

# Digital Storyline: Virtuell læringsarena med web 2.0

## 1.0 Innledning

Prosjektet *Digital Storyline* startet opp i september 2008 og ble avsluttet i mai 2009. Deltakerne var studenter i engelsk ved allmennlærerutdanningen ved Høgskolen i Tromsø/Universitetet i Tromsø<sup>1</sup> som tok engelsk 60 studiepoeng i enten 3. eller 4. studieår, eller som videreutdanning. Prosjektet ble ledet av lærer Hilde Brox. De til sammen 19 studentene var i alderen 22 til 48 år. 13 timer ble satt av til prosjektet, hovedsakelig i datalab, og inngikk som en vesentlig del av didaktikk-komponenten dette året. Engelsk 60 var samlingsbasert, med til sammen 9 fulle uker fordelt ut over studieåret.

*Digital Storyline* gikk ut på å bygge et fiktivt univers på nett. Vi benyttet en gratis wiki (wikidot.com) som plattform. I sentrum av dette universet sto den fiktive skolen *Wikiwood Secondary School*. Inspirert av storylinemetodikk fikk deltakerne først utforme sin egen rollefigur – en lærer ved Wikiwood Secondary School. På disse presentasjonssidene lærte de å skrive, redigere, lage lenker, legge inn bilder og videofiler. Fra dette punktet tok utviklingen av Wikiwood mange retninger, dels som konkret resultat av bestemte utfordringer gitt av lærer, men mest som resultat av studentenes egne spontane påfunn. Til sammen 130 sider ble produsert på Wikiwood.



Bilde 1: velkomstsiden til Wikiwood

## 1.1 Mål

Målet med prosjektet var ikke å gjennomføre en komplett storyline. Den viktigste målsetningen med prosjektet var å øke studentenes IKT-kompetanse gjennom å la de selv erfare hvordan ulike web 2.0-verktøy kan brukes pedagogisk i skolen. Digital Storyline hadde som hensikt å integrere et vidt spekter av ulike *typer* nettbaserte verktøy slik at studentene fikk opparbeide seg ferdigheter og fortrolighet med disse. Samtidig ønsket prosjektet å skape forståelse og bevissthet omkring sosiale medier og sosiale nettverk. Det viktigste verktøyet å lære var wiki; et velegnet redskap med stort potensial i skolesammenheng. Ingen av

1 Høgskolen i Tromsø (HiTø) og Universitetet i Tromsø (UiTØ) fusjonerte 1.1.2009 til Universitetet i Tromsø.

verktøyene som ble benyttet var spesielt beregnet eller utviklet for skolebruk. Forutsetningen var kun at de skulle være gratis, brukervennlige og helst reklamefrie (det siste var det vanskeligste å oppfylle, så her ble det gjort unntak).

Siden prosjektet ble utført i faget engelsk ble naturlig nok alt skrevet på engelsk. Og siden for de fleste studenter som velger engelsk 60 studiepoeng i utgangspunktet er flinke i engelsk hadde ikke prosjektet språklæring som hovedmål, selv om mange av tekstene fordret nye uttrykk og sjangre. Hovedmålsetningen i prosjektet var at studentene skulle ha lyst til å ta ideene videre i praksis og i jobb, som metode for språklæring for sine elever.

## 1.2 Storyline

Prosjektet tok utgangspunkt i grunnprinsippene i Storyline-metodikken. Storyline er et slags rollespill med handlingsforløp, hvor deltakerne skaper sine rollefigurer innen et gitt miljø. Innenfor rammefortellinger dukker uventede momenter av ulik art opp underveis og krever ulike løsninger. Storyline bygger på et konstruktivistisk syn på kunnskap og læring, hvor gruppen sammen skaper en meningsfull helhet ut av tidligere kunnskap og nye utfordringer. Storyline har etter hvert blitt en velkjent og populær arbeidsmetode i mange norske skoler og har vist seg velegnet til problembasert læring og tverrfaglig arbeid rundt et avgrenset tema ("Det gamle Egypt", "Måneferd", "Utvandringen til Amerika", osv.). Fysiske produkter er viktig i en storyline, men i stedet for å bruke papir, filt og melkekartonger ble vår storyline laget ved hjelp av digitale verktøy på internett. I motsetning til en ekte storyline var de involverte lærerstudentene både aktører/deltakere og regissører. De gikk ut og inn av fiksjonen og fikk i mye større grad enn det som er vanlig i en storyline diskutere og endre selve rammefortellingen og premisset rundt handlingen. Diskusjonene dreide seg like mye om fiksjonen som om hvilke muligheter som ligger i metoden: *hvordan vil dette fungere i et klasserom?*

Som Wølner (2006) bemerker er en forutsetning for at integrering av digitale medier skal lykkes i skolen at arbeidet blir meningsfylt og nyttig i forhold til arbeidsprosessen. I stedet for intensive økter i datalab hvor poenget er å lære nye verktøy, har dette prosjektet satt handlingen og det skapende arbeidet i fokus. Verktøyene kommer til etter hvilke behov som melder seg, og hvilken kompetanse gruppen innehar. Andre viktige prinsipper var tid og kontinuitet: prosjektet løp fra september 2008 til mai 2009, med til dels lange opphold mellom hver økt. Grunnet praksisperioder og annet ble noen opphold svært lange, men her skapte handlingsforløpet likevel en som ramme som skapte sammenheng i arbeidet.

