

LÄRARHANDLEDNING FÖR KUNG POW:



DÖDENS DAL och GAME OVER

av
Anne-Marie Körling

**KUNG
POW**





Detta är en handledning till bokserien **Kung Pow** men samtidigt också en tankemodell hur att förhålla sig till barn- och ungdomsböcker och därmed främja det barn och unga väljer att läsa.

LÄRARENS LÄSFRÄMJANDE ATTITYD

Som lärare är du en förebild. Du har en fantastisk möjlighet att inspirera elever till att möta böcker med ett rikt och nyanserat innehåll. För att eleverna ska uppskatta att läsa måste de bemötas med en positiv nyfikenhet på det de läser. Helt enkelt kan du som lärare skapa förutsättningar för att möten med böcker blir positiva.

Med ett positivt förhållningssätt till böcker menas inte att läraren är överdrivet glad eller förtjust över elevens bokval, utan handlar mer om att värdera bokens innehåll med varsamhet och att inbjuda eleverna till att tänka, känna och bli intresserade av vidare läsning. Det är viktigt att göra plats för diskussion om vad och hur eleverna tänker kring en bok eller kring sin läsning, och varför de tänker som de gör.

Ett läsfrämjande förhållningssätt är smittsamt och bidrar till nyfikenhet på vad böckerna innehåller. Det är ett förhållningssätt som bidrar till ett förtätrat samtal om böcker och leder därmed till att också elever blir läsfrämjare. Detta sker då vi samtalar om böckerna och blir vänner genom dem. Den sociala läsningens betydelse för gemenskap och utbyte ska inte förringas, tvärtom ska den lyftas fram och få bli en del av hur böcker får spridning och vad som gör att vi läser böcker som andra läser.

LÄRARENS FÖRFÖRSTÅELSE OCH FÖRBEREDELSE – KOLLEGIAL LÄSNING

Det är värdefullt att läraren har kännedom om boken som läraren väljer att högläsa för eleverna, eller som eleverna själva väljer att läsa och sedan arbeta med i skolan. De flesta av övningarna i detta lärarstöd baseras på att boken läses högt för en hel klass eller grupp elever. Men de går naturligtvis även att anpassa till uppgifter en elev kan arbeta med vid enskild läsning. Det finns flera sätt att lära känna en bok:

- Att läsa hela boken från början till slut
- Att läsa recensioner om boken
- Att läsa några sidor här och där så att man kan skapa sig en uppfattning om språk och innehåll
- Att läsa ett smakprov om sådant ges

LÄS KOLLEGIALT OCH LÄR KÄNNA LÄSAREN I LÄRAREN

Ett kollegialt samtal kan utvecklas genom att varje lärare i ett kollegium läser ett kapitel var och återberättar det så sakligt som möjligt under ett möte. I ett pedagogiskt samtal återges kapitlets innehåll och när vi lyssnat till varje lärares berättelse kan vi diskutera genre, ordförråd, handling och varför vi ska läsa den och när och hur. Det här arbetssättet gör också att vi lär känna varandra som läsare, vilket stärker lärarens roll som läsande förebild. Att samtala om en bok ger oss inblickar i pedagogiska tankegångar inom kollegiet samt idéer om flera sätt att främja undervisningens innehåll.



ATT LÄSA, TÄNKA OCH LÄRA UR KUNG POW-BÖCKERNA

BETYDELSEN AV ATT LÄSA BÖCKER SOM KOMMER I SERIER

Barn tycker om att känna igen sig. Att läsa flera böcker av samma författare och känna igen sig i illustrationer skapar läsande trygghet. Man vet ungefär vad det är man ska få möta och man vet på vilket sätt man ska få veta det. Man känner igen huvudkarak-tärerna och på vilket sätt de relaterar till varandra.

Det kan också vara betydelsefullt att få läsa om böcker man redan har läst, och särskilt då man väntar på ytterligare en bok i serien så är det positivt att säga till eleverna: "Läs boken igen". Om-läsning är en studieteknik och vi behöver ge barn möjligheten att öva på det. Det ger dem möjlig-het att upptäcka nya saker i berättelsen.

