



# Pilw

.....

Innovativt arbejde med en bog

Litteraturundervisning for 7.-10. klasse

Undervis eleverne med udgangspunkt i undersøgelse, produktion,  
formidling og refleksion.





# LÆRERVEJLEDNING TIL PILU-FORLØBET

## Indledning

Pilu er skrevet af Uilu Pedersen, og er udgivet af milik publishing. Ilinnisiorkfik har købt den grønlandske udgave af bogen, og har sendt den gratis ud til skolerne. Bogen findes også i en dansk udgave, og den kan købes via milik publishing. Bogen kan også læses digitalt i ILA ibog. Her kan I finde forslag til, hvordan man kan arbejde med bogen i undervisningen. I kan selvfølgelig også selv vælge andre aktiviteter. Nogle af forslagene kan I bruge, og andre kan I springe over.

Historien handler om en dreng på 10 år, der hedder Pilu. Pilu vil gerne lære at lave en kajakmanøvre, hvor kajakken vender rundt i vandet. Hans far vil hjælpe ham. Men lige da de skal begynde, ringer farens mobiltelefon. Pilu lægger mærke til, at vandet bevæger sig lidt. Det viser sig at være en stærk strøm. Før Pilu opdager det, er han allerede drevet langt væk fra sin far. Kort efter vælter kajakken, og Pilu falder i vandet. Han synker ned mod bunden af havet. Da han når havbunden, kan han pludselig både trække vejret og tale. Han hører nogen tale i nærheden. Det viser sig at være en lille vingesnegl. Sammen tager de afsted for at hjælpe Pilu med at finde tilbage til land.

## Formål

Eleverne skal arbejde multimodalt med Pilu gennem digitale og analoge aktiviteter. De skal læse, undersøge, producere, reflektere og dokumentere deres læring i AtuaLog.

Aktiviteterne er tilpasset til 7. - 10. klasser.

## Læringsmål

Eleverne skal:

- Lære at undersøge og forstå indholdet i Pilu gennem før, under og efterlæringsaktiviteter
- Arbejde kreativt med multimodale udtryksformer
- Bruge digitale værktøjer som Pages, Book Creator, Keynote, Kamera og Memoer
- Producere egne multimodale produkter som notits, animation, feltnotat og filmplakat
- Reflektere over egen læring og dokumentere i deres AtuaLog
- Samarbejde i fælles faglige og kreative processer

## Didaktiske valg

Forløbet er bygget på en blanding af digitale og analoge aktiviteter. Det sikrer variation, kreativitet og mulighed for, at eleverne kan vise deres forståelse gennem flere udtryksformer.

Aktiviteterne giver plads til både selvstændigt arbejde, samarbejde og fælles samtaler.

Hver aktivitet indeholder elementer af undersøgelse, skabelse og refleksion, for at aktivere og motivere eleverne.

## Arbejds måder

Aktiviteterne er både digitale og analoge. Der er både individuelt arbejde og gruppearbejde. Eleverne skifter mellem at undersøge, producere, fortælle, dokumentere og evaluere.

## Faglig forankring

Forløbet arbejder tværfagligt i:

- Grønlandsk
- Dansk
- Design
- Naturfag (Skygger-feltbiolog-opgaven)
- Samfundsfag (notits og besøg hos politi/kommunefoged)



## Digitale materialer

Der er lavet AtuaLog i Book Creator. Den er til eleverne, og den indeholder:

- 3 før læsningsaktiviteter
- 3 opgaver til bogens handling
- Refleksionssider til alle aktiviteter
- AtuaLog som guider eleverne igennem processerne

Derudover er der vejledninger og digitale materialer til elever, som findes i de QR-koder der skal printes.

## Henvisning til Kivitsisa Akademi

Alle apps i forløbet (Pages, Book Creator, Memoer, Kamera, Keynote) har vejledninger på Kivitsisa Akademi. Hvis elever eller lærere har brug for hjælp til funktioner, kan man gå til Kivitsisa Akademi for korte videovejledninger.

## Sammenhæng med elevernes AtuaLog

Efter hver aktivitet lægger eleverne dokumentation ind i deres AtuaLog.

De kan:

- Indsætte et produkt (billede, skærbillede eller video)
- Indsætte lydrefleksion
- Skrive kort om læringsprocessen

## Materialer der skal printes

Alle QR-koder og plakater findes i PDF'erne. De skal printes, så eleverne kan skanne dem i undervisningen.

