

Digitale fortellinger i skolen



# Digitale fortellinger i skolen

*En innføring i pedagogisk og fagdidaktisk bruk i  
undervisningen*

ROLF K. BALTZERSEN



*Digitale fortellinger i skolen* by Rolf K. Baltzersen is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/), except where otherwise noted.

Bildet på forsiden er hentet herfra:

[https://no.wikibooks.org/wiki/Digitale\\_fortellinger#/media/](https://no.wikibooks.org/wiki/Digitale_fortellinger#/media/)

File:Camp\_fire\_fire\_pit.jpg

This book was produced with Pressbooks (<https://pressbooks.com>) and rendered with Prince.

# Contents

<a href="#">Om denne e-boken</a>	1
<a href="#">Part I. Om digitale fortellinger</a>	
1. <a href="#">Historien om digitale fortellinger</a>	9
2. <a href="#">Kjennetegn ved digitale fortellinger</a>	12
3. <a href="#">Workshopmodellen</a>	18
4. <a href="#">Utbredelse og anvendelse</a>	26
5. <a href="#">En ny sjanger</a>	32
<a href="#">Part II. Den digitale fortellingens didaktikk</a>	
6. <a href="#">Hvilket innhold kan elevene jobbe med?</a>	43
7. <a href="#">Hvordan kan elevene jobbe?</a>	51
8. <a href="#">Hva er målet med å lage digitale fortellinger?</a>	57
9. <a href="#">Digitale fortellinger og barns digitale oppvekst</a>	61
10. <a href="#">Hvordan skal man vurdere digitale fortellinger?</a>	63
11. <a href="#">Rammefaktorer ved bruk av digitale fortellinger</a>	66
12. <a href="#">Eventyrformidling</a>	67
<a href="#">Part III. Digitale fortellinger i læreplanen</a>	
13. <a href="#">Utvikling av skriveferdigheter</a>	73
14. <a href="#">Utvikling av muntlige ferdigheter</a>	75
15. <a href="#">Utvikling av leseferdigheter</a>	77

16. <a href="#">Utvikling av digital kompetanse</a>	79
17. <a href="#">Digitale fortellinger i norsk</a>	87
18. <a href="#">Digitale fortellinger i matematikk</a>	93
19. <a href="#">Digitale fortellinger i engelskfaget</a>	96
20. <a href="#">Digitale fortellinger i praksis</a>	101

#### Part IV. Hvordan lage en digital fortelling?

21. <a href="#">Bruk av storyboard</a>	105
22. <a href="#">Utstyr og programvare</a>	107
23. <a href="#">Å skaffe og redigere bilder</a>	110
24. <a href="#">Å finne bakgrunnsmusikk</a>	114
25. <a href="#">Å bruke lydopptak</a>	115
26. <a href="#">Å oppgi kilder på en korrekt måte</a>	116

## Bakgrunn

Denne e-boken handler om bruk av digitale fortellinger i skolen. Dette er en revisjon av en tidligere bok som ble laget i 2012. Dette arbeidet er gjort i forbindelse med [DigiLU-prosjektet](#) ved Høgskolen i Østfold. I 2018 har en stor del av de ansatte ved lærerutdanningen både laget sin første digital fortelling og utarbeidet relevante undervisningsopplegg for sitt fag. I denne reviderte utgaven er derfor noen av disse eksemplene tatt med for å vise hvordan digitale fortellinger kan bli brukt ulikt i skolefagene.

E-boken er primært en håndbok som skal være til hjelp for de som ønsker å lære seg å bruke digitale fortellinger i undervisningen. Den er aktuell å bruke både for lærere, lærerstudenter og lærerutdannere. Læringsressursen gir en helhetlig oversikt over de pedagogiske muligheter som åpner seg. Digitale fortellinger kan også bli brukt til å styrke dybdelæring og kreative læringsprosesser som det nå blir lagt mer vekt på i den nye læreplanen (fagfornyelsen).

## Bokens oppbygning

- **Del I** heter «Om digitale fortellinger» og presenterer opphavet til digitale fortellinger. Her blir denne nye sjangeren plassert inn i en historisk og samfunnsmessig kontekst.
- **Del II** omhandler «Den digitale fortellingens didaktikk». Her blir kategorier fra den didaktiske relasjonsmodellen brukt som en inndeling til å presentere ulike sider ved bruk av digitale fortellinger i undervisningen.
- **Del III** heter «Digitale fortellinger i læreplanen». Her blir det

gitt en innføring bruk av digitale fortellinger i ulike skolefag, og hvordan dette kan støtte opp under utviklingen av ulike grunnleggende ferdigheter.

- **Del IV** gir konkrete praktiske tips om hvordan man kan lage en digital fortelling.

De fleste av artiklene inneholder dessuten lenker til eksempler på relevante digitale fortellinger. Forhåpentligvis vil e-boken kunne vekke inspirasjon og gi deg idéer til hvordan du selv kan komme i gang med å lage digitale fortellinger.

## Om bokformatet

Denne e-boken publisert åpent og fritt tilgjengelig på nettstedet Pressbooks. En fordel med å bruke det digitale formatet er at leseren har en enkel og direkte tilgang til eksterne lenker med eksempler på digitale fortellinger og andre ressursider. Dette feltet er i rask utvikling, og det er derfor viktig å at boken mest mulig oppdatert. I denne utgangen er døde lenker blitt fjernet.

De ulike artiklene er relativt korte i lengde slik at de skal egne seg for lesing på ulike teknologiske plattformer. Artiklene er laget slik at de kan bli lest som selvstendige enheter uavhengig av hverandre. Slik kan man enkelt forholde seg kun til de artiklene man selv finner mest relevante.

Denne e-boken er 2019-versjonen av e-boken *Digitale fortellinger i skolen* som opprinnelig ble publisert som en [2012-versjon](#). De fleste artiklene er publisert med en Creative Commons lisens (CC BY-SA 3.0 NO). Noen av artiklene er også publisert med (CC BY-NC-SA 4.0). Der dette gjelder blir nevnt i innledningen av artikkelen.

Vær oppmerksom på at denne publiseringslisensen tillater fleksibel gjenbruk av den teksten. Dette betyr at man står fritt til å kopiere og endre på innholdet i denne teksten. Betingelsen er at den nye tekstversjonen må bli gjort tilgjengelig på de samme



lisensvilkårene som den opprinnelige lisensen. Man må i tillegg huske å kreditere forfatterne ved å lenke til det opprinnelige arbeidet. Vi oppfordrer andre til å gjenbruke dette innholdet ut fra sine egne ønsker og behov. Husk da at dere også må publisere det reviderte innholdet med den samme lisensen.

ISBN-nummer: 978-82-93356-13-4 (PDF)

ISBN- nummer: 978-82-93356-14-1 (Ebok)

## Liste med oversikt over forfattere (2019-versjonen)

Redaktør for 2019-versjonen er Rolf K. Baltzersen. Nedenfor følger en oversikt over hvem som har skrevet de ulike artiklene:

### **Oversikt over bidragsyttere i de ulike artiklene**

- Om digitale fortellinger: Rolf K. Baltzersen
- Historien om digitale fortellinger: Rolf K. Baltzersen
- Kjennetegn ved digitale fortellinger: Rolf K. Baltzersen
- Workshopmodellen: Rolf K. Baltzersen
- Utbredelse og anvendelse: Rolf K. Baltzersen
- En ny sjanger: Rolf K. Baltzersen
- Den digitale fortellingens didaktikk: Rolf K. Baltzersen
- Digitale fortellinger møter skolehverdagen: Rolf K. Baltzersen
- Hvilket innhold kan elevene jobbe med: Rolf K. Baltzersen
- Hvordan kan elevene jobbe: Rolf K. Baltzersen
- Hva er målet med å lage digitale fortellinger: Rolf K.

Baltzersen

- Digitale fortellinger og barns digitale oppvekst: Rolf K.

Baltzersen

- Hvordan skal man vurdere digitale fortellinger: Rolf K.

Baltzersen

- Rammefaktorer ved bruk av digitale fortellinger: Rolf

K. Baltzersen

- Eventyrformidling: Rolf K. Baltzersen

- Digitale fortellinger i læreplanen: Rolf K. Baltzersen

- Utvikling av skriveferdigheter: Rolf K. Baltzersen

- Utvikling av muntlige ferdigheter: Rolf K. Baltzersen

- Utvikling av leseferdigheter: Rolf K. Baltzersen

- Utvikling av digital kompetanse: Rolf K. Baltzersen

- Digitale fortellinger i norsk: Åshild Søfteland

- Digitale fortellinger i matematikk: Monika Nordbakke

- Digitale fortellinger i tverrfaglig arbeid:

- Digitale fortellinger i engelskfaget: Virginia Lockhart-

Pedersen, Ingebjørg Merete Mellegård, Lasse Ellefsen,

Kathrine Staksrud.

- Hvordan lage en digital fortelling: Rolf K. Baltzersen

- Bruk av storyboard: Rolf K. Baltzersen

- Utstyr og programvare: Rolf K. Baltzersen

- Å skaffe og redigere bilder: Rolf K. Baltzersen

- Å finne bakgrunnsmusikk: Rolf K. Baltzersen

- Å bruke lydopptak: Rolf K. Baltzersen

- Å oppgi kilder på en korrekt måte: Rolf K. Baltzersen

THIS BOOK WAS PRODUCED USING  
PRESSBOOKS.COM

BOOK WAS PRODUCED USING  
PRESSBOOKS.COM

THIS BOOK WAS PRODUCED USING  
**PRESSBOOKS.COM**

Easily turn your manuscript into

**EPUB** *Nook, Kobo, and iBooks*

**Mobi** *Kindle*

**PDF** *Print-on-demand and digital  
distribution*



**PRESSBOOKS.COM**  
Simple Book Production

PART I  
OM DIGITALE  
FORTELLINGER



# I. Historien om digitale fortellinger

Opprinnelsen til de digitale fortellingene startet i San Francisco på 90-tallet. Her utforsket en gruppe mediekunstnere, designere og praktikere hvordan nye digitale verktøy kunne bli brukt til å lage nye formidlingsformer. Digitale fortellinger (på engelsk "Digital storytelling") ble først definert som en ny sjanger av medieprodusenten og kunstneren Dana Atchley på [American Film Institute](#) i 1993.

Fra 1991 til 2000 produserer og framfører Atchley den multimodale autobiografien NEXT EXIT. Dette prosjektet danner bakgrunnen for utviklingen av digitale fortellinger. Atchley har i denne perioden et nært samarbeid med teaterprodusent Joe Lambert fram til Atchley dør i 2000. I begynnelsen eksperimenterte de med å lage korte videoer som de kalte "video postcards" eller "electronic family album", men allerede i 1993 holder de sin første workshop der de bruker "Digital Storytelling" som begrep. I 1994 etablerer de, sammen med Nina Mullen, the San Francisco Digital Media Center (som senere endrer navn til Center for Digital Storytelling i 1998 og til [StoryCenter](#) i 2015).



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

På senteret utvikler de en spesifikk workshopmetodikk som utgjør grunnlaget for hvordan man kan lage en digitale fortelling. Ved å delta på workshopene får vanlige mennesker muligheten til å fortelle om sine liv ved hjelp av digitale verktøy. Ideen er å få frem “de mange små historiene”. Ved å bruke kraften i musikk, bilder og egen stemme er målet å forevige disse historiene på en ny måte. Med digital produksjonsteknologi når man dessuten et langt større publikum enn med en tradisjonell muntlig historiefortelling.

Atchley og Lambert er i denne perioden på 1990-tallet også en del av en bevegelse som fokuserer på demokratisering av kunsten. Mange kunstnere forsøker å endre tradisjonelle definisjoner av kreativitet og estetikk. Distinksjoner mellom den talentfulle og den middelmådige, eller mellom den profesjonelle og amatøreren, blir utfordret. Det råder en oppfatning om at eksisterende definisjoner av kvalitet i kunsten har bidratt til å passivisere mennesker som ellers kunne vært kreative dersom de hadde fått muligheten. Det nye senteret tilbyr derfor å veilede mennesker med liten digital produksjonserfaring i å fortelle personlige historier som en slags



multimediememoar (History 2012, Lambert 2010b). Denne opplæringen blir sett på som en utvidet sivil rettighet som gjør det mulig for alle deler av befolkningen å få lære seg å benytte kreative arbeidsformer. Disse arbeidsformene er blitt forsømt av det tradisjonelle utdanningssystemet. Prosjektet handler derfor om å slippe til flere fortellerstemmer i offentligheten i en tid der massemediene fortsatt kontrollerer og ensretter folkeopinionen. Det blir viktig å utvikle alternative stemmer og nye former for offentlige uttrykk som kan stå i kontrast til de masseproduserte fortellingene som for eksempel Disney eller andre store serieprodusenter lager (Lambert 2010b).

