Den Hemmelige Dal
og Jagten på Vanilleisen

En opgave om mobning for børn i aldersgruppen 5-8 år

B U P L

Produceret af BUPL og DLF i samarbejde med Zenaria

ZENARIA

© Copyright 2005 Zenaria as

Forord

Forbundet for pædagoger og klubfolk, BUPL, og Danmarks Lærerforening, DLF, har i nogle år samarbejdet om forskellige initiativer med skolestarten som omdrejningspunkt. Vi har blandt andet samarbejdet i forhold til den nationale erklæring for social trivsel og mod mobning. I denne forbindelse konstaterede vi, at der manglede anti-mobbe-materiale til de 5 – 8 årige. Sammen planlagde vi produktionen af en interaktiv computerfortælling, der skulle lægge op til samtaler børnene imellem med henblik på, at de skulle have en forståelsesramme, som de kunne trække på, når de i fællesskab skulle forhindre mobning. Derefter søgte vi efter en sponsor, og efter nogen tid og på anbefaling fra DCUM trådte Undervisningsministeriet til med en positiv indstilling til Tips- og lottomidlerne, som så har bevilliget midler til produktionen. Vi kendte firmaet ZENARIA fra lignende produktioner, og vi bad dem om et forslag, som vi så i fællesskab har videreudviklet.

Nu er Den Hemmelige Dal og Jagten på Vaniljeisen færdig, og den stilles frit til rådighed. Programmet kan downloades fra de to hjemmesider www.bupl.dk eller www.dlf.org . Det vil også være at finde på Undervisningsministeriets hjemmeside www.uvm.dk eller på hjemmesiden for Dansk Center for Undervisningsmiljø www.dcum.dk . Man kan bruge det direkte fra hjemmesiden, men programmet fungerer bedst, når man downloader det. Hvis man ikke har kapacitet til at downloade det (Ca.100 mb), kan man rekvirere programmet på en CD-ROM ved henvendelse til en af de to foreninger.

Birgit Elgaard
Formand
BUPL

Anders Bondo Christensen
Formand
DLF

Indholdsfortegnelse

1. Indledning
2. Resumé af historien
3. Persongalleri
4. Den bedst mulige anvendelse
5. Funktioner
6 Teknisk vejledning
7. Oversigt over valgene

1. Indledning

Den Hemmelige Dal og Jagten på Vaniljeisen er en computerfortælling med billeder for børn i alderen 5-8 år. Hensigten har været at producere en IT baseret interaktiv fortælleramme, hvor børn kan opleve og afprøve mulige handlinger i relation til drilleri og mobning inden for eventyrets trygge og sikre verden.

At historien er interaktiv betyder, at børnene undervejes må hjælpe personerne i fortællingen med at vælge. Fortællerammen er opbygget således, at den giver mulighed for at børnene i fællesskab kan reflektere over, hvor grænsen mellem sjovt drilleri og alvorlig mobning går, og hvad man kan føle og tænke, når man er en del af noget mobning, enten som offer eller som udøver.

Selvom computerfortællingen er rettet mod børn, har den voksne en vigtig funktion i forhold til at støtte børnene undervejs i deres valg og refleksioner over det valgte. Den voksnes opgave er ikke at løfte moralske pegefingre, men derimod at sikre, at børnene giver sig god tid til tale om det, de har valgt og give udtryk for de følelser og tanker, de møder undervejs i fortællingen. Den voksne kan også stille uddybende spørgsmål om personerne i historien og deres handlinger.

Daniela Cecchin, BUPL og Thomas Seeberg, DLF.

Øvrige medvirkende: Tegner: Helle Bro ▪ Forfatter: Peter Simonsen ▪ Fortæller: Michael Derlev

2. Resumé af historien

Den Hemmelige Dal er et eventyrligt sted, hvor der kun lever børn og deres glemsomme troldmand Alviid. En dag løber børnene tør for den vigtigste mad, nemlig vanilleis. De ved ikke, hvad de skal gøre, for den har altid bare været der. Alviid husker efterhånden, at vanilleisen kommer fra vanillen, som vokser i toppen af de højeste træer inde i regnskoven. (hvilket i øvrigt er sandt for en meget eksklusiv art af vanille). Tre drenge og tre piger bestemmer sig til at gå ud og finde vanillen. Her deler historien sig op i en pigedel og en drengedel.

