

## Digital Fortelling i et faglig og didaktisk perspektiv

Cornelia Brodahl og Tor Jarle Wergeland

(Artikkelen er delvis skrevet på Xristos forskningscenter, Lesbos)

*Denne artikkelen beskriver hvordan vi har utviklet og tilpasset bruk av Digital Fortelling som en del av et studium i lærerutdannelsen. Vårt overordnede mål var å gi studentene økt digital kompetanse i forhold til en faglig oppgavestilling i et pedagogisk perspektiv, der studenten tar ansvar for egen læring og for å lære å lære.*

### Innledning

En digital fortelling er en fortellingsform som baserer seg på tradisjonelle narrative fortellingsformer, men er utradisjonell i fortellerteknikken i og med at digitale verktøy tas i bruk. Fortellingen kan i utgangspunktet uttrykkes på svært forskjellige måter, fra enkle lysbildeserier med tekst til komplekse interaktive webbaserte fortellinger.

Når vi bruker betegnelsen "Digital Fortelling" refererer vi til et spesifikt konsept som har en del ferdig definerte rammer. En av disse er at fortellingen skal baseres på egne opplevelser, minner, interesser eller tanker om noe.

Konseptet er i seg selv ikke et pedagogisk verktøy eller en metode, men tar vi utgangspunkt i at full læring først skjer når lærestoffet gjøres til sitt eget, vil enhver metodikk som setter fokus på en personlig vinkling til lærestoffet være interessant.

Dette gjelder både i forhold til elevens motivasjon og i forhold til læreprosessen.

Hvis man i tillegg definerer kravet til å fortelle en personlig fundamentert historie forstått som "en historie fortalt på en personlig måte", blir det fagstoffsmessige potensialet betraktelig større. En fortelling om Martin Luther King kan i motsetning til en mer faktapreget og upersonlig fremstilling vinkles på en måte som sier noe om hvordan hans historie berører eller angår meg: Jeg velger selv ut de bilder som fremhever min historie om ham, og det er min fortellerstemme som gir den personlige klangen til fortellingen.

Foruten det fagstoff som implanteres i en digital fortelling, er det også mange andre begrunnelser for å ta i bruk Digital Fortelling i en undervisningssammenheng. Disse relaterer seg da ikke til hva som faktisk formidles i selve fortellingen, men til hva som læres i arbeidet med historien.

Digital Storytelling har allerede i en årrekke vært brukt i amerikanske skoler, og det finnes mye stoff<sup>8</sup> om bruk av digital fortelling i undervisningssammenhenger. Vi ser likevel behovet for å vise hvilket potensial dette konseptet har i forhold til norsk lærerutdanning og gjeldende fagplaner i den norske skolen.

Vårt arbeid er derfor rettet inn mot dette:

- Hvordan kan Digitale Fortellinger implementeres som konsept og metode i undervisning?
- Hva kan studentene lære gjennom å lage en digital fortelling i forhold til en faglig oppgavestilling?
- Hvordan kan denne læringen vurderes?

### **Konseptet ”Digital Fortelling”**

Konseptet ”Digital Storytelling” ble først og fremst utviklet av *Center for Digital Storytelling* [CDS, u.å.] i California, USA<sup>9</sup>. I denne artikkelen baserer vi oss også på konseptet slik det brukes av *British Broadcasting Corporation* [BBC, u.å.]<sup>10</sup> i forbindelse med deres TV-serie ”Capture Wales”.

I følge konseptets defineres en digital fortelling som:

- en historie som fortelles ved hjelp av digitale verktøy
- en historie som fortelles med egen fortellerstemme
- en historie som tar utgangspunkt i egne erfaringer, opplevelser eller tanker om noe
- en 2-4 minutter lang ”film”, som foruten egen fortellerstemme kan inneholde fotografier, tegninger, videosekvenser, lydeffekter, musikk, osv.
- en uttrykksform som utnytter virkemidler fra muntlig fortellerkunst, poesi, teater, film og tegneserier

En digital fortelling er en fortellingsform som inneholder det som er blitt kjent som ”de 7 elementene”. Disse elementene beskriver både hva en digital fortelling er og hva som gjør fortellingen god.

---

<sup>8</sup> Se bl.a. Barrett (2005), *Litterature Review*, s. 5-6

<sup>9</sup> En hovedorganisasjon for Digital Storytelling er Center for Digital Storytelling. Her vil du finne mye bakgrunnsstoff og nyttig informasjon om digitale fortellinger: <http://www.storycenter.org/>

<sup>10</sup> Digital storytelling har blitt et eget TV-program i Storbritannia. I Wales har vanlige folk deltatt på workshops og laget sine egne små digitale fortellinger til en programserie som BBC har kalt ”Capture Wales”. På hjemmesiden er det mange spennende og gode eksempler på digitale fortellinger: <http://www.bbc.co.uk/wales/capturewales/>

For publikum vil en ferdig digital fortelling oppfattes som en kort autobiografisk eller personlig fundamentert dokumentarfilm. For historiefortelleren kan den også være mye mer - en høyst personlig og tettpakket utforskning av et emne gjennom en fortelling (Brinkley m. fl., 2002, s. 1147).

”There is digital storytelling and there is Digital Storytelling.” I sin spesifiserte form er ”Digital Fortelling” et konsept for selve aktiviteten med å lage en digital fortelling etter en konkret produksjonsprosess (Næss, 2005, s. 3).

## **Workshop**

Den første digitale fortellingen blir for de fleste til gjennom å delta på en workshop. Her får man hjelp til å utforme fortellingen sin og lære om hva som kjennetegner en god digital fortelling.. Videre vil deltakerne få en grunnleggende innføring i de digitale verktøy som trengs i prosessen.

En workshop kjennetegnes ved en tidsbegrenset og et progresjonsrettet opplegg som gir deltakerne nødvendige kunnskaper og leder dem gjennom de forskjellige fasene frem mot den ferdige fortellingen. CDS opererer med et 3-dagerskurs, mens BBC holder kurset over 5 dager. Det er også forskjeller mellom produksjonsprosessene i de ulike modellene, f.eks. hvor stor grad av kontroll deltakerne har over produksjonsprosessen og hvor mye opplæring deltakerne får i bruk av utstyr og redigeringsverktøy.

Ser vi på hvordan konseptet er tatt i bruk i forskjellige skolesammenhenger, finner vi enda flere varianter. Det gjøres tilpasninger i forhold til aldersgruppe, klassestørrelse og tilgang til datautstyr. I forkant av selve workshopen forutsetter man ofte at deltakerne har tenkt gjennom hvilken fortelling de vil fortelle og at de har lagd et manusutkast som kan presenteres i den første økta av workshopen. Både i denne fasen og underveis i arbeidsprosessen forutsettes det at deltakerne involverer seg i de andres fortellinger og gir respons og konstruktive forslag til hva som kan arbeides videre på. Som Marte Lindstad Næss (2005, s. 8) påpeker:

Ettersom de deler fortellingene med hverandre gir dette også en selvsensurerende effekt på innholdet. Gruppearpektet er sentralt innen digitale fortellinger.

I workshopen får deltakerne tilgang til relevant digitalt utstyr så som datamaskin, digitalt fotoapparat, skanner og innspillingsutstyr til lyd. Det gis også en innføring og opplæring i nødvendig programvare. Den tekniske siden av oppgaven gis likevel kun oppmerksomhet i forhold til den grad arbeidet med den digitale fortellingen krever det. Konseptet Digital Fortelling setter ikke teknologi og programvare i sentrum. Det

viktigste er den fortellingen - eller den læring i et pedagogisk perspektiv - som de digitale verktøy skal støtte.

