



Høgskulen på Vestlandet

Pedagogikk og elevkunnskap 2b 5-10

LU2-PEL415

Predefinert informasjon

Startdato:	05-05-2017 09:00	Termin:	2017 06
Sluttdato:	19-05-2017 14:00	Vurderingsform:	Norsk 6-trinnskala (A-F)
Eksamensform:	Bacheloroppgave	Studiepoeng:	15
SIS-kode:	LU2-PEL415 1 B-1		
Intern sensor:	(Anonymisert)		

Deltakar

Namn: Aleksander Aursland
Kandidatnr.: 35
HVL-id: 137217@hvl.no

Informasjon frå deltakar

Tal på ord *: *Ikkje satt*
Tru- og loverklæring *: Nei

Gruppe

Gruppenamn: Bachelor
Gruppenummer: 16
Andre medlemmer i gruppa: Deltakaren har levert inn i enkeltmannsgruppe

Eg godkjennar avtalen om tilgjengeleggjering av bacheloroppgåva mi *

MIME-Version: 1.0 Content-Type: text/plain; charset=UTF-8 Content-Transfer-Encoding: 8bit X-Generator: POEditor.com Project-Id-Version: WISEflow Language: nn



**Høgskulen
på Vestlandet**

BACHELOROPPGAVE

Dobbeltekspnering i Photoshop

Double Exposure in Photoshop

Pedagogikk og elevkunnskap 2b, 5-10

LU2-PEL415

Avdeling for lærerutdanning og kulturfag

Grunnskolelærerutdanning 5-10

19.05.2017

10654

Av Aleksander Aursland

Veiledet av Kjetil Sømoe og Iselin Lone

Jeg bekrefter at arbeidet er selvstendig utarbeidet, og at referanser/kildehenvisninger til alle kilder som er brukt i arbeidet er oppgitt, jfr. Forskrift om studium og eksamen ved Høgskulen på Vestlandet, § 10.

Bekreftelse

Jeg gir med dette samtykke til at Bacheloroppgaven min kan publiseres på internett gjennom biblioteket sitt elektroniske system (Bibsys) – merket med mitt navn.

Publisering er aktuelt for oppgaver med karakteren A eller B, samt unntaksvis for oppgaver der veileder/sensor måtte mene at tema/innhold er såpass spesielt at oppgaven bør offentliggjøres selv om ikke karakterkravet oppfylles.

Publisering - JA:

Publisering - NEI:

Tittel på oppgaven:

Dobbeltekspnering i Photoshop/Double Exposure in Photoshop

Navn: Kandidat. nr. År/Termin:

Aleksander Aursland. 35. 2017

Kull: GLU3 2014-2018

19.05.2017

Dobbeleksponering i Photoshop

Bachelorstudium

Grunnskolelærer 5-10



Høgskulen
på Vestlandet

Aleksander Aursland

Sammendrag

Bruk av informasjonsteknologi i Kunst og Håndverksfaget har hatt en voldsom utvikling de siste årene, men forskning viser at lærere ofte er negativ til bruk av IKT i kunstfaget. I denne oppgaven har jeg prøvd å lage et didaktisk design som hvilken som helst lærer kan ta i bruk for å lære elevene hvordan man bruker flere verktøy i et bildebehandlingsprogram, nærmere bestemt Adobe Photoshop. I undervisningsopplegget har jeg laget to guider, en skriftlig og en ved hjelp av video. Begge er stegvis og viser pedantisk hva elevene skal gjøre.

Min oppgave er bygd rundt problemstillingen «Hvordan arbeid med digital «dobbeltekstponeringsteknikk» kan bidra til at elevene utvikler kompetanse innen foto?», men også delmål «Hvordan kan dette bidra til at elevene utvikler kompetanse innen informasjonsteknologi i Kunst og Håndverksfaget?»

Mitt teoretiske rammeverk baserer seg derfor på teorier knyttet til selvrepresentasjon, selvportrett, grunnleggendeferdigheter i ikt, sosiokulturell teori, Barthes teorier om fotografiet og teori rundt fotografikunst. For å belyse problemstillingen har jeg valgt en kvalitativ tilnærming i form av Educational Design Research og samlet bilder og utfyllende spørreskjema av 24 norske ungdommer i alderen 13 til 16 år, samt intervju med 3 faglærere med forskjellig utdanning og erfaringsnivå.

Aller først analyserte jeg en didaktisk situasjon og skrev en hypotese rundt dette. Deretter prøvde jeg ut undervisningsopplegget i tre klasser, på forskjellige alderstrinn før jeg gjorde en retroperspektiv analyse og tolket elevarbeidet.

Gjennom drøfting av elevarbeid inspirert av Roland Barthes teori finner man både bildets noema, punctum, studium og air i dobbeltekstponeringseffekten. I tillegg ser man at mange elever hadde for høye forventninger til hva de skulle gjøre i forhold til hva de fikk til.

Selv om oppgaven til slutt munner ut i at den ikke er gjennomførbar i en kommunal skole, viser den at flere elever har hatt en veldig god utvikling gjennom arbeidet med fotoredigering, og flere elever var inspirert til å jobbe videre med denne kunstformen. Det kan også nevnes at flere elever opplevde høyere måloppnåelse enn ved andre kunstformer i faget, men dette kan også være oppgavens største svakhet.

Abstract

The use of information technology in Arts and Crafts has been in a major development in recent years, but research shows that teachers are often negative for the use of ICT in the arts industry. In this task, I have tried to create a didactic design that any teacher can use to teach students how to use more tools in an image editor, more specifically Adobe Photoshop. In the teaching program, I've made two guides, one in writing and one using video. Both are step by step and show pedantically what the students are going to do.

My task is based on the question "How to work with digital doubleexposure can help students develop skills in photo?", but also goals "How can this help students develop skills in information technology in Arts and Crafts?"

My theoretical framework is therefore based on theories related to self-representation, self-portrayal, basic skills in ICT, sociocultural theory, Barthes theories of photography and the theory of photography art. To illustrate the issue, I have chosen a qualitative approach in the form of Educational Design Research and aggregated pictures and supplementary questionnaire of 24 Norwegian youth aged 13 to 16, as well as interview with 3 teachers with different education and experience level.

At first, I analyzed a didactic situation and wrote a hypothesis about this, then I tried the teaching plan in three classes, at different age stages before I did a retro perspective analysis and interpreted the student work.

Through discussion of student work inspired by Roland Barthes theory, both the picture's noema, punctum, studium and air are found in the doubleexposure effect. As well as seeing that many students had too high expectations of what they should do in relation to what they managed to do themselves.

Although the task eventually indicates that it is not feasible in a municipal school, it shows that more students have had a very good development through the work of photo editing and several students were inspired to continue this art form. It can also be mentioned that more students experienced higher goal achievement than other art forms in the subject, but this could also be the greatest weakness of the task.

Forord

Arbeidet med denne oppgaven har vært spennende, men til tider intenst og veldig krevende. Jeg vil gjerne takke alle som har på ulike måter hjulpet meg med å komme i mål. Både medstudenter, venner, faglærere og veiledere.

Aller først vil jeg takke min hovedveileder Kjetil Sømoe for konstruktive tilbakemeldinger, mye hjelp og for at det aldri har vært noen problem å spørre om noe. Takk for at du har vært mer behjelpelig en hva som har vært dine krav som veileder. Videre vil jeg takke min biveileder Iselin Lohne for både veiledning, oppmuntring og tilbakemeldinger underveis.

Takk til alle informanter, både faglærere og elever som stilte velvillig opp til å være med på undervisning og at jeg får bruke deres bilder og svar i oppgaven. Uten dere hadde det ikke blitt en oppgave å skrive. En særlig takk til min kontaktperson ved skolen som hjalp meg med å skaffe flere klasser og faglærere som ville være med på prosjektet.

Takk til mine herlige medstudenter, spesielt dere på min praksisgruppe som var forståelig i at jeg hadde mange ekstra undervisningsøkter i andre klasser og for oppmuntring og hjelp. Jeg vil også takke mine medstudenter i kunstfaget for interessante samtaler, hyggelig samvær gjennom kunstfaget.

Tusen takk for alt!

Haugesund, mai 2017
Aleksander Aursland

Innholdsfortegnelse

Sammendrag	iv
Abstract	v
Forord	vi
1.0 Innledning.....	1
1.1 Bakgrunn og valg av tema	1
1.2 Problemstilling og avgrensning	4
1.3 Min hypotese for hvordan undervisningsopplegget vil fungere	5
1.4 Oversikt over oppgaven	5
2.0 Dobbelteksponering i ungdomskolen	6
2.1 Teori.....	6
2.1.1 Kunnskapsløftet – Skolens oppgave	6
2.1.2 Selvrepresentasjon	7
2.1.3 Selvportrett	8
2.1.4 Fotografiets historie	9
2.1.5 Multippebilder/multieksponeing.....	11
2.1.6 Er fotografi kunst?	13
3.0 Metode	14
3.1 Didaktisk design forskning.....	14
3.2 Informantene.....	16
3.3 Innsamling av materiale	17
3.3 Organisering og analyse av funnene	18
4.0 Presentasjon og analyse av funn	20
4.1 Menneske	20
4.1.1 Erfaring og elevforutsetninger	20
4.1.2 Lærerforutsetninger	21
4.1.3 Motivasjon.....	21
4.1.4 Lærer-Elev dynamikk	23
4.2 Verktøy	23
4.2.1 Kamera	23
4.2.2 Adobe Photoshop.....	23
4.3 Problem	24
4.3.1 Oppgaven	24
4.3.2 Vurderingskriteriene	26
4.3.3 Utrykk og manipulasjon gjennom fotografering	27
4.4 Brukervennlighet	27

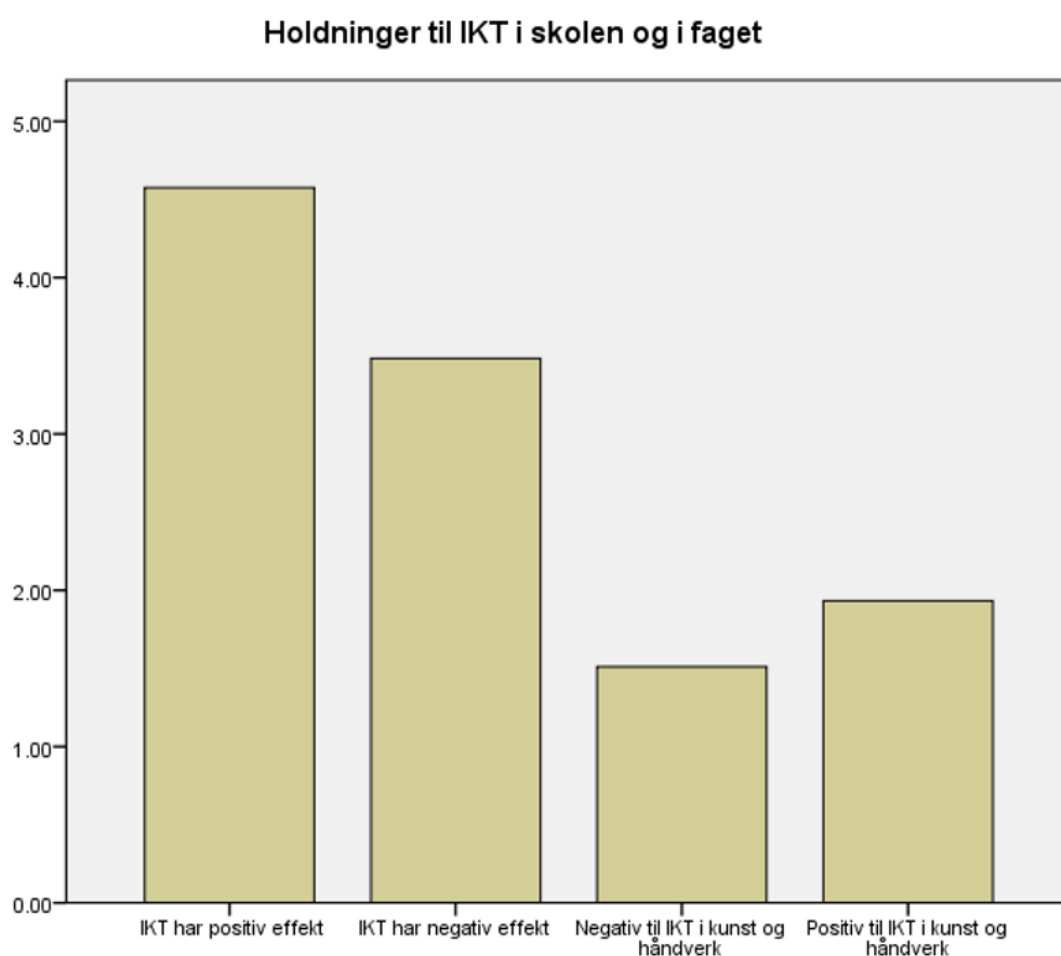
4.5 Problemløsning.....	27
4.6 K&H med digitale verktøy.....	28
4.7 Elevarbeid.....	29
4.7.1 8. trinn.....	29
4.7.2 10. trinn.....	37
5.0 Drøfting av funn.....	53
5.1 Oppsummering av undervisningsopplegget.....	53
5.2 Drøfting av elevarbeid.....	56
5.3 Avsluttende refleksjoner og veien videre.....	57
6.0 Bibliografi.....	59
Figurliste.....	60
Vedlegg 1: Oppgavetekst til elevene inkludert målkart.....	lxi
Oppgaven:.....	lxi
Undervisningsøkt 1:.....	lxii
UNDERVISNINGSPØK 2-4:.....	lxii
Eksempelbilder:.....	lxix
Vedlegg 2: Guide i Photoshop.....	lxxi
Dobbeltekspnering.....	lxxi
1. Klargjøring av hoved fotografiet.....	lxxi
Steg 1.....	lxxi
Steg 2.....	lxxii
Steg 3.....	lxxiii
Steg 4.....	lxxiv
Steg 5.....	lxxv
Steg 6.....	lxxvi
2. Lag dobbelekspneringseffekten ved å kombinere to bilder.....	lxxvii
Steg 1.....	lxxvii
Steg 2.....	lxxvii
Steg 3.....	lxxviii
Steg 4.....	lxxix
Steg 5.....	lxxx
Steg 6.....	lxxxi
Steg 7.....	lxxxii
Steg 8.....	lxxxiii
Steg 9.....	lxxxiv
3. Det endelige produktet.....	lxxxv

Vedlegg 3: URL-link til video guide	lxxxvi
Vedlegg 4: Intervjuguide	lxxxvii
Fase 1.....	lxxxvii
Fase 2.....	lxxxvii
Fase 3.....	lxxxviii
Fase 4.....	lxxxix
Fase 5.....	xc
Vedlegg 5: Samtykkeskjema til foresatte	xc
Bakgrunn for prosjektet.....	xc
Hva innebærer deltagelse i studien?	xc
Vedlegg 6: Svar fra Norsk senter for dataforskning	xcv
Vedlegg 7: Infoskriv til skolen.....	xcviii

1.0 Innledning

1.1 Bakgrunn og valg av tema

I 2009 og 2011 skrev en rekke Høyskolelektorer ved Høyskolen Stord Haugesund to rapporter om hvordan informasjonsteknologien faktisk blir brukt som et allment hjelpemiddel i planlegging og gjennomføring av undervisning. Den beskrev de holdninger lærere hadde til IKT og hvilke forventninger lærerne har om læringsresultat. (Sømoe, et al., 2010, s. 9)



Figur 1 Holdninger til IKT hentet fra Skolefagsundersøkelsen 2009

Rapporten viser at IKT ikke blir brukt i stord grad i Kunst og Håndverksundervisning rundt om i landet.

«Det er imidlertid ikke noe som tyder på at det kommer av at lærerne har negative holdninger til IKT generelt, eller at lærerne anser IKT for å være lite viktig i faget. Den mest nærliggende forklaringen på den forholdsvis beskjedne bruksfrekvensen, er at faget er svært vidt, og at

lærerne også vektlegger tradisjonelle teknikker og materialer. Tiden som er til rådighet er begrenset, og mange lærere rapporterer gjennom innfyllingsfelt, at tid – både til selv å lære programmer og til å gi elevene opplæring i programmer – er en begrensende faktor.»

(Sømoe, et al., 2010, s. 56)

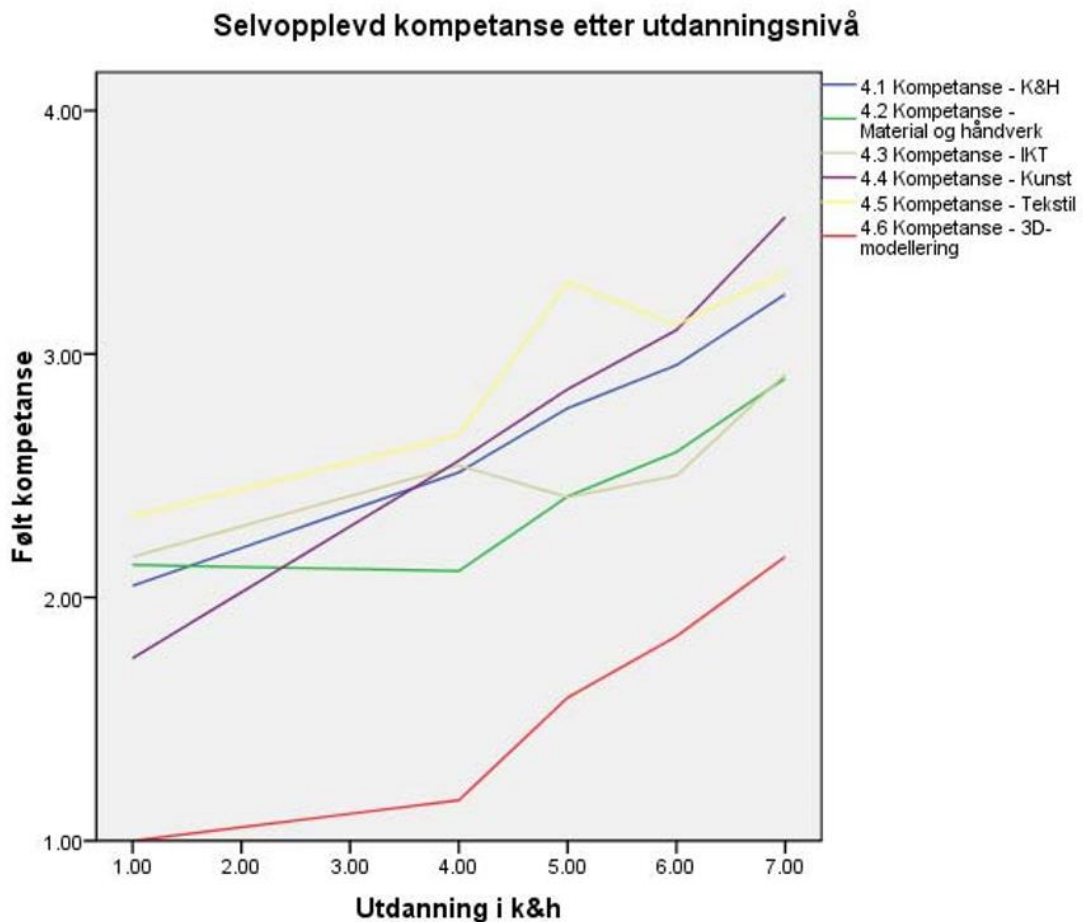
Her ligger det altså en prioriterende grunn for hvorfor IKT blir nedprioritert i kunstfaget. Rapporten viser også at de spurte lærerne heller vektlegger fundamentale sider ved faget som kunnskap om kunst og formkultur, estetikk, produksjon av kunstuttrykk, materiallære, håndverksteknikker, kulturforståelse, design osv.

Forskning viser altså at foto og fotoredigering er et nedprioritert emne i Kunst og Håndverksfaget. Personlig hadde jeg ingen form for foto undervisning da jeg selv gikk på ungdomsskolen, men med LK06 ble det i det minste innført ett læringsmål for bildebehandling. Under mål for visuell kommunikasjon står det følgende; *bruke ulike funksjoner i bildebehandlingsprogram.* (Utdanningsdirektoratet, 2006)

Stor informasjonstilgang, digital informasjons- og kommunikasjonsteknologi og høy grad av skriftlighet i samfunnet, gjør det avgjørende for elevene å mestre grunnleggende ferdigheter i lesing, skriving, regning og digitale ferdigheter. (Regjeringen Solberg, 2016, s. 10)

Jeg bestemte meg derfor for å lage et fotoprojekt som man kunne implementere i den kommunale ungdomsskolen. I Fotoprojektet skulle elever lage et selvportrett ved hjelp av dobbelteksponeeringseffekten. Her ble det laget en video guide samt en skriftlig stegvis guide. Disse to guidene kunne gjerne brukes sammen og var begge med på å utvikle elevens evner i bildebehandlingsprogrammet Adobe Photoshop. Guidene var laget slik at alle barn og unge som fulgte guiden til punkt og prikke, kunne lage bilder i høy teknisk kvalitet. Ved å

følge guidene vil også barna lære seg flere verktøy i programmet som de videre kan bruke til andre oppgaver ved fotoredigering.



Figur 2 Selvopplevd kompetanse etter utdanningsnivå hentet fra Skolefagsundersøkelsen 2009

Forskningen viser at foto er et mindre prioritert emne i Kunst og Håndverksfaget enn blant annet tekstil og kunst. De fleste faglærere jeg har vært i kontakt med før utviklingsarbeidet startet sa at de selv hadde lite kunnskaper rundt billedredigering. På Høyskolen fikk vi fra mitt kull også lite lærdom om foto, vi hadde et endagskurs om hvordan man tok foto ved hjelp av en hermetikk boks, men dette krever mørkerom, noe de fleste skoler ikke har. Vi fikk derimot litt læring i bilderedigering via en illustrasjonsoppgave, som i hovedsak testet ut våre tegne ferdigheter.

Det står også i Læreplanen for kunst og håndverk (2006) at elever skal kunne *tegne bildemanus, redigere og manipulere enkle digitale opptak og vurdere bruk av egne virkemidler*. Jeg valgte å bruke dette målet for opplæringen i min oppgave, selv om det hovedsakelig er tiltenkt video. Dette ettersom elevene må lage en plan/manus for bildet før de fikk tatt bilde, og også før de fikk redigere med det.

I oppgaven min vil elevene ta i bruk bilder er av typen public domain, slik at elevene også får en viss kjennskap i opphavsrett. Begrepet «Public domain» referer til kreative materialer som ikke er beskyttet av intellektuell eiendomsrett som opphavsrett, varemerke eller patent lover. Det offentlige eier disse verkene, ikke en individuell fotograf. Alle kan derfor bruke disse bildene, uten å innhente tillatelse.

1.2 Problemstilling og avgrensning

Jeg har med dette sett det som interessant å finne ut hvordan elever ved 8. og 10. trinn arbeidet med et didaktisk design jeg utviklet under min FoU-oppgave våren 2016. Designet ble implementert i en kommunal ungdomsskole på Vestlandet for å se;

«Hvordan arbeid med digital «dobbeltekstponeringsteknikk» kan bidra til at elevene utvikler kompetanse innen foto?»

Vi vil her jobbe med mål fra Visuell kommunikasjon etter 10. årstrinn (Utdanningsdirektoratet, 2006)

«bruke ulike funksjoner i bildebehandlingsprogram» og «tegne bildemanus, redigere og manipulere enkle digitale opptak og vurdere bruk av egne virkemidler»

Delmål:

«Hvordan kan dette bidra til at elevene utvikler kompetanse innen informasjonsteknologi i Kunst og Håndverksfaget?»

Hvor jeg vil se på målet for grunnleggende ferdigheter i IKT for kunstfaget:

«Å kunne bruke digitale verktøy i kunst og håndverk er viktig for å søke informasjon og for selv å produsere informasjon i tekst og bilder. Produksjon av digitale bilder står sentralt i elevenes arbeid med foto, skanning, animasjon, film og video. I denne sammenheng inngår holdninger til kildekritikk, personvern og kjennskap til regler om opphavsrett. Multimedier inngår i presentasjon av egne og andres arbeid. Kunnskap om estetiske og digitale virkemidler er avgjørende for bevisst kommunikasjon.»

