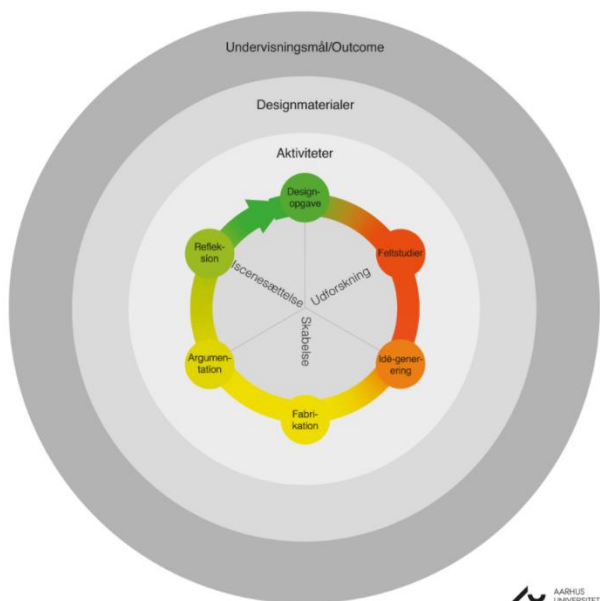


Undervisningsforløb til Teknologisk udtrykskraft - Miljøbeskrivelser fra Ternet Ninja



Formål

At eleverne opnår faglige kompetencer til at forstå digitale muligheder og digitale artefakters konsekvenser mhp. at styrke elevernes forudsætninger for at forstå, skabe og agere meningsfuldt i et samfund, hvor digitale teknologier og digitale artefakter i stigende omfang er katalysator for forandringer.

(Fagbeskrivelse: Teknologiforståelse som et selvstændigt fag, stk.3).

Mål

At elever gennem digitale produktioner/æstetiske udtryksmidler kan omsætte miljøbeskrivelser fra en bog til et visuelt udtryk.

At eleven har viden om udvalgte digitale teknologier og deres egenskaber.

Kriterier undervejs er at:

Eleven eksperimenterer med anvendelse af ikoniske udtryk i opbygningen af et miljø

Eleven eksperimenterer med anvendelser af lysflader.

Elevers anvendelse af forgrund, mellemgrund og baggrund. Herunder eksperimenter med størrelsen på figurene.

Der er i forløbet fokus på digitalt design, designprocesser og elevers digitale og teknologiske handleevne i skabende processer.



Mål

Målet i udforskningsfasen er, at eleverne både opnår viden om de anvendte teknologier og at de gennem tekstmære læsninger opnår indre billeder af miljøer og scener i romanen. Denne viden skal samlet set kvalificere elevernes visualiseringer af romanen.

Udforskning af litteratur

Feltstudier i dansk foregår i form af nærlæsninger i romanen, herunder udarbejder eleverne en "læse log". Efter hvert kapitel indgår der spørgsmål knyttet til de miljøer, og personer, som indgår i kapitlet.

Efter læsning af et kapitel blev ordbetydninger undersøgt: f.eks. sivmåtte, køje, kabys, sodukotern, bæ-farvet keramik.

Der var fokus på at se og tænke i sanser: Hvordan er lyset? Hvilken tid på dagen? Hvilket rum? Opgaverne blev løst i grupper, således at de fagligt stærke elever kunne styrke de fagligt svage elevers forestillingsbilleder og styrke deres opdagelser på tekstniveau.

Udforskning af Canvas workspace og ScanNcut

I det store undervisningsforløb kan der indlægges et loop, hvis eleverne ikke tidligere har arbejdet med dette digitale værktøj og den anvendte teknologi.

Det er målet, at eleverne kan foretage en sporing og vektorisering af billeder i Canvas Workspace og at de får opbygget en rutine i at arbejde sammen. I det lille loop skulle eleverne designe og fabrikere deres eget klistermærke.

Kriterier til Klistermærket:

Dit klistermærke SKAL indeholde:

1 figur

Tekst

Et billede som er fundet på google - med søgningerne: "Silhouette" eller "icon"

Designmaterialer

Eksempler på ledespørgsmål til elevernes skrivelog-bøger – Se bilag 1

Introduktion til at arbejde i Canvas Workspace – Se bilag 2

Introduktion til arbejdsgange fra Canvas Workspace til ScanNcut – Se bilag 3

For nedslag og evalueringer af dette delforløb - se bilag 4



Mål

At eleverne i idégenereringsfasen kan anvende idégenereringsteknikker til eksternalisering af ideer.

