

*”Når man bare læser for
at læse, så husker man
det ikke” - 8. kl. elev*

PROFESSIONSESSAY – DANSK
MARIE CASTELLARNAU (3045227)

INDHOLDSFORTEGNELSE

Indledning	2
<i>Undersøgelsesspørgsmål</i>	<i>3</i>
Undersøgelsesspørgsmålets relevans for undervisningsfaget.....	3
Teoretiske perspektiver, der understøtter undersøgelsesspørgsmålet og valg af fagligt fokus	4
<i>Literacy.....</i>	<i>4</i>
<i>Gamification</i>	<i>5</i>
<i>Kort mundtlig definition af begreber</i>	<i>6</i>
Undervisningen nærstuderet	6
<i>Situation 1: Førlæsning.....</i>	<i>7</i>
<i>Situation 2: Læsning</i>	<i>7</i>
<i>Situation 3: Efterlæsning.....</i>	<i>8</i>
Refleksion over undersøgelsen	8
DIGI-talk	9
Bibliografi	10
Bilag 1 – Lektionsplaner	11
Bilag 2 – Observationsnoter	15
Bilag 3 – Undervisningsmateriale	16
<i>Bilag 3.1 - Padlet – forløb</i>	<i>16</i>
<i>Bilag 3.2 – Arbejdsark.....</i>	<i>17</i>
<i>Bilag 3.3 – Feedback.....</i>	<i>18</i>
Bilag 4 – forløbsevaluering (noter)	19
Bilag 5 – Arbejdsark: uddrag: elevsvar	20
Bilag 6 – Feedback: uddrag: elevsvar	23
Bilag 7 – A3 + post it (førlæsning & efterlæsning)	25
Bilag 8 – Elevproduktion: Uddrag: Escape Rooms	26

INDLEDNING

Stor eksponering for ord, læsning og fordring af aktiv deltagelse har en positiv og målbar effekt på børns udvikling af læsefærdigheder og sprogkundskaber (Elbro, 2014, s. p192). Et hermeneutisk blik på læseforståelsen beskriver læseprocessen, som at læserens individuelle forforståelse mødes med en fremmed tekst, som aktiverer skabelsen af en helhedsforståelse gennem læsningen af mindre dele og tilslut vil der opstå fortolkning og dermed en forståelse (Asmussen, 2016, s. p152). I sådan en proces vil inferenskoblinger og kognitive skemaer blive dannet. Indgangsvinklen til denne undersøgelse har været med pædagogisk afsæt i netop dette hermeneutiske standpunkt, hvor dialogisk undervisning og stilladsering af udvikling af inferensdannelse, meningsfuldhed, arbejdet med forforståelse, 'at gå i dialog med den valgte tekst' samt opmærksom læsning var hjørnestenene. Denne form for literacy-pædagogik højnede at støtte eleverne i at få noget u håndgribeligt ned på et abstraktionsniveau, hvor det sproglige kunne omsættes og eleverne derved kunne opnå tekstforståelse (Asmussen, 2016, s. p172). Til dette var det undersøgende fokus yderligere at afprøve, hvordan man kunne arbejde med implicit og eksplicit informationsforståelse, samt hvordan man kunne motivere eleverne til at opleve teksten som meningsfuld, for i sidste ende træne elevernes inferensdannelse og dermed styrke deres læseforståelse gennem en arbejdsproces hvor følgende områder var behandlet: Forudsigelse, stille spørgsmål, opklare og opsummere (Asmussen, 2016, s. p172). Altså søgte undersøgelsen at skabe en meningsfuld før-, under- og efterlæsning med eleverne, som bar på at eleverne skulle levere et digitalt slutprodukt: Et escape room. Arbejdet med gamification kan anvendes som didaktisk greb i undervisningen til at styrke elevernes indre og ydre motivation, og derved formå at højne aktiviteten og engagementet (emu & Franck, 2023). Særligt et escape room vil invitere eleverne på en fordybelsesrejse, hvor de vil opleve at arbejde med narrativer, indlevelse, ideudvikling og *drive* i danskundervisningen. Før afprøvelsen af undersøgelsen var en større overvejelse, hvorvidt gamification var en favnende og inkluderende metode for alle elever. Her var bekymringen, at det måske ikke ville være en positiv oplevelse for de læse-skriveudfordrede elever, da det var antaget, at de ville se sig udfordrede pga. tidspres samt den præstationsorienteret motivationsform. Det viste sig dog i praksis, at de erklærede ordblinde elever tilgik opgaven med en positiv indstilling og fik formålet at løse opgaven og produceret det de skulle på lige fod med de andre elever i klassen.

Hvordan kan man planlægge, gennemføre, evaluere og udvikle et fagligt forløb om forfatteren Karen Blixen, hvor eleverne søger faglig viden og stilladseres i at producere et digitalt multimodalt produkt?

UNDERSØGELSESPØRGSMÅLETS RELEVANS FOR UNDERVISNINGSFAGET

Læsning kan anskues som værende en kommunikativ og funktionel færdighed, der er kan argumenteres for at være en nødvendig og naturlig udvikling i livet (Nielsen, 2007, s. 53). Læsefærdigheden trives bedst i et rum med trygge relationer, respekt og rummelighed, hvor eleverne kan tilgå læsningen på deres eget niveau og dermed udvikle deres individuelle skriftsprogstilegnelse mest konstruktivt.

Danskfaget har i folkeskolen fra politikernes side også til formål at styrke elevernes ”beherskelse af sproget og fremme deres lyst til at bruge sproget personligt og alsidigt i samspil med andre” (Børne- og Undervisningsministeriet, 2019, s. 3). Derudover skal eleverne bl.a. evne efter de har afsluttet 9. klasse at kunne variere læsehastighed efter læseformål, kunne skabe overblik over multimodale tekster, og kunne sammenfatte informationer fra forskellige elementer i den givne tekst (Børne- og Undervisningsministeriet, 2019, s. 10).

