

**Fælle Mål 2009 – Engelsk – Faghæfte 2 ([www.uvm.dk](http://www.uvm.dk))****Undervisningsvejledning for faget engelsk****Kreativitet og innovation**

Sprogundervisningen skal motivere eleverne til at udfolde sig, tage chancer og afprøve deres sprog i mange og gerne utraditionelle situationer. Det skal være helt naturligt at begå fejl, og alle skal vide, at det er fejlene, man lærer af – hvis man vil! Ved at give plads til utraditionelle forslag og idéer fra elevernes side opmuntres de til at eksperimentere og lege med sproget. Klasseværelsets indretning kan stimulere til sproglig aktivitet: Farvevalg, god møbelindretning, udstilling af gode engelske bøger, plakater, flag, skilte og bannere etc. Kreativitet kan fremmes gennem leg – også på de ældre klassetrin. En leg – fx *Hide and Seek* – er med til at aktivere elevens ordforråd samtidig med, at eleven er aktiv i legen, finder nye gemmesteder og kritisk gennemtænker det, der er sket i legen.

Når elever får mulighed for at udfolde sig gennem opgaver, der rummer udfordringer til flere sanser, motiveres de til at tænke individuelt og bruge deres fantasi. Når der skabes mulighed for at aktivere mange hjernefunktioner, kan der opstå et *flow*, hvor eleverne nyder at bruge sproget, tænker nyt og er engagerede og optagede af at lære. Der er derfor god grund til at inddrage sådanne læreprocesser også i sprogundervisningen.

Engelsklæreren kan udfordre den enkelte elevs kreative evner ved at tilrettelægge en undervisning, hvor

- der tages chancer
- elevdeltagelse er i fokus
- der ses positivt på eleven
- der skabes mange muligheder for, at eleven kan mærke fremgang og succes
- idéer ikke er farlige
- der tænkes og arbejdes selvstændigt
- humor og leg indgår
- alle er fleksible
- mål-orientering er i fokus
- eleverne er vedholdende
- elevernes nysgerrighed udfordres
- mange læringsstile indgår

- visuelt materiale understøtter det auditive
- elevernes baggrundsviden om verden inddrages
- eleverne stiller spørgsmål
- eleverne oplever, at fejl er kilden til udvikling
- elevernes individuelle interesser understøttes
- følelsesmæssig respons opmuntres og udforskes
- eleverne accepterer usikkerhed
- det er en fast praksis at give, få og reagere på feedback.

Hvor traditionel undervisning stiller spørgsmål, der skal besvares, opmuntres eleven i en kreativ undervisning til selv at stille spørgsmål og til at undre sig. Kreative læreprocesser kan dermed også bidrage til at forberede eleverne til at klare sig i et samfund i konstant bevægelse og forandring ved at understøtte deres nysgerrighed, fantasi og spørgelyst. Det moderne, globaliserede samfund stiller krav om, at vi kan være såvel kreative som innovative. Men disse kompetencer kommer ikke af sig selv. Skolen skal ville det og arbejde med at udvikle disse kompetencer i undervisningen. I engelskundervisningen kunne et eksempel være, at klassen/skolen tager initiativ til en *Storytelling Festival*, hvor de forbereder små sketches og historier, som de dyster med sammen med andre klasser på skolen/skoler i området – eller på nettet med skoler i udlandet/venskabsskolen i et andet ikke engelsk-talende land. Eleverne udtænker sammen med lærergruppen forskellige evalueringskriterier og 'præmier', som kan virke motiverende for alle deltagere. Forestillingen vises evt. også i det lokale (børne)kulturcenter, eller på ældrecenteret, som man i forvejen har kontakt med, og som klasserne i dansktimerne på skift hjælper med at lay-oute et 'Beboernyt'. Hermed skaber det lærte værdi for andre og får en merværdi for eleverne ud over, at de selv lærer noget.

