

Inspirationskatalog

Del Læseglæden





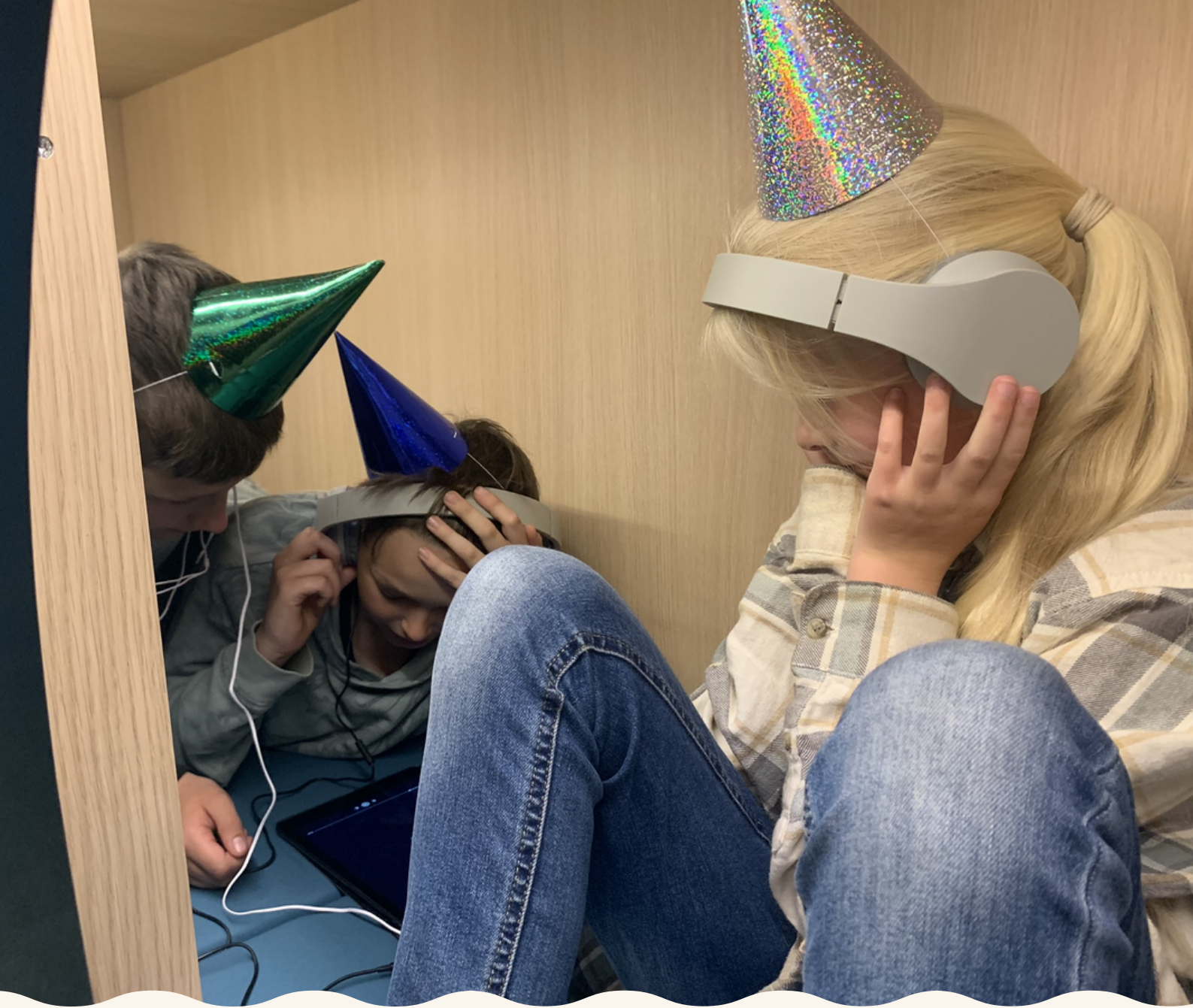
Projekt - Del Læseglædens inspirationskatalog

Kataloget er udarbejdet af Frederikke Engelund Engelbreth og Line Damm Krogh

Billederne brugt i kataloget er taget af lærere under forløbet. Der er givet samtykke til at benytte billederne i kataloget.

Ved spørgsmål kan Tønder Kommunes Biblioteker kontaktes på

biblioteket@toender.dk



Indholdsfortegnelse

- 1** Forord
- 2** Hvorfor skal boganmeldelsen gentænkes?
- 3** Introduktion til projektet
- 4** Før første workshop
- 5** Workshop 1: Bookstagram
- 11** Workshop 2: Podcast
- 17** Workshop 3: Scratch
- 23** Fernisering
- 26** Erfaringsdeling med Sønderborg Bibliotekerne
- 28** Evaluering
- 33** Litteraturliste

Forord

Undersøgelser viser, at flere og flere danske børn og unge mister læselysten. Resultaterne fra 2021s PIRLS¹ undersøgelse understreger dette. Faktisk står det i Danmark så slemt til, at de danske elevers fald i gennemsnitlig læsescore er blandt de elever med det mest signifikante fald internationalt. Ligeledes fremgår det, at det primært er fritidslæsningen, som ikke længere fylder hos børnene.

Formålet med Del Læseglæden-projektet er at gentænke den klassiske boganmeldelse og undersøge, om arbejdet med boganmeldelser i nye formater (lyd, foto og programmering) samt anbefalinger fra elev til elev kan skabe øget læselyst.

- **Projektet er støttet af Slots- og Kulturstyrelsen**

¹PIRLS står for Progress in International Reading Literacy Study. Undersøgelsen består dels af en undersøgelse af elevernes læseforståelse, dels af indsamling af baggrundsoplysninger fra skoleleder, lærer, forældre og eleven selv.

Hvorfor skal boganmeldelsen gentænkes?

Læsevaneundersøgelsen fra 2017 viser, at der er sket et fald i forhold til, hvor meget børn læser i deres fritid (s. 14) samt, at de læser mindre af lyst. Undersøgelsen viser desuden, at læselysten falder med alderen, og at det største fald sker mellem 5. og 6. klasse (s. 27). I forhold til hvor børnene får inspiration til læsning, så viser undersøgelsen, at børnenes venner samt fritidsinteresser spiller en stor rolle (s. 30).

For at få børn til at læse mere i fritiden skal læsningen gøres relevant for målgruppen. I Del Læseglæden projektet gøres dette ved at sætte læsningen i en kreativ og social kontekst. Med projektet vil vi gerne skabe flere lystlæsere ved at engagere børnene i formidlingen af deres egne læseoplevelser gennem digitale og levende medier. Børnene skal anbefale bøger til hinanden på deres egne præmisser og dele deres begejstring for det, de har læst, med hinanden. I samarbejde med tre forskellige klasser på tre skoler i Tønder Kommune udarbejdes der et workshopforløb målrettet elever fra 3. - 6. klasse, hvor der arbejdes kreativt med anbefalinger/formidling af selvvalgte bøger, de har læst.

