

Temple Run som inspirasjon i skriveundervisningen

Undervisningsopplegg

Temple Run er et spill for håndholdte enheter som går ut på at hovedpersonen som har stjålet et ikon fra tempelet må løpe fra gale apekatter, samtidig som han samler poeng. En blanding av skattejakt og actioneventyr, der spillfunksjonene er meget lette.

1.time - arbeide sammen to og to
Spille Temple Run 2x5 min

Etablering av karakter

Tanke og arbeidsøkt som tar sikte på å bygge opp karakteren som spillet handler om. Elevene lager sammen to og to et tankekart der de bygger opp en personschildring. Tankekartet kan lages enten på papir eller i en egnet tjeneste på PC.

Forslag til spørsmål:

- Hvem er hovedperson?
 - Hvor kommer han fra?
 - Hvor gammel er han?
 - Hvordan ser han ut?
 - Hvilke egenskaper har han(styrker/svakheter)?
 - Hva liker han/misliker?
 - Familie?
- Hvordan og hvorfor er han havnet her?

2.time - arbeide sammen to og to
Spille Temple Run 2x5 min

Etablering av miljø

Tanke og arbeidsøkt som skal fortelle om templet og stedet templet ligger. Elevene lager sammen to og to et tankekart der de bygger opp en miljøskildring.

Forslag til spørsmål:

- Hvor ligger Tempelet?
 - I hvilket land?
 - Er det i en by, i fjellene, jungelen?
- Hva finnes rundt Tempelet?
 - Skog, fjell, tre, vann, elv osv
- Hvordan ser Tempelet ut?
 - Stort, lite, tre, overgrodd, flott, ruin osv
- Hva finnes i Tempelet?
- Hvorfor er det aper i Tempelet?
 - Hvordan ser de ut?
 - Hvordan oppfører de seg?

3.time - arbeide sammen to og to
Spille Temple Run 2x5 min

Etablering av historien

Tanke og arbeidsøkt som skal bygge historiens struktur. Elevene lager sammen to og to et tankekart eller tidslinje der de bygger opp historien.

Forslag til spørsmål:

- Når foregår eventyret?
 - I vår tid, fortid, fremtid
- Hva har han funnet/stjålet?
 - Hvordan ser det ut?
- Hvordan kommer han seg ut?
- Hvordan ender historien?

Videre arbeid foregår individuelt (lærerne bestemmer selv hvor mange timer som skal brukes)

Skriving av historien

Skriveøkter der elevene skal skrive sin historie. De har skapt ganske mange små skildringer som de nå kan flette inn i sin egen fortelling som består av innledning, hoveddel og avslutning. Selv om elevene har skrevet skildringene to og to, så betyr det ikke at historiene blir like.... :)

Anbefaler at historiene skrives på data. Da er det lettere å redigere i teksten og rette eventuelle skrivefeil. Samtidig får elevene øvd på side digitale ferdigheter i tekstbehandling.

Kriterieark

Anbefaler å benytte kriterieark under selve skriveprosessen. Dette kan enkelt tilpasses etter klassetrinn og individuelt tilpasses. Eksempel på kriterier kan være skriftstørrelse, rettskriving, avsnitt, språk osv.

Illustrasjoner

Benytt kunst og håndverkstimene til å lage forside illustrasjoner til tekstene. Elevene må prøve å holde seg historiene sine. Kanskje må tekstene endres etter at illustrasjonene er skrevet.

Prosesorientert skriving

For de litt eldre elevene kan det være gunstig å tenke skriveoppgaven som en del av prosessorientert skriving. Når elevene er ferdig med innledningen, kan den lastes opp på en felles side i LMS(Its Learning/Fronter) der elevene kan få i oppgave å lese noen av innledningene og gi tilbakemelding. Det kan f.eks være at de skal gi tilbakemelding til de 2 over og de 2 under en selv, og gi tilbakemelding ut fra kriterier, spenning, språk osv. To stjerner og et ønske kan være eksempel på dette.