

Levandegöra med ljud, bild, film

Det finns mycket som talar för att vi i skolan ska ge eleverna möjligheten att uttrycka sig i ljud, bild eller film.

Det är lika viktigt som att de får levandegöra tankar, känslor och kunskap i skrift.

AV EVA MARSH, MULTIMEDIABYRÅN

I de reviderade kursplanerna för grundskolan framhålls att skolan ska utveckla elevernas lust, kreativitet och skapande förmåga. Eleverna ska få lära om medierna och dess roll i samhället och själva framställa, analysera och kommunicera med olika medier.

Modern skolforskning betonar vikten av att på olika sätt låta eleverna samtala och berätta för varandra. Om man ska förmedla det man lärt till någon annan, måste man först strukturera och befästa kunskaperna hos sig själv.

Vi har väl alla hört att det viktigaste lärandet inte sker hos dem som lyssnar utan hos den som berättar.

Torsten Madsén har skrivit följande i artikeln; Att skapa goda betingelser för lärande:

"De flesta forskare är ense om att en grundläggande förutsättning för att man ska kunna lära sig något, är att man har tilltro till sin egen förmåga. Genom att elevernas tankar och föreställningar blir synliga för både dem själva och läraren, och genom att läraren tar deras tankar på allvar och bygger vidare på dem i sin

undervisning, får alla elever uppleva att de kan bidra och att deras tankar och deras språk duger."

Detta och mycket annat som är skrivet om lärande, talar för användningen av multimediala uttrycksätt i undervisningen.

Min egen övertygelse är att om vi låter eleverna skapa med film och andra medier, kan de bli medvetna mediekonsument. När vi använder multimediala uttrycksätt i skolan är det därför viktigt att ta tillvara möjligheterna att diskutera med eleverna hur bilder, ljud och film framställs och används i olika sammanhang och syften.

medier i storyline

I den här artikeln utgår från användning av olika medier i storyline för att exemplifiera möjligheter och fördelar med att införliva multimediala arbetssätt i undervisningen. Storyline är en pedagogisk metod som fått stort genomslag i Sverige. Metoden utvecklades i Skottland för 30 år sedan. Det är alltså inte någon metod som kräver att man arbetar med multimediala uttrycksätt, men att införliva multimedialt skapande i en storyline kan tillföra ytterligare dimensioner för elevernas skapande, tänkande och lärande.

I storyline skapar elever och lärare en berättelse tillsammans. Eleverna gör karaktärer och bestämmer deras utseende och personlighet. Man utgår från karaktärerna i berättelsen, vilket hjälper eleverna att leva sig in i arbetet. Var och en får i egenskap av sin karaktär berätta om händelser eller beskriva hur saker och ting fungerar. Karaktärerna blir utgångspunkten för elevernas informationssökning och skapande arbete. Man

utgår alltid från elevernas förståelse och ägnar mycket tid till att göra elevernas föreställningar synliga. Utifrån vad eleven vet och tror tar man reda på hur det verkligen förhåller sig.

Steve Bell, en av storylinemetodens grundare, har skrivit elva frågor som lärare kan ställa sig, för att se om de arbetar med storyline.

Tre av frågorna talar om att det är viktigt att variera aktiviteterna och att behandla elevernas arbete med respekt och ge dem utmaningar. Något man gör om man lägger tid till skapa multimediala produktioner. Jag har sett hur stolta mina elever har varit när allas blickar eller öron riktas mot just deras produktion. En produktion man är stolt över, sparar man för framtida visningar. För dem som arbetar med portfolio kan detta vara utmärkt.

många sätt att berätta

När jag håller workshops för lärare eller lärarstuderande brukar jag ställa frågan: På hur många olika sätt kan en historia berättas?

Förslagen blir många och jag tror det är en fråga att ställa i arbetslaget eller på skolan. Troligen är det så att våra elever får göra det vi själva tycker är roligt eller är bra på. Det kan till exempel bli en del teater om läraren gillar teater. Genom att lista förslag på många olika aktiviteter, kan lärare eller elever lätt se att man kan variera uttrycksform.

