Et FoU prosjekt gjennomført i 9. klasse på Skarpengland skole våren 2006.

av Tor Jarle Wergeland – institutt for kunst og håndverk – HiA

Digital fortelling

- et tverrfaglig temaarbeid

Tema:
Hus, kulturarv og identitet - hvordan folk i elevenes nærmiljø har bodd og levd.

Mål:

- Økt kjennskap til byggeskikk og kulturarv knyttet til hus og livet i Øvrebø. Styrke bevisstheten av å ta vare på vår kulturarv knyttet til dette.

- Få et bevisst forhold til sine egen kulturelle røtter gjennom konkrete historier som sier noe om hvordan folk har bodd og levd i nærmiljøet.

- Lære seg å bruke digital fortelling som uttrykksform og innfallsvinkel til å formidle lærestoff.

Gjennomføring:
Involverte fag: Norsk, samfunnsfag og kunst og håndverk
Prosjektet ble gjennomført som gruppearbeid og varte en uke.

Under temaet ”hus, kulturv og identitet” skulle elevene finne sin egen historie. Denne historien skulle fortelle noe om hvordan folk hadde bodd og levd i nærmiljøet i tidligere tider. I forkant hadde både foreldrene og elevene fått innføring i hva prosjektet gikk ut på. Foreldrene ble oppfordret til å hjelpe elevene med å finne egnede historier.

For at elevene skulle være trygge på det tekniske og få en formening om hva som lå i konseptet ”digital fortelling”, ble det gjennomført et mindre forprosjekt. Det ble brukt en gratis programvare som kan lastes ned på ”www.microsoft.com” : *PhotoStory 3*.

Prosjektuka ble innledet med den digitale fortellingen om ”huset på Bakken” som handler om det å skulle restaurere et gammelt hus og hvilke verdier gamle hus har som er verd å ta vare på[1]. Også andre eksempler på digitale fortellinger ble vist[2] og det ble diskutert hva slags historier som kunne passe inn i oppgaven. Etter denne felles innføringen, dro elevene ut på egenhånd for å samle stoff til sin historie - gjøre intervjuer, finne faktastoff og ta bilder. Så skulle gruppen skrive ferdig selve fortellingen og øve seg på å lese den. Det var mulig å få veiledning og hjelp hos faglærerne for de som ønsket det.

Da elevene kom tilbake til skolen, skulle bildene overføres til datamaskinen og fortellerstemmen spilles inn. De forskjellige delene ble satt sammen i videoprogrammet og bearbeidingen av fortellingen begynte. I denne fasen var det flere lærere med, slik at alle gruppene skulle få veiledning både på det tekniske og det innholdsmessige.

20 Vennesla Tidende

Barn er noen enestående skapninger, og det er vi som skal forsøke å etterlikne dem, ikke omvendt.
LONE DYBKJÆR

Vennesla-fjøsten
Nyttig om skatt
20. januar 1982
Spareboken har engasjert seg på aksjemarkedet, og gir et par ganger i året ut en egen "tema-avis" om aktuelle emner innen den personlige økonomi. På nyåret sender bankene ut en tema-avis om skatt og selvangivelse. Tema-avisen gir informasjon om skattemyndigheter på en adekvåg mer lettfattelig måte enn ligningsmyndighetenes veiledninger.

Vennesla Ordboka
SKODRE: Lage ugreie for en som holder på med finarbeid.
Eksempel: "Du ser ju ø skrive brev! Nåde dø omdu skodre mar!"
Kilde: Vennesla Historielag

Digitaliserer lokalhistorie

I en hel uke har niendeklassinger på Skarpengland skole jobbet med å digitalisere fortellinger fra nærmiljøet sitt.

AV LARS BASDAL

– Prosjektet har vært utviklingsrettet og morsomt, sier Karoline Ellingsberg (15).

– God læremåte

Siden mandag har femtenåringen og klassekameratene fra de to niendeklassene på skolen jobbet med konseptet digital fortellerteknikk.

Det går ut på å finne historier og å fortelle dem ved hjelp av digitale stillbilder, film, lyd og din egen, personlige fortellerstemme, forklarer Lene Grøtbesland (15).

