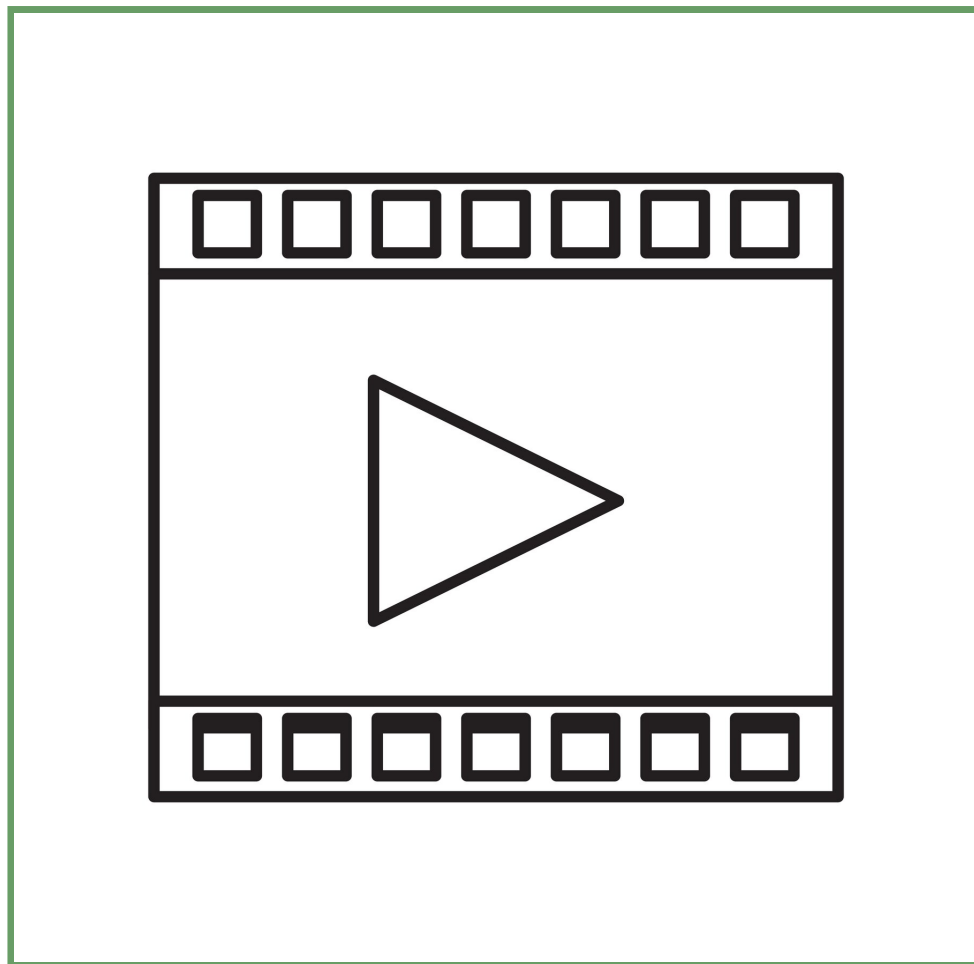


Digitale dramatiseringer



som legende tilgange til
fremmedsprogsundervisningen

September 2024
Bente Meyer



Digitale dramatiseringer
– som legende tilgange til fremmedsprogsundervisningen

1. udgave 2025

Copyright © 2024 Forfatterne & NCFE

Forfatter: Bente Meyer

Indholdsfortegnelse

Indledning	4
Det teoretiske grundlag for digitale dramatiseringer i sprogundervisningen	5
Digitale dramatiseringer	6
Anbefalinger	7
Praktiske eksempler	8
Engelsk	8
Tysk	10
Litteratur	11

Indledning

I projektet har sproglærere i tysk og engelsk fra tre skoler (2.-8. klasse) i samarbejde med forskere undersøgt og eksperimenteret med, hvordan legende tilgange til fremmedsprogsundervisningen med et særligt fokus på dramatiseringer kan udvikle elevernes sproglige kompetencer og motivation for at lære sprog.