I fortsättningen av den här artikeln ger jag några exempel på hur du och dina elever enkelt kan använda multimedia i en storyline genom att göra bildspel, ljudredigeringar och fotocollage. Vill du prova något av det jag beskriver finns det gott om hjälp på Multimediabyrån.

bilder, digitalkamera och skanner

Att göra presentationer med hjälp av digitala bilder ger snabbt proffsiga resultat.

Du kan till exempel:

- Fotografera och skriva ut bilder
- Klippa och klistra digitalt i datorn
- Göra ett fotocollage
- Göra ett bildspel

Att fotografera karaktärerna i en storyline med digitalkamera och skriva ut bilden på en skrivare gör att man har en dubblett, ett foto av sin karaktär. Den kan man klippa ut och klistra på utsidan av karaktärens dagbok, reseskildring eller på en hårdare kartong för att ha figuren på en blomsterpinne.

Har man ingen digitalkamera kan man kanske få tillgång till en skanner och i stället skanna in bilden i datorn och sedan skriva ut den. En skanner fungerar ungefär som en vanlig kopiator, skillnaden är att en inskannad bild blir digital och därmed finns som en fil i datorn. Det går att bearbeta den och använda den till olika saker. Duger det med en svartvit bild kan du givetvis kopiera den i kopieringsmaskinen.

klippa och klistra i datorn

I storyline är det vanligt att man klipper och klistrar med sax och lim. I datorn är det lätt att klippa och klistra digitalt, till exempel klippa ut delar av bilder, ljud eller text från ett program och klistra in i ett annat.

Om man har en digital bild på en karaktär kan den infogas eller klippas in i ett ordbehandlingsprogram och tillsammans med text ge snygga dokument som till exempel en tidningsartikel eller bok.

Det går att klistra in bilden på karaktären i ett bildbehandlingsprogram och förminska eller beskära den och skriva ut den i ett nytt format.

Det går också att rita eller skriva på eller vid sidan av bilden om man har infogat den i ett ordbehandlingsprogram.

fotocollage

Den som är intresserad av att arbeta mer med bilder och har tillgång till



Att använda datorn för att göra fotocollage ger snabbt proffsiga bilder. I en storyline kan eleverna till exempel klippa in sin karaktär i olika miljöer som karaktären besöker i berättelsen.

ett bildbehandlingsprogram på datorn kan uppmuntra eleverna att göra collage genom att klippa in sin karaktär i annan bild. Placera karaktären framför någon turistattraktion som han eller hon besökt, eller sätt samman karaktärerna med något djur eller människa han hon träffar.

När eleverna jobbar med fotocollage via datorn ser resultatet ofta proffsigt ut. Det ger ett bra tillfälle att diskutera huruvida de bilder vi dagligen ser runt omkring oss är tillrättalagda eller ger en korrekt återspeglning av motivet.

bildspel

Om klassen eller en enskild elev har samlat på sig flera bilder, till exempel bilder från karaktärens eller familjens "resor", kan en idé vara att sätta samman dem till ett bildspel, ett digitalt fotoalbum. Programmen Powerpoint och Photostory 2 fungerar bra till detta. Men också programmet Irfanview. Det sistnämnda är ett gratis bildbehandlingsprogram med många möjligheter. I programmen går det att lägga till ljud som en extra effekt i bildspelet.

Ett annat sätt att använda bildspel i storyline är att eleverna får göra ett bildspel som visar deras arbetsprocess med en undersökning av något område.

ljud, musik, tal eller sång och mixat ljud

I storyline ges mycket utrymme till muntliga redovisningar. Det kan vara presentation av en karaktär, beskrivning av ett drama, diskussion eller en händelse. Allt eleverna berättar kan dokumenteras eller presenteras genom en ljudinspelning. Du kan till exempel:

- Spela in tal eller sång
- Mixa ljud till radioprogram eller bildspel
- Lägga tal eller musik till bildspel

De flesta datorer har i dag möjlighet att spela in ljud. Ljudinspelaren är ett program som följer med i Windows i alla pc-datorer. Gratisprogram, som exempelvis Audacity, gör det möjligt att redigera och mixa ljud.

spela in tal eller sång

Det är enkelt och roligt att spela in sitt eget tal eller sång. Eleverna kan



Film kan göras på många olika sätt, här har en grupp lärarstudenter gjort en film med pappfigurer uppklistrade på kartong.

till exempel spela in mötet mellan två karaktärer, en händelse eller en sång som skapats i storylinen.

