

Vend billedbogen på hovedet

– her eksemplificeret ved 'Den store ordfabrik' (da, ty, fra, eng)

Legende, digitale (og analoge) tilgange til arbejdet med billedbogen i fremmedsprog.

Målgruppe: mellemtrin og alle sprog

3 dele = 3 klodssæt = 12 seancer

Struktur for de tre dele:

- *Refleksion*
- *Mellemrum*
- *Inspiration*
- *Mellemrum*
- *Konkrete ideer*
- *Mellemrum*
- *Videndeling og feedback (udvikling af fagteam i et didaktisk rum)*
- *Mellemrum: til næste gang...*



Klodssæt 1 - Den legende tilgang

Hvad er en legende tilgang?

Klods 1 (Refleksion)

Det store DLtP-spil for fremmedsprog

En inspirations- og refleksionsklods som indeholder:

- Et spil bestående af: Spilleplade, Spørgsmål i kategorierne mundtlig kommunikation, skriftlig kommunikation, kultur og samfund samt jokerspørgsmål indenfor DLtP.

I spillet reflekteres egen undervisning i relation til inddragelse af teknologier og legende tilgange. I samspil med de andre spillere får den enkelte lærer ideer og inspiration til at udvikle egen undervisning.

Desuden får deltagerne et fælles sprog, som er gavnligt i det videre professionelle samarbejde, fx i fagteams.

Spillet må desuden gerne løfte stemningen og bidrage til et godt samarbejds-klima.

Mellemrum 1: Deltagerne ser videoen *Kendetegn ved en legende tilgang*

Klods 2 (Inspiration)

Legende tilgang gennem digitale præsentationer

En inspirationsklods som indeholder:

- Eksempler på digitale ressourcer : Chatterpix, Padlet
(der tages udgangspunkt i deltagerens passion)
- Et arbejdsdokument "Kendetegn for leg" til refleksion og udvikling over legende tilgange

I videoen "Kendetegn ved en legende tilgang" præsenteres deltagerne i første mellemrum for de 5 pejlemærker til en legende tilgang i undervisningen. Efterfølgende deles og diskuteres dokumentet "Kendetegn for leg" med fagteamet. Dokumentet er udgangspunkt for efterfølgende øvelser, hvor lærerne bl.a. analyser og evt. justerer et kommende forløb i forhold til legende elementer.

Mellemrum 2: Mulighed for prøvehandlinger i undervisningen efterfølgende samt bestilling af en billedbog fra det lokale CFU ud fra huskelister vi har lavet - gerne 'Den store ordfabrik'.

Klods 3 (Konkrete ideer)

Legende, digital inspiration til arbejdet med billedbogen

En inspirationsklods som indeholder:

- Eksempler på digitale ressourcer som fx "TextingStory", "Talkr", "Chatterpix"
- Planlægning af en afprøvning

Deltagerens medbragte billedbøger er udgangspunkt for arbejdet med de digitale værktøjer og den efterfølgende planlægning af en afprøvning.

Mellemrum 3: Afprøvning i egen undervisning

Klods 4 (Videndeling og feedback)

Udvikling af fagteamet i et didaktisk rum

En Reflektions- og videndelingklods som indeholder:

- Facilitering af erfaringer ved strukturer som fx 'stjernestunder og snubletråde'
- Oplæsning af "Den store ordfabrik"

Deltagerne reflekterer over positive og/eller udfordrende oplevelser i relation til deres afprøvning ved hjælp af samtalestrukturer.

Oplæsning af "Den store ordfabrik" leder hen til arbejdet med næste klodssæt.

Klodssæt 2 - Forundring og motivation som kickstarter

Hvordan motiverer vi eleverne og fremmer forundring som didaktisk faktor?

Klods 1 (Refleksion)

Hvordan kan vi indlede en lektion anderledes og uventet?

En reflektionsklods som indeholder:

- Overraskende indledning (avatar)
- Motivationsord (fra teorien "5 former for motivation") tages op af en kurv
- Videndeling i forhold til temaet motivation mellem deltagerne via AHA-slides
- Faciliteret samtale om motivation og forundring
- Arbejdsdokument - 5 motivationsformer

Vi ønsker at deltagerne selv føler overraskelse, forundring og at noget er anderledes og således oplever motivationen. Ud fra dette arbejdes med motivationsteorier.

