

BILAG 1 - WAS'OP–drejebog – forkortet udgave

Dag 1

På den første dag bliver eleverne præsenteret for musikdramatikken forskellige virkemidler og fortælleformer.

Inden for hvert område fortælles kort om hvad det går ud på, hvad..... Eleverne laver små øvelser indenfor hver område, der får dem til at tænke "ud af boksen" og byde ind med deres tanker, billeder og ideer.

Eleverne erhverver sig denne dag inspiration og værktøjer inden for hvert enkelt kunstneriske udtryk. Den sidste halvdel af dagen projiceres disse over på levernes naturvidenskabelige emne, der efter introduktionen bliver udgangspunktet for alle øvelser

PROGRAM

Opvarmnings- og dramaøvelser

Disse øvelser hjælper eleverne med at give slip på deres generthed, til at åbne deres fantasi op, slippe angsten for at gøre noget forkert, og begynde at byde ind i arbejdet uopfordret

- Krop og vejrtrækning
- Dramaøvelse 1 – Hilsøvelser 1 og 2, kontaktøvelser
- Dramaøvelse 2 – fortæl en mimisk historie (mim et givent forløb)
- Dramaøvelse 3 – status øvelser
- Dramaøvelse 4 - Lav forskellige statuer
- Dramaøvelse 5 - Robotfører
- Dramaøvelse 6 – Vandmolekyle
 - fysiske øvelser kan bruges til at demonstrere naturvide/fortælle historier om naturvidenskabelige fænomener

Musikalske øvelser

- Musikalsk øvelse 1 – Opmærksomhed
- Musikalsk øvelse 2 – Energi, rytmeøvelser
- Musikalsk øvelse 3 – Improvisation
- Musikalsk øvelse 4 – Vejrtrækning
- Musikalsk øvelse 4 – Sang

Scenografiske elementer/visuelle fortællemetoder

Her forklares og skabes billeder på hvad scenografi er: At fortælle historie med billeder og ting.

Styrker fantasi, kreativitet og nysgerrighed

- Scenografisk øvelse 1 – farver og texturer
- Scenografisk øvelse 2 – ting i grupper, associationer, fortæl en historie
- Scenografisk øvelse 3 – Fantasiens ændringer, lad "billedet" vokse til noget andet

Koreografiske øvelser

- Koreografisk øvelse 1 – Bevægelse på naturvidenskabelige begreber
 - *Eleverne byder selv ind med en bevægelse der illustrerer forskellige naturvidenskabelige fænomener fra deres opgaver,*
- Koreografisk øvelse 2 – Naturvidenskabelige begreber i koreografi
 - *Alle elevernes bevægelser sættes sammen til en koreografi*
- Koreografisk øvelse 3 – DNA struktur laves grupper

Tekstskrivning/fortællemetoder

- Skrive øvelse 1 – Fortæl en historie
- Skrive øvelse 2 – Fortæl en historie med flere medvirkende og udskiftning undervejs
- Skrive øvelse 3 – Skriv sangvers i rim – Hver gruppe en linje pr. vers
- Skrive øvelse 4 – Skriv replikker – Dialogen skrives en replik pr gruppe.

Øvelser baseret på hver gruppes naturvidenskabelige tema

Disse øvelser tager udgangspunkt i den anerkendte Write-a-Science-Opera metodik, hvor eleverne selv skaber en musikdramatisk fortælling over et givent naturvidenskabeligt emne. Der skiftes mellem at arbejde i tilfældigt udpegede grupper, og elevernes projektgrupper. Der arbejdes kun i projektgrupperne når det er fagligt stof grupperne skal forholde sig til, og i mixede grupper når det er der bydes ind med følelser og farver mm. på emnerne i en fri kreativ arbejdsform. Dette sker for at styrke det fælles ejerskab for alle emner på tværs af grupperne.

- Øvelse - Keywords, et spørgsmål og en konklusion på det naturvidenskabelige emne,
- Øvelse - Keywords tilsættes følelse, farve og stemning
- Øvelse - Karakterer – kostumetegninger (Udvidet forklaring/eksempel)
 - Tegn rundt om en person, den figur der passer til keyword
Giv figuren alder, køn og navn
 - Ny gruppe sætter menneskelige egenskaber på dem. 2 positive og 1 negativ, samt hvordan disse udmønter sig (se eksempler i skema øverst næste side)
 - Skriv noget den kan li' og noget den ikke kan li'
 - Vælg 2 særlige visuelle udtryk/karakteristika, (blød, ru, hård, varm, kold, glat, etc.) der medfortæller om deres karakter. Husk her også farverne!
 - Skriv karakterens inderste hemmelighed
 - Farvelæg karakteren
 - Eleverne vælger en bestemt adfærdsmønster (rutine), som denne karakter har, og som repræsenterer det videnskabelige virkelighed.
Ex.: månen bevæger sig i cirkulær bevægelse omkring noget, der repræsenterer Jorden, eller lys bevæger sig meget hurtigt.
 - Gruppen vælger et objekt til hver karakter, der passer ind i figurenes/karakterernes historie (*f.eks en ballon med helium, en isterning*)

