortellingen. Dessuten har vi med kompetansemål fra "Mat og helse". Denne digitale fortellingen omhandler kompetansemål både fra mat og helse og matematikk. Mat og helse: Etter 7. årstrinn skal elevene "kunne bruke rekning for å auke eller redusere mengda i oppskrifter, prøve dei ut og vurdere resultatet". Etter 4. årstrinn skal elevene "kunne samanlikne storleikar ved hjelp av høvelege målereiskapar og enkel berekning med og utan digitale hjelpemiddel løyse praktiske oppgåver som gjeld kjøp og sal, beskrive plassverdisystemet for dei heile tala, bruke positive og negative heile tal, enkle brøkar og desimaltal i praktiske samanhengar, og uttrykkje talstorleikar på varierte måtar. Etter 7. årstrinn skal elevene kunne stille opp og forklare berekningar og framgangsmåtar, og argumentere for løysingsmetodar.

Vurdering

Struktur:

- Valgt en eventyrstruktur som fungerer fint.

Innlevelse:

- Veldig morsom og kreativ vinkling på stoffet. Tegneseriepreget er noe som mindre elever vil like. Morsom idé å bruke mattenavn. Prøver å bruke noe som skal engasjere elevene. Morsomme lydeffekter innimellom.

Faglig relevans:

- Fint eksempel på hverdagsmatte i forhold til mat og helse. Jeg synes eventyropplegget fungerer veldig bra, men jeg synes kanskje plassen til refleksjon over matten er litt underprioritert noen steder. Stemmehastigheten er litt rask til tider. Det opplever jeg som uheldig når de snakker om matte. Samtidig skriver de i refleksjonsnotatet at fortellingen må brukes som en del av en didaktisk fortelling der man snakker om fortellingen etterpå. Morsomt at de har med relevans for læreplanmål mot slutten av fortellingen.

Opphavsrett:

- Solid. Har innhentet tillatelse til å bruke musikken

Multimodale fremstillingsformen:

- Meget original og kreativ bildebruk. God koordinasjon mellom bilde og tekst. Lagt inn reallyd med fuglekviser i starten av fortellingen fra skogen. Rundt 3:00: Bruker zoomeffekter for å simulere bevegelse i bildet. Dette fungerer bra og vitner om avansert bruk.

Arbeidet med kilder:

- Har klippet og gjenbrukt bilder. Avansert og kreativt

Rammekrav (for eksempel maks. lengde):

- Opplever at jeg av og til har litt dårlig tid. Snakker litt fort. Kanskje særlig i forhold til det mattefaglige. Med fordel latt bildene stå litt lenger. Var opptatt av å holde tidsnormeringen.

Referanser

[1] <http://www.youtube.com/watch?v=IOezZ31IMts>

Del III - Avslutning

Avsluttende refleksjoner om digitale fortellinger

Da er vi kommet til avslutningen. I den forbindelse må du som leser, ikke glemme at denne teksten er et første forsøk på å sette digitale fortellinger i skolen inn i et større pedagogisk og didaktisk rammeverk. Forhåpentligvis har du allikevel som lærer fått nok ideer og inspirasjon til å prøve å bruke digitale fortellinger i din egen undervisning. Gjør du det, har vi nådd målet vårt.



Mye kan selvfølgelig bli bedre i denne boken. Den kan trenge mer nyanserte pedagogiske diskusjoner og enda flere eksempler. Nye studenteksempler vil dessuten bli lagt ut våren 2012 og vil bli tatt med i nye versjoner av boken. Kanskje vil du også bli med på å videreutvikle, gjenbruke eller kritisere boken? Ingenting vil glede oss mer enn om du blir med oss på veien videre!

Om forfatteren

Rolf K. Baltzersen (født 1974) jobber som førstelektor i pedagogikk ved Høgskolen i Østfold. Han har i over ti år drevet med utviklings- og forskningsarbeid innenfor feltet pedagogikk og ny teknologi. I tillegg har han skrevet artikler og bøker innenfor kommunikasjon og veiledningspedagogikk. Han har en omfattende publikasjonsliste ^[1] og skriver dessuten jevnlig om ulike pedagogisk tema i sin egen blogg ^[2].

