

Självständigt arbete i fördjupningsämnet

Svenska och lärande

15 högskolepoäng, grundnivå

Digitalt berättande - En drivkraft till att skriva

*Digital Storytelling
- A Driving Force to Write*

Malin Andersson

Hilda Bjerseth

Grundläroexamen med inriktning mot arbete i årskurs
F-3, 240 högskolepoäng.
Datum för slutinlämning: 2022-01-16

Examinator: Anna Hell
Handledare: Eva Wennås Brante

Förord

Detta arbete i kursen Självständigt arbete i fördjupningsämnet svenska på 15 högskolepoäng är skrivet av Malin Andersson och Hilda Bjerseth som är två studenter från Malmö Universitet. Vi studerar termin fem på Grundlärarprogrammet med inriktning F-3. Då det digitala tagit allt större plats i undervisningen, tyckte vi att det skulle vara intressant att undersöka hur det digitala egentligen påverkar elevers motivation. Intresset kom när vi var ute på den verksamhetsförlagda utbildningen där eleverna tyckte det var roligare och blev mer motiverade, när de fick använda sig av ett digitalt verktyg när de skrev olika texter. I klasserna hade de börjat med digitalt berättande vilket intresserade eleverna och väckte diskussioner och egna tankar. Detta gjorde att vi ville undersöka hur just digitalt berättande påverkar elevers motivation till skrivande. De vetenskapliga artiklar som har hittats har delats upp mellan oss och vi har läst och sammanfattat fem var. De första fem under rubriken valda källor är skrivna av Malin Andersson och resterande är skrivna av Hilda Bjerseth.

Abstract

The two writers who wrote this paper are two students from Malmö University. We are studying to become primary school teachers. Our interest in the topic came mostly through our experience of digital storytelling and pupils' motivation in our schools where we have our internship. This paper is based on ten different studies about digital storytelling and the focus throughout the paper is to answer the following question: what kind of impact does digital storytelling have on pupils' motivation? Some keywords are important throughout the paper. These are digital storytelling, motivation, self-esteem, writing skills and language management. There have been field studies regarding digital storytelling within education and they are mostly based on groups between 22-30 pupils around the age of five to eleven years old. The purpose of the studies was to see if pupils' motivation has increased. How long did the pupils devote themselves to write a story? The research resulted in up to three conclusions. The pupils seemed to become more motivated and could concentrate longer on the assignment by digital storytelling. They also improved their language skills and their writing abilities due to higher self-esteem and the novelty of using digital devices. If every teacher used digital storytelling, pupils might have better writing and language skills in all subjects.

Innehållsförteckning

1. Inledning	1
2. Syfte och frågeställning	3
3. Centrala begrepp	4
3.1 <i>Digitalt berättande</i>	4
3.2 <i>Motivation</i>	4
4. Metod	6
4.1 <i>Litteratursökning</i>	6
4.2 <i>Valda källor</i>	11
4.3 <i>Urval och bortval</i>	15
4.4 <i>Metoddiskussion</i>	16
4.5 <i>Analysmetod</i>	17
5. Resultat	18
5.1 <i>Att skriva med digitala verktyg underlättar skrivprocessen</i>	18
5.2 <i>Digitala hjälpmedel ökar motivation till skrivande</i>	19
5.3 <i>Digitalt berättande stärker den skriftliga språkhanteringen</i>	20
6. Diskussion	22
8. Referenslista	27

1. Inledning

Samhället utvecklas konstant och tekniken är en del av den utvecklingen. I skolans värld, till exempel, har tillgången till material expanderat på fler sätt än tidigare genom att läromedel finns i bokform, pappersform och på digitala plattformar. Under våra VFU-perioder har pedagogerna på våra respektive VFU-skolor gett oss en inblick i hur digitala läro- och hjälpmedel tar allt större plats i skolans vardag. När vi var ute på praktik märktes det att eleverna blev extra motiverade och engagerade när de skulle skriva med hjälp av digitala verktyg än att skriva för hand. Vi blev nyfikna hur och om det digitala berättandet ökade elevernas motivation till att skriva och skapa berättelser.

Skolverket skriver i läroplanen (2021a) att skolans uppdrag är att ”bidra till att eleverna utvecklar förståelse för hur digitaliseringen påverkar individen och samhällets utveckling. Alla elever ska ges möjlighet att utveckla sin förmåga att använda digital teknik” (s. 8). Det har således blivit allt vanligare att arbeta med digitala verktyg i lågstadiets läs- och skrivinläring. Detta för att elever tidigt ska vänja sig vid att använda surfplatta/dator på flera sätt än som ett verktyg för olika spel. Det framgår under centralt innehåll i kursplanen för svenska (Skolverket, 2021b) är att elever ska komma i kontakt med texter ”som kombinerar ord och bild” och texter ”i digitala miljöer för barn” (s. 2). Edvardsson, Godhe och Magnusson (2018) beskriver att ”Dagens digitala verktyg ger oss ökade möjligheter att uttrycka oss på olika sätt och vår kommunikation har därmed blivit tydligare multimodal” (s.47). Att arbeta med en kombination av ord och bild har blivit mer tillgängligt i och med digitaliseringen. Om papper och sax användes tidigare, kan nu samma process ske digitalt. Ett av kunskapsmålen i svenska för årskurs 1–3 är just ”att skriva med digitala verktyg” (2019, s. 258). Digitalt berättande innebär till exempel, att pedagogerna framför en berättelse med hjälp av digitala verktyg, som en iPad eller dator.

Våra erfarenheter av digitalt berättande kommer ifrån våra VFU-perioder. Skolorna där den verksamhetsförlagda utbildningen genomförs använder ofta en berättarröst, fotografier och texter till en berättelse. På en av praktikplatserna har vi uppmärksammat att eleverna också

använder appar i samband med digitalt berättande. Dessutom ges eleverna alltid möjligheten att skriva antingen digitalt eller för hand; majoriteten av eleverna väljer att skriva och rita digitalt. Eleverna skriver på egen hand på surfplatta eller dator. Verktyg kan hjälpa till med att skriva olika ord och meningar. Ett exempel är att eleven verbalt säger ett ord och datorn/surfplattan lyssnar in och skriver ner det i ett digitalt dokument. Andra digitala program kan hjälpa elever att läsa upp ord eller bokstavera så eleverna hör om ordet låter korrekt. Då undervisningen blir alltmer digital, ville vi undersöka hur digitalt berättande påverkar elevers motivation till skrivande.

