

MUSIKALSK MULTIMODAL FORTÆLLING

Igennem planlægning og gennemførelse af et undervisningsforløb i musik i 3 klasse evalueres og udvikles handlingsorienteret og differentieret musikundervisning med it



5. DECEMBER 2022
EMIL NØRDBORG SAHLHOLDT
Professionsessay i AUK og ADDU

1 INDHOLD

2	Indledning.....	2
3	Undersøgelsesspørgsmålets relevans	2
3.1	I forhold til folkeskolen	2
3.2	I forhold til musik	3
3.3	I forhold til teorien	4
4	Didaktiske overvejelser før undersøgelsen	5
4.1	Planlægningsmodel	6
5	Refleksion over undersøgelsen og Evaluering	7
6	Konklusion og DIGI-talk	9
7	Referencer.....	10
8	Bilag.....	11
8.1	Lektionsplaner	11
8.2	Udvalgte elevprodukter	16
8.3	Historien som tekst.....	17
8.4	Clio-side med forløbsplan og arbejdsspørgsmål samt link	19

2 INDLEDNING

I dette undersøgende professionsessay vil jeg forsøge at svare på undersøgelsesspørgsmålet: ”Hvordan planlægges, gennemføres, evalueres og udvikles handlingsorienteret, differentieret musikundervisning i 3. klasse, hvor eleverne fremstiller digitale lydsekvenser til en historie?”

Hertil ligger følgende teoretiske viden og praktiske erfaring til baggrund for valget af netop dette spørgsmål. Praktisk set har jeg ugentlig musikundervisning med forsøgsklassen¹ på 3. klassetrin samt en 1. klasse på skolen, hvilket giver større kendskab til især rammefaktorerne og læringsforudsætningerne i klassen. Desuden har jeg kendskab til tidligere gennemgået indhold (i tråd med elevforudsætningerne) og de langsigtede mål for indeværende år, hvor jeg har dem. Derfor hænger de praktiske erfaringer også sammen med de teoretiske refleksioner, som jeg har gjort mig for valget af undersøgelsesspørgsmålet og undervisningsforløbet.

Konkret håber jeg med undersøgelsesspørgsmålet at finde svar på noget af den aktiveringsproblematik, som jeg synes at opleve, når alle elever gerne vil være kreative på samme tid - og har brug for at lære at byde ind og give plads til at andre byder ind.

3 UNDERSØGELSESPØRGSMALET'S RELEVANS

Der er både høj overensstemmelse mellem musikfagets mål/formål og undersøgelsesspørgsmålet, men også i forhold til folkeskolens formål forsøger undersøgelsesspørgsmålet at udvikle undervisning, der fremmer centrale elementer i for folkeskolens virke: netop at den er bygget på et demokratisk, åndsfrit og ligeværdigt samfund, hvor vi løfter i flok og alle sammen har noget unikt, som bidrager til fællesskabet.

3.1 I FORHOLD TIL FOLKESKOLEN

Undersøgelsesspørgsmålet forsøger at udvikle undervisningen med bedst mulige rammer for faglig fordybelse og deltagelse. Derfor henvender spørgsmålet sig konkret til 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, 2022) Principperne for planlægning af undervisning bygger på handlingsorientering, differentiering og IT facilitering, hvormed målene for eleverne naturligvis går i tråd med formålsformuleringens faglige fokus på ”kundskaber og færdigheder”, autonomiske fokus på ”egne muligheder og [...] tage stilling og handle” samt samfundsmæssige/demokratiske fokus på ”deltagelse, medansvar, rettigheder og pligter [...] præget af åndsfrihed, ligeværd og demokrati”.

Undervisningsforløbet omsætter fx medansvar til gruppernes tildeling af en del af den større fortælling - de er altså alle medansvarlige for det færdige produkt og skal derfor også udvikle kundskaber og færdigheder, som bruges til dette både autonomiske arbejde, men også demokratiske arbejde, som de skal gøre i grupperne. Musikalsk kreativitet og skabelse (heraf ordet kreativ - altså kreere = skabe) handler netop om at skabe noget nyt, men ikke nok med det, så afgrænser både historien og billedet samt

¹ En velfungerende klasse på 20 elever med enkelte særlige udfordringer på hørelse og dansk som andetsprog. De er meget motiverede, og der er et trykt klassemiljø.

demokratiet elevernes kreativitet til at handle om noget bestemt - med mening og betydning for andre og det fælles produkt - i gruppen og i klassen.

Særligt for brugen af elevpositionen: 'eleven som målrettet og kreativ producent', er det, at der også stilles højere krav til initiativ og handlelyst hos eleverne (jf. Skov Fougts & Fink Lorentzen, 2016, s. 126), hvilket passer lige ind i formålsparagraffen.

Desuden udvikler eleverne evner indenfor digital dannelse implicit i arbejdet, som kan tilskrives kvaliteter indeholdt i 'elevens alsidige udvikling': lyst til læring, læring med andre/i fællesskab og forskelligartede læreprocesser (Undervisningsministeriet, 2009, s. 16-17), hvor Undervisningsministeriet i Faghæfte 47 beskriver ønsket om it som "et fremherskende pædagogisk værktøj" (Undervisningsministeriet, 2009).

3.2 I FORHOLD TIL MUSIK

Fagets formål lyder således: "Eleverne skal i faget musik udvikle kompetencer til at opleve musik og til at udtrykke sig i og om musik, herunder at synge danske sange. Faget skal bibringe dem forudsætninger for livslang og aktiv deltagelse i musiklivet og for at kunne forholde sig til samfundets mangecartede musiktilbud. **Stk. 2.** Eleverne skal beskæftige sig aktivt og skabende med musik. Faget skal medvirke til elevernes følelsesmæssige og intellektuelle udvikling, udvikling af koncentration og motorik samt øge deres forståelse af sig selv som en del af et fællesskab. **Stk. 3.** I faget musik skal eleverne udvikle forståelse af dansk og udenlandsk musiktradition som en del af kulturlivet, dels således som den indgår i det aktuelle samfundsliv, dels i dens historiske perspektiv" (Børne- og Undervisningsministeriet, 2022, s. 7, mine understregninger).

Jeg har understreget ovenstående i fagets formålsformulering, da disse aspekter af eleverne, som aktive, skabende og relationelle indgår centralt i mit undervisningsforløb. Af undersøgelsesspørgsmålet fremgår det ikke tydeligt, at eleverne er i grupper og derfor skal forstå sig selv som en del af et fællesskab, men ydermere end det, så skaber det også et sammenhængende forløb i hele klassen. Historien laver klassen sammen med læreren (mig), hvor de allerede er i gang med denne udvikling af deres produkter.