UPPMÄRKSAMMA ORDFÖRRÅDET

Det vimlar av ord i böcker. Ord är roliga, spännande och innehållsrika. Låt gärna eleverna få när-ma sig böcker genom att välja valfria ord ur böckerna, ord som väckt deras intresse.

Ordförrådet är en ingång till böcker men också ett uppdrag för lärare att ge eleverna. Ett rikt och varierat språk kommer av att man ständigt bidrar till ordförrådets tillväxt samt genom att tänka, kommunicera och lära.

ORDFÖRRÅDET KAN AKTIVERAS GENOM ATT VI TITTAR PÅ OMSLAGET:

- Vad ser vi? Sätt ord på vad vi ser på omslaget.
- Vilka ord förväntar vi oss ska finnas i boken?
- Ge exempel på ord som kan finnas i boken.
- Varför tror vi att dessa ord kan finnas med?

Visa gärna själv som lärare hur du tänker och hur du resonerar när du väljer ord. Att som lärare tänka högt är en modell för att lära. Det handlar om att vara genuin och att den visar att det du som lärare undervisar om är något du själv också vill lära dig av.

GEMENSAMT FÖR BÖCKERNA

För böcker i samma serier finns en del gemensamt innehåll. Det som är gemensamt är vilka karaktärer det handlar om, vilken plats eller vilka platser man utgår ifrån, var uppdragen kommer ifrån och varför. I Kung Pow-serien är de två först utgivna titlarna *Dödens dal* och *Game Over*. Man kan säga att visst innehåll är generellt och gäller för hela serien, medan annat innehåll är specifikt för just den bokens uppdrag, möten och platser.

Det gemensamma är:

- Avdelning 33 (Ipols topphemliga elitgrupp)
- Personerna Sam, Aisha, Mästare Ju och Madame P
- Arbetsplatsen, redskapen och datatekniken
- ... och fler saker som vi kan upptäcka tillsammans. Denna fråga måste vara aktiv under läsningens gång.

Stötta elevernas anknytning till karaktärerna i böckerna genom att uppmärksamma dem och deras respektive personligheter. Vad lär vi oss under läsningens gång? Vad känner vi igen?

Personerna i berättelsen är olika gamla och det är betydelsefullt för deras förmåga att lösa uppgifter. Hur gamla är de? Har åldern någon betydelse för hur man löser uppdragen?

Det finns också en ordning där personerna har olika uppdrag. Men vem leder vem? När behövs ledaregenskaper? Förändras ledarskapet med uppgiften?

FRÅGOR ATT FÖLJA UPP:

- Vad lär vi oss om personerna under läsningens gång?
- Vad har tekniken för betydelse i berättelserna?
- Hur förstår vi skillnaden mellan de digitala möjligheterna och de analoga?
- Hur kan vi koppla de olika åldrarna till analog och digital kunskap?
- Om vi vore en elitgrupp – vad behöver vi veta om varandras förmågor?
- Regler? Behövs de?
- Vilka är reglerna i berättelserna?
- Regel no 15: Lyssna bara på det viktiga. Hur ska vi förstå vad man menar med det? Hur vet man vad som är viktigast?
- Vem leder vem och hur förändras ledarskapet med uppgiften?
- Mästare Ju verkar vara mycket hård mot Sam, men finns det tillfällen där det inte verkar stämma?
- Sam och Aisha har båda förlorat sina föräldrar, hur verkar det få dem att känna sig?

NAMN OCH NAMNBYTEN

Det finns flera namn för en och samma person. Varför har man olika namn? I datorspel kan man ha olika namn, och genom samtal kring Kung Pow-böckerna kan vi diskutera våra alter ego och våra spelkaraktärer/avatarer. Exempelvis har mästaren Ju namnen Mästaren av Kung Pow och Master of Pung Kow.