Aktiviteter

Alle eleverne får udleveret en akrylplade med et hul i (A5 størrelse). Den plade som miljøbeskrivelsen skal produceres på. Alle elever får også udleveret Ternet Ninja i tre forskellige størrelser.

Processen er inddelt i fire mindre aktiviteter

1. Find noter fra din læse-log. Læs igennem.
2. Opgave med skitse på post-it -figurer.
3. Eksperimenter med lag og farver.
4. Søg efter ikoner, genstande og ting som optræder i kapitlet.

Materialer

Mere detaljerede opgavebeskrivelser med billeder fra praksis– se bilag 5



Mål

Elever i skabelsesfasen med digitale teknologier kan fremstille digitale artefakter, der passer til genre og situationen.

Det vil sige designopgaven:

Fremstil på den udleverede plade en scene fra Ternet Ninja.

Du skal udvælge det citat fra romanen som rammer din scene ind og du skal med afsæt i bogen kunne gengive hvilke personer, ting, møbler mm. som indgår i din scene.

Eleverne skulle udvælge/indkapsle et citat fra romanen, som passer til deres billede. Det vil sige, at det visuelle udtryk blev understøttet af tekst.

Materialer

Gense evt. bilag 2 og 3.

Aktiviteter

Eleverne fabrikere i forløbets anvendte teknologier.

Evaluering af de skabende processer

I elevernes egne evalueringer nævner alle elever, at de har tilegnet sig viden om at anvende de digitale teknologier (Vynylskæren) og værktøjer (Canvas Workspace). Herunder nævner et par stykker også færdigheder og kompetencer, som ligger i forlængelse heraf: at bruge et USB stik, at sætte klistermærker på stille og roligt og at hjælpe mine kammerater.

Cirka 1/3 af eleverne i klassen nævner, at de har lært at lave miljøbeskrivelser og at skrive mere. Det er bemærkelsesværdigt, at der ikke er flere elever, som nævner de mere danskfaglige mål, når der har været arbejdet så intensivt med logbog skrivning i forhold til miljøer. På den anden side kan man sige, at det helt nye og ukendte i dette forløb har været elevernes anvendelse af teknologier.

Observationer fra lærerne er at:

Eleverne er blevet gode til at hjælpe deres klassekammerater

Eleverne er blevet gode til at overkomme forhindringer/benspænd som de mødte i de skabende processer.

Eleverne er blevet gode til at visualisere miljøbeskrivelser fra en bog.

Disse observationer bliver tilføjet visualiseringen, i form af et søjlediagram, af elevernes besvarelser. Herved synliggøres både elever og læreres evalueringer. Visualiseringen af klassens samlede læringsudbytte bliver præsenteret til ferniseringen, og efterfølgende kommer den op at hænge i klassen.



Mål

Eleven i iscenesættelsen kan argumentere for egne designvalg, det vil sige, om der er overensstemmelse mellem citatet fra romanen og deres færdige produkt. Argumentationsfasen indeholder i dette forløb også en perspektivering fra litteraturen til elevernes livsverden –jf. refleksionsopgaven med Ternet Ninja.

Materialer

Spørgsmål til evluering og elevernes svar – se bilag 6

Elevernes svar og lærerens refleksioner over opgaven med Ternet Ninja - se bilag 7

Evalueringer af forløbets målsætninger – se bilag 8

..

Aktiviteter

Skolens ledelse og forældre blev inviteret til en fernisering af det samlede "kunstværk". Eleverne fremlægger deres arbejde mundtligt. De svarer skriftlig på, hvad de har lært i dette forløb. Med afsæt i elevernes evalueringer og lærerens observationer satte læreren ord på, hvad det var eleverne havde lært. Derefter blev der, som på et kunstmuseum, serveret børnebobler (Faxe kondi- champagne) og snacks (saltstænger).



Reflek- sion

Mål:

At eleverne sammen med lærer, kan reflektere over denne måde at arbejde med litteratur.

At eleverne reflekterer over Ternet Ninja i deres livsverden.

Materialer:

Elevernes svar og lærerens refleksioner over opgaven med Ternet Ninja - se bilag 7

Svar og refleksioner over opgaven med Ternet Ninja – se bilag 9.

Aktiviteter

Skriftlig og mundtlig refleksion med afsæt i de to spørgsmål:

Hvad har været anderledes i dette forløb i forhold til når I ellers arbejder med litteratur?

