

HittePædk

Når små får store ideer

Bogstaver på spil og i bevægelse

INTRODUKTION TIL FORLØBET

Børnehaveklassen og børnehaveklasselederen mangler spil til bogstavindlæring. De vil gerne have 1. klasse til at udvikle og producere nogle bogstavspil, hvor man også skal bevæge sig.

Hovedformålet er, at eleverne skal få ideer til samspil mellem bevægelse og læring af bogstaver og deres funktioner. I processen bliver eleverne bevidste om, hvordan de selv og børnehaveklassen bruger og lærer bogstaverne.

Legen skal være drivkraft, og forløbet skal inddrage elevernes egne erfaringer og viden om spil og bogstaver. Spilelementer som rekvisitter og regler bliver integreret med viden om bogstavernes lyd, form og funktion i elevernes egen ideudvikling, skabelsesproces og afprøvelse.

I en stor del af processen arbejdes med videodokumentation, som bruges til at fastholde ideer og kommunikere budskaber til modtagerne. Forløbet har derfor i høj grad fokus på danskfagets mundtlighed og funktionelle sprogbrug.

Børnehaveklasselederen inddrages både i starten og i slutningen af forløbet, hvilket kræver et tæt samarbejde.

DANSKFAGLIGE MÅL

De tre kompetenceområder læsning, fremstilling og kommunikation bringes alle i spil, og målene er integreret funktionelt i de arbejdsprocesser, som eleverne kommer igennem. I forløbet er der fokus på følgende danskfaglige mål:

LÆSNING

Afkodning

- Eleven kan læse ord i tekster til klassetrinnet sikkert og har viden om bogstavernes kontekstbetingede udtaler
- Eleven har viden om stavemåder og betydning af ord i tekster til klassetrinnet.

Sprogforståelse

- Eleven har viden om ord og udtryk i instruktioner og opgaver.



FREMSTILLING

Håndskrift og layout

- Eleven kan skrive små og store bogstaver og har viden om bogstavernes skrivevej og tastaturets opbygning.

Forberedelse

- Eleven kan formulere underspørgsmål og har viden om enkle ideudviklingsmetoder.
- Eleven kan bruge enkle skabeloner til at strukturere sit stof og har viden om enkel disposition.

Fremstilling

- Eleven kan udarbejde enkle tekster med lyd og billede og har viden om sprogets opbygning.

Respons

- Eleven kan samtale om budskabet i en produktion og har viden om produkters budskab.
- Eleven kan bruge skabeloner og har viden om tekststrukturer.

Korrektur

- Eleven kan stave lette ord og har viden om bogstav-lydforbindelser.
- Eleven kan stave til almindelige ord og har viden om lydrette og ikke-lydrette ords stavemåder.

Præsentation og evaluering

- Eleven kan præsentere sit produkt i nære sammenhænge og har viden om enkle præsentationsformer.

KOMMUNIKATION

Dialog

- Eleven kan veksle mellem at lytte og ytre sig og har viden om turtagning.
- Eleven kan bruge talesprog i samtale og samarbejde og har viden om enkle samtaleformer.

It og kommunikation

- Eleven kan anvende it til hverdagskommunikation i skrift, billede og lyd.
- Eleven kan sætte sig ind i afsenderens eller modtagerens oplevelse af kommunikationen.

Sproglig bevidsthed

- Eleven kan iagttage, at sprog bruges forskelligt og afhængigt af situationen og har viden om træk ved sprog i forskellige sammenhænge.





opdage

PROBLEM OG FAGLIGE MÅL PRÆSENTERES

Danskfaglige mål

- Eleven kan veksle mellem at lytte og ytre sig og har viden om turtagning
- Eleven kan bruge talesprog i samtale og samarbejde og har viden om enkle-samtaleformer.

Arbejdsgang

Før:

Det anbefales i god tid at etablere et samarbejde mellem børnehaveklasselederen og dansk læreren i 1. klasse. I bestræbelserne på at give 1. klasserne indsigt i den opgave, de skal løse, bør følgende spørgsmål overvejes:

- Skal der tages billeder, eller skal der filmes, når børnehaveklassebørnene arbejder med bogstaver?
- Skal eleverne på skift på besøg i børnehaveklassen for at observere, hvordan der arbejdes med bogstaverne, og få indsigt i, hvad de allerede kan, og har deres interesse?