Storyline innbyr til kreativitet, lek og en fiksjon å gjømme seg bak. Dette er velkjente knep for å skape trygghet i språklæringssituasjoner. På samme måte er disse elementene gunstig også i forhold til IKT, hvor usikkerhet og prestasjonsangst ofte forekommer, også blant studenter. Digital Storyline la bevisst opp til en leken og uformell stil med hensikt å demme opp for frykt og sperrer på både bruk av fremmedspråk og digitale verktøy i læringssammenheng.

## 1.3 Web 2.0 / det "nye" internett

Sentralt i prosjektet sto målsetningen om å heve studentenes digitale kompetanse. Digital kompetanse handler i stor grad om ferdigheter og kunnskap om digitale verktøy. En videre definisjon inkluderer også begrepene *kreativitet* og *holdninger*, og prosjektet ønsket å ta spesielt disse to begrepene på alvor: *hvordan kan vi inkorporere det moderne, sosiale internett i undervisning og læring på kreative måter?* Det er en ambisiøs målsetning å prøve å

forene skolens pedagogiske verden med elevenes digitale verden. Likevel er denne målsetningen uhyre viktig. Det ”nye” internett med dets sosiale medier, nettverk og delingskultur representerer til dels helt nye måter å lære på, å tenke omkring læring på, og involverer dermed nye måter å være lærer på. Målet med Wikiwood var å skape en forståelse av det ”nye” internett som et sted hvor man *deltar*, hvor man naturlig kunne tematisere regler og mønstre for kommunikasjon, selvpresentasjon, opphavsrett, vurdering av innhold, budskap og mottaker, med mer. Wikiwood, i sin blanding av fiksjon og virkelighet, ble i så måte et nokså tidstypisk virtuelt sted hvor tradisjonelle grenser mellom sjangre og identiteter ble krysset og overskredet, sammen med grensene mellom underholdning, informasjon og læring.

## 2.0 Utvikling og framdrift av Wikiwood

Første gang studentene ble presentert for prosjektet hadde lærer allerede opprettet wikien, bestemt navnet på skolen, skapt en ”rektor” og to kontormedarbeidere. Disse skulle tjene som eksempler for de sidene studentene fikk i oppgave å forme da de fikk utdelt hvert sitt navn på en lærerfigur. De fikk instruksjoner for hvordan de skulle skrive og redigere tekst, lage interne og eksterne leker, og sette inn bilder. Allerede i første økt ble bruk av bilder problematisert; *hvor skal vi hente bilder fra, hva er tillatt? Hvem kan se dette? Hvem står vi til ansvar for?* Dette utløste diskusjoner, utforskning og oppdagelse av CreativeCommons-lisenser, som til da hadde vært ukjent for alle, inkludert lærer. Neste runde var å skape elever, denne gang i fellesskap. Hver studentgruppe fikk i oppdrag å lage et sett elever på hvert trinn (7-11). Denne oppgaven fordret en ny bevissthet omkring språklige uttrykk: *hvordan skriver barn og tenåringer på engelsk når de får skrive om seg selv?*

**Cecilia Clarkson**



Hi!  
I'm Cecilia and I'm 15 years old. I have attended this school for like forever, and I have a lot of friends here. My best friend is [Bettany](#), and she is the best, I can tell her everything. My favorite teacher here is [Mary Kate](#), and she is just so cool. I don't really understand why we have to learn to cook, I never have to make food cuz we have a housekeeper, but here classes are just so relaxed and I don't have to write anything og take many tests.  
I'm just telling you, I don't want to brag, but I've won the homecoming queen-contest for the last three years, and I intend to do so this year too, so around x-mas I will throw the biggest party ever ;-D Anyway, everybody will be invited and it isn't a problem cuz my father is like super rich and I've got my own credit card.

Take care!!! LOL  
Love xxx Cecilia

- [About the School](#)
- [Administration](#)
- [Teachers](#)
- [Pupils' Pages](#)
- [Subjects](#)
- [Parent's Pages](#)
- [Community](#)
- [Bulletin board](#)

**Bilde 2: “Cecilia Clarkson”, elev i 10.klasse, presenterer seg selv**

Wikiens *history*-funksjon gjorde det mulig for både lærer og studenter å følge utviklingen av sidene i Wikiwood i detalj. Vanligvis var aktiviteten umiddelbart etter en økt i datalabben stor, for så å dabbe av etter 2-3 dager. Etter en uke var det gjerne helt stopp. Siden studiet var samlingsbasert var det nødvendig å finne måter å holde aktiviteten gående i mellomperiodene, og i den hensikt ble en lærerblogg opprettet for å kommentere utviklingen samt gi nye oppdrag. Det første oppdraget gikk i all enkelhet ut på at alle skulle lage minst én hyperlenke fra et enkeltord i ”sin” tekst (lærerpresentasjonen). Denne lenket da til en foreløpig tom side – en annen egnet funksjon ved wikier. Neste skritt ble dermed å følge opp en slik tom lenke som noen andre hadde laget, og på denne måten sette i gang en ny side.

Posted by Hilde in [Uncategorized](#).  
Tags: [Wiki help](#), [Wikiwood challenge](#)  
[add a comment](#)

I've had lots of laughs reading through the teachers' pages at Wikiwood. Quite a school it is already! But let's not stop at this, so here's a little task for you to get things moving:

1. On "your" teacher's page, make sure you have at least **one** word with an internal link to a place that does not yet exist. Preferably more.

