

Professionsessay

Den digitale læreruddannelse, UC SYD
Anette Locander Barløse (3041521)
Almen undervisningskompetence
Almen dannelse og digital dannelse

Indholdsfortegnelse

Indledning _____	3
Undersøgelse _____	3
Refleksion over undersøgelsen _____	5
Kort didaktisk analyse: _____	9
Refleksion før timen _____	11
Refleksion over teori _____	12
Evaluering af undersøgelsen _____	12
Konklusion _____	14
Litteraturliste _____	14
Bilag _____	15
Bilag 2: _____	16
Bilag 3. _____	17
Bilag 4. Observationsskema: Klasselokalet for 5. klasse. _____	18
Bilag 5. _____	19
Bilag 6. _____	20
Bilag 7. _____	21
Bilag 8. _____	22
Bilag 9. _____	23

Indledning

I Danmark kender vi de mange forskellige og farverige tegneserier. Tegneseriegenren Manga har sin helt egen særtræk og hvis vi kigger på det Japanske ord Manga, der betyder ”man” underholdende og ”ga” tegning. Kan vi herved forstå at Manga betyder ”underholdende tegning”. Manga tegneserier er ofte tykke tegneseriehæfter og de læses fra højre mod venstre og oftest kun i sorte og hvide tryk. Mangahistorierne er ofte krydsninger mellem fantasi og virkelighed, med masser af dynamik. Ved at tage på opdagelse i den Japanske tegnestil, kan eleverne inspireres gennem planlægning og gøre det ukendte kendt (Brodersen, P. & Ziehe, T. & Illum Hansen, T. 2020).

Lars Geer Hammershøj er lektor i uddannelsesvidenskab på Århus Universitet siger: ”Kreativitet og dannelse handler om at erfare og opleve, at verden er større” (Hammershøj, 2022). Gennem erfaringsdannelse, at være åbne for nye ting sammen, både lærer og elever og have det sjovt, for at fremme elevernes kreativitet.

Manga tegninger giver anledning til, at eleverne kan udfolde deres fantasi, kreativitet og humor gennem ansigtsudtryk og overdrivelse af tegnet portræt. Hvor deres karakter skal være et selvportræt i Manga genre. Hjælper med at fremme deres kreative side med en blanding af fantasi og virkelighed.

Derfor lyder mit undersøgelsesspørgsmål: Hvordan planlægges, gennemføres, evalueres og udvikles billedkunst i 6. klasse, hvor eleverne arbejder med tegnestil, og instrueres via digitale værktøjer?

Undersøgelse

Undersøgelserrelevans for billedkunst: Undersøgelse af genren Manga, skal give eleverne kendskab til anden tegnestil og forståelse for processen. Forløbet skal være en dialogisk og kreativ proces, der underbygger det frie tænkende individ, hvor hensigten er at eleverne gør sig erfaring med undergenren Manga. Efter fælles dialog i klassen, udarbejder eleverne en tegneserie med forskellige udtryk, der herefter laves til en Anime. Eleverne skal udtrykke sig gennem skitser, tegning og bruge digitale programmer. Hele processen har en stor betydning fra inspiration, brainstorm og udførelse, til resultat.

Manga er aktuelt til formålet med undersøgelsen, fordi mange af eleverne allerede kender til tegnestilen, men måske ikke har tænkt over genren. De kender blandt andet Pokemon, Dragon ball og Candy Candy, hvor de er lavet som Anime. En Anime er en japansk tegnefilm, der kan være tegnet i hånden og på computer. Eleverne har kendskab til selvportræt, men Manga figurene har et særligt kendetegn med strittende hår, kæmpestore øjne og overdrevne ansigtsudtryk, en krydsning mellem fantasi og virkelighed.

Formål for billedkunst: Stk. 2. ”Eleverne skal i arbejdet med plane, rumlige og digitale billeder tilegne sig færdigheder i og viden om kunst, medier og andre visuelle udtryks- og kommunikationsformer som grundlag for at udtrykke sig gennem billeder og andre visuelle former” (Børne- og undervisningsministeret, 2019).

Her med særligt fokus på, at eleverne tilegner sig færdigheder og viden, i medier og andre visuelle udtryks- og kommunikationsformer, og at eleverne kan udtrykke sig gennem eget produkt eller værk.

Undersøgelserrelevans for folkeskolens formål: Fra bekendtgørelse af lov om folkeskolen medtages i undersøgelsen § 1. Og stk. 2. De er begge relevant til formålet, hvor eleverne skal have teori for at kunne udfolde sig kreativt med Manga tegninger. Med særligt fokus på forståelse for andre lande og kulturer, hvor eleverne "rejser" til landet Japan, her har Manga sine rødder. Eleverne skal få inspiration, erfaring, forståelse og danne nye ideer til den kreative proces.

§ 1." Folkeskolen skal i samarbejde med forældrene give eleverne kundskaber og færdigheder, der: forbereder dem til videre uddannelse og giver dem lyst til at lære mere, gør dem fortrolige med dansk kultur og historie, giver dem forståelse for andre lande og kulturer, bidrager til deres forståelse for menneskets samspil med naturen og fremmer den enkelte elevs alsidige udvikling" (Børne- og Undervisningsministeriet, LBK nr 1887, 2021).

Her kan alsidig udvikling uddybes lidt mere. Alsidige udvikling kommer til at foregå gennem arbejdet med at styrke elevernes kreativitet, selvstændighed, nysgerrighed og engagement i undervisningen. Her at eleverne er nysgerrige, fordi de bliver præsenteret til nyt emne med fælles dialog i klassen, hvor eleverne bliver engageret med forskellige spørgsmål i samtalen. Eleverne er kreative i udførelsen af eget produkt, de skal arbejde selvstændigt under udførelsen.

Gennem planlægning i undervisningen skal eleverne fordybe sig i deres Manga tegneserier og bruge deres erkendelse og fantasi, til selv at lave det kreative produkt. Processen skal give eleverne en dybere indsigt, og give eleverne et værktøj til, at tage stilling og se forskellige muligheder. Eleverne skal tage stilling og handle i forbindelse med den kreative proces, hvor de arbejder selvstændigt. Samtidig opnå forståelse for at de kan bruge og udvikle deres styrker og læringsområder (UVM, 2022).

Stk. 2. "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, LBK nr 1887, 2021).

Benyttelse af digitale værktøjer, skal give indblik og en smagsprøve af arbejdsmetode og vise muligheder som eleverne kan benytte fremover: "Det handler om at kunne bruge teknologi til at få adgang til, tilegne sig og forholde sig til verden. Det handler om at kunne bruge teknologier til produktion af produkter og design af programmer og af meddelelser i skrift og andre præsentationsformer" (Bundsgaard, Digital dannelse, 2017).