I pigernes historie følger vi Katinka, Strit og Hiphop. Katinka er den der fører an, Hiphop følger mest med, og Strit bliver mobbet. Den mobning, der indgår, henvender sig først og fremmest (men ikke kun) til pigerne, og er mest verbal og indirekte. F.eks. ved at udelukke, bagtale, og aftale. Strit er lidt tyk og har strithår, og hun kommer tit til at gøre et eller andet uheldigt.

Med magisk hjælp fra Alviid, får pigerne slæbt en stor hoppepude ind i skoven, og de begynder at hoppe så højt, de kan. Men Strit lander på ryggen og punkterer hoppepuden, og de andre bliver sure på hende. Pludselig angriber drengene dem for at skræmme dem fra at gå ind i den dybe skov. De driller dem, og spørgsmålet er, om det her er mobning eller bare dril. Pigerne ender med at skræmme dem væk igen ved at true med at kysse.

Katinka foreslår at holde Strit udenfor, for hun ødelægger alting. Hun foreslår, at de ikke skal forstå, hvad hun siger. Hiphop må vælge, om hun vil være med til det eller ej. Strit bliver ked af det og løber væk fra de andre. Katinka og Hiphop får hjælp af vanillefuglen til at finde vanille, og de skynder sig hjemad. De møder Strit, som gerne vil med, og igen skal Hiphop vælge.

I mellemtiden har også drengene været på vanillejagt. I drengedelen følger vi Snoop, Ice B og Kalle G. Den mobning, der indgår, er først og fremmest (men ikke kun) henvendt til drengene og er mest fysisk og direkte. F.eks. at skubbe, slå, gemme ting, kaste med ting, og kalde øgenavne. Kalle G bliver drillet lidt, fordi han leger med Katinka.

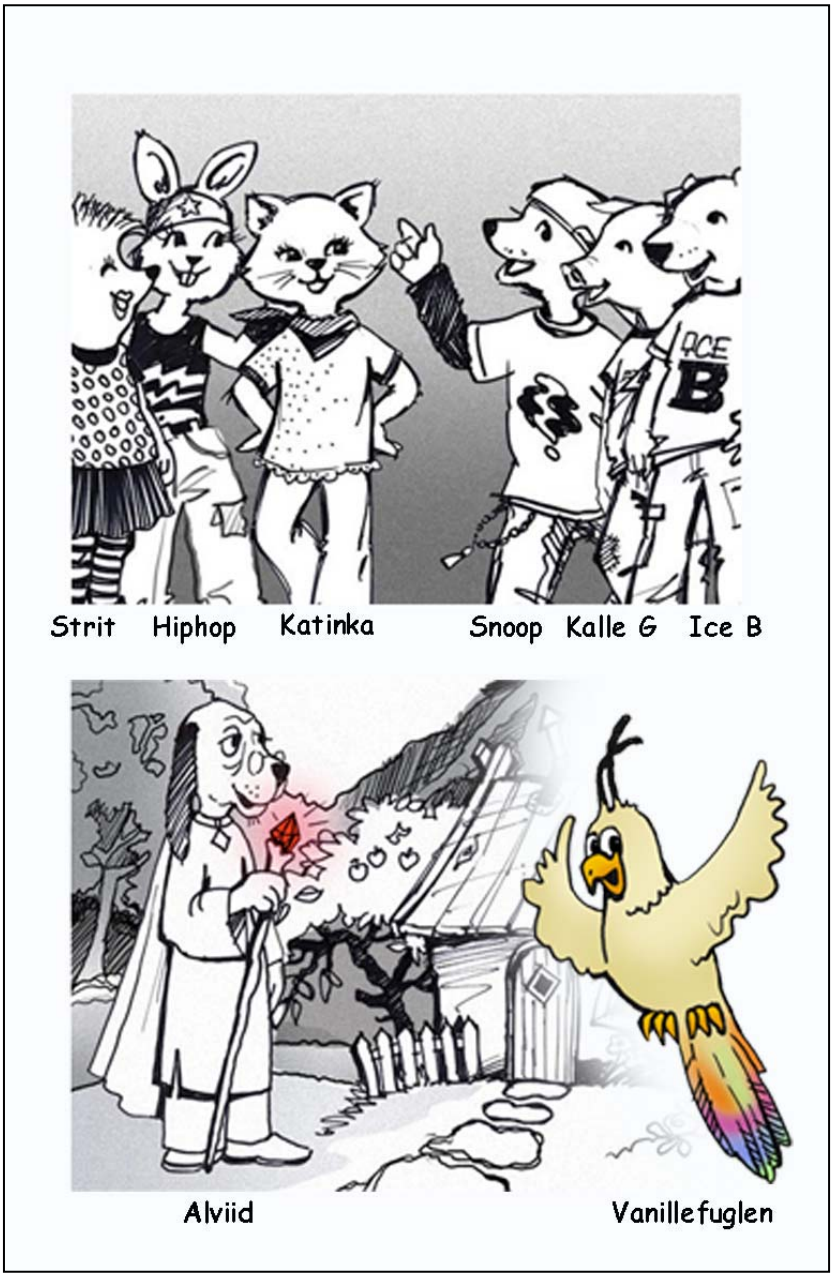
Drengene klæder sig ud som soldater og angriber pigerne. Da de løber væk fra dem igen, støder de ind i en dinosaurusfod, og de må løbe væk alt, hvad de kan. Kalle får brug for at stoppe og tage sin astmamedicin. Ice B driller ham med, at han har taget sin rygsæk med (dametaske) og de tager den og spiller bold med den hen over hovedet på ham. Det er klart Ice B, der fører an i mobningen, og børnene kommer til at vælge for Snoop, hvilken rolle han skal påtage sig. Han har styrken til at stoppe det, men også til deltage.

