

# Ordforråd med klodser



## Fairy Tales Mash ups med Lego Story Starter

Med Forenklede Fælles Mål har vi fået et større fokus på systematisk arbejde med elevernes udvikling af ordforråd. Ordforrådet er således forudsætningen for elevernes mulighed for at kommunikere både mundtligt og skriftligt. Mislykket kommunikation skyldes sjældent udtalefejl eller grammatikfejl, men manglende ordforråd kan ofte føre til sproglige problemer. Viden om de sproglige processer i sprogtiltagelsen er vigtig at bære med sig som lærer, men også den praktiske dimension er uundværlig. Hvordan skal man gribe arbejdet med ordforråd an i praksis? Hvad virker? Hvad motiverer eleven?

Baggrunden for at arbejde med Lego Story Starter findes i mange studier. Professor Arthur Glenberg fx lavede i 2007 en undersøgelse, hvor han sammenlignede forskellige grupper i 2.-3. klasser, som skulle læse en tekst. Den ene gruppe læste historien og genskabte bagefter centrale sætninger fra historien ved hjælp af legetøj. Gruppen med legetøj



Af **Ulla Krogsgaard**, master i fremmedsprogspædagogik, konsulent for fremmedsprog, University College Sjælland – Center for Undervisningsmidler

opsummerede centralt indhold, havde bedre forståelse og huskede tekst og detaljer i længere tid end de grupper, der læste historien 2 gange uden artefakter.



Dvs. at jo flere sanser der er i spil, jo mere effektivt forstås og lagres ny information. Dette er ikke ny viden, blot meget værd at huske.

I denne artikel vil jeg beskrive et forløb med Lego Story Starter som tilgodeser ordtiltagelse samt mundtlig og skriftlig kommunikation. Lego Story Starter er et funktionelt, innovativt værktøj til bl.a. at arbejde med den gode historie, idet eleverne helt konkret bygger deres fortælling op med legoklodser. Herefter kobles historien med teknologi.

I forløbet arbejder eleverne i 5. kl. med emnet mash up fairy tales. Dvs. at 2-3 kendte eventyr blandes godt og grundigt sammen, og et nyt opstår. For at processen med Lego Story Starter bliver en succes, startes forløbet med en grundig stilladsering 2-3 uger før der bygges, så elevernes forforståelse for genren aktiveres, og der kan sættes fokus på ordtiltagelsen. Dette forarbejde er vigtigt, så eleverne får faglig succes.

## I fairy tales mash ups tilgodeses følgende kompetencemål og vidensområder fra FFM 5.-7.kl

Mundtlig kommunikation	Samtale	Præsentation	Kommunikations-strategier
	Eleven kan indgå i en enkel spontan samtale om kendte emner	Eleven kan give korte sammenhængende fremstillinger på basis af udleverede informationer	Eleven kan anvende enkle omformuleringer på engelsk
Skriftlig kommunikation	Skrivning	Sprogligt fokus	
	Eleven kan skrive små fortællinger	Eleven kan anvende de mest grundlæggende bøjningsformer og syntaktiske strukturer	
Kultur og samfund	Tekst og medier		
	Eleven kan anvende varierede teksttyper i forskellige medier på engelsk		

### Målet for forløbet er:

- at eleverne har kendskab til mindst 5 engelske eventyr
- at eleverne kender forskellige vendinger til at begynde og afslutte et eventyr
- at eleverne kender mindst 5 træk, der karakteriserer et eventyr
- at eleverne kan bygge et mash up eventyr med Lego story Starter, fortælle det og skriftliggøre det i app'en med brug af mindst 10 nye ord
- at eleverne kan præsentere deres færdige produkt på engelsk

### Ideer til opbygningsfasen

- Which fairy tales do you know?
  1. Brug fx [www.padlet.com](http://www.padlet.com), hvor eleverne skriver titler fra eventyr på dansk og engelsk.
  2. Eller brug fx [www.todaysmeet.com](http://www.todaysmeet.com) til at skrive titler ind i.
- Upload et uddrag af et eventyr til den interaktive tavle, og giv eleverne en version på papir eller digitalt. Først sammen og senere i makkerpar markeres én eller flere af nedenstående kategorier:

- Saml mange eventyr på dansk og engelsk (og andre sprog) til at have liggende i klassen. Det er kun en fordel, at det er de samme bøger på begge sprog (eller endnu flere). Sprogene understøtter hinanden, og det at sammenligne (dele af) to historier kan øge en sproglig bevidsthed og synliggøre sammenhænge mellem ord og vendinger, fx ligheder og forskelle som i dette eksempel:  
*Nu var trollden sur og arrig og skreg: "Hvem er det, der tramper på min bro?"* (Fra: De tre Bukke Bruse)  
*"Who's that tramping on my bridge?" roared the troll.* (Fra: The Three Billy Goats Gruff)  
*»Wer trampelt da auf meiner Brücke?« rief der Troll.* (Fra: Die drei Böcke Brausewind)

1. Ord der fx har med genren eventyr at gøre
2. Ord der beskriver karaktererne i eventyret
3. Tillægsord generelt
4. Ord fra naturen
5. Faste vendinger (chunks) som once upon a time
6. Verber
7. osv.