This is how you do it: when you're in edit mode, click on a word, then go to the little square button above that says Page Link when you move over it. That should give you three square brackets on each side: [[word]]. You can also do this manually, without using the buttons. The word will now show red once you've saved the page:

## Edit the page



2. On *someone else's* page, find a word in red, click on it, and start developing that new page. Also on these new pages you should try to have several links to pages that do not yet exist.

If everyone has a go at this the Wikiwood site should expand quite a lot, and fast!

**Bilde 3: Oppdrag gitt via prosjektets støtteblogg: <http://www.hildesteachingblog.wordpress.com>**

Denne intensive lenkingen mellom sidene gjorde at det hurtig utviklet et vidt spekter av svært fantasifulle tekster. Fargerike personligheter tok form, og raskt vokste et helt lite univers fram rundt skolen. Etter en relativt kort arbeidsperiode fikk studentene et intrikat nett av profiler, lenker og nye sider som beskrev både skolen, byen og lokalsamfunnet rundt. Den ene læreren drev for eksempel med dans på fritida, dermed ble det snart laget sider med oversikt over ulike dansestiler, dansekonkurranser og lignende. En annen var involvert i bordtennis; dette utviklet seg til egne sider med lag, fanklubber og turneringsoppsett. I alle disse sidene ble skapt som følge av ett enkelt oppdrag om å lage tomme hyperlenker, samt følge opp andres invitasjoner til å bygge videre. Her kom den særegne wiki-funksjonaliteten med tomme lenker virkelig til sin rett og demonstrerte godt hvilke potensiale for samskriving som ligger i en wiki.

### 2.1 Lokalavisa Wikiwood Weekly

Da det etter hvert utviklet seg lite konstruktivt nytt på sidene, aktivitetet dabbet og tok noen heller useriøse retninger, ble det nødvendig å gi prosjektet litt mer substans. Hvordan kunne det knyttes mer opp til engelskfaget og til kursets øvrige pensum i litteratur og kulturkunnskap? Tiden var nå inne for et nytt storyline-grep: millionøse og ex-Wikiwoodinnbygger Patsy Paddington hadde kommet "hjem" fra USA for å stable den gamle lokalavisa *Wikiwood Weekly* på beina. I et hurtig sammenkalt "redaksjonsmøte" fant uforberedte studenter seg tildelt roller som redaktører og journalister for ulike deler av den nye ukeavisa. Noen fikk saker som skulle dekkes umiddelbart (valget i USA, hvordan finanskrisa gjorde seg gjeldende i Wikiwood), mens andre fikk tid på seg til å utvikle kultursider og hva disse skulle inneholde. Snart dukket det opp både vinspalte, musikk- og bokanmeldelser, og mye mer. En student ble i all hemmelighet tildelt rollen som "Agony Aunt", og de andre ble oppfordret til å sende inn sine store og små bekymringer via e-post på

vegne av sine rollefigurer. Tanket var her at det forhåpentligvis skulle dannes nye, spennende intriger og historier blant innbyggerne i Wikiwood<sup>2</sup>.

Det viste seg dessverre snart at lokalavisa aldri "tok helt av" og det ble skrevet lite utover det første redaksjonsmøtet. Den opprinnelige ideen om at studentene/innbyggerne i Wikiwood skulle sende inn tips til redaksjonene, som igjen skulle fordele sakene ut til de ulike journalistene viste seg å være for omfattende til å la seg realisere i praksis. Avisa forble først og fremst brukt som et sted for å prøve ut ny layout og tekniske nyvinninger. Derimot ble ideen videreført med stort hell av to av studentene i praksis da de sammen med elever i 10. klasse på Kvaløysletta ungdomsskole startet det nettbaserte underholdningsmagasinet *See and Listen*<sup>3</sup>. Dette prosjektet lyktes bedre enn *Wikiwood Weekly*, hovedsakelig fordi studentene som hadde regien så viktigheten av å knytte konkrete og gjennomførbare oppgaver til avisa fra gang til gang. Det var også tydelig at formen traff elevene hjemme; de fikk skrive tekster basert på egne interesser, kjendis-sladder og lettere kulturstoff om film, musikk og moter. Samtidig fikk de forme "fiktive" reporterpersonligheter som både inspirerte fantasien og samtidig var noe å gjemme seg bak.

## 2.2 Internasjonale kontakter: *DotNDot*

I vårsemesteret utviklet prosjektet seg i en ny og spennende retning. Det startet med en kontakt mellom undertegnede og en lærer i Italia. Læreren underviste i engelsk på en videregående skole med studieretning grafisk design. Hun opplevde elevene som lite motiverte til å jobbe med engelsk og var på jakt etter nye metoder som kunne gjøre engelskundervisningen mer virkelighetsnært. Sammen skapte vi ideen om at hennes elever (17-18 år gamle) først kunne etablere et fiktivt reklamebyrå etter modell av Wikiwood. De adopterte vår arbeidsmåte, og skapte raskt firmaet *DotnDot* på en wiki. Her fikk først elevene forme sine egne rollefigurer: designere, regnskapsførere og tekstforfattere, alle med sin egen historie, personlighet og CV.

Now I live between New York and I reviglio, but some day I would really like to go back to Italy.