Dinosauren dukker op igen, og Snoop må vælge, om han vil være en helt og hjælpe Kalle. De gemmer sig i en bregne – som dinosauren spiser i én mundfuld, så drengene ryger med ind i dens mund. De slipper ud ved hjælp af nogle tændstikker, som Kalle havde haft i sin rygsæk. Så kommer de til noget vanille, som ligger ude på en tynd gren, højt oppe i luften, og Ice B vil tvinge Kalle til at kravle ud efter det. Snoop må igen vælge, om han vil hjælpe eller ej.

På vej tilbage med vanillen møder de pigerne, og de løber kapløb hjem til Alviid. Alviid fortæller, at han nu husker, at der er det magiske ved vanillen, at den kun kan bruges, hvis man er rar ved hinanden, når man plukker den. Hvis man har været ond ved hinanden, er den vanille man har plukket ødelagt og bitter, og man bliver ked af at spise den. Børnene bliver bedt om at overveje, om vanillen er god eller dårlig, og Kalle prøvesmager. Til sidst tryller Alviid på Strits opfordring vanillen om til vanilleis og har glemt, hvordan man stopper det igen.

3. Persongalleri

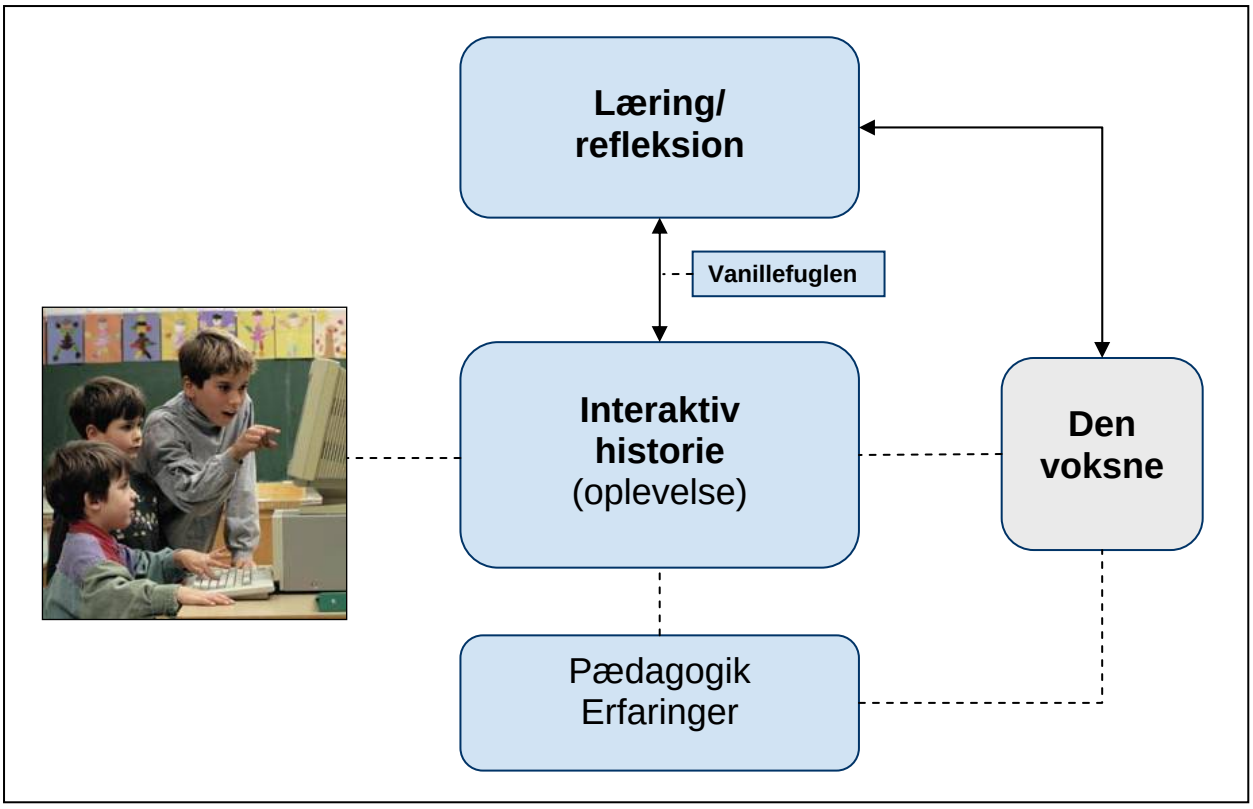
I kan eventuelt vælge at bruge den side til en opsamling sammen med børnene, før de vælger sig ud på pigernes eller drengenes historie. Det kan være godt for nogle af børnene at få sat på plads en gang til, hvilke personer der er med.



4. Den bedst mulige anvendelse

”Den Hemmelige Dal og Jagten på Vanilleisen” er en interaktiv historie, og den består af en fortalt historie, tegninger og valg. Børnene er selv med i historien og taler sig frem til, hvad de skal vælge.

