
Distance
LEARNING
through **PLAY**

**Reversed
Superheroes**
Lærervejledning

INDHOLD

#) Introduktion 4

A Lærervejledning

- 1.a Kommunikation 5
- 1.b Anslag: The Alter Ego 6

Før-task-fasen

- 2.a Klarlægning af læringsmål og kompetencer 7
- 2.b Informationsindsamling 8
- 2.c Træn ordforråd med interaktive flashcards og spil 10
- 2.d Knee to Knee 14

Task-fasen

- 3.a Chasing the Red Lantern - et escape room 18

Efter-task-fasen

- 4.a Real-Life Superhero Race - O-løb med tekstforståelse 20
- 4.b Watson's Word Wall 24
- 4.c Elevproduktion 28

Evaluering

- 5.a Evaluering og feedback 32

B Ressourcer til Reversed Superheroes 36

Introduktion

Optakten til forløbet Reversed Superheroes er lærerens egen præsentation af sig selv som én af hverdagens superhelte. I samme åndedrag klarlægges forløbets læringsmål, og hvad der skal arbejdes med i store træk.

Forløbet tager udgangspunkt i principperne inden for taskbaseret fremmedsprogsundervisning, og består af tre faser: før-taskfasen, taskfasen og efter-taskfasen. Undervisningen bygger på et kommunikativt sprogsyn og består af en række tasks og aktiviteter med fokus på problemløsning. Tanken er, at eleverne har rig mulighed for at få deres engelske sprog i spil og samtidigt arbejde videre med deres sprog. Fokus er på mening, kreativitet og leg snarere end på korrekt form.

Selve forløber indledes af en fælles brainstorm af ordforråd og kulturviden omkring temaet Superheroes. Det fælles ordforråd anvendes i interaktive opgaver og spil i Quizlet, hvor eleverne afslutningsvist dyster mod hinanden. Knee-to-Knee er en efterfølgende mundtlig makkeraktivitet, hvor elever, skal gætte hinandens ord og få kommunikationsstrategierne i spil.

Taskfasens hovedfokus er et storyline-præget escape room, Chasing The Read Lantern, der tager udgangspunkt i et 360 graders billede af Piccadilly Circus, hvortil der er knyttet forskellige opgaver, billeder, videoer og ressourcer. Sammen skal eleverne følge historiens mange spor og i fællesskab løse opgaverne og undslippe rummet, komme videre i historien.

I efter efter-task-fasen arbejdes videre med sproget i Watson's Word Wall på en mere fabulerende vis, hvor elever skaber deres egne historier om fantasiens og virkelighedens superhelte. Aktiviteten fungerer som opvarmning til et elevprodukt, hvor eleverne kan genopfinde sig selv i alternative udgaver af virkelighedens superhelte.

1.a Kommunikation

Adgangen til en frit tilgængelig open-sourcekommunikationskanal, som eleverne søger, findes nok ikke i en udgave, skolen vil stå inde for. Vi forudsætter derfor, at de sædvanlige kanaler: Meebook, Min Uddannelse, Viggo, Aula el. lign. er til rådighed.

Ønsker man en mere styret udgave, kan man afvikle det som møde i teams eller Meet. Dette kræver blot, at eleverne arbejder med materialet på samme tid.

En praktisk tilgang, som er set virke i praksis, er at lave et klasse Meet til det fælles arbejde og et antal breakout rooms, pr. 2-3 elever, udvalgt fra transparente kriterier.

I en vis udstrækning, bør man være opmærksom på parallel kommunikation, afhængig af klasse miljøet. Erfaringer viser, at især overbygningselever ofte kører kommunikation på fx Snapchat, Yellow (Yu bo) eller Messenger.

Distance **LEARNING** through **PLAY**

1.b Anslag: The Alter Ego

Denne animerede sekvens, som lavet med Powtoon, kan bruges som optakt til superhero-temaet. Den lille film udgør en narrativ ramme om forløbet. Læreren præsenterer sig her som én af virkelighedens superhelte, hvor eleverne i det afsluttende produkt skal gøre noget lignende.

