

Fabula – Lærervejledning

- til dig, der også vil bruge spillet i en undervisningskontekst

MUNDTLIGHED OG SPROGKOMPETENCER

Fabula tager udgangspunkt i teorien om game based learning. Altså ideen om at bruge spillets struktur til at arbejde med faglige intentioner og mål. Med andre ord; så længe du spiller spillet, lærer du noget. Mere konkret giver *Fabula* dig og dine elever mulighed for at dykke ned i sprogets magiske univers, for der sker nemlig noget, når vi fortæller og ikke mindst, når vi deler fortællingen med andre. Med *Fabula* kan du træne elevernes sproglige bevidsthed, sætningskonstruktion, formidling og aktive lytning, eftersom man som aktiv spiller både skal kunne producere en sammenhængende fortælling samt reproducere andres fortællinger. Der arbejdes altså både elevaktiverende og meningsskabende med sproget.

Hvad der er særligt ved fortælle-træningen med *Fabula* er da, at formålet ikke er fortællingen i sig selv, hvorfor fokus ikke ensidigt er på at øve eleverne i at bruge deres fantasi og udtryksevner, men også at fortælle for at blive hørt samt høre, hvad andre fortæller. Spillet går nemlig i høj grad ud på at lytte aktivt og kunne reproducere en andens fortælling, hvorfor *Fabula* træder ind i det til tider meget oversete område af mundtlighedsdidaktikken; lytning. Som anført i spillets regelsæt gives der ikke point for egen fortælling, men point for at kunne huske så meget af sine medspilleres fortælling som muligt, hvormed elevernes fokus flyttes fra udelukkende at være rettet mod dem selv og deres egen fortælling til at være orienteret mod det, deres medspillere fortæller. Hvis ikke de lytter til hinanden og kun tænker på, hvad de selv vil fortælle, vil konsekvensen være tydelig: de vil ikke kunne få point.

Fabula ønsker altså at fremhæve lytning som en central del af mundtlighedsarbejdet.

MULTIMODALITET

Med *Fabula* får du som dansklærer mulighed for at introducere og påbegynde arbejdet med udviklingen af elevernes multimodale tekstkompetence. Spillet anvender nemlig konsekvent to modaliteter: illustration og verbalsprog, og med spillet vil det være muligt at øge elevernes opmærksomhed omkring, hvorvidt verbalsprog og illustration passer sammen og ligeledes, hvordan kompleksiteten af en fortælling øges, hvis man vælger at lade sin fortælling bevæge sig alt for langt væk fra, hvad illustrationen viser. Dette er en opmærksomhed, som eleverne i høj grad kan bruge, både når de læser både fiktive og ikke-fiktive tekster, hvortil der er illustrationer, men også når de skal begynde at forholde sig til komplekse online-tekster, såsom hjemmesider og kampagner. Her vil det også være relevant for eleverne at have en grundlæggende indsigt i, at tekst og billede har en samspillende funktion, hvis eleverne skal kunne forholde sig kritisk til det, de møder.

STILLADSERING OG DIFFERENTIERING

Eftersom *Fabula* består af kort, hvorpå der er illustrationer og ord, giver det eleverne mulighed for at træne deres læsestrategier. Ordene er ikke alle lydrette, men eftersom illustrationen viser, hvad ordet er, vil det kunne stilladsere afkodningen for også de elever, som endnu ikke helt har knækket læsekoden. Hvis eleverne ikke har så stor en forforståelse, kan det dog for nogle alligevel være svært at afkode og forstå, hvad de ser og læser på fx kortet med ordet "koblen" og en illustration af et sådant.

Som lærer kan du enten på forhånd have kigget kortene igennem og vurdere, om der er kort, du forestiller dig, vil volde problemer, og som kræver, du forklarer for eleverne i plenum, eller du kan blot tilføje en variation til regelsættet: trækker man et kort, man ikke ved, hvad er, må man lægge det nederst i bunken og trække et nyt.

Til de elever, som oplever det særligt svært at skulle både udtrykke sig sammenhængende og finde på en fortælling, der passer til illustrationerne, kan du hjælpe dem ved enten at lade dem spille hold-versionen af spille (se spillets regler) eller eksempelvis konstruere en 'skattekasse', hvori der er nogle fortælleskabeloner. Skattekassen kan enten uddeles på papir eller vises på klassens digitale tavle, mens spillet spilles. I skattekassen kan eleverne finde:

1. Startere, fx

Der var engang en...

Her er "Gert Gris"...

Nu skal I høre historien om...

For længe, længe siden...

2. Forbindere, fx

Og

Men

Bagefter

Da

Fordi

3. Afrundere, fx

Til sidst, så...

Og derfor sluttede det hele med, at...