En del storylines handlar om resor till olika länder och kulturer. Genom sina karaktärer planerar och genomför eleverna påhittade resor. Under resorna beskriver de vad deras karaktärer får vara med om.

Med hjälp av eget inspelat ljud som man mixer med bakgrundsljud som till exempel trafikljud eller motorbuller, får den som lyssnar en känsla av att personerna verkligen är på plats i den stad eller vid den turistattraktion de beskriver.

Det är mycket effektivt att lägga på tal eller musik till ett bildspel. I en del program går det att spela in ljudet direkt till bilderna. I andra program är det enklare att först spela in och redigera de ljud ska vara med och sedan lägga till det till bilderna.

film

Numera är det både lätt och billigt att göra film. Men det är användningen av programvara och utrustning som är lätt. Att hitta på en bra historia och att berätta med ljud och rörlig bild fodrar ett genomtänkt manus. I en storyline finns det gott om berättare, och berättelser. Såväl karaktärer som dess kreatörer kan berätta historier. Med en videokamera eller en liten webbkamera, och gratisprogrammet Moviemaker2, kan man enkelt filma och redigera spännande skeenden,

berättelser eller händelser i storylinen. Du kan till exempel:

- Skapa ett tv-program
- Skapa en film
- Skapa en leranimation

I storyline ägnas god tid till att låta eleverna presentera sina karaktärer. Med hjälp av en webbkamera kan man spela in presentationerna. Filmerna finns kvar, och kan spelas upp, även efter det att storylinen är avslutad. Det kan också vara något som eleverna kan spara i sin portfolio.

skapa en leranimation

Ett annat sätt att presentera en händelse är att göra en animerad film. Med enkla medel går det att skapa digitala animationsfilmer oavsett om du jobbar med lera, dockor eller teckningar.

Fördelen med att använda lerfigurer är att det är lättare att visa fysiska uttryck som kroppshållning och ansiktsuttryck. I en storyline kanske karaktärerna är gjorda av papper, men det utesluter inte att man gör något annat i lera.

enklare än du tror

Det kan verka tekniskt komplicerat när man talar om att redigera bild, ljud och film på datorn. Men min och många andras erfarenhet är att eleverna snabbt tar till sig tekniken och att man som lärare kan koncentrera sig på innehåll, analys och samtal.

De program som finns i dag är enkla att hantera och fungerar såväl för små

som stora producenter. Möjligheterna är många, men det gäller att prova lite i taget. Be eleverna om hjälp. Det finns alltid någon som vill och kan visa, eller någon som kan få tid att lära sig och bli "experten" som hjälper de andra.

IT är ett kraftfullt kommunikationsverktyg och jag anser att det är mycket viktigt att vi på olika sätt låter eleverna utveckla sin förmåga att kommunicera med olika medier och uttrycksformer. Målet måste vara att alla elever upplever att de kan uttrycka sig och att deras tankar och deras språk duger. Ger vi eleverna fler uttrycksformer och verkliga och tydliga mottagare, anstränger de sig att göra sitt bästa och deras lust och förmåga att kommunicera ökar.

EVA MARSH

pedagog och redaktör på
Multimediabyrån

e-post: eva.marsh@skolutveckling.se

länk.tips

Börja med att se över vilken teknik och vilka programvaror du har tillgång till. Därefter kan du titta på Multimediabyråns tjänst Trekvartern. I Trekvartern hittar du enkla handledningar i praktiska och spännande saker du kan göra på datorn. Programmen som används är valda antingen för att de är vanliga i skolan eller för att de kan hämtas gratis. Flera handledningar handlar om att arbeta med bilder och göra bildspel.

På Multimediabyrån hittar du också denna artikel i en utförligare version, där du kan se exempel på hur bildspel, ljud och film använts i arbete med storyline. Dessutom finns utförligare guider till hur du gör film med Moviemaker, skapar leranimationer och använder dig av olika programvaror.

Webbadress:

www.multimedia.skolutveckling.se