**Tonino Santuzzo - Senior Designer**



Hello, my name is Tonino Cazzaniga Santuzzo Lenin. I studied at Oxford at the Faculty of Arts. When I finished school, I began working in an advertising agency and I worked there only for 3 days. After that I didn't work for 5 years. During my homeless life looking for other advertising agencies I acquired graphics experience which made me meet *DotNDot*. At the time they thought I was ready for the new job...and here I am.

**Narina Feijo - Designer**



Imagination is really important in advertising. For this reason I studied visual communication. I have a natural talent in choosing colors, images and fonts. I am very aware of target people habits. We are really careful about the choice of media. My job is really stimulating because you interact with many different people in order to create the advertising campaign.

**Giorgio Bruni - Designer**



I studied in a Graphics High School in Milan. I worked for many important brands like Adidas, Beck's, Calvin Klein, G-Star. I created different advertising projects from creative work to public relations for

### Bilde 4: Designere i *DotnDot*

- 2 Dessverre sluttet studenten som innehadde denne rollen midt i studieåret, og med henne forsvant også muligheten å utvikle dette videre.
- 3 Studentene valgte til og med å i gangsette to adskilte, differensierte opplegg av ulik vanskelighetsgrad: *See and Listen* (<http://seeandlisten.wikidot.com>) og *See&Listen* (<http://see-and-listen.wikidot.com>) hvor den siste var en enklere variant

Deretter kom *DotNDots* første ”ordentlige” oppdrag: Wikiwood-firmaet *Wikiwonder Inc.* hadde siden tidlig 70-tall produsert kosmetikk og toalettsaker, med samme grafiske profil som den gang. Men i forbindelse med lanseringen av en ny serie artikler rettet mot ungdom (sjampo, deodorant, såpe) var de nå på jakt etter å hyre et moderne reklamebyrå for å skape firmaets nye profil samt kampanjer for disse nye produktene. *DotNDot* ble kontaktet pr e-post av PR-ansvarlig Lydia Lobster. Etter det første sjokket hadde lagt seg hos de uforberedte italienske elevene (de hadde ikke blitt satt inn i rammefortellingen slik de norske studentene ble) gikk de i gang med å lage kampanjene. To andre faglærere (i design og markedsføring) ble tatt inn i prosjektet slik at elevene kunne jobbe tverrfaglig, og det ble dermed mulig å avsette mange timer over flere måneder. Elevene satte så i gang med svært realistiske arbeidsmetoder: de gjorde markedsanalyser (*hvilke produkter er populære blant britisk ungdom?*), diskuterte markedsstrategier (*hvilke motiver, layout, osv vil ”treffe” målgruppen*), de fotograferte, redigerte og skrev tekster i henhold til spesifikasjonene i oppdragsbrevet fra Ms Lobster. Et krav fra Wikiwonder Inc. var at alle reklameplakatene skulle følges av en kort tekst som beskrev markedsstrategi og hvordan målgruppen skulle nås. Spørsmål som dukket opp underveis ble rettet til Lydia Lobster via e-post<sup>4</sup>. I april 2009 mottok vi tre ferdige kampanjer fra italienerne. Bidragene imponerte oss stort, de virket svært gjennomarbeidete og av høy profesjonell kvalitet.



**Bilde 5: Fra to av de innsendte bidragene**

Det var en stor opptur for alle å se med egne øyne hvor flotte produkter som kunne la seg realisere i en slik fiksjon. Samtidig ble lærerstudentene nesten litt betenkte: *hvordan kan vi følge opp dette? Tror de at vi er ordentlige oppdragsgivere? Hva skal vi gi dem tilbake?*

En gjennomført storyline skal alltid avsluttes med en slags ”finale”, et høydepunkt i form av et produkt, framføring, fest, eller lignende. Vi valgte å arrangere en webkonferanse med de italienske elevene. Fire av lærerstudentene gikk inn i roller som henholdsvis *Managing Director*, *PR Chief Consultant*, *Head of Creative Team* samt én representant for *the Shareholders*. En etter en fikk de kommentere de innsendte bidragene i detalj, før vinneren til slutt ble kåret til stor applaus for hele forsamlingen.

4 Lydia Lobsters korrespondanse ble tatt hånd om av meg pga. studentenes praksisperioder, men burde ideelt sett vært besørget av en eller flere studenter.



**Bilde 6: Fra vinnerkampanjen**

Da måtte direktøren medgi at grunnet økonomiske nedgangstider var Wikiwonder Inc. nå slått konkurs, og ingen bonus eller lønn kunne utbetales, dessverre! Ingen sure miner å spore likevel blant italienerne, som ennå ikke hadde kommet helt over at vi faktisk fantes på ”ordentlig”.

### **3.0 Resultater**

Hvilket læringsutbytte har dette prosjektet så gitt? Dette vil nok vurderes ulikt av de involverte parter. **Lærerstudentene** lærte nok mest av alt om hvordan digitale prosjekt kan organiseres og administreres, at terskelen for å benytte digitale verktøy på nye måter ikke trenger være så høy og at det faktisk ikke skal så mye til for å lykkes. Prosjektet aktualiserte generelle problemstillinger omkring samarbeid; om de skulle rette på hverandres tekster, om de skulle gi hverandre feedback. De fikk erfare typiske problemstillinger knyttet til IKT-relaterte prosjekter og hvordan håndtere de uforutsigbare og til dels ukontrollerbare sider ved bruk av digitale medier. Bruk av både internettbaserte medier og storylinemetodikk innebærer en viss uforutsigbarhet i arbeidsprosessen og i forhold til læringsutbytte. Selv om læreren legger føringer i form av en rammefortelling og mulige verktøy som kan benyttes er det umulig å ha full kontroll over prosessen. Slik bruk av IKT i skolen utfordrer langt på vei den tradisjonelle lærerrollen. Ofte innehar eleven eller studenten tekniske ferdigheter langt over lærerens, og ofte velges andre metoder for problemløsning enn de læreren kjenner til eller har oversikt over. Å kunne tillate seg å gi slipp på kontroll er en viktig forutsetning for at læreren skal lykkes.

