

# En bok du sent ska glömma...



**Ett romanprojekt.**

**FANTASY**

Lärrarhandledning för årskurs 4-9.  
av Martin Breakken Fernström & Lotta Bohlin  
Årstaskolan, 2013.

# Innehållsförteckning

<b>BESKRIVNING AV PROJEKTET</b> .....	3
<b>DEL 1</b> .....	5
• Vad är <i>Fantasy</i> ?	
<b>DEL 2</b> .....	6
• Fantasyvärld	
• Persongalleri	
<b>DEL 3</b> .....	12
• Kapitel 1-9	
<b>DEL 4</b> .....	21
• Titel och Framsida	
<b>FORTSÄTTNING?</b> .....	22
<b>FÖRANKRING I LÄROPLANEN</b> .....	23
<b>FÖRMÅGORNA</b> .....	26
<b>RÄTTIGHETER</b> .....	27
<b>TIPS och KONTAKT</b> .....	28

# En bok du sent ska glömma...



Det här är ett romanprojekt för elever i grundskolan. Syftet är att öka skrivlusten och öva på olika moment i svenskämnet. Utveckla förmågan att skapa och bearbeta texter enskilt och tillsammans med andra. Inspiration har hämtats från Josef Sahlins romanprojekt *Den magiska dörren* och *Monstret*.

## Arbetets struktur

Arbetet börjar med att fördjupa sig i genren Fantasy. Vad är det? Eleverna samlar inspiration och skapar ett persongalleri och en Fantasyvärld som bas för sin berättelse. Varje vecka få eleverna en skrivinstruktion till det aktuella kapitlet, ett antal punkter som för berättelsen och framåt och utvecklar skrivandet. När alla kapitel är färdigskrivna och processade är det dags att bestämma titel och måla en framsida till boken.

## Arbetets gång

Arbetet beräknas ta ca. 16 veckor (48 timmar) för elever i årskurs 4. Varje lektion inleds med en gemensam genomgång av den aktuella deluppgiften. Låt eleverna inspirera varandra med frågor och tips. Låt eleverna läsa varandras texter.

## Arbetet är uppdelat i fyra delar:

### DEL 1

Först en "genredusch" där vi arbetar med den aktuella genren. Vad är Fantasy? Eleverna tar med sig egna exempel och vi högläser och samlar inspiration.

- Vad är Fantasy?

### DEL 2

Eleverna samlar inspiration i form av collage eller tankekartor. Dessa använder de när de ska skapa en Fantasyvärld och ett persongalleri som bas för sin berättelse.

- Fantasyvärld
- Persongalleri

### DEL 3

I nio kapitel får eleverna skrivinstruktioner för att kunna skriva en Fantasyroman. Berättelsen börjar i verkligheten, försvinner iväg till Fantasyvärlden, för att sedan återkomma till verkligheten. Små bitar bildar en värld för läsaren att försjunka i.

- Kapitel 1: Ett oväntat möte.
- Kapitel 2: En oväntad fest.
- Kapitel 3: En objuden gäst.
- Kapitel 4: En farlig resa.
- Kapitel 5: Ett hemligt vapen.
- Kapitel 6: En stor förlust.
- Kapitel 7: En fasansfull Ondska.
- Kapitel 8: En sista strid.
- Kapitel 9: Ett lyckligt slut.

### DEL 4

Avslutningsvis bestäms titeln och eleven målar en framsida.

- Titel och Framsida.

# Vad är *Fantasy*?

Arbetet börjar med en djupdykning i genren Fantasy. Vad är det? Vad betyder Fantasy?

## En hemuppgift till eleverna

Nu startar vi ett nytt romanprojekt inom genren Fantasy. Alla får i uppgift att ta med sig något hemifrån som har med Fantasy att göra ex.

- En bok.
- En film.
- En artikel.
- En bild.
- Ett spel.
- En leksak.
- Ett Youtube-klipp
- Eller något annat som vi inte har tänkt på...

