

# Forløb: Den Vilde Robot – Et tværfagligt forløb om film med dansk og billedkunst

## Om forløb:

I dette forløb arbejder eleverne med filmen *Den Vilde Robot* og udforsker dens temaer gennem både dansk og billedkunst. Gennem filmisk analyse, refleksion og kreative opgaver fordyber eleverne sig i fortællingen om Roz – en robot, der må lære at overleve i naturen og finde sin plads blandt øens dyr.

## Eleverne arbejder med:

- **Filmisk analyse:** Karakterudvikling, stemning, farver og filmens budskaber.
- **Skriveopgaver:** Dagbogsskrivning, alternative slutninger og refleksioner over robotter og følelser.
- **Billedkunst:** Skabelse af filmplakater, storyboards og egne fortolkninger af filmens univers.
- **Teknologiforståelse:** Anvendelse af KUBO-robotten til at genskabe filmens handling og navigere gennem filmens univers.

Forløbet skaber en tværfaglig oplevelse, hvor eleverne kombinerer teknologisk forståelse, kreativitet og analytisk tænkning for at dykke ned i filmens visuelle og narrative verden.

## Fag og klassetrin:

Dansk og billedkunst  
Mellemtrin (4. - 6. klasse)

## **Varighed:**

10 - 12 lektioner

## **1. Formål og læringsmål**

### **Overordnet formål:**

Forløbet har til formål at give eleverne en dybere forståelse af filmens narrative og visuelle elementer samt dens tematikker om teknologi, natur og identitet. Ved at kombinere dansk, billedkunst og teknologiforståelse udvikler eleverne analytiske, kreative og refleksive kompetencer. De får mulighed for at arbejde med filmisk fortolkning, skriftlig formidling og visuel storytelling, samtidig med at de interagerer med teknologi gennem KUBO-robotten.

### **Læringsmål (faglige og tværfaglige):**

Dansk:

- Analysere og fortolke filmens handling, karakterer og tematikker.
- Udtrykke egne refleksioner gennem skriftlige opgaver (dagbog, anmeldelse, alternativ slutning).
- Sammenligne filmens visuelle virkemidler med litterære fortælleformer.

Billedkunst:

- Forstå, hvordan farver, lys og komposition bruges til at skabe stemning i en film.
- Udtrykke egne fortolkninger af filmens univers gennem tegning, collage eller digitalt design.
- Skabe en filmplakat eller et storyboard, der formidler filmens temaer visuelt.

Teknologiforståelse (med KUBO-robotten):

- Programmere KUBO til at navigere i en bane, der afspejler filmens fortælling.
- Forstå, hvordan en robot kan lære og tilpasse sig omgivelserne – parallelt med filmens hovedkarakter.
- Reflektere over teknologiens rolle i forhold til natur og menneskelighed.

### Tegn på læring:

- Eleverne kan forklare filmens handling og tematikker med egne ord og give eksempler fra filmen.
- Eleverne producerer skriftlige og visuelle produkter, der viser deres forståelse af filmens univers.
- Eleverne kan anvende filmiske begreber, såsom stemning, farver og perspektiv, i deres egen analyse.
- Eleverne kan programmere KUBO til at gennemføre en bane, der relaterer til filmens handling, og begrunde deres valg.
- Eleverne deltager aktivt i diskussioner om teknologi, identitet og naturens betydning i filmen.

### **2. Forløbets opbygning**

Lektion	Aktivitet	Materialer og ressourcer
1 (Dansk)	Introduktion til filmen.: <ul style="list-style-type: none"><li>• Se filmens trailer og lad eleverne forudsige handlingen.</li><li>• Introduktion til filmens temaer: teknologi vs. natur, identitet, overlevelse.</li><li>• Snak om filmmediet: Hvordan adskiller en filmfortælling sig fra en bog?</li></ul>	
2 (Dansk)	Filmvisning <i>Undervejs: Notér evt. nøglescener, karakterudvikling og stemningsskift.</i>	
3 (Dansk)	Filmvisning <i>Efter filmen: Klasesamtale om hvad der gjorde størst indtryk.</i>	

