

DREJEBOG TIL LÆRER

Litteratur i digital transformation

er støttet af Slots- og Kulturstyrelsen
og er udviklet i et samarbejde mellem

Litteratursiden.dk

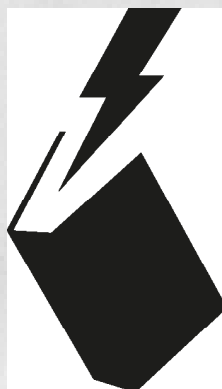
Aarhus Kommunes Biblioteker

Helsingør Biblioteker

Herning Bibliotekerne

samt Roskilde Bibliotekerne

@2019



KOM GODT I GANG

Kære lærer

Velkommen til litteratur i digital transformation. Denne mappe består af en drejebog bestående af en tidsplan over forløbet, de øvelser eleverne skal arbejde med samt vejledningsspørgsmål knyttet til øvelserne, som du og bibliotekaren kan bruge til i fælleskab at støtte elevernes læring undervejs.

Hvad skal der ske?

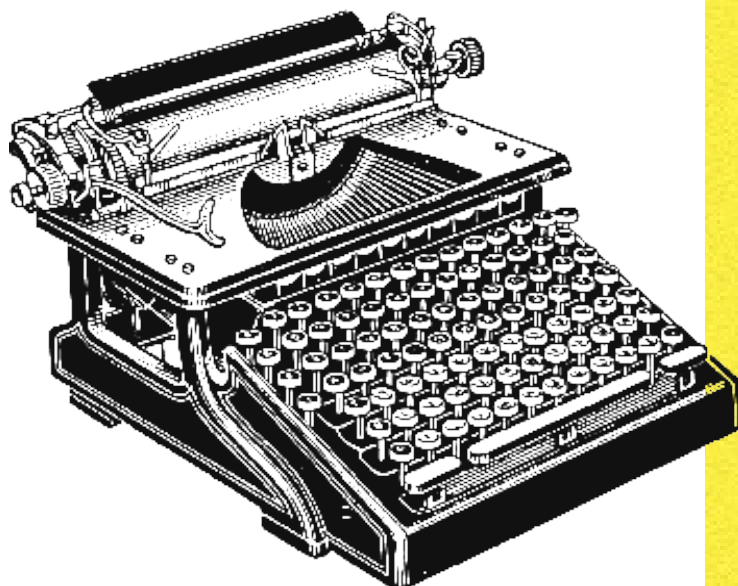
Forløbet på biblioteket varer 1½ time og vil bestå af en velkomst og introduktion til digital litteratur ved bibliotekaren. Øvelserne får eleverne én time til, og til sidst samles klassen igen og eleverne har en fælles dialog med bibliotekaren på baggrund af øvelserne og elevernes oplevelse.

Læringsmål

Eleverne bliver præsenteret for hvad digital og multimodal litteratur kan være, får en forståelse af genretækkene i digital litteratur, kender til begreber, som *interaktion* og *digitale udtryksformer* og selv prøver at eksperimentere med og/eller producere digital litteratur.

Tilbage i klassen

Har du og dine elever lyst til at arbejde videre med multimodal læsning og digital litteratur, kan du finde materialer til brug i klassen på roskildebib.dk/lidt.



OM LITTERATUR I DIGITAL TRANSFORMATION

Litteratur i digital transformation er et formidlingsforløb med digital læsning, som folkebiblioteker tilbyder gymnasier og folkeskolens ældste klasser.