2. Syfte och frågeställning

Syftet med detta arbete är att undersöka vad studier har kommit fram till när det gäller hur digitalt berättande kan påverka elevers motivation till skrivande. Det är också ett arbete som kan informera lärare och lärarstudenter om digitalt berättande gör någon skillnad på elevers motivation till skrivande. Vi har använt oss av tio källor för att besvara frågeställningen:

- Hur påverkar digitalt berättande elevers motivation till skrivande?

3. Centrala begrepp

I detta avsnitt kommer begreppen digitalt berättande och motivation, som är centrala för kunskapsöversikten, att definieras. Definitionerna är hämtade från Skolverket, Bryan Alexander och Mikael Jensen och det är enbart två begrepp som definieras, eftersom dessa är väsentliga att känna till genom kunskapsöversikten.

3.1 Digitalt berättande

Digitalt berättande, eller digital storytelling som det heter på engelska, är ett brett begrepp som vanligtvis innefattar att pedagoger och elever läser upp text som visas med digitala hjälpmedel. Enligt Alexander (2017) innebär digitalt berättande att någon berättar en berättelse med hjälp av digitala verktyg. Skolverket (2017) beskriver att det är ett multimodalt verktyg som kan förstärka och förtydliga berättelsens innehåll och budskap genom användningen av flera medier, som text, ljud, bild och film. På så sätt tränas eleverna i att kombinera, förstärka och variera sitt budskap muntligt och skriftligt samt med ljud och bild. Ett exempel är när text kombineras med bild eller video där texten läses upp av en berättarröst som kan vara antingen lärare eller elever. Skolverket (2017) skriver att lärare kan förbättra sin kunskap i hur de kan utveckla sin undervisning genom att ”tillsammans med (...) elever (...) arbeta med digitalt berättande med film, bild, ljud” (2018a). Vidare skriver Skolverket (2016) att ”genom att eleverna själva skapar multimodala digitala berättelser får de en djupare förståelse för deras komplexitet och för vilka möjligheter de ger till delaktighet i och påverkan på samhället” (s.4).

3.2 Motivation

Motivation delas ofta in i inre och yttre motivation. Enligt Skolverket (2015) innebär den inre motivationen individens behov av att upptäcka och skapa nya kunskaper. Att delta i olika aktiviteter för elevens egen skull är något som kan beskrivas med orden drivkraft och nyfikenhet. När elevernas inre motivation utvecklas, behöver de mindre yttre motivation, vilket betyder att eleverna inte behöver lika mycket stimulans genom till exempel intresseväckande uppgifter eller genom belöning. Mikael Jensen (2018) förklarar den inre

motivationen som att den kommer inifrån och kan kopplas till intresset för ämnet som en individ har. Genom att elever får göra det dem är intresserade av är det en belöning i sig och Jensen (2018) menar att det inte behövs några lockande medel. Vidare förklarar han att den yttre motivationen är kopplad till bland annat beröm, belöningar och godis. Jensen (2018) förklarar att utförandet av uppgiften inte är lika viktig utan det är vad eleverna får när de avslutat sin uppgift som eleverna eftersträvar. När elevernas inre motivation utvecklas ännu mer kan de enligt Thomson och Wery (Skolverket, 2015) behålla ”de inlärd kunskaperna” och eleverna vågar prova på något nytt fast det kan kännas svårt. Den yttre motivationen påverkas om elever belönas genom att exempelvis få beröm verbalt, betyg eller andra belöningar i form av material. En form av yttre motivation kan ses som en muta då den kan försvaga elevens inre motivation, vilket enligt Thomson och Wery (Skolverket, 2015) fungerar så att individen uppnår olika mål av egen vilja.

4. Metod

I denna del tas det upp hur vi gick till väga för att hitta de tio vetenskapliga artiklarna via olika databaser till kunskapsöversikten.

4.1 Litteratursökning

Artiklarna som valdes hittades genom databaserna *Education Research Complete*, *ERIC* och *Google Scholar*. Innan sökningen startade fanns två kriterier som skulle uppfyllas. Första kriteriet var att alla källor som skulle finnas med i kunskapsöversikten var tvungna att vara ”peer reviewed”, vilket betyder att artikeln har granskats av ämnesexperter innan artikeln blivit godkänd och publicerad. Andra kriteriet var att artiklarna främst skulle beröra lågstadieelever då frågeställningen är grundad i lågstadiets pedagogiska verksamhet.

Till en början sökte vi på orden ”writing skills” och ”digital storytelling” inne på de olika databaserna, vilket gav många relevanta, men även en del irrelevanta sökträffar. För att begränsa antal sökträffar lade vi till fler sökord som ”primary school” och ”primary education”, då undersökningar från lågstadiet var det som var mest intressant och relevant för kunskapsöversikten. När sökresultaten började att minska, experimenterade vi med olika sökord genom att skriva om de befintliga sökorden. ”Writing skills” skrevs om som ”writing development”, ”story writing”, ”narrative writing”, ”writing improvement”, ”writing ability” och ”writing acquisition”. Sökord som användes frekvent var bland annat ”digital storytelling”, ”primary school”, ”writing skills”, ”primary education”, ”writing development” och ”elementary school”. Nedan finns en tabell (Tabell 1) som redovisar våra valda källor, samt vilka sökord och databaser som användes.

När väl urvalet efter sökningen skulle göras, lästes rubrikerna för att välja ut vilka artiklar som ansågs vara intressanta och kunde stötta vår frågeställning. När en artikels titel verkade intressant, lästes också dess abstract. Framstod artikeln som relevant skrev vi den i ett separat dokument där all information angående källorna sparades. Fanns det en artikel som nådde upp till kriterierna för sökningarna användes databasen *Google Scholar* och dess funktion

”relaterade artiklar”, för vidare sökning. Detta ledde till att det kom upp sökresultat som hade liknande innehåll som den första artikeln.