Derudover udvikler eleverne både musikalske såvel som IT-tekniske kompetencer (indenfor musikproduktion), som bidrager til at "udvikle kompetencer til at opleve musik og til at udtrykke sig i og om musik" (Børne- og Undervisningsministeriet, 2022, s. 7).

Undersøgelsesspørgsmålet er også relevant i forhold til fagets medvirken til "elevernes følelsesmæssige og intellektuelle udvikling," (Børne- og Undervisningsministeriet, 2022, s. 7) da forløbet tvinger dem til at sætte følelser/stemninger på den historie, som de skal fortælle gennem ord, billede og musik. Altså skal eleverne også intellektuelt analysere historiens handling og fortolke det til bestemte lyde, som understøtter fortællingen.

Der beskæftiges særligt med 'musikalsk skaben' og 'musikforståelse' med følgende formuleringer efter 4. klasses trin: "(Musikalsk skaben:) Eleven kan udtrykke sig skabende i musikalske aktiviteter. (Musikforståelse:) Eleven kan lytte opmærksomt til og udtrykke sig varieret om musik," (Børne- og Undervisningsministeriet, 2022, s. 8, mine parenteser) hvorfor undersøgelsesspørgsmålets handlingsorientering og IT-inddragelse er særligt relevant for faget også.

3.3 I FORHOLD TIL TEORIEN

Teorien har sit udgangspunkt i åndsvidenskaberne og Klafkis tilpasning herfra over til kritisk-konstruktiv didaktik, hvor det normative forhold ikke overladt til praksis (som i den åndsvidenskabelige pædagogik), men det normative underordnes målet om at udvikle selvbestemmelse, medbestemme og solidaritet. Der opereres med epokale nøgleproblemer, hvoraf jeg vil nævne undersøgelsesspørgsmålets retning mod følgende nøgleproblem: ”Spørgsmålet om **det enkelte menneskes subjektivitet og identitetsdannelse**, heriblandt spørgsmålet om **ansvarliggjort livsudfoldelse**, udvikling af evnen til at beskæftige sig med meningsspørgsmål og med etiske og religiøse orienteringsproblemer samt udviklingen af **evnen til at kunne træffe beslutninger**” (Wiberg & (red.), 2013, s. 326, min fremhævelse). Af Klafki kommer også 4 principper for undervisningen indenfor denne teori, hvoraf en af disse er: ”Handlingsorienteret undervisning. Denne form for undervisning bygger på sanselige, praktiske forløb og projekter, der reflekterende bearbejder det erfarede og anviser de første skridt i retning af en generalisering og perspektivering” (Wiberg & (red.), 2013, s. 326).

Handlingsorientering kan både betragtes som dannelsesideal og undervisningsprincip. Her betragtes det som undervisningsprincip, hvilket også fremgår af ’handlingsorienteret undervisning’, men selvfølgelig ligger der i den handlingsorienterede tilgang nogle bagvedliggende værdier (i dannelsesidealet) som påskønner bl.a. (Wiberg & (red.), 2013, s. 338-339):

- legen - altså må tilrettelægges i overensstemmelse med legens form, da dette er barnets lærings-tilgang (jf. Langermann)
- ’læring med alle sanser’ fra Comenius
- ’læring med hoved, hjerte og hånd’
- elevens selv- og medbestemmelse

Målet kunne beskrives til at være en bestræbelse på at aktivere eleverne flerdimensionelt samt bygge bro mellem skole og udenfor skole. Dette mål henleder ofte lærere til ’projektundervisning’, hvilket også er et begreb indenfor handlingsorienteringen og beskriver ”en ’sammenfattende ide’ bag denne særlige form for handlinger” (Wiberg & (red.), 2013, s. 341). Dette betyder altså, at der skal være en idé bag, en intention eller nærmere et læringsmål. Læringsmålene for undersøgelsesspørgsmålet vil jeg behandle under afsnittet ’Undersøgelsesspørgsmålets relevans’ og mere konkret for selve undervisningsforløbet vil jeg behandle inddrage målene i mine lektionsplaner.

Handlingsorienteret undervisning har tre grundelementer, som hhv. **helhedsorientering** - at ’sætte flere sider af sig selv i spil (person-), have ’handlende omgang med virkeligheden’ (indholds-) og virke ’til gavn for hele gruppen’ (socialdimension), **elevinvolvering** - give muligheder for indflydelse og ansvar samt **målrettethed og produktudvikling** - processen løser en konkret opgave og fører frem mod et produkt, som kan vises (jf. Wiberg & (red.), 2013, s. 341-348)

Denne handlingsorienterede tilgang hænger sammen med undersøgelsesspørgsmålets inddragelse af ’digitale lydsekvenser’ altså, at IT medierer eller faciliterer undervisningen. Skov Fougth og Fink Lorentzen beskriver elevpositionen ’eleven som målrettet og kreativ producent’ med målet: ”at eleven skal blive i stand til kreativt at sammensætte og skabe digitale produktioner i relation til faglige mål” (Skov Fougth & Fink Lorentzen, 2016, s. 126). Kress’ begreb ’transduktion’ beskriver netop den proces eleverne øver sig i ved at omskabe tekst og billede til musik. Et stærkt argument for netop at øve sig i problemløsnings- og kommunikationskompetencer med IT lyder som følger: ”eleverne skal analysere og producere komplekse, multimodale tekster, fordi det er en udbredt måde at kommunikere på i vores samfund” (Skov Fougth & Fink Lorentzen, 2016, s. 129). Ikke nok med det bygger positionen på, at IT kan

skabe et 'legende læringsmiljø', hvor udbyttet kan være stort indenfor især: vidensopbygning, eksternalisering, anvendelse af forskellige modaliteter, samarbejde, it-kompetence, social aktivitet og inddragelse af verden udenfor skolen (jf. Skov Fougat & Fink Lorentzen, 2016, s. 143).

Valget for ovenstående undersøgelsesspørgsmål og tilhørende teorier er altså grundet i en antagelse af, at teorierne kan føre til dels et dannelsesideal i tråd med både folkeskolens formål, fagets formål og mål samt egne andre teoretiske idealer/mål fra fx den dialogiske undervisning om "medborgerskab" (Dysthe, Dialogisk undervisning i dagens skole, 2021, s. 29-30), dels en oplevelse af at eleverne motiveres, selvstændiggøres, aktiveres og oplever fagligheden som "indre overbevisende" (Dysthe, Læreren betydning og rolle i dialogisk pædagogik, 2020, s. 152-153). Især aktiveringen i musik kan være svært, da instrumenter er meget højlydte, pladskrævende og svære at mestre - kræver meget støtte. Her tænker jeg, at IT giver større mulighed for aktivering/deltagelse fagligt ift. udøvelse/skabelse.