### **Bruk av Digital Fortelling som et pedagogisk redskap**

Digital Fortelling handler først og fremst om å dyrke fortellerkunsten og å utnytte de muligheter som IKT-verktøy gir til å formidle fortellinger. Innholdsmessig kan målsettingen være forskjellig for den enkelte kursdeltaker. Det kan bli historier om mennesker eller dyr som betyr mye for en person, gode minner i forhold til personer en kjenner, hendelser i eget liv, historier om et viktig sted, en viktig dag, et vennskap, en kjærlighet, en sorg i sitt liv, om det en gjør, hva en oppdager og så videre.

Konseptet Digital Fortelling har etter hvert fått stor utbredelse og har i en årrekke vært brukt i amerikanske skoler. Det finnes også enkelte forskningsartikler om bruk av Digital Fortelling i en skolesammenheng. For eksempel indikerer Helen Barrett (2006, s. 647) at Digital Fortelling kan være egnet for læring og for å lære å lære:

Digital Storytelling facilitates the convergence of four student-centred learning strategies: student engagement, reflection for deep learning, project-based learning, and the effective integration of technology into instruction.

Med tro på Digital Fortelling som et pedagogisk redskap, vil vi definere og begrunne et undervisningsopplegg for studenter i norsk lærerutdanning.

Opplegget som vi her beskriver ble utformet for en klasse studenter i lærerutdanningen som på forhånd har gjort seg kjent med ulike programvarer og tatt opp ulike anvendelser av IKT i skolesammenheng. Ved å bruke Digital Fortelling ønsket vi å utvikle studentenes digitale kompetanse, forstått som ”ferdigheter, kunnskaper og holdninger ved bruk av digitale medier som verktøy i læreprosessen, for mestring, læring og for å lære å lære” (Karlsen og Wølner, 2006). Videre ønsket vi å gjøre studentene kjent med konseptet Digital Fortelling som én av flere gode metoder for pedagogisk bruk av digitale verktøy og digitalt utstyr.

På mange måter kunne vi ha brukt konseptet til BBC uten store endringer. Opplegget deres er velprøvd og har en gjennomtenkt progresjon i forhold til det å produsere en digital fortelling. Når vi likevel fant det nødvendig å videreutvikle konseptet til vårt bruk, henger dette sammen med en vesensforskjell i målsettingene våre. Mens BBC har som mål å lære den enkelte deltaker å lage en god digital fortelling, vil vi utfordre våre studenter på områder som strekker seg lengre enn selve fortellingen. Disse utfordringene handler om en konstruktiv og relevant bruk av konseptet i en skolesammenheng.

## **Beherske Digital fortelling som uttrykksform og læringsform**

Ved å la studentene lage sin egen digitale fortelling, vil de bli kjent med de tekniske og fortellermessige utfordringer dette konseptet gir. De vil gjennom egne erfaringer lettere kunne bli gode veiledere og tilretteleggere når de skal ta konseptet i bruk som lærere i egne klasser.

Gjennom å lage en digital fortelling ut fra en oppgavestilling som er knyttet opp mot et faglig mål, vil de få en innsikt i en aktuell læringsform i dagens skole. Også studentenes digitale kompetanse vil utvides og problematiseres: Hvilke programmer og tekniske utfordringer må vi beherske for å kunne formidle vår digitale fortelling på en god måte?

Digital kompetanse står sentralt i Læreplan for Kunnskapsløftet [LK06] (Utdanningsdirektoratet, 2006): Å kunne bruke digitale verktøy er en av de fem grunnleggende ferdighetene som skal inngå i alle fag. Gjennom å lage en digital fortelling vil studentene selv tilegne seg en anvendbar digital kompetanse slik som Ola Erstad (2005) definerer den: ”Digital kompetanse er ferdigheter, kunnskaper og holdninger ved bruk av digitale medier for mestring i det lærende samfunn.” I tillegg vil det handle om at studenten reflekterer om bruk av konseptet i en skolesammenheng. Kan det gi elever gode muligheter for mestring når de bruker det som et redskap til ”å uttrykke seg med levende bilete og forstå visuell kommunikasjon”? Dette blir i ”Den kulturelle skolesekken (Kultur- og Kirkedepartementet, 2003) sidestilt med å lese og skrive.

## **Bruke Digital Fortelling i arbeid med fagstoff**

For studenter i lærerutdanningen vil det være aktuelt å få en oppgavestilling som gjenspeiler det praksisfeltet studiet retter seg inn i mot. Derfor er en pedagogisk målsetting som er knyttet til et faglig formulert tema mer relevant enn å la studentene stå helt fritt til å lage hvilken som helst digital fortelling.

Vi så nødvendigheten av å gi en oppgave med visse rammer, men med tanke på det personlige aspektet i Digital Fortelling, måtte oppgaven være åpen nok til at hver student vil kunne finne sin fortelling i forhold til et fag eller et emne innenfor eget interesse- eller fordypningsfelt. Vi formulerte oppgaven slik at historien skulle kunne knyttes til et eller flere spesifikke læringsmål i LK06:

Lag en digital fortelling knyttet til temaet kulturarv og identitet. Den digitale fortellingen skal kunne relateres til kompetansemål i Kunnskapsløftet.

Dette ble utdypet for studentene på følgende vis:

Du skal formidle aspekter av et undervisningsemne /-tema ved hjelp av en egenutviklet digital fortelling, der du med egen fortellerstemme og ved hjelp av digitalt verktøy forteller en historie som tar utgangspunkt i dine egne erfaringer, opplevelser eller tanker om noe. Din fortelling skal inneholde det som er blitt kjent som de 7 elementene som beskriver hva en digital fortelling er og hva som gjør fortellingen god.

Her gis det en utfordring som er både av faglig og pedagogisk art. Mestrings- og læringsaspektet er knyttet til utarbeidelsen av et produktet - den digitale fortellingen – basert på en oppgavestilling og et tema som knyttes opp mot konkrete læringsmål i skolens læreplan.

### **Å lære å lære**

Workshopen med Digital Fortelling baserer seg på mange måter på metoden ”problembasert læring”: Studentene må finne en historie som har et innhold som svarer til problemformuleringen i oppgaven og deretter finne en form og måte å presentere fortellingen på.

De vil måtte tilegne seg kunnskaper om emnet og trekke inn og utvikle digitale ferdigheter og prinsipper for estetisk utforming. For å klare dette må de planlegge egen læring, egen arbeidsprosess og egen pedagogisk digitale ferdighet<sup>11</sup> i tillegg til å lage et produkt.

De må både få oversikt over problemområdet og finne ut av hva de må lære seg for å løse oppgaven: Hvilke digitale medier og programmer kan være egnet i arbeidet med å lage en digital fortelling? Hvor og hvordan skal jeg innhente fagstoff og innsikt i emnet jeg skal fortelle om?

Videre er det viktig at studentene får en oversikt over de ferdigheter de har og eventuelt må tilegne seg i en forberedelsesfase eller underveis i prosessen og hvordan disse ferdighetene kan overføres til eget læringsarbeid: Lese- og skrivetekniske digitale ferdigheter, regnetekniske digitale ferdigheter, foto- og videotekniske digitale ferdigheter, dramatiske og utformingsmessige ferdigheter osv..

---

<sup>11</sup> Karlsen og Wølner (2006) definerer i samme bok pedagogisk digital ferdighet som ”å ha oversikt over forskjellige typer digitale medier som kan være en ressurs for integrering i fag, å kunne se muligheter og tenke nytt i forhold til å integrere arbeide med digitale redskaper i undervisningen, å kunne planlegge for bruk, å kunne legge til rette for at digitale medier blir naturlig integrert i fagene, slik at den digitale ferdighetstreningen ikke blir et eget fag ved siden av det faglige arbeidet, å vite hvordan de tekniske ferdighetene kan utnyttes i en pedagogisk sammenheng og å kunne legge til rette for bruk av digitale medier i læreprosessen”.

Denne erfaringen med å lage sin egen strategi for hva de må lære for å kunne utføre oppgaven, vil forberede studenten til å reflektere over hvordan de siden kan hjelpe og veilede eleven fram til gode læringsstrategier.