De printede materialer omfatter:

- QR-kode til notits-eksempel
- QR-koder til Keynote-animation
- Eksempel på feltnotat
- QR-kode til filmplakat
- QR-kode til Pages-fil

## Oversigt over opgaver og aktiviteter

Forløbet er bygget op af 6 opgaver og 4 aktiviteter, som hænger sammen med læsningen af Pilu.

Opgaverne og aktiviteterne kan laves mens man læser Pilu.

## Estimat over antal af lektioner

Undervisningslektioner for opgaver og aktiviteter er eksklusiv læsning af bogen.

Estimatet er 22 lektioner i alt. Se forslag til opdeling af lektioner i nedenstående tekst.

## Forklaring af AtuaLog og forslag til opdeling af lektioner

AtuaLog bruges som elevens samlemappe. Eleverne skal indsætte billeder, lyd, tekst og refleksioner undervejs.

AtuaLog har 23 sider, og teksten er elevvenlig som guider eleverne gennem opgaverne og aktiviteterne:

- 3 før læsningsopgaver fra side 3 - 8, der tager ca. 4 lektioner
- Opgaver og aktiviteter med udgangspunkt i Pilus begyndelse fra side 9 til 15, der tager ca. 11 lektioner
- Opgaver og aktiviteter med udgangspunkt i Pilus midte fra side 16 - 19, der tager ca. 5 lektioner
- Opgaver og aktiviteter med udgangspunkt i Pilus afslutning fra side 20 - 23, der tager ca. 6 lektioner



## Lærerguide til 3 før læsningsopgaver

For at skabe motivation og for forståelse skal eleverne arbejde i AtuaLog.

I opgave A skal eleverne undersøge bogens forside og bagside, hvor de tager billede, skriver og indtaler lyd.

I opgave B skal eleverne ned til stranden og undersøge. Her skal de tage billeder og optage havlyd.

I opgave C skal eleverne undersøge og finde billeder af qajaq og qajariaq.

Ved alle opgaverne skal eleverne dokumentere deres fund i AtuaLog.

## Lærerguide til opgaver og aktiviteter i bogens begyndelse

Opgave i bogens begyndelse går ud på at give eleverne tekstforståelse, hvor de skal indtale lyd, skrive og indsætte billede i AtuaLog.

Aktivitet 1 handler om *Pilu er forsvundet! Lav en notits*

Formål: Eleverne lærer at skrive en notits og forstå kommunikation ved savnetsager

Eleverne møder autentisk samfundspraksis.

Fag: Grønlandsk, dansk, samfundsfag, design

Arbejdsform: Grupper

Materialer: QR-kode med notits-eksempel (printes) iPad, Pages, Memoer og AtuaLog

Aftale med politi eller kommunefoged.

Vigtige trin:

- Undersøg notitsen i QR-koden sammen med eleverne
- Forbered spørgsmål
- Besøg politi eller kommunefoged
- Optag med Memoer
- Lav notits i Pages
- Dokumentér i AtuaLog under *Pilu er forsvundet! Lav en notits*

### Aktivitet 1

Notits om Pilu

1 lektion: Undersøgelse af notits via QR-kode og forberedelse af spørgsmål

1 til 2 lektioner: Besøg politi eller kommunefoged

1 lektion: Skriv notits

Total: 4 - 5 lektioner

Aktivitet 2 handler om *Pilus rejser til Nede*

Formål:

Eleverne arbejder med multimodal formidling, billedforståelse og kreativ animation.

Fag: Grønlandsk, dansk, design, digitale kompetencer

Arbejdsform: To og to eller alene

Materialer: 3 QR-koder (print), lyd fra stranden

AtuaLog

Vigtige trin:

- Skan QR-kode til print 2 for at åbne Keynote-filen
- QR-kode til print 2 hjælper med animationsteknik
- Eleverne arbejder i Keynote med slides 1 til 4 og elementer fra slide 5
- Eleverne indsætter havlyde optaget i aktivitet før læsning
- Eleverne præsenterer animation og lægger den i AtuaLog

### Aktivitet 2

Animation Pilu rejser til Nede

1 lektion: Introduktion, skan QR-koder og placering af elementer

1 til 2 lektioner: Animation

1 lektion: Præsentation og AtuaLog

Total: 4 - 5 lektioner



## Lærerguide til opgave og aktiviteter i bogens midte

Opgave i bogens midte går ud på at give eleverne læselyst og ramme for tekstforståelse. Her skal de skal indtale lyd, skrive i AtuaLog.

