

FYR Figurteater og eventyr

Utdanningsprogram	Programfag	Trinn	Utviklet og gjennomført år
Design og handverk	Norsk Produksjon Kvalitet og dokumentasjon	Vg1	2013 i scenografi og kostyme
Barne og ungdomsarbeider (helse og oppvekst)	Bua1	Vg2	

TITTEL

FYR Figurteater og eventyr

Utviklet av Mette Solbakk ved Bodin videregående og maritime fagskole i Bodø vinteren 2013 til faget scenografi og kostyme.

Undervisningsopplegget er omskrevet til FYR Design og handverk (DH) Barne og ungdomsarbeider (BUA) og Norskfag i samarbeid med Marte Henriksen Nasjonalt senter for kunst og kultur i opplæringa 2015, Anne Hansen (BUA) og Grete Høgset (Norsk) ved Bodin videregående. Tina Henriksen ved Bodøsjøen skole har vært konsulent for 1.trinnet barneskolen.

Alle bildene av ferdige dukker er laget av elever i programfaget scenografi og kostyme på Bodin videregående og maritime fagskole.



KORT BESKRIVELSE

Elevene skal ta utgangspunkt i en tekst fra Norskfaget. Eventyr er å foretrekke og det skal omarbeides til et stykke som kan fungere til figurteater tilpassa aldersgruppa 5-6 år. Opplegget utføres som gruppearbeid og resultatet kan bli flere eventyr som skal fremførtes før 1.klassingene. Fortrinnsvis skal elevene velge et kort eventyr som er lett å huske, og ikke tar for lang tid å framføre.

Elevene på DH skal lage figurene som passer til eventyret og elevene på BUA skal ivareta småtrinnet som kommer på besøk med tilrettelegging og framføring av eventyr.

Opplegget er ment å styrke barne- og ungdomsarbeiderens verktøykasse i forhold til lek, formidling og dramatisering. DH elevene får et relevant oppdrag og samtidig innsikt i en utdanningsvei videre, siden de kan velge BUA på vg2.

Figurteater har lange tradisjoner verden over som en arena for å formidle historier innenfor religion, samfunnskritikk med satire, komedie og tragedie og eventyr. Figurene kan være alt fra masker til dukker, så her er det et stort spillerom.

TIDSRAMME

7 uker med ca. 5 timer i uka

Opplegget kan tilpasses alt etter kompetansen til elevene og behov.

KOMPETANSEMÅL

Design og handverk vg1

Produksjon

Mål for opplæringa er at eleven skal kunne

- Bruke farger og formelementer i praktisk arbeid for å skape bestemte uttrykk i produkt
- Vurdere eget arbeid som ledd i å kvalitetssikre og videreutvikle arbeidsprosesser og produkter
- Eksperimentere målrettet med teknikker, form, farge, materiale og redskaper

ANDRE INVOLVERTE FAG:

I utgangspunktet var ikke dette undervisningsopplegget laget for flerfaglig samarbeid. Oppgaven omgjort til FYR oppgave i 2015.

Barne og ungdomsarbeider vg2

Yrkesutøving

Mål for opplæringa er at eleven skal kunne

- Drøfte hva lek kan bety, og gi eksempler på tiltak som kan fremme lek og kreativitet tilpassa alder, modningsnivå og funksjonsevne
- Planlegge og gjennomføre enkle aktiviteter for ulike grupper og be grunne valg av aktiviteter med utgangspunkt i utviklingspsykologi

Norsk

Kompetansemål etter Vg1 – Studieforbereende utdanningsprogram og Vg2 – yrkesfaglige utdanningsprogram

Muntlig kommunikasjon

Mål for opplæringa er at eleven skal kunne

- Mestre ulike roller i samtaler, diskusjoner, dramatiseringer og presentasjoner

Skriftlig kommunikasjon

Mål for opplæringa er at eleven skal kunne

- Tilpasse språk og uttrykksmåter til ulike skrivesituasjoner i skole, samfunn og arbeidsliv

Språk, litteratur og kultur

Mål for opplæringa er at eleven skal kunne

- Tolke og vurdere sammenhengen mellom innhold, form og formål i sammensette tekster

GRUNNLEGGENDE FERDIGHETER

Design og handverk

Grunnleggende ferdigheter er integrert i kompetansemålene der de bidrar til utvikling av og er en del av fagkompetansen. I design og håndverk forstås grunnleggende ferdigheter slik:

Å kunne uttrykke seg muntlig og skriftlig i design og håndverk innebærer å uttrykke seg visuelt og verbalt om design og håndverk. Kommunikasjon om estetikk, design og

produksjonsprosesser med kunder, kolleger, leverandører og andre samarbeidspartnere er sentralt. Det innebærer videre bruk av fagspråk, formidling av egne meninger og deltakelse i faglige diskusjoner.