Historien, som er baseret på pædagogiske og praktiske erfaringer med mobning, gør opgaven involverende for børnene. Assisteret af hjælperen i historien, Vanillefuglen, og ikke mindst af den voksne, vil børnene komme til at reflektere over, hvad der er sjovt, hvad der er drilleri, og hvad der er mobning. Det kan illustreres på følgende måde.



Historien er engagerende, og det betyder, at børnene gerne vil videre. Læringen i historien ligger især i valgene, og her spiller den voksne en stor rolle i, hvor meget børnene kommer til at tænke over valget, og hvor dyb en dialog, de får. Det kan være en god ide at stoppe op og spørge ind til personerne i fortællingen.

Vi anbefaler derfor, at børnene løser opgaven i grupper på 3 til 5 børn, og at den voksne understøtter børnenes opgaveløsning i historien. Børnene skal selv have lov til at vælge og diskutere sig frem til, hvad de vil, men når den voksne er til stede, har han eller hun mulighed for at fastholde og uddybe dialogen. Børnene kan dog også få en del ud af at gennemgå historien uden en voksen.

For at fremme den bedst mulige oplevelse har vi desuden følgende anbefalinger og forslag:

- Afsæt minimum 60 minutter. En historie tager i sig selv ca 35 minutter, og der skal også være tid til grin, kommentarer, forhandlinger og til at samtale om valgene.
- Sørg for, at der er god lyd. Hele historien ligger i fortællerens stemme sammen med tegningerne, og hvis den ikke kommer til sin ret, bliver oplevelsen ikke god. Lyden fra en bærbar computer uden ekstra højttalere er ikke god nok. Et par standardhøjttalere til en computer er som regel.