Ordkategorierne (som ovenstående) hjælper med tilegnelsen, idet ord læres bedst i ordfelte og mønstre.

En god ide er også at udvælge forskellige tillægsord i teksten eller fremstille ordkort, der udtrykker fx glæde, og lade eleverne graduere dem fra mindst glad til mest glad. Der kan distraheres ved at tilføje ord i bunken, der betyder noget helt andet. Denne graduering hjælper ligeledes til, at ordene lagres i langtidshukommelsen.

content	pleased	happy	cheerful	delighted	hilarious
---------	---------	-------	----------	-----------	-----------

Eleverne kan selv samle synonymer og lave ordkort til hinanden, lægge dem på linje og graduere dem.

- Arbejd med story starters og story endings. Lav korte skriveøvelser med et helt konkret fokus, fx skriv tre forskellige begyndelser på eventyr. Hæng dem op på væggen, og lad eleverne give feedback ud fra følgende spørgsmål:
  - Kan man ud fra overskriften se, at det er et eventyr?
  - Er vigtige ord skrevet med stort i overskriften?
  - Får jeg lyst til at læse mere?
  - Osv.

Det samme kan gøres med afslutninger, personbeskrivelser osv.

- Lav kontaktannoncer, fx Witch seeks future husband with quiet, soft children. Eleverne skriver annoncerne (evt. ud fra billeder) og hænger dem op eller uploader dem til fx en padlet.
  - Alle læser annoncer og besvarer en eller flere.
  - Der organiseres speed dating ud fra besvarelsene

I hele forberedelsesfasen er det vigtigt bevidst at arbejde med ordforrådet og at repetere det på mange forskellige måder, så eleverne kan gå fra at kunne genkende ordet til rent faktisk at kunne anvende det i tale og skrift.

**Hvad er mash ups?**

Eksempel på et mash up, som en ung engelsk elev har skrevet, kan findes på <http://greenscreenadventures.tv/the-mixed-up-fairy-t/>


Ideer til forarbejdet til mash ups kan findes på <http://kortlink.dk/mtgc>



**Forbered et mash up-eventyr**

Inden byggefasen går i gang, kan eleverne i grupper forberede deres mash up ved fx at skrive ord og vendinger i et skema som dette. Læreren stiller

krav om, at eleverne bevidst anvender 10 endnu ukendte ord i deres historie. Der kan også stilles krav om, at bestemte ord skal indgå i eventyret

 Which fairy tales will you mash up?			
<b>When?</b>	<b>Who/characters?</b>	<b>Where?</b>	<b>What is the problem</b>
<b>Who/what is helping</b>	<b>How is the problem solved?</b>	<b>End</b>	

# Byggefasen

I grupper på 2-3 påbegyndes byggefasen. Bordene ryddes, så der kun er legokassen tilbage. Afhængigt af elevernes niveau bygges på tre plader. Disse kommer til at fungere som en yderst konkret berettermodel.

Plade 1 indledningen: *Fx A long time ago ...*

Plade 2 midterstykket: Det væsentlige af handlingen

Plade 3 afslutningen: *Fx snip, snap, snout – the tale's told out*

Ekstra plader kan indsættes som flashback eller lignende.

Eleverne bygger sammen deres forberedte historie med papir og blyant parat. Undervejs slås ord og chunks op og noteres, og løbende fortælles historien på engelsk, fx efter hver færdigbygget plade. Der må gerne fortælles til andre, så der også løbende kan modtages (og gives) feedback, især med henblik på brugen af ukendte glosor og eventyrtræk. Der revideres undervejs. Når gruppen mener, at historien er færdigbygget, fortælles den til læreren, som er den, der giver grønt lys for næste fase:

## Fotografering

Nemtest er det at bruge iPad, men telefon eller digitalt kamera kan fint bruges. Eleverne tager mange billeder



Billedtekst?



af deres tre plader. Via den gratis app eller PC-programmet Story Visualizer uploades billederne, som indsættes i skabelonen og mash up-eventyret bliver nu til en billedfortælling. (Aktiveringskoden fås ved køb eller ved lån på det lokale CFU).