Digital dannelse er en indstilling og evnen til at udføre konkrete handlinger gennem arbejde med blandt andet digitale programmer. Her at eleverne udvikler komplekse kompetencer gennem undersøgende og producerende elevaktivitet. "For eleverne giver det mening og motivation at arbejde hen imod et produkt som formidler erfaring, resultater" (Bundsgaard, Digital dannelse, 2017, s. 63).

Refleksion over undersøgelsen

Til undersøgelsen er valgt den didaktisk planlægningsmodel SMTTE-modellen (Rasmussen, 2008). Modellen har fem kategorier, som er forbundet indbyrdes. Modellen er dynamisk ved at den kan ændres undervejs i et læringsforløb, hvor kategorierne kan justeres i forbindelse med mere erfaring og modellen kan bruges som udviklingsmodel. Modellen er dynamisk og betyder at den beskriver undervisning, som en foranderlig og bevægelig størrelse og derfor god til at bruge undervejs i et læringsforløb med justering af kategoriernes sammenhæng, mål, tiltag, tegn og evaluering, hvis der sker uventede ting i forløbet.

SMTTE-modellen bruges til at planlægge, gennemføre og evaluere læringsaktiviteter med henblik på at opnå noget bestemt.

Sammenhæng

Kategorien sammenhænge er meget brede, derfor kan den også være svær at udfylde. Den er bred ved at den indeholder mange ting, herunder skolen, undervisningen, klassen, værdier, rammer og vilkår.

Her tages udgangspunkt i elevernes læreforudsætninger og klassedynamikken.

Her opmærksomhed på, at alle elever er forskellige, og hver især har sine egne udfordringer og styrker. Når undervisningen planlægges, tages højde for disse forskelligheder, på den måde at alle elever bliver inkluderet i undervisningen i starten med dialog og samtale om Manga. Når elever bliver inkluderet, er det vigtigt at de får noget fagligt, men også noget socialt ud af undervisningen og måske nogle elever i klassen har ekstra behov for hjælpemidler. I undervisningsforløbet med Manga vil eleverne kræve ekstra støtte ved udførelse af den kreative proces, her med udførelse af tegneserier fra skitser til computer og redigeringsprogrammer. Hvis der er elever som er ordblinde eller tosprogede, vil de måske blomstre i denne proces, fordi der er fokus på praksis og undervisning foregår gennem dialog.

Selve undervisningen formes med æstetisk undervisningsmønster, hvor eleverne ser, undersøger, bedømmer tegnekunsten Manga og ser på forskellige Manga tegninger, herefter arbejder de selvstændigt.

Undervisningsdifferentiering som omdrejningspunkt, hvor læreren gør sin undervisning varieret. Ved at starte med præsentation af nyt emne Manga. Her at undervisning tilgodeser og tilrettelægges, så den styrker og udvikler den enkelte elevs interesser, forudsætninger, behov og indhold af fælles oplevelser med fælles dialog, hvor der snakkes om tegnekunsten og får input fra forskellige elever og kammerater.

Altså her tænker variation ind i undervisningen (Gissel, Agergaard, Brodersen, & Laursen, 2020, s. 46).

Eleverne har allerede erfaring med forskellige undergenrer til tegneserier og kender dem fra fjernsyn eller blade som superhelte, underholdning, fantasy, karikatur, satire/politik og mange flere. Ved at eleverne kender til emnet tegneserier, er det her spændende for eleverne at dykke ned i én undergenre som Manga og gå i detaljer, bedømme og udforske.

Mål

Målet for undersøgelsen, er udarbejdet ud fra faghæftet for fællesmål i billedkunst, efter 6.klasse med kompetencemål for billedfremstilling: "Eleven kan eksperimentere med og udtrykke sig i billeder med vægt på tematisering" (Børne- og Undervisningsministeret, 2019).

Undervisningens formål er at eleverne har færdigheder, og viden indenfor billedfremstilling med færdighed- vidensområde og -mål. Fase 2: "Eleven har viden om forskellige tegneteknikker og materialer" (Børne- og Undervisningsministeret, 2019).

Viden og færdighedsmål er en fortløbende proces, som skal fokusere på, at målene er både opnåelige og udfordrende. Ved at lave en kort Anime er der fokus på at tegne et Manga selvportræt i hånden og overførsel til digitalt program, hvor der skal arbejdes videre med tegningen og figuren gøres digital. Ved at tage skridtet videre og viser hvordan tegneserierne bruges i mange af de ting eleverne ser i dag f.eks. Pokemon m.m. Bruges forskellige materialer, og hvilken betydning det har, af muligheder og resultat.

Der er også mål for klassen og den enkelte elev, hvor målet er at styrke den enkelte i demokratisk tilgang gennem præsentationen af emnet med fælles dialog. Dialogen skal aktivere og engagere eleverne og gøre dem nysgerrige. Her er medbestemmelse og selvbestemmelse og hvor eleven tager stilling til dem selv, andre og verden (Oettingen, Pædagogikkens normproblem, 2010, s. 82). Her kigges på folkeskoleloven § 1. Stk 3.: "Folkeskolen skal forberede eleverne til deltagelse, medansvar, rettigheder og pligter i et samfund med frihed og folkestyre. Skolens virke skal derfor være præget af åndsfrihed, ligeværd og demokrati".

Målet er realistisk og kan nås indenfor tidsrammen af fire undervisningstimer. Nogen elever vil danne ideer med det samme, og andre vil den kreative proces, tage lidt længere tid. Her er det vigtigt som lærer at motiver eleverne til at kigge i fremlagte bøger, cirkulere rundt og opfordre elever, til at se hvad de andre elever laver. De kan også søge inspiration på internettet med Youtube videoer. Ved at eleverne skal lave Manga tegninger som selvportræt, er det vigtigt at de studerer deres egen karakter.

Hvis målet ikke kan nås indenfor tidsrammen af fire lektionstimer, af den årsag at computerprogrammerne driller må eleverne lave Manga tegneserie i hånden, hvilket påvirker kategorien tiltag.

For at opnå progression i forløbet bruges BLOOMS- taksonomiske trappe model i arbejdet med teori, hen mod praksis. Uddybes yderligere i refleksioner over teori.

Tiltag

Kategorien tiltag er det som helt konkrete skal planlægges, igangsættes og udføres for at målene opnås. Undervisningsmønstret er som tidligere nævnt, et æstetisk undervisningsmønster, hvor eleverne ser, undersøger og bedømmer tegnekunsten Manga, og ser på forskellige Manga tegninger og produkter. Herefter arbejder de selvstændigt i den kreative proces med udførelse af eget produkt (Gissel, Agergaard, Brodersen, & Laursen, 2020).