Det språklige utbyttet for lærerstudentene var ikke et hovedfokus i prosjektet men bør likevel nevnes fordi mange studenter oppfattet det som givende. De fikk økt skrivetrening; det fiktive og kreative i prosjektet elementet appellerte til dem og gjorde at de produserte mye mer skriftlig tekst enn i noen annen sammenheng i engelskstudiet. Den uformelle rammen gjorde at mange turte mer, eksperimenterte mer og tøyde både ordforråd, syntaks og sjanger langt utover det vanlige. Samtidig som Wikiwood var preget av humoristisk (og til tider parodisk) stil, virket det faktum at den ble autentisk publisert motiverende. Først startet Wikiwood som et lukket nettsted, men da den ble gjort offentlig og åpen steg faktisk aktiviteten.

I tillegg ga prosjektet muligheter til faglig fordypning i kultur og samfunn; at storylinen dreide seg rundt en skole gjorde at det ble naturlig og viktig å finne ut mer om britiske skoler for å skape sin egen: *hva slags utdanning har lærerne i Storbritannia vanligvis? Hva slags fag undervises det i på de ulike trinn? Hvor gamle er elevene?* På samme måte gjorde framveksten av lokalsamfunnet rundt skolen det naturlig å utforske kultur og samfunn i den ”ekte” britiske verden, for å finne ut om alt fra tradisjonelle matoppskrifter til sportsforeninger, for så å modellere Wikiwood på disse.

**De italienske elevene** fikk jobbe innenfor realistiske rammer med relevante og virkelighetsnære oppgaver, innenfor en metodikk som ikke er spesielt utbredt i italienske skoler. Prosjektet åpnet muligheten for tverrfaglig samarbeid mellom faglærerne, og for såkalt ”Content and Language Integrated Learning” som er på fremmarsj i Europa, “[...]which in Italy is seldom used, but highly recommended” (Brox&Ghezzi, 2010). Denne metoden fenget elevene, og den italienske læreren kommenterte spesielt hvordan elevene gikk så opp i jobben med kampanjene at de til og med frivillig ble igjen etter skoletid for å gjøre seg ferdige med oppgavene. De likte prosjektet som helhet, og ”.. reported [...]a high degree of satisfaction by the end of the project and regretted having to go back to “normal classroom”<sup>5</sup>. Språklig sett hadde også denne gruppen det største utbyttet av prosjektet. Læreren, Chiara Ghezzi, kommenterer dette slik:

..they used the English language to accomplish a situational authentic task (or so perceived by the students) where the object was not the use of language per se, but the creation of an advertising campaign. So in other words the language was the means rather than the end. They also got the chance to read, listen, watch and write authentic texts including specialized topics such as market statistics and research, advertising samples selections, and advertising specialized sites. This approach to teaching proved to be effective on a proficiency level because students were tested comparatively with other "traditional" classes on the same topics and proved to manage better on average: the same test on the same topics was given to four classes of the same course of study in graphic design . The test included a reading comprehension test, a series of questions on the specific topic (principles of advertising, advertising strategies, advertising campaigns, roles in the advertising agency), a writing test which implied the technical description of a newspaper ad. The results showed that 83% of students with the storyline project were able to complete positively the test against 74%, 68% and 62% of the “traditional” classes. (Brox & Ghezzi 2010)

Selv om italienerne ønsket å måle læringsutbyttet og faktisk var i stand til å konkludere fra tallene, ligger det nok i prosjektets grunnprinsipp at vi har å gjøre med læring som vanskelig lar seg kvantifisere. I diskusjonen omkring prosjektets resultater og utbytte velger jeg derfor å støtte meg til kvalitative utsagn fra studenter og øvingslærere.

### 3.1 Studentenes vurderinger

Gjennom hele prosjektperioden ble det holdt løpende muntlig dialog om prosjektets utvikling, mulig framdrift, nye innspill og justeringer. Prosjektet ble ikke skriftlig eller systematisk evaluert av studentene som sådan, men ble kort kommentert i forbindelse med evalueringen av hele årsenheten i mai 2009, hvor Digital Storyline var satt opp som et eget punkt. 15 av studentene leverte evalueringer.<sup>6</sup> 10 av studentene gir udelt positive tilbakemeldinger, og beskriver prosjektet som ”artig”, ”nyskapende”, ”spennende”, ”engasjerende” og ”lærerikt”. De ser ”uante muligheter” og klar relevans for bruk i skolen. 5 av tilbakemeldingene er mer negative. Her nevnes bl.a. at prosjektet måtte nedprioriteres i forhold til annet arbeid med faget og at dette igjen har gått ut over motivasjonen, og at opplegget var ustrukturert. Én student opplevde det som for teknisk krevende og dermed ikke nyttig, og 1 student er utelukkende negativ og ser verken egennytte eller pedagogisk relevans: *“Til nå har jeg ikke*

<sup>5</sup> Chiara Ghezzi, i personlig epost.

