

Vad är digitalt berättande och varför ska vi arbeta med det i undervisningen?

Ida Söderman, lärare/utvecklingsledare och Anki Demred Klinga, lärare/it-pedagog

Allt börjar med en bra historia. I alla tider har vi människor berättat och delat historier med varandra. Denna förmåga är en av våra allra starkaste drivkrafter för lärande och förståelse (Skolverket, 2015). Digitala verktyg har gett oss fler möjligheter än någonsin att skapa och sprida våra berättelser eftersom tekniken är lättillgänglig och lätthanterlig. Oavsett vilken teknik som kommer att finnas i framtiden, så kommer människor att fortsätta att berätta och distribuera sina historier.

Enligt Jason Ohler (2013), forskare, lärare och författare finns det inte några genvägar för att en digital berättelse ska bli lyckad. Berättelsen blir aldrig bättre bara för att den är digital. Det är lätt att överväldigas av alla möjligheter som digitala verktyg kan ge. Men digitalt berättande handlar först och främst om berättandet, i andra hand om det digitala. Det krävs en genomarbetad historia för att den slutliga produkten ska bli bra. Berättelsen måste vara tydlig, organiserad och fängslande. Ohler menar att digitala verktyg fungerar som en förstärkare, om din berättelse inte är bra blir detta än tydligare med tekniken. En fungerande liknelse är att musiken blir inte bättre om du ger en dålig gitarrist en bättre förstärkare. Det är därför av största vikt att eleverna får undervisning, stöd och möjligheter att skapa grunden och förståelse för vad en god berättelse är innan de fokuserar på tekniken i sig.

Vad är digitalt berättande?

Termen Digitalt berättande kommer från engelskans Digital Storytelling. I början av 1990-talet grundades San Francisco Digital Media Center; en organisation som skapade ett koncept vilket fokuserade på att låta personliga historier berättas med hjälp av digitala verktyg. Grundarna av organisationen, Dana Atchley, Joe Lambert och Nina Mullen, upptäckte snart att även människor med ingen eller relativt lite erfarenhet av digital teknik på ett enkelt sätt lyckades skapa starka digitala berättelser. Berättelserna publicerades på Internet. Konceptet fick namnet Digital Storytelling, i Sverige digitalt berättande, och växte snabbt över världen.

Center for Digital Storytelling utvecklade sju element som fick fungera som redskap i skapandet av en historia, men som också blev en beskrivning av innehållet i konceptet. Sammanfattat ska den digitala berättelsen innehålla (Lambert, 2010):

- ett budskap och en poäng
- dramatik
- emotionellt berörande stoff

- en personlig röst som förmedlar budskapet
- auditiva komponenter för att förstärka innehållet
- en väldisponerad presentation
- ett tempo som håller publikens intresse vid liv

Från att inledningsvis ha varit en relativt styrd aktivitet, kan vi idag konstatera att digitalt berättande snarare beskrivs som en berättarform som använder digital teknik för att kombinera ett fritt antal medier, exempelvis stillbild, rörlig bild, musik, ljud, berättarröst, till en kort, sammanhängande berättelse. Idag är det vanligt att utgå ifrån exempelvis ett tema, en tanke, ett arbetsområde eller en idé när de digitala berättelserna skapas. Ohler (2013) klassificerar två typer av berättelser; personliga och akademiska, där den personliga berättelsen i större utsträckning utgår ifrån en historia. Att skapa berättande och poetiska texter, presentationer, biografier, personporträtt och cv:s är exempel på personliga berättelser. Instruktioner, begreppsförklaringar, rapporter, demonstrationer för att utforska och undersöka ett ämnesinnehåll är akademiska varianter. Naturligtvis går de båda varianterna att kombinera.

Att skapa digitala berättelser handlar i stor utsträckning om att arbeta med och utveckla de språkliga förmågorna. Det är genom språket vi skapar sammanhang och meningsfullhet. Ohler (2013) menar att oavsett om en digital berättelse i dess slutgiltiga form innehåller text eller inte, så bör processen till slutprodukten göra det. Planeringsarbetet av en digital berättelse innebär att eleverna, i kortare eller längre form, strukturerar upp innehållet i ett manus och/eller en serieliknande översikt, en så kallad storyboard.