Og I kan være sikre på, den gør det aldrig igen.

Og den levede lykkeligt til sine dages ende.

Til de elever som har meget nemt ved spillet, kan du indarbejde nogle benspænd, så deres fortælling udfordres, og sværhedsgraden øges. Det kunne fx være:

- Du kan bede dem tage genrekortene i brug (se spillets regler)
- Du kan bede dem tage tid og sørge for, at fortællingen varer et bestemt antal sekunder
- Du kan fortælle dem, at dyret og dyrets navn skal være et bogstavrim
- Du kan bede dem trække et ekstra lokations- eller genstandskort, så deres fortælling får endnu et element tilføjet
- Du kan bede eleverne skrive deres fortælling ned, inden de fortæller den, sådan så de også får trænet deres skriftsprog
- Du kan instruere dem i, at de skal anvende mindst 3 forbindere i deres fortælling

MODELLERING

Som lærer kan du med fordel modellere to variationer af en fortælling med kortene (den korte og den lange variation), inden eleverne går i gang, og du kan så efterfølgende instruere de forskellige grupper i, om de skal forsøge at konstruere en kort eller lang fortælling.

Eksempel på kort fortælling (ordene på kortene er fremhævet med **fed**)

*En dag gik **Gris** en tur. Uden at have **sko** på. Han gik hen til et **træ**. Oppe i træet så Gris en **UFO**. En UFO kan flyve helt op til **månen**.*

Eksempel på lang fortælling (ordene på kortene er fremhævet med **fed**)

*En dag gik Gert **Gris** en tur. Mens han gik, opdagede han pludselig, at han havde glemte sine **sko** derhjemme. Dem glemte han tit, så han gik bare videre, indtil han fik øje på et **træ**. Gert Gris kunne godt lide at klatre i træer, så han kravlede op i det. Øverst i træet fandt han en **UFO**. Gert syntes, det kunne være sjovt at flyve i sådan en, så han satte sig ind i ufoen. Han fløj helt op til **Månen**. Deroppe spiste han sin madpakke og kiggede ned på jorden, inden han fløj hjem igen.*

FAGLIGE KOMPETENCEOMRÅDER - FÆLLES MÅL

Med *Fabula* trænes flere af kompetenceområderne til faget dansk i 0.- 2. klasse:

1. Eleven kan kommunikere med bevidsthed om sprogets funktion i overskuelige formelle og sociale situationer.
2. Eleven kan anvende enkle læsestrategier.
3. Eleven kan udtrykke sig forståeligt, klart og varieret i skrift, tale, lyd og billede i en form, der passer til genre og situation.
4. Eleven har viden om tekststruktur
5. Eleven kan udarbejde enkle tekster med titel, start, midte og slutning.
6. Eleven har viden om genretæk ved enkle fortællende og informerende tekster.

FREMMEDSPROGSTILEGNELSE - ENGELSK & TYSK

På kortene i *Fabula* står hvert ord på tre sprog: dansk, engelsk og tysk, hvorfor spillet også kan bruges til sprogtilegnelse i fremmedsprogfagene. Her vil det være relevant at bruge spillet til at træne elevernes ordforråd samt sprogforståelse. Det vil naturligvis udfordre elevernes udtryksfærdighed at skulle tale engelsk eller tysk, og kravene til fortællingens indhold og struktur bør derfor adapteres til deres sproglige niveau. Måske er det tilstrækkeligt, at de blot siger, hvad der er på de fire kort i stedet for også at skulle finde på en meningsfuld fortælling. I et sådant tilfælde er det så medspillernes ansvar at lytte og forsøge at genkalde sig, hvad der var på de fire kort og huske ordene og udtalen.

FAGLIGE KOMPETENCEOMRÅDER - FÆLLES MÅL

Med *Fabula* er det muligt at arbejde mod og øve flere af kompetenceområderne til fagene begynder-engelsk og begynder-tysk.

Engelsk 2., 3. og 4. klasse

1. Eleven kan forstå korte, faste fraser.
2. Eleven kan deltage i sproglege.
3. Eleven kan deltage i enkle, forberedte samtaler om nære emner med støtte.
4. Eleven kan med støtte kort tale om nære emner.
5. Eleven kan bruge visuel støtte til at lære ordforråd.
6. Eleven har viden om transparente ord og strukturer.

Tysk 5.- 7.klasse

1. Eleven kan forstå enkle ord, udtryk og budskaber ud fra situation, gestik og mimik.
2. Eleven kan bruge sproget i sang, spil, leg og bevægelse.
3. Eleven kan udtale ord og udtryk med forståelig intonation.
4. Eleven kan formulere enkle sætninger.
5. Eleven kan læse enkle ord og udtryk.