Tabell 1: Artikelsökning

Titel på artikel	Publiceringsår (hämtad)	Artikels författare	Publikation (databas)	Sökord
The effect of digital storytelling on visual memory and writing skills	2016 (2021-11-09)	Sarıca, H. Ç., & Usluel, Y. K.	Education Research Complete	“digital storytelling in the classroom” AND “primary school” OR “primary education” AND Pupils
The Effect of Digital Storytelling in Improving the Third Graders' Writing Skills	2016 (2021-11-12)	Yamac, A., & Ulusoy, M.	ERIC	“digital storytelling” OR “digital storytelling in the classroom” AND “primary school” OR “primary education” AND “writing skills”

<p>Narrative writing, digital storytelling, and coding: Increasing motivation with young readers and writers</p>	<p>2020 (2021-11-29)</p>	<p>Moran, R., Lamie, C., Robertson, L., & Tai, C. C</p>	<p>Education Research Complete</p>	<p>"digital storytelling" OR "digital storytelling in the classroom" OR "digital story telling" AND "narrative writing" OR "story writing" AND "primary school" OR "primary classroom" OR "elementary school" OR "elementary classroom" OR "grade 1" OR "grade 2" OR "grade 3" OR grade 4" OR "grade 5"</p>
<p>Digital storytelling in an elementary classroom: Going beyond entertainment</p>	<p>2012 (2021-11-12)</p>	<p>Campbell, T. A.</p>	<p>Google Scholar</p>	<p>Skrev rubriken The Effect of Digital Storytelling in Improving the Third Graders' Writing Skills och klickade sedan under artikeln på relaterade artiklar</p>

The effect of storytelling at school on children's oral and written language abilities and self-perception	2019 (2021-11-12)	Wright, C. Z., & Dunsmuir, S.	ERIC	"digital storytelling" OR "digital storytelling in the classroom" OR "storytelling" AND "Primary school" OR "Primary education" OR "primary classroom" AND "writing skills" OR "writing ability" OR "writing development" OR "writing improvement"
Digital storytelling and digital literacy learning	2008 (2021-11-12)	Churchill, N., Ping, L. C., Oakley, G., & Churchill, D.	Google Scholar	effectiveness of digital storytelling AND primary school
Digital storytelling in the language arts classroom	2019 (2021-11-12)	Girmen, P., Özkanal, Ü., & Dayan, G.	ERIC	"digital storytelling" OR "digital storytelling in the classroom" OR "read aloud" AND "Primary school" OR "Primary education" OR "primary classroom" AND "writing skills" OR "writing ability" OR "writing development" OR "writing improvement"

Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st century classroom.	2008 (2021-11-12)	Robin, B. R.	Fick namnet genom artikel på ERIC och sökte upp originalartikel på Google	Sökte på detta på vanliga google: Robin B. 2008. Digital Storytelling: A Powerful Technology Tool for the 21st Century Classroom. The College of Education and Human Ecology, The Ohio State University.
Using storytelling to promote language and literacy development	1989 (2021-11-12)	Peck, J.	Sökte på databas ERIC men när jag tryckte på artikeln blev jag skickad till google scholar och fick upp den där igenom	"digital storytelling" OR "digital storytelling in the classroom" OR "story telling" AND "Primary school" OR "Primary education" OR "primary classroom" OR "grade 1" OR "grade 2" OR "grade 3" OR "elementary school" AND "writing skills" OR "writing ability" OR "writing development" OR "writing improvement" OR "writing acquisition"

The impact of learning to code on elementary students' writing skills	2021 (2021-11-16)	Thompson, J., & Childers, G.	Education Research Complete	"storytelling in education" OR "storytelling" OR "storytelling in the classroom" AND "primary school" OR "primary education" OR "primary classroom" OR "elementary school" OR "elementary education" OR "middle school" AND "writing skills" OR "writing ability" OR "writing development" OR "writing improvement"
---	----------------------	------------------------------	-----------------------------	---

4.2 Valda källor

Artikeln *The effect of storytelling at school on children's oral and written language abilities and self-perception* skriven av Wright och Dunsmuirs (2019) är en kvantitativ studie. I undersökningen deltog 194 elever från England, 105 pojkar och 89 flickor i åldrarna sex till sju år, eleverna blev indelade i två grupper, storytelling och storyreading. Forskarna studerade om digitalt berättande kunde förbättra elevers skriftliga förmåga och hur digitalt berättande påverkade elevers självuppfattning. De kom fram till att lärarna inom ”Storytelling” (grupp ett) märkte en förbättring i elevernas verbala och skriftliga språk. Lärarna inom ”Storyreading” (grupp två) märkte ingen större skillnad än vad eleverna vanligtvis skulle ha utvecklats inom denna tidsperiod. Denna artikel är relevant att ha med i kunskapsöversikten för att den tar upp hur verbalt berättande kan påverka elevers skrivande. Genom att Wright och Dunsmuir (2019) har gjort en kvantitativ studie har ett perspektiv på verbalt berättande och några av dess effekter presenterats.

Artikeln *Digital storytelling in the language arts classroom* skriven av Girmen, Özkanal & Dayans (2019) är en kvalitativ studie. I undersökningen deltog 22 elever (tio pojkar och tolv flickor) från Turkiet i åldern nio till tio år. Forskarna undersökte vilken roll digitalt berättande spelade i samband med elevers förmåga att skriva. De kom fram till att elevernas motivation till skrivning ökade. Genom att eleverna fick använda datorn för att skriva uppfattades arbetet som nytt och modernt vilket gjorde det roligare för eleverna att skriva. Denna artikel är relevant att ha med i kunskapsöversikten för att artikeln tar upp hur digitalt berättande kan motivera elever till att vilja skriva olika texter samt att elevernas skrivförmåga utvecklas. Artikeln tar också upp hur eleverna utvecklar sin förmåga att skriva med hjälp av digitala verktyg i samband med digitalt berättande.

Artikeln *Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st century classroom* skriven av Robin (2008) var en sammanställning av flera olika undersökningar och här nämndes inte antalet deltagare. Det som forskaren sammanställde var vad andra forskare hade studerat och kommit fram till angående digitalt berättande och hur den nya tekniken påverkade undervisningen. Robin fann att elevers motivation till att skriva egna berättelser ökade, eftersom de blev mer engagerade genom att använda digitala hjälpmedel. Denna artikel är relevant att ha med i kunskapsöversikten för att den tar upp digitalt berättande och olika positiva effekter med att använda multimodala medel i undervisningen.

Artikeln *Using storytelling to promote language and literacy development* skriven av Peck (1989) var en kvalitativ studie. I undersökningen deltog en klass från delstaten Ohio i USA och de var i åldern åtta till nio år. Forskaren undersökte vad storytelling innebar samtidigt som det presenterades hur eleverna kunde skapa egna berättelser steg för steg. Peck kom fram till att eleverna med hjälp av sina tidigare förkunskaper och förmågor kunde skriva en text effektivt, skapa berättelser samt presentera sina berättelser inför andra med hjälp av storytelling. Denna artikel är relevant att ha med i kunskapsöversikten för att få en överblick av vad digitalt berättande är för något och hur det kan användas i undervisningen för att det ska vara utvecklande för elevernas kunskaper.