Dramatiseringer er valgt, da de som didaktiske praksisser med fokus på kommunikative og sociale scenarier kan bidrage til udvikling i sprogfagene blandt andet ved at trække på elevernes erfaringer med og engagement i multimodale iscenesættelser i mediekulturene (fx spil, TikTok videoer, memes).

I projektet har der været fokus på afprøvninger af forløb og løbende opsamlinger i praksis. Didaktiske eksperimenter med dramatiseringer og legende tilgange til fremmedsprogsundervisningen har været stilladseret via den digitale platform Drama Studio (dramastudio.dk). Drama Studio er et multiplayerværktøj, som giver elever i grundskolen mulighed for at producere 3D animerede fortællinger i fællesskab, herunder skabe roller, instruere og udarbejde manuskripter. Projektets resultater rækker dog ud over anvendelse af en specifik platform, og inspirationsmaterialet kan anvendes i flere sprogfag og sammenhænge.

En stor tak til de deltagende lærere, ledere og elever og til lærerne for deres inspirerende ideer, eksperimenter og refleksioner.

Det teoretiske grundlag for digitale dramatiseringer i sprogundervisningen

Ifølge forskningslitteraturen kan dramatiseringer understøtte centrale læringsmål og didaktiske tilgange til fremmedsprogsundervisningen (se **litteratur** nedenfor). Det gælder fx:

- Kommunikative tilgange til undervisningen, hvor dramatiseringer fx kan rammesætte dialoger og konkrete scenarier (fx fortællinger) for arbejdet med sproget.
- Undervisning og læring med eleven som udgangspunkt, hvor eleven er skabende og kreativ ud fra egne forudsætninger og interesser.
- Engagement og motivation, hvor det at arbejde med fortællinger, iscenesættelser og roller kan være både kreativt og identitetsskabende for eleven.

Digitale dramatiseringer, forstået som dramatiseringer hvor digitale platforme inddrages i og understøtter aktiviteterne, kan ifølge litteraturen særligt støtte:

- Produktion af multimodale produkter med eleven i centrum.
- Legende tilgange til sproglæringen, som kan trække på elevernes viden om og engagement i fx spil.
- Rollespil og simulationer som tillader eleven at eksperimentere med ordforråd og udtale i mindre grupper formidlet via en fiktiv person, dvs. digitale dramatiseringer kan etablere et trygt læringsmiljø for fx arbejdet med mundtlighed.

Digitale dramatiseringer

I projektet anvendte lærerne platformen Drama Studio til at stilladsere elevernes arbejde. Drama Studio er et kollaborativt digitalt værktøj hvor eleverne alene eller i fællesskab hurtigt kan skabe flotte 3d animerede fortællinger og iscenesættelser. Drama Studio er tilgængeligt via Skoletube. Eleverne kan fx arbejde sammen om scenografier og dialoger, som de selv skaber. Dialoger kan indtales eller skrives på målsproget. Platformen tilbyder figurer og rekvisitter, som eleverne kan arbejde med, sammensætte og forme på forskellig vis. Læreren kan lade eleverne arbejde åbent og kreativt med deres fortællinger på platformen, eller hun/han kan lave en skabelon, som kan deles med alle elever, sådan at de ikke bruger tid på at skabe rammerne for historien, men arbejder direkte med sproget ind i lærerens ramme – fx en samtalsituation eller lignende. Eleverne kan via platformen dele deres dramatiseringer med andre (herunder læreren).

Lignende forløb kan laves med brug af andre digitale redskaber, fx klasserumsspil.dk – se også Skoletube.dk.



Anbefalinger

Rammesætning og stilladsring

Arbejdet med dramatiseringer kan give eleverne mulighed for at fordybe sig i deres fortællinger, herunder forme scener, personer osv. Dette kan være motiverende for eleverne og skabe gode forudsætninger for at tale om ord og udtalelser på målsproget eller fordybe sig i og iscenesætte fortællinger, eleverne har arbejdet med i undervisningen. Læreren kan overveje at stilladsere arbejdet for eleverne og tilpasse det til fx antallet af lektioner ved at udarbejde en skabelon eleverne skal skrive ind i.

