



VEJLEDNING TIL: BYG OG KOD ET EVENTYR

Scratch på dansk
v. *Kirsten Dam Pedersen*

Formålet med forløbet "Byg og kod et eventyr"

Forløbet understøtter flere kompetencemål efter 2. klasse, her er et par af dem beskrevet:

- Eleven kan udtrykke sig i skrift, tale, lyd og billede i nære og velkendte situationer
- Eleven kan skrive små og store bogstaver i håndskrift og på tastatur
- Eleven kan udarbejde enkle tekster med titel, start, midte og slutning.
- Eleven kan forholde sig til velkendte temaer gennem samtale om litteratur og andre æstetiske tekster.
- Eleven kan følge forløbet i en fortælling.
- Eleven har viden om enkle sproglige, lydlige og billedlige virkemidler.

I praksis får eleverne følgende ud af forløbet:

- De arbejder fysisk og visuelt med handlingsbroen.
- Introduktion til programmering
- Øvelse i at skrive på en iPad
- Øvelse i samarbejde i gruppe

Forløbet er testet på fire 2. klasser på Munkekærskolen i Solrød Strand i september 202.



Forberedelse

Inden forløbet skal eleverne have arbejdet med eventyr-genren og prøvet at skrive deres eget, så de har en forståelse for handlingsbroen: start-midte-slut / hjem-ud-hjem / ro-uro-ro.

Målgruppe: 2. og 3. årgang

Varighed: 3 x 2 lektioner

For at få det fulde udbytte af forløbet, skal I bruge:

- LEGO Duplo Storytales (3 elever pr. kasse)
- Laminerede baggrunde fra appen ScratchJr (1 sæt pr. kasse med LEGO)
- Laminerede figurer fra appen ScratchJr (1 sæt med udvalgte figurer - tre ens - pr. kasse med LEGO)
- 3D-printet holdere til figurerne, som passer til Duplo-pladerne (3 holdere pr. kasse LEGO)
- Tablets eller Chromebooks med appen ScratchJr installeret (1 pr. gruppe)
- 2 lærere, især til de første og de sidste lektioner.



Egne noter

1. og 2. lektion : hør eventyr, byg en scene fra et eventyr og byg jeres eget.

Forberedelse

Find to korte eventyr, som har en tydelig handlingsbro. Det kan f.eks. være De tre Bukkebruse og Prinsessen på ærten.

Til første del skal eleverne bruge LEGO Duplo Storytales kassen med dens originale indhold. Eleverne opdeles i grupper på tre elever i hver. Alternativt 2 elever, hvis det ikke går op. Det anbefales ikke at lave grupper på 4, da samarbejdet ellers bliver for svært.

Fortæl eleverne, at de nu skal høre to forskellige eventyr og undervejs skal tænke over handlingsbroen. Bagefter skal de sammen i gruppen blive enige om, hvilket eventyr de vil prøve at bygge noget fra - uden at de andre i klassen hører det. De kan forestille sig, at de er på et teater og skal bygge et billede fra historien.

Sæt tid på - typisk 10 minutter. Mere behøver de ikke.

Bagefter skal grupperne vise deres scene frem og de andre i klassen gætter, hvilket eventyr de har valgt og hvilken del af historien billedet er fra (start-midte-slut).



Egne noter

I anden del af forløbet skal eleverne bruge baggrundene og figurerne fra ScratchJr som supplement til LEGO-kassen. Fortæl nu eleverne, at de skal bygge deres eget eventyr og starte med at vælge tre baggrunde fra ScratchJr til deres eventyr. Bagefter skal de vælge en hovedperson til eventyret - igen fra ScratchJr, som skal bruges på alle tre DUPLO-plader, som er i kassen. Og som de kan sætte fast med holderen.

TIP! Tag de resterende baggrunde og figurer med det samme, når gruppen har valgt, så de ikke pludselig laver nye planer. Eleverne har mange idéer, når de først går i gang.

Nu kan de frit bygge deres eventyr sammen i gruppen og bruge de andre figurer og klodser fra kassen til at planlægge, hvad der skal ske.

Når de er færdige, tages der billeder af deres 3 scener og de printes ud, så de er klar til næste del af forløbet.

TIP! Få eleverne til at skille deres eventyr ad, inden timen slutter og efter, at scenerne er blevet fotograferet.



Egne noter

3. og 4. lektion: Skriv eventyret færdigt med tekst

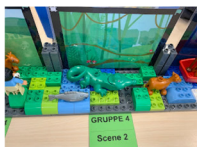
Grupperne arbejder videre med deres eventyr med billederne fra sidste gang. Men først skal de se et eksempel på et eventyr lavet med appen, så de får en større forståelse for opgaven.

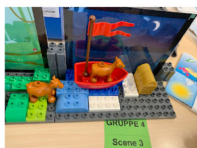
TIP! Det giver rigtigt meget anerkendelse fra eleverne, hvis du har lavet dit eget.

Nu skal de skrive deres eventyr ned. Udlevér papiret med billederne af deres scener bygget i LEGO.

Byg og kod et eventyr







Det er vigtigt, at der ikke er for lang tid imellem undervisningsgangene, så eleverne kan huske, hvad de lavede sidste gang.

Bed dem skrive en titel på deres eventyr og bagefter, hvad der skal ske i hver scene.

Udarbejdet af Scratch på dansk

Egne noter

5. og 6. lektion: Kod eventyret om til en tegnefilm

Vis demo-filmen igen - se under forrige lektion.

Vis eleverne på storskærm, hvordan de laver en titel-scene, de tre andre scener med de rigtige baggrunde og hovedpersonen fra de andre dele af forløbet, så rammerne er på plads.

Intro til brikkerne

Gule (det grønne flag)

Blå (bevægelse + tern + hop tilbage til start)

PRØV SELV

Lilla (talebobler og størrelse)

Orange (pauser)

PRØV SELV

Når eleverne har fået lavet mindst to scener, kan du introducere dem for de røde brikker, som bruges til at sætte scenerne sammen, så de skifter automatisk ligesom i en tegnefilm.



Egne noter



Scratch på dansk **Alle kan lære at programmere**

v. Kirsten Dam Pedersen
Ingesvej 8A
2690 Karlslunde

Kontakt:
info@scratch-paa-dansk.nu

Cvr-nummer: 38803107