



Co-funded by  
the European Union



# Digital berättarkonst

## Verktygslåda





Co-funded by  
the European Union



Finansieras av Europeiska unionen. Synpunkter och åsikter som uttrycks är dock endast författarnas och återspeglar inte nödvändigtvis Europeiska unionens eller Genomförandeorganet för utbildning och kultur (EACEA) åsikter. Varken Europeiska unionen eller EACEA kan hållas ansvariga för dem.



# INNEHÅLLSFÖRTECKNING

Enhet 1: Digitalt berättande

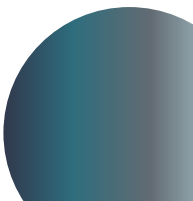
Enhet 2: DST Utbildning och träning i klassrummet

Enhet 3: Skapande av en berättelse

Enhet 4: Från ord till media: skapande av innehåll

Enhet 5: Redigering

Enhet 6: Delning av videorna





# Enhet 1

## Digital berättande



# Enhet 1

## Digital berättarkonst

Inledning

Enhet 1:s mål - Lärandemål - Ämnen

1.1 Vad är Digital Storytelling?

1.2 Syften och mål

1.3 Verktyg

1.4 Typer och exempel

Viktiga slutsatser



# Inledning

**Storytelling** är en social och kulturell aktivitet där man delar med sig av berättelser, ibland med improvisation, teater eller utsmyckning.

**Digital Storytelling** använder multimedieverktyg för att ge liv åt berättelser. Digitala berättelser är vanligtvis videor som kombinerar ljud, bilder och videoklipp för att berätta en historia. De är mångsidiga och kan täcka en mängd olika ämnen.

Att skapa en digital berättelse är ett engagerande sätt att dela information som kräver kreativitet, självstyrning och experimenterande med ny teknik.

DST kan användas för olika syften i olika sammanhang och skapas antingen personligen eller i grupp. Eleverna kan förbättra sin läskunnighet (digital, global, teknisk, visuell, informativ) och andra nyckelkompetenser och akademiska färdigheter genom att delta i processen att utforma, skapa och presentera sin egen DST.

I det här avsnittet får du veta mer om målen med Digital Storytelling, vilka verktyg som kan användas för att skapa en Digital Story, vilka typer av Digital Story som finns och slutligen hur processen för Digital Storytelling går till och alla dess steg.



# Enhetens mål

## Resultat av lärande

## Ämnen

Enhet 1:s mål är att definiera vad Digital Storytelling är, dess syften, funktioner och verktyg, och slutligen lista olika typer av Digital Storytelling och ge praktiska exempel på denna inlärnings- och undervisningsmetodik.

Genom denna enhet kommer du att lära dig vad Digital Storytelling är, vilka dess mål och användningsområden är, dess funktioner och verktyg. Dessutom kommer du att lära känna de olika typerna av Digital Storytelling och Digital Stories och lära dig direkt från praktiska exempel på denna inlärnings- och undervisningsmetodik.

Digital Storytelling, digitala berättelser, innovativa pedagogiska metoder, DST-metodik verktyg för DST, typer av digitala berättelser, exempel på DST-praxis.



A young boy in a blue shirt is seen from the side, looking at a tablet computer. He is in a classroom or school setting with other children and adults in the background. The background is blurred, showing a group of people in a room with colorful decorations. A dark blue rectangular box is overlaid on the right side of the image, containing white text. There are two white starburst icons: one in the top left corner and one in the bottom left corner. The bottom left corner also features a small circular icon with a globe and a starburst.

# 1.1 Vad är Digital Storytelling?






# Digital Storytelling och digitala berättelser

**Storytelling** är den sociala och kulturella aktiviteten att dela berättelser, ibland med improvisation, teatralik eller utsmyckning. Varje kultur har sina egna historier eller berättelser, som delas som ett sätt att underhålla, utbilda, bevara kultur eller ingjuta moraliska värderingar. [Wikipedia](#)

**Digital Storytelling** använder multimedieverktyg för att ge liv åt berättelser. Digitala berättelser är mångsidiga och kan täcka en mängd olika ämnen, som att förklara ett koncept, reflektera över en personlig upplevelse, återberätta en historisk händelse eller argumentera. Digitala berättelser är vanligtvis videor som kombinerar ljud, bilder och videoklipp för att berätta en historia.

Formellt är **Digital Stories** korta videoklipp på 2-3 minuter (eller längre om det behövs). Ljudspåret består vanligtvis av författarens egen talade text och vid behov musik etc. Illustrationen kan bestå av olika bildmedier: t.ex. foton, teckningar, PowerPoint-slides, videor. Digitala berättelser kan också innehålla interaktiva element som kartor och element från sociala medier som tweets. Arrangemang och redigering av dessa medier sker med lämplig programvara för videoredigering.



## Processen för digital storytelling

För att skapa en Digital Story behöver du först brainstorma vad du vill att din berättelse ska handla om och komma på en idé.

När du har bestämt syftet med din Digital Story är nästa steg att skapa ett manus och en storyboard. När du skriver ett manus måste du bestämma vad du vill att din digitala berättelse ska åstadkomma. Manuset och storyboarden beskriver exakt hur den digitala berättelsen kommer att utvecklas. Nästa steg är att skapa din video.

Beroende på manus och storyboard kan du behöva spela in din berättarröst, samla in eller skapa bilder eller videoklipp och välja musik och ljudeffekter.

Slutligen, efter att ha sammanställt alla dessa element, kan du dela din Digital Story, få feedback eller reflektera och diskutera den.

Att skapa en digital berättelse är ett engagerande sätt att dela information som kräver kreativitet, självstyrning och experimenterande med ny teknik.

Kärnan i en digital berättelse är så långt det är möjligt en "kritisk händelse", dvs. en viktig extraordinär händelse som utgör en speciell situation för berättaren. Detta bör synliggöras och göras begripligt i videoklippen. Det finns inga rätta eller felaktiga berättelser, alla berättelser är värdefulla.





# 1.2

## Syften och mål med Digital Storytelling



## 1.2 Syften och mål med Digital Storytelling



Digital Storytelling (DST) uppstod ur integrationen av multimedia och berättande, för att tillgodose individers olika behov, såsom kommunikation och självuttryck, och för att underlätta undervisning och förbättra färdigheter.

Eftersom det är ett dynamiskt verktyg kan DST användas för olika syften i olika sammanhang och skapas antingen personligen eller i grupp. Det har visat sig att DST ger möjligheter att förbättra elevernas färdigheter, inklusive problemlösning, samarbetsinlärning, motivation, prestationer och kritiskt tänkande, inom ramen för formell utbildning. Forskare har dessutom rapporterat att eleverna kan förbättra sin läskunnighet (digital, global, teknisk, visuell, informativ) och andra akademiska färdigheter genom att delta i processen att utforma, skapa och presentera sin egen DST.

Det har föreslagits att lärare ska använda DST i sin undervisning för att göra abstrakta eller svåra begrepp mer begripliga och för att underlätta diskussioner om vissa frågor. Digitala berättelser kan antingen skapas av eleverna själva eller så kan lärare använda sådana som skapats av andra.

## Mål för Digital Storytelling:

- Att skapa en kraftfull och engagerande berättelse som väcker genklang hos publiken;
- Att kombinera olika former av media (t.ex. text, bilder, video och ljud) för att berätta en fängslande historia;
- Att kommunicera ett budskap eller belysa en fråga på ett effektivt och visuellt tilltalande sätt;
- Att använda digitala verktyg och tekniker för att förbättra berättandeprocessen och skapa en mer uppslukande upplevelse för publiken.
- Att uppmuntra till större engagemang och deltagande från publiken genom interaktiva inslag och delning via sociala medier;



- Att bevara och främja olika kulturer och identiteter genom berättande i nya digitala medier;
- Att tillhandahålla en plattform för marginaliserade grupper där de kan dela med sig av sina berättelser och perspektiv till en bredare publik;
- Att lära ut digitala färdigheter och stärka kreativitet och kritiskt tänkande;
- Att inspirera och ge människor möjlighet att dela med sig av sina egna berättelser på unika och meningsfulla sätt;
- Att överbrygga den digitala klyftan och ge större tillgång till digital teknik och möjligheter till berättande.





**1.3**  
**Verktyg för digitalt  
berättande**



## 1.3 Verktyg för digital storytelling

Tekniken spelar en ledande roll i Digital Storytelling, en effektiv pedagogisk metod och ett multimedieverktyg som stöder undervisning och inläring och samtidigt ökar elevernas motivation.

Dagens studenter exponeras för avancerad teknik i form av digitala medier, som podcasts och bloggar, interaktiva whiteboards och mobila enheter.

Enligt Institute of Progressive Education and Learning presenteras Digital Stories ofta i övertygande och känslomässigt engagerande format. Begreppet kan också omfatta en rad olika digitala berättelser, inklusive digitala webbaserade berättelser, interaktiva berättelser och hypertextberättelser. I en hypertextberättelse kan läsaren till exempel använda hypertextlänkar för att gå från en textnod till nästa.

# DIGITAL STORYTELLING



## Exempel på verktyg för digital storytelling





## Exempel på verktyg för digital storytelling

Att skapa en digital berättelse innebär att man använder en mängd olika färdigheter och verktyg, bland annat research, manusförfattande och storyboarding. I de flesta fall används även videoredigeringsprogram för att sammanställa den slutliga versionen av den digitala berättelsen.

Digitala berättelseverktyg är alltså program eller webbaserade plattformar som gör det möjligt för användare att skapa och dela multimedieberättelser med hjälp av olika format som bilder, videor, text och ljud. Följande är verktyg för digitalt berättande som kan göra skapandeprocessen enklare och hjälpa både lärare och elever att skapa effektiva digitala berättelser:

|               |            |                      |
|---------------|------------|----------------------|
| Adobe Spark   | Animoto    | StoryMapJS           |
| Canva         | Prezi      | Microsoft PowerPoint |
| Google Slides | Piktochart | Thinglink            |
| Soundcloud    | iMovie     | Adobe Premiere Pro   |
| Final Cut Pro | Vi Video   | TouchCast Studio     |

Verktygen kan användas av lärare, studenter, journalister och alla andra som vill dela med sig av sina berättelser till en bredare publik på ett interaktivt och engagerande sätt.





# 1.4

## Typen av och exempel på Digital Storytelling



## 1.4 Typer av och exempel på Digital Storytelling

Du kan berätta digitala historier på många sätt, till exempel: genom text på en webbplats eller på sociala medier, genom berättande och bilder i en video, eller genom berättande i en podcast.

Digitala berättelser är inte bara fakta som presenteras med tillhörande bilder, de är berättelser som är utformade för att ta med lyssnaren eller läsaren på en resa. Precis som en roman eller en dokumentär har digitala berättelser en intrig, karaktärer och teman.

Det finns många olika typer av och exempel på Digital Storytelling; de mest kända och använda är följande:

**Linear Narrative Storytelling** innebär en traditionell berättelsestruktur med en tydlig början, mitt och slut. Den följer en tidslinje och berättar en linjär historia.

I **Interactive Storytelling** kan publiken delta och forma berättelsen efter sina val, vilket kan leda till olika resultat, och publiken har större kontroll över hur berättelsen utspelar sig.

**Multimedia Storytelling** innebär att man använder olika medietyper, t.ex. text, bilder, ljud, video och animationer, för att berätta en sammanhängande historia.



**Transmedia Storytelling** innebär att man berättar en historia på olika medieplattformar och i olika format, t.ex. filmer, TV-serier, serietidningar, videospel och sociala medier.



**Collaborative Storytelling** innebär att en grupp människor arbetar tillsammans för att berätta en historia. Varje medlem i gruppen bidrar med sina idéer och färdigheter för att skapa en sammanhängande berättelse.

**Documentary-Style Storytelling** är en icke-fiktiv berättelsemetod som presenterar information på ett kreativt och engagerande sätt, ofta med hjälp av intervjuer, arkivmaterial och andra dokumentära tekniker.