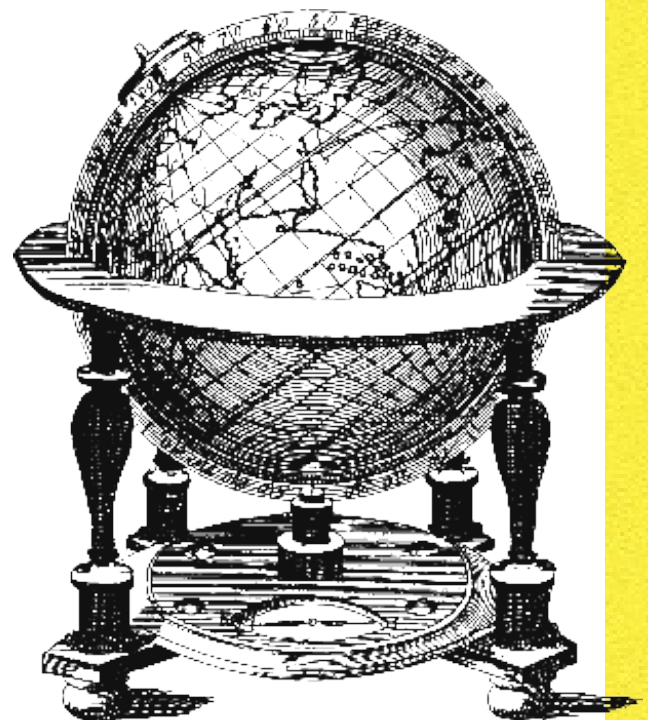
Litteraturen er stedet, hvor det nye og uhåndterlige igennem tiden er blevet adresseret. Læsere har kigget til litteraturen for at forstå samfundets bevægelser og deres egen rolle i den. Vil man forstå en verden i digital forandring er det en god ide at kigge til de nye genrer inden for interaktiv og digital litteratur. Her blandes nye medieformer. Teknologiens muligheder og problemer sættes i spil.

Læsning har bevæget sig ud af bogen og ind i andre medier og det stiller krav til os når vi skal finde vej mellem skærme og apps. I dette formidlingsforløb bruger vi digital litteratur til at opbygge en kritisk forståelse af nettets og mobilens multimodale læseformer.

Forløbet varer normalt 1½ time og foregår på biblioteket med udgangspunkt i en udstilling med nye digitale værker på dansk og engelsk. Formidlingen kan berøre temaer som »Verden i dag« om aktuelle problemstillinger om politik og køn, »Nye fortælleformer« om digitale udtryksformer og »Maskinen skriver« om hvad det betyder når maskiner er intelligente og kan lytte, skrive og tale med os.

Alt efter aftale med læreren stiller forløbene typisk skarpt på to af de udstillede værker, med praktiske øvelser i mindre grupper, hvor der både skal reflekteres over værkerne og laves et produkt.

God fornøjelse.



OVERBLIK

Medvirkende: en bibliotekar, en lærer og en klasse. Klassen opdeles i to dele med smågrupper a max. tre elever. Den ene halvdel arbejder med »Øvelsesark A« den anden arbejder med »Øvelsesark B«. Forløbene varer i alt halvanden time.

Husk at gøre klar til introduktionsvideoen inden. Tag tid undervejs, og sørg for, at eleverne skifter øvelse hver 10/15 minutter. Eleverne skal bruge smartphones.

Introduktion (15 min.)

v/bibliotekar

- Hvad kommer der til at ske i dag?
- Kender du digital litteratur?
- Intro til dig-lit (afspil video på projektor)
- Kort beskrivelse af de to værker der skal arbejdes med
- Hvad skal I gøre nu?

Øvelse 1 (15 min.)

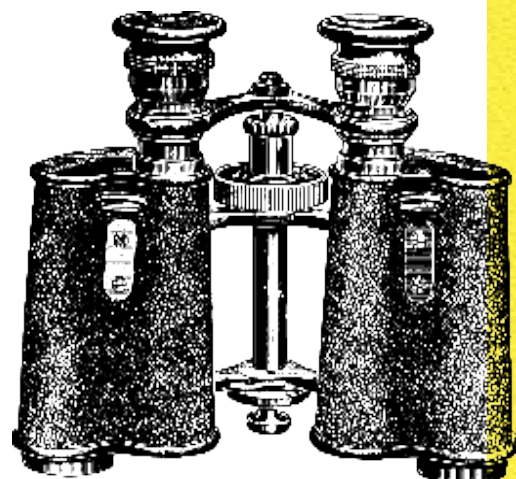
Øvelse 2 (15 min.)

Øvelse 3 (15 min.)

Øvelse 4 (10 min.)

Fælles afslutning (20 min.)

Vi ser på nogle af produkterne og snakker om hvad I har oplevet. Bliv eventuelt lidt længere og prøv nogle flere værker.