Artikeln *The impact of learning to code on elementary students' writing skills* skriven av Thompson och Childers (2021) är en kvantitativ studie. I undersökningen deltog 49 elever från delstaten Texas i USA och de var i åldern tio till elva år. Det som forskarna undersökte med hjälp av olika uppgifter var hur kodning, när elever använder ”google CS First’s storytelling lessons”, påverkar deras skrivförmåga. De kom fram till att elevernas tidigare resultat förbättrades samt att eleverna blev mer motiverade till att skriva och skapa berättelser. Denna artikel är relevant att ha med i kunskapsöversikten, eftersom vi som läsare får en inblick i det digitala och hur storytelling kan skapas på olika sätt exempelvis genom kodning samt hur det motiverar eleverna.

Artikeln *The effect of digital storytelling on visual memory and writing skills* är skriven av Sarica och Usluel (2016). I denna kvalitativa undersökning deltog 59 turkiska elever i åldrarna sju till tio år. Forskarna undersökte elevernas skriftliga förmåga genom att de skulle skriva en text om sitt framtida yrke. Eleverna delades in i två grupper där den ena gruppen skrev digitalt, fick möjlighet att förbereda sig och mycket stöd från läraren. Den andra gruppen fick inte samma stöd samt att de fick skriva och rita för hand. Resultatet visade på att digitalt berättande skapade en betydande skillnad i elevernas skrivfärdigheter, samt att de ökade sin förmåga att skriva berättelser då eleverna själva kunde gå in i berättelsen och lägga till, ändra eller ta bort olika delar. Denna artikel är relevant att ha med i kunskapsöversikten för att vi som läsare får en förståelse för hur lärarens stöd i det digitala berättandet kan öka elevers motivation till skrivande.

Artikeln *The effect of digital storytelling in improving the third graders' writing skills* är skriven av Yamac och Ulusoy (2016). I studien deltog totalt 26 turkiska elever i årskurs tre. I denna kvalitativa studie följdes arbetet upp konstant genom intervjuer med eleverna samt att eleverna fick föra egna loggböcker. Författarna undersökte om digitalt berättande kunde öka elevernas motivation till skrivande. Eleverna som deltog i studien hade tidigare visat på en lägre skriftlig förmåga samt att tekniken inte tagit så stor plats i skolan. Resultatet visade på att elevernas motivation till skrivande ökade då eleverna fick använda digitala hjälpmedel i skrivprocessen. Denna artikel är relevant att ha med i kunskapsöversikten då vi kunde se att

de digitala verktygen gjorde så att elevernas motivation till skrivande ökade, trots, en sedan innan lägre skriftlig förmåga hos eleverna.

Artikeln *Narrative writing, digital storytelling, and coding: Increasing motivation with young readers and writers* är skriven av Moran, Lamie, Robertson och Tai (2020). Denna studie är kvalitativ. I studien deltog 24 fjärdeklassare från USA. Författarna undersökte hur berättelseskrivande kan integreras med digitalt berättande genom att eleverna fick skriva egna digitala berättelser med koppling till en artikel de själva läst. Resultatet visade på att eleverna blev mer motiverade till att skriva. Denna artikel är relevant att ha med i kunskapsöversikten för att vi kunde se att när eleverna fick ta utgångspunkt i en artikel de själva läst och skriva en berättelse utifrån den, ökade elevernas motivation till skrivande.

Artikeln *Digital storytelling in an elementary classroom: Going beyond entertainment* är skriven av Campbell (2012). Denna kvalitativa studie ägde rum under två läsår och det var 24 kanadensiska elever i klass fem och sex som deltog. Studien gjordes då skolan ville undersöka om digitalt berättande kunde förbättra elevernas skrivande. Under dessa två år följdes arbetet hela tiden upp genom intervjuer och observationer. Resultatet visade på att eleverna blev mer motiverade och såg sig själva som goda skribenter, samt att de kunde hålla koncentrationen längre om de fick skriva digitalt. Denna artikel är relevant att ha med i kunskapsöversikten då den undersöker om digitalt berättande kan förbättra elevernas skrivande. Motivationen ökade då eleverna fick ökat självförtroende och såg sig själva som bra skribenter.

Artikeln *Digital storytelling and digital literacy learning* är skriven av Churchill, Ping, Oakley och Churchill (2008). I studien deltog sammanlagt 30 mellanstadieelever från Singapore. Författarna ville undersöka hur eleverna ägnade sig åt digitalt berättande för att utveckla sin digitala kompetens. Eleverna skulle skriva en berättelse i grupp, par eller ensam. Berättelsen skulle handla om någonting som gruppen/den enskilda eleven hade forskat kring. Studien visade på att om digitalt berättande tillämpas på korrekt sätt i klassrummet så kan det vara ett verktyg för elever att effektivisera sin digitala kompetens. Denna artikel är

relevant att ha med i kunskapsöversikten eftersom eleverna fick skriva berättelser genom digitala hjälpmedel.

4.3 Urval och bortval

Källorna har tagit upp intressanta aspekter, när det gäller hur digitalt berättande kan påverka elevers motivation till skrivande. De har varit tydligt i en del av studierna hur elever med hjälp av digitala hjälpmedel blir mer motiverade till att vilja skriva texter. Digitala hjälpmedel kan både vara något nytt och något som eleverna redan känner igen, då tekniken är allt mer tillgänglig privat. Nu använder de mer de digitala hjälpmedlen som ett verktyg än som en spelkonsol. Ett bra exempel på när elever har utvecklat sin skrivförmåga är när elever använder program som underlättar för elevernas skrivprocess.

Vi hittade våra källor relativt snabbt efter att rätt sökord hittades. Många av sökresultaten verkade relevanta för vår frågeställning. När vi läste de olika rubrikerna och abstrakten, hittade vi våra tio källor hyfsat snabbt. En källa som lät intressant och kanske kunde passa vår kunskapsöversikt var på ungefär 400 sidor. Eftersom vi hade en tidsram att följa, valde vi aktivt att ta bort denna källa och söka vidare efter en ny.