**Testimonial Storytelling** innebär att man delar med sig av personliga erfarenheter och vittnesmål för att skapa en känslomässig koppling till publiken och inspirera dem att agera.

**Karaktärsdriven storytelling** innebär att man skapar komplexa och välutvecklade karaktärer som driver berättelsen framåt, ofta med fokus på karaktärsutveckling och tillväxt.



# Viktiga slutsatser

- **Digital Storytelling** använder multimedieverktyg för att ge liv åt berättelser. Digitala berättelser är mångsidiga och kan täcka en mängd olika ämnen. De är vanligtvis korta videoklipp på 2-3 minuter (eller längre om det behövs), som kombinerar ljud, bilder och video för att berätta en historia.
- DST ger möjligheter att **förbättra elevernas färdigheter**, inklusive problemlösning, samarbetsinlärning, motivation, prestation och kritiskt tänkande, inom ramen för formell utbildning. Dessutom kan eleverna förbättra sin läskunnighet (digital, global, teknisk, visuell, informativ) och andra akademiska färdigheter genom att delta i processen att utforma, skapa och presentera sin egen DST.
- Digitala berättelser presenteras ofta i övertygande, **känslomässigt engagerande format och** omfattar en rad olika digitala berättelser, inklusive digitala webbaserade berättelser, interaktiva berättelser och hypertextberättelser.
- **DST-verktyg** är program eller webbaserade plattformar som gör det möjligt för användare att skapa och dela multimedieberättelser i olika format, t.ex. bilder, videor, text och ljud.





## Enhet 2

# DST Utbildning och Utbildning i klass





## Enhet 2

# DST Utbildning och fortbildning i klassrummet

Inledning

Mål för enhet 2 - Lärandemål - Ämnen

2.1 Didaktiska och sociala mål för Digital Storytelling

2.2 För studenterna

2.3 För lärarna

2.4 För skolor

2.5 Anpassning av DST till huvudämnena

2.6 Utvärdering av inbäddningsprocessen

Viktiga slutsatser



# Inledning

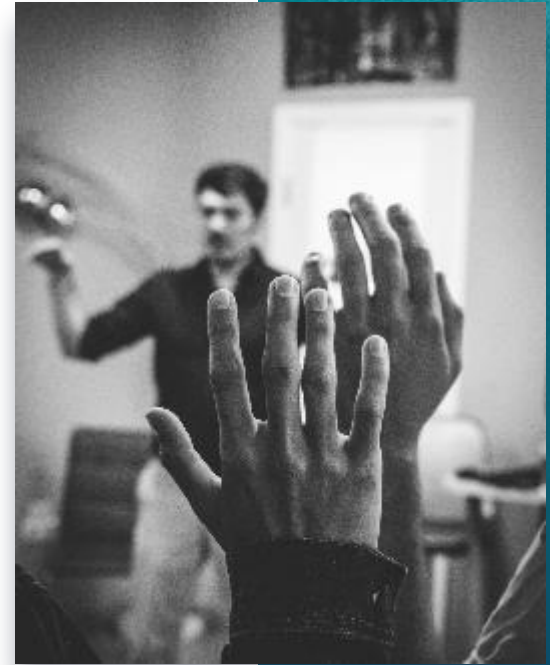
Delkurs 2 handlar om didaktik och sociala mål för digitalt berättande, dvs. det pedagogiska ramverk som betonar inlärnings- och undervisningsaspekterna av berättande, genom användning av digitala medier. Målet är att fokusera på utformning och genomförande av DST-projekt som är väl utformade, ändamålsenliga och meningsfulla.

Digital Storytelling kan ha olika **sociala mål** beroende på berättelsens sammanhang och syfte: öka medvetenheten, bevara kulturarvet, förespråka social förändring osv.

Det finns många sätt att använda DST inom utbildning, vilket gynnar lärare, elever och skolor i allmänhet.

Dessutom kan denna metod anpassas till undervisning och inlärnning av många olika skolämnen.

En annan viktig aspekt att ta hänsyn till är vikten av att utvärdera integreringen av Digital Storytelling-processen i utbildningen, och att involvera alla relevanta intressenter i denna utvärderingsprocess.





# Enhetens mål

## Resultat av lärande

## Ämnen

Enhet 2:s syfte är att förklara hur DST:s didaktik fungerar och vilka dess sociala mål är - först ur lärarnas, sedan ur elevernas och slutligen ur skolans synvinkel.

Tack vare innehållet i denna enhet kommer du att lära dig om didaktik för Digital Storytelling och dess sociala mål, dess fördelar för lärare, elever och skolor, och även om hur man anpassar DST till många olika ämnen, samt hur man utvärderar hela processen.

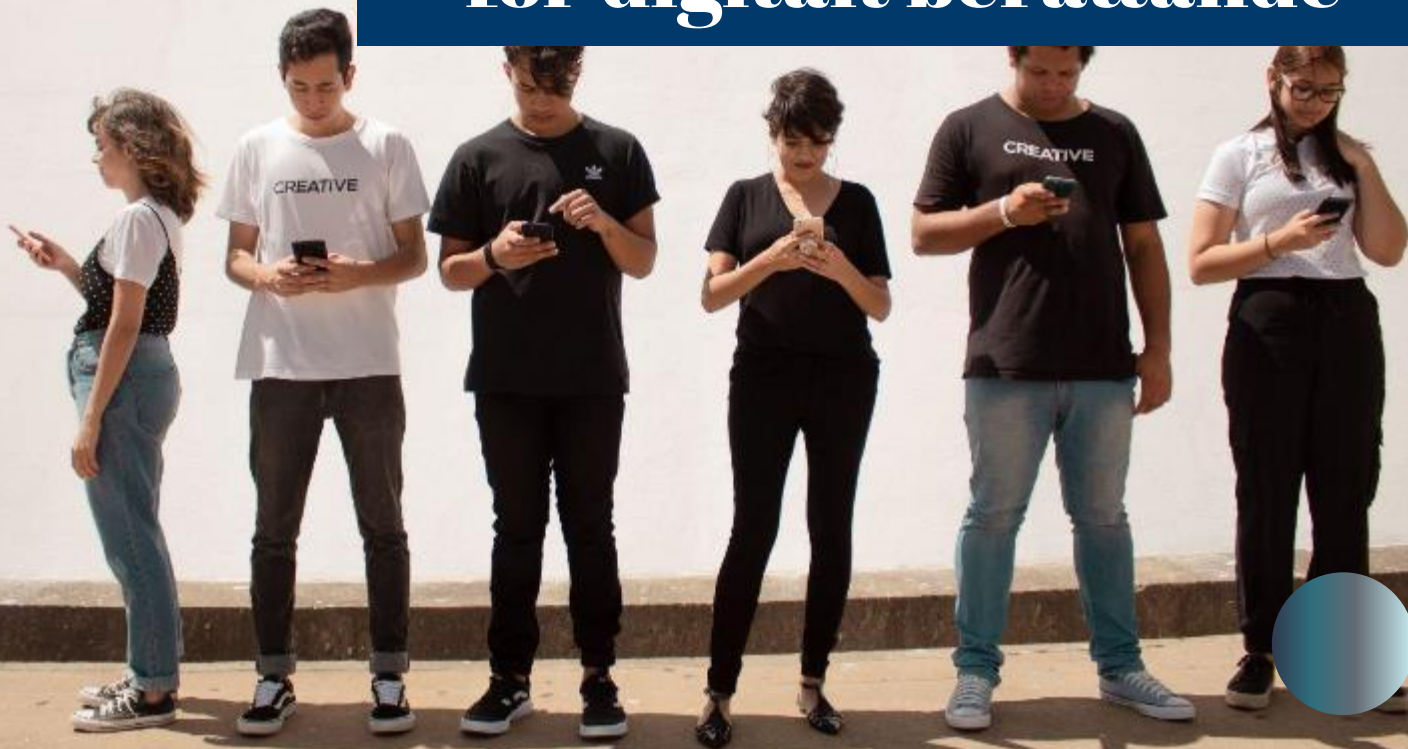
Digital Storytelling Pedagogisk metodik och didaktik; sociala mål med Digital Storytelling. Fördelar med Digital Storytelling för läraren, för eleven och för skolan. Anpassning av DST till olika ämnen; utvärdering av inbäddningsprocessen.





# 2.1

## Didaktiska och sociala mål för digitalt berättande



## 2.1 Didaktiska och sociala mål för Digital Storvtelling



Produktionsprocessen för digitala berättelser, där eleverna reflekterar över sina erfarenheter och kunskaper i förhållande till ett visst ämne och komprimerar dem till en berättelse, är särskilt didaktiskt värdefull.

Enligt de grundläggande formerna för lärande är "digitalt berättande" inget nytt: det handlar om att göra människor medvetna om och komprimera vissa innehåll som är relevanta för lärande, genom omvandling mellan olika medier, med början i deras eget (episodiska) minne och fortsätter med skriven och talad text, bilder, sekvenser och musik.

Didaktik för digitalt berättande avser det pedagogiska ramverk som betonar inlärnings- och undervisningsaspekterna av berättande genom användning av digitala medier. Det fokuserar på utformning och genomförande av digitala berättelseprojekt som är väl utformade, ändamålsenliga och meningsfulla. Det omfattar processerna planering, research, skrivande, redigering, feedback och publicering.

Dessutom innebär digitalt berättande att man ger konstruktiv feedback till eleverna för att hjälpa dem att förbättra sina berättarkunskaper.

Digital Storytelling kan ha olika **sociala mål** beroende på berättelsens sammanhang och syfte.

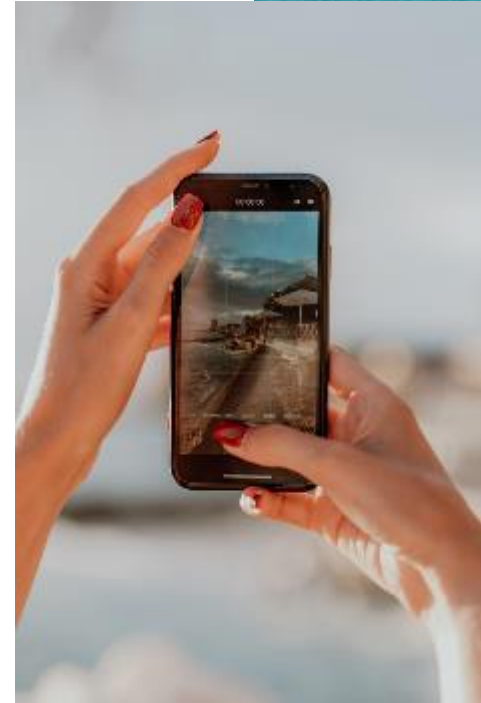
Först och främst kan DST användas för att **öka medvetenheten** om sociala frågor som fattigdom, mänskliga rättigheter och miljöskydd. Genom att berätta en fängslande och relaterbar historia via digitala medier kan människor bli mer medvetna om problemen och motiverade att vidta åtgärder.

DST kan **ge röst** åt grupper som ofta är marginaliserade eller underrepresenterade, så att de kan dela med sig av sina erfarenheter och perspektiv. Detta kan bidra till att skapa empati och förståelse bland olika grupper av människor.

DST kan hjälpa människor att få **kontakt** med andra som delar liknande erfarenheter eller intressen. Genom att dela personliga berättelser via digitala medier kan människor hitta en gemensam grund och bygga starkare relationer.

DST kan användas för att **bevara kulturarv** och historiska händelser. Genom att dokumentera och dela personliga berättelser kan människor få en djupare förståelse för sitt förflutna och bevara det för framtida generationer.

DST kan användas som ett verktyg för **påverkansarbete och social förändring**. Genom att dela med sig av starka berättelser som illustrerar behovet av förändring kan människor inspirera andra att agera och göra skillnad i sina samhällen.





