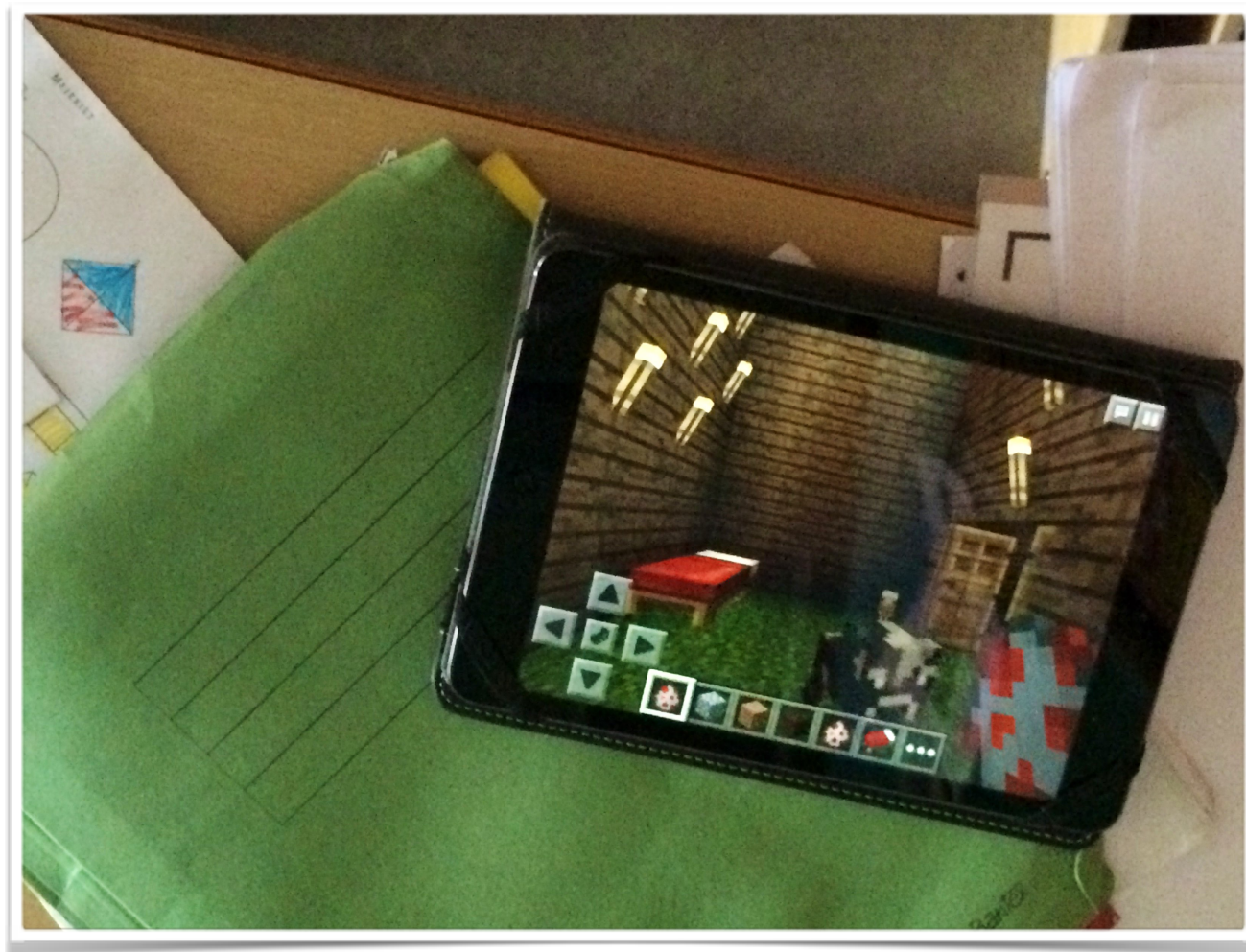


---

# Dansk med Minecraft

Et forløb i 3. klasse om folkeeventyr  
- med fokus på stilladsering

---



Af Helle Damgaard Melin  
Pædagogisk konsulent for IT og medier  
&  
Mette Bech  
Pædagogisk konsulent for dansk indskoling

University College



---

Fokus: Genrepædagogik, multimodalitet, stilladsering og kollaboration

Baggrunden for forløbet var at undersøge, på hvilken måde Minecraft kan bruges i danskundervisningen, så den understøtter eller udbygger læring af et danskfagligt indhold; i denne forbindelse folkeeventyrs opbygning og mundtlige fortælling. Har det en betydning for det lærte - hvordan det læres?