Kreativ engelskundervisning aktiverer og understøtter elevernes evne til at undres og tænke kreativt på mange måder. Eleverne motiveres til at bruge sproget i så mange situationer som muligt. I videst muligt omfang skal eleverne opleve, at de gennem meningsfulde aktiviteter lærer at bruge sproget, og ikke at de lærer om sproget.

Motivationen er afgørende for, om eleven påtager sig ansvaret for at arbejde med processer, der støtter dem i deres sproglige udvikling. De emner, opgaver og materialer, som læreren vælger sammen med eleverne, har afgørende betydning. Den indre motivation opstår lettere, når stoffet appellerer til eleverne, og når opgaverne er meningsfulde.

Når eleverne fx laver rollespil, bevæger sig, synger, laver raps, anvender musik, bruger billeder og lyd, anvender de sproget på det niveau, som de personligt er nået til. Mange af aktiviteterne

indeholder samtidig situationer, der giver erfaring og fælles oplevelser. Her udnyttes ressourcer, som hjerneforskning har peget på som værdifulde i forbindelse med læring.

### **Arbejdsformer og metoder der kan understøtte en kreativ læreproces:**

#### **Gruppearbejde**

Sprogundervisningen skal fra begyndelsen give den enkelte optimale muligheder for at udvikle sit sprog gennem interaktion. I gruppearbejdet lægges ansvaret i høj grad over til eleverne, og det kræver selvsagt, at de er langt mere aktive end i en traditionel klasseundervisning. Det er en proces, som både elever og lærere skal vænne sig til, og det er mest hensigtsmæssigt, at alle grupper arbejder i samme lokale. Derved sikres, at læreprocesserne er i gang, og at arbejds sproget er engelsk. Læreren inddrager eleverne i at forstå de mål, der arbejdes hen imod. Når eleverne kan se formålet, forstår de også bedre, hvorfor det er vigtigt, at de tager gruppearbejdet alvorligt og forsøger at gøre sig forståelige, også selv om deres sprog ikke rækker. De skal acceptere, at de ikke alle sprogligt kan arbejde på samme niveau.

#### **Cooperative learning**

*Cooperative learning* er en speciel målrettet og meget struktureret form for gruppearbejde, der er særligt velegnet til sprog. Her samarbejder eleverne i teams i forskellige **strukturer** med særlige samarbejdsrelationer og tilhørende arbejdsbeskrivelser. Indholdet og opgaverne kan handle om sociale og faglige emner. Principperne gør, at deltagelse er uundgåelig, og det skulle gerne være sjovt at være med. Der tænkes, analyseres og løses problemer, og fælles for arbejdet er, at der er meget stor sprogproduktion hos den enkelte elev.

#### **Task-based learning**

I taskbaseret undervisning går bevægelsen fra *fluency* til korrekthed – fra indhold til form – og undervisningen er bygget op omkring kommunikative opgaver, også kaldet tasks. En kommunikativ opgave defineres som en aktivitet, hvor målsproget bruges med et kommunikativt formål for øje og med den hensigt at nå et resultat.

Rammen for et taskbaseret forløb er trefaset:

- En **før-task-del**, som har til formål at introducere og vække interesse for emnet, aktivere elevens baggrundsviden og give et relevant sprogligt input.
- En **task-del**, hvor aktiviteten gennemføres og afsluttes med en løsning ofte i form af et mundtligt eller skriftligt produkt.
- En **efter-task-del**, hvor der fokuseres på sproget, herunder de sproglige problemer der er dukket op under aktiviteten.

Eksempler på tasks kan være *Jigsaw*-lytning og -læsning, hvor eleverne på basis af indhold skal sætte tekststykker i rigtig rækkefølge. Samtidig træner de kohærens og kohæsion. Et andet eksempel er *dicto gloss*, der tager udgangspunkt i en kort tekst, der læses op eller afspilles to eller tre gange. Under første oplæsning lyttes der kun, mens der under anden og evt. tredje oplæsning må tages notater. Derefter forsøger eleverne i par eller smågrupper at rekonstruere den oplæste tekst så præcist som muligt, både hvad angår indhold og form. Forhandlingerne skal resultere i et fælles skriftligt produkt, nemlig elevernes version af den oplæste tekst.