Alternativt kan læreren kan også stille sig op i klassen og udgive sig for at være en superhelt, hvor lærerens sædvanlige identitet blot er et alter ego.

Kun fantasien sætter grænser og den legende tilgang er skudt i gang!



Lær mere om Powtoon på SkoleTube:
<https://skoletubeguide.dk/project/powtoon/>

2.a Klarlægning af læringsmål og kompetencer

Start-up: Feed-up-samtaler før forløbet/fælles på klassen

What are we going to learn?
What is your objective/Hvad er dit/jeres mål?
Where are you going/Hvor skal jeg/I hen?

Introduktion af forløbets læringsmål:

1. Eleven kan deltage i samtalen ved brug af kommunikationsstrategier
2. Eleven kan lege med engelsk ordforråd og bruge sproget på nye måder
3. Eleven kan løse problemer på engelsk i samspil med andre
4. Eleven kan udvikle et produkt, hvor de genopfinder sig selv som en alternativ superhelt

2.b Informationsindsamling

Brainstorm af fælles ordforråd om temaet Superheroes

Fælles Mål

- Skriftlig kommunikation: Sprogligt fokus
- Kultur og samfund: Interkulturel kontakt

Varighed: 15 - 20 minutter

Placering: I klassen eller i et fælles online forum

Digitale værktøjer:

Padlet er et let anvendeligt værktøj, som i dette tilfælde er valgt brugt som en interaktiv tavle til fælles brainstorming. Padlet kan anvendes på utroligt mange måder mellem lærer og den enkelte elev, mellem lærer og grupper af elever og i klassen generelt. Overvej grundigt hvilke muligheder der sættes flueben ved i menu-funktionen. Her afgøres bl.a. hvem, der må hvad med andres arbejde.

Andre materialer: Elevernes egne devices, pc, tablet eller mobil.

Beskrivelse

Elicitering af elevernes baggrundsviden om superhelte i engelsktalende kultur. Det drejer sig om fælles erfaringer og viden fra film, tegneserier, subkulturer m.m. Formålet er at opbygge et fælles ordforråd om emnet, som udvides under det videre forløb. Ordforrådet anvendes under senere ordforrådslege og - aktiviteter. Denne brainstorm foregår fælles på klassen.

Lærereens oplæg kan være følgende:

Superheroes - vocabulary brainstorm

What do you associate with the concept of Superheroes? What do superheroes look like: How do they dress? What can they do? What is a typical setting? Add any words and vocabulary that comes to mind. Remember to name your post!

Oplægget findes også på nedenstående padlet.



Eksempel på interaktiv tavle:

Denne padlet kan frit kopieres til brug ved aktiviteten:

<https://padlet.com/lfpo/superherobrainstorm>

Følg linket ind på siden, og vælg funktionen, "remake" øverst til højre, og lav din egen padlet til brug i din klasse.

Lad evt. eleverne skrive eller sige sætninger med udvalgte ord til slut med en makker.

2.c Træn ordforråd med interaktive flashcards og spil. Quizlet – en legende tilgang til ordforrådsarbejde med lyd!

Fælles Mål

Skriftlig kommunikation: Læsning, skrivning og sprogligt fokus

Mundtlig kommunikation: Lytning

Varighed: 30 - 45 minutter

Placering: I klassen og/ eller online

Digitale værktøjer

Quizlet er et online værktøj, der tillader dig at finde og anvende andres faglige quizzes, samt lave dine egne. Fordelen ved Quizlet er, at du kan gøre brug af allerede eksisterende quizzes. Desuden giver Quizlet dig mulighed for at træne ord og begreber på mange forskellige måder med en legende tilgang. Det kan være ordforråd, genrebegreber, læseforståelse eller grammatik.

Quizlet kan bruges på alle klassetrin. Du kan også tilgå siden fra pc, tablets og telefon - [IOS](#) og [Android](#).

Andre materialer: Høretelefoner til lyd-funktionen

Beskrivelse

Eleverne skal arbejde med et grundlæggende ordforråd til temaet Superheroes. Ordforrådet er sammensat af elevernes fælles ordforråd og ordforråd, som læreren har udvalgt som værende kendetegnende for temaet.