(Utdanningsdirektoratet, 2006)

1.3 Min hypotese for hvordan undervisningsopplegget vil fungere

Jeg har designet et undervisningsopplegg hvor det innebærer en viss grad av selvstendighet hos elevene, men også lett tilgjengelig hjelp. Prosjektet er lagt opp for å tilfredsstille både de som tilegner seg informasjon muntlig så vel som skriftlig, ved at det er laget både muntlig (video) og skriftlig guide. Jeg tror derimot at det kan bli litt knapp tid. For å få gjennomført prosjektet har jeg bare fire uker undervisning. På skolen hvor jeg skal gjennomføre prosjektet har de normalt seks til syv uker på hvert prosjekt, så tilpasningen for elever kan bli problematisk. Det krever her at elevene er flinke til å jobbe flittig i de timene de har, og at det ikke blir for mye fravær. Jeg tror også det kan oppstå problemer ved det tekniske, ettersom dette vil foregå på en kommunal skole, uten dedikert datarom for kunst og håndverk.

Et annet problem som jeg har prøvd å løse over lengre perioder er programvalget. Jeg har valgt et dyrt program i form av Adobes Photoshop. Jeg tror det ville vært mye smartere om prosjektet kunne blitt fullført i gratis programmet GIMP eller lignende. Men i henhold til hvor langt i utviklingen GIMP er kommet, manglet programmet en del viktige elementer for å kunne følge guiden min, og for å unngå at den ble for overkomplisert valgte jeg å fortsatt bruke Photoshop.

Jeg har valgt å lage en minnepenn for hver klasse hvor elevene kan «backup» lagre alt arbeid de har fått gjort i timen, slik at den ikke mistes til neste.

Jeg har valgt å legge opp undervisningsopplegget slik at de ikke jobber med noen form for fotoredigering ved første undervisnings økt, men heller forbereder seg til de neste. Det vil si at elevene må i den første undervisningsøkten finne bilder de har tenkt å bruke i videre redigering og skrive en plan for hvordan de skal ta bilder. Her skal elevene kommentere fra hvilken vinkel de vil bli tatt bilde av, om de skal være glad, streng, osv., hvor mye av kropp som skal være med, blant flere. Etterpå skal elevene ta bilder, for så å skrive en konkret plan for hvordan de skal kombinere bildene av seg selv med de som de har funnet på fri lisens bildene de har funnet på internett.

1.4 Oversikt over oppgaven

Undersøkelsen er inndelt i fem kapitler. Kapittel 1 er en innledning til tema, med bakgrunn og valg av tema, hypotese, problemstilling og avgrensning. I kapittel 2 vil jeg presentere det

teoretiske grunnlaget for undersøkelsen. I kapittel 3 gjør jeg rede for mine metodiske tilnærminger, hvem jeg har forsket på samt hvordan jeg har organisert funnene. Kapittel 4 er viet til presentasjon og tolkning av intervjuer, spørreskjema og elevarbeid. Til slutt i kapittel 5 vil jeg fortelle hvordan mitt undervisningsopplegg gikk, samle trådene gjennom en drøfting av funn i lys av problemstilling og valgt teori, før jeg avslutter med å peke fremover og gir noen kommentarer til videre forskning.

2.0 Dobbelteksponering i ungdomskolen

2.1 Teori

2.1.1 Kunnskapsløftet – Skolens oppgave

I 2004 la departementet frem St.meld. nr. 30 (2003-2004) *Kultur for læring*, som presenterte utdanningsreformen Kunnskapsløftet. Målet med reformen var å gjøre elever og lærlinger bedre i stand til å møte kunnskapssamfunnets utfordringer. Reformen besto blant annet av nye prinsipper for nasjonal styring av grunnopplæringen, nytt kvalitetsvurderingssystem, nytt gjennomgående læreplanverk med kompetansemål og grunnleggende ferdigheter integrert i alle fag på fagenes premisser. (Regjeringen Solberg, 2016, s. 9)

Opplæringens mål er å ruste barn, unge og voksne til å møte livets oppgaver og mestre utfordringer sammen med andre. Den skal gi hver elev kyndighet til å ta hånd om seg selv og sitt liv, og samtidig overskudd og vilje til å stå andre bi.

(Utdanningsdirektoratet, 2015, s. 2)

Med Kunnskapsløftet ble det innført kompetansebaserte læreplaner for fagene, det vil si at de inneholder mål for den kompetansen elevene skal kunne oppnå på angitte årstrinn. Kompetansemålene er utformet slik at de fleste skal kunne nå dem, men med ulik grad av måloppnåelse. (Regjeringen Solberg, 2016, s. 9)

Opplæringen må gi rom for elevenes skapende trang, og samtidig vekke deres glede ved andres ytelser. Gjennom bilde og form, tone og ord, må de stimuleres til å utfolde fantasi og oppleve kunst. (Utdanningsdirektoratet, 2015)

Skolens læringsoppdrag og dannelsesoppdrag henger tett sammen, og grunnleggende ferdigheter er viktige forutsetninger for allmenndannelsen. For eksempel er det å kunne lese nødvendig for å delta i samfunnet som en kritisk og reflektert samfunnsborger, og det er viktig for den enkeltes personlige utvikling. (Regjeringen Solberg, 2016)

I stortingsmeldingen fra (2015-2016) settes det lys på hvordan samfunnsutviklingen og erfaringene med dagens læreplaner har et behov for å videreutvikle seg innholdet til digitale ferdigheter som *grunnleggende ferdighet* og samtidig legge økt vekt på digital teknologi som en integrert del av innholdet i fagene. Teknologiene og mulighetene for å utnytte programvare og teknisk utstyr, i arbeidslivet og som metode i fag, har økt siden innføringen av digitale ferdigheter i Kunnskapsløftet.

2.1.2 Selvrepresentasjon

Skolen og samfunnet står i et gjensidig forhold til hverandre. Skolen skal bidra til at hver enkelt elev kan realisere sitt potensial og få et grunnlag for å mestre sitt eget liv og delta i arbeid og felleskap i samfunnet. Samtidig er skolen med på å forme fremtiden ved å utdanne elever som skal bidra som fremtidige yrkesutøvere og samfunnsborgere. (Regjeringen Solberg, 2016)

En viktig del av skolens oppgave er å utvikle eleven som person, både kunnskapsmessig, moralsk, følelsesmessig, skapende og sosialt. Skolen har en identitetsskapende funksjon i den forstand at den skal støtte opp under elevens allsidige utvikling på en positiv måte, og utvikle elevens etiske, sosiale og kulturelle kompetanse (Imsen, 2015, s. 256).

Det vil si at skolen skal medvirke til en allsidig personlighetsutvikling hos eleven. Skolen har som oppgave å gjøre mer enn å formidle kunnskaper. Skolen skal både utvikle «hode, hjerte og hender», og ved dette gi elevene et godt grunnlag for å utvikle seg videre. Skolen må ha omsorg for hele eleven.

Et sitat fra Jens Bjørnboe jeg har hengende på veggen låter som følgende:

«Lærerens egentlige fag er å like elever. Å være glad i dem. Han skal være glad i pene barn og stygge barn, i flinke barn og i slemme barn. Og er han ikke glad i barn, da må han lære det. For selvfølgelig kan det lærs, det som alt annet. Hans gjerning er å omgås hele, levende barn, og ikke bare hoder. Derfor krever lærerkallet av ham at han også selv skal møte frem som helt og levende menneske, ikke bare som et noe større hode. Så enkelt, og så vanskelig, er det å være lærer».

Personligheten er helheten av menneskets karakteristiske tanker, følelser og væremåter. Begrepet identitet er et lignende begrep, som brukes om personens fornemmelse om hvem man er og hvilke sosiale og kulturelle grupper en hører til i. (Imsen, 2015)

Hege Berentsen skrev i 2014 masterstudiet «Ung på Instagram – selvrepresentasjon og inntrykkshåndtering gjennom bilder» hvor hun så på bruken av visuell kommunikasjon på sosiale medier. Den har stor relevans for oppgaven min, og er derfor mye referert til.

Selvrepresentasjon er et sentralt begrep i oppgaven min til elevene, ettersom elevene selv skal finne et bilde som representertes deres identitet og hvem de er. På norsk blir begrepet representasjon ofte brukt synonymt med fremstilling. Begrepet representasjon handler om å symbolisere, beskrive eller kroppsliggjøre noe. (Berentsen, 2014, s. 11)

Hans Georg Gadamer videreutviklet Aristoteles sitt mimesisbegrep til også å omfatte konteksten. I sitt hovedverk *Truth and method* (2004) bruker Gadamer begrepet spill for å beskrive selve kunsterfaringen. Gadamer mener at kunsten ikke kan defineres som en gjenstand for en estetisk bevissthet fordi en estetisk holdning er større enn den selv vet. Berentsen (2014) mener at dersom man selvrepresenterer noe, vil det si at man fremstiller oss selv for andre. I ordet representasjon ligger det en tvetydighet. På den ene siden betyr ordet «det å presentere noe som allerede finnes på nytt», på den andre siden kan det bety «å skape noe på nytt». Ordet har sin bakgrunn i det greske mimesis, og mimesis vanligvis oversettes som etterligning på norsk. (Bale, 2009, s. 29)

2.1.3 Selvportrett

For å kunne ta det første portrettfotografiet, omkring 1840, måtte man utsette subjektet for en langvarig eksponeringstid under glasstak i fullt sollys. Å bli objekt innebar en lidelse helt analog med en kirurgisk operasjon, og man fant derfor opp et apparat kalt hodestøtten, som var en protese som var usynlig for kameralinsen og som støttet og holdt kroppen oppe. (Barthes, 2001, s. 23)

I representasjon av selvet er det få ting som er så kraftfullt som å vise sitt eget ansikt. Ansikter er oss slik vi fremstår for andre. Ansiktet bekrefter vår identitet i pass og andre offentlige dokument, men i min oppgave vil elevene prøve å vise deres identitet via et kunstnerisk uttrykk. Utviklingen av fotografiet har spilt en vesentlig rolle for den graden av selvrepresentasjon vi ser i samfunnet. Å fotografere er både en enkel og demokratisk måte å dokumentere og presentere seg selv og sitt liv. Et fotografisk selvportrett er en form for representasjon av virkeligheten sett gjennom fotografens øye, hvor intensjonen og tilnærmingen og ikke minst uttrykket kan være forskjellig. Et selvportrett er et bilde av en

selv slik man er, eller ønsker å fremstå. Når en fotograferer seg selv handler det om å skildre, men også tilsløre egne karaktertrekk gjennom bilder. (Berentsen, 2014, s. 12)

Selvportrett og portrettfotografi er kanskje de vanligste begrepene. Sandbye kaller det for det iscenesatte fotografi (Sandbye, 1992, s. 189). Selv om den klassiske betydningen av et selvportrett i billedform er et bilde av eget ansikt og eventuelt ens kropp i hel- eller halvfigur, så kan vår tids bildebruk åpne for en videre tolkning av begrepet. En kan argumentere for at en samling bilder av artefakter kan skildre et individs egenart og fremstå som et portrett av individet (Berentsen, 2014, s. 12) og det er derfor jeg har valgt i min oppgave å kombinere disse to.

2.1.4 Fotografiets historie

Takket være fotografering er det mulig å vite, hvordan ens tippoldefar så ut. Fotografiets oppfinnelse på slutten av 1830 årene markerer en stor skillelinje mellom to visuelle kommunikasjonsperioder. Denne oppfinnelsen ble som et bindeledd mellom mennesker, som tok til seg vitenskap og kunst (Langford, 1980, s. 6).

Det er nesten 200 år siden det første fotografiet, og etter dette har fotografiet blitt iscenesatt. Lenge før bilde ble eksponert lå det en gjennomtenkt idé som var utviklet gjennom mange utprøvinger (Sandbye, 1992, s. 6). En kan si at fotografene hadde utdanning. Utdanning ved at de ble lært opp av andre fotografer men også ved å prøve å feile selv, og som teaterinstruktører lagde de planlagte iscenesettinger. Disse utprøvingene ga et grunnlag for fotografiene som skulle bli eksponert. Fotografene stilte opp motiv og planla i hver minste detalj, og det er muligens derfor det er et slags unaturlig og stivt preg over de aller eldste fotografiene. (Sandbye, 1992, s. 6)

I de første førti årene etter de første fotografiene var det som nevnt over noe veldig unaturlig og stivt over alle fotografiene, dette fordi teknikken hadde en veldig lang eksponeringstid. Motivet som skulle fotograferes måtte derfor være helt stille (Barane, 2015, s. 6). Så fort teknikken tillatte en kort eksponeringstid begynte man å se på fotografiet som et bevis på at noe hadde skjedd. Et av de tidligste eksempel på dette er den amerikanske borgerkrig med tropper av krigsfotografer med mobile mørkerom. For noen fotografer skulle bildene være skarpe og teknisk perfekt, for det var nettopp det fotografiet kunne kontra andre medium for avbildning. (Sandbye, 1992, s. 7)

Repotasjefotografiet oppsto ved siden av portrett- og kunstfotografiet, og at utøverne innen hver av disse sjangrene utviklet sine egne kvalitetsnormer.

En av de mest kjente blant pionerene innen kunstfotografi, Julia M Cameron, smurte blant annet vaselin på objektive for å komme bort fra et teknisk perfekt bilde.

Teoretikere, forfattere og fotografer begynte dermed å skrive om mediet, og mente det spesielle ved fotografiet var at det var mer «virkelig» enn andre kunstneriske medium – fotografiet «har vært der», som Roland Barthes sier (Barthes, 2001, s. 12)

Barthes erfarte at de aller fleste fotografier ikke berørte ham. Alt ved disse likegyldige fotografiene ble redusert til usynligheter blant all verdens objekter. (Barthes, 2001)

Kun noen få fotografier vakte affekt, og denne affekten lot seg ikke redusere. Det som ikke lar seg redusere til det forsvinner blant uendeligheten av andre objekter, må være fotografiets egenart – dets noema. (Sømoe, Roland Barthes: "Det lyse rommet", 2010, s. 9)

Barthes skriver at «ingenting kan hindre fotografiet å være analogt.» Samtidig påpeker han at fotografiets noema – det som er igjen når alt som ikke er med på å bestemme fotografiet som fotografi er satt i parentes. (Sømoe, Roland Barthes: "Det lyse rommet", 2010, s. 9)

Videre skriver Barthes (2001) om to forskjellige elementer i et fotografi, studium og punctum. Studium utgjør noe allment – noe vi kan enes om i en samtale om fotografiet. Punctum er på sin side alltid personlig, ettersom det ikke er begrepene man kan utlede av fotografiet, men emosjonene det vekker som identifisere bildets punctum.

«Et fotos punctum er denne tilfeldighet som treffer meg, men som dessuten martrer meg, piner meg.» (Barthes, 2001, s. 38)

Vi kan altså si at det som gir liv til fotografiet, og dermed eksistens til fotografier er fotografiets punctum. Men også begreper, hendelser, personer, dyr, kunst eller et hvilket som helst objekt kan vekke emosjoner. Fotografiet er altså ikke bestemt ved punctum. Punctum er imidlertid det stedet Barthes måtte lete, fordi det var der, og kun der, fotografiet fikk eksistens. (Sømoe, Roland Barthes: "Det lyse rommet", 2010, s. 11)

Fotografiets punctum er altså svært often en «detalj», det vil si et partialobjekt. Derfor er det å gi eksempler på punctum også en måte å utlevere deg selv på.

Fotografiet referer alltid til noe som nødvendigvis må ha befunnet seg foran kameraet. Fortiden og nåtiden knyttes dermed sammen i fotografiet. Når vi røres av et fotografi er det altså som et møte mellom fortid og nåtid. Ved at vi røres gir vi liv til fotografiet, og dermed også til referenten som det ikke kan skilles fra. Dette er fotografiets noema. (Barthes, 2001, s. 97)

I verket *Det lyse rommet* gjør Roland Barthes bruk av ordet *aura* som bildets *air*. Bildets *air*, det Barthes mener er sannhetens uttrykk, er som et umedgjørlig supplement til identiteten. (Barthes, 2001, s. 131). Hos Barthes er *aurabegrepet* en subjektiv og individuell erfaring som forenes med det kroppslige og det sjelelige.

Gjennom 1900-tallet har mange ment at fotografiet skulle fokusere på nettopp dette. Fotografiet som medium skulle fremfor alt fange fine, flotte og interessante motiv ute i den «virkelige» verden. (Barane, 2015, s. 7)

I de siste 20 årene dukket det opp en tendens for å vende denne utviklingen helt på hodet – særlig i amerikanske kunstoffografi. Nye fotografer begynte å tørre å stille opp og iscenesette motivet for å skape deres egne små virkeligheter. De tok ikke bilde, men skapte deres eget i likhet med maleri og teaterstykker. (Barane, 2015, s. 7) og det er her vi går over til det med dobbelt eksponering.

2.1.5 Multippebilder/multieksponering

Med analog kamera/film kan du eksponere to ganger uten å spole filmen frem til neste bilde. Da har du med andre ord to eksponeringer på samme bilde. Dette kalles dobbelteksponeering og er noe kreative fotografer har gjort i mange år. I Foto vil det å eksponere være å utsette filmen for lys. Så ved dobbelteksponeering vil man utsette kamerafilmen for lys to ganger, derav ordet dobbelt.

Multipelbilder på filmen kan lages på mange måter. Den enkleste er å bruke en strobekopblits, som leverer en serie korte blink i løpet av eksponeringen. Et motiv i bevegelse vil da bli eksponert i forskjellige posisjon, hver gang blitsen blinker. Da må det være mørkt rundt motivet, for å unngå sløring fra andre lyskilder. På noen kameraer kan du også spenne lukkeren uten å trekke frem filmen. Da kan du eksponere inn motivet flere ganger på samme filmrute, dette kalles multi-/doppelteksponeering (Hedgecoe, 2006, s. 252).

I fotografi og kinematografi er multiple eksponering en teknikk hvor kameras lukker er åpen flere ganger for å eksponere filmen flere ganger, normalt på forskjellige bilder. Det resulterende bilde inneholder da det påfølgende bilde oppå originalen (Wikipedia, u. å.). Teknikken brukes noen ganger som en kunstnerisk visuell effekt og kan brukes til å lage spøkelsesaktige bilder, eller for å legge til personer og gjenstander til en scene som ikke var opprinnelig der. (Wikipedia, u. å.) Dobbelteksponering gjør det mulig å kombinere to eller flere eksponeringer på samme filmbilde. Her utøver fotografen de man kan kalle en sammenkopiering, som er den eldste og enkleste teknikken innen Multipelbilder. (Hedgecoe, 2006, s. 252)

Før i tiden måtte man være veldig dyktig og erfaren for å få en god dobbelteksponeringseffekt. Men nå med digitale verktøy er det mye enklere å skape spennende uttrykk.

Digital teknologi muliggjør skapelse av dobbelteksponeringseffekten og mange andre former for fotografisk kunst på hobby nivå så vel som i skole ved hjelp av programvare som Adobe Photoshop. Programvaren gjør det mulig for hvem som helst å lage bilder med flere eksponeringer.

I lang tid har fotografiet vært sannheten sitt medium. Fotografiet gir oss bevis, på en måte er nytteverdien til fotografiet kameraet sitt evne til å dokumentere. En annen nytteverdi er å rettfærdiggjøre. Et fotografi kan forvrengte, men det vil alltid gi en følelse av det finnes, eller har funnet sted, noe som ligner på det som er avbildet (Barane, 2015, s. 8). Uansett hvilke avgrensninger eller pretensjoner den enkelte fotograf måtte ha, og uansett hva slags fotografi, er fotografiet mer nøyaktig i henhold til den synlige følelsen enn andre mimetiske objekt (Sontag, 2004, s. 13). Ved mimetiske objekt, menes altså objekt som er avbildet. Mimetisk kommer fra ordet mimesis som betyr imitasjon. Mimesis er et estetisk begrep som henviser til det som vises, det som er avbildet, og for enkelte er mimesis selve kunstens vesen. Begrepet ble innført i estetikken av de greske filosofene Platon og Aristoteles som et aspekt ved kunstnerisk virksomhet. (Wikipedia, u.å.)

Trass antydningene om fotografiet sin sannhet, må en ikke gløkke det diffuse skille mellom kunst og sannhet. Selv om en fotograf sin hovedintensjon er å speile sannheten, blir han forfulgt av et subjekt smaks og estetikkpreferanse. (Barane, 2015, s. 8)

Når man derfor jobber med bilderedigering vil ikke bildene ha helt intensjon av å speile sannheten. Når man legger bilder inn i et bildebehandlingsverktøy kan man gjøre små endringer basert på erfaringer for å skape et uttrykk man selv er mer fornøyd med. Det blir som når man lager mat, det finnes enkelte triks og hemmeligheter for å skape kombinasjoner av smaker som gjør maten bedre, som for eksempel ved å tilsette honning og Balsamico til svin, eller rødvin til storfe.

2.1.6 Er fotografi kunst?

«Hver bok som ser utover fotoutstyr og «nyttige tips» ... må berøre på det vel etablerte emne: Er fotografi kunst?» (Freeman, 1984, s. 8)

Dette skrev fotografen Michael Freeman, i introduksjonen til hans bok om fotografisk stil og på hvilke måter fotografer har oppnådd det.

Det er to argument for hvorfor fotografi ikke er kunst. De som argumenterte vedrørende status for mediet hadde tilgjengelige to argumentative strategier. Den første er involvert og hevder at det fotografiske mediet har potensial til å produsere bilder som innehar de samme slags estetisk vesentlige egenskaper som maleri. På dette synet, er fotografering riktig tenkt som kontinuerlig med de andre bildemedier og ikke å skilles fra dem enten i estetisk form for verdi. Nesten som fotografering er bare en ny videreutvikling av maleri. (Friday, 2002, s. 1)

Alternativt, kan teoretikere velge den andre strategien og hevde at oppfinnelsen av fotografiet, fødte en ny måte å lage bilder som innehar estetisk vesentlige egenskaper som ikke er besatt av andre bildemedier. I dette resonnement, vil bruk av fotografi utgjør fødselen av en ny art, og derfor et nytt og særegent medium for kunstnerisk utfoldelse og estetisk etterforskning. (Friday, 2002, s. 2)

Fotografi kommer fra gresk og består av ordene phos, som betyr lys, og graphe, som betyr tegning – altså «Tegning med lys». Ordet kunst kommer fra tysk og betydde opprinnelig «det å kunne» eller «ferdighet». Kunst i videste forstand står derfor for en spesiell ferdighet, en oppøvd evne eller dyktighet på vidt forskjellige felter. Brukt alene mener en i dag som oftest estetiske kulturuttrykk. (Løberg, 2015)

Det er flytende grenser mellom fotografiske sjangere. Motefotografi kan være kunst, samtidig som det låner virkemidler fra kunstfotografiet og reportasjebildet. Et naturbilde kan

være kunst, eller, «bare» et naturbilde. Kunstfotografiet låner virkemidler fra alle. Et kunstfoto kan derfor ha ben i flere sjangere.

Estetisk uttrykk i seg selv er altså ikke nok til å definere hva som er kunstfoto eller hva som ikke er det.

Daværende direktør Ole Henrik Moe, sa følgende sitat under åpningen av Forbundet Frie Fotografiers jubileumsutstilling i 1979: «Et fotografi er kunst når det viser et utsnitt av virkeligheten sett gjennom et personlig temperament.» (Løberg, 2015)

Dette er et fint utsagn som for min del forklarer veldig presist hva kunstfoto er. Men det er samtidig heller ikke en fyllestgjørende definisjon. En slik definisjon finner jeg ikke. Det er derfor spørsmålet «Hva er fotokunst?» vil dukke opp på nytt og på nytt.

Men en ting er jeg ikke i tvil om, elevarbeidet i mitt didaktiske design anser jeg som fotokunst!

3.0 Metode

3.1 Didaktisk design forskning

Jeg har valgt å bruke metoden Educational Design Research (EDR). Educational Design Research består av tre trinn: (1) analyse av didaktisk situasjon før undervisningen i form av hypotetisk didaktisk design, inkludert didaktisk og pedagogisk forventning (DPF), (2) gjennomføring, og (3) et retroperspektiv analyse, hvor jeg analyserer og forbinder resultatene av min hypotetiske didaktiske situasjon med de resultatene jeg fikk under gjennomføringen. Disse tre stadier vil gi en empirisk didaktisk design som sannsynligvis vil bli videreutviklet gjennom dem. (Suryadi, 2010)

Historisk sett har man i over hundre år gjort undersøkelser mellom forholdet på grunnleggende forståelse og søken etter å bruke denne. Psykolog Hugo Münsterberg og den pedagogiske filosofen John Dewey snakket begge om å koble vitenskap med praktisk arbeid.