## 2.2 För studenter..



## 2.2 För studenter



Det finns många sätt att använda Digital Storytelling i undervisningen. Ett av de första besluten som måste fattas när man bestämmer sig för att använda detta verktyg i läroplanen är om en lärare ska skapa de digitala berättelserna eller låta sina elever göra det.

I klassrummet används digitalt berättande för att förbättra elevernas lärande och engagemang i olika ämnen. Det ger eleverna möjlighet att uttrycka sig kreativt och utveckla viktiga färdigheter som kritiskt tänkande, problemlösning och digital kompetens.

Digital Storytelling kan också vara ett kraftfullt verktyg för elever som får lära sig att skapa sina egna berättelser. Efter att ha sett exempel på digitala berättelser som skapats av deras lärare eller andra berättare, kan eleverna få uppgifter där de först uppmanas att undersöka ett ämne och sedan välja en viss synvinkel. Den här typen av aktiviteter kan skapa intresse, uppmärksamhet och motivation hos den "digitala generationens" elever i dagens klassrum.

## Fördelar med Digital Storytelling för studenter

- Egenmakt genom berättande
- Förändring av perspektiv och empati genom lyssnande
- Utbytet mellan varandra (klassgemenskap) och med lärarna stöds
- Lära sig en produktiv och meningsfull hantering av informations- och kommunikationsteknik (medieutbildning)

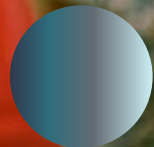
Processen att skapa digitala berättelser kan dra nytta av elevernas kreativa talanger när de börjar undersöka och berätta egna berättelser och lär sig att använda biblioteket och Internet för att undersöka rikt och djupt innehåll, samtidigt som de analyserar och sammanställer ett brett spektrum av innehåll.

Dessutom kan elever som deltar i skapandet av digitala berättelser utveckla förbättrade kommunikationsfärdigheter genom att lära sig att organisera sina idéer, ställa frågor, uttrycka åsikter och konstruera berättelser. Det kan också hjälpa eleverna när de lär sig att skapa berättelser för en publik och presentera sina idéer och kunskaper på ett individuellt och meningsfullt sätt.





**2.3**  
**För lärare...**





## 2.3 För lärare...



Lärare och utbildare kan välja att skapa sina egna berättelser och visa dem för sina elever som ett sätt att presentera nytt material. En engagerande, multimedieberikad digital berättelse kan fungera som en förberedande uppsättning eller krok för att fånga elevernas uppmärksamhet och öka deras intresse för att utforska nya idéer.

Lärarskapade digitala berättelser kan också användas för att förbättra aktuella lektioner inom en större enhet, som ett sätt att underlätta diskussion om de ämnen som presenteras och för att göra abstrakt eller konceptuellt innehåll mer förståeligt.


Även om många lärare fortfarande saknar en sammanhängande plan för att integrera multimedia i sin undervisning, är ett växande antal lärare intresserade av att utforska olika sätt att engagera sina elever genom att inkludera bilder, ljud och videoelement i sin undervisning. Forskning har visat att användning av multimedia i undervisningen hjälper eleverna att behålla ny information samt underlättar förståelsen av svårt material. Digital Storytelling kan ge lärare ett kraftfullt verktyg att använda i sina klassrum.



## Fördelar med Digital Storytelling för lärare

- Lärare får yrkeserfarenhet av sociala kommunikationsprocesser och medieanvändning.
- Lärarna tar sig an en handlingsorienterad undervisning med nya uppgiftsformat
- Med DST kan lärare skapa en fördjupad och engagerande inlärningsupplevelse för eleverna. Det hjälper till att fånga elevernas uppmärksamhet och hålla dem intresserade av inlärningsmaterialet.
- DST främjar kreativiteten hos lärare, som kan skapa engagerande berättelser med hjälp av multimediaresurser.
- Lärare kan använda digitala berättelser som ett bedömningsverktyg för att utvärdera elevernas lärande och förståelse av ett visst ämne eller ämne. De kan också ge feedback till eleverna om deras berättarkunskaper.
- Digital storytelling gör lärandet roligt och lustfyllt för både lärare och elever. Det förvandlar inlärningsmiljön till en spännande och engagerande plats som främjar aktiv undervisning och inläring.





## 2.4 För skolor...

## 2.4 För skolor...

Effekten av ny teknik i utbildningssammanhang har varit mestadels positiv eftersom de har gett lärare möjlighet att förbättra sina kunskaper, färdigheter och därmed förbättra utbildningsstandarden.

Forskare har funnit att elevernas engagemang, prestationer och motivation förbättras genom integrering av sådan teknik. Utbildningssystemen står dock fortfarande inför många utmaningar: en av dessa utmaningar är hur man kan öka studenternas engagemang för att ge bättre utbildningsresultat. Det har blivit allt viktigare att använda innovativa pedagogiska modeller för att engagera eleverna.

Digital Storytelling är en av de innovativa pedagogiska metoder som kan engagera elever i djupgående och meningsfullt lärande.

Det är ett kraftfullt verktyg för skolor att skapa mer engagerande och spännande utbildningsaktiviteter, och en meningsfull metod för att skapa en konstruktivistisk inlärningsmiljö baserad på nya principer för undervisning och inläring. Detta tillvägagångssätt har alltså potential att ge bättre utbildningsresultat för skolelever.



THINK  
ABOUT  
THINGS  
DIFFERENTLY



## Fördelar med Digital Storytelling för skolor

- DST gör det möjligt att utveckla en delaktig och samarbetsinriktad skolkultur.
- Det förbättrar den sociala integrationen i skolmiljön.
- DST skapar en bättre atmosfär i klassrummet.
- Digital Storytelling erbjuder en verktygslåda med koncept och material för att hantera ämnen som mångfald och social integration, samt för att reproducera och förbättra skolans externa image.
- En skola som använder digitalt berättande som en pedagogisk metod kan främja en ansvarsfull och etisk användning av teknik och på så sätt främja digitalt medborgarskap.



## 2.5

# Anpassning av DST till de viktigaste ämnena



## 2.5 Anpassning av DST till huvudämnena

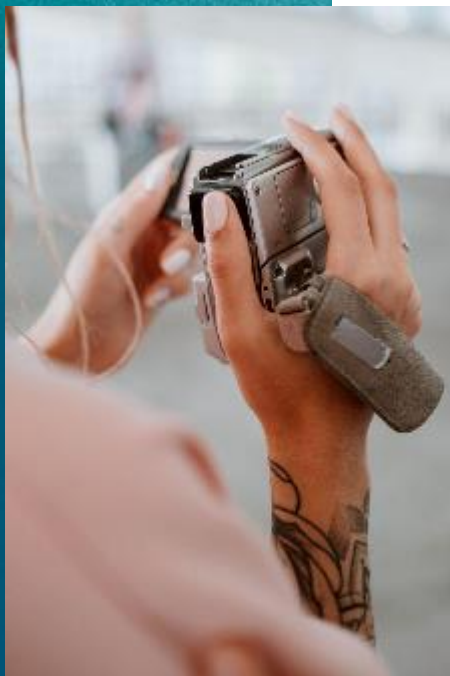
Digital Storytelling kan vara ett kraftfullt verktyg för att förbättra inläringen i olika skolämnen. Genom att kombinera multimediaelement kan eleverna delta i kreativa och interaktiva aktiviteter som fördjupar deras förståelse för ämnet. Här är några exempel på hur DST kan anpassas till olika skolämnen:

### Språk/Litteratur:

- Eleverna kan skapa digitala berättelser genom att anpassa eller omskapa klassiska litterära verk. De kan skriva manus, spela in berättarröster och integrera relevant bildmaterial och ljudeffekter.
- DST kan användas för att analysera och tolka litterära element som handling, karaktärsutveckling, miljö och tema.
- Eleverna kan utforska olika genrer och skapa sina egna berättelser, dikter eller berättelser med hjälp av digitala verktyg

### Historia:

- Eleverna kan undersöka historiska händelser, personer eller epoker och skapa multimediapresentationer eller dokumentärer som berättar om det förflutna.
- Digital storytelling kan hjälpa eleverna att känna empati för historiska personer genom att skapa berättelser ur deras perspektiv.
- Eleverna kan analysera primärkällor som brev, dagböcker eller fotografier och använda dem som underlag för berättelser för att väcka liv i historiska händelser.



## Vetenskap:

- Eleverna kan förklara vetenskapliga koncept, experiment eller processer med hjälp av digitala berättartekniker. De kan skapa animationer, videor eller interaktiva presentationer för att illustrera komplexa idéer.
- Digital storytelling kan användas för att dokumentera vetenskapliga undersökningar, inklusive hypoteser, metoder, datainsamling och slutsatser.
- Eleverna kan skapa virtuella studiebesök eller simuleringar som tar tittarna med på en uppslukande resa genom olika vetenskapliga miljöer eller fenomen.

## Matematik:

- Digital storytelling kan användas för att lösa matematiska problem eller förklara matematiska begrepp visuellt. Eleverna kan skapa animationer, infografik eller interaktiva spel som visar matematiska principer.
- Eleverna kan skapa berättelser eller scenarier där matematiska begrepp tillämpas i verkliga situationer, vilket främjar problemlösningsförmåga och kritiskt tänkande.
- Digital storytelling kan användas för att visa upp matematiska mönster, sekvenser eller geometriska samband genom visuella representationer.





## Konst:

- Digital storytelling kan kombineras med bildkonst, musik eller teater för att skapa multimediaföreställningar eller installationer.
- Studenterna kan skapa digitala portföljer som visar deras konstnärliga resa, dokumenterar deras kreativa process och reflekterar över sina verk.
- Digital storytelling kan användas för att utforska den kulturella och historiska kontexten för konstverk, konstnärer eller konstnärliga rörelser.

## Sociala studier:

- Eleverna kan utforska kulturell mångfald och samhällsfrågor genom att skapa digitala berättelser som speglar olika perspektiv, erfarenheter eller historiska händelser.
- Digital storytelling kan användas för att undersöka aktuella globala frågor, som klimatförändringar, mänskliga rättigheter eller globalisering, och uppmuntra eleverna att tänka kritiskt kring deras inverkan.
- Eleverna kan skapa interaktiva tidslinjer eller kartor för att utforska sambanden mellan olika sociala, ekonomiska eller politiska händelser.

Dessa exempel visar hur mångsidigt Digital Storytelling kan användas som ett pedagogiskt verktyg som kan anpassas till olika skolämnen. Genom att uppmuntra eleverna att tänka kreativt, samarbeta och kommunicera sina idéer effektivt kan Digital Storytelling förbättra deras inlärningsupplevelser och skapa en djupare förståelse för ämnet.



2.6

# Utvärdering av inbäddningsprocesse n



## 2.6 Utvärdering av inbäddningsprocessen

Att utvärdera inbäddningsprocessen för Digital Storytelling i utbildning innebär att bedöma effektiviteten i att införliva dess tekniker i utbildningsaktiviteter. Här är några steg som kan följas för utvärderingen:

- **Tydligt definiera målen** för DST-integreringsprocessen. Bestäm vad du vill uppnå genom att införliva DST i utbildningen. Du kanske till exempel vill öka elevernas kreativitet, förbättra deras kommunikationsförmåga eller fördjupa deras förståelse av ett ämne.
- **Definiera de utvärderingskriterier** mot vilka ni kommer att bedöma effektiviteten i DST-processen. Dessa kriterier kan omfatta studentengagemang, läranderesultat, kreativitet, kritiskt tänkande, kommunikationsförmåga, samarbete och teknisk kompetens. Välj kriterier som ligger i linje med era mål.
- **Utforma de bedömningsmetoder** som du kommer att använda för att samla in data och mäta effektiviteten i DST-processen. Metoderna kan omfatta enkäter, intervjuer, observationer, bedömningsmatriser, för- och eftertest samt portföljbedömningar. Välj metoder som ger meningsfulla och relevanta data baserat på dina utvärderingskriterier.