<sup>6</sup> Alle tilbakemeldingene gjengis i sin helhet som vedlegg til denne rapporten.

fattet særlig interesse for prosjektet og har ikke hatt nytte av det. Pr. nå tror jeg ikke at jeg får bruk for det, men man vet aldri". Det ble ikke innhentet svar fra de 4 siste som ikke var tilstede da evalueringen ble gjort.

### 3.2 Øvingslærernes vurderinger

En øvingslærer i ungdomsskolen fikk stifte bekjentskap med Digital Storyline når en av praksisstudentene hennes prøvde ut et opplegg i 10.klasse engelsk fordypning<sup>7</sup>. Elevene fikk bygge sin egen skole, skape elever og presentere disse. Læreren skriver dette i etterkant av praksisperioden (elevenes ordentlige navn er her byttet ut.)

Alisha Ashes, Matthew Monroe, Jennifer Jones....Nye navn, nye personer uten tidligere eksistens. I en virtuell verden skapes de gjennom elevenes fantastiske beskrivelser. De får hobbyer, egenskaper og familier, og snart har vi skapt et nytt samfunn i datamaskinene og wikidot.com. De virkelige ungdommene, Per, Fredrik, Martin, Ellen, Ida og 23 andre, sitter på datarommet på Kroken Ungdomsskole og har engelsk fordypning. Faget bygger på det samme grunnlaget som vanlig engelsk, men det har vist seg at det er betydelig vanskeligere å få opp motivasjonen i dette faget. Vi søker stadig etter metoder som kan gjøre faget og skriveøvingen mer interessant og motiverende for elevene, der tekster i større grad kan bli skapt på elevenes premisser.

Frida og Marie går umiddelbart i gang med arbeidet. Frida skriver om Bridget og Marie om Jennifer. Bridget og Jennifer er to usympatiske, rike jenter som kun liker andre som er rike som dem. Guttene er gale etter dem. Bridget og Jennifer er bestevenninner i Wikiworld, akkurat som sine to skapere er bestevenninner i Kroken. Frida og Marie jobber iherdig og samarbeider om å utvikle sine fiktive personer. Læreren har gitt instruksjoner om at elevene skal lage 3 linker til sine personer. Fridas Bridget går for eksempel hver morgen på Starbucks for å drikke kaffe, hun eier en Chihuahua og bruker utelukkende Dior-solbriller. Når Frida er fornøyd med karakteristikken av Bridget markerer hun ordene Starbucks, Chihuahua og Dior i teksten og lager linker til nye sider hvor hun beskriver disse tingene. Frida rekker til og med å lage lenker til foreningsmamma og advokatpappa og fortelle om dem. I løpet av et par klokke timer har faktisk denne jenta skrevet flere tekster hvor hun har benyttet ulike sjangre. (...)

Elever produserer tekster i engelskfaget. Det har de gjort og kommer til å gjøre, uavhengig av wikidot og lignende interaktive ressurser. Likevel er det ingenting i veien for å ta i bruk hjelpemidler som likevel finnes for å øke motivasjonen hos elevene. I vår økt på datarommet jobbet elevene selvstendig med å produsere sine karakterer og skrive sine tekster. Likevel samarbeidet de om en helhet, fordi alt som ble gjort ble deler av et felles prosjekt. Alle var med på å skape en person, og personene ble til en klasse. Linkene som ble lagt til personene ble igjen en del av Wiki-byen. Arbeidsformen var ny for elevene, og de synes det var spennende å publisere tekster som alle andre kunne se. Det var også spennende at andre kunne bidra i deres tekster med å legge inn linker. At prosjektet så langt har vært vellykket er det ingen tvil om, for mange tekster ble produsert og samtlige fant selv på hvilke linker de skulle ta med. (...) Prosjektet blir å pågå på ubestemt tid. Vi ser an interessen til elevene. Når skrivelysten dabber av skal vi benytte oss av storylinemetodikken og kaste inn et overraskelsesmoment som forhåpentligvis vil få frem engasjementet igjen.

### 4.0 Konklusjoner

Alt i alt anser jeg selv prosjektet som vellykket i den grad hovedmålsetningene i stor grad ble oppfylt. Alle studentene fikk god erfaring med verktøyene, og selv om graden av fortrolighet varierte mellom dem fikk alle en opplevelse av hvor enkelt, artig og effektivt det kunne være. Selv om prosjektet ikke appellerte til alle lot de aller fleste til å se mange pedagogiske muligheter i verktøyene.

I forhold til selve gjennomføringen av prosjektet kunne nok mye vært gjort annerledes. Her lærte jeg mye av studentenes praksiserfaringer, og når for eksempel avisa *See and Listen* knyttet konkrete og gjennomførbare oppgaver til arbeidet fra gang til gang så jeg at dette hadde manglet i Wikiwood. Wikiwood var jo heller ikke var en storyline som sådan, men en *meta-storyline* hvor studentene var med som deltakere, medskapere og administratorer på samme tid. De skulle ikke bare erfare en storyline fra innsiden men også se den fra utsiden for

---

7 Hildegunn Elvestad ved Kroken Ungdomsskole

å få blikket for hvordan metoden fungerer. Dette metablikket gikk nok på bekostning av innlevelsen. Selv om mange av de nye momentene som ble kastet inn, som for eksempel *Wikiwood Weekly* kom overraskende på dem, uteble seriøsiteten som vi observerte især hos de italienske elevene. Lærerstudentene var rett og slett for bevisste på prosjektet som eksperiment og prioriterte det derfor lavere enn de kanskje ellers ville ha gjort. Kanskje var målsetningen om at de både skulle oppleve storylinen fra innsiden og fra utsiden på samme tid og i ett og samme prosjekt for ambisiøst.

