

Undervisningsforløb

Bibelhistorier gennem Drama Studio

Om forløbet:	Eleverne arbejder med centrale bibelhistorier og omsætter deres forståelse til små digitale dramatiseringer i Drama Studio. De læser, lytter, tegner, samtaler, vælger roller, bygger scener og skaber små manuskripter, hvor fortællingernes personer, handling og budskab bliver gjort levende.
Fag og klassetrin:	Kristendomskundskab + teknologi / teknologiforståelse - 1. og 2. klasse
Varighed:	Kort version: 6-8 lektioner. Udvidet version: 10-12 lektioner, hvis alle fem bibelhistorier gennemføres.

1. Formål og læringsmål

Overordnet formål: Eleverne skal møde udvalgte bibelhistorier på en undersøgende, kreativ og kropslig måde. De skal kunne genfortælle centrale dele af historierne og bruge digitale værktøjer til at skabe små dramatiske fortolkninger, hvor de viser, hvad historien handler om, og hvilke værdier eller dilemmaer den rummer.

Læringsmål: Eleverne arbejder med fortælling, samtale, roller, scenisk opbygning og digital produktion.

- Eleverne kan lytte til og samtale om centrale personer, steder og hændelser i udvalgte bibelhistorier.
- Eleverne kan genfortælle en bibelhistorie med begyndelse, midte og slutning.
- Eleverne kan vælge roller, replikker og sceneelementer, der passer til en fortælling.
- Eleverne kan skabe en enkel digital dramatisering i Drama Studio med personer, baggrund og replikker.
- Eleverne kan forklare, hvordan deres digitale scene viser noget vigtigt fra bibelhistorien.

Tegn på læring: Det kan ses, når eleverne kan fortælle, hvem der er med i historien, hvad der sker, og hvad historien kan få os til at tænke over. Det kan også ses, når deres Drama Studio-produktion har tydelige roller, relevante scener og replikker, der passer til fortællingen.

2. Teknologiforståelse i forløbet

Teknologien bruges ikke kun som et sted, hvor eleverne tegner figurer. Eleverne arbejder med, hvordan digitale valg kan ændre måden en fortælling opleves på. De skal derfor både tænke som fortællere, designere og små instruktører.

- Hvordan kan en digital scene hjælpe os med at forstå en gammel fortælling?
- Hvilke personer skal med, for at andre kan forstå handlingen?
- Hvordan viser man følelser, konflikter og valg gennem replikker og placering på scenen?
- Hvad sker der med fortællingen, når eleverne selv skal vælge, hvad der er vigtigst?

3. Produkt

Eleverne skal lave en digital bibelfortælling i Drama Studio. Produktet kan være enkelt eller mere udbygget afhængigt af klassetrin, læseniveau og tid. Det vigtigste er, at eleverne viser en forståelse for historien gennem roller, scene, replikker og handling.

- En kort digital dramatisering af en bibelhistorie.
- En scene, hvor centrale personer taler sammen.

- En handlingsbro omsat til tre scener: start, midte og slutning.
- Fire små scener, hvor klassekammeraterne skal gætte et af De 10 Bud.
- En fælles fremvisning, hvor eleverne fortæller om deres valg.

Som udgangspunkt kan eleverne arbejde i makkerpar. Ved længere forløb kan de arbejde i små grupper med tydelige roller: fortæller, rollebygger, scenebygger, replikansvarlig og teknikhjælper.

4. Eksempler på digitale valg i Drama Studio

Digitalt valg	Muligt indhold
Roller	Adam, Eva, slangen, Gud, Noa, Moses, præsten, samaritaneren, tjenerne eller en fortæller.
Scene/baggrund	Paradisets have, arken, Sinaibjerget, vejen til Jeriko eller et hus, hvor tjenerne bruger deres talenter.
Replikker	Korte sætninger, der viser, hvad personen vil, føler eller lærer. Eleverne kan bruge sætningsstartere.
Handling	Personer kommer ind og ud, flytter sig, reagerer eller viser et valg.
Fortæller	En elev kan lave en fortællerrolle, der hjælper publikum med at forstå historien.
Budskab	En afsluttende replik eller samtale om, hvad historien kan betyde i dag.

5. Bibelhistorier i materialet

Materialet er bygget op omkring både Det Gamle Testamente og Det Nye Testamente. Hver fortælling kan stå alene, men de kan også samles til et samlet forløb med progression fra fælles genfortælling til mere selvstændig digital fortolkning.

