



Bachelorgradsoppgave

Digital fortelling i et geografisk og
fagdidaktisk perspektiv

Digital storytelling in a geographically
and didactic perspective

Linda Gunneklev Mølland

Geo375

Bachelorgradsoppgave i geografi

Høgskolen i Nord-Trøndelag - 2014



Samtykkeerklæring

SAMTYKKE TIL HØGSKOLENS BRUK AV KANDIDAT-, BACHELOR- OG MASTEROPPGAVER

Forfatter(e): Linda Gunneklev Mølland

Norsk tittel: Digital fortelling i et geografisk og fagdidaktisk perspektiv.

Engelsk tittel: Digital Storytelling in a geographically and didactic perspective

Studieprogram: Bacheloroppgave i geografi

Emnekode og navn: Geo375

Vi/jeg samtykker i at oppgaven kan publiseres på internett i fulltekst i Brage, HiNTs åpne arkiv

Vår/min oppgave inneholder taushetsbelagte opplysninger og må derfor ikke gjøres tilgjengelig for andre

Kan frigis fra: _____

Dato: Kristiansand 26. mai 2014

Linda Gunneklev Mølland

underskrift

Forord

Variert undervisning er noe som gir økt læring for elever. Bruk av digital fortelling som undervisningsmetode er lite brukt i geografi i den videregående skole. Jeg syntes det har vært interessant å få tid til å jobbe med og utvikle et undervisningsopplegg hvor digital fortelling blir brukt som metode.

Jeg vil takke Høgskolen i Nord-Trøndelag, studiested Steinkjer, for et godt studiested. Som student føler jeg meg sett og er blitt godt tatt imot av både lærere og medelever. Veileder Anne Wally Ryan har vært en super støtte både faglig og som motivator gjennom hele prosessen.

Jeg vil også takke kollega Åshild Skofteland som har brukt sin fritid og lest korrektur og gitt faglige tilbakemeldinger.

Mai 2014, Kristiansand

Linda Gunneklev Mølland

Sammendrag

Jeg har valgt å skrive en fagdidaktisk bacheloroppgave i geografi hvor jeg beskriver bruk av digital fortelling som en utradisjonell metode i geografiundervisningen. Jeg vil vise hvordan jeg har hatt fokus på å gjøre faget mer attraktivt og spennende for elevene. For at faget skal være interessant, bør undervisningsmetodene variere og lærestoffet bør gjøres mer brukervennlig i elevenes hverdag. Det er i den senere tid blitt en økende oppmerksomhet rundt bruk av digital fortelling som metode i undervisningen. Konseptet *digital fortelling* startet i USA på 1990-tallet og er siden den tid blitt brukt i undervisning og andre sammenhenger også her i Norge.

Hovedformålet med oppgaven er å beskrive hvordan en kan bruke digital fortelling som undervisningsmetode. En metode der elevene i tillegg til å tilegne seg fagstoff, skal få økt digital kompetanse og styrke sitt ansvar for egen læring og samarbeid med medelever.

Målsettingen med konseptet digital fortelling er å gi alle som vil en stemme og en mulighet til å fortelle sin fortelling via digitale, skjermbaserte fortellinger. Historien skal fortelles med egen fortellerstemme, hvor fortellingen tar utgangspunkt i egne erfaringer, opplevelser eller tanker om noe. Fortellingen skal ikke være mer enn to-fem minutter lang og kan inneholde fotografier, tegninger, videosekvenser, lydeffekter og musikk. Konseptet, digital fortelling, beskriver syv elementer om hva som gjør en digital fortelling god. Det presenteres også syv steg som viser prosessen på hvordan man bør jobbe for å lage en god digital fortelling.

Undervisningsopplegget jeg presenterer i oppgaven følger den didaktiske relasjonsmodellen, som er en modell for planlegging av undervisning. Denne modellen vil sortere og fange inn viktige sider ved undervisningen. De vanligste didaktiske kategoriene er mål, innhold, arbeidsmåter (metoder), forutsetninger, rammer og vurdering. I modellen er alle disse kategoriene bundet til hverandre i et system, og er et viktig redskap for planlegging av undervisning og gjøre analysen av undervisningen så reflektert som mulig. God undervisning er både dynamisk og kreativ. I tillegg må den være godt planlagt og systematisk.

Etter at undervisningsopplegget er testet ut på en gruppe på 30 elever i Vg1, syntes de aller fleste at bruk av digital fortelling var en spennende måte å jobbe på. Elevene følte de sto ganske fritt i hvordan de kunne jobbe, og hadde stor frihet til hvordan produktet skulle se ut. 78 % av elevene svarer at de ønsker å lage en digital fortelling igjen.

Summary

I have chosen to write a subject-specific didactic bachelor thesis in geography, where I describe the use of Digital Storytelling as a teaching and learning method in the Norwegian first year high school subject Geography. My main focus has been to make the subject more attractive, and to make the students motivated and curious. To make the subject interesting for the students, the learning strategies should vary and the course curriculum should be made student- and learning- friendly. It has recently been an increased interest on the use of Photo Story as a method in teaching and learning. The concept Digital Storytelling started in USA in the 1990's and has since then also been used in teaching and learning and in other contexts in Norway.

The aim with this thesis will be to describe how teachers can use Digital Storytelling in their teaching, and how students can use it in their learning. In addition the students will acquire new knowledge and strengthen their responsibility for their own learning process and obligations in collaboration with fellow peers.

The purpose of the concept Digital Storytelling is to give people a voice and the opportunity to tell a story on a screen. The story should be told using their own voice, and the story should be based on their own experience, adventures or thoughts on a topic. The story should not last more than 2 to 5 minutes, and can include photos, drawings, short videos, sound effects and music. The concept consists of seven elements to make a good story, and there are also seven key steps describing the working process to make a decent Digital Storytelling.

The teaching and learning method I present in this thesis follows the didactic relational model, which is a model on how to plan teaching and the learning process. The aim for this model is to focus on key elements in teaching and learning, the elements are: aim; content; working method; time and space; pre-qualifications and evaluation. In the didactic relational model all these elements are linked to each other, and it can be used as a tool for planning and analysing the teaching and learning processes. The process of teaching and learning is both dynamic and creative, furthermore it should be well planned and systematic.

After I had tried the teaching and learning method, Digital Storytelling on 30 high school students, most of them gave positive feedback. They wrote that they liked learning using Digital Storytelling as a tool. The students felt they were given enough freedom to plan their working process, and enough choice on how the end product would turn out. In total, 78% of the students said they wanted to make another Digital Storytelling.

Innhold

Samtykkeerklæring.....	2
Forord.....	3
Sammendrag	4
Summary	5
Innhold	6
1 Innledning.....	7
1.1 Skolefaget geografi.....	7
1.2 Avgrensning av oppgaven	8
1.3 Status ved bruk av digital fortelling i undervisningssammenheng.....	9
1.4 Mål og problemstilling i oppgaven.....	9
2. Teori.....	11
2.1 Didaktisk relasjonsmodell	11
2.2 Konseptet “Digital Fortelling”	12
3. Metode	16
3.1 Mål med undervisningen	16
3.2 Innhold i undervisningen.....	17
3.3 Arbeidsmåter/metode	18
3.4 Elev- og lærerforutsetninger.....	21
3.5 Vurdering	21
3.6 Rammefaktorer	23
4. Diskusjon	24
4.1 Oppstartsfase	24
4.2 Gjennomføring	25
4.3 Evaluering	26
5. Avslutning.....	30
Referanseliste.....	32
Vedlegg 1. Undervisningsopplegg	34
Vedlegg 2 Innhold i den digitale fortellingen	38
Vedlegg 3 Elevvurdering av andres prosjekt	39

Digital fortelling i et geografisk og fagdidaktisk perspektiv

1 Innledning

Jeg har valgt å skrive en fagdidaktisk bacheloroppgave i geografi for Høyskolen i Nord-Trøndelag, studiested Steinkjer. Det er viktig for både elever og lærer at undervisningen har god variasjon, med mål å tilpasse undervisning til den enkelte elev. Denne oppgaven handler om hvordan en kan bruke metoden digital fortelling innenfor undervisning i faget geografi i den videregående skole. En digital fortelling er en utradisjonell type fortelling, i og med at fortellingen skal utføres ved bruk av digitale verktøy. Elevene kan fortelle sin historie på flere måter. Alt fra bruk av tradisjonelle PowerPoint presentasjoner med en lysbildeserie, til mer kompliserte interaktive fortellerformer. Jeg vil skrive om planleggingen, gjennomføringen og en kritisk analyse av undervisningen og læringen som inngikk.

1.1 Skolefaget geografi

Hva er geografi og hvorfor skal elevene lære geografi? I følge Holt-Jensen (2007) og Mikkelsen og Sætre (2010) mener folk flest at geografi handler om *steder*. Med *steder* menes byer, land, elver, innsjøer, hav og så videre. Holt-Jensen sier også at folk mener at en geograf bør vite hvor disse stedene befinner seg, og holde orden på hvor alle nye stater og alle småbyer rundt i verden er. En annen forestilling om geografi er at folk tenker det må ha noe med kart å gjøre (Holt-Jensen 2007). Geografer må være personer som kan lage kart og jobbe i Kartverket. Den tredje forestillingen han forteller om er oppfatningen om at geografer skriver reiseskildringer eller jobber med reiseprogram på TV eller i andre media.

