

Det elektroniske klasseværelse

Baggrundinfo:

I dette nummer ser vi på lyd og lydeffekters betydning for det gode gys. Vi vil skabe uhygge i det mørke efterår og ser på, hvordan it kan understøtte en rigtig gys-og-gru historie samtidig med, at eleverne arbejder med deres mundtlighed. Eleverne skal komponere deres egen gysfortælling og producere et mundtligt produkt. Lyde og lydeffekter skal understøtte den og skabe en uhyggelig stemning i klasseværelset ...

Materialer: kopi af elevopgaven og den tekniske guide. Computere og adgang til lyd-programmet Myrna, headset og adgang til links med lydeffekter.

Variation: 3-5 lektioner**Aktivitet trin for trin:**

Vi foreslår, at eleverne bruger lydeffekter fra soundbible.com eller freesound.org. Hvis der ikke sættes begrænsning på, kan eleverne bruge uger på blot at finde lydene. Det giver også lidt intern konkurrence/spænding, at lyd-udbudet er begrænset. På den måde kan man se de mange forskellige udtryk, man får på trods af få lyde. Naturligvis skal eleverne også have mulighed for at bruge deres kreativitet og selv skabe lydeffekter, som kan understøtte deres historie.

Brainstorm med eleverne over lyde i gysfortællinger: Hvad kender de af klassiske, uhyggelige lyde? Hvad betyder en uhyggelig lyd for et godt gys? Hvor hører man uhyggelige lyde henner? Tal derefter om, hvordan en gysfortælling er bygget op. Hvilke elementer bør indgå i en fortælling af denne genre? Kender eleverne klassiske gys og gru historier? Tal også med eleverne om, hvordan de kan arbejde med deres stemmer for at skabe en uhyggelig stemning.

Sæt eleverne sammen i par, og gennemgå, hvad opgaven går ud på. Sæt fokus på personer, handling og begivenheder i fortællingen. Lav evt. også rammer for deres fortælling; varigheden af deres historie (lydprodukt) bør ikke være mere end ca. 2 minutter. Overvej også om det skal være et krav, at der skal indgå lydeffekter – og vær åben overfor elevernes kreative tilgang og opfordr dem til selv at lave lydeffekter.

Det er vigtigt, at eleverne har den tekniske guide i PS til Myrna. Giv dem lidt tid til at eksperimentere med lyd og lydeffekter. Spørg løbende ind til personer, handling og begivenheder. Når eleverne har deres fortælling klar, skal de først øve sig, og så skal de i gang med at optage deres gys og gru historier i Myrna. Til sidst lytter de deres produkt igennem og laver rettelser, ændringer og forbedringer.

Når alle er færdige, skaber I en uhyggelig

stemning i klasseværelset, hvor I lytter til klassens produktioner. Overvej, om I skal invitere parallellklassen eller udgive jeres gysfortællinger i Intra. Aftalningsvis kan I kære den mest uhyggelige historie!

Rasmus Sune Jørgensen & Erik S. Kristensen