Mange af os husker sikkert det, at lave boganmeldelser i folkeskolen. Ofte foregik det således, at man skulle udfylde et ark med et kort resumé, en beskrivelse af, hvad man kunne lide og ikke lide, og afsluttende kunne man give bogen stjerner. Mange af os, der i dag arbejder med eller for biblioteker, havde sikkert ikke meget imod dette format, men der var ingen tvivl om, at andre i klassen, ikke var helt tilfredse med formatet. Det forventes, at introduktionen af et mere kreativt element kan få eleverne til at gentænke hele læseoplevelsen, såvel som at reflektere nærmere over deres egne læseoplevelser.

Introduktion til projektet

Projektet, Del Læseglæden, startede som et enkelt spørgsmål, nemlig: "Hvordan får vi børn til at anbefale bøger til hinanden?". Med en teori om, at børn sjældent læser hinandens skriftlige boganmeldelser, forsøgte vi at gentænke det i nye medieformater.

Som biblioteksansatte kan vi igen og igen forsøge at anbefale bøger til børn og mange gange rammer vi plet, men desværre er der også eksempler, hvor en bog til børn, anbefalet med voksent sprog, bare ikke lyder spændende nok. Derfor tog vi en beslutning om, at vi skulle prioritere måder, hvorpå børn kan anbefale bøger til andre børn.

Derudover omhandler disse boganmeldelser knap så meget om "så skete der det, og så sluttede det sådan her", men er mere præcist blevet til medier, hvor eleverne skal omsætte og visualisere de tanker, de har gjort sig under læsningen, til nye formater.

Der blev indgået et samarbejde med tre forskellige skoler i Tønder Kommune, som hver deltog i projektet med en klasse. Klasserne var henholdsvis en tredjeklasse og to femteklasser, hvoraf den ene var en klasse med svage læsere. Workshoppene blev udført ens fra gang til gang for at teste sværhedsgraden af opgaven, såvel som at finde ud af, hvilke klassetrin der ville kunne få mest muligt ud af at lave boganmeldelser på denne måde.

Til hver workshop har der været to tovholdere fra Tønder Kommunes Biblioteker tilstede. Grundet udskiftning i personalet, har det kun været en enkelt tovholder, der har været til samtlige workshops. Dog lader dette ikke til at have haft store konsekvenser for elevernes oplevelse. Femteklassen, med de svage læsere, havde en hjælpelærer med til workshop to og tre, men ellers har der kun været en lærer tilstede under afholdelsen af workshoppene.

Før første workshop

Find en god bog

For at eleverne kan få noget ud af de forskellige workshops, kræver det, at de har læst en selvvalgt bog. Bogen er essentiel for, at workshoppen kan lade sig gøre, og således er det også vigtigt at inspirere elevernes bogvalg.

Find en god bog!

SE



Kig på forsiden

Hvad er temaet/emnet?

MÆRK



Bladr igennem siderne

Mærk hvor tyk bogen er

LÆS & LYT



Læs bagsiden

Læs et par linjer på første side eller lyt til starten af en lydbog

TEMAER



Humor



Fantasy



Venskab og kærlighed



Gaming



Gys



Fagbøger



Spænding

Tegneserier



Derfor er det nødvendigt at møde eleverne inden forløbet og have en snak om, hvad en god bog er for dem. I vores udførelse besøgte vi derfor eleverne i deres klasselokaler. Her fik eleverne udleveret blanketten, der her ses til venstre, for at få et tydeligt overblik over genrer og populære emner for deres aldersgruppe.

I mødet med eleverne tydeliggøres det, at mange har svært ved at formulere, hvad de rent faktisk nyder at læse. Netop derfor er mødet med eleverne essentielt for etableringen af fritidslæselysten. Eleverne kan ikke se mulighederne i læsningen, hvis deres personlige læsebehov ikke føles tilgængelige. Det er derfor vigtigt at man, som tovholder, påtager sig en 'detektiv rolle', hvor man bruger tid og energi på at spørge ind til elevernes hobbyer, interesser, og hvad der generelt optager dem.

OBS. Hvis man vælger at genskabe Del Læsegleden som et forløb med en enkelt dags workshop, så kan denne del undlades.

Workshop 1: Bookstagram

Forberedelse

Bookstagram-workshoppens formål er, at få eleverne til at formidle deres bøger uden ord. Igennem kreativt arbejde ønskes det, at eleverne opnår en anderledes formidling af deres læste bog. På denne måde kommer eleverne 'udenom' at skulle forklare deres bøger med ord og får i stedet lov til at være kreative i deres formidlingsform. Bookstagram er en sammensætning af det engelske ord for bog 'Book' og det sociale medie 'Instagram'. På Instagram arbejder man meget med æstetik og kvadratiske billeder, hvilket også er de elementer, eleverne skal arbejde med. Eleverne skal danne en kvadratisk ramme om deres bog, hvori bogens handling, stemning eller temaer bliver belyst med diverse artefakter.

Materialer:

Til workshoppen blev der indkøbt flere tapetbøger, forskellige genstande såsom legetøjsbiler, porcelæn, smykker, pap, glimmerklistermærker, mønsterskabeloner og andre diverse artefakter. Dertil supplerede vi det indkøbte med materialer, som biblioteket allerede havde, såsom ledninger.

Teoretisk felt:

Bookstagram-workshoppen giver mulighed for at snakke om billedsymbolik såvel som farvesymbolik. Vi benyttede workshoppen til at snakke om, hvordan symboler kan bruges til at beskrive handlinger i bøger - eksempelvis kan en tryllestav, en ugle og et lyn alle symbolisere Harry Potter-bøgerne. Derfor fokuserede vi på, igennem en dialog med eleverne, hvordan de selv afkoder symboler, såvel som hvad farver kan symbolisere.



Workshop 1: Bookstagram

Selve workshoppen

Workshoppen starter med en kort gennemgang af, hvad Bookstagram egentlig er. Grundet elevernes alder, 9 til 13 år, vurderede vi, at et større fokus på Instagram som platform ikke var nødvendigt. Dette begrundede vi med, at man skal være minimum 13 år for at oprette en Instagram-profil. Med en ældre målgruppe kan der sagtens lægges yderligere fokus på platformen.

Efter introduktionen af hvad Bookstagram er og en dialog omkring billed- og farvesymbolik, fik eleverne lov til at sætte sig ud til bordene. Herefter præsenterede vi kort materialerne, som de havde til rådighed. Da vi ønskede en mere bæredygtig tilgang, hvor vi kunne genbruge materialerne til alle tre workshops, blev det nævnt, at eleverne gerne måtte undgå at tegne direkte på papiret eller at lime ting fast til baggrundspapiret - det lykkedes dog ikke helt at undgå dette.