Store norske leksikon (2014) forklarer geografi på følgende måte:

«Fag og vitenskap som beskriver og analyserer fenomener på jordoverflaten, særlig ulikheter fra område til område. Både som fag og vitenskap har geografien et vidt omfang, og grensene mot en rekke nabovitenskaper er uskarpe. Det karakteristiske for geografien er den romlige innfallsvinkel og arbeidsmåte. Dette er en av grunnene til at kartet er et viktig hjelpemiddel i geografien. Jordbrukets produksjonsområder og industriens råvaretilganger, byenes beliggenhet, lokalisering av økonomisk aktivitet, mennesker som flytter eller reiser, og strømmer av varer og tjenester eller ideer blir studert i en romlig sammenheng. I geografien søker man å finne forklaringer på denne romlige eller regionale variasjon»

Hvorfor skal vi arbeide med geografi i skolen i dag? Hvorfor står det i læreplanen? Det er flere grunner til dette. Geografi skal som de andre fagene i videregående skole bidra til å formidle felles kunnskap og referanserammer for elevene. Det vil si at elevene som går ut av videregående skole skal ha samme mulighet til å kunne møte samfunnet med den samme kunnskapen i faget. Siden vi som lærere skal oppdra ungdommen til å bli allmenndannede mennesker (Læreplanen for Kunnskapsløftet 2006), er det viktig å gi elevene kunnskap, ferdigheter og holdninger for at de skal være rede til å se, og bli kjent med, ulike sider av virkeligheten.

Geografi i skolen har en lang historie. Allerede i 1739 var geografi et eget fag ved latinskolen (Mikkelsen og Sætre 2010). Selv om det også er naturgeografiske emner i geografi i grunnskolen, er faget i dag en del av samfunnsfagundervisningen. En skolefagundersøkelse gjort av Andersland (2010) viser at geografi i skolen vektlegges mindre enn samfunnsfag og historie. Disse fagene skal i utgangspunktet ses i sammenheng og utfylle hverandre. I den videregående skolen har geografi etter 1994 gått fra 3 timer i uken til 2 timer i uken. Det er et eget fag, og ikke en del av samfunnsfag og historie. Geografi er nå det minste fellesfaget i den videregående utdanningen innenfor studiespesialiserende retning. Andersland sier at geografifaget har lavere prioritet og status enn de andre fagene. En årsak kan være at svært få av lærerne (15 %) sier at de har god kompetanse i geografi. Dette står i sammenheng med Holt-Jensens (2007) tanker om geografis status i norsk skole. Han sier at fagets status er relatert til posisjon og timetall i skolesystemet, og at denne stillingen er svak i norsk skole.

1.2 Avgrensing av oppgaven

En viktig del av å jobbe som geografilærer i den videregående skolen er å vekke elevenes interesse for geografifaget. Jeg ønsker at dette på sikt vil styrke geografifagets posisjon i skole og samfunnet forøvrig. Men denne oppgaven viser jeg hvordan jeg har hatt fokus på å gjøre faget mer attraktivt og spennende for elevene. For at faget skal være interessant, bør undervisningsmetodene variere og gjøre lærestoffet mer brukervennlig i hverdagen.

Jeg vil bruke digital fortelling som metode i geografifaget fordi den kan knyttes opp mot et faglig formulert tema som er relevant for kompetansemålene i faget. Digital kompetanse står sentralt i Læreplanen for Kunnskapsløftet (LK06). Å kunne bruke digitale verktøy er en av de fem grunnleggende ferdighetene som skal inngå i alle fag. Ved å lage en digital fortelling, vil elevene kunne tilegne seg en slik kompetanse.

1.3 Status ved bruk av digital fortelling i undervisningssammenheng

Det er nå blitt en økende oppmerksomhet rundt bruk av digital fortelling som metode i undervisningen. Det finnes flere ulike nettsider som handler om digitale fortellinger. Nettsiden «Om Digitalt fortalt» inneholder fortellinger fra kulturinstitusjoner og privatpersoner (Norsk kulturråd 2014). Her er fortellingene knyttet til kulturarv, med mål om å vise bredden av temaer fortalt av et mangfold av fortellere. Flere av de digitale fortellingene på denne nettsiden kan også relateres til geografifaget, og kan brukes som eksempelfortellinger for elevene i undervisningen.

Digitale fortellinger som metode brukes også på høyskole- og universitetsnivå. Høgskolen i Telemark (HiT) bruker metoden i studiet Helse, omsorg og oppvekst og i studier innen kulturarv (Høgskolen i Telemark 2014). I tillegg arrangerer de kurs og workshops i hvordan man lager og bruker digitale fortellinger. Universitetet i Agder (UiA) har utviklet og tilpasset bruk av digital fortelling som en del av lærerutdannelsen. Målet er å gi deltakerne økt digital kompetanse i faglig kontekst og i et pedagogisk perspektiv (Brodahl og Wergeland 2009).

Inne på Skrivesenteret sin nettside har jeg funnet informasjon om bruk av metoden digital fortelling innenfor ungdomstrinnet i språkfagene og samfunnsfag (Skrivesenteret 2014). Jeg har ikke funnet noen nettsider eller andre kilder hvor digitale fortellinger er brukt i faget geografi ved den videregående skole. Men jeg ser at det klart kan brukes i mange ulike tema i dette faget.

1.4 Mål og problemstilling i oppgaven

Overordnet mål i bacheloroppgaven er:

- å beskrive og reflektere over hvordan bruk av digital fortelling som undervisningsmetode kan øke læring i geografifaget i den videregående skole.

Delmål ved oppgaven er å lage et undervisningsopplegg som vil legge til rette for at eleven skal

- få økt faglig kompetanse
- få økt digital kompetanse
- styrke ansvar for egen læring
- lære å samarbeide med medelever.

Problemstillingen med oppgaven blir som følgende:

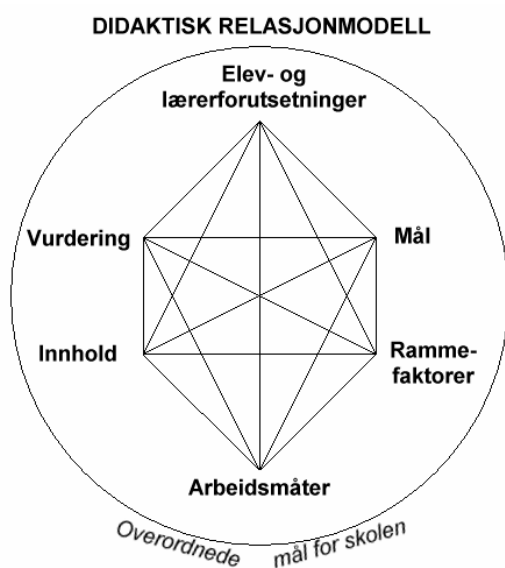
- På hvilke måter vil digital fortelling som undervisningsmetode øke læring i geografifaget i den videregående skole?

2. Teori

Gardner (1983), framsatte teorien om at menneskene har mange intelligenser. Han mener undervisningsinstitusjoner har for vane å bruke den språklige og den logisk-matematiske intelligensen vår. Disse går ut på følsomhet for lyder og funksjoner i språket, og evnen til å skille logiske og numeriske mønstre, og til å kunne resonere. Gardner mener at det er viktig å bruke evnen til å oppfatte den visuelt romlige verden, evnen til å verdsette musikk, evnen til å forstå og reagere på stemning, temperament og ønsker hos andre mennesker. I tillegg ønsker han at en skal legge vekt på å tilegne seg kunnskap om egen styrke og svakhet. Bruk av ulike intelligensene vil jeg komme tilbake til senere i oppgaven. Jeg vil i dette kapitlet ta for meg den didaktiske relasjonsmodellen som viser hvordan jeg kan tenke når jeg planlegger undervisning. Deretter vil jeg skrive litt om teorien bak undervisningsmetoden digital fortelling. Jeg vil gå gjennom selve konseptet en digital fortelling, hva som kjennetegner konseptet og hvordan en skal finne veien til en god fortelling.

2.1 Didaktisk relasjonsmodell

Undervisningsopplegget lages etter den didaktiske relasjonsmodellen (Figur 1), en modell for planlegging av undervisning. Modellen ble utviklet på 70-tallet av pedagogene Sigmund Lieberg og Bjarne Bjørndal (Engelsen 2002 og Mikkelsen og Sætre (red.) 2010). Den gir en god oversikt over didaktiske og faganvendte fagdidaktiske refleksjonsområder. En slik modell kan kalles en teorikonstruksjon for planlegging og analyse av den didaktiske virksomheten. Den forsøker å sortere og fange inn viktige sider ved virksomheten.



Figur 1. Didaktisk relasjonsmodell (Engelsen (2002)).

De vanligste didaktiske kategoriene er mål, innhold, arbeidsmåter (metoder), forutsetninger, rammer og vurdering. I modellen er alle disse kategoriene bundet til hverandre i et system, og er et viktig redskap for å gjøre planlegging og analysering av undervisningen så reflektert som mulig. God undervisning er både dynamisk og kreativ. I tillegg må den være godt planlagt og systematisk.

Mål – Hvorfor skal man arbeide med geografi? Her er tolking av læreplanen viktig. Målene bør omformes og formidles slik at de blir meningsfulle for elevene. Målene beskriver hva elevene skal mestre etter avsluttet opplæring.

Innhold – Mål og innhold er to sider av samme sak. Her legges det vekt på hva faget inneholder. En må diskutere emnene innen faget og hvilke begreper som skal prege undervisningen. Dette skal kunne gjenkjennes i læreplanen.

Metoder – Hvordan skal vi arbeide i denne perioden slik at elevene lærer. Hvordan tilrettelegge slik at elevene skal nå målene?

Elev- og lærerforutsetninger – Her må lærer skaffe seg kunnskap om elevene, deres interesser og evner. Jeg bruker å si «ingen spaning, ingen aning». Det vil si at jeg må bli kjent med elevene før jeg kan legge til rette for god læring som passer den enkelte elev. Jeg starter skoleåret allerede andre dag med å ha en-til-en samtale med elevene, for å lære elevene å kjenne.