Ud fra dette kvalificerer denne undersøgelse sig ift. danskfaget, da fokus er på at stilladsere eleverne således de oplever meningsfuldhed og motivation i mødet med læsning, samt at de udvikler deres læsehastighed, sans for overblik og information og i det store hele udvikle deres evne til at danne overordnet inferens og dermed forståelse for det læste. Her er særligt gamification-elementet relevant, da denne metodik vil fordre udvikling af netop elevernes analyseegenskaber og inferensdannelse.

TEORETISKE PERSPEKTIVER, DER UNDERSTØTTER UNDERSØGELSESSPØRGSMÅLET OG VALG AF FAGLIGT FOKUS

LITERACY

Literacy begrebet kan defineres ud fra forskellige perspektiver, teorier og kontekster. Her bliver literacy anskuet som et fagdidaktisk begreb, med dannelseselementet vinklet ind over, samt færdighederne: Afkodning og produktion af tegn. Literacy er altså evnen til at ”kunne tolke, producere og reflektere over tekster” (Fibiger & Jørgensen, Ordforklaringer, 2016, s. ”ordforklaringer”). Denne undersøgelse vil fokusere på at udvikle literacy i relation til arbejdet med en fagtekst og læringsoplevelsen i mødet med denne. Denne undersøgelse kan inddeles i en før-, under- og efter-læringsproces til stilladsering af udvikling af læseforståelsen og derved fremme tilegnelsen og udviklingen af literacy-kompetencen hos den enkelte elev. Indenfor kompetenceområdet læsning i dansk, er der i denne undersøgelse skærpet fokus på forståelsesdelen af læsningen, derfor er undervisningsmaterialet udvalgt og designet sådan det tilgængeliggøres for alle elever via en eksisterende oplæringsfunktion på hjemmesiden, samt PDF-filer til evt. LST-behandling. Ud over dette er før-læringsfasen en vidensdeling og stilladseringsproces af de eksisterende forudsætninger eleverne vil møde den valgte tekst med. ”Eleverne skal aktivere, hvad de ved om et emne, fordi det gør det lettere for dem at udbygge og koble nye informationer til det, de allerede ved” (Arnbak, 2003, s. kapitel 10). Følgende spørgsmål vil blive behandlet:

1. Hvad er en kanonforfatter?
2. Hvem var Karen Blixen?
3. Hvad forventer du, at forfatterportrættet vil give dig af oplysninger?

I selve læseprocessen er der udarbejdet stilladserende arbejdsark, som eleverne skal anvende analogt til at bearbejde tekstens information.

”Mange svage læsere beretter, at de ikke får noget ud af at læse en tekst. Tekstens indhold er så at sige forsvundet ud af hovedet på dem, næsten før de har læst den. At læse bliver derfor som at kigge ud af vinduet, når man kører i bus, og man sidder i sine egne tanker. Man kan slet ikke huske bagefter, hvad man har set” (Arnbak, 2003, s. kapitel 11).

For at støtte eleverne i deres læseoplevelse, skal de i denne undersøgelse ende med et slutprodukt værende et escape room om den udvalgte kanonforfatter med afsæt i læsningen af en fagtekst (et

Professionsessay – dansk 3. semester

forfatterportræt). Dette skal gøre selve mødet og læsningen af den valgte fagtekst for målrettet og meningsfuld. Eleverne får overdraget ansvaret til selv at skulle vurdere, hvilken information, der er væsentlig til den senere udarbejdelse af indhold i deres produkt. Via arbejdsarket vil eleverne komme gennem en fase med notatskrivning i udviklingen af deres multiple-choice spørgsmål om forfatteren. For at modellere og igen stilladsere eleverne endnu mere, har jeg selv udarbejdet et escape room om en anden forfatter, således eleverne kan drage inspiration af denne, men også få en konkret visuel oplevelse af, hvordan deres produkt vil blive. Modelleringen vil pædagogisk bidrage som element til at eleverne succesfuldt ville kunne producere deres eget produkt, synliggøre formålet med arbejdet og derved demonstrere kommunikationsviklen, aktivere tankeprocessen til udvikling af eget produkt og skabe meningsfuldhed i undervisningen (Hetmar, 2014, s. 71-72).

Som afrunding vil efter-læringsfasen byde til refleksion over læseudbyttet. Her skal eleverne reflektere over deres tilegnede viden og notere den på post-it-notes, der skal hænges op på A3 ark i klassen, ud fra følgende tre punkter:

1. Need-to-know om forfatteren
2. Nice-to-know om forfatteren
3. Hvad vidste jeg ikke før forløbet startede?

Dermed vil elevernes læringsudbytte blive synliggjort for dem selv. På sigt vil denne form for afrunding og konklusion i teorien styrke elevmotivationen; "Eleverne bliver mere bevidste om deres eget udbytte af undervisningen. Eleverne lærer sig også at spørge mere til formålet med undervisningen og beder om forklaringer på det, de ikke forstår" (Arnbak, 2003, s. kapitel 12). Denne undersøgelse vil altså tage afsæt i konstruktivistisk læringsteori, hvori "hvori eleverne skaber mening ved at kæde ny viden sammen med det, de allerede ved" (Arnbak, 2003, s. "ordforklaringer").

GAMIFICATION

Gamification kan ifølge Deterding, Khaled, Nackle og Dixon (2011) defineres som "the use of game thinking and game mechanics in non-game contexts to engage users in solving problems" (Erkmann & Lomholt, 2018, s. p129). I en kontekst omhandlende læring, engagement og udvikling kan spilelementer og gamification skabe mulighed for en motiverende dyrkelse af konkurrence, udforskning og at arbejde i roller (Erkmann & Lomholt, 2018, s. 9). Til at stilladsere eleverne i

Professionsessay – dansk 3. semester

deres læseforståelse af den udvalgte fagtekst inddrages netop gamification – konkret set spilelementerne: Indsamling af ressourcer (forståelse og indsamling af den givne information via faglig læsning), skabelse af mønster (systematisk bearbejdning af det læste gennem en grafisk opsat model, senere selvstændig produktion), og udforskning (kreativ udvikling gennem det tekniske virkemiddel Thinglink samt selve undersøgelsen af den givne fagtekst) (Erkmann & Lomholt, 2018, s. 17). I denne læseproces og gennem arbejdet med at skulle fremstille et escape room vil eleverne også møde og skulle forholde sig til æstetik. Eleverne vil i deres arbejde med escape roomet også berøre det narrative element, simulering og arbejde med deres forestillingsevne (Erkmann & Lomholt, 2018, s. 75).

