

Handledning i digitalt berättande

Under 2008 bjuder vi in skolungdomar över hela landet att göra digitala berättelser om sitt liv på internet. Det här är en handledning som steg för steg redogör hur du som lärare tillsammans med klassen kan göra egna digitala berättelser och sedan få dem publicerade på nätet. Målgruppen är lärare i exempelvis SO, svenska och livskunskap. Handledningen har *identitet och internet* som tema och utgångspunkt. Vi beskriver även hur man kan använda berättelserna som en resurs i skolan, och ger länkar till fördjupning samt kontaktuppgifter för ytterligare stöd i arbetet.

Under 2008 erbjuder vi handledarutbildningar för lärare i metoden digitalt berättande om det unga internet. Det första tillfället blir i september i Stockholm. För intresseanmälan och mer information, kontakta Simon Strömberg på *Unga Berättar*, Kulturskolan Stockholm: simon.stromberg@kultur.stockholm.se eller (utanför Stockholmsområdet) Alex Amnéus på Medierådet: alex.amneus@culture.ministry.se.

Mitt liv 2.0 – unga berättar om livet på nätet har som syfte att skapa en säkrare användning av nätet och vill överbrygga klyftan mellan unga och vuxna internetanvändare. Du som lärare är välkommen att delta genom att arbeta i klassen med dessa frågor och göra digitala berättelser. De som vill kan sedan få sin berättelse publicerad på internet och visad i samband med det årligt återkommande evenemanget Safer Internet Day.



Läs mer om projektet på webbsidan: www.ur.se/rfb/mittliv20.htm

Medierådet



friends



ins@fe

DIGITALT BERÄTTANDE I KLASSRUMMET

Det här är en handledning som steg för steg hjälper dig att tillsammans med din klass göra digitala berättelser i projektet *Mitt liv 2.0*.

En digital berättelse är en kort film, cirka en minut lång, som bygger på berättarens egna tankar, åsikter och upplevelser. Det är en personlig muntlig berättelse som förstärks med fotografier, illustrationer, texter och musik. Metoden är enkel att lära sig och kräver inga förkunskaper. Det som behövs är tillgång till datorer och möjlighet att spela in röstupptagningar.

Du väljer själv hur länge arbetet med *Mitt liv 2.0* ska pågå. Du kan likaväl arbeta koncentrerat under några dagar, som mer övergripande i upp till en hel termin.

För mer information om digitalt berättande besöka gärna www.ur.se/rfb. Här finns hundratals digitala berättelser, handledningar och texter om hur man gör egna berättelser. För mer information om internet och identitet kan du också besöka:

www.medieradet.se
www.friends.se

KOMMA IGÅNG

Identitet och internet

Innan man börjar med det faktiska arbetet att göra en digital berättelse är det bra att inleda med en allmän diskussion kring ämnet. Dela upp klassen i grupper med fyra-fem elever i varje grupp. Skriv upp frågorna: *Vad är identitet för dig? Hur vet man att man har en identitet?* Låt eleverna svara skriftligt och sedan läsa upp och diskutera sina svar i grupperna. Gör samma sak med: *Vad betyder internet för dig? Kan du vara dig själv på internet?* Sedan har ni en diskussion tillsammans, hela klassen.

Identitet är?

Fortsätt och fördjupa diskussionen genom att jobba med påståenden. Eleverna jobbar vidare i sina grupper med följande påståenden: *"Min identitet är alltid starkare än gruppens", "Det kan vara svårt att våga vara sig själv", "Man kan byta identitet när man känner för det"*. Låt eleverna sammanställa sina diskussioner och

redovisa dem i klassen. Gå vidare med att låta eleverna skriva egna påståenden om identitet och vad det är som formar den. Låt grupperna skriva upp de nya påståendena på tavlan. Avsluta med att gå igenom det som står på tavlan och låt eleverna sedan skriva var och en vad de kommit fram till.

Vill ni jobba mer med påståenden och gruppdiskussioner om internet eller mobbning finns underlag på Medierådets och Friends webbplatser:

www.medieradet.se/dialogkort
www.friends.se



BERÄTTA I BILDER - ÖVNING

Dela ut papper och färgpennor. Varje grupp får ett tema: kärlek, vänskap, mod, rädsla, familj. Uppgiften är att alla i klassen individuellt ska rita en bild och utifrån den kort berätta något som har med temat att göra. Eleverna får tre minuter. Det är inte meningen att det ska bli "snygga" bilder eller "bra" berättelser. Det viktiga är att komma igång och berätta utifrån en bild. Övningen ska gå snabbt så att eleverna kommer förbi spärar som "bra" och "dåligt" och får en avdramatiserad känsla för att berätta personligt. När minuterna passerat får eleverna berätta sina historier för varandra i gruppen.

SKRIV EN PERSONLIG BERÄTTELSE

Nu är det dags att börja skriva de texter som kommer att bli grunden för de digitala berättelserna. Elevena skriver varsin berättelse – en personlig text som utgår ifrån temat identitet och internet – livet på nätet. Texten bör inte vara längre än en halv A4. Det kan vara bra att börja med att brainstorma olika idéer. Man kan också sätta eleverna två och två, så att en först får berätta om sin idé och att den andra får komma med konstruktiv kritik utifrån frågor som "vad vill du veta mer om i berättelsen", "vad vill du veta mindre om".