### **Dokumentere og reflektere**

I utgangspunktet handler vårt opplegg om å lage et produkt – en digital fortelling – men vi mener at læringsutbyttet relaterer seg til mer enn det som formidles i selve fortellingen. I forhold til studentenes læringsutbytte vil det være vel så interessant å se på hva de lærer gjennom å lage og arbeide med den digitale fortellingen, som å ensidig fokusere på den ferdige fortellingen. Derfor blir det viktig med en dokumentasjon av arbeidsprosessen og refleksjoner over egne valg og egen læring.

Selv om oppgaven studenten fikk var relativt tverrfaglig, er det likevel interessant å se forholdet mellom produkt og prosess ut fra et kunst- og håndverksfaglig ståsted.

Også i kunst & håndverksfaget er det mye fokus på det å skape og det å lage et produkt som skal presenteres. I Læreplanverket for den 10-årige grunnskolen [L97] (Kirke-, utdannings- og forskningsdepartementet, 1996) var det 3 overordnede begreper som skulle inngå i alt arbeid i faget: oppleve – uttrykke – reflektere. Disse tre begrepene problematiserer tre aspekter ved oppgaver som setter det skapende i sentrum. Først må det legges til rette for en opplevelse som gir oppgaven meningsfullt innhold og virker inspirerende på egen skaping. Videre må det gis mulighet for å kunne uttrykke seg. Uttrykksaspektet forholder seg både til idé, teknikker og materialer, og nettopp i arbeidet med dette blir erfaringene og bevisstgjøringene viktige for læringen.

Refleksjonen er ikke bare en evaluering som tas i ettertid, men noe som skjer mer eller mindre bevisst i hele arbeidsprosessen (Haabesland og Vavik, 2000).

For å få frem læringsutbyttet både for studentene selv og for lærerne som skulle vurdere den enkeltes arbeider, så vi det som nødvendig at studentene måtte levere mer enn bare den digitale fortellingen.

Det ble laget to skjemaer som kunne hjelpe dem med systematisk å sette søkelys på egen læring og ”å lære å lære”. Det ene skjemaet handlet om å lage en god arbeidsplan. Det hadde 16 delpunkter, der studentene bl.a. skulle planlegge hvilke mål de ville nå (prosess, produkt, dokumentasjon), hva de kunne fra før (innhold, uttrykksform, teknikker m.m.) og ikke minst hvordan de ville måle sitt læringsutbytte. Det andre skjemaet støttet opp under å lage et refleksjonsnotat. Det hadde 20 delpunkter som tok opp egen læringsprosess, egenvurdering og pedagogisk refleksjon

om digitale fortellinger i skolesammenheng. Studenten kunne velge å bruke skjemaene eller fritt å utforme egen arbeidsplan og eget refleksjonsnotat.

Totalt skulle det leveres 5 komponenter i en digital mappe til eksamen:

- Arbeidsplan (evt. utfylt skjema)
- Manus med bare tekst
- Egen digital fortelling, også publisert på nettet
- Dokumentasjon av eget arbeid med den digitale fortellingen med bilde og tekst/tale
- Refleksjonsnotat (evt. utfylt skjema)



## Definere læringsmål

Så lenge arbeidet med en digital fortelling er gitt i en skolesammenheng, vil dette også påvirke målsettingene for arbeidet. Oppgaven med Digital Fortelling handler om mer enn bare å lage et bra produkt.

I likhet med f.eks. BBCs konsept vil også vi ha som målsetting at deltakerne skal lage en god digital fortelling og utvikle egen kompetanse i bruk av IKT-verktøy og fortellerkunst. Men vi ser også behovet for å tilpasse konseptet i forhold til læringsmål (og vurderingskriterier) fordi arbeidet med den digitale fortellingen settes i sammenheng med et fagstoff og/ eller tema som deltakerne skal sette seg inn i og lære noe om. I en lærerutdanningssammenheng kommer også målsettingen om at studentene skal opparbeide seg en pedagogisk kompetanse i bruk av digitale verktøy og arbeidsformer.

En noe forenklet målsettingen for arbeidet kan formuleres slik:

Du skal i ditt arbeid med Digital Fortelling kunne lage en helhetlig digital fortelling ut fra oppgavestillingen, planlegge å utvikle egen kompetanse i forhold til oppdraget, vurdere egen arbeidsprosess og egne og andres digitale fortellinger og

reflektere over kompetanse som kan oppnås i arbeid med Digital Fortelling i en skolesammenheng.

En mer detaljert og punktvis formulering vil beskrive delkompetansene som skal nås etter fullført opplæring. Disse er gitt i en poster som vi presenterer senere.

### **Kommunisere vurderingskriterier**

I følge Hopmann<sup>12</sup> vil vurderingsformen styre utbyttet og læringsaktivitetene i langt høyere grad enn selve undervisningsformen, og vurderingens art og utforming kan bidra til å øke læringsutbytte. Det er derfor naturlig at vi viet dem stor oppmerksomhet i det tilpassede konseptet.

Hopmann sier videre at det ikke er intensjonen med vurderingsformen som avgjør, men hvordan den blir oppfattet av dem som vurderes. Vi anså det derfor som viktig for studentenes læringsaktivitet og læringsutbytte at vurderingen var forutsigbar og tydelig kommunisert. Diskusjonen rundt dette burde gjøres i god tid før arbeidet ble igangsatt. I konseptet vårt vektla vi derfor en utstrakt kommunikasjon med studentene om hvordan vurderingen av den digitale fortellingen skulle gjennomføres. Studentene var således inneforstått med at vurderingen av arbeid og produkt skulle gis som mappevurdering og muntlig eksamen, og at vurderingen skulle avspeile i hvilken grad de hadde oppnådd de mål som var satt for oppgaven.

Utover å kommunisere hovedmålsetting og delmålene, involverte vi studentene i arbeidet med å sette opp kriterier for måloppnåelse. Det forelå ingen gjennomprøvde vurderingskriterier som ville gjenspeile alle læringsmålene vi hadde satt og som vi kunne overta som rettesnor. Disse måtte vi definere selv ut fra studentens fagplan og gjeldende planer i grunnskolen.

Vi kom fram til et forslag for vurderingskriterier som avspeilte delmålene og hvordan disse kunne vurderes. Utkastet ble gitt i form av en tabell som vi presenterer i et senere kapittel. Ut fra dette utkastet ble vi i fellesskap enig om hva som skulle vektlegges og hva som eventuelt måtte justeres.

### **Organisere en workshop med Digital Fortelling i skolen**

I en skolesammenheng er det en utfordring å finne en god organisering på workshopen. Det er i en normal undervisningssituasjon ofte mange studenter i en

---

<sup>12</sup> Notater fra forelesning på Metochi, Lesbos, basert på presentasjon av Stefan Hopmann.

klasse, kanskje bare en lærer, og eventuelt begrenset tilgang til teknisk utstyr. Vi valgte å legge oss på en modell der læreren stod for fellespresentasjoner og responsgrupper stod for individuell respons på den enkeltes arbeid underveis i prosessen. Responsgruppene besto av 4-5 studenter som skulle etablere et tett og forpliktende samarbeid under hele workshopen.

Responsgruppene startet med å presentere idéer, bilder og historier for hverandre og gi konstruktive tilbakemeldinger og innspill. Alle i responsgruppen skulle til avtalte tider vise hva de har gjort så langt, for mer respons og innspill. Underveis sto de hverandre bi ved behov når bilder skulle legges inn og tale spilles inn, og de bidro til dokumentasjon av den enkeltes arbeidsprosess i ord og bilde.

Vi ser at denne organiseringsmodellen også kan gi læring i et sosial-konstruktivistisk perspektiv, som innebærer at den lærende selv kan skape og etablere ny kunnskap og nytt handleberedskap. Samarbeid med medstudenter vil ha en særlig betydning for å oppnå dette.

