

Eventyr



et forløb i 1. Klasse

i Pad, Torresnor og Det fortællende tæppe

Af Mette Bech

Pædagogisk konsulent for dansk i indskolingen CFU Sjælland

Inspiration til forløb om eventyr

Forløbet om eventyr er et eksempel på, hvordan der i 1.klasse kan stilladseres med et eventyrtæppe, sproglig modellering og iPad, så eleverne bliver klædt på til at fortælle eventyr.

Mål

Fælles mål - viden og færdighedsmål:

- Eleven kan bruge enkle skabeloner til at strukturere sit stof.
- Eleven kan præsentere sit produkt i nære sammenhænge.
- Eleven har viden om den fortællende tekststruktur.
- Eleven kan bruge talesprog i samtale og samarbejde.
- Eleven har viden om enkle sproglige, lydige og billedlige virkemidler.
- Eleven har viden om digital kommunikation i skrift, billede og lyd.
- Eleven kan improvisere med stemme og kropssprog.

Læringsmål for forløbet:

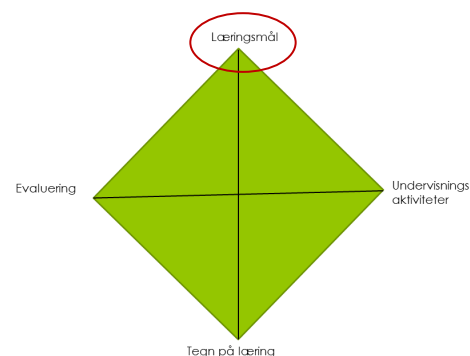
- Eleverne kan bruge tørresnoeren til at skabe struktur i deres eventyr.
- Eleverne kan bruge appen PuppetsPals hensigtsmæssigt.
- Eleverne kan bruge stemmen varieret i deres produktion.
- Eleverne kan samarbejde om produktet (udveksle idéer og indgå kompromisser).

Ressourcer:

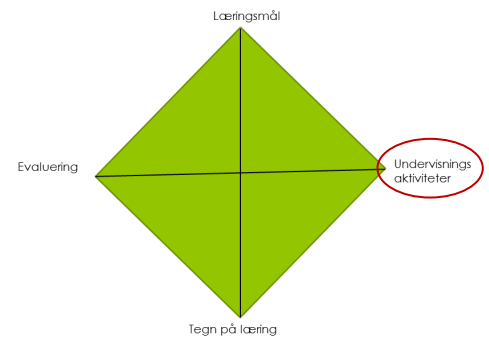
- iPads i klassesæt
- Det fortællende tæppe fra www.Tiptaptudse.dk
- PuppetsPals (gratis app)
- "Tørresnoeren" fra www.bogstavmusikanterne.dk

Forud for forløbet fik eleverne besøg af en heks (udklædt lærer). Heksen betroede dem, at eventyrene var ved at forsvinde, fordi ingen fortalte dem mere. Heksen havde et fortællende tæppe med, som ville blive levende i løbet af en uge, hvis eleverne fortalte eventyr.

I løbet af ugen arbejdede klassen med eventyr og eleverne havde derfor en forventning om, at tæppet ville blive levende!



