

Fortællinger fra danskprojekterne

4. klasse laver film

Uformel læring

Uformel læring er karakteriseret ved hovedsageligt at foregå uden for den institutionaliserede undervisning og er et *middel* til læring i forbindelse med en række aktiviteter. For analytisk at forstå børns uformelle læreprocesser anvendes erfaringer fra forskningsprojektet *Børns opvækst med interaktive medier – i et fremtidsperspektiv*, hvor det har været muligt at indkredse uformelle læringsformer i lyset af børns forskellige digitale aktiviteter som fx chat, online-spil, produktion af profiler og hjemmesider. Til forskel fra den uformelle læring foregår formel læring typisk i deciderede undervisningsinstitutioner med læring som et overordnet *mål* for de aktiviteter, som foregår. Når børn i fritiden spiller online-spil, lærer de sig nye engelske ord og sætninger som et middel til aktivt at kunne spille med i spillet. Men når eleverne i skolen gennem forskellige didaktisk tilrettelagte aktiviteter lærer nye engelske ord og sætninger, så er målet for aktiviteterne at lære engelsk.

I skolen er læring altså et *mål* for de aktiviteter, der finder sted. I fritiden er læring for børnene et *middel* til fx at være med i leg, at kunne spille computerspil, at chatte og at lave hjemmesider. For at kunne lege er børnene nødt til at lære noget. På den måde bliver læring en forudsætning for og en integreret del af legen, hvor det for børnene handler om at være i en god situation.

I børns fritidskultur kan der iagttages forskellige uformelle læringsformer. Det drejer sig om *læringshierarkier, læringsfællesskaber og læringsnetværk*, som fungerer i forskellige sammenhænge (for nærmere beskrivelse af disse læringsformer se hovedrapport under Læring). De enkelte læringsformer kan siges at udgøre et sæt af læringsstrategier, som er de fremgangsmåder, børnene anvender for at opnå færdigheder og for at få viden om noget specifikt. Endvidere beskriver den enkelte læringsform de organisationsformer, børn konstruerer eller etablerer for at lære. Børns uformelle læringsformer er ofte effektive måder at lære på, hvorfor det er vigtigt i skolen at give plads til disse læringsformer, ligesom de må medtænkes i den måde, som undervisning og læreprocesser organiseres på i skolen

Filmmanuskripter omsat til PhotoStory

Projektet er tilrettelagt af to dansklærere i fællesskab. Først har klassen arbejdet en uge med film som tema. Hvordan laver man film? Hvem er med på holdet? Hvad skal der bruges? Filmterminologi? Eleverne har udforsket historiefortælling, film og filmgenrer. De har øvet sig på at skrive historier, og som støtte og inspiration har de brugt materialer, som lærerne har forberedt. Det er papirmateriale med narrative elementer (fig. 1), billeder fra forskellige blade, der er lagt i kuverter (fig. 2), og ”filmstrimler” til fremstilling af storyboards og til at tegne og fortælle med (fig. 3 a & b). De har lavet montager og diskuteret, hvad en god historie er. Sidst, men ikke mindst, har de arbejdet sammen i par og skrevet deres eget manuskript i hånden i deres skrivebog (fig. 4).



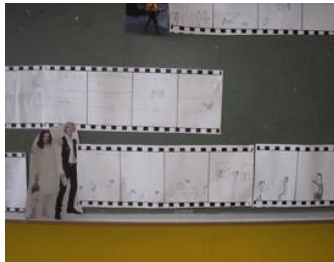
1



2



3a



3b



4



5



6



7

I den anden uge skal hver gruppe omsætte deres manuskript til en billedfortælling i programmet PhotoStory. Forinden har eleverne fremstillet egne fotos, tekst og speak ud fra manuskriptet.

Eleverne er vant til at benytte it, og selve arbejdsformen er fri. Så snart grupperne har samlet deres materialer og udstyr, fordeler de sig i klasseværelset, i skolens pc-rum, i fællesarealerne og udenfor.