Rammefaktorer – Hvor skal vi jobbe med faget? Hvordan spiller faktorer som skolens økonomi inn, størrelse på klasserom, hvilke lærebøker og andre hjelpemidler skal brukes? Hvor mange elever er det i klassene?

Vurdering – Hva skal vurderes og hvordan skal læringen som har skjedd vurderes?

2.2 Konseptet “Digital Fortelling”

Røttene til den digital fortellingen kommer fra Berkley, USA, hvor Joe Lambert og Dana Atchley arrangerte det første verkstedet for *Digital Storytelling* på 90-tallet (Haug, Jamissen og Ohlmann 2012). Konseptet ble utviklet av *Center for Digital Storytelling* (CDS) i California, USA. Målsettingen til CDS kom fra et ønske om å gi vanlige folk en stemme, en mulighet til å fortelle sin fortelling. Fra muntlig tradisjon, hvor stemme og kroppsspråk ble brukt for å formidle en historie, la man til digitale skjermbaserte fortellinger. Den gamle fortellertradisjonen kan digitaliseres og utvikles videre i nye medier. Ved å gå inn på nettstedet

til CDS kan man finne man mye bakgrunnsstoff og nyttig informasjon om digitale fortellinger (Center for Digital Storytelling 2014).

Konseptet går ut på følgende:

- en historie fremstilles ved hjelp av digitale verktøy
- en historie som fortelles med egen fortellerstemme
- en historie som tar utgangspunkt i egne erfaringer, opplevelser eller tanker om noe
- en 2-5 minutter lang fortelling, som foruten egen fortellerstemme kan inneholde fotografier, tegninger, videosekvenser, lydeffekter, musikk, osv.
- en uttrykksform som utnytter virkemidler fra muntlig fortellerkunst, poesi, teater, film og tegneserier

British Broadcasting Corporation (BBC) har utarbeidet et konsept i forbindelse med deres TV-serie “Capture Wales”. Dette var et TV-program i Storbritannia mellom 2001-2007. I Wales har folk i alle folkegrupper kunnet delta på workshops og laget sine egne “mini-fortellinger”. Dette programmet ble veldig populært og man kan på BBC sin hjemmeside finne mange gode eksempler på slike fortellinger (BBC, Wales 2014).

De syv elementene som beskriver en god digital fortelling

Konseptet beskriver syv elementer på hva en digital fortelling er og hva som gjør fortellingen god. Tor Jarle Wergeland ved UiA har sammen med noen kollegaer, hatt et opplegg med en 9. klasse på Skarpenland skole i Kristiansand i 2007 hvor denne formuleringen ble brukt (Brodahl og Wergeland 2009). Ellers blir disse elementene beskrevet i ulike varianter (Haug, Jamissen og Ohlmann 2012). I boken *Digital Storytelling*, av Joe Lambert (2013), finner man originalen.

Element 1: Fortellingens poeng.

Fortellingen har et poeng. Den må ha en idé eller et budskap en ønsker å formidle. Hvis ikke, blir den uinteressant å dele med andre.

Element 2: Et dramatisk spørsmål

Fortellingen har et dramatisk spørsmål. Den må ha en form for dramatik eller nerve for å holde på publikums interesse fra begynnelse til slutt. Klarer eleven å gi publikum et ønske om å få svaret på hvordan det endte, har historien et godt dramatisk spørsmål.

Element 3: Et følelsesmessig innhold

Fortellingen har et følelsesmessig engasjerende innhold. Den bør appellere til publikums følelser. Da blir de engasjert og lever seg lettere inn i historien.

Element 4: Den personlige stemmen

Fortellerstemmen er en gave til historien. Fortellingen fortelles med egen stemme. Dette gir publikum en opplevelse av nærhet til historien, og den føles mer autentisk.

Element 5: Lyd til illustrasjon

Musikk og lyd gir virkning og kraft. Musikk kan være med på å forsterke vår opplevelse av stemningen i historien. Lydkulisser og lydeffekter kan påvirke hvordan vi oppfatter bilder.

Element 6: Fortellingens disposisjon

Fortellingens disposisjon av lyd og bilder er sentral. En digital fortelling vil være satt sammen av flere deler, for eksempel bilder, musikk, lydeffekter og tale. For at fortellingen skal bli bra, må man finne den riktige balansen mellom de forskjellige delene. Bildene skal passe til teksten og teksten til bildene og bruken av effekter må ikke overdrives.

Element 7: Rytmen i fortellingen

Det gjelder å finne riktig tempo og rytme i fortellingen. En god flyt i fortellingen holder på publikums interesse.

Prosesen for å lage en digital fortelling

Center for Digital Storytelling har erfart seg frem til sju steg, *seven steps*, i prosessen for å lage digitale fortellinger (Lambert 2013: kap 5; Haug, Jamissen og Ohlmann 2012:34). Her vil jeg kort legge frem en "oppskrift" for forløpet. Rekkefølge og uttrykk av de syv stegene har jeg valgt å gjøre om til mitt eget uten at de originale poengene blir borte. Under metodekapittelet vil jeg gå i detalj på hvert av de syv stegene.

Steg 1: Introduksjon av digital fortelling og tema.

Steg 2: Skrive manus.

Steg 3: Planlegge fortellingen og bruk av bilder. Diskuter i gruppen og ferdigstill manuset.

Steg 4: Finne kilder.

Steg 5: Legge inn bilder og fortellerstemme til hvert enkelt bilde i små sekvenser.

Steg 6: Legge til effekter og overganger og musikkspor om det passer.

Steg 7: Premiere.

3. Metode

Digital fortelling vil bli brukt ut fra et spesifikt konsept som har en del ferdigdefinerte rammer. Fortellingen skal være kort, to til fem minutter, der forteller bruker egen stemme for å fortelle “sin” historie.

Elevene skal lage fortellinger som delvis er basert på egne minner, interesser, tanker eller opplevelser. Oppgaven til elevene er at de skal lage en digital fortelling om ulike områder i Kristiansand fra 40/50-tallet frem til i dag. De må derfor skaffe seg informasjon som ikke er selvopplevd. Denne informasjonen kan hentes fra foreldre, besteforeldre eller andre personer som har tilknytning til det aktuelle område.

Konseptet *digital fortelling* er et pedagogisk verktøy og en metode. Men elevene lærer ikke lærestoffet før det blir gjort om til sitt eget. Lærestoffet og hvordan det legges frem vil være mer interessant når det blir personlig (Barrett 2006). Elevens motivasjon vil i løpet av prosessen kunne øke og dermed også læringen.

I metodekapittelet vil jeg bruke den didaktiske relasjonsmodellen fra kapittel 2.1 som struktur for hvordan jeg har planlagt å bruke undervisningsopplegget. Elevene i min klasse har etterspurt prosjekt/gruppearbeid i faget geografi. I geografifaget er bruk av digital fortelling som metode i liten grad utprøvd ved vår skole, Kristiansand Katedralskole Gimle. Vi har 13 klasser per år som skal gjennom samme pensum i geografi. Seks lærere underviser i faget, hvor tre har litt erfaring med bruk av digital fortelling som metode. Vi har tidligere hatt digitale fortellinger i temaet fattigdom og utvikling, hvor prosjektet ble kjørt i samarbeid med samfunnsfag. Disse to fagene har overlappende kompetansemål i dette temaet.

3.1 Mål med undervisningen

Lærere er pålagt at elevene til enhver tid skal kjenne til mål for undervisningen (Læreplanen for Kunnskapsløftet 2006). Elevene skal vite hvorfor vi arbeider med det aktuelle temaet, og hvordan vi skal nå målene. Underveis i undervisningen og etter at emnet er gjennomgått, før vurdering, tas målene frem igjen for å se om vi har fått med oss alt.

Det er viktig at elevene skal vite hva de skal forstå (Blythe 1998). Det vil være en sammenheng mellom mål og aktiviteten. Mål blir uttrykt som påstander eller spørsmål som blir gitt fra LK06. Målene for prosjektperioden vil være:

Eleven skal kunne:

- beskrive naturlandskap og forskjellige kulturlandskap og forklare sammenhenger og forskjeller mellom dem
- diskutere estetiske og økonomiske verdier i landskap
- gjøre greie for ressursbegrepet og diskutere hva som ligger i begrepet bærekraftig ressursutnyttning

- gi eksempel på og sammenlikne ulike former for arealbruk i Norge
- gi eksempel på hvordan en har utnyttet ressursene i Norge og å drøfte hvordan endringer i næringsstrukturen har påvirket lokalisering og bosettingsmønsteret
- gi eksempel på lokaliseringfaktorer som er viktige for global økonomisk virksomhet

Jeg ønsker at elevene skal bli bedre kjent med sin egen hjemkommune. De skal bli kjent med de ulike landskapsformene vi finner i Kristiansand, hvilke ressurser vi har og hvordan vi bruker dem. Kristiansand er en by i vekst, noe som gjør at elevene bør vite om ulike former for bruk av areal innad i kommunen. I 2013 økte innbyggertallet i Kristiansand kommune med ca 1500 innbyggere. Omtrent 1000 av dem var innflyttere til kommunen (Statistisk sentralbyrå 2014). Mange av innflytterne kommer på grunn av arbeid. De trenger nye steder å bo, arbeidsplasser må opprettes og bosettingsmønsteret i kommunen endrer seg. Vi har kort avstand til flyplass og havner, noe som gjør det lettere å samarbeide internasjonalt. Hva hadde dette å si for byen vår før i tiden, hva har det å si nå og i framtiden? I kompetansemålene står det at man skal bruke Norge som mål. Jeg har valgt ut Kristiansand som en del av Norge. Jeg mener det er mer motiverende for å jobbe med et kjent sted, enn at elevene skal lage fortellinger med kanskje for dem ukjente deler av Norge.