Mellemrum 1: Ud fra et arbejdsdokument bliver deltagerne bedt om at dokumentere hvilke af de 5 motivationsformer, de har anvendt eller oplevet i undervisningen.

Klods 2 (Inspiration)

Hvordan kan der arbejdes med elevernes forforståelse?

En inspirationsklods som indeholder:

- Analog og digital inspiration til forforståelse (sien, ordslanger m.m.)
- Nye ideer til arbejdet med padlet i arbejdet med forforståelsen

Deltagerne genererer sammen analoge og digitale ideer til arbejdet med elevernes forforståelse.

Mellemrum 2: Afprøvning af ideer i egen klasse

Klods 3 (Konkrete ideer)

Der fremstilles et idekatalog til et afvekslende arbejde med billedbogen

En innovations- og udviklingsklods som indeholder:

- foldebøger
- quizlet.com
- kategoriseringer af ordforråd
- lommefilm
- osv.

Med inspiration fra idekataloget planlægger deltagerne afprøvning af forskellige delelementer i egen undervisning.

Mellemrum 3: Med inspiration fra idekataloget planlægger deltagerne et lille forløb med udgangspunkt i billedbogen samt afprøver mindre delelementer i egen undervisning.

Klods 4 (Videndeling og feedback)

Udvikling af fagteamet i et didaktisk rum

En refleksions- og videndelingklods som indeholder:

- Erfaringsudveksling af afprøvningsne
- Oplæg og præsentation af Thinglink - forberedelse af markedspladsen i Thinglink

Denne seance afsluttes med at vise en markedsbod samt et 'skramlotek', som motiverer til at medbringe sjove, mærkelige, kreative artefakter til næste gang.

Mellemrum 4: Deltagerne orienterer sig i værktøjet Thinglink på skoletube (se videoer) og samler ting til 'skramloteket' som medbringes næste gang.

Klodssæt 3 - Markedet i Thinglink

Byg en virtuel markedsplads i Thinglink

Klods 1 (Refleksion)

En inspirations- og reflektionsklods som indeholder:

- Teori om artefakter og håndens betydning for elevens kognitive udvikling
- Opsamling - hvad har vi allerede gjort i forløbet?
- Fælles idegenerering - hvilke boder skal etableres, hvad skal 'sælges' i boderne?

Deltagerne bygger en bod i break-out rooms, bestemmer tema, ordkategorier og chunks, som skal sælges, fx fodboldord, regnvejsord, racercykelord + deres ordforbindelser.

Mellemrum 1: Deltagerne bygger markedsboden færdig, tager billeder af den og finder lovlige markedsbilleder på Pixabay.com

Deltagerne genbesøger evt. videoen om Thinglink i Skoletube

Klods 2 (Inspiration)

En inspirations- og innovationsklods som indeholder:

- Fremstilling af markedsbod i Thinglink - indsætte billeder og tags (mindst 3 tags, fx mundtlig optagelse, skriftlig dialog, opgave til peers, ordlister med lyd)

Deltagerne bygger en virtuel bod i break-out rooms

Mellemrum 2: Lege videre med Thinglink

Klods 3 (Konkrete ideer)

En inspirations- og innovationsklods som indeholder:

- Præsentation af feedbackmodel
- Feedback loop - hvor langt er vi kommet? Justering af markedspladsen?

Deltagerne arbejder videre og færdiggør eventuelt deres markedsbod i 'thinglink'

Mellemrum 3: Afprøve markedspladsen eller ideer herfra i klassen

Klods 4 (Videndeling og feedback)

En videndeling- og feedbackklods som indeholder:

- Videndeling på afprøvningen og hele forløbet
- Fokus på den legende tilgang og det funktionelle kommunikative sprogsyn
- Teamet som professionelt læringsfællesskab (hvorfor gør vi det, vi gør)
- Afsluttende evaluering af hele forløbet

