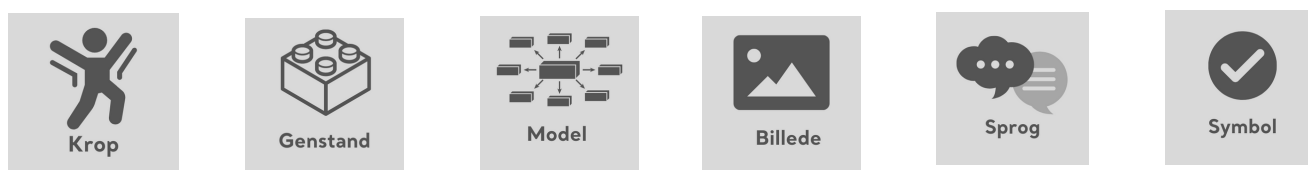


# Et eksempel fra Praksis



I eksemplet "interaktive fortællinger" i indskolingen er der givet et bud på, hvordan eleverne får mulighed for at få de seks repræsentationsformer i spil i et forløb.



Formålet med forløbet er at stilladsere eleverne ved at lade dem bruge deres egen kroppe, anvende små figurer og se modeltekster, så de bliver i stand til at udvælge figure til deres egen fortællingen og få øje på de mange forskellige muligheder for at skabe en fortælling. De skal også lære om tekstopbygning og skabe deres egen multimediale fortælling i programmet Book Creator.

Eleverne laver altså ikke interaktive fortællinger, men de lærer nogle af de elementer som indgår i en interaktiv fortælling, så de fx på mellemtrinnet vil have en større forståelse af:

- hvordan der er forskellige valgmuligheder i en tekst
- hvordan en model af teksten kan understøtte arbejdet med at udarbejde en interaktiv tekst
- hvordan forskellige modaliteter på forskellig måde kan inddrages.

I afprøvningen af forløbet gik eleverne både seriøst, men også legende til opgaven. Det krævede koncentration at udvælge figurer, lave modeller og producere en multimodal fortælling. Der var dog også masser af grin, eksperimentering og videndeling om både indhold og brug af det digitale værktøj.

Forløbet er ikke svaret på, hvordan man skal planlægge et legende digitalt forløb. Men det kan være et udgangspunkt for at reflektere over, hvordan forløb kan stilladseres og modelleres, så eleverne kan få mulighed for eksperimentering med tekstproduktion og lykkes med at bruge digitale værktøjer.

[Link til modeltekster i Book Creator](#)

# "Interaktive" fortællinger i indskolingen



Krop

**Krop:** Eleverne "gik" historien og valgte figurer.

1. valg: tre geder, tre bjørne eller tre geder.

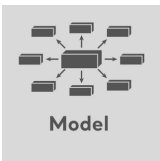
2. valg: ulv, bedstemor, eller bjørn.

3. valg: jæger, lydhåret pige (guldlok) eller mørkhåret pige (rødhætte).

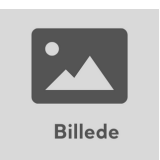


Genstand

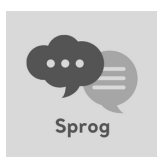
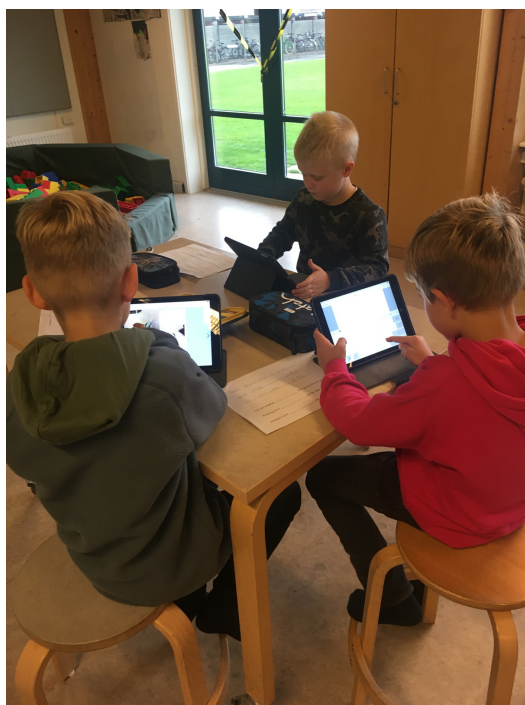
**Genstande:** Eleverne brugte konkrete figurer i deres fortælling.



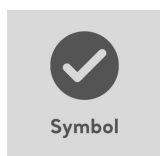
**Model:** Eleverne tegnede en model af deres fortælling.



**Billede:** Eleverne tog billeder af figurerne til deres fortælling.



**Sprog:** Eleverne lavede deres fortællinger med lyd, skrift og billeder i Bookcreator.



**Symbol:** Der var flere symboler i spil i fortællingen:

1. Højtaleren er symbolet for lyd.
2. Z'er viser, at trollden sover.
3. Emojies understøtter stemningen i fortællingen.

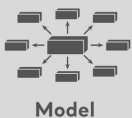
# Refleksionsspørgsmål



- Hvilke erfaringer har I med at eleverne "sætter krop på" i danskfaglige forløb?
- Hvilke betydning tror I det har for eleverne, at kunne inddrage deres krop i forhold til at gøre sig erfaringer og lære?



- Hvilke erfaringer har I med at anvende genstande i danskfaglige forløb?
- Hvilke betydning tror I det har for eleverne, at kunne inddrage og/eller producere genstande i forhold til at gøre sig erfaringer og lære?



- Hvilke erfaringer har I med at anvende modeller/skemaer i danskfaglige forløb?
- Hvilke betydning tror I det har for eleverne, at kunne inddrage og/eller producere modeller i forhold til at gøre sig erfaringer og lære?



- Hvilke erfaringer har I med at anvende billeder i danskfaglige forløb?
- Hvilke betydning tror I det har for eleverne, at kunne inddrage og/eller producere billeder i forhold til at gøre sig erfaringer og lære?



- Hvilke erfaringer har I med at anvende digitale værktøjer til at understøtte elevernes brug af både mundtligt og skriftlig sprog i danskfaglige forløb?
- Hvilke betydning tror I det har for eleverne, at kunne inddrage og/eller producere sprog i forhold til at gøre sig erfaringer og lære?



- Hvilke erfaringer har I med at anvende symboler i danskfaglige forløb?
- Hvilke betydning tror I, det har for eleverne, at I underviser eksplicit i danskfagets symbolsprog i forhold til at gøre sig erfaringer og lære?