

RAGNA ROCK

MUSEET FOR
POP, ROCK & UNGDOMSKULTUR

STJERNE- DRØMME

LÆRERVEJLEDNING
GRUNDSKOLE

START

En del af

**RO
MU** 

STJERNEDRØMME

Klassetrin 8.-10. klasse.

Varighed 2½ time

Fag Dansk, men med engelsk som supplement. Forløbet kan dog varieres efter de enkelte fag, så klassen udelukkende arbejder med dansk eller engelsk.

Pris 1000 kr. Gratis for skoler i Lejre Kommune og Roskilde Kommune jf. aftale om gratis undervisning.

BESKRIVELSE AF UNDERVISNINGSFORLØB:

Dette forløb er en faglig forlængelse af RAGNAROCKS interaktive spil 'Upcoming', hvor eleverne skal dyste om at få succes med deres fiktive band. I forløbet skal eleverne vælge to opgaver indenfor kategorierne ART, FILM, SOUND og TEXT, som de i grupper skal løse efter særlige faglige krav. Eleverne vælger blindt deres opgaver efter emne og en overskrift, fx ART – Pladecover, TEXT – Pressemeddelelse, og derfor vil eleverne blive fagligt udfordret, da de ikke på forhånd kender opgavens indhold og faglige krav. Eleverne slipper løs i udstillingen, hvor de skal spille upcoming og samle inspiration til deres kreative opgaver i udstillingen. Efterfølgende får eleverne tid til at lave deres kreative opgaver, som de skal præsentere deres band og opgaver for resten af klassen. Hvis de laver nogle gode opgaver og kan fremlægge opgaver ift. de krav de skal overholde, så vil grupperne have mulighed for at få de afgørende ekstra point, som gør at de kan vinde over de andre!

I forløbet får eleverne mulighed for at arbejde med billedanalyse, digtanalyse, nyhedskriterier samt egenproduktion af pladecover, storyboards, pressemeddelelse, interview, Facebook-sider, reklamer etc. Eleverne får mulighed for at opnå kompetencer indenfor IT og medier i forhold til deres egen rolle som kritisk undersøger, analyserende modtager, målrettet og kreativ producent samt som ansvarlig deltager. Der vil være enkelte opgaver, hvor eleverne skal læse og forstå engelsksprogede tekster, og de skal med hjælpemidler selv formulere tekster på engelsk. Derudover vil eleverne, i nogle opgaver, arbejde med identitetsmarkører og forskellige historiske subkulturer. Eleverne får i undervisningsspillet 'Upcoming' mulighed for at arbejde med at udtrykke sig i skrift, tale, lyd og billeder samt give en sammenhængende fremlæggelse af deres valg for resten af klassen.

FÆLLES MÅL - GRUNDSKOLEN

Dansk:

Kompetencemål – Læsning

- Eleven kan læse multimodale tekster med henblik på oplevelse og faglig viden samt diskutere teksters betydning i deres kontekst

Kompetencemål – Fremstilling

- Eleven kan udtrykke sig forståeligt, klart og varieret i skrift, tale, lyd og billede i en form, der passer til genre og situation

Kompetencemål – Fortolkning

- Eleven kan forholde sig til kultur, identitet og sprog.

Kompetencemål – Kommunikation

- Eleven kan deltage reflekteret i kommunikation i komplekse formelle og sociale situationer

Engelsk:

Kompetencemål – Mundtlig kommunikation

- Eleven kan give sammenhængende fremstillinger af almindelige situationer og emner på engelsk.

Kompetencemål – Skriftlig kommunikation

- Eleven kan forstå og skrive længere sammenhængende tekster med forskellige formål på engelsk.

LÆRINGSMÅL

Dansk:

- Eleven kan vurdere tekstens sproglige virkemidler og ordvalgets betydning for budskabet samt selv bruge sproglige og billedlige virkemidler i sin fremstilling.
- Eleven kan disponere og layoute stof så det fremmer hensigten med produktet.
- Eleven kan forberede og fremstille multimodale produktioner.
- Eleven bruger sin viden om virkemidler, grafisk design og efterproduktion.
- Eleven kan respondere på forholdet mellem produktion og genre.
- Eleven kan argumentere og informere
- Eleven bruger sin viden om retoriske virkemidler, talehandlinger og positionering.
- Eleven bruger sin viden om opbygning af artikler og interviewteknik.
- Eleven kan bruge kroppen som udtryk og har viden om krop og identitet.
- Eleven bruger sin viden om sammenhængen mellem digitale teknologier og kommunikation.

Engelsk:

- Eleven kan give sammenhængende fremstillinger på baggrund af indhentede informationer.
- Eleven kan tilpasse en sproglig fremlæggelse efter mål og modtager samt planlægge en mundtlig fremlæggelse.
- Eleven kan forstå centrale synspunkter i autentiske tekster.
- Eleven kan udtrykke sig skriftligt afpasset formål.
- Eleven kan stave på engelsk med hjælpemidler.
- Eleven kan skrive med rimelig sproglig præcision.

FØR KLASSEN BESØGER RAGNAROCK:

Museumsorganisationen **ROMU** ønsker, at museumsbesøget skal være en del af en helhed. Derfor er det vigtigt, at du tænker forløbet på museet ind i den øvrige undervisning.

