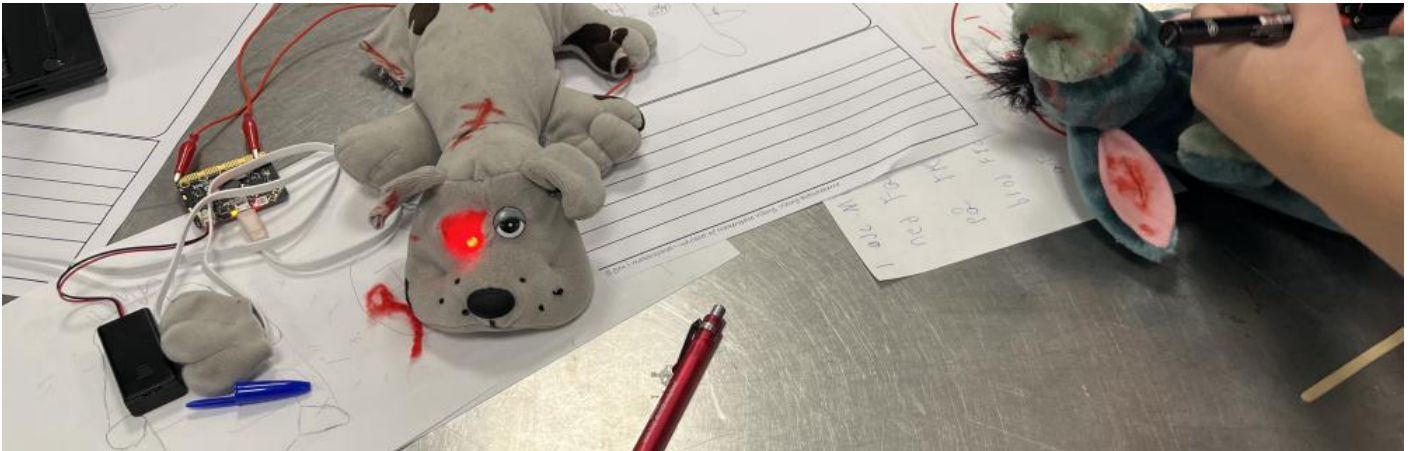


Gys og Gru i Makerspace Viborg 4.-6. kl.



Beskrivelse

Vi skal opleve de bedste gyserhistorier!

Gennem en designproces undersøger eleverne gysergenrens virkemidler. Derefter går vi Dr. Frankenstein i bedene, og eleverne designer det perfekte gysermonster, som vi efterfølgende skaber ud af gamle bamser.

Vi skal lege med micro:bits, lysdioder og andre himstregimser, som bringer monstre til live, så de kan sprede skræk og gru!

Makerspace Viborg har Microbits og dioder. Men ønsker I at få monstre med hjem og bruge i klassen, som læsemonstre, til at skræmme små søskende eller, hvad elevernes fantasi kan finde på, skal I selv medbringe micro:bits og evt. udstyr.

Forløbet ligger bedst som en del af et forløb om gysergenren, da eleverne så allerede har et forhåndskendskab til genren, men kan også stå som et selvstændigt forløb.

Aktiviteter

Dagen foregår med en blanding af dialog, oplæg og historiefortælling.

Først præsenteres eleverne for et udvalg af gysermonstre fra litteraturen. Herefter skaber eleverne deres eget "grupvækkende" gysermonster i en guidet designproces.

Med udgangspunkt i gamle bamser og micro:bit vækkes monstre til live med LEDlys og servomotorer.

Det forventes, at læreren tager del i gruppernes arbejds- og tankeproces, dvs. stiller spørgsmål til deres kreative tanker og hjælper dem med at give ideerne en retning. Derudover skal læreren være særligt opmærksom på mulige elever, som har brug for ekstra støtte og stilladsering for at komme i gang med opgaverne.

Forberedelse

- Det er nødvendigt, at eleverne på forhånd kender til micro:bit og har arbejdet med dem. For inspiration til arbejdet med micro:bit, kan I evt. se forløbet "Kom igang med micro:bit - Makerspace Viborg" på meebook.
- Eleverne skal derudover medbringe egen PC.
- Hvis I derudover ønsker, at eleverne skal oprettes på Viborg Bibliotekerne, gøres det sammen med en forælder forud for undervisningen. Forældrene kan oprette deres barn med deres MitID ved at følge denne vejledning: [Velkommen til Viborg Bibliotekerne Viborg Bibliotekerne](#)

Efterbehandling

Hvis I selv bidrager med micro:bit og motorer, kan I få bamserne med hjem til inspiration for videre arbejde med teknologiforståelse ind i danskfaget. Ellers bliver der tid til at filme og tage billeder af monstrene (i vores green screen-kasser), så I kan redigere billedmaterialet og skabe visuelle fortællinger med monstrene.