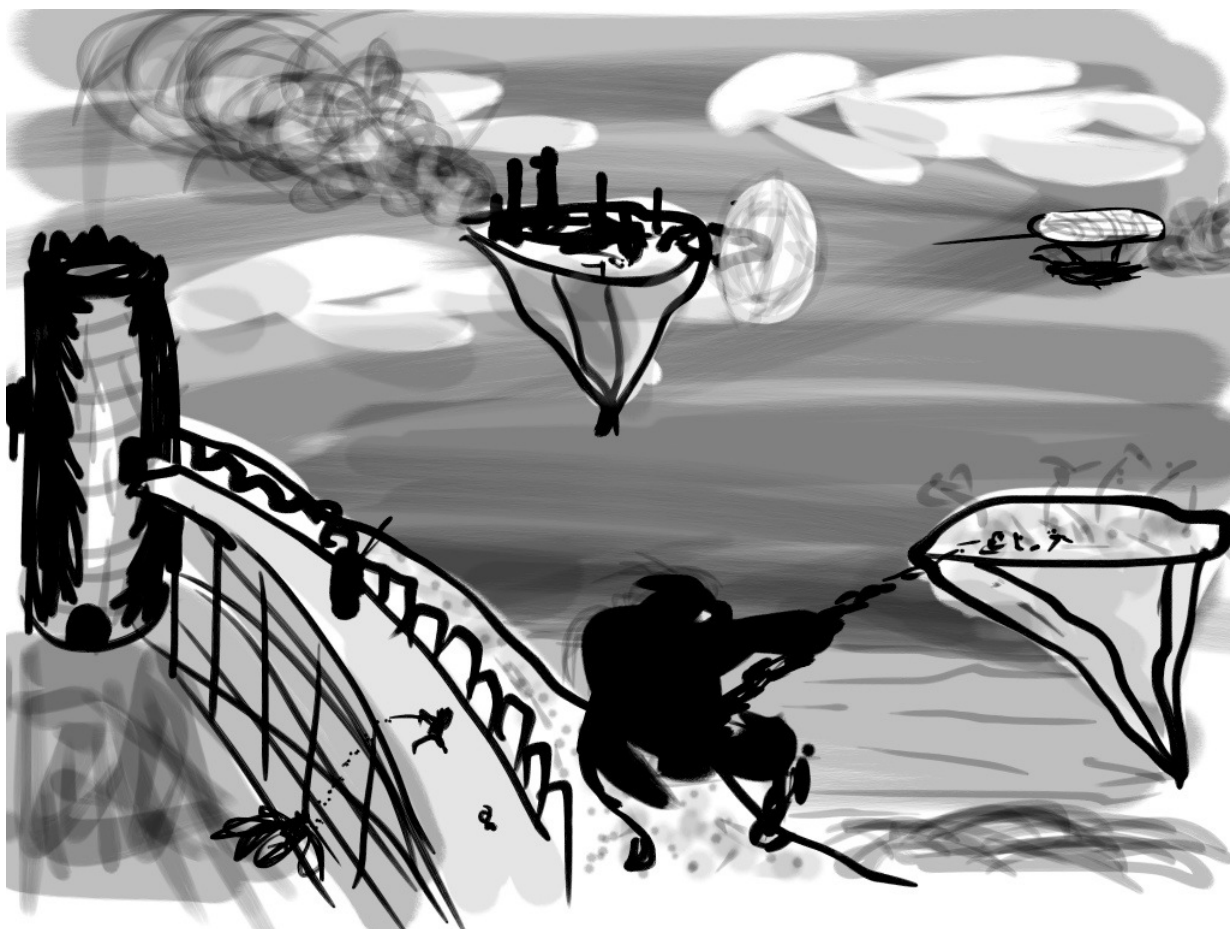
## Tillsammans i skolan

Nu tittar vi på och samtalar om alla saker som ni har tagit med er. Jag kommer också att läsa högt ur två fantasyromaner, Harry Potter och Bilbo. Vilka likheter och skillnader kan vi se mellan berättelserna? Vilka symboler och begrepp är specifika för genren? Red ut och samtala. Sök på Google!

## Eleverna samlar inspiration

Låt eleverna samla inspiration till sin roman genom att göra ett collage eller en tankekarta. Några vill säkert börja skissa redan nu.