INTRODUKTION

DIALOGPAPIR (15 MIN.)

Tekst i kursiv er forslag til tale og dialog med eleverne.

Velkommen til biblioteket. Mit navn er xx og i dag skal vi være sammen i 1½ sjov og lærerig time på biblioteket. I kommer helt tæt på interaktive og multimediale fortællinger, når I oplever, prøver og undersøger digital litteratur.

Spørg ind til om eleverne kender digital litteratur.

Inden vi går i gang vil jeg gerne høre, om I kender til digital litteratur? Er spil litteratur? Kender I til spil, hvor der er en historie?

Derefter vises introvideoen, som opsummerer genren samt de relevante kernebegreber.

Når filmen er slut, sættes eleverne kort ind i de værker, der arbejdes med i øvelserne.

Det er blevet tid til vi skal give os i kast med digital litteratur, så I får en kort introduktion til værkerne inden I går i gang.

Gå over til poesimaskinen hvor bibliotekaren giver en kort introduktion til indholdet og hvordan maskinen virker.

I skal lave digte på poesimaskinen. På skærmen vises en masse ord som maskinen trækker frem. De 3 bøger indeholder ord som kredser om begreberne Had, Spørgsmål og Kærlighed. Vælg en af bøgerne for at aktivere ordene på skærmen. Bøgerne kan I bevæge som en slags controller op, ned og til siden. I skal bruge bogen til at hive ordene over på siden til venstre på skærmen. Sætningerne ændrer sig en smule når man trykker på bogen. Hvis I slet ikke kan lide den sætning, I har fået, kan I ryste bogen og vælge en nyt. Når siden er fyldt med ord, printes digtet ud.

Gå derefter om på den anden side af Poesimaskinen, hvor du finder Taler til et sted på en af QR-kode-skiltene.

Det andet digitale værk hedder Taler til et sted. Værket består af 4 film, hvor fire forfattere optræder med digtoplæsning på særlige steder. De har skrevet digtene

specielt til det sted, hvor de læser op, og man kan undersøge stederne i 360-grader ved at rotere mobiltelefonen.

I kan hente værket ned på jeres smartphones vha. QR-koden, når I skal prøve værket lige om lidt.

Bed eleverne om at fordele sig i de aftalte to store grupper. Præsenter og uddel øvelsesarket og forklar indholdet og tidsrammen. Forklar at I har en fælles opsamling når øvelserne er lavet.

GRUPPEARBEJDE

DIALOGPAPIR (55 MIN.)

Uddel øvelsesark A til halvdelen af klassens tremandsgrupper og Øvelsesark B til den anden halvdel. Et ark per gruppe. Sørg også for at de har papir at notere på eller bruger deres mobiltelefoner. Her kan du følge gruppernes øvelser. Hjælp eleverne, hvis de går i stå eller er hurtigt færdige.

ØVELSESARK A

1. Poetry Battle (15 MIN.)

Gå til Poesimaskinen. Find ud af hvordan den virker og lav sammen med din gruppe et digt på Poesimaskinen. Gem jeres digt. Observér de andre grupper. Notér hvilke udtryksformer, der er i brug i Poesimaskinen (eksempelvis tekst, billede, video, lyd, animation). Hvem skriver digtet?

Igangsættende spørgsmål

- Har I prøvet at bruge de forskellige bøger? Hvor mange udtryksformer fandt I?
- Synes I, det er det samme som at skrive et digt selv? Tror I bedst man kan lide det digt man selv har skrevet, eller er det lige meget?
- Er jeres rolle som læser vigtigt for at værket giver mening?

2. Taler til et sted (15 MIN.)

Find QR koden til *Taler til et sted*. En i gruppen læser introduktionen til værket højt for de andre. Scan koderne fra *Taler til et sted* og se filmene. Husk at kigge jer omkring i 360-grader i filmene. Notér hvilke udtryksformer og interaktive muligheder der er i *Taler til et sted*.

Igangsættende spørgsmål

- Hvor mange udtryksformer fandt I? Fik I det til at virke? Har I husket at se videoerne helt igennem og høre digtet? Og har I prøvet at bruge 360-graders funktionen?
- Hvad synes I egentlig om den måde at interagere med et værk på?