Undersøgelsesspørgsmål i klassen: Hvad er Manga og hvordan laver vi en Anime?

Formål: Eleverne i 6. klasse kender allerede tegneserier og derfor dykker vi længere ned og får kendskab og erfaringer med undergenren Manga og Anime. Eleverne får kendskab til forskellige stilarter, tegnestil og forskellige undergenre, layout, ydre og indre kompositioner og grafiske elementer med fokus på Manga. Derved lærer eleverne den kreative proces, fra ide til færdigt produkt, hvor de tænker virkemidler med brug af ressourcer. Med særligt fokus på filosof, pædagog og samfundskritiker John Deweys tænkning omkring ”learning by doing”, at få forståelse for processens forskellige lag og håndtering.

Emnet startes i klassen med fælles dialog ud fra fremlagte materialer og ting læreren har med. Timen startes med et lille lydclip af Pokemon introsang, herefter spørges eleverne om de kender sangen og ved hvad det er? Herved fjernes klæde, hvor eleverne ser flere ting på bordet som det Japanske flag, forskellige lånte bøger på biblioteket om Manga tegneserier og udklip. Herved snakkes i fælles dialog om Manga tegnekunsten og læreren styrer samtalen med spørgsmål til klassen. Kender nogen af eleverne Manga tegneserier eller ved hvad en Anime er? Der snakkes om materialerne og hvordan de er opbygget med komposition, farver, hvad er karakteristisk for en Manga tegning m.m. Herefter ser eleverne med på den digitale tavle, hvor eleverne får en hurtig guide i programmet Photopea, og hvilket værktøj i værktøjslinjen de skal bruge. Det bliver koncentreret kun omkring brugen af fyldepen og arbejde med ”lag på lag”. Eleverne skal ikke tænke på farver, idet Manga tegninger er sort og hvide. Derfor kun fokus på, hvordan man åbner et nyt dokument og bruger værktøjet fyldepen og styre det. Derefter skal vises, hvordan deres rammer eller tegninger, overføres til WeVideo og sammensætter eleverne deres Manga tegninger til Anime.

Forberedelse: Udarbejdet skema der uddeles til eleverne, inden de skal arbejde selvstændigt. Alt materiale og forberedelse med skema, samles på en opslagstavle i programmet Padlet på studietube.

Skemaer med information om tegneserier og grafiske elementer.

Printes ud: se link eller bilag: https://padlet.com/ALB_ALB/5f8oglki1n1cd5t7

Opgave: Eleverne skal arbejde individuelt, fordi det er et selvportræt. Opgaven er at eleverne skal arbejde selvstændigt efter fælles dialog. Her udarbejder eleverne skitser i hånden og indfører skitsen til programmet Photopea. Programmet Photopea er et godt billedredigeringsprogram der minder om photoshop. Photoshop bruges i dag af rigtig mange professionelle designer, kunstner, reklamefolk, og generelt af personer, der har brug for kreativ og fantasifuld billedredigering. I programmet kan eleverne redigere, beskære eller tegne ovenpå skitse, hvor de benytter deres skitse som underlag og bygger lag på lag indtil det færdige resultat er opnået. Til sidst skal billederne sammensættes i WeVideo til en Anime. I WeVideo vælger eleverne den simple video redigering og sammensætning. Begge programmer er på skoletube.

De skal til sidst, når deres Anime er færdig, dele deres WeVideo med læreren. Tilslut samles eleverne i klassen, her snakkes om forløbet og resultaterne. Herved også planlægning i arbejde hen mod forbedring, med fokus på feedbacks betydning og effektivitet (Hattie & Timberley, 2013, s. 21). Ved feedback kan snakkes og bruges feedforward.

”Vi må vælge noget ud, og det skal være det vigtigste. Det har altid været nødvendigt, men det er mere nødvendigt end nogensinde fordi der er så meget der er vigtigt at lære” (Bundsgaard, Digital dannelse, 2017).

Programmet Photopea kan meget mere end det eleverne skal lære, og undervisningen er koncentreret omkring forståelsen af arbejdet ”lag på lag”. Herved også fokus på programmets evne at tegne digitalt, hvor man kan rykke sine streger uendeligt, til man synes de sidder perfekt.

Programmet kan meget mere og det er en af de ting, man kan give videre ved feedforward. Nu kan eleverne finde ud af at tegne, arbejde i flere lag og redigere. Forhåbentligt gives eleverne ideer til fremtidige opgaver og hvordan andre kunstnere tegner digitalt.

F.eks. se links: <https://veerle.duoh.com/inspiration/chicago-by-neil-stevens>
<https://vissevasse.dk/collections/lande-by-plakater>

Ved at vise hvordan man kan tage skridtet videre og fordybe sig mere i programmet. Her at der er flere muligheder, hvor man kan bruge programmet til andre projekter og formål. Her handler det også om inspiration og kunne inspirere eleverne til, at arbejde med det igen og fordybe sig og blive bedre og bedre (Hattie & Timberley, 2013). Her tænkes feedback med selvregulering, der er effektiv til dybere udførelse og mestring af opgave.

Dette skal med i fælles dialog i sidste lektion, hvor eleverne vurderer og snakker om forløbet med Manga. Eksempel: ”Nu kender i et vigtigt redskab i Photopea, kunne det bruges til at tegne andre ting end tegneserier? Hvordan tror I logoet på skoletube er lavet?

Tegn

Kategorien tegn er en beskrivelse og en dokumentation af de synlige forandringer, som ønskes i løbet af undervisningen. Tegn på læring er en definition på, hvad man skal se efter som lærer i en time, og om eleverne nærmer sig det givne mål og her er det blandt andet, hvad det er vi skal registrere på vej mod målet? Hvor der er konkrete handlinger, ord og kropsudtryk, der viser at eleverne udvikler sig i den ønskede retning.

Det er f.eks. at engagere sig og viser interesse i den fælles dialog. Her kan læreren også danne sig et indtryk af, hvem der virker mere nysgerrig og engageret end andre, og se om nogen af eleverne forstår og svarer på spørgsmålene. Tegnene er succeskriterier, en beskrivelse af sanseindtrykkene, eleverne møder i sammenhæng. Det er vigtigt at der ikke er for meget fokus på det faglige indhold, men også fokus på eleverne og involvere dem i det nye emne. I tilfælde af problemer med læremidler, er det vigtigt at have en plan B, så der holdes fokus på eleverne og deres læringsforudsætninger. Et andet tegn som tages med er: at ”eleverne er glade, smilende og har det sjovt”. Fordi arbejdet med fantasi, kreativitet og humor er forudsætning for at have det sjovt (Hammershøj, 2022). Eleverne skal opnå en tilfredsstillende og glæde ved at se deres produkt blive realiseret og udformet.

