

## Tanker om evaluering og legende tilgange

### Lærerrollen - feedback

**Start med en fælles indledende snak i begyndelsen af forløbet: Nu skal vi arbejde med og vi skal lære...  
Eksempel på feed-up: Hvad skal vi lære?**

- 
- At deltage i samtalen ved brug af kommunikationsstrategier
- At lege med engelsk ordforråd og bruge sproget på nye måder
- At løse problemer på engelsk i samspil med andre
- At udvikle et escape room, lave en fantasyhistorie med AR eller en podcast, hvor...

**Læreriagttagelser undervejs kan fx foregå ved at iagttage eksempler på tegn på læring, fx: tegn på, hvor langt eleverne er med det mundtlige sprog:**

- Eleven kan deltage i samtalen med lange pauser og ved brug af enkelte kommunikationsstrategier.
- Eleven kan deltage i samtalen med en vis tøven og ved brug af flere kommunikationsstrategier.
- Eleven kan deltage i samtalen umiddelbart og ved brug af mange kommunikationsstrategier.

### Ordforrådsaktiviteter - en unik chance for tid til iagttagelse og feedback!

Mundtlige lege med ordforråd og storytelling makker og i små grupper er en velkommen mulighed for at iagttage, hvordan elevernes mundtlige sprog udvikler sig, og om de får chunks, gambitter og andre kommunikative strategier i spil.

**Eksempler:**

- [Knee to Knee](#)
- [Move, Freeze, Speak up](#)
- [Watson's Word Wall](#)
- [Word Race](#)

### Eleverne: peerfeedback

Undervejs i forløbet er der mulighed for, at eleverne kan arbejde med at give hinanden feedback på forskellig vis. I forbindelse med kommunikative tasks foreslås peer-feedback i makkerpar og små grupper, hvor fokus mest er på processen, fx brug af ordforråd, makkerstilladsering og kommunikative strategier, idet man fokuserer på læringsmålenes fremgang snarere end på en fejlfinderkultur.



## Tanker om evaluering og legende tilgange

### Makkerparrene kan fx give hinanden peerfeedback i forhold til:

- Hvordan de forklarede ordene
- Brug af kommunikative strategier
- Hjalp/stilladserede deres makker
- Brugte det nye ordforråd
- Brug af storytellingsordforråd, gambitter & chunks

Man kan også afslutte aktiviteterne med **feedback chunks på engelsk**, så feedback bliver en fast afslutning af aktiviteten:

*I think you're a good partner, because...*

*I think you're a great risk taker, when...*

*I like how you used words like...*

*Your story was...*

*Your starter was funny, because...*

*Your ending is ...etc.*



### Problemløsning: en kommunikativ task

Alternativt kan der være fokus på at løse et kommunikativt problem, at samarbejde og have modet til at byde ind på en sproglig opgave. De små grupper/makkerpar kan give hinanden peerfeedback med udgangspunkt i følgende kriterier:

- Arbejdede vi sammen om opgaven, og var vi gode til at lytte til makkerens forslag?
- Tog begge initiativ til at prøve og løse opgaven?
- Blev opgaven løst tilfredsstillende?

### Elevproduktion – storytelling

Feedback på en præsentation af et elevprodukt som fx et escape room, en AR story eller historiefortællende podcast kan foregå i arbejdsgruppen eller på klassen.

På klassen kan man med fordel organisere samtale som en cooperative learning-aktivitet som [Think-Pair-Share](#) e.lign.:

### Nævn to positive og én forbedring:

- Hvordan var historiens ide, og hvordan blev den anvendt/realiseret?
- Fik vi lavet gode clues i et escape room? Var det tydeligt, hvor de skulle afleveres?
- Fik vi inddraget film, billeder, lydeffekter eller og musik, så produktet blev levende?
- Fik vi anvendt figurerne i en digital fortælling?
- Hvordan var indledningen? Afslutningen? Gav den mening?
- Hvordan arbejdede vi med at engagere publikum?

### Afsluttende evaluering på et forløb

#### Feedback-samtaler og feed-forward til slut i undervisningsforløbet:

- Hvad var vi bedst til, særligt gode til?
- Hvad kunne vi arbejde videre med næste gang – hvad kan være vores næste succeskriterie?