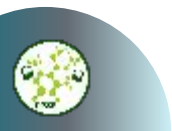
- **Implementera bedömningsmetoderna och samla in data** under Digital Storytelling-processen. Samla in information från elever, lärare och andra berörda parter. Dokumentera elevernas arbete, observera klassrumsaktiviteter och samla in feedback genom enkäter eller intervjuer. Se till att datainsamlingen är konsekvent och täcker olika aspekter av inbäddningsprocessen.
- **Analysera insamlade data** för att utvärdera effektiviteten i inbäddningsprocessen för Digital Storytelling. Leta efter mönster, trender och insikter som visar hur DST påverkar elevernas engagemang, läranderesultat och andra utvärderingskriterier. Använd både kvantitativa och kvalitativa analysmetoder för att få en heltäckande förståelse av resultaten
- Baserat på de analyserade uppgifterna, **dra slutsatser** om effektiviteten i DST-inbäddningsprocessen. Fastställ om processen har uppfyllt de definierade målen och utvärderingskriterierna. Identifiera styrkor och svagheter och belys områden för förbättring eller modifiering.
- Baserat på dina slutsatser, **ge rekommendationer** för att förfina och förbättra inbäddningsprocessen för DST. Dela med dig av användbara förslag för pedagoger, läroplansutvecklare och administratörer för att optimera användningen av DST i utbildningen. Ta hänsyn till de resurser, den utbildning och det stöd som behövs för en framgångsrik implementering.
- Använd utvärderingsresultaten och rekommendationerna för att **förfina och förbättra DST-inbäddningsprocessen** i efterföljande iterationer. Genomföra de rekommenderade ändringarna och övervaka effekterna av dessa ändringar. Kontinuerligt bedöma och förfina processen baserat på pågående utvärdering och feedback.

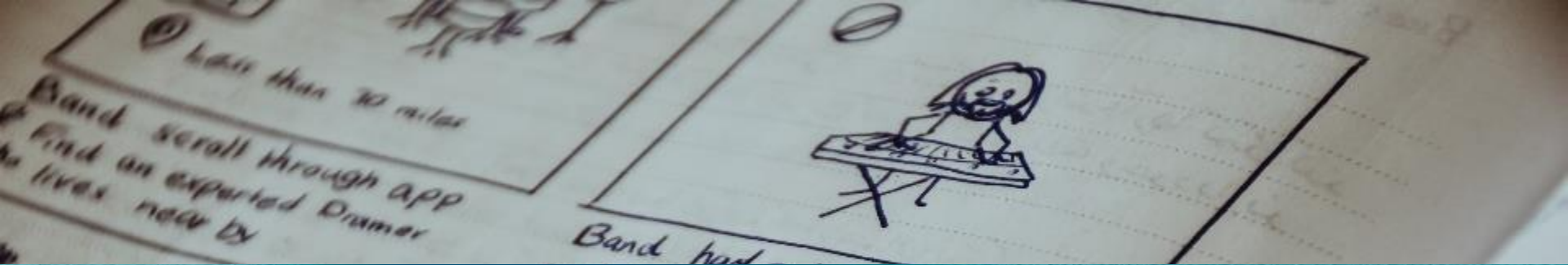
Kom ihåg att det också är viktigt att involvera alla relevanta intressenter, inklusive studenter, lärare och administratörer, i utvärderingsprocessen för att samla in olika perspektiv och säkerställa en heltäckande bedömning.



# Viktiga slutsatser

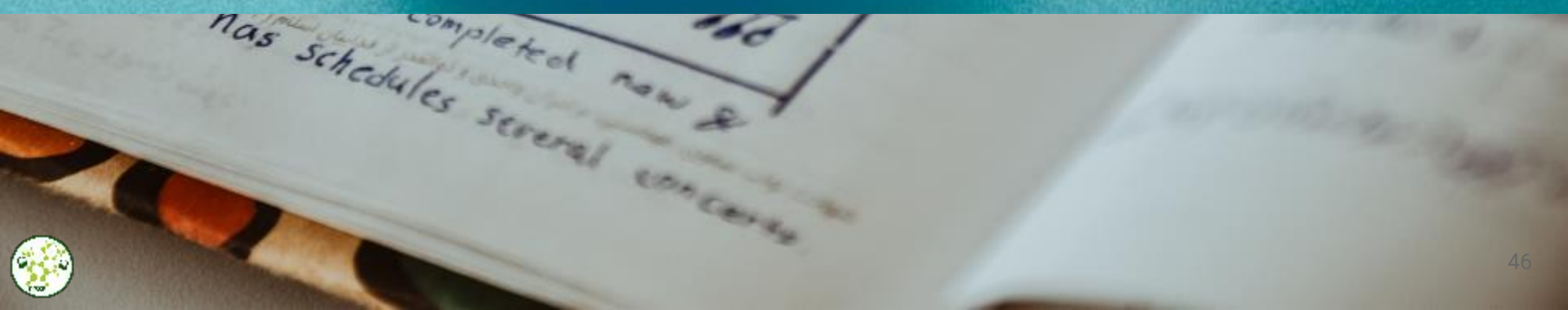
- Produktionsprocessen för digitala berättelser, där eleverna reflekterar över sina erfarenheter och kunskaper i förhållande till ett visst ämne och komprimerar dem till en berättelse, är särskilt didaktiskt värdefull.
- Digital Storytelling kan ha olika sociala mål beroende på berättelsens sammanhang och syfte.
- Digital Storytelling kan ge lärare ett kraftfullt verktyg att använda i sina klassrum.
- I klassrummet används DST för att förbättra elevernas inläring och engagemang i olika ämnen och många olika ämnen.
- DST är ett kraftfullt verktyg för skolor att skapa mer engagerande och spännande utbildningsaktiviteter, och en meningsfull metod för att skapa en konstruktivistisk inlärningsmiljö baserad på nya principer för undervisning och inläring.





## Enhet 3

# Skapandet av en berättelse





## **Enhet 3**

### **Skapande av en berättelse**

Inledning

Enhet 3:s mål - Lärandemål - Ämnen

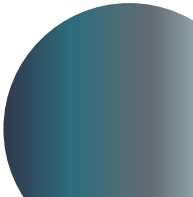
3.1 Hur förbereder man studenter för DST?

3.2 Berättelsecirkel

3.3 Storyboard

3.4 Skript

Viktiga slutsatser



# Inledning

De steg som ska följas för att skapa en berättelse omfattar först och främst planering - dvs. att bestämma syftet och temat för den digitala berättelsen, skissera huvudidéerna och dess struktur (början, mitt och slut).

Därefter måste innehåll samlas in för att skapa ett manus och en berättelse som beskriver händelseförloppet och dialogen i berättelsen.

Stegen ska vägledas av lärare och/eller pedagoger, men eleverna måste stå i centrum.

Under hela processen kombineras kreativitet, berättarteknik och tekniska färdigheter för att skapa en övertygande och engagerande digital berättelse. Processen kan anpassas och modifieras utifrån individuella preferenser och tillgängliga verktyg och resurser.





# Enhetens mål

## Resultat av lärande

## Ämnen

Enhet 3:s mål är att instruera hur man förbereder eleverna för att skapa en digital berättelse, genom stegen Story Circle, Storyboard och det slutliga skapandet av ett manus.

Du får lära dig hur du förbereder eleverna för skapandet av en digital berättelse, hur du vägleder dem i att komma på en idé, göra en berättelsecirkel, en storyboard och slutligen skriva ett manus.

Digital Storytelling, Digitala berättelser, Story Circles, Storyboards, Manus, undervisning och lärande, teamarbete.





**3.1**  
**Hur förbereder man  
studenter för DST?**



## 3.1 Hur förbereder man studenter för DST?



Undervisningsprocessen för Digital Storytelling är uppdelad i **fem steg**:

1. Förberedelse
2. Berättande och skrivande (berättelsecirkel, storyboard, manus)
3. Sammansättning av ljud och media
4. Videoproduktion
5. Presentation av videofilmerna

Beroende på studentgruppens inställning och sammansättning kan det vara bra att modifiera denna procedur. Det handlar inte om strikta riktlinjer, utan mer om vägledning för lärarna: det är vettigt att försöka producera en digital berättelse med eleverna innan de producerar digitala berättelser, och åtminstone delvis gå igenom de fem stegen i metoden.

## Förberedelse av studenter för Digital Storytelling

I början bör eleverna introduceras till metoden och vad Digital Storytelling handlar om.

Följande aspekter bör klargöras:

- Definition av en digital berättelse
- Anmärkningar om längden
- Anmärkningar om berättande stil (eller förklarande stil)
- Anteckningar om berättelsens ämne och karaktär
- Anmärkningar om användning av teknik, utrustning och media, och eventuellt också om dataskydd.

Dessutom har det visat sig vara användbart att visa färdiga resultat, dvs. lämpliga videor, om möjligt med olika estetiska tillvägagångssätt, så att det också utvecklas en gemensam förståelse för mångfalden av kreativa möjligheter.

Därför rekommenderas det att visa och prata om exempelvideor på ett mycket tidigt stadium. Med hjälp av dessa videor kan man tydliggöra att berättelserna kan och får vara helt olika och mycket personliga.

Därefter kan ni fortsätta med tipsen om berättarstil, längd etc. och skapa en gemensam förståelse för vad en digital berättelse är. I slutet av detta första steg är det viktigt att förklara projektets fortsatta förlopp eller att ge en motsvarande översikt.





## 3.2 Berättelsecirkel



## 3.2 Berättelsecirkel

Skrivprocessen är strukturerad i tre steg: skrivandet av den talade texten, manuset, föregås av den (inte alltid obligatoriska) storycirkeln och den (i stort sett obligatoriska) storyboarden. Dessa steg handlar om den nödvändiga komprimeringen av berättelsen. Först därefter skapas manuset. Ett sådant förfarande förenklar också hanteringen av språkbarriärer.

För att genomföra **Story Circle** är en stolscirkel idealisk. Inom denna cirkel utvecklas och delas idéer för personliga berättelser eller någon annan typ av berättelse. En tillitsfull och öppen atmosfär under berättelsecirkeln är avgörande för hela processen med berättelseproduktion, eftersom det här är första gången deltagarna öppnar sig.

Detta kräver respektfull samvaro och ett skyddat utrymme. Processen kan påskyndas genom att i förväg be eleverna att ge sina första tankar om en personlig berättelse till berättelsecirkeln.

Läraren kan också börja öppna sig för eleverna och dela med sig av en personlig erfarenhet. Det här steget handlar inte om att presentera redan färdiga, perfekta berättelser. Fokus ligger snarare på att få varandra att tänka, bli nyfikna på varandras erfarenheter och be eleverna om en idé om hur de skulle kunna omvandla sina erfarenheter till en berättelse och ett sammanhang.



## Några tips för en perfekt Story Circle är

- Beroende på relationerna i klassen eller mellan deltagarna i processen, börja med en "isbrytare". På den här länken hittar du en samling isbrytare som kan användas i Story Circle-processen:  
<https://www.gpb.org/blogs/education-matters/2016/07/21/20-great-icebreakers-for-the-classroom>
- Principen om frivillighet: om någon inte vill berätta något ska de inte tvingas till det.
- Ingen nedvärdering av klasskamrater eller lärare; hela processen måste genomföras på ett respektfullt och empatiskt sätt. I förväg kan gruppen uttryckligen komma överens om ett sådant kommunikationssätt. Man bör också alltid hålla sig till den person och dennes berättelse som är i tur och ordning och undvika att göra utvecklingar eller hänvisa till sina egna berättelser och/eller allmänna ämnen och sammanhang.
- När en person har avslutat sin berättelse kan eleverna eller läraren ställa frågor. Avbrott bör undvikas.
- Konstruktiva frågor bör ställas och återkoppling krävas. Det är lärarens och, vid behov, medhjälparens uppgift att uppmuntra personen/personerna att tänka vidare eller att uppmuntra dem genom att ställa frågor.