KORT MUNDTLIG DEFINITION AF BEGREBER

Lydfil – VOICE RECORDER

UNDERVISNINGEN NÆRSTUDERET

Lektionsplaner ses i bilag 1. Padlet opsat til undervisningsforløbet:

The screenshot shows a Padlet board titled "Karen Blixen" with a timer set for 12 minutes. It contains five task cards:

- Opgave 1: Førelæsning** (Marie 2 timer): Includes a magnifying glass icon and asks for post-it notes with answers to: "Hvad er en kanonforfatter?" and "Hvem var Karen Blixen?".
- Opgave 2: Escape Room** (Marie 2 timer): Includes a ThingLink QR code and asks to create an escape room about Karen Blixen using ThingLink.
- Opgave 3: Forberedelse af indhold** (Marie 2 timer): Includes a photo of Karen Blixen and asks to prepare information about her for the escape room.
- Opgave 4: Opsætning af Escape Room** (Marie 1 time): Includes an "ESCAPE ROOM" title card and asks to set up the escape room using the prepared information.
- Opgave 5: Afprøv et Escape Room** (Marie 39 minutter): Includes a "FEEDBACK" section with questions and a "HOW TO DO IT:" section with instructions.

Padlet - Karen Blixen

SITUATION 1: FØRLÆSNING

Eleverne skulle i den første lektion besvare nedenstående spørgsmål. Dette skulle de gøre enten alene eller med deres sidemakker på post-it-notes, som de skulle hænge op på A3-posters, der var forberedt med overskrifter og hængt op i lokalet. (Se bilag 7)

- Hvad er en kanonforfatter?
- Hvem var Karen Blixen?
- Hvad forventer du, at forfatterportrættet vil give dig af oplysninger?

Førlæringsøvelsen var tilrettelagt med hensigt om at skabe et overblik for underviseren, for at tydeliggøre elevernes eksisterende viden, men ikke mindst for at tydeliggøre elevernes forforståelse overfor eleverne selv. Øvelsen krævede sårbarhed og mod til at tilkendegive evt. manglende viden, og trods dette var der flere post-its der optrådte enten med ”?” eller helt blanke. Aktivisering af eksisterende viden var derfor en udfordring, men set fra en semantisk vinkel, kunne det dog argumenteres at den svage eller ikke-eksisterende viden nu ved synliggørelsen deraf åbnede op for muligheden om at koble den nyttilkomne viden til et tomt felt, der havde fået kastet en ny bevidsthed og eksistens over sig. Simplificeret: Dette gav mulighed for eleverne senere i processen at tilegne sig den nye viden med et klart og kategoriseret formål om at fylde tomrummet ud.

SITUATION 2: LÆSNING

Under selve læseprocessen og gennem arbejdet med de stilladserende og grafiske opsat arbejdsark gik flere elever opgave 3 overfladisk i møde (Asmussen, 2016, s. p155). De fleste kastede sig ud i at blot tilgå og behandle den første fakta på siden med kort information om fødselsår, død, uddannelse m.m. Dette blev i første omgang italesat gennem en-til-en feedback med fokus på at formativt produktudvikle den enkelte elevs kvalitet af spørgsmål til deres escape room. Til denne feedback blev fokus lagt på kvaliteten; stoltheden i eget producerede værk. Altså blev der dialogisk grebet fat i selve game-elementet frem for at forlange en klassisk dyb og kronologisk læsning af fagteksten. Dette gjorde indirekte dog, at eleverne stadig formåede at foretage en koncentreret læsning af teksten, dog med motivationsfaktoren værende at producere et værdigt produkt af kvalitet og

Professionsessay – dansk 3. semester

udfordring, som kunne præsenteres til deres klassekammerater og bestå en peer-review senere. Dette blev i den efterfølgende lektion ved timens anslag også italesat på hele klassen. Det blev efterfølgende observeret, hvordan eleverne selvstændigt anvendte forskellige læseteknikker, særligt: Oversigtslæsning, skimming og scanning, for efterfølgende at anvende dybdelæsning af særligt udvalgte afsnit, der skulle anvendes til skabelsen af interessante spørgsmål og gåder (Fibiger & Jørgensen, 2016, s. p152).

SITUATION 3: EFTERLÆSNING

I sidste opgave i forløbet skulle eleverne igen synliggøre deres viden gennem spørgsmål til forløbet:

- Need-to-know om Karen Blixen
- Nice-to-know om Karen Blixen
- Hvad vidste jeg ikke før forløbet startede?

Dette skulle visualiseres gennem besvarelser på post-it-notes som i forlæsningsopgaven og sættes på de respektive A3-ark. Det blev besluttet at eleverne skulle besvare, hvad et forfatterportræt var igen, da der nærmest ingen svar var under forlæsningsprocessen. *Besvarelserne ses i bilag 7.* Denne synliggørelse og afrunding på forløbet syntes at virke godt og eleverne deltog engageret i opgaven og fik produceret en del svar til hvert område. Eleverne kunne i denne lektion uden adgang til noter eller computer komme med oplysninger om Karen Blixen og den valgte teksttype uden nærmere tøven. Dette viste, at arbejdet med bevidst at stilladsere og styrke elevernes evne til at forstå en læst tekst havde positiv effekt. Altså var det effektivt at arbejde med elevernes inferensdannelse og læseforståelse gennem en semantisk og konstruktivistisk læringsteoretisk forståelse.