Forløbet der er rettet mod 3. klasse tager udgangspunkt i to nordiske folkeeventyr, : "Kæmpen" af Jørgen Gerbrandt og "Rødhætte og Ulven" af Brødrene Grimm

I workshoppen, der strakte sig over to skoledage (ca. 12 lektioner) arbejdede elever danskfagligt med *Minecraft til iPad* som designværktøj med henblik på at samarbejde, udvikle idéer, bygge, præsentere og give gensidig respons på hinandens verdener.

Forud for forløbet var eleverne blevet introduceret for modellen, Tørresnoren, igennem eventyret om De tre bukkebruse. Forløbet ligger tilgængeligt på hjemmesiden, Bogstavmusikanterne.dk. Desuden havde klassen læst to eventyr og talt om dem i forhold til modellen. Derfor havde eleverne på forhånd en viden om opbygning af eventyr, og samtidigt kendte de til eventyrene, som de skulle arbejde med i Minecraft. På den måde havde klassen arbejdet med det faglige stof på forhånd, inden de gik i gang med at bruge selve Minecraft - delen.

## Mål

Mål - viden og færdighedsmål:

Fremstilling 3-4. kl. 1. fase:

- Eleven kan udtrykke sig kreativt og eksperimenterende

Præsentation og evaluering 3-4. kl. 1. fase:

- Eleven kan udføre en mundtlig fremlæggelse

Kommunikation 3-4. kl. 1. fase:

- Eleven kan indgå i dialog i mindre grupper
- Eleven kan begå sig i et virtuelt univers
- Eleven kan iagttage forskelle på talt sprog, skrevet sprog og andre modaliteter

*Forenklede Fælles Mål, dansk*

Læringsmål for forløbet:

- I skal lære hvordan eventyr er bygget op ved hjælp af modellen, tørresnoren
- I skal kunne bygge eventyret i Minecraft
- I skal kunne arbejde sammen om at bygge i Minecraft
- I skal kunne samarbejde om at planlægge og udvikle jeres eventyr i Minecraft

## Stilladsering

Allerede inden vi gik i gang, var vi bevidste om, at det var vigtigt at stilladsere børnene på flere niveauer, fordi det kan virke som et stort og uoverskueligt projekt at bygge et eventyr i Minecraft. Stilladseringen handlede dels om at bryde opgaven ned til mindre og overkommelige dele for eleverne og dels at hjælpe eleverne med at holde retning undervejs. Da vi kom i gang kunne vi se, at stilladserne var med til at kvalificere elevernes arbejde, og vi valgte enddog at stilladsere yderligere.

Vi blev desuden bevidste om, at eleverne havde behov for stilladser på flere forskellige planer.



Vores overvejelser i forhold til stilladsring:

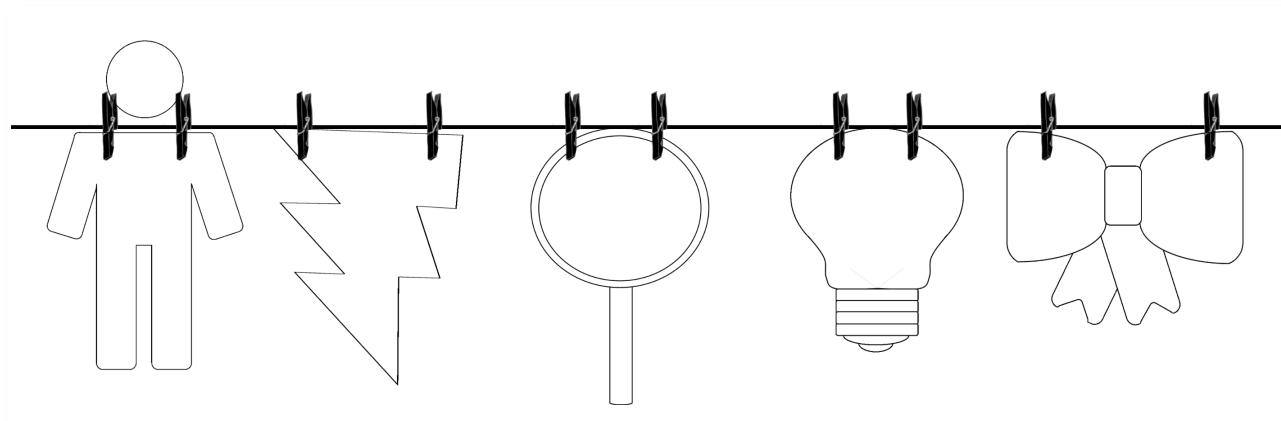
### Udvælgelse/tekstvalg

Vi havde på forhånd valgt to eventyr ud ("Kæmpen" og "Rødhætte og Ulven")

Begrundelsen for at vælge to eventyr ud for dem var, at vi kunne nå at bearbejde dem fælles i klassen forinden, og desuden fik eleverne en fælles referenceramme at kunne tale ud fra.

### Tekststruktur

Tørresnoren blev brugt til at forstå eventyrenes forskellige elementer og give eleverne en forståelse af, hvordan eventyrene var bygget op.

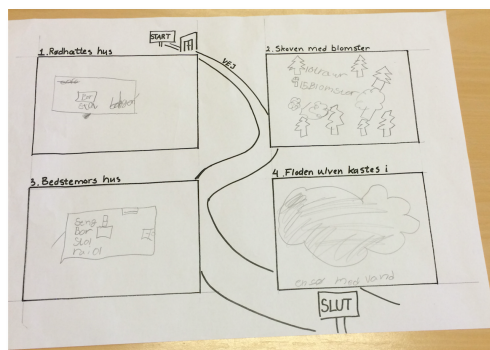


Børnene brugte mest tørresnoren i begyndelsen af forløbet til at få overblik over de forskellige elementer i eventyret.

### Visualisering og organisering

Eleverne kunne vælge mellem to skabeloner, til at tegne deres skitse af eventyret, inden de gik i gang med Minecraft. For de elever der havde brug for særlig støtte var denne model god, da eleverne kunne fokusere på at bygge de enkelte dele af eventyret og ikke behøvede at overskue helheden hele tiden.

Som ekstra støtte kunne eleverne hele tiden se en præsentation på den interaktive tavle, så de kunne følge med i, hvor vi var i arbejdsprocessen.



### Tjeklisten

Da eleverne havde bygget det meste af deres verden, fik de udleveret en tjekliste med de elementer, som var et krav skulle indgå i deres eventyr.

Listen skulle de bruge til at sikre sig, at de havde alle de vigtige dele med i eventyret.

### Teknisk stillads

E-bog der kunne scannes med QR - kode. Denne ressource blev næsten ikke rigtigt brugt. I stedet brugte eleverne hinanden som hjælp.

Det interessante var hvordan nogle af børnene der i dagligdagen har faglige udfordringer pludselig blev eksperter, fordi de var gode til Minecraft.

### Stillads for den mundtlige fortælling

Minecraft var et stillads for den mundtlige fortælling. Da eleverne skulle vise eventyrene for hinanden, blev det en nærmest dramaturgisk fortælling, hvor de brugte stemmer og levede sig helt ind i handlingen.



### Arbejdsformer

De arbejdede i makkerpar opdelt efter køn.



Det var interessant at studere forskellen i måden pigerne og drengene samarbejdede. Pigerne var meget kommunikative og samtalen gik lystigt mens de byggede. Drengene sad oftest stille ved siden af hinanden og byggede. En gang imellem kiggede de hinanden ind over skulderen og kom med et anerkendende nik eller smil.

### Forløbets struktur

Vi arbejdede i loops inspireret af Karsen Gynthers model om børn som didaktiske designere.

Arbejdsprocessen skiftede mellem

- Elevarbejde, hvor eleverne var ude og designe deres verden i deres makkerpar.
- Loops, hvor vi mødtes inde i klassen og formidlede nyt stof, talte om hvilke vanskeligheder der stødte på, kom med forslag til løsninger osv.

Børnene endte med at være rigtigt glade for disse loops, da de var med til hurtigt at afklare vanskeligheder og spørgsmål.

