

Når et eventyr får nye stemmer



Signe Torp Sørensen
Studie-nr.: 3030989

Undervisere: Lars Holbæk Pedersen og Iben Guldberg Hansen
Antal anslag med mellemrum (inkl. bilag): 38.660

Indholdsfortegnelse

<u>INDLEDNING.....</u>	<u>2</u>
<u>UNDERSØGELSESPØRGSMÅLETS RELEVANS FOR FOLKESKOLEN.....</u>	<u>3</u>
<u>PLANLÆGNINGSFASEN</u>	<u>6</u>
<i>DIDAKTISKE OVERVEJELSER</i>	<i>6</i>
<i>OBSERVATION</i>	<i>8</i>
<i>OBSERVATION AF ELEVFORUDSÆTNINGER FOR 1. TIME (BILLEDKUNST) OM PIXELART:.....</i>	<i>9</i>
<u>REFLEKSION OVER UNDERSØGELSEN</u>	<u>11</u>
<u>EVALUERING</u>	<u>13</u>
<u>KONKLUSION (DIGI-TALK - POWTOON)</u>	<u>14</u>
<u>BILAG 1</u>	<u>15</u>
<i>LINK TIL ELEVPRODUKTER.....</i>	<i>17</i>
<u>LEKTIONSPLAN</u>	<u>17</u>
<u>EVALUERING EFTER TIMEN - TIL FREMADRETTET BRUG - DATO</u>	<u>25</u>

Indledning

”Når vi fødes, er det som at træde ind på scenen midt i et stykke, hvor handlingen allerede er i gang” (Brodersen, 2020, s. p132 i Studybox). Sådan lyder det fra den amerikanske psykolog Jerome Bruner. Et af de vigtigste formål for undervisningen i folkeskolen er at gøre det ukendte kendt, således at eleverne oplever et møde med verden, hvor det at undre og bearbejde nye territorier hører til (Brodersen, 2020). Et barn fødes naturligvis ikke bare som et færdigudviklet menneske, og derfor er skolegangen den del af livet, hvor muligheden opstår for at udvikle og danne en karakter, som ud fra Bruners citat, allerede er født ind på en scene med en igangværende handling. Men lige meget hvilken karakter der er tale om, vil det altid være vigtigt at fremhæve den personlige diversitet, som er en del af skolen (Jensen & Andreasen, 2019). Der kan altså ikke ligges en stensikker plan, som sikrer, at alle elever i samme klasse får samme udbytte af samme metode, men man kan derimod lægge en plan, der tager højde for undervisningsdifferentiering, således at vi kan danne eleverne til livet udenfor skolen. For den tyske pædagog og didaktiker Wolfgang Klafki, består denne dannelse af tre personlige evner, der skal opnås (Klafki, 2001). Nemlig selvbestemmelse, medbestemmelse til udvikling af vores kultur og politik og til sidst af solidaritetsevne i forhold til, at kunne påtage en stemme for de mennesker, der ikke selv kan være selv- og medbestemmende. Klafki var nemlig en af de forskere, der var med til at demokratisere den tyske skole og uddannelsespolitik, hvilket har tilknytning til den nutidige danske skoles vægtning af demokrati og dannelse. Klafki har en teori om dannelse som værende kategorial, hvilket har et bestemt fokus på individets møde med verden, fordi verden gør indtryk på mennesket. Det skal dog nævnes, at åbenheden over for verden ikke bare er en fortjeneste i forhold til at indsamle nye erfaringer og indsigter, men også en konsekvens af de problemstillinger, der følger med samtiden (Oetingen, 2016).

Den verden vi lever i i dag, er særligt kendetegnet som værende digitaliseret. Didaktik 2.0 er en model, der netop sætter fokus på dette ved at tage udgangspunkt i lærerens didaktiske design, undervisningsloop, elevens didaktiske design og læringsaktiviteter (Gynther & Christiansen, 2010). Det er blevet meget lettere for elever at finde fakta til anvendelse i skolen, og dermed spiller lærerens planlægning en stor rolle i inddragelsen af medier. Undervisningsloops er en del af denne didaktik 2.0 således, at den traditionelle måde at undervise på får et moderne spark af de digitale medier. Ved at blive mere og mere selvstændige og kritiske i brugen af digitale medier, bliver det også nødvendigt for elever i den danske folkeskole at få forberedelse til, hvad det vil sige at være et menneske i det 21. århundrede (Larsen, 2016). Den store udvikling der er sket på teknologifronten,

har haft en betydning for folkeskolen og didaktikken. Inden for undervisning af it og medier er det selvfølgelig vigtigt at eleverne lærer, hvordan de netop håndterer medier i de forskellige fag, men lige så vigtigt er det, at der gribes ud over faget så den dannelsesrejsende og menneskeligt udviklende vej bliver lagt. Det kendskab eleverne allerede har til verden skal udvikles gennem almindidaktikken og gå hånd i hånd med it og medier, således at elevens kendskab til de væsentligste problematikker eller epokale nøgleproblemer, som Klafki ville beskrive det, bliver en del af deres verdensforståelse.

Dermed lyder mit undersøgelsesspørgsmål som følgende:

- **Hvordan planlægges, gennemføres, evalueres og udvikles undervisning i mellemtrinnet i dansk med afsæt i Klafkis almen dannelsesteori, hvor eleverne arbejder med emnet venskaber via eventyr og digitale medier?**

Undersøgelsesspørgsmålets relevans for folkeskolen

Dannelse er en rejse, hvor de lærende bliver sendt ud i det ukendte, for derefter at vende hjem med ny og åbenbarende viden (Brodersen, 2020, s. p268 i Studybox). Wolfgang Klafki står bag en almen dannelsesteori, der indeholder material og formal dannelse. Som en sammenslutning af disse to begreber inden for dannelse, har Klafki udviklet teorien om kategorial dannelse, hvor både de vidensorienterede synspunkter (material) og dannelsesforståelsen (formal) spiller en rolle. Klafki formulerer dannelsesopgaven som en opgave, der udføres ved ”at etablere forudsætninger for og udvikle evnerne til selv- og medbestemmelse, individuelt og samfundsmæssigt, herunder også muliggøre det samme for andre mennesker, dvs. udvikle evner som socialitet og solidaritet” (Aabro, 2021). De såkaldte epokale nøgleproblemer er væsentlige i dannelsesteorien, fordi det skaber bevidsthed om de problemstillinger, vi står med i vores samfund. Emnet ”venskaber” ligger ikke som et selvstændigt ord op til, at der er et nøgleproblem præsenteret, men det gør definitionen og refleksionen af, hvad et venskab ikke indebærer – eks. mobning. Den kategoriale dannelse går netop ud på, at mennesket som selv- og medbestemmende bliver introduceret for de problemstillinger, altså epokale nøgleproblemer, som vores verden indeholder. Ifølge Klafki kan denne introduktion foregå ved brug af kunst og litteratur, fordi der her bliver lagt baggrund for, at børnene selv får udviklet et betydeligt interessesyn for både kunstens verden og det virkelige liv, som kunsten er udsprunget af (Oetingen, 2016). Noget af det fantastiske ved eventyr er, at læseren oftest tages med