– Resultatet skal bli film på mellom to og fem minutter som skal vises for alle i Kinosen, og som skal legges ut på internett, sier Anette Aubel Nilssen (15).

Derfor har niendeklassingene trått bryda for gode lokalhistorier som kan "foreviges" på nettet.

Prosjektet er et samarbeid mellom skolen og Høgskolen i Agder (HiA). Gymnasset er forøvrigsjekt deltagere i år fikk elevene undervisning i bra digital fortellerteknikk av ay HiA lærer Tor Jarle Wergeland.

Kurset har to formål. Først og fremst er det en god måte for elevene å høste hvordan folk har bodd og levd i nærmiljøet. For det andre har det en forskningsmessig betydn. det jeg ønsker å finne ut om denne måten å jobbe på gjøre at elevene gir ina i stoffet på en mer personlig måte, sier Wergeland.

Forteller om gården

Fremover skal han presentere på Forskningsdagene til høsten.

Prosjekt med denne måten å jobbe på, er at elevene må gjøre stoffet til sitt eget, og at prosjekten ikke favoriserer elever som er flinke til å pugge eller lese, sier Wergeland.

Gruppen med Karoline, Lene og Anette valgte å gripe fatt i historien til gården "Der Heime" på Loland.

– Det er en gammel gård som har rotter tilbake til 1600-tallet, og som har vært drevet i tre generasjoner, forteller Anette, og legger til at det er ønsket Torleif Robstad som eier gården nå.

– Mordan har dere brukt å forelle historien?

– Vi kommer til å legge ut på et lite gressrett nivå, og skal sette sammen historien med fortellerstemme, musikk og stillbilder, forklarer Anette.

Prosjekt var det fremvisning av de digitale historiene for alle niendeklassingene på Skarpengland skole.

INTERVJUOBJEKTER: Anders (80) og Berit Robstad (70) har bodd på gården "Der Heime" på Loland. Fh Karoline Ellingsberg (15), Lene Grøtbesland (15) og Anette Aubel Nilssen skal fortelle historien deres ved hjelp av digitale verktøy.

GOD HISTORIE: En av elevgruppene har jobbet med historien om de tre russiske krigsfangene som gjemte seg på Hornsland under krigen.

PÅ REDIGERINGSROMMET: Fv Lene Langeland, Tor Jarle Wergeland (lærer HiA), Henning Røisland (lærer Skarpengland), Siri Harket (lærer Skarpengland), Marit Sangesland og Guro Ellingsberg (Foto: Else L. Kristensen)

Siste dagen i uka var det felles visning av fortellingene og tilbakemelding på disse. Det hele ble avsluttet med premierefest – kaker og brus.

Erfaringer:

Generelt opplevde vi at dette var en spennende og utfordrene måte å arbeide på. Ingen av elevene ”meldte” seg ut av prosjektarbeidet, alle var involvert og motivert. Alle fikk opplevelsen av å komme i havn med prosjektet, selv om mange opplevde at de kunne ha gjort ting annerledes eller bedre. Det var også en ganske entydig interesse for å arbeide med digital fortelling om igjen.

I forkant hadde vi forestilt oss at det tekniske skulle bli krevende å beherske og vanskelig å organisere. Gjennomføringen av forprosjektet viste at den programvaren vi hadde valgt gjorde den tekniske utfordringen mye enklere enn fryktet. *PhotoStory 3* er intuitivt lagt opp, og programmet har mange muligheter for de mer datakyndige. Organiseringen var en utfordring. Særlig det å få spilt inn fortellerstemmen måtte planlegges godt. Noen kunne med fordel ha fått mer tid til å få et bedre resultat, så her måtte vi enten hatt flere innspillingsenheter eller beregnet bedre tid.