4 DIDAKTISKE OVERVEJELSER FØR UNDERSØGELSEN

Projektet/Undervisningsforløbet kan beskrives ud fra følgende fasemodel for handlingsorienteret undervisning baseret på Jank & Meyer (Wiberg & (red.), 2013, s. 349):

1. Beslutninger om arbejdstema	
2. Forberedelsesfase	
<ul style="list-style-type: none"> • Afklaring af organisatoriske rammer • Afklaring af hvor temaet rummer særlige udfordringer • Tilvejebringelse af faglige forudsætninger hos eleverne • Afklaring af elevinteresser og -forudsætninger • Diskussion af forløbet med eleverne 	
Formulering af handlingsmål	Formulering af læringsmål
Opstartsfase	
3. Igangsættelse af handlingsforløb 4. Aftale om forventet resultat med eleverne	
5. Udarbejdelsesfase	
Lærer og elever:	
<ul style="list-style-type: none"> • Fælles planlægning af de enkelte arbejdsskridt • Gennemførelse af de enkelte arbejdsskridt, herunder tilegnelse af nødvendige færdigheder • Vurdering og korrektion af planlægning 	
6. Afslutningsfase: produktet fremlægges	

Oversat til den konkrete forløbsplan foregår punkt 1 hos mig i samarbejde med mine undervisere, hvorefter forberedelsesfasen både foregår i lærerforberedelsen til undervisningsforløbet, men også i den første dobbelttime med eleverne. Her diskuteres forløbet med eleverne og der afklares elevinteresser og -forudsætninger. Derudover er jeg til daglig lærer for dem, hvilket giver mig kendskab til de første 3

punkter under 'forberedelsesfasen'. Formuleringen af handlingsmål og læringsmål sker altså både på forhånd som forberedelse til undervisningsforløbet, men også i den første dobbeltlektion ændres der i handlingsmålene (det var planlagt, at eleverne selv skulle skrive hele historien, men pga. tidspres skriver jeg historierne færdigt ud fra det de fik skrevet). Opstartsfasen er også igangsat her i første dobbeltlektion, hvor punkt 3 og 4 gennemgås og løbende justeres i de enkelte grupper. Den kreative proces med skabelsen af lydsiden/musikken til historien har nogle fastlagte retningslinjer og arbejdsspørgsmål, som eleverne kan støtte sig op af, så de når til det færdige produkt - men der er meget elevfrihed indenfor 'skabelonen' og de vejledes også løbende, som givetvis 'ændrer det forventede resultat' på nogle konkrete parametre (men ikke som opgave).

Udarbejdsfasen (punkt 5) foregår i gruppearbejde, hvor eleverne har fået nogle arbejdsspørgsmål de kan støtte sig op af (stilladsering af arbejdsprocessen), så de forhåbentligt fordyber sig længere ned i historien og det musikalske udtryk som passer til. Dette går også hånd i hånd med "tilegnelsen af nødvendige færdigheder" (fra ovenstående model, Wiberg & (red.), 2013, s. 349), hvilket også kræver løbende vurdering og korrektion/ændring af planlægningen for de enkelte grupper. Overordnet set har eleverne 1 ½ dobbeltlektion til udarbejdsfasen, hvor de arbejder med lydproduktionen, som skal passe til deres del af historien og tilhørende billede.

Afslutningsfasen (punkt 6) sker således i den sidste del af tredje dobbeltlektion, hvor eleverne ser og hører hinandens historier, billeder og musikproduktioner, hvormed der opnås et multimodalt produkt. Tilsammen bliver gruppernes produkter til én samlet historie med musik og billede til. I fremlæggelsen begrundes eleverne deres valg musikfagligt, så det understøtter historien eller/og billedet. Her bestræbes også en dialogisk klasserumskultur, hvor gruppernes valg møder "kritisk efterprøvning af fortolkning" og "konfrontation med synspunkter" (Dysthe, Lærerenes betydning og rolle i dialogisk pædagogik, 2020, s. 167-168). Som opvarmning til denne klasses Diskussion skal eleverne afgive evaluering af deres faglige udbytte og læreprocessen, hvilket jeg i de kommende timer vil have som nye læringsforudsætninger i lignende faglige sammenhænge. Mere konkret vil jeg tage noget ud af en kommende time, hvor jeg fremhæver nogle anonyme besvarelser fra evalueringerne og giver formativ feedback på klassen. Sætningerne eleverne skal besvare lyder således:

- 1) Nævn mindst 3 ting som var godt ved forløbet
- 2) Nævn mindst 3 ting som kunne være bedre i forløbet
- 3) Er du blevet bedre til at skabe musik? Hvordan og hvorfor det?
- 4) Er du blevet bedre til at forstå dit eget og andres musik? fx ved at genkende lyde og beskrive sammenhænge mellem lyd og billede/fortælling
- 5) Andet?

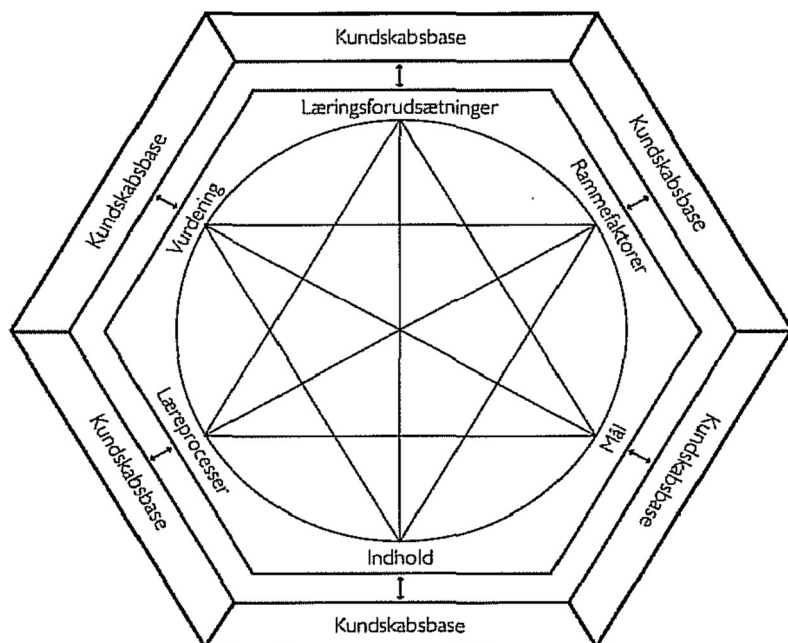
4.1 PLANLÆGNINGSMODEL

Jeg arbejder med lektionsplanerne på baggrund af 'relations- og kundskabsmodellen' ud fra dens præsentation i (Nørregaard Rasmussen, 2008, s. 116-127) ud fra Hiim & Hippe (Hiim & Hippe, 2007) og Bjørndal & Lieberg (Krogh, Qvortrup, & Spanget Christensen, 2016). Dette gør jeg fordi denne model lægger vægt på de mest centrale aspekter i undervisningen og deres interne påvirkningsforhold.

