



Digital Storytelling – ytterligare anteckningar



This work is intended for educational purposes and is licensed under [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) @ [The Cur8 Consortium](https://www.cur8.eu/)

The Cur8 project has been funded with support from the European Commission. The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

BILD 9

Bra berättelser är engagerande

Scenarier och animationer är två favoritsätt att använda berättande i vuxenutbildning.

Bra berättelser är relaterbara

Skräddarsy din berättelse till dina publikmedlemmar genom att skapa karaktärer som är relaterbara. När en elev kan relatera till en karaktär kommer de att känna sig bättre kopplade och utveckla en förståelse för upplevelsen av din karaktär.

Bra berättelser är konverserande

Skriv dialoger som är konversationstoner och använd ett språk som dina elever faktiskt skulle använda med varandra och sina barn. Överväg att använda "slang" för att göra konversationen mer autentisk. Undvik akronymer. Läs dina dialoger högt för att bekräfta att de låter som naturliga samtal.

Bra berättelser är personliga

Var inte rädd för att dela personliga berättelser som inkluderar misslyckanden och lärdomar. Personliga berättelser som kommer från hjärtat tenderar att få resonans hos eleverna och ge dem ett säkert utrymme att lära sig vad de ska göra (eller inte göra). Det är trots allt säkrare – och mycket roligare – att lära av andras misstag än att misslyckas själv.

Goda berättelser är minnesvärda

Börja med att komma på en stark krok och avslutning, fokusera sedan på storyboarding av de olika elementen som hjälper till att göra din berättelse minnesvärd. Lägg till konflikter för att göra dina karaktärer mänskliga. Tänk på hur du visuellt kommer att skildra din berättelse. Bestäm om du ska berätta historien för dig på en gång eller väva den genom hela inlärningsresultatet.

Bra berättelser är enkla

Läs och läs om historien, redigera dig själv längs vägen. Be andra att granska din berättelse och hjälpa till att finjustera den för att göra den enkel men ändå engagerande, relaterbar, konversativ, personlig och minnesvärd.

Bra berättelser är roliga

Om du till exempel använder animationer, överväg att fokusera din berättelse kring ett tema, till exempel superhjältar. Ha kul med att skapa lärandeaktiviteter som knyter an till ditt tema. Använd



till exempel skurkar för att "uppföra sig illa". När du har roligt med att berätta din historia kommer eleverna att gilla att lära sig mycket mer.

BILD 11: Design Thinking and Storytelling

- 1. Empatisera** : Empati är mittpunkten i människocentrerat designtänkande. För att skapa en innovativ lösning på ett problem är det viktigt att observera människor – vad de gör, hur de lever och deras berättelser. Att observera människor bygger en förståelse för hur de tänker och känner, vad de värdesätter och hur de ser på världen. Empati inkluderar nästan alltid någon form av engagemang med människor. Engagemang kan vara ett samtal eller en steg-för-steg-förklaring om hur saker och ting går till.
- 2. Definiera** : Att definiera en fråga eller utmaning baserad på empati förändrar ofta det ursprungliga problemet du trodde att du förstod hur du skulle lösa. Att definiera ett problem eller en utmaning baserat på användarnas behov ger fokus, ramar in frågan, inspirerar och stärker, informerar kriterier för att utvärdera konkurrerande idéer och håller frågan i sfären av "handlingsbar".
- 3. Idé**: Fira möjlighetens kraft! Ideate är utrymmet för att utan att döma föreställa en mängd olika "vilda, älsklingar och praktiska" idéer. Idébildning motverkar linjärt tänkande och hjälper människor att ta steget bortom självklara lösningar.
- 4. Prototyp**: När du har idéer är det dags att experimentera med prototyper. En prototyp är en möjlig lösning som ger tid för feedback. Prototyper är enkla – storyboards, handgjorda modeller, affischer eller rollspel. Det är viktigt att skapa något väldigt snabbt för att se om den ursprungliga frågan har besvarats. Kanske var frågan i sig fel och det är dags att gå tillbaka till ritbordet. Bättre att misslyckas snabbt och billigt innan du går vidare till formella bedömningar.
- 5. Test** : Testning är kulmen på designtänkandets empati-definiera-ideera-prototyp-utrymmen. Problem har inramats och omformats. Nu är det dags att engagera sig i verkliga tester i realtid där användarna är involverade. Det är bara när vi tillåter oss själva, våra team, våra elever att uppleva rum av designtänkande som vi kan genomföra autentiska bedömningar.

