

Venskabsforløb II

- Om uvenskab med brug af udvalgte apps



Venskabsforløb II er et eksempel på, hvordan man kan bruge det digitale undervisnings- og læringsmateriale *Venskabsrummet* i indskoling.

Venskabsforløb II

- Om uvenskab med brug af udvalgte apps

Indhold

1. aktivitet: Opstart	3
2. aktivitet: Tegn	4
3. aktivitet: Rollespil	6
4. aktivitet: Undrekort	7
5. aktivitet: Brug fantasien	8
6. aktivitet: Find og klip (afslutning)	9
Vejledning til brug af udvalgte apps	10

Om Venskabsforløb II

Målgruppe: 6-9 årige

Antal aktiviteter: 6

Tid pr. aktivitet: 30-60 minutter

Organisering: Grupper med to børn i hver, fælles samtaler

Antal iPads: En pr. gruppe

Brug af apps: Book Creator for iPad, Puppet Pals Directors Pass, LEGO Movie Maker

Kort om forløbet

Venskabsforløb II er et tematisk forløb om **uvenskab** med afsæt i **Venskabsrummet**. Forløbet kan gennemføres med brug af den digitale udgave af Venskabsrummet, herunder de tilhørende print-ark. Der kan endvidere suppleres med den trykte udgave af Venskabsrummet.

Der er i forløbet lagt vægt på børnenes brug af nogle forskellige **apps** (via iPad), som er meningsfulde i relation til Venskabsrummets opgaver.

Venskabsforløb II er tilrettelagt således, at arbejdet med apps laves af børn i 2-mandsgrupper. Det er derfor vigtigt at benytte de samme grupper gennem hele forløbet. Ind imellem vil individuelle opgaver blive integreret i gruppearbejdet, ligesom der løbende vil være fælles samtaler.

Når børnene arbejder med apps, er det vigtigt at lade dem eksperimentere og få en fornemmelse af applikationernes funktioner og muligheder. Dog skal brugen af apps løbende introduceres for børnene efterhånden som de skal bruges. Det er derfor vigtigt, at den voksne selv har lært applikationerne at kende (jf. s. 10), inden de anvendes sammen med børnene.

1. aktivitet: Opstart

Venskabsrummet: Ingen

Andre materialer: Ingen

Brug af apps: Ingen

Brainstorm om uvenskab.

Lad børnene sætte sig i en cirkel. Spørg dem derefter om, hvad det vil sige at være uvenner. Lad alle sige noget, og begynd derefter at spørge ind til deres svar. Brug evt. hjælpespørgsmålene herunder.

Fortæl derefter børnene, at de over de næste fem gange skal arbejde mere med uvenskab, og at de i dette arbejde også skal bruge iPad'en.

Inddel til sidst børnene i grupper á to. Hver gruppe får tildelt en iPad, som bruges gennem forløbet. Det er vigtigt, at samme gruppe har samme iPad i alle aktiviteter.

Hjælpespørgsmål

- *Hvad betyder uvenskab?*
- *Hvornår er man uvenner?*
- *Hvem bliver man uvenner med?*
- *Kan man være uvenner med nogen, som man ikke er venner med?*
- *Kan man være venner med nogen, som man er uvenner med?*
- *Kan man blive ved med at være uvenner?*
- *Skal man blive ved med at være uvenner?*
- *Hvorfor bliver man uvenner?*
- *Er det nogens skyld, at man bliver uvenner?*
- *Er der nogen, som man lettere bliver uvenner med end andre? Hvorfor?*
- *Er det forkert at være uvenner? Hvorfor?*
- *Hvem kan man blive uvenner med? Hvorfor?*
- *Skal ens ven være levende, for at man kan blive uvenner? Hvorfor?*
- *Kan man blive uvenner med noget ikke-levende?*

2. aktivitet: Tegn

Venskabsrummet: Tegnekort om uvenskab

Andre materialer: iPads, blyanter, farver, papir

Brug af apps: Book Creator for iPad



Vælg et **tegnkort** om uvenskab

Lad børnene sidde rundt om et eller flere borde. Find materialerne frem, og vis dem derefter et af **tegnkortene** om **uvenskab**. Fortæl børnene, at Sigrid nu er i gang med at lave en tegning om uvenskab – og at børnene skal gøre det samme.

