

Gys og gru i Makerspace Viborg 4. - 6. kl.



Beskrivelse

Vi skal opleve de bedste gyserhistorier!

Gennem en designproces undersøger eleverne gysergenrens virkemidler. Derefter går vi Dr. Frankenstein i bedene, og eleverne designer det perfekte gysermonster, som vi efterfølgende skaber ud af gamle bamser.

Vi skal lege med micro:bits, servomotorer, lysdioder og andre himstregimser, som bringer monstrene til live med bevægelse og lys, så de kan sprede skræk og gru!

Makerspace Viborg har Microbits, servomotorer og dioder. Men ønsker I at få monstrene med hjem og bruge i klassen, som læsemonstre, til at skræmme små søskende eller, hvad elevernes fantasi kan finde på, skal I selv medbringe micro:bits og evt. motorer.

Forløbet ligger godt som en del af gyserforløb på klassen, da eleverne allerede har forhåndskab til gysergenren, men kan også stå som et selvstændigt forløb.

Aktiviteter

Dagen foregår med en blanding af dialog, oplæg og historiefortælling.

Først præsenteres eleverne for forskellige gysermonstre fra litteraturen. Herefter skaber eleverne deres eget "gruopvækkende" læsermonster i en designproces. Med udgangspunkt i gamle bamser og micro:bit vækkes monstrene til live med LEDlys og servomotorer.

Det forventes, at læreren tager del i gruppens arbejds- og tankeproces, dvs. stiller spørgsmål til deres kreative tanker og hjælper dem med at give ideerne en retning. Derudover skal læreren være særligt opmærksom på mulige elever, som har brug for ekstra støtte og stilladsering for at komme i gang med opgaverne.

Forberedelse

- Det er nødvendigt at eleverne på forhånd kender til micro:bit og har arbejdet med dem. For inspiration til arbejdet med micro:bit, kan i evt. se forløbet "Kom igang med micro:bit - Makerspace Viborg" på meebook.
- Eleverne skal derudover medbringe egen PC.

- Hvis I derudover ønsker, at eleverne skal oprettes på Viborg Bibliotekerne. Gøres det sammen med en forældre forud for undervisningen. Forældrene kan oprette deres barm med deres MitID ved at følge denne vejledning: [Velkommen til Viborg Bibliotekerne Viborg Bibliotekerne](#)

Efterbehandling

Hvis I selv bidrager med micro:bit og motorer, kan I få bamserne med hjem til inspiration for videre arbejde med teknologiforståelse ind i danskfaget. Ellers bliver der tid til at filme og tage billeder af monstre, så I kan bruge billedmaterialet til det videre arbejde.

Læreren taler med eleverne om, hvilke processer eleverne kom igennem? Hvad gjorde lige præcis jeres monster skræmmende?

For at skabe sammenhæng mellem dette forløb og elevernes læring i klasselokalet, er det en god idé at koble forløbet til et emne, I skal i gang med, er midt i eller lige har afsluttet. Find inspiration under 'undervisningsmateriale', hvor der bl.a. er linket til relevante forløb på Gyldendals portaler.

Formål

Formålet med forløbet er at sætte fokus på gysergenren med særlig fokus på monsteret og, hvilke klassiske karaktertræk de klassiske gysermonstre indeholder, og samtidig bruge dette i en designproces, hvor elever skal skabe et digitalt artefakt. Deres eget gysermonster bliver "levende" med hjælp fra micro:bit, servomotorer, LEDlys og den kreative fantasi.

Den narrative ramme giver eleverne en fælles referenceramme både omkring det danskfaglige og i designet af digitale artefakter.

Ved at arbejde tværfagligt i spændingsfeltet mellem dansk og det nye teknologiforståelsesfag, sættes fortællingerne og den kreative tilgang i centrum for litteraturforståelsen.

Eksempler fra Fælles Mål:

Dansk, efter 4. klasse

- Der arbejdes indenfor kompetenceområdet 'fortolkning', hvor eleven kan forholde sig til velkendte temaer i eget og andres liv gennem undersøgelse af litteratur og andre æstetiske tekster. Med særligt fokus på 'undersøgelse'.
- Der arbejdes indenfor kompetenceområdet 'kommunikation', hvor eleven kan følge regler for kommunikation i overskuelige formelle og sociale situationer. Med særligt fokus på 'sproglig bevidsthed' og 'digital myndiggørelse' (forsøgsfag).

Dansk, efter 6. klasse

- Der arbejdes indenfor kompetenceområdet 'fremstilling', hvor eleven kan udtrykke sig i skrift, tale, lyd og billede i formelle situationer. Med særligt fokus på 'forberedelse' og 'fremstilling' og 'digital design og designprocesser' (forsøgsfag).
- Der arbejdes indenfor kompetenceområdet 'fortolkning', hvor eleven kan forholde sig til almene temaer gennem systematisk undersøgelse af litteratur og andre æstetiske tekster. Med særligt fokus på 'perspektivering'.

Sted

Viborg Bibliotekerne
Vesterbrogade 15
8800 Viborg

Makerspace Viborg, Hovedbiblioteket Viborg

Undervisningsmateriale

PRIMÆRT materiale

Find tilrettelagt forløb om micro:bit i Meebook ved at søge på "Kom igang med micro:bit - Makerspace Viborg". Søg fra alle institutioner.

SEKUNDÆRT materiale

[Forløb på Gyldendals danskportal: Gys og gamle slotte](#)

SEKUNDÆRT materiale

[Forløb på Gyldendals danskportal: Sommerlejr](#)

SEKUNDÆRT materiale

[Forløb på Gyldendals danskportal: Peter Mouritzen](#)

Tilmelding

Beskrivelse af tilmeldingsprocedure

Tilmelding skal ske senest 3 uger før forløbet afvikles.
Ved tilmelding oplyses mail og telefonnummer på alle deltagende lærere.

Tilmelding

[Læring og Viden](#)

laeringogviden@viborg.dk

Tlf.nr. 87873472

Praktisk information

Udbyder

Viborg Bibliotekerne

Antal

28

Max én klasse

Periode

15.08.2023 - 15.06.2024

Varighed

4 timer

Dette forløb er gratis

Emneområde

Innovation og entreprenørskab

Litteratur og medier

Tværfaglige tilbud

Fag

Dansk

IT

Faciliteter

- Mulighed for at spise medbragt mad
- Mulighed for toiletbesøg
- Handicapvenlige forhold

Transporttilskud

Det er muligt at søge transporttilskud til dette forløb.

Kontakt udbyder

Viborg Bibliotekerne

Vesterbrogade 15

8800 Viborg

Tlf. 878734 72

Banner

[Nyhed](#)