
LÆRERVEILEDNING VALHALL OPPGAVER

INNHold

Kompetansemål fra Kunnskapsløftet 2020	3
Norsk tegnspråk	3
Kompetansemål etter 7. trinn	3
Kompetansemål etter 10. trinn.....	3
Norsk for elever med tegnspråk	4
Kompetansemål etter 7. trinn	4
Kompetansemål etter 10. trinn.....	4
Praktisk gjennomføring og variasjoner: Veileder for oppgaveløsning	5
Oppgave 1: Førlesing.....	5
Oppgave 2: Persongalleri.....	5
Oppgave 3: Tegnspråktekst.....	6
1: Sett sammen historien	6
2: Fortell historien.....	6
3: Lag et rollespill av denne eller en annen sekvens i Valhall.....	7
Oppgave 4: Bildeanalyse.....	7
Oppgave 5: Snakkebobler	8
Oppgave 6: Sammensatt tekst	8
Oppgave 7: Lag tegneserie.....	9
Tegneseriemaler til utskrift:.....	9
Oppgave 8: Puslespillmetoden	9
Oppgave 9: Komposisjon.....	10
Oppgave 10: Analyse	12
Tverrfaglig arbeid	14
Digitale ferdigheter som grunnleggende ferdighet	14
Tverrfaglig tema – Demokrati og medborgerskap.....	14
Tverrfaglig – drama og rytmikk	15

«Valhall - Ulven er løs» er et læremiddel som gir elevene muligheten til å utforske den multimodale versjonen av denne klassiske tegneserien på helt nye måter. Tegneserieheftet markerer begynnelsen på Valhall-serien, hvor historiene er forankret i de gamle mytene om gudene i norrøn mytologi. Handlingen starter når tordenguden Tor og hans lumske følgesvenn Loke besøker gården til søskenparet Tjalve og Roskva. De blir raskt dratt inn i et eventyr som når sitt høydepunkt når den fryktede Fenrisulven bryter ut av sine lenker og truer freden i Åsgard, gudenes land. Den digitale versjonen av «Valhall - Ulven er løs» utvider tegneseriens magi. På nettstedet kan du klikke på bildene og oppleve teksten på norsk tegnspråk med norsk tale. Ved hjelp av AR-teknologi kan du virkelig bringe historien til live. Du skanner bildene i det fysiske heftet med telefonen, og ser tekstboblene komme til live med tegnspråk og tale. Nettstedet er nå utvidet med et omfattende oppgavesett.

Før elevene dykker inn i historien, er det oppgaver som skal aktivere forhåndskunnskapen ved å bruke førlesingsstrategier, og gjøre elevene kjent med hovedkarakterene i historien. Det er også oppgaver i å analysere bilder, sammensatte tekster, og oversettelse fra norsk til norsk tegnspråk, samt lære hvordan snakkeboblers form påvirker teksten og historiens fremdrift. Kreativiteten utfordres når elevene skal lage sine egne tegneserier, og fortellinger inspirert av norrøn mytologi. I tillegg er det både undervisning og oppgaver for å jobbe med struktur og oppbygging av tekst. Ved å jobbe med disse oppgavene, vil elevene oppnå viktige kompetansemål i både norsk for elever med tegnspråk og norsk tegnspråk, som spesifisert i Kunnskapsløftet 2020.

KOMPETANSEMÅL FRA KUNNSKAPSLØFTET 2020

NORSK TEGNSPRÅK

KOMPETANSEMÅL ETTER 7. TRINN

- avlese tegnspråktekster i forskjellige sjangre fra ulike tider og kulturer
- beskrive, fortelle, argumentere og reflektere i muntlig samhandling og skriftlig tekstskaping
- produsere tekster med tydelig tegnspråkstruktur

KOMPETANSEMÅL ETTER 10. TRINN

- reflektere over og gjøre rede for ulike elementer som påvirker tekster som oversettes og tolkes
- informere, analysere, reflektere og argumentere i ulike sjangre og for ulike formål
- produsere tekster som har en tydelig struktur og er tilpasset sjanger, mottaker og formål