Hvis de enkelte elever snakker for meget, eller der er mangel på kreativitet og eleverne sidder fast i processen skal læreren se tegnet på opgivelse, suk eller manglende aktivitet. Læreren må vurdere om eleven eller elever, har bedre af at tegne ovenpå en

mangategning og derfra redigere og lave få ændringer, men stadig få udarbejdet og afprøvet processen på computeren. Her kan læreren med SMTTE-modellen ændre tiltag eller undervisningsmønster undervejs ved manglende tegn eller for meget snak. Men hvis tiltag ændres i undervisningen, giver det ændringer i de andre kategorier.

Observationsskema brugt til at se efter tegn: halvstruktureret, elevforudsætning og klasseværelset.

Evaluering

Evaluering og vurdering af undervisningen, her beskrives den udvikling eller proces, der er eller har været i gang. BLOOMS progressions model bruger punktet ”vurdering”, hvor eleverne kritiserer, overvejer, diskutere og forsvare forløbet og emnet Manga. I tilfælde af forløbet ikke gik som forventet, kan man kigge på tiltag og mål. Har målene været for høje eller har der manglet noget i planlægningen? Måske tidsrammen ikke var realistisk eller andre elementer.

Kort didaktisk analyse:

Didaktiske kategorier	Beskrivelse
Sammenhæng	<p>Læringsforudsætning og elevforudsætning: Hvorfor skal der arbejdes med dette? -Eleverne kender allerede tegneserier, derfor fokus på undergenren Manga. -Manga tegneserier er sort/hvid og læses ”baglæns”. -International kultur kendskab.</p> <p>Hvad er udfordringen? -Der kan være store dele af klassen, der ikke kender programmet Photopea. -Eleverne kan have brug for ekstra støtte ved udførelse af den kreative proces, med overførelse af skitser til computer og redigeringsprogrammer.</p> <p>Hvad er udgangspunktet, rammerne og vilkårene? -Udarbejde selvportræt. De kan udfolde sig kreativt med fri fantasi og forskellige udtryk, effekter, komposition og elementer. -Vilkår ved brug af programmet Photopea og WeVideo. Her om skolen har adgang til skoletube og computer?</p> <p>Hvad er elevernes behov? -De tosprogede eller ordblinde vil måske blomstre i undervisningstimen, fordi der er fokus på praksis og selvstændige arbejde. -De elever der ikke er så gode til at tegne, vil søge mere til inspirationskilderne eller lærer.</p> <p>Hvad erfaringer har eleverne allerede med emnet eller indholdet? Eleverne har erfaring med selvportræt. De ved hvad en tegneserie er: sjove, spændende og kender den ydre komposition af dem.</p>
Mål	<p>Undervisningens formål, folkeskolens og fagenes formål? Kompetencemål for billedfremstilling i billedkunst efter 6. klasse: ”Eleven kan eksperimentere med og udtrykke sig i billeder med vægt på tematisering” (Børne- og Undervisningsministeret, 2019).</p>

	<p>Færdighed- vidensområde og -mål. Fase 2: "Eleven har viden om forskellige tegneteknikker og materialer" (Børne- og Undervisningsministeret, 2019).</p> <p>Hvad skal eleverne opnå af mål? § 1." Folkeskolen skal i samarbejde med forældrene give eleverne kundskaber og færdigheder, der: forbereder dem til videre uddannelse og giver dem lyst til at lære mere, gør dem fortrolige med dansk kultur og historie, giver dem forståelse for andre lande og kulturer, bidrager til deres forståelse for menneskets samspil med naturen og fremmer den enkelte elevs alsidige udvikling" (Børne- og Undervisningsministeriet, LBK nr 1887, 2021). Stk. 2. "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, LBK nr 1887, 2021).</p> <p>Er der en tidsramme? -Produktet Anime er færdigt indenfor fire undervisningstimer. -Progression: BLOOMS- taksonomiske trappe model.</p> <p>Matcher målet de muligheder, vi har i dagligdagen? Vi lever i et demokratisk samfund, med deltagelse og medansvar. Derfor en væsentlig del i undervisningen: § 1. stk 3.: "Folkeskolen skal forberede eleverne til deltagelse, medansvar, rettigheder og pligter i et samfund med frihed og folkestyre. Skolens virke skal derfor være præget af åndsfrihed, ligeværd og demokrati".</p> <p>Er målet realistisk? Ja eleverne har tid til at fordybe sig og være kreative.</p>
<p>Tegn</p>	<p>Hvad skal vi holde øje med for at se, om vi nærmer os målet? Manglende succeskriterie: Tegn på opgivelse, suk eller måske manglende aktivitet. Måske sidder og stirrer ud i luften (mangler ideer).</p> <p>-Elever udviser tilfredsstillende og glæde når de nærmer sig det færdige produkt. Generel forståelse for forskellige undergenrer i tegneserier og kendetegn i Manga. -Fantasi og humor. Skal gøre eleverne glade, smilende og forhåbentligt har de det sjovt i processen.</p>
<p>Tiltag</p>	<p>Hvilket undervisningsmønster? Æstetisk undervisningsmønster (Gissel, Agergaard, Brodersen, & Laursen, 2020, s. 46). Med variation mellem fælles dialog og selvstændigt arbejde.</p> <p>Hvad skal der forberedes? -Skema til eleverne (printes ud) -Scanning kvadratisk firkant til skitser. -Spejle medbringes til selvportræt. -Computerlokale? -Forberedelse med skitse til programmet Photopea og WeVideo.</p> <p>Eksempler på præsentation af programmerne: Programmet Photopea: https://padlet.com/ALB_ALB/5f8ogiki1n1cd5t7/wish/2409729604 Programmet WeVideo: https://padlet.com/ALB_ALB/5f8ogiki1n1cd5t7/wish/2409794808</p> <p>Gruppe eller individuelt arbejde?</p>

	<p>Individuelt</p> <p>Hvad kræver det af eleverne? -Planlægning, at kunne arbejde selvstændigt og produktivitet hen mod resultat. -Kreativitet og fantasi. -Beherskelse af computer og scanner.</p>
Evaluerings	<p>Vurdering: Hvad er det sket? (brug af dokumentation) Forløbet gik godt, eleverne var engageret og nysgerrige.</p> <p>Hvor tæt er vi kommet for at opfylde målet? (vurdering) Eleverne kom i mål med deres Anime.</p> <p>Hvordan skal det enkelte mål evalueres? Eleverne havde ikke så meget kendskab til undergenren Manga. Nu kender de til tegnestilen og har fundet ud af der er flere undergenre i tegneserier. Eleverne har fået indblik i programmet Photopea og hvad det kan.</p> <p>Hvilken ny indsigt har det givet og giver det anledning til ny indsats/nye mål? Kan man bruge Photopea til andet end at tegne? Hvad kan man ellers bruge programmet til?</p> <p>Feedforward: Skitser tegnet i hånden og derefter bearbejdet i Photopea. Detaljerne tilføjes i programmet Photopea, som bliver det færdige resultat.</p>

Refleksion før timen

Hvor er planen mest sårbar overfor ændrede forudsætninger?