A collection of school supplies including colored pencils, markers, and scissors in various containers. The supplies are arranged in several buckets and containers, with a yellow bucket in the foreground and several metal buckets behind it. The background is a dark, textured surface.

## 3.3 Storyboard





## 3.3 Storyboard



**Storyboarding** är processen att planera för alla komponenter i en digital berättelse. Det är en visuell blåkopia av ens story-idé. Eleverna får en tom kopia av storyboarden (den kan se ut som på bilden nedan), utskriven på A3.

Med hjälp av fälten kan de strukturera sin berättelse, dvs. skapa en visuell plan för sin berättelse och förklara och utvidga den med nyckelord. Det är också möjligt att endast arbeta med bilder. Det finns inga krav på bildernas kvalitet (de kan vara helt vanliga streckgubbar).

**Storyboarden** är den grova planen för det individuella förverkligandet av berättelsen, som beslutades efter att ha inspirerats av andra idéer under berättelsecirkeln. Efter att mallarna har delats ut kan eleverna fördela sig var som helst i rummet för att arbeta med sina storyboards. Vissa gillar att diskutera i små grupper, andra föredrar att sitta ensamma vid ett bord.

I allmänhet är det möjligt för eleverna att arbeta i fasta team under hela processen. Storyboarden används för att hitta (ett fåtal) bildidéer och för den första sammanfattningen av berättelsen.

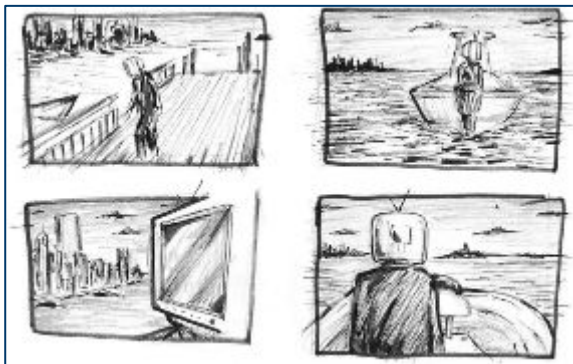
## 3.3 Storyboard

Detta skulle kunna vara ett utkast till en Storyboard:

The storyboard template consists of a large rectangular frame containing six smaller rounded rectangular frames arranged in two rows of three. Each of the six frames is empty and has three horizontal lines below it, intended for text or notes.

**Storyboards** hjälper berättare att föreställa sig hela historien från början till slut. Det kan också hjälpa till att generera nya koncept eller design för den video som ska produceras senare. Storyboarden behöver inte vara komplicerad; bilder och Microsoft ClipArt eller från Internet kan användas för att kartlägga idéer.

Först bör inledningen bestämmas (det kan vara titeln på berättelsen plus en bild och lite musik). Därefter väljer man bilder som kan representera de olika momenten i berättelsen. Varje ruta/bild ska sedan innehålla all information som behövs för att föra berättelsen framåt. Tillsammans med bilder kan ord, musik, korta videor och berättarröst användas.



För att avsluta berättelsen måste komponenterna i den sista bilden i videon väljas. De resurser som använts bör lyssnas på, och "tack" kan läggas till, mot de människor som har hjälpt till längs vägen.

När storyboarden är klar fungerar den som en karta över den digitala berättelsens flöde. Att skapa en storyboard innan du börjar filma eller spela in kan spara värdefull tid i redigeringen av slutprodukten; det gör det möjligt för skaparen/skaparna att beskriva alla sina bästa idéer för att skapa en väl genomtänkt berättelse från början till slut.





## 3.4 Skript

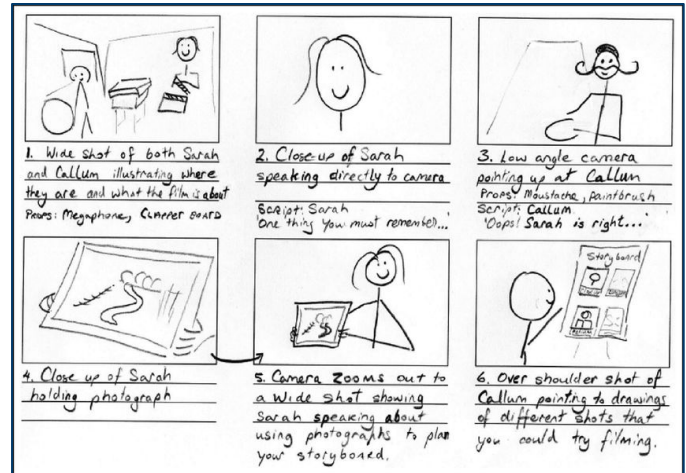
## 3.4 Skript

Den första språkliga kondenseringen av storyboarden ska nu omvandlas till en grammatiskt adekvat textform. Berättarna skriver sin egen berättelse med sina egna ord - lärarna kan stödja klassen eller den enskilda eleven efter behov eller uppmuntra ömsesidigt stöd eller nödvändiga korrigeringar.

Denna text är "DEN strukturella grunden för de klipp som produceras senare." Det är därför viktigt att berättaren skriver ner historien så som han eller hon vill berätta den - i sin egen rytm. I bästa fall bör läraren försiktigt ingripa i innehållet.

Formellt kan läraren ge stöd genom att ställa frågor och ge hjälp efter behov. På detta sätt kan de ge inledande struktureringshjälp, t.ex: "En berättelse har en inledning, en huvuddel och en avslutning" -- "Det är bäst att berätta den efter varandra" -- "För att göra den spännande behöver den (känslomässig) intensifiering".

Det är en bra idé att dela upp texten i moduler, eftersom det är lättare för de flesta människor att tala eller läsa upp mindre passager utan misstag, vilket senare är relevant för ljudinspelningarna.



Det kan också finnas en korrigeringsprocess i slutet, där eleverna gemensamt korrigerar sina manus, eller läraren korrigerar grova språkliga eller grammatiska misstag.

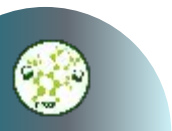
Om eleven inte kan eller vill skriva och tala tillräckligt på det lokala språket, bör en medhjälpare som behärskar detta språk organiseras i förväg för att översätta lärarens instruktioner och deras kommentarer i berättelsecirkeln. De kan också hjälpa dem att skapa storyboards och manus och slutligen hjälpa dem att skapa undertexter så att videon kan delas med resten av klassen.

I allmänhet kan storyboards och digitala berättelser skapas utan talad text. Videor kan också produceras med meningsfulla bilder, individuella nyckelord/textpaneler, undertexter och musik. Om eleverna tycker att det är svårt att skriva sina tankar oberoende av deras språkkunskaper kan de också arbeta uteslutande med bilder.



# Viktiga slutsatser

- Undervisningsprocessen för Digital Storytelling är uppdelad i **fem steg: förberedelser, berättande och skrivande** (Story Circle, Storyboard, Script), **sammansättning av ljud och media, videoproduktion, presentation av videorna.**
- Skrivprocessen är uppbyggd i **tre steg**: skrivandet av den talade texten, **manuset**, föregås av **storycirkeln** och **storyboarden**. Dessa steg handlar om den nödvändiga komprimeringen av berättelsen.
- **Storyboarding** är processen att planera för alla komponenter i en digital berättelse. Det är en visuell blåkopia av ens berättelseidé. **Storyboards** hjälper berättare att föreställa sig hela berättelsen från början till slut. När storyboarden är klar fungerar den som en karta över den digitala berättelsens flöde.





## Enhet 4

# Från ord till media: Skapande av innehåll







## Enhet 4

# Från ord till media: skapande av innehåll

Inledning

Enhet 4: Mål - Lärandemål - Ämnen

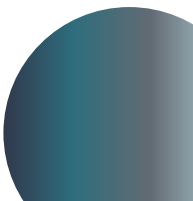
4.1 Skapa ljud

4.2 Hitta lämpliga medier

4.3 Hur man spelar in en video som passar våra behov

4.4 Berättande genom musik

Viktiga slutsatser



# Inledning

Att skapa innehåll för digital storytelling innebär att omvandla ord till multimediaelement som effektivt förmedlar berättelsen.

Det första steget är att granska den skrivna berättelsen och identifiera de viktigaste elementen som behöver representeras visuellt (t.ex. karaktärer, miljöer, viktiga händelser eller specifika känslor). Det andra steget är att föreställa sig hur orden kan översättas till bilder, videor eller animationer, med tanke på de visuella aspekter som kan förbättra upplevelsen av berättandet. Därefter kan man välja lämpliga medier och avgöra vilka typer som passar bäst för det digitala berättelseprojektet (bilder, illustrationer, videor, animationer eller en kombination av dessa). Medierna ska anpassas till den berättande stilen för att komplettera berättelsens budskap.

Medietillgångar kan skapas från grunden eller så kan man söka efter lämpliga befintliga tillgångar på webbplatser för arkivbilder, royaltyfria musikkataloger eller plattformar för videofilmer. För att skapa egna medietillgångar måste man använda verktyg för grafisk design, ritprogram eller videoredigeringsprogram.

Denna Unit 6 kommer att ge en inblick i denna speciella fas av skapandet av en Digital Story.



# Enhetens mål

## Resultat av lärande

## Ämnen

Enhet 4:s mål är att lära ut hur man omvandlar storyboard och manus till en digital berättelse med hjälp av digitala verktyg och resurser.

Du får lära dig hur du förbereder eleverna för att skapa en digital berättelse, med utgångspunkt från storyboard och det skrivna manuset och med hjälp av olika digitala verktyg för att spela in ljud, infoga musik och skapa videor, tack vare olika tillgängliga digitala resurser.

Skapa ljud för digitala berättelser, hitta lämpliga medier, gratis mediebibliotek och resurser, spela in en video för att berätta en historia, berättande genom musik.



A person is shown in profile, speaking into a professional studio microphone. The microphone is mounted on a black shock mount and has a silver mesh grille. A black pop filter is positioned between the person's mouth and the microphone. The background is a plain, light-colored wall. A dark blue horizontal bar is overlaid on the right side of the image, containing the text '4.1 Skapa ljud'.

## 4.1 Skapa ljud



## 4.1 Skapa ljud



För de steg som följer på skapandet av manuset måste den tekniska och logistiska utrustningen organiseras, dvs.

- Eleverna tar med sig sina smartphones, bärbara datorer, mikrofoner och hörlurar om det behövs;
- Det finns tillräckligt med rum tillgängliga för ljudinspelningarna (om inte eleverna gör dem som läxa);
- Datorsalen kan reserveras för gruppen, eller så tar deltagarna med sina egna bärbara datorer/läsplattor;
- En internetanslutning är bra men inte absolut nödvändig.

Den skrivna texten kan nu spelas in som ljud med hjälp av olika enheter (mobiltelefon, dator, inspelningsutrustning, surfplatta ...).  
Orden kan läsas upp, rappas, sjungas etc...

Inspelningar bör göras på en lugn plats. Vid behov måste motsvarande rum reserveras i förväg. Eleverna bör dra sig tillbaka individuellt eller i par för att spela in sin text. Om ni arbetar i par tar person A över inspelningen och person B kan koncentrera sig på att tala.

Med dagens smartphones är röstinspelning oproblematiskt: det kan göras direkt eller med headsetets mikrofon eller med en speciell mikrofon, speciellt utformad för smartphones, som finns tillgänglig för några euro i specialbutiker och som måste anslutas direkt till smarttelefonen för en bättre inspelning. Naturligtvis kan ljudströmmen också spelas in med surfplattor, kameror eller bärbara datorer.

Det är inte så lätt att läsa en text (halvvägs) utan misstag, tydligt, inte för snabbt och inte för enkelt. Därför kommer en inspelning förmodligen att kräva flera försök. Texten kan delas in i olika avsnitt som beskrivits tidigare.

Tidsåtgången beror på antalet elever och platsen. 10-15 minuter per manus bör vara tillräckligt. Eleverna kommer förmodligen att avsluta sitt manus i olika takt. Det bör därför säkerställas att de som avslutar tidigt kan fortsätta med nästa steg.