Jakten på grunnleggende forståelse er vanligvis formet av den empiriske syklus; dette er vel kjent for både forskere og lekfolk, og brukes til å utforske, å beskrive, forklare eller for å teste, og fører til teoriutvikling. Jakten på anvendt bruk av disse grunnleggende forståelsene har derimot blitt mindre forstått i en formell forstand. (McKenny & Visscher-Voerman, 2013, s. 2)

Mens behovet for å bringe sammen forholdet mellom grunnleggende forståelse og anvendt bruk i skolen har vært tydelig i over et århundre, begynte det ikke å skyte fart i utdanningsvitenskapen før i 1960, og har stort sett vokst i de siste tiårene. I feltet for utdanning, har denne tilnærmingen blitt kjent som designforskning.

Forskningen min kan også sammenlignes med aksjons forskning hvor jeg har funnet et problem, for så å ha laget et design som skal løse dette problemet. I mitt tilfelle vil jeg vise hvordan man kan jobbe med faglige og generelle mål i læreplanen gjennom fotografering og bildebehandlings faglige og generelle mål.

«Design forskning er en sjanger av forskning der gjentatt utvikling av pedagogiske produkter gir grunnlaget for vitenskapelige undersøkelser.» (McKenny & Visscher-Voerman, 2013, s. 3)

Jeg har designet og utviklet et undervisningsopplegg og materialer som lærere kan bruke for å finne en løsning på hvordan man kan håndtere foto som et helhetlig emne i kunst og håndverksfaget.

Educational Design Research (EDR) kan også bli kalt pedagogisk designforskning. Hensikten med pedagogisk designforskning er å utvikle forskningsbaserte løsninger for komplekse problemer i pedagogisk praksis. Denne typen av designforskning er definert som systematisk analyse, design og evaluering av pedagogisk intervensjoner med den doble sikte på å generere forskningsbaserte løsninger for komplekse problemer i pedagogisk praksis, og fremme vår kunnskap om hva som kjennetegner disse intervensjoner og prosesser for å designe og utvikle dem. (van den Akker, Bannan, Kelly, Nieveen, & Plomp, 2013, s. 16)

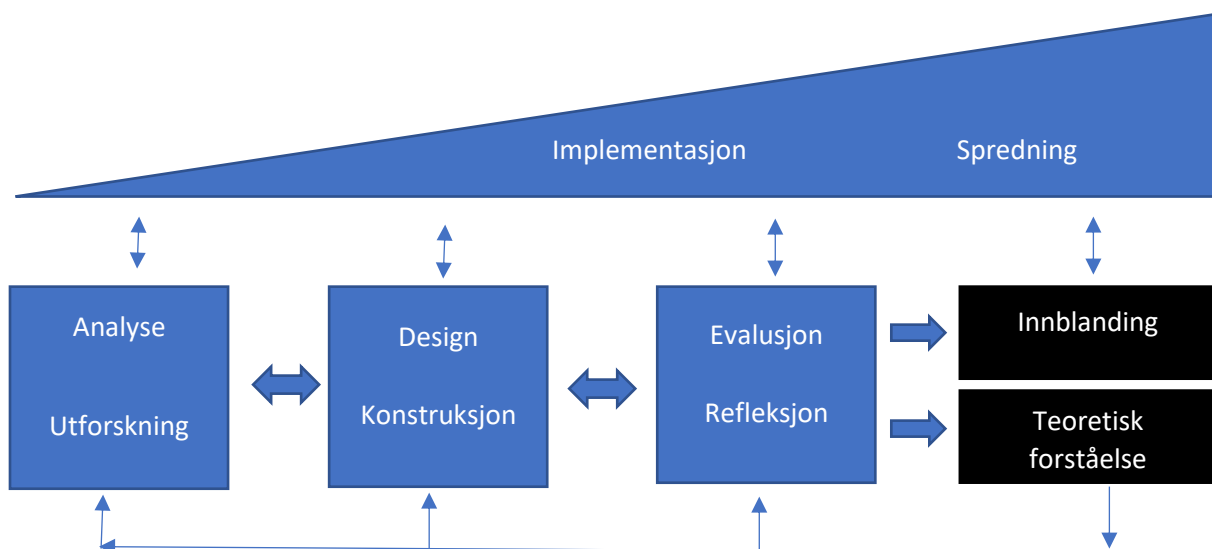
McKenney og Visscher-Voerman (2013) viser til at design forskning kan noen ganger forveksles med forskningsbasert design. Begge er opptatt av en designprosess som er lei av både teoretiske og empiriske innganger. Imidlertid er utformingen av design forskning foretatt på en slik måte at det oppnås vitenskapelig forståelse som kan informere andres arbeid.

Didaktisk design forskning har ikke bare som mål å løse store problemer mot pedagogiske utøvere, men samtidig søker den å oppdage ny kunnskap som kan informere andre som står overfor lignende problemer i deres arbeid. Det å arbeide systematisk og samtidig mot disse

målene er kanskje den mest definerende trekk ved pedagogisk design forskning. (McKenney & Reeves, 2015, s. 2)

Basert på deres undersøkelse og analyse av eksisterende modeller og rammeverk for design forskning har McKenney og Reeves (2015) opprettet en generisk modell for designforskning (se figur 1). Gjennom denne grunnleggende visualiseringen, viser denne modellen kun kjerneelementene i en fleksibel prosess som har de tre hoved trinn beskrevet tidligere.

- Kvadratene: De tre fasene med forskning og utvikling av aktiviteter
- Rektanglene: De to hoved produktene av designforskning
- Triangelet: Interaksjonen mellom praktisk anvendelse er vist å bli større over tid



Figur 3 Generisk modell for å gjøre pedagogisk design forskning

3.2 Informantene

For å sikre et godt utvalg av informanter, bestemte jeg meg for å gjennomføre forskningen min av tre forskjellige klasser på forskjellige trinn. Det ble i min forskning brukt elever fra en klasse på 8. trinn og to klasser på 10. trinn. Jeg ønsket en viss spredning i alder for å øke reliabiliteten og for å se forskjellen på et slikt opplegg i 8. og 10. trinn. Jeg hadde på forhånd tanker om at oppgaven var bedre tilpasset 10. trinn og valgte derfor å ha to klasser fra dette trinnet. For å få en mer troverdig forskning valgte jeg også å intervju tre forskjellige faglærere som var med som observatører i disse undervisningsøktene, en for hver klasse. Det endelige utvalget besto av opp mot 50 elever og 3 faglærere. Men ikke alle elevene leverte inn tillatelse fra foresatte og kan derfor ikke være med i undersøkelsen. Alle kom fra

Vestlandet og hadde stor variasjon i nivå i faget. Her hadde jeg elever fra begge sider av karakterskalaen med.

3.3 Innsamling av materiale

I arbeidet med oppgaven valgte jeg å legge inn 10 helt åpne spørsmål til elevene og det er her jeg har hentet informasjon fra hver enkelt elev. Hovedkilden til informasjon til drøfting ble derfor anskaffet via intervju. Samtykkeskjema var allerede fylt ut siden de måtte signeres av informantenes foresatte.

Intervjuguiden besto av fem faser: (1) Ramesetting, (2) Erfaring, (3) Fokusering, (4) Tilbakeblikk og (5) Ymse.

Etter at undersøkelsen var godkjent av NSD, ble intervjuene gjennomført våren 2017. Det ene intervjuet ble foretatt på skolen hvor informanten var en av faglæreren, og på eget rom. Intervjuene ble tatt opp på lydopptaker. I intervjuet ble de fem hovedtemaene fra intervjuguiden presentert for faglæreren på skjerm som begge kunne se, uten at vi slavisk fulgte rekkefølgen på spørsmålene. Slik kunne intervjuet få et preg av fri samtale, og jeg kunne følge opp viktig informasjon som dukket opp. Slik vil også funnene fra undersøkelsen til dels være preget av informantenes egen interesse for temaene.

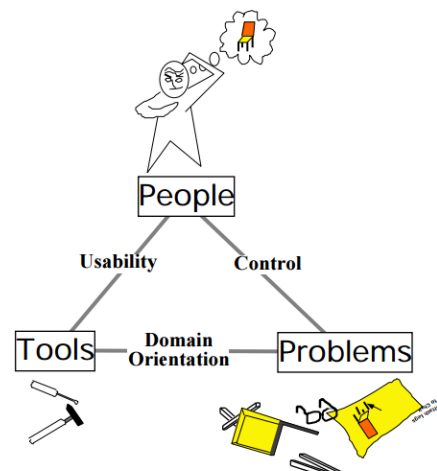
Intervjuene av de to andre faglærerne som var med ble gjort via mail. Jeg ga alle lærerne valget mellom muntlig intervju og en åpen samtale hvor de kunne stille meg spørsmål og vi kunne snakke om resultatet av forskningen sammen, etterfulgt av at de måtte fylle ut et dokument med noenlunde de samme spørsmålene som på intervjuguiden. Hvor jeg i etterkant kunne stille spørsmål tilbake via mail.

3.3 Organisering og analyse av funnene

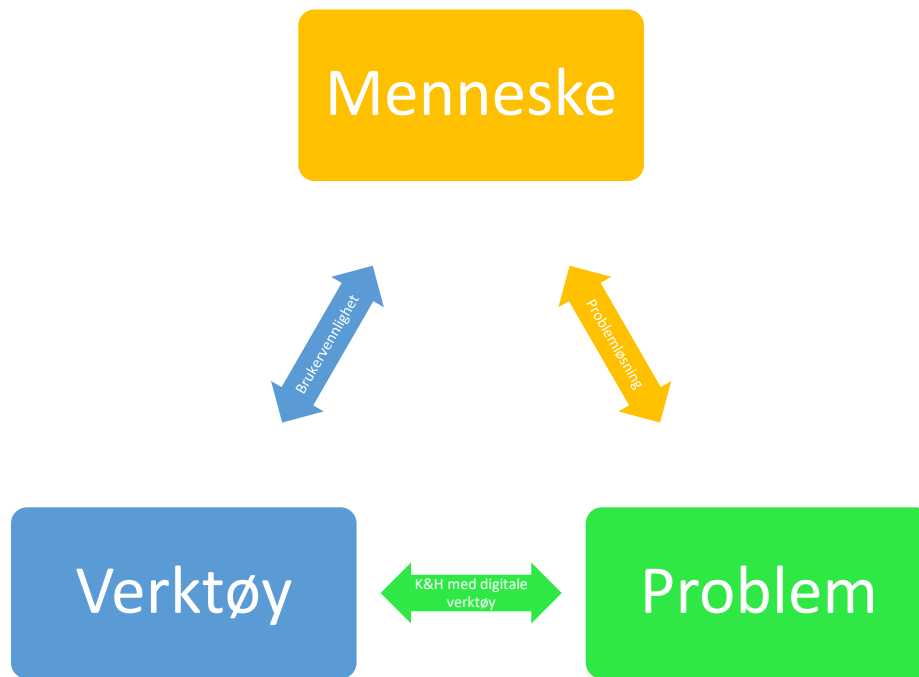
Jeg har valgt å uttrykke mine forskningsfunn via Alex

Reppenings (1994) teori rundt samhandlingen mellom mennesket, verktøy og problem. Her vil jeg kategorisere mine spørsmål til både faglærere og elever enten i hovedkategoriene mennesket, verktøy og problem, eller i kretsbandene brukervennlighet, problemløsning og K&H med digitale verktøy. Under kategorien mennesket vil jeg ta med spørsmål hvor man ser på lærerkompetanse og erfaringer, elevforutsetninger, motivasjon og

dynamikk lærer-elev og elev-elev. Videre vil problem se på oppgaven som er gitt, vurderingskriteriene og «det å uttrykke seg gjennom fotografering og manipulasjon av foto». Spørsmålene rundt verktøy vil være fokusert på kamera og programvaren «Adobe Photoshop», dets egenhet til å løse problemet, dets tendens til å påvirke eleven til å redefinere problemet og dets påvirkning på måten oppgaven er gitt. Noen spørsmål vil også kategoriseres under kretsbandene som knytter kategoriene sammen. Her har vi brukervennlighet mellom verktøy og mennesket hvor man vil se hvor brukervennlig verktøyet er opp mot elevforutsetninger, lærerens kompetanse og erfaring. Problemløsning som er leddet mellom problem og mennesket vil se på elevens forventninger til hvordan de skal løse problemet mens det siste kretsbandet, K&H med digitale verktøy som man finner mellom verktøy og problem, vil se viktigheten ved å ha det rette verktøyet for å løse problemet.



Figur 4 Reppenings figur for people, tools and problems.



Figur 5 Visualisering av krets

Alex Repenning (1994) hevder at for å få effektiv læring, kreves det en forståelse for forholdet mellom mennesket, verktøyet og problemet. Det er dette jeg har tatt som utgangspunkt når jeg har fordelt spørsmålene mine til både faglærere og elever i denne forskningen. I min forskning vil det derfor være interessant og vurdere om Adobe Photoshop og guidene er egna som verktøy til å lage dobbelteksponeringsbilder i en kommunal skole.

I forholdet mellom menneske og problem som jeg har valgt å kalle problemløsning i denne oppgaven ser vi på som en grad av kontroll. Kontroll er en viktig karakteristikk for å beskrive samspillet mellom mennesket og problemet gjennom verktøyet. Tilnærmingen til problemet vil variere fra person til person, med tanke på ulik erfaring og bakgrunn. En annen viktig faktor som kan variere i dette forholdet er innsats og motivasjon. (Repenning, 1994, s. 50)

En annen ting Repenning trekker frem, er det han selv kaller selvstyrende verktøy. Med det mener han at deler av problemløsningen kan delegeres til verktøyet. Selvstyrende verktøy tar initiativ til å løse oppgaver, uten at mennesket har kontroll over hvordan problemet blir løst. Motsatt, vil direkte manipulasjon kreve at brukeren har maksimal kontroll på verktøyet, noe som igjen krever stor teknisk innsikt. (Repenning, 1994, s. 50)

I min oppgave ble det brukt et verktøy som krevde direkte manipulasjon, men har redskaper som er relativt selvstyrende, som «Refine Selection Edge tool», «Magic Wand Tool», osv.

4.0 Presentasjon og analyse av funn

4.1 Menneske

I dette kapitlet vil jeg se nærmere på spørsmål rundt mine objekters lærerkompetanse og erfaringer, elevforutsetninger, motivasjon og dynamikk lærer-elev og elev-elev.

4.1.1 Erfaring og elevforutsetninger

Faglærerne som har vært med i mitt forskningsprosjekt sier selv de har lite eller ingen erfaring med undervisning i foto fra tidligere. Da jeg spurte spørsmålet «Har du erfaringer med undervisning i foto fra tidligere?» fikk jeg følgende svar;

Lærer 1: Nei. (men er heller ikke i utgangspunktet utdannet kunsthøgskolelærer) Jeg har startet med Gimp i en annen gruppe og føler jeg er på gyngende grunn. Men jeg erfarer at elevene er flinke å finne ut ting på egenhånd.

Lærer 2: Ikke mye. Vi hadde en landart oppgave hvor de brukte foto for å dokumentere oppgaven.

Lærer 3: Jeg har litt erfaring med foto. Jeg husker en gang vi hadde en slik fotofortelling/historie hvor de skulle bruke ... Foto Story. Da skulle de sette musikk til, og lage en fortelling ved hjelp av foto. Og det var gjennomførbart fordi det vi utstyr til. Jeg har også hatt en fotooppgave i GIMP.

Som man ser her, har faglærerne ved den kommunale skolen jeg besøkte lite eller ingen erfaring med fotooppgaver. Heldigvis for dem var det jeg som foretok forskningen ved skolen jeg besøkte. Elevene hadde heller ingen erfaringer med fotoredigering i Photoshop fra før. Da jeg spurte «Hva tenkte du om oppgaven da du fikk den?» var det tre ord som gikk igjen, spennende, kjekk og vanskelig.

Elev 1: Det jeg tenkte at dette kan bli en kjekk oppgave.

Elev 2: Interessant, aldri arbeidet profesjonelt med fotoredigering. Spennende med dobbelteksporing, gledet meg til igangsettingen.

Elev 3: Oj, dette blir spennende.

Elev 4: Jeg var skeptisk først, men da jeg begynte å lete til bilder ble jeg spent.

Elev 5: Så ut vanskelig.

Disse svarene er hentet fra en av tre klasser. Som man ser har flere elever allerede før forskningen/undervisningen begynte en formening om at dette kom til å bli vanskelig, men også spennende og gøy.

4.1.2 Lærerforutsetninger

Da jeg stilte spørsmålet «Føler du at din kompetanse innen fotoredigering kan sette en stopper for hvor stor oppgave i foto du er villig til å ta på deg?» til faglærerne i undersøkelsen fikk jeg følgende svar;

Lærer 1: I grunnen. Hadde aldri satt i gang med dette selv.

Lærer 2: Ja.

Lærer 3: Det er vanskeligere å undervise i alt som krever noe digitalt. Det er vanskeligere fordi, bare det å måtte ha tilgang til datamaskiner da, sant, du må booke de i forkant, du må vite at programvaren er installert på dem, så må du vite at det er nok til alle.

Man kan altså se her at lærerne selv mener at det krever mer av dem å undervise digitalt, og med foto noe også faglærerne ved skolefagsundersøkelsen i 2009 og 2011 også sa. Dog lærerne fra undersøkelsene kommenter på både rammefaktorer og deres kompetanse.

4.1.3 Motivasjon

For å se hvor motivert elevene var, uten å være for direkte valgte jeg å kamuflere spørsmålet slik «Var det vanskelig å finne ut hvordan du skulle jobbe med ditt eget selvportrett? Hvorfor/Hvorfor ikke?» her var svarene svært varierende, blant svarene fikk jeg disse noen av dem;

Elev 1: Ja, jeg synes det var vanskelig fordi jeg ikke ante hvordan jeg skulle gjøre det.

Elev 2: Ja. Jeg skjønnte ikke så mye av det jeg skulle gjøre. Synes alt var relativt vanskelig.

Elev 3: Det var ikke spesielt vanskelig fordi vi ble godt informert og jeg hadde en klar plan.

Elev 4: Nei, fordi jeg fulgte bare guiden, da var det lett.

Elev 5: Ja siden jeg ikke forstod videoen og oppgaven heilt.

Elev 6: Det var greit siden eg så i heftet.

Og hvordan elevene beskrev arbeidsprosessen;

Elev 1: Det var gøy å kunne jobbe med noe nytt og utfordrende. Kjekt å kunne jobbe med data og sånn. Kjekt å finne bilder og ta bilder av hverandre. Og kjekt å kunne hjelpe hverandre med oppgaven når vi var ferdige. Håper vi gjør lignende igjen.

Elev 2: Jeg har jobbet så godt jeg kan og prøvd mitt beste. Jeg har feilet og hatt lyst til å gi opp. Men jeg er blitt veldig fornøyd med slutt resultatet. Jeg har prøvd å bli ferdig så raskt jeg kunne men samtidig gjøre et godt arbeid. Alt i alt er jeg fornøyd med resultatet.

Elev 3: Arbeidsprosessen for meg var både og. Det å finne og ta bilder gikk fint, men med en gang jeg åpnet redigeringsprogrammet skjønnte jeg lite. Jeg prøvde å følge oppskriften. Følte på et stress under hele oppgaven, det tok litt over det at det skulle være gøy.

Elev 4: Det var spennende og lærerikt. Var litt vanskelig og forså noen ganger. Det skal veldig lite til før du ødelegger. Men som sagt det var et veldig spennende prosjekt.

Elev 5: Det var mye stress, det så ut veldig vanskelig, men så fikk jeg til. Jeg brukte tid for å finne det hefte bildet, men vi fant ikke det. Det var vanskelig å bestemme seg, men jeg klarte det. Håper det ser bra ut, jeg synes det.

Som man ser var det varierende motivasjon fra elev til elev. Man ser også at stress, spesielt tidsstress var en stor faktor for elevene. Det at de brukte mye tid på å bestemme seg og

komme i gang kunne igjen skape en demotiverende faktor i form av tidsstress senere i undervisningsopplegget.

4.1.4 Lærer-Elev dynamikk

Jeg sitter også igjen med den oppfatning av at lærerne som var med i forsøket ble bedre kjent med noen av elevene deres;

Lærer 1: Ja, denne gruppen har jeg kun i kunst 2 timer uken, og kjenner de lite. Synes mange hadde fått dette bra til, og noen var overraskende gode.

Lærer 2: Absolutt en oppgave som bygger relasjon mellom elev lærer. Lærte de enda bedre å kjenne.

4.2 Verktøy

I dette kapittelet vil vi se hvordan verktøyet påvirker undervisningsopplegget. Her vil man være fokusert på kamera og programvaren «Adobe Photoshop». Hvordan «Adobe Photoshop» er egnet til å løse problemet, dets tendens til å påvirke eleven til å redefinere problemet og dets påvirkning på måten oppgaven er gitt.

4.2.1 Kamera

Under det muntlige intervjuet med den ene faglæreren, på spørsmålet rundt fotoferdighetene, pekte lærerne ut at det var mye vanskeligere å undervise med noe som krever noe digitalt. En av lærerne sa blant annet;

«det er mye vanskeligere å få til alle ting som er digitale. Så når vi skal undervise i foto så krever det egentlig da, altså, enten må elevene ta bilder med mobilene sine, og det har me gjort. For det er ikke slik at vi har tilgang til dyre kamera.»

Ved skolen jeg var hadde de kun tilgang til ett «dyrt kamera» av typen speil refleks. Dette ble aldri brukt. Som man ser over hadde lærerne en tankegang om at det var lettere å ta i bruk mobiltelefonene enn å bruke det innkjøpte kamerat som lå på bakrommet/lageret.

4.2.2 Adobe Photoshop

Programvaren var også til dels frustrerende. Det forekom flere tekniske problemer, som blant annet at det ikke var nok RAM (minne) på datamaskinene til skolen til å utføre enkle operasjoner, som å legge inn flere bilder i Adobe Photoshop, noe som var essensielt ettersom man skulle eksponere ett bilde for et annet.

Noen datamaskiner fikk også problemer med å kjøre «Refine Selection Edge tool» som var ett av hovedpunktene for hvorfor jeg valgte å bruke Adobe Photoshop foran konkurrenter som GIMP, grunnet for lav RAM.

Et annet stort irritasjons moment var det faktum at de kommunale skoledatamaskinene som var i bruk i dette forsøket hadde automatisk «Rollback» når datamaskinene ble slått helt av. Dette gjorde at jeg som undervisningsleder måtte komme en time før til undervisning for å forberede datamaskiner til undervisningen. Og det var ikke alltid alt var klart før elevene skulle jobbe med dem. På spørsmål om hva faglærerne mente var den største svakheten til oppgaven, fikk jeg blant annet dette svaret;

«At skolen ikke hadde Photoshop installert på maskinene. Det gjorde det vanskelig og lærer hadde mye ekstra arbeid og litt klur pga det.»

Ser man også på noen av svarene fra spørsmålet rundt arbeidsprosessen vil man se at enkelte elever endret hvordan de skulle utføre oppgaven. Dette kom spesielt tydelig frem i endringene fra elevens «Idemyldring» til deres «Konkrete plan».

4.3 Problem

Videre skal vi se på oppgaven som er gitt, vurderingskriteriene og «det å uttrykke seg gjennom fotografering og manipulasjon av foto».

4.3.1 Oppgaven

For å måle elevens syn på oppgaven ser vi på følgende spørsmål; «Hva synes du om oppgaven?» hvor jeg fikk blant flere, følgende svar;

Elev 1: Helt ok.

Elev 2: Spennende, interessant, lærerikt og moderne. Ikkje ofte vi lærer digital kunst som dette! Takk Aleksander!

Elev 3: Denne oppgaven var annerledes, og dette likte jeg.

Elev 4: Jeg likte oppgaven og syntes det var gøy å lære mer om Photoshop.

Elev 5: Spende, utfordrerne og vanskelig.

Elev 6: Synes denne oppgaven var veldig, veldig vanskelig. Syns det ble altfor kort tid da det alltid var masse venting. Synes også det redigeringsprogrammet kunne blitt mer gjennomgått.

Elv 7: Kjekk oppgave.

Elev 8: Den var veldig kjekk!!

Jeg valgte å ha med en del elevbesvarelser på dette spørsmålet for å illustrere hvor stor interesse det var for oppgaven blant elevene. Kjekk, spennende og vanskelig var ord som ofte gikk igjen. Men som man ser her, og videre i faglærerens oppfatning var det også noen som påpekte at tiden var litt kort. Det er jeg helt enig i, og kommer tilbake til dette i drøftingen.

Og faglærernes besvarelser på spørsmålet «Hvordan har du som faglærer oppfattet mitt didaktiske design (Undervisningsopplegget), og er dette noe hun kunne tenke seg å gjøre videre?»