Å kunne lese i design og håndverk innebærer å finne, reflektere over, forstå og anvende aktuell faglitteratur innen design og håndverk. Det innebærer også å tolke og bruke skriftlig og visuelt språk, arbeidstegninger og beskrivelser med tegn og symboler.

Å kunne regne i design og håndverk innebærer beregning av pris, vekt, volum, mengde, vinkler, størrelser, styrkeforhold og tid. Det innebærer analyse og konstruksjon av former, strukturer, proporsjoner og komposisjoner.

RESSURSER

Bok

Björg Mykle - Dukkenes magi (1993) Pax Forlag

Lenker

Spill håndboka

<http://spelhandboka.no/index.asp?s=figurteater>

Eventyr på nett

<http://www.reisenett.no/eventyr/html/asbjornsen.htm>



FORBEREDELSE:

Design og handverk

Utstyr til gaskasjering/å lage figurer

(Gaskasjering – teknikken for å lage hodet til dukkene)

Gipsbandasjer, vaselin, plastikk, modell leire, tekstil, maling. Symaskin og trepinner til styring er og kjekt å ha.

Papp, tekstil og lyssetting som virkemidler for stemning. Alt fra lommelykter til større lamper kan brukes.

Barne og ungdomsarbeider

Kontakte barneskole for samarbeid – Det er viktig at ei dette besøket fra barneskolen er avtalt i lang tid i forvegen, så elevene kan være forberedt på opplegget. 1.klassingenes

lærer forbereder de minste elevene på hvordan man er et godt publikum og hva eventyr er.

PLAN FOR OPPLEGGET

Norsk

Introduksjon

Oppgave 1. Hva er kjennetegnene på sjangeren eventyr? Lærer og elever finner ulike eventyr og setter seg inn i sjangertrekkene. Tid 3 timer

Oppgave 2. Analyse av eventyret som for eksempel «Espen Askeladden og de gode hjelperne» eller «Bukkene bruse» tid 3 timer

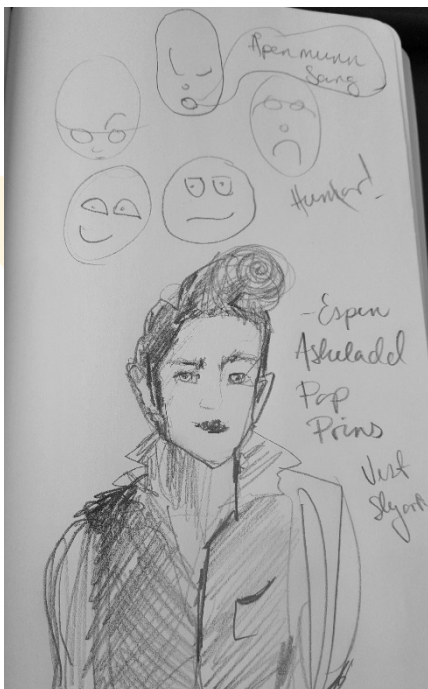
Elevene skal svare på disse spørsmålene:

Hvilke karaktertrekk har hovedpersonen/protagonisten i eventyret?

Hvordan utvikler rollen seg i eventyret?

Hvilke utfordringer møter protagonisten på?

Hva er høydepunktet i eventyret?



Her anbefales gruppearbeid med DH og BUA elevene for å komme med gode innspill sammen.

Oppgave 3. Skrivning – elevene gjør om på eventyret og tilpasser det sitt eget tema. Elevene svarer på problemstillinga «Hvem er Espen Askeladden i dag, og hvilke utfordringer har han i dag?» (eller annet eventyr) Denne oppgaven gjøres i grupper. Når eventyrene er ferdig omskrevet skal elevene ha muntlig presentasjon for å øve seg på kompetansemålet om å dramatisere og innta roller. Denne fasen blir og en kvalitetskontroll om eventyret fungerer i ny drakt og underveisvurdering for lærer i Norsk.

De nye omskrevne eventyrene blir bakgrunnsstoffet for å lage figurteater.