Alla texter tillhör en specifik genre, där det finns en given struktur, ordval och språkliga drag. Detta gäller även digitala berättelser, som skulle kunna beskrivas som multimodala texter. Multimodala texter kan enligt Björkvall (2009) bestå av skrift och bild (exempelvis en serie), tal och musik (som en radioreklam), rörliga bilder och musik (som en musikvideo) samt rörliga bilder, tal och musik (exempelvis en film). Wedin & Hedman (2013) skriver att ”multimodala texter är alltså texter där man använder flera uttrycksformer i samverkan”. Eleverna behöver hjälp att möta de multimodala texterna och få veta hur de ska tolka och hantera dem. Det är skillnad på hur vi tar till oss information i en film, jämfört med hur vi tar till oss information i en text. Vårt sätt att ta till oss information är beroende av flera faktorer, som till exempel vilken genre informationen tillhör, vilken kontext informationen finns i och vilket medie informationen framförs via (Rasmusson, 2015).

Genom att eleverna själva skapar multimodala digitala berättelser får de en djupare förståelse för deras komplexitet och för vilka möjligheter de ger till delaktighet i och påverkan på samhället. Idag pratas det emellanåt om barn och unga som digitala infödingar, vilket innebär att de i princip redan från födseln växer upp omgivna av digital teknik. Bland 10-11-åringarna har 64 procent någon gång skapat eget innehåll på internet, men bara 35 procent använder internet dagligen i skolarbetet. 22 procent använder aldrig internet i

skolan. (Findahl & Davidsson, 2015) Det föranleder oss att anta att elever idag behöver hjälp med att förstå hur och varför digitala verktyg kan användas i en lärandeprocess.

Olika typer av digitalt berättande

Det finns en uppsjö av applikationer och webbaserade tjänster som möjliggör ett enkelt och kreativt skapande där text, bild, foto, film och ljud kan samspela. Att som lärare förhålla sig kritisk till valet av verktyg och resonera kring vilka möjligheter, fördelar respektive nackdelar ett visst verktyg ger i läroprocessen är av vikt och något som bör problematiseras i lärarlaget. Verktyget ska inte vara målet, endast ett möjliggörande medel.

När berättelsen byggs av bild och foto

Bilder har alltid haft en språklig funktion, de finns överallt omkring oss, de finns som en naturlig del av vår vardag och är en del av vår kultur. Bilden kan användas som ämnesövergripande uttrycksform och behöver därmed inte bara finnas som ett enskilt isolerat ämne i skolan utan kan integreras i alla de olika skolämnena. Ordet "bild" förekommer över 140 gånger i fler än tio kursplaner i Lgr 11 (Skolverket, 2011), och nämns i flera ämnesplaner för gymnasieskolan (Skolverket, 2011). Bilder och foton är enkla att redigera och publicera och därigenom tillgängliga medier för alla åldrar. Elever kan själva berätta och dokumentera utifrån bilder och dessa kan fungera som stöd, både för minnet och språket. I digitalt berättande kan alla sorters foton och bilder användas, och naturligtvis också allt som går att fotografera.

Skolverket (2016) betonar seriernas positiva effekt. Kombinationen av bild och text i serier är en framgångsfaktor när det gäller läsutvecklingen för många elever. Att själva kunna skapa och enkelt dela egna serier är numera möjligt på flera olika sätt.

När film berättar

Precis som med bilder så går film att använda sig av oavsett vilket ämne man undervisar i. Filmen gör det möjligt för eleven att visa sina förmågor på andra sätt än att skriva, vilket kan gynna elever som har svårigheter med att uttrycka sig i text. En film som digital berättelse kan användas för att utveckla sin berättarförmåga, redovisa kunskaper, dokumentera en laboration eller en process.

Ytterligare ett exempel på att berätta med film är skärminspelning. En skärminspelning är en film som spelar in det du gör på datorn/läsplattan och är ett vanligt moment i det s.k. flippade klassrummet. Ett flippat klassrum innebär förenklat att läraren gör inspelade genomgångar, vilka eleverna tar del av innan lektionen som förförståelse, vilket ger tid och utrymme i klassrummet för mer diskussioner och laborativt arbete. En skärminspelning kan även användas för att låta eleven spela in sitt arbete och på så sätt dokumentera sin arbetsprocess.

När berättelsen består av ljud

Möjligheterna att dokumentera eller förevisa samtal och muntliga framföranden har historiskt varit begränsade. Vi kan numera hantera det talade ordet på samma sätt som det

skrivna, vi kan dokumentera och vi kan redigera det. Muntliga berättartraditioner har flera årtusenden på nacken. Oavsett hur högteknologiska vi blir, kommer de muntliga berättelserna att bestå som en av våra främsta och mest kraftfulla former av kommunikation.