I tillegg er formålet med å bruke digital fortelling som undervisningsmetode å gi faglig kompetanse og å styrke elevenes grunnleggende ferdigheter (Læreplanen for Kunnskapsløftet 2006).

- Muntlig: Egen fortellerstemme.
- Lesing: Elevene må lese manus når en lager en fortelling. Og de må lese ulike kilder.
- Skriftlig: Skrive manus.
- Digital bearbeidelse: Kombinere tekst, lyd og bilde på en god måte.
- Samarbeidskompetanse: Elever lager fortellinger sammen.

3.2 Innhold i undervisningen

Mål og innhold er to sider av samme sak. Læringsmålene refererer til noe som viser hva som skal læres av innholdet. Det handler om hva arbeidet skal dreie seg om. Innholdet skal gi elevene grunnlag for å forstå virkeligheten vi lever i.

Vi utfører en felles “Brain-storming” på tavla, hvor elevene skal få frem hva de tenker om emnet før vi begynner. Jeg har anbefalt elevene å bruke programmet “FreeMind”, som er et gratis tankekartprogram på nett (FreeMind 2014). Underveis i undervisningen kan elevene endre kartet sitt ved å legge til ord og begrep samt flytte rundt på begrepene/forklaringene.

Alternativt til tankekart er det noen som bruker et «nye ord og begrepsskjema». Dette er et skjema hvor elevene fyller inn nye begrep/ord og forklarer det med egne ord og setter det inn i en faglig sammenheng.

Vi snakker litt om hvordan den digitale fortellingen skal struktureres for at det skal være en rød tråd gjennom hele fortellingen.

3.3 Arbeidsmåter/metode

Elevene skal også ha mulighet til å påvirke undervisningen. De kan for eksempel være med på å velge undervisningsmetoder i fagene.

Elevene skal lære å lese og vurdere tekst, bilder og statistiske framstillinger fra digitale og andre kilder. De skal gjøre observasjoner og registreringer av geografiske tema på feltarbeid eller ekskursjon og bruke dem til å se natur og samfunn i sammenheng (Lærerenplanen for kunnskapsløftet 2006). Dette ønsker jeg å flette inn i prosjektet.

I en periode på fire uker skal elevene jobbe i grupper på tre personer. Det vil i prosjektperioden bli fire undervisningstimer geografi i uken, hvor metoden for undervisningen vil være bruk av digitale fortellinger. I tillegg til at elevene jobber med fortellingen sin i to av timene, vil vi ha undervisningsøkter med teori på to skoletimer per uke. Denne undervisningen vil hovedsakelig foregå som tradisjonell klasseromsundervisning ved hjelp av PowerPoint/tavle i tillegg til at elevene vil få oppgaver fra gjennomgått fagstoff.

Elevene i min klasse har etterspurt prosjekt/gruppearbeid i faget geografi. Bruk av digital fortelling som metode er ikke mye brukt i geografifaget. Siden tidligere erfaringer er gode, ønsker jeg å videreutvikle bruk av denne metoden til å gjelde flere tema fra geografipensumet.

Gardner (1983) sier at flest mulige intelligenser bør inn i undervisningen for at best læring skal skje. Dette fordi at vi kan ta inn kunnskap på mange måter. Gjennom variert undervisning vil elevene oppnå mestring, utfordring og skaffe seg variert og mer nyansert kunnskap. Ved bruk av digital fortelling ser jeg at elevene kan bruke flere av intelligensene jeg skrev om i starten av kapittel 2. Ett tema kan formidles på mange ulike måter. Gjennom metoden digital fortelling vil elevene kunne fortelle en historie om ulike deler av byen. Logisk-matematisk intelligens brukes ved å presentere temaet numerisk. For eksempel bruk av det demografiske regnestykket for å regne på økning av antall innbyggere i Kristiansand. Elevene kan finne antall sysselsatte i ulike næringer, mengde og type nye bygg, nye veier og liknende. Temaet kan også presenteres ved å bruke logikk; ved å fortelle årsaker og sammenhenger til forandringene i de ulike

bydelene, kommunens og lokalbefolkningens argumenter, i tillegg til at elevene kan komme med sine meninger. I dette prosjektet er det tre elever per gruppe, som skal diskutere og argumentere seg frem til en problemløsning.

Jeg vil presentere arbeidsmetoden ved hjelp av syv steg (vedlegg 1).

1. Introduksjon av en digital fortelling: Jeg vil introdusere elevene for metoden digital fortelling ved å vise ett eller flere eksempler på fortellinger som andre har laget og en digital fortelling på hvordan en selv kan lage en fortelling (en digital oppskrift). Jeg kommer blant annet til å bruke en fortelling laget av Tor Jarle Wergeland ved UiA, hvor han forteller om “bestefars busstur” og hvordan den ble til fra idé til produkt. Ved å vise et slikt eksempel er det lettere for elevene å få et bilde av hvordan produktet kan være, og få til en god historie. Wergeland viser da hvordan hvem som helst med enkle virkemidler kan lage et produkt som ser profesjonelt ut.

I introduksjonen vil jeg gjennomgå de syv elementene som kjenner seg ut som en god digital fortelling. Jeg vil også snakke med elevene om hvilket læringsutbytte de kan ha av dette verktøyet.

2. Skrive manus: En digital fortelling kan lages alene, men blir oftest best om man jobber i grupper. De er da flere til å finne gode ideer for historien. Om fortellingen trenger mye datasøk, er det bra å være flere, hvor elevene kan hjelpe hverandre med ulike ferdigheter. Det er også mer spennende å være flere som deler samme historie og deler ris og ros under/etter premieren. Jeg vil dele klassen i grupper på tre elever per gruppe. Det vil være en passe gruppestørrelse, hvor risikoen for at en elev blir sittende ensom blir mindre, og unnasluntrerne blir synlige (Repstad og Tallaksen 2006).

Før elevene setter i gang med planleggingen og historieskriving, må de bli enige om hva i deres aktuelle område i Kristiansand de ønsker å jobbe med. De bør også fordele roller og ansvarsområder og lage eventuelle grupperegler. Da vil de legge til rette for samarbeid og unngå konflikter.

Det kan være lurt at lærer foreslår en gruppesammensetning ut fra elevenes geografiske hjemsted. Lærer bør også legge noen føringer på fortellingene deres. Disse skal styres av kompetansemålene for Geografi Vg1 (Lærerplanen for kunnskapsløftet 2006) og teori fra kapittel 6-9 i læreboken Terra Nova (Karlsen og Solerød 2009). Men ellers synes jeg at elevene skal styre mest mulig for at prosjektet skal bli mest mulig lærerikt.

Jeg anbefaler at elevene bør skrive manus i tre deler, innledning, hoveddel og avslutning. Innledningen bør være slik at den vekker interesse hos lytteren av fortellingen. Her kommer dette med et dramatisk spørsmål inn (se de syv elementene). I hoveddelen bearbeider de problemstillingen som de presiserte i innledningen. Avslutningen er en konklusjon eller refleksjon. Elevene bør prøve å gjøre fortellingen til noe selvopplevd og personlig. Selv om de ikke levde for 50 år siden, kan de sette sitt personlige preg på fortellingen. De kan fortelle om en bestemors eller bestefars fortelling. Eller kanskje de kan få hjelp til fortellerstemmen?

3. Planlegge fortellingen og bruk av bilder: Her kan elevene beskrive scenene i historien og hvilke typer bilder som skal illustrere de ulike delene. Her kan de også tenke på hvilken musikk de vil skal underbygge historien. Vil historien trenge ekstra effekter for å få frem stemningen?
4. Finne kilder: Elevene anbefales å lage en egen mappe på datamaskinen sin. Her legges referanser, bilder, tekst og musikk etter hvert som de finner de. Elevene kan også bruke egne tegninger fremfor bilder om det passer bedre.
5. Legge inn bilder og legge til stemme: Jeg anbefaler elevene å bruke PhotoStory 3 for Windows som program til å lage fortellingen. Dette er et enkelt program som leder elevene gjennom bruken steg-for-steg.

De bør legge inn bildene først og deretter fortellerstemmen. Å legge inn en fortellerstemme er en kunst og en bør lære seg manus utenat. Teksten bør leses med en naturlig fortellerstemme og stemmen må være tydelig. Elevene må øve seg på dette i forkant, og lese inn stemmen på et rolig sted. Det er heller ikke et poeng at alle på gruppen må lese inn fortellerstemmen. De blir enige om hvem som kan gjøre denne jobben "best".

6. Legge til effekter, overganger og musikk: Det er med på å gjøre historien spennende og gi god stemning. Men elevene bes være forsiktig med overdreven bruk som kan gi motsatt effekt.
7. Premiere: Dette er høydepunktet. Vi skal bruke en dobbeltime på premiere, hvor alle skal vise sin fortelling for resten av klassen.

De tre refleksjonsområdene i delkapitlene ovenfor er didaktikkens kjerneområder. De neste tre punktene er tilleggsområder, en mer generell del.

3.4 Elev- og lærerforutsetninger

Det er viktig å passe på at tema for undervisningen passer valg av metode. Blythe (1998), presenterte en pedagogisk tilnærming for *undervisning for læring*, med mål om at eleven skal forstå det de lærer. Når man velger tema for undervisningen er det viktig å gjøre det interessant for eleven. Temaet bør gjøres tilgjengelig ved hjelp av variert undervisning, og å spille på elevenes tidligere erfaringer. Gruppene er satt sammen av elever som bor i samme området eller nær hverandre. Elevene kjenner sine hjemsteder og kan bruke erfaringene inn i sine fortellinger.