Aktivitet 3 handler om *Ny dyreart fundet – af elever*

Formål:

Eleverne træner observation, undersøgende tilgang og faglig fantasi.

Fag: Naturfag, grønlandsk, dansk, design

Arbejdsform: Individuelt

Materialer: Papir til feltnotater, eksempel på feltnotat (printes)

AtuaLog.

Vigtige trin:

- Læreren læser introen fra PDF'en højt
- Eleverne laver eget feltnotat på papir
- Eleverne tager billede af feltnotatet og sætter i AtuaLog

### Aktivitet 3

Skygger – feltbiologer

2 lektion: Introduktion og oplæsning

1 lektion: Feltnotat og tegning

1 lektion: Dokumentation i AtuaLog

Total: 4 lektioner

## Lærerguide til opgave og aktiviteter i bogens slutning

Opgave i bogens slutning går ud på at give eleverne tekstforståelse, hvor de skal kort genfortælle ud fra et billede, og forklare hvordan Pilu er kommet hjem.

Aktivitet 4 handler om *Pilu skal filmatiseres- lav derfor en filmplakat*

Formål:

Eleverne viser forståelse af bogen gennem designprocesser.

Fag: Design, grønlandsk, dansk.

Arbejdsform: Grupper.

Materialer: QR-kode til "Hjælp til filmplakat" og Pages-fil "Design en filmplakat"

I Pages-filen er der opgavebeskrivelse til eleven, 4 baggrunde og 1 side med elementer.

AtuaLog.

Vigtige trin:

- Tal om filmplakater i klassen
- Udfyld "Hjælp til filmplakat" sammen i grupper
- Eleverne scanner QR-koden til "Design en filmplakat" og vælger én baggrund og kopierer elementer
- De ændrer tekst, farver og udtryk i Pages-filen "Design en filmplakat"
- Til sidst tager eleverne et billede af plakaten og indsætter den i AtuaLog

### Aktivitet 4

Filmplakat

1 lektion: Introduktion og eksempler

1 lektion: Udfyld "Hjælp til filmplakat"

1 til 2 lektioner: Producér filmplakat i "Design en filmplakat"

1 lektion: Vurdering og AtuaLog

Total: 4 - 5 lektioner



**Infokasse**  
En notits er en kort tekst,  
som kan læses i aviser og  
sociale medier.  
Når politiet leder efter en  
person, bruger de notits.  
En notits indeholder  
informationer om:  
Hvem? Hvad? Hvor?  
Hvornår?

# Pilu er forsvundet - lav en notits!



## Sådan gør du:

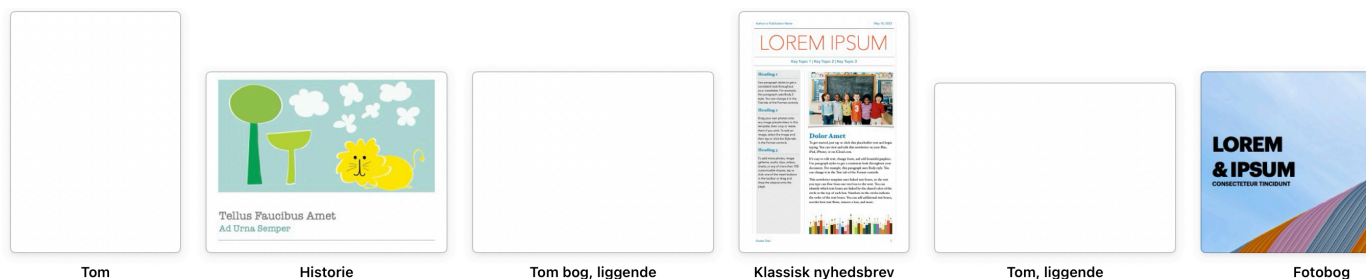
1. Fortæl dine elever at Pilu er forsvundet, og at de derfor skal lave en notits. Forklar eleverne hvad en notits er, jf. infokassen.
2. Et eksempel på en notits fra Sermitsiaq kan du finde ved at skanne QR-koden i *QR-kode til print 1*. Læs notits-eksemplet op for dine elever. Gør eleverne opmærksom på hvem, hvad, hvor og hvornår nogen forsvandt. Snak med eleverne om hvilke informationer, der er vigtige at tage med i en notits.
3. Når I har undersøgt hvad notits er, kan du lade eleverne forberede spørgsmål til besøget hos politistationen/kommunefogeden. Du kan lade eleverne samarbejde parvis. Hvis eleverne har svært ved at lave spørgsmål, kan du pege på notits-eksemplet i QR-koden, som de kan lave om til et spørgsmål.  
**Husk, at lave aftale om besøg hos politistationen/kommunefogeden først.**
4. Besøg politistationen/kommunefogeden. Lad eleverne stille deres spørgsmål, som de har skrevet på iPad eller papir. Eleverne kan bruge app-en **Memoer** til at optage samtalen.  
**Husk, at eleverne først skal spørge før de optager.**
5. Når I er tilbage i skolen, fortæller du eleverne at de skal lave en notits i **Pages**. Her kan eleverne vælge mellem skabelonerne under *Nyhedsbreve*.  
Følgende informationer skal være med i notitsen: hvem, hvad, hvor og hvornår.
6. Eleverne kan printe deres notits ud, og hænge dem op i gangen som udstilling. Hvis der er en journalist i jeres by/bygd, kan I invitere vedkommende til at se udstillingen, og lade eleverne præsentere deres værker. Journalisten kan give feedback.
7. Til sidst skal eleverne skrive i deres AtuaLog under afsnittet *Pilu er forsvundet!*.