I Lea Lunds bog om didaktik skriver hun, at "Undervisning er altid en proces" (Lund, 2020, s. 23), hvilket implicit betyder, at undervisningen er foranderlig og dynamisk, hvormed undervisningen også kræver en dynamisk model som "didaktikkens handleform" (Krogh, Qvortrup, & Spanget Christensen, 2016, s. 60).

Modellen giver et forenklet billede af processen, men netop anvendeligt af samme grund og bidrager til en helhedsanalyse af undervisningen (jf. Krogh, Qvortrup, & Spanget Christensen, 2016, s. 73).

Relations- og kundskabs-model:



(Nørregaard Rasmussen, 2008, s. 120)

5 REFLEKSION OVER UNDERSØGELSEN OG EVALUERING

Jeg vil fremhæve følgende refleksioner, som opstod i løbet af arbejdet, som også delvist fremstår i 'bilag 8.1: Lektionsplaner', '8.2: Udvalgte elevprodukter' og er relevante i forhold til modulernes færdigheds- og vidensmål.

For det første oplevede jeg nogle digitale udfordringer - nogle udfordringer som jeg fremover didaktisk bør arbejde med som dannelsesmål, digital dannelse. Jeg havde muligvis overvurderet dem eller undervurderet den digitale dannelses centrale placering som mål i IT inddragende undervisning (ikke givet det nok opmærksomhed). Det er vigtigt, at IT ikke bare bliver et "hverdagsværktøj" (Bundsgaard, 2017, s. 58), men et specialiseret fagligt værktøj, hvor eleverne kender til faglige muligheder og begrænsninger for værktøjet. Jeg og mange andre lærere har en ubevidst forventning om, at eleverne bruger iPad osv. så meget, at de nødvendigvis må kende dem - og have analyseret dem, så en undervisning netop herom ville være overflødig. Men det modsatte er simpelthen bevist (Bundsgaard, 2017, s. 59-60). I en digitalt forløb som dette burde jeg have været mere simpel på den digitale platform, som eleverne skulle navigere i: de skulle både være på Clio, Padlet² og deres IMovie. Det bliver for stor en mundfuld at navigere i - selvom nogle måske godt kunne navigere hensynsfuldt, så var det langt fra alle. Gradvist bør den digitale dannelse også udvikles op igennem klassetrinene, og 3. klasse er stadig meget tidligt i denne digitale udvikling.

I tråd med dette ønske om at simplificere det digitale indhold, så det også gælder for mig, at man kunne gøre selve opgavebeskrivelsen/kravene mindre (måske bare: inddrag mindst 2 musikfaglige

² Link til Padlet: <https://padlet.com/ljbgegrwpy/972bcwvfd4us9e73>

begreber i produktionen fx volumen og tempo samt et overordnet tema), hvilket vil give mere plads til mere kreative og selvskabende processer. Her er det dog vigtigt, at hele opgaven/temaet har et formål, som ”gør gavn” (Skov Fougst & Fink Lorentzen, 2016, s. 128).

For det andet der noget socialt og gruppemæssigt som ikke helt gik op i en højere enhed. Min kollega sagde, at det også for en erfaren lærer var forventeligt med mine resultater, når man prøver noget så nyt for eleverne (og for læreren). Her kommer elevforudsætninger til at spille en stor rolle i den didaktiske planlægningsproces, da det er vigtigt, at man som lærer ikke har for store ambitioner - både digitalt og fagligt, men at der er en balance og mulighed for at lære begge dele langsomt. Vi fik i hvert fald i vores forløb meget travlt - især da de komplicerede krav/formuleringer i både opgavebeskrivelsen og historien samt brugen af programmet ’spændte ben’ for den musikfaglige kreativitet som egentlig skulle have været i højsædet.

Grupperne var for små, idet vi ikke havde lokaler nok - her skal rammerne have direkte indflydelse på gruppestørrelsen, da redskaberne og pladsen (og mulighed for at larme) skal være til rådighed. Det oplevede jeg udfordrende - også selv om jeg egentlig havde booket lokaler nok, så var der bare ikke plads til alle skolens klasse og gruppearbejde rundt omkring på skolen. Det kunne afhjælpes med 3 grupper á 6-7 i hver fremfor 6 med 3-4 i hver - samtidigt ville det gøre det lettere for mig at komme forbi grupperne og rent faktisk bruge mere tid med de enkelte grupper. Gruppesammensætningen bestod af elever med forskellige faglige niveauer - også selvom det sociale spillede en stor rolle, så passede det også godt sammen fagligt. Dog oplevede jeg også for en gruppe, at det sociale med en udfordring. Grupperne kunne også arbejde med roller som fx musikproducer, instrumentalist, grafiker, sangskriver osv.

I forløbet oplevede jeg også, at eleverne lettere end ved andre musikalske udfoldelsesopgaver kunne være med aktivt. Den digitale arbejdsform differentierede også opgaven for eleverne, da der var et stort spektrum af handlemuligheder indenfor opgaven. Differentieringen kommer også i gruppearbejdet an på den demokratiske favør for ALLE elever og ikke bare ’dem med de bedste idéer’, hvormed andres idéer bliver ’stemt ud’. Det oplevede jeg dog ikke som et generelt problem, men en selvstændig arbejdsproces indenfor et sådant forløb bør også medtænkes fremover, da det øger undervisningsdifferentieringen.

De var desuden meget motiverede for at komme i hus med gode produkter, som de kunne være stolte over at vise for deres klasse.

I forløbet har jeg også oplevet en praktisk læring af modulernes færdighedsmål særligt, men også en skærpelse og kobling af vidensmålene i min egen praksis - ikke bare når jeg tænker over andres professionsidentitet og ageren. Forløbet og undersøgelsesspørgsmålet har været særligt rettet mod FV10 i AUK og FV2 og -3 i ADDU, da der handlingsorientering, differentiering, faglighed og digital dannelse har været centrale i forløbet.

6 KONKLUSION OG DIGI-TALK

Jeg kan på baggrund af mit arbejde med undersøgelsesspørgsmålet konkludere, at forløbet var med til at understøtte elevernes evne til at agere kritisk undersøger (i gruppearbejdet), analyserende modtager (ved fremlæggelserne), målrettet og kreativ producent og ansvarlig deltager (som kreative problemløser i grupperne).

