

Beskrivelse af forløb

Titel

Reversed Superheroes

Fag og klassetrin

Engelsk 7- 8. årgang

Tidsramme

Anslået ca. 3-4 uger á 3 lektioner

Formål og Mål

Formålet er at arbejde med temaet Real-Life Superheroes og mundtlig kommunikation på legende vis igennem brug af aktiviteter, der bruger lege, spil og konkurrencemomentet som motivationsfaktor. Fokus er på ordforrådstilegnelse og løsning af opgaver i fællesskab samt skabelse af kreative digitale elevprodukter, hvor eleven genopfinder sig selv som en alternativ superhelt.

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

Kort resume

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 forløbet indledes af en fælles brainstorm af ordforråd og kulturviden om 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 Red 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, undslippe rummet og komme videre i historien.

I 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.

Beskrivelse af forløb

Hvorfor dette forløb

Forløbet Reversed Superheroes er indrammet af et narrativ, en historie om fiktionens og virkelighedens superhelte, hvor både læreren og eleverne kan gøre en forskel og genopfinde sig selv. Læreren lægger ud, men eleverne tager tråden op, hvor læreren startede ud. I løbet af perioden stifter eleverne også bekendtskab med virkelighedens superhelte, et bizart globalt kulturfænomen, men i særlig grad også en amerikansk subkultur, der bringer tegneseriens og filmens helte ud i virkelighedens verden.

Leg med ord, sprog og fantasi er centrale aspekter, der går igen både i de enkelte tasks og aktiviteter såvel som i slutproduktet. Der arbejdes med de mundtlige og skriftlige kompetencer, men det skal foregå efter legens principper. Det kan være, at man skal gætte, hvad den anden ved i en task med informationskløft, eller man sammen leger sig ind i historien om en forsvundet superhelt, hvor man sammen med en kammerat skal gætte gåder og løse opgaver for at komme i mål. Ofte er meningen først klar, når først målet er nået, men undervejs er man gensidigt afhængig af hinandens samarbejde og det fælles input for at nå dertil.

Teknologien kan bruges til at skabe rum for fantasien både IRL og virtuelt. Her kan elevernes fantasi kan få frit spil, og de kan bruge deres sprog og lære nyt. Fra start til slut er der i dette forløb lagt op til forskellige måder og teknologiske løsninger på at gennemføre de forskellige tasks og aktiviteter. Forløbet kan gennemføres som fjernundervisning og på afstand, eller man kan inddrage digitale værktøjer som delelementer i den daglige undervisning. Mulighederne er mange.

Fysisk bevægelse er endnu et vigtigt aspekt i dette forløb. Det er her inddraget i form af forskellige typer orienteringsløb. Materialet indeholder yderligere forslag til, hvordan man kan inddrage leg og bevægelse i aldersgruppen

Lærervejledning og ressourceoversigt

I **lærervejledningen, Reversed Superheroes**, er forløbet detaljeret beskrevet med de relevante digitale og analoge ressourcer. Find den her på SkoleTube:

<https://www.skoletube.dk/video/6222141/c18d31759c6656adc51efad0d88d6f2c>.

Du har også mulighed for at downloade eller print den i form af en pdf-fil.

Ressourcerne kan selvsagt bruges i en anden sammenhæng eller i en anden rækkefølge. I Den nedenstående rækkefølge er valgt af hensyn til en hensigtsmæssig introduktion og aktivering af ordforrådet i forløbet.

