

Gjennomføringens 7 steg

Steg 1 - Introduksjon av digital fortelling og tema

Steg 2 - Skriv manus

Steg 3 - Planlegg fortellingen og bruk av bilder (storyboard)

Steg 4 - Finn kilder

Steg 5 - Legg inn bilder og legg til stemme

Steg 6 - Legg til effekter, overganger og musikk

Steg 7 - Premiere

Steg 1 - Introduksjon av digital fortelling

En god måte å introdusere digital fortelling på, er ved å vise eksempler av ulike historier. Kanskje du selv kan lage en historie i forkant som et eksempel på hvordan en kan gjøre det. Det finnes også mange historier på internett som kan vises. Ved å se historier som allerede er laget, er det lettere for elevene å få et bilde av hva produktet skal være og kunne få til en god historie allerede første gangen de gjør det. Det er det som gjør dette verktøyet så spennende og motiverende å bruke. Med enkle virkemidler kan hvem som helst lage et produkt som ser profesjonelt ut.

Som en del av introduksjonen, bør en gå igjennom de 7 elementene som særpreger digital fortelling og som gjør historiene så virkningsfulle. Dette gjelder ikke småskolen, men du som lærer og veileder bør ha dem i tankene når du veileder.

Når en starter et nytt prosjektarbeid, er det viktig å snakke med elevene om intensjonen med det de skal lære, hvilke forventninger som stilles til dem og også hvilket læringsutbytte de har av det. Det som er flott med digital fortelling er at det er et verktøy som mange elever liker å bruke. Som lærer er det viktig å oppmuntre dem til å ta ansvar for sin egen læring, samtidig som en er tydelig på forventninger som rettes mot dem.

Steg 2 - Skriv manus

Første gang elevene skal lage en historie, anbefales det å gjøre dette i grupper på to eller tre. Det er spennende å se hvordan prosessen stimulerer elevenes interesser og læring. Før elevene setter i gang med å planlegge og skrive historien, bør de avklare hvilke roller og ansvarsområder det enkelte gruppe medlem skal ha. Det kan med fordel også lages grupperegler som de ønsker å følge. På den måten vil det legges til rette for

godt samarbeid samtidig som konflikter i gruppen forebygges. Gruppesamarbeid er noe som stadig må utvikles og læres.

Når gruppene settes sammen, kan dette gjøres på ulike måter. En måte er å sette sammen elever med ulike ferdigheter, for på den måten kan de lære av hverandre. Når en samarbeider med noen som kan mer enn en selv, vil elevene utvikle sine sosiale evner, samtidig som de vil lære av hverandre og utvikle hverandres proksimale utviklingssone.

Når gruppene er klare, kan elevene sette i gang med planleggingen. Det er opp til deg som lærer hvor sterke føringer du vil ha på innholdet i historien. I enkelte tilfeller kan det være hensiktsmessig å gi elevene en ferdig tittel på historien. Du kan også bruke metoder som stimulerer elevene til deltakelse og ansvar i læringsprosessen. I en norskoppgave kan du for eksempel presentere klassen for hvilken epoke i litteraturen som det skal lages historier om. Klassen må selv finne ut hva som viktig fra denne epoken og komme opp med problemstillinger for fortellingene sine. På den måten må de ta ansvar for hva som skal læres og hva de trenger å lære mer om, men det er viktig at du som lærer veileder dem i denne prosessen.

Det er mange måter å legge til rette for læring på, men jo mer deltakelse fra elevene, jo mer motiverende og lærerikt vil prosjektet bli.

Første gang elevene skal skrive en historie, kan det være lurt å ikke bruke mer enn ca. 200 ord. Dette vil selvfølgelig også avhenge av hvor mye tid en har til disposisjon og hvilket klassetrinn en gjør dette med.

Når elevene skal skrive historien, bør de tenke den i tre deler.

1. Innledning – Vekk interesse hos lytteren – innled med et dramatisk spørsmål eller en problemstilling som gjør at publikum ønsker å få med seg fortsettelsen.
2. Hoveddel – bearbeiding av problemstillingen eller spørsmålet som blir reist i innledningen
3. Avslutning – konklusjon eller refleksjon – inviterer publikum til å dele de refleksjoner som fortelleren eller hovedpersonen i fortellingen sitter med etter presentasjonen av hoveddel.