Under:

Læreren præsenterer eleverne for problemstillingen og forløbets danskfaglige læringsmål. Kopiark 1 kopieres i A3-format og hænges synligt i klassen. Det anbefales at indsamle viden om elevernes egne erfaringer med bogstavaktiviteter i børnehaveklassen, hvilket kan gøres ved at stille følgende spørgsmål:

- Hvordan lærte I bogstaverne, da I gik i børnehaveklassen?
- Hvad syntes I var det sjoveste, og hvad lærte I mest af?

- Hvad syntes I var det sværeste ved at lære bogstaverne, og var der nogen, der var sværere end andre?

Læreren skriver elevernes svar på et stort stykke karton eller et flipoverark, som placeres et synligt sted under hele forløbet. Det anbefales med jævne mellemrum, som afslutning på dagen, at læse og gennemgå de faglige mål fra kopiark 1 og lade eleverne reflektere over, hvilke af målene, der har været fokus på i dagens arbejde.

Da eleverne i 1. klasse skal lave spil om bogstaver til børnene i børnehaveklassen, har de brug for viden om området. Det kan ske ved, at børnehaveklasselederen kommer på besøg i 1. klassen og fortæller om, hvordan de skal lære, hvad de kan, og hvad de har brug for.

Børnehaveklasselederen kommer på besøg og fortæller, forklarer og viser, hvordan de hidtil har arbejdet med bogstaverne. Derudover fortæller hun/han om behovet for nye sjove spil, hvor børnehaveklasseeleverne skal bruge kroppen og lege bogstaverne ind. Hun oplever, at kroppen tit hjælper hjernen med at huske det, der skal læres.

Eleverne i 1. klasse har lært bogstaverne og ved, hvad de kan. De kender sikkert også nogle spil og lege, hvor man bruger kroppen. Børnehaveklasselederen håber, at børnene i 1. klasse vil bruge deres ekspertviden og designe nogle sjove spil, hvor børnehaveklassebørnene lærer bogstaverne at kende og samtidig bruger deres krop. Det aftales, at 1. klasserne kommer på besøg og afprøver spillene, når de er blevet udviklet.

HUSK:

Materialer

- Kopiark med forløbets problem og læringsmål (kopiark 1)
- Stort karton eller flipoverark

Tidsramme

- Ca. 30 minutter





opdage

BRAINSTORMING OG SKRIVNING AF ORD

Danskfaglige mål

- Eleven kan veksle mellem at lytte og ytre sig og har viden om turtagning.
- Eleven kan stave lette ord og har viden om bogstav-lyd-forbindelser.
- Eleven kan stave til lydrette ord.
- Eleverne kan stave til almindelige ord og har viden om lydrette og ikke-lydrette stavemåder.

Arbejdsgang

Læreren skriver midt på et stort stykke karton eller flipoverark følgende problemstilling: "Hvorfor skal man lære bogstaverne, og hvad kan de bruges til?" Elevernes forslag noteres i punktform rundt om problemstillingen, og arket placeres efterfølgende et synligt sted i klassen.

For at tydeliggøre, hvordan eleverne i klassen selv er i stand til at anvende bogstaver og for at afdække deres aktuelle viden om bl.a. bogstav-lyd-forbindelser, skal de løse følgende opgave: "Skriv på tre minutter de ord, som du har brugt mest og haft mest gavn af. Skriv kun et ord på hver seddel."

Hver elev skal have en lille stak post-it-notes og en blyant.

De elever, der har skrevet mere end tre ord, skal efterfølgende vælge de tre, som bedst opfylder opgavens kriterier.

På skift kommer eleverne op og læser samt sætter deres tre ord op på en væg eller tavle i klassen. Eleverne må vælge et af deres tre ord og forklare, hvorfor og i hvilken sammenhæng de har haft brug for ordet. Læreren kan fremhæve de forskellige stavemåder og -mønstre, som eleverne behersker – fx stumme bogstaver, dobbeltkonsonanter og bogstavers forskellige kontekstbetingede udtaler.

