



"Barnet kan kun opleve en afbalanceret udvikling, hvis hans intelligens rationalitet og følsom intelligens udvikles i harmoni og komplementaritet. "

Plan for kunst og kultur i skolen, Nationalt Center for Uddannelsesdokumentation, 2001

Spørg en film / Uddannelsesaktiviteter

At opdage en film med børn er en unik oplevelse; sjovt, det giver dig mulighed for at arbejde med alle de målrettede færdigheder i skoleprogrammer i klassen og udvikle dig flere evner. Evnen til at forstå og gøre sig selv forstået, at skabe mentale billeder, at observere, klassificere, opfinde, kommunikere med andre eller endda til at udtrykke dig gennem bevægelse, være følsom over for rytme og lydverdener. Film inviterer også børn til at genkende deres følelser og forstå andres. Visse spørgsmål er fælles for hver film; nogle gange bliver indlysende for voksne, de er ikke nødvendigvis naturlige, og hver visning med børn vil være muligheden for at stille spørgsmål, der vil blive reflekser til at udøve kritisk tænkning og udvikle smag.

Mange aktiviteter er også fælles for hver film. "Værktøjskassen" tilbyder en liste over aktiviteter, der tjener alle folkeskolelektioner.

fransk (og eller fremmedsprog)	Cykler	Forstå og få folk til at forstå
	1	Identificer forfatteren og produktionsteamet
	2	Scenario, instruktion, animation, musik...
	3	
	1	Brainstorming
	2	Hvad eleverne beholdt, hvad de forstod eller ikke forstod, hvad de følte...
	3	
	1	Fortæl historien mundtligt eller skriftligt
	2	I et par sætninger så i en sætning så kort som muligt.
	3	
	1	Identificer, navngiv (Vocabulary) og beskriv filmens elementer
	2	Objekter, steder, former, farver, lyde... Beskriv karaktererne (portrættet) og deres rolle i filmen.
	3	
	1	At kunne huske filmen
	2	Et par dage efter visning. (Musikudvidelse: husk scenerne ved hjælp af musikalske uddrag).
	3	
	1	Identificer relationer og positioner mellem objekter
	2	Adverbier af sted, derovre, nedenunder, inde... Mundtlig og/eller skriftlig (udvidelse af billedkunsten).
	3	
	1	Identificer, navngiv og beskriv karakterernes handlinger
	2	Lav en liste over verber, der beskriver handlinger.
	3	
	1	skelne mellem fiktion og virkelighed
	2	Er det fiktion, en historie, en kontekst inspireret af virkeligheden? Er dette en drøm? Er dette plausibelt?
	3	
	1	Identificer de vigtigste elementer i filmen
	2	Karaktererne, de genstande, der er nødvendige for at forstå filmen.
	3	
	1	Identificer scenerne, filmens nøgleøjeblikke
	2	Hvor mange scener? hvorfor er dette et nøgleøjeblik?
	3	
	1	Identificer indikatorer, tidsmæssige og rumlige benchmarks.
	2	Hvornår? Hvor længe? Eller ? Karakterernes placering i rummet.
3		
1	Skift synspunkt	
2	Fortæl historien fra flere karakterers synspunkt.	
3		
1	Sammenligner filmen og den virkelige verden	
2	Et objekt i virkeligheden (de 5 sanser) og i en film (living world extension).	
3		
1	Beskriv en karakter fra filmen	
2	Fysisk og psykisk.	
3		
1	Beskriv filmens stemning	
2	Hvad er en stemning, en atmosfære?	
3		
1	Klassificer film (visuelle universer, historier osv.)	
2	Efter visning af flere film.	
3		
1	Identificer tid og sted for historien	
2	historisk, tidløst, imaginært?	
3		
1	Identificer filmens budskaber	
2	Debatter og små filosofiske workshops.	
3		
1	Forstå filmens forfatters hensigt	
2	Forfatterens dominerende hensigt og hans hovedargumenter.	
3		
1	Sammenlign flere film	
2	Genre, billed- og lyduniverser, fortælleformer, talefigurer, karakterer, filmens rytme...	
3		
1	Debatter om, hvad børn ser uden for skolen	
2	Yndlingsfilm? Serier, spillefilm, dokumentarfilm, tv-programmer...	
3		
1	Opret individuelt eller samlet	
2		
3		
1	Forestil dig en ny titel	
2	Sammenlign de tilbudte titler og forklar valget (udvidelse af plastikkunst: filmplakat).	
3		
1	Forestil dig filmens dialoger	
2	Læs derefter, mens du ser filmen.	
3		
1	Lav en bog med billederne fra filmen (børnefortællerne)	
2	Forklar valget af fortæller, fortæl i første eller tredje person, i nutid eller fortid...	
3		
1	Opret et filmstoryboard ud fra optagelser fra filmen	
2	Tilføj en billedtekst. Angiv kamerabevægelser for alderen 9 til 12 (visuel kunstudvidelse).	
3		
1	Opret en ny karakter	
2	En karakter, der ville finde sin plads i historien. Menneske, dyr, objekt eller abstraktion... (personificering).	
3		
1	Forestil dig en begyndelse og en slutning	
2	En begyndelse for filmen, en ny slutning eller fortsættelsen af filmen. To forskellige slutninger...	
3		
1	Skift et øjeblik eller et element i filmen og forestil dig den nye historie	
2	et nøgleelement i filmen eller et sekundært element. Hvad hvis en livløs ting i filmen kom til live?	
3		
1	Genskab filmens tidslinje	
2	Fra uordnede sætninger (plastisk kunstudvidelse med billeder fra filmen).	
3		
1	Udtryk dine meninger og følelser	
2		
3		
1	Udtryk en personlig mening om filmen	
2	Synspunkter, affiniteter. Forsvar din mening. Hvorfor elsker jeg lidt, meget, passioneret...?	
3		
1	Sammenlign med personlige erfaringer	
2	Minder filmen dig om en personlig oplevelse?	
3		
1	Genkend dine følelser og forstå andres	
2	Identificer og udtryk dine følelser. Klasseværrelsens dialog. Se ordlisten over følelser.	
3		