<p>4 (Dansk)</p>	<p>Lav et skriftligt referat af filmen.</p> <p>Filmisk analyse og fortolkning:</p> <p>Karakterudvikling - Roz</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Tegn Roz</li> <li>● Hvordan ændrer Roz sig gennem filmen. Fokus skal være på den udvikling der sker med robotten. Roz skal tegnes i midten med en side som repræsenterer starten og en side om repræsenteret slutningen.</li> </ul> <p>Eleverne noterer stikord på tegningen. Hvilken udvikling er der sket?</p>	<p>Hæfte eller computer (Book Creator)</p> <p>Karton til elevernes tegning</p>
<p>5 (Dansk)</p>	<p>Miljø og stemning. (Med udgangspunkt i scener fra filmen)</p> <p>Lys: Farver: Lyd:</p>	<p>Udvælg 3 scener der tydeligt viser eleverne hvordan de 3 elementer underbygger stemningen i filmen.</p>
<p>6 (Dansk)</p>	<p>Konflikter og budskab. <i>Hvad vil filmen fortælle os om natur, teknologi og venskab?</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Hver af de 3 områder snakkes om med eleverne.</li> </ul>	
<p>7 (Billedkunst)</p>	<p>Skab din egen robot:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Eleverne designer en ny robot, der kunne være på øen.</li> <li>● De tegner/skitserer den eller laver en collage.</li> <li>● Byg den i pap eller genbrugsmaterialer.</li> </ul>	<p>Evt. en tur på Remida efter materialer.</p>
<p>8 (Billedkunst)</p>	<p>Skab din egen robot fortsat:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Eleverne designer en ny robot, der kunne være på øen.</li> <li>● De tegner/skitserer den eller laver en collage.</li> <li>● Byg den i pap eller genbrugsmaterialer.</li> </ul>	
<p>9 (Dansk)</p>	<p>Ny slutning:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Eleverne tegner en alternativ slutning eller en ny scene.</li> </ul>	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fokus på hvordan billeder og farver understøtter stemning.</li> </ul>	
10 (Dansk)	<p>Afslutning:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Eleverne præsenterer deres kreative værker for klassen.</li> <li>• Samtale om, hvad de har lært om film som fortællemedie.</li> <li>• Evt. en fælles udstilling i klassen eller en digital præsentation af værkerne.</li> </ul>	
11 (Teknologi)	<p>Navigér som Roz (KUBO som overlevelsesrobot):</p> <p>Eleverne skal programmere KUBO til at bevæge sig rundt på en bane, der repræsenterer øen fra filmen.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Banen kan være en stor plakat med forskellige miljøer fra filmen (bjerge, skov, sø, hule osv.).</li> <li>• Eleverne skal programmere KUBO til at besøge forskellige områder, hvor den lærer at tilpasse sig – ligesom Roz i filmen.</li> <li>• Ved hvert "checkpoint" kan eleverne fortælle, hvad Roz oplever (f.eks. "Roz lærer at bygge et skjul" eller "Roz møder en ræv").</li> <li>•</li> </ul>	

### 3. Differentiering og inklusion

Hvordan sikrer du, at alle elever kan deltage?

- Ekstra støtte til elever, der har brug for det
- Udvidede udfordringer til stærke elever

### 4. Teknologi og digitale værktøjer

Hvis relevant – hvordan kan teknologi inddrages i forløbet?

### 5. Evaluering og feedback

#### Formativ evaluering:

Løbende feedback gives gennem klasse- og gruppediskussioner, hvor eleverne reflekterer over filmens temaer og deres

egne kreative produkter. Under arbejdet med skriftlige og visuelle opgaver modtager eleverne mundtlig feedback med fokus på deres fortolkning og forståelse af filmens budskaber. Under KUBO-aktiviteter observeres elevernes problemløsning og samarbejde, og de får vejledning til at justere deres programmering og refleksioner.

**Summativ evaluering:**

Elevernes læringsudbytte vurderes ud fra deres skriftlige refleksioner (f.eks. filmreview, dagbog eller alternativ slutning), visuelle produkter (plakater, storyboards eller collager) samt deres evne til at programmere KUBO i relation til filmens handling. Der lægges vægt på, om de kan anvende filmiske og narrative begreber samt reflektere over teknologiens rolle i historien.

**Elevevaluering:**

Eleverne inddrages i en afsluttende refleksion, hvor de vurderer deres eget udbytte af forløbet. Dette kan ske gennem en fælles klassediskussion, en skriftlig selvevaluering eller en "to-stjerners og et ønske"-øvelse, hvor de fremhæver to ting, de har lært, og én ting, de gerne ville have arbejdet mere med. Derudover kan de præsentere deres produkter for hinanden og give kammeratfeedback på filmforståelse og kreativitet.