Referanser

[1] https://docs.google.com/View?docid=ds366b6_14dpk3zq

[2] <http://rolfbaltzersen.blogspot.com/>

Artikkelkilder og Bidragsyttere

- Innledning om digitale fortellinger** *Kilde:* <http://no.wikibooks.org/w/index.php?oldid=31038> *Bidragsyttere:* Rudolpho
- Digitale fortellinger** *Kilde:* <http://no.wikibooks.org/w/index.php?oldid=31049> *Bidragsyttere:* Bjarnens, Hilde M, Rudolpho, 7 anonyme endringer
- Digitale fortellinger og ulike pedagogiske tilnæringer** *Kilde:* <http://no.wikibooks.org/w/index.php?oldid=31052> *Bidragsyttere:* Hilde M, Rudolpho, 2 anonyme endringer
- Den digitale fortellingens didaktikk** *Kilde:* <http://no.wikibooks.org/w/index.php?oldid=31069> *Bidragsyttere:* Rudolpho, 1 anonyme endringer
- Digitale fortellinger og grunnleggende ferdigheter** *Kilde:* <http://no.wikibooks.org/w/index.php?oldid=31077> *Bidragsyttere:* Rudolpho
- Hvordan lage en digital fortelling** *Kilde:* <http://no.wikibooks.org/w/index.php?oldid=31086> *Bidragsyttere:* Rudolpho, 4 anonyme endringer
- Vurdering av digitale fortellinger på studiet IKT for lærere** *Kilde:* <http://no.wikibooks.org/w/index.php?oldid=31090> *Bidragsyttere:* Rudolpho
- Digitale fortellinger i skolefag** *Kilde:* <http://no.wikibooks.org/w/index.php?oldid=31096> *Bidragsyttere:* Rudolpho, 1 anonyme endringer
- Digitale fortellinger om egen familiehistorie** *Kilde:* <http://no.wikibooks.org/w/index.php?oldid=31097> *Bidragsyttere:* Rudolpho
- Digitale fortellinger om geografi i Norge** *Kilde:* <http://no.wikibooks.org/w/index.php?oldid=27642> *Bidragsyttere:* Rudolpho
- Digitale fortellinger om lokalhistorie fra nærmiljøet** *Kilde:* <http://no.wikibooks.org/w/index.php?oldid=31100> *Bidragsyttere:* Rudolpho
- Digitale fortellinger med to versjoner av samme historiske hendelse** *Kilde:* <http://no.wikibooks.org/w/index.php?oldid=31102> *Bidragsyttere:* Rudolpho
- Digitale fortellinger om norske diktere** *Kilde:* <http://no.wikibooks.org/w/index.php?oldid=31103> *Bidragsyttere:* Rudolpho, 1 anonyme endringer
- Digitale fortellinger om utviklingen av norsk skriftspråk** *Kilde:* <http://no.wikibooks.org/w/index.php?oldid=31106> *Bidragsyttere:* Rudolpho
- Digitale fortellinger som sammensatte tekster** *Kilde:* <http://no.wikibooks.org/w/index.php?oldid=28847> *Bidragsyttere:* Rudolpho
- Digitale fortellinger om buddhismen** *Kilde:* <http://no.wikibooks.org/w/index.php?oldid=31107> *Bidragsyttere:* Rudolpho
- Digitale fortellinger om dyr** *Kilde:* <http://no.wikibooks.org/w/index.php?oldid=31109> *Bidragsyttere:* Rudolpho
- Digitale fortellinger om kropp og helse** *Kilde:* <http://no.wikibooks.org/w/index.php?oldid=30301> *Bidragsyttere:* Geitost, Rudolpho
- Digitale fortellinger om verdensrommet** *Kilde:* <http://no.wikibooks.org/w/index.php?oldid=31110> *Bidragsyttere:* Rudolpho, 2 anonyme endringer
- Digitale fortellinger i fremmedspråkopplæringen** *Kilde:* <http://no.wikibooks.org/w/index.php?oldid=28841> *Bidragsyttere:* Rudolpho
- Digitale fortellinger om komponister** *Kilde:* <http://no.wikibooks.org/w/index.php?oldid=31111> *Bidragsyttere:* Rudolpho
- Digitale fortellinger i matematikk** *Kilde:* <http://no.wikibooks.org/w/index.php?oldid=31117> *Bidragsyttere:* Rudolpho
- Avsluttende refleksjoner om digitale fortellinger** *Kilde:* <http://no.wikibooks.org/w/index.php?oldid=30509> *Bidragsyttere:* Rudolpho
- Om forfatteren** *Kilde:* <http://no.wikibooks.org/w/index.php?oldid=30520> *Bidragsyttere:* Rudolpho