En av studierna som vi ansåg inte varit lika tillförlitlig som resterande var Sarica och Usluel (2016) studie. De som deltog var lågstadieelever som tillhörde en ideell organisation men som också var en del av skolan. Eleverna delades in i två grupper där grupp ett fick skriva och rita för hand, och fick inte samma stöd från läraren under processen. Grupp två fick skriva och rita med hjälp av digitala hjälpmedel, de fick också mer hjälp från en lärare under skrivandets gång. Resultatet visade på att eleverna i grupp två utvecklade sin skrivförmåga mer än vad de gjorde i grupp ett. Detta kunde förutspått innan studien lästes igenom. Eleverna kunde lättare skriva och blev mer motiverade att skriva genom det nya sättet att berätta. Deras språkhantering stärktes via de digitala programmen samtidigt som de fick kontinuerlig hjälp och stöttning från läraren. Att grupp ett skulle prestera bättre i skrift när de hade dessa förutsättningar vore osannolikt. Vi valde trots detta att ha med källan. Om vi bortser från jämförelsen mellan de två grupperna och endast tittar på grupp två, som fick

kontinuerligt stöd från läraren samt att de fick skriva digitalt, kan vi se att lärarens stöd i det digitala berättandet är betydelsefullt för elevers motivation till skrivande.

4.4 Metoddiskussion

I denna kunskapsöversikt användes tre olika databaser *Education Research Complete*, *ERIC* och *Google Scholar*. Databasen *Swepub* användes för att söka källor vid ett tillfälle men inga källor passade den valda frågeställningen. Vi började med att försöka hitta källor inne på databaserna *ERIC* och *Education Research Complete* genom att skriva samma sökord, writing, med hjälp av ett kompletterande ord, ex. skills eller development. När de tio källorna som var valda granskades mer noga, fick en av artiklarna bytas ut då största delen av artikeln var irrelevant för frågeställningen. Skulle vi gjort om hela processen hade vi lagt mer tid på att hitta källor som var nationella då en studie som är utförd i Sverige hade kunnat skapa en större koppling till ämnesrelevansen och till det svenska skolsystemet.

Efter sökningen reflekterades det över processen. Vi insåg att vi kunde satt fler begränsningar i våra sökningar. En del av de källor vi tog del av var relativt långa. Detta kunde begränsats med hjälp av att skriva ”pages less than 15” i sökrutan. Då hade vi fått fram artiklar som inte hade mer än 15 sidor. Ytterligare några svårigheter som fanns under sökningen av artiklar var att hitta och översätta sökord på ett korrekt sätt, så att artiklar som var relevanta för kunskapsöversikten kom upp i sökresultaten. En annan utmaning var att hitta artiklar som hade fokus på rätt åldersgrupp för vår undersökning. Dessa skulle vara källor som hade forskat och undersökt digitalt berättande i åldrarna mellan sex och tio år. Ett fåtal av de relevanta artiklar vi hittade var utförda på mellanstadieelever. Trots detta valde vi att ta med dessa studier i kunskapsöversikten, då studierna berörde vår frågeställning. Dessa studier berörde även elever som fortfarande var inne i läs- och skrivprocessen.

När vi hade sökt på de olika databaserna fanns det få svenska publicerade undersökningar kring vår frågeställning och fler internationella studier som var relevanta. Detta gjorde att kunskapsöversikten är baserad på internationella studier som gjorts i Nordamerika, Europa och Asien. Det var också svårt att hitta relevanta söktermer (se litteratursökning). När vi väl hittade rätt, kom även förslag på liknande artiklar upp och underlättade vårt arbete något.

4.5 Analysmetod

När de tio olika källorna granskats, hittades tre olika perspektiv som kunde besvara frågeställningen. Vi diskuterade vad de olika källorna hade gemensamt och kom fram till tre punkter vilket var digitala hjälpmedel, motivation och skrivförmåga. När vi hade våra tre övergripande punkter för texterna, började vi klassificera olika delar av artiklarna då många av dem nämnde motivation till skrivande. När vi kategoriserade delar av källorna tittade vi på vad fokuset var i texten och därefter delades texten in i tre perspektiv som var: att skriva med digitala verktyg underlättar skrivprocessen, digitala hjälpmedel ökar motivation till skrivande och elevers förmåga till skrivande. Redan här insåg vi att det var något som fattades, digitalt berättande är ju en central punkt genom arbetet och ett av de tre perspektiven borde ju handla om detta. Vi ansåg att vårt första perspektiv, att skriva med digitala verktyg underlättar skrivprocessen, var bra och behöll detta. Vårt andra perspektiv, digitala hjälpmedel ökar motivation till skrivande, valde vi också att behålla då många av artiklarna tog upp motivationen till skrivande. Det tredje perspektivet hade vi lite problem med och fick därmed hjälp av vår handledare Eva Wennås Brante att formulera. Efter mycket diskussion kom vi fram till att vårt tredje perspektiv skulle vara digitalt berättande stärker den skriftliga språkhanteringen.

5. Resultat

I denna del av kunskapsöversikten kommer tre olika perspektiv som återfanns i samtliga artiklar att belysas. De tre perspektiven utgör ett svar på vår frågeställning. De perspektiv som identifierats är att skriva med digitala verktyg underlättar skrivprocessen, digitala hjälpmedel ökar motivation till skrivande och digitalt berättande stärker den skriftliga språkhandlingen.

5.1 Att skriva med digitala verktyg underlättar skrivprocessen

I majoriteten av studierna tillskrevs de digitala hjälpmedlen en stor betydelse för att få igång elevernas skrivande. Digitala hjälpmedel användes för att stötta upp elevers skrivande samtidigt som det moderna skulle komma in i klassrummet. Robin (2008) nämnde att elever vars intresse var att använda digitala verktyg fångades upp av pedagogerna inför uppgiften. De elever som använde datorn både privat och i skolan, för bland annat spel, blev mer delaktiga när uppgiften skulle göras med digitala verktyg.

När yngre elever använde digitala verktyg till att skriva, fanns det oftast rättnings- och stavningsprogram som hjälpte dem med att både skriva och rätta de skrivna texterna. Girmen, Özkanal och Dayan (2019) förklarar i sin undersökning att när elevernas digitala berättelser analyserades visades det att eleverna hade koll på skiljetecken, men de hade en tendens att missa eller skriva olika bokstäver fel i både meningar och ord. Över tid minskade elevernas skrivfel på grund av att de bland annat fick skriva på datorn. Datorn hjälpte eleverna med att markera om de hade skrivit fel. Detta gjorde att eleverna kunde se och rätta sina fel själva utan att läraren behövde påpeka dem.