UPPDRAGEN

Uppdragen som ges Ipols topphemliga elitgrupp kan ses som en koppling till datorspelens värld, där man ofta ges uppdrag/quests att utföra för att komma vidare i spelet. Det är viktigt att lyfta den kopplingen för eleverna eller lyssna till hur de uppfattar kopplingen.

Uppdragen i de två böckerna är dels att förhindra en utplåning (*Game Over*), dels att rädda gorillor som försvunnit (*Dödens dal*).

- Finns det några likheter och skillnader i uppgifterna?
- Varifrån kommer uppgifterna?
- Vad behöver Avdelning 33 för kunskaper för att lösa uppgiften och ta sig an uppgiften?



SPECIFIKT INNEHÅLL

GAME OVER

PLATSER

Det finns både verkliga och överkliga platser i boken. Hur ska vi förstå vilka som finns och vilka som inte finns? Här ges tillfälle att studera världskartan. Undersök platserna gemensamt och ställ frågor om vad platserna har för betydelse för berättelsen.

- Seoul i Sydkorea
- Nordkoreanska gränsen
- Berget Fan Si-Pan

I boken säger Mästare Ju att GameCon är den vackraste plats han någonsin sett, förutom de grönskande sluttningarna på berget Fan Si-Pan. Vad menar han då? Låt eleverna fundera över hur man kan jämföra olika platser.

Redan titeln Game Over berättar att det handlar om ett spel. Det är därför både roligt, lärorikt och meningsfullt att diskutera hur texten kan liknas vid ett datorspel:

- Det finns en hemlig våning där ledning sker och där den som kan mest sitter
- Kommunikation genom ett chip som är inopererat bakom örat
- Avatarer och alter egon
- Påhittade figurer och skapade av robotar
- En ond kraft som har till syfte att förgöra världen
- GameCon-mässan – en mässa för gamers
- Game Over är bokens titel och anger att spelet är över

INLEDNINGEN TILL GAME OVER

Game Over börjar med att Kim Park sitter i en övergiven skyskrapa. Under två år har han skapat ett program som aldrig kan förlora ett enda spel, ett digitalt monster med namnet Wasabee. Med några knapptryck kan Kim förändra allt. Innan han trycker på knappen som sätter igång spelet säger Kim att han är människa. Kim programmerar in den information som Wasabee behöver, dvs, att hen är ett datorprogram. Wasabee får i uppdrag att besegra alla motståndare och lösa alla problem som uppstår under vägen.

FILOSOFISKA FRÅGOR ATT DISKUTERA

- Hur kan man lära en robot något?
- Hur kan en robot förstå en människa?
- Vad måste en robot kunna förstå för att den ska tjäna människorna?
- Hur kan en robot bli farlig?

KORTSKRIVNING – ATT TÄNKA OCH FORMULERA SIG

Kim Park är ensam om att i lugn och ro skapa ett datorprogram som gör honom till någon som alltid vinner. Symboliskt kan vi tala om en person som sitter i ett elfenbenstorn där han är väl skyddad från insikt och påverkan och där han kan skapa en känsla av att veta mest och kunna bäst. Det betyder att vi skulle kunna diskutera vad ensamheten gör med den som skapar programmet och vad som skulle hända om vi samtalade med honom om eventuella problem som datorprogrammet skulle kunna skapa.

Låt därför eleverna samtala två och två för att sedan under några minuter skriva ner vad de själva skulle skapa för sorts datorprogram och varför.

Låt eleverna skriva ett brev till Kim Park där de försöker övertala honom om att inte starta Wasabee. Eleverna får då möjlighet att öva sig i att skriva en argumenterande text i syfte att avbryta Kim Parks projekt innan allt är för sent och världen förgörs.

ATT PROGRAMMERA EN DIALOG

Ett datorprogram är programmerat. Det kan inte tänka själv. Det förstår inte det som den inte fått förklarat för sig. Vi kan i boken läsa om hur svårt programmet Wasabee har att förstå sin skapare Kim Parks förklaringar och ordval. Wasabee ställer konstiga frågor, t ex om vem som är Gud och vem som är motståndare.