Lærer 1: Jeg har ikke undervist i noe foto tidligere, så jeg synes dette var en god innføring for min del. Mulig elevene skulle hatt noen flere timer til opplegget der en tar høyde for at noen kanskje er syke o.l enkelte dager.

Lærer 2: Opplegget var passende for målgruppen 10.klasse elever. Det at de kan bruke seg selv og sin personlighet og utrykke det i oppgaven virket fengende og interessant på denne elevgruppen. Hvis skolen hadde hatt Photoshop, så hadde dette vært en oppgave jeg absolutt ville bruke.

Lærer 3: Didaktisk design, det er sånn Høyskole ord. Det synes jeg, jeg synes oppgaven var veldig bra. Jeg synes oppgaven var, godt planlagt, tydelige, og alle kunne få til noe bra. Med nok tid. Så jeg synes egentlig at oppgaven var kjempe bra. Jeg synes egentlig den funket, jeg synes den funket på 8. trinn. Men jeg vet ikke hvordan det gikk i 10. trinn. Det gikk sikkert bedre i 10. Jeg synes det funket for mange, men jeg tror kanskje at de hadde trengt mer tid. Du skal på en måte kunne det ganske godt selv og du skal kunne Photoshop selv, og du skal ha kontroll på det. Men det har du, sånn at ... Jeg synes oppgaven, selve oppgaven var på en måte veldig god i teorien, synes jeg.

Som man ser er det ganske stor enighet om at oppgaven ser veldig god ut, spesielt på papir. Jeg derimot har en veldig annerledes oppfatning, ettersom jeg opplevde veldig mange tekniske problemer underveis, dette kommer det mer av i drøftingskapittelet.

4.3.2 Vurderingskriteriene

Vurderingskriteriene ble laget i forkant av undervisningsopplegget og delt ut sammen med oppgaveteksten. Her skulle elevene måles på lav-middels-høy måloppnåelse. Hvor vi nivåfordelte kreativitet, planlegging, prosessbeskrivelse, bildebehandling og selvstendighet. Jeg stilte faglærerne følgende spørsmål; «Er det noen elever som har gjort det betraktelig bedre enn ved andre oppgaver med forskjellig emne? Eller dårligere?»

Lærer 1: Ja. 5-er elever ble her 2-er elev. Og omvendt 😊 høy-lav måloppnåelse. Ser at de som scorer svakest i andre oppgaver, er lite motivert osv.har vist seg fra en ny og positiv side.

Lærer 2: Ja absolutt. Enkelte slet med det tekniske, det å finne ut av Photoshop. Elever som ikke har lyktes så godt i andre oppgaver i kunst, viste gode kunnskaper i foto. Mange overrasket meg med gode resultater.

Lærer 3: Det er noen som har klart seg bedre ja, betraktelig bedre? De har kanskje gått opp en karakter. Noen av dem. Men så er det jo de som kanskje ga opp tidlig, har kanskje bomma.

Det viste seg altså i denne oppgaven at de elevene som ofte ikke gjorde det så bra karaktermessig i kunst og håndverk gjorde det veldig bra i denne oppgaven, ettersom den var teknisk utført, på en annerledes måte enn de var vant til i kunstfaget ellers. Man kunne også se at noen som normalt var veldig flink i faget, spesielt i tegning, maling o.l. gjorde det dårligere med det tekniske. I denne oppgaven har man dog to sider. Man har teknikk og man har uttrykk. De virker sammen i både prosess og resultat, men må allikevel vurderes forskjellig. Mens det tekniske ofte gis objektive kommuniserbare kriterier, vil valg av motiv, farger, ansiktsuttrykk, transparens osv. være så komplekst at man ikke kan bruke et klart sett med objektive kriterier og karakteren her blir gitt i henhold til meg og faglærers tolkning av dette. Grunnlaget for karakterene kan derfor være annerledes ettersom jeg også var en del av vurderingspersonalet som ga karakter til elevene.

4.3.3 Utrykk og manipulasjon gjennom fotografering

For å forstå elevens tanker rundt deres fotografi stilte jeg spørsmålet «Hva er du fornøyd med på bildet ditt?» Her var det dog varierende hvor mye elevene valgte å svare,

Elev 1: At det er egenartet, kreativiteten, symbolikken, hvordan sjakkbrikken passet inn i selvportrettet. Bildet og symbolikk i bildet harmonier slik jeg hadde ønsket.

Elev 2: At jeg holdt basketballen med en ting og at det passet sammen.

Elev 3: Egentlig ingenting siden det ikke ble sånn som var planen at jeg ikke ble ferdig.

Elev 4: Det ser ut som dobbelteksponering og trærne på hodet ble bra.

Da jeg spurte lærerne hva som var viktig i et foto for dem, fikk jeg følgende svar;

Lærer 1: Estetikken i bildet i form av liv og kontraster.

Lærer 2: Lys og farger. Valg av motiv selvfølgelig

Lærer 3: Jeg tror komposisjonen, kanskje. Er litt viktig. Det kommer jo helt ann på hva de skal fotografere. Er det landskap? Er det portrett? Det kommer jo helt ann på. Er det et stilleben? Det kommer altså ann på hva jeg har spurt etter. Men sant, komposisjon er nok ganske viktig.

4.4 Brukervennlighet

Brukervennligheten mellom verktøy og mennesket er en viktig faktor for hvordan elevene kan jobbe med oppgaven. Brukervennligheten til programmet var en viktig faktor for valg av verktøy, men når vi ser på svarene vi fikk, var det en gjenganger at redigeringen var den vanskeligste faktoren med oppgaven.

Elev 1: Å redigere.

Elev 2: å redigere på en app du aldri har brukt før.

Elev 3: Det vanskeligste i denne oppgaven var redigeringen. Skjønnte lite av det.

Elev 7: Ja, forsto ikke programmet.

4.5 Problemløsning

Mange elever hadde store planer og ambisjoner om hvordan de skulle utrykke seg ved hjelp av dobbelteksponeringseffekten. Ved å se på mine eksempelsbilder og bilder de fant på

internett hadde flere elever skyhøye ambisjoner om hva de selv ville få til. Og ikke alle elevene fikk dette til.

4.6 K&H med digitale verktøy

Det å finne et verktøy for å løse et bestemt problem kan til tider være problematisk. I mitt tilfelle hadde jeg flere alternativ for hvordan elevene kunne lage bilder ved hjelp av multieksposering, men endte opp med det trygge valget «Adobe Photoshop».

På spørsmål om hva den største svakheten til oppgaven var fikk jeg følgende svar av en lærer;

Lærer: At skolen ikke hadde photshop installert på maskinene. Det gjorde det vanskelig og lærer hadde mye ekstra arbeid og litt klur pga det.

4.7 Elevarbeid

4.7.1 8. trinn



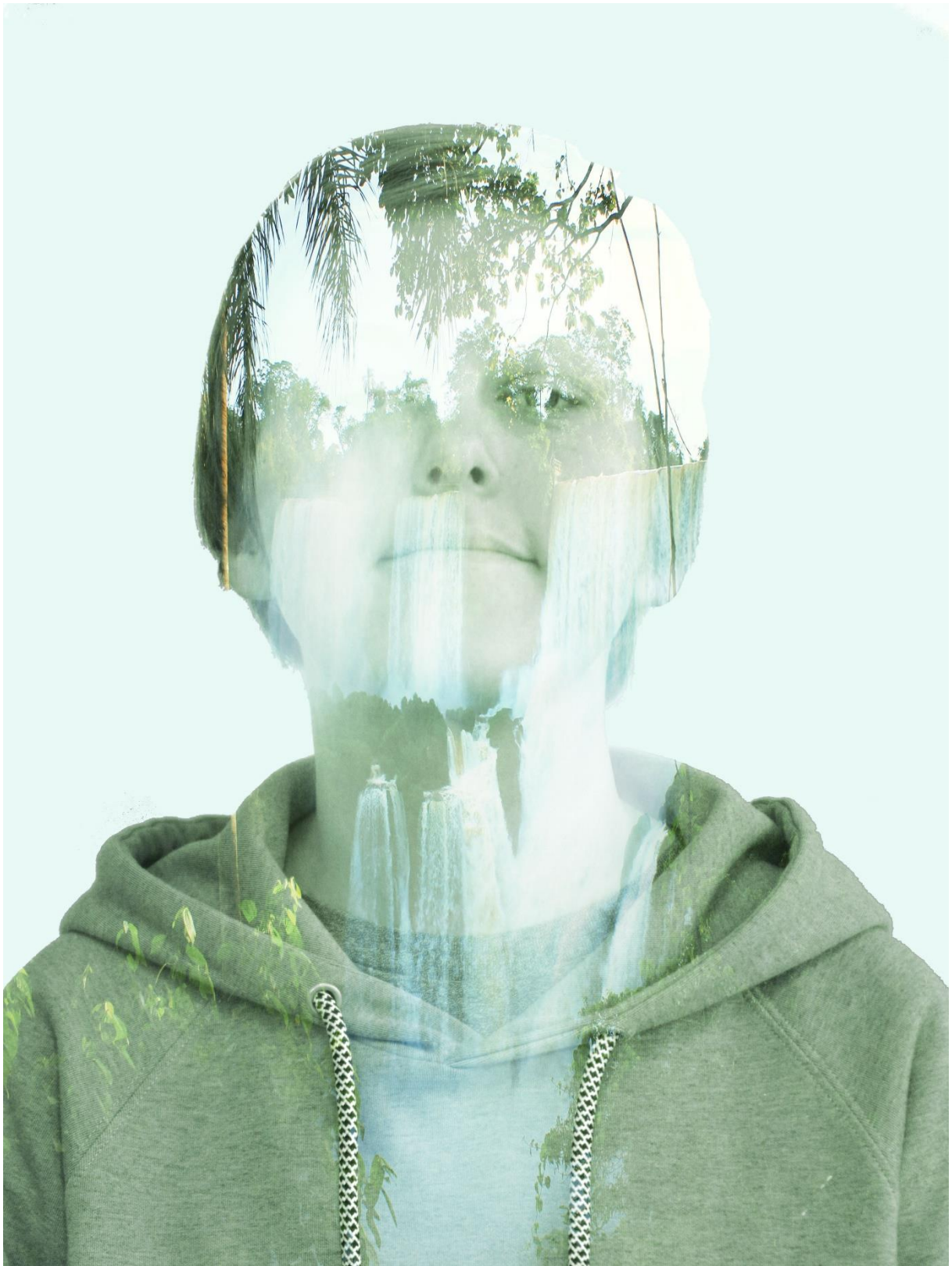
Figur f Elev 8A



Figur g Elev 8B



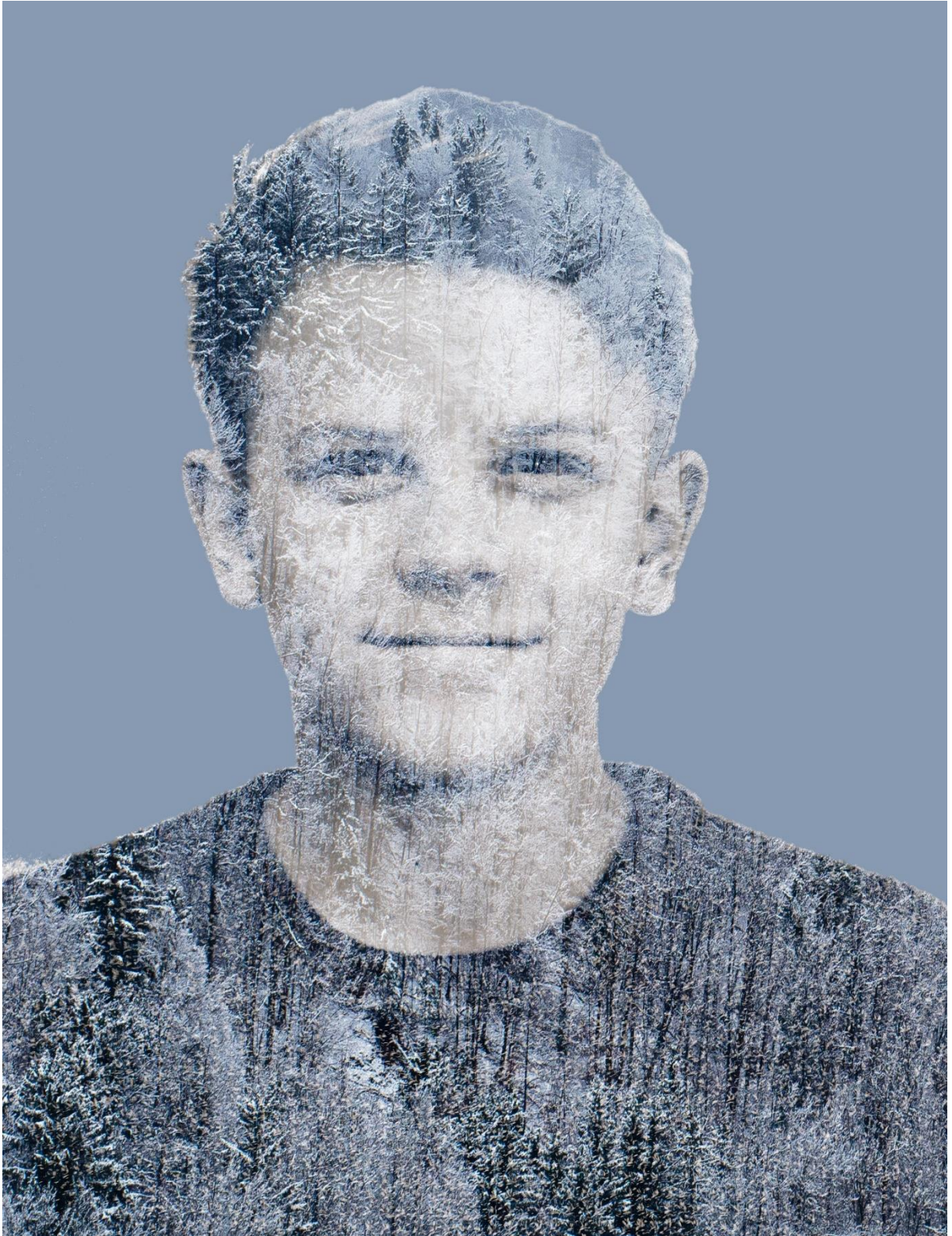
Figur h Elev 8C



Figur i Elev 8D



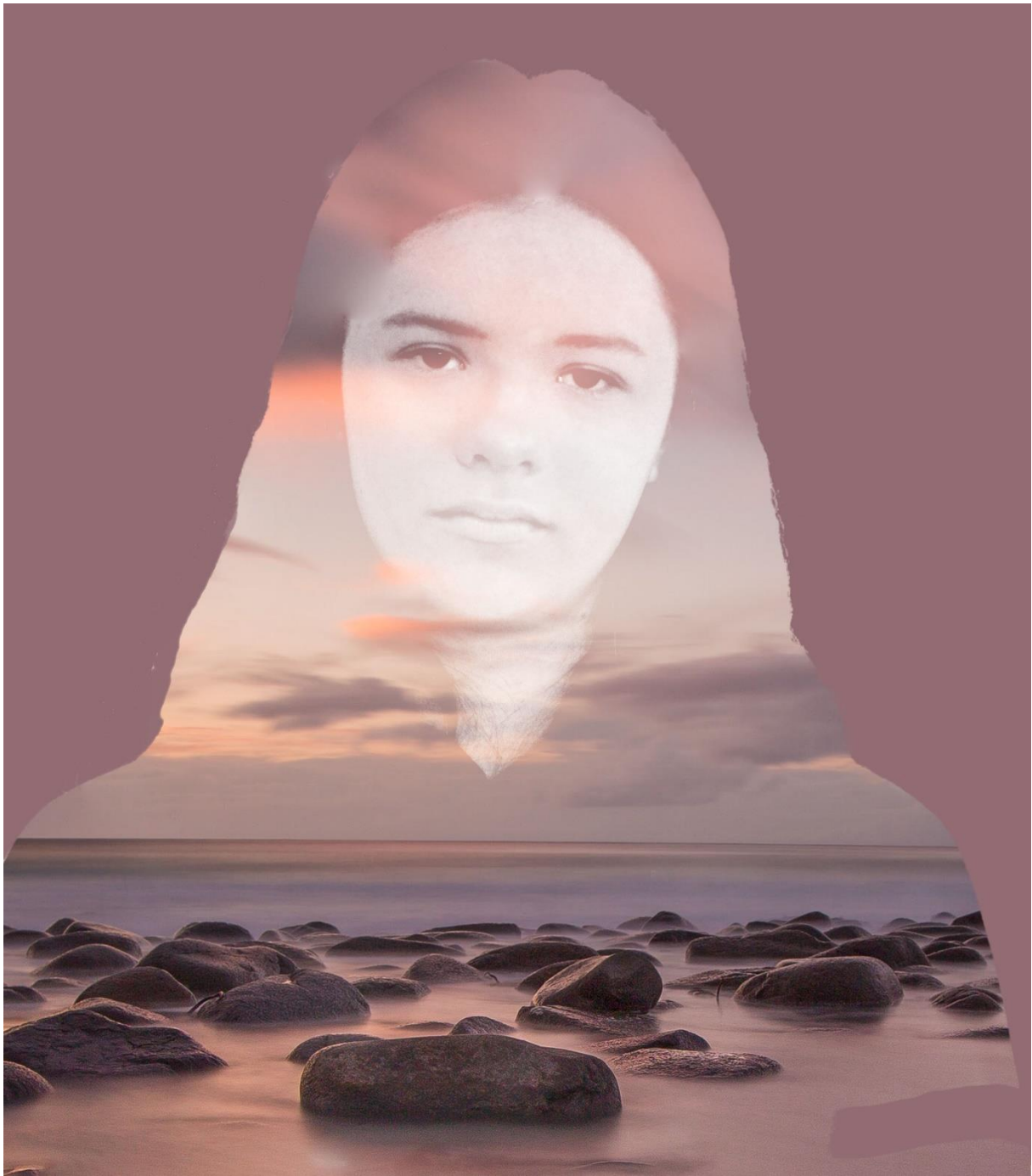
Figur j Elev 8E



Figur k Elev 8F

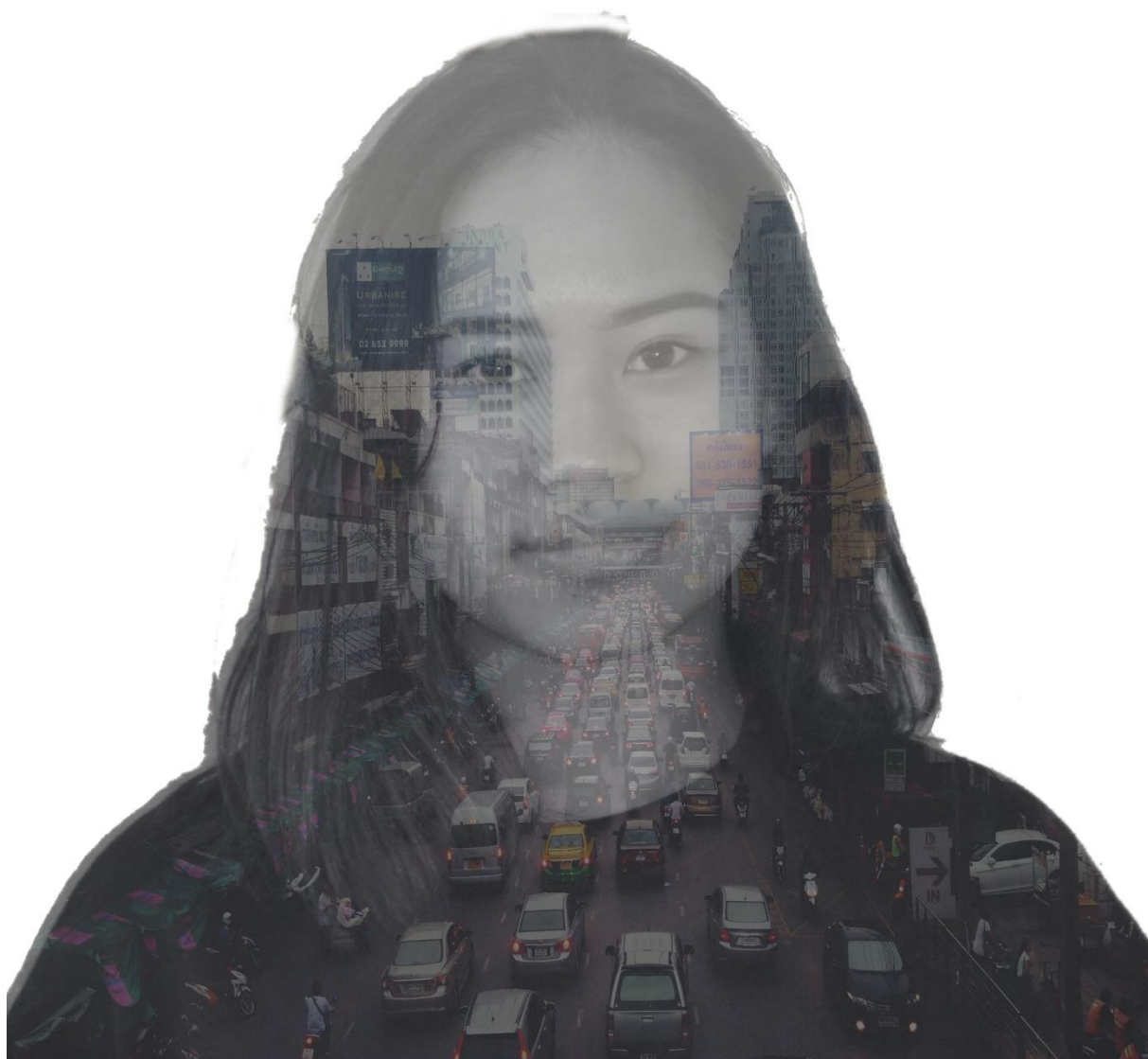


Figur I Elev 8G



Figur m Elev 8H

4.7.2 10. trinn



Figur n Elev 10A



Figur o Elev 10B



Figur p Elev 10C



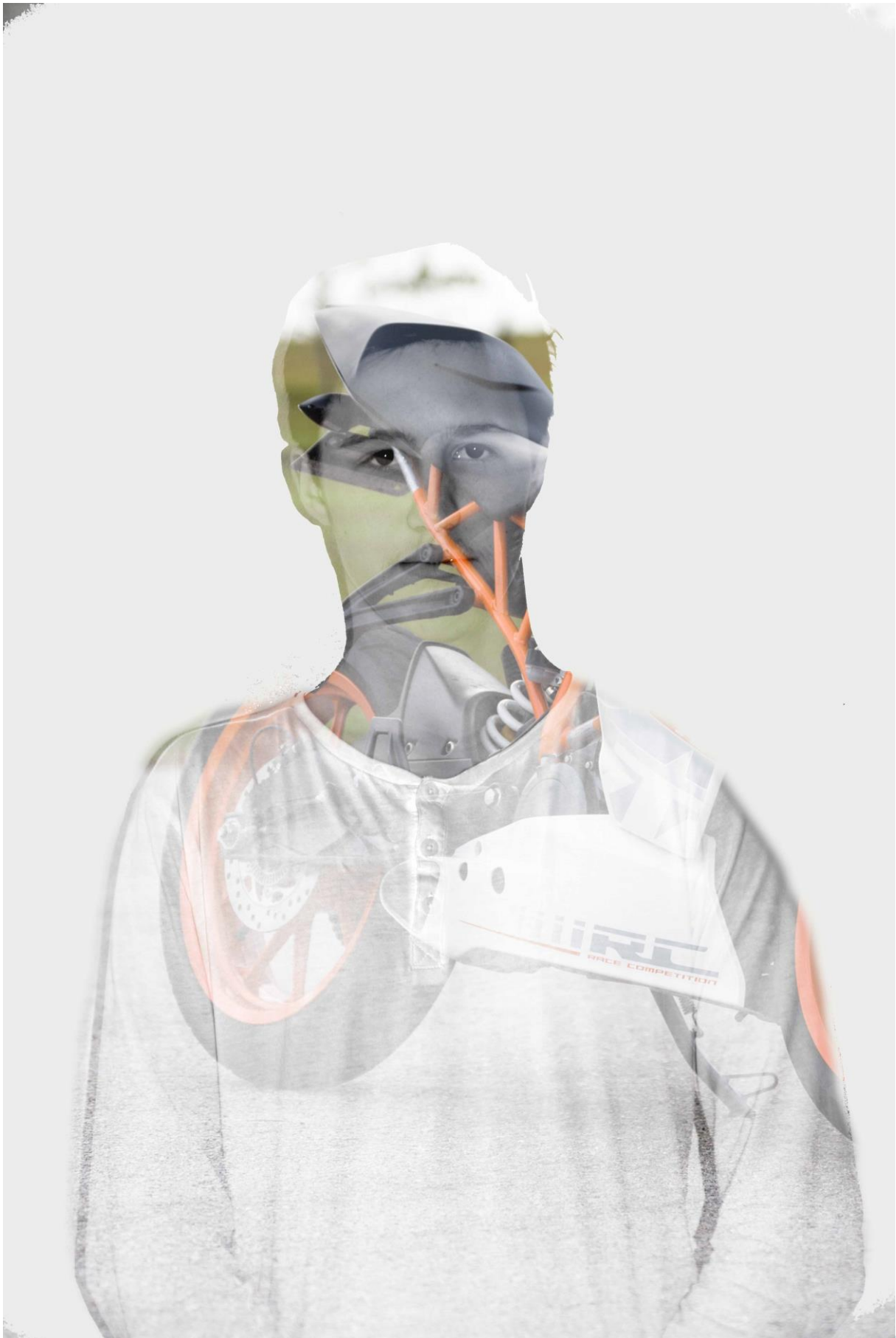
Figur q Elev 10D



Figur r Elev 10E



Figur s Elev 10F



Figur t Elev 10G



Figur u Elev 10H



Figur v Elev 101



Figur x Elev 10J1



Figur w Elev 10J2



Figur y Elev 10K



Figur z Elev 10L



Figur æ Elev 10M



Figur ø Elev 10N



Figur å Elev 100



Figur aa Elev 10P

Elevarbeid er nummerert på følgende måte; ElevTrinnX hvorav Trinn er klasstrinn og X er en bokstav fra A-Å.