Samarbejde

Digitale dramatiseringer via Drama Studio giver mange muligheder for at eleverne kan samarbejde og dele deres produkter. De kan fx indtage forskellige roller som hhv. instruktør og scenograf, og de kan dele produkter og udkast.

Differentiering

Arbejdet med digitale dramatiseringer kan nemt differentieres, dvs. tilpasses forskellige elevers faglige udgangspunkter. Når eleverne skaber fx en fortælling eller en dialog, som de kan dele med andre, er alle elever deltagende og producerende uanset deres sproglige udgangspunkt. Derudover kan arbejdet med at tale gennem en figur give eleverne mulighed for at arbejde med udtale og præsentation i et trygt læringsmiljø.

Praktiske eksempler

Engelsk

Indskoling

Tema: Arbejde med grundlæggende ordforråd (fx om familie).

Læringsmål og færdigheder: Dramatiseringer af enkle dialoger kan give eleverne mulighed for at arbejde med ordforråd og udtale via figurer og roller. At arbejde med sproget via figurer og roller kan være både meningsfuldt og legende. Derudover kan nogle af eleverne få mod til at sige mere ved at 'tale gennem en anden'.

Forberedelse: Læreren har på forhånd lavet en skabelon i Drama Studio, sådan at eleverne kan arbejde direkte med målsproget i de 45 minutter, der er til rådighed i lektionen. Skabelonen kan fx bygge på figurer og ordforråd, eleverne kender fra deres lærebogssystem eller på figurer fra elevernes hverdag eller (medie)interesser.

Gennemførelse: 1-2 lektioner. Eleverne arbejder 2 & 2 med at indtale dialoger om beskrivelser af familiemedlemmer, fx 'My mother is...!'

Dialogerne kan udvikles til andre emner, fx om fritidsinteresser eller andet.

Mellemtrin

Tema: Præsentation af digte.

Læringsmål og færdigheder: Arbejdet med digte understøtter fx mundtlighed og udtale, ordforråd og genreviden.

Forberedelse: Eleverne skriver digte ud fra temaer, de er optaget af eller arbejder med i undervisningen. Det kan fx være kærlighed, klima- og miljøperspektiver eller andet. I forberedelsesfasen introducerer læreren eleverne til digtet som genre. Dette kan fx bygge på arbejde, eleverne har lavet i dansk.

Gennemførelse: 3-4 lektioner. Eleverne bruger Drama Studio til at præsentere deres digte. I Drama Studio kan eleverne vælge en figur, som de kan 'tale igennem' ved at anvende optagelsesfunktionen. De kan vælge en figur og en scenografi, der passer til deres digt.

Præsentationerne kan deles i klassen via fx fremlæggelser, og eleverne kan give hinanden feedback undervejs.

Udskoling

Tema: Gendigtning af tekst eller film.

Læringsmål og færdigheder: Dramatiseringer kan bruges til at skabe fortællinger, der involverer roller, som eleverne kan indtage og som skal udspilles på målsproget. Fortællingerne kan skabes af eleverne selv fra bunden, eller dramatiseringerne kan bruges til at digte videre på eksisterende fortællinger, fx film eller bøger, som klassen sammen har set/læst.

Forberedelse: Eleverne ser en film eller læser en tekst, som de arbejder med i undervisningen.

Gennemførelse: 4-6 lektioner. Som afslutning på arbejdet med at se en film eller læse en tekst skal eleverne i Drama Studio gendigte 1) en scene i filmen/teksten eller 2) slutningen på filmen/teksten. Gendigtning af en scene kan fx give eleverne mulighed for at skrive og iscenesætte dialoger, som ikke allerede findes i filmen/teksten. I forhold til arbejdet med slutninger kan eleverne fx lave en alternativ slutning, eller de kan forestille sig, hvad der sker efter filmens/tekstens slutning. Begge opgaver kræver indlevelse i og forståelse for tekstens/filmens temaer og personer.