Herefter gik eleverne hurtigt i gang med at samle materialer og idéer til, hvad de skulle bruge til deres Bookstagrams. Tovholderne gik herefter rundt og hjalp de elever, der fandt det svært at finde på noget at placere rundt omkring deres bog. Her er det vigtigt, at der er sat god tid af til at gå i dialog med eleverne, så de selv får lov til at komme frem til, hvordan deres Bookstagrams skal se ud. Grundet nødvendigheden for at gå i dialog anbefales det også, at man er minimum to tovholdere, så der kan bruges god tid på hver enkelt elev.

Imens eleverne spiste frokost, printede vi deres Bookstagrambilleder ud og satte dem i ramme. Herefter var der tid til, at eleverne kunne præsentere deres bookstagrams for hinanden og derefter placere billederne på en udstilling.

Det vigtigste

Mange af eleverne har behov for ekstra hjælp til at udvikle deres Bookstagram-koncept. Her er det vigtigt, at man som tovholder ikke fortæller eleverne, hvad der skal være på billedet. Tålmodighed er klart det, der er vigtigst i processen.

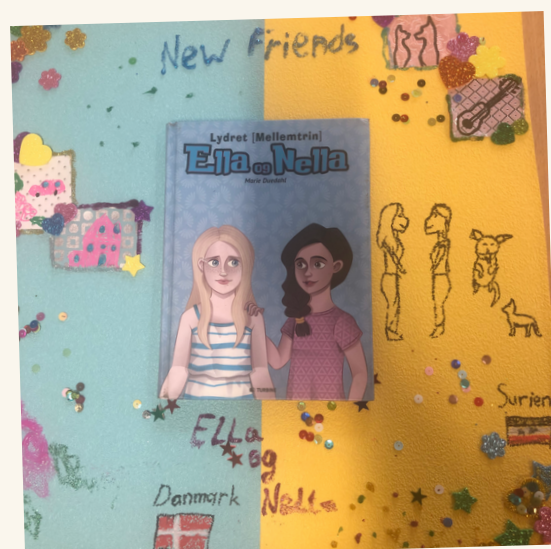
Workshop 1: Bookstagram Produkterne

Alle produkterne har været af høj kvalitet. På trods af aldersforskel, er det næsten umuligt at vurdere, om produktionerne kommer fra en 3. eller en 5. klasseelev, da kvaliteten af produkterne generelt var den samme. Derfor anbefaler vi denne workshop til alle aldre.



Ligeledes kan vi, ud fra produkterne, konkludere, at workshoppen er tilgængelig for elever uden stærke dansk-kundskaber. Eksempelvis er nedenstående Bookstagram lavet af en ukrainsk pige, som var meget usikker på sit danske sprog.

Workshoppen har også været let tilgængelig for børn, der har svært ved at formulere sig mundligt såvel som skriftligt samt børn med sociale vanskeligheder. Derved kan workshoppen klart anbefales til børn med indlæringsvanskeligheder.



Workshop 1: Bookstagram

Opbygning af dagen

Nedenstående er et udkast til, hvordan en Bookstagram-workshop kan opbygges.

Program for Del Læseglæden: Bookstagram

09.20

Ankomst. Her er der god tid til at få jakker og tasker af og spise en bid mad.

09.40

Præsentation af dagens program, og hvordan vi skal arbejde. Gennemgang af symbolforståelse i en dialog med eleverne. I forlængelse af dette laves der også afkodninger af tidligere Bookstagram, for at eleverne får en god forståelse af produktet.

10.15

Eleverne går i gang med at lave deres Bookstagram. Tovholderne går rundt og snakker eleverne igennem processen, samt hjælper med brainstorming.

11.30

Frokostpause. Under denne printes produkterne og sættes i ramme.

12.00

Eleverne fremviser deres produkter og forklarer deres tankeproces ift. skabelsen. Herefter får eleverne lov til at placere produkterne på en udstillingsplads.

13.00

Vi siger farvel og tak for i dag. Hvis læreren har lyst til at lave en opsamling på dagen, er der plads til det.

Workshop 1: Bookstagram

Evaluering og take-aways

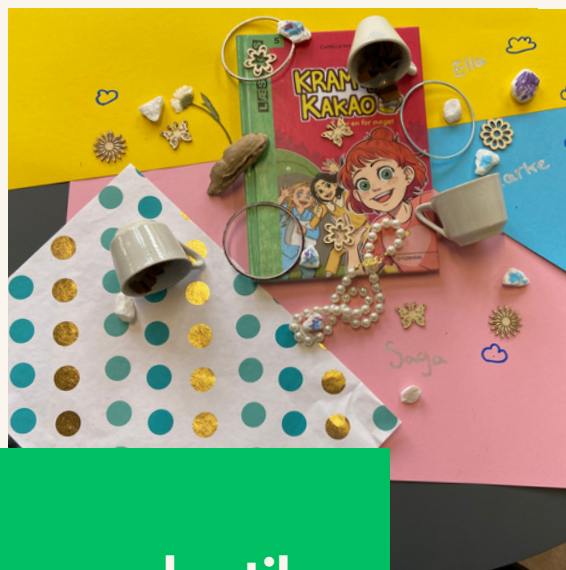
I børnenes egen evaluering af forløbet fremgår det, at langt de fleste børn finder Bookstagram-workshoppen sjov og lærerig. Flere børn nævnte, at det var en dejlig anderledes måde at tilgå boganmeldelsen og, at "det bare virker som en sjov opgave, men man lærer faktisk meget".

Generelt vurderer langt de fleste elever, at det er en let tilgængelig opgave, og at de har haft en sjov dag. Den største klage vi fik fra eleverne var, at vi ikke havde lige præcis den ting, de manglede for at symbolisere netop deres bog. Eksempelvis var flere utilfredse med, at vi kun havde ét sæt håndjern, og de derfor blev nødt til at vente på hinanden, for at kunne lave deres Bookstagram færdig.

Det vurderes, at produkterne ikke afviger i kvalitet fra tredje til femte klasse. Ligeledes kan der ikke ses en kvalitetsændring ift., om det var den læsesvage klasses produkter. Ud fra dette anbefaler vi Bookstagram til alle klasseniveauer, hvor eleverne kan læse selvstændigt. Ligeledes anbefales workshoppen til klasser, der har svært ved at udføre klassiske skriftlige opgaver, såvel som selve det at læse.

Hvis forløbet skal udføres med udskolings- eller gymnasieelever, anbefaler vi, at der lægges mere fokus på selve Instagram-delen. En idé kunne være, at der oprettes en Instagram profil, udelukkende til at vise elevernes produkter frem.

