

DIGITALT BERÄTTANDE:

Historieberä vidare med i

Med Digitalt Berättande har vi fått ett läromedel vi kan använda oss av i skolan och som jag tror kan stärka många elevers självbild och stimulera deras språkutveckling, skriver lärarstudenten Tina Tegnér. Och menar att hon i sin kommande roll som lärare, kommer att kunna ge eleverna en mer varierad undervisning med hjälp av informations- och kommunikationsteknologi. Genom att eleverna lär sig använda olika medier och förstår deras roll skapas också förutsättningar för delaktighet i samhällslivet.

För barn som växer upp idag är teknik en del av vardagen. Medier som tidningar, tidskrifter, radio, tv, video, film, cd-skivor och Internet är ständigt närvarande och en del av vår kultur. Från tidig ålder omges barn av rörliga bilder och med dem de värderingar och budskap som mediet förmedlar. Vi påverkas alla av medier och bildar våra uppfattningar genom de värderingar vi möter.

Det är också i medierna som en stor del av opinionsbildningen och den politiska diskussionen äger rum. I artikeln "Filmkunskap fixar", säger Klas Wiklund, handläggare på Svenska Filminstitutet, att skolan måste vara en plats för kritiskt ifrågasättande och utforskande. Han menar att om eleverna får möjlighet att uttrycka sig med film och andra medier, lär de sig att se mediers möjligheter och begränsningar.

I ett vidare perspektiv förstår de också makten i att kunna redigera och strukturera i ett material. Skolans ansvar är i förlängningen en fråga om demokrati och yttrandefrihet. Genom att eleverna kan använda olika medier och förstår deras roll skapas förutsättningar för delaktighet i samhällslivet.

Genom digitalt historieberättande kan människor i olika åldrar och från skilda kulturer mötas och förstå varandra genom varandras berättelser. Tekniken är den enkla biten! Fotografier, teckningar, videospelningar och ljudupptagningar redigeras med enkla redigeringsprogram. Resultatet är en kort film producerad av den som berättar och där rösten och bilden växelverkar för att förmedla en viss

ttandet lever interaktiva medier

känsla eller budskap som berättaren vill visa på. Ibland är det personliga uttrycket och berättelsen också något som vi alla kan känna igen oss i.

berättelser speglar vår samtid
Inför "Berättaråret 2006" startade Utbildningsradion (UR) projektet Rum för berättande, utifrån metoden Digitalt berättande. Det finns nu hundratals berättelser på UR:s webbsida, gjorda av människor mellan 9 och 85 år, och intresset för projektet och för själva metoden blir allt större. Antalet besökare ökar ständigt, nya digitala berättelser läggs ut och nya samarbeten och olika projekt knyts upp till Rum för berättande, där själva navet är webbsidan.

Tanken med UR:s Rum för berättande är att webbsidan ska kunna användas som läromedel i skolan och visa på möjligheter att arbeta med det vidgade textbegreppet. *"Att tillägna sig och bearbeta texter behöver inte alltid innebära läsning utan kan ske genom avlyssning, drama, rollspel, film, video och bildstudium. Ämnet utvecklar elevens förmåga att förstå, uppleva och tolka texter. Ett vidgat textbegrepp innefattar förutom skrivna och talade texter även bilder."* (Skolverket, 2000)

Genom språket vidgas elevens begreppsvärld och genom att kommunicera tillgodoses elevernas behov av att uttrycka vad de känner och tänker. I ämnets syfte i kursplanen beskrivs också hur skolan har en uppgift att knyta an till elevernas egna upplevelser och stärka deras förståelse för människor med olika kulturella bakgrunder.

Berättelse kan enligt Nationalencyklopedin definieras som "framställning i tidsföljd eller annan naturlig ordning av väsentliga omständigheter (hos ngn helhet) vanl. händelseförlopp e.d". I det digitala berättandet, som bygger på den muntliga berättartraditionen, används datorn för att skapa berättelsen och Internet för att sprida den. Människan är i grunden en kommunicerande varelse och berättelser har i alla tider varit ett sätt att lära om vår historia och spegla vår samtid. Innan skriftspråket förekom var det genom berättandet som vi utbytte kunskaper och erfarenheter.

Idag har vi en uppsjö av olika sätt att kommunicera. Verktygen och sammanhangen är förändrade. I mötet mellan den muntliga berättelsen och den digitala tekniken uppstår det nya möjligheter att uttrycka sig, kommunicera och skapa mening.

