

Beskrivelse af forløb

Titel

Helt til grin - Et forløb om sjov, humor, leg og kreativitet.

I dette forløb skal I undersøge, hvad I synes er sjovt og hvorfor det er sjovt. I skal arbejde med at skabe nye sjove produktioner, og I skal løbende præsentere hinanden for sjove/humoristiske ting, som I selv har lavet eller har set andre steder. Undervejs i forløbet skal I undersøge om humor, sjov og leg kan være med til at forbedre klassefællesskabet - både online og når I er sammen i klassen. Det bliver sjovt;-)

Fag og klassetrin

Mellemtrin – 4.-7. klasse

Tidsramme

Anslået tid – 6 - 12 lektioner (eller længere hvis I synes det er sjovt 😊)

Formål og Mål

Samarbejde, trivsel, fællesskab, onlinekultur i klassen.

At eleverne gennem et projektorienteret forløb om sjov og humor, arbejder med deres egen trivsel i klasse- og undervisningssammenhæng. Med særligt fokus på undervisningen når den foregår online.

At eleverne undersøger deres egen kultur i forhold til fællesskab, og hvad humoren har af indflydelse på deres fællesskab og trivsel.

At eleverne gennem undersøgelser og samarbejde udvikler perspektiver og forslag til, hvordan humoristiske tiltag og metoder kan være med til at skabe en god kultur i klassen - både online og når I er sammen i klassen.

Kort resume

Eleverne arbejder over tid med deres eget projekt med temaet "Sjov/Humor".

Eleverne skal arbejde projektorienteret med det overordnede tema og med spørgsmålet "på hvilken måde kan humor, sjov og leg være med til at skabe en god kultur i fællesskabet?" - både online og når de er sammen i klassen.

Der vil være fælles seancer for klassen, men der lægges vægt på at eleverne i grupper vælger sig ind på områder og temaer, som interesserer dem, og at de får tid og mulighed for at undersøge og udvikle deres egne idéer og produkter. Klassen har en fælles opgave i at komme med bud på udfordringen, og de er deres egen brugergruppe. Det er vigtigt, at de undervejs inddrager hinanden i deres fund og ideer, da de kan være til gavn for alle.

Hvorfor dette forløb

Eleverne har i dette forløb mulighed for at arbejde med deres egen passion inden for temaet "Om at have det sjovt". Overalt i samfundet bliver der skabt oplevelser, spil, lege, og medier med det formål at underholde mennesket. Eleverne bliver præsenteret for forskellige genrer og metoder, der bruges til at skabe sjove oplevelser i hverdagen. Eleverne skal undervejs undersøge deres egne erfaringer med humor, give eksempler på hvad "sjov/humor" er for dem, og arbejde med at skabe produkter som er sjove eller som omhandler "sjov/humor".