# Fantasyvärlden



För att skriva en fantasyroman måste man ha **en annan värld** att låta boken utspela sig i. Den får gärna likna vår värld eller till och med finns i vår värld – Men, det måste vara en plats som inte finns på riktigt. När du skriver din bok måste du ha din värld klar för dig. Det måste finnas regler för hur världen fungerar, precis som för vår. Här kan man inte trola fram en drake, här gäller Newtons lagar, här är ett dygn 24 h och man kan inte jobba som riddare eller smed särskilt ofta i Sverige 2013. Vilka regler gäller i din fantasyvärld? Bestäm följande saker:

- **Var ligger den här världen?** Långt från vår, helt fri från vår eller väldigt nära? Under jorden som i Alice i underlandet, Nangiala – i döden som i Bröderna lejonhjärta, Hogwarts i Harry Potter?
- **Hur tar man sig dit** från vår värld?
- **Din fantasyvärld ska vara lite som förr i tiden** men om du vill kan du blanda olika förr i tiden. Ofta är det medeltid med riddare och borgar, men det kan också vara sjörövare eller något annat. Kan hända är det vikingatiden fast med luftskepp och konstiga helikoptrar? Inga framtidsgrejer! Inget flams! Denna världen ska gå att ta på allvar som ett ställe man kan fantisera om.

- **Vilka bor där?** Smurfar, levande blommor, jättar, talande djur, troll, vättar, älvor, drakar, luftskeppspirater, flygande apor? Om du vill kan du låta nästan vad som helst leva.
- **Hur ser det ut?** Färger? Lukter? Allt är jättestort/jättesmått? Under jorden? Bland molnen? Jämt natt? Två solar? Allt är hav?
- **Vilka regler gäller?** Finns det platser som är farliga? Kan man flyga eller göra något annat som är omöjligt i vår värld? Finns magi?

Skriv ned allt detta och måla, fota eller ladda hem bilder som inspiration. Du kan inte använda bilderna i din bok men du kan använda dem för att hjälpa dig att skriva. Det är helt ok att sno, alltså.

# Persongalleri



## Huvudpersonen

- Personen har ett ganska vanligt barnnamn.
- Huvudpersonen är mellan 7 och 13 år.
- Beskriv hur personen ofta känner sig. Det ska bli ett eller flera adjektiv. T.ex. Personen är glad/fundersam/sur/blödig/uppkäftig.....
- Personen ska ha en styrka.
- Personen ska ha en svaghet.
- Bestäm något speciellt i personens utseende, alltså *inte bara* hårfärg eller ögonfärg. Vad är det som gör att man känner igen huvudpersonen?
- I boken ska barnet bli en hjälte men ska inte börja som en.

Exempel på huvudpersoner: Harry Potter, Alice i Alice i underlandet, Super Mario, barnen i Narnia.



# Persongalleri



## Ledsagaren

- Personen ska vara snäll i grund och botten. Den ska gilla huvudpersonen mycket.
- Personen ska vara klok eller smart. Helst båda.
- Den ska ha ett ganska konstigt namn, men det ska gå att uttala.
- Personens utseende ska vara **extremt** på något vis. Den kan vara jättevacker eller jätteful. Den kan vara väldigt lång eller så liten att den passar i din hand. Den kan vara delvis djur och delvis människa. Den kan ha långt skägg av silver eller hår som blad och grenar. Tänk på att läsaren ska kunna se ledsagaren framför sig.

Exempel på ledsagare: Tingeling, Gandalf, Hagrid.

# Persongalleri



## Småboven

- Personen ska vara ganska korkad.
- Personen ska vara elak.
- Den måste vara lite större än huvudpersonen men den behöver inte vara jättestor.
- Personen måste vara ganska ful t.ex. som ett troll.
- Försök gör så att läsaren inte gillar den t.ex. genom att låta personen vara taskig för ingen anledning alls, gärna mot svagare. En mobbare!
- Småboven kan vara ett gäng av flera, likadana personer i grupp.

Exempel på småboven: Vargen i Bamse, vättarna i Bilbo, Malfoy i Harry Potter.

# Persongalleri



## Ondskan

- Det får inte finnas något skojigt med ondskan. Tänk på att personen kommer in sent i boken och det ska nästan chocka läsaren lite.
- Ondskan måste vara smart.
- Det ska vara en ganska obehaglig person att se på.
- Ge personen ett lite läskigt namn.
- Det måste inte vara en människa; Det kan vara en drake, ett lömskt troll eller en levande skugga.
- Ondskan vill ta över i fantasivärlden. Bestäm vad det är personen vill.
- Ondskan har makt över Småboven.

Exempel på Ondskan: Voldemort, Sauron, drottningen i Snövit.

# Kapitel 1: Ett oväntat möte.



Boken ska börja med att huvudpersonen är med om något sorgligt, hemskt eller farligt. Du ska öva förmågan att redogöra skriftligt med början, innehåll och slut genom att skriva en spännande inledning (början).