Med datatekniken lever berättandet vidare och återger vår nuvarande historia, om människors viktiga händelser i livet och erfarenheter.

berättarkonst från Kalifornien

Termen Digitalt berättande kommer från engelskans Digital Storytelling, och i en nätartikel beskriver Charlotte Sifvert, skribent och redaktör på Kulturnät Sverige, den som "en konstnärlig uttrycksform som utgår från en historiskt grundad och människocentrerad uppskattning av god berättarkonst, som kommer till uttryck med hjälp av digitala medier".

Kulturen växte fram med Internets intåg under 1990-talet i USA. Bakom

konceptet står bland annat Joe Lambert, som också skrev boken Digital Storytelling 1993. Han blev inspirerad av filmkonstnären Dana Atchley, och tillsammans med kollegan Nina Mullen startade och drev de tredagars workshops på Center for Digital Storytelling i Berkeley, Kalifornien. Här har tusentals människor fått möjlighet att sätta samman en kort film, på 3-5 minuter, om en viktig händelse i deras liv, ett minne eller annan berättelse med personlig förankring.

tvådagars workshop

För att lära mig mer om metoden deltog jag förra året i en tvådagars workshop arrangerad av UR på Lindholmens Gymnasium. Ett av målen med dagarna var att utbilda handledare i Göteborgsregionen. Tolv deltagare samlades för att lära sig hur man berättar sin egen historia och gör sin egen film av den. Eddie Westbroek, projektledare för Rum för Berättande och mediepedagog i Stockholm, inledde och berättade att Digitalbridge, som är en ideell förening, tog Digitalt berättande till Sverige och att UR introducerades för metoden 2000.

Men UR ville lyfta det till att inte bara vara en metod, utan att Digitalt berättande skulle spridas. Man började samla material och märkte att det fanns något speciellt i alla berättelser, just för att de är personliga. Rum för berättande startades och på webbsidan lägger UR också ut en fråga i anslutning till varje film och skapar ett forum där människor svarar. "Det handlar om dialog och inte om massmedia", menar Eddie Westbroek.

de sju elementen och andra metoder

Digital storytelling är tänkt att ske i interaktion, som en kollaborativ konst, som leder till lärande. Under de workshops som bedrivits på Center for Digital Storytelling har sju element utvecklats för att stödja skapandet av en digital berättelse och de utgör grunden för själva konceptet:

1. Första elementet handlar om att berättelsen ska ha en poäng. Med poäng menas det meddelande eller budskap som berättaren vill förmedla med sin historia.
2. Andra elementet behandlar frågan om dramatik. En bra historia bygger upp en spänning som gör att vi sitter kvar och lyssnar till slutet. Historien etablerar ett begär i början som vi måste få tillfredsställt.
3. Tredje elementet tar upp det känslomässiga innehållet. Om en berättelse gör oss emotionellt berörda kan vi lättare ta till oss budskapet och leva oss in i historien.
4. Fjärde elementet handlar om att berättarens röst ska anses som en stor gåva. Med hjälp av den egna rösten kan man förmedla ett djupt budskap och närhet med publiken.
5. Femte elementet är kraften hos en ljudillustration vilket innebär att musik kan påverka vår varseblivning av synintryck. Musik kan enkelt ge stämning åt en film.
6. Sjätte elementet handlar om disposition. Digitalt historieberättande är framför allt ett visuellt medium och vi kan med den digitala tekniken laborera mycket med det visuella och det auditiva.
7. Sjunde elementet tar upp tempot vilket kanske är det viktigaste bakom framgångsrikt historieberättande. Rytmen i en historia avgör mycket av vad som håller publikens intresse vid liv. (Källa: *Digitalbridge.nu*)

När det gäller UR:s Digitala berättande kan metoden med de sju elementen hjälpa, men Eddie menade att vi redan kan det här med att berätta. Man kan egentligen göra på vilket sätt som helst. De sju elementen kan också hindra. En idé eller

att uppslag kan vara ett hjälpmedel för att provocera fram en historia. UR har mer och mer gått över till att arbeta med tema och märkt att det då blir roligare att berätta om något som man behöver veta mer om.

Med yngre barn blir det en helt annan process och då behövs andra strukturer. Barnradion har arbetat fram ett koncept som de kallar ögonblicksmetoden och som de har använt mycket. Där fokuserar man på ett visst moment, en ögonblickskänsla och ställer frågor som: "Hur var det då?" "Beskriv vad du kände och hur du tänkte då"? Denna metod kan även användas av vuxna. UR har också anpassat tiden till en minut för att det ska kunna användas och genomföras i skolan.