HUSK:

Materialer

- Stort stykke karton eller flipoverark
- Post-it-notes
- Blyanter

Tidsramme

- Ca. 45 minutter





opdage

VIDEN OM SPIL INDSAMLES

Danskfaglige mål

- Eleven kan iagttage, at sprog bruges forskelligt afhængigt af situationen og har viden om træk ved sprog i forskellige sammenhænge.
- Eleven kan samtale om, hvad vi bruger sproget til, og har viden om måder, vi handler på gennem sprog.
- Eleven kan veksle mellem at lytte og ytre sig og har viden om turtagning.

Arbejdsgang

Inden:

Elever skal forinden medbringe brætspil hjemmefra, som de selv kender. Læreren vælger en vejledning fra et af spillene og læser et brudstykke højt for klassen. Efterfølgende tales med eleverne om kendetegn samt særlige ord og udtryk ved en vejledning/instruktion – fx overordnet opbygning (spillets navn, målgruppe, indhold, kort om spillet, spilbeskrivelse og afslutning), tekststruktur (bydeform) og punktform.

Inden eleverne går i gang med at spille, skal læreren præsentere eleverne for følgende spørgsmål/fokusområder, som skrives på tavlen:

- Hvilke ting er med i jeres brætspil?
- Hvad går jeres spil ud på, og hvordan vinder man?
- Hvad var sjovt og kedeligt ved jeres brætspil?

- Hvordan kan reglerne i jeres brætspil forklares bedst muligt?

Under:

Eleverne deles i grupper på tre-fire elever, der hver skal afprøve et brætspil. Det er vigtigt, at der i hver gruppe er mindst en elev, som et har så indgående kendskab til det spil, der skal spilles, at de er i stand til at forklare det for de andre.

Gør på forhånd eleverne opmærksomme på, at det ikke er sikkert, at de når at spille deres brætspil helt færdigt, da det anbefales kun at spille i 30-45 minutter.

Efter:

Efterfølgende laves en fælles opsamling på klassen med udgangspunkt i spørgsmålene ovenfor. Elevernes svar skrives på et stykke karton/flipoverark og samles kortfattet under følgende overskrifter:

- Indhold/materiale
- Spillets gang og afslutning
- Sjovt/godt (+)
- Kedeligt/skidt (-)

HUSK:

Materialer

- Brætspil (medbringes af elever og lærere eller lånes i SFO)
- Stort stykke karton eller flipoverark

Tidsramme

- Ca. 90 minutter





Drømme

FÆLLES IDEGENERERING

Danskfaglige mål

- Eleven har viden om bogstav-lyd-forbindelser.
- Eleven kan veksle mellem at lytte og ytre sig og har viden om turtagning.

Arbejdsgang

Eleverne skal med fælles hjælp frembringe ideer til forskellige brugbare bogstav- og bevægelsesaktiviteter. I den forbindelse kan læreren stille følgende spørgsmål:

- Hvilke bogstavaktiviteter til et brætspil kan I finde på?
- Hvilken slags bevægelser kan bruges/ inddrages som del af et brætspil?

Mht. spørgsmålet om bogstaver kan eleverne eventuelt tænke tilbage på de aktiviteter, som de selv lavede, da de gik i børnehaveklassen. Inddrag også elevernes forslag fra den første aktivitet "Problem og faglige mål præsenteres" (se side 3).

Hvis eleverne har svært ved at komme med forslag, kan læreren bidrage med følgende:

- Kombinere bogstaver med tilhørende billede
- Kombinere stort og lille bogstav
- Sige bogstavets navn eller lyd

- Finde ord, der begynder med bogstavet
- Tegninger af rimord

Det anbefales, at læreren i forbindelse med elevernes forslag laver en tilhørende/understøttende skitse.

Mht. spørgsmålet om bevægelse kan elevernes svar udvides og anskueliggøres ved, at læreren beder dem vise bevægelsen.

HUSK:

Materialer

- Stort stykke karton eller flipoverark

Tidsramme

- Ca. 20 minutter





Drømme

GRUPPEDANNELSE UD FRA PERSONLIGE STYRKER

Danskfaglige mål

- Eleven kan veksle mellem at lytte og ytre sig og har viden om turtagning.
- Eleven kan bruge talesprog i samtale og samarbejde og har viden om enkle samtaleformer.