ØVELSESARK B

1. Taler til et sted (15 MIN.)

Find QR koden til *Taler til et sted*. En i gruppen læser introduktionen til værket højt for de andre. Scan koderne fra *Taler til et sted* og se filmene. Husk at kigge jer omkring i 360-grader i filmene. Notér hvilke udtryksformer og interaktive muligheder der er i *Taler til et sted*.

Igangsættende spørgsmål

- Hvor mange udtryksformer fandt I? Fik I det til at virke? Har I husket at se videoerne helt igennem og høre digtet? Og har I prøvet at bruge 360-graders funktionen?
- Hvad synes I egentlig om den måde at interagere med et værk på?

2. Poetry Battle (15 MIN.)

Gå til Poesimaskinen. Find ud af hvordan den virker og lav sammen med din gruppe et digt på Poesimaskinen. Gem jeres digt. Observér de andre grupper. Notér hvilke udtryksformer, der er i brug i Poesimaskinen (eksempelvis tekst, billede, video, lyd, animation). Hvem skriver digtet?

Igangsættende spørgsmål

- Har I prøvet at bruge de forskellige bøger? Hvor mange udtryksformer fandt I?
- Synes I, det er det samme som at skrive et digt selv? Tror I bedst man kan lide det digt man selv har skrevet, eller er det lige meget?
- Er jeres rolle som læser vigtigt for at værket giver mening?

3. Skrål et digt (15 MIN.)

Gå udenfor. Stil jer med 10 skridts afstand fra hinanden. Mens den ene optager, råber den anden sit digt fra Poesimaskinen. Den tredje står udtryksløs ved siden af opråberen.

4. Refleksion (10 MIN.)

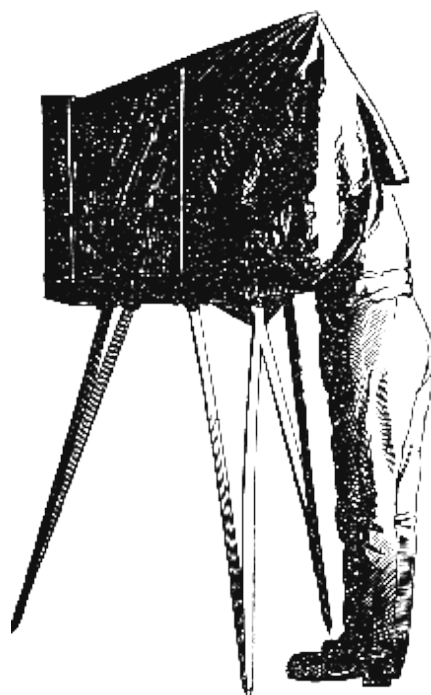
Diskutér hvordan er filmen i *Taler til et sted* anderledes end jeres optagelse. Hvis der skulle være en sammenhæng mellem digtet og stedet det bliver læst op, hvor skulle jeres film så have været optaget henne? Tænk over hvordan jeres film kunne have gjort brug af flere udtryksformer. Lad jer inspirere af jeres noter fra tidligere.

3. Hvisk et digt (15 MIN.)

Find et toilet. En af jer stiller sig foran spejlet og kigger udtryksløst. Den anden filmer med mobiltelefon skråt bagfra, så skuespillerens ansigt er synligt i spejlet. Den tredje står uden for billedet og hvisker digtet fra Poesimaskinen til telefonen der filmer.

4. Refleksion (10 MIN.)

Diskutér hvordan er filmen i *Taler til et sted* anderledes end jeres optagelse. Hvis der skulle være en sammenhæng mellem digtet og stedet det bliver læst op, hvor skulle jeres film så have været optaget henne? Tænk over hvordan jeres film kunne have gjort brug af flere udtryksformer. Lad jer inspirere af jeres noter fra tidligere. Gå til fællesopsamling.



OPSAMLING

DIALOGPAPIR (20 MIN.)

Øvelse: Se hinandens film (10 MIN.)