Workshopene har derfor et tosidig mål. På den ene siden er målet å utvikle deltakerens personlige stemme i forhold til sin egen identitet og selvfølelse. På den andre siden er målet å lage fortellinger som berører større sosiale eller politiske tema. I forhold til dette har StoryCenter etablert seg med samarbeidspartnere som voksenopplæringscentre, eldrecentre, 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).

### **Kilder**

- History (2012). Center for Digital Storytelling. (lesedato 300112)
- Lambert, Joe (2010a). [Digital Storytelling Cookbook](#). Berkeley: Digital Diner Press.
- Lambert, Joe (2010b). *Forelesning om digitale fortellinger*. På Høgskolen i Oslo i februar.

## 2. Kjennetegn ved digitale fortellinger

Hva er så en digital fortelling? StoryCenter vektlegger at dette skal være en personlig historie fortalt med hjertet. Det er derfor viktig å bruke private bilder og egen stemme til å formidle historien. Den personlige jeg-formen blir brukt for å vise at man forteller sin historie. Kombinasjonen av bilder, stemme og eventuell bakgrunnsmusikk er med på å skape autentisitet. Tabellen nedenfor bygger på Lambert (2010a) og beskriver de mest typiske kjennetegnene ved en digital fortelling:

Kjennetegn	Innholdsbeskrivelse	Dimensjon
Tydelig 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 som gjør at alle delene i historien 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 endepunktet. Still deg stadig spørsmålet "Hva handler fortellingen min om?"	Tydelig 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 første person eller tredje person heller er et spørsmål om grad enn at det må være "enten-eller". Det er formålet med fortellingen som avgjør grad av personlig perspektiv. I dokumentariske digitale fortellinger vil for eksempel bruk av tredje person være mer aktuelt.	Første person vs tredje person.
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 berørt, 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 (innlevelse)	<p>Enhver persons stemme er unik og bør verdsettes som nettopp det. Ved hjelp av 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.</p>	Personlig innlevelse vs opplesning av manus uten innlevelse.
Bakgrunnslyd eller musikk	<p>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.</p>	Musikk som er ment å vekke spesifikke følelser vs bakgrunnsmusikk uten konkret formål.
Stram disposisjon	<p>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.</p>	Knapphet på ord og bilder vs overflødighet av ord og bilder.

Tempovariasjon	<p>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 bli brukt som et virkemiddel for å bevege publikum over fra en følelsesmessig tilstand til en annen. Man kan for eksempel endre musikktempoet, talehastigheten, bildevarigheten eller panorerings- og zoomhastigheten i fortellingen.</p>	<p>Statisk vs dynamisk tempo i historien.</p>
----------------	--	---

Man kan selvfølgelig 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 kjennetegn ved digitale fortellinger er bruken av stillbilder. Dette kan være både 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 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.



A video element has been excluded from this version of the text. You can watch it online here:

<https://digitalefortellinger.pressbooks.com/?p=31>

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 blikk 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 [1]. 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 mulighet 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 Effect*? 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.



*Et eksempel hvordan Ken Burns effekten kan brukes*

# 3. Workshopmodellen

## Kjennetegn

StoryCenter har utviklet en workshopmodell for hvordan man skal lage en digital fortelling. Tidsrammen er tre dagers arbeid på åtte timer. Det viktigste ved deltakelsen i workshopen er de personlige utviklingsprosessene som den enkelte deltaker går gjennom. Denne prosessen blir stimulert av det fysiske møtet mellom mennesker som deler historier med hverandre som de selv opplever som viktige. Formålet er å styrke deltakerens bevissthet rundt sin egen livshistorie og ens egen rolle som potensiell endringsagent i samfunnet. Det viktige er ikke hvor mange fortellinger man lager, men at man lager en fortelling som betyr noe for deg som person (Lambert 2010a). Denne tanken om personlig vekst og utvikling kan kanskje sies å være beslektet med ideer om [dannelse](#).



I den tre dager lange workshopen blir deltakerne veiledet gjennom en fullstendig medieproduksjonsprosess, fra man setter de første ordene på sin historie, via 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. Det er viktig at det er historien som styrer deltakernes arbeid og ikke teknologien. Arbeidet i workshopen blir



gjerne delt inn i fire faser (Workshop Process & Agenda 2012, Core methods 2012):

**Fase 1. Presentasjon og introduksjon (dag 1)**

Workshopen begynner med at deltakerne presenterer seg. 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 på digitale fortellinger blir også vurdert og analysert av hele gruppen. Dette bidrar til å bevisstgjøre deltakerne på kriterier som er viktig når de senere skal lage sin egen fortelling. Eksempelene skal dessuten stimulere til ettertanke og senere kreativ eksperimentering hos deltakerne (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"). Deltakerne lytter til hverandres personlige historier, og hensikten er å få alle i gang med refleksjonsprosessene. Siden dette er den første dagen 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, leder veilederne den påfølgende

diskusjonen rundt ideer til manus. De er opptatt av å fokusere på de sterke sidene hos hver enkelt deltakers idé. I tillegg forsøker de å styre det slik at ingen deltakere blir overveldet av at de får for mange tilbakemeldinger. Deltakerne får derfor selv bestemme når de har fått nok tilbakemeldinger. Denne åpne delingen av ideer skal først og fremst virke inspirerende på det videre arbeidet. Deltakerne blir dessuten oppmuntret til å hjelpe hverandre med skrivning av manus, og med designspørsmål. Individuell veiledning blir gitt ved behov underveis i prosessen. Det blir lagt vekt på at man skal ta utgangspunkt i de syv kjennetegn ved en digital fortelling som en ramme rundt det å lage fortellingen. For å utvikle sin personlige stemme er det viktig at deltakerne jobber med selvopplevde erfaringer. Deltakerne opplever heller ikke skrivingen som like inspirerende hvis den skal ligne et essay eller en mer upersonlig distansert presentasjon av et tema. Siden fortellingen må bygge på et følelsesmessig engasjement for noe, 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 lage fortellingen. 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 sitt 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 hver deltaker rekker å bli ferdig med den digitale fortellingen.

Når det gjelder valg av bilder, bruker de fleste bilder som de allerede har tatt (for eksempel fra familiealbum). Grunnantakelsen er at mesteparten av de kritiske, visuelle elementene i en deltakers digitale historie allerede finnes. Ved å fordype seg i sine egne fotoarkiv får 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. Slik kan bildene stimulere den kreative skrivingen.

En annen fordel med å bruke bilder er at redigeringsarbeidet blir langt enklere sammenlignet med bruk av video. Det blir derfor også anbefalt at man begrenser bruken av videomateriale. Den programvaren som blir brukt er mer avansert enn annen gratis programvare fordi den tilbyr en del interessante tilleggfunksjoner. Deltakerne får utdelt relevant

opplæringsmateriale. [1] De får også opplæring i den aktuelle programvaren for å sikre at alle har de nødvendige ferdigheter for å kunne lage en digital fortelling. Deltakerne må imidlertid selv utforske mer avanserte funksjoner i programmet 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 de hendelser som inntreffer mellom de menneskene som deltar på workshopen 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 deltakerne inn manuset i programmet og så setter de 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 se hva andre har fått til, og alle får si noe om hva eget arbeid betyr for fremtiden. En slik avslutning styrker den sosiale dimensjonen ved arbeidet. Deltakerne blir

ofte mer bevisst på hvor ulikt mennesker opplever livet.

Med bruk av denne avslutningsformen blir det derfor 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

Veilederne er viktige for å støtte deltakernes reise gjennom arbeidet med å skape historien. Det er veilederne som styrer gruppen og setter i gang ulike aktiviteter. De følger også opp tidsfristen slik at alle deltakere ender opp med et ferdig produkt. Deltakerne har gjerne ulike styrker og svakheter i ulike deler av arbeidsprosessen. Veilederne må derfor sørge for at hver deltaker setter seg realistiske forventninger til arbeidet slik at de blir ferdig i tide. De hjelper deltakerne med 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 deltakerne går gjennom flere

endringsprosesser når de lager sin digitale fortelling i workshopen. Han deler disse prosessene inn i syv faser eller steg:

- **Steg 1:** *Å få innsikt.* Det blir viktig å finne en historie som er meningsfylt for deg.
- **Steg 2:** *Å omfavne følelser.* Ved å bli mer oppmerksom på de følelser du selv har til fortellingen, kan du også selv bestemme hvilke følelser du vil få frem i fortellingen.
- **Steg 3:** *Å finne øyeblikket.* Du må bestemme deg for en konkret historie eller episode som den digitale fortellingen skal ta utgangspunkt i. Siden formatet er kort, blir det 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 sin som 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 og vesen.
- **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 din.* Fortellingen vises frem for de andre kursdeltakerne. I tillegg vurderer om man vil ha fortellingen for seg selv eller om man vil dele den med verden.

Disse stegene illustrerer hvordan 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.

## Kilder

- *Core methods* (2012). Center for Digital

- Storytelling. [3] (lesedato 030212)
- *Elements of Digital Storytelling* (2012). Center for Digital Storytelling. (lesedato 030212)[The Seven Elements of Digital Storytelling](#)
  - *History* (2012). Center for Digital Storytelling. [4] (lesedato 300112)
  - Lambert, Joe (2010a). [Digital Storytelling Cookbook](#). Berkeley: Digital Diner Press
  - Lambert, Joe (2010b). *Forelesning om digitale fortellinger*. På Høgskolen i Oslo i februar.
  - *Workshop Process & Agenda* (2012). Center for Digital Storytelling. [6] (lesedato 030212)

## 4. Utbredelse og anvendelse

De siste årene har digitale fortellinger blitt tatt mer i bruk. Dette skyldes både institusjonell satsning og teknologiske endringer. Enkel programvare gjør nå at man trenger minimalt med teknisk kompetanse for å lage en digital fortelling (Ohler 2008: 132).

### De store prosjektene

Siden 2000-tallet 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"](#). BBC satte da i gang med månedlige workshops for lokalbefolkningen rundt omkring i Wales. Da prosjektet ble avsluttet i 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, og de beste ble dessuten vist på tradisjonell TV. I BBC-prosjektene ble det lagt vekt på at den digitale fortellingen skulle være kort (rundt 250 ord lang). Selv om dette gjorde at



BBC-prosjektet Capture Wales



fortellingen måtte være stram i komposisjonen, skulle den samtidig være personlig. Vanligvis ble det brukt et dusin bilder, og fortellingen varte i omtrent to minutter. I form kan den digitale fortellingen minne om en elegant multimodal sonett.

Ifølge Meadows (2012) mente de prosjektansvarlige for BBC-prosjektene at de utviklet en ny form for TV. Alle de som tidligere bare hadde vært tilhørere, skulle nå få muligheten til å utvikle sin egen stemme gjennom digitale fortellinger. Målet med de lokale workshopene var å gi deltakerne det nødvendige mot til å tørre å fortelle sin historie. Dette resulterte i en meningsfylt opplevelse som hadde potensiale til å styrke folks engasjement i lokalsamfunnet.

Digitale fortellinger blir på flere måter sett på som en videreutvikling av den tradisjonelle historiefortellingen. Grunnantakelsen er at alle har en historie å fortelle, og de fleste liker å lytte til historier som andre forteller. Den digitale teknologien gir bare denne fortellingen et nytt ansikt. Det korte formatet gjør også at digitale fortellinger er velegnet i forhold til publisering via åpne videokanaler som f.eks. YouTube. Da vil fortellingen kunne bli noe mer enn en flyktig muntlig fortelling fordi det kan sees flere ganger og berike mange andre mennesker.

## Utdanning og skole

Digitale fortellinger har også blitt tatt i bruk i skole og undervisningssammenheng. Allerede i 2004 utviklet lærere ved University of Houston en egen nettside med [eksempler på digitale fortellinger i ulike fag](#). Nettsiden blir fortsatt oppdatert og har til hensikt å inspirere andre lærere til å bruke digitale fortellinger i videregående skole og høyere utdanning. [Jason Ohler](#) bidro i tillegg til å skape mer oppmerksomhet rundt bruk av digitale fortellinger i

klasserommet med boken «Digital Storytelling in the Classroom» fra 2008.