Ikke glem å relatere innholdet i historien til noe som elevene har opplevd personlig eller deres egne refleksjoner. En grunn er at det personlige aspektet gjør fortellingen mer

fengslende. En annen grunn er at elevene bevisst må ta utgangspunkt i seg selv og sin egen kunnskap og refleksjon over innholdet i historien og på den måten utvikle mer kunnskap. Kunnskapen blir tilpasset den enkelte elevs kunnskapsnivå og interesser.

Steg 3 - Planlegg fortellingen og bruk av bilder (storyboard)

Som en hjelp i planleggingen og skrivingen av historien, kan storyboard brukes. Der kan elevene beskrive scenene i historien og med hvilke bilder som illustrerer de ulike delene. De kan også begynne å tenke på type musikk som vil underbygge stemningen i historien.

På dette stadiet må elevene finne svar på spørsmål som:

- Hvordan bygges fortellingen opp
- Hvilket bilde trengs det for hver "scene"?
- Hvordan og hvor kan det tas bilder?
- Hva slags musikk trengs for å få fram stemningen i historien?
- Trenger vi ekstra effekter for å underbygge historien?

Steg 4 - Finn kilder

Letteste måten å samle alle kildene på, er å opprette en mappe på datamaskinen for hver gruppe. I den mappen kan de legge inn bilder, tekst og musikk etter hvert som det blir ferdig. Om ikke elevene har hatt opplæring i bruk av mapper, er det nødvendig å gi dem opplæring i hvordan en mappe opprettes, hvor den skal lagres og finne fram til den igjen.

Det kan mange ganger være lurt å redigere bildene som skal brukes. Det kan ved enkle håndgrep forbedre kvaliteten på bildene om det skulle være nødvendig. De fleste datamaskiner har enkle redigeringsprogram som tar vekk røde øyne, gjør bilde skarpere eller lager effekter med farger o.s.v. Det er også enkle redigerings verktøy i program som Photo Story 3.

I stedet for foto, kan elevene også lage sine egne tegner. Dette kan gjøres i enkle tegneprogram. En annen mulighet er å tegne eller male for hånd og deretter skanne eller ta bilde av tegningen/maleriene.

Hvis elevene ønsker å finne bilder på internett, så er det viktig å minne dem på copyright-reglene.

Det finnes masse musikk på internett som er gratis å nedlaste. Det kan være lurt å på forhånd ha sjekket ut et par webadresser som du kan la elevene bruke til nedlastning av musikk.

Steg 5 – Legg inn bilder og legg til stemme

Det kan være lurt å være litt systematisk i selve produksjonene av fortellingen. Enkelte program, som Photostory 3, leder deg steg for steg gjennom selve produksjonsprosessen. Som en hovedregel bør en først legge inn bilder og deretter fortellerstemmen.

Å legge inn fortellerstemmen, er en kunst. En bør med fordel lære seg utenat det som skal legges inn. Om det blir for mye å lære og liten tid, bør teksten leses med en så naturlig fortellerstemme som mulig. Øv på å lese flere ganger. Vær tydelig. Det kan heve fortellingen mange hakk om dette gjøres ordentlig.

Støy i rommet kan være en utfordring når en legger inn fortellerstemme. Det kan være lurt å bruke et eller to grupperom som gruppene bruker etter tur.

Steg 6 – Legg til effekter, overganger og musikk

Effekter, overganger og musikk kan være med på å gjøre historien mer spennende, men det er svært viktig at dette spiller sammen med den stemningen som vi ønsker å formidle og understreker historiens innhold. Det enkle er ofte det beste. Overdreven bruk av effekter og overganger, kan ta fokus vekk fra selve fortellingen.

Vær kritisk i valg av musikk og vurder om fortellingen egentlig trenger musikk i det hele tatt. Tenk igjennom hva du ønsker å formidle i historien og hvilke virkemidler kan hjelpe deg til å formidle dette.

Steg 7 – Premiere

Premieren er høydepunktet hvor alle skal få vist sine digitale fortellinger. En kan lære mye av hverandre på mange plan. Som lærer eller kursholder, kan du velge om de digitale fortellingene skal tale for seg selv, eller om deltakerne skal forberede noe mer i form av et faglig refleksjonsnotat eller lignende.