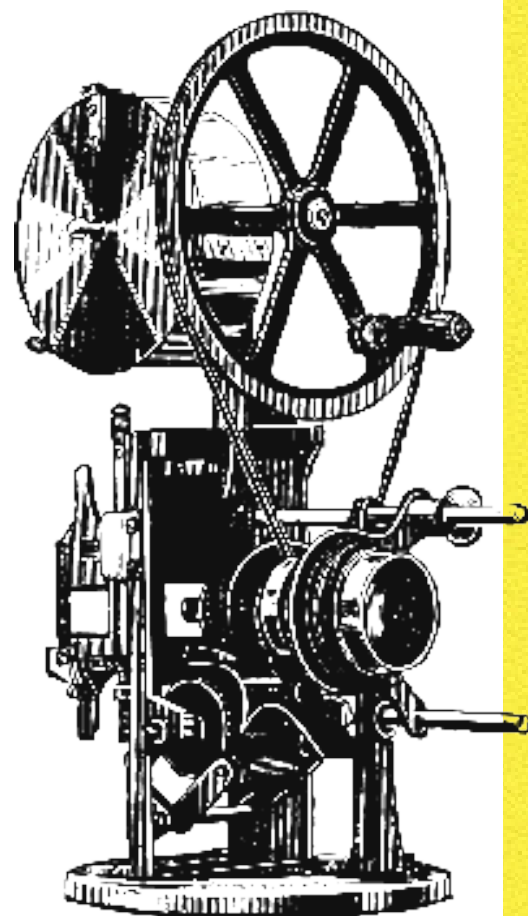
1. Eleverne er stadig i deres aktivitetsgrupper på 2-3 elever pr. gruppe. Grupperne arrangeres så der dannes to cirkler i rummet: en indercirkel med grupper, der har lavet øvelsesark A og en ydercirkel med grupper der har lavet øvelsesark B. Hver gruppe står nu over for en anden gruppe.
2. Grupperne der står over for hinanden viser nu hinanden deres film. Når filmene er blevet vist, rykker grupperne i ydercirklen en gang med uret, så alle grupper står over for en ny gruppe. (Grupperne i indercirklen bliver stående).
3. Gentag indtil tiden er gået, eller indtil ydercirklen har været hele vejen rundt. Det er ikke sikkert man når at se alle film. Indsaml øvelsesark imens, de skal bruges til næste hold.

Afrunding i plenum (10 MIN.)

Bibliotekaren stiller eleverne spørgsmål, der både samler op på dagens aktiviteter og inviterer eleverne til at dele deres indsigter – vælg de mest passende spørgsmål fra listen nedenfor, eller kom selv på nogle der passer til, hvad der skete i forløbet. Afslut med at sige tak for besøget, og husk at sige, at de naturligvis er velkomne til at blive i udstillingen eller komme tilbage en anden dag, for at se på de andre værker.

Ideer til spørgsmål:

- Hvad har I oplevet i dag? Var det sjovt?
- Har I prøvet noget nyt/spændende?
 - *Hvad?*
- Var der nogle bemærkelsesværdige forskelle på råbefilmene og hviskefilmene?
- Hvad gjorde oplæsningen ved digtene?
 - *Havde stedet hvor filmene blev optaget indvirkning på deres udtryk?*
 - *Hvordan?*



- Ville I sige, at det er jer, der har skrevet digtene på Poesimaskinen?
 - *Hvis ja, hvad har Ursula Andkjær Olsen så gjort?*
 - *Hvis nej, hvorfor ikke?*
- Husk kernebegreberne: »interaktivitet«, »udtryksformer«, »sproglig kvalitet« og »teknisk kvalitet«.
 - *Kan I benytte nogle af begreberne på et af værkerne?*
 - *I kan f.eks. tænke over, hvilket et af værkerne, I synes ...*
 - ... *Har den mest interessante interaktion?*
 - ... *Gør mest spændende brug af forskellige udtryksformer?*
 - ... *Har højst sproglig kvalitet?*
 - ... *Har højst teknisk kvalitet?*
- Kunne I forestille jer at gå mere i dybden med digital litteratur fremover?
 - *Hvorfor/hvorfor ikke?*

DIGITAL LITTERATUR ER ...