Digitala berättelser som består av ljud är i sin enklaste form en oredigerad ljudfil. Det kan även vara en mer bearbetad och redigerad ljudfil, exempelvis i form av en podcast. En podcast är ett slags radioprogram som enkelt kan publiceras på Internet genom olika plattformar och kan bäddas in eller länkas på t.ex. en klassblogg. Ljudinspelningar innebär att eleven får använda sig av fler nyanser av sitt språk än bara det skrivna. Det innebär dessutom att elever som befinner sig i läs- och skrivsvårigheter får möjlighet att delta och visa sina förmågor utan att det skrivna ordet blir en tröskel.

När bild och film förstärks av ljud

I läroplanerna för både grundskolan och gymnasieskolan framgår det att eleverna ska kombinera, variera och förstärka sitt budskap såväl muntligt, skriftligt som med bilder och ljud (Skolverket 2011). I läroplanen för gymnasieskolan (Skolverket, 2011) går det exempelvis i syftestexterna i ämnesplanerna i historia och samhällskunskap att läsa: “Genom undervisningen ska eleverna ges möjlighet att presentera resultatet av sitt arbete med hjälp av varierande uttrycksformer, såväl muntligt som skriftligt samt med hjälp av modern informationsteknik.” Eleverna ska således i både grundskolan och gymnasieskolan uppmanas och uppmuntras till att kombinera dessa uttrycksmedel.

I ovanstående stycken har stillbildens, filmens och ljudets möjligheter för att skapa digitala berättelser i undervisningen diskuterats var för sig. Men när dessa kombineras kan eleverna förstärka sitt budskap på ännu fler och effektivare sätt. Eleven kan förtydliga en process genom att lägga på en berättarröst till antingen stillbilder eller en film. Eleven kan även förändra en känsla i en film eller bild helt genom valet av musik. Ohler (2013) menar att bilden ger oss information, medan musiken berättar hur vi ska känna.

När berättelsen är interaktiv

Interaktiva berättelser är historier där handlingen till viss del formas av läsaren. Då och då under berättelsens gång får läsaren välja mellan olika möjliga fortsättningar. Fortsättningen beror sedan på vad läsaren svarar. Detta innebär att läsaren kan lockas att läsa om texten flera gånger för att se hur den skulle kunna varieras genom olika val. I dagsläget finns fler olika digitala tjänster för att skapa egna interaktiva berättelser, så som Glogster, Thinglink och Inklewriter. Det finns flera vinster med att låta eleverna skapa egna interaktiva berättelser. Eleverna utvecklar ett kreativt tänkande, får förståelse för vikten av en klar kommunikation och får även arbeta med en systematisk analys då de ska designa de olika interaktiva momenten (Ohler, 2013).

När berättelsen är förstärkt eller virtuell

Tekniken utvecklas med en otrolig hastighet och två tekniker som de senaste åren har blivit mer kända för allmänheten är augmented reality (förstärkt verklighet) och virtuell reality

(virtuell verklighet). I den förstärkta verkligheten skapas ett lager på den verkliga världen. Eleverna tar del av en berättelse genom interaktion med ett digitalt verktyg. Ett nyligen uppmärksammat exempel på Augmented reality är spelet Pokémon Go.

I den virtuella verkligheten ersätts riktiga sinnesintryck, till exempel syn och hörsel, med virtuellt framkallade. Lärare har länge använt simuleringar och olika sätt att visualisera för att underlätta, konkretisera och skapa förståelse kring olika moment eller arbetsområden. Den virtuella verkligheten gör det möjligt att få uppleva platser, miljöer och situationer och eleverna kan resa i tid och rum utan att lämna klassrummet. Eleven kliver in i den virtuella miljön och blir en del av berättelsen.

Varför ska vi använda digitalt berättande i skolan?

Genlott och Grönlunds (2016) forskning visar på vikten av att kombinera skolans digitalisering med en strukturerad metod för undervisningen. De undersökte tre referensgrupper i årskurs 3 i grundskolan. Resultaten på elevernas nationella prov visade att de elever vars lärare använt en strukturerad metod kopplat till digitala verktyg ökade sina resultat markant jämfört med övriga kontrollgrupper. De elever som däremot fått använda sig av digital teknik i undervisningen utan någon särskild metod, fick istället sämre resultat än de elever som inte alls använt digital teknik.