Det vurderes, at langt de fleste børn finder workshoppen underholdende og lærerig. Ligeledes har flere undervisere udvist stor interesse for at lave lignende koncepter i klasselokalet. I evalueringen står det klart, at alle lærerne mener, at eleverne har fået meget ud af dagen, og at alle, uanset niveau, kunne være med.



"Jeg oplevede, at de elever, der til dagligt har generelle udfordringer, lavede nogle virkelig gode billeder. Det er selvfølgelig forudsat, at eleven har forstået tematikken i bogen. Billederne "steg i pris" i det øjeblik, de kom i glas og ramme. Nogle virkelig, virkelig flotte produkter. Jeg tager hele idéen om at arbejde med bøger på den måde med hjem."

Lærer, Skærbæk



Workshop 2: Podcast Forberedelse

Podcast workshoppens formål er at få eleverne til at formidle deres bog mundtligt på en kreativ måde, der kan inspirere andre til at læse samme bog. Eleverne skal lave lydproduktioner, hvor de fremlægger det, de oplever som mest bemærkelsesværdigt ved deres bog. Når eleverne er færdige med optagelserne, klipper tovholderen dem til og indsætter baggrundsmusik. Eleverne fik lov til at høre de færdige produktioner til fernisering.

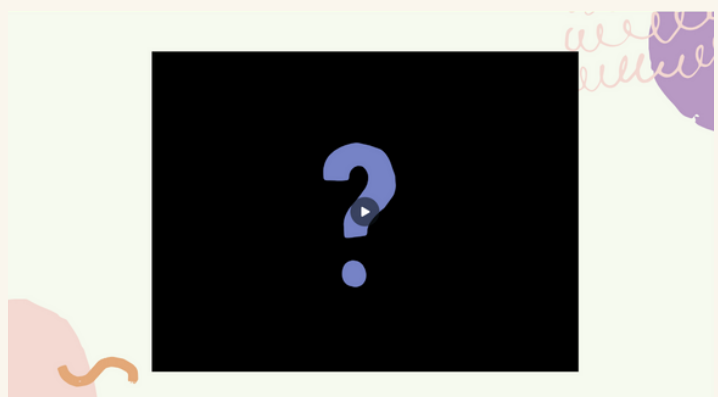
Materialer:

Til workshoppen indkøbte vi tolv USB mikrofoner, som passede i to af klassernes ChromeBooks. Til den tredje og sidste klasse indkøbte vi tolv iPhone-mikrofoner og tilhørende adapterkabler, så eleverne kunne benytte deres medbragte iPads.



Teoretisk felt:

For at give eleverne en god forståelse for lydsymbolik lavede vi nogle øvelser, hvor vi afspillede nogle lydklip, som eleverne skulle afkode ift., hvor lyden kom fra, eller hvad den blev frembragt af. På den måde kunne eleverne se vigtigheden i selv de mindste detaljer i lyd.



Workshop 2: Podcast

Selve workshoppen

Workshoppen startede med en kort præsentation af det, at arbejde med lyd, samt de få krav, der var til elevernes podcast. Derefter sad eleverne i grupper af 2 - 4 personer og hjalp hinanden med at øve sig på at snakke i mikrofon og optage. For at skabe en professionel stemning, kom de ind i et 'studie' for at optage de endelige produkter. Dog havde flere elever også positive oplevelser med at optage på egen hånd.

For tovholderne blev der brugt meget tid på at gå rundt og snakke med eleverne for at høre deres tanker omkring, hvad der var vigtigt at sige i netop deres podcast.

Det er en dag, hvor det meste foregår foran en skærm, så det kan klart anbefales at have en leg med i baglommen, hvis eleverne trænger til en pause eller til at strække benene. Her er det oplagt at arbejde med stemme-fokuserede lege for at gøre det forberedende til workshoppen.

Det vigtigste

Man kan med fordel udarbejde et papir, hvor eleverne kan skrive bestemte punkter ned omhandlende deres bog. I vores udførelse fik eleverne et stykke blankt papir til at skrive noter på, men det var tydeligt, at flere havde behov for flere direkte spørgsmål, som de kunne skrive noter til. Dette får dog opgaven til at minde meget om den klassiske boganmeldelse.

Det er også tydeligt, at der skal sættes god tid af til optagelserne, da mange elever er generte og usikre, og derfor har brug for et ekstra skulderklap i optagelsesprocessen. Ligeledes skal der sættes god tid af til at snakke med eleverne om deres bøger, så de får øvet den mundtlige formidling inden selve optagelsen.

Workshop 2: Podcast Produkterne

Det vurderes, at produkternes længde og indhold svinger meget fra elev til elev. Flere elever opbygger deres podcast på en meget professionel måde og opfordrer tydeligt til, at andre bør læse bogen, der anmeldes. Der er dog også flere elever, hvor det at skulle tale ind i en mikrofon er meget grænseoverskridende, hvilket resulterede i gode, men meget korte, lydproduktioner.

"[...] Den handler om havet, havfruer og så synes jeg, at den er hyggelig. Den har temaer som venskab og forvandling [...]"
Sofia

Mange elever, der ofte får at vide, at der skal være et positivt element i deres anmeldelse, følte også en klar forløsning i at få at vide, at de gerne måtte snakke om de negative aspekter af en bog, hvis det var det, der fyldte mest for dem. Dette var yderst motiverende for elever, der ikke havde den store læselyst.

"[...] Noget jeg kan lide ved bogen er, at den er sjov, fordi der er sjove sammenligninger og sjove kapiteltitler. Noget jeg også kan lide ved den er, at det er Magnus, der selv fortæller det, der sker i bogen."
Armin

Flere af eleverne lavede helt fantastiske podcasts, hvor der tydeligt blev fokuseret på deres egne holdninger i forhold til deres forståelse af bøgerne. Derved er forventningen klart, at dette kan appellere til jævnaldrende børn.

"[...] Jeg synes, at det er en god bog, men jeg kan ikke lide at Mbappé og Messi ikke er med i den. [...]"
Jonas

Generelt vurderes det, at workshoppen, både for elever og lærere, var vellykket, dog egner workshoppen sig bedst til en målgruppe fra ca. femte klasse og op efter, da omkring halvdelen af den deltagende tredje klasse havde svært ved at formidle deres bøger i dette format.

Workshop 2: Podcast

Opbygning af dagen

Her er et udkast til, hvordan Lyd-workshoppen kan opbygges:

Program for Del Læseglæde: Podcast

09.20

Ankomst og tid til at få jakke af og spise en bid mad.

09.40

Præsentation af dagens program og hvordan vi skal arbejde. I forlængelse af dette er der en øvelse, hvor eleverne skal afkode lyde - på den måde sættes der fokus på vigtigheden af lyd.