Det är viktigt att eleverna själva får tolka uppgiften och temat, samt skriva som de själva vill. Texten ska vara personlig, den kan vara: känslomässig, rolig, sorglig, positiv/negativ, fantasifull, etc. Berättelsen ska inte bli en litterär text utan grunden för en muntligt berättad historia. Därför är det viktigt att eleverna läser upp sina texter för läraren för att hitta en naturlig ton.

Du som lärare har en viktig pedagogisk roll i detta moment eftersom det kan upplevas som svårt eller känsligt att berätta tydligt och personligt om situationer ur livet. Här är det viktigt att skilja på personligt och privat. Det är inte meningen att man berättar om privata delar ur sitt liv, bara att man berättar sin historia på ett personligt sätt som ger uttryck för vem man är.

Om du vill läsa mer om att arbeta med personligt berättande utifrån ett tema, se länken nedan till UR:s webbsida *Rum för Berättande, Att arbeta med teman i en workshop*:

<http://www.ur.se/rfb/index.php?t=2&a=85>

SPELA IN OCH REDIGERA

Tekniken är enkel för både lärare och elever att använda och behärska. Programmen är gratis och finns i regel redan i din dator, eller finns att ladda ned från nätet utan kostnad. Att göra digitala berättelser är alltså inte beroende av särskilda teknik-möjligheter på skolan. Exempel på enkla videoredigeringsprogram är Microsofts *Movie Maker* och Apples *iMovie*.

Kortfattat är stegen i skapandet av berättelsen de här:

- Läs in berättarrösten och importera den till datorn
- Importera bilderna

- Redigera bilder och ljud till en kort film
- Musik får eleverna skapa själva (tänk på copyrightlagen)
- Spara och exportera filmen i valfritt format (vill man publicera sin berättelse på *Rum för Berättande* ska filmen var sparat i avi- eller wmv-format)

På *Rum för Berättandes* webbsida hittar du mer omfattande beskrivningar, texter och länkar till manualer om hur du enkelt redigerar och skapar digitala berättelser:

<http://www.ur.se/rfb/index.php?t=2&tt=6>



SAMLA BILDER

Eleverna behöver i detta moment samla ihop och ta med sig egna bilder som ska förstärka och illustrera berättelserna. Det kan vara fotografier, egenritade bilder eller saker som eleverna fotar eller skannar av. Det går till exempel bra att använda bilder eleverna har sparade på sina mobiler, på sina communities, i sina digitalkameror eller hemma på sina datorer. Det viktiga är att bilderna är deras egna. När de börjar få idéer om vilka bilder de ska använda, kan det underlätta att de gör ett bildmanus och läser texten tillsammans med det. Bildmanus är ett papper där man skissar upp sin berättelse i bilder. På så sätt kan man avgöra om text och bild passar ihop.

TITTA OCH DISKUTERA

När de digitala berättelserna är klara och ni i klassen har tittat på dem börjar en minst lika viktig del av arbetet – det är nu ni kan använda dem. Tillsammans kan ni använda

Tänk på copyrightlagen: för att kunna publicera sina berättelser på nätet kan eleverna bara använda bilder som inte är upphovsrättsskyddade. Man kan alltså inte använda vilka bilder som helst, t.ex. från internet, utan att kolla först.

berättelserna som underlag för nya diskussioner i klassen. Utifrån innehållet i filmerna kan ni starta nya spännande arbetsområden. Ni kan använda dem tillsammans med Medierådets dialogkort och Friends utbildningsmaterial. Ni kan använda dem vid filmfestivaler, i utbildningssyfte, lärarkonferenser, som undervisningsmaterial, på föräldramöten, youtube.com, med mera.

De färdiga digitala berättelserna kan man använda som en kunskapsbank och resurs i skolan. De som vill kan lägga upp filmerna på UR:s webbsida *Rum för Berättande*. För detta krävs vissa förutsättningar, som att filmerna är sparade i rätt format, inte innehåller upphovsrättsskyddat material och att eleverna har skrivit under ett tillstånd att berättelserna får publiceras.

Läs mer här:

<http://www.ur.se/rfb/index.php?t=2&tt=3>

HANDLENDARUTBILDNINGAR

Under 2008 kommer vi att erbjuda handledarutbildningar i metoden digitalt berättande om det unga internet. Det är en workshop där lärare och skolledare får vägledning i digitalt berättande för skolan. Utbildningen förenar olika perspektiv från UR, Medierådet och Friends. För mer information om handledarutbildningen och om hur ni kan arbeta vidare med digitalt berättande i skolan, kontakta Simon Strömberg på *Unga Berättar*, Kulturskolan Stockholm:

simon.stromberg@kultur.stockholm.se

För intresseanmälningar för handledningar utanför Stockholmsområdet, kontakta Alex Amnéus på Medierådet:

alex.amneus@culture.ministry.se



KONTAKT

UR, Rum för Berättande: Anton Hagwall: aha@ur.se tel. 0709-49 24 95
– har även kontaktuppgifter till UR:s mediepedagoger runt om i landet.

Unga Berättar, Kulturskolan Stockholm: Simon Strömberg.
simon.stromberg@kultur.stockholm.se, tel. 0768-25 35 53.

Medierådet, Alex Amnéus: alex.amneus@culture.ministry.se,
tel. 08-405 34 28 – har även kontaktuppgifter till Medierådets
informatörsnätverk inom projektet *Det unga internet*.

Friends, Carl-Fredrik Zetterman, carl-fredrik@friends.se, tel. 08-545 519 90.