

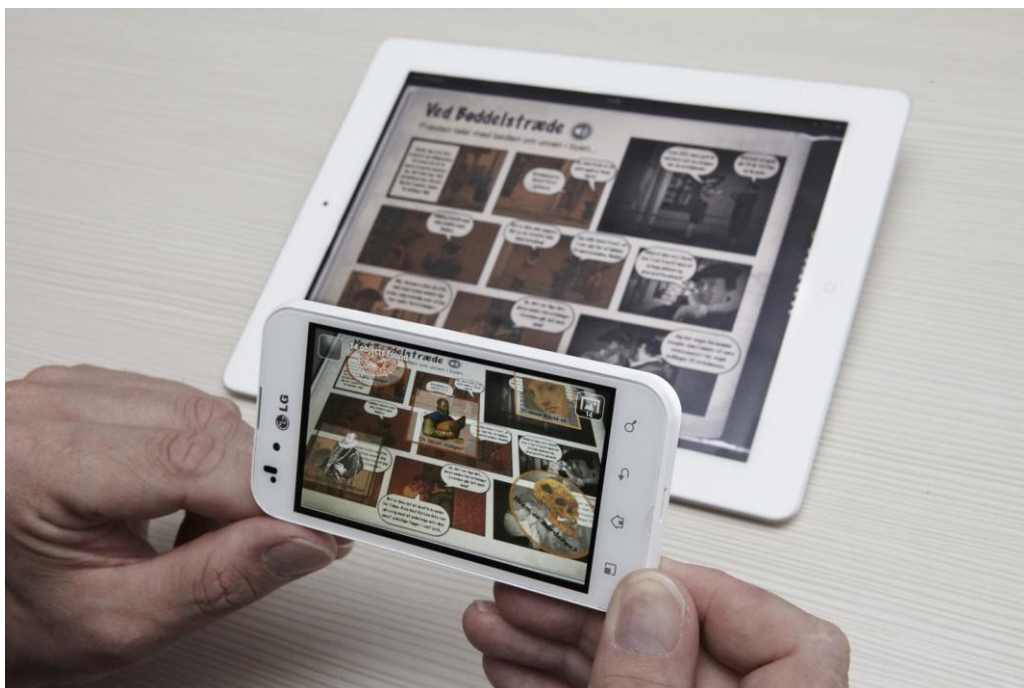
DIGITALT – DET ER FOR BØRN

Forslag til forløb

Børn fortæller historier

BØRNEGENES EGEN TEGNESERIE

'Børnenes egen tegneserie' er et forslag til, hvordan I kan bruge digitale medier til at lave digitale tegneserier sammen med børnene. Tegneseriens emne er op til jer selv; det kan være fortællinger, udflugter, temauger etc. Udgangspunktet er app'en Strip Designer, der kan lave fotos og tegninger om til en tegneserie med talebobler etc. Alt hvad der kræves er, at de fotos og tegninger, man vil bruge, findes som digitalt billede. Dvs. at vil man bruge fotos og tegninger af papir, skal de skannes eller affotograferes.



OVERBLIK

Teknologisk sværhedsgrad: Begynder

Aldersgruppe: 4-100 år

Læringsmål: Udviklingen af almene og digitale kompetencer gennem medindflydelse, leg og kreativ udfoldelse. Kommunikativ udvikling gennem skabelsen af fortællinger og historier ved brug af tale, skrift, billeder og film. Almen teknologisk forståelse.

Materialer: iPads eller digitale kameraer

FORLØBET

Del 1: Find på historier

Start med at arbejde helt klassisk med det. Find på en historie, sådan som I plejer, derefter går I til iPad'en eller det digitale kamera og computeren. Historien kan være mange forskellige genrer: Eventyr, detektivhistorie, børnenes bedste historier, genskabelse af deres yndlingshistorie.

Del 2: Informationssøgning

Herefter finder I inspiration og skaber ideer:

- Find fotos og videoer, der kan inspirere
- Find lokationer til fotos, tegninger og videoer - og snak om dem

Del 3: Producer materiale

I denne del af forløbet skal børnene producere materiale. Dette kan gøres ved at:

- Tage fotos til tegneserien og bruge app'en PaperCamera til at lave dem tegneserieagtige
- Lave tegninger til tegneserien
- Opbygge scenarier eller figurer i fysiske materialer – ReMida-materialer, natur etc. - og tage billeder af dem
- Vil man øve bogstaver, sætter man også tekst ind i taleboblerner

Del 4: Læs hinandens tegneserier

I denne del kan børnene præsentere sine tegneserier for de andre børn, deres venner og familier, fortælle om, hvordan de forskellige dele er blevet lavet, hvad den handler om, hvordan ideerne er opstået osv. Det handler om at skabe et rum, hvor børnene får lov og mulighed for selv at sætte ord på den proces, de har været del af i forløbet.

EMNER

Under forløbet er der en række emner, der kan tages op, og inddrage til bredere diskussioner med børnene, alt efter hvilke historier de laver sig. Nogle eksempler på disse kunne være:

- Hvordan laver man en god historie? Hvilke redskaber og strukturer kan man gøre brug af, når man skaber en fortælling?
- Hvordan tager man et godt billede – og hvad betyder det, at et billede er 'godt'? Hvordan får man den 'onde' til at virke faretruende og den 'gode' til at virke god?
- Hvad betyder lokationen for en historie?

PRAKTISK

Det analoge:

Det fysiske materiale:

- ReMida-materialer (modellervoks, ler, træ, kapsler etc.)
- Lokationer til at 'skyde' billederne og filmene i (skal det være udenfor, indenfor osv.)

Det digitale:

Til inspiration:

- Internettet til at finde film og billeder på

Til optagelse af film og billeder:

- Tegneserie app (Strip Designer, ComicBook)
- Tegneapp (Drawing Pad)
- Fotoapp (almindeligt kamera, PaperCamera, Camera 2)
- Collage program (Pic Collage)