## Vælg en skabelon

Seneste Almindelig Rapporter Bøger Breve Cv'er Løbesedler og plakater **Nyhedsbreve** Kort og kuverter Certifikater Diverse Mine skal

### Seneste

Se alle



**Kivitsisa Akademi**  
Læs mere om Memoer og  
Pages på siden.



Memoer



Pages



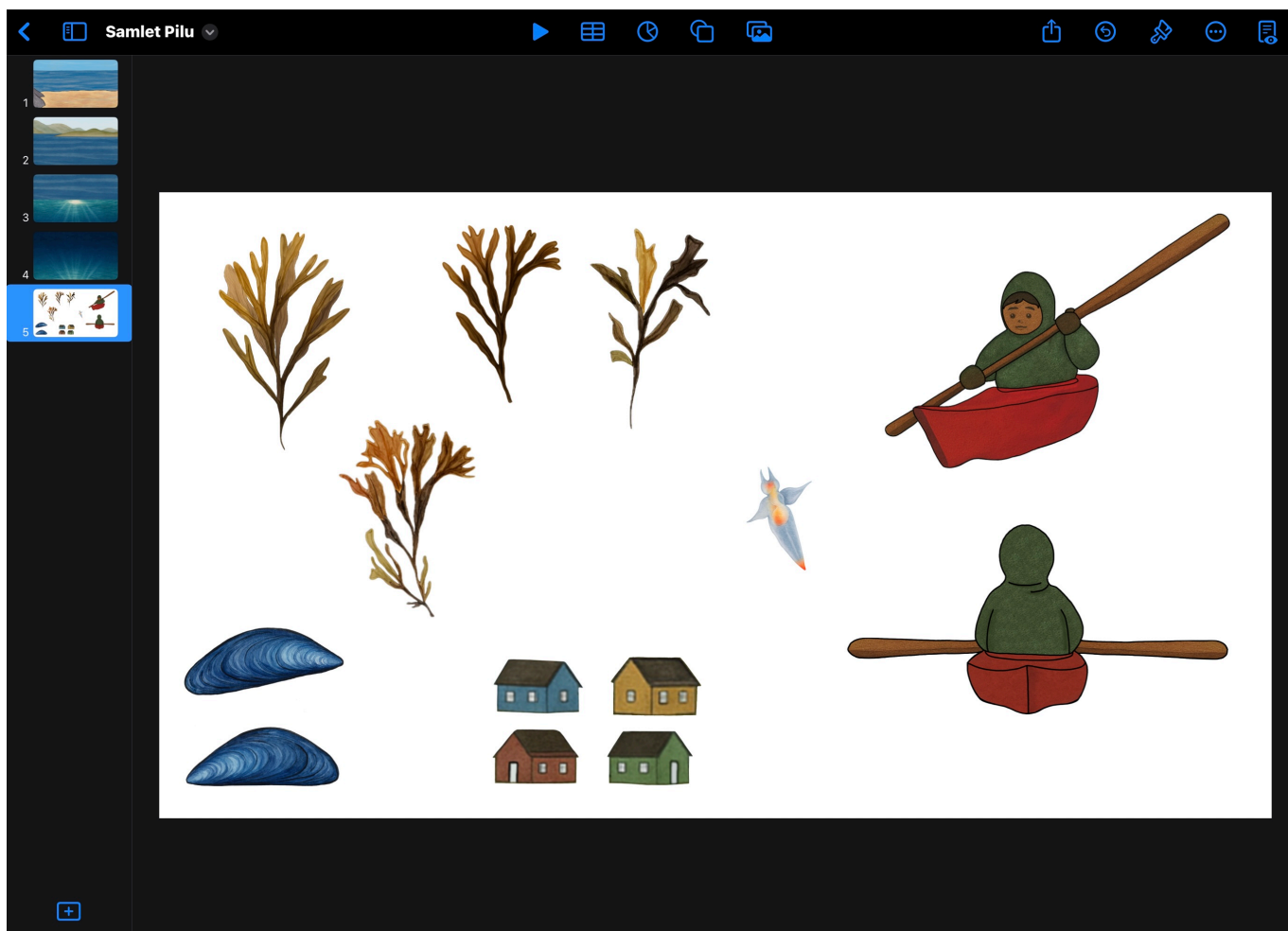




## Pilus rejse til Nede

### Sådan gør du:

1. Forklar eleverne, at Pilus rejse til Nede skal laves som en animation i **Keynote**.
2. Eleverne skal skanne QR-kode A i "QR-kode til print 2" for at åbne filen i Keynote. Når den er åbnet, skal de trykke på REDIGER i øverste højre hjørne, så de forskellige ting, der skal være på scenerne kan flyttes rundt.
3. Slides 1-4 viser scenerne. Materialerne, der skal flyttes til scenerne findes på slide 5. Eleverne skal kopiere de ønskede ting fra slide 5 og placere dem i de relevante scener. Vis videovejledningen i QR-kode B i "QR-koden til print 2".