Opgaven er lavet af læreren på forhånd og tilsendt eleverne i form af et link. Således kommer hver elev direkte ind på opgaven og kan gå i gang hver for sig. Opgaverne er følgende: flashcards, learn, write, spell og test. Alle ordkort kan flippes for læse eller høre den rigtige løsning. Eleven arbejder sig ned igennem ordkortene ved at bruge højrepilen.

De sidste opgaver er af spilmæssig karakter: Match, Gravity og Live. Alle opgaver er selvrettende og individuelle, bortset fra Live, som laves sammen med andre online.



**Eksempelopgave til træning af de fælles ordforråd
om Superheroes:**

<https://quizlet.com/528145082/superhero-vocabulary-flash-cards/>

Sættet indeholder 30 ord med tilhørende billeder. Du kan gratis lave din egen bruger og derefter kopiere den ovennævnte opgave. Brug kopiering ikonet under det første flashcard. Du kan også vælge at ændre i de enkelte kort eller tilføje flere kort. Billedforslag ligger i systemet.

Variation

Hvis man vil lave en klassekonkurrence, er Quizlet Live en god ide. I Quizlet Live inddeles eleverne automatisk i grupper, og man kan manuelt ændre i disse. Hver gruppe får et spørgsmål og nogle svarmuligheder på deres skærme. Kun én elev i gruppen sidder med det rigtige svar foran sig. Svarer gruppen rigtigt, rykker de frem på et scoreboard, som er vist oppe på tavlen. Svarer de forkert, rykker de tilbage.

Pointen er, at eleverne er nødt til at snakke sammen for at finde det rigtige svar og score point. De sidder med forskellige svarmuligheder og er lidt tidspresset af de andre grupper, hvorfor flere i gruppen hjælper til.

Man har et fælles ansvar!



2.d Knee to Knee

En sjov task med informationskløft, hvor de kommunikative strategier virkelig kommer i spil!

Fælles Mål:

Mundtlig kommunikation:
Samtale, lytning, kommunikative strategier og sprogligt fokus

Varighed: 10 - 20 minutter

Placering: To og to sammen i klassen eller online i et breakout room

Digitale værktøjer:

Generelt

AhaSlides er et præsentationsværktøj som Power Point, Slides m. fl.

Men hvor andre lignende kræver aktivering af andre apps for at kunne være interaktive med modtageren, kan man, i en lidt begrænset form, gøre dette direkte fra AhaSlides. Her er der to sæt slides, ét til deltager A og ét til deltager B.

Deltagerdelen

Når deltagerne følger linket, kommer de direkte til spil og skal blot trykke "play".

Spillet kan følges under tilrettelæggelsen, som participant view.

Værktøjet kan findes her: <https://www.skoletube.dk/app/ahaslides>

Andre materialer: Alternativt kan man bruge en almindelig tavle/projektor.

Beskrivelse

Eleverne sidder to og to, knæ mod knæ. Den ene elev, A, kan se tavlen, den anden elev, B, har ryggen til. Den, som kan se tavlen, skal forklare det ord første ord fra en liste.

Inden aktiviteten starter, er det en god idé at introducere de nødvendige chunks/gambitter til at forklare de forskellige ord med.

Chunks og gambitter

It's a famous person/ ... an object/... a natural resource

/...a concept/ ...an ability etc.

It's made of cloth/... stone/... brick etc.

It has a round shape/...square shape

You wear it on.../You live in...

Er man fysisk i klassen, kan læreren skrive følgende ord på tavle/smartboard:

Superhero vocabulary

Runde 1:

a hero, a costume, a disguise, boots, a mask,

Runde 1:

a cape, powers, to lift, strength, x-ray vision, indestructible

Runde 2:

to fly, speed, superpowers, to run, an identity

Runde 2:

a secret, a cave, headquarters, a meteorite, radiation

Runde 3:

to save, invisible, a sidekick, a nemesis, a vigilante

Runde 3

a villain, a battle, the Universe, kryptonite, origin

Foregår undervisningen som fjernundervisning, kan eleverne/læreren benytte følgende link:

<https://audience.ahaslides.com/jgunkxdbxl>

Ordet, der skal gættes, er tabu dvs. målet er, at makkeren gætter ordet uden, at det nævnes, men alene på basis af forklaringen.