Arbejdsgang

Formålet er at danne firemandsgrupper bestående af elever med forskellige styrker, som det er vigtigt at have repræsenteret i et innovativt gruppearbejde. Firemandsgrupperne inddeles senere i makkerpar, der skal samarbejde om at producere en bog.

Før:

De 10 forskellige typer af kort gennemgås fælles på klassen, så eleverne ved, hvad de hver især betyder/dækker over. Der skal tales om ordene/tegningerne på kortene og om, hvad personlige styrker er. Man kan inddrage virkelige personer og fiktive karakterer som eksempler på de forskellige egenskaber/styrker.

Under:

Hver elev får tre tilfældige kort og vurderer, hvilket af de tre styrker/kort, der passer dårligst til dem.

Eleverne går rundt mellem hinanden og bytter deres dårligste kort med en anden.

Hver gang de får et nyt kort, vurderer de igen, hvilket af deres kort der nu passer dårligst.

Efter 5-10 min. skal eleverne med udgangspunkt i deres to bedste/mest passende kort prøve at finde tre elever, som de sammen med har mindst seks forskellige kort. Hvis det ikke kan lade sig gøre, gentages den sidste del af øvelsen, hvor kravet sænkes til fem eller fire forskellige kort.

Øvelsen fortsættes på følgende måde, til kriterierne er opfyldt – og grupperne dermed er dannet.

HUSK:

Materialer

- Styrkekort

Tidsramme

- Ca. 45 min.





Drømme

BORDET RUNDT

Danskfaglige mål

- Eleven kan formulere undrespørgsmål og har viden om enkle ideudviklingsmetoder.
- Eleven kan bruge talesprog i samtale og samarbejde og har viden om enkle samtaleformer.
- Eleven kan præsentere sit produkt/ide i nære sammenhænge.
- Eleven har viden om enkle vurderingskriterier.

Arbejdsgang

Firemandsgrupperne fra foregående aktivitet sidder rundt om et bord. Eleverne får udleveret et A4-ark hver.

Hver elev skal tegne en skitse til et brætspil til børnehaveklassen, som indeholder både bogstaver og bevægelse. Det er vigtigt, at arket fra den fælles idegenerering (side 6) hænger, så den er synlig for eleverne. Der afsættes 10 minutter til aktiviteten.

Eleverne fremlægger herefter på skift deres ide/skitse for deres gruppe. Alle ideerne lægges midt på bordet og følgende vurderingsaktiviteter gennemføres en for en.

- Alle elever skal med deres røde farve give gruppens fire skitser point ud fra den/de bedste ideer, hvor børnehaveklasseeleverne lærer mest om bogstaver.
- Alle elever skal med deres blå farve give gruppens fire skitser point ud fra den/de bedste bevægelsesideer.
- Alle elever skal med deres grønne farve give gruppens fire skitser point ud fra hvilket spil, der er det sjoveste.

Der gives hver gang fire point for den bedste/sjoveste idé, tre for den næstbedste osv.

På hver skitse lægges alle tal sammen i hver farve. Eleverne tæller op, hvilke skitser, der har fået henholdsvis flest røde (bogstav), blå (bevægelse) og grønne (sjov) point.

Eleverne skal derefter arbejde på at kombinere og udvikle et nyt spil, der som udgangspunkt mindst indeholder den bedste ide fra hver af de tre kategorier. Eleverne skal tegne en skitse til det nye fælles spil på et A3-ark og udvikle/aftale spillets regler.

Afslutningsvis skal de optage en video, hvor de kort forklarer om grundideer i deres spil.

HUSK:

Materialer

- A4-ark pr. elev
- A3-ark pr. gruppe
- 1 blyant pr. elev
- 1 blå, 1 rød og 1 grøn tusch eller farveblyant pr. elev
- 1 tablet pr. gruppe

Tidsramme

- Ca. 60 min.





skabe

PROTOTYPE- FREMSTILLING

Danskfaglige mål

- Eleven kan skrive små og store bogstaver i håndskrift og på tastatur og har viden om bogstavers skriveveje og tastaturets opbygning.
- Eleven kan bruge enkle funktioner i tekstbehandling og har viden om formateringsfunktioner.