4. Når materialerne er placeret, skal animationen begynde: Eleverne trykker på det objekt, der skal bevæges, og vælger Animer. Der kommer 3 muligheder frem: "Tilføj byg ind", "Tilføj handling" og "Tilføj byg ud". Eleverne skal bruge "Tilføj handling". Hvis eleverne har brug for hjælp til animering, er der videovejledning i QR-kode C i "QR-koden til print 2", som eleverne kan skanne.
5. Eleverne kan indsætte havlyden i Keynote, som de tidligere har optaget.
6. Til sidst skal eleverne præsentere deres animation i Keynote. De skal derefter uploade deres færdige produkt til AtuaLog, sammen med en kort forklaring om deres produktion.





## Fag

Grønlandsk/Dansk/  
Naturfag/Design

## Arbejds måde

Eleven arbejder alene  
under aktiviteten

## Aktivitet

Eleverne skal afprøve at arbejde som biologer. De skal skrive deres viden om skygger ned på papir og lave en tegning af Skygger.

## Kivitsisa Akademi

Læs mere om Book Creator  
på siden.



Book Creator

3

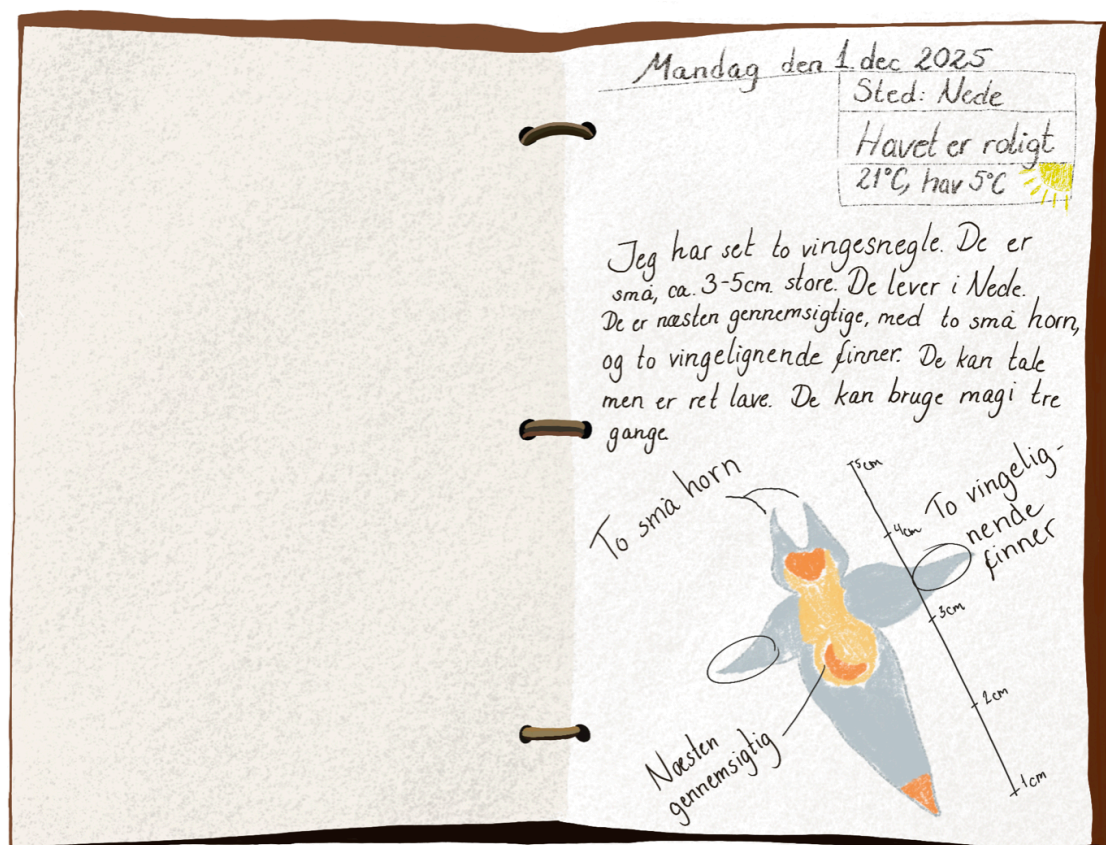
Efter læsning af kapitel 8-11 kan aktiviteten laves.