ud på en rejse hvor hovedpersonen går igennem en hjemme-ude-hjem fase og her kan man altså sige, at eventyreren er et godt symbol på de forskellige dannelsesrejser, der for børnene skal udleves udenfor litteraturens verden. I folkeskolens formålsparagraf stk. 2 står samme fokuspunkt skrevet: ”Folkeskolen skal udvikle arbejdsmetoder og skabe rammer for oplevelse, fordybelse og virkelyst, så eleverne udvikler erkendelse og fantasi og får tillid til egne muligheder og baggrund for at tage stilling og handle” (Børne- og Undervisningsministeriet, 2020). For selvom det er en vant arbejdsmetode for børnene i folkeskolen at analysere forskellige litterære genrer, så har litteraturen noget at sige, når det kommer til at få udviklet erkendelse og fantasi. De fleste børn kender i dag eventyreren, men for dem er et eventyr bare et eventyr. Hvis man går i dybden med kunstværker inden for denne genre, vil mange opdage, at der ofte er en overført betydning i forhold til mange vedvarende problematikker. H.C Andersens ”Den Grimme Ælling” fremstår som en klassisk børnefortælling om dyr, hvor den dybere mening gemmes bag aktuelle emner som mobning og det at finde sin plads i livet (Fibiger, Søgaard, & Maibom, 2011). Eventyr er en god genre for børn, fordi alle de gemte budskaber finder sted i en magisk verden, der minder om den, børnene har inden i sig selv, og den simple formidling gør budskabet mere tilgængeligt for dem (Børn & unge, 2013). Ved at vise børn hvad et eventyr som Den Grimme Ælling indeholder af budskaber, får de selv dannet kategorier til at åbne sig op for verden, men også til at kunne forstå og udtrykke egne følelser. Det eller hvem der taler til barnet, er afgørende for, hvilke evner dette barn tilegner sig, fordi dialog er en vigtig del af virkelighedens åbning, og derfor er det altså også oplagt at den opnåede viden, der er skabt gennem det læste eventyr, bliver formidlet gennem digitale medier (Oetingen, 2016).

Som sagt er det en kendt arbejdsmetode for børn i folkeskolen, at der arbejdes med litteratur i danskfaget, men børn og unge i dag tilhører en generation, hvor kreativitet har en positiv tilknytning til medierne (Mehlsen, 2016). I denne sammenhænge er det relevant at nævne den såkaldte didaktik 2.0, hvor eleverne får titlen som værende didaktiske designere på sidefod med læreren (Gynther & Christiansen, 2010). Læring opstår nemlig, når eleverne gennem undervisningen får kendskab til verden og lyst til at engagere sig i den, og de digitale medier giver eleverne mulighed for at være deltagende og medskabende i en didaktik, der kendetegner de processer, som er en del af den globaliserede verden (Larsen, 2016). Der findes et hav af forskellige digitale læremidler, og mange af disse kan have relevans for undervisningen, men samtidig er det også fundamentalt at der veksles mellem de traditionelle og de moderne praksisformer, fordi der er fordele og ulemper at finde ved begge metoder. Det er altså både vigtigt at inddrage de typer af praksisformer som web 2.0

karakteriserer, men også at tage højde for de vidensudvekslende fællesskaber, som eksempelvis samtaler på klassen eller gruppearbejde. En kategori inden for didaktik 2.0, der er betydelig for netop dette undersøgelsesspørgsmål, er den om vidensprodukter, idet denne produktkategori lægger fokus på elevernes udarbejdelse af egne digitale produktioner. Dette bliver især væsentligt, når der, som i mit undersøgelsesspørgsmål, bliver lagt fokus på digitale medier. Her bliver det centralt at eleverne har forstået den viden, som undervisningen baserer sig på, fordi de derefter skal i gang med at kommunikere det lærte til andre, netop gennem et digitalt produkt. Denne metode gør undervisningen åben for evaluering, idet man som underviser får stillet muligheden for at vurdere om stoffet rent faktisk er forstået, og generelt bare anskue hvilke tanker undervisningen har sat i gang hos eleverne. Sådan et miljø kan altså være kontakt- og fællesskabende i og med, at kommunikationen ikke blot behøver være mellem lærer og elev, for man kan i sin didaktik skabe et videndelmiljø, hvor eleverne kan reflektere over hinandens digitale produkter. Dette kan eksempelvis foregå på siden BookCreator, hvor man som lærer kan oprette et bibliotek som gør, at eleverne kan se alle de færdiglavede bøger. I danskfagets læseplan står det skrevet at it og medier både er vigtige at inddrage som indhold, men også som et redskab. I læseplanen er et af kompetenceområderne nemlig, at eleven skal være en målrettet og kreativ producent i anvendelsen af it og medier, så der kan opstå idéudvikling, produktion, kommunikation osv. (Børne- og Undervisningsministeriet, 2019). Digitale medier har altså en vigtig rolle for denne undersøgelse, fordi det får funktionen af, at skellet mellem de formelle og uformelle læringssituationer nedbrydes. Formålet er netop at skabe et forbindende møde mellem det klassiske i et eventyr og det moderne fra de digitale medier, og på den måde give eleverne en bredere forståelse af hvad et venskab i sin mangfoldige betydning, vil siges at være. I danskfagets fælles mål for elever efter 4. klassetrin bliver det også fremhævet, at eleven skal kunne forholde sig til velkendte temaer gennem litteratur, samt at eleven kan udtrykke sig ved brug af skrift, tale, lyd og billede (Børne- og Undervisningsministeriet, 2019). Dette er også vigtige mål for netop min undersøgelse, fordi det også kræver, at eleverne sætter sig ind i emnet venskaber gennem en fortælling, men at de samtidig også forstår hvorfor det er relevant for dem. Ved at sætte egne ord på emnet får eleverne nemlig mulighed for at vise, at de forstår emnet og historiens budskab. Hvis dette kan lade sig gøre vil eleverne kunne opfylde flere af danskfagets fælles mål, som eks.: ” Eleven kan udtrykke sin tekstforståelse ved at skifte fra en udtryksform til en anden” (Børne- og Undervisningsministeriet, 2019, s. 13). Idet der arbejdes med at udvikle kreative produkter, så vil eleven netop få lov at vise, at en klassisk tekst også sagtens kan overføres til et moderne og nyfortolket produkt med et fokus

på emnet venskaber. Emner som dette er nemlig vigtige at bringe ind i skolen, fordi samspillet mellem de klassiske og de moderne undervisningsmetoder bringer den didaktiske tænkning til et sted med helt nye fokuspunkter (Larsen, 2016). Igen med afsæt i Klafkis dannelsesteori, kan man altså sige følgende om denne type af læring: ”Vi udvikler kategorier for at forstå os selv. Men dannelsesprocesser er også kategoriseringer af verden, så den bliver synlig i dens sammenhæng og mangfoldighed. Vi får greb og begreb om verden” (Oetingen, 2016, s. 95).

Planlægningsfasen

Didaktiske overvejelser

Jeg har valgt at tage udgangspunkt i Louise Nabe-Nielsens fasemodel, som tager højde for den filosofiske undringsproces (Nabe-Nielsen, 2019). Det filosofiske tema jeg har valgt er, som det lyder i mit undersøgelsesspørgsmål, emnet om venskab. Som det også bliver utrykt i Louise Nabe-Nielsens ”filosofi i skolen” så hører litteraturen til danskfagets æstetik, så dermed er det også litteratur, der spiller en stor rolle for min undersøgelse. Børnene har en særlig tilknytning til emnet, fordi de jo kender til følelsen af at føle sig udenfor i skolen, men samtidig ved de også på forhånd, hvad en rigtig ven er kendetegnet ved. Ved at bruge denne fasemodel, kan man grave den dybere mening frem, ved at børnene selv skal tænke over og arbejde med dette.

1. fase - Undringsfasen

I denne fase handler det om at skabe eller genskabe en undren hos børnene over det valgte tema venskaber. I dette tilfælde ligger emnet fast, så her handler det om at give børnene fornemmelsen af, at temaet vedrører dem. Det kan man gøre ved at stille spørgsmål som ”hvad karakteriserer en god ven?”, ”hvordan er man en dårlig ven?” osv. Jeg vil opfylde denne fase ved at læse eventyret om Den grimme ælling højt for dem og gøre dem opmærksomme på, at de skal fokusere på steder i fortællingen, hvor emnet viser sig.