Arbejdsgang

Læreren fortæller, at eleverne skal i gang med at udvikle en prototype og forklarer, at det er en første model, som kan afprøves og videreudvikles.

Eleverne skal rentegne og farvelægge deres spilleplade på et A3-ark. Derudover skal de i modellervoks fra innovationsvognen lave modeller af deres spillebrikker.

Med afsæt i gruppernes ideer (tidligere optaget på tablets) afprøves deres spil. Reglerne tilrettes efter behov og afprøves, til gruppernes medlemmer er tilfredse med resultatet.

Når indhold og regler er fastlagt, skal eleverne finde på et godt og dækkende navn til deres spil.

HUSK:

Materialer

- A3-ark
- Innovationsvogn (modellervoks)

Tidsramme

- Ca. 90 min.





PRODUKTION AF SPIL OG VEJLEDNING

Danskfaglige mål

- Eleven kan udarbejde enkle tekster med billeder, lyd og skrift.
- Eleven kan iagttage, at sprog bruges forskelligt afhængigt af situationen og har viden om træk ved sprog i forskellige sammenhænge.
- Eleven kan bruge enkle skabeloner til at strukturere deres stof og har viden om enkel disposition.
- Eleven har viden om ord og udtryk i instruktioner.
- Eleven kan bruge enkle funktioner i tekstbehandling og har viden om formateringsfunktioner.

Arbejdsgang

Før:

Læreren skal sikre sig, at der er pap- eller træplader på innovationsvognen, som kan bruges til spilleplader. Læreren præsenterer kort innovationsvognens indhold og arbejdsstationerne (male, lim, skære, save, sy/klippe, hamre og skrue - se instruktionsarkene på vognen.) samt deres placering. Det anbefales i den forbindelse at tale med eleverne om, hvordan redskaberne skal anvendes, passes på og rengøres efter brug.

Under:

Grupperne skal med afsæt i deres prototyper nu bygge den endelige udgave af spillet. Til den endelige udgave er der følgende formkrav:

- Spillets navn skal fremgå tydeligt på spillepladen.
- Spillet skal indeholde forfatterens navne.
- Spillet skal let kunne pakkes sammen og flyttes.

Eleverne kan med fordel bruge en computer/tablet til at fremstille spillekort med illustrationer og bogstaver.

Når spillet er færdigt, skal eleverne optage en instruktionsfilm, hvor spillets indhold vises, og reglerne forklares.

Filmen skal bygges op efter følgende skabelon (og hjælpesætninger), som forinden præsenteres for eleverne:

- Spillets navn og slogan (fx et rim eller en remse)
- Indhold ("I skal bruge ...")
- Kort om spillet ("Spillet går ud på, at ...")
- Før spillet ("Før I kan gå i gang, skal I ...", "Den deltager der er/har ... begynder")
- Spillets gang ("I skal ...")
- Spillet afslutning ("For at vinde spillet skal man ...")

Skabelonen skal skrives på et stort stykke karton eller et flipoverark og hænges synligt for eleverne.

Eleverne fordeler roller og øver sig inden selve optagelsen. Det anbefales, at eleverne optager filmen i små sekvenser med udgangspunkt i skabelonens punkter.

OBS! Det er vigtigt, at eleverne taler højt og tydeligt og undgår for meget baggrundsstøj.

Efter:

Instruktionsfilmene uploades afslutningsvis til klassens til formålet oprettede Skoletube-kanal.

HUSK:

Materialer

- Innovationsvogn
- Tablets (en pr. gruppe)
- Elevernes prototyper

Tidsramme

- Ca. 45 min.





PRÆSENTATION OG AFLEVERING AF SPIL-

Danskfaglige mål

- Eleven kan bruge talesprog i samtale og samarbejde og har viden om enkle samtaleformer.
- Eleven kan præsentere sit produkt i nære sammenhænge.
- Eleven kan improvisere med kropssprog og stemme.