10.00

Eleverne sætter sig ud i grupper (Arrangørerne går rundt og snakker med dem og hjælper med test-optagelser).

11.00

Holdene går, sammen med en af arrangørerne, ind og optager deres lydproduktioner. Imens holder de andre frokost.

12.30 (muligvis 13.00)

Her skulle alle optagelserne gerne være færdige, og der skulle være god tid til at lytte dem igennem og snakke om dem.

13.30

Vi siger farvel og tak for i dag.

Workshop 2: Podcast Evaluering og take-aways

Cirka en tredjedel af eleverne markerede til evalueringen, at podcast workshoppen var deres favorit. På trods af dette vurderes det, fra tovholders og læreres side, at der er plads til mange forbedringer ift. afholdelsen af denne workshop.

Det vurderes, at produkternes længde og indhold svinger meget fra elev til elev. Flere elever opbygger deres podcast på en meget professionel måde og opfordrer tydeligt til, at andre bør læse bogen, der anmeldes. Der er dog også flere elever, hvor det, at skulle tale ind i en mikrofon, er meget grænseoverskridende, hvilket resulterede i gode, men meget korte, lydproduktioner.

Generelt skal der sættes mere tid af til at snakke med eleverne om, hvad de vil sige og hvorfor. Generte elever har klart brug for mere hjælp med denne workshop.

Dette er klart workshoppen, hvor flest forbedringer er mulige. Mange elever så ingen grund til at øve sig i at lave podcast, da tiden var til det. Dette resulterede i en del usikkerhed, da det blev tid til at optage de egentlige produkter.

Flere af de deltagende lærere vurderer også, at ventetiden mellem optagelserne ikke var optimale, hvilket vi, som arrangører, tilslutter os.

Forbedringen kan derved ske ved at tydeliggøre vigtigheden i at øve, såvel som at kunne sprede eleverne mere ud, rent lokationsmæssigt.

Derved er der bedre plads til, at de kan øve sig i fred.

Ligeledes vurderes det, at produkterne, som 3. klassen har lavet, er gode, men ikke på niveau med 5. klassernes. Derfor vurderes det også, at den optimale målgruppe for denne workshop er 5. klasse og der over.



Workshop 3: Scratch

Forberedelse

Scratch er et gratis online kodningsværktøj, designet af Scratch Foundation, som er en non-profit organisation. Scratch har til formål at undervise børn og unge i kodning på en let og intuitiv måde. Man har mulighed for at lære at lave spil, kortfilmslignende sekvenser eller andre interaktive fortælleformer. Programmet er tilgængeligt på mere end 70 sprog og henvender sig på denne måde også til elever med andet modersmål end dansk.

Samarbejde med Maker Inspiration!

Scratch workshoppen er lavet i samarbejde med Maker Inspiration. Kristian Stokholm fra Maker Inspiration blev hyret ind til at undervise i kodningsprogrammet. Før workshoppenes afholdelse, underviste Kristian os, her på Tønder Kommunes Biblioteker, i Scratch i form af et online kursus. Her fik vi en bedre forståelse for værktøjet og derved et bedre grundlag for at kunne guide eleverne under workshoppen. Dette kursus er klart en anbefaling, hvis man som tovholder skal have mulighed for at hjælpe eleverne på et niveau, som de får noget ud af.

Forarbejde til underviserne:

Der er forskellige måder at oprette brugere på Scratch. Vores anbefaling er at oprette underviseren som en klasselærer i programmet. Dette gør, at alle elevernes profiler ligger inde under underviserens profil. Derved har underviseren mulighed for at skifte kodeord eller lignende for eleverne, hvis det skulle blive nødvendigt. For at denne slags profil kan oprettes, skal der ansøges 24 timer i forvejen. Alle lærere, der har været del af Del Læseglæden-forløbet, blev informeret om nødvendigheden af denne oprettelse i en e-mail. Der opstod ikke problemer med, at lærerne ikke havde fået det gjort.

Workshop 3: Scratch

Selve workshoppen

Efter elevernes ankomst, præsenterede vi dagens program for derefter at tage dem med et andet sted hen, imens deres lærer og Kristian fik oprettet dem som brugere. Herefter gik dagen med at få indblik i Scratchs mange funktioner samt at kaste sig ud i at arbejde med kodekort. Kodekortene er tilgængelige på Maker Inspirations hjemmeside, på hvilke der er trin for trin-guides til at danne forskellige funktioner. Vi fokuserede på "Animer et navn"-kortene til at give en kort introduktion til programmet, og derefter gik vi over til "Fortæl en historie"-kortene. På denne måde havde alle eleverne adgang til direkte guides til skabelsen af de funktioner, de ønskede. Kodekortene er tilgængelige online. Hvis man laver et samarbejde med f.eks. Maker Inspiration, har de oftest fysiske kort med.

Eleverne fik derefter til opgave at formidle en scene, en stemning eller en følelse, der kunne inspirere andre til at læse eller ikke at læse bogen. De fleste elever fandt det lettest og mest tilgængeligt at lave en scene fra bogen, hvilket produkterne bærer præg af.

Mange af eleverne blev ikke færdige med deres produktioner, og det kunne derfor overvejes at lade workshoppen køre over to dage. På denne måde får eleverne også mulighed for at gå mere i dybden med deres produktioner.

Det vigtigste

Scratch er svært for både børn og voksne. Det er derfor vigtigt, at man, som tovholder, har en vis digital kunnen og har sat sig ind i programmet. Dette kan tage lang tid, men det er yderst nødvendigt for at kunne være behjælpelig med elevernes produktioner. Vi foreslår at man, som tovholder, forsøger at nå alle kodekortene igennem selv inden workshoppen.

Workshop 3: Scratch Produkterne



Scratch produkterne er meget svingende i kvalitet. De elever, der allerede havde kendskab til programmet, har lavet nogle super udviklede og seje produkter. Derimod har mange af de elever, der fandt workshoppen svær, 'nøjedes' med at lave et billede uden bevægelse. Dette er blandt andet grunden til, at vi vurderer, at en ældre målgruppe ville fungere bedre.

Elevernes tilgange har været meget forskellige. Mange har valgt, at det var vigtigt at importere billeder direkte fra deres bøger, hvilket tog lang tid, hvorimod andre valgte at tænke kreativt med de elementer der allerede var tilgængelige i Scratch. Der er ingen tilgang, der er mere korrekt end en anden, dog er det tydeligt, at dem, der fokuserede på de indbyggede elementer, har haft mere tid til at lave mere komplekse produkter.



Med hjælp har mange elever fået lavet nogle fede produkter. Eksemplet til venstre er lavet af en af de svagere læsere og fungerer rigtig godt til at formidle information fra en fakta bog om heste. Det er tydeligt, at eleven har fået meget ud af dagen. Dette skyldes nok også hjælpelæreren, som havde mulighed for at hjælpe intensivt i processen.