5.0 Drøfting av funn

I dette kapitlet vil jeg drøfte hvordan mitt didaktiske design har vært, hvordan elevene har uttrykt seg, hva som var bra, men også alle dets svakheter. I tillegg ser jeg på elevenes estetiske produksjoner. Jeg henter empiri fra analyse av selvportrettene, fra funnene i kapitlet over og egne oppfatninger av situasjoner. Jeg kommer til å drøfte på et overordnet gruppenivå og vil derfor unngå å gå dypt inn på hvert enkelt elevarbeid, men jeg kommer til å nevne noen. Når jeg referer til en enkelt elev, vil jeg referere til eleven som enten han eller hun, og ikke elevens navn ettersom dette skulle være anonymt.

5.1 Oppsummering av undervisningsopplegget

Da jeg startet bachelorprosjektet skrev jeg en hypotese over hvordan undervisningsopplegget mitt ville være. Jeg hadde altså gjort en analyse av et problem utfra tallene fra Skolefagsundersøkelsene og en egen oppfatning av at den grunnleggende ferdigheten IKT ble nedprioritert i Kunst og Håndverksfaget. Jeg hadde også veldig lyst å prøve ut en guide i Adobe Photoshop som jeg hadde laget under min avsluttende oppgave i Kunst og Håndverk (60 stp.). Jeg så derfor det som en gylden mulighet å kombinere dette.

Da jeg skrev min hypotese for hvordan undervisningsopplegget ville fungere var jeg meget optimistisk etter flere positive tilbakemeldinger fra både veiledere og faglærerne jeg skulle ut å jobbe med. Jeg nevnte også en del problemer jeg trodde kunne oppstå. Deriblant tid, tekniske problemer o.l.

Før jeg skriver noe videre vil jeg bare være helt konkret. Dette undervisningsopplegget er **IKKE** egnet til bruk i en kommunal ungdomsskole og om ditt formål er å prøve det ut uten noen endringer vil dette ikke gå.

Da jeg startet undervisningsopplegget virket alt bra og undervisningen gikk etter planen den første dagen, om man ser bort i fra små urofaktorer som det alltid vil være i et klasserom. Etter hvert som undervisningsøktene kom oppsto det flere og flere uventede problemer. Grunnen for at jeg mener dette undervisningsopplegget ikke kan brukes i en ordinær kommunal skole var alle de uforventede tekniske problemene som oppstod. Først og fremst var det langt i fra nok ram på datamaskinene som ble brukt, det krever 2.5 GB minne på en datamaskin for å kunne bruke Adobe Photoshop, men det er anbefalt å ha minst 8 GB. Dette forsakte store problemer for elever, ettersom datamaskinene som var i bruk ikke hadde nok

minne til å bruke Refine Edge Tool verktøyet som var en av hovedgrunnene for at jeg valgte å ta i bruk Photoshop foran GiMP.

Et annet problem forårsaket av mangel på RAM var at datamaskinene ikke greide å gjøre alle oppgavene den ble gitt. For eksempel var det flere elever som slet med å få legge inn bilde nr. 2 inn i programmet, fordi datamaskinens minne var fullt og vi måtte resette alt og starte på nytt med et «tømt» minne. Dette var ikke like enkelt for elevene. Det var også datamaskiner som ikke ville godta at filer ble dratt inn (slik som i både videoguide og skriftlig guide), som igjen gjorde at elevene ikke fant ut hvordan de skulle jobbe videre.

Det var også store problemer for de fleste elevene å lagre arbeidet deres. Dagens ungdom er vant til å jobbe med applikasjoner som gjør IKT til det vi før i tiden kalte «pek-og-klikk». Jeg tror de fleste vil kjenne seg igjen i problemet med elever når det kommer til lagring av ting. Ungdom og unge nå til dags er vokst opp med applikasjoner hvor lagring og alt tenkelig skjer automatisk, alt er blitt for lett... Flere elever i mitt prosjekt slet med å se forskjellen på «Lagre som» og «Lagre», de som klarte å finne «Lagre som» slet med å finne ut hvor de så hadde lagret filen. Videre måtte elevene lagre arbeidet sitt over på en minnepenn og ITs Learning, og det skulle vise seg særdeles problematisk å kopiere filer fra datamaskin over til minnepinnen. Heldigvis fant jeg et par elever i hver klasse som klarte dette og kunne derfor hjelpe de andre elevene med å få lagret.

Et annet problem med store konsekvenser for undervisningsopplegget mitt var det faktum at i en kommunal skole vil alle datamaskiner ha «Rollbacks» hvor datamaskinene stiller seg tilbake for hver gang datamaskinen blir slått helt av. Dette for å unngå at elevens arbeid ikke samler seg opp og fyller opp datamaskinen, at programvare som ikke skal være der blir installert, som en måte å forhindre virus, trojaner o.l. Dette gjorde at før hver undervisningsøkt var jeg nødt å reinstallere Adobe Photoshop, et relativt stort program på hver enkelt PC. Jeg prøvde å møte opp en time før undervisning, hvor jeg hadde til slutt 8 minnepinner med Adobe Photoshop installasjonsfil klar, slik at jeg kunne installere på nesten halvparten av datamaskinen om gangen. Dette ville ikke vært noe faglærerne kunne gjort selv i skolesammenheng, men det gikk med meg, fordi jeg var der kun for disse timene.

Dette ville ikke vært et problem på en skole hvor elevene hadde et eget datarom med gode nok datamaskiner til å kjøre Adobe Photoshop, og hvor man kunne hatt det installert uten at det forsvant ved «Rollbacks».

Videre, som man ser også fra lærersvar, var tiden et stort problem for mitt didaktiske design. Dersom en elev var syk mer enn en gang fikk hun/han ikke levert. Dette var fordi undervisningsopplegget krevde betraktelig mer tid enn de fire ukene elevene fikk. Flere elevarbeid ble rushet igjennom, hvor de fikk mye hjelp av meg for å komme seg over store hindre, for i det hele tatt å ha noe å levere inn. Skulle jeg gjort noe lignende igjen, ville jeg gitt elevene syv til åtte uker slik som er normalt ved et undervisningsopplegg i Kunst og Håndverk på den skolen hvor jeg utførte mitt design.

Dersom man skulle jobbet med et slikt prosjekt over en så kort periode ville jeg nok valgt å jobbe i en helt annen programvare. Et eksempel på et alternativt undervisningsopplegg over en kortere periode ville vært ved bruk av applikasjoner som «Fused» som man finner i iTunes og Google Play. Da kunne elevene ha jobbet med deres egne telefoner som verktøy, både som kamera og med programvare. Det ville også gjort det lettere for elevene å ta vare på og spare på elevarbeid.

Da jeg startet planleggingen av undervisningsopplegget var planen å se om jeg kunne gi elevene en økt kompetanse i foto og fotoredigering, og dette mener jeg alle elevene som deltok på prosjektet har fått. Likevel var ikke undervisningsopplegget godt nok til at hvilken som helst lærer skal kunne ta det i bruk. Grunnen til at jeg fikk det til, er at jeg har en stor selvlært kompetanse i programvaren som ble brukt, og jeg kunne derfor lett identifisere feil og hjelpe elevene videre. Jeg har også stor forståelse for IKT og hvordan alt henger sammen og var derfor overkvalifisert til å hjelpe elevene dersom de slet med andre tekniske ting utenfor programvaren.

Det skal også nevnes at jeg har erfaringer med både Microsoft Windows og Apple Mac, hvor jeg bruker begge operativsystemene daglig. Derfor kunne jeg også hjelpe elevene med egne datamaskiner.

Et annet element for hvorfor jeg fikk så mange elever gjennom dette prosjektet var at jeg dedikerte fire uker kun til dette. Det gjorde at jeg kunne møte opp en hel time før

undervisningsøkten startet for å forberede meg, noe ikke en vanlig faglærer ved en skole kunne gjøre.

Likevel skal det også nevnes at de fleste elevene syntes prosjektet var veldig gøy. Ser man på elevsvarene er de fleste tilfreds med oppgaven. Lærerne som var med på prosjektet syntes det var veldig gøy å være med, og det å bli personlig takket av elevene for at du gjør noe annerledes med dem, er en spesiell følelse.

Personlig ser jeg på det som en suksess dersom bare en elev ble bitt av «Foto-basillen», og det ble flere. Jeg hadde elever som jobbet gjennom hele vinterferien med bildene deres fordi de syntes at det var veldig spennende å jobbe med fotoredigering. Jeg hadde flere to-er elever som oppnådde karakterer helt opp til fem, og bare noen få av elevene oppnådde dårligere resultater ved dette prosjektet enn de ellers ville fått.

Det jeg derimot synes er mest leit med prosjektet, var at jeg ikke fikk med alle elevene som var med på undervisningen. Under halvparten av elevene som var med på undervisningen ga melding fra foresatte om at de syntes det var greit at deres sønn eller datter var med. Jeg synes det er synd at det ikke var mer fokus på å få tilbakemelding om elevene kunne være med eller ikke, ettersom jeg nå sitter igjen med ufattelig mange elevarbeid og besvarelser jeg ikke kunne ha med i oppgaven.

5.2 Drøfting av elevarbeid

Dersom man skal tolke elevarbeidet opp mot Barthes teori rundt foto kan man påstå at alle bildenes noema er selve personen, selve individet. Om man fjerner alle elementer ved bildet er det individet som står igjen. Om man fjerner alt fra bildet, vil man ikke være i stand til å fjerne selve personen, den vil alltid være igjen, derfor må individet være fotografiets egenart. Videre kan man påstå at bildets punctum finner man i det som skulle representere dem selv. Det er bildets punctum som er det personlige i bildet, deres identitet. I oppgaveteksten skulle elevene finne et bilde de mente representerte dem selv. Om elevene har klart dette vil det ikke være noe tvil om dette elementet er bildets punctum. Men man kan se ut i fra flere elevsvar at de ikke fant et bilde som representerte deres identitet, men heller et bilde de syntes var fint, og tok heller det i bruk. Det er dog eksempler på når man kan tolke bildet bak som bildets noema. For eksempel ved figur n og t var elevene veldig opptatt av at nettopp bildet de la i bakgrunnen skulle være selvrepresentativ.

Barthes andre element i et fotografi studium, vil være det man er enig om i bildet, det som skaper interesse. I elevarbeidet mener jeg at bildets studium også er bildets air. Selve kombinasjonen mellom noema og punctum. Hvordan elevene legger dets identitet over deres eget ansikt for å skape en unik og særegen refleksjon om deres tanker om seg selv. De elevene som har fått dette til illustrerer en høy grad selvforståelse, men det er for noen veldig vanskelig å kroppsliggjøre ens tanker om seg selv. Resultatene fra oppgaven min viser at det ikke alltid er like enkelt å finne noe som skal fremstille oss selv for andre.

Personligheten til elevene er deres helhetlige karakteristiske tanker og følelser, noe som ikke alltid kan illustreres via et bilde, og det vil for mange være noe privat de muligens ikke ønsker at alle skal se.

Det tekniske ved bildene er noe så som så. Mange elever hadde for høye forventninger til hva de skulle gjøre i forhold til hva de fikk til. Et godt eksempel på dette er figur v, denne eleven, blant flere, hadde en forventning om å legge flere bilder inn i deres bilde. Eleven ved figur v skulle blant annet ha noen barneføtter som hun holdt, men fikk ikke dette til, og endte med å hive inn et tilfeldig bilde helt på slutten av den siste timen slik at hun fikk levert i det minste noe. Veldig få elever fikk tid til, eller tok seg tid til å finjustere bildene. Ved å gjøre overgangene bedre kunne mange bilder fått et enda finere air. Man kan også se på noen bilder at de har feil i kanter og hjørner. Dette er fordi utskjæringen ikke fikk alt med seg, og elevene korrigerer ikke dette på slutten, noe som kunne blitt gjort på to til tre minutter og gitt et bedre resultat.

5.3 Avsluttende refleksjoner og veien videre

Avslutningsvis vil jeg si at i arbeidet med denne oppgaven har jeg opplevd mye med og motgang, og jeg har utviklet meg som kunsthøyskolelærer betraktelig. Jeg har vært nær å skrinlegge hele oppgaven da jeg hadde så mange tekniske problemer at jeg slet med å finne en utvei. Heldigvis har en sterk tro fra faglærere og medstudenter under forskningsperioden vært til stor hjelp. Jeg har lært mye om mitt syn på Kunst og Håndverksfaget, og jeg har fått nye tanker rundt flere av dets elementer. Jeg kan nå forstå hvorfor de tekniske elementene ved faget blir nedprioritert og gjort enkelt, selv om jeg selv ikke har samme syn.

Veien videre vil være å jobbe med og utvikle en lignende oppgave som kan utføres i GiMP, hvor jeg muligens vektlegger identitet enda sterkere, men at elevene får en god gjennomgang rundt tema selvrepresentasjon før de blir igangsatt. Jeg har ingen planer om å

gi opp med å lage et godt undervisningsopplegg i foto, for kunst og håndverksfaget. Men det vil nok være noe jeg gjør i arbeidslivet og ikke i en akademisk form.

6.0 Bibliografi

- Bale, K. (2009). *Eстетikk - En Innføring*. Oslo: Pax Forlag.
- Barane, H. G. (2015). *Iscenesetjing av kjensler*. Stord: HSH.
- Barthes, R. (2001). *Det lyse rommet - tanker om fotografiet*. Oslo: Pax Forlag AS.
- Berentsen, H. (2014). *Ung på Instagram - selvrepresentasjon og inntrykkshåndtering gjennom bilder*. Stord: Høgskolen Stord/Haugesund.
- Freeman, M. (1984). *Achieving photographic style*. London: Macdonald Publishing Co.
- Friday, J. (2002). *Aesthetics and photography*. Burlington: Ashgate Publishing Limited.
- Gadamer, H. G. (2004). *Truth and method (2. utg)*. New York: Continuum.
- Hedgecoe, J. (2006). *Fotografering*. Oslo: N.W. DAMM & SØN AS.
- Imsen, G. (2015). *Elevers Verden - Innføring i pedagogisk psykologi (5. utg)*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Langford, M. (1980). *The story of Photography, a focal Press Book*. Massachusetts: Focal Press .
- Løberg, M. M. (2015, Mars 11). *Fotografi.no*. Henta frå Hva er definisjonen på kunstfoto?: <http://www.fotografi.no/arkiv/hva-er-definisjonen-pa-kunstfoto>
- Mckenney, S., & Reeves, T. C. (2015). Chapter 9: Educational design research. I S. Mckenney, & T. C. Reeves, *Educational design research* (s. 30). Twente, Nederland & Georgia, USA: University of Twente & The Unuversity of Georgia.
- McKenney, S., & Visscher-Voerman, I. (2013). *Educational Designer - Journal of the international society for design and development in education*. Henta frå Formal education of curriculum and istructional designers: http://www.educationaldesigner.org/ed/volume2/issue6/article20/pdf/ed_2_6_ISDDE_SMcK_IV_13.pdf
- Regjeringen Bondevik II. (2004). *St.meld. nr. 030 (2003-2004) Kultur for læring*. Oslo: Regjeringen.no.
- Regjeringen Solberg. (2016). *Meld. St. 28 (2015-2016)*. Oslo: Regjeringen.no.
- Repenning, A. (1994). Programming Substrates to Create Interactive Learning Environments. *Interactive Learning Environments, Vol. 4, Issue (1)*, ss. 45-74. Henta frå <https://www.cs.colorado.edu/~rale/papers/PDF/ILE94.pdf>
- Sandbye, M. (1992). *Det iscenesatte fotografi- fem amerikanske fotografer: Duane Michals, Les Krims, Joel-Peter Witkin, Cindy Sherman, Eileen Cowin*. København: Politisk revy.
- Sontag, S. (2004). *Artes - om fotografi*. Oslo: Pax forlag AS.
- Suryadi, D. (2010). Didactical design research (DDR).
- Sømoe, K. (2010, November 1). Roland Barthes: "Det lyse rommet". Stord, Hordaland, Norge.
- Sømoe, K., Vavik, L., Andersland, S., Arnesen, T. E., Arnesen, T., Espeland, M., . . . Tuset, G. A. (2010). *Skolefagundersøkelsen 2009*. Stord: Høgskolen Stord/Haugesund.

Utdanningsdirektoratet. (2006, August 1). *Udir.no*. Henta frå Læreplan i Kunst og Håndverk - Etter 10. årstrinn: <https://www.udir.no/kl06/KHV1-01/Hele/Kompetansemaal/etter-10.-arstrinn>

Utdanningsdirektoratet. (2015, August 25). Generell del av læreplan. *udir.no*, s. 22.

van den Akker, J., Bannan, B., Kelly, A. E., Nieveen, N., & Plomp, T. (2013, November). *Netherlands institute for Curriculum Develpoment (SLO)*. Henta frå Educational design research: <http://downloads.slo.nl/Documenten/educational-design-research-part-a.pdf>

Wikipedia. (u. å.). *Wikipedia.org*. Henta frå Multiple exposure: https://en.wikipedia.org/wiki/Multiple_exposure

Wikipedia. (u.å.). *Wikipedia.org*. Henta frå Mimesis: <https://no.wikipedia.org/wiki/Mimesis>

Figurliste

Figur 1 Holdninger til IKT hentet fra Skolefagsundersøkelsen 2009	1
Figur 2 Selvpoplevd kompetanse etter utdanningsnivå hentet fra Skolefagsundersøkelsen 2009	3
Figur 3 Generisk modell for å gjøre pedagogisk design forskning	16
Figur 4 Reppenings figur for people, tools and problems.	18
Figur 5 Visualisering av krets	19
Figur f Elev 8A.....	29
Figur g Elev 8B	30
Figur h Elev 8C	31
Figur i Elev 8D	32
Figur j Elev 8E	33
Figur k Elev 8F.....	34
Figur l Elev 8G	35
Figur m Elev 8H.....	36
Figur n Elev 10A	37
Figur o Elev 10B	38
Figur p Elev 10C	39
Figur q Elev 10D.....	40
Figur r Elev 10E	41
Figur s Elev 10F	42
Figur t Elev 10G.....	43
Figur u Elev 10H.....	44
Figur v Elev 10I.....	45
Figur w Elev 10J2	46
Figur x Elev 10J1	46
Figur y Elev 10K.....	47
Figur z Elev 10L	48
Figur æ Elev 10M.....	49
Figur ø Elev 10N.....	50
Figur å Elev 10O.....	51
Figur aa Elev 10P	52

Vedlegg 1: Oppgavetekst til elevene inkludert målark

Dobbelteksponering i Photoshop

I kunnskapsløftet står det i et av kompetansemålene at dere skal kunne bruke ulike funksjoner i billedbehandlingsprogram. Det står også at dere skal kunne bruke ulike materialer og redskaper i arbeid med bilder ut fra egne interesser. I denne oppgaven skal dere nettopp gjøre dette.

Det er lagt opp til tre dager med til sammen seks undervisningstimer, men det er meningen at du skal kunne jobbe med denne oppgaven mer om behov. Ta med godt humør og arbeidsvilje om du har behov for å jobbe utenom undervisningstid. Det er også mulig å jobbe hjemme om du eller et familiemedlem har en datamaskin eller Mac med Photoshop.

- ✓ Et minimumskrav er du skal kunne følge guiden (se vedlegg) til punkt og prikke å lage et moderne og hipt bilde ved hjelp av dobbelteksponeringseffekten.
- ✓ Lag minst to forskjellige bilder, helst flere
- ✓ Bildene skal representere din identitet, det er derfor viktig at du går godt inn i deg selv

Oppgaven:

I denne oppgaven skal du se litt nærmere på din identitet. Hvem er du? Hva står du for? Men med et kunstnerisk uttrykk. Her skal du ta i bruk dobbelteksponeringseffekten ved hjelp av Photoshop å legge et bilde over et annet for å skape en multieksponeringseffekt.

- ✓ Du skal bruke «public domain» altså bilder som ikke er beskyttet av intellektuell eiendomsrett som opphavsrett, varemerke eller patent lover.
- ✓ Du skal bruke et bilde av deg selv.
- ✓ Du kan godt ramme det inn når bildet er ferdig og gi det i gave til din mor.
- ✓ Du skal ha en konkret plan før du starter fotograferingen som skal godkjennes av lærer.

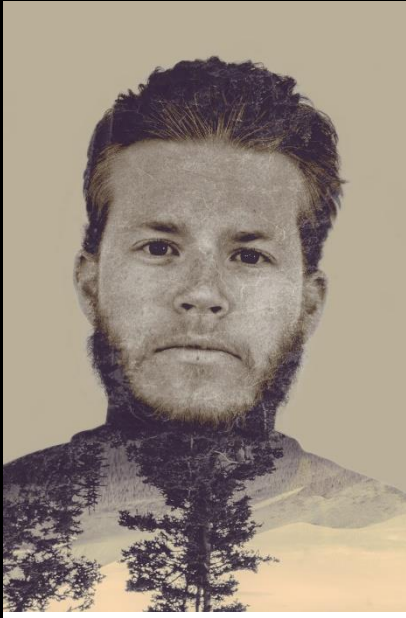
- ✓ Du må gjerne drøfte tanker og ideer med andre. Dere må gjerne samarbeide, for eksempel ved å hjelpe hverandre med å ta selvportrett, men alle skal levere inn et individuelt produkt.
- ✓ I skoletiden skal ingen forlate skolens område for å ta bilder. Hvis noen må ta bilder ett annet sted enn på skolen, må dette gjøres på fritiden.
- ✓ Det er ditt ansvar at du alltid har noe å gjøre i timene på skolen.
- ✓ Du skal lære hvordan du bruker flere funksjoner i et bildebehandlingsprogram. Å sette på et filter med en app er ikke tilstrekkelig redigering. Skolens maskiner har Adobe Photoshop. Hvis du vil bruke et annet program tar du med deg egen pc.
- ✓ Du skal levere inn ferdig utfylt hefte med prosessbeskrivelse og en enkel analyse av verket du valgte.

Undervisningsøkt 1:

1. Start med å gå til en side hvor fotografer og kunstnere har lagt ut bilder som er public domain. Eksempler på sider som dette er [Unsplash](#) og [Stockvault](#).
2. Etter at du har valgt bildet som representerer din identitet må du lage en konkret plan for hvordan bildet skal legges inn, skal bilde være opp-ned? Skal du bruke bare deler av bildet, eller alt? Osv.
3. Ta så et selvportrett med en jevn bakgrunn, helst hvit. Du kan godt få hjelp av en medelev til å ta dette bildet, eller spør meg.

UNDERVISNINGSPØKT 2-4:

4. Følg så guiden eller finn lignende guider på [Youtube](#) for inspirasjon. Youtube kanaler som Phlearn, Spoon Graphics, Graphic Geeks, Photoshop Tutorials, tutorials junction og blue light TV er en god start.
5. Til slutt fyller du inn spørreskjema på side 5 og 6.