Att använda digitala verktyg för att öka elevers digitala kompetens var något som nämndes av Churchill, Ping, Oakley och Churchill (2008). Forskarnas resultat visade att om pedagoger använde digitala hjälpmedel på ett bra sätt kunde det vara ett stöd för lärare, när det skulle möta elevers utmaningar i samband med digital kompetens. Eleverna utvecklade sin förmåga till att skriva multimodala texter, då text, bild och ljud skulle integreras i berättelseskivandet.

Genom att utveckla denna förmåga att skriva berättelser, utvecklades även elevernas digitala kompetens. I likhet med vad Sarica och Usluels (2016) beskriver i sin studie där eleverna delades in i två grupper där båda grupperna fick samma uppgift: att skriva en berättelse om sitt framtida yrke. Grupp ett fick skriva för hand och i jämförelse med grupp två fick de knappt någon tid att förbereda sig och inte samma stöd av läraren under tiden som de skrev. Grupp två fick skriva digitalt, de fick förbereda sig och planera sitt skrivande under en längre tid och de fick kontinuerligt stöd av läraren. Studien visade på att elevernas skrivförmåga ökade, främst i grupp två. Forskarna skrev att digitalt berättande gör att skrivförmågan utvecklas på ett tillfredsställande och unikt sätt. Eleverna får lära sig hur text och bild kan integreras samt hur tekniska hjälpmedel kan användas på ett kreativt sätt.

5.2 Digitala hjälpmedel ökar motivation till skrivande

I de flesta artiklar var eleverna sedan tidigare vana vid att endast skriva berättelser för hand. Nu ville forskarna undersöka hur digitalt berättande kunde påverka elevernas motivation till skrivande. I studien av Moran, Lamie, Robertson och Tai (2020) fick eleverna först läsa artiklar tillsammans, sedan fick de välja ut en karaktär från artikeln att använda i sina egna berättelser. Det gjorde att motivationen för elevernas egna skrivande ökade. Att skapa sina berättelser genom digitala verktyg, gjorde att fler blev intresserade, enligt klassläraren i studien. Eleverna blev motiverade och ville vara med och delta i uppgiften där de skulle skapa och presentera sina berättelser. Att använda multimodala medel i undervisningen generellt och inom digitalt berättande kan engagera och motivera både elever och lärare enligt Moran, Lamie, Robertson och Tai (2020).

Samtliga artiklar var på ett eller annat sätt överens om att digitala hjälpmedel ökade elevers motivation till skrivande och fick elever att vilja presentera samt skapa egna berättelser. Enligt Girmen, Özkanal och Dayan (2019) ändrades elevernas motivation och deras attityd till att skriva berättelser åt det mer positiva hållet, när de fick skapa sina egna digitala berättelser. De elever som hade oro och ångest inför skapandet fick en positiv syn på uppgiften och deras självkänsla ökade. Campbells (2012) förklarar att eleverna såg sig själva som mer betydelsefulla i undervisningen genom att både elever och lärare övade på att använda en nyare digital teknik i klassrummet tillsammans och detta kunde vara en faktor till

att intresset för att skriva digitalt ökade. Yamac och Ulusoy (2016) menade att motivationen ökade på grund av att eleverna sedan tidigare inte använt sig av digitala hjälpmedel, och att de gjorde att de blev mer nyfikna och entusiastiska kring uppgiften.

Campbells (2012) studie undersökte om digitalt berättande kunde förbättra elevernas skrivande. Eleverna såg sig själva som bra skribenter, vilket i sin tur gjorde att de spenderade längre tid på en uppgift som fick skrivas digitalt än om den skrivits för hand. I Yamac och Ulusoy (2016) studie undersökte forskarna om digitalt berättande kunde öka elevernas motivation till skrivande. Detta genomfördes i en skola på landsbygden där det digitala inte tagit så stor plats än. Eleverna fick i grupp, par eller enskilt skapa en berättelse genom att använda en stationär dator som fanns på skolan. I berättelseskapandet uppstod det en gemenskap mellan eleverna i klassen. De som skrev i grupp eller par såg varandra som förebilder i skrivandet samt att de ökade deras datorkompetens. Studien visade också på att digitalt berättelseskrivande gjorde att eleverna blev mer motiverade till att skriva. Det blev ett nytt, spännande moment att skriva via datorn, vilket de tidigare inte fått göra.

5.3 Digitalt berättande stärker den skriftliga språkhanteringen

Wright och Dunsmuir (2019) kom fram till att de elever som använder digitalt berättande med hjälp av lärare och sig själva, utvecklades både i sitt verbala och skriftliga ordförråd. Vidare förklarar Girmen, Özkanal och Dayan (2019) att elevers förmåga till skrivande ökar med hjälp av digitala medel. När eleverna använder sig av stavningsprogram som rättar ord och meningar ökar deras självförtroende då de på egen hand kan rätta sina egna texter utan att behöva ta hjälp av läraren. Girmen, Özkanal och Dayan (2019) menar att det blev roligare för eleverna att skriva.

Peck (1989) berättar att elever kan med hjälp av sina tidigare kunskaper i kombination med digitalt berättande skriva mer effektivt och presentera berättelser. Thompson och Childers (2021) beskrev att eleverna genomfört ett test både före och efter själva skrivandet av den digitala berättelsen. I testet ingick hur eleverna skrev i stort: hur de strukturerade, hur de klarade av grammatiska strukturer och hur eleverna utvecklade idéer vid digitalt berättande. De kom fram till att elevernas tidigare resultat i testen förbättrades, samt att eleverna blev

mer motiverade till att skriva och skapa berättelser. Eleverna lärde sig också att programmera samtidigt som de lärde sig om digitalt berättande. Thompson och Childers (2021) menar på att genom diskussioner om sina berättelser med klasskompisar, kunde de se sina berättelser från ett annat perspektiv. Det gjorde att de blev mer engagerade och ville skapa och skriva nya berättelser. Tekniken underlättade skrivprocessen, digitalt berättande ökade motivationen till skrivande samt utvecklade och stärkte språket. Dessa perspektiv hjälpte elever i skrivprocessen genom aktivt deltagande. Enligt Churchill, Ping, Oakley och Churchill (2008) utvecklade eleverna sin förmåga att skriva berättelser, då de fick integrera ord, bild och ljud på ett helt nytt sätt. Fortsättningsvis förklarar de att lärandet också blev mer elevcentrerat vilket uppskattades hos eleverna.