Børnene skal ikke snakke sammen eller fortælle undervejs.

Når de er færdige med at tegne, stiller alle sig i en rundkreds med deres tegning foran sig. Følg Tegnekortets vejledning (dvs. bed børnene beskrive deres billede, samt hvilke tanker de havde undervejs).

Fortæl dem derefter, at de i deres grupper skal i gang med at lave en slags bog, og bogen skal rumme mange af de tanker, som de har om venskab. Bogen kommer til at ligge på en iPad.

Børnene skal nu arbejde sammen i de inddelte grupper. Hver gruppe laver én (fælles) Tankebog. Bed børnene tage billeder af tegningerne. Dette gøres ved hjælp af iPad'ens kamera. Introducer kameraet for børnene og forklar, hvordan billederne gemmes i fotorullen.

Derefter skal hver gruppe hjælpes i gang med at oprette en bog i app'en Book Creator. Introducer løbende de forskellige muligheder i app'en. Når bogen er oprettet indsættes gruppens tegninger af uvenskab. Børnene skal hjælpe med at placere tegningerne i bogen.

Hvis nogle af børnene vil indtale lyd til deres billede, optages det direkte i Book Creator. Lyden skal beskrive tegningen.

Arbejdet kan suppleres med at lade børnene indsætte en overskrift, fx "Uvenskab" eller "Vores Tankebog."

Afslut aktiviteten med at lade børnene vise deres bog for de andre grupper, samt fortælle hvordan de har gjort.

3. aktivitet: Rollespil

Venskabsrummet: Rollespilkort om uvenskab

Andre materialer: iPads

Brug af apps: Book Creator for iPad



Vælg et **rollespilkort** om uvenskab

Gå ind på Venskabsrummets **rollespilkort** og vælg et af kortene om **uvenskab**. Fortæl, at børnene på Koldbakken tit laver rollespil og klæder sig ud, og at børnene nu skal gøre det samme.

Inddel derefter børnene i de samme grupper som tidligere. Lad grupperne selv snakke om opgaven og hjælp dem ved at stille spørgsmål til deres ideer. Børnene må gerne bruge lang tid på at forberede og øve, så de præcist ved, hvad de skal.

Lad derefter grupperne vise deres rollespil for hinanden. Optag rollespillene ved hjælp af iPad'ens kamera, så der kommer en film ud af arbejdet. Børnene kan evt. gøre dette på skift. Husk at anvende den enkelte gruppens iPad til optagelse af deres rollespil.

Efter rollespillene gennemføres en filosofisk samtale, jf. vejledningen til rollespilkortene. Derved får børnene mulighed for at sætte ord på flere tanker om uvenskab og venskab, samt beskrive, hvad deres rollespil skulle vise.

Nu skal børnene arbejde videre på deres digitale Tankebog i Book Creator. Introducer for børnene, hvordan man indsætter videooptagelser. Derefter indsættes videooptagelsen af deres rollespil. Der kan suppleres med, at børnene skriver tekst eller farvelægger.

Afslut med en samtale om dagens aktivitet.

4. aktivitet: Undrekort

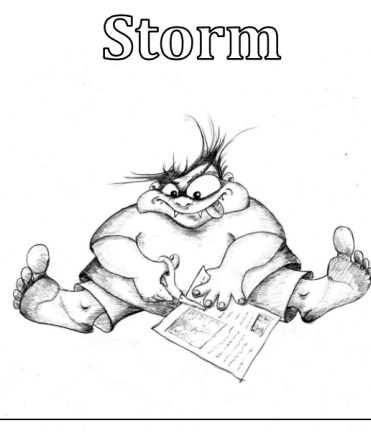
Venskabsrummet: Undrekort om uvenskab, printark (Storm, Ingolf og Arthur)

Andre materialer: iPads, farver, sakse

Brug af apps: Book Creator for iPad, Puppet Pals Directors Pass



Undrekort om uvenskab



Eksempel på **printark** med Storm

Gå ind på Venskabsrummets **undrekort** og vælg kortet om **uvenskab**.