Tid til dette arbeidet blir 5 timer totalt. Også her anbefales gruppearbeid med maksimalt 4 elever, 2 fra DH og 2 fra BUA.

Vurdering. Elevene får egen vurdering av det omskrevne eventyret fra norsklærer, og tilbakemelding om tilpassing og innøving av rollene.

Norsklærer vurderer til slutt sammen med de andre programfagslærer refleksjonsnotatene og egenvurderingen om arbeidsprosessene.

Design og handverk

Oppstart:

Med sine omskrevne eventyr kan elevene i design og handverk utvikle figurene sine. Ett eksempel på utvikling av karaktertrekk til moderne Espen Askeladden ligger vedlagt som vedlegg 1. Her er moderne Espen ei blanding av kjekkasen i Twilight, Elvis og Justin Bieber. Har disse karakterene fellestrekk? Ja visst, se på det mørke uregjerlige håret, øyenbrynene og det sterke kjevepartiet. Det er visse

stereotypiske trekk for den gamle og moderne helten som en kan spille på for å finne sin karakter. (Dette er bare ett eksempel på arbeidsmetode for å finne fram til sin karakter.) Ein moderne helt i dag er kanskje vinner av sangkonkurranse på tv som «Idol», og målbinder sin prinsesse med poplåter.

Elevene må analysere den karakteren, finne ut hva som er særtrekk, klær, kroppsholdning og kanskje noen attributter. Er utsende allerede er beskrevet i det omskrevne eventyret? Elevene kan arbeide ut fra ide-kart og så lage ein skisseprosess. Det er viktig at ansiktsuttrykket til dukka passer i alle scener. Påfølgende vil det være naturlig at elevene gjør utprøvinger. Til kostyme er det lurt at elevene tidlig samler inn tekstil og lærer kan oppfordre elevene til redesign. Se dukken her som er laget av en sydvest:



Ide kart og skisseprosess – Se vedlegg 1.

Elevene bør ha gjort mange utprøvinger og fått veiledning av lærer før de går i gang med å lage dukka. Dette blir underveisvurderingen i design og handverksfaget

Td til skisseprosess og karaktertrekk 5 timer.

Å lage figuren/dukka

Det er mange måter å lage ein figur på. Som omtalt i starten av undervisningsopplegget kan figurteater være alt fra masker til dukker. I bildeeksemplene fra denne oppgava er det en versjon av Kongen i et Espen Askeladd eventyr laget i teknikken kasjering, da bruker man modell leire og gipsbandasje for å få hodeformen på dukkene. Kasjering gir rom for at ein kan lage ganske mange detaljer på dokka siden ansiktet først lages i modell-leire. (Mykle 1993)

1. Begynn med å lage halvparten av hodet, ansikt og hals. Lag det i modell-leire.
2. Lag så bakhodet der det skal være hår. Huk på å lag nakke.
3. Smør inn de to halvpartane med vaselin, i kvar ein kinkel og krok. Legg gladpack eller anna plastikk over.
4. Væt gipsbandasjer og legg over kvar halvdel. Gni gipsen godt inn slik at teksturen i bandasjen forsvinn. Når gipsen er tørka har du to halvdelar som du syr forsiktig sammen, med plass til ein pinne inni for å styre dokka. Det kan også hende du rett å slett bruker dokka som ei fingerdokka og helder hodet med pekefingeren. Gipsen er også lett å male ansikt på, og lime hår på (garn).

Dukka trenger en enkel kropp og enkel scenografi.

FYR Figurteater og eventyr

Her er et bilde av velkjente figurer «Pompel og Pilt», laga av Bjørg Mykle med ganske avanserte klær. Hodene er laga i kasjeringssteknikk. Tid til dukkelaging med klær 18 timer.



(Pompel og Pilt Mykle 1993)

Scenografien

Scenografien til stykket kan være meget enkel. Noen få avgrensinger gjør at man oppfatter ett scenerom. Avgrensninger kan være at elevene som styrer dukkene sitter bak et forheng, eller huker seg sammen bak en boks. Når elevene skal føre dukka er det viktig at de ikke tiltrekker seg for mye oppmerksomhet, men at fokuset blir på dukka. Her trengs det øving – som blir ein del av Barne og ungdomsarbeiderne elevene sin oppgave.

Tid til enkel scenografi 2 timer

Egenvurdering

Elevene skriver egenvurdering om sin prosess med å skrive eventyr i ny drakt, lage en dukke og til slutt reflektere over hvordan sin figur fungerte i figurteateret og totalopplevelsen.

