

Barns meningsskapende prosesser i digitale fortellinger

av Agnete Vaags og Heidi Sandø

Digitale fortellinger består av flere modaliteter som settes sammen for å kommunisere et budskap. En digital fortelling kan lages på mange måter sammen med barna, og det er kanskje animasjonsfilm eller digitale bøker som er mest brukt i barnehagesammenheng. En digital fortelling er ofte basert på en muntlig fortelling der barn står for innholdet og dramaturgien i historien, og hvor de med støtte av en voksen skaper et digitalt uttrykk for å formidle fortellingene sine. På denne måten får barna verdifulle førstehåndserfaringer med at muntlig språk kan omsettes til bokstaver som formidler et budskap (Jæger, 2013). Digitale fortellinger kombinerer digital teknologi sammen med flere modaliteter og uttrykksformer. Selve prosessen med å skape filmen eller boka kan gjøres på mange forskjellige måter. Det sentrale er hvordan barn involveres i selve produksjonen. Det starter gjerne med at barna får en idé som de vil uttrykke seg om, og ofte tegner eller maler de noe som kan danne utgangspunktet for det videre arbeidet. De kan også bygge noe i Lego eller ta i bruk andre materialer de har tilgjengelige når de skaper historiene sine. Det handler om å være tett på barna for å fange opp de potensielle digitale historiene som oppstår. For å strukturere eller samle barnas innspill eller idéer kan personalet skrive dem ned slik at de kan ta de med i det videre arbeidet med den digitale fortellingen.

For å skape multimodale uttrykk må det også fokuseres på selve fortellingen (det narrative). Personalets kunnskap om hvordan en fortelling skapes og om hvordan den narrative oppbygningen er i digitale fortellinger kan også virke inn

på barnas medieuttrykk (Letnes, 2016). Barns meningsskapende prosesser kan foregå over kortere eller lengre tid hvor barnet selv styrer hva innholdet skal være og hvordan dette skal foregå. Barn er både opptatt av selve prosessen med å skape de digitale fortellingene, men også av å vise fram det de har laget. Selve prosessen er sentral, men det er altså ikke nok å bare fokusere på den. For barna er produktet vel så viktig. Det er stor stas å få vise fram filmen eller den digitale boka for de andre barna i barnehagen eller for foreldre og søsken (Undheim, 2020). Anerkjennelse og publisering av barns tekster er en viktig del av tekstproduksjonen. Det er også enkelt å vise fram ulike sekvenser av den digitale fortellingen underveis i produksjonen. Det er mulig å spille av filmen eller høre på lyden som er laget, noe som også kan gi motivasjon til å utforske og skape noe mer. Det å lage en animasjonsfilm sammen med barn kan gjøres på mange måter, og produksjonen kan involvere mange barn på ulike premisser. Noen av barna kan være med på å rigge opp kamera eller iPad-er, mens andre kan være lysmestre og lyssette det som skal filmes. Noen av barna kan være animatører som tegner, maler eller bygger figurer og andre elementer som filmen handler om, mens andre kanskje er mest opptatt av lyddesignet som også er en viktig del av filmen. Animasjonsfilmer har ofte en fortellerstemme som binder filmen sammen, og det er naturlig at det er barnas stemmer som løftes fram i en slik produksjon. Arbeidet med film er altså mangefasettert, noe som også kan gi en sosial utjevning i barnegruppa, der samtlige barn opplever mestring gjennom aktiv deltakelse og det å kunne sette sin signatur på åndsverket.

En digital fortelling blir til på mange måter

Ilabekken barnehage lager ofte enkle animasjonsfilmer når de er ute på tur. Bare en kort trikketur unna barnehagen ligger Bymarka med alle sine magiske tilholdssteder. Med iPad i sekken og appen *Stop Motion* tilgjengelig kan de ta hyppige stillbilder som senere kan spilles av som film. Denne prosessen kan i stor grad styres av barna selv, og pedagogen kan fungere som teknisk support underveis. Det er lett å forvandle kongler og pinner til ulike karakterer på naturens teaterscene, og med barna som forfattere og regissører pustes det liv i gammelt nedfallsmaterialer, og kjente og kjære eventyr kan spilles og festes på film. Med få bilder og forflytninger forvandles barnas fortellinger til fullverdige animasjonsfilmer på kort tid. Det er også mulig å gjøre lydopptak, og hva er vel bedre enn å høre barnas egen fortellerstemme og litt musikk for å understreke magien som oppstår i barnas animasjonslek. Ved å kombinere barns tekstproduksjon som her kommer til uttrykk gjennom fortellinger som festes til film, og naturens eget skattkammer, har barnehagen også fokus på bærekraftig utvikling og barnas gryende forståelse av gjenbruk og bruk av naturmaterialer i lek og utforskning. Pedagogene i Ilabekken barnehage sier at barns forskning med digitale verktøy i uterommet øker deres kunnskap om naturen, og at de vil forstå sammenhenger på en ny og visuell måte. Gjennom å gi barna muligheter til å ta i bruk digitale verktøy i naturen ønsker de at barna skal utvikle respekt og forståelse for vår dyrebare planet.