Følg info-menuen, som knytter sig til undrekortet (dvs. fortæl hvem der er på kortet og start en filosofisk samtale).

Find derefter printarkene med billeder af Storm, Ingolf og Arthur. Lad børnene farvelægge billederne inden de klipper dem ud.

På iPad'en skal børnene nu anvende app'en *Puppet Pals*, og derigennem lave et dukketeaterstykke. Deres opgave er at vise, hvorfor og hvordan Storm, Ingolf og Arthur er blevet uvenner.

Børnene skal arbejde i deres grupper og gerne lave flere forestillinger, så flest mulige tegninger kan komme i brug – og flere forskellige tanker kan illustreres.

Forklar børnene, hvordan man i *Puppet Pals* kan tage billeder (vælge karakterer) og finde baggrunde. Lad nu børnene tage billeder af deres tegninger, dvs. af Storm, Ingolf og Arthur. Disse skal anvendes som stykkets karakterer. Derefter kan de vælge en baggrund i app'en – eller eventuelt selv tegne en og lægge ind.

Inden dukketeatret laves, skal børnene snakke om handlingen. Her skal den voksne hjælpe gennem spørgsmål.

Når teaterstykkerne er færdige eksporteres de til iPad'ens fotorulle.

Lad nu børnene gå ind i deres digitale Tankebog, dvs. i Book Creator. Her skal de hente dukketeaterstykket og indsætte det i deres bog.

Afslut med en samtale om aktiviteten og dens indhold.

5. aktivitet: Brug fantasien

Venskabsrummet: Fantasikort om uvenskab

Andre materialer: iPads

Brug af apps: Book Creator for iPad, LEGO Movie Maker



Vælg et *fantasikort* om uvenskab

Lad børnene sidde i rundkreds og vælg et af **fantasikortene** om **uvenskab**.

Følg vejledningen (dvs. lad børnene fortælle deres historie og gennemfør derefter en filosofisk samtale).

Inddel nu børnene i grupper og fortæl dem, at hver gruppe skal prøve at lave en ny fantastisk historie ud fra fantasikortets formulering. Denne historie skal spilles ved hjælp af nogle tredimensionelle figurer og optages.

Når børnene har snakket om, hvad historien kunne indeholde, skal de finde nogle tredimensionelle figurer, som de kan bruge i deres video (LEGO figurer, smølfer, bamser osv.). Måske bliver de nødt til at afvige fra fantasikortets formulering og i stedet vælge nogle andre figurer.

Børnene skal nu i gang med at bruge app'en LEGO Movie Maker. I denne app kan still-billeder sættes sammen til en video. dvs. børnene kan optage deres figurer uden at man kan se, hvem der flytter dem. Målet er at indspille den historie, som de i fællesskab har digtet. Der kræves sandsynligvis flere forsøg før børnenes video er sammenhængende. Introducer for børnene, hvordan der optages, men lad dem også selv eksperimentere med figurerens bevægelser.

Når billederne er lavet, kan børnene lægge lyd, musik, evt. baggrunde mm. ind med hjælp fra den voksne. Til sidst gemmes videoen og eksporteres til iPad'ens fotorulle.

Som afslutning skal børnene indsætte deres video i deres Tankebog (Book Creator).

Afslut med en samtale om dagens aktivitet.

6. aktivitet: Find og klip (afslutning)

Venskabsrummet: Find og klip kort om ikke-venskab

Andre materialer: iPads, gamle ugeblade, aviser og lign., pap/papir, lim

Brug af apps: Book Creator for iPad



Find og klip kort om ikke-venskab

Lad børnene sidde i deres grupper, og vis dem **find og klip kortet** om **ikke-venskab**. Følg kortets vejledning (dvs. lad børnene klippe ud og sætte deres udklip på en planche; afslut med en samtale). I samtalen lægges der vægt på, hvornår noget ikke er venskab – og på sammenhængen med uvenskab og de tanker, som børnene har haft gennem forløbet.