2. fase – Spørgefasen

Ud fra undringsfasen kan man lave en spørgefase, som går ud på, at der skal formuleres et hovedspørgsmål. Denne fase bør være meget abstrakt, og indenfor mit emne om venskaber, kan det eks. være ”hvad er venskab?”. Til denne fase har jeg valgt at lave en række arbejdsspørgsmål, som eleverne skal besvare efter oplæsningen samt drøfte på klassen.

3. fase - Undersøgelsesfasen

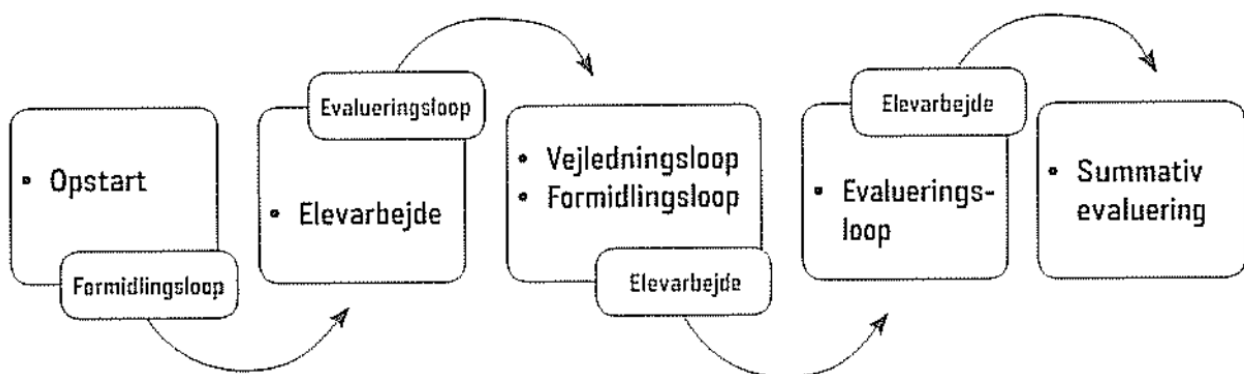
Til denne fase begynder man at finde ud af, hvordan spørgsmålene skal undersøges. Her vil jeg lægge særligt fokus på at børnenes undren, koncentrationsevne og de forskellige udtryksformer. Idet eleverne selv skal i gang med at lave egne produkter finder jeg det vigtigt, at undersøgelsesfasen bærer præg af opgaver, der bunder i kreativitet, udfoldelse og filosofisk tænkning. Den filosofiske tænkning bliver aktuel ved nærmere arbejde med eventyret gennem arbejds spørgsmål, og den kreative udfoldelse opnår de gennem udarbejdelsen af elevprodukter.

4. fase – Svarfasen

I svarfasen handler det om at besvare hoved- og undersøgelsesspørgsmålene. Eleverne får svaret på undersøgelsesspørgsmålene ved, at de svarer på arbejds spørgsmål til eventyret. Selvom det er spørgsmål formuleret på forhånd af mig, så skaber det stadig filosofisk tænkning, idet nogle af spørgsmålene er meget abstrakte. Ved at svarene diskuteres i fællesskab, bliver der givet svar efter undersøgelsen, hvilket Nabe-Nielsen udtrykker som værende vigtigt.

Men i dette tilfælde bedes eleverne ikke komme med noget helt specifikt svar på, hvad en ven er. Dette får de svaret på, ved udfærdigelsen af deres kreative produkter, hvor de selv skal forklare handlingen for resten af klassen. Deres arbejde med det kreative produkt viser altså, om de har forstået opgaven og emnet, samt om de har forstået budskabet i eventyret.

Derudover har jeg også valgt at lægge fokus på Karsten Gynthers didaktik 2.0 (Gynther & Christiansen, 2010), hvor jeg vil prøve at lave undervisningen ud fra et loop, som det ses nedenfor:



Til en opgave som denne, hvor fokus ligger på kreativ udfoldelse gennem en klassisk tekst, mener jeg, det er vigtigt at jeg som lærer holder styr på, at eleverne har forstået vores emne og det valgte eventyr. Idet de selv skal i gang med at udfærdige et produkt om emne og eventyr, så er det super vigtigt, at jeg som lærer både åbner rum for vejledning og evaluering, hvilket er et fokuspunkt i undervisningsloopet.

Til det første loop, som er et *formidlingsloop*, skal man som lærer skabe didaktisk opmærksomhed hos eleverne. Dette vil jeg gøre ved, at vi efter opstarten (oplæsning af eventyr) giver eleverne en række spørgsmål, der etablerer rammerne for de kommende læringsaktiviteter. Dette vil nemlig gøre deres senere arbejde med emnet og historiens betydning mere forståeligt for dem.

Herefter følger forskellige former for *evalueringsloops* af elevprodukterne, hvor jeg vil gøre det sådan, at eleverne skal fremlægge svarene på arbejdsspørgsmålene og deres senere færdiglavede produkt. På den måde kan jeg få viden om, gennem deres arbejde med spørgsmål, hvorvidt eleverne har forstået opgaven eller ej, og dermed om der er brug for endnu et formidlingsloop til at skabe større forståelse for emnet venskabers sammenhæng med det valgte eventyr.

Observation

Kontekst: 5. klasse. 14 elever (2 sygemeldte). Sidder inddelt i 4 borde, med 4 elever ved hvert bord. Den første dag havde jeg fået lov til at være med som observatør i 2 timer. Jeg havde bestemt mig for, at jeg ville være en ikke-deltagende observatør, også kaldet total observatør, så jeg kunne få et bedre overblik over lærerens måde at håndtere klassen på. På den måde kunne jeg også sidde og skrive noter ned i takt med det, der skete i det givne øjeblik. Jeg fik introduceret mig selv for eleverne, men ellers sad jeg egentlig bare og observerede dem, imens de lavede deres opgaver.

I den første time skulle eleverne lave Pixelart, og det var her jeg indså, at de går meget op i det kreative arbejde, for alle var meget koncentrerede, og gik meget op i at vise deres lærer produktet, når det var færdigt. Dog var der enkelte elever, som sad og snakkede sammen imens, men det så ud til, at det ikke var forstyrrende hverken for deres koncentration eller for de andre elever. De fleste af eleverne valgte at lave Pixelart på computeren, mens en enkelt pige valgte at lave arbejdet i hånden på ternet papir, hvilket læreren havde foreslået, at man også kunne. Nogle af eleverne var dog ikke færdige med en tegneopgave fra sidste billedkunstime, så de blev sat til at lave dem færdigt først. Det var meget tydeligt, at de var ivrige efter at blive færdige, så de kunne lave Pixelart også.

Observation af elevforudsætninger for 1. time (billedkunst) om Pixelart:

Dato for observation: 18/05-21 Klasse: 5.b Samlet bedømmelse for klassens elever.			
Observationsskema:	Meget godt	God	Ikke god
Faglige niveau		X Det er meget tydeligt, at de er en klasse, der går op i det kreative arbejde. Dog tegner de fleste ikke efter egen fantasi, men finder billeder fra nettet.	
Sociale kompetencer		X Der opstår ingen konflikter, og de er gode til at lytte til hinanden. Dog er der enkelte elever, der begynder at snakke til de andre, selvom det ser ud til, at de bare gerne vil arbejde.	
Evne til at fokusere / koncentrere sig	X De koncentrerer sig om at tegne, men snakker også indbyrdes. Dog synes jeg, at alle eleverne bevarer fokus på trods af, at de indimellem snakker med		

	hinanden. Oftest er det også for at få hjælp fra klassekammeraten eller læreren.		
Indstilling til faget	X De går tydeligvis meget op i billedkunst, og det ser ud til, at de synes, det er en sjov opgave. Især det faktum, at de alle stolt viser deres produkter frem til læreren fortæller mig, at de går til faget med stort engagement.		
Styrkeområder / interesser	X De interesserer sig for kreativitet, og viser, at de kan gå til opgaven med det samme.		