Arbejdsgang

I forbindelse med overdragelse og præsentation af spillene til børnehaveklasserne, anbefales følgende struktur:

- Spilgrupperne fra 1. klasse deles i makkerpar.
- Klassen deles i to lige store halvdele med to repræsentanter for hvert spil.
- Børnehaveklasserne deles ligeledes i to lige store halvdele.
- Den ene halvdel fra børnehaveklassen går sammen med halvdelen af eleverne fra 1. klasse og spiller de nye spil. Makkerparrene præsenterer og spiller deres spil med to elever fra børnehaveklassen.
- Den anden gruppe elever foretager sig noget andet.
- Der byttes efter ca. 45 minutter, således at alle elever får mulighed for at spille.

Husk at overdrage links til instruktionsfilmene til børnehaveklasselederen, så han/hun kan afspille dem, når børnehaveklasserne senere skal spille spillene.

HUSK:

Materialer

- De færdige spil

Tidsramme

- Ca. 90 min.





Dele

EVALUERING

Danskfaglige mål

- Eleven kan veksle mellem at lytte og ytre sig og har viden om turtagning.
- Eleven kan bruge talesprog i samtale og samarbejde og har viden om enkle samtaleformer.
- Eleven kan evaluere enkle fremstillingsprocesser og har viden om enkle vurderingskriterier.

Arbejdsgang

De ophængte faglige mål gennemgås/læses op for eleverne.

Læreren genfortæller i korte træk de aktiviteter, som eleverne har arbejdet med i forløbet (fx fremstilling af ordkort, afprøvning af spil, udarbejdelse af regler, fremstilling af prototype samt produktion af spil og instruktionsvideo) og stiller eleverne følgende spørgsmål:

- Hvad har I lært, som I ikke kunne før, vi gik i gang med forløbet "Dansk på spil og i bevægelse"?

Har eleverne svar/forslag, som ikke findes på kopiarket med de danskfaglige mål, tilføjes de af læreren.

Kopiarket med de eksisterende mål og elevernes formulerede læringsområder kopieres ned i A4-format og uddeles til hver elev.

Læreren læser punkterne på arket op et for et. Løbende markerer eleverne, i hvilket omfang de selv vurderer, at de nu mestrer den pågældende færdighed, ved at sætte kryds over en af de tre smileys.

Afslutningsvis skal eleverne huske at skrive deres navn på arket.

HUSK:

Materialer

- Kopiark med danskfaglige mål (kopiark 1)
- En blyant pr. elev

Tidsramme

- Ca. 45 min..





Dele

TILBAGEMELDING FRA BØRNEHAVEKLASSEN

Danskfaglige mål

- Eleven kan samtale om budskabet i en produktion

Arbejdsgang

Børnehaveklasseeleverne skal nu spille spillene. Det er i den forbindelse vigtigt, at de forinden ser de tilhørende instruktionsfilm på Skoletube.

Børnehaveklasselederen bruger en tablet til at videodokumentere børnehaveklassens brug af spillene. Imens der filmes, anbefales det at stille følgende spørgsmål:

- Hvad synes I om spillet? Hvorfor?
- Hvad lærer I af spillet?
- Kunne I forstå instruktionsfilmen?

Efter ca. en måned kommer børnehaveklasselederen igen på besøg i klassen. Hun/han fortæller, hvad klassen har fået ud af spillene, og optagelserne fra børnehaveklassen afspilles. Læreren samler afslutningsvis op på de tilbagemeldinger, som er kommet fra børnehaveklassen i forhold til forståelsen af deres spil og instruktioner.

HUSK:

Materialer

- De færdige spil
- Tablet til videooptagelse
- Smartboard eller projektor

Tidsramme

- Ca. en måned



Dele af dette materiale er inspireret af Design for Change samt bogen *Innovative elever* af Lilian Rohde og Anja Lea Olsen (Akademisk Forlag).

Bogstaver på spil og i bevægelse

Børnene i børnehaveklassen mangler nye og sjove spil, hvor de kan lære bogstaverne og bevæge sig.

Læringsmål

1. Vi skal kunne tage ordet i klassen og give plads til andres indlæg og idéer.
2. Vi skal kunne alle bogstavers navne, lyde og form.
3. Vi skal kunne fremstille enkel vejledningsvideo.
4. Vi skal kunne bruge sproget, så det kan forstås af modtagerne (børnehaveklasseleverne).

5.

6.

7.