Ex.:

	Jorden	Solen	Mars	Venus	Jordens måne
Menneskelige Egenkaber	Omsorg	Utålmodig	Doven	Blander sig	Klog
(både positive og negative)	Irriterende	Charmerende	Følsom	Mærkelig	Stædig
	Gnaven	Kreativ	Manisk	Sjov	Åben
	Glad	Manipulerende	Udadvendt	Musikalsk	Innovativ
	Ulækker	Engageret	Sporty	Kontrollerende	Pessimist
Hvad denne karakter har brug for som følge af dets karakteristika?	Nogen at tage sig af Nogen af beklage sig til	En udfordrende opgave Nogen at manipulere	At blive motiveret	Interaktion/samvær med andre	En chance for at vise sine positive evner/kapacitet

Repetition af fagligt indhold

Herefter går vi tilbage i klasselokalet og faglærerne frisker opgavernes indhold op og sikrer at grupperne har styr på det.

Afslutning – Dag 1

- Grupperne samles og vi uddyber for dem hvad deres Levende præsentation skal indeholde.
- Herefter samles grupperne hver for sig og snakker om hvordan de, med de nye værktøjer og ideer, samt kunstneriske udtryksmidler, vil gribe deres Levende Præsentation an. Måske er nogle ideer til deres "scene" allerede ved at tage form.
- Undervisere/Ledere går rundt og hjælper i grupperne

Hjemmearbejde:

- Tænk videre på indhold af jeres levende præsentation.
- Hvis I endnu ikke er klar på hvilken historie I vil lave, så skriv hver elev 1 ide til historie/scene ned
- Tænk over de visuelle rammer til næste dag.
 - Hvordan fortæller I historie i de valg I gør i kostumer og "scenografi"?
 - Hvad fra jeres opgave er vigtigt at illustrere visuelt?
 - Er der noget der kunne være sjovt i det visuelle?

Program - Dag 2

Her starter den konkrete kreative proces, hvor eleverne selv (med hjælp fra kunstnerne) skal skabe en "Levende præsentation" over deres naturvidenskabelige emne. Hver gruppe starter med tid med tekstforfatteren, hvorefter de går ud til hver deres kunstner som både sætter dem i gang med at skabe indenfor sit kunstneriske udtryk, men også sikrer at grundskabelonen på hele fortællingen bliver defineret. Faglærerne sikrer det faglige indhold er korrekt.

Lektion 1-2

- Dagen starter med en lille fælles opvarmning
 - Opvarmning og naturvidenskabelig koreografi med elevernes egne bevægelser
 - 4 rytme- og sangøvelser
 - Ding-dong Dynamolygte
- Eleverne går i deres grupper og brainstormer på deres Levende Præsentation. Skriv en kort historie/scene ned. Tekstforfatter går rundt mellem grupperne

Lektion 3-7

- Hver gruppe har 45-60 min. med hver af de instruktører de har brug for, for at komme i gang med deres arbejde. Dog 30 min. Med kostume/rekvisit-ansvarlig. Denne plan lægges dagen før.
- Den leder/instruktør gruppen først møder tager ansvar for at hjælpe gruppen i gang med formen på deres Levende Præsentation, og hvilke udtryk der evt. kan bruges hvor i scenen etc. Den enkelte instruktør/leder skal altså kunne hjælpe gruppen i gang og give dem lidt ide om formen på deres "scene", hermed i startfasen således også kunne guide/råde på de andre instruktører/Leders områder, for at få sat det hele i gang.
- 60 min med første instruktør, så der også er tid til at snakke form og kunstnerisk indhold.
- Herefter 45 min med komponist til at finde ud af hvad og hvordan med musikken, 45 min med tekstforfatter, 45 min med instruktør og/eller 45 min med koreograf.
- FOR ALLE LÆRERE/INSTRUKTØRER HUSK VIGTIGST ER AT SIKRE NATURVIDENSKABELIGT EMNE VEDBLIVER AT BLIVE FORMIDLET – OG FORMIDLET VIDENSKABELIGT KORREKT.

