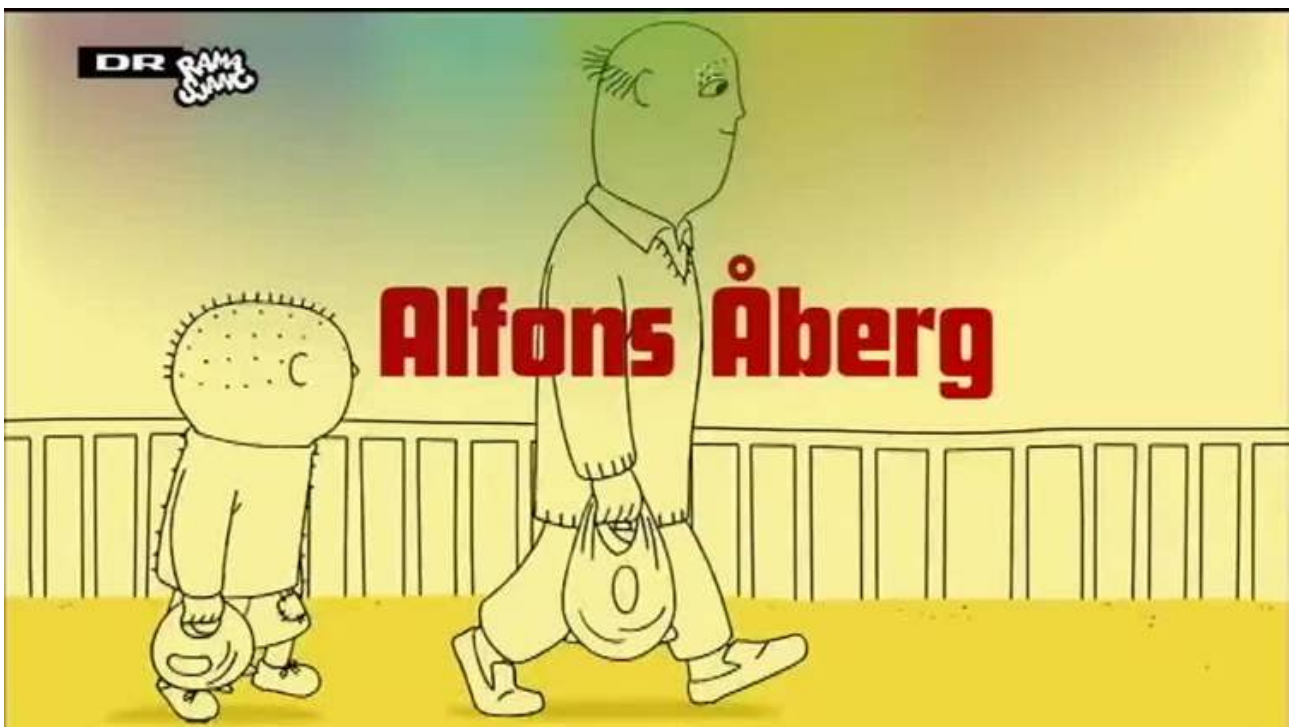


Alfons Åberg



Udarbejdet af Martin Bach Poulsen, UC SYD

Målgruppe: 0.-2. klasse

Alfons Åberg

Beskrivelse

Alfons Åberg er en dreng på omkring 6 år. Alfons bor alene sammen med sin far. Alfons er en meget nysgerrig, fantasifuld og opfindsom dreng. Historierne i episoderne tager udgangspunkt i en 6 års drengs hverdag og de tanker Alfons gør sig om sin omverden. I dag. I dag vil Alfons være videnskabsmand og opfinder.

Pædagogisk note

Arbejdet med filmen kan især bidrage til udvikling af teknologiforståelse i danskfaget. Inden for kompetenceområdet digital design og designprocesser kan filmens opfindelser fra ide til færdigt produkt undersøges. Filmen kan standses, og der kan arbejdes med iterative processer, hvor eleverne selv designer nye løsningsforslag sammen med/for Alfons Åberg. Udsendelsen er især anvendelig i dansk i de yngste klasser, fordi billederne kan understøtte elevernes egen designproces. I arbejdet med udsendelsen kan desuden arbejdes med multimodale tekster og udvikling af elevernes fortolkningskompetence, herunder også filmiske virkemidler. I linket nedenfor kan hentes inspiration fra projektet Hitte På. Der er lavet kapitelsæt til filmen med særligt fokus på teknologiforståelse.