### **Opplegget - en beskrivelse av innhold og gjennomføring**

Så langt har vi formidlet våre planer om et tilpasset konsept. Vi vil i dette kapitlet kort beskrive nærmere hvilket innhold vi ga i vårt konkrete kurs og hvordan vi gjennomførte opplegget.

Studentene hadde tidligere i studiet arbeidet med oppgavestillinger knyttet til videoredigering, animasjon, bildebehandling mm.

Ingen av studentene hadde likevel noen direkte erfaring med Digital Fortelling og kjente således heller ikke til de tekniske og innholdsmessige utfordringer de ville møte når de skulle gjennomføre opplegget med konseptet Digital Fortelling.

Det var viktig for oss at studentene opplevde opplegget som et integrert kurs i kurset, samt at de kunne se strukturen til det opprinnelige konseptet. Et viktig tiltak var dermed å gjøre opplegget synlig og avgrenset som en bolk i semesterplanen. Vi vil her skissere opplegget slik vi planla og gjennomførte det våren 2007 og vil først gi en summarisk gjennomgang av opplegget fra A til Å.

### **Første presentasjon av Digital Fortelling**

Studentene ble gjort kjent med oppgaven de skulle løse så tidlig som i første semesteruke, samtidig med at de fikk en introduksjon i selve konseptet og de 7 elementene. Slik kunne utfordringen modne i studentens bevissthet i flere uker. Det ble på dette infomøtet også gjort tydelig at studentene i denne workshopen, i motsetning til

en ”vanlig” workshop, også skulle arbeide mot flere didaktiske mål: Planlegge egen læring og reflektere over eget læringsutbytte og over bruk av Digital Fortelling som metode, uttrykksform og innfallsvinkel i skolesammenheng.

### **Inspirasjonssamling**

To-tre uker før planlagt workshop ble oppgaven, konseptet og opplegget belyst på nytt i en forberedende inspirasjonstime. Målsettingen for dette infomøtet var at studentene både skulle bli motivert for å arbeide med konseptet samt få idéer og inspirasjon til å ”finne” den historien de skulle bruke i sin digitale fortellingen. Av erfaring visste vi at det krever tid til både å finne en idé og til å la den modnes. Studentene fikk også mulighet til å snakke med oss faglærere om de idéene de hadde i perioden frem til selve workshopen skulle begynne.

Det ble opprettet responsgrupper med 5 studenter i hver gruppe som skulle arbeide tett i hele perioden med å gi tilbakemelding og hjelp til hverandre.

Studentene fikk nødvendig støttemateriell i neste kapittel i form av 3 postere som presenterer de 7 elementene, de 7 arbeidsstegene og de 7 læringsmålene, samt et skjema for arbeidsplan og et skjema for refleksjonsnotater.

### **Workshop**

Det var satt av en uke til selve workshopen, med fellestid på rundt 20 timer. Da var studentene først og fremst ”kursdeltakere” som laget sine digitale fortellinger under ledelse av oss faglærere. Veiledning underveis i arbeidsprosessen ble ivaretatt både av faglærere og responsgruppene.

Hver dag startet med en felles gjennomgang av den fasen vi skulle ta fatt på. Både tekniske og innholdsmessige faktorer ble belyst slik at studentene i størst mulig grad kunne klare å arbeide videre på egenhånd. Vi avsatte likevel faste tider til samarbeide i responsgruppene.

Disse samlingene ble satt til dag 1 og dag 3. Tidspunktene ble valgt ut fra når behovet for veiledning var størst. Tidspunktene markerte også tidsfrister for fremdrift i den enkeltes arbeid med sine fortellinger. På den første gruppesamlingen måtte alle ha klar sitt manus og sin idé for presentasjon. På den andre samlingen måtte alle ha satt sammen et råtkast til den ferdige fortellingen i digital form. Det vil si at de hadde lagt inn bildene de hadde funnet frem og at fortellerstemmen var lagt til.

## **Premiere**

Workshopen ble avsluttet med en felles premierevisning av de ferdige digitale fortellinger på storskjerm og med litt festivitas.

## **Publisering**

Studentene publiserte sine fortellinger på kursets webside, der de også la ut en kort beskrivelse av fortellingens innhold og et miniatyrbildet som knapp som skulle starte visningen av fortellingen.

## **Eksamen**

Den digitale fortellingen inngår som en del av en ”digital mappe” sammen med en arbeidsplan, et manus med bare tekst, en dokumentasjon av prosessen i bilde og ord og et refleksjonsnotat. Det skulle settes en samlet karakter på hele innholdet i mappen. Karakteren ble både basert på en vurdering av mappen som sådan og på en muntlig eksamen der studenten skulle presentere og diskutere sin digitale fortelling og arbeidet med denne, samt å reflektere over bruk av Digital Fortelling i undervisnings-sammenheng.

## **Fokus på oppdraget**

Allerede på informasjonsmøtet fikk studentene utdelt støttemateriell som skulle gi og holde fokus på oppgaven.

Støttematerialet ble gitt i form av 3 postere:

- De 7 elementene - Hva kjennetegner en god digital fortelling?
- De 7 stegene - Hvordan er workshopen organisert?
- De 7 læringsmålene - Hvilke målsettinger er knyttet til perioden?

Vi gav også ut et skjema for planlegging og et for dokumentasjon/refleksjon som studentene kunne bruke ved behov, samt en oversikt om aktuelle vurderingskriterier knyttet til læringsmål.

## De 7 elementene

De 7 elementene beskriver både hva en digital fortelling er og hva som gjør fortellingen god. Formuleringen av disse elementene er den samme som ble brukt på et prosjekt i 9.klasse på Skarpengland skole (Wergeland, 2006). På hjemmesiden til ”The Center for Digital Storytelling” vil man finne originalen. Ellers er de 7 elementer beskrevet i mange varianter og på mange språk på andre websider om Digital Fortelling.

### *Element 1* Fortellingens poeng

*Fortellingen har et poeng. Fortellingen må ha en idé eller et budskap du ønsker å formidle. Hvis ikke, blir den uinteressant å dele med andre.*

### *Element 2* Et dramatisk spørsmål

*Fortellingen har et dramatisk spørsmål. Fortellingen må ha en form for dramatik eller nerve for å holde på publikums interesse fra begynnelse til slutt. Klarer du å gi publikum et ønske om å få svaret på hvordan det endte, har historien et bra dramatisk spørsmål.*

### *Element 3* Et følelsesmessig innhold

*Fortellingen har et følelsesmessig engasjerende innhold. Fortellingen bør appellere til publikums følelser. Da blir de engasjert og lever seg lettere inn i historien.*

### *Element 4* Den personlige stemmen

*Fortellerstemmen er en gave til historie. Fortellingen fortelles med din egen stemme. Dette gir publikum en opplevelse av nærhet til historien, og den føles mer autentisk.*

### *Element 5* Lyd til illustrasjon

*Musikk og lyd gir virkning og kraft. Musikk kan være med å forsterke vår opplevelse av stemningen i historien. Lydkulisser og lydeffekter kan påvirke hvordan vi oppfatter bilder.*

### *Element 6* Fortellingens disposisjon

*Fortellingens disposisjon av lyd og bilder er sentral. En digital fortelling vil være satt sammen av flere deler, f.eks. bilder, musikk, lydeffekter og tale. For at fortellingen skal bli bra, må du finne den riktige balansen mellom de forskjellige delene. Bildene skal passe til teksten og teksten til*

*bildene, og ikke overdriv bruken av effekter.*

*Element 7* Rytmen i fortellingen

*Det gjelder å finne riktig tempo og rytme i fortellingen. En god flyt i fortellingen holder på publikums interesse.*

## **De 7 stegene**

De syv stegene er en beskrivelse av forløpet i en workshop med Digital Fortelling. Vår versjon er basert på arbeidet til Bull og Kaider (2004) som bygger på workshop-modellen som CDS<sup>13</sup> har utarbeidet. Deres modell er for bruk i klasserommet der man må ta hensyn til begrenset tid og tilgang til teknologi. (Kajder, 2004, Kajder, Bull & Albaug, 2005). Også erfaringer fra det tverrfaglige prosjektet på Skarpenland skole, er tatt med i utarbeidelsen av denne posteren som ble presentert for studentene:

*Steg 1* Skriv et manus

*Steg 2* Planlegg bruk av bilder i sammenheng med teksten (storyboard)

*Steg 3* Diskuter i gruppearbeid og ferdigstill manuset

*Steg 4* Legg inn bilder i videoprogrammet

*Steg 5* Legg til fortellerstemme til hvert enkelt bilde i små sekvenser

*Steg 6* Legg til effekter og overganger

*Steg 7* Legg til musikkspor hvis det er tid

## **De 7 læringsmålene**

Posteren presenterer hvilke læringsmål vi ønsket å oppnå ved å la studentene arbeide med Digital Fortelling:

*Mål 1* Du skal kunne organisere eget arbeid fra idé til ferdig produkt

*Studentene skal selv sette seg mål for perioden og planlegge framdriften*

---

<sup>13</sup> Her vil du finne mye bakgrunnsstoff og nyttig informasjon om digitale fortellinger:  
<http://www.storycenter.org/>

*av arbeidet. De skal videre ta ansvar for å lære seg nødvendig programvare og sette seg inn i de datatekniske sidene.*

- Mål 2* Du skal kunne utarbeide en god fortelling  
*Studentene skal lage en historie som ivaretar det fortellingsmessige på en god måte – dette gjelder både oppbyggingen og sammenhengen i fortellingen, samt forholde seg til dramaturgiske virkemidler. Også det personlige aspektet ved konseptet skal ivaretas i fortellingen.*
- Mål 3* Du skal kunne gi fortellingen en god audiovisuell utforming  
*Studentene skal anvende og sette sammen bilder, lyd og musikk slik at fortellingen kommer tydelig frem og historien får god flyt og fremdrift. Herunder kommer også bevisst bruk av estetiske virkemidler som f.eks. bruk av kontraster, rytme, komposisjon av bildeutsnitt og fargebruk. Det handler om å kommunisere og formidle innholdet i historien på en måte som fanger interessen til publikum. En godt innøvd fortellerstemme, er med å heve kvaliteten på den digitale fortellingen.*
- Mål 4* Du skal kunne lage en digital fortelling som innehar en god teknisk kvalitet  
*Studentene skal lage en digital fortelling som holder akseptabel teknisk nivå. Dårlig teknisk håndverk kan virke forstyrrende for opplevelsen av selve fortellingen. God innsikt i og bruk av digitale verktøy, teknisk utstyr og programvare er en nødvendig del av arbeidet med digital fortelling.*
- Mål 5* Du skal kunne reflektere over egen læring  
*Studentene skal vise at de har et reflektert forhold til eget arbeid, egen læring og måloppnåelse. De skal bevisstgjøre seg hvilket faglig utbytte de har hatt av arbeidet og hvordan samarbeid og kommunikasjon med de andre i responsgruppa har fungert.*
- Mål 6* Du skal kunne vurdere didaktiske anvendelser av konseptet  
*Studentene skal reflektere over bruk av Digital Fortelling som konsept i en læringssituasjon – en refleksjon som både går på det organisatoriske og det innholdsmessige. De skal vurdere anvendelse av konseptet i forhold til gjeldende fagplaner og målsettinger i skolen.*

*Mål 7* Du skal kunne presentere prosessen i ord og bilde  
*Studentene skal lage en IKT-basert presentasjon som viderefremidler egen arbeidsprosess på en informativ og spennende måte. Presentasjonen skal kunne brukes av studentene til å sette andre inn i hvordan en workshop med Digital Fortelling kan foregå.*

### **Vurdering av måloppnåelse**

Vurdering vil foregå på to måter i kurset, både som formativ og summativ vurdering. Formativ vurdering skjer mer eller mindre uformelt underveis i læringsprosessen og vil forme det videre læringsforløpet. Den foregår uformelt under daglig kontakt og i respons og veiledning og har til hensikt at studentene kommer videre i egen læringsprosess og bli oppmerksom på egen læring.

Summativ vurdering eller eksamensvurdering finner sted etter avsluttet læringsløp. Etter gjeldende eksamensform i kurset, betyr det for våre studenter at den ferdige digitale fortellingen og alt materiell i tilknytning til denne vil inngå i mappevurdering. Der vil fortellingen og læringsutbyttet få en summativ vurdering. Mappen vil ut over det kunne brukes til å se egen utvikling (Karlsen og Wørner, s.175) og kunne brukes i samtale under muntlig eksamen.

### **Vurdering - hva og hvordan?**

Det opplagte vurderingsobjektet er selvfølgelig selve fortellingen slik den fremstår. I undervisningssammenheng er det tradisjon for å utarbeide vurderingskriterier som måler hvor godt et produkt er.

Det foreligger eksempler på vurderingskriterier for bruk av Digital Fortelling i den engelske og amerikanske skole, der de 7 elementene står sentralt i vurderingen, med en poengsetting på hvor godt det enkelte elementet er ivaretatt. Ut fra disse poengene gir man en samlet vurdering av kvaliteten på den digitale fortellingen som helhet (Barrett, 2005, s. 3). Vurderingene blir f.eks. knyttet til følgende spørsmål:

- Har fortellingen et poeng og hvor godt dette kommer fram?
- Blir det stilt et meningsfullt spørsmål i fortellingen og blir dette besvart i historiens kontekst?

- Har fortellingen fått en klar atmosfære eller tone og er den eventuelt i overensstemmelse med de ulike delene i historien?
- Er stemmekvaliteten god og klar gjennom hele fortellingen?
- Blir eventuell musikken brukt på en virkningsfull måte, er fortellingens disposisjon og rytmen god?

Disse kriteriene kan være interessant for å måle den digitale fortellingen som produkt. Noen forfattere tar med ytterlige kilder<sup>14</sup> utenom produktet, som for eksempel utforming av storyboard, filmets lydspor og studentens refleksjoner med i vurderingen (Ormiston, u.å.).

Som vi har konkludert med tidligere, mener vi at mye av måloppnåelsen ligger i selve prosessen frem mot det ferdige produktet. Det var derfor vi så det som viktig å sette opp tydelige retningslinjer for hva og hvordan studentenes samlede arbeid skulle vurderes.

### **Vurderingsmappen**

Som kilder til vår vurdering av studentenes arbeid, ville vi bruke alle de 5 komponentene i vurderingsmappen. På forskjellig vis ville de bidra til et helhetlig bilde av studentens læringsutbytte:

- Produktet - Den ferdige digitale fortellingen. Ut fra produktet gis det en mer eller mindre objektiv vurdering av fortellingen basert på hvordan de 7 elementene var oppfylt og sammenheng med det skolefaglige aspektet. Det legges vekt på at fortellingen oppfyller oppgavetekstens rammer og krav.
- Manuset - Ut fra manuset kan en vurdere historien isolert for å se på oppbygging og struktur.
- Planleggingsskjema. Ut fra planleggingsskjemaet vurderes det i hvilken grad studenten har planlagt eget arbeid og læring på en god og konstruktiv måte.
- Refleksjonsnotat: Ut fra refleksjonsnotatet gis det en vurdering av hvilket refleksjonsnivå studentene hadde i forhold til eget arbeid, de valg som ble tatt underveis i prosessen og forhold knyttet til oppgaveteksten.

---

<sup>14</sup> Se også andre eksempler på vurdering i University of Houston (u.å.) *Educational Uses of Digital Storytelling*. Tilgjengelig fra: <http://www.coe.uh.edu/digital-storytelling/evaluation.htm> [lest 29.05.07]

- Dokumentasjon. Ut fra studentens dokumentasjon av egen arbeidsprosess gis det en vurdering av i hvilken grad studenten hadde klart å synliggjøre eget arbeid i de forskjellige fasene i workshopen.