## Å gi en stemme til alle

Digitale fortellinger har ofte blitt knyttet til styrkingen av demokrati og medborgerskap. *Digitale fortellinger om vold i familien*

Flere prosjekt har for eksempel lagt vekt på å øke mangfoldet av stemmer i offentligheten. BBC-prosjektet “Capture Wales” er et slikt eksempel. Et annet eksempel er [“Silence speaks”-prosjektet](#) som også benytter seg av workshopmodellen til [StoryCenter](#). Det har pågått siden 2000 og retter seg inn mot å la ulike marginaliserte eller undertrykte grupper få fortelle sine historier. Disse historiene blir vanligvis ikke fortalt. Det kan dreie seg om familievold eller overgrep i krig. Målet er at fortellingene skal bidra til å styrke den politiske aktivismen i lokalsamfunnet, likestilling og menneskerettigheter. På [prosjektets nettside](#) finner man flere sterke historier som er lagt ut åpent.

En fordel med digitale fortellinger som sjanger er at man ikke må kunne skrive for å lage sin historie. Det er ikke nødvendig å lage et manus fordi man kan lese sin historie inn som et muntlig lydopptak. Dette gjør at man kan nå frem til svært marginaliserte grupper, som kan være analfabeter eller som ikke behersker majoritetsspråket. Prosjektet [“Silence speaks”](#) bygger på følgende grunnidéer:

- Ved å dele personlige fortellinger i mindre grupper, kan man vekke sterke iboende utviklingskrefter hos mennesker. I prosjektet blir deltakerne motivert til å bidra i samfunnsnyttige aktiviteter.
- Det er viktig å gi svakerestilte grupper tilgang til digitale verktøy slik at den blir brukt til at de får fortalt sin historie. Det

skal være en klar hensikt med bruken.

- Gjennom arbeidet i workshopen lærer deltakerne seg å verdsette ulikhet og mangfold.
- Den som har laget fortellingen, bestemmer hvordan den skal deles og om den skal publiseres åpent eller ikke.
- Å se på en digital fortelling berører tilhøreren på en helt annen måte enn en tradisjonell tekst. En tradisjonell unimodal tekst forutsetter dessuten leseferdigheter. Ser man bare den digitale fortellingen på nettet uten kjennskap til konteksten, er det imidlertid ikke sikkert at man blir følelsesmessig berørt på samme måte. Det er derfor viktig at de digitale fortellingene etterpå blir vist frem på fysiske møteplasser der mennesker kan få tid til å diskutere temaene. I ett av prosjektene fra Sør-Afrika ble for eksempel de digitale fortellingene vist frem for parlamentsmedlemmer i landet.

Et annet stort prosjekt, [Patient Voices](#), ble satt i gang av Pip Hardy og Tony Summer i England i 2003. Ved å la pasienter få lage sine egne digitale fortellinger, er målet å synliggjøre pasienthistorier som tidligere ikke er blitt fortalt. Hvis helsepersonell får se flere autentiske pasienthistorier, håper man de vil utføre sitt arbeid på en bedre og mer empatisk måte. Mange av disse digitale fortellingene er også lagt ut [helt åpent](#) på nettet for å sikre maksimal spredning.

## 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. Flimmer Film har gjennomført et spesielt interessant prosjekt som heter "[Mine dager](#)". 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 workshops som varte fra 3-5 dager. Blant annet var det en 101 år gammel dame som lagde en [digital fortelling om livet sitt](#). Disse digitale fortellingene er også senere blitt oversatt til [engelsk](#). Ellers i Norge er også [Jazzmontør](#) i Oslo en sentral aktør. Se eksempler på prosjekter de har jobbet med [her](#).

I tillegg har flere biblioteker og museer begynt å bruke digitale fortellinger. Prosjektet [Digitalt fortalt](#) ble lansert i 2009, og var en del av bibliotekets satsning i Kulturminneåret. Her blir man oppfordret til å lage personlige fortellinger knyttet til kulturminner fra hele landet. Andre eksempler er Østfoldmuseene som har sin [egen kanal](#) på YouTube er 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](#).

### **Digitale fortellinger i norsk høyere utdanning**

I Norge er digitale fortellinger også blitt 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](#) er lagt ut på åpne nettsider. Ved Høgskolen i Østfold har studenter laget digitale fortellinger i ulike skolefag på [studiet IKT for lærere](#) helt siden 2007. Ved OsloMet har blant annet Grete Jamissen latt helsefagsstudenter få produsere sin egne [digitale fortellinger](#). Ved Høgskolen i Telemark har særlig Bjarne Nærum tatt i bruk digitale fortellinger i [en rekke studier og samarbeidsprosjekter](#). I samarbeid med Porsgrunn kommune o.a. har kursdeltakere produsert digitale fortellinger om [kystkulturen i Telemark](#) <sup>[5]</sup>, mer enn [50 av disse](#) er publisert på Digitalt Fortalt. Hjørdis Hjukse ved samme institusjon har også jobbet med digitale fortellinger i forhold til kunst og håndverk som

fag. Tor Jarle Wergeland og Birgitte Wergeland har vært aktive i å jobbe med digitale fortellinger ved Universitetet i Agder. Tor Jarle har blant annet gjennomført prosjektet [Spor av fortid](#). I 2011 arrangerte dessuten Høgskolen i Lillehammer og Telemark [en stor internasjonal konferanse om Digital storytelling](#).

### **Digitale fortellinger i norsk grunnskole**

Digitale fortellinger blir i økende grad tatt i bruk i [en rekke ulike fag i grunnskolen](#). Det ser imidlertid ut som om man i mindre grad forholder seg til alle de opprinnelige syv kjennetegn ved digitale fortellinger. Dersom fortellingen benytter seg av stillbilder uten å ha et personlig perspektiv kan man diskutere om sluttproduktet faktisk er en digital fortelling eller om man heller kan se på dette som en avansert sammenhengende lysbildepresentasjon.

## **Kilder**

- Meadows Daniel (2012). *Adventures of a documentarist*. Photobus. [5] (lesedato 300112)
- Ohler, Jason (2008). *Digital storytelling in the classroom: new media pathways to literacy, learning, and creativity*. Thousand Oaks, California: Corwin Press.

## 5. En ny sjanger

Er digitale fortellinger (på engelsk "[digital storytelling](#)") en ny sjanger? Joe Lambert (2010b) mener memoarer i dette århundret i mye større grad kommer til å bli formidlet gjennom bilder og video. Digitale fortellinger blir derfor 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. Opprinnelig var digitale fortellinger et konsept sterkt forankret i workshopmodellen til Center for Storytelling. I dag er det blitt et "buzzord" for mange ulike typer multimodale fortellinger. <sup>[6]</sup> Bildefortellinger er egentlig heller ikke noe nytt. Vi leser både [tegneserier](#) og [billedbøker](#). Det nye er først og fremst at det er blitt så billig og enkelt å lage fortellinger med digital lyd og en sekvens av bilder (både egen fortellerstemme og bakgrunnsmusikk).

## Den digitale bilderevolusjonen



Hva er så bakgrunnen for den sterkt voksende interessen for digitale fortellinger? For det *første* har digitaliseringen bidratt til at folk tar enormt mange flere bilder enn tidligere da man brukte analoge kameraer. Det er blitt så enkelt å ta bilder når man kan bruke mobiltelefonen. Det er estimert at omtrent to og en halv milliarder mennesker har en smarttelefon med kamerafunksjoner.<sup>1</sup> Større harddisker har gjort det mulig å lagre tusenvis av bilder på egen PC, og det er i tillegg blitt veldig enkelt å lagre og dele bilder i nettskyen. Publiseringskanaler som [Flickr](#) har gjort det enkelt for folk å dele digitale bilder med hverandre. Bruken av [sosiale medier](#) har økt kraftig. Per 2013 hadde for eksempel brukere av Facebook lastet opp 250 milliarder bilder.<sup>2</sup> For det *andre* er det blitt enkelt å spille av video over nettet. På 90-tallet og et godt stykke ut på 2000-tallet

1. <https://www.statista.com/statistics/330695/number-of-smartphone-users-worldwide/>
2. <https://mybilliondollarapp.com/how-many-photos-on-facebook-how-about-240-billion/>

var dette ofte svært tidkrevende. Videopubliseringsskanalen [YouTube](#) tilbyr for eksempel gratis opplasting av egne videoer. Det er derfor blitt enkelt å publisere og dele digitale fortellinger med andre.

## Det fortellende mennesket

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 fortellende mennesket](#) en ny måte å formidle 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 dette 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 for eksempel at vi mennesker 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 tenkemåten 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).

## Kilder

- Bruner, Jerome (1991). The Narrative Construction of Reality. *Critical Inquiry*, 18:1, 1-21. [Artikkel](#)
- Lambert, Joe (2010b). *Forelesning om digitale fortellinger*. På Høgskolen i Oslo i februar.



## PART II

# DEN DIGITALE FORTELLINGENS DIDAKTIKK

Hva skjer egentlig med den digitale fortellingens egenart når den blir tilpasset skolen? I hvilken grad skal elever lage personlige historier som er følelsesmessig engasjerende? Eller skal digitale fortellinger heller være et alternativ til en lysbildepresentasjon?

Det ser ut som om bruk av digitale fortellinger i undervisningen kan støtte flere ulike typer undervisningspraksis i skolen. Dette inkluderer også opplegg som fokuserer på *dybdelæring*. (referanse). Innenfor en *konstruktivistisk undervisningspraksis* (Baltzersen 2007) vil man for eksempel 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 spørsmålstegn ved egne kunnskaper.

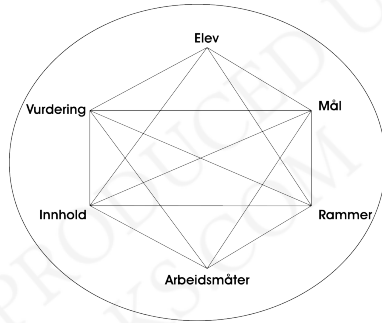
Denne typen konstruktivistisk undervisningspraksis vil kunne samsvare godt med å lage undervisningsopplegg der elevene kan bruke digitale fortellinger. I den opprinnelige workshopmodellen blir det vektlagt at dette skal være en deltakerstyrt prosess (Lambert 2010). Eleven kan jobbe utforskende (jmf. ny overordnet del i læreplanen) i mange ulike fag. Det er for eksempel mulig å lage en digital fortelling fra en ekskursjon knyttet til

naturfagsundervisningen. Eleven kan for eksempel samle inn noe datamateriale ved å ta bilder av ulike planter. En annen mulighet er å lage digitale fortellinger om nærmiljøet ved bruk av [egne tegninger](#).

Innenfor en sosialkonstruktivistisk undervisningspraksis vil man tilrettelegge for at elever lærer gjennom deltakelse i ulike typer samarbeid. 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 diskusjon mellom studenter. Læreren vil tilrettelegge for ulike faglige-sosiale prosesser og stimulere elevene til å opprettholde motivasjonen. Dette kan man for eksempel gjøre ved å stille «provoserende spørsmål» eller åpne spørsmål der læreren selv ikke vet svaret (Baltzersen 2007). Denne typen undervisningspraksis har noen likhetstrekk med [den opprinnelige workshopmodellen](#) knyttet til digitale fortellinger. Her ble det lagt stor vekt på at alle skulle dele fortellingene med hverandre til slutt. På samme måte kan elevene vise frem de ferdige digitale fortellingene for hverandre ved slutten av et prosjektarbeid. Det kan man gjøre i klassen, men det kan også være via foreldremøter eller andre åpne kanaler som museumsnettsider eller YouTube.<sup>[3]</sup> I mange undervisningsopplegg blir dessuten elevene oppfordret til å samarbeide med hverandre om å lage fortellingene.

Man bør imidlertid være oppmerksom på at det opprinnelige formålet med den digitale fortellingen er ganske annerledes enn hva man jobber med i skolen. Det er likhetstrekk i forhold til de sosiale sidene av arbeidsprosessen og det personlige utgangspunktet, men i skolen vil den digitale fortellingen først og fremst være et læringsprodukt og i mindre grad et selvrealiseringsprodukt.