Elevene har fra tidligere gjennomgått følgende emner som er relevant for opplegget:

Fra Geografens verktøykasse (et hovedområde fra læreplanen i geografi):

- Lære å lese kart i ulike målestokk og gjøre enkel kartanalyse.
- Finne fram til og presentere geografisk informasjon ved å lese og vurdere tekst, bilder og statistiske framstillinger fra digitale og andre kilder.

Elevene skal orientere seg på et kart over Kristiansand kommune og finne «sitt» område. Det er viktig at elevene leser artikler, faktabøker, aviser og liknende for å skaffe seg informasjon. I tillegg skal elevene gjennom nye kompetansemål.

I forkant av prosjektet er elevene kurset av ansatte ved skolens bibliotek i informasjonssøk og kildekritikk. Da de fleste elever syntes dette med kildesøk kan være vanskelig, var det et godt tilbud fra biblioteket å holde et kurs for elevene. Elevene ble kurset i hvordan de kunne finne ut om en kilde er seriøs eller ikke. Og hvilke som er gode å bruke som referanser. Hvilken side er mest å stole på, Wikipedia eller Store Norske Leksikon, og hvorfor? Det gjenstår å se om elevene gjør erfaring med dette.

3.5 Vurdering

Elevene vil vurderes som gruppe på faglig innhold, formidlingsevne og overholdelse av tidsfristen på sine ferdige fortellinger. I tillegg vil det være individuelle småprøver underveis som går på teori fra boka eller fra kilder jeg legger ut på læringsplattformen It's learning. De skal også ha en egen vurdering som er obligatorisk, samtidig som de skal være med på å sette karakter på hverandres prosjekter. Elevene vurderes da opp mot de målene de er blitt introdusert for i starten av prosjektet.

3.5.1 Vurdering av prosjektet fra elevenes ståsted.

Jeg vil igjen henvise til Læreplanen for kunnskapsløftet 2006, hvor det står at elevene skal være med på vurderingsarbeidet. De skal etter endt gjennomføring av prosjektet på ulike måter vurdere arbeid og prosess. De skal vurdere både seg selv og hverandre.

Hver elev gjør en individuell vurdering (egenvurdering) av sitt eget arbeid ved å svare på noen spørsmål. Dette skal leveres inn ved prosjektets slutt.

Dette er spørsmålene for egenvurdering av prosessen:

- Hvordan har motivasjonen vært for gruppearbeidet og hvordan har du vist arbeidsinnsats i timene?
- Hvordan var samarbeidet med de andre medlemmene i gruppa?
- Fikk alle i gruppa dele sine argumenter med resten? Fikk alle vist respekt og inkludert andres argumenter?
- Hva gjorde gruppa bra?
- Hvilke problemer/frustrasjoner opplevde dere?

Jeg ønsker også at elevene vurderer metoden vi har brukt. Da vil jeg lage en anonym undersøkelse på læringsplattformen It's learning. Her vil jeg spørre om:

- Hva synes du var bra med undervisningsmetoden?
- Hva synes du kunne ha vært gjort annerledes?
- Ønsker du dette igjen? Hvorfor/hvorfor ikke?

For å vurdere produktet skal elevene selv være med på å sette karakter på hverandre ved å vurdere hverandres fortelling på premierdagen. Vi har sammen utarbeidet vurderingskriterier (vedlegg 3), som vi setter karakter etter.

3.5.2 Vurdering av prosjektet fra lærerens ståsted

Som lærer skal jeg utføre vurderingsarbeid. Elevene skal få to karakterer på prosjektet, gruppekarakterer og individuelle karakterer.

Gruppekarakterene vil bli gitt sammen med elevene ut fra vurderingskriterier som elevene vurderer hverandre med (vedlegg 3).

I tillegg vil det bli gitt fire småtester, hver på ca 15 minutter. En slik test vil bli gjennomført en gang per uke i prosjektperioden. Her vil elevene blir spurt om teori knyttet til læreplanmålene som er gjennomgått i teoriundervisningen. Det vil ikke være lett å få med seg alle deler fra kompetansemålene i sin fortelling. For at eleven skal få vurdering i flest mulig kompetansemål,

gir jeg disse småtestene. En samlet vurderingene fra småtestene brukes for å gi eleven individuell undervisningsvurdering på arbeidet med teorien til prosjektet. Gruppevurderingen settes sammen av elevenes vurdering og lærers vurdering til en karakter. Disse to karakterene, individuell karakter og gruppekarakter, vil være med i grunnlaget for den enkelte elevs standpunktkarakter.

3.6 Rammefaktorer

Undervisningsopplegget vil bli testet ut på en klasse med 30 elever i Vg1 studiespesialiserende ved Kristiansand Katedralskole Gimle. Vi vil være i et av skolens vanlige klasserom. Elevene sitter sammen i gruppene de er blitt satt i. Alle elevene har bøker og egen pc med tilgang til internett. De vil i tillegg kunne reise ut og undersøke sine områder. Vi vil i prosjektperioden bruke fire timer per uke til prosjektet. To timer vil være lærerstyrt undervisning og to timer hvor elevene jobber med den digitale fortellingen sin. I tillegg forventes det at elevene jobber utenom skoletiden for å bli ferdige.

Skolen ikke har økonomi til ekskursionsjoner hvor man er avhengig av buss. Elevene må derfor selv reise til aktuelle områder i byen om de skal fotografere eller ha andre oppdrag i forbindelse med sin digitale fortelling. Dette var en av grunnene til at jeg valgte grupper ut fra hvor elevene bor.

4. Diskusjon

I en travel hverdag har man lett for å gå i samme «spor» når det kommer til bruk av undervisningsmetoder. Det som virker bra brukes igjen neste gang. Jeg har nå anledning til å fornye repertoaret av undervisningsmetoder for geografi.

Jeg har valgt å dele diskusjonskapittelet i tre deler, oppstartsfase, gjennomføring og evaluering.

4.1 Oppstartsfase

Jeg startet prosjektet med å gjennomgå hvilke kompetansemål som var aktuelle i prosjektperioden. Det var ingen av elevene som tidligere hadde vært med på å lage en digital fortelling. En økt på 2 x 45 min ble brukt til å formidle hva en digital fortelling er og hva som skal til for å få en god fortelling. Til dette brukte jeg blant annet fortellingen «bestefars busstur» laget av Tor Jarle Wergeland ved UiA. Jeg brukte også hans fortelling som viser hvordan Wergeland tenkte da han skulle lage fortellingen om «bestefars busstur». For å forklare hvordan man skal få en god fortelling gikk jeg også gjennom de syv stegene (se elevenes oppgavetekst i vedlegg 1).

Denne delen syntes jeg gikk bra og jeg var godt forberedt. Elevene gav uttrykk for at de syntes dette kom til å bli interessant og gøy. Det var lenge blitt etterlyst gruppeprosjekt og noe praktisk arbeid i geografifaget.

Jeg delte inn klassen i grupper på tre elever per gruppe. Elevene ble, så godt det lot seg gjøre, delt etter hvor de bor i byen. En av grunnene var at det da skulle bli lettere å treffes for å jobbe med prosjektet sammen utenom skoletiden. De kunne møtes for å ta nye bilder, lete etter gamle bilder, spille inn lyd og effekter og for å jobbe med manus om det trengtes.

Jeg fortsatte med to timer med presentasjon av mål for det faglige pensumet som skulle bli med i elevenes fortellinger (vedlegg 2). Teori fra deler av pensum ble presentert, hvor elevene fikk en gjennomgang av viktige begreper med eksempler på bruk av dem, de skulle lære seg. Dagen etter gav jeg elevene en planlagt test på 15 minutter, hvor jeg ville finne ut av hva de hadde fått med seg fra de tidligere teoritimene i emnet.

De første to-tre timene deretter var det en del frustrasjon blant elevene. De fikk ikke helt tak i hva de egentlig skulle gjøre. Hvordan skulle de lage et manus uten å finne bilder først? Hva skulle den digitale fortellingen handle om? Hvordan skulle de jobbe med hverandre når det var så mange ulike meninger? Jeg snakket med elevene på hver gruppe, og kom med eksempler på hvordan de kunne jobbe, hvor de kunne finne kilder og hvordan de kunne finne annen relevant informasjon, samt litt tips til manus. Dette løste floken for mange, og de aller fleste gruppene

kom godt i gang. De satte ivrige i gang med å skaffe informasjon om sitt område. De lette etter informasjon i bøker og på internett. Noen kontaktet Fædrelandsvennen (lokalavisen) angående en aktuell artikkel de trykte i Lørdagsmagasinet 1.mars 2014. Den handlet om en eldre kar som hadde vokst opp på et sted i byen som da ble brukt som søppelfylling. Barna lekte med rottene og jagde dem med spretterter og steinkasting, noe foreldrene deres ikke likte. Mannen bor i dag på samme sted, men nå er området blitt nedbygd av luksusboliger og næringsbygg. I artikkelen fantes det i tillegg mye informasjon om arealbruk, ressurser, lokalisering, næring og bosetting. Alle emner som hører til kompetansemålene for prosjektet.

