

Lärarhandledning - Föreställningsuppföljning:
PLAY 3.0



Introduktion

Efter att ha sett föreställningen **PLAY 3.0** av gruppen **Sirqus Alfon**, är det dags att reflektera över och utforska de teman och tekniker som presenterades. Med fokus på lekfullhet, digital innovation och interaktivitet, kommer denna handledning att erbjuda kreativa utmaningar för eleverna att utforska med hjälp av sina smartphones och deras inbyggda kameror. Genom att kombinera teknik och lek kan eleverna uttrycka sig på nya sätt och reflektera över hur dagens teknik påverkar samhället.

Diskussionsfrågor

1. Hur kan leken med dagens teknik ge eleverna verktyg att kunna uttrycka sig?
2. Vilka konsekvenser får det för samhället när teknik som tidigare var exklusiv för ett fåtal nu är tillgänglig för alla?
3. Hur påverkar användningen av sociala medier som TikTok och Snapchat deltagande och kreativitet?

Kreativa utmaningar

1. Skapa en musikvideo med Snapchat-filter:

Uppmana eleverna att använda sina smartphones och Snapchat-filter för att skapa en musikvideo där de själva blir huvudkaraktärerna. De kan experimentera med olika filter för att skapa en lekfull och unik video.

2. Utforska kameravinklar:

Be eleverna att använda sina smartphones för att experimentera med olika kameravinklar.

Uppmana dem att ta bilder eller filma scener från ovanifrån, nedifrån eller genom olika perspektiv. Efteråt kan de diskutera hur olika kameravinklar kan påverka bildernas budskap.

3. AI-lek:

Utmana eleverna att använda sina smartphones för att skapa och dela egna AI-drivna Snapchat-filter eller TikTok-effekter. De kan använda olika appar eller onlineverktyg för att skapa sina egna filter och effekter. Efteråt kan de diskutera hur AI kan användas på ett lekfullt sätt.

4. Skapa egna dansnummer:

Uppmana eleverna att använda sina smartphones för att filma och skapa egna dansnummer. De kan använda olika appar eller verktyg för att lägga till musik och effekter i sina videor. Efteråt kan de diskutera hur dansen och rörelsen kombineras med tekniken för att skapa en unik upplevelse.

5. Digitalt fotoprojekt:

Utmana eleverna att använda sina smartphones för att skapa ett digitalt fotoprojekt där de utforskar olika teman eller berättelser genom bilder. De kan också använda appar eller redigeringsprogram för att bearbeta bilderna. Efteråt kan de diskutera hur tekniken har påverkat deras fotografering och på vilket sätt bilderna kommunicerar med betraktaren.

6. Skapa en augmented reality (AR) upplevelse:

Ge eleverna möjlighet att använda sina smartphones för att skapa en egen AR-upplevelse genom appar eller verktyg som möjliggör AR-objekt eller interaktioner. Efteråt kan de diskutera hur AR-tekniken kan användas för att skapa nya sätt att uppleva och interagera med omgivningen.

7. Digital storytelling med Instagram Stories:

Uppmana eleverna att använda Instagram Stories-funktionen på sina smartphones för att skapa egna digitala berättelser. De kan kombinera bilder, text och effekter för att berätta en historia eller dela en upplevelse. Efteråt kan de diskutera hur digital storytelling skiljer sig från traditionell berättandeform och vilken påverkan tekniken har på berättelsens budskap.

8. Skapa en digital konstutställning på sociala medier:

Be eleverna att skapa egna konstverk med hjälp av sina smartphones och sedan dela dem i form av en digital konstutställning på sociala medier som Instagram eller TikTok. Efteråt kan de diskutera hur digitala plattformar påverkar spridningen av konst och vilken betydelse det har för konstnärer och betraktare.



Reflektionsövning

Efter genomförandet av varje utmaning, ska eleverna delta i en reflektionsdiskussion med sina klasskamrater. Diskutera följande frågor:

- Hur använde ni tekniken för att skapa eller uttrycka er?
- På vilket sätt har leken bidragit till er kreativitet?
- Hur har tekniken förändrat sättet ni uttrycker er på?
- Vilka möjligheter och utmaningar kan uppstå när man använder teknik för att skapa och kommunicera?

Samhällsorientering och föreställningen

Koppla föreställningen PLAY 3.0 till ämnet samhällsorientering genom att diskutera följande frågor:

- Vilka möjligheter erbjuder dagens teknik för samhället?
- Hur påverkar teknikens tillgänglighet samhället?
- Vilka konsekvenser kan det få när teknik blir alltmer integrerad i våra liv?
- Hur påverkar sociala medier som TikTok och Snapchat vår kultur och vårt beteende?

Avslutning

Genom att kombinera lekfullhet, digital innovation och interaktivitet ger föreställningen PLAY 3.0 eleverna en möjlighet att utforska och uttrycka sig med dagens teknik, särskilt genom sina smartphones och inbyggda kameror. Genom de kreativa utmaningarna och reflektionsdiskussionerna får eleverna möjlighet att fördjupa sin förståelse för teknikens roll i samhället och dess konsekvenser på ett tankeväckande sätt.