Et sentralt spørsmål blir derfor hvilke didaktiske utfordringer lærere står overfor hvis de ønsker å bruke digitale fortellinger i undervisningen? I denne delen vil vi vise at digitale fortellinger kan bli brukt i forskjellige skolefag på flere ulike måter. Det er sentrale didaktiske kategorier fra [den didaktiske](#)



Den didaktiske relasjonsmodellen

(Bjørndal og Lieberg, 1978) som blir brukt til inndeling av kapitlene i denne delen:

**Innhold:** Viser til lærestoff og valg av ulike temaer i undervisningen.

1. Tre hovedkriterier for valg av innhold: Fagets egenart (fagdelt, tverrfaglig, temabasert), Samfunnets interesse (lokalt lærestoff, prosjektarbeid), Elevens behov. (Bør innholdet være ulikt hvis læreforutsetninger er ulike?).
2. Organisering av innhold: Hvor mye lærestoff?, Hvilket lærestoff? (I forhold til lærerstoffet), Hvordan strukturere lærestoffet? (Hvilken rekkefølge), Hvem skal organisere lærestoffet? (Elevene vs læreren)

**Arbeidsmåter/læringsaktiviteter:** Viser til hvordan man tilrettelegger for ulike læringsaktiviteter. Variasjon i arbeidsmåter er viktig. Eksempler på læringsaktiviteter: Gruppearbeid, Individuell oppgaveløsning, Plenumsdiskusjon, Prosjektarbeid, Bruk av individuelle arbeidsplaner, Elevpresentasjoner, Spørsmål-svar

kommunikasjonsform mellom lærer og elev.

**Mål:** Beskriver hva elevene skal lære. Vanlig å skille mellom kunnskaps-, holdnings- og ferdighetsmål. Jo mer overordnet, desto mer generelle er målene. Jo mer underordnet målene, desto mer spesifikke og konkrete er de. Mål i undervisningen kan være både kortsiktige og langsiktige. Ulike tidshorisonter (Mål for året, måneden, uka, timen).

**Deltakerforutsetninger:** Elevene har ulike forventninger, kunnskaper, erfaringer, evner og hjemmebakgrunn som læreren må kjenne til.

**Vurdering:** Man kan vurdere både ferdige elevarbeid (summativ vurdering) og gjennomføre underveisvurdering (formativ vurdering). I tillegg kan man ønske å evaluere det konkrete undervisningsopplegget. Elevene kan også være involvert i vurderingsarbeidet.

**Rammefaktorer:** Omkringliggende faktorer som gir muligheter og begrensninger for undervisningen. Eksempler kan være tilgjengelig undervisningsmaterieell (læremidler, IKT-utstyr), Skolebygningen, Skolekulturen – kollegers holdninger til samarbeid, Reglement, lover og forskrifter, timeplaner.

Alle de didaktiske kategoriene er likeverdige og påvirker hverandre gjensidig. Flere eksempler på bruk av digitale fortellinger i undervisningen vil bli presentert med utgangspunkt i denne modellen. Det ser ut til at elevarbeid med digitale fortellinger foregår på en noe annerledes måte enn når de jobber med å lage film eller lysbildepresentasjoner. Det er også utarbeidet en skolefaglig oversikt med [eksempler på ulike fortellinger](#).

## 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](#) (lesedato 270807)

Bjørndal, B., & Lieberg, S. (1978). Nye veier i didaktikken? : En innføring i didaktiske emner og begreper. Oslo: Aschehoug.

Lambert, Joe (2010). [Digital Storytelling Cookbook](#). Berkeley: Digital Diner Press

Lyngsnes, K. & Rismark, M. (2007). *Didaktisk arbeid*. Oslo: Gyldendal.



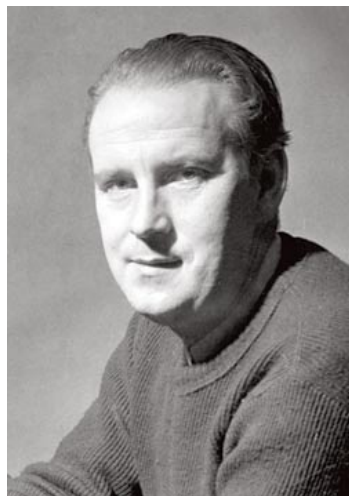


## 6. Hvilket innhold kan elevene jobbe med?

Hva skal være innholdet i en skoletilpasset digital fortelling? Kan man ivareta det skolefaglige og samtidig også bevare den opprinnelige egenarten til den digitale fortellingen? Her presenterer vi noen eksempler på hva som kan være et godt faginnhold i en digital fortelling som elever skal lage i skolen.

### Dybde vs bredde

Den digitale fortellingen skal i utgangspunktet være kort, helst bare noen minutter lang. Dette gjør det imidlertid utfordrende å avgrense temaet. Mange fortellinger gir derfor seeren et kort innsyn i et spesifikt tema. Selv om fortellingene er korte, kan de omhandle 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. Da blir det enda viktigere at elevene bruker tid på å forsøke å velge ut det de tror er det viktigste innholdet. Det går både an å gi et overblikk eller presentere en spesifikk hendelse. Ønsker man mer fokus på dybdelæring, kan man for eksempel la elevene lage digitale



Alf Prøysen

fortellinger om et fordypningstema mot slutten av en undervisningsperiode.

## Er noen skolefag mer egnet til å ha en personlig vinkling?

Det finnes eksempler på digitale fortellinger i de [fleste skolefag](#), men det kan allikevel se ut om som noen fag passer bedre ut fra sin egenart. I norskfaget kan elever for eksempel bruke digitale fortellinger til å gjøre en personlig tolkning av noveller, skjønnlitterære bøker eller dikt. En typisk oppgave vil være at elever omskaper en tradisjonell historie til sin egen digitale fortelling. Elevene vil da for eksempel kunne lage tegninger til et konkret eventyr, og så kan de også lese inn selve fortellingen. En slik digital fortelling vil da være en [adaptasjon](#), dvs. at innholdet er lånt av andre, men presentasjonformen er original. Den subjektive tolkningen vil kunne komme frem i stemmebruk, bildevalg og litterære tolkninger. Gjennom dette tolkningsarbeidet kan man potensielt utvikle en dypere forståelse disse arbeidene. Man kan også se på den digitale fortellingen som et eksempel på [en ny type sammensatt tekst](#). Denne typen tekster står sentralt innenfor læreplanen i norsk.

I Kunst og håndverk er arbeid med visuell analyse viktig, enten det dreier seg om tegninger, malerier eller fotografier. Her kan elevene jobbe med sine personlige uttrykk (Hjukse, 2007). I tverrfaglige prosjekt kan for eksempel elevene produsere lyd til den digitale fortellingen i musikkfaget og de kan jobbe med bildeanalyse i kunst og håndverk.

I andre skolefag vil den dokumentariske digitale fortellingen være viktigere. I historiefaget, kan man for eksempel la elever sette deres [egen nære familiehistorie](#) i sammenheng med den større "lærebokhistorien" (Lund 2009).

Det er også mulig å lage en mer faktabasert presentasjon uten at man bruker den

personlige vinklingen. Slike fortellinger blir brukt i både samfunnsfag (fortelling om [Cubakrisen](#)) og naturfag (fortelling om [kroppen vår](#)). I [fremmedspråkopplæringen](#) vil man istedet legge mer vekt på at digitale fortellinger kan forbedre elevenes muntlige ferdigheter.



*Cubakrisen*

## Biografisk perspektiv kombinert med 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 samfunnsproblemer på en unik måte. Vi blir lettere berørt av enkeltskjebner enn av statistikk. Et pedagogisk eksempel på dette er at studenter i spesialpedagogikk blir utfordret til å reflektere rundt fagets kjerneverdier gjennom arbeid med digitale fortellinger (Skouge og Rao, 2011).



På samme måte som med film, vil digitale fortellinger kunne bli opplevd som mer autentisk og umiddelbar enn en unimodal tekst fordi man bruker 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](#) illustrerer at den kan være både personlig og gripende. Damens stemme styrker opplevelse av autensitet (ekthet). Denne spesifikke fortellingen ble laget i forbindelse med et [kulturprosjekt rettet mot eldre mennesker](#).

Innenfor historiefaget mener Erik Lund (2009), som allerede nevnt, at elever kan lage digitale fortellinger om noen i familien som settes inn i en større samfunnsramme. Fortellingen om [“Faren min”](#) er kanskje ikke så følelsesladet, men den har et tydelig biografisk preg. Fortellingen [“Bestefar som forteller fra krigen”](#) er et eksempel på hvordan man kan bruke eldre i familien til å lære noe om lokalhistorien. Nedenfor blir det vist til noen skoleoppgaver som bygger på et biografisk perspektiv:

- Lag 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 bruker 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 personens egen situasjon og den generelle samfunnsutviklingen eller historien. De krever også at man bearbeider fagstoffet ved å gjøre det relevant for seg selv. Elevene kan gjerne bruke jeg-form i denne typen digital fortelling.

## Innhold fra lokalmiljøet

Man kan lage [digitale fortellinger om lokalhistorie fra nærmiljøet](#) på mange ulike måter. Gjennom prosjektet [Digitalt fortalt](#) inviterer Norsk Kulturråd befolkningen til å lage sine egne personlige fortellinger knyttet til den norske kulturarven. Fortellingene blir lagt ut åpent på nettsiden deres. Lokalmuseer som [Østfoldmuseene](#) inviterer også lokalbefolkningen til å lage digitale fortellinger. Her blir fortellingene lagt ut på [YouTube](#). For eksempel er det blitt laget en digital fortelling om [Bø, hardingfele og felemakere](#). Skoler kan også være med i slike prosjekt. Gjennom den digitale fortellingen kan muntlige historier få varige fotavtrykk og potensielt langt større spredningskraft.



*Hardingfele*

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.



Det er også mulig å lage digitale fortellinger om det naturfaglige lokalmiljøet. For eksempel er det laget en fortelling om [Bever i Bøelva](#). Slike naturfaglige fortellinger vil imidlertid ofte være mindre personlige og mangle en tydelig narrativ 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. Noen temaer egner seg nok også bedre for visuell fremstilling i en digitale fortelling. Den kan for eksempel være en digital fortelling om [planetene i verdensrommet](#) eller en om [husdyra våre](#). Bruken av bilder gir her en åpenbar faglig merverdi i forhold til den tradisjonelle unimodale læreboka som gjerne vil inneholde færre bilder.

## Kilder

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

- Hjukse, Hjørdis (2007) *Hva genererer kvalitet i multimodalitet? Kan vi enes om noen kriterier? Vurdering av sammensatte elevtekster.* [Masteroppgave – IKT i læring](#). 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 [\[1\]](#)



## 7. Hvordan kan elevene jobbe?

Slik digitale fortellinger ble utviklet av [Center for Digital Storytelling](#), 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. Med bakgrunn i denne pedagogiske tenkningen, blir elevenes arbeidsprosess med å lage de digitale fortellingene ekstra viktig. Her presenterer vi noen ulike muligheter.

### Individuelt arbeid eller gruppearbeid?

I den [opprinnelige workshopmodellen](#) blir det lagt vekt på at alle skal lage sin egen digitale fortelling. Selv om deltakerne utveksler erfaringer underveis i workshopen, er man opptatt av at bare personen selv kan få ny innsikt om sitt eget liv. Gruppeproduserte digitale fortellinger vil derfor være av begrenset verdi fordi fortellingene virkelig må bety noe personlig for enkeltindividet. Dette blir annerledes i skolen når man lager digitale fortellinger uten den samme grad av personlig vinkling. Det vil derfor være relevant å la elevene jobbe i gruppe med å lage en digital fortelling.

### Å lære ved å se eksempler på fortellinger

Den [opprinnelige workshopmodellen](#) starter med at deltakerne blir vist eksempler på digitale fortellinger. Disse fortellingene blir så

analysert av gruppen med henblikk på de [syv kjennetegnene](#). Denne gjennomgangen skal både gi deltakerne en innføring i sjangeren og virke inspirerende i forhold til det videre arbeidet. Ohler (2008) anbefaler også at elever som skal lage digitale fortellinger, får se noen eksempler før de setter i gang. De bør først jobbe med å analysere eksempler på fortellinger ut fra noen gitte vurderingskriterier. Lærere bør også lage minst en fortelling selv for å bli kjent med sjangeren og produksjonsprosessen.

## En alternativ organisering av undervisningen?

Bruk av digitale fortellinger i store klasser krever gjerne en prosjektorganisering av undervisningen. Klasserommet kan da for eksempel organiseres som et workshopområde der elevene jobber med ulike arbeidsoppgaver ved forskjellige stasjoner. Både Lambert (2010) og Ohler (2008) mener elevene bør gjøre en del forarbeid før de tar i bruk den digitale teknologien. I forbindelse med dette forarbeidet kan man la elevene bruke storyboard. Her kan man planlegge hvordan man ønsker at bilde og multimodale virkemidler skal samspille med manuset. Elever som først har laget et [storyboard](#), vil som regel jobbe mer effektivt med datamaskinen. Arbeidet blir mer fokusert når man har tenkt gjennom hvilke bilder som kan passe til fortellingen. Med denne organiseringen trenger heller ikke alle elevene tilgang til PCer samtidig.