Jeg oplevede positive og negative muligheder ved brugen af IT som facilitator for projektet, da kunne både have fagligt differentierede muligheder, men også distraktionsmuligheder eller fristelser i det digitale univers. Fremtidige fokuspunkter i feed-forward er at se kritisk på rammer (lokaler), indhold (simplificér opgave) og elevforudsætninger i forhold til digital dannelse med direkte påvirkning af mål.

Link til DIGI-talk: <https://www.studietube.dk/video/8016858/682a5605fed8e688ffcbc6233ce645d8>

Nævnes i DIGI-talke: ”Som konklusion og feed-forward vil jeg gerne fremhæve, at et lignende forløb med IT skal være mere enkelt og simpelt, så selve opgaven er tilpasset deres sproglige/læsekompetencer eller på anden vis præsenteret igennem videoer i større grupper, så hver gruppe har et lokale med instrumenter.

Jeg kan også konkludere, at eleverne oplevede sig meget motiverede, aktive, handlelystige og initiativrige, da de selv stod med et medansvar og medbestemmelse samt udviklede eleverne sine demokratiske evner i gruppesammenspillet. Læringen skete med både 'hoved, hjerte og hånd', da eleverne både skulle tænke på fagligheden og omsætte denne samt være skabende og bringe deres unikke kreativitet i spil.”

7 REFERENCER

- Bundsgaard, J. (2017). *Digital Dannelse*. Aarhus: Aarhus Universitetsforlag.
- Børne- og Undervisningsministeriet. (20. november 2022). *Bekendtgørelse af lov om folkeskolen*. Hentet fra retsinformation.dk: <https://www.retsinformation.dk/eli/lta/2022/1396>
- Børne- og Undervisningsministeriet. (20. november 2022). *GSK_Faghæfte_Musik_2020.pdf*. Hentet fra emu.dk: https://emu.dk/sites/default/files/2020-09/GSK_Fagh%C3%A6fte_Musik_2020.pdf
- Dysthe, O. (2020). Lærerenes betydning og rolle i dialogisk pædagogik. I D. O., N. I. J., & K. (. P. O., *Dialogisk pædagogik, kreativitet og læring* (s. 143–172 af 386). Klim.
- Dysthe, O. (2021). Dialogisk undervisning i dagens skole. *Kvan*, 41(119), 17–32.
- Hiim, H., & Hippe, E. (2007). En kritisk-humanistisk didaktik knyttet til didaktisk relationstænkning. I H. Hiim, & E. Hippe, *Læring gennem oplevelse, forståelse og handling* (2. udg., s. 67-84 af 319 s.). København: Gyldendal.
- Krogh, E., Qvortrup, A., & Spanget Christensen, T. (2016). Didaktiske modeller. I E. Krogh, A. Qvortrup, & T. Spanget Christensen, *Almendidaktik og fagdidaktik* (s. 58-78 af 107). Frederiksberg: Frydenlund.
- Lund, L. (2020). Introduktion og Didaktikbegrebets oprindelse. I L. Lund, *Kort & godt om didaktik* (s. 7-34 af 172). København: Dansk Psykologisk forlag.
- Nørregaard Rasmussen, T. (2008). Planlægningsmodeller: en støtte og en udfordring til lærerens viden. I J. H. Lund, & T. Nørregaard Rasmussen (red.), *Almen didaktik - i læreruddannelse og lærerarbejde* (s. 108-128). Aarhus: Kvan.
- Skov Foug, S., & Fink Lorentzen, R. (2016). Eleven som målrettet og kreativ producent. I J. Bundsgaard, & T. (. Illum Hansen, *It-didaktik i teori og praksis: elevpositioner og digitale kompetencer i et dannelsesperspektiv* (s. 126-146 af 188). Frederikshavn: Dafolo.
- Undervisningsministeriet. (2009). *Faghæfte 47: Elevernes alsidige udvikling (foreløbig layout)*. København: Undervisningsministeriet.
- Wiberg, M., & (red.), Q. A. (2013). *Læringsteori & Didaktik*. Hans Reitzels Forlag.

8 BILAG

8.1 LEKTIONSPLANER

Lektionsplanerne laves over et forløb af 3 dobbeltlektioner over 3 uger (uge 46, 47 og 48), hvor hver lektionsplan er for 90 minutters sammenhængende undervisning. Den første uges dobbeltlektioner fungerer som forberedelse til selve produktprocessen.

1. dobbeltlektion tirsdag d. 15.11.2022:

Sekvens	Varighed	Indhold	Formål/mål	Materia- ler	Aktivitet	Evaluering og feed- back
1	5 min.	Introduktion til programmusik og forløbet		Clios forløb ”programmusik”	Underviser: Læreroplæg Elever: Lytter	
2	15 min.	Sidemakker- og klasesamtale om forviden og forventninger til forløbet	Forberedelse ”afklaring af elevinteresser og -forudsætninger	Clio	U: Spørgende E: Svare/byder ind	Proces-niveau
3	20 min.	Læs tekst om programmusik med sidemakker	Fælles viden som baggrund for videre arbejde	Clio	U: hjælpende/vejledende E: selvstændigt 2-2	
4	10 min.	Opsamling på teksten	Gentagelse og fastholdelse af det centrale for den fælles viden, som skal bruges som baggrund for elevernes egne produktioner.	Clio	Klassediskussion	Elever skriver på Clio. Fælles viden - det faglige fundament
5	15 min.	Digtning og opdeling af historie i 6 scener (én til hver gruppe)	Kreativ skabelse. Samhørighed i klassen -> fællesskabende.	Tavle	U: skriver/spørger/undrer E: byder ind	Proces-niveau: eleverne skal videredigte på hinandens inputs.
6	20 min.	Grupper færdiggør scenens tekst og finder billede til	ALLE skal have Soundation, Padlet, Skoletube på deres iPad	Padlet, IPads		
7	5 min.	Afrunding	Indsamle historier (gemt via Padlet) Klarhed/tydelighed om det videre forløb.		Indsamling af historier, forklare om	

					det videre forløb	
--	--	--	--	--	-------------------	--

Elevernes forberedelse til lektionen: ingen, kun kort præsentation af hvad der er emneoverskriften - dog en aktivitet, hvor de skulle tegne et billede af et vers fra en sang (modsat det de gør nu). Dette kan jeg inddrage i opbygningen af deres analytiske kompetencer i musik.