Oven for ser du en række faglige læringsmål, som vi har sat for dette forløb. Hvis du har specielle ønsker til forløbet er det vigtigt, at vi bliver informeret om dette, når du booker forløbet. Det vil desuden øge elevernes udbytte, hvis klassen på forhånd har stiftet bekendtskab til følgende temaer/områder:

- Lyrik
- Sproglige og retoriske virkemidler

- Symbolsprog
- Nyhedsmedier- og kriterier
- Reklamer
- Billedeanalyse og komposition

Du skal som lærer inden museumsbesøget have opdelt eleverne i grupper. Det optimale antal er 6 grupper, med 3, 4 eller 5 elever i hver gruppe. Disse grupper kan med fordel laves efter CL-strukturer, så der fx i hver gruppe vil være elever, der arbejder ud fra forskellige tænkefærdigheder, såsom analytisk/kritisk tænkning, problemløsende tænkning, innovativ tænkning og reflekterende tænkning.

PÅ RAGNAROCK:

Museets underviser tager imod jer i foyeren. Herefter vil I gå over i Værkstedet, hvor der vil være mulighed for at hænge jakker og tasker. Her vil underviseren præsentere sig selv og fortælle, hvad I skal under jeres forløb på museet.

Efter denne indledning vil I blive introduceret til spillet og eleverne vil i grupper vælge to opgaver, som de skal løse efter de har spillet upcoming-spillet i udstillingen. Eleverne kan vælge opgaver indenfor kategorierne ART, FILM, SOUND og TEXT. Grupperne vil få udleveret iPads, hvor de kan læse deres opgaver, de krav de skal opfylde i opgaveløsningen, ligesom der vil være programmer, som eleverne kan bruge til at løse opgaverne. Hver opgave vil have tre krav, som eleverne skal overholde for at det udløser point. Grupperne konkurrerer mod hinanden om at få succes med deres band, så pointene kan have afgørende betydning for om de vinder.

Efterfølgende skal grupperne spille Upcomingspillet i udstillingen. Her vil underviseren være til rådighed – Han/hun vil forklare, hvordan man bruger spilstationerne, være opsøgende og sikre at alle grupper har en god oplevelse og forstår, hvad de skal samt hjælpe til ved tvivlsspørgsmål. Når I er i udstillingen er det din rolle som lærer at sikre at eleverne får spillet upcoming, og at eleverne holder fokus på deres opgaver og dagens program.

Når alle har spillet 'Upcoming' i udstillingen, vil eleverne have tid til at arbejde med de kreative opgaver i værkstedet. Her vil underviseren være hjælpsom og sikre at alle kommer godt igennem deres opgaver. Her skal du som lærer også på banen, og ligeledes sikre at alle grupper arbejder på deres opgaver. Ligesom du skal hjælpe eleverne med at tage billeder til deres opgaver.

Til sidst i forløbet skal grupperne præsentere deres band og deres kreative opgaver. Her vil underviseren stille enkle opfølgende spørgsmål til elevpræsentationerne. Dog understreges det, at det her forventes, at du som lærer, er med til at stille faglige spørgsmål til dine elever ud fra de krav, som står beskrevet i opgaverne. Det kunne eksempelvis være spørgsmål som - bruger eleverne deres viden om digtanalyse, billedeanalyse, reklamesprog opbygning af artikler mm! Du kan inden forløbet med fordel læse opgaverne og orientere dig om de krav, eleverne skal overholde for at få point af museumsunderviseren – opgaverne ligger på hjemmesiden under Upcoming.

NB: Opgaverne skal ikke gennemgås med eleverne på forhånd.

EFTERBEARBEJDNING

For at øge elevernes læringsudbytte er det vigtigt, at eleverne får mulighed for at arbejde videre med museumsbesøget, når I kommer tilbage på skolen. Museumsunderviseren vil sende et wetransfer-link til den mail, som forløbet er booket med. Her vil der være alt det materiale (billeder, tekst, film) som eleverne har produceret og gemt på deres iPads. I kan som klasse tage udgangspunkt i nogle af opgaverne, når I kommer tilbage på skolen og følge op på læringsmålene, så der skabes et sammenhængende forløb, der vækker elevernes interesse og engagement.

BOOKING

Undervisningsforløbet "Stjernedrømme" kan bookes på:

T 5170 7071 eller på

E booking@romu.dk

PRAKTISK:

Det er muligt at spise medbragte madpakker på museet enten før eller efter besøget på museet. Hvis I ønsker at gå rundt i museets udstilling på egen hånd efter besøget er der mulighed for det, hvis det er indenfor museets åbningstider.

Lærers rolle:

Vi regner med, at når du booker et forløb på RAGNAROCK, vil du være med til at sikre og opretholde de pædagogiske rammer samt hjælpe til med, at eleverne får en god oplevelse på museet. Det er museets underviser som gennemfører undervisningsforløbet med hjælp fra dig som klassens lærer. Skulle det imod forventning være umuligt for museets underviser at gennemføre undervisningen pga. larm, ballade, uro, chikane o.lign., og hjælper gentagende henstillinger ikke forbeholder museet sig retten til, at stoppe forløbet før tid.

EVALUERING:

Det er vores målsætning, at eleverne går fra museet med ny viden og nye færdigheder, som de kan bygge videre på i skolen. Vi vil meget gerne høre om, hvordan forløbet har været og om eleverne fik det udbytte, som du havde forventet, da du bookede forløbet.

RAGNAROCK er en del af Museumskoncernen ROMU:

Roskilde Museum, Frederikssund Museum, Lejre Museum, RAGNAROCK - museet for pop, rock og ungdomskultur, Lützhøfts Købmandsgård, Håndværksmuseet, Skt. Laurentius, Domkirkemuseet, Tadre Mølle samt Gl. Kongsgård.

Læs mere om ROMU på www.romu.dk