Fortæl børnene, at forløbet om uvenskab nu næsten er færdigt, og at de derfor skal have gjort deres Tankebog færdig. Lad dem tage billeder af deres planche ved hjælp af iPad'ens kamera. Fotoet af planchen skal nu sættes ind i Tankebogen (Book Creator), og denne skal færdigredigeres.

Afslut forløbet med at lade børnene præsentere deres Tankebog for de andre grupper.

Afslutning

Afslut hele forløbet med at spørge børnene, hvad de synes om de forskellige aktiviteter, om de har fået flere tanker om venskab og uvenskab igennem forløbet, og om tankerne er blevet anderledes, jo mere de har arbejdet med det.

Vejledning til brug af udvalgte apps

På de følgende sider findes vejledninger til brug af iPad'ens kamera samt de tre udvalgte apps: Book Creator for iPad, Puppet Pals Directors Pass og LEGO Movie Maker.

iPad'ens kamera

Brug iPad'ens kamera til at tage billeder og film med.

Åbn app'en **Kamera**.

Vælg i højre side om du vil tage billeder eller optage film. Tryk på den runde, hvide knap, når vil starte optagelsen/tage billedet. Skærmen kan vendes ved at trykke på kamerasymbolet i øverste højre hjørne.


Når du har taget et billede eller lavet en optagelse, kan du gå til kamerarullen ved at trykke på miniature-billedet i nederste højre hjørne. Du kan også gå direkte ind i app'en **Fotos**, hvor alle billeder og film nu ligger.

Book Creator

Lav din egen bog eller portefølje med billeder, lyd, tekst, tegninger og film.

Åbn app'en **Book Creator**.

Tryk på **New Book**. Vælg hvilket format din bog skal have ved at trykke på en af mulighederne. Den første side du ser er bogens forside kaldet **Cover**.

Vælg en baggrundfarve ved at klikke på  i øverste højre hjørne og derefter på **Page color**. Tryk på bogens side for at vende tilbage til siden med den nye farve.

Tryk på **+** i øverste højre hjørne. Fra denne menu kan du:

- Vælg et billede eller en film fra **Photos** (din kamerarulle). Du kan formindske og forstørre billedet ved at trække det i hjørnerne, og du kan bytte rundt mellem billeder ved at trække dem med en finger.
- Tage et nyt billede ved at trykke på **Camera**.
- Tegne eller skrive ved at trykke på **Pen**. Herefter kan du vælge farve, stregtykkelse og viskelæder. Tryk på **Done**, når du er færdig med at tegne. Tegningen kan flyttes rundt vha. en finger og kan forstørres ved at trække i punkterne i siden af feltet.
- Tilføj tekst ved at trykke på **Add Text**. Når du har skrevet tekst trykker du på **Done**. Tekstfeltet kan flyttes rundt vha. en finger og kan forstørres ved at trække i punkterne i siden af feltet.
- Tilføj lyd ved at trykke på **Add Sound**. Du kan nu optage en lyd ved at trykke på **Start Recording**. Ønsker du at bruge den optagede lyd trykkes på **Yes**.

Når du ønsker en ny side i din bog, trykker du på pilen **>** i højre side. Du kan nu lave flere sider på samme måde som forsiden.

Når du er færdig kan du trykke på **My Books** i øverste venstre hjørne af skærmen for at se dine bøger.

Ved at klikke på del-ikonet  kan du gemme eller sende din bog, fx i pdf-format.

Se evt. andre vejledninger her:

http://itogsprog.com/uploads/1/5/9/3/15936074/book_creator.pdf

<http://www.emu.dk/modul/sådan-laver-man-e-bøger-med-book-creator#cookieaccepted>

Puppet Pals Directors Pass

Lav dit eget dukketeater.

Åbn app'en **Puppet Pals**.

Tryk på **Press to Start**.

Vælg herefter de personer, som skal være med i skuespillet ved at trykke på dem. Du kan vælge personer fra app'ens eget galleri eller du kan vælge dine helt egne billeder.

Hvis du vil bruge egne billeder skal du trykke på **Add Actor from Photo**.

Du vælger et billede fra din kamerarulle ved at trykke på **Choose Existing Image**. Vil du tage et nyt billede, skal du trykke på **Take a Photo**.

