

PÅ EGEN HÅND MATERIALE



SKIBSSÆTNINGEN. FOTO: OLE MALLING

SAGNLANDET

LEJRE

RELIGIØSE SYMBOLER



SNOLDELEVSTENEN. , FOTO: OLE MALLING

Eleverne får mulighed for at gå på opdagelse i Sagnlandet Lejres historiske områder og finde de mange religiøse symboler og motiver der skjuler sig i kulturlandskabet.

Eleverne arbejder med forskellige historiske perioders religiøse symboler.

Eleverne tilegner sig forståelse for religiøse symboler og de fortællinger og forestillinger, der giver symbolerne deres indhold.

Eleverne laver en digital præsentation om symbolerne,

hvor tekst, billede, musik og anden lyd kombineres i et samlet udtryk. Modtagerne er Sagnlandet Lejres brugere.

Forløbet omfatter to besøg i Sagnlandet Lejre. Under det første besøg udforsker eleverne de historiske områder og finder religiøse symboler i områderne. Under det andet besøg indsamles materialer og indhold, som skal bruges til elevernes digitale præsentationer. Måske eleverne også tager i Sagnlandet Lejre på egen hånd.

MÅLGRUPPE OG LÆRING

Målgruppe

Et tværfagligt undervisningsforløb i Kristendomskundskab og Billedkunst for 5. klasse.

Elevernes alsidige udvikling

Eleverne deltager i visuelle kulturer, og arbejdet med billedsprog (også det digitale) er en del af elevernes personlige og sociale udvikling og har betydning for deres identitetsdannelse.

Eleverne får mulighed for at opleve og skabe æstetiske ind-og udtryk i fællesskab.

Forslag til læringsmål

Eleverne kan præsentere de religiøse symbolers betydning for Sagnlandet Lejres brugere.

FFM

Se Færdigheds-og vidensmål for "Religiøse symboler".

FØR FØRSTE BESØGET I SAGNLANDET LEJRE



SKIBSSÆTNINGEN. FOTO: OLE MALLING

Lærerne giver en introduktion til religiøse symboler med udgangspunkt i symbolet/motiv, "Skibet". I klassen læses de bibelske fortællinger om Noahs Ark og stormen på Genezerat sø. Der læses også de nordiske myter om Balders død og ligbrænding på skibet Ringhorne, og om hvordan Frey fik skibet Skidbladner og om alle dets fantastiske egenskaber.

Eleverne nævner andre religiøse symboler de kender og de fortællinger eller forestillinger,

der giver disse symboler deres indhold såsom Korset, Træet, Æblet eller Solen. I denne forbindelse kan der tales om symboler fra dogmatiske tekstreligioner som for eksempel kristendommen eller islam men også om løsere "folkereligøse" symboler som f.eks. juletræet.

I klassen kan der bl.a. tales om, hvad der gør symboler til symboler, og om det samme motiv kan symbolisere forskellige ting? Symboliserer visse ting altid det sammen i forskellige

tidsperioder og religioner? Hvilke forhold kan medvirke til at det samme motiv bliver et symbol på forskellige ting?

Er et motiv altid et symbol? Hvem bestemmer et symbols indhold? Svastika, hagekorset er eksempel på et omstridt symbol med skiftende betydning igennem tiden. Hvorfor er symboler vigtige for folk? Symboler får mening, når de Klassen tager en dag til Sagnlandet Lejre, for at finde eksempler på symboler i de

FØRSTE BESØG I SAGNLANDET LEJRE

historiske områder. Eleverne kan enten selv udforske områderne, eller klassen kan gå sammen til de historiske områder, for at finde symbolerne i landskabet og bebyggelsen.

I Sagnlandet Lejre findes bl.a.:

- På Velkomstpladsen: rekonstruktion af Snoldelevstenen som har symboler fra bronzealder, jernalder og vikingetid.
- På stenalderbopladsen Athra: Stammebåden, der er brugt ved begravelsen, det krogede træ ved broen, dyrekranierne i skindhytten.
- Ved Offermosen: Udskårede figurer i træ, fade og krukker med mad, det krogede træ.
- Jernalderbyer Lethra: Vognen i landsbyen, egetræet mellem landsbyen og gravpladsen, Danselabyrinten på toppen af bakken.
- Vikingehandelspladsen Ravnebjerg: Solkors på tagbjælkerne ved ovnene, forskellige offergaver og gudfigurer ved horgen - alteret på vikingernes markedsplads ved smedjen.
- Helleristningerne på stenene i Båldalen.
- Skjoldungernes skibssætning på overdrevet.
- Potteriet: vores pottekoners mærker på keramikken.
- Krikkebjerghuse: Englemotiver på Sørines brændeovn, kors, jernkniv i tagskægget, Det Kloge Træ.