NORSK FOR ELEVER MED TEGNSPRÅK

KOMPETANSEMÅL ETTER 7. TRINN

- lese lyrikk, noveller, fagtekster og annen skjønnlitteratur og sakprosa på bokmål og nynorsk og i oversettelse fra samiske og andre språk, og samtale om form og innhold
- leke med språket og prøve ut ulike virkemidler og framstillingsmåter i egne tekster
- skrive tekster med struktur og mestre sentrale regler for rettskriving, ordbøyning og tegnsetting
- skrive tekster med funksjonell håndskrift og med flyt på tastatur
- utforske samspelet mellom skrift, bilder og andre uttrykksformer og lage egne sammensatte tekster
- forstå og bruke ulike språklige virkemidler i egen tekstskaping

KOMPETANSEMÅL ETTER 10. TRINN

- lese skjønnlitteratur og sakprosa på bokmål og nynorsk, på svensk og dansk og i oversettelse fra samiske og andre språk, og reflektere over tekstenes innhold, sjangertrekk og virkemidler
- bruke fagspråk og argumentere saklig i egen skriving, i samtaler og skriftlige framstillinger om norskfaglige og tverrfaglige temaer
- skrive tekster med funksjonell tekstbinding, variert ordforråd og riktig tegnsetting og mestre ordbøyning og rettskriving
- lage sammensatte tekster og begrunne valg av uttrykksformer

PRAKTISK GJENNOMFØRING OG VARIASJONER: VEILEDER FOR OPPGAVELØSNING

OPPGAVE 1: FØRLESING

Leseforskere har funnet ut at å aktivere forforståelsen trolig er den mest effektive faktoren for å øke leseforståelsen. Om elevene har noen knagger å henge teksten på, blir det enklere å få med seg innholdet. For å få hjelp av forforståelsen må man få fram relevante assosiasjoner. I oppgave 1 skal elevene helt enkelt **se** på forsiden av tegneserien, og fortelle hva de ser. Hjelpespørsmål legges frem i video:

- Hva ser vi på bildet?
- Hvem er med her?
- Hvordan er ansiktsuttrykk og mimikk på personene i bildet?

Samtidig bør man prøve å gjette seg fram til hva teksten kan handle om. Bruk gjerne noe tid på dette, la elevene formulere et par setninger som setter i gang de riktige tankene. Det kan være en fordel å samle disse tankene i plenum, kanskje kan elevene skrive noen stikkord på post-itlapper og henge på tavla, eller man kan bruke digitale verktøy som menti, slido eller padlet hvor elevene kan sende inn sitt svar anonymt. En plenumsrunde vil i alle fall sette fantasien i gang for de som trenger litt hjelp med dette. Enkelte elever har lett for å se for seg en historie og en handling ut fra et bilde, mens for andre kan det være vanskelig. Målet er uansett at når elevene slippes løs til å lese, vil de være opptatt av å se om antakelsene stemmer.

OPPGAVE 2: PERSONGALLERI

Denne oppgaven er i og for seg ikke en oppgave, men et persongalleri. Det er mange navn i norrøn mytologi, og alle disse navnene har et sett gudommelige egenskaper som elevene vil være tjent med å kjenne til før de dykker ned i historien. Persongalleriet er satt opp etter hvor de hører hjemme i det norrøne hierarkiet. Gudene er relasjonelt koblet sammen, og persongalleriet prøver å gi et bilde av hvilke relasjoner det er mellom dem. Livets tre Yggdrasil, også tilhørende norrøn mytologi, er bakgrunnen for oppsettet.

Hvis det er et behov eller et ønske om å jobbe mer med gudene og deres egenskaper, kan dette for eksempel organiseres i par eller grupper i klasserommet. Elevene kan i par lage seg kort som har gudens navn på den ene siden og egenskapene på den andre. Slik kan de øve hverandre med såkalte flash cards. En mer kaotisk øvelse, men med konsekvensen av mer avslappede rammer, er å tildele elevene hver sin gud og mingler rundt i klasserommet og holder «minipresentasjoner» av sin gud. For hver presentasjon de gjør får de en presentasjon av en ny gud i retur. Det blir en form for speed dating. Man kan selvfølgelig også kjøre spillvarianten, og lage seg Alias/tabu. To og to på lag beskriver gudenes egenskaper og partner må gjette hvilken gud det er snakk om. Dette kan være en enkel måte å engasjere på, da konkurranse ofte tenner en gnist hos mange elever.