Emne	Målplan, foto			
Fag	Kunst og håndverk			
Periode	Vår 2017			
Hovedmål: Kompetansemål tatt ut ifra kunnskapsløftet	<ul style="list-style-type: none"> • bruke ulike materialer og redskaper i arbeid med bilder ut fra egne interesser • bruke ulike funksjoner i bildebehandlingsprogram • tegne bildemanus, redigere og manipulere enkle digitale opptak og vurdere bruk av egne virkemidler 			
Måloppnåelse:	Lav 1-2 Kan noe	Middels 3-4 Kan godt	Høy 5-6 Kan veldig godt	
Fotografi	Eleven har produsert et fotografi.	Eleven har produsert et fotografi, og har tydelig satt seg inn i hvordan man kan ta gode bilder.	Eleven har produsert et fotografi, og har tydelig satt seg inn i hvordan man kan ta gode bilder. Bildet har høy kvalitet og skiller seg ut.	
Kreativitet	Eleven har brukt dobbelteksponering	Eleven har brukt dobbelteksponeringseffekten til å skape et kreativt uttrykk.	Eleven har brukt dobbelteksponeringseffekten til å skape et kreativt uttrykk. I tillegg har eleven tenkt grundig igjennom hvordan utskjæringen av bilde har blitt gjort.	
Bildeanalyse	Eleven har skrevet en enkel bildeanalyse.	Eleven har brukt analyseskjemaet og skrevet en god objektiv og subjektiv analyse av kunstverket.	Eleven har brukt analyseskjemaet og skrevet en god objektiv og subjektiv analyse av kunstverket. I tillegg har elevene klart å kombinere farger veldig bra fra portrett til bakgrunn.	
Prosessbeskrivelse	Eleven har fylt ut en enkel prosessbeskrivelse der han/hun beskriver noen deler av arbeidsprosessen.	Eleven har beskrevet arbeidsprosessen sin, og kan vurdere sitt eget arbeid ved å si noe som er positivt og hva som kunne vært bedre.	Eleven gjør egne vurderinger av arbeidsprosessen underveis, og forandrer oppgaven ut ifra disse egenvurderingene. Vurderingene er godt beskrevet i prosessbeskrivelsen.	
Bildebehandling	Eleven har lært en eller to funksjoner i et bildebehandlingsprogram	Eleven har lært flere funksjoner i et bildebehandlingsprogram, og bruker disse på en hensiktsmessig måte.	Eleven behersker et bildebehandlingsprogram så godt at han/hun kan eksperimentere med ulike funksjoner, og bruker dem på en svært god og hensiktsmessig måte.	
Selvstendighet	Trenger mye hjelp og veiledning underveis for å få det til.	Trenger en del veiledning, men tar veiledningen til seg og prøver å få det til selv.	Er veldig selvstendig. Tar veiledningen til seg og jobber med produktet på egen hånd.	

KARAKTER:			

Idémyldring



Egenvurdering av arbeidsprosessen, 10. trinn

Oppgave i dobbelteksponeering i Photoshop

Hva tenkte du om oppgaven da du fikk den?

Var det vanskelig å finne et bilde som representerte deg?

Var det vanskelig å finne ut hvordan du skulle jobbe med ditt eget selvportrett? Hvorfor/hvorfor ikke?

Hvordan var arbeidsprosessen for deg? Fortell litt (5-10 setninger)

Hva trengte du hjelp til underveis, var guiden/filmen tilstrekkelig?

Synes du at du fikk nok hjelp underveis?

Hva er du fornøyd med på bildet ditt?

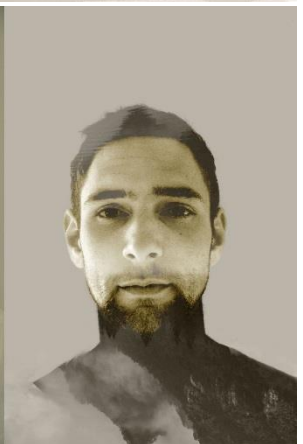
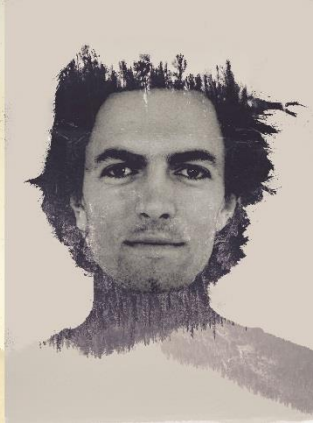
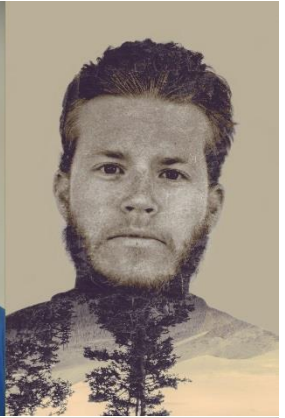
Hva var det vanskeligste i denne oppgaven?

Brukte du tiden godt, eller kunne du ha jobbet bedre?

Hva synes du om oppgaven?

Eksempelbilder:





Vedlegg 2: Guide i Photoshop

Dobbelteksponeering

Du har mest sannsynlig sett den interessante effekten man får om man overlapper to eller flere bilder på musikk cover, i magasiner eller i reklamer. I denne guiden skal vi lage et trendy dobbelteksponeerings portrett i Adobe Photoshop ved hjelp av funksjonene «**blending mode**» og «**clipping mask**» via noen få steg.

I fotografi er dobbelteksponeering en kombinasjon av to eller flere eksponeringen som skaper et helhetlig enkeltbilde. Det vil si at det er en teknikk hvor man tar bilder over et annet bilde. Før i tiden hvor man brukte film ruller i kameraene, kunne man gjøre dette ved to forskjellige metoder, den ene var å ta to bilder for så å bruke et mørkerom å kombinere disse, den andre metoden var å ta et bilde, så spole tilbake filmen å ta et nytt bilde over det gamle. Men, i vår moderne tid med moderne programvare kan vi nå lett lage en slik effekt i programmet Adobe Photoshop.

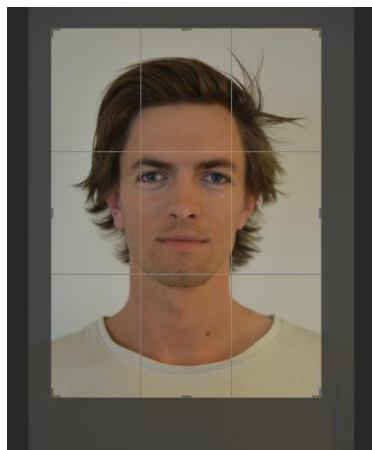
1. Klargjøring av hoved fotografiet

Steg 1

Ta et selvportrett eller hent et bilde fra ditt personlige arkiv hvor bakgrunnen er mer eller mindre helt nøytral, som er lett å jobbe med.

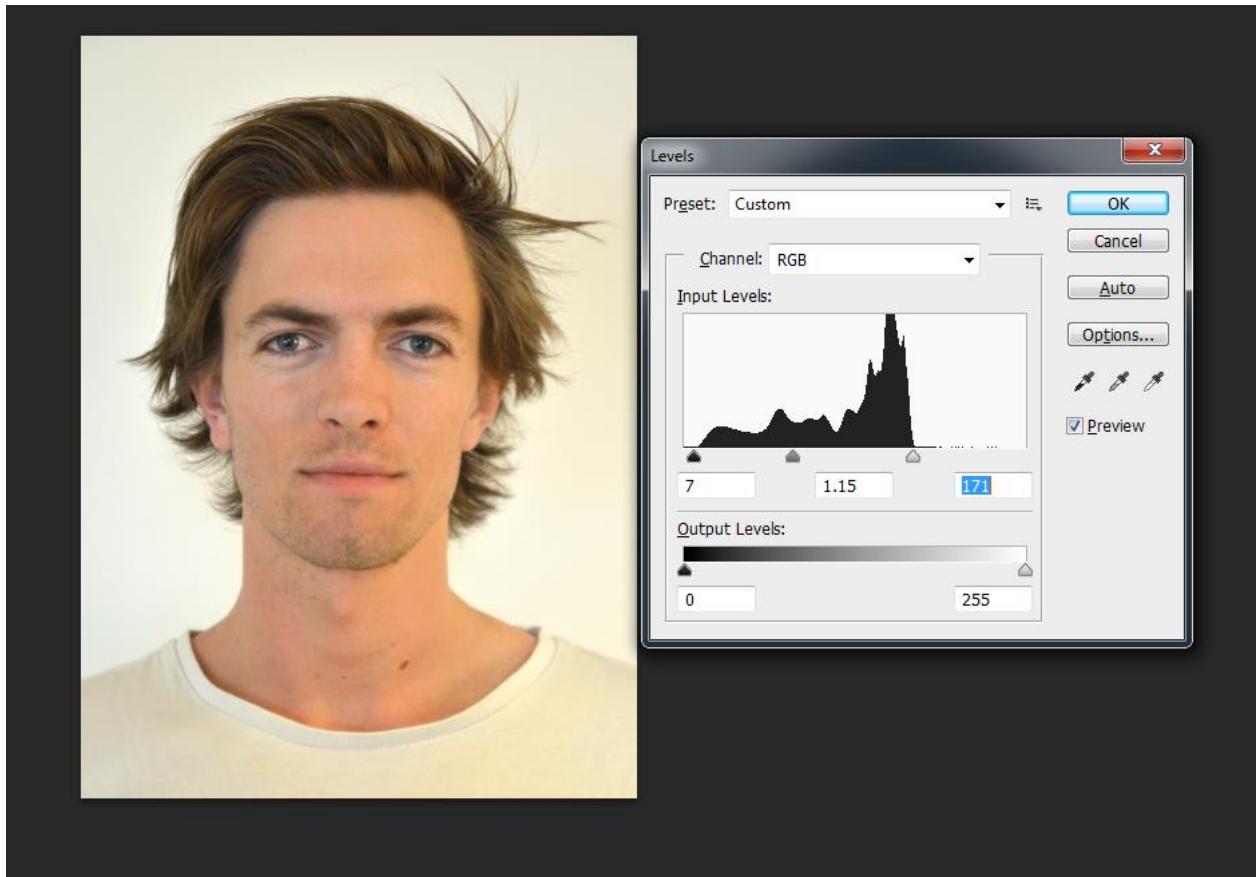


Deretter bruker du **Crop Tool (C)** for å justere bilde.



Steg 2

Nå må du justere bilde slik at det blir mye lysere og øke kontrasten på bildet. Trykk på **Image -> Adjustments -> Levels** eller hold **Control (CTRL)** og **L** for å få opp Levels menyen. Beveg den lyseste glideren til venstre, noe som gjør bildet lysere, legg så på mer kontrast ved å bevege den venstre sorte glideren til høyre. Du kan også skrive inn verdiene manuelt, men dette kan variere fra bildet til bildet. Anbefalt 6-11 på den mørke fargen, 1.10-1.20 for den grå og 170-200 for den hvite. Trykk deretter OK knappen for å legge på justeringene.



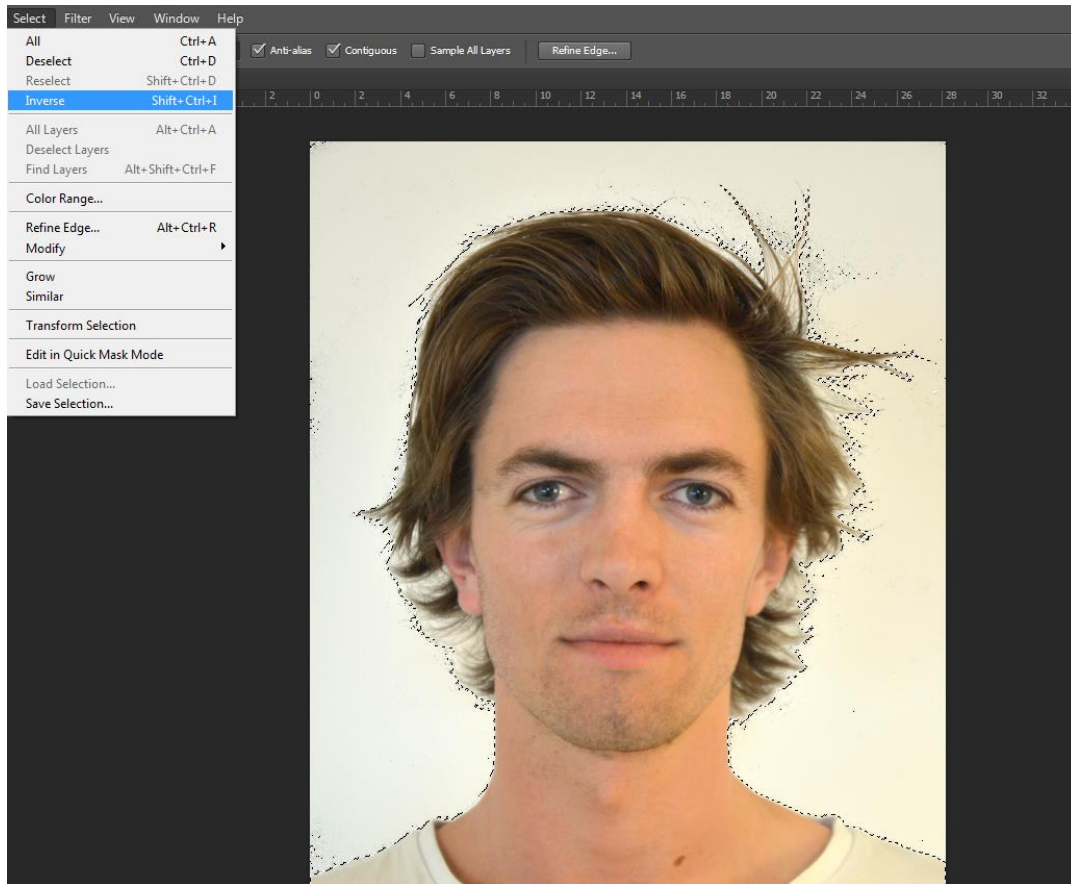
Steg 3

Steg tre går hovedsakelig ut på å gjøre små justeringen for å fikse portrettets utsende. **Bruk Spot Healing Brush Tool (j)**. Dra og klikk med musen, tegn på området og fiks små detaljer slik at vi får et rent og perfekt område. Dette verktøyet er veldig bra for å fjerne kviser, rynker eller lignende. Dette steget kan også hoppes over om det ikke er nødvendighet for det.



Steg 4

Nå skal du ta bort bakgrunnen på bildet, dette er veldig lett ettersom vi bruker en helt ren bakgrunn. **Bruk Magic Wand Tool (W)** og klikk hvor enn du vil på bakgrunnen. Blir ikke alt markert kan du holde inne SHIFT knappen og trykke der det er behov, blir for mye markert kan du holde inne ALT knappen å trykke dette bort. Etter at alt er markert trykker du på **Select > Invers**. Eller Hold **Shift, Control (CTRL)** og **I**.

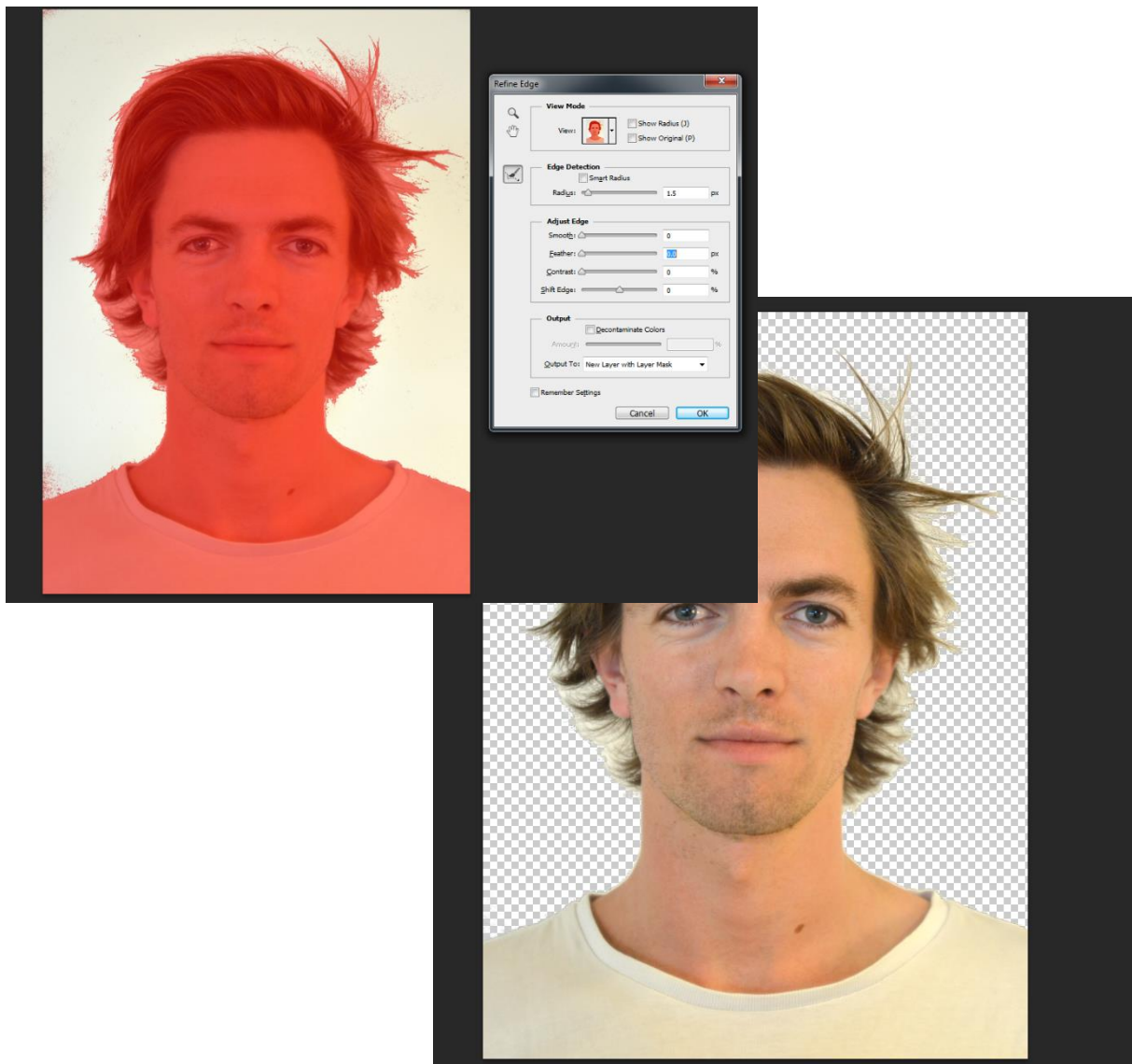


Steg 5

Mens vi fortsatt har **Magic Wand Tool (W)** i bruk trykker vi på **Refine Edge** knappen i kontroll panelet over for å få frem **Refine Edge** innstillings vindu. Her kan vi skifte hvordan vi ser bildet i **View Modes** rubrikken, plaser området som er markert på en hvit, sort, transparent eller andre bakgrunner, for å gjøre det mer synlig. Personlig foretrekker jeg «Overley».

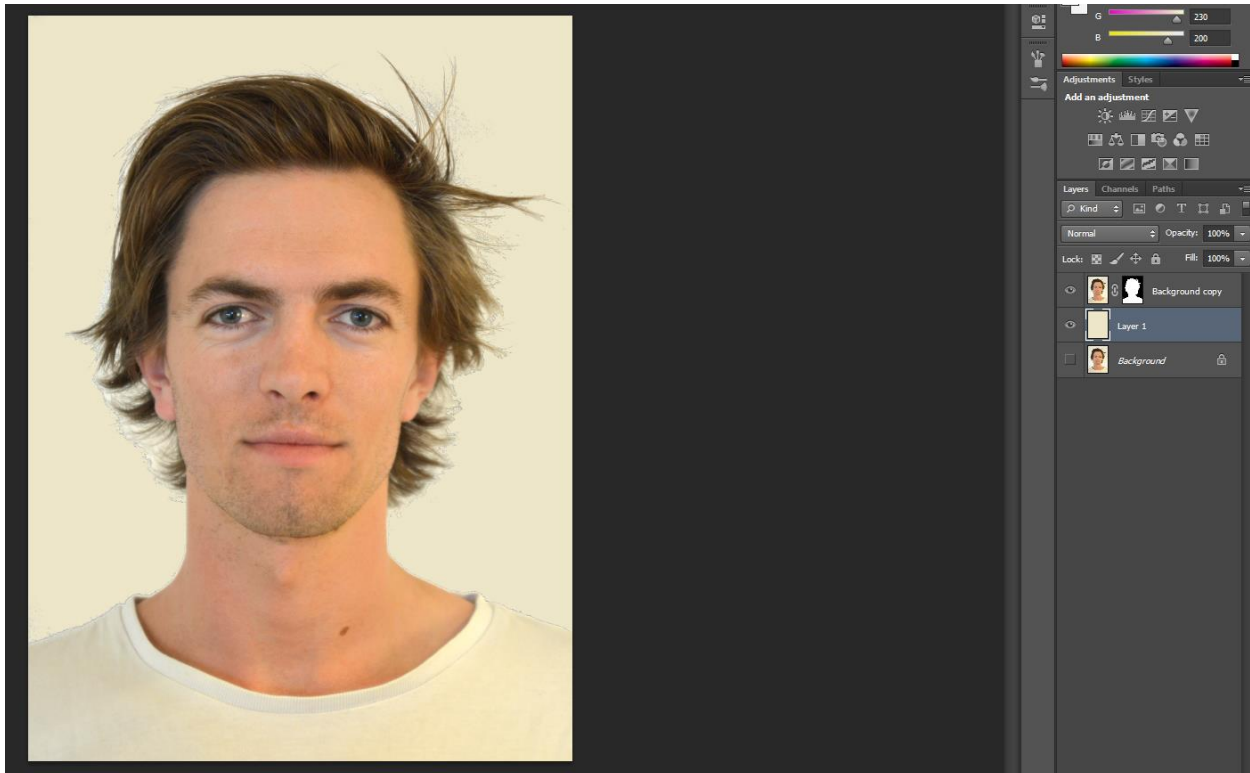
Forsiktig juster Radius verdien større i **Edge Detection**, sett den mellom 1.5-3.0. noe som gjør at kanten blir mindre stivbeint, noe som avslører flere mindre detaljer som separate hårstrå. Du kan også leke litt rundt de andre alternativene i **Refine Edge**, som å gjøre kanten glattere eller uskarpt. Dette vil være lurt om bildet du bruker har en kompleks bakgrunn, men i vårt tilfelle er veldig små justeringer nok for å få effekten vi søker.

Sett **Output To** i **Output** seksjonen av vinduet til **New Layer with Layer Mask**. Dette vil automatisk lage en kopi av vårt originale bilde med bakgrunnen gjemt bak en **Clipping Mask**. NB. Det kan være nødvendig at du må trykke på ditt nye **Layer Mask** og holde inne **Control (CTRL)** og **I**.



Steg 6

Lag et **New Layer** under portretter som er klippet ut og fyll det med en naturlig grå eller beige farge ved hjelp av **Paint Bucket Tool (G)**



2. Lag dobbeleksponeringseffekten ved å kombinere to bilder

Steg 1

Finn et bilde nummer to til din komposisjon. Det kan være en fin blomst, et bylandskap, noe abstrakt osv. For denne guiden har jeg valgt ut dette natur bilde av Samuel Rohl som du finner gratis på

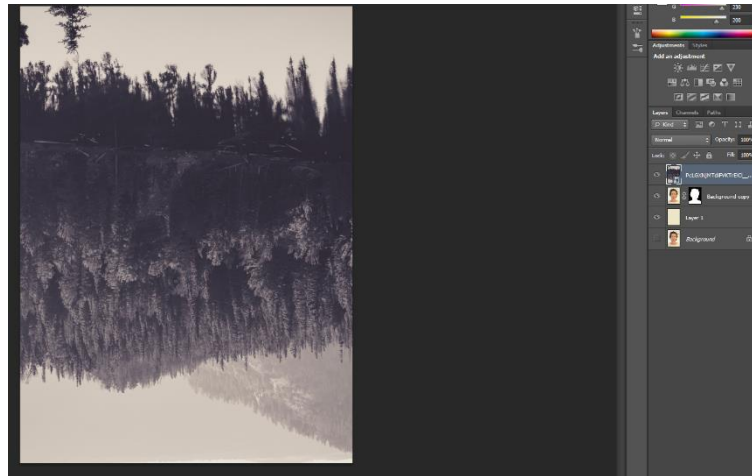


[Unsplash.com](https://unsplash.com). Du kan også bruke [Stockvault.net](https://stockvault.net) eller andre lignende sider hvor eieren av bildene har gitt tillatelse til at bildene kan brukes helt gratis.