Beskrivelse af forløb

Ressourceoversigt

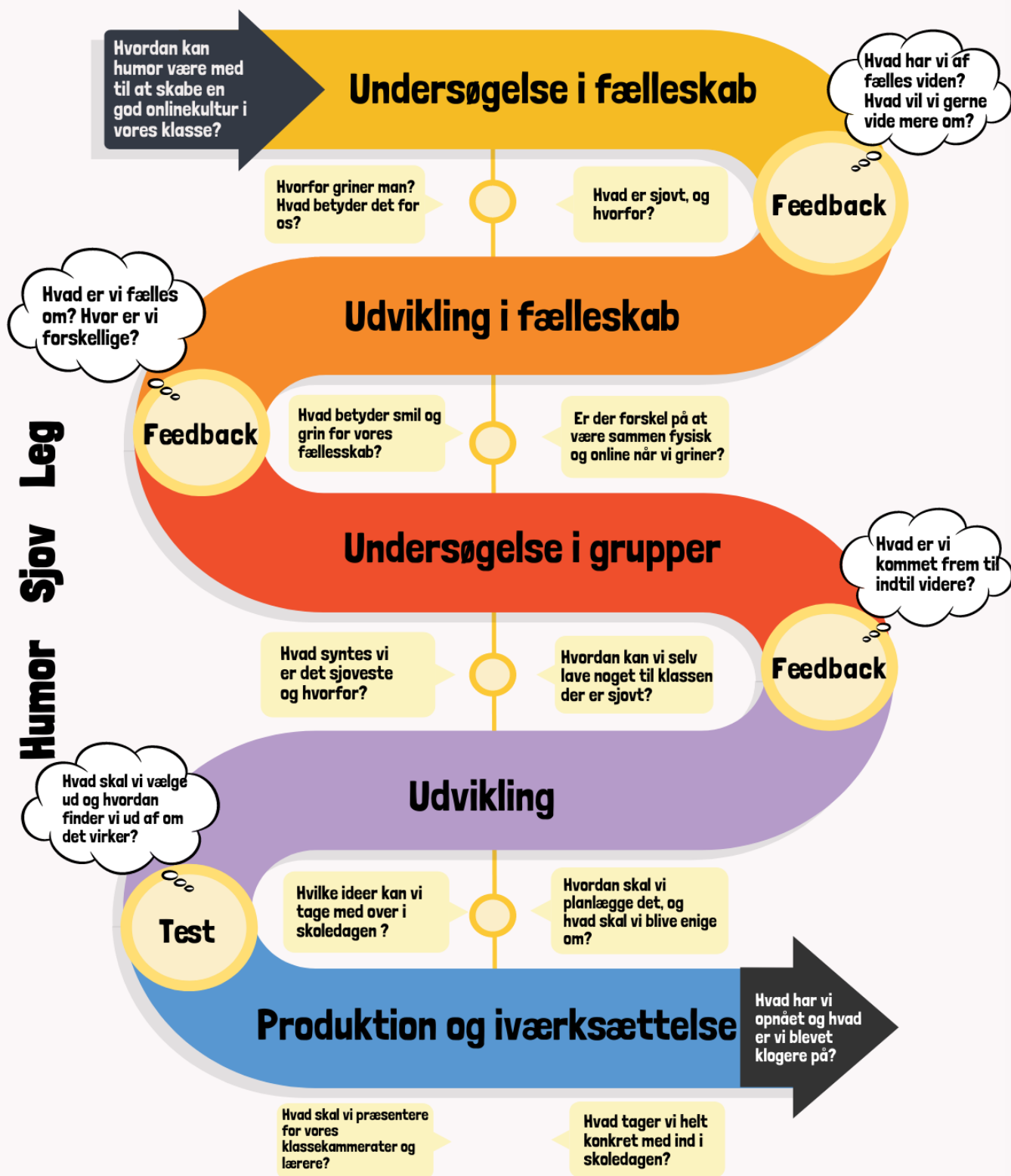
Det er tanken at forløbet skal inspirere undervisere og elever til at gå deres egne veje. Forløbet indeholder ikke en lektionsplan fra A-Z, men i højere grad en designguide og en samling af idéer, materialer, metoder og vejledninger som kan bruges til at opbygge det bedste forløb for den enkelte gruppe.

Overordnet guide med didaktiske overvejelser og benspænd

Ressourceoversigt med inspirationsmateriale med blandt andet:

- Infografik over forløbet lavet i Easly fra Skoletube.
- Spørgsmålsskema tilgængelig i Padlet fra Skoletube, og som skabelon på Canva.com
- Fastholdelseskabelon lavet i Padlet. (SCRUM-model)
- Inspiration til film og lyd
- Inspirationstekster til elever og lærere
- Forslag til digitale værktøjsprogrammer

Onlinekultur Fællesskab Trivsel



Beskrivelse af forløb

Lektions/forløbsplan

Vi har ikke angivet et fast antal lektioner på de enkelte dele af forløbet, da vi gerne vil lægge op til, at det er den enkelte lærer/klasse, der vurderer hvor meget tid, der er brug for til de enkelte aktiviteter.

Det samlede forløb kan vare fra 6 lektioner til en hel uge (f.eks. en projektuge)

Anslag - undersøgelse og udvikling

Formålet med denne opstart er at engagere eleverne i projektet. At få dem til at grine sammen og få dem til at byde ind med indhold og idéer til det fremtidige arbejde med projektet.

Efter en kort præsentation af emnet og projektet skal I have nogle sjove oplevelser sammen.

I skal derfor starte med at se noget sjovt sammen.