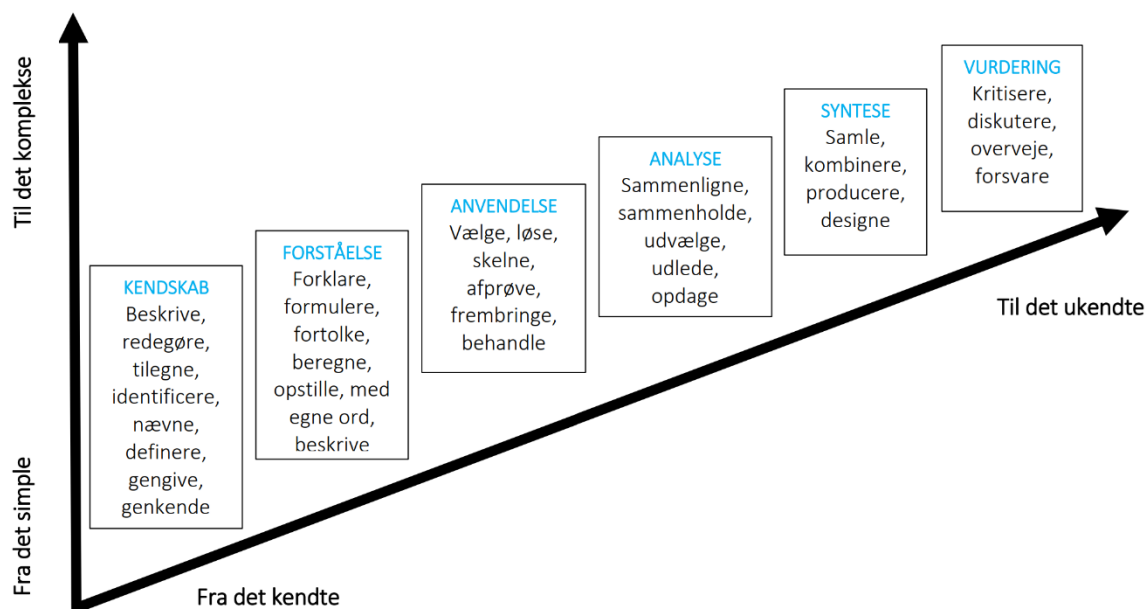
Tiden kan være en faktor. Eleverne har fire timer i alt, hvor én undervisningstime bruges til at snakke om mangategninger og de programmer, der skal bruges. Derefter har eleverne tre undervisningstimer til, at udfører deres Manga Anime. Måske eleverne er for hurtige i udførelsen. Her kan læreren ved at cirkulere rundt, danne sig overblik over, hvor langt de er i processen og eventuelt opfordrer elever til, at tilføje flere rammer. Læreren må være omstillingsparat. Hvis eleverne er færdige, kan eleverne printe deres tegneserie ud, billede for billede og lave en planche til ophæng i klassen.

Hvis de har for meget tid, kan det også give for meget uro, ved at eleverne arbejder selvstændigt. Her er lærerens opgave at styre dem på rette kurs og se om, de sidder fast i opgaven, mangler ideer til udførelse, programmet driller, eller ikke ved hvad de skal lave (Gissel, Agergaard, Brodersen, & Laursen, 2020).

Generelt er der mange lag som eleven skal igennem. Ikke kun med hensyn til 2 forskellige programmer, men også i programmet Photopea, hvor eleverne tegner eller designer sin figur "lag på lag". Herefter arbejder eleverne meget kort med WeVideo og bruger slet ikke programmets mange funktioner, men kun den simple videoredigering. Derfor er disse lektioner gode at starte med. Man kan efterfølgende i andre lektioner, arbejde mere med begge programmer.

Refleksion over teori

Progressionen i undervisningen og planlægningen er med henblik på citatet: ”gøre det ukendte kendt” (Brodersen, P. & Ziehe, T. & Illum Hansen, T. 2020). Her bruges de taksonomiske niveauer fra uddannelsespsykolog Benjamin Bloom 1913-1999 (Klitkou, 2022). Hans model med punkter, er med i den didaktiske planlægning frem mod målet.



Figur: Blooms taksonomiske niveauer

Figuren viser hvordan eleverne arbejder sig fra simpel viden om tegneserier, til den mere komplekse viden. Eleverne tilegner sig viden omkring digitale programmer, undergenrer, grafiske elementer, virkemidler, og får viden om forskellige stilarter i tegneserier. Eleverne bevæger sig fra det kendte mod det ukendte tema Manga. Det ukendte at en tegneserie ikke bare er en ”tegneserie”, men der findes forskellige stilarter og undergenrer.

Undervisningens tre taksonomiske niveauer, starter med redegørelse i fællesskab, hvad er Manga og en Anime. Derefter skal eleverne selv undersøge og prøve, at lave en Anime, ud fra inspirationsmaterialer og ny tilført viden. Til sidst skal eleverne ved afslutningen vurdere sammen, hvordan de kunne bruge arbejdet med lektionen og Manga. Kan deres arbejde bruges i andre sammenhænge. Hvad kan de bruge deres nye viden og færdigheder til, samtidig overveje, hvorfor Manga bliver mere og mere populært rundt omkring i verden?

Evaluering af undersøgelsen

Evaluering er vigtigt for mig, da jeg kan bruge det til at blive bedre. Jeg kommer helt sikkert til at stå i lignende situationer fremadrettet. Jeg havde haft klassen før, dog kun under observation med både 5. og 6. klasse, så vi kendte hinanden. 5. Klasse er en lille klasse på kun fem elever og de bliver tit slået sammen med 6. Klasse, fordi de ikke er flere elever. Denne gang havde vi delt klasserne og arbejdede 2 lærer, men med hver vores klasse og jeg fik 5. klasse. En af eleverne er ordblind, som jeg vidste på forhånd og havde det med i planlægningen af undervisningen. Alle eleverne havde egen computer og bærbar med.