**Grammatik:** Du ska skriva allt i preteritum, tredje person. Det betyder att du ska skriva allt som en berättare, inga JAG. Det betyder också att du ska skriva allt som om det har hänt, inte händer. *Simmade – Inte simmar, Stammede – Inte stammar.*

- Börja mitt i handlingen. Huvudpersonen ska vara i en situation där det händer något riktigt jobbigt. Det kan vara en brand, en begravning, en olycka, ett slagsmål, en förälder som reser bort eller dör, ett bråk mellan föräldrar eller något annat riktigt dåligt.
- Någon ska tycka och säga att huvudpersonen inte duger. Det ska handla om huvudpersonens svaghet.
- Det ska såra huvudpersonen.
- Förklara hur huvudpersonen ser ut utan att berätta direkt. Du kan nämna namn, att den strök "det blonda/svarta/långa/burriga håret" ur pannan eller att den hostade som vanligt.
- Huvudpersonen ska träffa ledsagaren. De ska inte känna varandra sedan tidigare.
- Ledsagaren ska vara tvungen att gå men ska berätta något som gör huvudpersonen väldigt nyfiken. Låt kapitlet sluta med att ledsagaren försvinner och huvudpersonen blir ensam kvar.

## Kapitel 2: En oväntad fest.



I det här kapitlet ska huvudpersonen resa till fantasivärlden du skapat. Läs först igenom din beskrivning av fantasivärlden en gång till och titta noga på bilder du ritat, skapat eller lånat/sparat.

**Grammatik:** Du ska träna på att använda adjektiv och liknelser för att beskriva resan och fantasivärlden.

- Kapitellet ska börja med att huvudpersonen är ensam.
- Ledsagaren ska komma till huvudpersonen. Den ska tala om att de måste resa.
- Berätta hur resan till fantasivärlden går till.
- De ska komma fram till fantasivärlden. Beskriv fantasivärlden.
- Ledsagaren ska ta med huvudpersonen till en stad, en by eller ett värdshus (*googla* det).
- Det ska vara någon sorts fest, cirkus eller musikkonsert där.
- Sluta med att huvudpersonen känner sig glad och är med i festligheterna.

## Kapitel 3: En oväntad fest.

I det här kapitlet ska du skapa en känsla av att det finns en svårighet för de som bor i fanasyvärlden. Den här veckan är instruktionen lite mer avancerad. Det krävs mer för att *tolka* vad som ska vara med i kapitlet. Glöm inte något!!

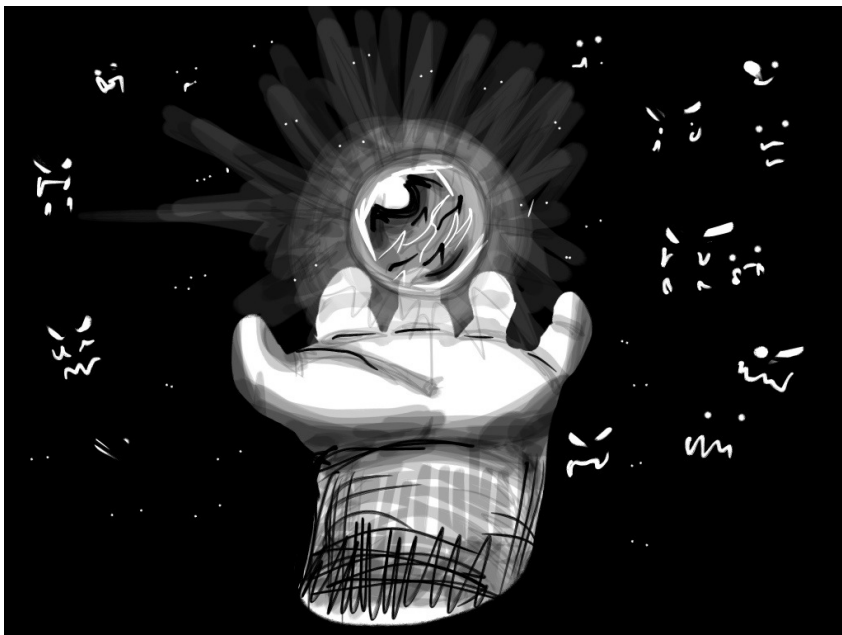
- Du kan välja om kapitlet börjar på festligheten eller dagen efter. Huvudpersonen ska känna sig glad.
- Plötsligt ska småboven komma. Alla ska bli rädda.
- Småboven ska göra något elakt.
- Småboven ska hota med att Ondskan kommer att förstöra allt för de som bor i fantasivärlden.
- Småboven ska lämna platsen.
- Alla ska vara rädda eller ledsna.
- Huvudpersonen ska fråga om Ondskan.
- Någon ska berätta om vad som är farligt eller vad de lider av. Men om själva Ondskan vågar ingen berätta.
- Ledsagaren ska berätta att det finns ett hemligt vapen mot ondskan.
- Sluta kapitlet med att Huvudpersonen bestämmer sig för att de måste åka och hämta det hemliga vapnet.

