



Mellemtrin

# Prinsen på ærten

Lærervejledning

<p><b>Hvad handler forløbet kort om?</b></p>	<p>Dette undervisningsforløb sætter fokus på kønsidentiteter i litteraturen. Eleverne skal i forløbet arbejde med enten et eventyr eller en novelle.</p> <p>Først læses teksten, derefter laver eleverne et story-map, hvor de ændrer hovedpersonens køn i historien.</p> <p>Eleverne skal nu præsentere deres historien igennem programmet Scratch. Efterfølgende skal de reflektere over kønsforventninger til drenge og piger.</p>
<p><b>Hvad er (for)målet med forløbet?</b></p>	<p>Formålet med forløbet er, at eleverne arbejder med at udvikle deres computationelle forståelse i relation til danskfaget.</p> <p>Computationelle mål:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Eleven kan fremstille digitale artefakter, der udtrykker egne ideer</li> <li>- Eleven kan argumentere for enkelte designvalg og samtale om egen design kompetencer</li> <li>- Eleven kan anvende algoritmisk tænkning, abstraktion og logisk ræsonnement</li> <li>- Eleven kan beskrive konstruere, rette og afprøve programmer ved hjælp af blokprogrammering</li> </ul> <p>Øvrige danskfaglige mål:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Eleven kan dramatisere litteratur og andre æstetiske tekster gennem oplæsning og tegning</li> <li>- Eleven kan indgå i dialog i mindre grupper</li> <li>- Eleven kan undersøge personers motiver, konflikter og handlinger</li> <li>- Eleven kan udtrykke sin tekstforståelse ved at skifte fra en udtryksform til en anden</li> <li>- Eleven kan gengive egne forestillinger og har viden om forskellige visualiseringsformer, herunder digitale formidlingsformer</li> </ul> <p>Formålet er desuden at arbejde med elevernes kønsbevidsthed:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- At eleverne undersøger de kønsnormer, der kan være i eventyr og noveller, og derigennem at blive bevidste om bestemte kønsforventninger, som de eventuelt selv er blevet mødt med</li> <li>- At styrke elevernes evne til at analysere, reflektere over og forholde sig til herskende kønsnormer og fordomme</li> </ul>

<b>I hvilke(t) fag kan du bruge forløbet?</b>	Dansk
<b>Hvor lang tid tager forløbet?</b>	5 minutters introduktion til hjemmearbejde. Ca. 6 lektioner til øvelsen, afhængigt af, hvordan I vælger at arbejde med eventyret/novellen
<b>Hvilke didaktiske virkemidler trækker forløbet på?</b>	I forløbet trækkes der bl.a. på følgende didaktiske virkemidler <ul style="list-style-type: none"> <li>- Narrativer og story-telling</li> <li>- Hands- on –aktiviteter</li> <li>- Inddragelse af æstetiske elementer</li> <li>- Organisering af gruppearbejde i CL strukturer</li> <li>- Principper fra cyklusmodellen</li> <li>- Principper fra børnefilosofisk samtale</li> </ul> <p>For en uddybning af principperne, se hjemmesiden.</p>
<b>Elever rollefordeling</b>	Eleverne deles ind i grupper af 4. Tænk gerne over diversiteten i gruppen samt kønsfordelingen.
<b>Hvor lang tid skal du bruge på at forberede forløbet?</b>	Der skal findes eventyr eller noveller til forløbet.  Det er dog også muligt at bruge novellen Prinsessen på ærten. Du finder link til både den originale udgave af dette eventyr og Sigurd Barrett's udgave på hjemmesiden.
<b>Hvilke materialer skal du bruge?</b>	Et antal eventyr og/eller noveller, så hver gruppe får sin egen tekst. Eleverne kan også arbejde med den samme tekst.  I præsentationen af dette forløb er eventyret om Prinsessen på ærten brugt som eksempel.  Farvet papir, sakse, aviser og blade, lim, farvede tuschpenne, flip-over papir eller andet større papir til elevernes story-mapping.

### Nærmere beskrivelse af forløbet

#### Introduktion til hjemmearbejde

Inddel klassen i grupper á 4 elever og omdel en kopi af det eventyr/den novelle, som de enkelte grupper skal arbejde med. Tænk gerne over gruppens sammensætning, så der sikres gode arbejds muligheder, hvor eleverne kan støtte og guide hinanden. Overvej hvilke piger og drenge, der arbejder godt sammen, så der sikres diversitet i gruppens sammensætning. Som hjemmearbejde skal eleverne læse deres tekst grundigt, så de kan genfortælle historien.

#### Genfortælling ved hjælp af story map

Et story-map er en grafisk illustration, der hjælper eleverne med at få et overblik over tekstens forskellige elementer ved at identificere personer, plot og miljø. I gruppen skal eleverne nu visualisere deres læste historie; dog med den variation, at hovedpersonens køn er blevet ændret!

Eleverne skal derefter i fællesskab i gruppen genfortælle deres historie, hvor de ændrer hovedpersonens køn. Her er det væsentligt, at det kun er hovedpersonens køn, der ændres og ikke de andre personer.

Er hovedpersonen f.eks. en prinsesse, bliver fortællingen med en prins i hovedrollen, hvor det i Prinsessen på ærten bliver til Prinsen på ærten.