Designtänkande är aktivt och inkluderande. Och barn omfamnar designtänkande med bravur. Skolor runt om i världen anammar designtänkande som ett nytt sätt att lära sig och ett sätt att öka elevernas engagemang.



Hur man skapar en effektiv berättelse

Fokusera på ett huvudkoncept i taget

Håll det enkelt! När du börjar komponera en berättelse är det viktigt att fokusera på bara ett huvudkoncept åt gången. Du behöver inte förmedla all information du skulle göra i klassen eller i en text, men du måste isolera de nyckelpunkter som du vill att eleverna ska komma ihåg. Vilken är den viktigaste punkten för dina elever att gå iväg med? Låt oss säga att du försöker hjälpa eleverna att förstå begreppet positiva samband. Din berättelse måste bara fokusera på positiva korrelationer och inte något annat än positiva korrelationer. Fundera igenom vad konceptet faktiskt behöver förmedla som ett budskap. Skriv ut meddelandet och håll det enkelt.

Planera med ett manus

Det rekommenderas att du skriver, om inte ord för ord, så åtminstone med en detaljerad och stark kontur.

Några viktiga saker att komma ihåg innan du dyker in är:

Noggrannhet – kontrollera dina fakta. Även om du känner till ditt innehåll på nära håll, dubbelkolla datum, platser och fakta i allmänhet. Är dina uppgifter uppdaterade? Och om du använder data, tänk på att den inte bör vara för tidskänslig om du vill att din video ska ha en livslängd.

Längd – Forskning och våra egna anekdotiska erfarenheter visar att uppmärksamheten är kort. Vi försöker hålla våra videor/animationer under 7 minuter och ännu bättre under 4. Du behöver inte packa in all information i din video. Det är en historia. Ditt övriga innehåll kan presenteras i form av läsningar, andra typer av videor, text & grafik och elevfokuserade aktiviteter.

Publik – Är din berättelse för studenter? Utexaminerade? Professionella studenter? Har de sammanhang för berättelsen och är jargongen bekant för dem? Är de globala? Om du nämner en geografisk plats i USA, är det en stad eller stad känd av studenter i Abu Dhabi? Se till att du talar globalt – både geografiskt och kulturellt.

Analysera innehållet och sätt upp mål

Till att börja med, titta på ditt eget innehåll som det finns för närvarande. Dina föreläsningar personligen kan vara en och en halv timme långa, och de innehåller förmodligen flera olika undervisningsformer. Många människor börjar med antagandet att de kommer att spela in alla sina föreläsningar som de finns för närvarande, men video eller animation kan inte ersätta föreläsningen. Den har verkliga gränser som måste beaktas:

- Den är linjär
- Det rör sig i sin egen takt, inte elevernas takt
- Det är inte interaktivt
- Videoramen kan inte hålla täta grafer, diagram eller text väl.

Tänk på den fullständiga strukturen för din lektion och den fullständiga verktygsuppsättningen av teknik du har tillgänglig. Vi finner att den största avgörande faktorn för om en video eller animation är framgångsrik eller inte händer innan du någonsin spelar in eller manus, när du väljer vilket innehåll du ska spela in i första hand.



Att berätta bra historier innebär att ha bra historier, och de flesta av oss har bra historier inom våra föreläsningar, även om föreläsningen som helhet inte kan passa in i den strukturen. Leta efter följande: Anekdoter, historiska berättelser, fallstudier, allegorier, tankeexperiment – det här är alla bra ställen att börja. Underskatta inte vikten av att personligen relatera till en berättelse. Om det är något i ditt arbete eller din forskning som rör dig, är det desto mer troligt att det kommer att röra dina elever.

Öppna med en krok

Det är viktigt att öppna din berättelse med en krok som fångar din publiks uppmärksamhet. En krok är en intressant händelse, fråga eller problem som uppmuntrar eleven att fortsätta lyssna. Om du till exempel lär ut begreppet positiva samband, börja din berättelse med en incident, ett mysterium eller ett problem som berättelsen så småningom kommer att lösa.

Gör dina huvudkaraktärer sympatiska och relaterbara

Dina huvudkaraktärer måste vara relaterbara till dina elever till den grad att dina elever bryr sig om huvudpersonen/erna. I vissa fall, om du skriver en fabel eller allegori, behöver karaktärerna inte vara riktiga människor eller ens människor. De kan vara djur, utomjordingar eller livlösa föremål. Men de måste kännas verkliga i den meningen att de inte är perfekta utan har styrkor och svagheter som alla andra.