Det jeg oppfattet som mest problematisk knyttet seg likevel til rammefaktorene. At kurset (Engelsk 60) er et samlingsbasert studium er en utfordring, og jeg lyktes ikke med å holde kontinuiteten i en studentgruppe hvor avstanden mellom fysiske møter strakk seg fra 3 og helt til 8 uker. Som flere av studentene kommenterte var et annet problem knyttet til det faktum at prosjektet "kom oppå" alt det andre. De opplevde det nok slik fordi det ikke var direkte knyttet til eksamen på noen måte, eller gjenstand for karakterbasert evaluering. Jeg ønsket ikke å gjøre dette eksamensrelevant første gang, men ser at dette nesten er en forutsetning i et presset studiehverdag. I etterkant ser jeg også at flere muligheter burde vært utnyttet gjennom å eksplisitt knytte arbeidet opp til kunnskaps- og ferdighetsmål i læreplanene. Studentene kunne ha blitt mer oppmerksomme på denne forbindelsen, og ville da kanskje opplevd prosjektet som mindre "oppå alt det andre", men heller som en måte å "slå flere fluer i et smekk" i en travel skolehverdag. Dette kunne ha vært eksemplifisert ved mer inngående jobbing med selve tekstene for å utnytte potensialet der, og knyttet opp mot mer pensumrelevant "fagstoff". Alt fra hvordan grammatikk til stil og sjanger (*hvordan presenterer man seg selv på en nettside?*) kulturkunnskap (*hvordan passer egentlig 10-klassingen Cecilia Clarkson inn som "homecoming queen" i et utvilsomt britisk kulturelt landskap?*) osv. I forkant av prosjektets oppstart vurderte jeg en slik vinkling som alt for ambisiøs; men i etterkant ser jeg at det nettopp kunne ha gitt en dypere mening og større forpliktelse til arbeidsprosessen.

Som nevnt ovenfor lar et prosjekt av denne typen seg vanskelig evaluere i kvantifiserbare størrelser. Og dermed taper det lett mot undervisningsopplegg hvor gevinsten er målbar og umiddelbar. Digital Storyline-prosjektet forsøkte å inkorporere det "alle" etterspør: hvordan ta inn elementer fra de unges digitale verden inn i skolen, på godt og vondt? Da er det ironisk at de første spørsmål som alltid melder seg når prosjektet presenteres er: *Hvordan måles læringsutbyttet? Hvordan formaliseres læringsmålene? Hvordan kontrolleres arbeidet? Hvordan vurderes det?* Selv om disse spørsmålene er viktige og sentrale i dagens skole er det nedslående hvis de overskygger og kompliserer nyskapende prosjekt og eksperimentering. Studentene lar seg også påvirke av skolens krav til effektivitet og målbarhet, og velger bort arbeid som ikke direkte lar seg overføre til læreplanene. Da blir det dårlige kår for samarbeidslæring og nettverk. Spørsmålet er om målet om reell og relevant digital kompetanse er forenelig med de gjeldende rammevilkår, hvis pedagogikken virkelig skal tilpasses nye læringsformer.

Under gode rammevilkår kan ideene fra prosjektet lett utvikles videre og tilpasses utallige nivåer og læringssituasjoner. Storylinemetodikkens fortrefelighet i forhold til tverrfaglig arbeid er allerede velkjent, og en digital, nettbasert variant åpner enorme muligheter for autentisk publisering, nettverksbygging og kommunikasjon med hele verden. Det vil være fullt mulig å koble sammen et større nett av elever og skoler av ulike slag, alle med tilknytning til samme fiktive univers. Oppgaver og utfordringer kunne gis fra den ene gruppen til den andre; oppgaver i tråd med de ulike gruppens læringssituasjoner. På samme måte som designelevene skapte sitt reklamebyrå kunne for eksempel videregående elever i reiseliv drive

reisebyrå eller turistinformasjon, og hotell- og restaurantfagelever skape et virtuelt hotell eller en restaurant. Dermed kunne realistiske og fagspesifikke oppgaver som å kommunisere med gjester og kunder introduseres, likeså det å planlegge utflukter, lage menyer, utføre bestillinger, osv. De kunne igjen gi oppdag til økonomiklasser for å ta seg av regnskap og budsjett, eller reklamebyrå for å utforme ny grafisk profil. Også på lavere trinn er liknende opplegg fullt mulige. Det kreves selvsagt god organisering i forkant, og kanskje kunne et prosjekt for lærerstudenter være nettopp denne organiseringen? Mulighetene er mange, og verktøyene finnes allerede.