### **Internettet og medier**

Medierne kan også bruges kreativt. Ved at søge på nettet kan eleverne sammen med andre eller alene finde svar på spørgsmål, som de enten ønsker at udforske selv, eller som læreren eller andre har stillet dem. Eleverne kan endvidere sende e-mail til deres kammerater eller elever andre steder i ind- og udland og få svar på deres spørgsmål. Eleverne kan bruge chat rooms til at få svar, enten ved at skrive selv eller ved at læse andres indlæg. Dette skaber motivation hos eleverne, da stoffet bliver fremstillet vedkommende og nyttigt. Eleverne kan få vejledning af læreren, om nødvendigt.

Ved at lære på denne måde har eleven optimale muligheder for at vælge det niveau, som er passende i forhold til erfaringer og forudsætninger. Undervisningen kan tilrettelægges, så eleverne stiller sig selv spørgsmål, som de kan besvare med lidt vejledning. At bruge internettet kan virke motiverende i sig selv, fordi eleven har mulighed for læring gennem flere sanser, fx via lyd, billede, tekst og animationer.

Netop gennem medierne møder eleverne ofte engelsk uden for skolen. De ser tv og film, spiller computerspil, lytter til musik og ser musikvideo. Det er af stor betydning for elevernes motivation, at undervisningen udnytter deres interesser og anerkender individuel forhåndsviden.

Eleverne kan lave en avis med nyheder eller et magasin bygget over et tema. I produktet medtænkes målgruppen, som fx kan være en venskabsklasse i et andet land. Der kan skrives på computer og arbejdes med layout.

En radioudsendelse kan fx indeholde simulerede debatter med forskellige interessegrupper, reklamespots, *phone-in* programmer, *quiz shows* og *Top 10*.

Dvd kan anvendes til optagelser af elevproducerede *talk shows*, *soaps*, nyhedsudsendelser, musikvideo, teater m.m.

For alt arbejde med medier gælder det, at det kan laves uden avancerede faciliteter. En avis kan fremstilles ved hjælp af en computer, et lysbord, som endda kan erstattes af et vindue, papir og skolens kopimaskine. Lydoptagelser kan foregå på elevernes mobiltelefoner eller MP3- afspillere

eller *i-pods*. Et dvd-produkt bliver selvfølgelig mest tilfredsstillende, hvis der er mulighed for en rigtig editering, men der kan også arbejdes med klip i kameraet.

### **Krop og sprog**

Ikke mindst i 1. forløb er det vigtigt, at sprog og handling knyttes sammen. Undervisningen her skal som udgangspunkt være praktisk orienteret.

Eleverne skal erfare, at sproget benyttes for at opnå en hensigt, og at det styrker forståelsen og sprogtiltagelsen, hvis der arbejdes med konkrete materialer og konkret handling, fx:

- Action songs, hvor eleverne synger og laver bevægelser til sangen.
- Action rhymes, hvor eleverne siger vers i kor med tilhørende bevægelser.
- Raps.
- Square dance eller folkedans.
- Lege som forudsætter, at eleverne mimer og bruger kropssprog.
- Sanse- og huskelege.

### **Kommunikative lege**

Den idé, som kommunikative lege bygger på, kan anvendes i alle forløb. I princippet har alle kommunikative lege indbygget et *information gap*, enten i form af en forskel i udformning, indhold, mening eller holdning. Hermed skabes en situation, hvor eleverne er nødt til at kommunikere for at løse opgaven.