OPPGAVE 3: TEGNSPRÅKTEKST

1: SETT SAMMEN HISTORIEN

Dra og slipp rutene slik at de havner i riktig rekkefølge, eller til et bestemt sted på siden. Digitalt har rutene designerte plasser. Dersom man velger å kjøre den analoge varianten og klippe opp utskriftsvennlig versjon, er det nok å plassere «hendelsene» på en linje, og selvfølgelig en linje i riktig rekkefølge. Denne oppgaven har en fasit, og den ser du som lærer før du klipper opp utskriftsvennlig versjon eller studerer side 17 og 18 i det fysiske tegneserieheftet. På nettsiden ligger den under fanen «Til lærer».

Utskriftsvennlig versjon får du også via denne lenken: [Print og klipp Oppg3.pdf \(erher.no\)](#).

2: FORTELL HISTORIEN

Å formidle er en krevende øvelse. Man skal ha noe å fortelle om, og man skal fortelle om det på en måte som engasjerer og får tilhørerne interessert. Dette krever mye trening. Å gjenfortelle er en fin og relativt ufarlig start på dette arbeidet. Da trenger man ikke tenke like mye på HVA man skal si noe om, og kan vie all sin oppmerksomhet til HVORDAN.

Dette er likevel en utførende oppgave fordi bilder og visuelle litterære uttrykk skal oversettes til norsk tegnspråk eller norsk skriftlig. Elevene kan få prøve seg på egenhånd, eller de kan støtte seg til eksemplet på tegnspråk som ligger sammen med

oppgaven. Det er imidlertid viktig å påpeke at eksemplet er EN måte å gjøre det på og trenger ikke følges slavisk. Den må ikke regnes som en fasit.

3: LAG ET ROLLESPILL AV DENNE ELLER EN ANNEN SEKVENSI I VALHALL

Å lage rollespill fungerer kanskje ikke i alle klasser, men det kan være en veldig artig måte å avslutte arbeidet med et tema. Kanskje holder man på med dette rett før sommerferien, og trenger noe morsomt eller annerledes å fylle de siste skoledagene med. Om ikke annet er rollespill minneverdig. Det setter seg på netthinnen på en helt annen måte enn et teoretisk arbeid. Bare det kan være grunn nok til å prøve.

OPPGAVE 4: BILDEANALYSE

Oppgave fire er en analyseoppgave. Nøyaktig hva som skal bli resultatet av denne analysen er opp til hver enkelt lærer. Det er mange muligheter. Den kan leveres inn individuelt, enten i skrift eller som presentasjon, det samme kan gjøres i par eller gruppe. Det kan også være interessant å gjennomføre analysen i løpet av en undervisningsøkt hvor klassen deles inn i grupper som gjør hver sine analyser, for deretter å se på analysene i fellesskap.

Analysen er delt i to. Først skal elevene merke seg de visuelle elementene i bildet uten å bli forstyrret av de mer konkrete innholdselementene. Hva kan bildet fortelle oss uten innholdet i snakkeboblene. Det er mye å lese av komposisjonen på bildet, og ansikt og kroppsspråk på karakterene. Når elevene har gjort seg opp noen tanker og konkretisert noen vurderinger, kan de få tilgang på innholdet i snakkeboblene. Denne delen av oppgaven lar elevene gjøre seg noen refleksjoner rundt hvor mye av meningsinnholdet de oppfatter uten tekst, og hvor mye teksten har å si for meningsinnholdet. Spørsmålet er da: Var antakelsen om innholdet i ruten riktig? Det er mulig å skrive ut bildet uten tekst og dele ut til elevene: [Skriv ut Oppg4 \(erher.no\)](http://erher.no). På den måten kan elevene notere for hånd, og dermed løsrive seg litt fra skjermundervisning.

Målet med å jobbe på denne måten er å skape bevissthet rundt visuelle elementers betydning, når en arbeidsoppgave åpner for muligheten til å inkludere dem selvfølgelig. Hva må man konkretisere i form av bokstaver, og hva kan man helt enkelt vise? Det meste av tekst som elevene forholder seg til i det daglige, består av flere teksttyper som er satt sammen med hensikt å formidle et budskap eller informasjon på best mulig måte. Denne bevisstheten kan være nyttige for elevene i deres egen tekstproduksjon, og samtidig utvikle deres evne til kritisk tenkning.