Refleksion før timen:

Hvor er min plan mest sårbar overfor ændrede forudsætninger?	Hvad kan du gøre?
Elevernes engagement i historieskabelsen	Udspørge - tage initiativ, være ham der udvælger hvad der skal medtages, og hvad vi lader ligge.
Elevernes behov for hjælp med tekstlæsningen og tekniske fejl.	Læse teksten højt? Skrive besked til forældre med links til downloads

Evaluerings efter timen - til fremadrettet brug

Hvordan gik timen ift. det forventede?	Hvad ville mulige alternativer være?
Jeg havde forventning mere målrettethed, hvilket blev forstyrret af tekniske udfordringer med: at komme det rigtige sted hen på iPad'en, flade batterier på iPads og at det var nyt. Jeg havde ikke forventet så store problemer med de første to, da vi har været på Clio før (hvor jeg har samlet det for dem med links, arbejdsspørgsmål osv.).	Et bedre alternativ var fuldt opladte iPads (jeg kunne skrive til forældre, at vi skal bruge dem til 2 timers musik). Det kræver øvelse for dem at navigere online - selvom jeg deler min skærm på storskærm, så har eleverne stadig svært ved at bruge hjemmesiden ordentlig - fx at bladere. De afkoder ikke hjemmesidens formål. - Dette forklarede jeg dem også hurtigt, men en langsommere og mere undersøgende tilgang til selve teknikken, kunne gavne dem.
Jeg skulle lave nye grupper i selve timen, da eleverne var i modstand over dem - og jeg ville gerne have nogle motiverede grupper, hvor de ikke beklagede sig over at de i "altid var sammen med dem". Hvilket skyldtes få samarbejdsgang i den forgangne uge - Jeg havde tiltænkt at bruge de i forvejen heterogene danskgrupper, da disse også musikalsk fordelte kompetencerne nogenlunde ligeligt på grupperne. Dog valgte jeg at gå fra disse, da jeg oplevede tyngende modstand.	Eleverne fik så lov til at skrive 2 bud på mulige partnere fra klassen, hvilket jeg samlede til 6 nye grupper. Dette fungerede godt, men jeg ville have foretrukket at have gjort det på forhånd - så jeg havde mere tid til at overveje grupperne. Samarbejdet i de små grupper á 3-4 er fundamentet for selve projektet, så det er enormt vigtigt, at de skaber gode forudsætninger. Elevernes sociale relationer ændrer også forudsætningerne for grupperne.

2. dobbeltlektion tirsdag d. 22.11.2022:

Selvrens	Varighed	Indhold	Formål/mål	Materialer	Aktivitet	Evaluerings og feedback

1	2 min.	Fælles intro til dagens timer. Lærer spørger om sidste times indhold, download af Google Chrome (til Soundation) og spørgsmål?	Klargøre og målrette eleverne		U: Læreroplæg /spørgende E: lyttende og respondende	Om eleverne er med på forløbets videre proces
2	13 min.	Introduktion til Soundation, tildeling af lokaler til grupperne	Forståelse af programmet og samhørighed i grupperne	IPads, musikinstrumenter og andet	U: viser på storskærm E: følger med og handler aktivt på IPads	Klarhed/tydelighed: eleverne ved hvad de skal
3	55 min.	Musikproduktion - max 3 minutter (skal spilles til tekstoplæsning)	Eleven som målrettet og kreativ producent: fokuseret	IPads, musikinstrumenter og andet	U: hjælpe grupper rundt omkring E: gruppearbejde m. mulighed for at skrive sin gruppe/sit lokale på tavlen i klassen - så kommer jeg derhen.	Proces-niveau: eleverne skal lære noget af processen der fører til et produkt, som giver mening for hele klassen og fx kunne udstilles med værdi for andre. Faglige argumenter vægtes højt.
4	5 min.	Oprydning i lokaler og samling i klassen	Orden på skolen	Lokaler	U: omkring alle grupper E: rydde op og gå til klasse	”forlad lokalet bedre end da I kom”
5	10 min.	Fælles oprunding på dagens time og forberedelse på kommende fremlæggelser	Eleverne får gavn af andre gruppers refleksioner/arbejde	Tavle	U: Spørgende E: Reflekterende og målrettede	Proces-niveau

Refleksion før timen:

Hvor er min plan mest sårbar overfor ændrede forudsætninger?	Hvad kan du gøre?
Elever som måske endnu ikke har fået downloadet Google Chrome og derfor ikke kan bruge Soundation	Skrive en påmindelse til forældrene - gjort. De kan også gøre det sammen på én iPad i hver gruppe - men det indskrænker den individuelle kreativitet og aktivitet i gruppearbejdet.
Sygdom	Ændring af grupperne - så der mindst er 2 i hver gruppe.

Evaluerings efter timen - til fremadrettet brug

Hvordan gik timen ift. det forventede?	Hvad ville mulige alternativer være?
Jeg havde dagen forinden luret, at nogle elever ville være syge, men det skabte ikke problemer ift. at der mindst skulle være 2 i hver gruppe.	Jeg kunne have byttet elever rundt i grupperne, hvilket ikke ville have gjort særlig skade, da de først i dag 'rigtigt' gik i gang.
Jeg havde forventet at Soundation ville virke! Platformen havde før sagt, at der krævedes Google Chrome, men så efter at ALLE eleverne (forældrene) havde gjort en ihærdig indsats hermed, så siger platformen, at det SKAL være på en desktop computer - hvilket eleverne ikke har. Jeg fik heldigvis hjælp af eleverne, som elsker at bruge IMovie - hvilket vi fortsætter med at bruge i forløbet: Dette fungerer ved at eleverne skal vælge et billede, hvorunder der så kan lægges musik til. IMovie har også lydeffekter og samples som Soundation - ligner dog mere et video-redigeringsprogram end til musik. Trods det er det mere intuitivt for eleverne, som ikke skal til at lære et nyt program. Jeg oplevede dog, at eleverne blev distraheret af mulighederne for at indlægge videoer. En lidt 'øv-time',	Jeg kunne have bedt dem om at downloade APPEN! Mine tanker var før, at Google Chrome var nemmere og måske også anvendeligt til andre programmer - men det viste sig så at være lige modsat. Jeg burde have en iPad, så jeg kunne prøve det som eleverne skulle kunne gøre... dog burde jeg have set dette, da jeg lånte en elevs iPad for at tjekke, hvordan det kunne virke. Ærgerligt at programmet foreslog download af Google Chrome og ikke bare nævnte APPEN, da vi tilgik den via Safari.