Når ordet er gættet, går man videre til det næste ord. Det samme gælder, hvis makkeren ikke kan gætte ordet.

Husk fokus på kommunikationsstrategier!

Gestik og et afslappet forhold til code-switching er en nødvendighed – alle sprogstrategier skal i brug! Først er A risktaker, og B støtter op omkring forklaringen, stiller opklarende spørgsmål og hjælper A med at holde samtalen i gang. Derefter byttes roller, og A stilladserer B ved at stille spørgsmål, hjælp til ord o.lign.

Når de fleste ord er gættet, kan læreren gennemgå udtalen fælles på klassen, og nu skal eleverne konstruere sætninger med de nye ord i tematisk sammenhæng.

Variation

Man kan variere denne sprogleg i en uendelighed. Den kan også bruges til at genfortælle filmklip uden lyd, Silent Movie Knee-to-Knee. Her skal B-makkeren genfortælle det, som han/hun forstod af det A-makkeren lige har fortalt. Derefter ser man filmklippet fælles på klassen.

Aktiviteten er velegnet som en indledende øvelse til kortfilm eller i forbindelse med anslaget til en spillefilm, hvis der er meget handling.



Distance **LEARNING** through **PLAY**

3.a Chasing the Red Lantern - et escape room. Fælles problemløsning i en narrativ ramme.

Fælles Mål

Mundtlig kommunikation: Samtale og lytning

Skriftlig kommunikation: Læsning

Kultur og samfund: Interkulturel kontakt

Introduktion af escape room som koncept og ditto ordforråd: Chunks og gambitter til makkersamtalen introduceres på forhånd

Varighed: 30 - 40 minutter minutter

Placering: Online sammen med makker(e) i et escape room

Digitale værktøjer:

Der er brugt programmet ThingLink fra SkoleTube, og Google Analyse. En kort gennemgang af opbygningen af et escape room er i nedenstående

instruktionsvideo: <https://youtu.be/j83EFSe0EuM>

Andre materialer: Ingen

Beskrivelse:

Chasing the Red Lantern:

Historien tager sit udgangspunkt på Piccadilly Circus i et 360 graders foto. Opgaven handler om at få indsamlet ti clues i form af forskellige ord og tal, som er skjult bag opgaver både på selve Piccadilly Circus, men også i andre scener, som man får adgang til undervejs.

Man kan f.eks. klikke på biografen og se en film med en alternativ real-life superhero: Mr. Bean – Super-Bean og samle clues i filmen, for at komme videre. Derefter klikkes rundt på ting og mennesker og samle ordforråd. Klikke på dots og få stillet en opgave, som skal løses for at få samlet clues for til sidst at kunne komme med The Underground til Paddington Station, hvor The Red Lantern bor.

Kortlink til Chasing the Red Lantern:
cfurlink.dk/theredlantern

Escape roomet kan med fordel løses sammen med en makker eller 3 og 3. Samtalen foregår over Zoom, Skype el.lign., mens man løser opgaven i fællesskab.

Nedenstående video giver et overblik over rummet. Der findes desuden et walk-through manuskript dertil.



4.a Real-Life Superhero Race - O-løb med tekstforståelse

Få baggrundsviden om real-life superheroes på en sjov og aktiv måde med orienteringsløb med GPS eller QR-koder.

Fælles Mål:

Mundtlig kommunikation: samtale og lytning og sproglæringsstrategier

Skriftlig kommunikation: læsning og sproglæringsstrategier

Kultur og samfund: Interkulturel kontakt

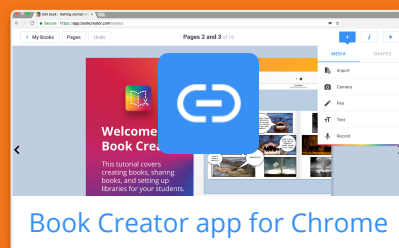
Varighed: 45 - 60 min.