Att hitta stöd för digitala berättelser i styrdokumentet är relativt lätt. Skolan ska ansvara för att varje elev kan använda modern teknik som ett verktyg för kunskapssökande, kommunikation, skapande och lärande. (Skolverket 2011) Verb som beskriva, redogöra, formulera och kommunicera är återkommande förmågor i alla ämnen. I många kursplaner för grundskolan står det att eleven ska dokumentera med hjälp av olika uttrycksformer vilket kan rymma olika varianter av multimodala uttryck. Liknande formuleringar finns i läroplanen för gymnasiet då eleven ska kunna kommunicera och presentera kunskaper, bland annat med hjälp av digitala verktyg och medier. Möjligheterna till detta är stora i digitala berättelser.

Genom att arbeta med digitala berättelser utvecklar eleverna digital kompetens. De lär sig hantera digitala verktyg i en lärsituation, vilket ger dem användbara kunskaper inför ett kommande arbetsliv. I förslaget om förändringar i styrdokumentet tydliggör Skolverket (2016) att utbildningen ska ge eleverna förutsättningar att utveckla sin digitala kompetens.

Det finns flera faktorer som gör användandet av digitala berättelser viktiga i skolan. Kreativitet, motivation och anpassade arbetsuppgifter ökar elevernas möjlighet att lyckas i skolan.

Kreativitet, motivation och anpassade arbetsuppgifter

Fleischer och Kvarnsell (2015) skriver att den utökade tillgången till digitala verktyg ger större möjligheter att producera annat än skriven text, vilket de menar kan vara ett uttryck för kreativitet. Att vara kreativ i klassrummet har blivit enklare tack vare tillgången till digitala verktyg. I en språklig kontext är det lätt att likställa kreativitet med att kunna och våga leka med ord för att skapa betydelse eller känsla. Det kan innebära mer än så. Att vara

kreativ är att förstärka orden, ibland med fler eller andra ord, men andra gånger med multimodala medel.

Motivation och elevens skolprestation är stark sammankopplade (Wery & Thomson, 2013). En motivationshöjande faktor hos eleverna är att använda digitala verktyg i klassrummet (Fleischer & Kvarnsell, 2015). Genom att få jobba tillsammans med andra, på ett kreativt sätt och få möjlighet att styra arbetsgången och välja digitalt medie, skapas större engagemang för ämnet. Detta ligger även i linje med läroplanen där det tydligt framgår att läraren ska svara för att alla elever får ett reellt inflytande på arbetssätt, arbetsformer och undervisningens innehåll.

En autentisk publik är en av de saker forskning konstaterar kan fungera motivationshöjande i skolan (Wery & Thomson, 2013). När elever vet att de kommer att publicera sina digitala berättelser på en digital presentationsyta, exempelvis en blogg, är sannolikheten stor för att engagemanget i skapandeprocessen ökar. Det i sin tur leder till en mer långsiktig och djupare förståelse för ämnesinnehållet (Ohler, 2013). Med digitala verktyg kan eleverna få mottagare från hela världen. I syftestexten i kursplanen för svenska och svenska som andraspråk (Skolverket, 2011, s. 223) går det att läsa att "eleverna ska ges förutsättningar att utveckla sin förmåga att anpassa språket efter olika syften, mottagare och sammanhang".

Att arbeta med digitala berättelser innebär att uppgiften enklare kan anpassas till varje elev. Tillgången till enkla berättandeverktyg inom olika medier ger fler elever möjlighet att visa sina förmågor. Eleverna kan nu visa sina kunskaper muntligt, skriftligt, med hjälp av bilder eller film samt genom olika kombinationer av dessa medier.

Att ge eleverna en möjlighet att använda fler förmågor än de som endast är kopplade till skriftspråket stöttar elevernas språkutveckling. Det är, enligt styrdokumentet, lärarens ansvar att organisera och genomföra arbetet så att eleven får stöd i sin språk- och kommunikationsutveckling.

Sammanfattning

Sammanfattningsvis ger arbetet med digitala berättelser skolan många möjligheter:

- **Mångsidigt:** Det finns inte en digital berättelse, det finns oändliga variationer.
- **Kreativitet:** Det ger elever möjligheter att utforska olika digitala berättelsers innehåll, form och känsla. Alla medier bidrar på olika sätt i produktionen och elever får möjlighet att laborera och se hur olika uttryckssätt påverkar berättelsens innehåll.
- **Stora möjligheter till differentiering:** Alla elever kan ges möjlighet att visa sina kunskaper på fler sätt än endast de som är bundna till skriftspråket.
- **Publikt arbetssätt:** Digitala berättelser är lätta att publicera publikt. Elever kan därmed få en autentisk mottagare.