3. dobbeltlektion tirsdag d. 29.11.2022:

Sekvens	Varighed	Indhold	Formål/mål	Materialer	Aktivitet	Evaluering og feedback
1	5 min.	Fælles intro og igangsættelse	Klargøre og målrette eleverne	Tavle/klasse	U: tale - evt. vise for klassen ved spørgsmål	Proces-niveau: klar, parat, start! - med fælles forståelse/viden
2	35 min.	Færdiggørelse af projektet i grupperne	Aktiv, skabende og kreativ faglig udfoldelse	IPads, Instrumenter og IMovie	U: løbende feedback rundt i grupperne E: gruppearbejde	Både proces- og produktniveau. Det kan ikke undlades, at fokus også er på at have noget klar til senere
3	5 min.	Oprydning i lokaler og samling i klassen	Ordentlighed	Lokaler	Oprydning/samling	
4	30 min.	Elevpresentationer á 5 min hver: Oplæsning, visning af video (billede og lyd)	Dialogisk, demokratiserende,	Tavle, PC, højttalere: præsentation af	U: notetager til senere klassediskussion (stikord i	Produkt-niveau: Hvordan passer produktet/lydsiden

			selvmyndiggørelse (autonomi) og faglighed	billede, historie og lyd.	notesbog), faglige spørgsmål til gruppen til faglig inspiration for andre og fremhævelse af centrale faglige pointer i arbejdet. E: præsenterende og lyttende	med historien og billedet? - faglige argumenter
5	10 min.	Individuel evaluering	Formativ feedback til fremtidig projekt - for læreren og for elevernes faglige udvikling såvel som dannelsesudvikling	IPads på Clio, hvor jeg har lagt evalueringsspørgsmål ind.	U: til rådighed ved spørgsmål E: skriver individuelt - "reflecting upon the doin" (Bundsgaard, 2017, s. 63) fra Deweys teori.	Både proces- og produktniveau. Fokus på 'reflecting upon the doing', hvilket jeg også har lagt vægt på under forløbet - også kaldt 'procesniveau'.
6	5 min.	Klasediskussion	Opnå fælles ny viden. Øvelse i mestring af musikfaglig skabelse/kreativitet.	Tavle med musikfaglige stikord	U: faciliterende, udspørgende og rammesættende om den 'fælles nye viden' - jf. dialogisk undervisning.	

Refleksion før timen:

Hvor er min plan mest sårbar overfor ændrede forudsætninger?	Hvad kan du gøre?
Gruppearbejdet har meget høje krav til eleverne - som skal færdiggøre deres projekt på 35 minutter. De skal koncentrere sig og tage hurtige beslutninger - undgå diskussioner og gribe idéerne der kommer.	Inddrage denne indstilling i 'klargøring' (fælles intro og igangsættelse) i starten af timen. Jeg kunne også forlænge forløbet - men grundet sammenhængen med denne opgave/undersøgelse, så vil jeg gerne færdiggøre forløbet. Det kan også være bedre at færdiggøre og starte et nyt lignende forløb end at fortsætte et forløb som er kørt lidt skævt (med programmet Soundation).
Forsvundne projekter fra sidst - både ved elevsygdom og sletning.	Ved ikke lige umiddelbart hvad der er at gøre udover, at eleverne måske kunne have lagt deres foreløbige produktion i den fælles mappe (dog er jeg usikker på om det ville fungere ift. fil-type).

	<p>Igen et punkt, som er vigtig for fremtiden: at have en MEGET sikker lagring af arbejdet - hvilket jeg også fik brug for, da nogle sidste gang havde slettet en scene af historien (som jeg heldigvis havde gemt på OneNote).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Det er et svært punkt, når eleverne samtidigt skal have mulighed for at redigere i materialet. Men på Padlet kan man fx gemme en kopi før og efter en dobbeltlektion (hvis alt samles der).
--	---

Evaluering efter timen - til fremadrettet brug

Hvordan gik timen ift. det forventede?	Hvad ville mulige alternativer være?
<p>Det gik bedre end frygtet: kun én syg, ét projekt kunne ikke åbnes grundet personen ikke havde iPad med eller var tør for strøm og eleverne var forholdsvis gode til at koncentrere sig på deres lydproduktion i IMovie. Mange kom med gode inputs og tog 'teten' på projektet og hjalp hinanden i mål.</p>	<p>Få gemt produktionerne efter hver time, så gruppen kan arbejde videre uden personens iPad. For elevengagementet og -motivationen, så kunne det måske være en idé med et projekt, som giver eleverne flere musikalske friheder uden at være bundet af en tekst - som de havde svært ved at læse og omskrive (samles om). Jeg tror mange af grupperne kunne lave og dygtiggøre sig stærkere igennem en mere åben opgave - som ikke krævede at man skulle skrive historien om (det tillod jeg til dels grupperne at gøre).</p>
<p>Socialt var der nogle udfordringer både før timen og i timen. Både det sociale og faglige blev særligt udfordret af at andre elever på skolen, måtte låne de lokaler vi havde booket til gruppearbejdet</p>	<p>Ift. lokaler til gruppearbejde kræver arbejdet flere lokaler ELLER færre grupper. Vi kan ikke magisk trylle lokaler frem, men kunne godt lave 4 grupper frem for 6. Det ville nok være en hjælp - men samtidig også en udfordring, da flere skal enes og aktiveres.</p>
<p>Det forventede var tidspres, men det fungerede desværre ikke særligt godt for eleverne, som oplevede stor frustration over ikke at være blevet færdige med deres produkt. Eleverne nåede desværre ikke at fremlægge deres produkter, da det også tog tid for dem at lægge deres produktion ind på Padletten.</p>	<p>Flere timer/mere tid. Større gruppe med ansvar for fx begyndelse, midte og slutning. Altså 6 i hver gruppe som fungerer godt sammen og hvor de arbejder 2-2 om hhv. begyndelse, midte eller slutning af deres scene. De kunne starte med at beskrive historien i store træk, så de er opmærksomme på overgange. Udfordringen her er at samle de 3 produktioner i hver gruppe - de kunne evt. få hvert deres punkt på tidslinjen i Padlet.</p>

8.2 UDVALGTE ELEVPRODUKTER

Jeg har valgt 2 gruppers besvarelser - nogle andre havde billeder af dem selv, så disse kunne jeg ikke præsentere.

Link til gruppe 3's produktion om Børge Nielsens (hovedpersonens) uhyggelige tid på en skole i Mongoliet: <https://www.studietube.dk/video/8016203/2cf3faec28aeeba07009336ea837b856>

Link til gruppe 6's produktion om Børge Niensens hjemkomst: <https://www.studietube.dk/video/8016204/94fea2263b855ee056e5b1a89d188f58>

8.3 HISTORIEN SOM TEKST

Følgende er redigeret af eleverne selv, hvormed de havde mulighed for at tilpasse historien til musikudtrykket.

1. scene:

"Der var en mand der hed Børge Nilsson og han ville ride på sin hest der hed Mivs og sagde at han ville trave og så galoper og så ville han springe og han sprang 165 cm

Og så ville han på eventyrer med sin hest og så gik det ellers i gang med at parke til at Børge Nilsson skulle til Italien. Men der var en der spilede på klokke"

2. scene:

"Børge Nielsen havde lige været til træning på sin hest, og han klarede det rigtig godt. Nu hvor han bare var så god til at ride, ville han ride på sin hest, Mivs, hele vejen til Italien. På vejen mødte han mange forhindringer! Både hegn, gærder og mange andre ting, som Mivs hoppede over med alt lethed - som en fugl på lette fjer.

Efter 3 lange rejsedage havde både Børge og Mivs brug for en pause, så de stoppede op hos en lokal vingårdsejer.

"Hej, Italiano!" råbte Børge på gebrokkent italiensk.

"Cosa posso fare per lei?" svarede den italienske vinbonde.

"Ahva' for et sprog?" udtrykte Børge med frustration.

Mobilen vibrerede og sagde "Google Oversætter, at manden spørger: hvad kan jeg gøre for dig?".

Det var dejligt for Børge og den italienske bonde, at Google Oversæt kunne hjælpe med at kommunikere. Bonden tilbød Børge en seng og en stalplads til Mivs, hvor de overnattede til dagen efter.

Hele aftenen snakkede Børge og vingårdsejeren Antonio sammen om deres fælles interesser om gårdlivet, dyr og afgrøder - og Børge lærte meget om at være italiener, vinavler og gæstfri overfor fremmede. Og bonden gav Børge Nielsen en guitar"

3. scene:

"Børge Nielsen rejste videre til Mongoliet, og der var der en hjemmøgt skole, han gik ind på. Døren knirkede uhyggeligt, da han forsigtigt åbnede. Pludseligt hørte han lyden af sin vrinskende hest Mivs, der stak af. Det var simpelthen for uhyggeligt for den gamle traver.

Inden bag ved døren var der mørkt, fugtigt og så lugtede der fælt af tomhed. Hvordan kan noget lugte af tomhed, spørger du nok, men det kan det altså godt lugte af - du kan selv komme og besøge spøgelses-skolen her i Mongoliet. Lyden af tomhed og en uendelig lang klassegang kunne høres ved genlyden og ekkoer af Børges skridt.

Døren smækkede bag Børge, og han var helt alene! Man kunne høre hans åndedrag og en susende vind lidt borte. Vinden tog til og til, og stakkels Børge kæmpe for at løbe væk fra dens tiltrækning, men uden held. "Svup" sagde det og Børge var suget ned i en endeløst hul, hvor han faldt og faldt og faldt og faldt... og stoppede"

4. scene:

"Da han åbnede øjnene var der helt lyst! Det var som at gå fra mørke til lys. Alt var godt og Børge kunne høre mennesker rundt omkring ham grine og have det sjovt. Mivs var der også, 'vrinsk'. Der var vejnavne som fx "Abernes Akkompagnement", hvor aber dansede til festligt abemusik og "Bedstemødrenes Boder", hvor der blev og sippet dejligt te. Ligesom i Hollywood stod der et kæmpemæssigt byskilt på en bjergside, hvor der stod "Alfabeter-riget".

Pludselig kom der også en politibil med udrykning, som dog var et køretøj, der lignende en pil, da de kaldte det en politipil. Politipilen stoppede ved siden af Børge og Mivs, hvor petjentene (betjentene) råbte Børge an. De spurgte ham om navn, og da han hed Børge måtte han nødvendigvis høre til henne ved B-området i Alfabeter-riget. Han fik at vide, at han ikke måtte tage Mivs med, da hesten startede med 'M', men det ville han ikke acceptere.

Derfor flygtede Børge fra petjentene hen mod B-området, hvor de kom til et stort stadion for boldspil, hvor tilskuerne hujede og sang til stor opmuntring for spillerne."

5. scene:

"Børge red ind på fodboldbanen sammen med Mivs. Tilskuerne stoppede et øjeblik der hujen og blev chokerede over synet af en hest på fodboldbanen.

Men Mivs havde øvet sig hjemmefra, så tilskuerne hujede endnu højere efter det første mål med hestekoene.

Da det de lavede var dybt ulovligt kom politiet kørende, men idet Mivs hørte de vilde sirener, så væltede hesten over fodbolden og sammen måtte de på skadestuen.

Her var ikke helt rart. Det var en ubehagelig stemning og både Mivs og Børge rystede over hele kroppen og klaprede med tænderne.

Lægerne snakkede om, hvad de skulle gøre med Mivs, da hesten havde brækket sit ben.

Pludselig trådte der en masse mennesker ind og overfaldt dem med lattergas, så de flækkede af grin, og til sidst faldt i søvn."

6. scene:

"Da Børge og Mivs vågnede op var det med en tyngende (tung) hovedpine og en pivelyd for ørene. De var atter hjemme igen. Pivelyden blev erstattet med Børges fantastiske guitarspil og Mivs der spillede på trommer."

8.4 CLIO-SIDE MED FORLØBSPLAN OG ARBEJDSSPØRGSMAÅL SAMT LINK

Arbejd med programmusik: Forløbsplan

I har nu læst en tekst om, hvad programmusik er. I har også snakket om, hvad det er. Derfor er I nu klar til at arbejde med programmusik:

1. Digting af fælleshistorie af 6 scener (én til hver gruppe)
2. Grupper færdiggør scenens tekst/historie og finder billede til (lægger ind i Padlet)
3. Grupperne arbejder med IMovie-produktionen til historien og billedet.
4. Alle 6 scener præsenteres kronologisk (i rækkefølge) og hver gruppe argumenterer fagligt for deres for deres valg (se nedenstående spørgsmål når I arbejder)
5. Evaluering af forløbet

Arbejdsspørgsmål

I kan med fordel starte med at lave en brainstorm: skrive en masse idéer til lyde som I måske kunne få brug for.

1. Beskriv jeres historie med 5 tillægsord fx glad, vred, trist, langsom, hurtig
2. Inddel jeres historie i 3 dele: hvad starter den med, hvad sker der i midten og hvad slutter den med?
3. Hvilken stemning er der i historien? Skifter stemningen? Hvordan lyder den?
4. Sker der nogle ting som kan repræsenteres ved en lyd(-effekt)? fx en ringetone, åndedrag, dørmæk, baggrundssnak/-støj osv.
5. Optag lyde og mix sammen på én Ipad (brug gerne flere til at undersøge)
6. Lyt og vurder jeres produktion: Passer lydbilledet til historien/billedet? Hvad kan laves om?
7. Læg jeres musikproduktion ind på SkoleTube-kanalen "3 klasse MUSIK"



Link til Padlet

Her samler vi alle vores scener fra alle grupperne:
hver gruppe har ét punkt på tidslinjen

Link til PADLET: <https://padlet.com/ljbgegrwpy/972bcwwfd4us9e73>