REFLEKSION OVER UNDERSØGELSEN

Denne undersøgelse har arbejdet med et udgangspunkt, der baserede sig på at skabe mening med læsningen af en tekst. Denne mening opstod for eleverne gennem arbejdet med skabelsen af et escape room og blev styrket ved oplevelsen af peer-review efter afprøvning af hinandens. Eleverne bekræftede dette til den afsluttende evaluering af forløbet på klassen:

Professionsessay – dansk 3. semester

”Man husker det bedre, fordi man skal bruge det til noget mere.” Svarede en elev til evalueringen.

”Når man bare læser for at læse, så husker man det ikke.” Svarede en anden.

Oplevelsen som underviser og formålet med at skabe en meningsfuld læsning af en fagtekst var altså bekræftet af eleverne som succesfuld. Det har været positivt og motiverende som underviser, at opleve en hel klasse i mere eller mindre grad tage imod et planlagt forløb, gribe den faglige udfordring an på en legende måde, vise engagement og deltagelse, og se, hvordan digital game-baseret læring kan imødekomme teenage-elevs behov for meningsfuldhed i mødet med en klassisk dansk kanonforfatter.

DIGI-TALK



[ThingLink: DIGI-Talk](#)

BIBLIOGRAFI

- Andersen, M., Wahlgren, B., & Wandall, J. (2021). Evaluering af læring. In *Evaluering af læring, undervisning og uddannelse* (2. udgave ed.). Hans Reitzel.
- Arnbak, E. (2003). Del 2: fra læseproces til læreproces. In *Faglig læsning*. Hans Reitzel.
- Asmussen, J. (2016). Inferens og læseforståelse: Om inferenstyper i genrerne og i den pædagogiske praksis. In *Tæt på literacy* (p. Kapitel 6). Hans Reitzel.
- Asmussen, J. (2016). Læsningens linser: Om læsestrategier og læseudvikling. In *Tæt på literacy*. Hans Reitzel.
- Børne- og Undervisningsministeriet. (2019). *Dansk Fælles Mål*.
- Elbro, C. (2014). Forudsætninger for læsning. In *Læsning og læseundervisning* (p. Kapitel 5). Hans Reitzels Forlag.
- emu, & Franck, E. (2023, januar 4.). Escape room i dansk. www.emu.dk.
- Erkmann, M., & Lomholt, P. (2018). *Gamification*. Samfundslitteratur.
- Fibiger, J., & Jørgensen, M. (2016). Læsningens linser: Om læsestrategier og læseudvikling. In *Tæt på literacy*. Hans Reitzel.
- Fibiger, J., & Jørgensen, M. (2016). Ordforklaringer. In *Tæt på literacy*. Hans Reitzel.
- Hetmar, V. (2014, Marts). SKRIVEDIDAKTIK OG MO-DELLERING AF TEKST: HVORDAN KAN MAN MODELLERE SKRIVEUNDERVISNING VED SELV AT DEMONSTRERE? *Viden om læsning*(15), pp. 71-75.
- Krogstrup, H., & Kristiansen, S. (2015). Hans Reitzel.
- Nielsen, J. (2007, Oktober). Læsning lader sig ikke begrænser - om læsning og læsevanskeligheder. *Viden om læsning*(2), pp. 40-56.

BILAG 1 – LEKTIONSPLANER

Lektion 1						
Sekvens	Varighed	Indhold	Formål/mål	Materialer	Aktivitet	Evaluering/feedback
1	2 min	Overgang til lektion				Vurdere, hvornår lektionen er klar til at starte
2	2 min	Dagens program	Skabe overblik + råd tråd			
3	10 min	Introduktion til forløb via padlet	Forklaring/ forventning/ krav Hvem er modtager?	Padlet + skærm	U gennemgår forløbet via padletten.	
4	8 min	Opg 1: Kanonforfattere, + Karen Blixen	Genkaldelse, fælles viden, formål med forløbet		Først alene eller med sidemakker, skriv post-it-note om førviden/forforståelse, dernæst gennemgang på klassen,	Evaluering: Hvad ved eleverne?
5	3 min	<i>Er der nogen, der ikke ved hvad de skal?</i>	Feedback til U		Dem, der ikke ved hvad de skal, kan komme hen til mig.	Evaluering: Har eleverne forstået hvad de skal?
6	15 min	Eleverne går i gang med opgave 2		Smart board + computer	E påbegynder selvstændigt opgave 2. Før man kan gå videre, skal man tjekke ind med en lærer.	
7	5 min	Lektionsafrundning, evaluering	Opsamling, synliggørelse af læring,		Klassesamtale: Hvor langt er I kommet i dag? Var der noget, der var udfordrende?	Evaluering og opsamling
I alt	45 min					
Refleksion før timen:		Lektionen kan blive udfordret, hvis teknologien ikke virker. Jeg skal være opmærksom på at huske at italesætte vigtigheden i brug af hjælpemidler, til dem der er læseudfordrede. Har i forberedelsen indsat arbejdsark samt feedback-ark i PDF-format således disse kan behandles med LST-redskaber. Forventer de andre skriver i hånden.				
Evaluering efter timen:		Lektionen var færdig 5 minutter før tid. Det var ikke alle der nåede at gennemføre escape roomet jeg havde lavet som model, men jeg valgte at afslutte lektionen. Jeg vurderede, at eleverne ikke ville få noget ud af at starte op på opgave 3, grundet meget kort tid, og at de ville få mere ud af at gå videre med det i lektionen i morgen. Til opsamling på klassen bidrog eleverne ikke mundtligt, men jeg				

Professionsessay – dansk 3. semester

kunne få dem til at nikke/ryste på hovedet ved ja/nej-spørgsmål. Ved intro til opgave 1, fortalte jeg at jeg gerne ville at eleverne skrev ”?”, hvis de ikke vidste noget om en af emnerne, da jeg gerne ville se hvor mange ”tomme” post-it det blev til. (At jeg ikke kunne vurdere, hvilken viden de havde, hvis ikke de synliggjorde det for mig. Derudover så jeg det som en mulighed for at tydeliggøre overfor eleven selv, at eleven manglende viden på et bestemt område, og at efter dette forløb vil post-it-noten forhåbentligt ikke længere blot indeholde et ”?”.)