Undervisningsaktiviteter



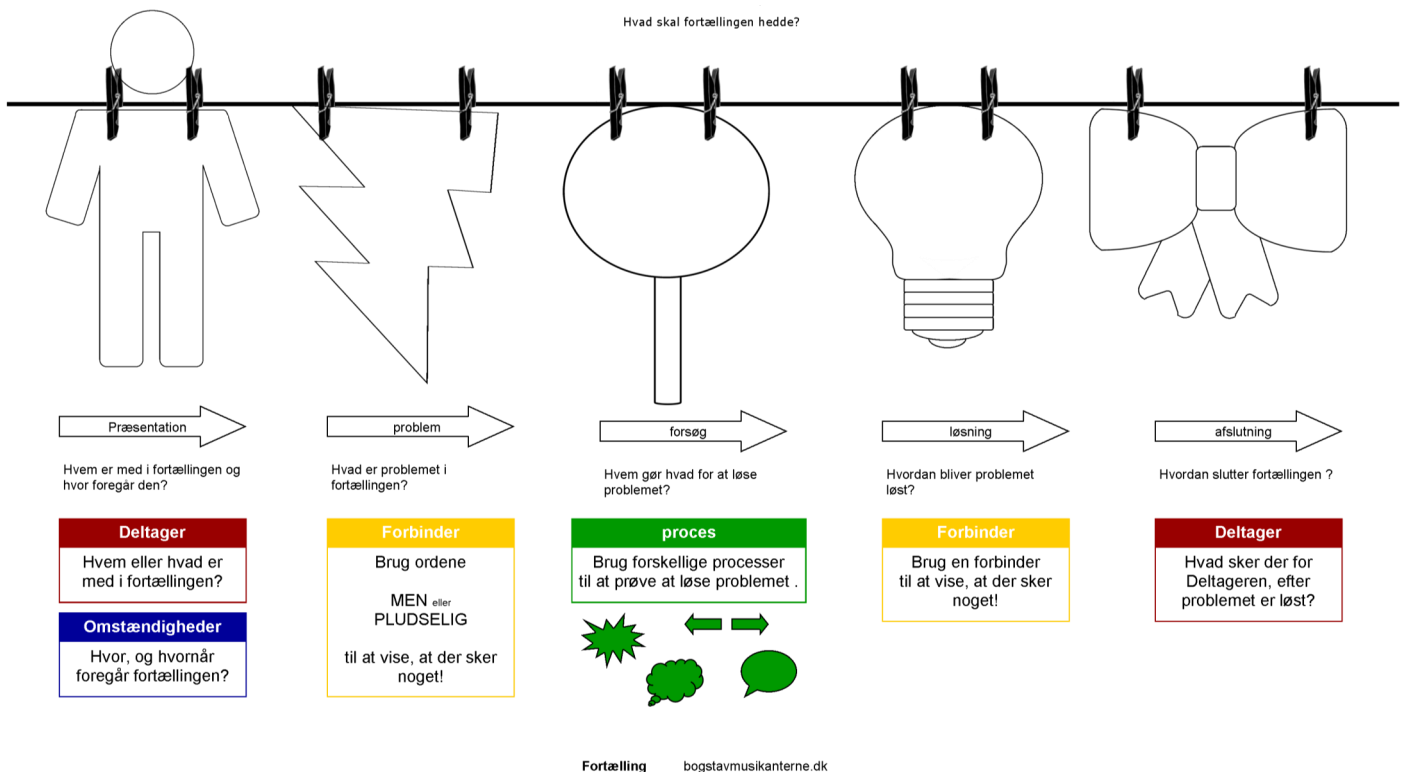
Dagens program:

- Præsentation af læringsmålene
- Fælles eventyr i PuppetPals, hvor tørresnoren bliver brugt som stillads.
- Se små "appetitvækkere" i eventyrtæppet
- Skrive eventyr i PuppetPals i makkerpar
- Præsentere eventyr for hinanden
- Evaluere på læringsmål

Dagen startede med at eleverne blev præsenteret for forløbet og læringsmålene:

- I kan bruge tørresnoren .
- I kan skrive et eventyr i PuppetPals.
- I kan samarbejde (dele idéer og indgå kompromisser).

Klassen startede med at repetere de fem ikoner på tørresnoren, som de havde lært at kende i et forløb om film med kortfilmen om Peter Pix fra filmcentralen. med Peter Pix. I det forløb havde der været fokus på hvordan ordet MEN kan bruges til at sprogliggøre, at der opstår et problem. I dette forløb kom ordet PLUDELIG i spil, som et "magisk" ord, eleverne kunne bruge i deres eventyr, til at skabe et problem