Kapiteloversigt og kapitelindhold

Kapitelsæt: Teknologiforståelse i dansk

- | | | |
|------------|---|-----------------|
| 01: | Finde på....
Hvilke ting har du selv fundet på? Hvorfor fandt du på dem? | 00:00:52 |
| 02: | Undersøg og læs om opfindere
I de næste par minutter nævnes forskellige videnskabsfolk. Einstein, Da Vinci, Bell og Edison. Undersøg hvad de har opfundet. Hvorfor tror du, de har opfundet det? | 00:01:54 |
| 03: | Opfindelser der er brug for
Lav en liste med opfindelser, som du synes, der er brug. Lav klassens fælles liste og hæng den op. | 00:02:56 |
| 04: | Hemmeligheder i skabet
STOP filmen. Gå sammen i grupper. Find på gode ideer sammen, som kan hjælpe pigen. Få feedback på ideerne fra en anden gruppe. Tegn/byg skitsen til løsningen, eller fortæl om den for en anden gruppe eller på klassen. Tag billeder af den færdige løsning. Skriv en beskrivelse af, hvordan den ser ud (beskrivende tekst), og hvilket problem den skal løse (argumentation). Tal om hvilke gode fejl, der var undervejs. | 00:03:15 |
| 05: | En hurtig lyseslukker
STOP filmen. Find på ideer til en hurtig lyseslukker. Præsenter ideen for en anden gruppe. Arbejd videre, tegn eller byg jeres løsning, tag billeder af den. Beskriv den for en anden gruppe eller klassen og argumenter for, hvorfor den kan løse Alfons problem. Tal om hvilke gode fejl, der var undervejs. | 00:03:50 |
| 06: | Snak om ideerne
Hvorfor er løsningen med klokken ikke god? Hvorfor er løsningen med tråden bedre? Hvordan er jeres løsning på problemet, hvis I sammenligner med dem i filmen? | 00:04:44 |

-
- | | | |
|------------|--|-----------------|
| 07: | Hjælp Alfons
STOP filmen. Hvad er Alfons' problem? Gå sammen i grupper og find på ideer. Tegn skitse eller byg løsninger til Alfons. Beskriv ideerne for en anden gruppe og få feedback. Arbejd videre med løsningen, beskriv den og præsenter den (argumentation) for en anden gruppe eller på klassen. Tal om hvilke gode fejl, der var undervejs. | 00:06:21 |
| 08: | Fejl
Tal om den fejl, Alfons har lavet. Er det en god eller dårlig fejl? Hvad lærte han af den? | 00:06:24 |
| 09: | Ny løsning
Alfons kommer på en ny løsning. Forklar hvordan den er anderledes end den første løsning? Find selv på flere løsninger og tegn dem. | 00:06:43 |
| 10: | Opfindelser
Hvilket problem er der? Hvilke ideer har Alfons til at løse problemet? | 00:07:05 |
| 11: | Plaster
STOP filmen. Hvad er problemet? Gå sammen i grupper og få ideer. Præsenter ideerne for en anden gruppe og få feedback. Tegn eller byg en skitse. Beskriv ideen og argumenter for, hvordan jeres ide kan være med til at løse problemet. Tal om hvilke gode fejl, der var undervejs. | 00:07:13 |
| 12: | Hjælp farmoren
STOP filmen. Gå sammen i grupper og find på ideer, som kan hjælpe, så farmoren ikke falder. Præsenter jeres ideer for hinanden, få feedback og arbejd videre med løsningen. Tegn/byg løsningen. Lav en beskrivelse af jeres prototype og argumenter for, hvorfor det er en god løsning. Tal om hvilke gode fejl, der var undervejs. | 00:08:05 |
| 13: | Er løsningen god?
Tal om hvorfor løsningen er god eller ikke er god. Kom med forbedringer til Alfons' løsning. | 00:08:53 |
| 14: | Opfindelsesbog
Undersøg hvordan en opfindelsesbog kan se ud sammen med jeres lærer. Lav klassens egen bog med opfindelser. Her skal de ideer, som I har hjulpet Alfons og hans venner med at finde løsninger til, være med. Udgiv bogen på jeres PLC. | 00:12:07 |
| 15: | Opfindelse eller trick
Tal om hvad forskellen er på en opfindelse og et trick. Kom med eksempler og skriv ned. | 00:12:24 |

Links

Hitte På - ideer til forløb til de yngste
<http://xn--hittep-nua.dk/>