Barne og ungdomsarbeid

Barne og ungdomsarbeid elever skal lage et didaktisk opplegg som handler om å ta imot 1. klassingene. De må avpasse tid, sted og møte barna på det nivået de er.

Første oppgave for BUA elevene er behovsanalyse. Elevene må ta stilling til disse spørsmålene:

-Hvor lang tid trengs det fra 1.klassingene kommer inn døra til forestillingen avsluttes?

-Hvor mange 1.klassinger kan komme?

-Hvordan skal rommet tilpasses, innredes for å få plass til alle?

Barne og ungdomsarbeider elevene samarbeider med DH om å skrive om eventyret og kommer med ideer og innspill til hvordan figurene skal se ut. BUA har også ansvaret for å lage ein tidsplan for når dukkene skal være ferdige, og når publikumet skal være på plass.

BUA elevene må også øve på å framføre eventyret, slik at de husker bevegelsene dukka skal gjøre og hva som skal bli sagt. Her kan elevene veksle på å bruke hverandre som publikum og øve på å gi konstruktive tilbakemeldinger.

Etterarbeid etter ein slik produksjon burde være et refleksjonsnotat om gjennomføringa. Elevene lager seg stikkords ark underveis i prosessen til egen vurdering. Refleksjonsarket bør inneholde

-Et didaktisk opplegg som viser til planer for figurteater og planlegging av besøket angående tilpassing til aldersgruppe.

-Vurdering av eget opplegg etter utført arbeid

- refleksjoner rundt behovsanalysen

Forslag til fordypningsarbeid med figurteater for Barne og ungdomselevene.

1. Hvilke materialer kan man bruke for at elevene på 1. trinn skal kunne mestre å lage en dukke?

2. Rollelek med førstetrinnet. Den største Bukkene bruse skal gå til tannlegen. Hvordan er det hos tannlegen? Og hva gjør man der? Her oppfordres det til rollespill i samspill med elevene for å lære om en situasjon.

3. Figurteater med åpen slutt – Ungdomsarbeiderne legger opp til at dokkene havner i en konflikt – hvordan skal denne konflikten løses? – BUA elevene stiller åpne spørsmål til 1. klassingene som må komme med innspill til konflikthandtering.



Refleksjon og vurdering:

Et stort undervisningsopplegg som dette har rom for mange innfallsvinkler og rom for refleksjoner. 1. trinnets møte med eventyrene blir en umiddelbar evaluering om eventyret har lyktes eller ikke.

I dette undervisningsopplegget kan man legge opp til at elevgruppene evaluerer hverandre også. Her er det mange muligheter.

Kjennetegn på en god oppgave i design og handverk

Laveste nivå

Elevene skal kunne beskrive, gjengi og referere:

På laveste nivå kan elevene beskrive sine valg av farge og formelementer til sin dukke. Oppgaven løst på laveste nivå viser til lav grad av utforsking, og enkle løsninger på dukke og klær. Eleven har i noen grad bruk av faguttrykk i sin egen vurdering og har i noen grad vist ferdigheter og selvstendighet i bruk av teknikker, materialer og redskaper. Elevene kan beskrive sin arbeidsprosess.

Middels nivå:

Elevene skal kunne analysere, tilpasse

På middels nivå kan elevene tilpasse sine valg av farge og formelementer til sin dukke. Oppgaven løst på middels nivå viser til middels grad av utforsking, og gode løsninger på dukke og klær. Eleven har i middels grad brukt faguttrykk i sin egen vurdering og har i middels grad vist ferdigheter og selvstendighet i bruk av teknikker, materialer og redskaper. Elevene kan analysere sin egen arbeidsprosess.

Øverste nivå

Elevene skal kunne vurdere, reflektere og begrunne

På øverste nivå kan elevene begrunne sine valg av farge og formelementer til sin dukke. Oppgaven løst på øverste nivå viser til stor grad av utforsking, og komplekse løsninger på dukke og klær. Eleven har i over middels grad brukt faguttrykk i sin egen vurdering og har i stor grad vist til ferdigheter og selvstendighet i bruk av teknikker, materialer

og redskaper. Elevene kan reflektere over sin egen arbeidsprosess.

Kilder

Bøker:

Bjørge Mykle «Dukkenes magi» 1993

Nettsted:

Kompetansemål:

Utdanningsdirektoratet

<http://www.udir.no/>