Hvad gik godt?

Jeg havde en lille klasse på kun 5 elever, hvilket var nemt at hjælpe og holde fokus på eleverne. Jeg havde dem af 2 timer (mandag eftermiddag) og 2 timer (fredag morgen). Kunne se det gav eleverne tid til at tænke over deres Manga tegning og nogen havde tegnet lidt derhjemme.

I starten af lektionen, havde jeg fokus på fælles dialog. Havde anbragt og stillet stolene klar, rundt om bordet, hvor jeg havde tildækket materialerne.

Starten var interessant og spændende, hvor jeg havde forberedt tingene og lagt det klar inden eleverne kom ind i klasse. Der var lige blevet åbnet, for et nyt spillelokale på skolen og eleverne opholdt sig der i frikvarteret.

Eleverne var meget engageret i fælles dialog. Det er kun piger i klassen og de er stille, men de grinte af pokemon introsangen. For jeg sang med på: "Jeg drager ud på livets vej, jeg har et enkelt mål".

I dialogen blev alle fem elever inddraget. Det fungerede rigtig fint, som opvarmning, til det timerne handlede om. Jeg kunne fornemme eleverne var knap så generte, som når de bliver slået sammen med 6. klasse.

Eleverne kendte allerede programmet Pixton i Skoletube og havde arbejdet med dette program. De havde ikke arbejdet med Photopea, så jeg fik god mulighed for at introducere dem for programmet. Photopea er et svært program, men eleverne havde god forståelse for fyldepen. Eleverne var meget stille og rolige. De brugte tiden fornuftigt og havde et godt overblik over tiden, hvor de arbejdede målrettet og hjalp hinanden.

Hvad kunne have været gået bedre?

Jeg synes undersøgelsen gik godt, det er også første gang jeg stod som lærer i en klasse. Derfor har jeg ikke mange lektioner at sammenligne med, andet end mit praktikforløb.

Eftersom det var en lille klasse og fællesmålet er til efter 6. klasses elever, havde eleverne et stort engagement og viste at de kunne arbejde selvstændigt. Der var juleklippedag efter min sidste time fredag, og eleverne glædede sig til dette, hvilket også prægede nogle af tegningerne. Alle eleverne kom i mål med deres Anime. Nogen havde mere travlt end andre. Der var én af eleverne, der ikke havde lavet skitse og var hurtigst færdig med sin Anime. Herefter sad eleven og tegnede en Manga tegning med nissehue. Eleverne var gode til at søge, inspiration i de medbragte bøger og tegninger der var printet ud. Alle eleverne brugte programmerne og udførte deres Anime i WeVideo.

Feedforward: Her give forståelse for de muligheder, de digitale programmer giver. Ved at tegne digitalt, kan man rykke sine streger, til man synes de sidder perfekt. Det er programmets fordel, men også hvordan eleverne kan inspireres, så de kan bruge programmet i andre projekter og opgaver med henblik på feedback om selvregulering (Hattie & Timberley, 2013).

Eleverne fik også feedback for deres arbejde undervejs i forløbet, mens de var i den kreative proces. Blandt andet fordi det var en lille klasse og jeg havde masser af tid til hver enkelt elev. Her havde vi tid til at snakke om deres tegninger og ansigtsudtryk. I sidste lektion vurderede og snakkede vi om Manga forløbet og alle havde haft det sjovt i processen.

Generelt kunne eleverne godt have brugt mere tid til forløbet og finpudse deres tegninger. Hvis vi havde haft mere tid, kunne vi have lavet en stor planche til klasse, med de elementer og viden vi kom frem til.

Konklusion

Se konklusionen på min DIGI-talk: https://padlet.com/ALB_ALB/5f8oglki1n1cd5t7

Litteraturliste

- Bundsgaard, J. (2017). *Digital dannelse*. Aarhus: Danmarks lærerforening og frie skolars lærerforening og med støtte fra Aarhus Universitets Forskningsfond.
- Bundsgaard, J. (2017). *Digital dannelse*. Aarhus: Aarhus Universitetsforlag.
- Børne- og Undervisningsministeret. (2019). *Billedkunst, Fællesmål*. Hentet fra EMU: https://www.emu.dk/sites/default/files/2020-09/GSK_F%C3%A6llesM%C3%A5l_Billedkunst_2020.pdf
- Børne- og undervisningsministeret. (2019). *Formål*. Hentet fra Emu, Danmarks læringsportal: <https://www.emu.dk/grundskole/billedkunst/formaal?b=t5-t19>
- Børne- og Undervisningsministeriet, LBK nr 1887. (2021). *Retsinformation*. Hentet fra <https://www.retsinformation.dk/eli/lt/2021/1887>
- Gissel, S. T., Agergaard, K., Brodersen, P., & Laursen, P. F. (2020). *God og effektiv undervisning*. Hans Reitzels Forlag.
- Hammershøj, L. G. (2022). *Dannelse gennem leg, humor og fantasi*. I L. G. Hammershøj.
- Hattie, J., & Timberley, H. (2013). *Styrken ved feedback*. I R. A. m.fl., *Feedback og vurdering for læring*. Frederikshavn: Dafolo.
- Klitkou, P. (26. August 2022). *PK Medier*. Hentet fra <https://pkmedier.dk/hvad-er-blooms-taksonomiske-niveau/>
- Rasmussen, T. N. (2008). *Planlægningsmodeller: En støtte og udfordring til lærerens viden*. I *Almen didaktik- I læreruddannelse og lærerarbejde* (s. 108-128).
- Sunesen, M. S. (2021). *Pædagogisk observation og co-teaching*. I *Co-teaching og mestring: professionelt samarbejde om inklusion og læring i skolen*. Dansk Psykologisk Forlag.
- UVM. (25. August 2022). Hentet fra Børne- og Undervisningsministeret: <https://www.uvm.dk/folkeskolen/fag-timetale-og-overgange/fag-emner-og-tvaergaende-temaer/elevnes-alsidige-udvikling>

Bilag





Bilag 1: Lektionsplan:

Sekvens	Beskrivelse	Formål	Indhold	Aktivitet	Varighed	Evaluering og Feedback
1	Introsang, løfte klædet og vise eleverne Manga-tegneserier. Fælles dialog om Manga og hvad er karakteristisk for genren.	Give eleverne forståelse for undergenre og give dem forståelse for Manga tegninger.	Eleverne får fremvist forskellige Manga tegneserier med fokus på tegnestilen.	Spænding og variation i undervisningen. Starter med fælles dialog. Undervisning i Photopea og WeVideo på digital tavle og eleverne kigger på.	45min.	Evaluering. Eleverne har været engageret og skal nu arbejde selvstændigt.
2	Eleverne arbejder selvstændigt og starte med skitse.	Laver skitser, får inspiration i bøger og kigger sig selv i spejlet for at tegne selvportræt.	Skitser og tegner. Ideer og planlægning.	Eleverne bruger papir, blyant, spejle og bøger. Bagefter overfører de deres billeder til computer.	45 min.	En af eleverne sagde, at hun ikke var så dygtig til at tegne. Derfor tegnede hun direkte i Photopea.
3	Computer og selvstændigt arbejde.	Bruger programmet Photopea.	Tegner digital tegning (ovenpå håndlavet skitse).	Eleverne arbejder på deres egen computer i klassen.	45 min.	Jeg cirkulerede rundt og hjælpe med forståelse af fyldepen og mindede eleverne om at "de skulle huske at gemme på computeren".
4	Færdiggøre deres tegninger og sammensætning til Anime.	Bruger programmet WeVideo. Eleverne får kendskab til Anime.	Arbejder færdigt og sammensætter deres Anime.	Arbejder på computer. Herefter afslutning i klassen hvor eleverne vurderer og snakker om Manga.	45 min.	Eleverne kom med gode punkter og vurderinger til Manga og deres tegneserier. Ville gerne arbejde mere med emnet. Synes det var sejt at lave en Anime.

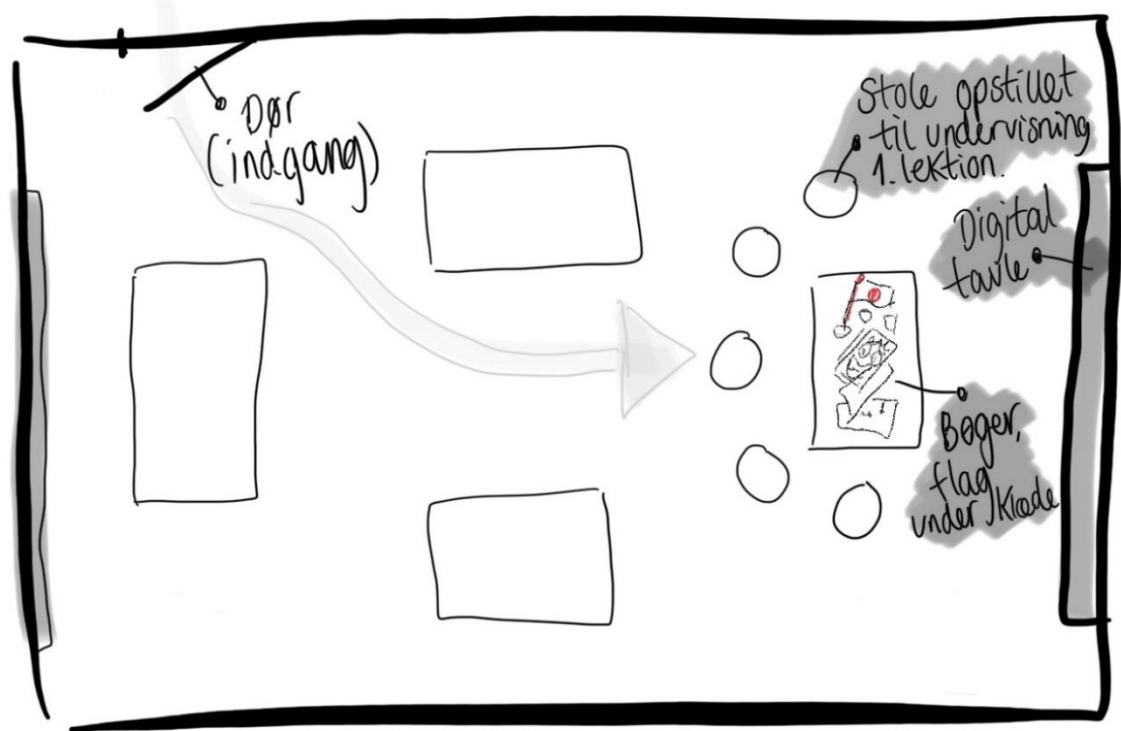
Bilag 2: Observationsskema af elev (ordblind):

Observation af elevforudsætninger			
Dato for observation:	25/11 2022		
Klasse:	5. Klasse		
Navn på elev:	[Redacted]		
Observationstema	Meget god Beskriv hvordan det ses	God Beskriv hvordan det ses	Ikke god Beskriv hvordan det ses
X's faglige niveau		X	
X's sociale kompetencer	X		
X's evne til at fokusere/ koncentrere sig	[Redacted] er koncentreret men skal på toiletet en del.		
X's indstilling til faget	Interessert!		
X's styrkeområder/inter- esser	God til computer hjælper de andre.		
Forslag til handlinger	[Redacted] er ikke god til at tegne, tegner direkte i photo- pea.		

Bilag 3. Observationsskema halvstruktureret:

Dato	Elevernes engagement (1-5)	I hvilken grad fik jeg nået min planlagte undervisning (1-5)	Evt. andre kommentarer
1 Lektion	5	5 	GOD DIALOG I KLASSEN. INTERESSE FOR PHOTOPEA
2 Lektion	5	5 	HAR UDVAJLT BAGER TIL INSPIRATION OG TEGNER
3 Lektion	5	5 	TEGNER I PHOTOPEA (TRAVLE)
4 Lektion	4	5 	AFSLUTTER OG VURDERING FÆLLES SNAK.

Bilag 4. Observationsskema: Klasselokalet for 5. klasse.







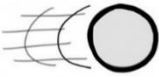


Bilag 5. Skema (printes ud, 6 kopier ialt).

Link til de 3 skemaer i padlet: https://padlet.com/ALB_ALB/5f8ogki1n1cd5t7

Grafiske elementer:

Elementer der bruges til at forklarer ting. Talebobler, bevægelser, lyde, hvad siger og tænker figurerne?
Se skema med effekter og elementer.

Taleboble Fortæller hvad figuren siger	
Tænkeboble/drømmeboble Fortæller hvad en figur tænker eller drømmer	
Hviskeboble Fortæller hvad en figur tænker eller hvisker	
Lyd- og råbeboble Viser en høj lyd. F.eks. et råb, en eksplosion, et slag eller andet.	
Tekstfelt Forklarer vigtige ting, for at læseren kan forstå handlingen. Det kan være et tidsspring og steder. Tekstfelter kan også bruges som fortæller, der forklarer personens tanker og handlinger.	
Følelsesmarkering Bruges til at vise følelser fra en af tegneseriens figurer- både fysiske og psykiske følelser. Følelsesmarkering vises her som dråber (en figur der er i panik og sveder). Generelt kan følelsesmarkering vises på mange måder f.eks. streger, trekanter, lyn eller andet.	
Bevægelsesstreger Bruges til at vise en bevægelse (her en bold), men kan også være vind eller mindre bevægelser som f.eks. en telefon der ringer.	
Lydord Ord der beskriver en lyd. Kan både være inde i en boble eller stå alene.	<p>GRRRRR! BUM! BIP BIP</p>

Bilag 6. Skema (printes ud, 6 kopier ialt).