Vad gäller Digitalt Berättande handlar det annars om att det ska vara personligt, ske i en workshop och att det är en process i skapandet. Din berättelse tar form i dialog med andra. Där frågor som: "Vad vill jag veta mer om"? och "Vad vill jag veta mindre om"?, utvecklar din berättelse. Det kan liknas vid en typ av respons-skrivning eller skrivprocess. Att träffa andra, lära känna dem, jobba självständigt och upplevelsen av att jag bestämmer är viktiga. Andra betydelsefulla aspekter är att kunna göra något klart som man gjort själv och att någon vill höra något om mig.

bygga broar mellan språken

Inför workshopen i Göteborg hade jag fått ett tema att fundera kring: "att våga göra fel". Eftersom jag på min utbildning på lärarprogrammet samtidigt hade fått till uppgift att skriva en novell, slog det mig

På URs webbplats finns bland annat filmen "3 min. om digitalt berättande" ett inslag från URs Skolakuten, om digitalt berättande på Grimstaskolan i Stockholm.

att jag inte kunde använda mig av någon längre text för att kunna förmedla min historia på en minut. Under första dagen arbetade jag mycket med min berättelse genom att skriva och skriva om, efter respons från min "skrivarkompis" på workshopen. Det slog mig att Digitalt berättande i första hand handlar om ett språkligt uttryck. När jag under dag två, efter mycket arbete med att redigera i det enkla programmet MovieMaker, började närma mig en färdig produkt blev detta uttryck mer synligt. Min röst och hur den samspelar med bilderna skapar, precis som vår handledare var inne på, något väldigt personligt. Slutresultatet hade jag inte riktigt kunnat förutse, och när vi visar våra filmer för varandra är alla väldigt personliga med ett alldeles eget uttryck. Gemensamt för oss alla är tillfredsställelsen av att både ha skapat något eget och att lyckas färdigställa det.

Jag tror att det handlar om att bygga broar mellan språken som jag först hörde Fredrik Holmberg, som är film- och mediepedagog, prata om i ett program från UR:s Skolakuten. Att vi måste lära oss att se media som ett språk och att det är ett sätt att kommunicera.

Fredrik Holmberg menar att det rorliga bildmediet är det vanligaste språket i samhället idag och att vi i skolan lär oss grammatik av olika slag. "Vi lär oss svenska grammatiken, bokstäver och så vidare, men vi måste lyfta det vidare till berättandet och det är samma sak med mediepedagogik eller filmpedagogik.



Vi måste lära oss hur bilderna fungerar för att sedan använda dem för samma typ av berättande”. Här håller jag med Holmberg om att det är först när vi jämför alla språk som vi på allvar kan börja omsätta det vidgade textbegreppet i praktiken. Det gemensamma för olika språk är berättandet.

Lustfyllt varierat arbetssätt

Genom den verksamhetsförlagda utbildningen på lärarprogrammet har jag fått klart för mig hur lustfyllt arbetet med olika IT-verktyg är för eleverna och hur motiverade de blir när man plockar in ljud och bild i skolarbetet.

Med hjälp av informations- och kommunikationsteknologi(IKT) kan jag som lärare ge eleverna en mer varierad undervisning, som stimulerar fler sinnen, och anpassa den till elevers olika lärtilar. Lärare som jag arbetat med pratar om hur eleverna utvecklar nya förmågor som kan rymmas inom olika ämnen i skolan kursplan.

Något som dessa lärare ofta återkommer till är hur synliga eleverna blir i arbetet med olika IKT-verktyg och hur det stärker deras självkänsla. Den egna lärprocessen synliggörs också, och genom att ha en tydlig mottagare sker lärandet i ett för eleven meningsfullt sammanhang.

”Kommunikation med andra utgör under hela livet en förutsättning för psykisk och social, kulturell och personlig utveckling och det är i interaktion med omgivningen, genom och i språkandet, som barnet och den unga människans identitet och självbild växer fram.” (SOU 1997:108a)

verktyg och läromedel

Med Digitalt berättande har vi fått ett läromedel vi kan använda oss av i skolan och som jag tror kan stärka många elevers självbild och stimulera deras språkutveckling. Då tänker jag såväl på det talade språket och skrivna språket som på olika former av mediespråk. Jag kan också se att jag som lärare kommer att kunna använda UR:s rum för berättande som en resurs också för att föra diskussioner med eleverna kring de olika teman som tas upp i ”Rum för berättande” som

tas upp och arbeta med värdegrunden.