Placering: Udenfor i skolegården eller skolens nærområde

Andre materialer: Mobil + evt. ophængte plastikklommer med ark m. QR-koder.

Eksempelopgaver, Real-Life Superhero Race.

Du kan finde løbet i to versioner. Dels på Find2Learn, som et online GPS-løb og dels som et QR-kode-løb til print her:



Beskrivelse

Sæt posterne op spredt rundt uden for i et afgrænset område. Nummerér evt. posterne, hvis eleverne skal holde styr på, om de går i en bestemt rækkefølge. Ved hver post, skal der være en tekst eller video med Multiple Choice svar, som hentes ned via QR-koder.

Eleverne skal nu bevæge sig fra post til post. De skal læse afsnittene og se videoerne og vælge den rigtige overskrift til teksterne. Det er mest hensigtsmæssigt, at eleverne går sammen to og to, så de kan diskutere opgaven, før det rigtige svar registreres med mobilen.

Når eleverne er færdige, kan svarene gennemgås på klassen.

Det digitale værktøj Find2Learn

Generelt er værktøjet udviklet til at lave o-løb med virtuelle poster til fx at forankre faglig viden koblet sammen med bevægelse. Dette gøres ved, at man på de forskellige poster stiller opgaver ud fra fx den tematiske ramme i et undervisningsforløb. Find2Learn tilbyder forskellige former for opgavetyper som: Multiple Choice og tekstsvar.

OBS: Det forudsætter, at skolen har købt abonnement til Find2Learn, for at bruge dette værktøj.

Løbstilrettelæggerdelen

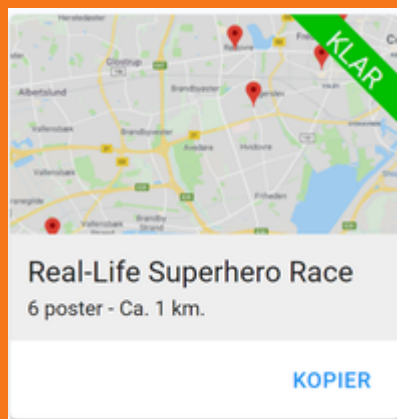
Gå ind på <https://beta.find2learn.dk/creatorace>. Du kan her enten bygge et løb op fra bunden eller vælge et eksisterende løb i biblioteket, og lave tilpasning af løbet senere.

Hvis du vælger at bygge løbet op fra bunden, bliver du bedt om at angive titel, fag, klassetrin og varighed. Derefter vælger du løbstype, afhænger af hvordan du ønsker løbet organiseret. Du kan herefter begynde at oprette poster, spørgsmål, svar og placering, foregår i Google Fotos, scrolle dig til det geografisk relevante område.

Til sidst angives, hvornår løbet er aktivt.

Deltagerdelen

Deltagerne skal installere appen find2Learn på deres telefon. Når de åbner appen, kommer deltagerne ind på en loginside, hvor de skal opgive løb-id og adgangskode. Begge dele kan læreren se under løbsbeskrivelsen og herefter starter løbet og tiden, hvis tilrettelæggeren har angivet en. Eleverne vil nu få vist en eller flere poster, afhængig af løbstypen, som de kan bevæge sig hen til. Når de ankommer til positionen, popper postens opgave automatisk op på telefonen.



Maps can only be
viewed online

Tilpasning af eksisterende løb

På <https://beta.find2learn.dk/> går du ind i "bibliotek" og vælger det løb, du ønsker at tilpasse, fx Real-Life Superhero Race. Løbet finder du ved at taste "superhelte" eller "superheroes" under søgeord. Klik på "kopiér løb". Tjek om postindholdet er som ønsket og scrol rundt i kortet, til du kommer hen i det geografisk relevante område.

Variation:

Klip en tekst op i passende afsnit. Fjern potentielle overskrifter og skriv dem på et separat stykke papir, sat ind i en tabel el.lign. Giv eleverne en kopi af overskrifterne. Hvert hold får deres egen farve. Under hver post hænges nu en konvolut, hvor eleverne kan poste deres forslag. Lad dem skrive deres navne bag på overskriften. Når aktiviteten er gennemført, gennemgås de rigtige svar på klassen.