## Kapitel 4: En farlig resa.

I det här kapitlet ska huvudpersonen och ledsagaren resa genom fantasivärlden för att få tag i det som kan stoppa Ondskan. Du ska träna på att beskriva fantasivärlden med hjälp av adjektiv och liknelser. Läsaren måste få upptäcka något nytt som gör att man kan fantisera om din värld.

- Ledsagaren och huvudpersonen ska ge sig ut på en resa.
- Ledsagaren ska berätta att det är långt och beskriva något farligt de måste akta sig för (men inte träffa Ondskan).
- Beskriv hur landskapet ser ut noga. Berätta hur de tar sig fram.
- De ska stöta på det som ledsagaren säger är farligt.
- Huvudpersonen ska klara av att rädda dem från det farliga med hjälp av det som är huvudpersonens styrka.
- Kapitlet ska sluta med att de kommer fram till platsen där det hemliga vapnet ska finnas.

## Kapitel 5: Ett hemligt vapen.



I det här kapitlet ska huvudpersonen hitta det hemliga vapnet. Det ska bli bråk eller strid med småboven som försvarar det hemliga vapnet. I kapitlet övar du på att beskriva en händelse noga och spännande. Vi övar på att driva berättelsen med beskrivningar, inte t.ex. dialog. Därför ska du spara på dialogen. I striden ska du heller inte ta med ljudeffekter t.ex. *boom* eller *pang*.

- Kapitlet ska börja med att du beskriver platsen där det hemliga vapnet finns.
- Huvudpersonen ska se det hemliga vapnet men Småboven ska överraska dem.
- Beskriv en strid där småboven först håller på att vinna men till slut förlorar.
- Låt kapitlet sluta med att småboven flyr och huvudpersonen får tag på det hemliga vapnet.



## Kapitel 6: En stor förlust.



I det här kapitlet ska ledsagaren försvinna. Du ska öva dig i att beskriva hur huvudpersonen känner sig.

- Kapitlet ska börja med att huvudpersonen och ledsagare kommer överens om att resa – *Välj om de ska tillbaka till platsen de var på i kapitel 2 och 3, eller om de ska resa dit där ondskan finns.*
- Ledsagaren ska försvinna från huvudpersonen. Den får inte dö, men huvudpersonen kan tro det.
- Huvudpersonen ska resa vidare ensam. Beskriv att det känns sorgset och hopplöst.
- Landskapet ska förändras – Det ska bli mörkare och läskigare.
- Huvudpersonen ska komma fram och vara ensam.
- Avsluta kapitlet med att huvudpersonen känner att allt är hopplöst.

## Kapitel 7: En fasansfull Ondska.



Huvudpersonen möter ondskan. Ondskan ska vara *fasansfull*, *otäck* och *skräckinjagande*. Vad betyder dessa ord? Hur läskigt är detta? Jämför med ordet *jätteläskig*.

- Kapitellet börjar med att du beskriver platsen som huvudpersonen är på.
- Ondskan ska visa sig och vara fasansfull.
- Ondskan ska tala om att huvudpersonen borde åka tillbaka till sin värld.
- Huvudpersonen ska fundera på att ge upp.
- Ondskan ska säga det som sårar från kapitel 1 (gå tillbaka och läs noggrant).
- Kapitellet ska sluta med att huvudpersonen blir rasande arg och förbereder sig på strid.

## Kapitel 8: En sista strid.



Precis som i kapitel 5 ska du nu beskriva en strid mot ondskan. Det är kort tid, men kapitlet ska bli lika långt. Tänk på att beskriva alla händelser noga. Då blir det spännande.