Hvor findes symbolerne? Hvad er karakteristisk ved stilen? Hvad er den praktiske brug af stedet symbolerne findes? Hænger den praktiske brug sammen med symbolet?



STENDYSSEN. FOTO: OLE MALLING

EFTER FØRSTE BESØG I SAGNLANDET LEJRE

Efter besøget i Sagnlandet Lejre skal eleverne, alene eller i mindre grupper, vælge et religiøst motiv/symbol og undersøge det og de

tilværelsestydninger, der ligger til grund for symbolet.

Undersøgelsen skal formidles i en digital præsentation til Sagnlandet Lejres brugere.

Hvad vil eleverne udtrykke og hvordan. Præsentationerne kan både være af faglig art, men de kan også være mere eksperimenterende - mere i flow.

ANDET BESØG I SAGNLANDET LEJRE

Eleverne indsamler materiale til deres digitale præsentationer - de tager noter og laver skitser og indsamler også materiale digitalt i form af fotos og film- og lydoptagelser.

EFTER ANDET BESØG I SAGNLANDET LEJRE

Hvilke digitale medier vil eleverne bruge? Hvordan skal lyd og billeder kombineres? Eleverne eksperimenterer med form og indhold i præsentationerne, så de får det udtryk, som grupperne er ude

efter.

Elevernes digitale præsentationer præsenteres. Hvad er meningen!? Grupperne redegør for deres overvejelser i relation til intention, funktion og reception.

LITTERATURLISTE

LÆR PÅ EGEN HÅND

Buchardt, M. (red.) 2006: Religionsdidaktik. Gyldendal

Crumlin-Pedersen, O. og Thye, B.M. 1995: The Ship as Symbol. Nationalmuseet.

Pietras J. & Poulsen, J. Aa. 2013: Historiedidaktik – fra teori til praksis. Gyldendal

Poulsen, B. 1987: Nordisk Bondereligion.

Steinsland, G. 2005: Norrøn religion. Myter, riter, samfund. Pax Forlag A/S. Oslo



Line Sine Døhl

BILLEDKUNST

FÆRDIGHEDS- OG VIDENSMÅL (EFTER 5. KLASSETRIN)