4.2 Gjennomføring

Det viste seg at to av gruppene hadde problemer med å samarbeide. Elevene på den ene gruppen ligger på ulike nivå karaktermessig, og elevene ønsket ikke nødvendigvis samme måloppnåelse. Noe som gjorde seg utslag i bruk av arbeidstiden på skolen. Den andre gruppen besto av elever hvor alle var ivrige på å få frem sin vinkling på historien. Begge disse gruppene brukte tre av fire uker på å komme til enighet. I den ene gruppen måtte jeg hjelpe elevene med å få historien i en ny retning. De hadde først endt opp på å ha fokus på en god fortelling enn på både fortelling og geografi. De hadde også begrenset sitt område, Grim, til kun å gjelde Grim ungdomsskole og en ansatts livshistorie. Jeg ønsket at gruppen skulle tenke nytt og jeg stilte dem en del spørsmål om området deres. Visste de hvorfor området Grim ungdomsskole ligger på heter Møllevannet? Eller hvorfor barneskolen ligger på Solholmen? Det er ikke noe vann eller noen holme der i dag. Da fikk de ideen om at de skulle skrive en historie om seg selv, at de hadde fått i oppgave å lage en historie om Grim. De fant ut at det hadde vært en gammel mølle ved et vann der en gang, derav navnet Møllevannet. I møllevannet lå det ei lita holme ved navn Solholmen. Vannet ble tappet og fylt igjen med fyllmasse rett etter krigen. Området brukes i dag til boliger, skoleområde og næringsområde. De fikk med seg at Grim tidligere var preget av landbruk og at mange av husene er gamle arbeiderboliger fra før/under og etter krigen. I dag er det en blanding av store villaer og flermannsboliger i området i dag. Fortellingen ble til slutt ganske bra til tross for at det ble litt kort tid til å sette historien sammen med bilder og fortellerstemme.

Den andre gruppen byttet område i byen flere ganger og fikk derfor for liten tid til å lage en god digital fortelling. Årsaken til stadig forandring av området, var at de ikke helt ble enige om hvordan manuset skulle bli, og fikk ikke manuset til å passe sitt sted. Disse elevene syntes det var vanskelig å lete etter informasjon og ble raskt frustrerte. Gruppesamarbeidet så ikke ut til å fungere bra, noe som kom frem i egenvurderingen hvor de skrev at de ikke hadde noen god

faglig dialog sammen. En av gruppemedlemmene kunne sitte på facebook mens de andre jobbet med fortellingen. Ved neste anledning fant jeg alle tre sittende i kantinen mens de jobbet med andre fag. De hadde i forkant fortalt meg at de skulle på biblioteket for å jobbe med prosjektet. Resultatet på deres digitale fortelling ble en søt kjærlighetshistorie om «sine» besteforeldres første møte på Lundsbroa, og følelsene disse hadde for Lundsbroa i Kristiansand opp igjennom årene. Jeg synes de hadde laget en god fortelling, men historien deres hadde få av de geografifaglige elementene (vedlegg 2) som var forventet. Resten av gruppene fant ut av historiene sine ganske raskt og satte i gang med fortellingene sine.

4.3 Evaluering

78 % av elevene svarer at de ønsker å lage en digital fortelling igjen. De som ikke ønsket å gjøre en slik form for prosjekt igjen er elever som ikke liker å jobbe i grupper, men heller vil arbeide på egenhånd og ha «kontroll» på sin egen karakter. Mitt motargument til dem er at jeg syntes det er viktig å kunne fungere og å jobbe med medelever. I fremtidig utdanning og i yrkesliv er det forventet at man må kunne jobbe både individuelt og i samarbeid med andre.

De aller fleste elevene syntes bruk av digital fortelling var en spennende måte å jobbe på. Elevene følte de sto ganske fritt i hvordan de kunne jobbe, og hadde stor frihet til hvordan produktet skulle se ut.

Etter endt prosjekt skulle elevene gjennomføre en prosjektevaluering. De skulle først svare på hva de syntes var bra med prosjektet. Her følger noen av svarene til elevene:

- Jeg syns prosjektet var utrolig gøy! Likte spesielt at vi fikk jobbe fritt, og at prosjektet var digitalt. Det var annerledes å ha dette prosjektet, noe som jeg syns var veldig gøy. Jeg likte også at man kunne få være litt kreativ.
- Det var mer kreativ enn andre metoder å jobbe på og det gjorde at vi fikk brukt visuelle hjelpemiddel som også gjør det enklere å huske alt det vi har lært i etterkant.
- Det jeg syntes var bra med prosjektet var at det var en annen måte å lære geografi på.
- Jeg synes at det var bra at det var litt annerledes i forhold til foredrag timer. Jeg følte at vi kunne være mer kreative med oppgaven, og vise oss "fram" på en annen side enn ved en vanlig skriftlig vurdering.
- Jeg syntes det var veldig gøy å jobbe på denne måten, det var nytt, unikt og kreativt. Det var veldig gøy å spille inn stemmer og finne bilder for så å lage en fortelling ut av det.
- Jeg syntes det var bra at vi fikk litt frihet og god tid til å jobbe med et prosjekt. Jeg likte at vi fikk jobbe selvstendig og fikk ansvar vi selv måtte håndtere. Syntes også digital fortelling var en bra form for undervisningsmetode, hvor vi lærte mye og selv måtte finne mye informasjon, samtidig som det ikke ble så veldig tørt.
- Jeg syntes det var greit å få en liten pause fra den typiske klasseroms undervisningen.

Barrett (2006) mener bruk av digital fortelling som metode vil gi elevene engasjement, refleksjon for dyp læring, integrering av teknologisk verktøy og mulighet til å lære i samarbeid

med andre. Ut fra elevenes vurderinger, ser man at elevene kommer med de samme poengene som Barrett gjør. Dette var også mine mål med å bruke digital fortelling som prosjektarbeid.

Neste spørsmål spurte jeg om hva som kunne ha vært gjort annerledes. Her kommer noen av besvarelsene til elevene:

- Det som kunne gjort annerledes var at vi fikk litt lite tid og at det var prøver hver uke.
- Jeg likte ikke at det var så mye tid på å jobbe. Med så mye tid blir effektiviteten sterkt begrenset, og det blir vanskelig å jobbe alene når de andre bare sitter på Facebook.
- At vi kanskje hadde fått en litt bedre gjennomgang av hvordan man brukte programmet PhotoStory.
- Det som kunne vært gjort annerledes er kanskje begynt litt tidligere med teorien, slik at vi hadde fått mer oversikt over hvilken teori vi skulle hatt med i begynnelsen av prosjektet i stedet for at vi har det siste teorien den siste uka.
- Jeg syntes det var litt forvirrende å vite hvordan man skulle klare å få både historie og faguttrykk sammen i en ting. Litt vanskelig å skulle finne mye informasjon og bilder.

Jeg ser i etterkant at jeg kunne ha brukt en del mer tid på PhotoStory som digitalt verktøy. Det ville ha gjort jobben lettere for flere av gruppene. På bakgrunn av tilbakemelding fra elevene og via egen observasjon ble det brukt mye tid på å bli kjent med, og på å finne ut av hvordan programmet virket. Det burde jeg ha løst ved å sette av tid til en opplæring av programmet. Av erfaring er elevene ganske gode på digitale ferdigheter og kan bruke pc og mange ulike programmer. Ofte kommer læreren til kort i forhold til elevenes ferdigheter. Jeg hadde av den grunn ikke planlagt å bruke tid på dette. Jeg har i ettertid funnet flere gode informasjonsvideoer på Youtube som kan brukes til opplæring av PhotoStory (Youtube 2014). Disse videoene vil jeg neste gang legge ut lenker til på it's learning, slik at elevene kan bruke dem underveis i prosjektarbeidet.

To av gruppene valgte å bruke IMovie for Mac. Dette er et program som jeg ikke har noen erfaringer med og jeg kunne derfor ikke bistå med hjelp. IMovie er et mer avansert program med mange flere muligheter enn PhotoStory har til å lage digitale fortellinger. Noen av de andre elevene trodde at det ville gitt dem en fordel og syntes at det var litt urettferdig at ikke alle kunne bruke IMovie.

Jeg ser også at jeg burde ha hatt en del mer teoriundervisning før elevene satte i gang med sine digitale fortellinger. Vi hadde totalt fire kapitler med teori. For hvert kapittel gjennomgikk jeg aktuelle kompetansemål og de viktigste begrepene elevene måtte ha en forståelse av. Elevene begynte å jobbe med fortellingene etter første kapittel og hadde derfor for lite faglig bakgrunn fra de kommende kapitlene for å lage historiene sine. Siste kapittel ble gjennomgått uken før premieren, noe som gjorde at flere av gruppene ønsket endre på sine manus for å få med seg all teorien som var mulig å få inn i fortellingene sine. Om jeg hadde ventet med å sette i gang

arbeidet med den digitale fortellingen til det var bare ett kapittel var igjen, hadde dette nok lettet arbeidet til elevene og gjort dem mindre forvirret. Det hadde heller ikke blitt så mye undring i starten av prosjektet. Da elevene fikk lite tid til å lære å bruke nye faguttrykk, ble det ikke lett for elevene å naturlig bruke geografifaglige uttrykk i fortellingene sine. Dette ble ganske tydelig på noen av de ferdige fortellingene.

Totalt fikk elevene to karakterer denne perioden. Den ene karakteren ble satt sammen av elevenes gruppevurdering sammen med min gruppevurdering. Individuell karakter ble satt på bakgrunn av småtestene som ble utført underveis i prosjektperioden.

Elevene skulle være med på å sette karakterer på hverandre. Seks til syv tilfeldig valgte elever ble satt til å vurdere en annen gruppe da de hadde sin premiere. Ved neste gruppes fremføring, ble tilsvarende antall nye elever valgt til å vurdere. Alle elevene fikk dermed vært med på å vurdere flere ganger. Vi hadde i forkant gått gjennom og utarbeidet et vurderingsskjema. Vurderingen gikk blant annet ut på faglig innhold, formidlingsevne og overholdelse av tidsfristen på maks fem minutter (vedlegg 3). Elevene skulle se om det var en rød tråd i presentasjonen og om fortellingen hadde et godt poeng. De skulle vurdere hverandre på stemmekvalitet og tempo, om bilde og lyd passet sammen og bruken av musikk. De skulle skrive en setning om hva som var bra med fremføringen, og en om hva som kunne ha vært gjort annerledes. Jeg brukte det samme skjemaet til min vurdering av fremføringene. Og til slutt skulle det settes karakterer. Jeg lagde en liste over hva de andre i klassen syntes var bra og hva som kunne ha vært gjort annerledes. Deretter gjorde jeg det samme med mine kommentarer. Til slutt fikk gruppene en samlet gruppekarakter basert på hva klassen syntes og hva jeg syntes.