Myndigheten för Skolutveckling öppnade i våras webbplatsen Pim, ”praktisk IT- och mediekompetens”. Den är en del av ett regeringsuppdrag, som myndigheten har att främja utveckling och användning av informationsteknik i skolan. Här kan man hitta handledningar om hur man kan arbeta med Digitalt berättande, men också andra sätt att berätta, introducera och presentera ett tematiskt område och dokumentera elevers lärande.

Förhoppningsvis kan skolans lärare, med stöd av Pim och andra lärresurser på webben, komma över de hinder som de upplever att tekniken för med sig och börja se på olika medier som ett

språk. Berättandet är kanske det som är bron mellan språken, och nu har vi fått nya verktyg att använda i vårt kreativa skapande.

TINA TEGNÉR
lärarstudent
tina.tegner@kristinedal.stenungsund.se

Tina Tegnér läser hon på lärarprogrammet, Lärande och IKT. Tina är intresserad av att förändra läromiljön i skolan till att bli mer varierad och att använda IT mer vardagligt i undervisningen.

Referenser

Andersson, G. H. (2000) Digital Storytelling. Malmö: Scandvision Mediahouse: www.digitalbridge.nu/pdf/geska.pdf

Filmkunskap fixar förståelse.(2005) Lärarstudenten, (2), s.7

Lambert, J. (2003) Digital Storytelling Cookbook and Travelling Companion. Berkeley, USA: Digital Diner Press: www.storycenter.org/cookbook.pdf

Rosberg, E.(2005) Digital Storytelling. Examensuppsats Malmö Högskola: www.digitalbridge.nu/EmelieRosberg_DigitalStorytelling_IDK02_ExamensprojektV05.doc

Sifvert, C. (2000). Lägereldar på nätet. Kulturnät Sverige: Magasinet, nr. 7 - Virtuella lägereldar: www2.kultur.nu/pub/pub193_5.asp?art_id=3696

Skolverket. (2001). Svenska Filminstitutet. Film för lust och lärande. Stockholm: Liber

Skolverket. (2000). Kursplaner och betygskriterier Grundskolan 2000. Stockholm: Skolverket och Fritzes: www.skolverket.se

SOU 1997:108a. Att lämna skolan med rak rygg. Om rätten till skriftspråket och om förskolans och skolans möjligheter att förebygga och möta läs- och skrivsvårigheter. Stockholm: Utbildnings- och kulturdepartementet: www.sweden.gov.se/content/1/c6/02/21/16/bff1115e.pdf

Utbildningsradion (2006) I soffan med Fredrik Holmberg. Skolakuten: www6.ur.se/pedagogwebben/Program3/Program-for-pedagoger/Skolakuten/

Länkar

UR:s Rum för berättande: www.ur.se/rfb

Digitalbridge: www.digitalbridge.nu

Film i Stockholm: www.filmstockholm.se

The Center for Digital Storytelling: www.storycenter.org

Pim – praktisk IT- och mediekompetens: www.pim.skolutveckling.se

Multimediabyrån, Myndigheten för skolutveckling: www.multimedia.skolutveckling.se



Prenumerera på Datorn i Utbildningen

Datorn i Utbildningen kommer ut med åtta nummer per år och är en oberoende tidskrift kring skolutveckling med stöd av medier och IT, knuten till Föreningen Datorn i Utbildningen, med drygt 2 500 medlemmar runt om i landet som bland annat arrangerar SVIT-konferenserna en gång per år.

Just nu förmånliga introduktionspriser på Datorn i Utbildningen:

Du som vill prova på Datorn i Utbildningen i några nummer får tre nummer för 99 kr.

- En provprenumeration med 3 nummer för endast 99 kr (nya prenumeranter)
- 1 prenumeration på DiU, 8 nummer, 350 kr
- 5 prenumerationer till skolan för 1.050 kr
- 10 prenumerationer till skolan för 1.750 kr

Namn:

Skola:

Postadress:.....

Faktureringsadress, om annan än postadressen:

.....

Tfn:

E-post:

- Jag vill bli kontaktad av föreningen Datorn i Utbildningen
(vi kontakter dig via mail, så glöm inte att lämna din mailadress på raden ovan)

SKICKAS TILL:

Datorn i Utbildningen, Box 75, 129 22 Hägersten. Tfn: 08-32 57 76. Fax: 08-646 33 98
Webbadress: www.diu.se

Kopiera gärna prenumerationsbladet och vidarebefordra till kollegor och skolledare