Lektion 2+3+4						
Sekvens	Varighed	Indhold	Formål/mål	Materialer	Aktivitet	Evaluerings/feedback
1	2 min	Overgang til lektion				Vurdere, hvornår lektionen er klar til at starte
2	5 min	Opsamling fra forrige lektion + arbejde videre	Tydeliggørelse af lektionsindholdet: <i>Hvad skal man?</i> Genkaldelse.	Padlet + skærm	U taler med klassen; Klassedialog	
3	30 min	Eleverne arbejder videre med forløbet	E udvikler evne til at styre og regulere egen læseproces. E kan vurdere modtageren, indholdet i konteksten. E arbejder også med planlægning, forberedelse, fremstilling, respons, korrektur og evaluering.	Computer		Formativ feedback: fokus på kvalitet, kreativitet samt læseforståelse.
4	8 min	Lektionsafgrunding, evaluering + oprydning	Opsamling, synliggørelse af læring,		Klassesamtale: 3-2-1-metode: 3 ting eleverne har lært, 2 ting der var udfordrende, 1 ting der var sjovt/interessant	Evaluerings
I alt	3x 45 min					
Refleksion før timen:		Primære udfordring ved disse tre lektioner, er, hvorvidt der er tid nok til at eleverne kan levere et produkt af god kvalitet. Her skal jeg forsøge at se lektionerne an på dagen, vurdere elevernes fremgang, og muligvis indsætte deadlines for de forskellige opgaver, sådan at alle elever når at komme i mål med et færdigt produkt. Her mulighed for at differentiere opgaveløsningerne, så der er fokus på kvalitet frem for kvantitet: Mere vigtigt at der er fremstillet 3-4 gode, solide spørgsmål frem for 25 af dårlig kvalitet.				

Professionsessay – dansk 3. semester

<i>Evaluering efter lektion 2:</i>	Timen blev slået an med en samtale om en pædagogisk problemstilling mellem lærer og klasse, derfor var der blot 20 minutter tilbage, da jeg tog over. Jeg oplevede eleverne kom godt i gang, og da jeg gik rundt blandt eleverne, fik jeg italesat overfor nogen at det var vigtigt at fordybe sig sådan at de spørgsmål man fik produceret, var af kvalitet og en værdig sværhedsgrad.
<i>Evaluering efter lektion 3:</i>	Timen gik godt. Jeg startede med at præsentere lektionens indhold – hvad eleverne skulle. Derudover fortalte jeg hele klassen, at de skulle overveje deres sværhedsgrad og kvalitet af spørgsmål. Eleverne bød ind med konstruktive spørgsmål ved lektionsstart, og jeg forklarede, at det var helt tilladt at gribe opgaven an som en proces, hvor man kunne genbesøge forrige dele af forløbet såsom udviklingen af spørgsmål samt afprøve mit demo-escape room igen for at hente inspiration. Da lektionen var lidt over halvvejs, afbrød jeg klassens fordybelse og meddelte at de gerne måtte gå i gang med at udarbejde deres escape room, hvis de følte de havde nok spørgsmål af kvalitet til at kunne gå i gang. De kunne altid udvikle flere, hvis de havde tid nok. Efter dette begyndte de løbende en efter en at tjekke ind og få godkendt deres arbejdsark til at kunne gå i gang. Ved lektionsafslutningen var eleverne overraskede over ”allerede” at have pause. En pige var frustreret over hun skulle vente til mandag før hun kunne komme i gang med at udvikle på sit escape room og en dreng blev siddende og fortsatte sit arbejde, selv da de andre begyndte at forlade lokalet.
<i>Evaluering efter lektion 4:</i>	Jeg åbnede lektionen med at meddele eleverne, at jeg håbede de fleste ville blive færdige med at bygge deres escape room i denne lektion og at i så fald måtte de gå i gang med feedback-opgaven. Der gik små ti minutter indtil den første meldte sig færdig. Eleverne fandt første punkt i feedback-arket svært at forstå: ” <i>Afklar: er det rigtigt forstået...?</i> ” Jeg forklarede, at dette punkt var en slags ”check-in” omhandlede hvorvidt afsender havde kommunikeret sit produkt korrekt. Hertil fx ”er det rigtigt forstået, at din slutning er sådan...?”, ”at din historie handler om...?” osv. Viste sig, at der var nogle elever, der slet ikke havde fået fx deres narrativ med i opsætningen af deres escape room, hvilket jeg kommenterede jo også var noget man kunne give feedback på. Derudover opdagede nogle elever at mangle nogle elementer i deres escape room, da de gik i gang med at prøve de andres eller under selve feedback-sessionen – her forklarede de, at de måske ikke havde læst hele vejledningen og derfor ikke havde fået alt med. Hertil knyttede jeg kommentarer om, at det måske var en erfaringsdannelse, hvorved det næste gang muligvis ville være en god ide at følge ”opskriften”. Jeg fik oplevelsen af, fordi eleverne netop skulle afprøve hinandens, så var egen stolthed og motivation til at levere et værdigt slutprodukt højere end hvis det blot havde været til mig.