## Ny dyreart fundet - af elever

### Sådan gør du:

1. Fortæl eleverne at de nu skal være feltbiologer, for Pilu har mødt væsener, der kaldes Skygger. Ingen ved præcist hvad de er. Elevernes opgave er at samle viden om Skyggerne og skrive feltnotater om dem.
2. Læs det her intro højt for eleverne:  
"Der er væsener i Oppe, der kaldes Skygger. Ingen forklarer dem direkte, ikke engang Aataalianguaq ved alt om dem. Man får kun glimt af dem gennem teksten og Pilus øjne. I skal nu undersøge som feltbiologer, der skal samle viden, som når man opdager en ny dyreart. Jeres opgave som feltbiologer er at finde ud af, hvad skyggerne er, hvor de lever, hvordan de ser ud, og hvad de gør ved mennesker. I skal samle viden om Skyggerne i et feltnotat, og tegne dem".
3. Eleverne skal lave deres egen feltnotat om Skygger på et stykke papir, hvor de skriver informationer og tegner en tegning af en skygge. Når feltnotatet er færdigt, tager de et billede og sætter det ind i deres AtuaLog. Nedenstående er et feltnotat om Aataalianguaq, som eleverne kan hente inspiration fra.
4. Eleverne feltnotat skal indeholde informationer om:
  - Hvor Skyggerne bor
  - Hvornår de kommer frem, og hvornår de forsvinder igen
  - Hvordan de ser ud
  - Hvad de gør ved mennesker





**Arbejds måde**  
Parvis

**Aktivitet**

Eleverne skal arbejde som både anmeldere og designere. De skal vise deres forståelse af bogen *Pilu* ved at forestille sig, at bogen filmatiseres. Deres opgave er at lave en filmplakat, der reklamerer for den nye film.

**Kivitsisa Akademi**  
Læs mere om Pages på siden.



Pages

## Pilu skal filmatiseres, lav en filmplakat.

### Sådan gør du:

1. Når eleverne har skannet QR-koden, åbner de filen i Pages. Opgaven står i filen. Her får de fire forskellige baggrunde og én side med små illustrationer (kajak, huse, tang, muslinger osv.), som de kan kopiere og sætte ind.
2. Eleverne skal vise deres forståelse af bogen og deres oplevelser fra læsningen gennem tekst og billeder. Eleverne skal arbejde som både anmeldere og designere. Fortæl eleverne, at de skal forestille sig, at bogen *Pilu* bliver filmatiseret. Derfor skal de lave en filmplakat, som reklamerer for filmen. Eleverne skal bruge "QR-kode til udskrivning 3" i deres arbejde med plakaten. I QR-koden findes flere elementer, som de kan vælge imellem. Eleverne skal vælge de elementer, de vil bruge, og slette dem, de ikke har brug for.
3. Tal i klassen om, hvad der gør en filmplakat spændende og interessant. Vis eksempler. Tal om farver, stemning, brug af ord og korte beskrivelser, samt filmens anmeldelser.
4. Forklar eleverne, hvordan de skal arbejde:
  - Arbejd to og to
  - Udfyld "Filmplakat-guide til print"
  - Brug det udfyldte arbejdsark til at lave selve plakaten i Pages ved hjælp af QR-koden. Det er også en mulighed at tegne på et stykke papir.Eleverne skal:
  - Vælge én af de fire baggrunde
  - Designe deres filmplakat på denne ene side
  - Ændre, kopiere eller slette den tekst, der står i forvejen
  - Bruge pensel-ikonet til at ændre farve, skrift og størrelse
  - Kopiere elementer fra den sidste side og placere dem, hvor de vil
5. Til sidst tager eleverne et billede af deres færdige filmplakat, og lægger det i deres AtuaLog som dokumentation.