Workshop 3: Scratch

Opbygning af dagen

Nedenstående er en mulig opbygning af dagen. I denne er der dog indlagt ekstra tid til at komme til og fra afholdelsesstedet, da Tønder Bibliotek var under ombygning, og derfor ikke kunne benyttes til afvikling af workshoppen.

Kl. 09.30-09.50

Ankomst til Schweizerhalle

Vi har indlagt tid til en ekstra lang gåtur og til at spise lidt mad, når klassen ankommer.

Kl. 10.00

Introduktion til dagen, Scratch og bibliotekets tovholdere og tovholderen fra Maker Inspiration. Efter en kort intro vil tovholderen fra Maker Inspiration sammen med læreren lave elevernes Scratch-profiler. I mellemtiden vil eleverne deltage i en litterær leg.

Kl. 10.30

Eleverne laver Scratch med hjælp fra tovholderne.

Kl. 11.30

Frokost pause.

Kl. 12.00

Mulighed for at lave de sidste ændringer inden visning.

Kl. 13.30

Her pakker vi sammen, så I har god tid til at komme hen til bussen.

Workshop 3: Scratch

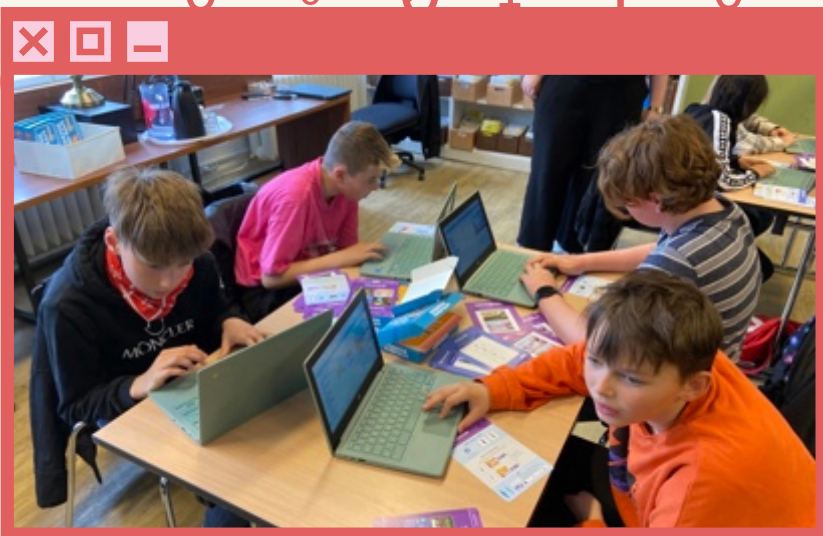
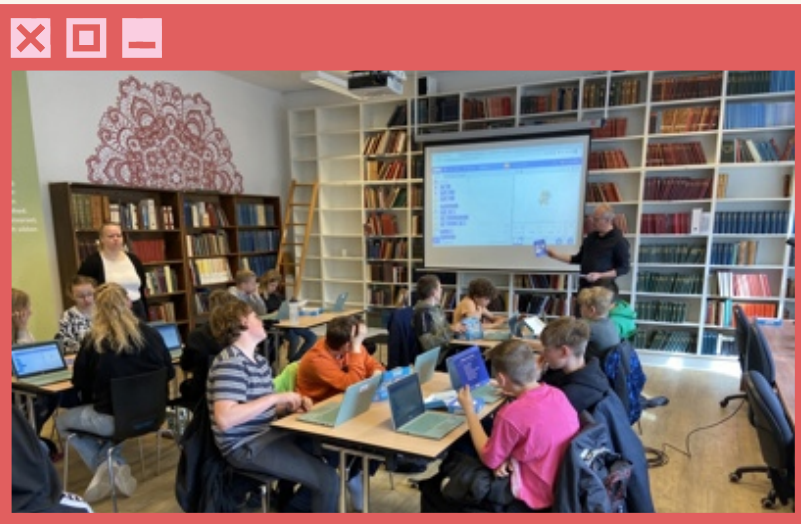
Evaluerende og take-aways

Scratch-workshoppen er særligt velegnet til elever, der allerede har kendskab til kodning hjemmefra eller igennem SkoleTube programmet CodingLab, som ligner Scratch. For elever, der ikke har arbejdet med lignende programmer før, var det en svær opgave at blive sat på. Ligeledes ses det, at eleverne i den deltagende tredje klasse havde særligt svært ved at arbejde med programmet. Derfor anbefales Scratch-workshoppen primært til de elever, der går i femte klasse og opefter.

Derudover er det også blevet klart, at Scratch-workshoppen er den workshop, hvor eleverne bliver mest trætte. Det anbefales derfor ikke at lade workshoppen vare hele dagen, da dagen her, der sluttede kl. 13, for mange elever, allerede var en meget lang dag. Hvis der ønskes mere tid til workshoppen, anbefales det at lade workshoppen vare to dage.

Produkterne svinger meget i kvalitet, men det er tydeligt, at langt de fleste elever havde en tydelig vision ift. produktet. Dem, der havde kendskab til lignende programmer, lavede nogle virkelig flotte produktioner, der tydeligt udnyttede programmets egenskaber, hvorimod mange af dem, der ikke har arbejdet med programmering eller lignende, blev meget opgivne og lavpraktiske i deres produktioner. Det anbefales derfor, at lærerne får tilsendt Scratch-kodekortene inden workshoppen, så eleverne og underviser, kan lege lidt med det inden selve workshoppen.

Samarbejdet med Kristian Stokholm fra Maker Inspiration har været ekstremt givende, og vi kan klart anbefale ham til at formidle den teknologiske kunnen på en måde, som både børn og voksne kan forstå. Eleverne har ligeledes udtrykt, at de var glade for Kristian, og det var tydeligt, at han, som den eneste af tovholderne, havde mulighed for at udfordre dem, der allerede kendte programmet på nye spændende måder.



Fernisering

Oprindeligt var planen at lave en stor samlet fernisering, hvor alle de deltagende klasser kunne fremvise, hvad de havde lavet for hinanden. Grundet pladsmangel, så vel som klassernes behov og forskellighed, vurderede vi, at individuelle ferniseringer, hvor vi havde mulighed for at sætte fokus på hver enkelt klasse, var en mere optimal løsning.

Ferniseringen var klart et highlight for mange af eleverne. Flere nævner dagen som værende den bedste i evalueringen - hvilket formentlig skyldes konkurrencerne med præmier, børnechampagnen, slikposerne og popcorn.

Dagen var opbygget sådan, at der først var en åbningsceremoni med rød løber, festhatte og guldglimmer, hvorefter der var mulighed for at opleve de forskellige produkter, eleverne har lavet i forløbet.