Steg 2

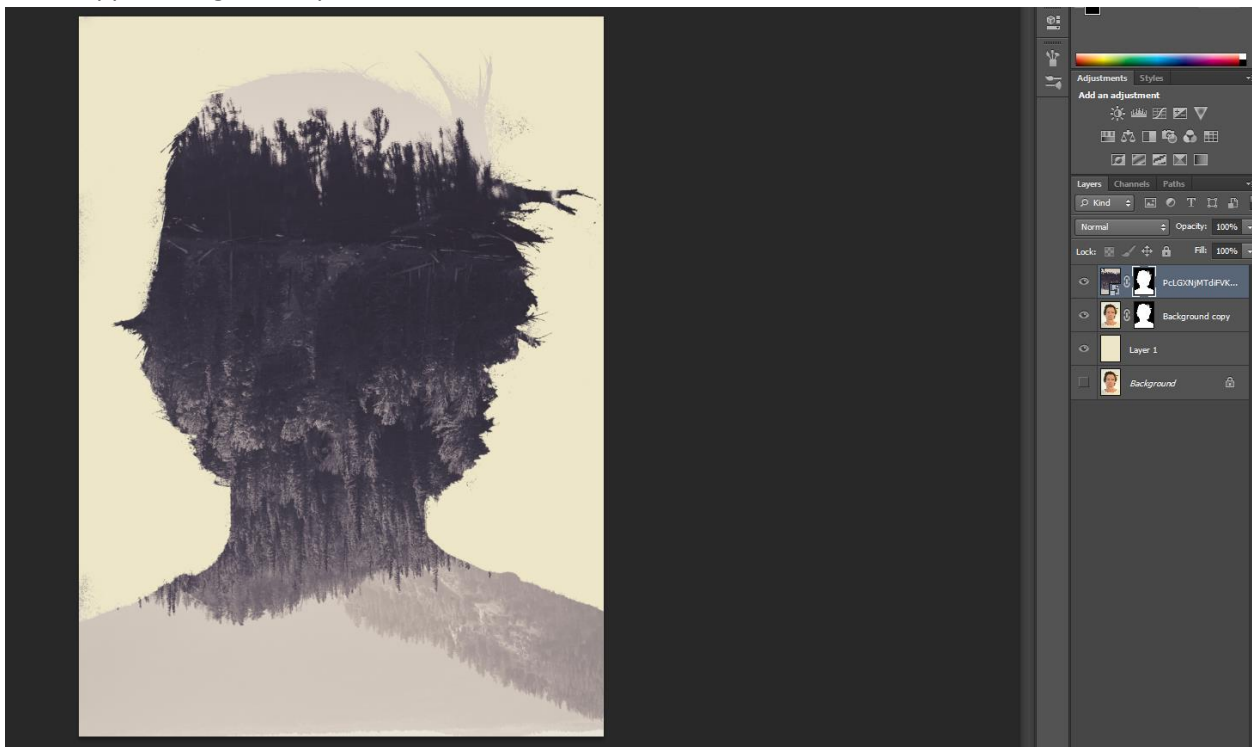
Plasser bilde av skogen over mannens portrett og juster det slik du vil. Du kan også endre på dette etterpå ved å trykke på bildet så **Edit -> Transform -> Scale/Rotate** alt etter hva du vil. På mitt bilde har jeg rotert det 180⁰ og skalerte veldig inn for å få en ønsket effekt.

NB. Hold inne Shift knappen når du drar inn bildet, da vil det komme sammen med dine andre lag og ikke i et separat vindu.



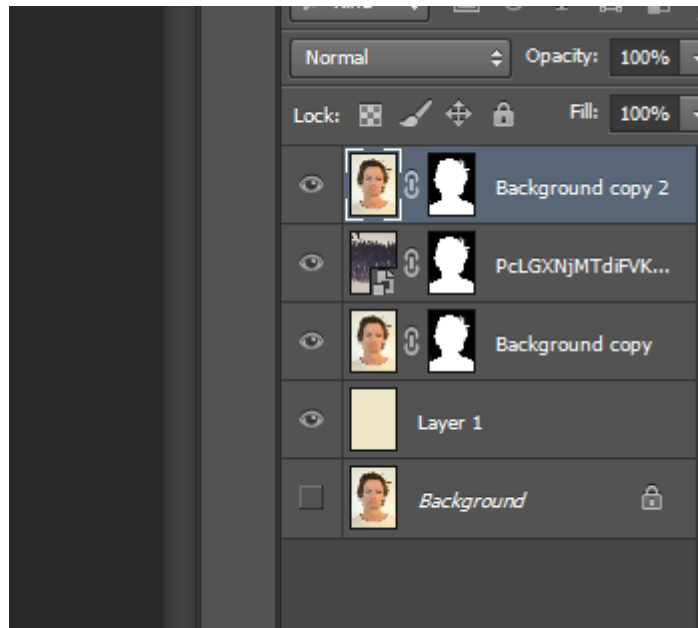
Steg 3

Mens du fortsatt er på bakgrunnsbildet **holder du inne Control (CTRL)** og trykker på **Layer Masken** fra bildet layeren med portrettet. Da vil du få utklippet fra Layer Masken over bakgrunnen. Trykk deretter på **Layer -> Layer Mask -> Reveal Selection**. Da får du et nytt **Layer Mask** med samme utklipp som laget med portrettet.

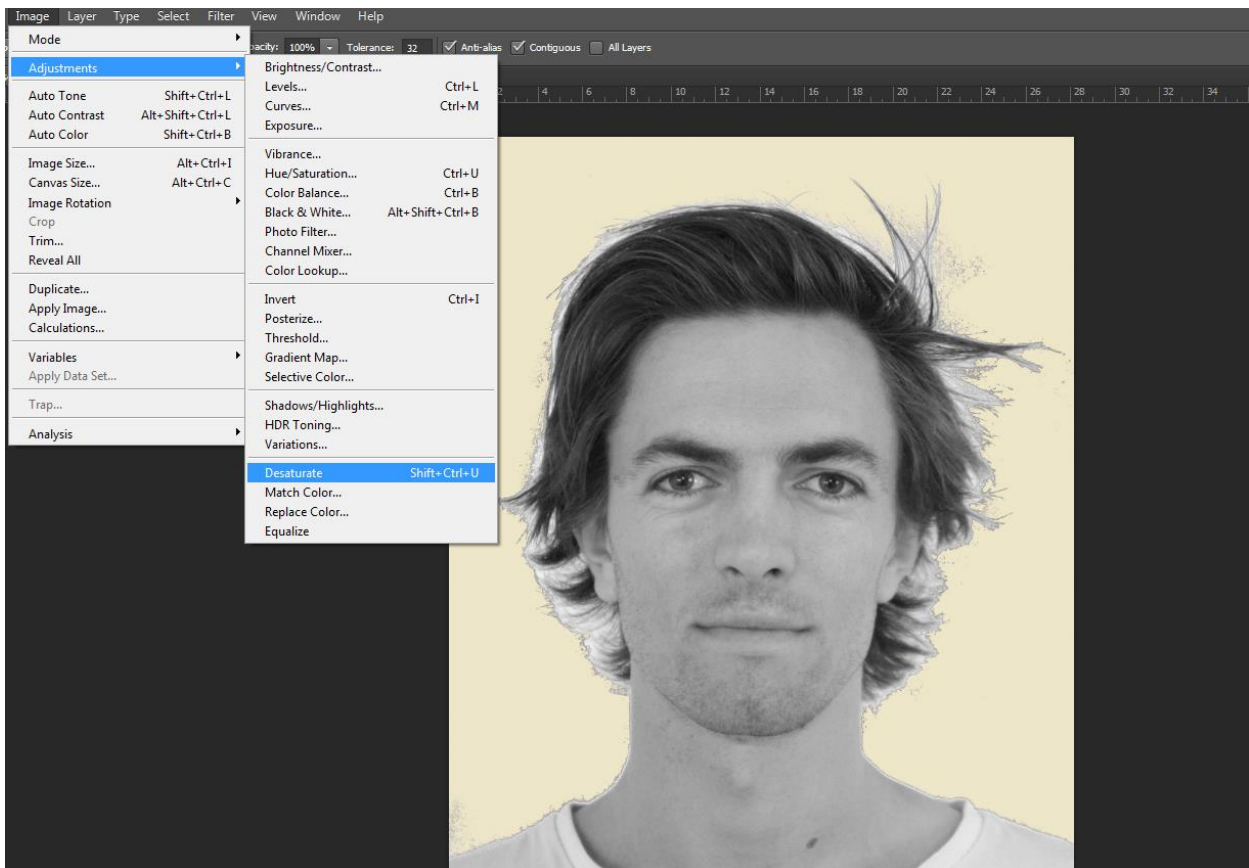


Steg 4

Trykk på laget som har portrettet med **Clipping Mask** og lage en kopi (**Control (CTRL)** og **J**) og dra dette laget over skog laget.

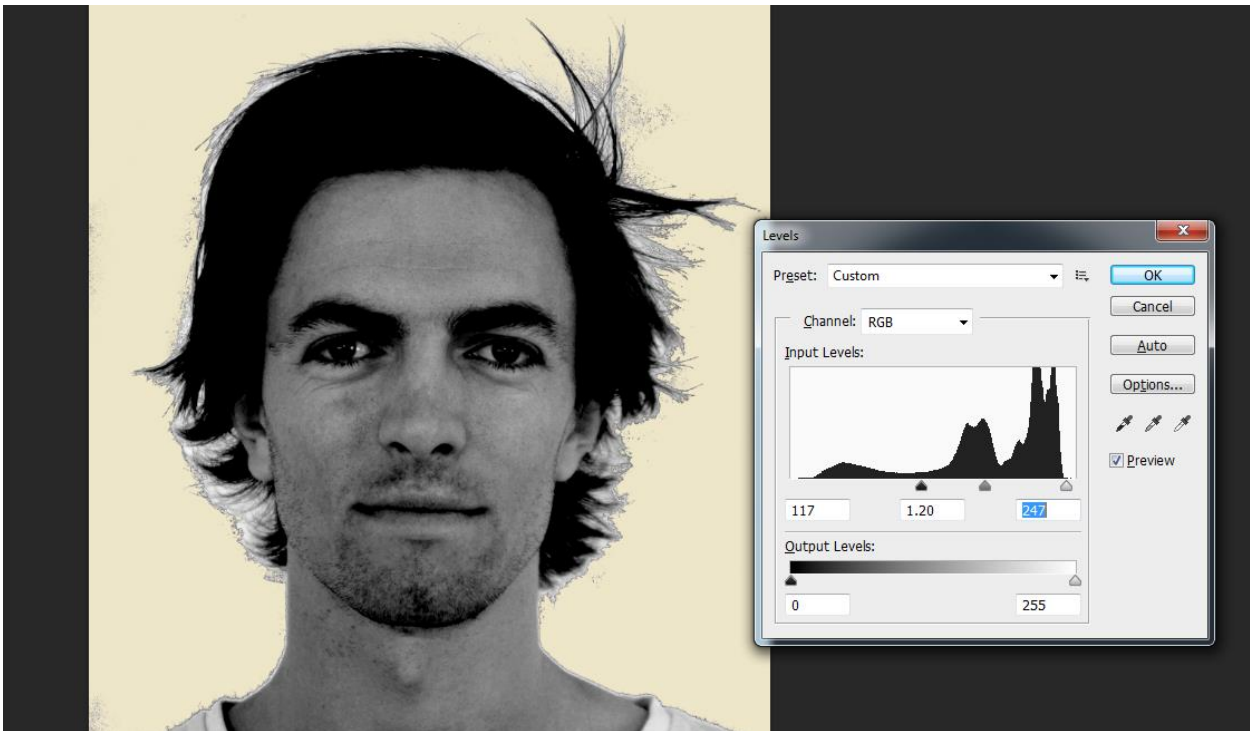


Deretter gjør vi portrettet monokromatisk for at det lettere skal gå igjen med skogs lagets farge palett. Mens man er på portrett laget gå til **Image -> Adjustments -> Desaturate** eller press **Shift, Control (CTRL)** og **U**, noe som vil gjøre bildet til gråskala.

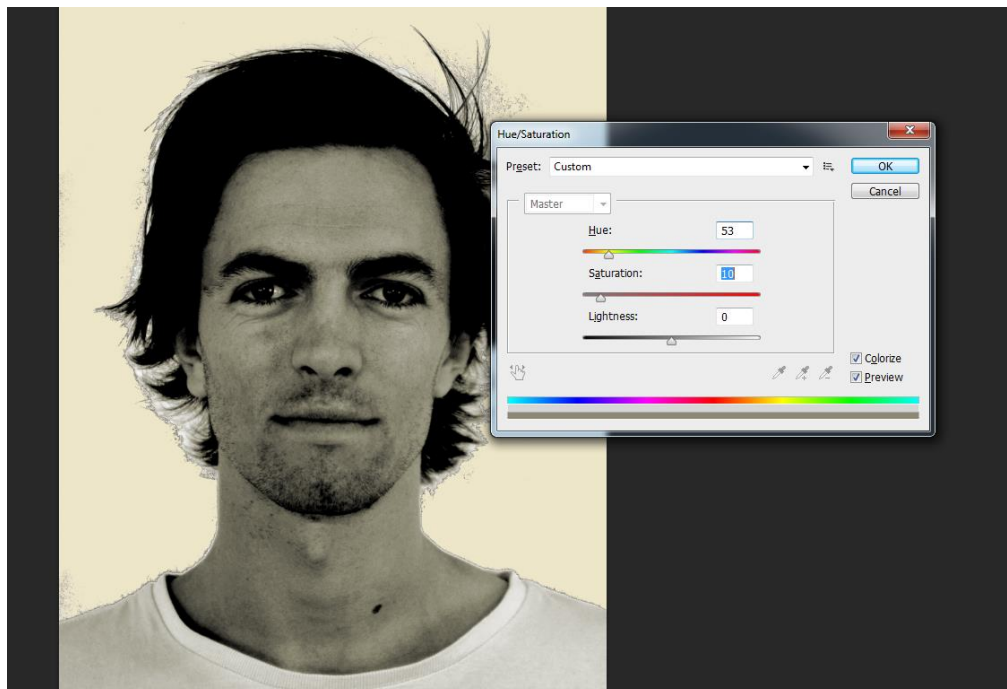


Steg 5

Åpne **Levels (Control og L)** vinduet og gjør bildet mye mørkere ved å bevege den mørke glideren til høyre eller manuelt skrive inn en verdi fra 110-130.



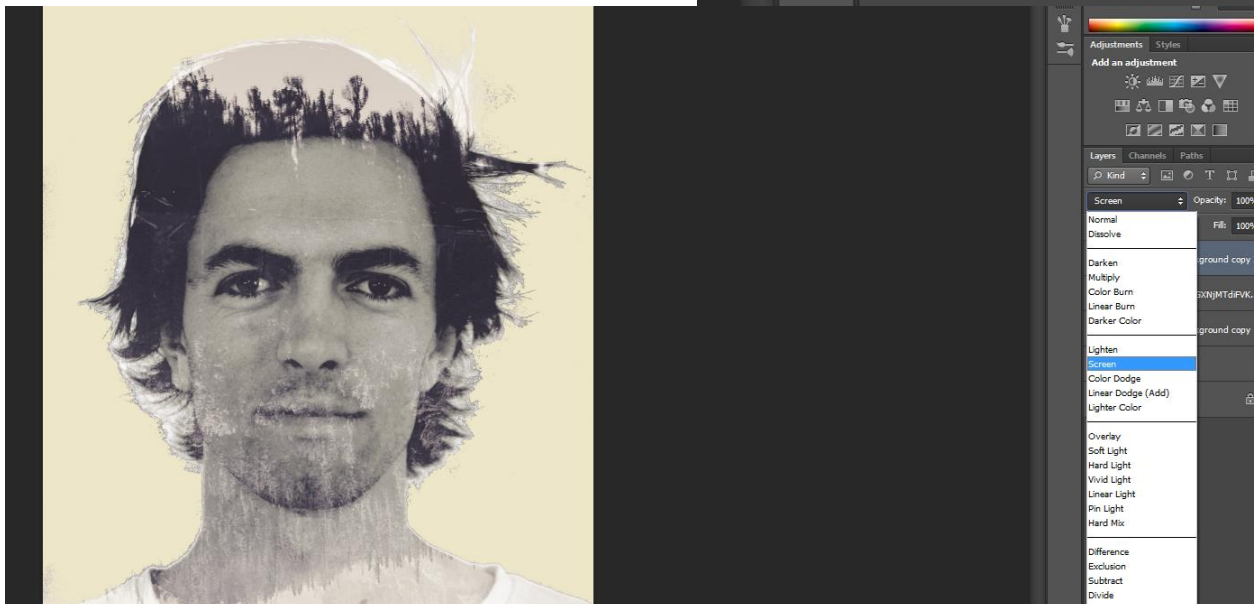
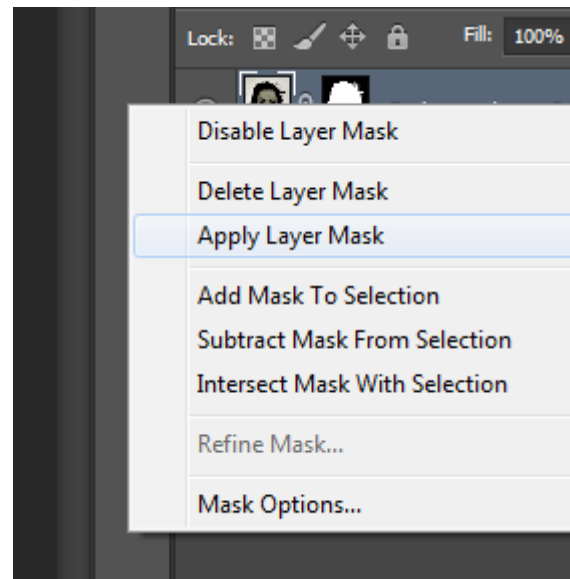
Legg til effekten å gå til **Image -> Adjustments -> Hue/Saturation**. Der trykker du på boksen hvor det står **Colorize** for å skifte hele rekkevidden med farger for vårt bilde. Set **Hue** verdien til 212 (om grå) eller 53 (om beige) for å legge litt farge i bildet. Set så **Saturation** til 10, som reduserer livaktigheten til bildet. Trykk så OK for å legge på denne effekten.



Steg 6

Høyre klikk så på portrettets **Layer mask** og trykk på **Apply Layer Mask** i menyen.

Skift **Blending Mode** av portrettet laget til **Screen** i Layers panelet. Vi kan allerede nå se at dobbelteksponeringseffekten kommer.



Steg 7

Trykk på **Layer Masken** til det øverste portrettet. Ta **Brush Tool (B)** og juster opp størrelsen på verktøyet. Sett fargen til sort å begynn å mal rundt håret til bildet slik at den hvite kanten forsvinner. Her kan du også fortsette hele veien rundt haken for å fjerne halsen og overkroppen på modellen din. Gå så ned på ditt bakgrunns lag å trykk på **Eyedropper Tool (I)** klikk så på den gråe fargen i luggen til modellen for å kopiere denne fargen. Bruk så igjen **Paint Bucket Tool (G)** og endre bakgrunnen din til den nye fargen.



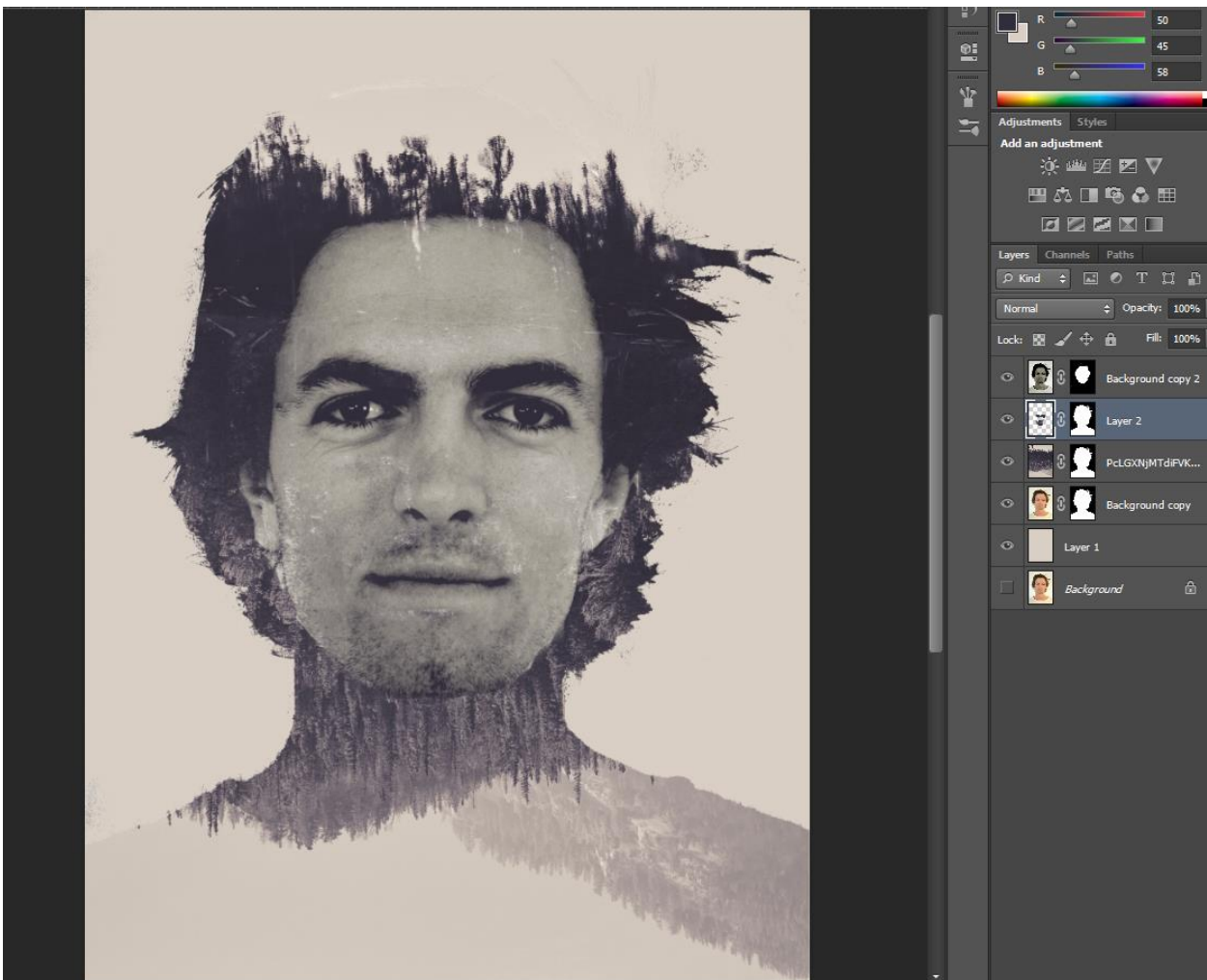
Steg 8

Noen deler av bildet vil fortsatt se litt for bråkete ut, som for eksempel øynene. Dette kan vi justere slik;

Lag et **New Layer** under det øverste portrett bildet, ta **Brush Tool (B)** igjen å skift fargen på penselen til fargen fra trærne i luggen ved hjelp av **Eyedropper Tool (I)**.

Start ved å male over øynene noe som igjen gjør dem mer distinkte. Om du vil være helt sikker på at du ikke maler utenfor bildet kan du også her lage en Layer mask ved å trykke holde inne Control (CTRL) og trykke på Layer Masken til det originale portrett layeren og trykk **Layer -> Layer Mask -> Reveal Selection**.