Lektion 5						
Sekvens	Varighed	Indhold	Formål/mål	Materialer	Aktivitet	Evaluering/feedback
1	2 min	Overgang til lektion				Vurdere, hvornår lektionen er klar til at starte
2	5 min	Opsamling og instruktion til lektionen	Tydeliggørelse af lektionsindholdet: <i>Hvad skal man?</i> Genkaldelse.	Padlet + skærm	U taler med klassen; Klassedialog. Eleverne skal afprøve 1 escape room.	
3	20 min	Eleverne afprøver escape room (sidste mulighed)	E arbejder fokuseret med peer-review: responderer på forhold mellem sprog og	Computer		Løbende formativ feedback fra U via

Professionsessay – dansk 3. semester

			genre, kan registrere andres fejl, samt får ny viden om evalueringsmetode			små dialoger med grupperne
4	10 min	Efterlæsning: Eleverne skriver post-it med info om Karen Blixen	Synliggørelse af læring			Eleverne får fokus på egen læring. Feedback til mig som underviser.
5	3 min	Lektionsafrundning, evaluering	Opsamling, synliggørelse af læring,		Klassesamtale: 3-2-1-metode: 3 ting eleverne har lært, 2 ting der var udfordrende, 1 ting der var sjovt/interessant	Evaluering
I alt	45 min					
<i>Refleksion før timen:</i>		Til den sidste lektion er målet at kunne afrunde forløbet positivt med tydelig synliggørelse af elevernes egen læring. Vigtigt at få samlet alt materiale ind, sådan jeg selv kan evaluere på forløbet efterfølgende.				
<i>Evaluering efter timen:</i>		Eleverne var alle undtagen en enkelt færdige med deres escape room ved lektionens start. Den sidste elev blev hurtigt færdig efter nogle minutter. Eleverne fik 15 minutter til at afprøve hinandens escape rooms og give feedback. Jeg indledte lektionen med at sige, at jeg meget gerne så eleverne reagere på den respons de havde fået i den forrige lektion, så hvis en kammerat havde påpeget noget vigtigt såsom manglende narrativ i escape roomet, så måtte man meget gerne starte med at få det lavet før man gik videre til at afprøve en anden. Altså reagere konstruktiv på feedbacken, således det slutprodukt man afleverede til mig, var så fejlfri som muligt og at det bl.a. var derfor de jo fik denne mulighed for at give hinanden feedback først... Dette tog eleverne til sig, og flere brugte de første minutter på at justere udbudringer af deres escape rooms, før de gik videre med afprøvning og feedback. Da timen var halvvejs, havde feedback-opgaven udviklet sig mere til hyggesnak end feedback, så i takt med tiden var gået afsluttede jeg denne opgave og gik i gang med efterlæsningen (se bilag 7). Eleverne var meget aktive til denne opgave og fik skrevet en del. Til sidst afsluttede jeg lektionen med at evaluere hele forløbet om Karen Blixen på klassen. Alt i alt havde jeg en positiv oplevelse, hvilket eleverne samt praktiklæreren også gav udtryk for at have haft.				

BILAG 2 – OBSERVATIONSNOTER

Observationsperiode	Uge 43: 22. oktober – 25. oktober 2024
Teoretisk afsæt	Den fremmede: <i>"Fremstilles i den sociologiske litteratur som den person, der kommer udefra til en gruppe, hvor medlemmerne ikke er fremmede over for hinanden. Den fremmede bliver aldrig en del af fællesskabet og kan derfor, som den der kommer udefra, iagttage og betragte det, som sker indenfor, bedre end dem, der er der. Den fremmede lever et tvetydigt liv mellem nærhed og distance. Han er både indenfor og udenfor på samme tid"</i> (Krogstrup & Kristiansen, 2015, s. kapitel 3). Observatøren som deltager: <i>"Ifølge Gold er observatøren som deltager betegnende for situationer, hvor kontakten med informanterne er kortvarig og formel, og hvor kontakten åbent betegnes som observation"</i> (Krogstrup & Kristiansen, 2015, s. kapitel 4)
Rammer (fysisk)	Smartboard, kridttavle, skoletube, elevcomputere, opslagstavler, stabilt internet i klasseværelset, 26 elever i klassen.
Fokuspunkt: Aktivitetsniveau	God fordybelsesevne, god arbejdsomhed, arbejdsro efter behov. Arbejder godt både selvstændigt og i grupper. Ved klassesdialoger er eleverne gentagende gange udbredt passive. Selv ved harpuneringer udtrykker eleverne sig ikke på klassen (dette på trods af de alle var vurderet færdige med opgaven). Der opleves større mundtlig aktivitet, når eleverne ikke skal række hånden op.
Fokuspunkt: Faglighed	Til fremlæggelser om kortfilm: praktiklærer forventede de havde leveret besvarelser på et højere niveau. (<i>Meget oplæsning, ikke uddybende og reflekterende.</i>) Til fremlæggelse om kortfilm: Ordblind elev performer rigtig godt mundtligt. Ender med et 10-tal. Denne gruppe dog forsat udfordret af egen tidsdisponering ligesom de andre grupper var. Læseprøve: Trods tydelige, gentagende instruktioner om læsestrategi 'at skimme' samt at gætte til sidst på manglende svar, så havde klassen samlet scoret lavt – mange elever var på karakter 4. Læsehastighed var særligt, hvor eleverne var udfordrede ifølge prøvesvarene.

BILAG 3 – UNDERVISNINGSMATERIALE

BILAG 3.1 - PADLET – FORLØB

Marie • 12 minutter
Karen Blixen

Opgave 1: Førelæsning



Skriv post-it-notes med bud på følgende spørgsmål:

- Hvad er en kanonforfatter?
- Hvem var Karen Blixen?

Opgave 2: Escape Room

thinglink.com
1901210657995358694

I dette forløb skal du lave et escape room om Karen Blixen i skoletube mediet "ThingLink".

For at få en fornemmelse af hvordan dette virker, prøv da mit escape room om en anden kendt forfatter først!

OBS: en lille fejl ved platformen gør, at den ikke vil vise, hvis man...

Opgave 3: Forberedelse af indhold



forfatterweb.dk
Karen Blixen

Du er nu nået til opgaven, hvor du skal i gang med at finde information om Karen Blixen, der skal omsættes til indholdet i dit escape room.