[Så här spelar du in din röst professionellt](#)





## 4.2 Hitta lämpliga medier



## 4.2 Hitta lämpliga medier



### Upphovsrätt - fritt material

Du kan använda dessa webbplatser för att hitta upphovsrättsfria videor, foton och musik som kan inkluderas i DST:

PEXELS (VIDEOR OCH FOTON): <https://www.pexels.com/?locale=en-us>

VIDSPRAY (VIDEOR): <https://www.vidsplay.com/>

LIFEOFVIDS (VIDEOR): <https://lifeofvids.com/>

UNSPLASH (FOTON): <https://unsplash.com/>

FREEPIK (FOTON): <https://www.freepik.es/>

STOCKSNAP (BILDER): <https://stocksnap.io/>

LIFEOFPIXS (FOTON): <https://www.lifeofpix.com/>

BENSOUND (MUSIK): <https://www.bensound.com/>





## ANVÄNDA CANVA FÖR ATT SKAPA DIGITALA BERÄTTELSE

Canva är ett mångsidigt verktyg för grafisk design som kan användas för att skapa visuellt tilltalande Digital Stories. Här hittar du en kort guide och en video om hur du använder Canva för detta ändamål:

- **Skapa ett konto** på Canva.
- **Välj en mall:** Canva har ett bibliotek med fördesigade mallar som är särskilt anpassade för DST, där du kan bläddra och välja den som passar din berättelses tema och stil.
- **Anpassa den mall du valt:** ändra text, bilder och andra visuella element så att de återspeglar innehållet och berättelsen i din story. Canva har ett intuitivt dra-och-släpp-gränssnitt som gör det enkelt att omorganisera och ändra storlek på element.
- **Lägg till din egen media:** Ladda upp dina egna bilder, videor eller ljudfiler för att personifiera den digitala berättelsen. Med Canva kan du enkelt infoga och placera medieelement i mallen.



- Canva erbjuder en rad **funktioner för att förbättra din digitala berättelse** (filter, färger, texttrutor, överlägg, former, ikoner och grafik).
- **Anpassa texten** genom att redigera den i mallen eller lägga till nya texttrutor för att skapa bildtexter, dialog eller berättande beskrivningar.
- **Använd Canvas multimediebibliotek**, en stor samling stockfoton, videor, musik och ljudeffekter.
- **Spara och exporterar:** När du är nöjd med din digitala berättelse kan du spara den och sedan ladda ner den i olika format.
- **Dela din digitala berättelse:** du kan ladda upp den på sociala medieplattformar, bädda in den på webbplatser eller distribuera den via andra digitala kanaler för att nå din målgrupp



## 4.3

# Hur man spelar in en video som passar våra behov



## 4.3 Så här spelar du in en video som passar dina behov



Det finns inga gränser för kreativiteten när det gäller att illustrera den berättelse som har skapats. Eleverna kan använda olika bildkällor. De kan ta foton eller söka tillsammans med läraren, skapa små videor, skapa egna teckningar (du kan också göra egna teckningar, t.ex. med Paint-programmet, eller med ark och papper och sedan fotograferas) och välja lämplig musik.

Viktigt att notera angående bildkvaliteten: bilderna ska vara i .jpeg- eller .tiff-format och bör inte understiga 300 dpi eller 1280x720 pixlar.

Den tidsram som krävs för detta steg är individuell och beror på det konkreta ämnet och uppgiften.

Så snart storyboarden är klar kan du redan börja med bildsökning eller produktion och musikval. Antingen förbereder eleverna detta steg som en hemuppgift och tar med sina egna analoga och digitala resultat. Eller så ombeds de i förväg att ta med sig hårddiskar, fotoalbum etc. och söka efter dem på plats. Med sökmaskiner (som Google) kan filter justeras så att endast rättighetsfria bilder hittas. Vissa programvaror för videoproduktion tillhandahåller rättighetsfria grafiska mallar, musik, ljud etc. som kan hittas via nyckelordssökning. Det finns också olika databaser för rättighetsfria medier på Internet.



[23+ webbplatser för att hitta gratis bilder](#)

Dagens verktyg har alla avancerade bildsökningfilter som hjälper dig att rensa bort fel storlek, orientering, färg och även användningsrättigheter så att du kan hitta det du behöver och använda det utan att vara rädd för upphovsrättsintrång. Några exempel på verktyg som du kan använda är:

- **TinEye**, en sökmotor för omvänd bildsökning som hjälper dig att hitta källor till bilder och ta reda på var de förekommer på webben. Du kan skaffa ett tillägg för Chrome, Firefox, Edge och Opera.
- **Google Bilder är oslagbart** för grundläggande bildsökningar. Du behöver bara ange ett nyckelord och köra igång. För mer djupgående sökningar finns det också massor av filter. Om jag t.ex. söker efter [blå fågel] kan jag begränsa bilderna till tecknade serier, clipart-teckningar, illustrationer eller till och med logotyper.
- **Pinterest Visual Search Tool** kommer att returnera visuellt liknande resultat som den bild du sökte. Pinterest har en ganska stor bilddatabas tack vare användarskapade pins, så det här är en källa du inte bör utesluta när du behöver hitta en viss bild.
- **New York Public Library Digital Collections** har ett stort arkiv med bilder som är offentligt tillgängliga, vilket innebär att du kan använda och återanvända bilderna hur du vill.
- Sökmotorn **Yandex** erbjuder några olika sätt att hitta och bläddra bland bilder. På Yandex Images kan du utforska bildsamlingar efter ämne. Om du klickar dig vidare kommer du till en robust bildsökning där du kan filtrera och sortera efter storlek, orientering, bildtyp, filformat med mera.





# 4.4 Musik i DST



## 4.4 Musik i berättande



[Nedladdningar av royaltyfri musik](#)



Musik spelar en avgörande roll i digital storytelling genom att tillföra djup, känslor och förstärka berättelsens övergripande effekt. Den är ett kraftfullt verktyg för att engagera publiken, framkalla specifika stämningar och skapa en mer uppslukande upplevelse av berättandet. Musik kan öka spänningen, förmedla glädje, sorg eller spänning och väcka nostalgi eller spänning, beroende på vilken effekt som önskas. Rätt val av musik kan förstärka berättelsens tempo, rytm och timing, effektivt vägleda tittarens känslomässiga resa och skapa en minnesvärd och fängslande digital storytelling-upplevelse.

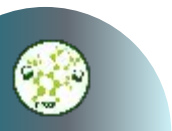
Så snart storyboarden är klar kan du redan börja med bildsökning eller produktion och musikval. Antingen förbereder eleverna detta steg som en hemuppgift och tar med sina egna analoga och digitala resultat. Eller så ombeds de i förväg att ta med sig hårddiskar, fotoalbum etc. och söka efter dem på plats.

Vid användning av musik och bilder måste informationen om dataskydd och upphovsrätt respekteras. Av de insamlade ljuden, bilderna, videorna och musiken kan en video produceras med hjälp av lämplig programvara. På så sätt kan videon redigeras, korrigeras för defekter och sedan sparas.



# Viktiga slutsatser

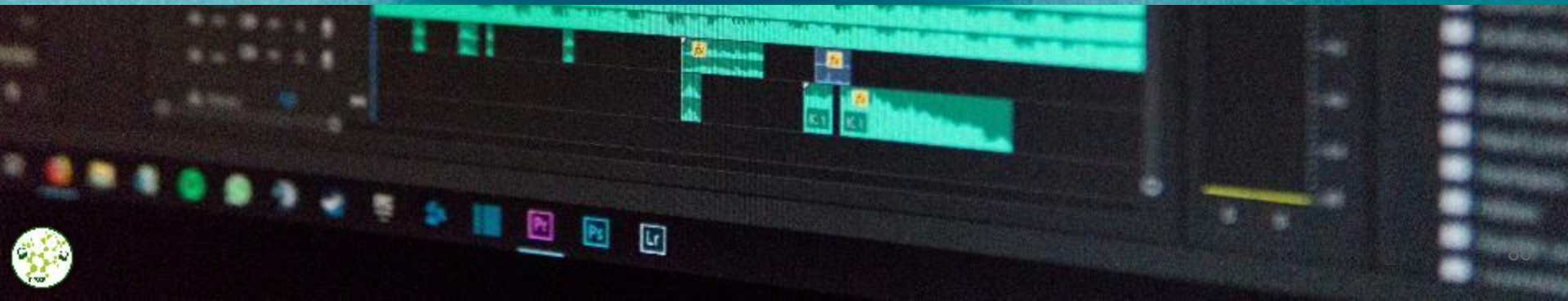
- För de steg som följer efter skapandet av manuset måste den tekniska och logistiska utrustningen organiseras: smartphones, bärbara datorer, surfplattor, mikrofoner och hörlurar. Ett lämpligt utrymme måste hittas för ljudinspelningarna. En internetanslutning skulle också vara till stor hjälp.
- Canva är ett mångsidigt verktyg för grafisk design som kan användas för att skapa visuellt tilltalande Digital Stories.
- Vissa videoproduktionsprogram tillhandahåller rättighetsfria grafiska mallar, musik, ljud etc. som kan hittas via nyckelordssökning. Det finns också olika databaser för rättighetsfria media på Internet.
- Musik spelar en avgörande roll i digital storytelling genom att tillföra djup, känslor och förstärka berättelsens övergripande effekt. Den är ett kraftfullt verktyg för att engagera publiken, framkalla specifika stämningar och skapa en mer uppslukande berättelseupplevelse.





# Enhet 5

# Redigering







# Enhet 5

## Redigering

### Inledning

Enhet 5: Mål - Lärandemål - Ämnen

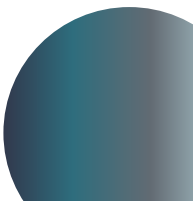
5.1 Introduktion till redigering

5.2 Så här fungerar redigeringsprogrammet

5.3 Rekommenderade programvaror

5.4 Export och videoformat

Viktiga slutsatser



# Inledning

Videoredigering innebär förmågan att välja de bästa visuella elementen och sätta dem i ordning för att skapa en imponerande video. Ett videoklipp har en ljuddel och, naturligtvis, en videodel. Kombinationen av dessa två aspekter skapar ett multimediaobjekt, vilket är ett ännu mer komplext koncept än en enkel video.

Som ett första steg väljer den person som beslutar sig för att redigera en video de vackraste och mest representativa bilderna i förhållande till det ämne som videon fokuserar på. Det andra steget innebär att välja i vilken ordning de utvalda bilderna ska arrangeras.

Videoredigeringsuppgifter inkluderar:

- Ta bort onödiga bilder eller redigera vissa delar av scenen

- Välja de bästa bilderna och filmerna som ska ingå i den slutliga produktionen

- Skapa flöde i berättelsen genom att organisera och omorganisera scener

- Lägga till effekter, filter och ytterligare element

När videon är klar och färdigställd kan du fortsätta med publiceringen på de olika sociala plattformarna eller webbplattformarna.



# Enhetens mål

## Resultat av lärande


## Ämnen

Enhet 5:s mål är att ge en översikt över redigering och de mest populära programvarorna

Du kommer att lära dig vad det innebär att redigera en video, vilka steg du ska följa för att organisera, genomföra och slutföra en video. Du kommer att känna igen de olika videoformaten och kunna välja det som passar bäst för dina behov.

Introduktion till redigering, hur redigeringsprogrammet fungerar, rekommenderade programvaror och appar, videoformat, storlek och codecs.





# 5.1 Introduktion till redigering



## 5.1 Introduktion till redigering



Videoredigering är den uppsättning steg som leder till skapandet av en audiovisuell produkt (video, film, klipp).

Att skapa en video kan vara enkelt eller mycket komplicerat, beroende på vilket resultat du vill uppnå.