OPPGAVE 5: SNAKKEBOBLER

Et av kjennetegnene ved tegneserier er snakkebobler. De er hovedkilden til kommunikasjon mellom karakterene i en tegneserie. Det er riktignok mye kommunikasjon i en tegneserie som ikke uttrykkes med skrift, men snakkeboblene er likevel et litterært grep som er verdt å vie litt ekstra oppmerksomhet. Snakkebobler inneholder mye informasjon «mellom linjene». Samtidig er de veldig konkrete i uttrykket. Skriftlig tekst i romaner eller aviser må komme i helhetlige setninger som informerer om fra hvem, eller til hvem noe sies, eller på hvilken måte noe sies. Snakkeboblene gir gjennom sin form og plassering denne informasjonen. En snakkeboble kan beskrives, og denne beskrivelsen kan være utgangspunktet for en samtale mellom elever i par, grupper eller i klassen. Hvordan skapes nyanser i utsagn i en snakkeboble? Ofte er det også sånn at elever kan enes om hva utformingen har å si for forståelsen av utsagnet. Hvorfor kan de det? Dette er en veldig interessant diskusjon som kan engasjere mange elever. En perfekt oppgave for en klassesdiskusjon.

Oppgave fem inneholder ti oppgaver med forskjellige snakkebobler som det går an å diskutere enkeltvis. I tillegg er det laget en refleksjonsoppgave. Er formen på snakkeboblen logisk? Logisk sett i sammenheng med innholdet?

OPPGAVE 6: SAMMENSATT TEKST

«Sammensatte tekster» er en samlebetegnelse på tekster som inneholder flere modaliteter eller teksttyper. Det vil si tekster som kombinerer visuelle, skriftlige og auditive uttrykksformer. Til elevene kan man gjerne si at en sammensatt tekst må inneholde minst to uttrykksformer. Reklameplakater er kanskje det mest åpenbare eksemplet, men et eksempel som er kjent for elevene. Hvis man tar en runde i plenum og reflekterer rundt hvilke typer tekster de møter hver dag, vil elevene fort oppdage at de forholder seg til sammensatte tekster absolutt hele tiden.

Oppgaven går ut på at elevene selv skal produsere en sammensatt tekst. Nærmere bestemt skal de lage en plakat: En informasjonsplakat som presenterer en selvvalgt gud fra Valhalluniverset. De velger selv hvilke teksttyper de ønsker å benytte seg av, men kriteriet er minst to. Oppgaven i seg selv er relativt enkel, og den kan gjerne gjøres praktisk slik at man får en pause fra skjermen. La elevene ta inn litt kunst og håndverk i norskundervisningen, og kose seg med klipp og lim, og gjerne noen fargeblyanter eller tusjer.

Det elevene indirekte lærer av denne oppgaven er hvilke strategier man kan ta i bruk for å skape effekt, og få formidlet sitt budskap på best mulig måte ovenfor mottakerne. Indirekte lærer elevene kildekritikk overfor de sammensatte tekstene de møter i hverdagen, ved å lære seg noen av de «triksene» som blir brukt for å fange nettopp deres oppmerksomhet. Det er viktig og nyttig å skape en bevissthet rundt det faktum at her er ingen tilfeldigheter, men helt bevisste strategier for å fange oppmerksomhet. Ikke bare fange oppmerksomhet generelt, men oppmerksomhet på de rette stedene og i riktig rekkefølge for å oppnå et resultat; å formidle et budskap.

Denne oppgavemodulen består av undervisningsvideoer som tar for seg ulike strategier og metoder for å skape en bestemt effekt, og helt til slutt en presentasjon av selve oppgaven.

OPPGAVE 7: LAG TEGNESERIE

Å jobbe med tegneserier er en fin inngang til å jobbe med språklige virkemidler, men også å jobbe med evnen til kritisk blikk på sammensatte tekster. Det å utarbeide en tegneserie selv vil vise elevene hvor mye som ligger bak. Det er utrolig mye som på tenkes grundig igjennom i forkant. Mange elever ser nok for seg at det «bare» er å sette i gang og tegne, og ha et morsomt poeng. Denne oppgaven vil være en fin inngang til dette arbeidet.