Læreren taler med eleverne om, hvilke processer eleverne kom igennem? Hvad gjorde lige præcis jeres monster skræmmende?

Formål

Formålet med forløbet er at sætte fokus på gysergenren med særlig fokus på monsteret og hvilke klassiske karaktertræk de klassiske gysermonstre indeholder. Samt bruge dette i en designproces, hvor elever skal skabe et digitalt artefakt. Deres eget gysermonster bliver "levende" med hjælp fra micro:bit, LEDlys og den kreative fantasi.

Den narrative ramme giver eleverne en fælles referenceramme både omkring det danskfaglige og i designet af digitale artefakter.

Ved at arbejde tværfagligt i spændingsfeltet mellem dansk og det nye teknologiforståelsesfag, sættes fortællingerne og den kreative tilgang i centrum for litteraturforståelsen.

Eksempler fra Fælles Mål:

Dansk, efter 4. klasse

- Der arbejdes indenfor kompetenceområdet 'fortolkning', hvor eleven kan forholde sig til velkendte temaer i eget og andres liv gennem undersøgelse af litteratur og andre æstetiske tekster. Med særligt fokus på 'undersøgelse'.
- Der arbejdes indenfor kompetenceområdet 'kommunikation', hvor eleven kan følge regler for kommunikation i overskuelige formelle og sociale situationer. Med særligt fokus på 'sproglig bevidsthed' og 'digital myndiggørelse' (forsøgsfag).

Dansk, efter 6. klasse

- Der arbejdes indenfor kompetenceområdet 'fremstilling', hvor eleven kan udtrykke sig i skrift, tale, lyd og billede i formelle situationer. Med særligt fokus på 'forberedelse' og 'fremstilling' og 'digital design og designprocesser' (forsøgsfag).
- Der arbejdes indenfor kompetenceområdet 'fortolkning', hvor eleven kan forholde sig til almene temaer gennem systematisk undersøgelse af litteratur og andre æstetiske tekster. Med særligt fokus på 'perspektivering'.

Sted

Viborg Bibliotekerne
Vesterbrogade 15
8800 Viborg

Makerspace Viborg, Hovedbiblioteket Viborg.

Der er cykelafstand for mange byskoler, og gåafstand fra Jernbanegade og Banegårdspladsen, hvor mange busser og toget standser.

Find bustransport på [Rejsekortets prisberegner](#), bed jeres skolesekretær oprette [Erhvervsrejsekort](#) og booke plads hos Midttrafik (på 87 40 82 40), hvis I over 20 rejsende.

Undervisningsmateriale

PRIMÆRT materiale

"Kom igang med micro:bit - Makerspace Viborg" er et forløb, der i løbet af 2-4 lektioner giver dig, og dine elever, mulighed for at komme igang med at bruge micro:bit. Forløbet giver jer muligheden for at blive stærke nok i brugen af micro:bit, så det kan bruges det som en del af "værkstøjskassen".

Indholdet danner basis for de ting vi arbejder med på dagen.

[Kom igang med micro:bit - Makerspace Viborg](#)

SEKUNDÆRT materiale

[Forløb på Gyldendals danskportal: Sommerlejr](#)

SEKUNDÆRT materiale

[Forløb på Gyldendals danskportal: Peter Mouritzen](#)

SEKUNDÆRT materiale

[Mennesker og robotter](#)

Tilmelding

Beskrivelse af tilmeldingsprocedure

Tilmelding skal ske senest 3 uger før forløbet afvikles.

Ved tilmelding oplyses mail og telefonnummer på alle deltagende lærere, antal elever i klassen og skolens navn.

Tilmelding

Læring og Viden

laeringogviden@viborg.dk

Tlf.nr. 87873472

Praktisk information

Udbyder

Viborg Bibliotekerne

Antal

28

Max én klasse

Periode

19.08.2024 - 13.06.2025

Varighed

4 timer

Dette forløb er gratis

Emneområde

Innovation og entreprenørskab

Litteratur og medier

Tværfaglige tilbud

Fag

Dansk

IT

Natur/teknologi

Faciliteter

- Mulighed for at spise medbragt mad
- Mulighed for toiletbesøg
- Handicapvenlige forhold

Transporttilskud

Det er muligt at søge transporttilskud til dette forløb.

Kontakt udbyder

Viborg Bibliotekerne

Vesterbrogade 15

8800 Viborg

Tlf. 878734 72