Den største utfordringen, slik vi ser de ettertid, var å få elevene til å beherske sjangeren ”muntlig fortelling”. De fleste henfalt til den faktabaserte varianten vi

---

[1] ”*Huset på Bakken*” – en digital fortelling av Anny Å. Haabesland og Tor Jarle Wergeland, kunstfag, HiA
[2] Fortellinger fra Flimmerfilms prosjekt i Bergen og eksempler fra *Capture Wales*, en TV-serie fra BBC

kjenner fra tidligere temaarbeid. Vi hadde håpet på en mer personlige og episke variant. Selv om de fleste kan fortelle livlig og engasjert om ting de har opplevd, kan det være vanskelig å overføre denne sjangeren til de digitale fortellingene. En kan fortelle om den første traktoren på gården på to forskjellige måter. Den ene kunne handle om hvilken årsmodell og hvilket merket den var, hvem som kjøpte den osv. Den andre kunne fortelle om lillemanns opplevelse av å få sitte på fanget til han far, der han kom kjørende opp gardstunet med det nye vidunderet for første gang. Begge historiene forteller om traktoren, men bare den ene ville være en fortelling som angikk oss på et mer personlig plan. Spørsmålet er om ikke den konkrete og personlige fortellingen lærer oss mer enn den faktabaserte varianten om hva traktoren betydde for de som bodde på gården?

Neste gang vi skal arbeide med digital fortelling, vil vi gjøre følgende forarbeid før vi setter i gang med selve filmen:

- en liten forøvelse i fortellerkunst
- samle inn ideer på forhånd og ta disse med til en idédugnad - hva kan vi få ut av dette?
- skrive fortellingen og levere den inn til veiledning hos lærer
- diskutere med lærer hva slags bilder og lyder som trengs for å gjøre historien levende

Oppsummering:
Prosjektet gav oss tro på at konseptet, metodikken og utrykksformen ”digital fortelling” er egnet for tverrfaglig arbeid i skolen. Elevene likte å arbeide på denne måten og det er lett å nærme seg fagstoffet på en engasjert måte.
Elevene fikk en meningsfull utfordring i bruk av IKT-verktøy og fikk trening i å formidle noe til andre.

Konseptet kan i sin enkleste form være en enkel bildeserie som utgjør en liten fortelling. I barneskolen vil den tekniske delen kanskje gjennomføres av lærer, mens barna kan hjelpe til med å finne bilder, være fortellere m.m.
I ungdomsskolen kan elevene selv lage takle mange av de utfordringene en slik multimediepresentasjon gir.

Frykten for at de datatekniske utfordringene skulle overskygge arbeidet med innholdet i fortellingene, viste seg å være ubegrunnet. Neste gang vi skal arbeide med denne fortellerformen, vil vi derfor flytte fokus enda mer over på det fortellertekniske og det innholdsmessige.

Digital fortelling

- en metode, innfallsvinkel og uttrykksform egnet for tverrfaglig temaarbeid?

Bakgrunn:

Bakgrunnen for å ta i bruk digital fortelling i tverrfaglig temaarbeid, var et ønske om å involvere elevene mer aktivt i lærestoffet. Særlig der læreplanen går inn på læringsmål som omhandler holdning og bevisstgjøring.
Gjennom å la elevene bruke sin egen fortellerstemme til å formidle noe som angår dem, enten i form av egne erfaringer eller deres egen virkelighet, håpet vi at elevene fikk en større forståelse og innlevelse i det emnet vi skulle arbeide med.

Vi legger her til grunn det pedagogiske prinsippet om at når elevene gjør lærestoffet til sitt eget, vil de lettere forstå det.

Også ”kunnskapsløftets” fokus på ferdigheter i bruk av IKT-verktøy og kommunikasjon, lå til grunn for prøve ut ”digital fortelling” som konsept og metode i skolen.

Hva er digital fortelling?

- Digital fortelling (Digital Storytelling) er en historie som fortelles ved hjelp av digitale verktøy, - en datamaskin med et videoredigeringsprogram.

- Du bruker din egen fortellerstemme for å fortelle en personlig historie som tar utgangspunkt i dine egne erfaringer, opplevelser eller tanker om noe.

- Fortellingen er kort film – ofte ikke mer enn 2-3minutter, som foruten din fortellerstemme kan inneholde gamle fotografier, bilder du tar selv, tegninger, videosekvenser, lydeffekter, musikk, osv.