Wasabee använder orden: Krossa. Döda. Det kommer att visa sig att datorprogrammet tror att allt är ett spel och att det måste döda alla människor.

Diskutera med eleverna:

- Kunde Kim Park ha sagt något annat till Wasabee för att hindra programmet att försöka döda alla?
- Vad behöver Wasabee förstå?
- Hur skulle vi reagera om vi mötte detta program i våra datorer?
- Hur förstår vi ord som döda, krossa?
- Hur kan orden sägas?
- Hur påverkas vi av tonfall och tonläge?

MED FÖTTERNA I DET ANALOGA OCH I HISTORIEN

Sam och Mästare Ju får hjälp av en pilot från en tid innan digitaliseringen. Han har ett gammalt flygplan som fungerar helt utan datorer eller digitala hjälpmedel. Piloten kommer att hjälpa till att förhindra datorprogrammet att ta över.

Frågor vi kan ställa oss är:

- Varför är en gammal pilot en bra person att be om hjälp i kampen mot Wasabee?
- Vad kan han bidra med som kanske Sam inte kan själv?
- Känner du någon som växte upp innan mobiltelefoner, internet och datorer fanns?

UPPLÖSNINGEN

I texten får vi veta hur mycket tid vi har på oss att förhindra det som äventyrar allt. Tiden är knapp. Tiden räknas ner. Datorprogrammet har konstruerat fysiska robotar med uppdrag att förintä. Wasabee har blivit en konkret fara för hela mänskligheten, och skulle kunna skicka iväg kärnvapen när som helst. För att hindra det måste Avdelning 33 ta sig till Kim Parks kontor och infektera den med ett datorvirus som raderar programmet en gång för alla.

- Hur byggs spänningen upp?
- Hur knäcker man ett lösenord?
- Vad är ett datorvirus?
- Vad kan ett datorvirus göra?
- En sorts datorvirus kallas trojansk häst. Vad är det, och varifrån har det fått sitt namn?



SPECIFIKT INNEHÅLL

DÖDENS DAL

Ta avstamp i bokens titel och i uppdraget att rädda gorillor. Därmed skapas en möjlighet att prata om djurens berättigande, natur, människors plats på jorden, djurens plats och relationen mellan människor och djur.

KLASSRUMSUPPDRAG INNAN LÄSNING: HITTA EN GORILLA

- Hur skulle vi beskriva en gorilla?
- Var hittar man en gorilla?
- Hur bemöter man en gorilla?
- Hur kommunicerar en gorilla?
- Vilka fiender kan en gorilla ha?
- Vilka vänner kan en gorilla ha?
- Varför ska människor rädda gorillor?
- Vilket språk behöver man kunna för att besöka platserna där gorillorna befinner sig?
- Vilka faror kan man som människa möta?

BOKENS UPPDRAG ÄR ATT HITTA 700 GORILLOR.

- Vilka kunskaper krävs då?
- Är våra kunskaper tillräckliga (i klassen)?
- Behöver vi skydda oss?
- Beväpna oss?
- Hur många måste vi vara?
- Hur skulle det kunna komma sig att 700 gorillor kan försvinna?
- Hur många gorillor finns det i världen?

Därefter kommer vi till bokens uppdrag och kan läsa boken. I boken beskrivs hur företaget Kamp Oil har använt gorillorna som vapen då de skövlat skog för att få tag i olja.

Diskutera:

- Sker skogsskövling på riktigt? Varför?
- Vart tar de vilda djuren vägen då?
- Vad är viktigast – djuren och skogarna, eller oljan? Vi behöver olja för att få värme, elektricitet och till bilar t ex. Kan man både rädda djuren och skogarna, och få olja?
- Hur påverkas vilda djur av människor? I Sverige?