## Ressourcer

- Bogstavmusikanternes hjemmeside.
- Minecraft Pooket Edition til iPad
- Interaktiv tavle
- E-bog: Minecraft til iPad
- De to eventyr: Rødhætte og Kæmpen
- Artikel: *Man kan ikke overleve, når man ikke kan dø* af Thorkild Hanghøj

QR-kode til en E-bog om  
Minecraft til iPad.

En ressource eleverne  
havde adgang til.



# Undervisningsaktiviteter

## Dag 1

- Introduktion og mål
- Kort samtale om eventyrene + sætte billederne fra eventyrene ind på tørresnorene, der var fysisk ophængt i klassen.
- Fordeling i grupper
- Tegne skitse til deres eventyr i eventyrskabelon
- Bygge i Minecraft

Der var løbende loops i løbet af dagen, hvor vi mødtes og talte om det nåede, hvad vi nu skulle og om der var udfordringer, der skulle drøftes/løses.

## Dag 2

- Godmorgen og erfaringer fra i går
- Bygge
- Fremlægge deres verden på Interaktiv tavle (Live performances)
- Evaluering vha. Padlet og samtale

Igen løbende loops undervejs.

Præsentation  
Program Minecraft  
Skælskør Skole

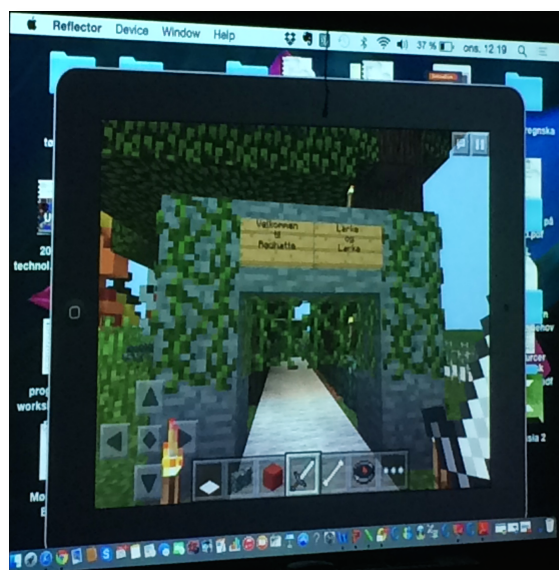


Præsentation Minecraft på  
Skælskør Skole

# Udfordringer

Undervejs stødte vi på flere udfordringer:

- At have iPads til alle elever. Derfor arbejdede flere elever i perioder sammen på én iPad. *Udfordringen løstes ved, at nogle elever tog deres egne iPads med, og ved at lærerne fordelte de ekstra iPads ligeligt mellem grupperne, så alle prøvede at gå ind i hinandens verdener og samarbejde derigennem.*
- At der var vanskeligheder med at gå ind på hinandens verdener, fordi netværket ikke tillod deling af verdener. *Udfordringen løstes ved at lærerne lavede internetdeling vha. deres smartphones og en transportabel mobil.*
- At de havde forskellige forkundskaber til Minecraft. *Det løstes ved at eleverne hjalp hinanden undervejs.*
- At elever gik ind i hinandens verdener uden at få lov og smed TNT så deres eventyrer blev ødelagt. *Udfordringen løstes ikke helt, men der blev brugt megen tid på klassen til at tale om, hvorfor man ikke måtte gøre det. Eleverne lærte hinanden, hvordan man kunne lukke for deres Minecraftverden, så andre ikke kunne komme ind.*



---

## Tegn på læring

### Mål:

I skal lære hvordan eventyr er bygget op ved hjælp af modellen, tørresnoren.

### Tegn på læring:

Eleverne orienterede sig i modellen undervejs.

Eleverne havde alle elementer med fra Tørresnoren vha. tjeklisten

### Mål:

I skal kunne bygge eventyret i Minecraft

### Tegn på læring:

Alle elever var aktive med at bygge deres eventyr i Minecraft

Eleverne havde alle eventyrets vigtige elementer med i deres verden, og kunne bruge Minecraft som støtte da de fremlagde for klassen.

Eleverne byggede deres eventyr i overensstemmelse med eventyrets koder, så det understøttede eventyrets stil og tema. Så der fx ikke lige pludselig kom biler eller UFO'er med ind i deres eventyrverden.