De letteste kommunikative lege har helt konkrete *gaps* og egner sig ofte til pararbejde. *Gaps* er huller, hvor de to deltagere har forskellige oplæg. Elev A har fx et færdigt billede med figurer og farver; elev B mangler farverne. De to elever skal derefter, uden at se hinandens oplæg, kommunikere for at få de to oplæg gjort ens.

Efter samme princip kan eleverne arbejde med brikker, der skal lægges i rækkefølge, tegninger, der skal gøres færdige, eller figurer der skal konstrueres. Oplæggene kan også bestå af to næsten ens billeder, hvor opgaven går ud på at finde forskellene.

I undervisningen i 3.-4. forløb kan information gap udnyttes til at træne elevernes kommunikative færdigheder, også om mere abstrakte emner. Her kan skrevne tekster fx også erstatte billedforlæg. Der kan arbejdes i par eller grupper, hvor deltagere har et forskelligt udgangspunkt, fx i form af en rolle eller en viden, der skal argumenteres og besluttet ud fra.

### **Kreativ respons**

Her udnyttes viden, som eleverne har tilegnet sig fra dansk. Når eleverne lytter og læser, kan den hensigtsmæssige lytte- og læseproces hjælpes på vej af tasks eller opgaver. Eleven skal forstå, hvad formålet med aktiviteten er, og hjælpes på vej med at udvikle strategier for bedre at tilegne sig stoffet. Det er hensigtsmæssigt at støtte arbejdet med tasks **før, under og efter lytning og læsning**.

Især i forbindelse med *tasks* **efter** lytning og læsning, kan der arbejdes med kreativ respons på teksten. Eleven udtrykker sin opfattelse af teksten på en kreativ måde. Mulighederne for kreativ respons falder for eksempel inden for *creative writing*, drama og billedkunst. Eleverne kan individuelt eller i par eller gruppe

- illustrere en situation eller en person fra teksten
- udarbejde alternative illustrationer til teksten
- lave et cd-omslag til de sange eller musikteksster, der er arbejdet med
- dramatisere en sang eller en episode fra teksten
- interviewe en person fra teksten
- skrive en alternativ slutning til teksten
- lave en collage over tekstens temaer
- lave en tegneserie over tekstens hovedbegivenheder.

### Kreativ skrivning

De skriftlige færdigheder skal integreres i alle forløb, lige fra elevernes første eksperimenter med skriftsproget til 3. og 4. forløbs arbejde med skriftlig fremstilling. De skriftlige aktiviteter kan ofte med fordel anvendes som respons på et mere frit skriftligt oplæg, fx nogle ord, en tekst, et billede, lydeffekter eller musik.

I den kreative skriveproces indgår de samme faser som i anden procesorienteret skrivning: brainstorm, mindmap, udkast, revision, editering, korrekturlæsning, færdigt produkt, evt. med respons mellem hver fase.

Det er bedst at bruge oplæg, som er flertydige, eller som taler til elevernes fantasi. Fx kan man lade eleverne betragte et utydeligt motiv i få sekunder, eller man kan hænge en snor med forskellige ting op i klassen som udgangspunkt for en detektivhistorie – *dead man's pocket*. To eller flere illustrationer kan af eleven forbindes til et handlingsforløb, eller der kan skrives ud fra atmosfæren i et musikstykke, som kan bidrage til at stimulere fantasien.

Når billeder er udgangspunkt for skrivningen, er det hensigtsmæssigt at lade eleven begynde med at tømme billedet for navneord, udsagnsord og tillægsord. Derefter bruges ordene til enmindmap.

Ordene samles i bundter og udbygges derefter til sætninger. Sætningerne skrives i en rækkefølge, som forfatteren finder naturlig, og de er derefter holdepunkter i det første udkast, der kan arbejdes videre med i skriveprocessen.

### **Drama, rollespil, improvisationer**

Der kan arbejdes med drama både i bunden og i fri form i alle engelskundervisningens forløb.