Nedslag i det gennemførte undervisningsforløb

Bilag 1 Eksempler på spørgsmål til elevernes læselog

Kapitel 5

Skriv alle de oplysninger, du kan finde om fragtskibet M/S Fedorika på et stykke papir.

Du skal nu arbejde i makkerpar:

- Sammenlign oplysninger
- Lav sammen en tegning, der viser kabyssen, da Steward finder dukken på gulvet.
- Sørg for at få alle jeres oplysninger med.

Kapitel. 6

F.eks. Noter alle oplysninger om Askes hus. Brug alle sanser - hvad kan du se, høre, lugte og føle.

Kapitel 7

f.eks.

- a. Hvor er Aske henne i kapitlet og hvad har han lavet lige før?
- b. Skriv alle oplysninger ned om Akse's værelse (Møbler, ting mm)
- c. Hvad laver den ternede Ninja i kapitlet?

Kapitel 8

- a. Beskriv kantinen (Hvem er i kantinen, møbler, mad, lyde, lugte mm).

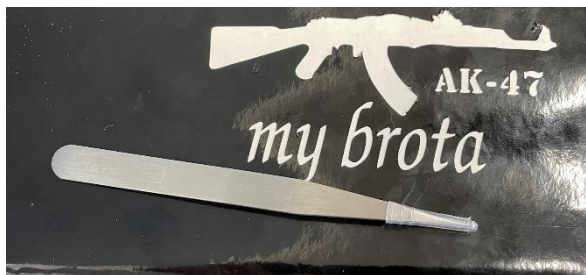
Bilag 4 Nedslag i det første loop – ”Fabriker dit eget klistermærke”



Fra canvas Workspace



Fra ScanNcut



Under udarbejdelse

Eleverne gjorde sig nedenstående erfaringer undervejs:

- At det kan være vanskeligt at se udskæringerne, når man arbejder i sort.
- Vi havde en stor stak rester af vinyl, og her lærte eleverne, hvilke tykkelser der var gode at skære i og hvor bukket/bøjet vinylen kunne være for at opnå et fint resultat
- Eleverne finder forskellige metoder til at se og tilpasse størrelsesforhold på figurerne.

Bilag 5 Idégenereringsfasen opgaver og nedslag

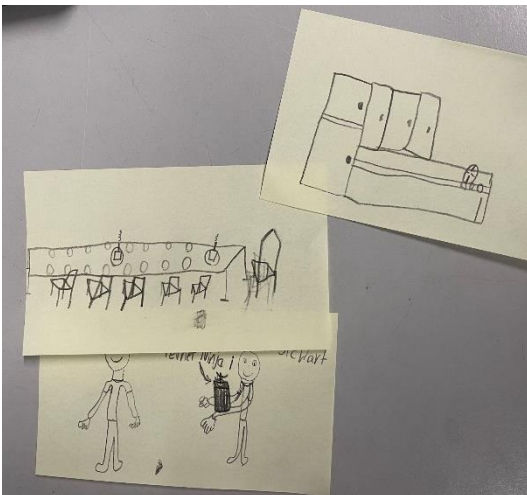
Opgave 1:

Kig jeres logbøger/skriveopgaver igennem, hvilke ting og personer har i noteret, som kan indgå i en miljøbeskrivelse?

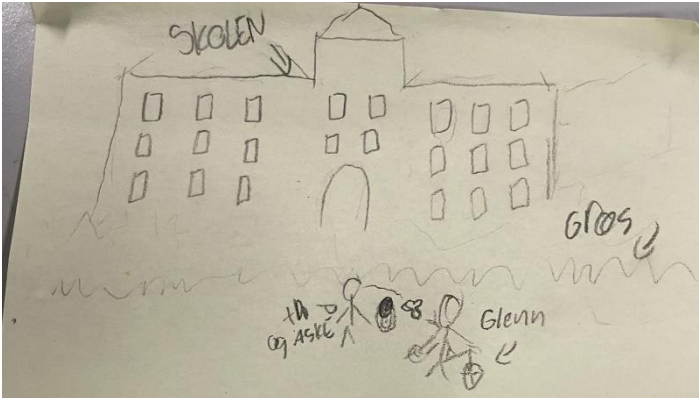
Udvælg 3-5 ting og tegn dem på en post it:



Elev som idégenererer



Eksempel på skitse - køkkenet på Askes fødselsdag.



Eksempel på skitse - Skolen.

Opgave 2- Undersøg farver/lag og lys på en akrylplade (10 min).

Eleverne eksperimenterer også i forhold til hvor meget af fladen der skal dækkes i forhold til lysforhold på: Dagens forskellige tidspunkter og i forhold til inde/ude miljøer.

Her skal du undersøge:

Hvor mange lag folie kan lyset skinne igennem?

Hvordan kan forskellige farver og figurer sættes sammen?

Hvordan kan du lege med huller i folien?

Kan du skjule motiver, således at de kun kan ses fra den ene side af pladen?

Hvordan ser pladen ud hvis den er dækket meget/lidt med folie?





Efter elevernes eksperimenter blev pladerne sat op i vinduet. Herefter havde hele klassen en dialog og refleksion omkring betydning af størrelse, lysforhold ved flere lag. Vi kom også ind på varme og kolde farvers betydning for blikfang og udtryk.

Eleven eksperimenterer med anvendelse af ikoniske udtryk i opbygningen af et miljø

Eleven eksperimenterer og anvender lysflader.

Elevens anvendelser af forgrund, mellemgrund og baggrund. Herunder eksperimenter med størrelsen på figurene.



Fabrikation - forsøg 1

Elevernes eksperimenterende arbejde: Det som optog eleverne mest i opgave 4 var, at da deres akrylplader skulle op i et vindue til fælles skue og samtale. Flere udtalte sig om, at "De slet ikke var færdige" og "At deres produkter var grimme".

Dette understreger vigtigheden af et behov for at indtænke eksperimenter undervejs i processen, således at elever ikke bliver så fokuseret på, at et produkt skal være færdigt og perfekt inden man kan have læringssamtaler/dialoger omkring et produkt.

I den efterfølgende samtale opstod der i samtaler om varme og kolde farver, og deres størrelsesforhold i forhold til hinanden. Herved blev der tilføjet et yderligere element til produktionerne. Et element som elevernes eksperimenter lagde op til.

Man kunne med fordel have haft endnu større fokus på lag (forgrund, mellemgrund og baggrund). Måske dette fokus udeblev, fordi elevernes eksperimenter ikke lagde op til denne samtale. Derfor er det vigtigt ikke kun at have fokus på elevernes produktioner i de mellemliggende samtaler, men også på udviklingsmuligheder.

Anvendelse af teknikker til idégenerering

Et delmål i de skabende processer var, at eleverne i udforskningsfasen kan anvende idegenereringsteknikker til eksternalisering af ideer:

Der blev i forløbet anvendt skitser tegnet på papir og eksperimenteret med vinyl på plader.

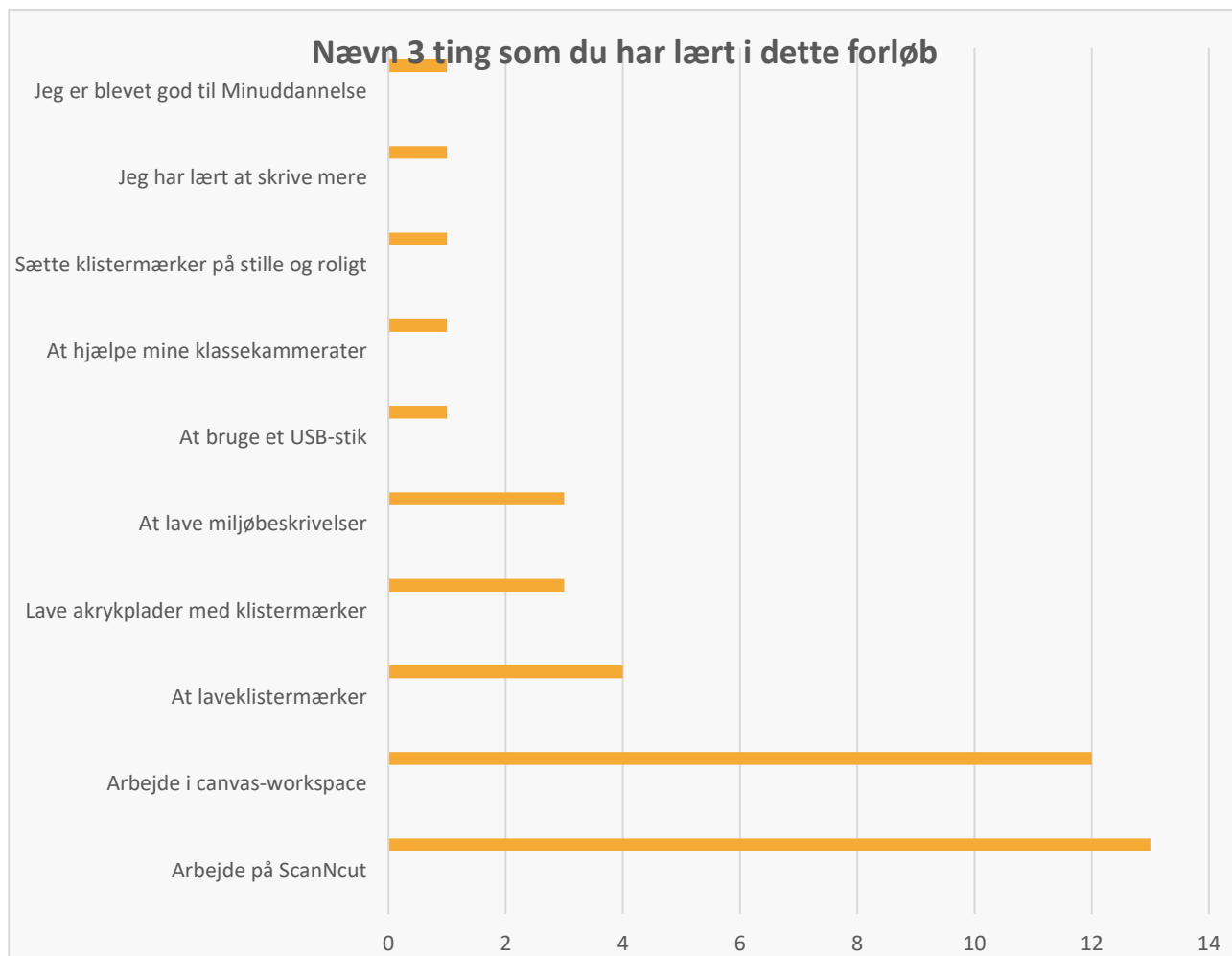
Spørgsmålet er, om anvendelse af papstykker ville skabe større muligheder for at eksperimentere med lag (forgrund, mellemgrund og baggrund samt brug af lysflader).

Bilag 6 Evaluering af fabrikation og skabende processer

Spørgsmål til en åben evaluering:

Nævn 3 ting, som du har lært i dette forløb?

Elevernes svar – med lærerens observationer påført



I elevernes egne evalueringer nævner alle, at de har tilegnet sig viden om at anvende de digitale teknologier (Vinylskæreren) og værktøjer (CanvasWorkspace). Herunder nævner et par stykker også færdigheder og kompetencer, som ligger i forlængelse her: at bruge et USB stik, at sætte klistermærker på stille og roligt og at hjælpe mine kammerater.

Cirka 1/3 af eleverne i klasse nævner, at de har lært at lave miljøbeskrivelser og at skrive mere.

Det er bemærkelsesværdigt, at der ikke er flere elever, som nævner de mere danskfaglige mål, når der har været arbejdet så intensivt med logbogskrivning i forhold til miljøer. På den anden side kan man sige, at det helt nye og ukendte i dette forløb har været elevernes anvendelse af teknologier.

Observationer fra lærerne er at:

Eleverne er blevet gode til at hjælpe deres klassekammerater

Eleverne er blevet gode til at overkomme forhindringer/benspænd som de mødte i de skabende processer.

Eleverne er blevet gode til at visualisere miljøbeskrivelser fra en bog.

Disse observationer blive tilføjet visualiseringen, i form af et søjlediagram, af elevernes besvarelser. Herved synliggøres både elever og læreres evalueringer. Visualiseringen af klassens samlede læringsudbytte bliver præsenteret til ferniseringen, og efterfølgende kommer den op at hænge i klassen.

Bilag 7 Opsamling på refleksionsopgaven "Ternet Ninja i din livsverden"

Hvilket ønske ville du gerne have opfyldt i dit liv, hvis du fik besøg af Ternet Ninja?

Hvad ville Ternet Ninja sige?

Hvad ville Ternet Ninja gøre?

Eleverne besvarede spørgsmålene skriftligt, og citater fra disse besvarelser blev systematiseret og indgik i udstillingen som graveringer på plader.



Ternet Ninja og verdens retfærdighed

Han skulle stoppe krigen mellem Rusland og Ukraine ved at stoppe Rusland og true Putin.

Ternet Ninja og et bedre liv

Han ville sige: "Du er en god Ninja og god til at stå ved din sag".

Han har givet mig støtte til livet.

Ternet Ninja i min fritid

Han skal hjælpe mig med:

At få mig på VB's talenthold

At gøre mig til NLF spiller

At få verdens bedste PC

Ternet Nina og søskende

Han skal hjælpe med at få hævn på min søster.

Han skal hjælpe mig med at slå min bror.

Ternet Ninja i skolen

Han skal:

Huske mig på at læse

Hjælpe med lektier

Gøre skoledagen kort

Bilag 8 Evaluering af elevernes produkter

Evaluering af opgaven med Ternet Ninja

Elevernes refleksioner over Ternet Ninja i forhold til temaerne: Retfærdighed, søskende, fritid og skole ligger helt i tråd med centrale indholdselementer og temaer i romanen. Herved kan det siges, at eleverne har formået at trække tråde/skabe forbindelser mellem romanen og deres egen tilværelse. Dette er foregået på forskellige abstraktionsniveauer: nogle er opmærksomme på verdens uretfærdighed, som er Ternet Ninjas mission andre er optaget af deres relation til søskende, som dog også er centralt i romanen i form af forholdet mellem Aske i en sammenbragt familie med en "ny" bror - Sune.

Evaluering af elevernes produkter

Elevernes produktioner viser en bredde i forhold til valg af miljøer/scener. Det vil sige, at selvom der blev vist en scene på legepladsen, som et stilladserende eksempel, så har eleverne vist selvstændighed i forhold til selv at udvælge miljøer og scener.

Generelt har eleverne fabrikeret detaljerede scener og der er på flere produktioner lag af akryl, som lapper over hinanden. Det ses også, at eleverne har indtænkt forgrund, mellemgrund og baggrund.

Nogle har udnyttet at pladen har to flader ved at skjule elementer, som så kun kunne ses fra den ene side. Selvom sort er den mest anvendte akrylfarve, så har eleverne generelt leget med brug af andre farver også. Ofte ved at fremhæve/markere et element elementer.

Eksempler på detaljerede miljøbeskrivelser med forgrund, mellemgrund og baggrund.





En elev har eksperimenteret med stilistiske virkemidler ved at vise en distance (afstand) i forhold til den mobning/de drillerier, som Aske er underlagt ved at eksperimentere med størrelsesforhold mellem "mobberne" og Aske. Se nedenstående eksempel.



Nogle har udnyttet at pladen har to flader ved at skjule elementer, som så kun kunne ses fra den ene side. Selvom sort er den mest anvendte akrylfarve, så har eleverne generelt leget med brug af andre farver også. Ofte ved at fremhæve/markere et element elementer. På de to nedenstående fotos kan Ternet Ninja og de to personer i sofaen kun ses fra den ene side.



Bilag 9 Elevernes refleksioner over at arbejde med anvendelse af teknologier i litterære analyser/miljøbeskrivelser

Elevernes evaluering er entydig: At det har været sjovt og spændende og at det har været fordi, de ikke skulle skrive så meget, eksempelvis:

“Jeg kan godt lide at vi skal lave det på denne måde i stedet for at skulle skrive det ned så skulle vi lave det. Det har gjort det sjovere.”

Det er bemærkelsesværdigt at eleverne sidder med en oplevelse af, at de ikke har skulle skrive, når skrivning i høj grad er blevet anvendt i logbogsarbejdet. Evalueringerne viser også, at det har været motiverende “været sjovt” at anvende et andet udtryksmiddel, visualiseringer end skriftsproget i arbejdet med miljøbeskrivelser.

Elevernes detaljegrad i miljøbeskrivelserne i produkterne viser i høj grad, at de har nærlæst romanen og samlet nødvendige informationer og fastholdt disse gennem skrift. Det kan formodes at detaljegraden er fremkommet gennem canvas workspace mulighed for præcision i tegninger/motiver, samt vinylskærerens præcise arbejde. Det er en observation, at det at kunne fabrikere så detaljerede og fine produkter har fremkaldt en motivation og stolthed over eget arbejde hos eleverne.

I dette forløb var udgangspunktet at teknologien skulle understøtte danskfaget. En erfaring er dog, at når eleverne samtidig skal lære at anvende teknologier og digitale værktøjer, så er det det, som hurtigt kan komme i fokus. Jeg formoder dog at dette vil ændres i takt med, at eleverne lærer teknologierne at kende.