En kombinasjon av analoge og digitale verktøy

En kombinasjon av analoge og digitale aktiviteter kan gjøre barns digitale tekstproduksjon enklere og mer tilgjengelig. Et godt eksempel på dette er da femåringene i Planetringen barnehagen lagde en animasjonsfilm sammen.

Barna hadde i lengre tid undret seg over sneglene de fant i uterommet i barnehagen, de tegnet og de malte snegler, og de undersøkte sneglene når de fant de i gresset. Barn bruker ofte verbalspråket i tegneprosessen for å strukturere og styre egne skriftspråklige uttrykk, slik også barna gjorde i dette tilfelle (Frisch, 2005). Femåringene lagde en lang historie sammen om hvordan disse sneglene levde og hvordan de fant venner. Med utgangspunkt i fortellingen malte de i fellesskap store detaljrike plakater i mange farger. Barna fikk så en ide om å lage film og sneglene. De tok bilder og filmet plakaten med en smarttelefon. Pedagogen satte sammen bildene og filmsnuttene til en film. Barna tok deretter et opptak av seg selv hvor de fortalte hele den dramatiske historien. Barna kommenterte og stilte spørsmål, og de fortalte hvordan de ville at filmen skulle bli. De fikk erfaring med hvordan foto og tekst sammen med lyd kan bearbeides og bli til nye uttrykk (Undheim & Vangsnes, 2017). Gjennom disse erfaringene og ved at de forholder seg til digitale tekster får barna utviklet en **digital literacy**, der det handler om å navigere, avkode, tolke og skape uttrykk med digitale medier (Jæger, 2013). Dette er teksthendelser hvor barna utforsker skriftspråket samtidig som de leker med verbalspråket sammen med pedagogen. Den verbalspråklige ressursen er til å begynne med primær i tekstproduksjonen av den digitale fortellingen, men det at pedagogen skriver ned det barna sier gjør at teksthendelsen blir noe mer enn bare en muntlig aktivitet. Maleriene visualiserer fortellingen, og sammen med lydsporet formidles hele historien på en funksjonell måte. Arbeidet med den digitale fortellingen oppstod spontant og på barnas initiativ. Barn vil fortelle og de drives ofte av et narrativt begjær, altså et ønske om å drive historien framover (Jæger, 2013; Letnes; 2016). Pedagogen som arbeidet med dette, brukte sin teknologiske og pedagogiske fagkompetanse (TPACK) i møtet med barnas utforskende tilnærming til læring når de sammen skapte denne digitale fortellingen. Ved å se

fagområdene pedagogikk og teknologi i sammenheng, og at disse gjensidig påvirker hverandre, kan pedagogen ta bevisste valg i de daglige møtene med barna.

Det er mulig å bruke teknologi i de aktivitetene som allerede gjøres i barnehagen, og på denne måten kombinere det analoge og det digitale. Det fleste barn setter ord på det de uttrykker på papiret, enten det er tegninger eller skrift av ulik art. Det er forholdsvis enkelt å bevege seg fra disse tegningene eller tekstene over til et digitalt uttrykk som for eksempel å legge teksten inn i en e-bok eller som en del av en filmproduksjon. Veien fra den analoge teksten til den digitale fortellingen er med andre ord ganske kort (Undheim, 2020). Det er nødvendig å ha en lekende tilnærming sammen med barn når de utforsker skriftspråket slik at de opplever motivasjon og mestring i sin egen tekstproduksjon, uavhengig om prosessen foregår analogt eller digitalt. Det å skape digitale fortellinger sammen med barn har få eller ingen begrensinger. Det er mulig å kombinere ulike teknologier etter hvert som barna og ansatte i barnehagen utvikler sin digitale kompetanse sammen. Hva med å kombinere animasjon med green screen-teknologi? Da kan man sette opp et grønt lerret som gir uante muligheter til å velge bakgrunnsbilder, f.eks. et hvilket som helst fotografi, noe som gir et stort kreativt mulighetsrom for skapende virksomhet sammen med barna. Ulike erfaringer med teksthendelser vil danne grunnlag for den brede tekstkompetansen dagens samfunn krever.