- Præsenter ”Jagten på Vanilleisen” som en opgave og en fortælling, der handler om mobning. Ikke som et computerspil, da det ofte sætter nogle helt andre forventninger op hos både børn og voksne.
- Det kan være en god ide at børnene grupperer sig i piger og drenge, da historien er bygget op omkring nogle typiske forskelle på drenge- og pigemobning, og på drenge- og pigehistorier.
- Hvis der er flere end 3 børn ad gangen, vil det være en god ide at vise programmet via en projektor.
- Det har vist sig at nogle børn har glæde af, at der lige bliver stoppet op, efter introduktionen og før der vælges drenge- eller pigehistorie, sådan at I kan få talt kort om, hvad det er for et sted, hvilke personer der er, og hvad børnene skal ud og finde. I kan bedst selv vurdere, om børnene er tilstrækkeligt med.
- Vi foreslår, at I ikke gennemgår begge historier lige efter hinanden med de samme børn, selvom børnene har lyst. Det kommer let til at virke for langt.

5. Funktioner

Der er i programmet indbygget en række funktioner, som vi kort opsummerer her.

Der er to overordnede knapper på skærmen, som børnene eller den voksne kan få brug for:

Denne knap pauser fortællingen. Man starter igen ved at klikke på knappen, der nu ser sådan her ud

Denne knap bruges til at høre afsnittet igen. (Man kan ikke gå tilbage til forrige afsnit)

Derudover er der to skjulte funktioner, som børnene ikke har brug for at kende, men som kan være nyttige for den voksne:

- Ved at klikke på ”i’et” i ”Hemmelig”, kommer man til slutningen af afsnittet.
- Ved at trykke Alt + F4, lukker man programmet.

6. Teknisk vejledning

Vi anbefaler at ”Den Hemmelige Dal” downloades og installeres på de lokale maskiner. Man kan dog også vælge at bruge værktøjet online. Værktøjet er optimeret til skærmstørrelsen 800x600.

Installation på lokale maskiner:
Når ”Den Hemmelige Dal” er downloadet til den lokale maskine, kan den installeres ved at dobbeltklikke på ”Install.exe”. Et installationsprogram vil da guide dig igennem installationsprocessen. Installationsprogrammet sørger selv for at placere genveje til ”Den Hemmelige Dal” i Windows Start menu såvel som på skrivebordet. Når Windows spørger dig, skal du klikke ”Åben” og senere ”Fortsæt”. Programmet fylder ca. 80 mb.

Afvikling på nettet:
Når den ”Den Hemmelige Dal” skal afvikles via nettet anbefaler vi en netforbindelse på 1Mbps for at sikre en optimal afvikling. ”Den Hemmelige Dal” kan dog uden problemer afvikles på netforbindelser med lavere båndbredde (eks. 512Kbps, om end det vil have indflydelse på hvor hurtigt hver scene i spillet indlæses).

”Den Hemmelige Dal” kræver Macromedia Flash Player version 6 eller højere for at kunne afvikles korrekt. Det kan findes via linket på hjemmesiden. Det samme gælder Adobe Reader. Begge programmer er dog sandsynligvis allerede installeret på din computer.

7. Oversigt over valgene

Dette er en kort oversigt til de voksne over valgene i historien.

7.1 Efter en præsentation af personerne, kan børnene gå videre til selve historien.

7.2 Der vælges mellem Pige- og Drengehistorien.

7.3 Katinka inviterer Hiphop til at være veninde.

7.4 Katinka lægger pres på Hiphop til at Gøre noget, hun ikke tør.

7.5 Strit har ødelagt madrassen, og Katinka bliver sur.

7.6 Vanillefuglen spørger, hvordan børnene Tror Strit har det nu.

7.7 Drengene driller, og Kalle G føler sig presset til at sige noget om Strit.

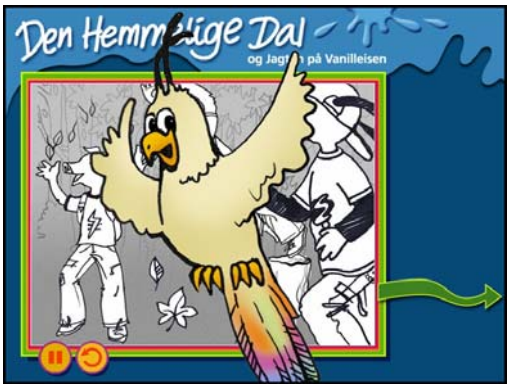
7.8 Hiphop skal vælge, om de skal lege, at De ikke kan forstå, hvad Strit siger.