I min anden observationstime har jeg ikke valgt at lave et observationsskema, da eleverne skulle lave fødselsdagshilsner til 2, der havde fødselsdag i maj. De blev sat til at lave en fødselsdagshilsen på enten Pixelart eller i hånden, hvor de skulle tegne og skrive en sød hilsen. Da det derfor var meget det samme som timen forinden, vil jeg mene, at skemaet også kan dække over denne. Forskellen på denne time og den første var bare, at der denne gang var fuldstændig koncentration, og alle elever var meget stille. Var der én elev, som snakkede lidt for højt, blev der tysset af de andre. Jeg kunne derfor fornemme, at da fødselsdagshilsener er noget, de er vant til at lave, bliver der ikke stillet så mange spørgsmål til læreren + de vil gerne lave fine tegninger til de to fødselarere.

Refleksion over undersøgelsen

Et par uger inden min undersøgelse skulle starte, havde jeg et møde med klasselæreren, der fortalte mig lidt om hendes elever. Hun fortalte mig, at de er en lille klasse på kun 16 elever, og at der ud af de 16, er 3 ordblinde + 4 fagligt udfordrede (herunder de 3 ordblinde). Jeg fortalte hende, at jeg havde planlagt, at eleverne skulle arbejde i SkoleTube, men desværre fandt vi ud af, at deres abonnement først er aktivt i juni. Derfor valgte jeg at holde fast i idéen om at lave bøger, men hvor jeg selv stod for at printe skabelonerne ud til de bøger, de skulle skrive deres historier i. Læreren fortalte mig på forhånd, at eleverne ikke havde prøvet at skrive deres egne historier på denne måde, hvor de skal lave en "rigtig" bog, men at de har lavet mange kreative opgaver tidligere. Idet der er 3 ordblinde i klassen, var det også vigtigt for mig, at det var en gruppeopgave bestående af både nedskrivninger og tegninger, fordi der så kunne være noget at lave for alle i klassen. Bogen skulle være en historie med en opbygning ligesom den i "Den grimme ælling", som er præget af en hjemme-ude-hjem fase, hvor karakteren starter alene og trist, men ender med at finde sin familie. Jeg havde lavet et eksempel på en bog inde på Bookcreator, hvor de kunne se, hvordan historien skulle bygges op. Eksemplet havde jeg lavet, så den lignede den skabelon, jeg havde tænkt mig, at eleverne skulle have, og jeg besluttede mig også for at tegne indholdet, så det blev så meget lig elevernes kommende arbejde som muligt. Bogen har jeg delt på Studietube:

<https://www.studietube.dk/video/6878364/7353758fd59823c253172eb749dc9782>

På forhånd havde jeg også forberedt en række spørgsmål, som eleverne skulle svare på gruppevis, når jeg havde læst historien om den grimme ælling højt for dem. Spørgsmålene skulle som udgangspunkt have mest fokus på, hvordan emnet venskaber spiller en rolle i eventyret, så de forstod meningen med, at dette emne hører sammen med netop denne historie. Derudover var det også vigtigt for mig, at de forstod handlingen, idet det er en fortælling, der til tider indeholder nogle lidt svært formulerede sætninger, så det var også noget jeg medtænkte i udarbejdelsen af arbejdsopgøvelserne.

Efter de to observationstimer havde jeg fået lov til at have 2 undervisningstimer til at lave første del af min undersøgelse i. Første lektion begyndte jeg ved at præsentere mig selv lidt mere dybdegående, og fortælle eleverne hvad jeg ville lave med dem. Her præsenterede jeg vores emne venskaber, og forklarede dem, at vi skulle bruge H.C Andersens historie om Den grimme ælling til at sætte i perspektiv med emnet. Jeg fortalte dem, at vi i de første to timer skulle bruge tiden på, at jeg læste historien højt efterfulgt af gruppearbejde om teksten, og at vi til sidst skulle snakke om spørgsmålene på klassen. Jeg sagde også til dem, at vi den næste dag skulle se en tegnefilm om Den

grimme ælling, og at de skulle lave deres egne bøger. De var søde og lyttende, så jeg kunne hurtigt komme i gang med at læse historien højt for dem, hvor vi i fællesskab aftalte, at nu måtte de godt slappe af imens der var højtlesning. De fleste kendte godt til Den grimme ælling, og havde hørt historien før, men jeg spurgte alligevel ind til handlingen efter vi havde læst den, så de var klar til at svare på spørgsmål. Hele den første time gik nemlig med oplæsningen, og da der var frikvarter bagefter, synes jeg, det var nødvendigt at vi lige fik snakket de forskellige dele af historien igennem – dette var et forslag, klassens lærer var kommet med. Eleverne sad ved firemandsborde, så læreren og jeg aftalte, at de bare kunne lave gruppearbejdet med deres siddemakkere. Dog var der to syge ved et af bordene, så vi måtte flytte en elev fra en anden firemandsgruppe over til dem. Jeg fik uddelt arbejdsspørgsmålene, som jeg havde printet ud på et papir, og hvert bord udvalgte en sekretær, der stod for at skrive svarene ned i stikord. Klasselæreren havde nemlig fortalt mig på forhånd, at de var vant til bare at skrive stikord, når de løste opgaver, og dermed var vant til at tale ud fra stikord. Jeg kunne med det samme se, at der var et godt arbejdsmiljø i klassen, og at de var vant til at samarbejde. Der var nogle af grupperne, der spurgte mig ind til spørgsmål 1 og spørgsmål 4, som omhandlede selve handlingen, så derfor spurgte klasselæreren mig, om hun skulle printe historien ud, så hver gruppe kunne få deres eget eksemplar, hvor jeg sagde, at det måtte hun meget gerne. Spørgsmålene med fokus på venskaber, havde de dog ikke noget problem med at svare på. Da alle grupper var færdige med opgaven, skulle vi til at diskutere svarene på klassen. Jeg gjorde det på den måde, at jeg stillede spørgsmålet, og så kunne eleverne række hånden op. Dog var det meget de samme, der rakte hånden op, så jeg måtte sommetider spørge om andre fra gruppen, ville uddybe deres svar. De fleste grupper havde svaret det samme, så jeg måtte sommetider komme med lidt ekstra spørgsmål, men det fungerede også fint.

Den næste dag begyndte ved, at jeg hurtigt fandt tegnefilmen om H.C Andersen eventyr frem, og vi så Den grimme ælling. Herefter vist jeg dem skabelonerne af de bøger, jeg havde printet ud, og fortalte dem, at de skulle lave deres egen historie med udgangspunkt i Den grimme ælling og det her med, at mangle venner i starten og til sidst finde sin flok. Jeg gjorde det klart for dem, at de gerne måtte vælge et andet dyr end en ælling, men også at det godt måtte være en historie om et menneske. Jeg uddelte en bog til hver gruppe og sagde, at de lige kunne snakke om, hvad for en historie man kunne skrive, mens jeg fandt BookCreator frem på storskærmen. For at give dem et lidt klarere billede af opbygningen, viste jeg dem mit eget eksempel på denne form, og der var et par enkelte spørgsmål til opsætningen derefter. Men kort efter jeg havde vist mit eksempel, var de fleste grupper allerede i gang med at udfærdige deres egne bøger, og både klasselæreren og jeg var