Når du har valgt eller taget et billede kan du vha. et tryk på **move** forstørre eller formindske dit billede og derefter vha. et tryk på **cut** skære personen ud. Når billedet er færdigt trykker du på **accept**.

Gentag hvis du vil bruge flere billeder.

Nu kan du vælge dine personer til dit skuespil ved at markere dem med et grønt flueben. Tryk på **next**.

Vælg nu de baggrunde, du ønsker at benytte i skuespillet. Du kan også tilføje baggrunde fra din kamerarulle eller tage nye baggrundsbilleder på samme måde som ved billeder af personer. Tryk på **next**.

Nu kan du placere de personer på scenen, som skal starte skuespillet ved at trække dem med din finger og gøre dem større eller mindre med to fingre. Ligeledes kan du vælge den baggrund, som skal være på ved skuespillets begyndelse ved at trykke på en af tæppeduskene øverst på skærmen.

For at optage trykker du på den **røde** optageknap, og så indtaler du de forskellige personers stemmer, mens du bevæger personerne med dine fingre. Husk at lave sceneskift/ny baggrund og husk at skifte personerne ud på scenen. Du kan pause indimellem. Når skuespillet er færdigt, trykker du på **stopknappen**.

Tryk nu på **gem**-symbolet og navngiv animationsfilmen. Tryk på **Save**. Du kan nu finde og se dine film ved at trykke på **Saved Shows**. Tryk på **export** for at eksportere dine film til kamerarullen, og herfra kan du så vedhæfte dem til fx en e-mail.

Se evt. andre vejledninger her:

http://itogsprog.com/uploads/1/5/9/3/15936074/lave_animationsfilm_med_puppet_pals.pdf

LEGO Movie Maker

Lav din egen film med brug af små figurer.

Åbn app'en **LEGO Movie Maker**.

Tryk på **Make a movie**.

Vælg baggrund til din films forside ved at klikke på et af billederne i højre side. Klik derefter på den markerede firkant. Nu kan du give din film en titel ved at skrive i feltet **Title** og i feltet **Name** kan du skrive navnet på den eller dem, der har instrueret filmen. Klik på **Done** når du er klar til at gå videre.

Hold iPad'en så du kan begynde at tage billeder. Hver gang du har et motiv trykker du på skærmen og tager derved et billede. Når du har taget alle de billeder, som skal være med i din film, trykker du på **Done**. Du kan godt tilføje flere billeder senere.

Nu vises dine billeder, dvs. din film nederst på skærmen.

Du kan tilføje flere billeder til filmen ved at trykke på **Add Frame** øverst på skærmen. Her kan du vælge nogle at tage nye billeder eller bruge nogle fra app'en. I app'ens billeder kan du også tilføje tekst. Du kan også tilføje musik ved at trykke på **Music** eller ændre på belysning og lign. ved at trykke på **Effects**. Hastigheden på filmen ændres ved at trykke på **Speed**. Husk at trykke på **Done** hver gang du har tilføjet noget. Du kan løbende afspille din film ved at trykke på **play**-ikonet.

Hvert billede kan også redigeres enkeltvist ved at markere det nederst på skærmen og trykke på **Edit**. Du kan nu tilføje lyde til hvert enkelt billede ved at trykke på **Add Sound** øverst på skærmen. Du kan herefter bruge lyde fra app'en ved at vælge **LEGO sounds** eller du kan lave dine egne lyde ved at trykke på **Record a new sound**. Når du har optaget en ny lyd finder du den i **My Sounds**. Når du har valgt en lyd til dit billede trykker du på **Done**. Du kan også vælge hvor lang tid hvert billede skal vises. Klik på **Duration** øverst på skærmen. Når du har valgt en længde trykker du på **Done**. Det samme gøres for alle billederne i filmen.

Når du har redigeret hvert klip trykker du på **Done**.

Tryk til sidst på **Save** for at gemme din film.

Hvis du vil se din film trykker du på **Movie Gallery**. Du kan også gemme din film på kamerarullen og herfra sende den med fx e-mail.