Hent et arbejdsark, og begynd at udfylde det. Hjemmesiden du skal finde informationen på er forfatterweb.dk

Opgave 4: Opsætning af Escape Room



Når det printede ark er udfyldt og der er mindst 5 låse, skal du i gang med at opsætte dit escape room.

HOW TO DO IT:

- Efter at have åbnet ThingLink i skoletube, starter du ved at oprette en multimedia editor.

Opgave 5: Afprøv et Escape Room

FEEDBACK

1. Hvis du er færdig med dit escape room, find da en anden og afprøv hinandens.

2. Hent nu et feedback-ark, og udfyld denne.

3. Overlever din feedback til din makker og fortæl om hvad du har noteret. Skift da, så du...

Marie • 3 dage
Karen Blixen

DF: Arbejdsark



Arbejdsark

Opgave 4: Opsætning af Escape Room



Når det printede ark er udfyldt og der er mindst 5 låse, skal du i gang med at opsætte dit escape room.

HOW TO DO IT:

- Efter at have åbnet ThingLink i skoletube, starter du ved at oprette en multimedia editor.
- Nu skal du først vælge enten

Opgave 5: Afprøv et Escape Room

FEEDBACK

1. Hvis du er færdig med dit escape room, find da en anden og afprøv hinandens.

2. Hent nu et feedback-ark, og udfyld denne.

3. Overlever din feedback til din makker og fortæl om hvad du har noteret. Skift da, så du også kan få feedback.

Opgave 6: Efterlæsning

Skriv post-it-notes med bud på følgende om Karen Blixen:

- Need-to-know om forfatteren
- Nice-to-know om forfatteren
- Hvad vidste jeg ikke før forløbet startede?

Escape Rooms

Indsæt delingslink i kommentarfeltet herunder, så jeg kan se jeres flotte escape rooms!

BILAG 3.2 – ARBEJDSARK

ARBEJDSARK

Info Beskrivelse	Historien bag dit Escape Room: Hvorfor er spilleren løst inde? Skriv det i denne boks:			
Eksempel	Spørgsmål Hvor bor den danske Konge og Dronning			
	Svar 1	Frederiksborg	Svar 2	Amalienborg
	Svar 3	Kronborg	Svar 4	Christiansborg
	Spørgsmål			
1	Svar 1		Svar 2	
	Svar 3		Svar 4	
	Spørgsmål			
2	Svar 1		Svar 2	
	Svar 3		Svar 4	
	Spørgsmål			
3	Svar 1		Svar 2	
	Svar 3		Svar 4	
	Spørgsmål			
4	Svar 1		Svar 2	
	Svar 3		Svar 4	
	Spørgsmål			
5	Svar 1		Svar 2	
	Svar 3		Svar 4	
	Spørgsmål			

ESCAPE ROOM - KAREN BLIXEN

ARBEJDSARK

6	Svar 1		Svar 2	
	Svar 3		Svar 4	
	Spørgsmål			
7	Svar 1		Svar 2	
	Svar 3		Svar 4	
	Spørgsmål			
8	Svar 1		Svar 2	
	Svar 3		Svar 4	
	Spørgsmål			
9	Svar 1		Svar 2	
	Svar 3		Svar 4	
	Spørgsmål			
10	Svar 1		Svar 2	
	Svar 3		Svar 4	
	Spørgsmål			
11	Svar 1		Svar 2	
	Svar 3		Svar 4	
	Spørgsmål			

- Overvej kvaliteten af dine spørgsmål. (Husk dine klassekammerater skal afprøve dit escape room.)
- Tænk kreativt!
- Hvis du har brug for inspiration, må du gerne gå tilbage og kigge på H.C. Andersen escape roomet igen.

ESCAPE ROOM - KAREN BLIXEN

FEEDBACK

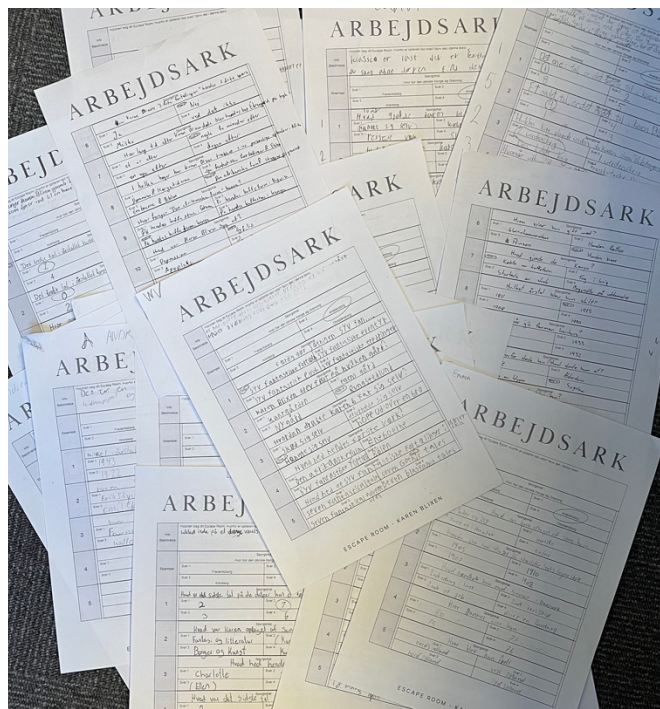
1. Afklar: Er det rigtigt forstået...?
2. Værdsæt: Det virker rigtig godt, at...?
3. Indkreds udfordringer:
Jeg kunne godt være bekymret for...?
4. Kom med forslag: Jeg tror det kunne styrke dit escape room, hvis...?

ESCAPE ROOM - KAREN BLIXEN

BILAG 4 – FORLØBSEVALUERING (NOTER)

Baseret på 3-2-1-modellen: Synliggørelse af læring, repetition, opmærksomhed på egen udvikling og nysgerrighed samt evt. forbedringspotentiale
(Andersen, Wahlgren, & Wandall, 2021).