Tegneserier

Tegneserier:

En tegneserie er en historie, der er fortalt af små sammenhængende billeder, der skal være mindst to rammer, for at man kan kalde det en tegneserie.

Undergenre:

- Fantasy
- filosofisk
- Gys og Gru
- Karikatur
- Krimi
- Noir
- Satire og politik
- Superhelte
- Science fiction
- Underholdning (Anders And)

Tegnestil:

Realisme: Realisme er som ordet udtrykker, tegninger der er så realistiske som muligt. Man benytter sig derfor sjældent af fx. Fartstriber. Tegninger er ofte meget detaljeret, og der bliver ofte benyttet skygger (se f.eks. Thorgal tegneserie).

Ligne claire: Er fransk for rene "linjer" og beskriver en tegnestil, hvor alle elementer i tegningen er streget op med tynd sort linje. F.eks. ses det i tegningerne med Tin Tin. Tegningerne er som regel ikke tegnet med skygger, og får derfor en tydeligere 2D- effekt end ved realismegenren.

Comics/comics-dynamic: Denne tegnestil adskiller sig fra "Ligne claire", fordi stregerne ikke er ens. Tegnestilen i comics har varieret og forskellige tykkelser. Tegneren kan variere med forskellige tykkelser af streger og fremhæve elementer i tegningen. Stregen er med til at danne skygger og giver en anden dybde. (Se f.eks. Manga, Asterix & Obelix og Lucky Luke).

Grafiske elementer:

Elementer der bruges til at forklarer ting. Talebobler, bevægelser, lyde, hvad siger og tænker figureerne?
Se skema med effekter og elementer.

Indre kompositioner:

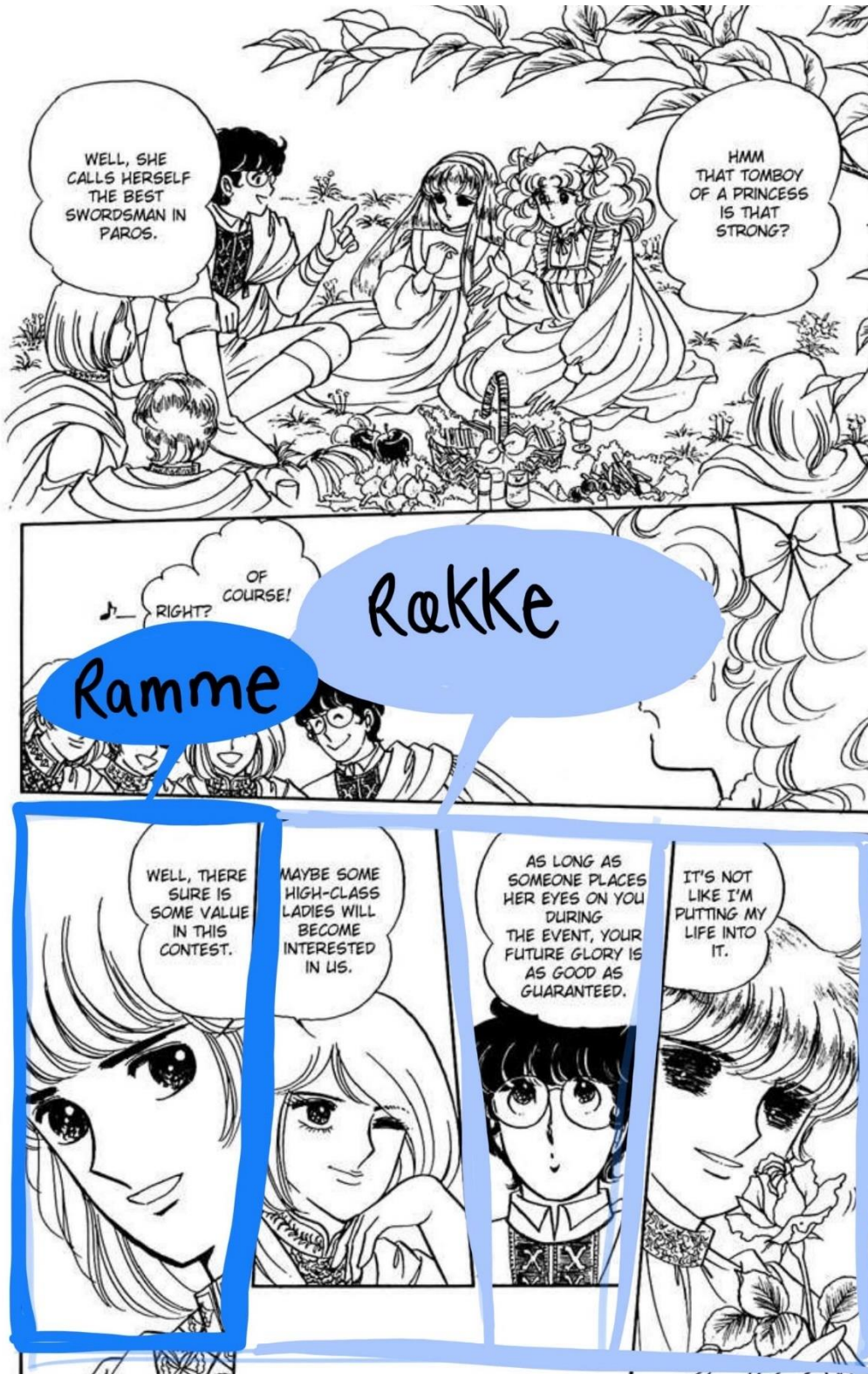
- Tema i tegneserien som parforhold, kærlighed, husdyr, politik, venskab eller andet?
- Er der en konflikt? Som skal løse?

Ydre kompositioner:

Hvordan er tegneserien opbygget grafisk? Hvor mange rammer eller rækker er der i tegneserien? Billedbeskæring, perspektiv og linjer. Hvordan ser tegneserien ud, er den lavet på computer eller tegnet?



Bilag 7. Ramme og række eksempel



Bilag 8. Skitser



Bilag 9. Portrætter udarbejdet i Photopea.

Link til portrætter og Animes i padlet: https://padlet.com/ALB_ALB/5f8ogki1n1cd5t7