Utveckla ett tema, en miljö och väldefinierade karaktärer

Vad är temat för din berättelse? Var äger det rum? Och vem är huvudpersonen eller karaktären i berättelsen och vilka är bikaakterna?

Börja med slutet och arbeta baklänges

Vet var slutet är från början så att du motstår att gå ner i kaninhål som förvirrar eller distraherar lyssnaren från att förstå det centrala temat eller budskapet. Skapa en tidslinje genom att arbeta baklänges från slutet till början. Tänk sedan på vad som kommer precis innan slutet och så vidare. Fortsätt arbeta baklänges tills du kommer till början av din berättelse.

Övergång till mitten

Från din krok, övergång till att ta itu med frågan eller problemet som anges i kroken. Utveckla det centrala temat, karaktärerna och miljön som leder lyssnaren/tittaren på vägen mot en lösning.

Ta hem meddelandet med en ah-ha-stund

Gör ditt slut till ett ah-ha-ögonblick som tar hem det centrala temat i din berättelse. Slutet bör anspela på sanningen, berättelsens moral, upplösning eller stor betydelse.

Var bekväm med att skapa utkast och storyboards

Börja med ett utkast till din berättelse för att få ner alla punkter som du behöver täcka. Lagg sedan ner historien, gå därifrån och plocka upp den igen om en dag eller två. När du tar upp berättelsen igen läs den för klarhet och sammanhållning. Omarbeta berättelsen för att utveckla temat, detaljerna och flödet. Se till att det finns en början, mitten och slutet med en tydlig båge till berättelsen.



Överväg användningen av bilder och rörelse

Ibland kan du bära din berättelse utan någon bild alls och lita helt på att publiken använder sin fantasi. I andra fall är det visuella avgörande för att förstå och driva hem budskapet. Visuella bilder kan ta formen av fotografier, teckningar eller animationer. Visuella bilder, särskilt animerade, kan bidra till att ge berättelsen liv. Du kan använda din kropp för att gestalta berättelsen eller utveckla teckningar. Detta hjälper till att hålla deras uppmärksamhet fokuserad på budskapet du kommunicerar.

Om du använder bilder behöver du inte förklara varje bild och på samma sätt kan bilder ersätta ord. Faktum är att några av de mest effektiva bilderna är tagna utanför studion eller klassrummet. Vi uppmuntrar dig att fundera på att komma ut på fältet – till staden för att visa dina elever prov på din berättelse eller för att intervjua andra experter.

Du behöver inte vara en konstnär för att skapa bilder för att ackompanjera din berättelse, men om du inte känner dig bekväm med att göra det visuella, se om du kan hitta en motion graphic artist eller grafiker som hjälper dig storyboard och bygga ut din berättelse. Studenter inom bildkonst kan vara till stor hjälp inom detta område och de är ivriga att bygga ut sin portfolio med verkligt arbete. Lägg din berättelse i 3-kolumnsmanus (se exempel) och utveckla det visuella eller arbeta med din bildkonstnär. Storyboardprocessen hjälper till att förfina berättelsen ytterligare.

Om du skriver fullständigt, kom ihåg att skrivandet för skärmen är mer kortfattat och konversationsrikt.

OM DU BERÄTTAR:

Bjud in interaktion och anpassa dig till dina lärandemål

Här är några strategier:

- Följ upp med frågor och diskussionsuppmärksamhet efter din berättelse.
- Be eleverna återberätta berättelsen i en enminutersuppsats.
- Be eleverna att lösa nya problem (visa inläring och överföring).
- Låt dina elever skapa sina egna berättelser om de koncept de lär sig.
- Använd goda principer för mediedesign
- Lägg inte till för mycket visuella detaljer som förvirrar eleven.
- Håll jämna steg med ljud och bild så att eleven kan bearbeta budskapet.
- Använd inte musik och ljudberättelse samtidigt.
- Använd inte text och berättarröst samtidigt.
- Använd tekniker som zoomning och panorering på lämpligt sätt.
- Redigera, redigera, redigera.

Feedback och revideringar

När du har slutfört ett utkast till ditt manus och är nöjd med det, visa det för en kollega – någon som är bekant med innehållet eller ännu bättre, någon som är nybörjare och kanske är mer benägen att läsa det som en av dina elever skulle göra det. Ta reda på om det finns några områden av förvirring,



och om berättelsen förmedlar vad du avser. Var också uppmärksam på rösten som du skriver med – återigen kräver skärmen en mer konversationstön än sidan. Anta inte att all terminologi är tydlig för din publik.