Følgende tabell kobler vurderingskriterier til læringsmål og vurderingskilder:

<i>Vurderingskilder</i>	<i>De 7 læringsmålene</i>	<i>Hva måles? (Vurderingskriterier)</i>
Arbeidsplan	Organisere eget arbeid fra idé til ferdig produkt	Målsetting og planlegging av egen læring og framdrift.
Manus	Utarbeide en god fortelling	Utvikling og sammenheng i historien. Dramaturgi i fortellingen. Personlig preg.
Produkt	Gi fortellingen en god audiovisuell utforming	Kommunikasjon og formidling ved hjelp av bilder, synsinntrykk, lyd og musikk. Bruk av estetiske virkemidler.
Produkt	Ha god teknisk kvalitet i utførelsen	Bruk av digitale verktøy, teknisk utstyr og programvare.
Refleksjonsnotat	Reflektere over egen læring	Innsikt i eget arbeid, egen læring og måloppnåelse. Redegjøring for eget faglig utbytte. Samarbeid og kommunikasjon.
Refleksjonsnotat	Vurdere didaktiske anvendelser	Refleksjon om bruk av Digital Fortelling (konseptet) i en læringssituasjon.
Dokumentasjon	Presentere prosessen i ord og bilde	Videreformidling av egen arbeidsprosess på en informativ og spennende måte.

### **Muntlig framlegg**

Under utspørring i muntlig eksamen, skulle student og lærere basere seg på studentens refleksjonsnotater. Læreren ville også kunne trekke inn egen observasjon og samtaler under prosessen. Her la vi i vurderingen spesielt vekt på studentens evne til å utdype

og reflektere over gitte problemstillinger knyttet til egen arbeidsprosess og til oppgavens målsettinger.

### **Refleksjoner til førstegangsgjennomføring**

Etter at det tilpassede konseptet ble gjennomført for første gang, sitter vi med mange erfaringer. Vi hadde utviklet konseptet til bruk i en undervisningssammenheng basert på fagdidaktiske og metodiske refleksjoner. Selv om vi, i denne omgang, ikke skal gå inn i noen større drøfting og kritisk analyse av det tilpassede konseptet, ser vi det likevel som naturlig å ha en oppsummering av de erfaringer og funn vi gjorde etter denne førstegangsgjennomføringen av konseptet vårt. Våre funn er basert på følgende kilder:

- Studentenes egne betraktninger slik de fremkommer gjennom de skriftlige refleksjonsnotatene
- De observasjoner vi gjorde som faglærere underveis i arbeidsprosessen
- De aspekter ved arbeidet som fremkom under muntlig eksamen, der studentene bl.a. ble bedt om å utdype egne valg og erfaringer fra arbeidet med sin digitale fortelling. I dialogen under muntlig eksamen kunne studenten i større grad selv brukes som kilde til å få frem eventuelt læringsutbytte.

### **Vurdering av oppgavenes faglige innhold**

Vi hadde gitt studentene relativt stor frihet i forhold å finne temaet for fortellingen sin. Det mest tydelige kravet som ble gitt i forhold til det faglige aspektet, var at temaet skulle knyttes opp mot spesifikke læringsmål i skolens læreplan. Hvilket fagområde som ble berørt og på hvilken måte, var studentens eget valg. Dette ble gjort fordi studentene hadde sin kompetanse innen vidt forskjellige fagområder, og vi ønsket at de skulle arbeide med et tema som de følte seg fortrolig med og hadde kjennskap til. Vi hadde også en annen tanke med å gi studentene denne valgfriheten. Hvis studentene valgte forskjellige fagområder og innfallsvinkler til sitt arbeid med digital fortelling, ville vi kunne si noe om potensialet til konseptet som læringsarena på forskjellige områder.

Kravet om at fortellingen skulle kunne knyttes til begrepene ”kulturarv og identitet” henger sammen med at dette gav et godt utgangspunkt for å kombinere fagstoff med

det mer personlige aspektet som ses på som en del av konseptet Digital Fortelling. Med dette som bakgrunn, vil vi trekke frem og tolke noen av våre funn og erfaringer:

### **Digital Fortelling – egnet for de fleste fag, fagområder og klassetrinn**

Når vi ser på bredden av de faglige temaer som ble berørt i studentenes fortellinger, virker det som om konseptet kan brukes i de fleste fagene i skolen. Likevel var det tydelig at det tverrfaglige aspektet var det mest fremtredende. I noen av fortellingene var dette så utpreget at det ble kunstig å definere fortellingen inn i ett spesielt fag. Et eksempel på dette er fortellingen om ”Den gamle ferjen”. Historien berører et bredt spekter av fagområder og temaer som bl.a. geografi, teknologi, kystkultur, samferdselshistorie, yrkesstolthet.

Også når vi ser vekk fra selve innholdet i fortellingen, finner vi at Digital Fortelling naturlig kan knyttes til ulike fag. For eksempel vil det å bygge opp en fortelling kunne knyttes til norskfaget, det å bruke billedlige virkemidler til kunst- og håndverksfaget og musikkinnslag og stemmebruk til musikkfaget.

Studentene vurderte det slik at konseptet kunne tilpasses og brukes i de fleste aldersgrupper. I de laveste klassetrinnene vil læreren måtte hjelpe til med den tekniske delen av produksjonsprosessen f.eks. med å sette sammen bildene som barna har funnet og skal legge til fortellerstemmene deres. Graden av selvstendig innsats kan økes i høyere klassetrinn. I ungdomsskolen mente studentene at elevene selv kan takle mange eller de fleste av utfordringene multimediepresentasjonen gir. Dette stemmer også med de erfaringer som ble gjort i 9. klasse på Skarpenland skole, der elevene i grupper på 3 og 3 lagde digitale fortellinger nærmest alene, uten annen hjelp enn veiledning fra lærerne (Wergeland, 2006).

### **Digital Fortelling – både for formidling av fagstoff og det personlige**

En av utfordringene i forhold til vår oppgave var å få frem både det personlige og det faglige aspektet i fortellingen. Noen av fortellingene var utpreget personlige i sitt uttrykk og andre mer fagorientert. Likevel klarte alle å få noe personlig ut det faglige eller å få noe faglig ut av det personlige.

De fortellingene som best klarte å balansere forholdet mellom fagstoff og det personlige, var de fortellingene som hadde et fagtema som kunne knyttes direkte opp mot personlig minner, familiehistorie eller interesser. Disse støttet mest opp om tolkningen til Brinkley m. fl. (2002) om at en digital fortelling for fortelleren er en høyst personlig og tettpakket utforskning av et emne gjennom en fortelling.

Likevel fikk også de mer faktabaserte fortellingene et personlig preg fordi studentene selv valgte ut bildestoff, skrev innholdet med egne ord, utformet fortellingen ut fra hvordan de selv ville formidle innholdet og brukte egen fortellerstemme.

### **Digital Fortelling – en uttrykksform med mange lag**

Studentenes digitale fortellinger kunne tilsynelatende oppfattes som enkle små historier både tids- og innholdsmessig, men analyserte vi dem litt grundigere, fant vi at mange av dem formidlet et komplekst sett av ”budskap”. I hvilken grad studentene var seg bevisst alle aspekter ved det de formidlet i sin historie, har vi ikke grunnlag til å fastslå, men i refleksjonsnotatet satt de færreste ord på dette mangfoldet i uttrykksformen. Bare det å se på studentenes bildevalg og sammenligne det med tekstmanuset, gir spennende tolkningsmuligheter. Videre betyr intonasjon og stemmebruk mye for hvordan vi tolket budskapet. I fortellingene med et klart personlig innhold, ble også følelsesmessige undertoner tydelig.