Individuell egenvurdering fra elevene viser at de syntes dette var et bra prosjekt. De aller fleste syntes at de hadde et bra samarbeid i gruppen og at de jobbet godt sammen. Noen grupper lagde grupperegler og satte opp en arbeidsplan. Andre forteller at de fikk litt god tid til å lage selve fortellingen og at enkelte på gruppen valgte å sitte og gjøre andre ting. Dette gikk utover de elevene som var pliktoppfyllende og ønsket å jobbe seg til en god karakter. I de gruppene hvor en elev mener det var dårlig samarbeid og at denne eleven tok en stor del av jobben med prosjektet, syntes de andre på gruppen at samarbeidet var bra og at arbeidet var jevnt fordelt. Dette ser jeg på som at elevene er forskjellige og har ulike vaner når de jobber. Elever har ulike forventninger til hva som er god arbeidsinnsats.

Etter å ha lest de individuelle vurderingene er min oppfatning at elevene fikk mye tid til det å lage den digitale fortellingen og at teoridelen ble strukket over for lang tid. Dette vil jeg

forandre ved neste anledning. Jeg vil gjennomgå mer teori før elevene starter med den digitale fortellingen. Jeg vil nok neste gang la elevene velge grupper selv og dermed også områder de skal jobbe med. Det viste seg at det ikke var så viktig at elevene på gruppene bodde i nærheten av hverandre. Det hadde heller ikke noen betydning om de fra før kjente området godt. Avstandene er ikke større enn at elevene kan treffes i fritiden for å jobbe selv om de ikke bor på samme sted. Fortellingene vil kanskje også bli bedre om elevene får jobbe med noen de vet de jobber bra med.

Rammefaktorer som for eksempel økonomi, har ikke hatt noen utslag i dette prosjektet. Elevene har ikke gitt uttrykk for at de skulle ha reist til steder hvor de trenger støtte til transport. Gamle bilder over Kristiansand kan man få kjøpe via Kristiansand kommune. I forkant av prosjektet hadde jeg avtalt med Statsarkivet om at vi gratis kunne bruke gamle flyfoto over de ulike bydelene i Kristiansand. Elevene kunne få lov til å kopiere/scanne bilder fra bøkene «Historiske flyfoto» til Raustøl (red.) (2013) til bruk i sine fortellinger. Bildene kunne brukes fritt så lenge bildene skulle brukes i undervisningssammenheng.

5. Avslutning

Bruk av digital fortelling som metode er en god metode for læring. Den gir rom for utfordringer i å jobbe sammen, finne relevant fagstoff og sette sammen fagstoffet til en god fortelling ved bruk av digitale hjelpemidler. Denne metoden gav elevene hjelp til å få interessen opp for sine nærområder. Elevene ble bedre kjent med Kristiansand kommune som helhet, hvordan den så ut og var tidligere og hvorfor den er blitt slik den er i dag.

Det å jobbe i tid og rom er ikke en like enkel oppgave for elevene. Det er viktig for elevene at de kan «se» sitt område utenfra fra en annen tid. Ved å lage en fortelling som trekker seg over flere tiår, må en skaffe seg informasjon om hvordan det var før i tiden sammenliknet med i dag. Ved å lage et godt manus, ha fine aktuelle bilder, passende lydeffekter og en god fortellerstemme, kunne fortellingen sette seerne inn i en god stemning. Vi fikk en følelse av hvordan det var å leve i Kristiansand før vår egen levetid og frem til i dag.

Jeg ønsker at flest mulig av mine elever skal se hvor stor nytteverdi de kan ha av geografifaget. Geografi er ikke bare land, hav og byer. En geograf kan bli ansatt i politiet hvor deres kompetanse innen for eksempel gjengdannelse, etnisitet og territorier knyttet til dette er viktig. En geograf også kan ansettes innen kommunal sektor. Der kan man jobbe med blant annet næring- og byutvikling, byplaner, naturforvaltning og transportplanlegging. I tillegg er det viktig å ha kompetanse på utarbeidelse av digitale kart i kommunal- eller fylkeskommunal sektor.

Holt-Jensen (2007) skriver at «En av geografens tradisjonelle oppgaver er å studere variasjoner i fenomener fra sted til sted». Verdien i geografi som akademisk disiplin er avhengig av hvordan den kan forklare og vise forskjeller mellom steder og hvilke faktorer som styrer romlige endringsprosesser. Holt-Jensen kommer med et geografisk spørsmål han mener er sentralt: *Hvorfor er det slik akkurat her?* Ved bruk av digital fortelling som metode i undervisningen, syntes jeg at elevene har klart å få frem gode svar. De viser hvordan området var før og hva som var viktig for folk den gang. Så ender de opp med å fortelle hva som har skjedd med området og til slutt hva det kan bety for oss i dag.

Bruk av digital fortelling som undervisningsmetode vil jeg gjerne bruke igjen. Elevene syntes dette har vært en lærenyttig metode i tillegg til at de syntes det var en spennende måte å jobbe på. De lærte mye om Kristiansand av å jobbe med sin fortelling. Under premieren fikk de se fortellingene til resten av klassen. Sammen fikk de god oversikt over Kristiansands utvikling siste 50-70 år. I tillegg sto de fritt i å planlegge og tilegne seg informasjon. En justering av

undervisningsopplegget til senere ser jeg vil være nyttig. Jeg vil legge opp til å ha mer teoriundervisning for elevene før de starter med den digitale fortellingen. Dette for at elevene skal ha større faglig grunnlag innenfor emnet før de begynner. Bedre gjennomgang i bruk av digitalt verktøy bør også være en del av forberedelsene til et nytt prosjekt. Elevene skal få velge grupper og område selv siden dette var et ønske som kom frem i den anonyme undersøkelsen.

Etter at prosjektet var ferdig fikk elevene velge hvordan de ville at de siste kapitlene i boka skulle gjennomgås. Geografi og samfunnsfag skal kjøres sammen om emnene migrasjon, fattigdom og utvikling. Da vi kom i gang med arbeidet viser det seg at 80 % av elevene har valgt å lage en digital fortelling igjen. Det som overrasket meg var at flere av de elevene som i egen vurderingen skrev at de ikke ville gjøre det igjen, har valgt denne metoden likevel. Denne gangen fikk elevene selv velge hvem de skal jobbe med. Vi har også gjort unna teoridelen før elevene setter i gang med selvstendig arbeid. Jeg gleder meg til å se resultatet av disse fortellingene.

Referanseliste

Andersland, S. (2010). *Skolefagundersøkelsen 2009*. Fagrapport samfunnsfag. Høgskolen Stord/Haugesund.

Brodahl, C. og Wergeland, T. J. (2009). *Digital Fortelling I et faglig og didaktisk perspektiv*, Fra: «lek og læring - Artikler skrevet av deltakere på kurs i universitetspedagogikk» Upublisert UiA.

(<http://brage.bibsys.no/xmlui/bitstream/handle/11250/134957/142e.pdf?sequence=1>)
(17/03/2014)

BBC Capture Wales Team (2014). A guide to Digital Storytelling,
<http://www.bbc.co.uk/wales/audiovideo/sites/galleries/pages/digitalstorytelling.shtml>
(12/02/2014)

Barrett, H. C. (2006). Researching and Evaluating Digital Storytelling as a Deep Learning Tool. In C. Crawford et al. (Eds.), *Proceeding of society for Information Tecnology and Teacher Education International Conference 2006* (pp. 647-654). Chesapeake, VA: AACE

Blythe, T. (1998). *The teaching for understanding guide*. San Francisco: Jossey-Bass.
A very practical, teacher-oriented guide to teaching for understanding as developed by David Perkins and his colleagues.

Center for Digital Storytelling (2014). <http://storycenter.org/> (12/02/2014)

Engelsen, B. U. (2002). *Kan læring planlegges? Arbeid med læreplaner - hva, hvordan, hvorfor*. Oslo, Gyldendal Akademisk.

FreeMind Tankekart (2014). FreeMind download. <http://freemind.en.softonic.com/>
(12/02/2014)

Gardner H. E. (1983). *Frames of mind, The theory of Multiple Intelligences*. Basic Books, New York

Haug, K. H., Jamissen, G. og Ohlmann, C. (red) (2012). *Digitalt fortalte historier, Refleksjon for læring*. Cappelen Damm AS

Holth-Jensen, A. (2007). *Hva er geografi*, Universitetsforlaget

Høgskolen i Telemark (2014). Digital fortelling innen helse og omsorg
<http://www.hit.no/nor/HiT/Naeringsliv-og-offentlig-sektor/Kurs-og-konferanser/Helse-og-sosialfag/Digitale-fortellinger-innen-helse-og-omsorg> 13/05/2014

Karlsen, O. G og Solerød, H., (2009). *Terra Nova*, Aschehoug & Co

Lambert, J. (2013). *DIGITAL STORYTELLING, capturing lives, creating community*, 4th edition, Routledge.

Lærerplanen for Kunnskapsløftet (2006). Utdanningsdirektoratet,
<http://www.udir.no/kl06/STUSP1----/?id=&epslanguage=no> 12/02/2014

Mikkelsen, R. og Sætre P. J. (red.) (2010). *GEOGRAFIDIDAKTIKK FOR KLASSEROMMET, En innføringsbok i geografiundervisningen for studenter og lærere*, 2. utgave, Høyskoleforlaget, Norwegian Press.