- Kapitlet ska börja med att huvudpersonen tar fram det hemliga vapnet.
- Huvudpersonen ska tappa det hemliga vapnet, eller så kan ondskan få tag i det.
- Beskriv en strid där det är jättenära att ondskan dödar huvudpersonen. Det som är huvudpersonens styrka ska inte hjälpa.
- Huvudpersonen ska använda sin svaghet som ett knep för att lura ondskan en kort stund.
- Huvudpersonen ska besegra ondskan.
- Kapitlet ska sluta med att huvudpersonen ska *ha svar på tal* på det som sårade i kapitel 1 och 7.

## Kapitel 9: Ett lyckligt slut.



I det här kapitlet ska allt bli bra igen. Ledsagaren ska komma tillbaka och huvudpersonen ska vara en hjälte.

- Kapitellet ska börja med att världen blir bättre och finare så fort ondskan är besegrad.
- Ledsagaren ska komma tillbaka. Huvudpersonen ska bli jätteglad.
- Alla ska fira huvudpersonen som en hjälte med en fest eller att alla samlas och tackar.
- Huvudpersonen säger adjö till alla och reser tillbaka till den vanliga världen. Där ska den landa i precis samma tid som när den reste i kapitel 2 som om ingen tid alls har gått.
- Avsluta boken med att huvudpersonen känner att den klarar av svårigheterna som fanns i kapitel 1 och 2.

## Titel och Framsida



När skrivarbete är färdigt är det dags att färdigställa boken. Det behövs en titel och en framsida. Diskutera titeln med en kamrat. Och låt arbetet med bokens framsida ta tid. Måla något som väcker läsarens nyfikenhet!

# Vem ska läsa boken?

## Vad tycker läsaren om boken?

Alla elever har skrivit en roman med samma förutsättningar. Men tack vare romanprojektets upplägg är varje historia unik.

Låt eleverna läsa varandras böcker.  
Låt eleverna jämföra sin egen bok med en kamrats.  
Låt eleverna ställa frågor till texten.  
Låt eleverna läsa högt för varandra.

### **”Filmen-om-boken”**

En bokrecreation i filmformat.

Våra elever fick i uppdrag att läsa en kamrats fantasyroman. Under tiden de läste arbetade de med läsförståelsestrategin #tänkamedpennan. Det betyder att eleverna antecknar samtidigt som de läser. När de hade läst klart boken skulle de sammanställa en kort film på 60-100 sekunder om boken de nyss läst. Dessa delar skulle vara med i filmen:

- En kort beskrivning av persongalleriet och fantasyvärlden.
- Högläsning av ett stycke i boken.
- En personlig reflektion över något i boken, gärna en koppling.
- Kamratbedömning ”two-stars-and-a-wish”.

Arbetet med ett romanprojekt som detta rör nästan allt som ryms i kursplanen för svenska, förutsatt att man jobbar utöver själva materialet. Diskussioner, bearbetning, jämförelser och analyser ska vara centrala moment utöver själva skrivandet.

Understrukna ord, fraser och begrepp som direkt kan härledas till arbetet.

### SVENSKA, Lgr11.

(<http://skolverket.se>)

#### Syfte

*Undervisningen i ämnet svenska ska syfta till att eleverna utvecklar kunskaper i och om svenska språket. Genom undervisningen ska eleverna ges förutsättningar att utveckla sitt tal- och skriftspråk så att de får tilltro till sin språkförmåga och kan uttrycka sig i olika sammanhang och för skilda syften. Det innebär att eleverna genom undervisningen ska ges möjlighet att utveckla språket för att tänka, kommunicera och lära.*

*Undervisningen ska stimulera elevernas intresse för att läsa och skriva. Genom undervisningen ska eleverna ges möjlighet att utveckla kunskaper om hur man formulerar egna åsikter och tankar i olika slags texter och genom skilda medier. Undervisningen ska även syfta till att eleverna utvecklar förmåga att skapa och bearbeta texter, enskilt och tillsammans med andra. Eleverna ska även stimuleras till att uttrycka sig genom olika estetiska uttrycksformer. Vidare ska undervisningen bidra till att eleverna utvecklar kunskaper om hur man söker och kritiskt värderar information från olika källor.*