4.b Watson's Word Wall

Repetér og aktivér skriftligt ordforråd i en mundtlig fortælling

Fælles Mål:

Mundtlig kommunikation: Samtale, sprogligt fokus
og kommunikationsstrategier
Skriftlig kommunikation: Læsning

Varighed: 15 - 20 minutter

Placering: Aktiviteten udføres med en makker eller i mindre grupper på klassen eller alternativt i et breakout room online.

Wordwall Superhero						NAME:
1. Hero	2. Costume	3. Disguise	4. Boots	5. Mask	6. Cape	
7. Super Powers	8. Muscles	9. Strength	10. X-ray vision	11. Invulnerability	12. Intenducible	
13. To fly	14. To lift	15. To run	16. A secret	17. Identity	18. Cave	
19. Headquarters	20. Aferovorte	21. an Origin	22. Mythology	23. Sidekick	24. Villain	
25. Nemesis	26. Bacle	27. Universe	28. Vigilance	29. Rouge	30. Power	
31. Speed	32. Weed					

Word Wall resource

Word Wall er et enkelt at bruge program til vendespil, lykkehjul m.m. Brugen er enkel, man vælger en af de prædefinerede templates, fylder indholdet ind og lægger det som mine spil og deler linket. Det hele er lagt meget intuitivt ud og er lige til at gå til.

Deltagerdelen

Når deltagerne følger linket, kommer de direkte til spil og skal blot trykke play.

Tilpasning

Når man har lavet en kopi, linket Edit content, klikker man på det enkelte kort og redigerer indhold, ønskes en anden template klikker man på den. Den bliver automatisk gemt som: Copy of ...



Distance LEARNING through PLAY

Andre materialer:

Alternativt kan anvendes analoge ordkort. Se nedenunder.

a hero	a costume	a disguise
a cape	a mask	boots
x-ray vision	strength	superpowers
invisibility	indestructible	to fly
a secret	to run	to lift

Beskrivelse:

Eleverne sættes sammen 2-4 på hvert hold. Kortene klippes ud og lægges med bagsiden opad. Første spiller vender et ord og siger en relevant sætning temaet eller fortæller en historie, hvor ordet indgår. Næste spiller vender et kort og siger en sætning, eller fortsætter historien. Det er en god aktivitet til evaluering af eller træning af ordforråd.

Eksempel på digitale vendekort kan findes her:

<https://wordwall.net/resource/4989576/word-wall-superheroes>.

Kortene kan kopieres og redigeres, når man har lavet en gratis bruger på <https://wordwall.net>.

Variation: Aktivering og repetition af kendt ordforråd inden for et bestemt grammatisk område.



4.c Elevproduktion

The Creative Superhero Project

Invent yourself as an alternative superhero and make a creative presentation of yourself using the digital tool of your choice.

Fælles Mål

Mundtlig kommunikation: præsentation, sprogligt

fokus og kommunikationsstrategier

Skriftlig kommunikation: skrivning og

sproglæringsstrategier

Kultur og samfund: interkulturel kontakt, tekst og medier

Varighed: 90 - 120 minutter

Placering: I klassen

Digitale værktøjer

WeVideo, VoiceThread, BookCreator eller andet kreativt produktværktøj. Alle værktøjer ligger gratis tilgængelige på SkoleTube. Indsæt videoer fra SkoleTube + evt. link til hjælpesiderne



Andre materialer: Se elevarket, The Creative Superhero Project

Beskrivelse:

Start-up/warm-up

Se videoen Real-Life Superheroes Introducing Themselves:



Makkersamtale om at være helt/superhelt:

Do you need special abilities to be a hero or can anyone be it?

Which abilities would you like to have?

How do you react when something dangerous happens?

Is it important to act/to help when something wrong happens, even if you're afraid?

How would you like to make a difference?

Do you have any personal hero or a person that you admire?

Why?