Plastkunst	Cykler	Identificer dig selv og vær følsom over for kunsten
	1	Analysér filmens visuelle verdener
	2	Kunsthistorie, kunstneriske bevægelser... Opdagelse af forskellige kunstneriske udtryk og sammenligning.
	3	
	1	Sammenlign med andre repræsentationsformer
	2	Et æble i kunsthistorien for eksempel (kunstnerisk udtryk som en vision af verden).
	3	
	1	Identificer referencer
	2	Sammenlign med kinematografiske, litterære, billedværker...
	3	
	1	Ekspirer og skab
	2	Lav en plan af indretningen, repræsentere rummet
	3	Hovedelementerne, karakterernes rejser...
	1	Repræsenter en karakter eller et objekt
	2	I tegning og i volumen (modellen) så sammenlign.
3		
1	Ekspirer med indramning	
2	Med et kamera. Nærbillede, uden for kameraet... Se film: biografleksikonet.	
3		
1	Lav en film eller animation i klassen	
2	Kamera (stop-motion), videokamera eller tablet. Lav en thaumatrope eller flipbog.	
3		
1	Lav en historie (før du ser filmen)	
2	Forestil dig en historie baseret på 2 eller 3 billeder fra filmen, og tegn derefter de manglende billeder.	
3		
1	Lav en filmplakat	
2	Valg af elementer, layout (fransk udvidelse eller fremmedsprog, forestil dig titlen).	
3		
1	Passende kinematografiske teknikker	
2	Identificer iscenesættelsesteknikker	
3	Flashback og andre fortællende værktøjer.	
1	Brug filmisk ordforråd	
2	Se film: Biografordlisten.	
3		
1	Lav et storyboard til filmen	
2	Tegn vignetter fra billeder af filmen (fransk udvidelse eller fremmedsprog).	
3		
1	Sammenlign med andre udtryksformer	
2	Roman, digt, tegneserie, maleri, skulptur, teater, dokumentarfilm, reklame...	
3		
1	Identificer animationsteknikker	
2	Håndtegning, stop-motion, computer.	
3		
1	Oplev nye erhverv	
2	Manuskriptforfatter, instruktør, animator, producer, lydtekniker... Se film: biografaff.	
3		

Musik	Cykler	Lydens og musikens rolle
	1	Beskriv og sammenlign lydelementer
	2	Identificer ligheder og forskelle.
	3	
	1	Forstå musikens rolle
	2	Forholdet til iscenesættelsen og billederne. Soundtrack uden film. Uddrag med forskellig musik.
3		
1	Syng musikken fra filmen	
2	Alene eller i kor, med eller uden instrumenter.	
3		
1	Efterlign en lydeffekt fra filmen	
2	Simple midler som hænder, mund, krøllet papir...	
3		
1	Komponer musik og/eller lydeffekter til filmen	
2	Simple virkemidler, stemmen, hænderne eller musikinstrumenterne... Forstå påvirkningerne på filmen.	
3		

EPS	Cykler	Opbyg kropssprog
	1	Replay, Gengiv en scene fra en film
	2	Dialoger og scenografi. Teaterspil, mime. Imiter stillinger, ansigtsudtryk.
	3	
1	Gengiv bevægelser med din krop	
2	Bevægelsen af karakterer, træer, skyer, abstrakte former...	
3		
1	Få andre elever til at gætte	
2	Efterlign en karakter eller et element fra filmen, stillinger, ansigtsudtryk og få folk til at gætte.	
3		

Matematik	Cykler	Matematik for små
	1	Lidt algebra
	2	Tæl karaktererne eller elementerne i en film. Antallet af gange...
	3	
1	Lidt geometri	
2	Identificer og tegn geometriske former.	
3		
1	Plads i 3 dimensioner	
2	Find rundt i filmens placeringer. Tilføj den tidsmæssige dimension. Forholdet mellem objekt og rum.	
3		