Les mer om digitale fortellinger og digitale bøker her

- iktplan: <https://www.iktplan.no/index.php?artID=463>
- Digital kreativitet: <https://www.digitalkreativitet.no/fra-muntlig-til-digital-fortelling/>

- Digital bok: <https://www.iktplan.no/index.php?artID=1013>
- Hvordan lage digitale bøker:
<http://www.skrivesenteret.no/uploads/files/AppTipsBookCreatorDarre.pdf>

Anbefalt utstyr og apper som kan brukes i barns digitale tekstproduksjon:

- Nettbrett
- Smarttelefon
- Digitalt kamera med filmopptaksfunksjon
- StopMotionStudio
- iStopMotion
- iMovie
- GarageBand

Referanser

- Engesnes, N. & Waterhouse, A. H. L. (2019). Deltakelse i valsetakt med digitale mellomspill – utforskning av potensialer for meningsskapning i møte med en sang. I H. Jæger, M. Sandvik & A. H. L. Waterhouse (RED.). *Digitale barnehagepraksiser. Teknologier, medier og muligheter.* (ss. 213-231). Oslo: Cappelen Damm Akademisk.
- Frisch, N. S (2005). «Se tennene!» Barnetegning – en skatt og et slags spor. *Nordisk Pedagogik*, Vol. 25, pp.108 – 122. Oslo. Hentet fra https://www.idunn.no/np/2005/02/se_tennene_barnetegning_-_en_skatt_og_et_slags_spor
- Jæger, H. (2013). Når vetle lager bildebok ved hjelp av datamaskin. En teksthendelse i hjemmet. I M. Semundseth & M. H. Hopperstad (Red.), *Barn lager tekster. Om barns tidlige tekstproduksjon og de voksnes betydning* (ss. 116-133). Oslo: Cappelen Damm Akademisk.
- Jæger, H. & Sandvik, M. (2019). Barnehagens digitale univers. I H. Jæger, M. Sandvik & A. H. L. Waterhouse (RED.). *Digitale barnehagepraksiser. Teknologier, medier og muligheter.* (ss. 31-47). Oslo: Cappelen Damm Akademisk.
- Kendrick, M. & McKay, R. (2004). Drawings as an alternative way of understanding young children's constructions of literacy. *Journal of Early Childhood Literacy*, 4(1), 109-128. Hentet fra <https://pdfs.semanticscholar.org/72bf/12db4375a29dcc6c6339e23b1061dd4c8606.pdf>
- Lafton, T. (2019). Å lede digitale dannelsesprosesser i barnehagen. I H. Jæger, M. Sandvik & A. H. L. Waterhouse (RED.). *Digitale barnehagepraksiser. Teknologier, medier og muligheter.* (ss. 31-47). Oslo: Cappelen Damm Akademisk.
- Letnes, M. A. (2016). *Barns møter med digital teknologi. Digital teknologi som pedagogisk ressurs i barnehagebarns lek, opplevelse og læring.* Oslo: Universitetsforlaget.
- Sjøhelle, D. K. (2011). Om gråræin, beibifugler og ufoer. Barn lager sammensatte tekster. I J. Smidt, R. Solheim & A. J. Aasen (Red.). *På sporet av god skriveopplæring.* Trondheim: Tapir Akademisk Forlag.
- Smidt, J. (2013). Barns vei til literacy. I M. Semundseth & M. H. Hopperstad (Red.). *Barn lager tekster. Om barns tidlige tekstproduksjon og de voksnes betydning.* (ss.15-28). Oslo: Cappelen Damm Akademisk.
- Undheim, M. & Vangsnes, V. (2017). *Digitale fortellinger i barnehagen.* Tidsskrift for nordisk barnehageforskning. Vol. 15 (3) p.1-15. Hentet fra: <https://journals.hioa.no/index.php/nbf/article/view/1761/1950>



Undheim, M. (2020). *The Process Is Not Enough Children and Teachers Creating Multimodal Digital Stories in Kindergarten*. Universitetet i Stavanger. Hentet fra: <http://ebooks.uis.no/index.php/USPS/catalog/view/65/64/280-1>