ret imponerede over, at de gik så engageret til opgaven. Jeg havde på forhånd været lidt nervøs for, om deres historier ville blive for meget lig mit eksempel, men til min store overraskelse blev det alt andet end sådan. Jeg gik rundt og kiggede og lyttede til deres idéer, og de var så fokuserede på at gøre det godt, så det var kun 1 gruppe ud af 4 der blev færdige på de to timer, der var blevet sat af. Derfor aftalte jeg med deres lærer, at jeg kunne komme igen i en time den næste dag, så de kunne lave bøgerne færdige, og da vi fortalte det til eleverne, jublede de! Jeg ville også gerne nå at få feedback, så det var en perfekt løsning. Den næste dag kom jeg så tilbage, og eleverne spurgte med det samme, om de skulle lave deres bøger færdige, hvilket jeg selvfølgelig satte dem i gang med ret hurtigt, så alle kunne nå i mål (se under ”bilag 1”). Den gruppe der var færdige dagen forinden, blev sat til at lave detaljer, og så var der også lige nogle ting, de skulle lave om. Kun 1 gruppe nåede ikke helt i mål til sidst med tegningerne, men alle fik skrevet en meget detaljeret og innovativ bog, som de bagefter fortalte om til de andre grupper. Jeg aftalte med dem, at jeg ville lægge bøgerne ind i et bibliotek på BookCreator, så de altid kan se dem igen, når deres SkoleTube abonnement bliver aktiveret. Derefter skulle jeg have feedback, og fik at vide at det bl.a. havde været sjovt, spændende, lærerigt og hyggeligt, og at de havde nydt at de måtte skrive deres egen historie og lave en bog, fordi de aldrig havde prøvet det før.

Evaluerings

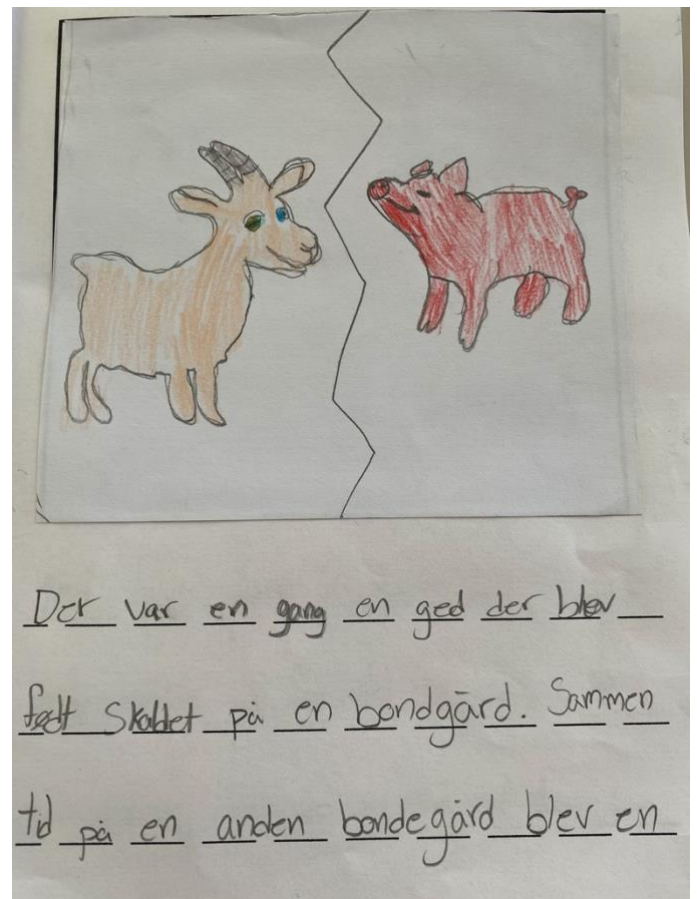
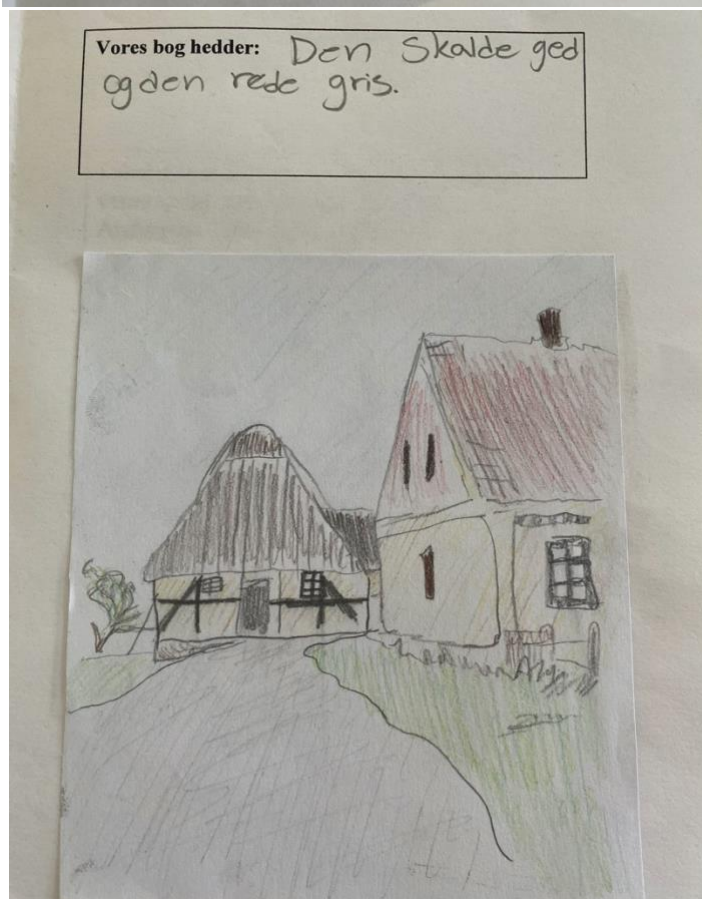
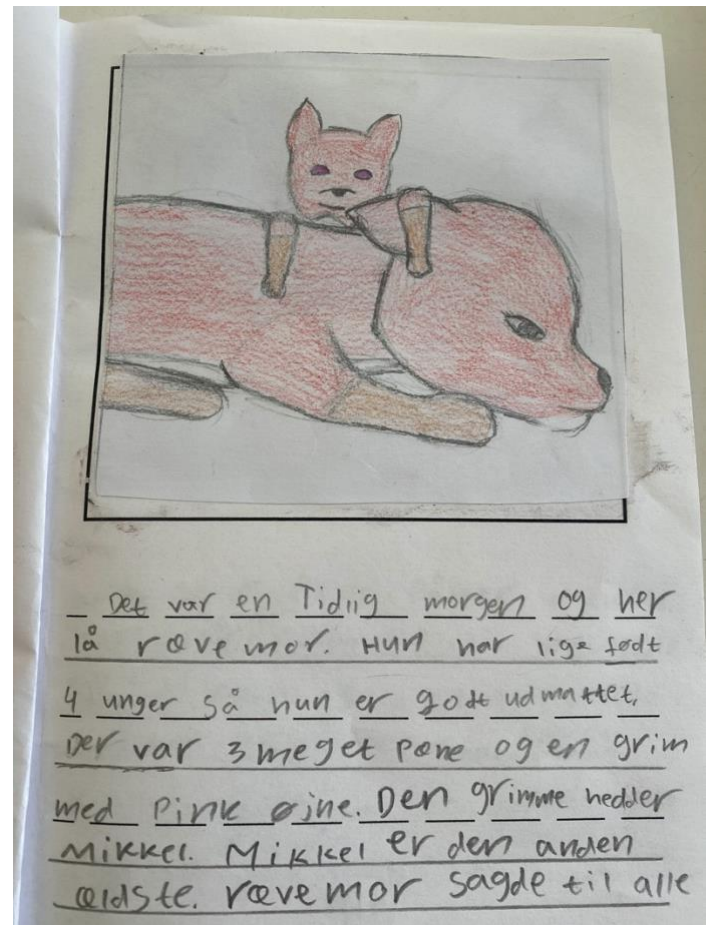
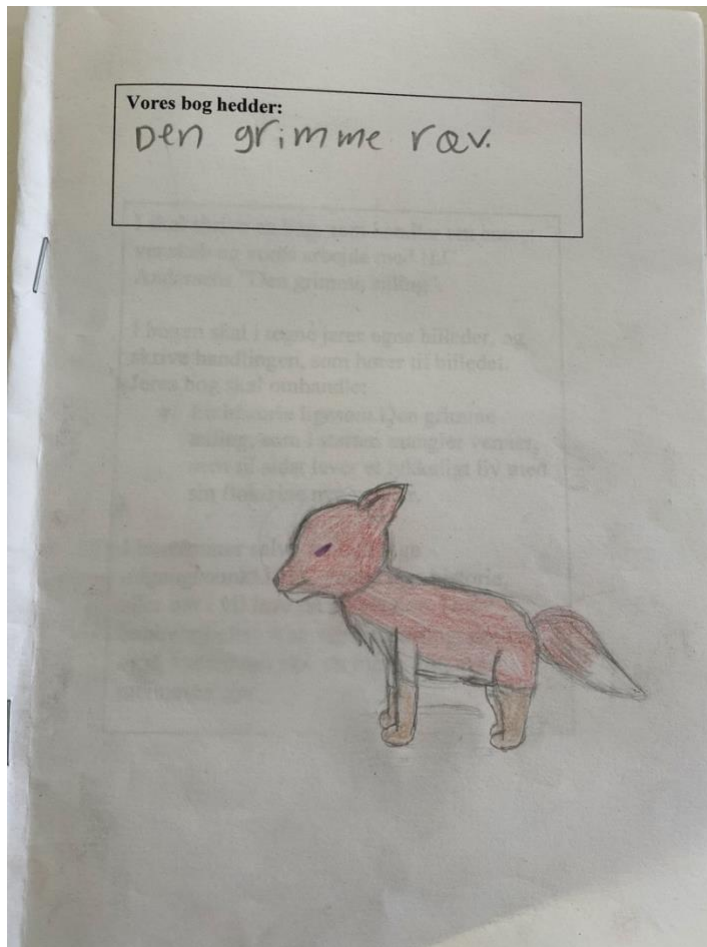
En ting som gik galt var, at jeg jo ville have haft det sådan, at eleverne skulle lave bøger på BookCreator, men det blev selvfølgelig udelukket, idet deres abonnement ikke var startet, da jeg lavede min undersøgelse. Jeg synes, det var en fin løsning, at de fik lov til at lave bøgerne i hånden ud fra en skabelon, fordi der med fire i en gruppe, godt kan opstå et problem, hvis man skal sidde og dele en computer. På den måde var der lidt held i uheld, for de fandt meget hurtigt en arbejdsfordeling i hver gruppe, som jeg tror ville have været svær at uddelegere, hvis computeren blev brugt som det eneste redskab. Eleverne spurgte mig faktisk også selv, om de måtte bruge deres computere til at finde billeder på nettet af karakterer, dyr osv. som de kunne tegne ud fra, hvilket jeg gav dem lov til, og de brugte eks. computeren som en form for skabelon, hvor de satte papiret henover og tegnede ovenpå. Hvis jeg skulle have løst det på en anderledes måde, ville jeg nok have fundet en skabelon på en bog inde i Word, som de så kunne lave en bog ud fra på computeren, men så ville jeg ikke have sat dem i grupper af fire. Så synes jeg, at det egnede sig bedre til enkeltarbejde eller tomandsgrupper.