Afslutning - Dag 2

- Grupperne samles først hver for sig og får lavet et overblik over hvad de har fået lavet i dag, og hvad der mangler og hvor de er i processen. Eleverne forholder sig også her til hvad de vil med kostumer og "scenografi", hvad der kan lade sig gøre og hvad de har brug for som de ikke selv kan skaffe. Dette skrives ned
- De laver også en lille præsentation af deres ide og hvor langt de er nået.

HEREFTER SAMLES VI I PLENUM

- Vi mødes i plenum og alle grupper viser hvor langt de er nået for de andre.
- Herefter snakker om hvad de forskellige grupper har brug for ift. kostumer og "scenografi". Én gruppe ad gangen.
- Måske kan nogle i de andre gruppe skaffe noget af det der mangler.

Hjemmearbejde:

- Øve på alt det der er lavet på dag 2. Det der er skrevet, komponeret mm. skal kunnes til den efterfølgende dag.

Program - Dag 3 og 4

Lektion 1 – Dag 3 og 4

- Som dag 2

Lektion 2- 7 – Dag 3

- Eleverne øver selvstændigt og med instruktør/lærer hjælp som beskrevet under Dag 2.
- Dagens afsluttes med en fælles opsummering: Hvor er vi? Hvad mangler? Er der problemer?
- HUSK plan for afvikling skal afleveres på dag 4

Lektion 2- 7 – dag 4

- Eleverne skal nu sætte det hele sammen. Program for dette lægges dagen før
- Dagens afsluttes med en fælles fremvisning med efterfølgende opsummering: Hvor er vi? Hvad mangler? Er der problemer?
- Inden vo går hjem kommer hver gruppe med en køreplan for deres forestilling. Hvad skal bruges, hvad skal evt. ind og ud af scenen, hvad skal spilles live, hvad skal afspilles, etc. etc.

Hjemmearbejde:

- Øve på alt det der er lavet. Det der er skrevet, komponeret mm. skal kunnes til den efterfølgende dag.

Program - Dag 5

Lektion 1 – Dag 5

- Som dag 2

Lektion 2 – 7

- Grupperne øver
- Grupperne gør det hele klar, lægger alt frem og gør sig selv klar.
- Generalprøve
FROKOSTPAUSE
- Klargøring til premiere
- PREMIERE
- OPRYDNING
- Tak for denne gang

BILAG 2 – OVERSIGT OVER PROJEKTUGE

Lektioner	DAG 1	DAG 2	DAG 3	DAG 4	DAG 5
1	1. Opgave - emne givet! HUSK lærer Ley-line og konklusionsline 2. Kort intro inkl. vores fortælle-teknikker (sceno, Kost, Lys, etc.)	Opvarmning og lgangsættelse af kreativ proces: I grupper og få ideer. Lærere går rundt i grupperne. Ide præsenteres i lille scene/sang/tale m. Mime, etc.etc.	Man mødes i gruppen, afklarer hvor man er. + præ. For de andre.	Man mødes i gruppen, afklarer hvor man er. + præ. For de andre.	ØVE
	KORT PAUSE				
2	Kreative øvelser: 1)	KORT PAUSE	ØVE x 3 lektioner	ØVE x 3 lektioner	
3		Start hjælp grup. 1 - 2 - 3			
4		Fortsat hjælp grup. 2 - 3 - 1			
PAUSE					
5, 6, 7	Opgave relaterede øvelser: 1) Arbejde med opgave keywords 2) Sætte kreative ord på opgave 3) Sætte farver og føleleser på opgave 4) Visuel ramme på Opgave ALLE SLUTTER MED RESULTATERNE AF DERES EGEN OPGAVE OG BRAINER KORT PÅ IDEER IFT RAMMEN DER ER SAT.	Fortsat hjælp grup. 3 - 1 - 2	ØVE x 3 lektioner, samt fælles afrunding af dagen.	ØVE x 3 lektioner, samt fælles afrunding af dagen.	Klargøring og GP for hinanden. Fremvises kl. 13 el. 13.30
		Grupperne hos kostume/rekvisit afd. 20 min.x 3. De grupper der ikke er hos Mads laver overblik: Hvor langt er de nået i dag, hvad skal der mere til, kostumer/rekvisitter/scenografi-ønsker, samt lille præsentation af deres scene-ide, samt så langt som de er vises/afspilles			
		Forbrede fremvisning af kostume/scenografi snak i grupper. 1 lærer pr. gruppe hjælper. Liste over ønskede ting der ikke selv kan skaffes afleveres. Fremvisning af lille scene/præsentation			