Eksempel på en filmplakat

Lavet af AI

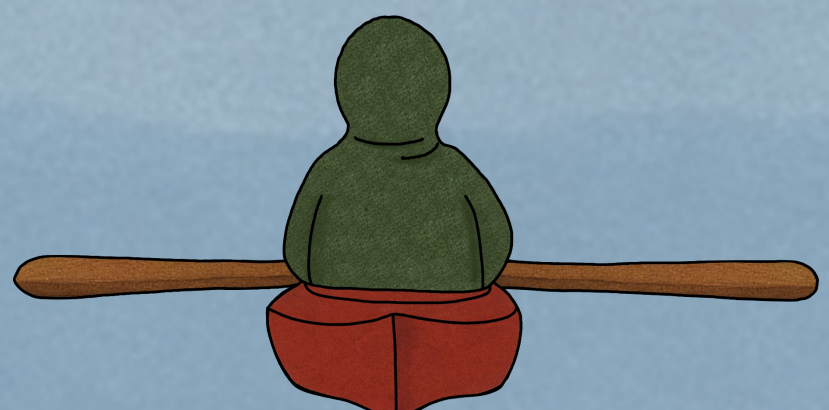


# QR-kode til print 1

Pilu er forsvundet - Lav en notits!



I QR-koden findes et eksempel på en notits, som I skal undersøge sammen.





# QR-kode til print 2

## Pilus rejse til Nede

QR-kode A



Hent opgaver i Keynote via QR-koden.

QR-kode B



Se videovejledning til at placere fra slide 5 til scener via QR-koden.

QR-kode C



Se videovejledning til at animere i Keynote via QR-koden.





# QR-kode til print 3

## Pilu filmatiseres, lav en filmplakat!



I kan finde Pages-skabelonen, som I skal bruge til at lave plakaten via QR-koden.

Plakatilørnermut ikorfartut anillatitassaq

|                                                             |                                                                                            |
|-------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>Filmip egep</b></p> <p>Film: <input type="text"/></p> | <p><b>Plakatilørnermut ikorfartut anillatitassaq</b></p> <p>Film: <input type="text"/></p> |
| <p><b>Filmip egep</b></p> <p>Film: <input type="text"/></p> | <p><b>Plakatilørnermut ikorfartut anillatitassaq</b></p> <p>Film: <input type="text"/></p> |
| <p><b>Filmip egep</b></p> <p>Film: <input type="text"/></p> | <p><b>Plakatilørnermut ikorfartut anillatitassaq</b></p> <p>Film: <input type="text"/></p> |
| <p><b>Filmip egep</b></p> <p>Film: <input type="text"/></p> | <p><b>Plakatilørnermut ikorfartut anillatitassaq</b></p> <p>Film: <input type="text"/></p> |
| <p><b>Filmip egep</b></p> <p>Film: <input type="text"/></p> | <p><b>Plakatilørnermut ikorfartut anillatitassaq</b></p> <p>Film: <input type="text"/></p> |
| <p><b>Filmip egep</b></p> <p>Film: <input type="text"/></p> | <p><b>Plakatilørnermut ikorfartut anillatitassaq</b></p> <p>Film: <input type="text"/></p> |