Distance **LEARNING** through **PLAY**

Chunks og gambitter til at diskutere med andre og udtrykke sin mening:

<i>well, yes, but</i>	<i>the truth is</i>	<i>I agree</i>
<i>let me see</i>	<i>but</i>	<i>I disagree</i>
<i>listen</i>	<i>that's because</i>	<i>what a shame</i>
<i>tell me</i>	<i>so</i>	<i>that's stupid</i>
<i>while I remember</i>	<i>to change the topic</i>	<i>oh, one more thing</i>
<i>by the way</i>	<i>I think</i>	<i>getting back to</i>
<i>can you tell me</i>	<i>in my opinion</i>	<i>well</i>
<i>imagine</i>	<i>I believe</i>	<i>I mean</i>
<i>you know</i>	<i>I don't think</i>	<i>in short</i>

Selve projektet

Derefter laver eleverne en præsentation af deres superhelte-persona. Det kan være en fordel at arbejde sammen med en makker, evt. som henholdsvis superhelten og hans/hendes hjælper.

Det digitale værktøj kan vælges ud fra de enkelte elevers forcer eller et didaktisk princip – hvorvidt man vil arbejde med en mundtlig eller en skriftlig præsentation.

Her er ideer til, hvad eleverne kan anvende til at strukturere fremlæggelsen:

1. *What is the name of your superhero identity?*
2. *What superpower do you have and how did you get them?*
3. *What sort of personality will your superhero identity have and how is it different from your alter ego?*
4. *Do your powers have a built-in weakness?*
5. *Do you have a special outfit – a logo, a cape, or a suit?*



6. *Does your hero have a special vehicle?*
7. *Does your hero have a secret headquarters and how is it like?*
8. *Do you have a battle cry/catch phrase?*
9. *Does your hero have a sidekick, and what is his/her story?*
10. *Is your hero fighting evil in general or specific types of evil? A specific nemesis or enemy?*

I præsentationen kan inddrages både konkrete rekvisitter og input fra engelsksprogede kulturer i form af billeder, filmklip og musik.

Hovedsagen er, at eleverne kan begrunde anvendelsen og hvordan disse input øger kvaliteten på deres produkt.

5.a Evaluering og feedback

Før-task-fasen

Feed-up-samtaler før forløbet/fælles på klassen:

Feed-up: *Hvad er dit mål? Hvor skal jeg hen?*

- Eleven kan deltage i samtalen ved brug af kommunikationsstrategier
- Eleven kan lege med engelsk ordforråd og bruge sproget på nye måder
- Eleven kan løse problemer på engelsk i samspil med andre
- Eleven kan udvikle et produkt, hvor de genopfinder sig selv som en alternativ superhelt

Læreriagttagelser undervejs kan fx foregå ved at iagttage eksempler på tegn på læring:

Niveau 1

Eleven kan deltage i samtalen med lange pauser og ved brug af enkelte kommunikationsstrategier.

Niveau 2

Eleven kan deltage i samtalen med en vis tøven og ved brug af flere kommunikationsstrategier.

Niveau 3

Eleven kan deltage i samtalen umiddelbart og ved brug af mange kommunikationsstrategier.

Lærerrolle/feedback:

Mens eleverne beskriver ordene og deres karakteristika, er det oplagt muligt for læreren at gå rundt iblandt eleverne og lytte til de tre evalueringspunkter og evt. hjælpe særligt svage elever med ordforråd, hvis det er nødvendigt. Foregår undervisningen online kan læreren være tilsvarende til stede i de tildelte breakout rooms.

Makkerparrene kan give hinanden feedback efter alle eller udvalgte mundtlige aktiviteter i forhold til:

Brugte vi kommunikative strategier?

Hjalp vi hinanden med at holde samtalen i gang?

Brugte vi det nye ordforråd?



Distance **LEARNING** through **PLAY**

Task-fasen

I denne fase er det oplagt at fokusere på samarbejde og problemløsning. Makkerparrene/de små grupper kan her give hinanden feedback med udgangspunkt i følgende kriterier:

- Arbejdede vi sammen om opgaven?
- Var vi gode til at lytte til hinandens forslag?
- Tog vi begge initiativ til at følge sporene?

Efter-taskfasen

Sproglig efterbearbejdning og produktudvikling.
Makkerevaluering gentages evt. som ovenfor:

Hvad forbedrede vi fra sidste gang?
Hvad kan vi gøre bedre?