## Tidsstyring

I den opprinnelige workshopmodellen blir det lagt vekt på at alle deltakerne må bli ferdig i tide. På samme måte bør man i

skolen planlegge hvor mye tid elevene skal få til hver aktivitet i arbeidsprosessen med å lage en digital fortelling. Her er det en klar fordel å arbeide med stillbilder fordi det ikke er like tidkrevende som videoredigering. Allikevel vil god tidsstyring av elevarbeid være viktig. Vær oppmerksom på at åpent søk etter bilder fort kan ta veldig mye tid. Søk etter rettighetsklarte bilder vil imidlertid kunne bli satt i sammenheng med opplæring i opphavsrett (oppgitt som mål i Kunnskapsløftet). Her må lærere vurdere hva som er viktigst for elevene. Et tidseffektivt alternativ er at man istedet lar elevene bruke enkle bildedatabaser.

I tillegg blir det anbefalt å begrense [manuslengden](#) (ikke mer enn 500 ord). Det korte formatet skal gjøre at man virkelig må tenke gjennom hva man ønsker å formidle. I skolen vil noen elever kanskje derfor oppleve det som mer overkommelig å lage en digital fortelling enn å skrive en 5 siders tekst. Man kan også vurdere om elevene skal få muligheten til å jobbe ekstra med fortellingen hjemme dersom de ønsker det.

## Mye naturlig repetisjonsarbeid?

I den tradisjonelle digitale fortellingen skal man bruke stemmen sin på en naturlig måte. Opplesning av manus innlevelse, kan redusere seerens interesse for å lytte til historien. For de fleste barn vil det være utfordring å lese inn en tekst med god innlevelse. De aller fleste vil som regel ønske å lese inn egen manustekst flere ganger før de synes den blir bra nok. På denne måten vil elevene naturlig gjennomføre et repetisjonsarbeid i sin anstrengelse etter å lese godt. 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 dette være lettere å få til dette innenfor en begrenset tidsramme.

## Innsamling av egne kilder eller bruk av læreboka?

Når elever jobber med digitale fortellinger, trenger de ikke bare å bruke læreboka. Som Erik Lund (2009) påpeker, er det fullt mulig å la elevene jobbe med primærkilder og autentisk kildemateriale hvis man jobber med å lage digitale fortellinger om [egen familiehistorie](#) eller om man gjennomfører [observasjoner i naturen](#) eller lokalmiljøet. Bruk av slike kilder kan styrke elevens motivasjon.

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 relevant kildemateriale 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?

Formålet med å lage digitale fortellinger har også vært å skape nye møteplasser og forståelse mellom mennesker. Dette omfatter ikke bare deltakerne i en workshop, men fortellingene kan også bli brukt og vist frem 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. Etter at fortellingene var ferdiglaget, ble familiene invitert til et dialogseminar der de kunne få se og diskutere dem med hverandre. Dette satte i gang en diskusjon 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 vært gjennom. Lambert (2010) beskriver avslutningen som en feiring og bruker "leirbålsmetaforen". 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 viser dem for hverandre i klassen. Det går også an å vise noen av fortellingene på et foreldremøte. Enkelte lærere lar dessuten elevene publisere arbeidet åpent via nettkanaler som skolens hjemmeside eller YouTube. Denne type offentlig fremvisning kan bidra til at elevene opplever ekstra anerkjennelse for arbeidet. (Et eksempel er denne digitale fortellingen fra Hvaler).

På studiet [IKT for lærere](#) ved Høgskolen i Østfold lager studenter digitale fortellinger som blir publisert på YouTube. Dette gjør det mulig for andre lærere å bruke disse fortellingene i skolen se for eksempel [Digitale fortellinger om verdensrommet](#)). Nye studenter vil også kunne se eksempler på digitale fortellinger og lese vurderingene av de samme digitale fortellingene. Åpen publisering gir dessuten studentene relevant opplæring i [opphavsrett](#). Jobber man innenfor lukkede læringsplattformer, vil det ofte blir slurvet 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 programvaren er at den koster penger, og at den er for komplisert å bruke for yngre elever. 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. Ellers vil det ofte være nødvendig å gi mindre elever en del praktiske retningslinjer for arbeidet, som for eksempel at de må huske å lagre arbeidet sitt ofte.

## Kilder

- Lambert, Joe (2010). [\*Digital Storytelling Cookbook\*](#). 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.
- Skouge, James R.; Rao, Kavita (2009). Digital Storytelling in Teacher Education; Transformations through Narrative. *Educational Perspectives*, v42 n1-2 p. 54-60 [\[1\]](#)

## 8. Hva er målet med å lage digitale fortellinger?

Lærere tar ofte utgangspunkt i [konkrete faglige mål](#) fra læreplanen når de lar elevene lage digitale fortellinger. Her viser vi til hvordan arbeid med digitale fortellinger kan støtte opp under de mer generelle målene i den nye overordnede delen av læreplanen.

### Styrking av demokrati og medborgerskap

Et viktig mål for [StoryCenter](#) har vært å bruke [digitale fortellinger](#) til å la flere personer komme til orde i offentligheten. Alle bør få prøve seg i på denne typen kreative læringsprosesser som er forsømt av det tradisjonelle utdanningssystemet. På den ene siden er man opptatt av at enkeltindividet skal utvikle sin personlige stemme, identitet og selvfølelse. På den andre siden ønsker man at produksjonen av digitale fortellinger skal kunne bidra til utviklingen av en større forståelse for sosiale konflikter eller politiske tema. For skrivevake og analfabeter vil digitale fortellinger kunne være en håndterbar formidlingform som gir disse gruppene en tydeligere stemme i samfunnet.

I et eksempel ble digitale fortellinger brukt for å gi innsikt i hvordan funksjonshemmede personer lever og til bedre å forstå problematikk knyttet til inkludering i samfunnet. Slik ble de digitale fortellingene sentrale i forhold til forståelsen av kjerneverdier i spesialpedagogikk som profesjonsfag (Skouge og Rao 2011). Ved å appellere mer til følelser enn en tradisjonell unimodal tekst, kan digitale fortellinger i større grad bli brukt til å nå holdningsmål.

Denne pedagogiske tilnærmingen er i samsvar med [ny overordnet del av læreplanen](#) der demokrati og medborgerskap står sentralt.

Det blir vektlagt at eleven skal utvikle bevissthet om minoritets- og majoritetsperspektiver. Elevene skal lære seg å respektere at mennesker er forskjellige og undervisningen må skape rom for dialog og meningsbrytning.

Joe Lambert mener dessuten 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 kan man få frem viktige politiske tema i de personlige fortellingene ([Se for eksempel prosjektet Silence Speaks](#)). Her kan man se historiske likhetstrekk med den kritiske pedagogikken og arbeidet til 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 kritisk pedagogikk kan man se for seg at digitale fortellinger blir brukt som et redskap for å forandre undertrykte menneskers liv og tankesett.

## Identitet og livsmestring

Ifølge Hull og Avila (2008) handler digitale fortellinger både om barns utvikling og 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 dette gjennom hele livet. Samtidig viser forskning at fortellinger er viktige i forhold til vår egen selvutvikling, livsmestring og identitetsutvikling. Ved å lage fortellinger om vår egen fortid eller ønsket fremtid, kan vi 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 like mye en konstruksjon av fortiden og det vi innbiller oss har skjedd. Ut fra et slikt perspektiv vil man kunne si at digitale fortellinger i like stor grad kan være «identitetstekster».



Hull og Avila (2008) gjennomførte et prosjekt der sosialt vanskeligstilte ungdom lagde 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. Fortellinger i dag blir i langt større grad formidlet gjennom lyd og bilde. Dette krever at både lærere og elever bruker flere modaliteter og forsøker å utvide sin forståelse av «literacy» til å inkludere andre semiotiske systemer. Den digitale fortellingen blir da en viktig sjanger. De hevder den multimodale fremstillingsformen representerer en mer menneskelig kommunikasjonsform sammenlignet med den tradisjonelle unimodale teksten, som det krever langt mer kompetanse for å beherske. Den digitale fortellingen bygger for eksempel på muntlige ferdigheter og bruk av visuelle virkemidler som det krever mindre opplæring å ta i bruk.

På den ene siden vil arbeidet med den digitale fortellingen styrke erkjennelsesprosessen til den enkelte, mens på den andre siden vil deltakerne tilegne seg en konkret digital kompetanse. Ifølge Hull og Avila (2008) er begge disse dimensjonene viktige for å styrke deltakerens selvtilitt og livsmestring. I Norge er det gjennomført flere prosjekt som retter seg inn mot unge menneskers identitet. Ved OsloMet har studenter reflektert over sin egen yrkesidentitet ved å lage sine egne digitale fortellinger.<sup>[2]</sup> [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 at man har ulike bakgrunn. Blant grupper som ikke er like vant med skriftkultur, vil lage digitale fortellinger også være lettere tilgjengelige fordi de gjerne blir oppfattet som en type muntlig historie.

## Å styrke skaperglede, engasjement og

## utforskertrang

I forhold til skaperglede sier [ny overordnet del](#) at det er viktig å dyrke fram forskjellige måter å utforske og skape på. Eleven må få rike muligheter til å utvikle sitt engasjement. Dette skjer gjennom dybdeløring der man evner å stille spørsmål, utforske og eksperimentere. Skapende læringsprosesser er også en forutsetning for elevenes danning og identitetsutvikling. Man må derfor verdsette og stimulere elevenes vitebegjær og skaperkraft i undervisningen.

På samme måte fremhevet også den tidligere [generell del av læreplanen](#) "det skapende menneske" som en av syv grunnleggende sider ved det å være menneske. Det som ser ut til å være annerledes med den nye læreplanen er at elevene i enda større grad må få delta i skapende læringsprosesser i undervisningen.

I forhold til vektleggingen av skaperglede er ideologien bak [digitale fortellinger](#) interessant. Da digitale fortellinger ble etablert som sjanger på 90-tallet, ønsket man å endre tradisjonelle definisjoner av kreativitet som vektla at bare noen få personer var i denne kategorien. Det ble hevdet at dette elitistiske synet bidro til å hemme folks kreativitet. Oppløringen i digitale fortellinger ble sett på som en del av en utvidet borgerrettighet som skulle sørge for at alle i befolkningen fikk tilgang til kreative oppløringsformer som var blitt forsømt av det tradisjonelle utdanningsystemet. Siden den gang, har utviklingen av programvare og internett gjort det langt enklere teknisk å produsere og dele kreativt arbeid. Et eksempel fra Norge er hvordan hvem som helt ble invitert til å lage digitale fortellinger i forbindelse med nasjonalbibliotekets satsning [Digitalt fortalt](#). Et annet eksempel på dette er hvordan studenter på studiet IKT for lærere ved Høgskolen i Østfold har laget og publisert sine digitale fortellinger på YouTube. Dette illustrerer hvordan også studenter kan bli utfordret til å bidra i kreative utviklingsprosesser.

## 9. Digitale fortellinger og barns digitale oppvekst

Hva betyr elevforutsetningene når man skal lage digitale fortellinger? Elevene har ulike forventninger, interesser, kunnskaper, erfaringer, evner og hjemmebakgrunn. Her vil vi presentere noen sider ved [barns digitale oppvekst](#) som vi mener det er relevant å kjenne til.

### Å bruke barnas populærkultur som et utgangspunkt for faglig læring

Oppveksten er blitt digital ved at barn og unge bruker mye fritid foran en skjerm enten det er mobil, PC, nettbrett eller TV. Dette gjør at det multimodale formatet til den digitale fortellingen er noe som barn kan kjenne seg igjen i fra sin egen populærkultur. Elever vil kunne oppleve det som motiverende å bli tildelt rollen som en "filmprodusent". Fordi de aller fleste barn og unge i Norge har tilgang til datamaskiner hjemme, vil digitale fortellinger også kunne inngå som et leksearbeid.

### Trygge på egne digitale ferdigheter?

Med enkle program som Photostory, vil små elever kunne lære seg å bruke de veldig raskt, men det vil gjerne være vanskeligere å finne og bruke bilder på en relevant måte (jmf. visual literacy). Selv om barn har sett mye film og digitale fortellinger, 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 kan læreren også samarbeide med dataflinke elever som kan få ekstra ansvar som [superbrukere](#) i klassen, det vil si at de hjelper til litt ekstra med datatekniske spørsmål. Dette kan være med på å styrke den faglige selvfølelsen til elever som kanskje vanligvis ikke er blant de flinkeste i klassen (jmf. blant annet [forskning av Janet Schofield](#)).