KOMPETENCEOMRÅDE		KOMPETENCEMÅL	FASER	FÆRDIGHEDS- OG VIDENSMÅL						
Billedfremstilling		Eleven kan eksperimentere med og udtrykke sig i billeder med vægt på tematisering	Tegning og grafik		Maleri og collage		Skulptur og arkitektur		Digitale billeder	
			Eleven kan tegne helheder og detaljer ud fra iagttagelser	Eleven har viden om iagttagelses- og tegnemetoder	Eleven kan fremstille billeder i flere lag	Eleven har viden om lagdelt billedopbygning	Eleven kan fremstille billeder med arkitektur elementer	Eleven har viden om arkitektur- elementer	Eleven kan fremstille en digital billedfortælling	Eleven har viden om enkle digitale animations- teknikker
			Eleven kan tilføre tegninger stemning med lys og skygge	Eleven har viden om tegneteknikker til at udtrykke lys, skygge og dybde i billeder	Eleven kan anvende farvernes virkemidler til at skabe en bestemt stemning	Eleven har viden om farvelære om farveblønde	Eleven kan fremstille en arkitekturmodel ud fra egen planlægning	Eleven har viden om sammenhæng mellem form og funktion i bygninger	Eleven kan arbejde med levende billeder	Eleven har viden om storyboard
			Eleven kan fremstille billeder med trykteknikker	Eleven har viden om højtryk, plantryk og dybtryk	Eleven kan fremstille en collage med en rumlig dimension	Eleven har viden om assemblage	Eleven kan inddrage omgivelserne i billedfremstilling	Eleven har viden om installationskunst	Eleven kan fremstille en digital collage i flere lag	Eleven har viden om digitale billedteknikker
Billedanalyse		Eleven kan vurdere billeders anvendelse inden for forskellige kultur- og fagområder	Billedgener		Billedkomposition		Billedfunktion		Analyse	
			Eleven kan kategorisere ud fra centrale perioder	Eleven har viden om stilarter og formsprog	Eleven kan analysere balance og rytme i billeder	Eleven har viden om balance og rytme i billedudtryk	Eleven kan redegøre for billedsymbols betydning	Eleven har viden om visuelle symbols betydning	Eleven kan analysere multimodale produktioners fremstilling	Eleven har viden om multimodale teksters formål og struktur og grafiske og layoutmæssige elementer
					Eleven kan analysere farvers virkning i billeder	Eleven har viden om farvers betydning i en kulturel kontekst	Eleven kan analysere billeders funktion i en given kontekst	Eleven har viden om billeders kommunikative funktion		
			Eleven kan genrebestemme billeder	Eleven har viden om billedkulturens billedgener	Eleven kan analysere synsvinklers betydning i billeder	Eleven har viden om fugle-, frø-, og normaleperspektiv	Eleven kan vælge mellem forskellige optikker i billedanalysen	Eleven har viden om blikpositioner		
Billedkommunikation		Eleven kan udtrykke idéer og betydninger visuelt	Udstilling og formidling							
			Eleven kan etablere digitale udstillinger	Eleven har viden om digitale billedmilkøer						
			Eleven kan formidle viden med billeder	Eleven har viden om layout og billeders kommunikative funktion indenfor andre fagområder						
			Eleven kan bidrage med visuelle udtryk i kulturprojekter	Eleven har viden om kulturelle normer og værdier						

KRISTENDOMSKUNDSKAB

FÆRDIGHEDS- OG VIDENSMÅL (EFTER 6. KLASSETRIN)

KOMPETENCEOMRÅDE	KOMPETENCEMÅL	FASER	FÆRDIGHEDS- OG VIDENSMÅL			
Livsfilosofi	Eleven kan udtrykke sig nuanceret om den religiøse dimensionsindhold og betydning ud fra grundlæggende tilværelsesspørgsmål og etiske principper	1.	Livsfilosofi		Etik	
			Eleven kan i skrift og tale udtrykke sig nuanceret om grundlæggende tilværelsesspørgsmål i relation til den religiøse dimensionsbetydning	Eleven har viden om religioners og livsopfattelsers betydning for grundlæggende tilværelsesspørgsmål	Eleven har viden om værdier, normer og adfærd i etiske problemstillinger	Eleven kan udtrykke sig om betydningen af trosvalg for menneskers handlinger og tydning af tilværelsen
			Bibelen		Fortælling og livsdyndning	
Bibelske fortællinger	Eleven kan genkende temaer fra centrale bibelske fortællinger i kulturelle udtryk.	1.	Eleven kan udtrykke sig om forholdet mellem Det Gamle Testamente og Det Nye Testamente	Eleven har viden om hovedtræk i Det Gamle Testamente og Det Nye Testamente	Eleven kan give begrundede bud på betydningen af centrale bibelske fortællinger	Eleven har viden om de bibelske fortællingers udtryk i kulturen før og nu
			Kristendommens historie		Kristne grundbegreber	
Kristendom	Eleven kan forklare, hvad kristendom er, og gengive hovedtræk i kristendommens historie, herunder folkekirken's betydning i Danmark	1.	Eleven kan gengive centrale begivenheder i kristendommens historie, men særlig vægt på danske forhold	Eleven har viden om central begivenheder i kristendommens historie, med særlig vægt på danske forhold	Eleven kan redegøre for betydningen af centrale grundbegreber i kristendommen	Eleven har viden om udlægninger af symboler, ritualer, musik og salmer
			Kristne udtryk		Sprog og skriftsprog	
			Eleven kan redegøre for betydningen af centrale symboler, ritualer, musik og salmer		Eleven kan løse faglige tekster og udtrykke sig mundtligt og skriftligt om deres indhold, formål og struktur	