

Barns sine meningsskapande prosessar i digitale forteljinger

av Agnete Vaags og Heidi Sandø

Digitale forteljinger består av fleire modalitetar som blir sett saman for å kommunisere ein budskap. Ei digital forteljing kan lagast på mange måtar saman med barna, og det er kanskje animasjonsfilm eller digitale bøker som er mest brukte i barnehagesamanheng. Ei digital forteljing er ofte basert på ei munnleg forteljing der barn står for innhaldet og dramaturgien i historia, og der dei med støtte av ein vaksen skaper eit digitalt uttrykk for å formidle forteljingane sine. På denne måten får barna verdifulle førstehandserfaringar med at munnleg språk kan omsetjast til bokstavar (semiotiske teikn) som formidlar ein budskap (Jæger, 2013). Digitale forteljinger kombinerer digital teknologi saman med fleire modalitetar og uttrykksformer. Sjølve prosessen med å skape filmen eller boka kan gjerast på mange forskjellige måtar. Det sentrale er korleis barn blir involvert i sjølve produksjonen. Det startar gjerne med at barna får ein idé som dei vil uttrykke, og ofte teiknar eller målar dei noko som kan danne utgangspunktet for det vidare arbeidet. Dei kan òg bygge noko i Lego eller ta i bruk andre materiale dei har tilgjengelege når dei skaper historiene sine. Det handlar om å vere tett på barna for å fange opp dei potensielle digitale historiene som oppstår. For å strukturere eller samle innspel eller idéar frå barna kan personalet skrive dei ned slik at dei kan ta dei med i det vidare arbeidet med den digitale forteljinga.

For å skape multimodale uttrykk må det òg fokuserast på sjølve forteljinga (det narrative). Kunnskapen til personalet om korleis ei forteljing blir skapt og korleis

den narrative oppbygningen er i digitale forteljingar, kan òg verke inn på medieuttrykket til barna (Letnes, 2016). Barn sine meiningsskapande prosessar kan gå føre seg over kortare eller lengre tid der barnet sjølv styrer kva innhaldet skal vera og korleis dette skal gå føre seg. Barn er både opptatt av sjølve prosessen med å skape dei digitale forteljingane, men også av å vise fram det dei har laga. Det er altså ikkje nok å berre fokusere på sjølve prosessen, som er sentralt, men for barna er produktet vel så viktig. Det er stor stas å få vise fram filmen eller den digitale boka for dei andre barna i barnehagen eller for foreldre og søsken (Undheim, 2020). Heider og publikasjon av tekstane til barn, er ein viktig del av tekstproduksjonen. Det er òg enkelt å vise fram ulike sekvensar av den digitale forteljinga undervegs i produksjonen. Det er mogleg å spele av filmen eller høyre på lyden som er laga, noko som også kan gi motivasjon til å utforske og skape noko meir. Det å lage ein animasjonsfilm saman med barn kan gjerast på mange måtar, og produksjonen kan involvere mange barn på ulike premissar. Nokon av barna kan vere med på å rigge opp kamera eller iPadar, medan andre kan vere lysmeistrar og lyssetja det som skal filmast. Nokon av barna kan vera animatørar som teiknar, målar eller bygger figurar og andre element som filmen handlar om, medan andre kanskje er mest opptatt av lyddesignet som også er ein viktig del av filmen. Animasjonsfilmar har ofte ei forteljarstemme som bind filmen saman, og det er naturleg at det er stemmene til barna som blir løfta fram i ein slik produksjon. Arbeidet med film er altså mongefasettert, noko som også kan gi ei sosial utjamning i barnegruppa, der alle barn opplever meistring gjennom aktiv deltaking og det å kunne setja signaturen sin på åndsverket.

Ei digital forteljing blir til på mange måtar

Ilabekken barnehage lagar ofte enkle animasjonsfilmar når dei er ute på tur. Berre ein kort trikketur unna barnehagen ligg Bymarka med alle dei magiske tilhaldstadane sine. Med iPad i sekken og appen Stop Motion tilgjengeleg, kan dei ta hyppige stillbilde som seinare kan spelast av som film. Denne prosessen kan i stor grad styrast av barna sjølv, og pedagogen kan fungera som teknisk support undervegs. Det er lett å forvandle kongler og pinnar til ulike karakterar på naturen sin teaterscene, og med barna som forfattarar og regissørar blir det pusta liv i gammalt nedfallsmateriale, og kjente og kjære eventyr kan spelast og festast på film. Med få bilde og forflytingar blir forteljingane til barna forvandla til fullverdige animasjonsfilmar på kort tid. Det er òg mogleg å gjera lydopptak, og kva er vel betre enn å høyre barnas eiga forteljarstemme og litt musikk for å understreke magien som oppstår i animasjonsleiken til barna. Ved å kombinere tekstproduksjonen til barn som her kjem til uttrykk gjennom forteljingar som blir festa til film, og naturens eige skattkammer, har barnehagen òg fokus på berekraftig utvikling og den gryande forståinga til barna av gjenbruk og bruk av naturmateriale i leik og utforsking. Pedagogane i Ilabekken barnehage seier at forkinga til barn med digitale verktøy i uterommet aukar kunnskapen deira om naturen, og at dei vil forstå samanhengar på ein ny og visuell måte. Gjennom å gje barna moglegheiter til å ta i bruk digitale verktøy i naturen, ønsker dei at barna skal utvikle respekt og forståing for den dyrebar planeten vår.