7.9 Vanillefuglen vil høre, om hvordan det mon føles, at de andre leger, at de ikke kan forstå hvad du siger.

7.10 Strit løber væk. Vanillefuglen vil høre, hvordan det mon er at være hende Lige nu?

7.11 Katinka spørger, om Hiphop helst vil være veninde med hende eller Med Taber-Strit.

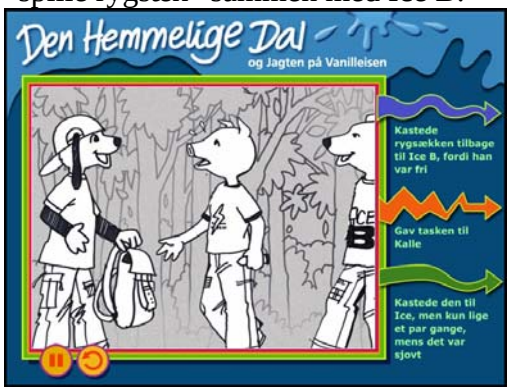
7.12 I drengenes historie, skal børnene klikke for at komme videre.



7.13 De driller pigerne, og Kalle G føler sig presset til at sige noget om Strit.

7.14 Drengene løber ind i et træ, der Ikke er et træ. Klik for at komme videre.

7.15 Snoop skal vælge, om han vil ”spille rygsæk” sammen med Ice B.



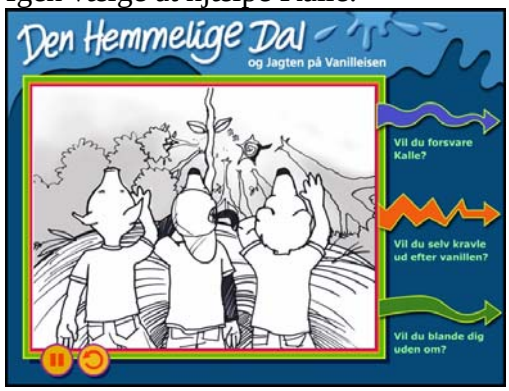
7.16 Kalle vil ikke være hunden. Ice B Siger til Snoop, at han skal holde ham.

7.17 Vanillefuglen vil høre, hvordan det mon kan være, at Kalle G bliver så ked af at skulle lege hund?

7.18 Kalle sidder fast, og Snoop kan vælge at gøre en heltegerning og Hjælpe ham.

7.19 De er blevet spist, og børnene skal klikke for at komme videre.

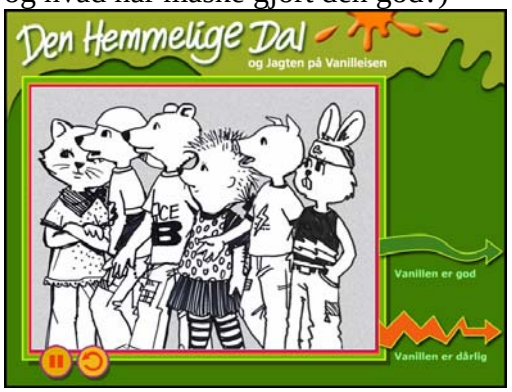
7.20 Ice B truer Kalle G. Snoop kan Igen vælge at hjælpe Kalle.



7.21 Vanillefuglen vil høre, om Snoop var en helt før, og hvad der ville være Helteagtigt at gøre nu.

7.22 Alle børnene er tilbage ved Alviid, og han har tryllet legepladsen om.
(NB: Sådan slutter pigehistorien også.)
Børnene skal klikke for at komme videre.

7.23 Alviid spørger børnene, om vanillen er god eller dårlig.
(Hvad skete der, som gjorde den dårlig, og hvad har måske gjort den god?)



7.24 Børnene skal hjælpe Alviid med At trylle ved at færdiggøre remsen.