*I undervisningen ska eleverna möta samt få kunskaper om skönlitteratur från olika tider och skilda delar av världen. Undervisningen ska också bidra till att eleverna utvecklar kunskaper om olika former av sakprosa. I mötet med olika typer av texter, scenkonst och annat estetiskt berättande ska eleverna ges förutsättningar att utveckla sitt språk, den egna identiteten och sin förståelse för omvärlden.*

*Genom undervisningen ska eleverna ges möjlighet att utveckla sina kunskaper om svenska språket, dess normer, uppbyggnad, historia och utveckling samt om hur språk- bruk varierar beroende på sociala sammanhang och medier. På så sätt ska undervisningen bidra till att stärka elevernas medvetenhet om och tilltro till den egna språkliga och kommunikativa förmågan. Undervisningen ska också bidra till att eleverna får förståelse för att sättet man kommunicerar på kan få konsekvenser för andra människor. Därigenom ska eleverna ges förutsättningar att ta ansvar för det egna språkbruket.*

*Undervisningen ska även bidra till att eleverna får möta och bekanta sig med såväl de nordiska grannspråken som de nationella minoritetsspråken.*

Genom undervisningen i ämnet svenska ska eleverna sammanfattningsvis ges förutsättningar att utveckla sin förmåga att

- formulera sig och kommunicera i tal och skrift,
- läsa och analysera skönlitteratur och andra texter för olika syften,
- anpassa språket efter olika syften, mottagare och sammanhang,
- urskilja språkliga strukturer och följa språkliga normer, och
- söka information från olika källor och värdera dessa.

## **Centralt innehåll**

I årskurs 4-6

### **Läsa och skriva**

- Lässtrategier för att förstå och tolka texter från olika medier samt för att urskilja texters budskap, både de uttalade och sådant som står mellan raderna.
- Strategier för att skriva olika typer av texter med anpassning till deras typiska uppbyggnad och språkliga drag. Skapande av texter där ord, bild och ljud samspelar.
- Olika sätt att bearbeta egna texter till innehåll och form. Hur man ger och tar emot respons på texter.
- Handstil samt att skriva, disponera och redigera texter för hand och med hjälp av dator.
- Språkets struktur med meningsbyggnad, huvudsatser, bisatser, stavningsregler, skiljetecken, ords böjningsformer och ordklasser. Textuppbyggnad med hjälp av sambandsord.
- Hur man använder ordböcker och andra hjälpmedel för stavning och ordförståelse.

### **Tala, lyssna och samtala**

- Att argumentera i olika samtalssituationer och beslutsprocesser.
- Muntliga presentationer och muntligt berättande för olika mottagare, om ämnen hämtade från vardag och skola. Stödord, bilder och digitala medier som hjälpmedel för att planera och genomföra en muntlig presentation. Hur gester och kroppsspråk kan påverka en presentation.

### **Berättande texter och sakprosatexter**

- Berättande texter och poetiska texter för barn och unga från olika tider, från Sverige, Norden och övriga världen. Texter i form av skönlitteratur, lyrik, dramatik, sagor och myter som belyser människors villkor och identitets- och livsfrågor.
- Berättande texters budskap, språkliga drag och typiska uppbyggnad med parallellhandling och tillbakablickar, miljö- och personbeskrivningar samt dialoger.
- Några skönlitterära betydelsefulla barn- och ungdomsboksförfattare och deras verk.



- *Beskrivande, förklarande, instruerande och argumenterande texter, till exempel faktatexter, arbetsbeskrivningar, reklam och insändare. Texternas innehåll, uppbyggnad och typiska språkliga drag.*
- *Texter som kombinerar ord, bild och ljud, till exempel webbtexter, interaktiva spel och tv-program. Texternas innehåll, uppbyggnad och typiska språkliga drag.*

## **Språkbruk**

- *Språkliga strategier för att minnas och lära, till exempel tankekartor och stödord.*
- *Ord och begrepp som används för att uttrycka känslor, kunskaper och åsikter. Ords och begrepps nyanser och värdeladdning.*
- *Skillnader i språkanvändning beroende på vem man skriver till och med vilket syfte, till exempel skillnaden mellan att skriva ett personligt sms och att skriva en faktatext.*
- *Språkbruk i Sverige och Norden. Några varianter av regionala skillnader i talad svenska. Några kännetecknande ord och begrepp i de nordiska språken samt skillnader och likheter mellan dem. Vilka de nationella minoritetsspråken är.*

## **Informationssökning och källkritik**

- *Informationssökning i några olika medier och källor, till exempel i uppslagsböcker, genom intervjuer och via sökmotorer på Internet.*
- *Hur man jämför källor och prövar deras tillförlitlighet med ett källkritiskt förhållningssätt.*

Vi arbetar med att synliggöra, förstå, utveckla och bedöma förmågorna i Lgr11 i samtliga ämnen. Det betyder att eleverna redan innan arbetet startar förstår innebörden av de olika förmågorna som de ska ges förutsättningar att utveckla. Då kan eleverna även enskilt och i grupp titta på förbättringar av sitt eget och andras arbete.