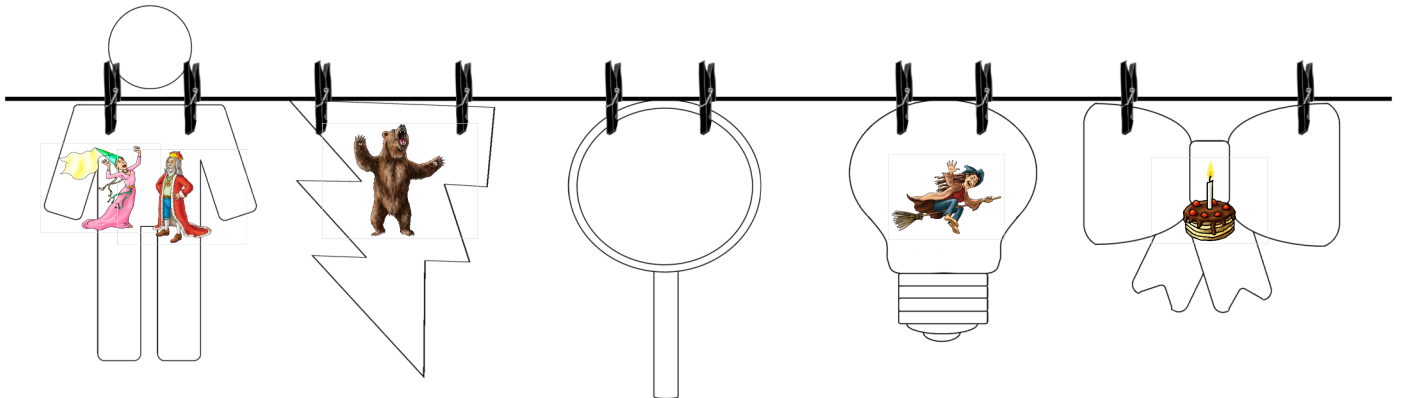


Da Tørresnoren var repeteret, skulle klassen i fællesskab producere et eventyr i PuppetPals. Klassen startede med i fællesskab at vælge de eventyrfigurer fra Tip Tap Tudsесs hjemmeside, som de ville have med i det fælles eventyr. Figureerne kunne de genkende fra tæppet, der havde været i klassen hele ugen.



Undervejs italesatte læreren hvilke figurer der var brug for:

- Hvem skal være med i eventyret?
 - Eleverne valgte prinsessen og kongen.
- Hvilken figur egner sig til at skabe et problem for prinsessen og kongen?
 - Eleverne valgte bjørnen.
- Hvilken figur kunne være med til at løse problemet?
 - Eleverne valgte heksen, for hun kunne flyve.
- Hvad skal vi vælge til sløjfen i historien?
 - læreren hjalp med at udvælge kagen .



Bagefter tegnede læreren figurerne ind i tørresnoren, så eleverne kunne danne sig et overblik over, hvornår de enkelte figurer kom med i eventyret og viste på klassens smartboard, hvordan de valgte figurer blev aktiveret, så de kunne bruges i PuppetPals.



Læreren havde forud valgt fem egnede kulisser og viste gennem højtænkning eleverne hvilke overvejelser, der lå bag. På den måde fik eleverne et stillads, så de selv blev i stand til at vælge kvalificeret, når de skulle lave et eventyr i PuppetPals.



Kongen og prinsessen er ude at gå en tur i skoven.

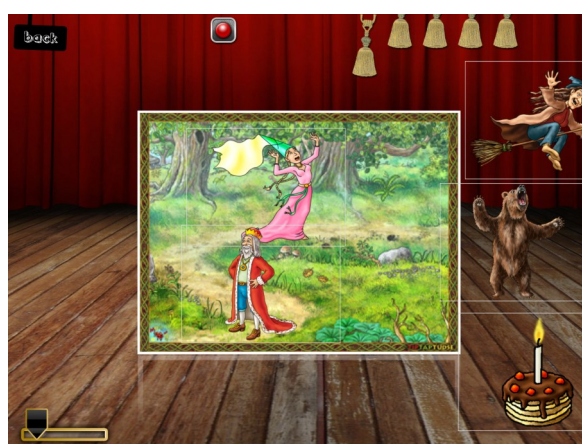
Oppe fra stien kommer bjørnen.

Kongen og prinsessen prøver at løbe fra bjørnen og hjem på slottet.