- Motivation: Viktigt för elevernas kunskapsutveckling är motivation. Ett mångsidigt, kreativt arbetssätt med möjligheter till både differentiering och publikt publicerande är nyckelfaktorer i undervisningen.

Referenser

Litteratur

Björkqvall, Anders. (2009) Den visuella texten: multimodal analys i teori och praktik. Stockholm: Hallgren & Fallgren Studieförlag AB.

Findahl, Olle & Davidsson, Pamela. (2015) Svenskarna och Internet, Stockholm: IIS
Tillgänglig: <https://www.iis.se/fakta/svenskarna-och-internet-2015/>

Fleischer, Håkan & Kvarnsell, Helena (2015). Digitaliseringen som lyfter skolan, teori möter praktik. Stockholm: Gothia Fortbildning AB

Genlott, Annika Ageliu & Grönlund, Åke (2016) Closing the gaps - Improving literacy and mathematics by ict-enhanced collaboration. Örebro: Örebro Universitet

Tillgänglig: <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0360131516300859>

Lambert, Joe (2010). Digital Storytelling Cookbook. Berkley: Digital Diner Press Tillgänglig: <http://www.storycenter.org/inventory/digital-storytelling-cookbook>

Ohler, Jason. (2013) Digital Storytelling in the Classroom - New Media Pathways to Litteracy, Learning and Creativity. Thousand Oaks, CA : Corwin Press

Rasmusson, Maria. (2015) Det digitala läsandet (Akademisk avhandling i pedagogik)
Tillgänglig: <http://miun.diva-portal.org/smash/get/diva2:770228/FULLTEXT01.pdf>

Skolverket. (2011). Läroplan för grundskolan, förskoleklassen och fritidshemmet 2011. Hämtad från <http://www.skolverket.se/publikationer?id=2575>

Skolverket. (2011) Läroplan, examensmål och gymnasiegemensamma ämnen för gymnasieskola 2011

Hämtad från <http://www.skolverket.se/publikationer?id=2705>

Skolverket (2016) Nya språket lyfter! - följ elevens språkutveckling. Hämtad från <http://www.skolverket.se/bedomning/bedomning/bedomningsstod/svenska-och-svenska-som-andrasprak/nya-spraket-lyfter-folj-elevens-sprakutveckling-1.196607>

Skolverket (2016) Redovisning av uppdraget om att föreslå nationella it-strategier för skolväsendet - förändringar i läroplaner, kursplaner, ämnesplaner och examensmål <http://www.skolverket.se/om-skolverket/publikationer/visa-enskild->

[publikation?url=http%3A%2F%2Fwww5.skolverket.se%2Fwtpub%2Fws%2Fskolbok%2Fwpubext%2Ftrycksak%2FBlob%2Fpdf3668.pdf%3Fk%3D3668](http://www.skolverket.se/publikation?url=http%3A%2F%2Fwww5.skolverket.se%2Fwtpub%2Fws%2Fskolbok%2Fwpubext%2Ftrycksak%2FBlob%2Fpdf3668.pdf%3Fk%3D3668)

Wedin, Åsa & Hedman, Christina (2013). Flerspråkighet, litteracitet och multimodalitet. Lund: Studentlitteratur.

Wery, Jessica & Thomson, Margareta Maria (2013). "Motivational strategies to enhance effective learning in teaching struggling students" i Support for Learning.

Webbsidor

Skolverket (2016) Vad har bilder med läs- och skrivutveckling att göra? Hämtad 2016-08-17, från <http://www.skolverket.se/skolutveckling/forskning/amnen-omraden/spraklig-kompetens/tema-las-och-skrivinlarning/vad-har-bilder-med-las-och-skrivutveckling-att-gora-1.157523>

Skolverket (2015) Elevers lust att förstå - en bortglömd drivkraft? Hämtad 2016-08-31 från <http://www.skolverket.se/skolutveckling/resurser-for-larande/itiskolan/sa-arbetar-andra/overgripande/elevs-lust-att-forsta-en-bortglomd-drivkraft-1.154935>