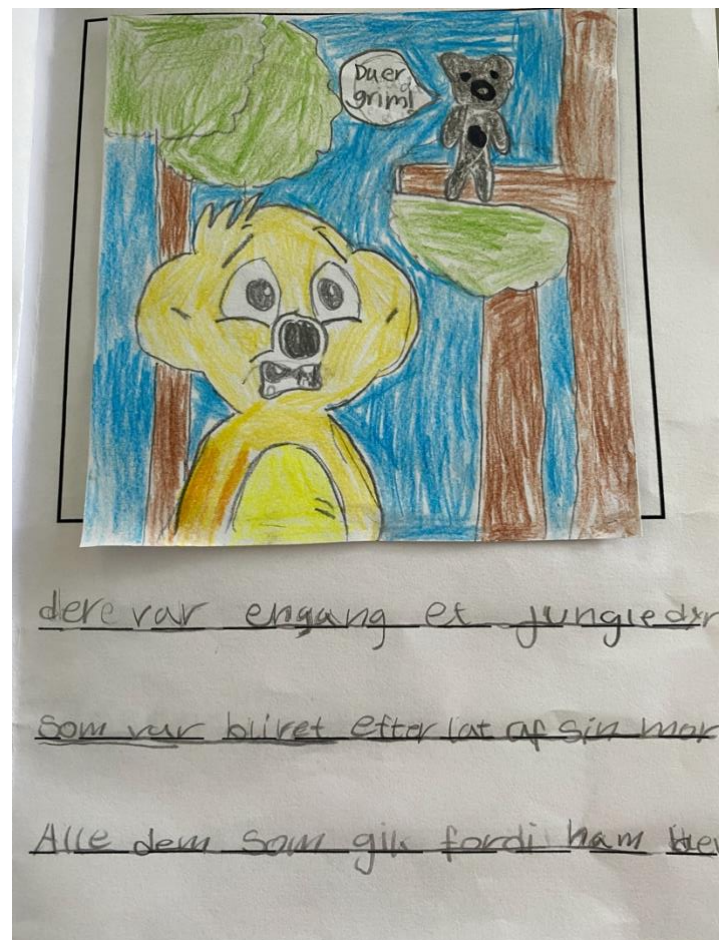
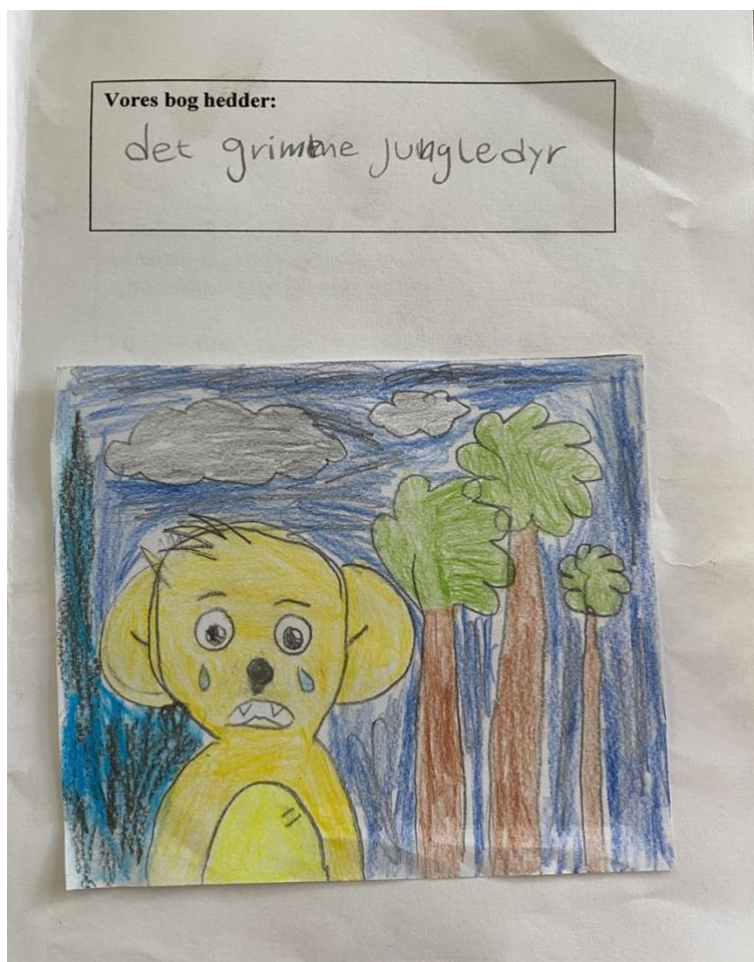
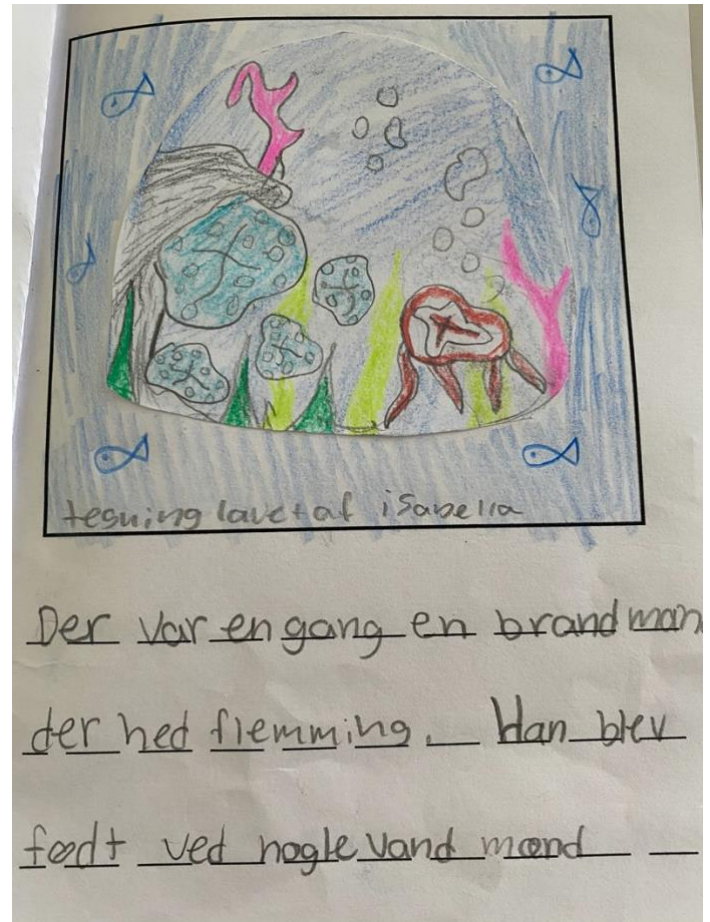
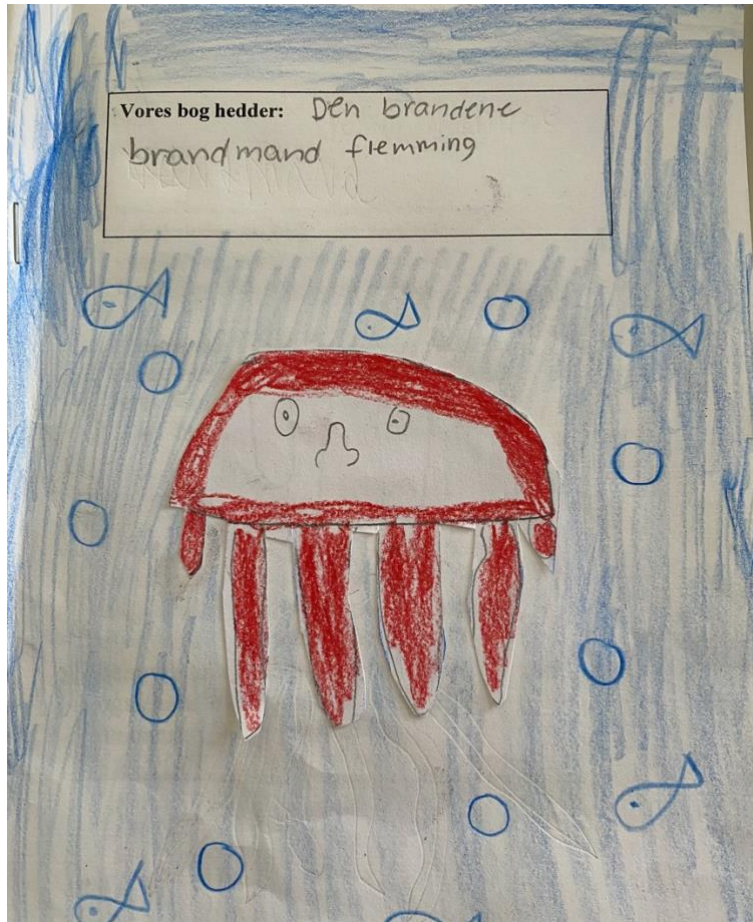
En anden ting som gik galt, var tiden. Jeg havde slet ikke regnet med, at de skulle bruge mere end to timer på at lave bøgerne. Men som det også kan ses i de færdiglavede bøger, så var der nogle grupper, der lavede ekstra linjer og ekstra sider, så det gav mig også indtrykket af, at de ville have det lavet så godt og detaljeret som muligt, hvilket kun er positivt. I denne situation var det godt, at læreren foreslog mig, at jeg kunne komme igen, for ellers havde jeg i første omgang sagt til eleverne, at de måtte skrive historien, og så se hvor meget de kunne nå at få tegnet inden timens slutning. Så i tilfælde af at jeg skulle stå i sådan en situation igen, og ikke ville have mulighed for at få en ekstra time, ville jeg fortælle dem, at de skulle fokusere på selve historieskrivningen frem for tegningerne.