## Skrivefasen

Næste step er at aktivere elevernes skriftsprog i fortællingen. Ordforrådet skulle nu gerne være genbrugt mange gange, så det vil være naturligt at påbegynde skriveprocessen. Det kan gøres på mange niveauer: ved at indsætte talebobler (dvs. direkte tale), ved at indsætte fritekst, og her kommer datid i spil, idet indledningen til eventyret lægger op til denne grammatiske tid. Det giver god mulighed for differentiering. Læreren aftaler med eleverne, om der skal skrives en del fritekst i 3. person datid, om der kun bruges talebobler, altså direkte tale, eller om der skal være tale om en kombination.

Inden eventyret afsluttes, giver elever og/eller lærer feedback på hele produktionen med henblik på, om målene er nået:

- Mindst 10 nye ord
- Mindst 5 eventyrtræk herunder begyndelsen og afslutningen af eventyret
- Kan man gætte hvilke 2-3 eventyr

der er blandet sammen?  
- Evt. andet

I feedbackfasen er det vigtigt ikke at blande for mange områder sammen og huske at fokus ligger på at anvende et godt ordforråd i den anvendte genre.

## Formfokus

Det vil være oplagt at integrere viden om konstruktion af datid og viden om anvendelsen og bøjningen af tillægsord i dette forløb.

## Præsentation

Forløbet er ikke afsluttet før alle grupper har præsenteret deres eventyr på den interaktive tavle for resten af klassen, naboklassen, forældre, en yngre klasse osv. Her bliver der netop tale om autentisk kommunikation, hvilket styrker elevernes motivation. Det eventyr, man fortæller, er et produkt af betydning; det kan deles via digitale medier, skoleintra, LMS eller printes ud, og hvis man samarbejder med en udenlandsk klasse, vil det være oplagt at dele det med denne.

Præsentationen skal selvfølgelig forberedes godt, alle i gruppen skal deltage, de 10 nye ord skal anvendes, genretrækkene involveres osv. Måske vælger eleverne en kreativ stemmefø-

ring. Igen er der mulighed for at differentiere, idet grupper, der er rigtig godt kørende, kan få til opgave at fortælle historien med deres egne ord uden ret meget støtte.

### Variation

Programmet/appen Story Visualizer tilbyder flotte skabeloner, men der er ikke mulighed for at indtale lyd. Ønskes denne funktion, og har man ipads til rådighed, kan jeg varmt anbefale Bookcreator, som nu også integrerer tegneserieskabeloner og taleboller. Sidelayoutet må eleverne blot selv fremstille.



### Billedtekst?

Story Starter kom til Danmark i 2014. I 2016 afholdt MV Nordic Story Games, hvor over 40 skoler deltog. Der blev bygget mange historier, som overfor et dommerpanel blev fremlagt og analyseret. Jeg deltog selv og hørte mange fremlæggelser. Generelt var niveauet meget højt, og eleverne meget kompetente. CFU Sjælland er i skrivende stund ved at planlægge et Lego event lokalt i vores region og har store forventninger til elevernes fantasifulde og fagligt forankrede historier på dansk, dansk som andetsprog og fremmedsprog i foråret 2018.

### Bibliografi:

- Birgit Henriksen: *Ord og tekst*, Undervisningsministeriet, 2000
- Hartberg et al.: *Feedback i skolen*, Dafolo, 2012
- Hanne Leth Andersen m.fl.: *Fagdidaktik i sprogfag*, Frydenlund, 2015
- Jette Aas, *Alle har en historie at bygge*, Sprogforum nr. 59, 2014
- Arthur Glenberg, *Activity and Imagined Activity Can Enhance Young Children's Reading Comprehension*, Journal of Educational Psychology 2004, vol. 3
- Kjeld Fredens <http://www.skoven-i-skolen.dk/content/n%C3%A5r-tingene-taler-til-os>
- Poul Galdone *The Three Billy Goats Gruff*, Clarion Books
- [http://www.sagen.at/texte/maerchen/maerchen\\_norwegen/brausewind.html](http://www.sagen.at/texte/maerchen/maerchen_norwegen/brausewind.html)
- [http://www.sprogogleg.dk/media/wysiwyg/downloads/DeTreBukkeBruse\\_dansk.pdf](http://www.sprogogleg.dk/media/wysiwyg/downloads/DeTreBukkeBruse_dansk.pdf)