Afhængigt af historiens længde kan dette tage fra 10- 30 minutter. Din rolle som lærer er at støtte eleverne i de observationer og refleksioner, som opstår undervejs, når kønsnormerne bliver brudt. Fx når en historie om kærlighed kommer til at have et homoseksuelt par som hovedpersoner i den nye version.

Se skabelonen til et story-map på hjemmesiden.

#### Fra story-map til Scratch

Eleverne skal nu lave deres omskrevne fortælling i Scratch. Scratch er et program, hvor eleverne ved hjælp af blokprogrammering kan skabe en fortælling. De skal her præsentere deres historie med den ændrede hovedperson. Eleverne skal i Scratch enten indtale eller skrive beskeder for at formidle deres historie.

- Se eksemplet på, hvordan prinsen på ærten kan se ud på hjemmesiden.
- Eleverne kan her gå ind og re-designe denne fortælling eller skabe deres egen.

#### Præsentation på klassen

Eleverne skal nu præsentere deres nye historie på klassen. Det kan enten gøres fælles på klassen eller ved, at eleverne prøver hinandens spil i Scratch på skift. Det er dog vigtigt, at eleverne får lov til at præsentere deres historie og fortælle, hvordan det har været at arbejde med at skifte kønnet på hovedpersonen. Få hver gruppe til efterfølgende at kommentere deres arbejde, fx om de har givet hovedpersonen nyt navn eller andre nye egenskaber.

### Dialog om præsentationer

Tag en dialog med eleverne om præsentationerne med udgangspunkt i spørgsmål som:

- Hvordan var det at arbejde med eventyret/novellen? Var der noget, der var underligt? Eller sjovt?
- Var der noget, der gjorde det svært at ændre hovedpersonens køn?
- Var der noget, I blev overraskede over eller kom til at tænke over under arbejdet? Hvis ja, hvad?
- Hvordan er de "nye" historier forskellige fra originalerne?
- Var der noget, der blev sjovere i de nye historier? Eller mere uhyggeligt? Hvorfor/hvorfor ikke?
- Er der nogle fællestræk ved de nye historier, der er blevet præsenteret? Hvis ja, hvilke?

Du kan som en del af dialogen spørge til elevernes egne reaktioner under præsentationerne:

- Var der tidspunkter, hvor I kom til at fnise eller grine? Hvad var det sjove? Hvorfor var det sjovt?

Til prinsessen på ærten

- Hvorfor er det prinsen, der drager på eventyr?
- Hvorfor kan han vælge og vrage mellem prinsesserne, for at finde en 'rigtig' prinsesse?
- Hvorfor er det prinsessen, der skal bevise sit værd, og hvorfor viser hun sit værd ved at være særlig sensitiv over for noget ukomfortabelt?
- Hvad opdagede I, da hovedpersonens køn blev ændret?

Ved at ændre kønnet på hovedpersonen kan eleverne opdage de kønsnormer, der præger historierne og det samfund, de stammer fra. Det er vigtigt at påpege, at hvis de nye fortællinger beskriver specifikke egenskaber eller forventninger til henholdsvis drenge og piger, mænd og kvinder, så afspejler de gamle historier faktisk også disse normer. Hvis f.eks. prinsesserne i de nye historier alle er passive og længes efter en frier, indikerer det noget om de eksisterende fortællinger og normer, der typisk gælder for prinsesser, men ikke nødvendigvis for, hvordan prinsesser eller piger er.

### **Kort brainstorm om kønsnormer**

Brainstorm sammen med eleverne ud fra spørgsmål som:

- Hvilke kønsbestemte normer for piger og drenge findes her på skolen? (fx fritidsinteresser, sociale relationer, faglige interesser)
- Hvornår bryder man med de normer? Hvad sker der, når man gør det?
- Kender I til eksempler på mennesker, som har været gode til at bryde med de kønsbestemte normer og haft succes med det?

Sigtet er, at eleverne forstår, at kønsbestemte normer ikke er konstante og ændrer sig over tid. Normerne afspejler samtidens opfattelse af, hvad der anses for at være normalt. Det er også relevant at pege på, at personer, der bryder med disse normer, kan opleve negative reaktioner: at blive gjort grin med, få øgenavne, blive kigget underligt på, eller blive mobbet. Det illustrerer, hvordan samfundets syn på køn kan have en betydelig indvirkning på enkeltpersoners oplevelser og interaktioner.

### **Refleksion og opsamling**

Afrund med at stille spørgsmål som:

- Har I lært noget nyt i dag? Hvis ja, hvad?
- Hvad kan fordelene være ved at prøve at leve op til de kønsbestemte forventninger? Hvad kan ulemperne eller begrænsningerne være?
- Hvad kan fordelene være ved at bryde med de kønsbestemte forventninger? Hvad kan ulemperne eller begrænsningerne være?
- Hvad betyder forskellighed blandt mennesker, fx i forhold til deres seksuelle orientering og kønsidentitet, etniske baggrund, religion eller tro, handicap og alder for en gruppe eller et samfund?

I opsamlingen er det centralt, at eleverne bliver opmærksomme på, at også andre genrer og medieformer kan formidle stereotype forestillinger om køn, og at sådanne normer på mange måder er indlejret i vores kultur.