Enkel process: ta en smartphone (eller någon annan enhet som gör inspelningar), filma vad du är intresserad av, spara videon någonstans eller ladda upp den till YouTube. Klart.

Svårare process: skapa en video genom att sätta ihop flera videor och bilder, ett soundtrack, en berättarröst eller musik, för- och eftertexter, effekter vid scenbyten osv.

Innan du börjar skapa en video är det en bra idé att ta ett ögonblick för att tänka på vilken typ av projekt du vill förverkliga.

Detta gäller inte bara valet av de videoklipp du kommer att välja, utan också för att videoproducenten kommer att kunna välja den programvara som ska användas och följaktligen den inställning som ska ges till den slutliga videon.

En video samlar flera multimediaelement:

**Videoklipp:** en enskild video som spelats in med en enhet; i en video kan du lägga in så många klipp som du vill.

**Bilder:** ett fotografi, en ritning, en skärmdump;

**Ljud:** det kan helt enkelt vara ljudet, inspelat tillsammans med de olika videoklippen eller tillagt separat.

**Text:** detta används för att skapa inledande titlar, undertexter, sluttitlar eller annan text som måste visas längs videon.

**Transitioner: övergången** (scenbytet) från en video/bild till en annan video/bild. Detta görs vanligtvis på ett sådant sätt att det inte är abrupt, utan gradvis (t.ex. suddig effekt)

**Andra effekter: t.ex.** svart/vit, snabbare/ långsammare video etc.

I en "bearbetad" video sätts alla ovanstående element samman för att skapa den önskade videon.



Bilder, ljud och video sparas i olika format, men hur vet man vilket format en viss fil har? Det enklaste sättet att avgöra vilken typ av fil det rör sig om är att titta på filändelsen, dvs. den sista delen av filnamnet efter punkten (består vanligtvis av tre eller fyra bokstäver).

De vanligaste formaten är:

.jpg, .png eller .SVG för bilder

.avi, .mov, .mpeg eller .mp4 för videor

.GIF för animerade bilder

Om det inte finns något tillägg i slutet av filnamnet högerklickar du bara på det och tittar på filinformationen.



De grundläggande stegen i arbetsflödet för framgångsrik videoredigering är

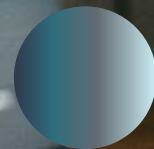
1. Analys av materialet: först måste du förstå vilket material du ska arbeta med och vilka alla dess egenskaper är.
2. Kontrollera arkiveringen av materialet: Det är mycket viktigt att kontrollera om arkiveringen av materialet har skett på ett korrekt och ordnat sätt. Om du också har fotograferat materialet, kontrollera att du inte har gjort några misstag under denna fas.
3. Läs strukturen eller manuset.
4. Skapa projektet och samla in materialet: Innan du börjar redigera måste du naturligtvis skapa ett projekt och importera allt material till ditt redigeringsprogram.
5. Gör en grovklippning: Det är bra att först göra en grovklippning av ditt arbete. På så sätt kan du se om videostrukturen fungerar.
6. Slutföra redigeringen: Nu är det dags att slutföra detaljerna i ditt arbete, efter att du är säker på att den övergripande strukturen fungerar. I det här skedet kan du lägga till eventuell grafik eller lägga tid på att arbeta med ljudet.
7. Export: detta är den sista viktiga fasen i ett montage, genom vilken vi konkret får en videofil som vi kan distribuera på den plattform som är bäst lämpad för vårt innehåll.





## 5.2

# Så här fungerar redigeringsprogram men



## 5.2 Så här fungerar redigeringsprogrammen



Det finns många redigeringsprogram och det kan vara svårt att välja det som passar bäst för just dig. Varje redigerare har sina egna preferenser för programvara, som baseras på deras erfarenhet och vilken typ av projekt de skapar. Trots att det finns så många redigeringsprogram, mer eller mindre professionella, fungerar de alla på ungefär samma sätt.

Logiken är "klipp och klistra", precis som filmklipparen gör med kinematografiska filmer. Ljud- och videomaterialet dras, klipps och sorteras, enligt den kronologiska ordning som författaren har tänkt ut, på ett virtuellt tidsplan (kallat "tidslinje") som möjliggör grafisk kontroll av alla delar av projektet.

Det är naturligtvis möjligt att lägga till animerade titlar, datorgrafiska bilder och ljudspår, återigen med hjälp av de "tidslinjer" som tillhandahålls av programvaran.

Redigeringsprogram har en ganska liknande struktur.

Det finns nästan i alla redigeringsprogram:

**Media Browser:** ger tillgång till mediefiler. Det är här vi importerar det material vi behöver för vår redigering och organiserar det i mappar.

**Källmonitor:** detta är den monitor som visar oss de importerade filerna, dvs. råmaterialet.

**Tidslinjepanel:** detta är vår arbetsyta, där vi drar och släpper material, skrapar det och flyttar runt det enligt handlingens manus eller tidslinje. Tidslinjen består av flera spår i en vertikal stapel. De spår som är närmast toppen av stapeln är placerade framåt när de visas, och deras opaka delar skymmer spårerna nedanför.

Den grundläggande åtgärden för att skapa filmer är att dra en tillgång från biblioteket till ett spår på tidslinjen, där den kallas ett klipp.

Tidslinjen innehåller ljud- och bildspår, vanligtvis markerade med olika färger.



**Program Monitor:** här kan du spela upp sekvensen av klipp som du håller på att sätta ihop. Den representerar visningen av den aktiva sekvensen i en tidslinjepanel.

**Effektpanel:** här kan du använda effekter på klipp.

**Essential Graphics-panel:** här kan du skapa och anpassa rörlig grafik och titlar.

**Ljudmätare:** visar och låter dig justera ljudsignalens volymnivåer i realtid.

**Verktygslåda:** Verktygslådan innehåller de vanligaste verktygen som används för att redigera klipp i tidslinjen (markering, rakhyvel, penna etc.).





## 5.3 Rekommenderade programvaror



## 5.3 Rekommenderade programvaror

Det finns många videoredigeringsprogram som kan användas för att skapa kompletta videor.

De mest populära och professionella är:

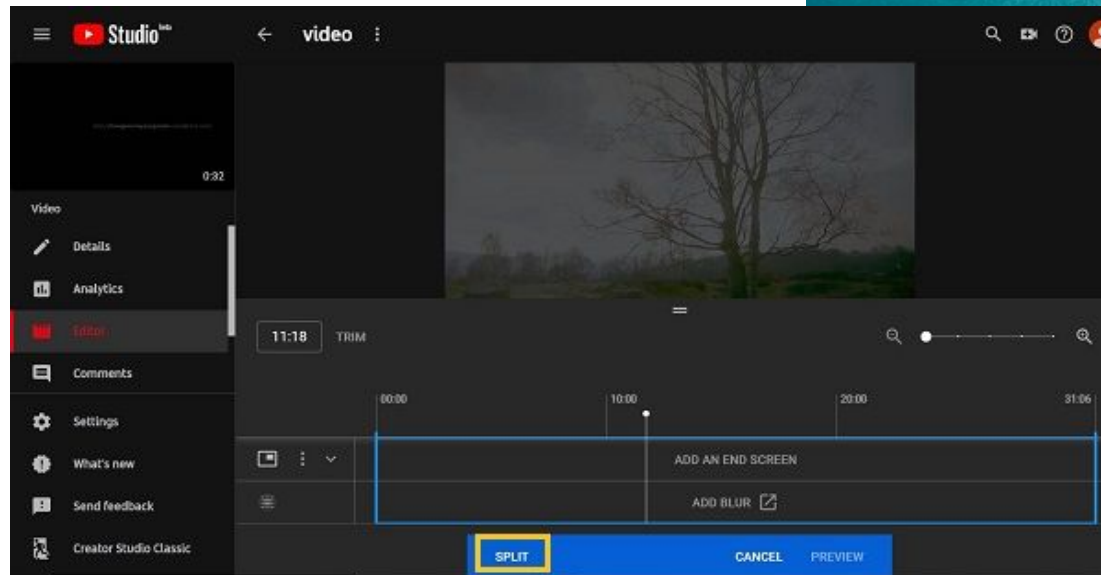
- Adobe Premiere Pro CC
- Final Cut Pro
- Davinci Resolve
- Filmora
- Blander

Men vi påpekar också följande:

- Windows videoredigerare
- Adobe Creative Cloud Express och Premiere Rush
- Öppet skott
- Inshot
- Skärmdump-o-matic
- Animatör
- Clipchamp
- iMovie (Apple) - FILMSKAPARE (endast tillgänglig i vissa Windows-versioner)
- SHOTCUT
- Wevideo



Dessutom vill vi nämna att vissa appar för att skapa innehåll (t.ex. Canva, som vi nämnde i föregående avsnitt, eller Loom och Edpuzzle) redan har en inbyggd redigerare, som i de flesta fall kan vara tillräcklig för att skapa en video av god kvalitet. YouTube har också en enkel redigerare där du kan göra ändringar, lägga till hakparenteser och grafik.





## 5.4 Export och videofORMAT





## 5.4 Export och videofORMAT



När vi är nöjda med vår redigering är det dags att exportera, dvs. extrahera videofilen från redigeringsprogrammet... men hur?

Vissa appar eller grundläggande redigeringsprogram har 1 eller 2 formatalternativ att välja mellan (låg eller hög kvalitet). Om du vill lägga upp videon på nätet kan du också exportera i en lägre kvalitet. Om du vill titta på den på en skärm, t.ex. en videoprojektor, behöver du en högre upplösning.

Om det är din uppgift att välja hur du ska exportera din videofil är det bra att känna till följande saker



### **Kvalitet:**

När det gäller video får man den bästa kvaliteten med minsta möjliga lagringsutrymme med H.264-codec. Andra populära codecs som kan användas är: XviD och MPEG-4.

Men en video innehåller också ljud, så du behöver en "container" som kombinerar bilder och ljud, och MP4-containern är den mest populära. Andra populära behållare är AVI, XviD.

Du behöver bara leta efter kombinationen H264/mp4 i konfigurationsparametrarna för ditt program.

### **Bildhastighet**

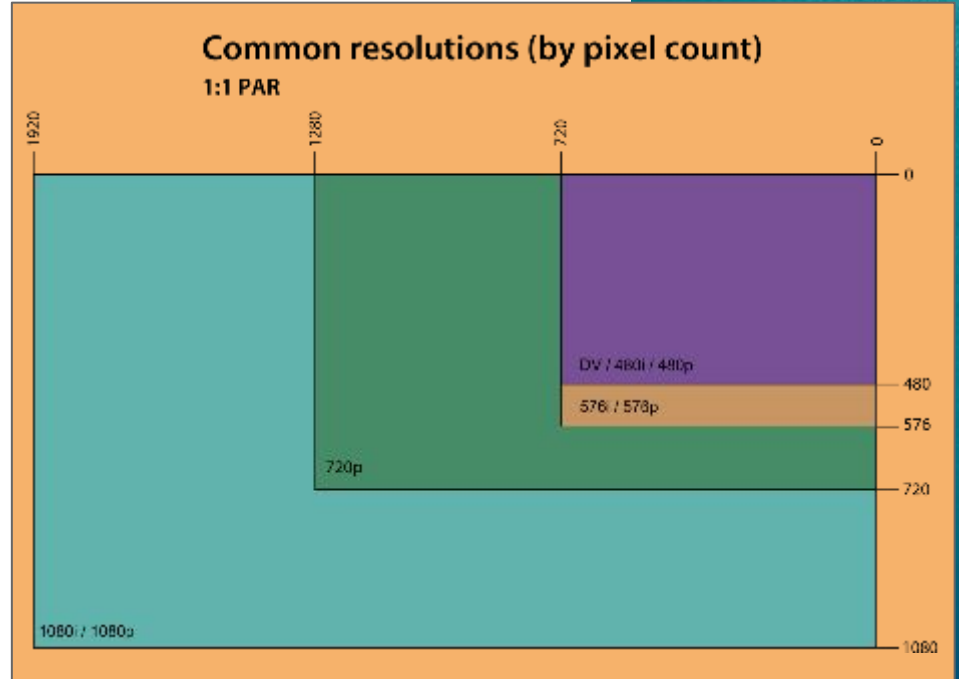
Eftersom video är en snabb sekvens av bilder anger framerate hur många bilder per sekund videon ska ha. En bra bildhastighet ligger mellan 24 och 30 bilder/sekund. Med mer än 30 bilder/sekund får du en onödigt tung video (i form av utrymme på hårddisken), med mindre än 24 bilder/sekund börjar du se att videon blir lite ryckig.

