

PEDAGOGISKT MATERIAL



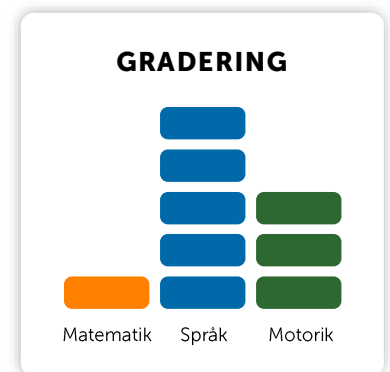
SYFTE OCH MÅL

- Utveckla förmåga att uttrycka sig i tal och skrift.
- Stimulera intresse för att skriva och berätta.
- Utveckla samarbetsförmåga.
- Uppmuntra elevernas fantasi och kreativitet.
- Utveckla förmåga att skapa och bearbeta texter.



Kreativa berättar- och skrivlådor

Art.nr. 118587



LEKTIONSFÖRSLAG

Förslag på introduktion: Samla eleverna och visa dem en av de kreativa berättar- och skrivlådorna. Förklara att varje låda innehåller olika föremål, figurer och saker som är designade för att inspirera till berättande. Titta på sakerna och figurerna i lådan tillsammans och låt eleverna prata om vad de ser och vad de får associationer till.

Be eleverna titta på föremålen och fundera på vilken typ av berättelse man kan skapa utifrån sakerna. Uppmuntra dem att dela med sina av sina idéer. Använd en whiteboard eller ett stort papper och börja göra en berättelsekarta tillsammans utefter elevernas idéer. Skriv ner huvudkaraktärer, miljöer och en grundläggande handling baserad på elevernas förslag. Börja skriva berättelsen tillsammans. Du kan börja med en mening som till exempel "Det var en gång en riddare som bodde i ett skott. I berget bakom slottet bodde en stor drake." Be eleverna om hjälp med fortsättningen och vägled dem att bygga vidare på varandras idéer. Träna sedan på att berätta sagan för varandra med hjälp av figurerna och objekten från lådan. Att skriva ner stödord kan vara en bra idé.

Skapa berättelser och sagor självständigt eller i par: Efter genomgång och skapande av någon eller några gemensamma berättelser kan man låta eleverna välja sina egna skrivlådor. De kan arbeta individuellt, i par eller i små grupper. De kan antingen göra muntliga sagor / berättelser eller skriva dem. Att använda en berättelsekarta, fyrfältare eller annat verktyg för att planera berättelserna innan de skriver är en bra hjälp. När berättelserna är klara är det bra med en samling där eleverna kan läsa eller återberätta sagorna för varandra. Man kan också sätta upp dem på en anslagstavla eller liknande.

Karaktärsbeskrivning: Använd någon eller några av figurerna från berättar- och skrivlådorna. Be eleverna att skriva en detaljerad beskrivning av en vald figur. Gör gärna en gemensam beskrivning tillsammans först. Diskutera vilka adjektiv och uttryck som passar att använda. Låt eleverna läsa upp sina beskrivningar för klassen.

Skapa en gemensam sagobok: Låt eleverna illustrera sina sagor. Samla sedan in sagorna och skapa en sagobok som alla kan läsa.

Dialogövningar: Använd några figurer från berättar- och skrivlådorna. Dela ut figurer till eleverna och be dem att skriva en dialog mellan två eller flera figurer. Träna gärna på att skapa dialoger gemensamt först innan de ska skriva själva. Öva på att framföra dialogen i par eller i små grupper. Avsluta med att några grupper får framföra sina dialoger för klassen.

Återberätta en saga: Läs en saga som har samma tema som någon av de Kreativa berättar- och skrivlådorna. Dela ut figurer och föremål som representerar olika delar av sagan. Be eleverna att återberätta sagan med hjälp av figurerna och föremålen. Diskutera tillsammans vad som hände i sagan och vilka lärdomar man kan dra. Att återberätta kan hjälpa till att stimulera elevernas intresse för att läsa och skriva samtidigt som viktiga färdigheter inom språk och kommunikation utvecklas.

BEGREPP

berättelser, sagor, texter, berätta, återberätta, karaktärsbeskrivning, handling, dialog, kamratrespons

YTTERLIGARE TIPS OCH IDÉER

Kamratrespons: När eleverna är vana vid att skriva texter är det bra att träna på att de ger varandra respons på berättelserna så att de också tränar på att bearbeta sina texter. Modellen "Two stars and a wish" kan vara användbar.

Ytterligare tips till läraren vid berättelseskrivande: Uppmuntra kreativitet och påminn eleverna om att deras berättelser kan vara hur fantasifulla som de vill. Ge stöd och gå runt i klassrummet för att erbjuda hjälp och uppmuntran. Fira era insatser och beröm eleverna för deras kreativitet och ansträngning, oavsett berättelsens längd eller komplexitet.