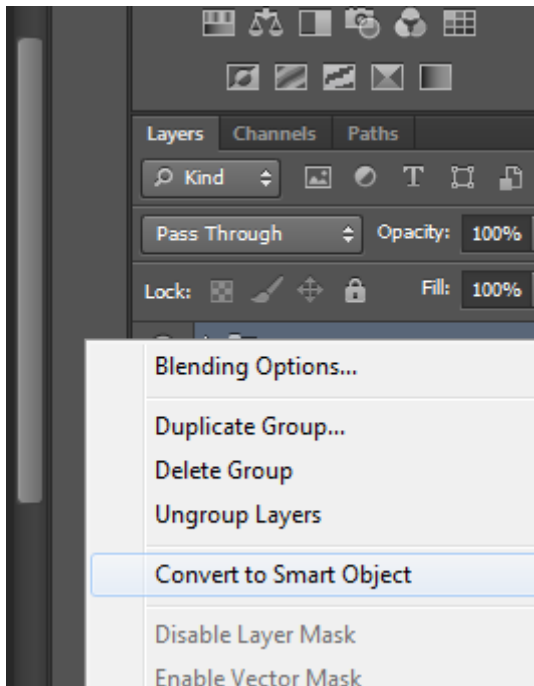
Her ordnet jeg også litt rundt haken og munnen til modellen min.



Steg 9

Trykk på **Create a New Group** knappen nede i høyre hjørne. Dra så inn alle lagene i denne gruppen.

Høyre klikk på gruppen å trykk på **Convert to Smart Object**.

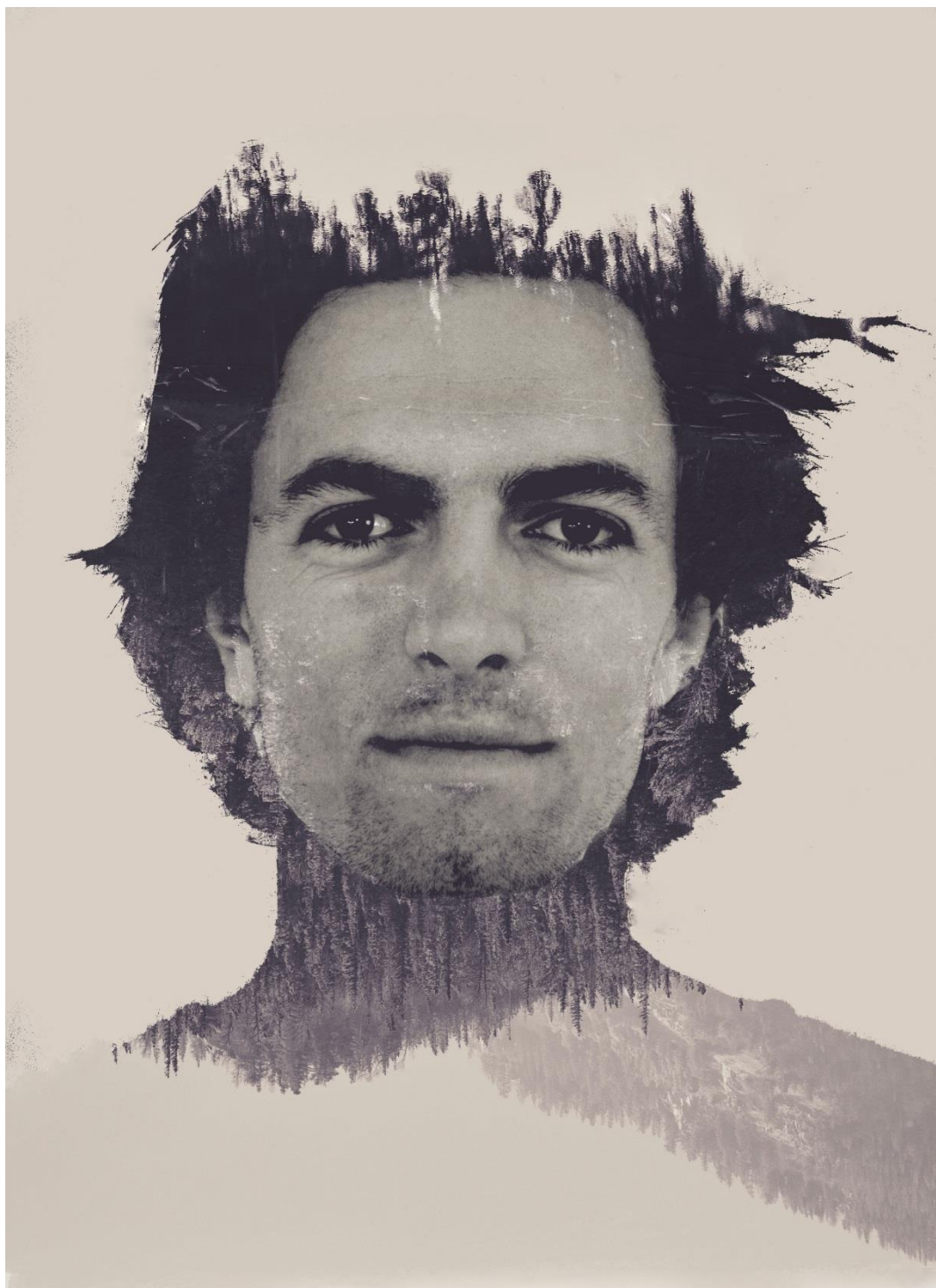


Du kan nå bruke **Spot Healing Brush Tool (J)** for å justere alle småfeilen som kan ha oppstått i kanten på bildet ditt.



3. Det endelige produktet

Gratulerer du har nå laget et kult og trendy bilde ved hjelp av dobbelteksposering ved å kombinere to bilder og lage en interessant men surrealistisk effekt. I denne guiden var det mange nyttige triks som er viktige å kunne for å mestre Photoshop.



Vedlegg 3: URL-link til video guide

<https://www.youtube.com/watch?v=msgQYEBq8RI&t=28s>

Intervju med faglærer

<p>Fase 1 <i>Rammesetting</i></p>	<p>Hvordan har du som faglærer oppfattet mitt didaktiske design (Undervisningsopplegget), og er dette noe hun kunne tenke seg å gjøre videre?</p>	
<p>Fase 2 <i>Erfaring</i></p>	<p>Har du erfaringer med undervisning i foto fra tidligere?</p> <p>Synes du det er vanskelig å undervise i foto?</p> <p>Hva er viktig i et foto for deg?</p>	

	<p>Føler du at din kompetanse innen fotoredigering kan sette en stopper for hvor stor oppgave i foto du er villig til å ta på deg?</p> <p>Til hvor stor grad synes du det er vanskelig å sette vurderingskriterier for oppgaver med billedredigeringsprogrammer?</p>	
<p>Fase 3</p> <p><i>Fokusering</i></p>	<p>Har du fått en annen oppfatning på hvordan man kan bruke fotografi i undervisningen?</p>	
	<p>Har du fått et annet forhold til foto i sin helhet?</p>	

	Hva er viktig i et foto for deg?	
Fase 4 <i>Tilbakeblikk</i>	Føler du at du ble bedre kjent med elevene etter å ha sett hvordan de identifiserer seg selv i bildene? Fikk du en ny oppfatning av en eller flere elever? Og i hvor stor grad?	
	Er det noen elever som har gjort det betraktelig bedre enn ved andre oppgaver med forskjellig emne? Eller dårligere?	

	Hva mener du var den største svakheten til oppgaven?	
Fase 5 <i>Ymse</i>	Er det noe du vil legge til?	

Bakgrunn for prosjektet

Jeg er grunnskolelærer 5-10 student ved høyskolen Stord/Haugesund og holder for tiden på med å skrive min bachelor grads avhandling i Kunst og Håndverk. Jeg holder på med min avsluttende oppgave, og i forbindelse med denne ønsker jeg å prøve didaktisk design forskning.

Det er naturlig å bruke et eget undervisningsopplegg hvor elevene lager dobbelteksponering ved hjelp av Adobes Photoshop. Den foreløpige problemstillingen for oppgaven min er; *"Hvilke mulige aspekter av identitetsbyggingsprosessen kan spores gjennom bildet de mener identifiserer deres egenskaper og klarer elevene å beskrive deres identitet ved hjelp av et kunstnerisk uttrykk?"* men den vil nok endres ved en senere anledning.

Hva innebærer deltakelse i studien?

For å finne ut noe om dette, vil undersøkelsen foregå i en prosjektperiode i kunst og håndverk. Varighet vil være i mine tildelte undervisningstimer i tre til fire uker. I tillegg til det praktiske arbeidet i vil det gjennomføres halvstrukturert intervju med faglærer, ikke elever. For å huske det som blir sagt så vil jeg ta lydopptak under samtalene med faglærer.

Jeg ønsker å bruke bilder og noe av det praktiske arbeidet som elevene gjør i denne perioden som eksempel i avhandlingen min. Disse bildene vil være anonymisert med navn, men de vil allikevel være gjenkjennelige for de som kjenner elevene, ettersom de er basert på selvportretter.

Hva skjer med informasjonen?

Bildene og notatene som blir samlet inn vil bli behandlet konfidensielt. Bilder lagres på ekstern harddisk som er passord-beskyttet, og det er kun jeg, faglærer og eventuelt min veileder som har tilgang til dette.

All informasjon blir anonymisert. Ingen enkeltpersoner vil kunne bli identifisert med mindre man har kjennskap til personen i den ferdige oppgaven. Prosjektet skal etter planen avsluttes 15.05.2017. Ved prosjektets slutt vil alt innsamlet materiale som ikke brukes i avhandlingen bli slettet.

Frivillig deltakelse

Det er frivillig å delta i studien, og ditt barn kan når som helst trekke sitt samtykke uten å oppgi noen grunn. Dersom ditt barn trekker seg, vil alle opplysninger om han/hun bli

anonymisert. Dersom du har spørsmål til studien, ta kontakt med meg på telefon 46546850 eller epost aleksanderaursland@gmail.com, eller min veileder Kjetil Sømoe på telefon 53491464 eller epost kjetil.somoe@hvl.no.

Faglærere:

Faglærer 1, mob: *****, epost:

faglærer1@vestlandetskole.kommune.no

Faglærer 2, mob: *****, epost:

faglærer2@vestlandetskole.kommune.no

Faglærer 3, mob: *****, epost:

faglærer3@vestlandetskole.kommune.no

Studien er meldt til Personvernombudet for forskning, Norsk samfunnsvitenskapelig datatjeneste AS. Dersom man ikke er villig til å delta på selve forskningen, må man allikevel være med på undervisningen.

Med vennlig hilsen

Aleksander Aursland

Samtykke til deltakelse i studien *Dobbeltekspnering i Photoshop*

Jeg har mottatt informasjon om studien, og er villig til å delta

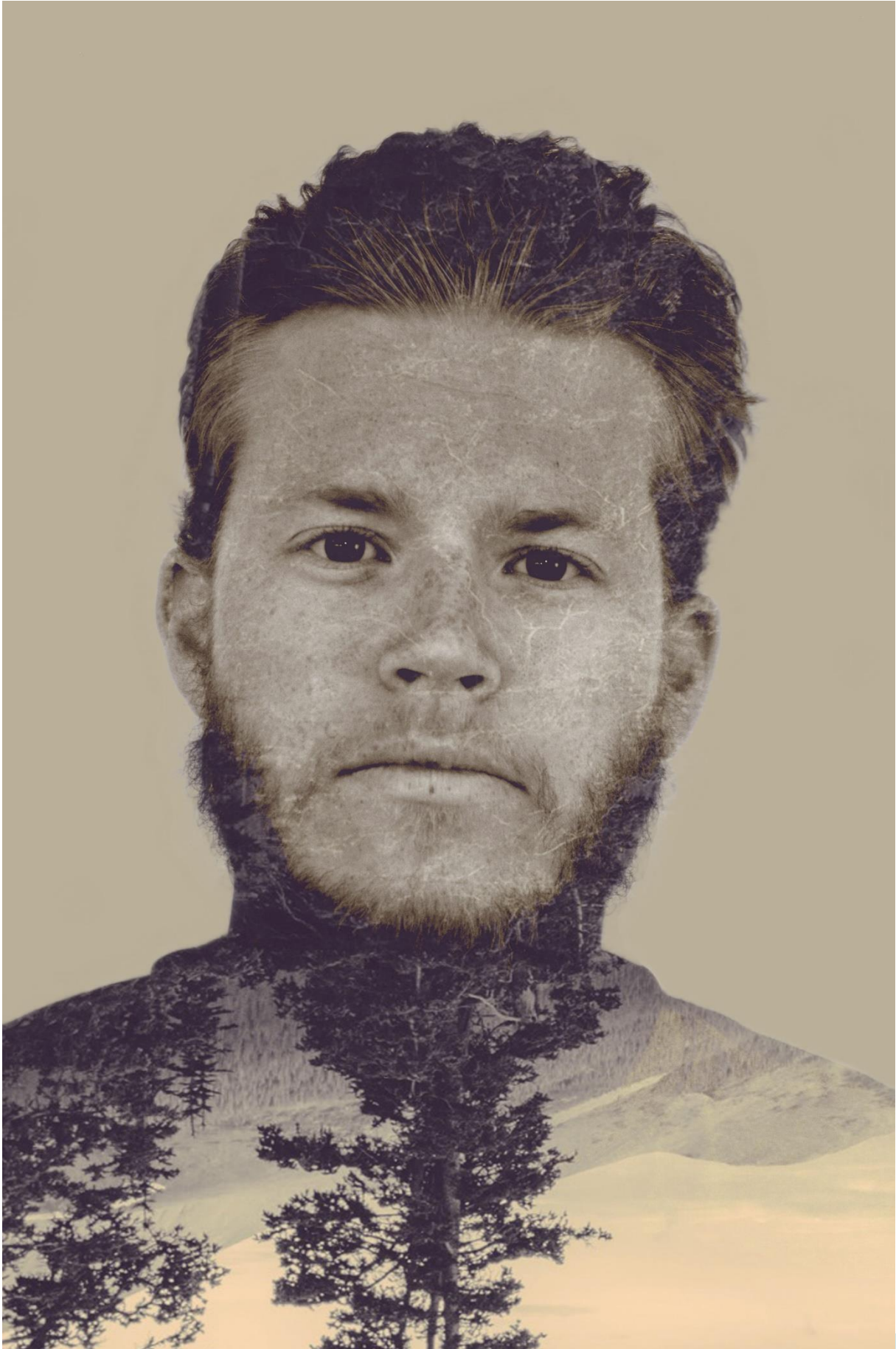
Signatur elev:

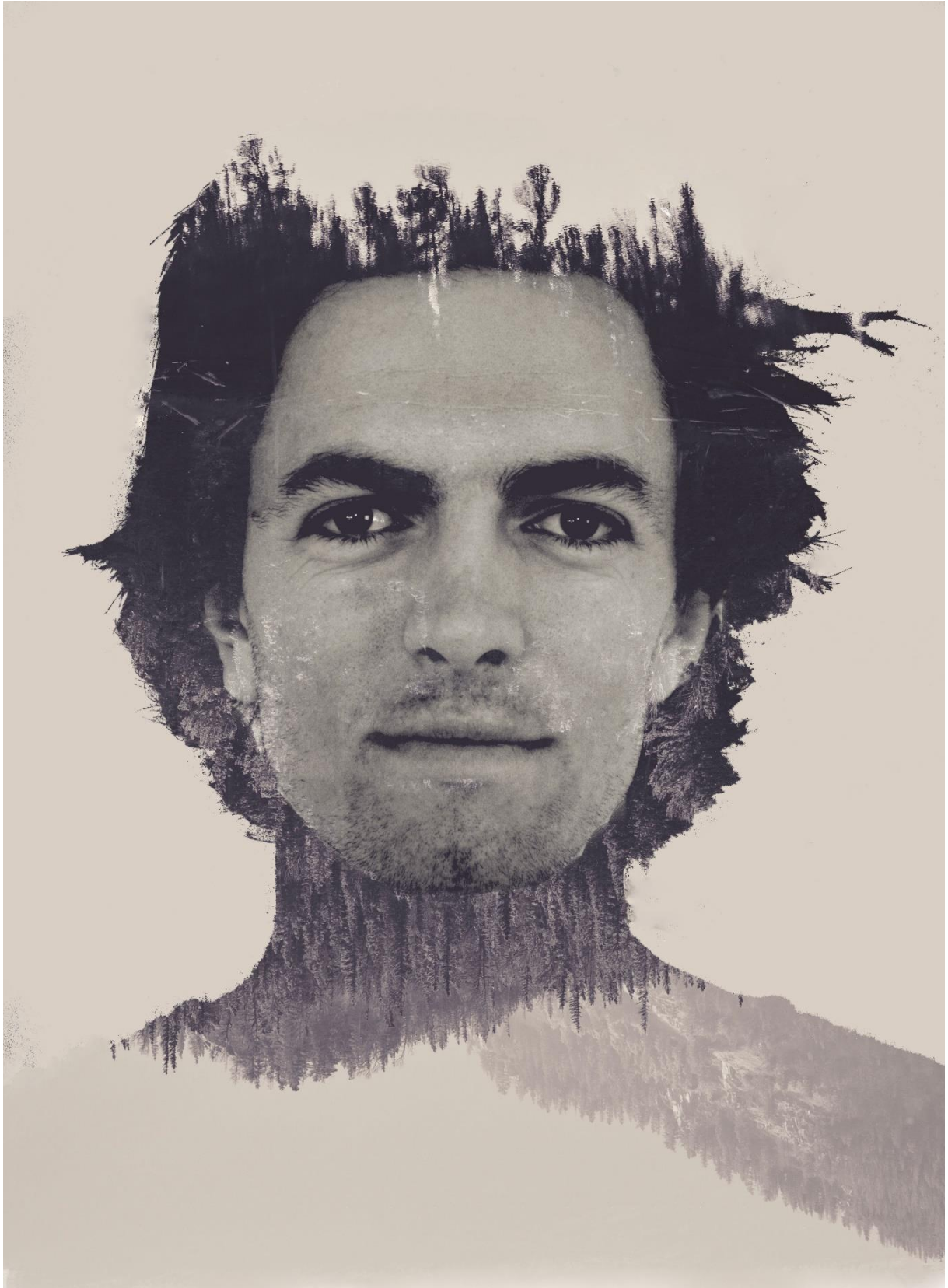
_____ Dato: _____

Signatur foresatte for elev under 18

år: _____

Vedlagt er eksempel bilder laget av medstudenter ved Høyskolen Stord Haugesund.





Vedlegg 6: Svar fra Norsk senter for dataforskning



Kjetil Sømoe
Avdeling for lærerutdanning og kulturfag Høgskolen Stord/Haugesund
Klingenbergvegen 8
5414 STORD

Vår dato: 05.01.2017

Vår ref: 51172 / 3 / AGH

Deres dato:

Deres ref:

TILBAKEMELDING PÅ MELDING OM BEHANDLING AV PERSONOPPLYSNINGER

Vi viser til melding om behandling av personopplysninger, mottatt 18.11.2016. Meldingen gjelder prosjektet:

51172	<i>Hvilke mulige aspekter av identitetsbyggingsprosessen kan spores gjennom bildet de mener identifiserer deres egenskaper og klarer elevene å beskrive deres identitet ved hjelp av et kunstnerisk uttrykk?</i>
Behandlingsansvarlig	Høgskolen Stord/Haugesund, ved institusjonens øverste leder
Daglig ansvarlig	Kjetil Sømoe
Student	Aleksander Aursland

Personvernombudet har vurdert prosjektet og finner at behandlingen av personopplysninger er meldepliktig i henhold til personopplysningsloven § 31. Behandlingen tilfredsstiller kravene i personopplysningsloven.

Personvernombudets vurdering forutsetter at prosjektet gjennomføres i tråd med opplysningene gitt i meldeskjemaet, korrespondanse med ombudet, ombudets kommentarer samt personopplysningsloven og helseregisterloven med forskrifter. Behandlingen av personopplysninger kan settes i gang.

Det gjøres oppmerksom på at det skal gis ny melding dersom behandlingen endres i forhold til de opplysninger som ligger til grunn for personvernombudets vurdering. Endringsmeldinger gis via et eget skjema, <http://www.nsd.uib.no/personvern/meldeplikt/skjema.html>. Det skal også gis melding etter tre år dersom prosjektet fortsatt pågår. Meldinger skal skje skriftlig til ombudet.

Personvernombudet har lagt ut opplysninger om prosjektet i en offentlig database, <http://pvo.nsd.no/prosjekt>.

Personvernombudet vil ved prosjektets avslutning, 15.05.2017, rette en henvendelse angående status for behandlingen av personopplysninger.

Vennlig hilsen

Katrine Utaaker Segadal

Agnete Hessevik

Dokumentet er elektronisk produsert og godkjent ved NSDs rutiner for elektronisk godkjenning.

Kontaktperson: Agnete Hessevik tlf. 55 58 27 97
Vedlegg: Prosjektvurdering
Kopi: Aleksander Aursland aleksanderaursland@gmail.com



Utvalget er lærer for og elever i 8. klasse og i 10. klasse. Det vil innhentes elevarbeider (selvportretter) og det skal gjennomføres intervju med faglærer.

Utvalget informeres skriftlig og muntlig om prosjektet og samtykker til deltakelse. Informasjonsskrivet er hovedsakelig godt utformet. Vi ber imidlertid om at følgende endres/tilføyes:

- Oppgi veileders kontaktinformasjon.
- Det bør presiseres at om foresatte/barnet velger å delta eller ikke, eller trekker seg underveis, vil dette ikke få noen konsekvenser for vurdering i faget eller relasjon til skolen.
- Vi gjør oppmerksom på at vi har endret navn fra Norsk samfunnsvitenskapelig datatjeneste til NSD - Norsk senter for forskningsdata AS.
- Dersom bilder eller opplysninger som kan identifisere enkeltpersoner, også læreren, skal publiseres, må det innhentes samtykke til det. Ved publisering av sitater knyttet til identifiserbare personer, anbefaler vi at den det gjelder på forhånd får lese gjennom sitatet og godkjenne dette.

Vi legger til grunn at faglærer får tilsvarende informasjon og samtykker til deltakelse i prosjektet.

Merk at når elever skal delta aktivt, er deltagelsen alltid frivillig for eleven, selv om de foresatte samtykker. Elevene bør få alderstilpasset informasjon om prosjektet, og det må sørges for at de forstår at deltakelse er frivillig og at de når som helst kan trekke seg dersom de ønsker det.

Vi minner om at faglærer har taushetsplikt, og at derfor ikke kan gi opplysninger i intervjuet som kan identifisere enkeltelever direkte eller indirekte.

Personvernombudet legger til grunn at forsker etterfølger Høgskolen Stord/Haugesund sine interne rutiner for datasikkerhet.

Forventet prosjektslutt er 15.05.2017. Ifølge prosjektmeldingen skal innsamlede opplysninger da anonymiseres. Anonymisering innebærer å bearbeide datamaterialet slik at ingen enkeltpersoner kan gjenkjennes. Det gjøres ved å:

- slette direkte personopplysninger (som navn/koblingsnøkkel)
- slette/omskrive indirekte personopplysninger (identifiserende sammenstilling av bakgrunnsopplysninger som f.eks. bosted/arbeidssted, alder og kjønn)
- slette digitale lydopptak og bilder

Vedlegg 7: Infoskriv til skolen

Navn

Aleksander Aursland

Adr: Matrosvegen 8

Tlf: 46546850

Haugesund 7. Februar 2017

Til rektor v/ ***** skole

Forespørsel om deltakelse på undersøkelse.

Jeg er 3. års lærerstudent ved Høgskolen Stord/Haugesund. Denne våren skal jeg gjennomføre en undersøkelse, i forbindelse med min bacheloroppgave i pedagogikk og elevkunnskap. Jeg sender deg derfor en forespørsel om å få lov til å gjennomføre en undersøkelse blant lærerne v/ ***** skole.

Temaet for oppgaven er ”Dobbeltekspnering i Photoshop”. Jeg skal drive med didaktisk design forskning hvor jeg skal prøve ut et undervisningsopplegg i 8. Og 10. Trinn. Jeg har allerede avtalt og startet forskningen med Kunst og Håndverk lærerne her ved *****, faglærer 1, faglærer 2 og faglærer 3.

For å samle inn informasjon til forskningen skal jeg analysere et spørreskjema på slutten av oppgaveheftet jeg leverer ut til elevene og intervjuer alle tre faglærere. Jeg har fått godkjent all form for innsamling av Personvernombudet (NSD). Jeg har allerede levert ut skriv til elevens foresatte og fått tilbake underskrift ettersom jeg og lærerne på kunst avdelingen har vært i samtale over lengre tid.

Jeg er gjennom høgskolen underlagt taushetsplikten og all informasjon som blir samlet inn gjennom denne undersøkelsen vil behandles konfidensielt, og vil bli makulert etter at materialet er analysert og oppgaven er levert og slettet fra eventuelle minnepinner.

Om du har noen spørsmål om undersøkelsen, kan du ta kontakt med undertegnende på mail: aleksanderaursland@gmail.com og 46546850

Mvh

Aleksander Aursland