Efterfølgende kan eleverne dele deres gendigtninger på klassen eller give feedback i grupper.

Tysk

Melletrin

Tema: Arbejde med sætninger og udtryk for at spørge om vej.

Læringsmål og færdigheder: Eleverne træner spørgsmål og svar i forhold til at finde vej på tysk.

Forberedelse: Eleverne har på forhånd via deres lærebogssystem arbejdet med ordforråd og simple sætninger i forhold til at finde vej på tysk. Læreren har forberedt en skabelon, som eleverne skal indtale deres dialoger i.

Gennemførelse: 1-2 lektioner. Eleverne arbejder med at indtale dialoger i Drama Studio på baggrund af lærte vendinger på tysk. Eleverne kan, hvis de vil, dramatisere dialogen, sådan at samtalepartnerens identitet tydeliggøres (fx ift. alder, køn eller andet).

Udskoling

Tema: Arbejde med eventyr.

Læringsmål og færdigheder: Dramatiseringer kan bruges til at skabe fortællinger, der involverer roller, som eleverne kan indtage, og som skal udspilles på målsproget. Fortællingerne kan skabes af eleverne selv fra bunden, eller dramatiseringerne kan bruges til at digte videre på eksisterende fortællinger, fx film eller bøger som klassen sammen har set/læst.

Forberedelse: Eleverne arbejder med eventyrgenren, fx ift. ordforråd, genretræk, karakterer mv.

Gennemførelse: 4-6 lektioner. Eleverne arbejder i par eller grupper med at skabe et klassisk eller moderne eventyr i Drama Studio, hvor eleverne skal skabe scener og indtale dialoger på målsproget. Læreren kan rammesætte øvelsen ved at kræve, at eleverne skaber et bestemt antal scener ud fra fx en klassisk struktur for eventyr. Derudover kan opgaven rammesættes i forhold til typiske karakterer, temaer, ordforråd mv. anvendt i eventyr. Opgaven giver rig mulighed for at give stemme til forskellige personer, som eleverne måske har godt kendskab til i forvejen. Derudover kan eleverne arbejde med at modernisere eller 'tviste' genretræk.

Elevernes eventyr kan efterfølgende deles via præsentationer i klassen, som giver mulighed for at reflektere over genretræk, iscenesættelser og gennemspilninger.

Litteratur

Belliveau, G. & Kim, W. (2013) Drama in L2 learning: A research synthesis. *Scenario: A Journal of Performative Teaching, Learning, Research* VII/2, 7-27

Broner, M.A. & Tarone, E.E. (2001) Is It Fun? Language Play in a Fifth-Grade Spanish Immersion Classroom. *The Modern Language Journal*, 85, iii. S. 363-379

Drama Studio, <https://www.dramastudio.dk/>

Hanghøj, T., Misfeldt, M., Bundsgaard, J., Fougst, S. S. & Hetmar, V. (2017). *Hvad er scenariedidaktik? Omverdenens praksisformer i undervisning*. Århus: Århus Universitetsforlag

Meyer, B. (2024) Dramatiseringer i sprogundervisningen – roller, leg og performance. *Sprogforum. Tidsskrift for Sprog- og kulturpædagogik*. 78

McGovern, K.R. (2017) Conceptualizing drama in the second language classroom. *Scenario: A Journal of Performative Teaching, Learning, Research*, XI(1), pp. 4-16.

Reinhardt, J. (2019) *Gameful Second and Foreign Language teaching and Learning: theory, Research and Practice*. Palgrave Macmillan

Wagner, J. (ed) (1990) *Kommunikative spil i fremmedsprogsundervisningen*. Ålørke

Østern, A.L. (ed) (2014) *Dramaturgi i didaktisk kontekst*. Fagbokforlaget