

## Forløbsbeskrivelse

### Titel

Det sidste gys

### Fag og klassetrin

Dansk 6.-7. klasse

### Tidsramme

Det fulde forløb er berammet til ca. 20 lektioner, men delelementer kan også trækkes ud og bruges særskilt.

### Formål og Mål

#### Formål

Formålet med dette forløb er at arbejde oplevelsesorienteret, legende og eksperimenterende med gys i en fjernundervisningskontekst.

#### Læringsmål

- Du kan bygge en gyserlyttehule, hvor du eksperimenterer med dit eget hjemms muligheder for at sætte en gyselig scene og stemning
- Du kan opleve e-novellen *Gameboy* sammen med din klasse og undersøge tekstens opbygning
- Du kan samarbejde med klassekammerater om at skabe din egen persona til computerspillet *Final Fear*
- Du kan bruge videoressourcer som inspirationskilde til at lege med tekst, billede, lyd og skrift i din egen gyserscene
- Du kan samarbejde i de fire digitale CL-strukturer:  
*Skærm-tjek-ind*  
*Fra 3 til 1*  
*Online interviewguide*  
*Feedback i digitale grupperum*

#### Kort resume

Forløbet *Det sidste gys* tager udgangspunkt i novellen "Gameboy" fra e-bogen "13 historier", der findes i CFU's e-bogsportal (se grundigere beskrivelse af teksten i bilag 1).

Første del af forløbet handler om at **dyrke oplevelses- og indlevelsesaspektet** af litteraturarbejdet. Novellen "Gameboy" er særlig, fordi den indeholder et lydspor med oplæsning, musik og lydeffekter, som eleverne kan tilgå hjemmefra. Forløbet gør således en dyd ud af fjernundervisningens mulighed for iscenesættelse af en stedsbaseret oplevelse af litteraturen i andre miljøer, end klasseværelset traditionelt kan tilbyde.

Det grundlæggende narrativ i "Gameboy" bringer eleverne ind i en **erfaringsverden, der for mange er velkendt og lystfyldt**, nemlig computerspillets. En teenagedreng oplever, hvordan leg, spil, fantasi og gys bliver til mareridtsagtig virkelighed, da et nyt ukendt spil "Final fear" bruger ham som hovedperson og lader ham møde sin egen største frygt hjemme på teenageværelset.

I anden del af forløbet **eksperimenterer** eleverne sig frem til en computerpersona, som skal være fortælle-mæssigt udgangspunkt for deres egen indtræden i spillet "Final fear". Personaen kan konstrueres på mange måder og i mange materialer. I skikkelse af deres persona producerer eleverne nu - enten alene eller i par - et rædselsrum i valgfri modalitet, hvor de leger med spændingsopbygning og -udskydelse. I denne proces arbejdes der aktivt med feedforward i form af **videoressourcer** og struktureret **peer-feedback**.

## Forløbsbeskrivelse

Den enkelte elevs multimodale produktion indlejres efterfølgende i fællesskabets samlede spilunivers. Klassen afslutter forløbet ved at alle "spiller" sig gennem tre valgfrie rædselsrum.

Forløbet *Det sidste gys* er udviklet som et decideret fjernundervisningsforløb, men kan nemt **redidaktiseres ind i et blended learning format**. Undervejs i forløbet introduceres **fire digitale udgaver af CL-strukturer**, som skal strukturere og effektivisere samarbejdet, når elever er online og på egen hånd. Det er tanken, at disse strukturer kan blive til mere generelle deltagelsesformer i fjernundervisningsforløb.

### Hvorfor dette forløb

Forløbet *Det sidste gys* er lavet som et bud på et forløb, der tager udgangspunkt i CFU's E-bogssamling, for at afsøge de muligheder denne læringsressource har i et fjernundervisningsforløb, som har en kreativ og eksperimenterende tilgang. Der er lagt vægt på at lave en høj grad af støtte til både lærere og elever, igennem de læringsressourcer der er udviklet, for at muliggøre en succesfuld afvikling i en fjernundervisningskontekst. Forløbet kan også bruges i den almindelige undervisning.

### Ressourceoversigt

Forløbet består helt konkret af 4 forproducerede Power Points, der repræsenterer hvert af de fire undervisningsmoduler, eleverne skal igennem. De har titlerne:

*Gysset flytter ind* - hvor eleverne introduceres for genren gys

*Gameboy* - hvor eleverne oplever forløbets gysernovelle

*Persona* - hvor eleverne samarbejder og eksperimenterer med at skabe en persona

*Final Fear* - hvor eleverne pendulerer mellem videoressourcer og selvproduktion

Der er lagt stor vægt på, at sproget og stilladseringsniveauet i de fire Power Points kan fungere for eleverne, også når de er på egen hånd. Læreren kan ligeledes hurtigt redidaktisere forløbet ved at fjerne, redigere i og tilføje slides.

I tillæg til de fire Power Points består forløbet af en introduktionsvideo og 6 videoressourcer. Videoressourcerne klæder eleverne på til at eksperimentere med forskellige elementer af deres egen multimodale produktion:

- Videoressource 1: Billede
- Videoressource 2: Skrift
- Videoressource 3: Lyd
- Videoressource 4: Komposition
- Videoressource 5: Synonymer
- Videoressource 6: Sprog

Derudover er der følgende ressourcer:

- Spørgsmål til feedback i digitale grupperum
- Vejledning til elever og forældre om e-bøger
- Vejledning til lærere om e-bøger
- Digitale CL-strukturer

## Forløbsbeskrivelse

### Bilag 1: Introduktion til Gameboy

*Gameboy* er den sidste novelle i samlingen *13 historier*, der er forfatteren Jakob G. Madsens debut fra 2018. Materialet findes i e-bogssamlingen på [mitcfu.dk](http://mitcfu.dk) og kan distribueres til eleverne digitalt. E-bogen er læst op og indeholder foruden oplæserens stemme også underlægningsmusik og stemningslyde. Målgruppen er 5.-8. klasse. Fælles for alle de 13 noveller er, at de tager udgangspunkt i en helt almindelig teenagehverdag, der i løbet af fortællingen udvikler sig til et gyseligt mareridt.