### **Mål:**

I skal kunne arbejde sammen om at bygge i Minecraft

### **Tegn på læring:**

Eleverne byggede deres verden sammen.

### **Mål:**

I skal kunne samarbejde om at planlægge og udvikle jeres eventyr i Minecraft

### **Tegn på læring:**

Eleverne var fælles om at udvikle deres verden fra skitsen til den fælles verden i Minecraft.



# Præsentation og evaluering

Eleverne præsenterede deres eventyr for klassen på den interaktive tavle. Efterfølgende skrev de deres evaluering på en Padlet, som de fik adgang til ved at skanne en QR- kode, der hang i klassen.

The image shows two screenshots of Padlet boards. The top board, titled "Minecraft - Rødhætte", has a red rose pattern background and contains 14 student feedback cards. The bottom board, titled "Minecraft - Kæmpen", has a green grass pattern background and contains 6 student feedback cards. Each card includes the student's name and their comments on the project.

**Minecraft - Rødhætte**  
Her skriver du, din mening om forløbet med Minecraft. Du må gerne både komme med ris og ros.

- Jacob og Edis**  
ros det har været godt  
Ris vi nådet ikke at blive fær
- Lærke og Lærke**  
Ros vi synes det var sjovt  
Ris vi  
Hvad har vi lært?
- Kevin**  
det hele var godt og var sjovt  
Jeg har lært at bygge træer
- David seje**  
Ros: det var sjovt at bygge og spille minecraft.  
Ris: det der ikke var godt er at jeg skulle slette min første verden  
Hvad har jeg lært? Jeg har lært at spille bedre minecraft.
- Daniel og Zacharias**  
Ros: det var sjovt
- Victoria og Emma**  
Ros: det var sjovt  
Ris: der var mange der ødelagde ting  
Hvad har vi lært? Vi har arbejde sammen
- Thea og pipper**  
Ros det var meget sjovt  
Ris det var ikke sjovt fordi der var nogen der gik ind i vores verden  
Hvad har vi lært? Vi har lært at man kan bygge et eventyr i minecraft.
- Solma og Madine**  
Ros: Det har været sjovt at spille minecraft  
Ris: Det var ikke godt der blev ødelagt  
Hvad har vi lært? Vi har lært at samarbejde bedre i minecraft.  
Ris: Men det har været rigtig sjovt alligevel,  
Det var sjovt du var her Helle melin. :D
- Dominiq og Jakob**  
Ros Helle m var god til at forklar  
Ris at vi skal vente rigtig meget
- Thea og pipper**  
Forresten Tak fordi du kom
- Frederik og Noah og Ridwaan**  
Ros: samarbejdet  
Ris: der ikke var iPads til alle  
Ros: tak fordi du kom  
Vi lærte at blive bedre til minecraft.
- Oskar og Musa**  
Ros  
Helle m var god til at forklar  
Ris  
De andre ødelagde det hele
- Daniel og Zacharias**  
ros: det var sjovt  
Ris: det var ikke godt at man gik ind i andres verden  
Hvad har vi lært: samenaarbejder

**Minecraft - Kæmpen**  
Her kan du fortælle om, hvad du synes om forløbet med Minecraft. Du må gerne komme med både ris og ros.

- Lærke Og Læ**  
Ros Vi syntes det var sjovt at arbejde sammen. ris det var irriterende at der var skilleter . Hvad har vi lært ?
- Klarisa og senia**  
Ros: det var sjov at lærer noget mere om minecraft.  
Ris: det var ikke sjov at de andre kom ind i vores verden.
- Steffenie**  
Ros: det var sjovt at arbejde alene og rart
- Szymon og Olo**  
ros: var sjovt at arbejde sammen  
Ris: det var ikke sjovt at der nogen der  
Sprængt tnt i vores verden :mange tak Helle at du ville komme
- Regitze**  
det var sjov at lærer om minecraft
- Laura og Laurana og Louise**  
Ros at vi fik lov til at arbejtte med minecraft.  
Ris at vores landsby brante ned  
Hvad har vi lært at arbejtte sammen

## Ideer fremadrettet

- At eleverne finder på deres eget eventyr og producerer det i Minecraft ud fra Tørresnorsmodellen.
- At eleverne arbejder med begrebet paratekster inden for Minecraft. De kan både analysere og producere paratekster til Minecraft.