Bildekilder, Lisenser og Bidragsytere

File:Intellipedia Logo.jpg *Kilde:* http://no.wikibooks.org/w/index.php?title=Fil:Intellipedia_Logo.jpg *Lisens:* Public Domain *Bidragsytere:* Intelligence Community Enterprise Services (ICES)

File:5. urodziny polskiej Wikipedi - Wikipedystka Nova 06.JPG *Kilde:* http://no.wikibooks.org/w/index.php?title=Fil:5._urodziny_polskiej_Wikipedi_-_Wikipedystka_Nova_06.JPG *Lisens:* Creative Commons Attribution-Sharealike 2.5 *Bidragsytere:* Lestat (Jan Mehlich)

File:PediaPress Hardcover03.jpg *Kilde:* http://no.wikibooks.org/w/index.php?title=Fil:PediaPress_Hardcover03.jpg *Lisens:* Creative Commons Attribution-Sharealike 3.0,2.5,2.0,1.0 *Bidragsytere:* PediaPress

File:CampanileMtTamalpiasSunset-original.jpg *Kilde:* <http://no.wikibooks.org/w/index.php?title=Fil:CampanileMtTamalpiasSunset-original.jpg> *Lisens:* Creative Commons Attribution-Sharealike 2.5 *Bidragsytere:* BrokenSphere, UpstateNYer, Urban

File:Gay Rights demonstration, NYC 1976.jpg *Kilde:* http://no.wikibooks.org/w/index.php?title=Fil:Gay_Rights_demonstration,_NYC_1976.jpg *Lisens:* Public Domain *Bidragsytere:* Leffler, Warren K., photographer.

File:Ken-burns-effect.jpg *Kilde:* <http://no.wikibooks.org/w/index.php?title=Fil:Ken-burns-effect.jpg> *Lisens:* Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0 Unported *Bidragsytere:* Presentationhelper

File:Map of Wales within the United Kingdom.png *Kilde:* http://no.wikibooks.org/w/index.php?title=Fil:Map_of_Wales_within_the_United_Kingdom.png *Lisens:* GNU Free Documentation License *Bidragsytere:* Gerbrant, Neutrality, QuartierLatin1968, Stannered

File:20081123120727-violencia-de-genero.jpg *Kilde:* <http://no.wikibooks.org/w/index.php?title=Fil:20081123120727-violencia-de-genero.jpg> *Lisens:* GNU Free Documentation License *Bidragsytere:* Concha García Hernández

File:Cell phone photography.JPG *Kilde:* http://no.wikibooks.org/w/index.php?title=Fil:Cell_phone_photography.JPG *Lisens:* GNU Free Documentation License *Bidragsytere:* Bluescan sv.wiki

File:RNC 04 protest 45.jpg *Kilde:* http://no.wikibooks.org/w/index.php?title=Fil:RNC_04_protest_45.jpg *Lisens:* Creative Commons Attribution 2.5 *Bidragsytere:* Jonathan McIntosh

File:Camp fire fire pit.jpg *Kilde:* http://no.wikibooks.org/w/index.php?title=Fil:Camp_fire_fire_pit.jpg *Lisens:* Creative Commons Attribution-Sharealike 3.0 *Bidragsytere:* Canoe Island French Camp

File:Walther Firlle The fairy tale.jpg *Kilde:* http://no.wikibooks.org/w/index.php?title=Fil:Walther_Firlle_The_fairy_tale.jpg *Lisens:* Public Domain *Bidragsytere:* FA2010

File:Theodor Kittelsen, Askeladden.jpg *Kilde:* http://no.wikibooks.org/w/index.php?title=Fil:Theodor_Kittelsen_Askeladden.jpg *Lisens:* Public Domain *Bidragsytere:* Amc aja, Holt, Lipothymia, V85, Wst, 2 anonyme endringer

File:Manila shanty.jpg *Kilde:* http://no.wikibooks.org/w/index.php?title=Fil:Manila_shanty.jpg *Lisens:* Creative Commons Attribution-Sharealike 3.0 *Bidragsytere:* Mike Gonzalez (TheCoffee)