Oversigt over forløbets andre ressourcer:

Engelsksprogede slides til læreren: Reversed Superheroes in the Classroom - til download

Video/animation: My Alter Ego Powtoon: <https://youtu.be/6ZklqBBS7ml>

Padlet: Superheroes – vocabulary brainstorm: <https://padlet.com/lfpo/superherobrainstorm>

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

AhaSlides: Knee to Knee: <https://audience.ahaslides.com/jqunkxdbxl>

Intro video: Chasing the Red Lantern: <https://youtu.be/1PLzXaThzps>

Video: Escape view around: <https://youtu.be/qiVdUl8eq10>

Walk through: Chasing the Red Lantern – til print/download

Escape room: <https://www.thinglink.com/mediacard/1375086368257998850/>

Explainer video: How to make an escape room: https://youtu.be/rV_ypmWFOck

Analoge ordkort: Superhero vocabulary cards – til print/download

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

QR-kodeløb: Real-Life Superhero Race:

<https://www.skoletube.dk/video/6223249/eb9c848aacc3611059177ee33bec3bb8>

QR-kodeløb: Real-Life Superhero Race – til print/download

GPS-løb: Real-Life Superhero Race: <https://app.find2learn.dk> (søgeord: 'superhelte' eller 'superheroes')

Beskrivelse af forløb

Flere ideer til sprog, leg og bevægelse til aldersgruppen:

<https://sites.google.com/go.ucn.dk/fremmedsprogeng/leg-og-bev%C3%A6gelse/udskoling?authuser=0>

Elevarke til produkt: The Creative Superhero Project - til print/download

Læreresressourcer: Working with English Films: <http://mitcfu.dk/pv/CFUDK-eng-3.pdf>

Forløbets design:

Anslag

Eleverne engageres i forløbets fortælling og tema igennem lærerens optakt og 'afsløring' af sin egen drøm om egen superhelte-identitet. Dette skal selvfølgelig både forstås og gennemføres med en vis portion humor. Elicitering af det fælles ordforråd og kulturstof om superhelte er med til at tage udgangspunkt i fælles viden og erfaringer om temaet, hvilket giver alle eleverne fælles ejerskab til forløbet.

Elevproduktion og skabelse

Escape roomet er et eksempel på en fælles problemløsningstask, hvor nysgerrighed og samarbejde er fremdriftskraften. Opgaven er sjovest og løses bedst i fællesskab.

Alle kommunikative aktiviteter foregår i makkerpar eller i små grupper, som kan organiseres i separate digitale rum eller fysiske rum, hvilket fungerer godt i fremmedsprog, når fokus er på mundtlighed. I de små grupper skabes tryk og mod til at sige noget

I Watson's Word Wall kan lysten til at fabulere i fællesskab få frit spil i lidt større grupper.

Produktfasen med præsentation af eleverne egen indre superhelte lægger op til et mini-projekt og en bred opgave, hvor der er plads til kreative fortolkninger og spontane, legende fortolkninger af sig selv.

Elev peerfeedback

Undervejs i forløbet er der mulighed for, at eleverne kan arbejde med at give hinanden feedback på forskellig vis. I forbindelse med de kommunikative tasks foreslås peer-feedback i makkerpar og små grupper, hvor fokus er på processen (brug af ordforråd, makkerstilladsering og kommunikative strategier) og læringsmålenes fremgang snarere end på en fejlfinderkultur. I escape roomet og produktfasen er fokus på samarbejdet og modet til at byde ind på opgaven, og hvordan man sammen eller hver især kan arbejde videre.

Se specifikke forslag til peerfeedback i lærervejledningen, s. 32.

Afslutning og elevproduktion

Afslut forløbet med en fælles fremlæggelse på klassen eller online, hvor elevprodukter lægges i fælles skoletubekanal i forbindelse med feedbackfasen.

Alternativt til de foreslåede elevprodukter, kan eleverne lave deres egen escape room, hvor de både inkorporerer ideer fra den fælles fortælling til Watson's Word Wall og elementer fra orienteringsløbet og virkelighedens superhelte. Disse escape rooms skal selvfølgelig afprøves og forsøgt gennemført af de andre elever i klassen.

Ønsker man at forlænge forløbet et par uger, er det oplagt at inddrage spillefilm fra mitCFU og de generelle ressourcer til spillefilm i engelskundervisningen. Se forslag til film og andre ressourcer til elevernes egne escape room i lærervejledningen, s. 36.