En gruppe skal bruge en hund i historien, og en pige har sin lille skottehund med. I næste frikvarter kommer moderen og henter hunden. I klasseværelset instruerer en pige og en dreng statister til deres historie om et uhyggeligt mord. I pc-rummet (fig. 5) henter de billederne fra kameraet og lægger dem ind i PhotoStory på de rigtige steder i historien. Derefter skal der laves speak ud fra manuskriptet (fig. 7). De skiftes til at speake og snakke om fortællingen. Pigen arbejder med PhotoStory, og imens spiller drengen *Dragonfable* uden at blive uopmærksom over for projektet.

Eleverne finder sammen ud af, hvordan de lægger deres PhotoStory på e Levintra, og derefter laver de en filmplakat (fig. 6), som de også hjælper hinanden med at laminere. Flere elever er i gang med at lave deres egen PhotoStory. Det er noget de gør for sjov. En dreng finder billeder på *Dungeon and Dragons* sider og har allerede planlagt både tekst og speak. Pludselig er Justin Timberlake der med hittet *Sexy Back* fra *YouTube* på storskærm og for fuld skrue.

Til august skal forældrene se alle produktionerne, og så skal der uddeles en filmpris (Oscar)

Analyse

Når eleverne arbejder med at omsætte deres eget manuskript til en billedfortælling, udvikles lysten til at beskæftige sig med sprog, og samtidig sker der en udvikling af personlig og kulturel identitet, fordi sammenhængen mellem æstetik og forståelse kommer i spil. Fx arbejder to drenge, Anton og Troels, sammen. Anton har Aspergers syndrom, og Troels vil helst arbejde alene, fordi han bliver uvenner med de andre elever. Men Troels vil gerne arbejde sammen med Anton, fordi: *"... Han er lidt særlig ... det er fint, for han er ikke så meget med"*. Det viser sig, at de to faktisk arbejder mere sammen, end det umiddelbart ser ud til. Anton spiller computerspil, mens Troels redigerer og samler fortællingen i PhotoStory. Indimellem spørger Troels, hvad Anton synes, og Anton har som regel både en mening, kommentarer og forslag. Anton fortæller, at *"Jeg har taget billeder, og jeg var med til at lave ideer. Jeg har mange historier inde i mit hoved"*.

Danskfagets brede formål bliver opfyldt sammen med de mere specifikke faglige formål. Marie fortæller, hvad hun godt kan lide ved sådan et forløb: *"Jeg laver meget, fordi vi selv skal tænke og både skal læse og skrive. Så øver jeg begge ting. Og så skal man jo finde ud af billederne, hvordan de skal se ud, vi skal vælge. Jeg læser en masse hele tiden ... og jeg elsker at lave det frivillige"*. Andre elever fortæller, at de får lyst til – bare for sjov – at lave deres egne PhotoStories. De finder billeder på nettet og planlægger både tekst og speak.

Eleverne fortæller, hvad de synes, de lærer, når de bruger it:

- Vi skriver og finder på
- Vi bruger fantasien
- Vi lærer at samarbejde
- Det er godt, at man bevæger sig (drenge), for så kan jeg bedre koncentrere mig
- Vi skal vælge billeder, hvordan de skal se ud, hvor de skal tages
- Det er sjovt; når det er sjovt, gider man godt lære noget.

På det konkrete plan støtter arbejdsformen direkte udviklingen af færdigheder i at *bruge sproget personligt og alsidigt i samspil med andre*. Alle fortællinger er således fantasifulde, men også omhyggeligt designede. Der bliver arbejdet meget med den narrative struktur, og eleverne er grundige med at få sproget til at være både nuanceret og korrekt. Når de speaker manuskriptet, bliver der arbejdet intenst og genrebevidst med at få det rigtige tonefald og tempo uanset genre. De skelner også sikkert mellem talesprog (slang) og skriftsprog (korrekt grammatik og stavning).