Norsk Kulturråd, Digitalt fortalt (2014). <http://digitaltfortalt.no/info/about> (21/03/2014)

Raustøl, B. (red.), IKAVA (2013). Historiske flyfoto, *Flekkerøy, Vågsbygd, Slettheia, Tinnheia, Hellemyr, Grim, Eg, Kvadraturen og Torridal*, PORTAL

Repstad, K. og Tallaksen, I. M. (2006). *Variert undervisning – mer læring*. Fagbokforlaget.

Skrivesenteret, Nasjonalt senter for skriveopplæring og skriveforskning (2014). <http://www.skrivesenteret.no/videregaende-skole/> (17/03/2014)

Statistisk sentralbyrå (2014). Innflyttertall i Kristiansand kommune. www.ssb.no (02/05/2014)

Store norske leksikon (2014). Geografi. <http://snl.no/geografi> (13/05/2014)

Youtube (2014). Digital Story using Foto Story.

<http://www.youtube.com/watch?v=hEipKnL3DAE> (16/05/2014)

Vedlegg 1. Undervisningsopplegg

I kommende to sider har jeg lagt ved selve undervisningsopplegget til elevene. De fikk dette utlevert på papir i tillegg til en digital form på læringsplattformen It's learning. Her gjentok jeg en del av elementene fra tidligere i oppgaven, bla de 7 elementene og de 7 stegene (omgjort til 9 for elevene).

Digital fortelling i geografi. Utvikling av ulike områder i Kristiansand siste 50-70 år.

Produkt: Digital fortelling på 3-5 min

Periode: Uke 10-14 (4 timer per uke)

Framføring: torsdag 3. april

Læreplanmål:

- lese og bruke kart i ulik målestokk og gjøre enkel kartanalyse
- bruke digitale kart
- gjøre observasjoner og registreringer av geografiske tema på ekskursjon eller feltarbeid og bruke dem til å se natur og samfunn i sammenheng
- finne fram til og presentere geografisk informasjon ved å lese og vurdere tekst, bilde og statistiske framstillinger fra digitale og andre kilder
- beskrive naturlandskap og forskjellige kulturlandskap og forklare sammenhenger og forskjeller mellom dem
- diskutere estetiske og økonomiske verdier i landskap
- gjøre greie for ressursbegrepet og diskutere hva som ligger i begrepet bærekraftig ressursutnyttning
- gi eksempel på og sammenlikne ulike former for arealbruk i Norge
- gi eksempel på hvordan en har utnyttet ressursene i Norge og å drøfte hvordan endringer i næringsstrukturen har påvirket lokalisering og bosettingsmønster
- gi eksempel på lokaliseringsfaktorer som er viktige for global økonomisk virksomhet og internasjonal arbeidsdeling, og vurdere hva dette har å si i dag

Grupper: 2-3 personer

Beskrivelse: Dere skal lage en fortelling ved bruk av digitale verktøy (for eksempel Photo Story 3 for Windows). Fortellingen skal delvis være basert på egne minner, interesser, tanker eller opplevelser. Dere skal velge ut et område i Kristiansand og fortelle en historie fra 40/50-tallet frem til i dag, og må skaffe dere informasjon som ikke er selvopplevd. Denne

informasjonen kan hentes fra for eksempel foreldre, besteforeldre eller andre personer som har tilknytning til aktuelle område fra “gamledager”. Fortellingen skal inneholde faguttrykk/begrep innen emnene vi holder på med. Dette legges ut i eget dokument

Vurdering: Dere vurderes som gruppe på det faglige innholdet, formidlingsevnen og overholdelse av tidsfristen på fortellingen. I tillegg vil det være individuelle småprøver underveis som går på fagstoff fra boka eller kilder jeg legger ut til dere.

Dere skal også ha en egenvurdering som er obligatorisk. I tillegg til at dere skal være med på å sette karakter på hverandres prosjekt.

Kilder: Kapittel 6-9 i Terra Nova

For eksempel: Kristiansand kommune, Statsarkivet, Uia, Internett (vær kritisk), ssb.no, biblioteket på KKG, Historiske Flyfoto (Raustøl, B. (red.), IKAVA (2013).

http://www.uia.no/no/div/prosjekt/ikt_i_undervisning/bruk_i_undervisning_og_laering/digital_fortelling

7 TING DET ER VIKTIG Å HUSKE PÅ NÅR DERE LAGER EN FORTELLING

Element 1: Fortellingens poeng.

Fortellingen har et poeng. Dere må ha en idé eller et budskap dere ønsker å formidle. Hvis ikke, blir den uinteressant å dele med de andre i klassen.

Element 2: Et dramatisk spørsmål

Fortellingen bør ha et dramatisk spørsmål. Den må ha en form for dramatik eller nerve for å holde på publikums interesse fra begynnelse til slutt. Klarer dere å gi publikum et ønske om å få svaret på hvordan det endte, har historien et bra dramatisk spørsmål.

Element 3: Et følelsesmessig innhold

Fortellingen bør ha et følelsesmessig engasjerende innhold. Den bør appellere til publikums følelser. Da blir de engasjert og lever seg lettere inn i historien deres.

Element 4: Den personlige stemmen

Fortellerstemmen er en gave til historien. Fortellingen fortelles med egen stemme. Dette gir publikum en opplevelse av nærhet til historien, og den føles mer autentisk. Bruk den med den beste fortellerstemmen.

Element 5: Lyd til illustrasjon

Musikk og lyd gir virkning og kraft. Musikk kan være med på å forsterke vår opplevelse av stemningen i historien. Lydkulisser og lydeffekter kan påvirke hvordan vi oppfatter bildene og historien deres.

Element 6: Fortellingens disposisjon

Fortellingens disposisjon av lyd og bilder er sentral. En digital fortelling vil være satt sammen av flere deler, for eksempel bilder musikk, lydeffekter og tale. For at fortellingen skal bli bra, må dere finne den riktige balansen mellom de forskjellige delene. Bildene skal passe til teksten og teksten til bildene og ikke overdriv bruken av effekter.

Element 7: Rytmen i fortellingen

Det gjelder å finne riktig tempo og rytme i fortellingen. En god flyt i fortellingen, holder på publikums interesse. Igjen øv dere før avspilling.

DEN DIGITALE FORTELLINGENS GANG

Steg 1: Introduksjon av digital fortelling og tema (gjøres av Linda)

Steg 2: Finn ide til oppgaven og skriv manus

Steg 3: Planlegg bruk av bilder i sammenheng med teksten

Steg 4: Diskuter i gruppen og ferdigstill manuset

Steg 5: Legg inn bilder i videoprogrammet (kan velge program selv)

Steg 6: Legg inn fortellerstemme til hvert enkelt bilde i små sekvenser.

Steg 7: Legg til effekter og overganger

Steg 8: Legg til musikkspor om det passer.

Steg 9: Premiere

Aktuelle områder:

Tveit

Lund: Nedre Lund (området langs Otra), Øvre Lund (Kiwi og Ica området)

Kjevik

Grim

Søm

Vige/kongsgård

Kvadraturen: Fiskebrygga, Havna, Nupenområdet, Tangen

Randesundområdet

Bjørndalssletta/Gimle

Vedlegg 2 Innhold i den digitale fortellingen

Få med mest mulig av dette i fortellingen.

Alle får ikke med alt i sine fortellinger. Men alle skal lære seg begrepene og bruken av dem og kjenne til det som står under. Dere vil bli testet på små-prøver underveis i prosjektet.

Kapittel 6 og 7:

Hva er forskjellen på natur og kulturlandskap?

Hvilken type landskap finnes i området du har valgt nå kontra før?

Er/var det noen estetiske og/eller økonomiske verdier i området?

Hva er en ressurs?

Forskjell på menneskelige ressurser og naturressurser. Hvilke ressurser utnyttes i området før/nå?

Er ressursen bærekraftig i dag?

Hva betyr: Betinget fornybar ressurs, fornybare ressurs, ikke fornybar ressurs? Passer disse begrepene inn i manus?

Eksempler på konflikter i forbindelse med ressursutnyttelsen/arealbruken

Kapittel 8:

Bruke begrep som “geografisk nivå” om mulig. Hva betyr det?

Kjenne til og beskrive noen viktige lokaliseringsfaktorer: råvarer, markedet, energi, arbeidskraft, industriell treghet, kapital og politiske forhold. Kan du få noe inn i fortellingen din?

Er området påvirket av en internasjonal arbeidsdeling? Hva betyr det?

Kapittel 9:

Hvilken type næringsstruktur fantes i området før og hva er det nå? Hvordan har mønstret endret seg? Trenger ikke nevne alle typene om det ikke angår deres område.

Hvordan har bosettingsmønsteret endret seg?

Hvordan har lokalisering av boliger/industri/flyplass/butikker osv endret området?

Vedlegg 3 Elevvurdering av andres prosjekt

Evaluering av fremføringen til

Utført av:

Vurderingskriterier:	Dere klarte dette godt	Dere klarte dette middels godt	Dere klarte dette mindre godt
Sammenheng i presentasjonen, rød tråd. Har fortellingen et poeng? Hvor godt kommer dette frem?			
Er stemmekvaliteten god og klar for hele fortellingen? Og er det passelig tempo uten forstyrrelser?			
Er det tatt med nødvendig faktakunnskap (kompetansemål dekkes)			
Gode og forståelige forklaringer			
Bildene passer tekst og lyd.			
Bruk av musikk er virkningsfull			
Klarer å holde på publikum?			

Nevn en ting du synes var spesielt bra med fremføringen:

Nevn en ting som de burde ha gjort annerledes:

Forslag til gruppekarakter?:

