THE HOUSE

MONSTERS AND THEIR STORIES

Making Monsters from Everyday Life

The House Internal Department of Education and Discipline



FORLØBSPLAN

Introduktion

Denne forløbsplan er for et tværfagligt forløb i 6.-7. klasse i engelsk og billedkunst.

Den kan køres som fagdag eller over flere lektioner. Emnet er “Monsters and their stories” og vi valgte underemnet “making monsters from everyday life”

Forløbet har 3 dele.

Den receptive del
Lyt til en lydbog og bevæg dig fysisk rundt på skolen som lydbogen giver instrukser om.

Find monsteret gennem en QR-kode - og afslut historien.

Tekst analyse delen:
Lav de forskellige opgaver - og optjen point.

Brug dine point i ordbutikken og køb ord til din egen historie.

Den produktive del
Lav monstre og optag deres lyd.

Sæt de nye ord ind i din egen historie.

Fremvis din historie for dine klassekammerater.

Det er vores klare anbefaling, at man gennemfører forløbet på en eller to dage, da det kræver meget forberedelse at sætte tingene op.

Arbejdsgang og organisering

Eleverne skal i par gå rundt på skolen mens de lytter til en lydbog. Lydbogen fortæller dem hvornår de skal trykke på pause og hvor de skal gå hen og hvilke opgaver der er på de forskellige poster.

Når eleverne kommer til en ny post, skal de høre det stykke af historien der finder sted på den lokation de er på nu. Bagefter skal de lave en arbejdsopgave, hvor de, alt efter hvor godt de lykkes med opgaven, optjener point som kan bruges til at købe ord til deres egen genfortælling af historien. Når arbejdsopgaven er gennemført, skal eleverne lægge den i en plastikmappe.

Hver 3 post er speciel, her skal de nemlig finde en QR-kode som de skal scanne, QR-koden linker til det aktive monster i fortællingen. Efter de har fundet monsteret og hørt det stykke af fortællingen der hører til, skal de lave deres eget monster.

Man kan frit ændre på arbejdsopgaverne der giver point som de laver ude på posterne. Lav noget der giver mening i forhold til der hvor eleverne er og hvad i har arbejdet med. Vores poster kan bruges til inspiration. Sørg for at intet af indholdet i forløbet, udover selve lydbogen, er nyt stof. Opgaven i forløbet er at anvende viden og håndværk til transformation, ikke at lære nye teorier, arbejdsgange og værktøjer.

Forløbet er sammensat på den måde at det kun er lærernes monstre og udtryk, den første gang forløbet gennemgås. I de efterfølgende loops, alt afhængige hvor mange årgange af 6 / 7 klasser skolen har, laver eleverne materialerne til hinanden.

Det er vigtigt at alle elever ikke starter samtidig. Lad der gå 2-3 minutter mellem hver gang et nyt par sendes af sted. Lav individuelt arbejde i klassen indtil grupperne skal af sted.

Materialer

Man skal bruge iPads, Chromebooks eller elevernes egne telefoner til at høre lydbogen og scanne QR-koderne.

Man skal bruge printer til at printe QR-koder.

Plastik mapper.

3 højttalere.

1 smartboardskærm

9 tomme billedrammer til post 7

De genstande man vil bruge til at bygge monster med i post 3

De genstande man vil bruge til installationskunst i post 8

Papir + blyant.

Rigtig mange forskellige rum at arbejde i.

Faglige mål

Det faglige mål er at eleverne kan anvende kendt teori, håndværk og digitale læringsværktøjer i en ny kontekst. Eleverne skal fortolke og genskabe en fortælling på baggrund af de ting de har lært i billedkunst og engelsk og kombinerer det til at skabe et samlet udtryk.

Aktivitet

Poster og aktiviteter

Aktiviteter og praktisk forberedelse til hver post.

POST 01

AKTIVITET	FORBEREDELSE
På et stykke papir står 15 ord skrevet med blodig tekst. Eleverne skal lave den længste sætning, de kan og får 1 point for hvert ord i sætningen. Når de er færdige med at skrive, hører de hvad der stod skrevet med blodet i lydfortællingen.	Print papiret ud Hav papir og blyant klar.

POST 02

AKTIVITET	FORBEREDELSE
Eleverne skal se 5 forskellige videoer, de viser filmatiserede klip fra lydbogen. De skal i programmet Skoletube sætte dem i en rigtig rækkefølge - og vælge en passende underlægningsmusik og 3 lydeffekter. De skal begrunde deres valg skriftligt. De får point for rigtig rækkefølge, for korrekt valg af lydeffekt og passende musik.	Eleverne skal kunne bruge Skoletube - hav lært dem det forinden. Du skal bruge en filmatiseret udgave af lydbogens begyndelse. Du skal have printet papir de kan skrive på og have blyanter klar.

POST 03

AKTIVITET	FORBEREDELSE
Eleverne kommer til det første monster rum. Her er der en højttaler, der spiller monsterets lyd. Eleverne skal finde QR-koden, se og lytte til monsteret - og bagefter høre den del af lydbogen med monster 1. Når eleverne er færdige, skal de gå til et "siderum" hvor arbejdsopgaven er. De skal ud af legetøj og naturprodukter lave et monster og tage billeder af det med deres Chromebook / iPad / telefon. (læg en mappe med inspiration - og en masse forskelligt legetøj og naturprodukter) Når monsteret er færdigt, skal de optage den lyd, de synes, den siger. Når de har gjort det, skal de gå hen til "butikken" hvor deres lærer sidder. Her skal deres arbejde vurderes og gives point. Er der kø i butikken lægges der ekstra opgaver ud ved ventebordene.	Sæt en højttaler op med den rigtige lyd. Print og opsæt en QR-kode. Find legetøj og naturmaterialer (kan man eventuelt gøre med klassen forinden) Hav værktøj, de kan bruge til at sætte monsteret sammen.

POST 04

AKTIVITET	FORBEREDELSE
Her skal der tegnes hurtigt. Eleverne skal sætte sig i et rum med et smartboard. Smartboardet skal vise dem 3 forskellige personer fra historien. De skal ud fra teori om formsprog croquis tegne de forskellige karakterer. cirkel Firkant trekant. Skærmen skal skifte tilfældigt mellem de 3 karakterer. På den måde bliver alle karaktererne tegnet med hver form. Opsæt 3. kriterier på et whiteboard. Lever elevernes tegning op til kriterierne gives der point. Hovedet skal have den givne form. Kroppen skal have den givne form Det skal tydeligt kunne læses hvilken af karaktererne du har tegnet.	Opsæt en computer der hvert minut skifter mellem 3 billeder. Skriv dine vurderingskriterier på en tavle. Hav papir og blyanter klart.

POST 05

AKTIVITET	FORBEREDELSE
Eleverne skal sidde i et mørkt rum. En højttaler afspiller en hviskende stemme. Eleverne skal skrive i hånden hvad de tror, stemmen hvisker. Eleverne skal her prøve at skrive i totalt mørke ligesom fortællingens hovedperson. Skriv tydelige vurderingskriterier. Kan man læse hvad du skrev i totalt mørke? Hvor mange ord fik du hørt og skrevet rigtigt? Skriv efter ord enten V for verb. N for noun og A for adjective. Hvor mange af ordene fik den rigtige kategori?	Opsæt en højttaler i et mørkt rum og hav en god og sikker plads eleverne kan ligge deres Chromebook / telefon / iPad på. Hav papir og blyanter klar.

POST 06

AKTIVITET	FORBEREDELSE
Eleverne skal nu finde det næste monster. Som før spilles monsterets lyd i rummet. De skal finde QR-koden og hører det næste stykke historie. Når de er færdige skal de gå ind i et “side-rum” hvor de skal designe det næste monster. Temaet for vores fortælling er “The Ordinary" De skal ligesom Monster nr. 2 forsøge at gøre en hverdagsinteraktion uhyggelig. Hav en liste med “everyday interactions” klar på bordet som inspiration. Eleverne skal bagefter fotografere eller filme en everyday interaction som er blevet gjort til et monster. De skal optage lyden som deres monster siger. Lav vurderingskriterier. Points for hvis de finder på noget ikke på listen. Hvis læreren kan gætte situationen. Bonus point hvis eleverne efterbehandler deres foto eller video digitalt eksempelvis gennem Canva. Når eleverne er færdige skal de gå til læreren i butikken og få vurderet deres arbejde og tage portrætbilleder med til næste post.	Højtaler Liste over everyday interactions. Tydelige vurderingskriterier.

POST 07

AKTIVITET	FORBEREDELSE
Eleverne ankommer til et portrætgalleri. På hvert portræt står der en følelse. Eleverne skal lave en situationsbeskrivelse af, hvad der kan få dem til at have den følelse på engelsk. Bagefter skal de tage et billede af dem selv, hvor de har den følelse. Billedet skal printes - og af den næste gruppe hænges på den korrekte ramme. Del portrætterne op i sværhedsgrader. happy, hungry, angry = 1 point Scared, Pain, Grief = 2 point. In love, lonely, playful = 3 point. Eleverne får point hvis deres situationsbeskrivelser giver mening. Eleverne får point hvis læreren kan afkode den følelse, de valgte. Billederne sendes til læren der løbende printer.	Hav tomme billedrammer klar og hængt op.

POST 08

AKTIVITET	FORBEREDELSE
Eleverne ankommer til et Klasseværelse hvor der er lavet installationskunst inspireret af vanitas motiver. På en tavle står 10 forskellige “everyday situations”. Eleverne skal først tegne motivet, dernæst hvilken af de 10 “everyday situation" kunstinstallationen skulle afbilde. Når de er færdige med at tegne og gætte, skal gruppen trække en ny tilfældig “everyday situation" og sætte kunstinstallationen op, så det næste hold kan gætte den.	Skriv 10 everyday situations på en tavle. Hav masser af genstande med til at lave kunstinstallationen. Hav papir og blyant klar

POST 09

AKTIVITET	FORBEREDELSE
Eleverne skal finde det sidste monster. Der er lyd og QR-kode på som før. Det sidste monster handler om “ordinary places” og hvordan de kan blive til monster. Eleverne får til opgave at finde et sted på skolen de vil lave til et monster. Opgaven bliver at få et sted til at ligne et monster. Læg et inspirationshæfte, eleverne må vælge om de vil tegne monsteret, fotografere det og efterbehandle digitalt eller fysisk at lave rummet om til et monster. Elevgruppen skal have godkendt deres valg af sted før de må gå i gang. Bagefter skal de vende tilbage til læreren få point for opgaven og gå i gang med post 10.	Højtaler Et inspirationshæfte

POST 10

AKTIVITET	FORBEREDELSE
Eleverne skal hænge billederne af deres forskellige monstre op på en stor fælles opslagstavle.	En stor opslagstavle En printer Nåle / magneter

POST 11

AKTIVITET	FORBEREDELSE
Eleverne får udleveret teksten på lydbogen hvor udvalgte ord mangler. De skal nu vælge 3 monstre fra opslagstavlen som skal være monstrene i deres monsterbog. De tomme pladser i lydbog teksten, kan være grønne for nouns, gule for adjectives og røde for verbs. De kan for de point de har optjent gennem forløbet købe ord i butikken. Deres opgave er bagefter at sætte ordene ind i den nye historie og vælge om de vil indtale den, læse den højt eller vise 3 scener fra deres udgave frem for klassen (eller andre fremlæggelses metoder du som underviser finder passende til elevgruppen.	Lydbogsteksten med tommepladser til elevernes genskrivning. 10-15 hæfter med de ord eleverne kan købe og deres pris.

Til næste gang

Læreren udvælger de genfortællinger der skal bruges til næste gang forløbet gennemgås.

Forløbet kan starte forfra med ny elevgruppe.

Når forløbet er slut vælger læreren de monstre, man vil gå videre med i næste loop.