## Storlek

Storleken på videon (bredd och höjd i pixlar) beror på den avsedda användningen.

Här är en lista över de vanligaste storleksformaten:

- 4K (3840 × 2160 pixlar) - högsta kvalitet, i princip värdelös för utbildningsändamål, kräver mycket processorkraft. Rekommenderas inte för utbildnings-/amatörändamål.
- 1080p fullHD (1920 x 1080 pixlar) - hög kvalitet, men tänk på att de filer och strömmar som ska hanteras är lite tunga (du behöver en ganska kraftfull dator)
- 720p HD (1280 x 720 pixlar) - en bra kompromiss mellan kvalitet och inte alltför överdriven storlek.
- 480p (854 × 480 pixlar) - om du av någon anledning behöver begränsa storleken på videon är detta format fortfarande acceptabelt.



# Viktiga slutsatser

- Videoredigering är den uppsättning steg som leder till skapandet av en audiovisuell produkt (video, film, klipp).
- Att skapa en video kan vara enkelt eller komplicerat, beroende på vilket resultat du vill uppnå.
- Videoredigeringsuppgifter inkluderar:
  - Ta bort onödiga bilder eller redigera vissa delar av scenen
  - Välja de bästa bilderna och filmerna som ska ingå i den slutliga produktionen
  - Skapa flöde i berättelsen genom att organisera och omorganisera scener
  - Lägga till effekter, filter och ytterligare element





# Enhet 6

## Delning av videorna





## **Enhet 6**

### **Delning av videorna**

Inledning

Mål för enhet 6 - Resultat av lärande - Ämnen

6.1 Videovisning i klassrummet

6.2 Delning via sociala medier

6.3 Förklaring om samtycke från minderåriga

6.4 Skydd av personuppgifter

Viktiga slutsatser



# Inledning

Att dela berättande videor i klassrummet och utanför det innebär en enkel process för att göra videorna tillgängliga och engagera den avsedda publiken.

I klassrummet innebär processen vanligtvis att man installerar nödvändig teknik, introducerar och spelar upp videon och att eleverna aktivt engagerar sig i innehållet genom visning, diskussion och uppföljningsaktiviteter som underlättas av läraren.

För att dela berättande videor med föräldrar kan en livevisning organiseras i skolans lokaler, annars kan de delas på en säker onlineplattform eller en utsedd skolkommunikationskanal. Det kan handla om att dela videon via en lösenordsskyddad webbplats, en säker fildelningsplattform eller via skolans lärplattform.

För att dela berättande videor utanför klassrummet eller skolan kan du använda onlineplattformar som YouTube eller Vimeo, eller på sociala medier.

Det är alltid viktigt att respektera privatlivet och inhämta samtycke från de personer som förekommer i berättelsevideorna, särskilt när de delas utanför klassrummet. Dessutom bör innehållets lämplighet övervägas, liksom dess överensstämmelse med eventuella policyer eller riktlinjer som fastställts av skolan eller utbildningsinstitutionen.



# Enhetens mål

## Resultat av lärande

## Ämnen

Enhet 4:s mål är att visa rätt process för att visa de videor som producerats i klassrummet, skapa diskussion och feedback, och hur man delar dem på ett korrekt och säkert sätt utanför klassrummet och på sociala medier.

Du kommer att lära dig hur du vägleder eleverna i att dela sina berättande videor i klassrummet och utanför det på rätt och säkraste sätt.

Processen att dela berättande videor i klassrummet och utanför det, inför allmänheten eller på onlineplattformar och sociala medier; sekretessregler och inställningar; samtyckesförklaring.





The background of the slide is a close-up photograph of a projector. A bright beam of light is being projected from the lens, extending towards the top left. The projector's body is dark, and there are some red lights visible on the left side. The overall color palette is dominated by reds and oranges.

# 6.1 Videovisning i klassrummet



## 6.1 Videovisning i klassrummet

När berättelsevideorna är klara kan alla i klassrummet kan dela med sig av sitt arbete till andra.

Först och främst måste du se till att klassrummet är utrustat med den teknik som krävs för att visa videon. Det kan handla om en dator, projektor, skärm eller interaktiv whiteboard. Testa utrustningen i förväg för att undvika tekniska problem under lektionen.

Videorna kan modereras av eleverna själva eller av läraren. Deras syfte, relevans och vad eleverna kan förvänta sig att se måste förklaras. Tydliga förväntningar på aktivt engagemang under visningen måste ställas.

Du kan också skapa en trevlig atmosfär för visningen genom att göra snacks eller popcorn tillgängliga, som på bio, och alla kan inta en bekväm position, t.ex. på golvet på kuddar, i en halvcirkel eller sittande i klassrumsstolar, etc.

Särskilt när det gäller inlärningseffekten inkluderar berättandet även att räkna och lyssna på varandra. Läraren bör göra publiken medveten om respektfull interaktion och konstruktiv feedback. Precis som i Story Circle bör eleverna lyssna respektfullt och sedan ge lämplig feedback. Det är viktigt att undvika negativa reaktioner på personliga berättelser.



## 6.1 Videovisning i klassrummet



[Visa upp  
elevernas  
arbete](#)

När videon är slut bör läraren, eller de elever som producerade videon, underlätta en diskussion efter visningen för att fördjupa tittarnas förståelse och kritiska tänkande. De kan ställa öppna frågor för att uppmuntra reflektion, tolkning och analys av de berättartekniker, teman eller budskap som visas i videon.

Läraren kan också utforma uppföljningsaktiviteter eller uppgifter som bygger på videons innehåll. Detta kan inkludera gruppdiskussioner, individuella reflektioner, skriftliga svar, kreativa projekt eller rollspelsövningar relaterade till den berättande videon. De videor som visas kan diskuteras både tematiskt och metodiskt.

Slutligen, som vi redan sett i enhet 4, bör läraren reflektera över effektiviteten i att visa den berättande videon i klassrummet och bedöma elevernas engagemang, förståelse och i vilken utsträckning videon uppfyllde de avsedda läranderesultaten. Återkopplingen kan sedan användas för att förfina lärarens tillvägagångssätt för framtida videopresentationer.

Färdiga videor kan göras tillgängliga för en större publik efter färdigställande och insamling av föräldrarnas och särskilt elevens förståelseförklaring. Även här finns det olika tänkbara format: eleverna kan visa sina digitala berättelser online (via livestreaming, eller genom ladda upp dem på en YouTube-kanal, till exempel), eller med en livepublik, t.ex. i slutet av projektet, vid ett skolevenemang, vid ett föräldramöte, i klassen eller i ett gemensamt skolutrymme.





## 6.2 Delning via sociala medier



## 6.2 Delning via sociala medier



Du bör alltid komma ihåg att vara uppmärksam på upphovsrättsbegränsningar när du använder berättande videor i klassrummet. Se till att du har nödvändiga tillstånd eller tillgång till videor som lagligen kan visas i ett utbildningssammanhang. Detsamma gäller om du vill dela Storytelling-videon på onlineplattformar eller sociala medier.

Faktum är att sociala medieplattformar kan användas för att dela storytelling-videor med en bredare publik. Beroende på plattformens sekretessinställningar och lämplighet för din tänkta publik kan du publicera videon på plattformar som Facebook, Twitter eller Instagram. Tänk på lämpliga sekretessinställningar och se till att du följer alla relevanta riktlinjer eller policyer.

När du delar berättande videor bör du också tänka på tillgängligheten för olika elever. Tillhandahåll textning eller undertexter för tittare med nedsatt hörsel eller översatta undertexter för eventuella utländska tittare, se till att visuella element har lämplig kontrast och tydlighet och erbjud alternativa format eller utskrifter för dem som kan ha svårt att få tillgång till videoinnehållet.

A close-up photograph of a person's hands signing a document on a wooden desk. The person is wearing a light-colored shirt and a dark tie. The document is a form with various fields and text, though the details are blurred. A blue semi-transparent box is overlaid on the right side of the image, containing the title. There are two starburst icons: one in the top left and one in the bottom left corner.

## 6.3 Samtyckesförklaring för minderåriga



## 6.3 Samtyckesförklaring av minderåriga



Eftersom barn är mindre medvetna om riskerna och konsekvenserna av att dela data och om sina rättigheter, bör all information som riktar sig specifikt till barn anpassas för att vara lättillgänglig, med ett tydligt och enkelt språk.

För att offentligt dela ett barns personuppgifter, inklusive videor och foton, på onlineplattformar eller sociala medier, eller för att behandla ett barns personuppgifter, krävs samtycke från föräldern eller vårdnadshavaren, på grundval av samtycke upp till en viss ålder. Detta gäller för sociala nätverkssajter samt för plattformar för nedladdning och uppladdning av videor, musik och köp av onlinespel.

När det gäller samtycke från elever under 14 år måste föräldrar eller vårdnadshavare alltid underteckna en samtyckesförklaring för dem.

Från 14 års ålder och upp till 18 års ålder måste studenter teckna sig själva, utöver deras föräldrar eller vårdnadshavare.



[Får personuppgifter om barn samlas in?](#)





6.4

# Skydd av personoppgifter





## 6.4 Skydd av personuppgifter



När privat utrustning används av minderåriga elever får de endast ta bilder av sig själva. Fotografering av klasskamrater eller lärare med egen utrustning är juridiskt problematiskt. Eleverna får endast filma/fotografera varandra med skolans utrustning och lärarens tillstånd.

Med tanke på publicering i större skala måste man se till att eleverna bara använder upphovsrättsfria bilder och musik från Internet för sina Digital Stories. I enhet 4 har vi gett namn och länkar till upphovsrättsfria musik- och bildbibliotek på nätet.

Vid användning av bilder som visar t.ex. familjemedlemmar, vänner eller klasskamrater är det viktigt att läraren genom eleverna medvetandegör eleverna om ansvarsfull medieanvändning i enlighet med gällande dataskyddsförordning. Detta innebär att de avbildade personerna måste samtycka till att dessa bilder publiceras.



# Viktiga slutsatser

- Berättande inkluderar även att räkna och lyssna på varandra. Läraren bör göra videopubliken medveten om respektfull interaktion och konstruktiv feedback.
- Färdiga videor kan göras tillgängliga för en större publik efter färdigställande och insamling av föräldrarnas och elevens samtyckesförklaring.
- Sociala medieplattformar kan användas för att dela storytelling-videor med en bredare publik. Beroende på plattformens sekretessinställningar och lämplighet för din tänkta publik kan du publicera videon på Facebook, Twitter eller Instagram, och alltid ta hänsyn till lämpliga sekretessinställningar och följa alla relevanta riktlinjer eller policyer.
- För att behandla eller offentligt dela ett barns personuppgifter på onlineplattformar eller sociala medier krävs samtycke från förälder eller vårdnadshavare upp till en viss ålder.
- Det är viktigt för läraren att öka medvetenheten bland eleverna om ansvarsfull medieanvändning, i enlighet med den gällande grundläggande dataskyddsförordningen.





Finansieras av Europeiska unionen. Synpunkter och åsikter som uttrycks är dock endast författarnas och återspeglar inte nödvändigtvis Europeiska unionens eller Genomförandeorganet för utbildning och kultur (EACEA) åsikter. Varken Europeiska unionen eller EACEA kan hållas ansvariga för dem.



[www.disse-project.eu](http://www.disse-project.eu)