Fortælling	Fokus i undervisningen	Muligt Drama Studio-produkt
Adam og Eva	De første mennesker, Paradisets have, fristelse, rigtigt og forkert.	Samtalen mellem Gud, Adam, Eva og slangen.
Noas ark	Godt og ondt, Guds opgave til Noa, redning, dyr, regnbue og ny begyndelse.	Genfortælling med start, midte og slutning.
De 10 Bud	Moses, leveregler og hvad buddene kan betyde i børnehøjde.	Fire små scener, hvor publikum gætter buddet.
Den barmhjertige samaritaner	Lignelse, næstekærlighed, hjælp og ansvar over for andre.	Fortæller + personer på vejen, der viser hvem der hjælper.
Brug dit talent	Talent som noget man kan bruge, udvikle og dele med andre.	Tre tjenere viser, hvordan de bruger eller gemmer deres talent.

6. Forløbets opbygning

Lektion	Aktivitet	Materialer og ressourcer	Differentiering
1. lektion	Fælles opstart: Hvad er en bibelhistorie? Klassen taler om, at bibelhistorier er gamle fortællinger, som mange mennesker har brugt til at forstå livet, valg, ansvar og relationer. Læreren viser materialet og introducerer Drama Studio som et digitalt teater.	Bibelhistorier-materialet Smartboard Evt. kort lærer-demo i Drama Studio	Hold fokus på fortælling og nysgerrighed. Eleverne behøver ikke kunne læse alt selv. Brug billederne i materialet som støtte.
2. lektion	Adam og Eva: Læreren fortæller eller læser historien. Eleverne arbejder med Paradisets have og det vigtigste fra historien. Fælles samtale om valg, fristelse og rigtigt/forkert.	Elevark om Adam og Eva Blyanter/farver Evt. samtalekort	Støtte: fælles ordkort med Adam, Eva, Gud, slange, træ og æble. Udfordring: lad eleverne forklare, hvorfor slangen er vigtig for handlingen.
3. lektion	Drama Studio: Eleverne genskaber samtalen mellem Gud, Adam, Eva og slangen. De skaber fire roller, vælger scene og laver korte replikker.	Computer/Chromebook Drama Studio Elevark til roller og scene	Støtte: færdige sætningsstartere. Udfordring: eleverne tilføjer en fortæller eller en afsluttende pointe om, hvad mennesket lærte.
4. lektion	Noas ark: Klassen arbejder med fortællingen, tegner arken og udfylder handlingsbro med start, midte og slutning.	Elevark om Noas ark Handlingsbro Farver	Støtte: læreren laver handlingsbroen fælles på tavlen først. Udfordring: eleverne tilføjer årsag og virkning: Hvorfor bygger Noa arken? Hvad sker der bagefter?
5. lektion	Drama Studio: Eleverne omsætter handlingsbroen til en digital fortælling. De vælger roller, dyr og scene og arbejder med tydelig rækkefølge i historien.	Computer/Chromebook Drama Studio Evt. billedkort med dyr og roller	Støtte: tre scener er nok. Udfordring: eleverne arbejder med overgange mellem scener og en fortæller, der binder historien sammen.
6. lektion	De 10 Bud: Klassen taler om Moses og bud som leveregler. Eleverne skriver buddene i børnesprog og vælger fire bud, de vil forklare.	Elevark om Moses og De 10 Bud Evt. fælles plakat med bud i børnesprog	Støtte: læreren udvælger 4-5 bud, som klassen arbejder med. Udfordring: eleverne sammenligner et bud med en regel fra klassen eller skolen.
7. lektion	Drama Studio: Eleverne laver fire små scener, hvor hvert bud vises uden at buddet nævnes. Klassen skal senere gætte buddet.	Computer/Chromebook Drama Studio Planlægningsark til fire scener	Støtte: én scene med ét bud er nok. Udfordring: brug humor eller dilemmaer, så scenen viser buddet tydeligt uden at afsløre det.
8. lektion	Den barmhjertige samaritaner: Klassen arbejder med begrebet lignelse og historien om at hjælpe andre. Eleverne planlægger roller: fortæller, manden, præst, kirketjener, samaritaner og evt. røvere.	Elevark om Den barmhjertige Samaritaner Rollekort Drama Studio	Støtte: læreren fordeler rollerne på forhånd. Udfordring: eleverne diskuterer, hvem der egentlig er en god næste i historien.
9. lektion	Brug dit talent: Klassen taler om talent som noget, man kan bruge og dele. Eleverne laver referat og planlægger de tre tjenerne i Drama Studio.	Elevark om Brug dit talent Samtalekort om talenter Drama Studio	Støtte: eleverne tegner først deres egen forståelse af talent. Udfordring: eleverne laver en nutidig version: Hvad kan et talent være i vores klasse?
10. lektion	Fremvisning og evaluering. Eleverne viser deres bedste scene eller fortælling. Klassen giver respons på: Kan vi forstå historien? Passer roller og replikker? Hvad var et godt digitalt valg?	Projektor Fremvisningsliste Feedbackmodel: To stjerner og et ønske	Alle elever får en rolle i fremvisningen: klikker, oplæser, forklarer, styrer scenen eller giver feedback.