Konklusion (DIGI-talk - Powtoon)

<https://www.studietube.dk/video/6893249/678651631>

Bilag 1





Link til elevprodukter

<https://www.studietube.dk/video/6879437/d95bf92b66b1fa2eb5209b9d987f1928>

<https://www.studietube.dk/video/6879433/ac5890d5a622c96fbb155cf93e0ba5db>

<https://www.studietube.dk/video/6879431/1c128018bcbcf991b0e2ff6b8d6f0dbf>

<https://www.studietube.dk/video/6879428/86a82127c4b072dd17a6c17b8db0b405>

Lektionsplan

Titel på lektionen	Når et eventyr får nye stemmer
Dit navn	Signe Torp Sørensen
Mit undersøgelsesspørgsmål og dets relevans ind i folkeskolens formålsparagraf	
Mit undersøgelsesspørgsmål lyder således: Hvordan planlægges, gennemføres, evalueres og udvikles undervisning i mellemtrinnet i dansk med afsæt i Klafkis almen dannelsesteori, hvor eleverne arbejder med emnet venskaber via eventyr og digitale medier? Folkeskolens formålsparagraf stk. 2 lægger fokus på vigtigheden af, at de valgte arbejdsmetoder tager højde for at eleverne får en følelse af oplevelse, fordybelse og virkelyst, således at der kan ske en udvikling i elevens fantasi- og erkendelsesverden. Mit undersøgelsesspørgsmål belyser et aktuelt og vigtigt emne for folkeskolen gennem en henholdsvis klassisk og digital formidling, og giver eleverne mulighed for at reflektere over emnet gennem kunstens verden, som jo netop er præget af sammenspillet mellem fantasi og erkendelse. Ved at præsentere eleverne for emnet venskaber gennem eventyr og digitale medier, bliver deres fantasi og erkendelse udviklet samtidig med at deres virkelighedsforståelse får lov at vokse sig større.	
Kort præsentation af lektionen (5 linjer) (Eventuelt - Hvordan den indgår i et større forløb af flere lektioner)	
Mit forløb skal tage udgangspunkt i emnet venskaber, hvilket skal belyses ud fra kulturkanonforfatteren H.C Andersen, og hans fortælling om Den grimme ælling. Eleverne skal arbejde med et genkendeligt emne ud fra en klassisk tekst, men samtidig også sætte det i	