I *Gameboy* møder vi drengen Sebastian en sen aften, hvor hans mor netop har mindet ham om, at han skal i seng. Han har imidlertid svært ved at slippe skærmen og skydespillene, som er det eneste, han er god til i denne verden. Da han ser et ukendt ikon med navnet *Final fear* på computerens skrivebord, kan han ikke lade være med at åbne spillet, som viser sig ikke at ligne nogen andre spil, han kender. Scenen er ultra realistisk, og personerne i spillet ligner bebumsede teenagere præcis som ham selv. I spillet vælger man "et offer", der efterfølgende afslører deres største frygt: *Bob fears dogs*. Herefter går spillet ud på at dræbe offeret forklædt som hund.

Da Sebastian efter nogle spil opdager et billede af en dreng fra sin parallelklasse på offerlisten, får han en grim tanke. Ved at søge på sit eget navn finder han ud af, at han ved at spille spillet som bøddel, samtidig har godkendt sig selv som offer. Han forsøger desperat at slukke computeren og trække stikket, men det er alt, alt for sent.

### Lån af E-bog

Her kan du låne e-bogen 13 historier <http://mitCFU.dk/lnky2lm>

Her finder du hjælp til lån af e-bogen og overlay <http://wiki.mitcfu.dk/e-boeger/>

### Bilag 2: Digitale CL-strukturer

Til forløbet er udviklet fire forskellige CL-strukturer, der kan bruges i en fjernundervisningssammenhæng. De fire strukturer kan bruges i mange fag og er beskrevet med formål og i detaljer på de følgende sider:

#### Skærm-tjek-ind

Denne struktur har til formål at etablere undervisningens sociale sammenhæng ved at sikre, at alle elever bliver set gennem et tjek-ind med rum, ansigt og stemme.

#### Fra 3 til 1

Denne struktur egner sig særlig godt til sammenhænge, hvor elever skal lege med flere mulige løsninger på en åben opgave, inden de beslutter sig for at forfølge den bedste.

#### Online interviewguide

Denne struktur er velegnet til at kortlægge forskellige elevers erfaringer med, forståelse af eller syn på et givent emne.

#### Feedback i digitale grupperum

Denne struktur kan bruges, når elever skal give hinanden struktureret feedback på idéer, produktioner og processer.

## Forløbsbeskrivelse

### Skærm-tjek-ind

Denne struktur har til formål at etablere undervisningens sociale sammenhæng ved at sikre, at alle elever bliver set gennem et tjek-ind med rum, ansigt og stemme.

### **Skærm-tjek-ind**

- Trin 1: Læreren byder velkommen. Første gang strukturen bruges, tildeler læreren alle elever et tal, der markerer rækkefølgen af tjek-ind.
- Trin 2: Efter tur tjekker eleverne nu ind til undervisningen med følgende oplysninger:  
Navn (fx: Godmorgen, Mathias her)  
Rum (fx: Jeg sidder ved spisebordet i vores køkken)

#### **Til læreren:**

Der kan bygges på strukturen afhængigt af undervisningens konkrete indhold. Hvis eleverne eksempelvis skal lytte til en gyserhistorie, kan skærm-tjek-ind udvides med, at alle elever – foruden navn og rum - tjekker ind med en gysergenstand fra deres hjem.

## Forløbsbeskrivelse

### Fra 3 til 1

Fra 3 til 1 er en struktur, der egner sig særlig godt til sammenhænge, hvor elever skal lege med flere mulige løsninger på en åben opgave, inden de beslutter sig for at forfølge den bedste.

### **Fra 3 til 1**

- Trin 1: Læreren stiller en opgave, der kan løses på flere forskellige måder.
- Trin 2: Eleverne samarbejder nu parvis i breakout rooms med tre forskellige bud på en opgaveløsning.
- Trin 3: Partner A tildeler løsningsforslagene en karakter fra 1-10 og begrundet talværdien med løsningens styrker og svagheder.
- Trin 4: Partner B gør det samme.
- Trin 5: Parret vælger den bedste og færdiggør/forfiner deres løsning.

## Forløbsbeskrivelse

### Online interviewguide

Denne struktur er velegnet til at kortlægge forskellige elevers erfaringer med, forståelse af eller syn på et givent emne.

### Interviewguide

- Trin 1: Læreren uddeler, eller eleverne producerer selv, en række relevante faglige spørgsmål til et givent emne.
- Trin 2: Partner A bruger nu guiden til at interviewe partner B. Partner C tager noter i chatten undervejs.
- Trin 3: Rollerne byttes rundt, så alle får prøvet alle roller.

### Til læreren:

Strukturen kan også bruges til at variere præsentation af fagligt stof. Partner C har rollen som vært, der introducerer det kommende interview og dets emne. Partner B interviewer partner A for klassen. Læreren kan eventuelt rammesætte, at interviewet tænkes ind i en konkret kontekst som Aftenshowet eller Radioavisen.

### Feedback i digitale grupperum

Denne struktur kan bruges, når elever skal give hinanden struktureret feedback på idéer og produktioner.