Inom ramen för romanprojektet arbetar vi extra med följande förmågor:

### **ANALYSFÖRMÅGA**

Att kunna jämföra likheter och skillnader och kunna se samband.

### **METAKOGNITIV FÖRMÅGA**

Att kunna lyssna och läsa, tolka och förstå, olika texter, bilder och filmer. Att kunna använda olika strategier för att göra sig förstådd. Att kunna reflektera över ett händelseförlopp. Att kunna lösa problem.

### **KOMMUNIKATIV FÖRMÅGA**

Att kunna samtala om innehåll och skrivprocessen. Att kunna formulera en egen berättelse och redogöra för handlingen med början, innehåll och avslut.

### **FÖRMÅGAN ATT HANTERA INFORMATION**

Att kunna söka samla och sortera information från olika källor samt kunna använda den.

### **BEGREPPSLIG FÖRMÅGA**

Att kunna förstå innebörden av olika genrespecifika begrepp och kunna använda dem i nya sammanhang.

### **FÖRUTSÄTTNINGAR FÖR LÄRANDE**

Att vara nyfiken. Att kunna dela. Att kunna samarbeta. Att kunna göra sitt bästa.

Läs mer om arbetet med förmågorna på <http://site.arstaskolan.se/thebig6>

# En bok du sent ska glömma...



Du får fritt kopiera, sprida, använda och förändra detta material i undervisningssyfte under följande förutsättningar: Du får inte ta profit på materialet och du ska ange rätt upphovsman till materialet (dock inte till elevernas verk givetvis). Om du förändrar materialet och sprider verket vidare ska samma förutsättningar gälla för detta verk.



<http://creativecommons.se>

CREATIVE COMMONS ERKÄNNANDE ICKE KOMMERSIELL DELA LIKA  
CC BY-NC-SA

Licensen Creative Commons erkännande, icke kommersiell, dela lika innebär att du tillåter andra att använda, sprida, göra om, modifiera och bygga vidare, och skapa nya verk utifrån ditt. Så länge de erkänner dig som upphovsman och att de verk som skapas utifrån ditt verk ska licensieras under samma villkor. De nya verk som skapas utifrån ditt verk kommer att ha samma licens.

Hör gärna av er om ni använder materialet.  
Det är roligt att följa utvecklingen!

### Tips

Gå in på <http://bibblis.se> och låt dig inspireras av andra elever. Sök under kategorin Fantasy.

Låt eleverna upptäcka olika strategier för berättande och skapande. Använd tankekartor och collage. Skissa och anteckna. Diskutera strategier för att komma igång med skrivandet. Hjälpt varandra med tips och ideér.

Låt eleverna läsa varandras texter under arbetets gång.

Ta hjälp av andra författares texter för att få inspiration. Inte sno, bara låna!

Dela med er av er arbetsprocess på bloggar och i sociala medier.

Läs upp era berättelser för andra elever på skolan.

Publicera era böcker i digital form.

Läs mer om förmågorna på <http://site.arstaskolan.se/thebig6> #visombärenförmåga

### Kontakt

Vi som har tagit fram det här materialet och genomfört det med våra elever i årskurs 4 heter Martin Breakken Fernström och Lotta Bohlin. Vi arbetar som lärare på Årstaskolan i Stockholm. Materialet publicerades först på vår årskursblogg <http://vaxersadetknakar.se> under våren 2013.

Martin Breakken Fernström  
Mail: [martin.fernstrom@arstaskolan.se](mailto:martin.fernstrom@arstaskolan.se)  
Twitter: @martinfernstrom

Lotta Bohlin  
Mail: [lotta.bohlin@arstaskolan.se](mailto:lotta.bohlin@arstaskolan.se)  
Twitter: @lottabo