

Case: venskab

Eleverne skal i grupper på fire udvikle en digital onlinefortælling.¹ Læreren beskriver en case for eleverne, hvori der indgår fire fikcionaliserede personer, Louise, Clara, Frederik og Hassan. I casen beskrives kort, hvordan personerne er i relation til hinanden, og der antydes potentielle konflikter mellem dem. Ud fra casen, der udleveres på skrift, skal eleverne nu i fællesskab skrive en fortælling, hvor hver elev indtager rollen som en af de fiktive personer. Læreren kan eventuelt give eleverne nogle benspænd, der gør det nemmere for dem at komme i gang. Benspænd kan eksempelvis være, at en af personerne skal være forelsket i en af de andre, uden at nogen ved det. Eller at fortællingen skal nå sit klimaks ved en klassefest, som alle personerne deltager i.

Skrivningen foregår direkte i undervisningstiden, og eleverne opfordres til at *opfinde* fortællingens plot undervejs, mens de skriver. Det er vigtigt at eleverne ikke kan se hinanden, mens de skriver. Derved får skrivningen den ansigtsløse kommunikations karakter. Eleverne skriver et indlæg/en del af fortællingen efter tur. Fortællingerne kommer primært til at bestå af replikker, suppleret af kortere angivelser af tid og sted. Genremæssigt ligger elevernes fortællinger derved tæt op ad drama og sms-noveller.² Når eleverne har skrevet i cirka 45 minutter, beder læreren dem om at læse deres fortællinger højt sammen i grupperne. Eleverne skal nu føre en udforskende samtale om begivenhederne, som de udspiller sig i deres fortælling, eventuelt guidet af spørgsmål forberedt af læreren. Elevernes samtale bør også handle om de forskellige roller, eleverne har været i. Hvordan har det været at opfinde sin karakter undervejs, og hvordan var det at modtage de andre karakterers indlæg/replikker uden at kunne aflæse deres mimik og kropssprog?

Dagen efter skal eleverne fortsætte med at skrive deres fortælling. Denne gang skal de dog indtage en anden rolle, så de nu skal bidrage til den fælles fortælling som en anden af de fiktive personer. Skrivefasen afsluttes igen med en samtale i gruppen, hvor eleverne bliver bedt om at forholde sig til, hvordan det har været at skifte perspektiv, hvordan fortællingen har udviklet sig videre, samt hvordan den kan udvikle sig frem mod en slutning. Gruppesamtalerne i øvelsen fordrer i høj grad samarbejdskompetencer af eleverne, og ideerne til, hvordan eleverne lærer at føre udforskende samtaler (del 1 i dette kapitel) kan med fordel indgå i lærerens overvejelser.

Den næste dag gentages proceduren en sidste gang, og nu bliver grupperne bedt om at nå til en slutning i deres fortælling. Fortællingerne færdigredigeres i grupperne, og der findes en overskrift til fortællingen. De færdige fortællinger deles nu med læreren og de andre elever. Hver gruppe tildeles en responsgruppe, de skal læse fortællingen højt for. Den anden gruppe spørger ind og giver feedback. Læreren følger op med en samtale på klassen, hvor øvelsen evalueres i forhold til de opstillede mål. I evalueringen er det vigtigt, at det både er produkterne og processen, der indgår. Målet om perspektivskifte og derved empati og indlevelse i forbindelse med ansigtsløs kommunikation opnås i høj grad igennem (skrive)processen.

I forlængelse heraf skal eleverne interviewe deres forældre eller bedsteforældre og spørge dem om, hvordan de kommunikerede med deres venner og kærester, da de var unge, om de

¹ Læreren vælger selv en egnet platform for elevernes skrivning, eksempelvis en hjemmeside, en social netværksside, en sms-tråd, en blogside eller lignende.

² Sms-noveller er noveller, der bliver til i en proces, hvor læseren over flere dage modtager dele af novellen i form af sms-besked. Et eksempel er Merete Pryds Helles "Ingen kunne jo vide der var hunde".

blev uvenner nogen gange, og hvordan og over hvad de kunne blive uvenner. Interviewene videooptages. Eleverne skal også indsamle gamle breve, som forældre/ bedsteforældre har skrevet og modtaget. Brevene affotograferes med smartphonekameraet. Herefter kan klassen tage på udflugt til eksempelvis Den gamle by i Aarhus, Tidens samling i Odense eller et tredje medie- eller kulturhistorisk museum. Her er der mulighed for at afprøve gamle telefoner med drejeskive, der ikke kan flyttes, og hvor man således står på gangen og taler i telefonen – med én person ad gangen og uden at kunne gøre flere andre ting på samme tid. Herved oplever eleverne på egen krop, hvordan kommunikationsteknologien ændrer på betingelserne for menneskets sociale liv.

Eleverne skal optage video/billeder undervejs på turen. Elevernes researcharbejde gennem interviewene og museumsbesøget udgør materiale til en kortfilm, eleverne skal producere med titlen *Venskaber over tid* eller lignende. Filmene fungerer som vidensprodukter (jf. afsnittet om Eleven som producent og formidler), og de inddrages som sådan i den videre undervisning.