The Creative Superhero Project

Feedback på præsentation af projekt i arbejdsgruppen i et breakout room eller på klassen.

Nævn 2 positive og en forbedring med hensyn til:

Fik vi svaret på spørgsmålene?
Fik vi inddraget film, billeder og musik, så produktet blev levende?
Hvordan arbejdede vi med at engagere publikum?

Afsluttende evaluering på forløbet

Feedback-samtaler til slut i hovedforløbet
Feedback

Hvor er du i forhold til læringsmålet?
Hvor er jeg i læreprocessen?
Er der delmål, der er nået?
Er der fremskridt?

Feed forward

Hvad er næste skridt for at nå målet?
Næste succeskriterie – næste læringsmål?

Distance **LEARNING** through **PLAY**

Ressourcer til Reversed Superheroes

Spillefilm

Spider-Man:

<http://ucsyd.mitcfu.dk/CFUFILM1077870>

The Amazing Spider-Man:

<http://ucsyd.mitcfu.dk/CFUFILM1077850>

The Incredibles:

<http://ucsyd.mitcfu.dk/CFUFILM1102822>

Kortfilm:

The Dynamic Double Standard:

<http://ucsyd.mitcfu.dk/TV0000110674>

Sidekick:

https://youtu.be/sZ_GfsUJdFo

Gifted:

<https://youtu.be/H2t5FM-LgZI>

Animerede kortfilm

Coin Operated:

<https://youtu.be/5L4DQVlcdg>

Super Bean:

<https://youtu.be/Eutqr-kNEng>

Reklamefilm

Cola-reklame:

https://youtu.be/5xlakV4c_Zg

Bil-reklame:

https://youtu.be/5xlakV4c_Zg

Top 5 female superheroes:

<https://youtu.be/lz8Owule1kE>

Dokumentarer

Documentary:

https://youtu.be/ySOOLp_SoDw

Superheroes introducing themselves:

https://youtu.be/9H_xHpWWozM - make your own superhero name + reason why

Sange

Amazing Superheroes:

<https://learnenglishkids.britishcouncil.org/songs/amazing-superheroes>

Spider-Man's original theme song:

https://www.youtube.com/watch?v=SUtziaZlDeE&feature=youtu.be&ab_channel=battyguy

Spil til engelskundervisningen

Analogt spil:

<https://en.islcollective.com/english-esl-worksheets/grammar/present-simple-tense/i-can-do-it-superhero-game/49620>

Læsning

Read about the Marvel characters:

<https://www.marvel.com/characters>

Ordforråd

Superhero dictionary:

<http://shdictionary.tripod.com/pages/all.html>

Fra Quizlet: <https://quizlet.com/346015329/more4-unit-8-superheroes-words-in-use-sentences-wb-p-53-flash-cards/>

Distance **LEARNING** through **PLAY**

Læringsvideo og interaktive videoopgaver

Adjektiver og Superlativer:

<http://oomongzu.com/elementary/comparative-and-superlative-adjectives/>

Video-opgave med The Incredibles:

<https://youtu.be/Rnww09Zol6w>

What makes a hero/6 minute English:

<https://www.bbc.co.uk/learningenglish/features/6-minute-english/ep-06112014>

Interactive videoopgaver

Videoopgave til Mr. Bean:

<https://en.islcollective.com/video-lessons/superhero-bean-part-2>

Videoopgave til Spider-Man:

<https://en.islcollective.com/video-lessons/superheroes>

Ted talk

What makes a hero?

<https://ed.ted.com/lessons/what-makes-a-hero-matthew-winkler>

Speaking/discussions

<https://esldiscussions.com/h/heroes.html>

<https://www.eslconversationquestions.com/super-heroes/>

Skriftlige ideer

<https://foxhugh.com/communication/how-to-design-a-superhero/>

<https://allesl.com/your-superhero-story-superpowers/>

<https://www.pobble365.com/superhero-treats/>

create your own superhero:

<https://eslactive.com/projects/create-a-superhero/>

Læsning

<http://reallifesuperheroes.com/heroes/>