En av studentene fortalte en historie om tilhørighet. Han skildret en oppvekst i et krigsherjet land og en ung manns tanker om fremtiden for både seg selv og landet. Bildene viste oss et land i ruiner, men også hvordan hverdagslivet gikk sin gang. Fortellingen ”En manns røtter” hadde på en måte tre lag - en saksorientert beskrivelse av ytre hendelser med krigen på Balkan som bakteppe, en personlig beskrivelse av egen oppvekst knyttet til personlige hendelser og opplevelser og til slutt, et dypere mer følelsesmessig møte med fortellerens tanker og drømmer. Ved siden av dette hadde fortellingen også et migrasjonsmessig aspekt fordi historien ender i Norge og problematiserer et møte med en ny kultur og de identitetsspørsmål som reiser seg når du etablerer en familie på tvers av landegrenser.

Et annet eksempel på at fortellingene kan ha mange lag, er fortellingen om ”Landpostbudet”. Det er fortellingen om hvordan det var å være et landpostbud på 60-tallet, men det er også en personlig fortelling om bestefaren til fortelleren. Til slutt er det en historie som handler om begreper som yrkesstolthet og det å være betydningsfull.

Ikke alle historiene klarte å få frem dette mangfoldet. Noen var mer overflatiske og handlingsbeskrivende i sin form. Dette mener vi henger sammen med at studentene var på forskjellige nivå i forhold til å beherske fortellerteknikk, å kunne komponere en historie og bruke uttrykksmessige virkemidler.

Det at nivåforskjellene var såpass store ser vi ikke som et problem, men heller som et pedagogisk potensial ved bruk av Digital Fortelling i skolen: Alle kan klare å lage en

digital fortelling ut fra sitt ståsted og alle vil ha et utviklingspotensial i forhold til å beherske uttrykksformen.

### **Digital Fortelling – en utfordring som engasjerer og utfordrer**

Studentene opplevde Digital Fortelling som en spennende måte å arbeide med fagstoff på. Våre erfaringer viser at studentene var motivert og viste stor iver i arbeidet med fortellingen sin. Selv om oppgaven var knyttet til et faglig tema, opplevde studentene at de formidlet noe som angikk dem og noe av seg selv.

Vi observerte et stort engasjement i samarbeidet mellom studentene jevnt over i workshopfasen, og ikke minst engasjerte samtaler under visning av råtkastet i ressursgruppen og under og etter premiereframvisningen. Vi tar det som et tegn for at den digitale fortellingens kraft og styrke er å bringe mennesker sammen til samtale om det emnet historien utforsker og leder tanken hen på.

### **Vurdering av oppgavens utforming og organisering**

En indikator på om organiseringen og opplegget var vellykket, er om studentene klarte å lage sin egen digitale fortelling innenfor avsatt tid og at fortellingene var av tilfredsstillende kvalitet.

Alle studentene som deltok klarte å fullføre opplegget og alle leverte en egen fortelling innen fristen. Kvaliteten på produktene var dog av varierende kvalitet. Dette kan selvsagt skyldes mange forhold. Noen er knyttet til studentenes mer personlige evner i retning av det kreative og skapende, og noen går på innsats og struktur i egen arbeidsprosess.

Vi velger å se bort fra de mer personlige sidene og fokuserer på de forhold som gjelder selve arbeidsprosessen. Ikke uventet viste det seg at de som deltok aktivt i det oppsatte programmet på skolen og brukte den individuelle tiden godt, også oppnådde gode resultater i forhold til både de innholdsmessige og de tekniske sidene ved fortellingen sin. Likevel så vi at det utpekte seg noen spesielle forhold som påvirket utbyttet av workshopen og kvaliteten på det ferdige produktet.

### **Å komme tidlig i gang**

Den gode idé kommer ikke alltid lett. De av studentene som kom tidlig i gang med å lete etter en historie som kunne brukes og som brukte veiledningstilbudet før workshopen aktivt, fikk mer tid til selve utformingen av den digitale fortellingen.

Noen av studenter sa at det hadde vært vanskelig å finne frem til noe å fortelle om. For de fleste gikk det likevel greit å finne et tema, men de opplevde at det vanskelig å få det inn i en fortellingsramme. Det var i forhold til dette at ressursgruppene viste seg å være til stor hjelp.

### **Å utnytte ressursgruppene**

Ressursgruppene skulle vise seg å bli en effektiv måte å skape fremdrift på.

Vi regnet med at behovet for veiledning og tilbakemelding på den enkeltes fortellinger ville være stort. Det var også viktig for fremdriftens skyld å lage noen treffpunkter som ville markere overgang til neste steg i arbeidet. Mange studenter pr faglærer gjorde at vi måtte satse på at studentene selv skulle ta ansvar for å hjelpe og veilede hverandre.

To typer tilbakemelding fra studentene bekrefter at bruk av ressursgrupper var et godt valg. De som hadde vært aktivt med i gruppene mente at det hadde hjulpet dem med å utkrystallisere idéen til historien, få frem et tydelig poeng i fortellingen og finne ut av hvordan de kunne utforme fortellingen i forhold til de 7 elementene. De som av en eller annen grunn hadde uteblitt fra ressursgruppene, skrev i rapporten sin at de i ettertid så viktigheten av å kunne dele idéene med noen og få konstruktive tilbakemeldinger i forhold til videre arbeid.

Som faglærere ser vi at måten vi instruerte og organiserte arbeidet i ressursgruppene på, var viktig for dette positive resultatet. Før ressursgruppene gikk hver til seg, hadde vi en felles gjennomgang av hva vi ønsket de skulle gjøre og hvordan. Dette foregikk på den måten at faglærerne lagde et rollespill som gav et konkret eksempel på hvordan man kunne legge frem idéen sin og hvordan de andre skulle kunne gi konstruktive tilbakemeldinger som både var motiverende og avhjelpende i forhold det videre arbeidet.

Vi som faglærere fulgte opp ressursgruppene ved å se innom dem jevnlig.

### **Å ha riktig fokus**

Studentene hadde tidligere i studiet vært innom mange sider ved bruk av IKT-verktøy. Noen av studentene følte seg derfor såpass trygg på de datatekniske utfordringer de ville møte i arbeidet med en digital fortelling, at de valgte å arbeide mer eller mindre på egenhånd og ikke å ta del i ressursgruppenes møter. Disse erfarte etter hvert at den tekniske tryggheten alene ikke ga dem den største uttellingen. De undervurderte utfordringen med å finne og utvikle en god historie som så skulle formidles ved hjelp

av IKT. En av studentene satte ord på dette forholdet ved følgende uttalelse: ”Dette var både den letteste og vanskeligste oppgaven så langt.” Han utdypet dette med å si at det tekniske gikk greit, men at den innholdsmessige siden av digital fortelling og det å formidle historien på en spennende og god måte var en stor utfordring.

I ettertid ser vi at vi kunne ha gitt tydelig beskjed om at de som først og fremst ser på oppgaven som en teknisk utfordring og derfor tar lett på de innholdsmessige aspektene, ville få problemer med å gjennomføre med et godt resultat.

### **Å få respons på bruk av virkemidler**

I siste del av workshopen, da alle egentlig var opptatt med å slutføre arbeidet, valgte vi likevel å la studentene vise de nesten ferdige fortellingene for hverandre i ressursgruppene. Formålet var å få respons på de valg som var gjort i forhold til utformingen av fortellingen. Studentene skulle legge merke til hvilke virkemidler som var brukt og om disse var med på å fremheve stemning, innhold og poenget i historien. Tidspunktet var gunstig. Studentene hadde kommet i gang med utformingen, og var derfor mentalt fokusert på hvilke virkemidler de skulle bruke og hvordan disse virket inn på fortellingene. De fleste opplevde at denne visningen var veldig nyttig i forhold til å se hva som kunne forbedres. For mange ble det også en viktig bevisstgjøring i forhold til bruk av uttrykksmessige virkemidler.