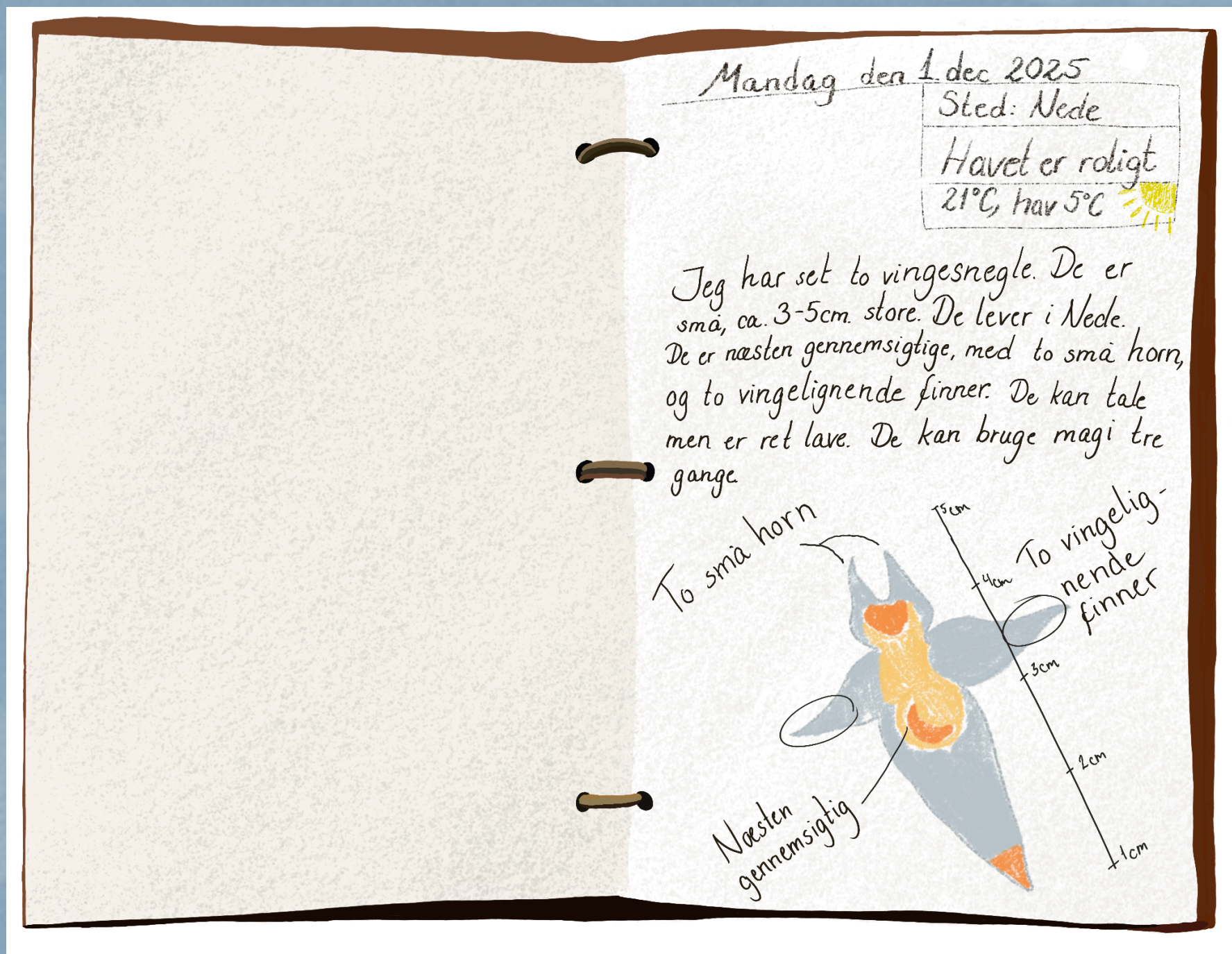
Før I går i gang med at lave plakaten, skal I først udfylde filmplakat-guiden, som læreren har printet ud.





# Inspiration til print

## Eleverne finder ny dyreart







## **Pilu - Lærervejledning**

Forfattere: Magdalene Abelsen/AtuaFun og Manumina Jakobsen/Ilikkarta

Redaktør: Anna Karina Kâjangmat Lyberth

Illustrator: Manumina Jakobsen/Ilikkarta

Grafisk tilrettelæggelse: Magdalene Abelsen/AtuaFun og Aqqalu Augustussen/Tappiut Design Studio

Grønlands Selvstyre

© Ilinnisiorkfik Undervisningsmiddelforlag 2026

Tilhørende bog:

Pilu, udgivet af: milik publishing.

Den grønlandske udgave af bogen er sendt til skolerne. Bogen findes også på Ilinnisiorkfiks ibogsportal. Den danske udgave kan købes direkte hos milik publishing.

## **Alle rettigheder forbeholdes**

Mekanisk, fotografisk eller anden gengivelse, herunder ved radio- eller fjernsynsudsendelse, af denne bog eller afsnit af den uden forlagets skriftlige samtykke, er forbudt. Undtaget herfra er korte uddrag til brug i omtale og anmeldelser.