

Film - 7 gode argumenter for at arbejde med film

Film er så stor en del af børns hverdag, at det er vigtigt at arbejde pædagogisk med film helt ned til børnehavealderen og i hele skoleforløbet. Der er brug for at styrke børns mediekompetence.

Film er et medie med stor fascinationskraft. Børns opmærksomhed er fanget og de er engagerede, når de ser film. Brug dette som brændstof.

Børn bruger deres fantasi og kreativitet, når de skaber deres egne filmfortællinger. Sproglige og sociale kompetencer er i spil, når eleverne skal samarbejde om at skabe film.

Det er vigtigt at præsentere børn og unge for film af høj kvalitet, som er målrettet deres alder. Det kan give dem kunstneriske oplevelser, de ellers ikke har mulighed for at få

Børn og unge påvirkes fysisk og følelsesmæssigt af de filmoplevelser, de har. De skaber behov for forarbejdning.

En fælles filmoplevelse er en god indgang til at tale om svære følelser og konflikter. Vælg film i tilbuddet "Skolen i biografen", som giver dem disse muligheder.

Ved at arbejde med film, børn og unge er optaget af, møder vi dem i øjenhøjde.

"Vi skal se film, vi skal se masser af film og snakke om dem, vi skal kloge os på dem og grine af dem, vi skal skille dem ad og undersøge dem, for film bliver helt sikkert et af fremtidens transportmidler på informationsmotorvejen, og det gælder om at få det store kørekort"
- Kim Fupz Aakeson, instruktør

Materialet er fra Det Danske Filminstitut "Små børn elsker film" – omskrevet til skolebrug.

Innovationspædagogik - en række stikord

Lotte Darsø har skrevet bogen Innovations- pædagogik for at give lærere redskaber til at undervise i *innovation*. "Innovationspædagogik" – 2011

Den innovative metode

Den innovative metode kan have seks faser:

- **Vidensfasen:** Læs og forstå, gennemgå, klasseundervisning, gruppearbejde, selvstudier.
- **Den kreative fase:** Idemylder, brainstorming, alle ideer er gode, positiv stemning, ingen kritik eller begrænsninger, forskellige vinkler og fag.
- **Den innovative fase:** udvælgelse af ideer, udvælgelse af én ide til et realistisk projekt.
- **Iværksætterfasen:** Ideen/projektet sættes i gang, ny viden kan være nødvendig, eksperimenter udføres, analyse af materiale, stoftilegnelse.
- **Formidlingsfasen:** Målgrupper (helst uden for klassen/skolen) mundtligt, skriftligt eller digitalt.
- **Refleksionsfasen:** Hvad gik godt, hvad var svært, hvad har jeg lært, hvad har VI lært, og hvad kan det bruges til? Overføringsværdi Dette er en udvidelse af KIE-modellen.

Projektarbejdssider efter KIE

Elevsider om projektarbejdets faser inddelt i:

1. Rammesættende rum
2. Kreative fase
3. Innovative fase
4. Entreprenante fase
5. Refleksive rum

Hvordan fremmer du elevernes innovationskompetence (ifølge Lotte Darsø):

- **Nytænk undervisningen:** Vælg et emne fra pensum, men undervis på ny måde
- **Få eleverne ud af skolen:** Vælg et andet læringsmiljø. Innovation skal opleves og gøres.
- **Få eleverne til at søge viden på en ny måde:** interviewe ansatte fra lokale erhvervsliv, beboere.
- **Vær tilrådelighed:** Vejled eleverne via intranet eller faste møder mellem elever og lærerteam.

KIE-modellen er et pædagogisk, didaktisk redskab til innovativ læring, som kan bruges til at strukturere undervisningen og styrke innovative og kreative processer - fra ww.emu.dk

10 bevægelser mod mere innovation i undervisningen

1. Fra faste planer til dynamiske aktiviteter
2. Fra viden hentet i klasseværelset til viden hentet udenfor klasseværelset
3. Fra teoretisk viden til viden anvendt i praksis
4. Fra fiktive problemer til virkelige udfordringer
5. Fra rigtige svar til åbne spørgsmål
6. Fra passiv undervisning til aktiv involvering
7. Fra læring med hovedet til læring med hele kroppen
8. Fra individuelt elevarbejde til fælles opgaveløsning
9. Fra læreren som alvidende underviser til læreren som facilitator
10. Fra klasseværelset til eksperimenterende arbejdsrum

Historie - en anden metode

Alle ved, hvor svært det kan være at få eleverne interesseret og aktiveret i fx fag som historie og kristendom. Måske en anderledes måde vil give have en positiv effekt. Husk dog altid at skifte metode ind imellem.

Oplys eleverne om læringsmålet. Informer eleverne om, hvor læringsmålet stammer fra, hvorfor du opstiller det og hvad det skal give dem af viden/læring. Oversæt evt. fra fagets Fælles Mål - husk altid at oversætte læringsmål fra Fælles mål til elevernes sprog. Emnet er valgt og eleverne informeret, så deres udgangsviden og dermed positive tilgang til det videre forløb er skabt. Man kunne også betegne denne første del som **appetitvækkeren**. Kun lidt men godt - altså tilstrækkeligt til at eleverne forstår årsagen til, hvorfor og hvad der ligger i opgaven.

- **Bring så eleverne i spil**, men herfra de skal selv vælge:
- **Undertema og metode afklares**

Både undertema og metode kan gradueres fx sværhedsgrad. Det kan være A, B eller C-opgaver.

- **Eleverne skriver en synopsis**- kort tekst, som godtgør at de har forstået opgaven som grundlag - alle uanset graduering! (her kan man som lærer sikre sig at fagligheden anvendes og udvikles)

Tidsrammen er forskellig fra forløb til forløb. Her kan man altså arbejde med fx fra 2 dobbeltlektioner til et forløb over længere tid.

Husk bring de praktisk musiske element ind, fordi mange elever bedre kan udtrykke sig ved både tekst og billeder - tekst og drama - tema og musik - tema og film ...

- **Etabler evt. en større kasse med mindre kasser i, der kan genbruges. Metoden er den samme, men indholdet fra tema til tema er forskelligt.**

Afklaring af elevvalg.

Til elevsamtalen kan man som lærer anbefale eleven hvilke typer af opgaver, eleven skal satse på i kommende periode. Herved er det også et konstruktivt elevansvar at vælge opgave og opgavetype.



Musik uden ord

Vi er ofte så ivrige efter at ville forklare os. Måske skulle man lade eleverne selv opleve og tage læring til sig. Musikfaget kan anvendes til denne metode, som naturligvis ikke bare er mulig i alle sammenhænge.

1. Lyt til musik og illustrer musikken med kroppen.
2. Lær rytmer ved at se, høre og prøve det selv.
3. Hørelære på nettet som vendespil.(emu.dk)
4. Tegn melodiforløb med hænderne
5. Instrumentkendskab - genkend instrumenterne og peg dem ud.
6. Tegn små melodier på papir - og giv dem til klassekammeraten, som spiller melodierne som han eller hun ser dem fx på xylofoner.
7. Samarbejd med billedkunstlæreren om at illustrere den musik, der er blevet spillet i klassen.

Brug fx "Leg, Hvile og Fantasi" - 3 cd'er udgivet på Naxos. Der er mange forskellige typer af samlinger på forlaget, hvor de har samlet musikeksempler i en overskuelig længde, så børnene kan huske musikken/melodiforløbet/instrumenteringen m.m.