- Målet er å gjøre historien din levende og interessant for de ser filmen din. For å klare det kan du bruke virkemidler du kjenner fra muntlig fortellerkunst, poesi, teater, film og tegneserier.

- En digital fortelling 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:

De 7 elementene

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

2. *element:* *En fortelling med et dramatisk spørsmål.*
   Fortellingen må ha en form for dramatikk 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.

3. *element:* *Et følelsemessig engasjerende innhold*
   Fortellingen bør appellere til publikums følelser. Da blir de engasjert og lever seg lettere inn i historien.

4. *element:* *Fortellerstemmens gave til historien.*
   Fortellingen fortelles med din egen stemme. Dette gir publikum en opplevelse av nærhet til historien, og den føles mer autentisk.

5. *element:* *Musikkens virkning.*
   Musikk kan være med å forsterke vår opplevelse av stemningen i historien. Lydkulisser og lydeffekter kan påvirke hvordan vi oppfatter bilder.

6. *element:* *Fortellingens disposisjon*
   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.

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

(Kilde: http://www.digitalbridge.nu/ http://www.coe.uh.edu/digital-storytelling/introduction.htm)
.

Vil du vite mer:

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/

Digital storytelling har blitt et eget TV-program i Storbritannia. I Wales har vanlige folk deltatt på work-shops og laget sine egne små digitale fortellinger til en programserie som BBC har kalt "*Capture Wales*". På hjemmesiden deres kan du finne mange spennende og gode eksempler på digitale fortellinger:
http://www.bbc.co.uk/wales/capturewales/

I Norge har Flimmer Film fått støtte av norsk filmfond til å sette i gang workshops med ungdom. Noen av de digitale fortellingene som disse har lagd finner du på denne linken:
http://www.digitalefortellinger.com/

Forprosjekt i 9. klasse Skarpengland skole våren 2006

En liten digital fortelling

Denne oppgaven handler om å levendegjøre en liten fortelling dere har laget selv (ca 1 side). Dette skal dere gjøre ved hjelp av en datamaskin med videoredigeringsprogram, et digitalt kamera og en mikrofon. Fortellingen skal bli en slags film som består av:

- en fortellerstemme
- noen bilder dere tar selv
- bakgrunnsmusikk og eventuelt noen lydeffekter.

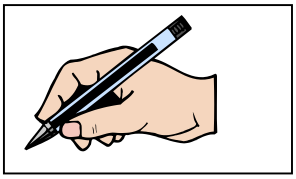
Oppgaven er en gruppeoppgave der dere skal jobbe sammen tre og tre.

Velg en av disse forslagene:

- Klasserommet mitt – en liten fortelling om noe spesielt ved klasserommet eller i klasserommet.
- Friminutt – fortell om noe du gjør i friminuttet.
- En matpakke forteller - betraktninger om det å spise nista si i spisefriminuttet.
- Jeg kom for sent - en historie om å komme for sent til timen (sann eller oppdiktet).

Instrukser for oppgaven:

1



Gruppen velger ut hvilken historie de vil bruke og planlegger deretter hvilke bilder som må tas for å få frem historien på en best mulig måte. (5-8 bilder).

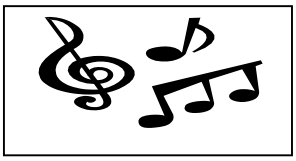
2

Gruppen går ut og tar de bildene de trenger til fortellingen, og legger dem deretter inn på datamaskinen.

3

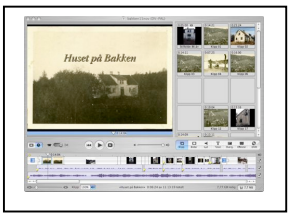
Velg hvem som skal være fortelleren. Denne øver seg på å lese historien høyt. Resten av gruppen kan være aktive lyttere som kommer med konstruktive råd.
Fortellerstemmen spilles inn på datamaskinen.

4



Velg ut musikk og kanskje noen lydeffekter som passer til historien.

5



Sett sammen de forskjellige delene i et videoredigeringsprogram.