ATTITYDER

Uppdrag av olika slag väcker olika känslor och kräver olika kunskaper. Det här gäller oss alla lite till mans. Vi får uppdrag som vi inte tycker att vi klarar av, eller uppdrag som vi anser är alldeles för enkla och inte alls speglar den kunskap vi har. Det är därför betydelsefullt att resonera om Mäster Jus attityd till uppdraget han får, och hur och vad han säger och hur det på olika sätt går att förstå.

Därför kan elever och lärare lyfta fram detta stycke (gärna på en Powerpoint-bild):

Mästare Ju log sitt falskaste leende.

”Självklart Madame. Självklart följer jag med och letar efter några bortsprungna apor. De tusen år som mästarna av Kung Pow har tjänat kungar och kejsare med sin dödliga visdom har förberett mig på denna ädla uppgift!”

- Varför använder Mästare Ju ordet apor när han beskriver gorillorna?
- Hur kommer det sig att Mästare Ju berättar om sin dödliga visdom och om kungar och kejsare?
- Varför svarar han som han gör?
- Vad är det egentligen Mästare Ju säger?

Diskutera Mästare Jus föreställning om uppdraget att hitta 700 gorillor:

”Leta apor. Vilken förnedring”, sa han om och om igen. ”Om det ändå var vildsinta monster beväpnade till tänderna som jag skulle få möta. Det hade varit något.”

För att diskutera innehållet i det Mästare Ju säger kan vi fråga oss:

- Vad vet Mästare Ju om gorillor?

ATT UTGÅ IFRÅN FAKTA, OMOVÄRDERA FÖRSLAG OCH VARA KREATIV VID NYA HÄNDELSER

Därefter kan lärare och elever tillsammans se på illustrationen på sidan 22, se några filmer om gorillor på Youtube, samt studera några faktaböcker om gorillor för att därefter diskutera vad vi själva skulle svara Mästare Ju för att förklara uppdragets svårigheter och faror.

Låt eleverna skriva en utförlig förklaring till vad Mästare Ju kan vänta sig och hur han bör förbereda sig. Innan de skriver en sådan förklaring ska ni muntligt ha diskuterat detta i helklass så att alla får tillgång till idéer och tankegångar, kunskaper och strategier.

Texterna som eleverna skriver ska vara en del av berättelsen och därmed läsas högt innan vi fortsätter att läsa kapitel 4 på sida 18. Berättelserna om hur Mästare Ju bör förstå uppdraget kan behöva förbättras under läsningens gång då vi får ta del av de händelser som möter de som fått detta uppdrag. Därför måste eleverna, som i alla texter, resonera, värdera, revidera och tillföra relevanta

kunskaper. Detta är ett roligt arbete som handlar om att faktiskt upptäcka att det egna alternativet kanske är värdefullt eller kan utvecklas ytterligare och då vi läser om nya händelser och nya hinder. Exempelvis kan detta vara att vi ska genomföra uppdraget i en regnskog. Vad krävs då? Eller vad behöver vi tänka på när vi inser att gorillorna är beväpnade, och styrda mot sin vilja?

DISKUTERA DE TVÅ BÖCKERNA:

När vi läst två böcker ur samma serie kan vi diskutera vad som är gemensamt och vad som skiljer dem åt. Det gör att vi summerar det vi läst och skapar möjligheten att återknyta till böckernas innehåll. Det är ett led i ett läsfrämjande förhållningssätt och kan leda till att eleverna vill läsa böckerna på egen hand. En högläst bok brukar ofta leda till elevernas självständiga läsning.

#KUNGPOWISKOLAN

Ur en berättelse, en bok och en serie väcks fler idéer än de du läser här. Dela gärna med dig av det du gör med eleverna och hur du fångar deras läsintresse och skapar en gemensam läskultur i klassrummet. Dela med dig under #kungpowiskolan

OM BÖCKERNA



Kung Pow: Dödens dal 9789178033133

Kung Pow: Game Over 9789178033607

Författare: Ola Lindholm och Johan Lindqvist

Illustrator: Kevin Olberg

Utgivna av Bonnier Carlsen 2019