Modulen består av både undervisningsvideoer, tilleggsressurser fra elevkanalen, fysisk materiell som kan skrives ut, og en oppgave.

TEGNESERIEMALER TIL UTSKRIFT:

- [Tegneseriemal-1.pdf \(erher.no\)](#)
- [Tegneseriemal-2.pdf \(erher.no\)](#)
- [Tegneseriemal-3.pdf \(erher.no\)](#)

OPPGAVE 8: PUSLEPILLMETODEN

Puslepillmetoden er en form for samarbeidslæring. Eleven deler kunnskap og lærer av hverandre. Hvis denne oppgaven skal brukes må klassen deles i grupper på fem elever per gruppe. Hvor mange grupper man ender opp med totalt spiller ingen rolle. Alle gruppene får akkurat det samme å jobbe med. Det som skal skje er at oppstår et gjensidig avhengighetsforhold innad i gruppene, siden bare en elev fra hver gruppe blir «ekspert» på sine tildelte sider. Det er først når alle har bidratt med sin del at oppgaven

er komplett. Hver elev sitter altså på en del av helheten, og gruppen må sammen formidle til hverandre slik at alle i gruppen får tilgang til helheten.

Arbeidsstrukturen kan tilpasses og brukes på mange ulike måter. Har du ikke mulighet til å lage grupper med fem elever i din klasse, så kan side 28 til og med 54 deles opp på en annen måte. Har du tre elever kan disse sidene deles på tre. Det som er viktig å huske på er at elevene ikke kan forholde seg til mappene med innhold på nettsiden. De må få tildelt sine sidetall, og enten forholde seg til det fysiske heftet, eller eventuelt få kopiert opp de sidene som er aktuelle for dem.

Når alle elevene har gjenfortalt sin del til de andre i gruppen, og alle er enige om at de nå har fått med seg alt, kan gruppen gå videre til å teste seg selv. Dette er en individuell test med detaljerte spørsmål i forbindelse med alle fem utdragene. Slik får elevene sjekket om de faktisk har lært noe av de andre på gruppen. Et konkurranseelement kan legges inn. Hvilken gruppe får den høyest sammenlagte poengsummen?

Kort oppsummert består denne oppgaven av tre deler:

1. Individuelt: Få tildelt et utdrag fra Valhall og forbered en gjenfortelling av denne til de andre i gruppen.
2. Gruppe: Alle i gruppen gjenfortelles sin del så mange ganger som måtte være nødvendig for at alle er enige om at de nå har fått med seg alt.
3. Individuelt: Ta «test deg selv» og noter poengsum.

OPPGAVE 9: KOMPOSISJON

Oppgave ni handler om tekstoppbygging, altså komposisjon. Oppgavemodulen inneholder både undervisningsvideoer på ulike tema innen tekstoppbygging, og skriveoppgaver elevene kan velge mellom når de skal produsere sin egen kreative tekst.

En video handler om avsnitt; hva er et avsnitt, og hvordan skaper man god struktur i og mellom avsnitt? Neste video presenterer femavsnittmetoden. Denne metoden er veldig fin å bruke for å introdusere arbeid med tekst for elevene. Spesielt kreative tekster er utfordrende for mange elever, og et system å forholde seg til kan være med på å gjøre arbeidet mer overkommelig. Elevene har også en tendens til å «sette seg fast» i innledningen. De beskriver og beskriver og beskriver, og kommer aldri til poenget, før de innser at de nærmer seg maks antall sider eller ord, og avslutter hele historien på fem linjer i det avsluttende avsnittet. Undervisningsvideo om

spenningskurve eller dramaturgi kan være nyttig for å bevisstgjøre elevene på å skape progresjon i fortellingen. Det må skje noe, rett og slett.

Når klassen har jobbet seg gjennom en eller flere av undervisningsvideoene, er det på tide å omsette kunnskap til praksis. Du som lærer kan velge om du vil la elevene velge fritt mellom alle fem skriveoppgavene, eller om alle skal skrive samme. Dette valget vil påvirke hvordan du kan støtte elevene underveis i skriveprosessen. Skriver alle elevene på samme oppgave, kan du i skriveøkten stoppe opp og ha veiledning i plenum. Man kan jobbe med et og et avsnitt, ha fokus på setningsstruktur, variasjon i ordbruk, spenningstopper, vendepunkt, høydepunkt osv.