File:Al Sharpton, 1989 Protest March, Brooklyn NY.jpg *Kilde:* http://no.wikibooks.org/w/index.php?title=Fil:Al_Sharpton,_1989_Protest_March,_Brooklyn_NY.jpg *Lisens:* Creative Commons Attribution 3.0 *Bidragsytere:* christian razukas from Honolulu, Hawaii

File:STUDENTS WORKING INTENTLY IN A DRAFTING CLASS AT SENIOR HIGH SCHOOL IN NEW ULM, MINNESOTA. THE TOWN IS A COUNTY SEAT... - NARA - 558220.tif *Kilde:* http://no.wikibooks.org/w/index.php?title=Fil:STUDENTS_WORKING_INTENTLY_IN_A_DRAFTING_CLASS_AT_SENIOR_HIGH_SCHOOL_IN_NEW_ULM,_MINNESOTA,_THE_TOWN_IS_A_COUNTY_SEAT... *Lisens:* Public Domain *Bidragsytere:* -

File:Tyson & students.jpg *Kilde:* http://no.wikibooks.org/w/index.php?title=Fil:Tyson_&_students.jpg *Lisens:* Public Domain *Bidragsytere:* Tim Spuck

File:Didaktisk relasjonstenkning.svg *Kilde:* http://no.wikibooks.org/w/index.php?title=Fil:Didaktisk_relasjonstenkning.svg *Lisens:* Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0 Unported *Bidragsytere:* Harry Wad

File:Alf Prøysen.jpg *Kilde:* http://no.wikibooks.org/w/index.php?title=Fil:Alf_Prøysen.jpg *Lisens:* Public Domain *Bidragsytere:* Helga, Lampman

File:Cuban crisis map missile range.jpg *Kilde:* http://no.wikibooks.org/w/index.php?title=Fil:Cuban_crisis_map_missile_range.jpg *Lisens:* Public Domain *Bidragsytere:* CIA

File:Old zacatecas lady.jpg *Kilde:* http://no.wikibooks.org/w/index.php?title=Fil:Old_zacatecas_lady.jpg *Lisens:* Creative Commons Attribution 3.0 *Bidragsytere:* Tomas Castelazo

File:Oslo queue ww2.jpg *Kilde:* http://no.wikibooks.org/w/index.php?title=Fil:Oslo_queue_ww2.jpg *Lisens:* Public Domain *Bidragsytere:* Royal Norwegian Information Service, Washington, D.C.

File:Beaver pho34.jpg *Kilde:* http://no.wikibooks.org/w/index.php?title=Fil:Beaver_pho34.jpg *Lisens:* Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0 Unported *Bidragsytere:* Christophe cagé, Kelly, Perhols, צ'כי לברר

File:PEA.JPG *Kilde:* <http://no.wikibooks.org/w/index.php?title=Fil:PEA.JPG> *Lisens:* Creative Commons Attribution-Sharealike 3.0 *Bidragsytere:* Pilarportela

File:Storyline template 002.jpg *Kilde:* http://no.wikibooks.org/w/index.php?title=Fil:Storyline_template_002.jpg *Lisens:* Public Domain *Bidragsytere:* Tomas Mitkus

File:The Big Voice.jpg *Kilde:* http://no.wikibooks.org/w/index.php?title=Fil:The_Big_Voice.jpg *Lisens:* Creative Commons Attribution 2.0 *Bidragsytere:* FlickrLickr, FlickreviewR, Simonxag, Vonvon, 1 anonyme endringer

File:Benad.jpg *Kilde:* <http://no.wikibooks.org/w/index.php?title=Fil:Benad.jpg> *Lisens:* Public Domain *Bidragsytere:* Bendrus300

File:Digitalkompetansetrekant2.png *Kilde:* <http://no.wikibooks.org/w/index.php?title=Fil:Digitalkompetansetrekant2.png> *Lisens:* Creative Commons Attribution-Sharealike 3.0 *Bidragsytere:* Rudolpho, Rolf K. Baltzersen, Ostfold University College, Norway.