### **Vurdering av læringsutbyttet**

Et høyst relevant spørsmål i forhold til å bruke Digitale Fortelling i undervisningen, er om læringsutbytte står i forhold til den tid og det arbeidet som legges ned i opplegget. Sett i forhold til de læringsmål vi ønsket at studentene skulle oppnå, fant vi mange indikasjoner på at Digital Fortelling ga et godt læringsutbytte på mange områder. Mye av dette var knyttet til metalæring i forhold til samarbeid, veiledning, planlegging av eget arbeid og egen læring. Dette ser vi som viktig og nyttig lærdom, men vi fant også at mye av læringsutbyttet til studentene kunne knyttes mer spesifikt til Digital Fortelling som konsept og uttrykksform. Noen av disse funnene kan oppsummeres i følgende punkter:

Studentene fikk bevisstgjort seg at pedagogisk digital kompetanse (Karlsen og Wølner 2006) henger sammen med å vite hvilke digitale medier som kan være egnet i læreprosessen, å kunne planlegge for bruk av disse i til en konkret oppgave, å vite hvordan de tekniske ferdighetene kan utnyttes i en pedagogisk sammenheng, å kunne

utnytte de digitale mediene i læreprosessen og å hjelpe og veilede medstudenter (og som en videreføring senere elever) fram til gode læringsstrategier.

Arbeidet med digital fortelling bidro til kunnskapsutvikling om uttrykksmessige virkemidler og forståelse av hvordan ulike virkemidler påvirker en formidling og hvordan kjennskap til programvare gjør det mulig å bruke dem.

Læringsutbyttet som studentene dokumenterer i form av refleksjon i forhold til fagstoff og tema ser ut til å være større enn det som kommer frem i selve fortellingen. Dette fordi fortelleren må få en helhetlig oversikt over temaet for oppgaven, slik at hun/han kan trekke ut det som er relevant for fortellingen. Studentene var seg ikke alltid selv bevisst alt de hadde lært i ”innsamlingsfasen”, fordi de først og fremst var fokusert på det fagstoffet som skulle anvendes.

En stor del av studentene hadde lite erfaring med og kompetanse i fortellerteknikk og formidlingsproblematikk. Gjennom å lage sin egen digitale fortelling, ble fortelle- og formidlingsaspektene synliggjort og problematisert på en konkret og nær måte.

Gjennom å måtte veilede og gi tilbakemelding til medstudenter, ble det også en tydelig kunnskapsutvikling og bevisstgjøring i forhold til forteller- og formidlingsteknikk.

## **Konklusjon**

Etter å ha planlagt, utviklet og gjennomført det beskrevne opplegget med Digital Fortelling, sitter vi igjen med en opplevelse av å ha funnet et konsept og en uttrykksform som fungerte i forhold til studiets målsettinger. Denne opplevelsen er basert både på våre betraktninger som faglærere i lærerutdannelsen og på de tilbakemeldingene vi fikk fra studentene.

I forhold til studiet vi underviser på, ser vi at Digital Fortelling utvikler studentenes digitale kompetanse på en god måte, særlig ved at konseptet bidrar til å gi et meningsfylt innhold og utfordring i forhold til å anvende denne.

Studentenes tilbakemelding viste at de fant arbeidet inspirerende, morsomt, utfordrende og lærerikt. Samtlige studenter skrev at de kunne tenke seg å ta i bruk Digital Fortelling i egen undervisning og at de anbefalte at Digital Fortelling tas i bruk som en fast oppgave i studiet de nå hadde gjennomført.

Vi ser at vi har funnet en god plattform å arbeide videre på. Vi har i denne omgang basert våre funn og konklusjoner på kvalitative vurderinger av studentenes refleksjonsnotater og egne observasjoner. Når vi lar studentene i kommende kull få erfaring med Digital Fortelling som konsept og metode, ønsker vi bl.a. å ta i bruk mer objektive metoder for å måle studentenes læringsutbytte. Slik kan vi kanskje gi et enda

mer utfyllende bilde av hva som læres og hvordan læringen skjer ved bruk av Digital Fortelling i en skolesammenheng.

## Referanser

Barrett, H. (2006). Researching and Evaluating Digital Storytelling as a Deep Learning Tool. In C. Crawford et al. (Eds.), *Proceedings of Society for Information Technology and Teacher Education International Conference 2006* (pp. 647-654). Chesapeake, VA: AACE.

Barrett, H.C (2005) *Digital Storytelling Research Design*. Tilgjengelig fra: <http://electronicportfolios.org/digistory/ResearchDesign.pdf> [lest 15.01.07]

BBC Wales (u.å.) *Capture Wales – Digital Stories*. Tilgjengelig fra: <http://www.bbc.co.uk/wales/capturewales/>

Brinkley, E., Leneway, R., Webb, A. & Harbaugh, C. (2002). Preparing for Digital Storytelling. I. Mc Neil, S. (Ed.), *Proceedings of SITE 2002: Society for Information Technology & Teacher Education International Conference (13th, Nashville, Tennessee, March 18-23, 2002)*, s. 1147-1149. Chesapeake, VA: AACE.

Bull, S. & Kajder, S. (2005) Digital Storytelling in Language Arts Classroom. I: *Learning & Leading with Technology*, International Society for Technology in Education, vol. 32, nr. 4, s. 46-49

Center for Digital Storytelling (u.å.) *Tell stories – listen deeply*. Tilgjengelig fra: <http://www.storycenter.org/>

Erstad, O. (2005): *Digital kompetanse i skolen – en innføring*. Universitetsforlaget, Oslo.

Haabesland, A.A & Vavik, R. (2000) *Kunst og håndverk – hva og hvorfor*. Bergen, Fagbokforlaget.

Kajder, S. (2004) Enter Here: Personal Narrative and Digital Storytelling. I: *English Journal*, National Council of Teachers of English, vol. 93, nr. 3, s. 64ff

Kajder, S., Bull, S., Albaugh, S. (2005) Construction Digital Stories., I: *Learning & Leading with Technology*, International Society for Technology in Education, vol. 32, nr. 5, s.40-42

Karlsen, A.V. & Wølner, T.A. (2006) *Den femte grunnleggende ferdighet. Portefølje og digitale mapper – et sted for læring*. Oslo, Gyldendal Akademisk.

Kirke-, utdannings- og forskningsdepartementet (1996): *Læreplanverket for den 10-årige grunnskolen (L97)*. Tilgjengelig fra:

[http://www.udir.no/templates/udir/TM\\_Tema.aspx?id=2237](http://www.udir.no/templates/udir/TM_Tema.aspx?id=2237)

Kultur- og Kirkedepartementet (2003) *St.meld. nr. 38 (2002-2003). Den kulturelle skulesekken*.

Næss, M. L.: *En kartlegging av digital historiefortelling*. Tilgjengelig fra:

[http://www.media.uio.no/prosjekter/internettiendring/downloads/digital\\_storytelling.pdf](http://www.media.uio.no/prosjekter/internettiendring/downloads/digital_storytelling.pdf) [lest 01.01.07]

Ormiston, M. (u.å.) *Rubrics for Digital Storytelling*. Tilgjengelig fra:

<http://www.techteachers.com/digstory/gradclass/rubrics.htm> [lest 29.05.07]

Utdanningsdirektoratet (2005) *Kunnskapsløftet - fag og læreplaner*. Tilgjengelig fra:

[http://www.utdanningsdirektoratet.no/templates/udir/TM\\_UtdProgrFag.aspx?id=2103](http://www.utdanningsdirektoratet.no/templates/udir/TM_UtdProgrFag.aspx?id=2103)

Wergeland, T.J. (2006) *Digital fortelling - i et tverrfaglig temaarbeid. Et FoU prosjekt gjennomført i 9. klasse på Skarpengland skole våren 2006*. Tilgjengelig fra:

[http://home.hia.no/~torjw/spor/Tverrfaglig%20prosjekt\\_files/digtfortel\\_skarpengl\\_V06.pdf](http://home.hia.no/~torjw/spor/Tverrfaglig%20prosjekt_files/digtfortel_skarpengl_V06.pdf)