perspektiv med det moderne ved også at se Den grimme ælling, bare i en filmatiseret version. Herefter skal de selv fortolke fortællingen og emnet gennem bogkreationer.	
Kort didaktisk analyse (stikord)	
Mål fra undervisningsfaget/ene	Eleven kan forholde sig til velkendte temaer i eget og andres liv gennem undersøgelse af litteratur og andre æstetiske tekster.
Fokuspunkter fra observation I klassen	- Samarbejdet mellem eleverne. - Koncentrationsevner. - Hvordan eleverne er over for læreren.
Indhold (kernestof)	Eleverne skal i grupper arbejde med H.C Andersens eventyr ”Den grimme ælling”.
Metoder (arbejdsformer, aktiviteter, etc.)	Hele forløbet tager for det meste udgangspunkt i gruppearbejde og kreativ udarbejdelse.
Materialer (tekster, medier, digitale platforme)	Materialer er: - Den grimme ælling (tekst). - Den grimme ælling (tegnefilm). - StudieTube til eksempelvisning. - Udprintet skabelon til bogkreationer.
Evaluerings (af hvad og hvordan?)	Der bliver foretaget en evaluering af opgaverne, som eleverne skal besvare gruppevis, samt en evaluering af deres færdiglavede bøger.
Lektionens varighed	5 timer og 50 minutter (ca. 5 lektioner).
Eleveaktiviteter før og efter	
Forberedelse (hvis aktuelt) / lektie	
Efterbearbejdning (hvis aktuelt) / produktkrav / aflevering	

Lektion 1

Sekvenser i lektionen	Beskrivelse	Mål	Indhold	Aktivitet

1	Jeg præsenterer mig selv, og fortæller at vi skal arbejde med H.C Andersens eventyr og emnet venskaber.	Eleverne får en fornemmelse af indholdet.	Præsentation af mig selv, samt et indblik i hvad vi skal lave.	Lærerstyret.
2	Præsentation af undervisningsforløbet.	Eleverne får en fornemmelse for undervisningens mål, så de danner særlige opmærksomhedspunkter ift. den læste tekst og emnet venskaber.	Jeg præsenterer forløbet, og fortæller hvad vi skal lave.	Lærerstyret.
3	Oplæsning af eventyret Den grimme ælling.	At introducere eleverne for teksten.	Jeg læser fortællingen om Den grimme ælling højt for klassen.	Lærerstyret.

Lektion 2

Sekvenser i lektionen	Beskrivelse	Mål	Indhold	Aktivitet
1	Gruppearbejde om teksten.	At eleverne gennem samarbejde får en bredere forståelse af teksten og kan sætte handlingen i belysning af emnet venskaber.	Eleverne bliver inddelt i grupper og modtager spørgsmål lavet af mig. Spørgsmålene er:	Gruppearbejde.

		Eleverne skal vise at de kan lytte aktivt til andre og gå i dialog i mindre grupper.	1. Hvor bliver den grimme ælling født, hvor kommer den så hen, og hvor ender historien? 2. Hvorfor bliver ællingen drillet af de andre dyr? Synes i, det er mobning? 3. Hvordan er den grimme ælling anderledes? 4. Hvilke hjælpere møder den grimme ælling på sin vej? 5. Hvad mener i, H.C Andersen vil fortælle os med denne historie?	
--	--	--	---	--

			6. Hvad kan vi lære af historier som den grimme ælling om, hvordan vi skal behandle andre?	
2	Vi diskuterer svarene i fællesskab.	Der bliver åbnet for forståelsen af andres svar, så eleverne kan reflektere over hinandens og andres besvarelser.	Jeg spørger dem i fællesskab ind til deres svar på spørgsmålene.	Lærerstyret/elevstyret

Lektion 3

Sekvenser i lektionen	Beskrivelse	Mål	Indhold	Aktivitet
1	Vi ser Den grimme ælling som tegnefilm.	Eleverne får en digitaliseret og billedlig fornemmelse af eventyret, så de senere er klar til selv at skulle fremstille deres egne kreationer ud fra denne fortælling.	Vi ser sammen tegnefilmen om Den grimme ælling.	Digital fremstillingsform.

2	Eksempel på bog lavet i BookCreator.	Eleverne får et lidt klarere billede af, hvad de selv skal til at kreere og muligvis noget inspiration. Samtidig får de genopfrisket den læste historie og den sete tegnefilm.	Jeg viser eleverne en bog, jeg har lavet på BookCreator, som afspejler sig i en scene fra Den grimme ælling og som tager udgangspunkt i en situation, der belyser venskaber.	Lærerstyret.
3	Eleverne deles ud i grupper og skal lave deres egne bøger ud fra skabeloner, jeg har printet ud, så de på forhånd ligner en bog. På den måde ligner det en skabelon fra BookCreator bare i fysisk forstand.	Eleven kan fremstille litteratur gennem billedlige udtryksformer, samt dramatisere tekster og temaer i samarbejde med gruppen.	Eleverne går ud i de samme grupper som før, og skal nu tage udgangspunkt i en scene fra Den grimme ælling, som de mener, hænger sammen med vores emne om venskab.	Gruppearbejde

Lektion 4

Sekvenser i lektionen	Beskrivelse	Mål	Indhold	Aktivitet
1	Eleverne fortsætter gruppearbejdet.	Eleven kan fremstille litteratur gennem billedlige udtryksformer, samt dramatisere tekster og temaer i samarbejde med gruppen.	Eleverne går ud i de samme grupper som før, og skal nu tage udgangspunkt i en scene fra Den grimme ælling, som de mener, hænger sammen med vores emne om venskab.	Gruppearbejde

Lektion 5

Sekvenser i lektionen	Beskrivelse	Mål	Indhold	Aktivitet
1	Eleverne fortsætter gruppearbejdet.	Eleven kan fremstille litteratur gennem billedlige udtryksformer, samt dramatisere tekster og temaer i samarbejde med gruppen.	Eleverne går ud i de samme grupper som før, og skal nu tage udgangspunkt i en scene fra	Gruppearbejde

			Den grimme ælling, som de mener, hænger sammen med vores emne om venskab.	
2	Eleverne forklarer gruppevis, hvad de har valgt at inddrage i deres bog.	Eleverne skal her kunne udføre en mundtlig fremlæggelse.	Gruppevis bliver hver bog forklaret og vist for resten af klassen.	Elevarbejde.
3	Feedback.	Evalueringsforløbet.	Eleverne giver feedback på forløbet.	Lærerstyret/elevstyret.

Eventuelt	
Hvor er din plan mest sårbar overfor ændrede forudsætninger?	Hvad kan du gøre?
At eleverne ikke når at få SkoleTube til den tid, hvor min undersøgelse skal tage sted.	Vi kan lave bøgerne analogt, og derefter kan jeg selv sætte dem ind i BookCreator gennem billeder.
Hvis der ikke er nok tid til at færdiggøre bøgerne, eller at de har fået for meget tid.	Så må eleverne lave så meget de kan. I tilfælde af for meget tid, må jeg sige til dem, at de skal lave ekstra detaljer, skrive resume på bagsiden eller finpudse deres sproglighed i historien.

Evaluerings efter timen - til fremadrettet brug - dato

Hvordan gik timen ift. det forventede?	Hvad ville mulige alternativer være?
Nogle elever blev færdige før tid.	De blev sat til at lave detaljer på deres historie, såsom fisk, bobler osv. Derudover fik de også valget mellem, at de hver især skulle lave en lille ekstra tegning, som de skulle sætte ind i deres bog, eller at de skulle skrive et resumé til bagsiden.
Eleverne havde meget det samme at sige, da de skulle svare på spørgsmålene til Den grimme ælling.	Jeg kunne have lavet nogle spørgsmål, som kræver lidt mere refleksion og diskussion.