File:Jacques-Louis David 007.jpg *Kilde:* http://no.wikibooks.org/w/index.php?title=Fil:Jacques-Louis_David_007.jpg *Lisens:* Public Domain *Bidragsytere:* Bukk, CommonsDelinker, Diligent, Emijrp, Ibn Battuta, Kersti Nebelsiek, Kirtap, MarcusBritish, Mogelzahn, Sir Gawain, Xhienne, Ö, 7 anonyme endringer

File:Delaroché - Bonaparte franchissant les Alpes.jpg *Kilde:* http://no.wikibooks.org/w/index.php?title=Fil:Delaroché_-_Bonaparte_franchissant_les_Alpes.jpg *Lisens:* Public Domain *Bidragsytere:* Anne97432, Frank Schulerburg, Miniwark, Mmm448, Pitke, Sammyday, Shakko, Xenophon, 1 anonyme endringer

File:Storyboard Relativity of reality.jpg *Kilde:* http://no.wikibooks.org/w/index.php?title=Fil:Storyboard_Relativity_of_reality.jpg *Lisens:* Creative Commons Attribution-Sharealike 3.0 *Bidragsytere:* User:Didier Konings

File:NYTimes-Page1-11-11-1918.jpg *Kilde:* <http://no.wikibooks.org/w/index.php?title=Fil:NYTimes-Page1-11-11-1918.jpg> *Lisens:* Public Domain *Bidragsytere:* User:Fastfission

File:Russian Birth Certificate of Michael Lucas.JPG *Kilde:* http://no.wikibooks.org/w/index.php?title=Fil:Russian_Birth_Certificate_of_Michael_Lucas.JPG *Lisens:* GNU Free Documentation License *Bidragsytere:* David Shankbone (attribution required)

File:Benwickpost.jpg *Kilde:* <http://no.wikibooks.org/w/index.php?title=Fil:Benwickpost.jpg> *Lisens:* Public Domain *Bidragsytere:* Original uploader was Kep69 at en.wikipedia

File:Amber.pendants.800pix.050203.jpg *Kilde:* <http://no.wikibooks.org/w/index.php?title=Fil:Amber.pendants.800pix.050203.jpg> *Lisens:* Public Domain *Bidragsytere:* Jurema Oliveira, Kevmin, Ra'ike, Ustas, 1 anonyme endringer

File:Medals.jpg *Kilde:* <http://no.wikibooks.org/w/index.php?title=Fil:Medals.jpg> *Lisens:* Creative Commons Attribution-Sharealike 2.5 *Bidragsytere:* Danielle Keller

File:Moods.gif *Kilde:* <http://no.wikibooks.org/w/index.php?title=Fil:Moods.gif> *Lisens:* Creative Commons Attribution-Sharealike 2.5 *Bidragsytere:* Original uploader was Nesje at no.wikipedia

File:Tablecloth 01.JPG *Kilde:* http://no.wikibooks.org/w/index.php?title=Fil:Tablecloth_01.JPG *Lisens:* Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0 Unported *Bidragsytere:* Radek Bartoš

File:Handwriting2.jpg *Kilde:* <http://no.wikibooks.org/w/index.php?title=Fil:Handwriting2.jpg> *Lisens:* Public Domain *Bidragsytere:* Henrik Ibsen

File:Brudeferden.jpg *Kilde:* <http://no.wikibooks.org/w/index.php?title=Fil:Brudeferden.jpg> *Lisens:* Public Domain *Bidragsytere:* Agtfjott, BjørnN, Falcorian, Goldfritha, Hayden120, Léna, Mattes, Orland, Ranveig, Rilberlin, 5 anonyme endringer

File:Per Alexandra Friz Taulow.jpg *Kilde:* http://no.wikibooks.org/w/index.php?title=Fil:Per_Alexandra_Friz_Taulow.jpg *Lisens:* Creative Commons Attribution-Sharealike 3.0 *Bidragsytere:* Christip

File:The GIMP icon - gnome.svg *Kilde:* http://no.wikibooks.org/w/index.php?title=Fil:The_GIMP_icon_-_gnome.svg *Lisens:* GNU General Public License *Bidragsytere:* The GIMP's art/developer team

File:Musical note nicu bucule 01.svg *Kilde:* http://no.wikibooks.org/w/index.php?title=Fil:Musical_note_nicu_bucule_01.svg *Lisens:* Public Domain *Bidragsytere:* nicu bucule

File:Nusfjord road, 2010 09.jpg *Kilde:* http://no.wikibooks.org/w/index.php?title=Fil:Nusfjord_road,_2010_09.jpg *Lisens:* GNU Free Documentation License *Bidragsytere:* Ximonic, Simo Räsänen

Lisens

Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Unported
[//creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/)