Tromsø, mars 2010

Hilde Brox

### **Litteratur:**

Brox, Hilde og Chiara Ghezzi: "Creating Virtual Worlds with Meaning: case studies of web 2.0 tools used in higher education". *TICEMED*, Milano 2009 (publ. 2010)  
Wølner, Tor Arne: "Storyline som verktøy i en digital kompetent skole". Norsk nettskole, Volda 2006

### **Lenker:**

Wikiwoods nettsider: <http://wikiwoodsec.wikidot.com>  
Reklamebyrået *DotnDot*: <http://dotndot.wikidot.com>  
Studenter i praksis lar ungdomsskolelever lageavis: <http://seeandlisten.wikidot.com>  
Lærerens støtteblogg til prosjektet: <http://www.hildesteachingblog.wordpress.com>

### **Digitalt publiserte presentasjoner av Wikiwood:**

"Digital Storyline: virtuell læringsarena med web 2.0", **NKUL 2009:**  
[http://www.nkul.ntnu.no/2009/\\_media/hilde\\_brox\\_nkul\\_.pdf?id=presentasjoner&cache=cache](http://www.nkul.ntnu.no/2009/_media/hilde_brox_nkul_.pdf?id=presentasjoner&cache=cache)

"Entering new arenas for learning: digital competence in Teacher Education". **Arctic Frontiers 2010:** [http://www.arctic-frontiers.com/index2.php?option=com\\_docman&task=doc\\_view&gid=258&Itemid=155](http://www.arctic-frontiers.com/index2.php?option=com_docman&task=doc_view&gid=258&Itemid=155)

"IKT-baserte læremidler", Arne Kjetil Eidsvik:  
[http://www.tromsfylke.no/LinkClick.aspx?fileticket=XZ8MTE\\_PVnE%3D&tabid=837](http://www.tromsfylke.no/LinkClick.aspx?fileticket=XZ8MTE_PVnE%3D&tabid=837) (fra bilde 27)

## Vedlegg:

### Studentenes skriftlige evalueringer av prosjektet, i fulltekst

- *Synes det er spennende. Dette er nok noe jeg vil bruke som lærer. Det er bra å få det satt i gang, men kan være deler av studentmassen kan falle utenfor hvis de ikke får et forhold til arbeidsmåten.*
- *Det har ikke vært spesielt nyttig. Kanskje mest en årsak til dårlig samvittighet og lav mestringsfølelse. Mye av dette skyldes at jeg har hatt tekniske problemer med bl.a passord og tilgang. Jeg håper at jeg kommer i gang og at jeg blir å lære meg dette.*
- *Først og fremst syns jeg ideen er kjempegod. Problemet er at det blir prioritert desidert nederst av det som må gjøres, og det gjelder nok 70-80% av studentene. Jeg klarer ikke å få tida til å strekke til, og velger heller å lese skjønnlitteratur eller pugge language når jeg får tid til overs.*
- *Syns Wikiwood-prosjektet har vært gøy. En fin måte å øve seg til å skrive engelsk. Kunne ha brukt Wikiwood som et samarbeid mellom IKT og engelsk i skolen. Tror elever på ungdomstrinnet hadde syns dette ahdde vært lærerikt.*
- *Et knallprosjekt det er lett å bli engasjert i. Kan absolutt brukes i skolen.*
- *Jeg ser mye bra med prosjektet. Og jeg kommer helt sikkert til å bruke det i skolen. Det hele må nok intensiveres litt for å få elever mer med. Når vi har fått jobbet mer med hva som har vært bra og hva som har vært dårlig så blir det nok flere punkter her.*
- *Kan helt sikkert brukes i skolen, man kan få klassen til å lage sine egne virtuelle elever, lage ressursider for hele klassen. Storyline. Kan utvikles slik at elevene legger oppgavene sine inn via data slik at lærerne kan svare og maile tilbake. Engelsk og dataopplæring i ett. Flott prosjekt med uante muligheter.*
- *Synes dette har vært artig, men har spesielt tro på at det kan funke bra for yngre elever.*
- *Til nå har jeg ikke fattet særlig interesse for prosjektet og har ikke hatt nytte av det. Pr. nå tror jeg ikke at jeg får bruk for det, men man vet aldri.*
- *Det har vært ustrukturert. Vi fikk f.eks ingen tid til å snakke før vi lagde lærerne, så nå er det kanskje to ulike fag det undervises i på Wikiwood. Men kjempegodt tiltak! Artig.*
- *Tanken bak prosjektet er bra, og jeg tror det ville fungert i skolen hvis man brukte nok tid på skolen til å gjøre det. Jeg har dessverre nedprioritert det i forhold til alt vi må lese/gjøre i mellomperioden fordi jeg ikke har hatt nok motivasjon til å jobbe med det.*
- *Personlig har dette prosjektet stimulert min ustyrilige hjerne, som påfølgende har gitt min hverdag mer glede, underholdning og ro. Jeg har lært mange nye ord, fått betydelig skrivetrening og mange nye ideer i mitt liv generelt. Jeg har allerede misjonert for dette prosjektet i alle miljøene jeg vanker i og ser fram til å bruke det i egen undervisning.*

*- Jeg har egentlig falt helt ut på dette prosjektet. Det var moro i starten, men liksom ikke helt min greie. Vet ikke hvorfor. [...]*

*- Veldig interessant, får lyst å prøve det selv ut i praksis eller som utdannet lærer, morro hvordan både kunnskap og digital læring forenes i vår digitale hverdag! Har lært mye selv og, ja.*

*- Synes det virker som et nyskapende og morsomt prosjekt. Om det har vært nyttig for meg? Ja en del, åpnet øyne for nye arbeidsmåter. Jeg tror jeg vil benytte meg av dette i skolen.*