

Hvordan gjennomføre med klassen

12.02.2021

MunchMunch er et helt ferskt produkt, og tilbakemeldingene fra deg er verdifulle for eventuelle justeringer vi må foreta oss. Derfor er det viktig at du følger med mens elevene dine gjennomfører testen, slik at du kan veilede dem når de sitter fast eller når de trenger litt inspirasjon. Det er viktig at du prøver deg på appen et par ganger før gjennomføringen med klassen din.

Denne guiden forteller deg hvordan du gjennomfører testen med klassen. Du kjenner elevene dine best og vet hvordan de kan motiveres. Ta notater på en diskrete måte underveis eller etter gjennomføring. Sett av én til to skoletimer til gjennomføring.

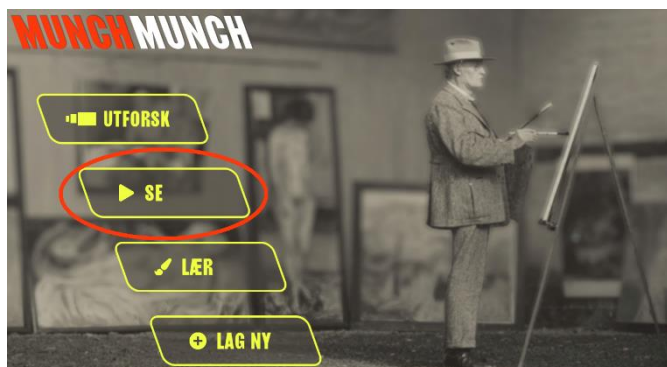
I forkant av test med elevene

1. Last ned appen før gjennomføring på din egen enhet, følg alle stegene i veiledningen (helst i forkant av webinar og gjennomføring av test med elevene). Her kan du selv inspirere til hvordan du kan bruke innholdet senere, etter avsluttet test.

2. Last ned appen på alle lærebrettene før gjennomføring av test. Kontroller at alle er tilkoblet internett!

Gjennomføring av test med elevene

3. Vis filmen som finnes på «SE» i appens hovedmeny på storskjerm/prosjektor før elevene finner frem lærebrettene sine!

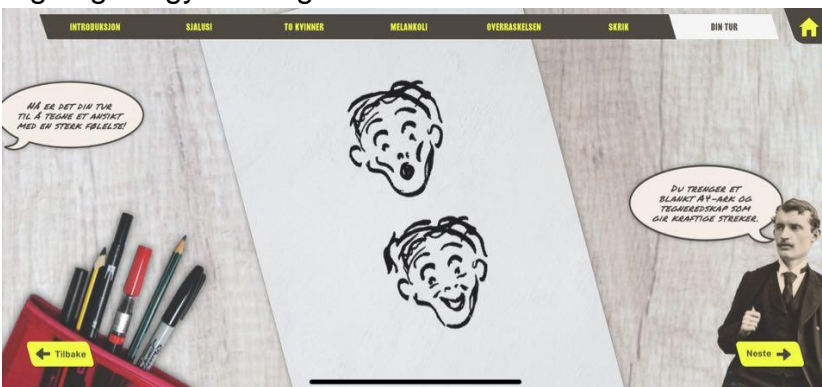


4. Be elevene finne frem et hvitt A4-ark og fargetusjer.
5. Be elevene åpne appen og godkjenne bruk av kamera.
6. Be elevene trykke seg inn på «LÆR» i hovedmenyen og følg anvisningene i appen.



Tips til lærer! Gå rundt i klasserommet og følg med på om elevene følger anvisningene og bruker god tid på stegene. Noen elever er raskere enn andre, men kan i prosessen glemme et par viktige momenter fra LÆR som kan hjelpe dem!

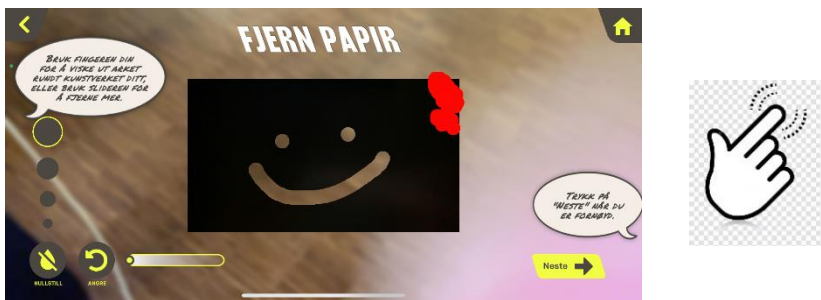
7. Når elevene har fullført stegene i «LÆR» blir de oppfordret til å lage sin egen tegning. Begynn å tegne!



Tips til lærer! Det kan være både et abstrakt og et figurativt ansikt. Her er ingenting rett eller galt.

8. Instruksjonene i appen ber elevene ta bilde av tegningen sin. Følg gjerne med på at elevene leser instruksjonene og sørg for at alle får tatt et bilde.
9. Instruksjonene i appen ber elevene beskjære bildet av tegningen sin. Følg gjerne med på at elevene beskjærer tegningen, så resten av arket ikke blir med.

10. Instruksjonene i appen ber elevene viske vekk papiret.



Tips til lærer! Assister gjerne elevene under denne delen om noen skulle bli frustrert. Man kan justere størrelsen på viskelæret i sidemenyen.

11. Løsriv elevene fra klasserommet! Forklar her hva elevene skal gjøre og ta dem med til skolegården eller gymsalen. Nå skal elevene plassere kunstverkene sine, enten på et objekt eller et passende sted i AR. Det er tid for å utforske hvordan tegningene kan bli en del av barnas omgivelser.

12. Last opp bildet!

Tips til lærer! Her er det viktig at elevene lagrer snapshotsene sine og gir kunstverkene tittel. Kanskje klassen kan bli enige om en felles tittel til kunstverkene slik at de blir lettere å finne med søkefunksjonen? Som f. eks. "Marihøne" eller "Munch+navnet"

11. Be elevene trykke på «UTFORSK» i hovedmenyen, etter at elevene har fullført stegene i «LÆR» og laget sin egen tegning.



Her kan elevene

- Se kunstverk andre har laget og bli inspirert!
- Hente kunstverk andre har laget og bruke dem i rommet hvor de befinner seg
- Lage en ny versjon eller *remikse* et annet kunstverk med effektene vist som en ☆

12. Samle klassen i klasserommet. Gå inn på <https://munch.arcade.ltd/> og del webgalleriet på storskjerm slik at alle kan se. Her kan elevene vise frem det de har skapt.

Vil du at de skal reflektere mer over det de har skapt eller remikset? Diskuter det klassen har vært i gjennom. Be elevene presentere sine egne kunstverk eller si noe om følelsene eller historien til andres kunstverk.

Hvordan du velger å bruke materialet til elevene er opp til deg som lærer. 😊