... født digital,

den er altså skabt til det digitale medie den eksisterer i.

... litteratur med en særlig og bevidst brug af et digitalt medie,

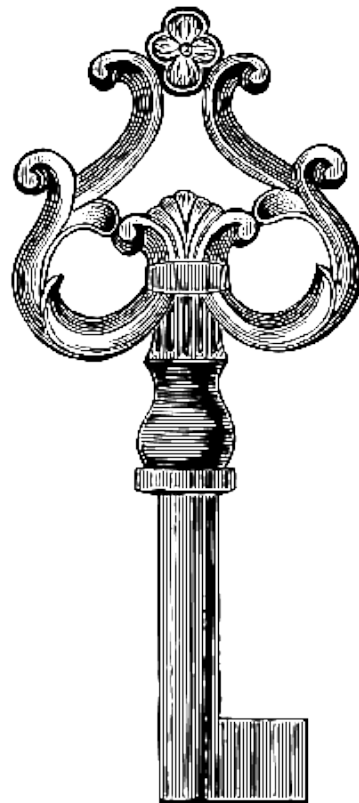
der skal være en overvejelse over hvad det digitale medie kan og dermed også en refleksion over det digitale.

... litteratur der kræver brugerens interaktion for at give mening,

dig-lit er dynamisk og interaktiv, den kan derfor ændre form og indhold over tid. Ofte bliver hver læsning forskellig fra læser til læser. Den udfordrer klassiske forestillinger om forfatteren som den skabende og læseren som den passive.

... har fokus på sprog og sprogligt overskud,

og derved adskiller den sig fra digital kunst, spil og andre interaktive genrer,





INTERAKTIVITET

Interaktivitet henviser til de handlinger, vi som læsere udfører for at værket skrider frem og giver mening. Digital litteratur kræver ofte læserens interaktion, og kan gøre brug af mange forskellige slags interaktionsformer.

Tænk over ...

- Hvilke interaktionsformer lægger værket op til?
- Påvirker interaktionen værket? Hvis ja, hvordan?
- Spiller interaktionen en rolle for værkets udtryk? F.eks. som en slags metafor.

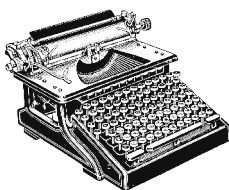


UDTRYKSFORMER

Digital litteratur gør ofte brug af flere udtryksformer. Det kan f.eks. være tekst, billede, video, lyd, kode, animation, spil osv. Disse blandes og henviser til hinanden på kryds og tværs. I digitale værker er det ikke kun teksten, der er i fokus.

Tænk over ...

- Hvilke udtryksformer er på spil i værket?
- Hvilke dele af værket er udtrykt på andre måder end gennem tekst?
- Hvordan spiller de forskellige udtryksformer sammen? Peger de i samme retning?

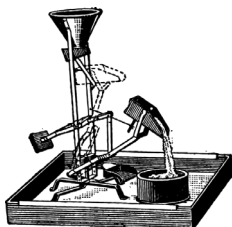


SPROGLIG KVALITET

Digital litteratur er, trods alt, stadig litteratur. Der er fokus på sproglig kvalitet og litterært overskud. Her kan man bruge mere klassiske analysemodeller, men glem ikke sammenspillet mellem teksten og de andre udtryksformer!

Tænk over ...

- Hvem taler? Hvem er afsenderen? Er forfatterens rolle anderledes end normalt?
- Hvilke budskaber ligger i introteksten til værket?
- Kan man give værket en genre? Poesi/novelle/drama/spil/chat?



TEKNISK KVALITET

Computerteknologien spiller en stor rolle i digital litteratur. Derfor er det vigtigt at være opmærksom på de tekniske aspekter af værket. De har indflydelse på, hvordan vi oplever og forstår værket, og er ofte med til at afgøre, om vi går i dybden eller ej.

Tænk over ...

- Fungerer det? Er det sjovt?
- Er der nogle elementer, som er skjult for læseren? Tror I, det er med vilje?
- Hvilken rolle spiller maskinen? Har computeren noget at skulle have sagt for værkets indhold?