## Bedre tilpasset opplæring med bruk av digitale fortellinger?

Noen elever som vanligvis ikke liker å snakke høyt i plenum, vil kunne 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 mange ganger som de selv ønsker. Dette kan skape en ekstra trygghetsfølelse rundt egen prestasjon. Lese- og skrivesvake vil dessuten kunne utnytte seg av muntlige ferdigheter ved at manusteksten ikke må være riktig skrevet så lenge den fungerer som en god nok støtte for opplesningen. Samtidig vil en del elever kunne synes det er rart å høre sin egen stemme på lydopptak. Dette er noe man må vende seg til dersom man skal kunne lese inn en tekst med god innlevelse.

Arbeidet med digitale fortellinger vil også kunne passe elever med preferanser for både en visuell og auditiv læringsstil (jmf. ideen om [multipel intelligens](#)). Noen elever vil for eksempel i større grad legge merke til de visuelle elementene i den digitale fortellingen, mens andre vil lytte nøyere til 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.

## 10. Hvordan skal man vurdere digitale fortellinger?

Hvordan skal man vurdere digitale fortellinger? Det er ikke noe enkel problemstilling siden denne sjangeren er ny i skolesammenheng. Et viktig spørsmål er hvor mye vekt man skal legge på faglige vurderingskriterier i forhold til sider ved [sjangerens egenart](#).

Man kan selvfølgelig spørre seg hvor mye av [det opprinnelig konseptet til StoryCenter](#) som 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 den.

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. I dag blir [digitale fortellinger](#) tatt i bruk på stadig nye måter, og i skolen ser det ut som om [dokumentarsjangeren](#) blir viktig.

En annen utfordring er at 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 fordi de lar seg blende av tekniske finesser. 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 (Ohler 2008: 62-65).

Ohler (2008) mener allikevel at faglige vurderingskriterier ikke alene er tilstrekkelig ved vurderingen av kvaliteten ved en digital fortelling. Man bør også vurdere bruken av bilder og [multimodale](#)

[virkemidler](#) i digitale fortellinger. 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) er det her viktig å vurdere den digitale fortellingen som en helhet. Elevene bør dessuten få noe opplæring i bruk av multimodale virkemidler og [bilder](#).

Faren ved å vektlegge bruken av multimodale virkemidler for mye, er at elevene risikerer å bruke for mye tid på å finpusse tekniske detaljer i fortellingen. Ohler mener for eksempel at man kan få fortellingen opp til 80% av det tekniske maksimumsnivået ganske raskt, men resterende 20% av arbeidet tar gjerne veldig lang tid. Samtidig må vurderingen av bruk av multimodale virkemidler stå i sammenheng med den opplæringen elevene har fått.

Ohler (2008) er dessuten 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 viktig med et bra driv som gir seeren lyst til å se hele den digitale fortellingen. På den annen side kan man spørre seg om den narrative kvaliteten er like viktig dersom man lager en dokumentarfortelling. Samtidig vil bruk av dette vurderingskriterier også kreve noe opplæring. Vanligvis er fortellingen et tema i norskundervisningen, men man kan også tenke seg at andre fag som for eksempel samfunnsfag kan fokusere på det samme (Se mer om dette temaet i [kapitlet om digitale fortellinger og ulike pedagogisk tilnærminger](#)).

Som lærer må man dessuten bestemme seg for om man kun skal vurdere den digitale fortellingen i seg selv, eller om man i tillegg bør ta hensyn til hvordan elevene har arbeidet med den. I den opprinnelige workshopmodellen blir det lagt mest vekt på læringsprosessen underveis. Et annet spørsmål er om den digitale fortellingen kan bli vurdert som en utvidet muntlig presentasjon av et tema. Elevene bør uansett få kjennskap til vurderingskriteriene i

forkant av arbeidet. Her er et eksempel på vurderingskriterier som er brukt på [studiet IKT for lærere](#)

## Kilder

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

## II. Rammefaktorer ved bruk av digitale fortellinger

På samme måte som med all bruk av IKT i undervisningen, 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 at det er for få maskiner på skolen. Selv om dekningsgraden 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 på grunn av begrensninger i utstyret.

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.



## 12. Eventyrformidling

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.<sup>[4]</sup> 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/svakhhet 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 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 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 for eksempel i denne [digitale fortellingen om de fire regneartene](#)).

Hos Egan som hos Lambert (2010) finner man at fortellingens komposisjon og effekter er viktige for å nå frem med et budskap. Likhetene mellom deres tilnærming til fortellingen stopper likevel der. Egan legger klart mest vekt på lærerens formidlerrolle. Ifølge 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 foreslår. På denne måten er Egan ganske annerledes. Samtidig ligner Lambert (2010) på Egan ved at han også er opptatt av narrative virkemidler i den digital 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 som man kanskje kan få inntrykk av at Egan ønsker.

## Kilder

Egan, Kieran (1996) *Undervisning som fortelling*. Oslo: Gyldendal.

Lambert, Joe (2010). [Digital Storytelling Cookbook](#). Berkeley: Digital Diner Press



## PART III

# DIGITALE FORTELLINGER I LÆREPLANEN

I denne delen viser vi hvordan bruk av digitale fortellinger kan være relevant i forhold til fagfornyelsen og den nasjonale læreplanen. Dette inkluderer en presentasjon av eksempler som er relevant i forhold til ny overordnet del og [ulike skolefag](#). Digitale fortellinger trenger ikke bare brukes isolert i ett enkelt fag, men det er også mange muligheter for å bruke dette inn mot de nye tverrfaglig emnene i fagfornyelsen. 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."* I tillegg kan digitale fortellinger styrke elevens [grunnleggende ferdigheter](#) på mange ulike måter. 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. Vi vil derfor presentere egne artikler om sammenheng mellom bruk av digitale fortelling og det å kunne lese, regne, uttrykke seg muntlig, skriftlig og bruke digitale verktøy.



## 13. Utvikling av skriveferdigheter

Skriving er definert som en basisferdighet i fagfornyelsen. Digitaliseringen i samfunnet gjør imidlertid at vi skriver på nye måter. Når folks «lesevaner» blir mer multimodale, vil elevene også i større grad trenge å lære seg å skrive eller produsere sammensatte tekster. I så måte kan man se på digitale fortellinger som en ny og interessant «skrivesjanger».

Selv om ikke den endelige digitale fortellingen består av skriftlig tekst, så vil skriving allikevel ofte inngå som en viktig del av arbeidsprosessen. Ifølge Ohler (2008: 48-49) er tradisjonelle skriveferdigheter fortsatt viktig ved utviklingen av sammensatte tekster. På samme måte som et godt manus utgjør kjernen i en god film, vil gode digitale fortellinger som hovedregel bygge på et gjennomtenkt skriftlig manus. Selv om det ikke nødvendigvis finnes en riktig måte å lage en digital fortelling, er det interessant at man i [den opprinnelige workshopmodellen](#) vektlegger at deltakerne først jobber med et manus.

Skrivingen gjør det i tillegg enklere å planlegge bruk av narrative virkemidler. Fordi fortellingen er kort, kan elevene 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 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.

Noen av elevene som er negative til å skrive stil, vil kanskje også 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. Denne type medieproduksjonsarbeid blir opplevd som en mer autentisk form for skriving.

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 det hende at noen elever kan få inspirasjon til fortellinger gjennom de bildene som de faktisk finner. Da er det sannsynlig at historien i større grad blir tilpasset det bildematerialet som de faktisk får tilgang til.



# 14. Utvikling av muntlige ferdigheter

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 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 her bør 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.

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 vil kunne styrke barnevennligheten i formidlingen av et innhold. Bruk av flere ulike stemmer i en digital fortelling kan skape fin variasjon og styrke opplevelsen av autentisk dialog. Et eksempel er den digitale fortellingen [om Aasen og Knudsen](#).

Det er viktig at man tør å la egen stemme bære historien fordi dette styrker den emosjonelle dimensjonen ved fortellingen. Selv om bakgrunnsmusikk også kan bli brukt til å forsterke følelser, bør man passe på så den ikke forstyrrer stemmebruken.

## Kilder

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

## 15. Utvikling av leseferdigheter

Arbeidet med digitale fortellinger i skolen ofte innebære at elevene må bruke leseferdighetene sine. For det første vil de gjennom arbeidet med et manus eller storyboard trenge å lese fagstoff i læreboka eller annet tekstmateriale. For det andre vil de trenge 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. Det er gjerne nødvendig å tilpasse stemmevolumet etter at man har 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 vil derfor handle om repetisjonslesning: Elever skriver fortellingen, leser den inn i programvare, lytter til det digitale opptaket, omskriver og reviderer manus, leser opp nytt lydopptak, lytter til opptaket osv. 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 sin egen oppløsning av noe.

Det kan virke som om bruk av digitale fortellinger kan virke motiverende på lesingen til en bredere gruppe elever (Kursevaluering 2009). Lese- og skrivesvake 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 hørt*

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.

## Kilder

- *Kursevaluering* (2009). Studentevaluering gjennomført på kurs i digitale fortellinger ved Høgskolen i Østfold (upubliseret).

# 16. Utvikling av digital kompetanse

Digitale fortellinger kan også bli brukt til å styrke elevenes digitale kompetanse. Dette spørsmålet blir belyst med bakgrunn i spesifikke mål i læreplanen.

## Ferdigheter i å bruke programvare

[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 krever bruk av programvare, forsøker både Ohler (2008) og Lambert (2010) å nedtone viktigheten av denne typen ferdigheter. Man må imidlertid være oppmerksom på at enhver programvare både tilbyr noen muligheter og begrensninger. Programvare som Photostory eller Moviemaker har ulike styrker og svakheter. Photostory har for eksempel sin styrke i brukervennligheten som gjør at unge elever bruker kort tid på å lære seg programvaren.

## Å finne relevant materiale på nettet

Etter hvert som stadig mer informasjon blir tilgjengelig på nettet, blir det viktig å finne frem til relevant informasjon man trenger på en effektiv måte. Digital navigeringskompetanse (Baltzersen 2009) 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. Elever vil trenge denne kompetansen dersom de skal finne materialet til sin digitale fortelling på nettet. Lund (2009: 142-143)

hevder imidlertid at de fleste elevene ikke har tilstrekkelig faglig kompetanse til å skimlese 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 ender opp med å ta 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 (2009) 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](#) kan elever på ulike alderstrinn jobbe med slikt materiale på en organisert måte. I Norge er [kildenett.no](#) en portal som er forsøkt bygd opp etter de samme prinsippene. På [bildedatabasen til Wikipedia](#) kan man også finne millioner av rettighetserklærte bilder som er en del av ulike leksikonartikler. Disse kan brukes til å bygge opp egne bildedatabaser.

## Kildekritikk

Når det gjelder tekstskrivning, 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. Utdfordringen er at 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). Nettet kan for eksempel egne seg godt til elevarbeid med tekster som inneholder lite troverdig informasjon. De grunnleggende kildekritiske begreper og ferdigheter gjelder imidlertid uansett om man bruker papir eller tekst på internett. Kunnskap om opphavssituasjon og målgruppe vil være sentrale. Dette gjelder både arbeid med manusteksten og bruk av bilder. I dag er det for eksempel svært enkelt å manipulere digitale bilder med et bildebehandlingsprogram. 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 Napoleoen:



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 Napoleon 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 Napoleon 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 digital 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

[Digital bearbeidingskompetanse](#) viser til at man evner å kombinere tekst, bilder og lyd til å bli en funksjonelt sammensatt tekst. Digitale fortellinger gjør det mulig alle disse ulike modalitetene på en enkel måte. Det korte formatet sørger dessuten for en mer tidseffektiv gjennomføring.

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 for eksempel man gi i valg og håndtering av bilder? (jmf. [visual literacy](#)) Det vanlige er nok å gi elevene tilgang til verktøyprogrammene med et minimum av teknisk opplæring. Så håper man på det beste. På den annen side kan man i prinsippet også bruke uendelig mye tid på å finpusse de multimodale virkemidlene, og det vil være en fare for at slik arbeid kan gå på bekostning av andre viktige temaer 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 bruk av 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](#) 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](#) produsert av elever på 9. trinn ved Bytårnet skole.

## Publisering av digitale fortellinger

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. 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](#). 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. 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.

