



Digital Storytelling på Humlebæk Bibliotek – partnerskab om ungetilbud

**Udviklingsforum, Gentofte
Fredag d. 29. april 2011**



Hvad?

1. Baggrund for projektet
2. Partnerskab om kultur- og fritidstilbud til unge i Humlebæk
3. Hvorfor Digital Storytelling?
4. Hvad er Digital Storytelling?
5. Udfordringer og dilemmaer
6. Løsninger
7. Modellen



Baggrund for projektet

1. Ny ungdomsklub i Humlebæk – UNG3050
2. Udvikling af profilen "It, medier og Kulturhus" på Humlebæk Bibliotek
3. Forstærket børne- og ungefokus på Fredensborg Bibliotekerne



Samarbejdets formål:

- At styrke det samlede kultur- og fritidstilbud til unge i Humlebæk bysamfund
- Flere unge brugere af bibliotek, ungdomsskole og klub
- Udnytte personaleressourcer bedst muligt (synergi)



Partnerskab om unge i Humlebæk

Foredrag til unge
+ forældre

Tidsskrifter
til unge

Digital
Storytelling

Fredensborg
Ungdomsskole

Humlebæk Bibliotek

UNG3050
(klub)

Eksamenscafé

Skrivekursus
for
forfatterspirer



Hvorfor Digital Storytelling?

Vision/brainstorm:

1. Unges budskaber med deres eget sprog
2. Formidling på en ny måde
3. Få perspektivskiftet fra objektiv formidling til subjektiv vurdering/oplevelse ind på biblioteket
4. Udvikle et tilbud med afsæt i de unges ønsker og interesser
5. Gøre biblioteket vedkommende for de unge
6. Udvikle et Plug&Play-koncept, som andre kan have glæde af



Hvorfor Digital Storytelling?

1. Væsentlig klassisk kulturbærer i en moderne setting
2. Enkel produktionsmetode, baseret på freeware
3. Videnskabeligt dokumenteret effekt



Hvad er Digital Storytelling?

1. Førstepersons fortælling som formidler et personligt budskab
2. Manuskriptbaseret
3. Kombination af voiceover, billeder, filmklip, musik, m.m.
4. Kort varighed: 2-3 min.

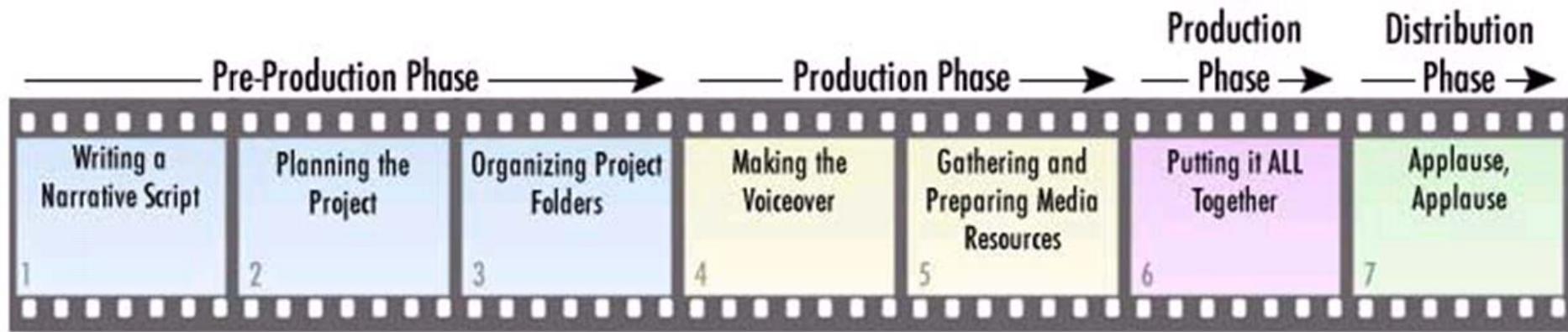


The 7 Steps of Digital Storytelling

1. Owning your insights
2. Owning your emotions
3. Finding the moment
4. Seeing your story
5. Hearing your story
6. Assembling your story
7. Sharing your story



Storymaking trin-for-trin



Kilde: http://www.digitales.us/resources/seven_steps.php



Hvad kan Digital Storytelling?

1. Formidle personlige historier enkelt og effektivt
2. Identitetsskabende proces
3. Perspektivskifte fra objektiv formidling til subjektiv oplevelse
4. Tage afsæt i de unges ønsker og interesser
5. Skabe synlighed og debat



Hvad kan Digital Storytelling?

[Humlebæks børn tegner](#)

Kilde: Copenhagen Center for Digital Storytelling,
www.digitalstorylab.com



Hvad kan Digital Storytelling?

[Ercans historie om falafel](#)

Forskningsprojekt i Københavns Kommune om skolemad



Udfordringer og dilemmaer

- Hvordan skal Digital Storytelling forløbene være?
- Hvem og hvor mange skal vi uddanne?
- Hvordan får vi fat i de unge?
- Det tikkende ur, konfirmationer, helligdage og eksamen
- Kan vi fastholde de unge?
- Hvordan formidler vi resultaterne?



- Kort og præcis!
- Identitet til web + postkort
- "En brownie for din historie" – rekruttering af unge
- "Dit yndlingssted" - Forløb 1 for 6.-7. klasser
- Forløb 2 for 8.-9. klasser



Modellen

1. To forløb med Digital Storytelling for i alt 24 unge i 2011
2. Uddannelse af fire undervisere
3. Koncept for Digital Storytelling på biblioteker
4. Grafisk identitet/markedsskabelon til fri afbenyttelse