6. Diskussion

Digitalt berättande är någonting som håller på att ta större plats i skolans värld. Efter att ha läst igenom dessa studier, hoppas vi som skribenter på att ännu fler lärare och lärarstudenter blir inspirerade att ta in det digitala berättandet i sin undervisning. Ett återkommande resultat i de studier vi läst är att elevernas skrivförmåga förbättrades i och med digitalt berättande.

I studierna som skedde på skolorna där de digitala hjälpmedlen inte hade använts i stor utsträckning, sågs momentet att skriva på en dator som något nytt och spännande. Det gjorde också att eleverna kunde koncentrera sig längre och därmed spenderade längre tid på en given uppgift än vad de hade gjort om de fick skriva med papper och penna. Bråten, Brante och Strømsø (2019) skriver att spendera längre tid på en uppgift är avgörande för elevers resultat.

En annan faktor som var betydelsefull för studiernas resultat var att själva skrivprocessen underlättades av att skriva med hjälp av en iPad eller dator. Ett fåtal studier gjordes på skolor där elever inte presterat bra i skrift. En del elever hade föräldrar som var analfabeter, vilket i sin tur gjorde att eleverna inte kunde få språkligt stöd hemifrån. De digitala verktygen innehöll program som eleverna kunde använda sig av, dessa program hjälpte eleverna att se stavfel och meningsbyggnadsfel direkt. Eleverna kunde också höra hur orden och meningarna lät genom en uppspelningsfunktion. Genom dessa olika funktioner kunde eleverna direkt ändra det som eventuellt var eller lät fel. Eleverna behövde inte ta hjälp av läraren för att till exempel se om ett ord var rättstavat, utan kunde på egen hand lära sig och få ett ökat självförtroende.

Något som skribenterna diskuterade mycket var hur de valda studierna mätte motivationen hos olika elever. Hur kunde dessa mätas? Var resultatet tillförlitligt? Mätte de mängden text i stort eller tittade de på om elevernas textmängd ökade i jämförelse med tidigare? I studierna som gjordes mätte forskarna elevernas motivation genom att se hur mycket tid eleverna spenderade på en given uppgift. Kan detta verkligen visa på en ökad motivation? Eftersom forskarna inte kände eleverna sedan tidigare, kunde de inte veta hur mycket tid som

spenderades på en uppgift i vanliga fall. De måste i så fall haft samtal med klassläraren kring varje elev som testades. Elever med läs- och skrivsvårigheter kan behöva längre tid men det säger inget om deras prestationer. I flera studier verkade eleverna vara medvetna om att det var något utöver vanligt skolarbete som pågick. Det kan också ha gjort att eleverna blivit mer motiverade då undervisningen bröts av med något annat under en period. De fick använda digitala hjälpmedel, som eleverna i vissa studier knappt hade fått ta del av tidigare. Det blev både nytt och spännande samtidigt som det många gånger underlätta skrivandet. Alla delar kunde ha ökat motivationen hos eleverna.

Ekonomiska förutsättningar är något som behöver finnas för att forskarna ska kunna genomföra en undersökning kring digitalt berättande. Digitala hjälpmedel är något som behöver finnas tillgängligt om både elever och lärare ska kunna skapa och presentera sina digitala berättelser. Har skolan de ekonomiska resurserna och tillgång till digitala verktyg? Om inte, måste klassen åka någon annanstans för att kunna genomföra uppgiften? Finns det möjligheter att ta med sig hela klassen till exempelvis biblioteket? Det blir inte bara en extra kostnad, beroende på var biblioteket ligger, utan också en fråga om tid. Vissa av studierna har genomförts i områden där skolorna har bättre ekonomiska förutsättningar medan de andra studierna genomförts i områden där skolorna inte har de ekonomiska resurserna. Girmen, Özkanal och Dayans (2019) undersökning gjordes i ett område utan de ekonomiska förutsättningarna. För att eleverna skulle kunna göra uppgiften, behövde forskarna stötta upp skolan ekonomiskt. Sverige är ett land som har det ganska bra ekonomiskt. Den svenska skolan har andra förutsättningar när det kommer till att kunna arbeta med digital teknik. Den är bättre än vad skolan i Turkiet där Girmen, Özkanal och Dayans (2019) genomförde sin undersökning.

Hur kan vårt resultat ha påverkats då vi endast använde oss av studier gjorda i Asien (Singapore), Europa (England, Turkiet) och Nordamerika (Kanada, USA)? Vårt resultat hade kunnat se annorlunda ut om vi tagit med studier som var utförda i Sverige. De ekonomiska förutsättningarna för att använda digitala hjälpmedel i skolan, ser inte ut på samma sätt i de olika länderna. Svenska skolan har på senare år gått över till att bli mer digital i de flesta årskurser. Flera skolor använder sig ofta av digitala hjälpmedel på daglig basis.

Fortsättningsvis i Sverige ska så många elever som möjligt integreras i klasserna. I andra länder vet vi inte hur klasserna kombineras och om elever med exempelvis neuropsykiatriska funktionsnedsättningar (NPF) finns med i dessa grupper och undersökningar eller om de har uteslutits. Hade vi kunnat se om skolsystemen och sammansättningen av elever skiljer sig åt i studierna, skulle resultatet kunna ha sett annorlunda ut, eftersom vi hade haft ytterligare en parameter att ta hänsyn till. Att ta resultat på hur något i skolans värld fungerar från andra länder och applicera de metoderna i det svenska klassrummet helt och hållet, kan vara svårt. De bör anpassas till de svenska förhållandena. Däremot kunde vi se att resultaten stämde överens med det som vi sett i våra klassrum under den verksamhetsförlagda utbildningen. Därför kändes källorna relevanta att ta med.

Ger det något att arbeta med digitala berättelser som ett hjälpmedel för att öka elevernas motivation till skrivande i skolan? Efter att ha läst studierna som genomförts är det tydligt att motivationen till skrivande hos eleverna ökar, att eleverna får en ny självkänsla och kan skriva mer självständigt samt att de tycker att skriva är roligt. Detta gynnar skolan på ett positivt sätt genom att eleverna även kan använda denna kunskap i andra ämnen. Då eleverna har många skolår kvar och kan på längre sikt fortsätta att bli motiverade till skrivande, kan detta leda till att vissa elever får bättre betyg och kan få fler möjligheter, när de ska välja yrke i framtiden?