Dersom klassen skriver med utgangspunkt i ulike oppgaver, er individuell veiledet skrivning veien å gå. Dette betyr å bruke hele skriveøkten på å være innom alle elevene etter tur. Både de som ber om det, men også de som ikke ber om det. Det er kanskje når elevene ikke ber om det at det er viktigst at du er innom. Enten står de fast og tørr ikke si det, eller så har de kommet veldig langt og dine konkrete og konstruktive tilbakemeldinger kan implementeres i teksten i sanntid. En slik arbeidsmetode gir elevene mulighet til å utvikle seg innenfor tekstproduksjon. Vurdering og tilbakemelding etter innlevering, utvikler altfor sjeldent elevenes skriveferdigheter. Det meldes tvert imot at lange skriftlige tilbakemeldinger, sammen med karaktervurdering (vel og merke), heller gir elever mindre motivasjon til neste skriveøkt, fordi de har fått påpekt så mange feil uten en mulighet til å rette dem opp. Alternativt leses ikke tilbakemeldingene i det hele tatt av elevene, og det er i alle fall bortkastet tid for lærerne.

Vi har brukt eventyret om Bukkene Bruse som eksempel på sammenhengen mellom femavsnittmetode og dramaturgi. Her kan du som lærer la elevene se hele videoen, eller dere kan stoppe opp og reflektere etter hver del. Den er, kan hende, litt lang til at elevene skal sitte å se hele uten pause.

Når teorien om tekstoppbygging begynner å bli kjedelig for elevene, kan de følge Øystein Blyants tegneseriekurs, eller Odin Helgheims tegnekurs som du finner i oppgavemodul 7 – Lag tegneserie. Disse går helt konkret på selve utformingen; tegning av figurene. La elevene prøve seg på å lage egne tegneserier. Der får de prøvd ut flere av teknikkene for tekstoppbygging, men uten den voldsomme mengden skriftlig tekst. Det kan være et velkomment avbrekk for mange.

OPPGAVE 10: ANALYSE

Oppgave ti er en analyseoppgave. Nøyaktig hva som skal bli resultatet av denne analysen er opp til hver enkelt lærer. Det er mange muligheter. Den kan leveres inn individuelt, enten i skrift eller som presentasjon. Det samme kan gjøres i par eller i gruppe.

I motsetning til oppgave fire, som er analyse av en enkeltrute og dermed er en bildeanalyse, skal det i denne oppgaven jobbes med en hel side. Det betyr at det blir fokus på tegneseriens komposisjon i tillegg til innholdselementer. Dette er en helhetlig analyse av sammensatt tekst, som består av både bildetekniske elementer og litterære elementer, og har sin egen komposisjon.

Oppgaven legger klare føringer for hvordan elevenes analyse skal settes opp. Analysen skal bestå av fire deler, hvor første og siste del er henholdsvis innledning og avslutning/konklusjon, mens hoveddelen består av to deler som ser på helheten på den valgte siden, og gjør en grundig analyse av en selvvalgt rute. Ved behov kan dette føres inn i en skriftlig skriveramme, dersom klassen eller enkeltelever har godt utbytte av slike verktøy ved tekstproduksjon.

På nettstedet er det undervisningsvideo til hver av de fire delene. I tilknytning til de to hoveddelene vil elevene finne helt konkrete hjelpespørsmål som de kan svare ut for å gjøre sin analyse. Det er en vurdering av den enkelte klasse og elever om man som lærer aksepterer en punktliste. Det er alltid en fare ved å sette opp slike hjelpespørsmål at elevene svarer ut disse etter tur, og anser seg som ferdig når siste spørsmål er besvart. Jeg vil likevel anbefale at alle elever prøver seg på å jobbe med tekst, nærmere bestemt tekst med fullverdige avsnitt og hele setninger. Selv om man rent faktisk har alle innholdselementer på plass betyr det ikke nødvendigvis at skrivejobben er ferdig. Hvordan kan innholdselementene skrives ut og settes sammen til en helhetlig tekst? Dette er arbeid som må skje i klasserommet, med enten individuell oppfølging eller veiledning i plenum.