7. Teknologi og digitale værktøjer

Drama Studio: Bruges som et digitalt teater, hvor eleverne kan skabe roller, vælge eller bygge baggrunde, placere personer på scenen og skrive replikker. Værktøjet hjælper eleverne med at omsætte fortælling til handling, dialog og visuel formidling.

Computer/Chromebook: Bruges til produktion i Drama Studio. Det kan være en fordel, at eleverne arbejder i makkerpar, så de kan skiftes til at være instruktør, skriver og tekniker.

Smartboard/projektor: Bruges til fælles lærer-demo, fælles læsning af opgaver og fremvisning af elevernes scener.

Valg af digitalt niveau: I den korte version kan eleverne lave én scene med få replikker. I den udvidede version kan de lave flere scener, arbejde med fortæller, bevægelse og overgange, og til sidst vise et samlet digitalt miniteater.

8. Materialer

- Bibelhistorier-materialet med elevark og opgaver.
- Computer eller Chromebook med adgang til Drama Studio.
- Smartboard eller projektor til lærer-demo og fremvisning.
- Blyanter, farver og evt. papir til skitser af roller og scener.
- Evt. rollekort, ordkort og sætningsstartere til replikker.
- Evt. evalueringsark eller små feedbackkort.

9. Differentiering og inklusion

Forløbet giver eleverne mange måder at deltage på. Nogle elever kan være stærke til at tegne og bygge scener, andre kan være gode til at finde på replikker, forklare historien eller styre teknikken. Det er derfor vigtigt at fordele roller, så alle får en betydningsfuld opgave.

- Ekstra støtte: Brug fælles genfortælling, faste roller, få replikker, billedkort og sætningsstartere som: "Jeg ser...", "Jeg vil...", "Hvorfor gør du...?", "Det vigtigste er..."
- Basis: Eleverne laver en digital scene med relevante roller, enkel baggrund og korte replikker, der viser en central del af historien.
- Ekstra udfordring: Eleverne laver flere scener, tilføjer fortæller, arbejder med dilemmaer eller laver en nutidig parallel til fortællingens budskab.
- Inklusion: Brug tydelige makkerroller: instruktør, tekniker, scenebygger, replikmager, oplæser og tester.

10. Evaluering og feedback

- Formativ evaluering: Læreren stiller løbende spørgsmål til elevernes valg: Hvem er med? Hvad sker der? Hvordan kan vi se, hvad personen føler eller vil?
- Makkerfeedback: Eleverne prøver hinandens scener og giver respons på, om historien er tydelig.
- Fælles fremvisning: Klassen ser udvalgte scener og taler om, hvad de viser fra bibelhistorien.
- Elevevaluering: Eleverne afslutter med tre korte spørgsmål: Hvad handlede historien om? Hvad valgte vi at vise? Hvad fungerede godt i vores Drama Studio-scene?

11. Kort lærerblik før opstart

Før forløbet	Under forløbet	Efter forløbet
Vælg om klassen skal arbejde med én, tre eller alle fem fortællinger. Afprøv Drama Studio og lav evt. en lille demo-scene.	Hold eleverne fast på fortællingen før teknikken. Spørg ofte: Hvad vil I vise fra historien?	Gem eller vis udvalgte produktioner. Brug fremvisningen som samtale om både bibelhistorie og digitale valg.

12. Støtteark: sætningsstartere til replikker

Sætningsstarterne kan skrives på tavlen eller printes som små kort. De hjælper især de yngste elever med at komme fra genfortælling til dialog.

Situation	Sætningsstartere
Når en person skal forklare noget	Jeg tror..., Jeg ved..., Jeg har fået at vide..., Det vigtigste er...
Når en person skal vise følelser	Jeg er bange fordi..., Jeg bliver glad når..., Jeg forstår ikke..., Jeg håber...
Når en person skal træffe et valg	Skal jeg...?, Jeg vælger at..., Det er svært fordi..., Hvad synes du?
Når fortælleren skal hjælpe publikum	Nu sker der det at..., Først..., Bagefter..., Til sidst..., Historien viser os...

13. Enkel feedback til fremvisning

Brug en kort og genkendelig feedbackform, så eleverne både får respons på fortællingen og på deres digitale valg.

To stjerner	Et ønske
Jeg kunne tydeligt se, hvilken bibelhistorie I viste. Rollerne og replikkerne passede godt til historien. Scenen hjalp mig med at forstå handlingen.	Næste gang kunne I gøre replikkerne tydeligere. Næste gang kunne I vise mere af starten, midten eller slutningen. Næste gang kunne I lade en fortæller hjælpe publikum.