På bibliotekets iPads lå alle elevernes podcasts. For at skabe en mere samlet lytte-oplevelse var der indkøbt jackstick med fem indgange, så eleverne kunne lytte samtidig. I forlængelse af dette var der også indkøbt høretelefoner.

Bookstagrammene var sat i ramme og udstillet rundt omkring, og Scratch produkterne blev vist på storskærm.

Efter en times tid blev der igangsat to konkurrencer. Den ene var en forklædt biblioteksorientering, hvor eleverne skal finde bogen på biblioteket. En fundet bog gav et point. Efter at bogen blev fundet, blev der snakket om, hvorfor bogen stod netop der. Vinderen af konkurrencen fik en præmie.

- **Forfatteren er Thomas Brunstrøm og Thorbjørn Christoffersen**
- **Det er en billedbog**
- **Den er en del af "Sallys far" serien**

Den anden konkurrence kaldte vi Bogbattle, og den handlede om at gætte, hvilken af de to bøger, som blev præsenteret, der var blevet udlånt mest. Konkurrencen er i princippet en booktalk, hvor to bøger præsenteres ad gangen. Eleverne skulle eksempelvis gætte, om det var bogen om Christian Eriksen eller bogen om Ronaldo, der var blevet lånt flest gange. Her var der igen en præmie til vinderen.

Fernisering

Fortsat

Bogbattle-konceptet var så vellykket, at vi efterfølgende har indtænkt det i vores booktalks, da det er tydeligt at dette konkurrence-format virker motiverende for at få eleverne til at lytte godt efter. Bogbattle svararket ses her til højre.

Imens vi fandt vinderen af Bogbattle, fik eleverne frokostpause. Herefter blev vinderen af konkurrencen annonceret og alle fik de korrekte svar. Vi oplevede, at eleverne var meget entusiastiske i forhold til svarene, hvilket endnu engang vidner om formatets kunnen.

Dit navn: OSKAR 3/5

Battle 1:

Hundemand: Stormfulde helte	<input checked="" type="checkbox"/>
Håndbog for superhelte: Håndbogen	<input checked="" type="checkbox"/>

Battle 2:

Pigerne i 5.Y: Fies Stil	<input checked="" type="checkbox"/>
Sjælerytterne – staldhistorier fra Jorvik	<input checked="" type="checkbox"/>

Battle 3:

Victor: På Landsholdet	<input checked="" type="checkbox"/>
Kampens Spiller	<input checked="" type="checkbox"/>

Battle 4:

Christian Eriksen	<input checked="" type="checkbox"/>
Ronaldo – Som han er	<input checked="" type="checkbox"/>

Battle 5:

Malea og søuhyrets æg	<input checked="" type="checkbox"/>
De fortabte sjæles ø	<input checked="" type="checkbox"/>

Efter at vinderen af Bogbattle blev kåret, igangsatte vi evalueringen af hele forløbet. Vi opbyggede evalueringen sådan, at de første spørgsmål, der blev stillet, var Ja/Nej-spørgsmål, hvor eleverne, via håndsoprækning, svarede ja eller nej på det givne evaluerende spørgsmål. Senere blev evalueringen mere dialog-fokuseret. Vi oplevede dette som en god metode til at gribe sagen an. Formatet kan dog gentænkes til en fysisk aktivitet, hvor eleverne kan placere sig på et Ja-, Nej- eller Måske-område og derved tage stilling.



Erfaringsdeling med Sønderborg Bibliotekerne

Workshop og læring

I idé- og ansøgningsfasen af Del Læseglæden-projektet blev det besluttet, at vi ville lave et samarbejde med Sønderborg Bibliotekerne efter projektets afslutning i Tønder. Her var meningen, at vi skulle erfaringsudveksle samt agere "tovholdere" af de tre workshops for de involverede medarbejdere hos Sønderborg Bibliotekerne.

På grund af tidspres i forhold til vores projektansættelses kontraktudløb (på Del Læseglæden-projektet) samt personalemangel i Tønder var det dog nødvendigt at køre alle tre workshops samt ferniseringen igennem på én dag online.

For at alle parter skulle få mest muligt ud af den online workshopdag, sendte vi en kasse til Sønderborg Bibliotekerne med kreative tilbehør til Bookstagram-workshoppen, høretelefoner og mikrofon til Podcast-workshoppen, kodekort til Scratch-workshoppen samt BogBattle-svarark, festhatte og snacks til ferniseringen.

Efter workshoppen:

På baggrund af workshoppen havde Sønderborg Bibliotekerne flere kommentarer ift. videre arbejde med elementer og tendenser fra Del Læseglæde-projektet.

- Sønderborg Bibliotekerne ser mange muligheder i at videreføre Bookstagram workshoppen som et lørdagsarrangement på biblioteket. De vurderer, at dette kunne være for alle aldersgrupper og fokuserer på at lave Bookstagrams om deltagernes yndlingsbøger.
- Sønderborg Bibliotekerne ser ligeledes muligheder i at udvikle alle tre workshops til skoletilbud. Det vurderes dog, at Bookstagram klart er det mest tilgængelige.

- **Sønderborg Bibliotekerne vurderer, at der klart, for dem, ville være tekniske udfordringer ift. gennemførslen af Podcast workshoppen da ingen af dem er sikre i arbejdet med lyd. Derudover er de enige i, at podcast workshoppen skal kombineres med en anden opgave, så ventetiden derved ikke er så lang. Sønderborg Bibliotekerne vil arbejde videre med podcast formatet og forsøge at gentænke det.**
- **I forhold til Scratch workshoppen vurderer Sønderborg Bibliotekerne, at et introducerende kursus for tovholderne ville være nødvendigt, hvis de skulle udføre en lignende workshop. I forlængelse af dette påpeger de, at man kan møde elever, der er mere kendte i programmet end tovholderne selv, og at det er nødvendigt med en forventningsafstemning med underviser, i tilfælde af udvikling som skoletilbud.**
- **Sønderborg Bibliotekerne foreslår at elementer, såsom Scatch kunne gentænkes som en klub, hvorved en fast gruppe unge kunne mødes på biblioteket og videreudvikle deres evner i programmet. I forlængelse af dette foreslås det også, at de øvrige workshops også kan gentænkes som et klub-format. På denne måde kunne en gruppe unge mødes på biblioteket efter at have læst en bog og derefter få stillet en kreativ opgave af biblioteket. Dette kunne muligvis fremme læselyst i denne målgruppe.**
- **Alt i alt vurderer Sønderborg Bibliotekerne, at projektet lyder vellykket, og at der er flere af de elementer, der er opstået som del af det, som de vil tage med sig. Heriblandt er eksempelvis Bogbattle-konkurrencen, som blev opfundet til ferniseringerne.**