Det kan f.eks. være dette klip fra "Tæt på sandheden" med Jonatan Spang:

https://www.dr.dk/drtv/se/taet-paa-sandheden_-hockeystavens-hemmelighed_171271 (Spol frem til 16.25)

(I kan også selv finde sjove klip - eller bruge de andre eksempler i "Ressource-oversigten")

Når I har set klippet/klippene, skal I tale sammen. - *Var det sjovt? Hvorfor var det sjovt? Hvorfor ikke?*

Nu skal I hver især lave en liste med ting, I syntes er sjove. (5 min.)

Det kan være en tv-serie, et computerspil, en leg, en Youtuber, jeres far...

Sammenlign jeres liste med en fra klassen. *Har I nogle af de samme ting på jeres liste?*

Skriv alle jeres "sjove ting" ind i samme dokument og sammenlign dem. Det kan f.eks. være en i Padlet

Er der mange gengangere? Er der nogle fællestræk ved det, I syntes er sjovt?

Nu skal I prøve at få hinanden til at grine.

I skal skiftes til at gøre noget sjovt, fortælle en joke, lave en grimasse eller noget andet, som kan få de andre til at "trække på smilebåndet". Det kan være at nogle har brug for lidt tid til at få en idé, men det er ikke meningen, at det skal være en velforberedt præsentation, og det må gerne være "spontant" (Hvis I er en stor gruppe på Zoom eller Teams, kan I evt. dele jer op i mindre "breakout rooms")

Grinede I? Er det svært at få andre til at grine? Er nogen bedre til det end andre? Hvordan er man sjov? Hvad griner jeg selv af? Hvorfor griner jeg af det?

Elevproduktion - undersøgelse, udvikling, feedback og produktion

Eleverne deler sig nu ud i grupper efter interesse, hvor det er meningen at skal arbejde med at skabe eller genskabe medieproduktioner med sjove og humoristiske indslag som de kan præsentere for klassen. Det kan f.eks. være film, podcast, animationer og memes – kun fantasien sætter grænser.

Nu skal I finde ud af hvordan I vil arbejde videre med emnet "sjov/humor".

Beskrivelse af forløb

I skal, med udgangspunkt i jeres undersøgelser af hvad I synes er sjovt, få idéer til hvordan I selv kan skabe/producere/finde på ting som kan få andre til at have det sjovt, eller som handler om hvad humor er.

I skal i jeres gruppe finde ud af, hvordan I gerne vil arbejde og finde på nogle idéer til produkter, som I kan præsentere/vise for jeres klassekammerater. HUSK at skrive jeres tanker og idéer ned undervejs i processen i et fælles dokument.

Her er nogle idéer til produkter som I kan overveje at arbejde med:

I kan f.eks.

- *lave en podcast, hvor I interviewer andre om deres forhold til humor*
- *opfinde en leg, som får deltagerne til at være aktive og have det sjovt samtidig*
- *lave et stand-up show, som I filmer og gør tilgængeligt for jeres klasse*
- *lave en samling af sjove klip fra nettet, som I kan dele med hinanden*
- *lave memes*
- *lave en animation i Scratch eller et andet program*
- *genskabe en sjov scene fra en film*

Når I arbejder med jeres produktioner, skal I huske at bruge jeres viden fra de undersøgelser af humor, som I tidligere har lavet sammen med resten af klassen. ***I skal også huske at præsentere jeres idéer og få feedback fra andre, inden I når for langt med jeres produktion.***

I kan læse mere om feedback, præsentation, undersøgelse, udvikling og produktion i **Guiden** under “Læringszoner”.

Afslutning – præsentation og iværksættelse

Afslutningen af forløbet kan f.eks. være med fælles fremvisning af elevernes produktioner. Det kunne være en “Sofa-premiere” med popcorn og sodavand i hver jeres sofa – eller en fælles afslutning i klassen.

Inden i er helt færdige med forløbet, er det vigtigt at I får talt om og dokumenteret til senere brug, hvilke elementer fra dette forløb, I gerne vil overføre til undervisningen/ skoledagen fremover.

Bliv gerne meget konkrete.

Det kunne f.eks. være:

- Vi vil gerne starte alle lektioner med, at nogen præsenterer noget for de andre
- Vi vil gerne fortsætte med at bruge humor, som et fast element i undervisningen f.eks. “dagens joke”
- Vi vil gerne arbejde mere projektorienteret med udgangspunkt i vores egne interesser – “mere projektarbejde”
- Vi vil gerne blive bedre til at inddrage leg i vores hverdag f.eks. Ved at indføre et fast “lege-kvarter”
- ...