Når man lager digitale fortellinger med elever, vil det gjerne være naturlig at disse bare blir delt med klassen. I tillegg kan for eksempel elevene ta med seg fortellingen hjem på en minnepenn. Har elevene derimot lagt ned mye jobb i fortellingen, vil det av og til kunne være interessant å dele den på internett som et nyttig faglig bidrag. Nettet tilbyr en mulighet for permanent deling av elevarbeid kan gi en varig verdi utover det flyktige klasseromsarbeidet. Man kan nå en langt større og variert målgruppe og bidra i den kollektive utviklingen av kunnskap. Det er mange eksempler (eks. [digital fortelling om planetene i solsystemet](#)) på at slike fortellinger har blitt mye brukt i årene etter at de ble publisert.

## Digital dannelselse

[Digital dannelselse](#) tar opp spørsmålet om nettvett eller hva som er god atferd på nettet. 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 bruke andres bilder uten tillatelse). For det andre handler det om å kunne delta i nettoffentligheten. Som

samfunnsborger bør man vite noe om hvordan man kan bidra på nettet med på en konstruktiv måte. Dette kan for eksempel handle om å kunne samarbeide med ukjente andre på nettet eller dele arbeid som man har laget.

## Kilder

- 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.
- Lambert, Joe (2010). [Digital Storytelling Cookbook](#). 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.
- *Kursevaluering* (2009). Studentevaluering gjennomført på kurs i digitale fortellinger ved Høgskolen i Østfold (upublisert).

# 17. Digitale fortellinger i norsk

## Digital fortelling om Mi språkhistorie

Her beskrives et pedagogisk opplegg om digital historiefortelling som er utarbeidet av Åshild Søfteland som jobber ved Høgskolen i Østfold. Emnet er NOR103 *Språkleg mangfald, variasjon og endring* (5-10/årsstudium/KFK) Temaet i undervisningen er en introduksjon til språkleg og dialektalt mangfald og den norske språksituasjonen. Oppgaven heter: Digital fortelling om *Mi språkhistorie*.

### Bakgrunn

Emne NOR103 *Språkleg mangfald, variasjon og endring* er det tredje emnet i 60 stp. fordjuping i norsk på MAGLU (5-10, delvis også 1-7) og norsk årsstudium. Det er også første emne på KFK-studiet Norsk 2 for lærere 5-10. Faglege tema i dette emnet er:

- Talemålsvariasjon (dialektologi og sosiolingvistikk)
- Språkhistorie

- Norsk som andrespråk / fleirspråklegheit
- Sidemålsdidaktikk
- Nabospråksdidaktikk / nordiske språk

Fleire delar av dette emnet kan eigne seg godt som tema for digital historiefortelling med meir fagleg fokus og/eller samfunnsfokus, slik t.d. den delte historia om Aasen og Knudsen er eit godt eksempel på. Dersom det derimot skulle vere eit krav om personleg utgangspunkt i digitalfortellingane, er det ei oppgåve vi pleier å ha i starten av kurset som kunne passe godt: Munnleg og/eller skriftleg gjengiving av *Mi språkhistorie*.

For fleire år sidan starta eg med dette i dialektologiundervisninga på UiO for å få oversikt over studentanes dialektbakgrunn og tankar om eiga målform – primært for å vite kva ressursar eg hadde tilgjengeleg i klasserommet. Vi hadde ein kort runde munnleg i plenum (eksemplifisert av meg) og deretter lengre skriftlege svar i eit enkelt spørjeskjema som blei samla inn. I undervisninga på NOR103 på HiØ har eg stort sett gjort dette berre munnleg – kor kjem du ifrå? kva dialekt(ar)/språk snakkar du? korleis var det sosiolingvistiske miljøet der du gjekk på skule? Men andre kollegaer har seinare gjort dette til ei skriftleg innlevering som grunnøving i sosiolingvistisk refleksjon og bruk av faguttrykk. Vi har fått tilbakemeldingar om at dette fungerer godt for studentane, og har også bruka studentsvara som bakgrunnsdata for sosiolingvistisk forskning.

## Pedagogisk opplegg

**Studentgruppe:** andreårsstudentar på MAGLU + studentar på årsstudium (samkøyrte)

**Rammer:** Oppstart av emnet NOR103 Språkleg mangfald, variasjon og endring Hovudsakleg dei første 1-2 timane i semesteret, men med linjer vidare.

**Arbeidsmåtar:** Forelesing, visning av digitalfortelling, samtale i plenum, individuelt skriftleg arbeid og refleksjon, drøfting i grupper, individuelt digitalt arbeid

### *Dag 1 – Time 1*

1. Introduksjonsforelesing med oversikt over tema og arbeidsmåtar i emnet generelt. Zoome inn på dialektologi, sosiolingvistik og språkendring med sideblikk til skriftspråk
2. Opent (retorisk) spørsmål til salen: Kva språkleg bakgrunn har de? Eg vil gjerne bruke dei ressursane vi har i klasserommet så mykje som mogleg: Dersom nokon har skarre-R eller mykje palatalisering i dialekten sin kan dei få gi eksempel når vi kjem til desse språktrekka. Dersom nokon har vakse opp i Oslo kan dei hjelpe oss med å analysere hovudstaden sosiolingvistisk. Dersom nokon har to eller fleire morsmål kan dei gi oss konkrete eksempel på fleirspråkleg praksis. Har nokon fått sleivete kommentarar på val av spesielt radikale eller konservative skriftspråksformer?
3. Før eg ber om svar på desse og liknande spørsmål, vil eg vise

min eigen bakgrunn gjennom ei digital historiefortelling: Mi språkhistorie

4. Opent for spørsmål/kommentarar frå salen (plar ikkje å vere så mange på denne tida) Deretter får alle individuell tid til å skrive ned punkt om si eiga språkhistorie. Først nokon minutt fritt, etter kvart får dei ei punktliste med spørsmål på tavla.

### *Dag 1 – Time 2*

5. Studentane får beskjed om at dei skal bruke notatane sine inn i vidare arbeid med si eiga digitale historiefortelling om Mi språkhistorie. Den skal vere klar om ei veke, slik at den kan delast med faglærer og medstudentar. (Om den blir vist i plenum eller ikkje kjem an på kor mange studentar det er. Går ikkje med 40 stk.)
6. Deretter får dei litt meir tid til å reflektere og notere individuelt, før dei går saman i grupper for å dele det dei har tenkt og gjort og drøfte planar vidare for seg sjølv og dei andre i gruppa.
7. Før timen er over skal studentane levere inn ei kort skisse over sentrale punkt dei vil ha med i si historiefortelling. Set av tid til begrepsavklaring og tekniske spørsmål.

### *Dag 1 – Time 3*

Vidare arbeid med introduksjon til dialektologi og sosiolingvistikk. Etter timen: Formidle læringsvideoar og andre læringsressursar om digitalfortelling



## Dag 2 (normalt dagen rett etter Dag 1)

Temadag om nordiske språk og nabospråksdidaktikk

Korte forelesingar, praktiske språklege oppgåver, didaktisk refleksjon, musikk/song mm

## Dag 3 – Time 1 (normalt ei veke etter Dag 1)

Vising av dei digitale historiefortellingane til studentane, i plenum, grupper eller individuelt (kjem an på studenttalet)

Drøfting av arbeidet – kvar student deler eitt punkt frå eiga historie som er spesielt sentralt/interessant/vanskeleg/gøyalt

## Oppgåve til studentane

Bakgrunnsinformasjon til bruk i digital historiefortelling: Mi språkhistorie

- Kor kjem du ifrå?
- Kva slags dialekt(ar) snakkar du?
- Har du fleire morsmål / andre språk som er viktige for deg?
- Kva dialekt(ar)/språk snakkar foreldra dine? Søskjen? Nære venner?
- Korleis var det sosiolingvistiske miljøet der du vaks opp?
- Korleis vi du seie at språket ditt har endra seg

gjennom livet til nå?

- Kva skriftspråk brukar du mest?

Bokmål? Nynorsk? Begge?

Radikalt, konservativt eller meir moderat stilnivå?

Vel ut det du synest er mest interessant eller viktig til di fortelling.

**Omfang:** ca. 2-4 minutt // ca. 15-20 bilete // ca. 500-700 ord.

**Målgruppe:** Medstudentar. Arbeid gjerne i grupper, spesielt med tekniske utfordringar, men alle leverer individuelt

# 18. Digitale fortellinger i matematikk

(Vær oppmerksom på at denne artikkelen er publisert med følgende lisens: [CC-BY-SA-NC](#). [Her](#) finner du en oversikt over hvem som har bidratt i de ulike artiklene).

## Matematikk i en fritidsaktivitet

Monica Nordbakke ved Høgskolen i Østfold har laget en interessant digitale fortelling der matematikk blir brukt i forhold til en spesifikk fritidsaktivitet.



*A YouTube element has been excluded from this version of the*

text. You can view it online here:

<https://digitalefortellinger.pressbooks.com/?p=230>

I tabellen nedenfor er det beskrevet hvordan man kan gjennomføre et undervisningsopplegg med lærerstudenter om dette temaet:

<b>Punkter fra den didaktiske relasjonsmodellen</b>	Planlegging av fiktiv undervisning for økt på høgskolen
<b>Innhold i undervisningsøkta</b>	<p>1. Introduksjon til temaet «Matematikken i en fritidsaktivitet»</p> <p>2. Studentene forbereder den digitale historiefortellingen ved å lage en egen plan og innhente informasjon og bilder.</p> <p>I arbeidet etter økta skal studentene lage en digital historiefortelling med følgende oppgavetekst: "Ta utgangspunkt i en fritidsaktivitet. Knytt matematikk til denne fritidsaktiviteten i så stor grad som mulig. Få med en begrunnelse for hvorfor et slikt tema egner seg for elever. Lag en digital historiefortelling på 2-3 minutter der du naturlig bruker bilder og passende muntlig tekst. Du skal benytte minst 20 bilder."</p>
<b>Arbeidsmåter</b>	Individuell utarbeidelse av en digital fortelling ved å benytte egen pc.
<b>Mål</b>	<p>Studentene skal</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- få et dypt innblikk i hvor mye matematikk det kan finnes i en fritidsaktivitet</li> <li>- skrive en tekst i temaet som benyttes i den digitale historiefortellingen.</li> <li>- bruke egen kreativitet og de <a href="#">syv kjennetegnene</a> til å utarbeide en digital fortelling</li> </ul>
<b>Forutsetninger</b>	Studentene må bruke sin kreativitet til å finne matematikken i en fritidsaktivitet og kunne sette seg inn i <a href="#">passende programvare</a> for å utarbeide en digital historiefortelling.
<b>Rammefaktorer</b>	Studentene må ha tilgang til en pc med <a href="#">passende programvare</a> .

# 19. Digitale fortellinger i engelskfaget

Forfattere av denne artikkelen er: Virginia Lockhart-Pedersen, Ingebjørg Merete Mellegård, Lasse Ellefsen, Kathrine Staksrud. Vær oppmerksom på at denne artikkelen er publisert med følgende lisens: [CC-BY-SA-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

## Bakgrunn

Digitale historiefortellinger kan anvendes i engelskfaget i flere sammenhenger. Arbeid med digitale fortellinger i engelskfaget på høghskolenivå vil sette fokus på digital kompetanse. Det er viktig at fremtidens lærere er digitalt kompetente når de skal ut i arbeidslivet. Ved å introdusere digitale hjelpemidler i lærerutdanningen, kan vi skape trygghet, ideer og muligheter for lærere som skal ut i grunnskolen for å undervise.

## Utvikling av muntlige ferdigheter

I grunnskolen utpeker bruk av digitale fortellinger seg som spesielt relevant i forhold til å utvikle elevenes muntlige ferdigheter. De syv kjennetegnene som definerer en digital fortelling, beskriver i stor grad hva som skiller slike personlige historier fra mer tradisjonelle fremføringer med bruk av presentasjonsverktøy slik som PowerPoint. I skolesammenheng kan det være hensiktsmessig å vurdere viktigheten av alle de syv kjennetegnene i forhold til målet

med den digitale fortellingen. For å skille mellom digital fortelling og andre presentasjonsverktøy, vil det personlige (jeg-stemmen) være mer fremtredende. Det er elevenes tolkninger og erfaringer som står i fokus og ikke nødvendigvis formidling/reproduksjon av innlærte fakta. På denne måten kan erfaringene elevene har med seg fra “sin virkelige verden” utenfor klasserommet trekkes inn i læringssituasjonen og bli en ressurs for læringsmiljøet og bli en vei inn til dypere forståelse av temaet. I arbeid med litterære tekster kan dette for eksempel gjøres ved at elevene får presentere sin reaksjon og tolkning på det de har lest ved å lage en digital historiefortelling. I tillegg til konkrete temaer kan digitale fortellinger i klasserommet bidra til å fokusere på de grunnleggende ferdighetene som er beskrevet i Kunnskapsløftet. Elevene i dagens samfunn har i stor grad vokst opp i en digital hverdag, men elevene har nødvendigvis ikke kunnskap om hensiktsmessig bruk. Ved å bruke digital fortelling i engelskundervisningen, kan elevene øke sin digitale kompetanse ved å for eksempel lære om personvern og kildehenvisninger. En utfordring i skolesammenheng vil være å bruke digitale fortellinger i klasserommet som et språkstimulerende verktøy og ikke som et rent presentasjonsverktøy.