För framtida forskning hade det varit intressant om undersökningen pågått under en längre period. Precis som många av forskarna som undersökt i våra källor har studien börjat i de yngre åldrarna i skolan, hade andra forskare kunnat påbörja en studie i lågstadiet. Forskarna hade kunnat välja ut specifika elever eller en hel klass som de ska följa inte bara under åren i grundskolan utan även på gymnasiet och sedan vilket yrke som eleverna väljer. Har eleverna blivit positivt påverkade av digitala berättelser som användes när de var yngre? Blev de mer motiverade till skrivande i stort? Hur gick det för eleverna? Eftersom Sverige är ett välbeställt land, har många av dagens barn tillgång till digitala verktyg både i skolan och privat. Ger det

samma effekt för de elever som har tillgång till digitala verktyg eller är denna metod mer effektiv för elever som inte har tillgång till digitala verktyg på fler sätt än genom skolan?

7. Slutsats

Efter att ha läst artiklar och källor samt reflekterat över den verksamhetsförlagda utbildningen, kan vi komma fram till att digitalt berättande påverkar elevers motivation i en positiv riktning. Vår frågeställning, hur påverkar digitalt berättande elevers motivation till skrivande, bekräftas då vi ser att eleverna tycker att det är spännande och får en ny sorts självkänsla när de kan skriva på egen hand med hjälp av det digitala. Att få skapa en berättelse som de kan dela med sig av till andra i klassen gör att många elever vill delta och visa upp vad de skapat. Källorna har tagit upp många positiva sidor med digitalt berättande. Det som kan öka elevers motivation till skrivande genom digitalt berättande är att hjälpmedlen känns som nya och spännande och de underlättar själva skrivandet genom de olika funktionerna som finns. Oavsett om du har svårigheter eller har en funktionsnedsättning, är tillgängligheten för att kunna skriva mycket större nu i och med det digitala skrivandet. Forskningen pekar på att elevernas intresse fångas upp och att eleverna blir motiverade till att även skriva egna berättelser. De kan hjälpa varandra och ge varandra ett nytt perspektiv på berättelsen. Eleverna blir mer motiverade genom att självuppfattningen blir mer positiv och att de blir mer självgående. De kan genom en ökad motivation få känna att de blir goda skribenter.

8. Referenslista

Tryckta källor:

Alexander, B. (2017). *The New Digital Storytelling : Creating Narratives with New Media* (2nd ed.). ABC-CLIO, LLC.

Edvardsson, J., Godhe, A. & Magnusson, P. (2018). *Digitalisering, literacy och multimodalitet*. (Upplaga 1). Lund: Studentlitteratur.

Elektroniska källor:

Bråten, I., Brante, E. W., & Strømsø, H. I. (2019). Teaching sourcing in upper secondary school: A comprehensive sourcing intervention with follow-up data. *Reading Research Quarterly*, 54(4), 481-505. <https://doi.org/10.1002/rrq.253>

Campbell, T. A. (2012). Digital storytelling in an elementary classroom: Going beyond entertainment. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 69, 385-393. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.11.424>

Churchill, N., Ping, L. C., Oakley, G., & Churchill, D. (2008). Digital storytelling and digital literacy learning. In *Proceedings of international conference on information communication technologies in education (ICICTE)* (pp. 418-430).

Girmen, P., Özkanal, Ü., & Dayan, G. (2019). Digital storytelling in the language arts classroom. *Universal Journal of Educational Research*, 7(1), 55-65. DOI: 10.13189/ujer.2019.070108

Jensen, M. (2018). Motivation - en drivkraft för att lyckas. Framgångsfaktorer. Hämtad 2022-01-11 från <https://www.framgångsfaktorer.com/motivation-en-drivkraft-for-att-lyckas>

Moran, R., Lamie, C., Robertson, L., & Tai, C. C. (2020). Narrative writing, digital storytelling, and coding: Increasing motivation with young readers and writers. *Practical Literacy: The Early and Primary Years*, 25(2), 6-10.

Peck, J. (1989). Using storytelling to promote language and literacy development. *The Reading Teacher*, 43(2), 138-141.

Robin, B. R. (2008). Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st century classroom. *Theory into practice*, 47(3), 220-228.

<https://doi.org/10.1080/00405840802153916>

Sarıca, H. Ç., & Usluel, Y. K. (2016). The effect of digital storytelling on visual memory and writing skills. *Computers & Education*, 94, 298-309. [j.compedu.2015.11.016](https://doi.org/10.1016/j.compedu.2015.11.016)

Skolverket (2019). *Läroplan för grundskolan, förskoleklassen och fritidshemmet 2011: reviderad 2019*. Stockholm: Skolverket. Hämtad 2021-11-10.

Skolverket (2021a). *Läroplan för grundskolan, förskoleklassen och fritidshemmet 2011: reviderad 2022*. Stockholm: Skolverket. Hämtad 2021-11-22.

Skolverket (2021b). *Kursplan för ämnet svenska: reviderad 2022*. Stockholm: Skolverket. Hämtad 2021-11-22.

Skolverket (2018a). *Digitalt berättande*. Stockholm: Skolverket. Hämtad 2021-11-22.

Skolverket (2016). *Digitalt berättande*. Stockholm: Skolverket. Hämtad 2021-11-22.

Skolverket (2018b). *Problemlösning redskap för att skriva berättelser*. Stockholm: Skolverket. Hämtad 2021-12-01.

Skolverket (2017). *Digitalt berättande - en sammanfattning och en utblick*. Stockholm: Skolverket. Hämtad 2022-01-01

Skolverket (2015) *Motivation en viktig nyckel till elevers skolframgång*. Stockholm: Skolverket. Hämtad 2021-12-08

Thompson, J., & Childers, G. (2021). The impact of learning to code on elementary students' writing skills. *Computers & Education*, 175, 104336. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104336>

Yamac, A., & Ulusoy, M. (2016). The Effect of Digital Storytelling in Improving the Third Graders' Writing Skills. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 9(1), 59-86.

Wright, C. Z., & Dunsmuir, S. (2019). The effect of storytelling at school on children's oral and written language abilities and self-perception. *Reading & Writing Quarterly*, 35(2), 137-153. <https://doi-org.proxy.mau.se/10.1080/10573569.2018.1521757>