Evaluering af projektet

Konklusioner om elevernes oplevelser

Til ferniseringen sluttede vi af med at lave en større evaluering af hele forløbet. Ud fra disse evalueringer kan vi drage følgende konklusioner:

- Eleverne oplever generelt hele forløbet som positivt og er glade for, at de kreative boganmeldelsers form skifter fra gang til gang.
- Eleverne fremhæver det, at komme væk fra de vante rammer som en meget positiv ting. Det anbefales derfor, at forløbet foretages udenfor klasselokalet.
- Eleverne er ligeligt fordelt, når det kommer til, hvilken workshop, de mener, var den bedste. Det vurderes derfor, at det er vigtigt at arbejde med workshops, som taler til forskellige interesser og kundskaber.
- Eleverne vurderer ikke, at en totalt udskiftning af den klassiske boganmeldelse ville gavne deres læselyst. Langt de fleste føler, at de kreative opgaver også ville blive hverdag, og at det derfor er vigtigt, at den kreative boganmeldelse kun får lov til at fylde i perioder. I disse perioder vurderer eleverne, at det ville fremme deres læselyst.
- Flere elever påpeger, at de kommer mere i dybden med deres bøger gennem den kreative boganmeldelse, da det tvinger dem til at tænke på bogen på nye og anderledes måder.
- Eleverne vurderer ikke selv, at de har inspireret hinandens bogvalg synderligt. Dog påpeger flere undervisere, såvel som tovholderne, at eleverne flere gange har anbefalet bøger til hinanden, og at de efterfølgende har påvirket hinandens bogvalg. F.eks. var der flere elever der, efter ferniseringen, lånte bøger, som andre elever havde læst og anbefalet. Det må derfor konkluderes, at elevernes egen vurdering heraf ikke er pålidelig ift., hvem deres bogvalg er blevet inspireret af.
- Eleverne vurderer, at biblioteket kan være et sjovt og spændende sted at være.

Evaluering af projektet

Konklusioner om lærernes oplevelser

Efter ferniseringen blev der sendt et digitalt spørgeskema ud til lærerne, der har været involverede i forløbet. Ud fra besvarelserne af dette kan vi drage følgende konklusioner:

- Alle lærerne vurderer, at deres elever har fået meget ud af workshoppen.
- Lærerne vurderer, at den workshop, der har påvirket elevernes læselyst, og hvor eleverne har inspireret hinandens fremtidige bogvalg mest muligt, er Bookstagram-workshoppen.
- Lærerne vurderer, at eleverne har fået et bedre forhold til biblioteket.
- Lærerne vurderer, at deres elever i 3. klasse har været for små til at få mest muligt ud af Scratch-workshoppen. Det vurderes, at klassestrin fra 5. klasse og opefter ville kunne få det optimale udbytte ud af Scratch-workshoppen.
- Lærerne vurderer, at de generelt ikke har skulle involvere sig særligt meget i workshoppen. Dog mener 2 ud af 3 lærere, at der var behov for lærer-inddragelse under Scratch-workshoppen.
- Generelt vurderer lærerne, at de er tilfredse med de produkter, eleverne har lavet til workshopsene. En enkelt lærer vurderer dog, at Scratch-produkterne ikke lever op til forventningerne.
- Lærerne vurderer, at eleverne har fået meget ud af ferniseringsdagen, og at konkurrencerne var lærerige.
- Lærerne vurderer, at programmet for alle tre workshops har været realistisk og er blevet overholdt.

Evaluering af projektet

Eleverne foreslår

Til evalueringen spurgte vi eleverne, om de havde idéer til andre kreative måder, hvorpå man kunne lave boganmeldelser. Her er deres forslag:

Lave kortfilm om bøgerne

Arbejde i grupper, hvor man har læst den samme bog.

Lave noget ligesom Bookstagram men på Photoshop

Lave en Booktrailer

Lave en quiz om sin bog

Lave kostumer til karakterne i ens bog

Lave et teaterstykke om bogen

Lave stopmotion-film om bøgerne

Lave en foldebog om bogen

Skriv en bog om bogen man har læst

Evaluering af projektet

Bibliotekets oplevelse

Til evalueringen fik vi denne kommentar:

"Skal jeg være helt ærlig, da jeg hørte om alle de ting, vi skulle lave her [på biblioteket], var jeg bange for, at det ville blive det kedeligste i verden, men det gjorde det ikke. Det har faktisk været mega sjovt."

Dette er, for os, på mange måder, den vigtigste kommentar, vi har fået igennem hele forløbet. Det er tydeligt, at eleverne har nydt at lege kreativt med boganmeldelsesformatet, og hvis vi kigger på lærernes kommentarer, har eleverne inspireret hinandens bogvalg igennem langt de fleste produkter. Vi vurderer derfor, at Del Læseglæden-projektet har været en succes, og at elevernes anmeldelser til hinanden har båret frugt.

Bibliotekets konklusioner:

- Langt de fleste elever nyder tydeligt at arbejde kreativt med boganmeldelsen. Dette skal derfor tænkes mere ind i bibliotekets skoletilbud og generelle formidlingsformer.
- Vi konkluderer, at podcast-workshoppen kan (og muligvis skal) kombineres med en anden opgave. På denne måde har eleverne altid noget at give sig til. Vi oplevede, at flere af eleverne havde svært ved at øve sig, og derved anbefaler vi, at der er en alternativ tilgang til selve øvningen. Dette kunne være igennem konkrete øvelser eller indtalelser, som stiller spørgsmål til bøgerne.
- Vi konkluderer, at workshoppen kan tages ud af en skolemæssig kontekst og i stedet laves til en åben workshop for alle aldre, så længe børnene har læst en bog. Her kan Bookstagram-workshoppen særligt være god, grundet sin simpelhed.
- Afsluttende konkluderer vi, at vi tilslutter os mange af lærernes konklusioner omhandlende projektet. Ligeledes konkluderer vi, at forløbet har været en god måde at etablere kontakt mellem skolerne og biblioteket.

"Det har været et fantastisk projekt at være en del af. Som lærer har jeg kunnet tage flere idéer med hjem. Jeg hylder samarbejdet mellem folkebiblioteket og skolerne."

Lærer, Skærbæk



"Det har været en kæmpe oplevelse og et privilegie, at få lov til at være en del af projektet."

Lærer, Tønder

Litteraturliste

- "Danske elevers læsekompetence i 4. klasse - Resultater af PIRLS-undersøgelsen 2021", Danmarks institut for Pædagogik og Uddannelse.
- "Børns læsning 2017 - en kvantitativ undersøgelse af børns læse- og medievaner i fritiden", Læremiddel.dk for Tænk tanken Fremtidens Biblioteker



**Tønder Kommunes
Biblioteker**