I 1. forløb kan der arbejdes med hånddukker eller med dramatiserede situationer, fx indkøb og situationer omkring et spisebord. Udklædning, masker, hånd- eller stangdukker giver eleverne mulighed for at arbejde med intonation.

Efterhånden som eleverne har tilegnet sig mere engelsk, kan de selv digte episoder eller aftale dramatiseringer og opføre dem for klassen.

Der kan også arbejdes med mere bundne rollespil eller simulationer, hvor indholdet styres af en bestemt situation eller nogle bestemte roller eller holdninger.

Små skuespil kan anvendes næsten fra starten. Det er kun sværhedsgraden, der sætter grænser. Eleverne tilegner sig replikker, helst med støtte fra lydbånd, og herefter øves stykket individuelt og i grupper. Der kan eventuelt arbejdes med scenografi, kulisser, rekvisitter og kostumer med henblik på et produkt, som kan vises for andre elever eller forældre. I løbet af denne proces vil eleverne komme ud for flere gentagelser af ord og sætninger end ved nogen anden sproglig aktivitet. Sprog og handling kædes sammen, og arbejdet med mimik, gestik, udtale og intonation indgår i en meningsfuld sammenhæng. Arbejdet med at sætte et stykke op er en proces, der giver et stort ryk fremad mht. elevernes mundtlige sprogfærdighed, sproglig selvtillid og motivation.

Scenen kan varieres med video- eller lydoptagelse. I disse forløb kan der også arbejdes med elevernes egne tekster og manus. En anden variant er *Reader's Theatre*, hvor eleverne laver hørespil og herigennem træner intonation og udtale. På [www.emu.dk](http://www.emu.dk) ligger vejledning og manus til arbejdet med *Reader's Theatre*.

### **Storyline**

Her arbejdes med et emne, som interesserer eleverne. Uanset hvad emnet er, skal der indgå tre elementer: Tid, sted og personer. Læreren starter historien og stiller undervejs spørgsmål, som eleverne besvarer ved at samarbejde, undersøge, rollespille, og der udvikler sig på denne måde en fremadskridende handling. Hver elev har en rolle i det univers, som klassen har besluttet at arbejde med: *In town, At home, At the hospital, My room*. En visuel ramme/frise skabes undervejs, når eleverne skal beskrive deres sted, deres hus, landskabet omkring dem etc., og det visuelle udvikler sig til et fast holdepunkt for den fremadskridende historie. Der gennemspilles forskellige episoder,

hvor eleverne indgår i deres roller. Nøglespørgsmål styrer processen fremad, og læreren sikrer den faglige progression ved at strukturere de mange forskellige hændelser og aktiviteter i en oversigt, som eleverne får udleveret. Her er vide rammer for elevernes sproglige udfoldelse: Brevskrivning, dialog, monolog, meddigtning etc. Lyd- og videooptagelser af elevfremlæggelser er velegnet til at binde historien sammen.

### **Storytelling**

Det giver selvtillid at kunne fortælle en historie, evt. ved brug af billeder. Ved i starten at opleve lærerens fortælling og oplæsning, fra fx *Big Books* med illustrationer og gradvist herefter vanskeligere bøger, udvikles elevernes mod på selv at fortælle historier. Der findes gode instruktive håndbøger om emnet fra engelske forlag.

I arbejdet med historier kan man bruge fantasirejsen, hvor man udnytter elevernes forestillingsevne. Når læreren for eksempel fortæller om en rejse ind i et ukendt land, skal eleverne forestille sig, hvordan landet og menneskene ser ud. De skal fornemme lugte og lyde samt selv digte med. Ved at skrive rejsen ned, tegne eller male vigtige steder i fortællingen, kommer eleverne til at arbejde med mange forskellige sproglige strukturer og tider.

Afslutningsvis kan klassen invitere andre klasser – og deres forældre – til en *Storytelling Festival*, hvor de på skift fortæller små historier, evt. med lyd- og musikeffekter.