Heksen redder dem, ved at flyve dem op i slottets tårn på sin kost.

Kongen og prinsessen er glade for at være sluppet fra bjørnen og spiser kage.

Læreren gennemgik kort de forskellige funktioner i PuppetPals, så alle elever havde en forståelse for programmet og hvilke muligheder de havde for at flytte dukker, skifte kulisser, ændre størrelser på dukker mv. Til sidst lavede klassen et fælles eventyr i PuppetPals, hvor forskellige elever fik lov til at komme op og "spille en scene".



Undervejs kunne alle elever følge med på klassens smartboard og se, hvordan et eventyr bliver skabt.

Eleverne skulle nu i gang med at skrive eventyr selv. Men først skulle tæppet gøres "levende" som heksen havde lovet...



Alle elever satte sig rundt om tæppet. Eleverne fik nu lov til i makkerpar at gå rundt på tæppet og finde de små videofortællinger, der kan aktiveres med en iPad.

Få mere information om Det fortællende tæppe
På www.tiptaptudse.dk.



Da de fleste fortællinger var blevet "levende", skulle eleverne i gang med at lave eventyr i makkerpar. De havde fået stilladseret arbejdsgangen, så de vidste hvordan de skulle bruge tørresnoren til at strukturere med, og hvilke overvejelser de skulle gøre sig i valg af figurer og kulisser. Eleverne havde den gratis version af PuppetPals til rådighed, så de havde kun tre baggrunde at vælge imellem, hvilket gjorde det til en lidt større udfordring at strukturere eventyret i de fem faser, som findes på tørresnoren.



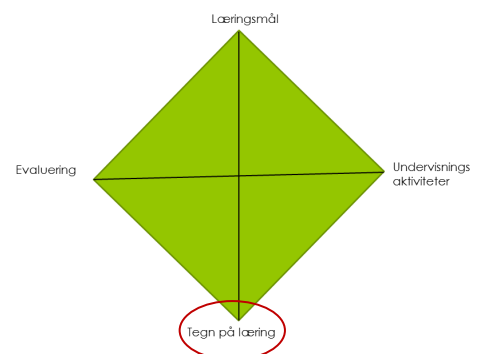
Scan koden, og se to piger arbejde i PuppetPals.



Eleverne fik selv lov til at vælge, hvem de ville være makker med, men de skulle vælge ud fra, hvem de mente de kunne arbejde godt sammen med. Der var mulighed for at arbejde ved borde og på tæppet, så eleverne fordelte sig i klasselokalet.

Tegn på læring

- Eleverne brugte Tørresnoren til at organisere eventyr.
- Makkerparrene fik lavet et eventyr i PuppetPals.
- Begge elever i makkerparrene bidrog til at nå målet og samarbejdede i processen ved at udveksle idéer og indgå kompromisser.



Præsentation og evaluering

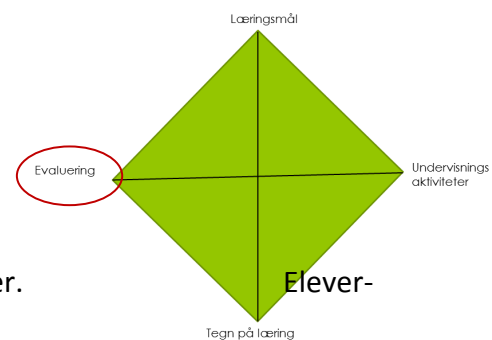
Makkerparrene præsenterede deres tekster for klassen.

Evalueringen foregik mundtligt efter de enkelte makkerpars præsentationer. De gav hinanden respons på produkterne.

- Blev tørresnoeren brugt som hjælp til at lave de fem sider (mand, lyn, forstørrelsesglas, pærer, sløjfe)

De enkelte makkerpar evaluerede sig selv på læringsmålene efter responsen

- Kan I bruge tørresnoeren?
- Kan I skrive et eventyr i PuppetPals?
- Kan I samarbejde? (dele idéer og indgå kompromisser).



Scan koden og se lidt af et eventyr.