Ein kombinasjon av analoge og digitale verktøy

Ein kombinasjon av analoge og digitale aktivitetar kan gjere den digitale tekstproduksjonen til barn enklare og meir tilgjengeleg. Eit godt døme på dette er då femåringane i Planetringen barnehagen laga ein animasjonsfilm saman.

Barna hadde i lengre tid undra seg over sniglane dei fann i uterommet i barnehagen, dei teikna og dei måla sniglar, og dei undersøkte sniglane når dei fann dei i graset. Barn bruker ofte verbalspråket i teikneprosessen for å strukturere og styre eigne skriftspråklege uttrykk, slik også barna gjorde i dette tilfelle (Frisch, 2005). Femåringane laga ei lang historie saman om korleis desse sniglane levde og korleis dei fann venner. Med utgangspunkt i forteljinga måla dei i fellesskap store detaljrike plakatar i mange fargar. Barna fekk så ein idé om å lage film om sniglane. Dei tok bilde og filma plakata med ein smarttelefon. Pedagogen sette saman bilda og filmsnuttane til ein film. Barna tok deretter eit opptak av seg sjølv der dei fortalde heile den dramatiske historia. Barna kommenterte og stilte spørsmål, og dei fortalde korleis dei ville at filmen skulle bli. Dei fekk erfaring med korleis foto og tekst saman med lyd kan omarbeidast og bli til nye uttrykk (Undheim & Vangsnes, 2017). Gjennom desse erfaringane, og ved at dei held seg til digitale tekstar, får barna utvikle ein *digital literacy*, der det handlar om å navigere, avkode, tolke og skape uttrykk med digitale medium (Jæger, 2013). Dette er teksthendingar der barna utforskar skriftspråket samtidig som dei leikar med verbalspråket saman med pedagogen. Den verbalspråklege ressursen er til å byrja med primær i tekstproduksjonen av den digitale forteljinga, men det at pedagogen skriv ned det barna seier gjer at teksthendinga blir noko meir enn berre ein munnleg aktivitet. Måleria visualiserer forteljinga, og saman med lydsporet (den auditive ressursen/modaliteten) blir heile historia formidla på ein funksjonell måte. Arbeidet med den digitale forteljinga oppstod spontant og på initiativ frå barna. Barn vil fortelje og dei blir ofte drivne av ei narrativ attrå, altså eit ønske om å drive historia framover (Jæger, 2013; Bli letna; 2016). Pedagogen som arbeidde med dette, brukte sin teknologiske og pedagogiske fagkompetanse (TPACK) i møtet med den utforskande tilnærminga barna hadde til læring når dei saman skapte denne digitale forteljinga. Ved å sjå

fagområda pedagogikk og teknologi i samanheng, og at desse gjensidig påverkar kvarandre, kan pedagogen ta bevisste val i dei daglege møta med barna.

Det er mogleg å bruke teknologi i dei aktivitetane som allereie blir gjorde i barnehagen, og på denne måten kombinere det analoge og det digitale. Dei fleste barn set ord på det dei uttrykker på papiret, enten det er teikningar eller skrift av ulik art. Det er forholdsvis enkelt å røre seg frå desse teikningane eller tekstane over til eit digitalt uttrykk som til dømes å legge teksten inn i ei e-bok eller som ein del av ein filmproduksjon. Veggen frå den analoge teksten til den digitale forteljinga er med andre ord ganske kort (Undheim, 2020). Det er nødvendig å ha ei leikande tilnærming saman med barna når dei utforskar skriftspråket slik at dei opplever motivasjon og meistring i sin eigen tekstproduksjon, uavhengig om prosessen går føre seg analogt eller digitalt. Det å skape digitale forteljingar saman med barn har få eller ingen avgrensingar. Det er mogleg å kombinere ulike teknologiar etter kvart som barna og tilsette i barnehagen utviklar den digitale kompetansen sin saman. Kva med å kombinere animasjon med *green screen*-teknologi? Då kan ein setja opp eit grønt lerret som gir uana moglegheiter til å velje bakgrunnsbilde, t.d. kva fotografi som helst, noko som gir eit stort kreativt mogelegheitsrom for skapande verksemd saman med barna. Ulike erfaringar med teksthendingar vil danne grunnlag for den breie tekstkompetansen dagens samfunn krev.

Les meir om digitale forteljingar 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>

Tilrådd utstyr og apper som kan brukast i barna sin digitale tekstproduksjon:

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

Referansar

- 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>