Jeg vil også slå et slag for etterarbeid med vurdering. Tilbakemeldinger muntlig eller skriftlig blir ofte gitt på et avsluttet og innlevert produkt, hvor eleven har liten eller ingen sjanse til å prøve å ta disse tilbakemeldingene til etterretning. Tilbakemeldinger bør alltid gis underveis slik at elevene kan bruke dem i egen skriving. Samtidig kan et etterarbeid vise helt konkrete eksempler på «vellykkede» avsnitt. Spør elevene som har

gode elementer i sine tekster, om du anonymt kan dele med resten av klassen. Lim inn i en PowerPoint og vis frem. Si hva som fungerte og ikke minst hvorfor. Alle elever trenger ikke brukes hver gang, men det kan være en motivasjonsboost for mange dersom de blir nevnt en eller annen gang i løpet av året, selv om det er anonymt.

TVERRFAGLIG ARBEID

DIGITALE FERDIGHETER SOM GRUNNLEGGENDE FERDIGHET

Valhalluniverset kan brukes på mange måter for å jobbe med digitale ferdigheter. Nærmere bestemt vil elevene her jobbe med å være skapende og kreative ved bruk av digitale verktøy. De må kunne navigere seg i digitale verktøy, og vurdere hvilke som er mest hensiktsmessig til ulike formål og mottakere. Resultatet er et digitalt produkt som blir en del av elevens vurderingsgrunnlag.

1. Visuell presentasjon

Den enkleste varianten er å lage en presentasjon. Det er mange spennende skapninger og fenomener i norrøn mytologi som elevene kan fordype seg i, for så å presentere for resten av klassen i et digitalt format. Eksempler kan være digitale verktøy som PowerPoint, padlet, BookCreator og mange flere. Verktøy kan tilpasses det skolen har tilgang på.

2. Animasjon

En mer avansert oppgave er at elevene lager en animasjonsfilm. Dette krever et visst ferdighetsnivå hos læreren for å kunne veilede denne typen arbeid. En slik oppgaveløsning vil innebære at elevene bruker ulike animasjonsteknikker for å skape en visuell fremstilling av deler av Valhalluniverset eller norrøn mytologi.

TVERRFAGLIG TEMA – DEMOKRATI OG MEDBORGERSKAP

Gode klassesamtaler styrker både samholdet i klassen og elevenes argumentasjonsferdigheter. Det tverrfaglige temaet Demokrati og medborgerskap fremmer at elever skal øve opp evnen til å tenke kritisk, lære seg å håndtere meningsbrytninger og respektere uenighet. Det er mye å diskutere, drøfte og reflektere rundt med utgangspunkt i historien Ulven er løs. Her er et eksempel:

Drøft ulvens og de andre gudenes rolle og symbolikk i Norrøn mytologi.

- På hvilken måte representerer ulven kaos, ødeleggelse eller visdom i flere mytologiske fortellinger på en og samme tid?
- Hvordan oppfatter vi uttrykket «Ulven er løs» i kontekst av norrøn mytologi?

Her må elevene vurdere hva som er saklig argumentasjon og begrunne egne synspunkter.

TVERRFAGLIG – DRAMA OG RYTMIKK

Ved å jobbe med visuelle onomatopoetiske uttrykk kan man nå flere kompetansemål i læreplan Drama og rytmikk. Blant annet er det naturlig å vise til kompetansemålet etter 7.trinn i forbindelse med Valhall; «utforske og bruke ulike former for skrevne tekster som utgangspunkt for visuelle uttrykk som tegnspråkpoesi, dans og drama». Etter 10.trinn skal elevene ha kjennskap til fagbegreper, kunne skrive egne manus og skape egne uttrykk. Oppgaveformuleringer kan være for eksempel:

1. Onomatopoetikon i tegneseriehefte

Finn onomatopoetiske uttrykk i tegneserien og diskuter: Kan slike uttrykk forsterke eller svekke budskapet avhengig av om de er på norsk eller norsk tegnspråk? Reflekter og drøft.

2. Lage en tegneserie

Lag en tegneserie uten snakkebobler, og kun med onomatopoetiske uttrykk. Alternativt kan man fjerne snakkebobler i deler av Valhall og tilføye onomatopoetiske uttrykk. Dette kan fremføres.

3. Lag en historie

Lag en historie på tegnspråk der onomatopoetiske uttrykk dominerer. Elevene kan jobbe sammen eller individuelt.