Digitale fortellinger gir også elevene en mulighet til å kommunisere utenfor klasserommet ved å kunne dele historien med verden. Kunnskap om hvordan man tilpasser språk i forhold til mottakere er en stor del av det engelske faget. Ved høgskolen kan man i engelskfaget ha fokus på dette og formidle kunnskap om og ferdigheter i bruk av digitale verktøy samt gi ideer og inspirasjon for pedagogisk anvendelse i språkopplæringen.

## Konkrete forslag – bruk av digitale fortellinger i engelskfaget

På høgskolen:

- En digital fortelling fra praksis (opplevelse og refleksjon)
- Tolkning av og reaksjoner på litteratur brukt i studiet
- Didaktisk hjelpemiddel – digital fortelling som «lek», f.eks. to sannheter og en løgn. Her må studentene bruke bilder og en overbevisende stemme (og gjerne musikk) for å fortelle om tre opplevelser hvorav en er en løgn. I små grupper kan studenten drøfte seg fram til hvilket alternativ de mener er “løgnen”. Slik vil de øve både muntlige ferdigheter og argumentasjon. En slik oppgave kan gi lærerstudenter ideer for videre bruk i grunnskolen.
- En oppgave om et tema tilknyttet det aktuelle studiet der fokus på kildekritikk, kildehenvisning, personvern er målet.

I grunnskolen:

- En **personlig fortelling** der elevene får presentere noe de eier eller har opplevd. Oppgaven kan starte med «My...» og elevene kan sette inn det som passer best, f.eks. «my room», «my weekend», «my family». Dette gir mulighet for å bygge opp elevenes vokabular tematisk og sette dem i stand til å samtale om temaer knyttet til “nære omgivelser” slik det uttrykkes i kompetansemålene i *Kunnskapsløftet*.
- **Litteratur.** Elevene kan presentere sin reaksjon og meninger til en bok eller et utdrag fra en bok som de har lest i skolesammenheng. Den digitale fortellingen vil da



være personlig og kan inneholde de syv kjennetegnene som definerer en digital fortelling.

- **«This is what I found».** Elevene har i oppgave å undersøke et bestemt tema (f.eks. New York). De kan bruke digital fortelling til å få frem hva de selv syntes var mest interessant og hvorfor. Skillet mellom en presentasjon og en fortelling kommer frem ved at det er elevenes opplevelser av hva som er interessant og deres begrunnelser som er fokus (ikke fakta om New York).

- **Opplevelser knyttet til barnekultur.** Læreplan i engelsk fremhever barnekultur som tema. Elevene kan gis i oppgave å lage en digital historiefortelling knyttet til lek i friminuttet, bursdagsfeiring, høytider..... Ved å sette sammen bilder, musikk og stemme vil dette gi en fortelling med personlig stempel samtidig som kulturuttrykk formidles. Dette er fortellinger som videre kan benyttes som utgangspunkt for samtaler i det flerkulturelle klasserommet og i kontakt med skoleklasser i andre land, som for eksempel gjennom e-Twinning.

- **Fortelling hvor elevene gis et oppstartsbilde.** Formålet med språkopplæringen er kommunikativ kompetanse, m.a.o. å gå fra å være «language recipient» til «language producer». Vokabular øves best tematisk; etter å ha jobbet med et tema som f.eks. «green issues», kan læreren gi elevene ett bilde som utgangspunkt for en fortelling hvor klassen sammen «myldrer vokabular» som kan anvendes. På den måten utrunder fellesskapet den enkelte elev med nødvendig vokabular for å skape en fortelling. Elevene legger så til bilder, stemme og musikk for å skape det personlige uttrykket.

- **Kunnskap om språk.** Fortellinger som elevene har laget

kan videre brukes som utgangspunkt for å sette fokus på spesifikke språklige elementer, enten på individuelt nivå eller i samlet klasse. Det kan for eksempel være bruk av verbets tider, uttale av enkelte lyder eller intonasjon. På den måte blir den digitale historiefortellingen også et verktøy for personlig tilbakemelding, *feed forward* for språklig utvikling.

## 20. Digitale fortellinger i praksis

Det går også an å velge en noe mer personlig reflekterende digital fortelling som bygger på praksisperioden. Man kan for eksempel bruke bilder av noe som dere mener er viktig ved skolens virksomhet eller bilder som illustrerer den gode lærer eller den gode undervisning. Se dette [eksempelet](#).



## PART IV

# HVORDAN LAGE EN DIGITAL FORTELLING?

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](#). 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.



## 21. Bruk av storyboard

I startfasen av et planleggingsarbeid er det 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 man 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 i forhold til disse hoveddimensjonene. Man blir mer bevisst hvordan tekstmanuset (selve fortellingen) skal samvirke med bilder, musikk eller effektlyder. I tillegg kan man beskrive planlagte visuelle effekter som overganger eller hvordan man skal sette bevegelse i bildet. God planlegging på papir gjør at det går raskere å lage den digitale fortellingen. Man får bedre kontroll over tidsbruken ved at man blir seg også mer bevisst hva man ikke trenger å ha med i historien. Slik unngår man å gjøre unødvendig mye ekstraarbeid.

Storyboard består gjerne av et skjema med en serie av handlingsekvenser 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) papirslapper som settes opp på oppslagstavler. Dette kan roteres rundt og justeres etterhvert og underveis. Se forklaring på bruk [her](#)

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 Anita Knudsen](#). Inndeling med (1.) bildenummer, (2.) tekst til kommentarlyd, (3.) lyder/musikk og (4.) notater. Oversatt fra engelsk versjon som er utviklet av [Bearnajean Porter](#).
- [Ressursside](#) om bruk av storyboard i digitale fortellinger. Utarbeidet av Anita Knudsen
- Storyboardskjema [laget av David Jakes](#). På engelsk.
- Storyboardskjema [på norsk](#)
- Storyboardskjema [laget av Jason Ohler](#). Sentral internasjonal person innenfor digital storytelling.



## 22. Utstyr og programvare

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:

- [Videopad](#) Man kan laste ned en gratis-versjon dersom den blir brukt ikke-kommersielt (Les her på denne siden: “A free video editor version is available for non-commercial use only. If you will be using it at home you can [download the free version here](#)”
- [PowerPoint](#).
- Moviemaker (Vær oppmerksom på at dette programmet ikke blir videreutviklet av Microsoft. Det kan derfor være ustabil når man bruker det).
- Microsoft Photostory. Egner seg for bruk av stillbilder. (Vær oppmerksom på at dette programmet ikke blir videreutviklet av Microsoft. Det kan derfor være ustabil når man bruker det).
- iMovie for Mac. Gratis programvare som følger med operativsystemene til Apple.
- [Screencastomatic](#).
- Videoredigering i [Microsoft Bilder](#).
- [Learnlab.net](#). Gjør det enkelt bruke studentaktive verktøy i en presentasjon (opplegg).

– Arc er integrert i Canvas ved noen høyskoler og universitet.

## 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. Lydoptakerfunksjonen er også relativt lav hvis ikke man har et godt lydkort.

[Screenastopplæring](#) 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.

## 23. Å skaffe og redigere bilder

Når det gjelder bilder, kan man enten velge om man vil ta bildene selv eller om man vil gjenbruke bilder som andre har tatt. Ved bruk av andres bilder er det viktig å følge [opphavsretten](#). En annen mulighet er at man fotograferer eller skanner tegninger man selv har laget. Dersom du kun skal legge den digitale fortellingen ut i læringsplattformen, kan du i henhold til [Kopinor-avtalen](#) gjenbruke bilder mer fritt.

### Bilder som tillater fri gjenbruk

Nedenfor finner du en oversikt over ulike bildedatabaser der det finnes massevis av bilder som fritt kan gjenbrukes:

- [Wikimedia Commons](#): Her finner man bilder som er kategorisert etter ulike temaer. Husk at det kan være lurt å bruke engelske søkeord fordi dette er hovedspråket som blir brukt. Ønsker du et fåtall av de mest relevante bildene om et tema, kan det vært lurt å sjekke bildene som er brukt på relevante artikler på engelsk eller [norsk Wikipedia](#).
- [Flickr](#): Mange bilder, men man må bruke den avanserte søkemotor for å finne bilder som man kan gjenbruke i henhold til [Creative Commons](#) lisensen. Man kan for eksempel merke at man bare vil søke innenfor “Only search within Creative Commons-licensed content”. 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. Det er viktig å være kreativ med søkeordene. Ellers går det selvfølgelig å spørre en fotograf om tillatelse til å bruke et copyrightbeskyttet bilde i en digital fortelling. En del vil si ja så lenge man krediterer

fotografen og ikke skal bruke bildet til kommersielle formål.

- [Openclipart](#).
- [Classroom Clipart](#). Tilbyr bilder som er kategorisert etter ulike emner. 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.
- [Pixabay](#).

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

## 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



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](#). Og det kan være nyttig å sette seg inn i [Åndsverkloven](#).

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 for eksempel Flickr. Her er det stort sett trygt å bruke bildene, men en bør alltid dobbeltsjekke opphavskilden eller kontakte [BONO](#). Husk også alltid å referere til den spesifikke nettadressen der du har funnet lyden eller musikken 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:

- Google photo editor
- Microsoft bilder.
- [Gimp](#) Lastes ned på maskinen. Avansert, men får gode resultater.

## 24. 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 vil ofte virke veldig forstyrrende på fortellingen. Selv om det er mest vanlig å finne ferdiglaget musikk, går det også an å lage musikk selv. Et eksempel på en programvare er .....

### *Nettsteder som tillater åpen gjenbruk*

Nedenfor blir det vist til noen nettsteder der man kan finne musikk som man kan gjenbruke:

- [Freesound](#). Kan for eksempel søke på “sad music”
- [Soundcloud](#). Kan for eksempel søke på “sad music”.
- [Ccmixer](#) tilbyr moderne musikk som er rettighetsklarert. Musikkksamling under Creative Commons lisens (kan benyttes gratis til de fleste formål). Stort utvalg, men krever mer arbeid å finne frem til relevant musikk.



## 25. Å bruke 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](#) kan du for eksempel skape dine egne atmosfærelyder som du siden kan legge inn i den digitale fortellingen.

- [Freesound](#) er et nettsted der du kan finne et vell av ulike autentiske bakgrunnslyder. Husk at man må bruke engelske søkeord. Enormt utvalg.
- [Royalty free sounds](#).
- [Soundbible](#).

### Hvor kan du finne programvare til lydredigering?

- [Audacity](#): Lydredigeringsprogrammet som er gratis.

## 26. Å oppgi kilder på en korrekt måte

Det er viktig at man henviser til alt materiale man har brukt fra andre i en digital fortelling. Dette gjelder både, tekst, bilder og musikk. Her slurves det dessverre veldig mye. 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 nettsideadressen der man har funnet bildet. Flickr er en bildedatabase med mange milliarder bilder, og det er derfor umulig å spore det angitte bildet hvis man ikke oppgir spesifikt hvor man har funnet det. Det samme gjelder eventuelt rettighetsklarert musikk eller lydeffekter som man bruker.

Når det gjelder hvordan kilden skal gjengis, er det ikke noen faste regler for dette. Det vanlige er at man gjør det på samme måte som i filmer. Man viser til kildene ved slutten av fortellingen. Bruker man mange bilder, blir det også mange nettadresser å oppgi. En teknisk alternativ er da å lagre alle disse henvisningene som en liste i et lysbilde i et presentasjonsprogram (for eksempel Power Point). Dette lysbildet kan man så lagre som en JPEG-fil (bildefil) og sette direkte inn som et bilde i den programvaren man bruker til å lage den digitale fortellingen (for eksempel Photostory eller Moviemaker). [Delrett](#) er en ressurside for lærere som gir mye nyttig informasjon.