<i>Evalueringspørgsmål</i>	<i>Elevsvar</i>
Hvad har I lært?	Information om personen: Fakta, alder, kanonforfatter. Karen Blixens bøger og 4 litteraturpriser. Hvad hendes far døde af. At hendes forfatterliv startede i Afrika og hun havde en kaffefarm. Hun var gift, men ulykkeligt forelsket i en anden. Hvordan man laver et escape room.
Hvad kunne I godt have brugt mere tid på?	Ingenting. Der var afsat en god tidsmængde til forløbet, eleverne mente ikke det burde have været hverken længere eller kortere.
Hvad synes I om at arbejde med en fagtekst på den her måde i dansk?	Det var en sjovere måde at arbejde på i dansk. Det gav mening at læse teksten, fordi man skulle bruge det til noget. Man husker det bedre, fordi man skulle bruge det man læste til noget mere.
Tror I, at I kunne have arbejdet med den faglige tekst på en anden måde, der var bedre?	”Når man bare læser for at læse, så husker man det ikke” citat: Elev. Den her måde gav mening at arbejde på, hvis de bare havde fået teksten udleveret, ville de ikke have husket noget af det de havde læst.
Synes I selv at I har fået noget ud af det her forløb?	Ja, det mener de bestemt.
Føler I, at I kan svare på hvem Karen Blixen er nu?	Ja, det kan de.

BILAG 5 – ARBEJDSARK: UDDRAG: ELEVSVAR**Historien bag dit Escape Room:**

Du er blevet fanget på skolen, du skulle hente noget som du havde glemt i din klasse. Da du skulle til ud af din klasse var døren låst. Du skal finde nøglen til din klasse og døren til at komme ud af skolen.

Du er på et hotel værelse og kan ikke komme ud. Lyset er slukket.

Klassen er låst. Der er ledetråde til hvordan du skal åbne døren. Find dem eller du dør.

Spilleren er blevet taget til fange, i noget der ligner et fængselsrum. Der hænger en hængelås på døren, med 4 cifre. der kommer 4 spørgsmål, som skal tages i rigtig rækkefølge, for at låse døren op. I nogle af spørgsmålene skal du ikke bruge svaret.

Du besøger Karen Blixens gamle kaffefarm. Du går ind af en dør som fører ind til en have midt inde i gården.

Du er gået en tur i skoven en tirsdag aften og ser et hus midt i det hele. Du går hen til huset. Der står Blixen på døren. Det er Karen Blixens gamle sommerhus hun tog ud i og skrev. Du går ind og døren smækker bag dig. Du kan kun komme ud ved at svare rigtigt på alle spørgsmål.

Den skal foregå i et køkken.

Man er blevet lukket inde på et drengeværelse.

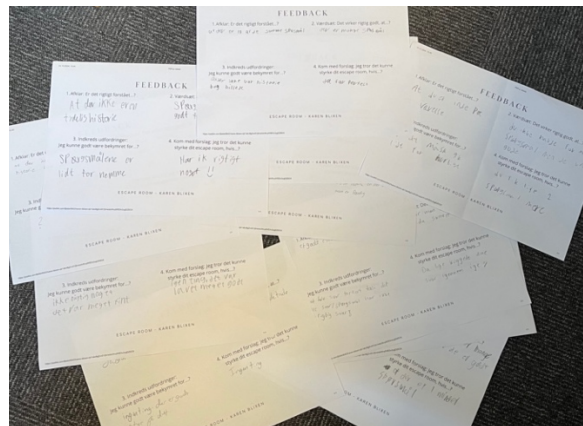
Der er en mand der er blevet kidnappet og låst inde på et loft.

Professionsessay – dansk 3. semester

	Spilleren er blevet kidnappet og taget til fange i en kælder.	
	Du arbejde overtid og endte med at falde i søvn. Da du vågnede var døren låst fast.	
	Forestil dig at du er fare vild i en skov og du skal finde ud. Du skal svare rigtigt på spørgsmålene for og finde ud.	
	Klokken er mange, og du taget til fange. En løbsk mand har nuppet dig... (Svarer du ikke på alle spørgsmål, kan du godt vinke farvel.)	
	Du er på besøg ved kirkegården og lige pludselig bliver det mørkt. Du vil gå hjem men da du tager i håndtaget til [?] er den låst fast... Find koden for og komme ud.	
	Færdiggør sætningen Syv fan...	1. Syv fantastiske fortællinger 2. Syv fantastiske eventyr 3. Syv fantastiske post 4. Syv fantastiske erendringer
	Hvilket værk er inddelt i tre dele?	1. Sidste fortælling 2. Albondocani 3. Nye vinter-eventyr 4. Dekameron
	Hvilket årstal blev hun uddannet?	1. 1905 2. 1988 3. 1906 4. 1989
	Seven Gothic Tales kunne ... godt lide	1. USA 2. Danmark 3. England 4. Japan
	Hvornår gik Karen Blixens farm konkurs?	1. 1931 2. 1932 3. 1941 4. 1942
	Hvilken krig plagede verden da Karen Blixen skrev "skibsdrengens fortælling"?	1. 2. verdenskrig 2. 1. verdenskrig 3. Den kolde krig 4. Fransk-tyske krig
	Tallene skal sættes i samme rækkefølge som Karens dødsår	1. 6962 2. 1962 3. 1926 4. 2169

Professionsessay – dansk 3. semester

	Hvad betyder navnene "Dinesen" og "Isale"?	1. Skygger på græsset 2. Sidste fortælling 3. Den som ler 4. De tapre
	Hvor mange bokstaver er der i navnet på tegneskolen hun blev udtaget til?	1. 24 2. 30 3. 10 4. 26
	Hvilket familiemedlem havde posttraumatisk stress?	1. Moren 2. Farmoren 3. Faren 4. Broren
	Hvad gjorde de i Kenya?	1. Købte en kaffefarm 2. Tog i krig 3. Startede en skole 4. Begyndte på uddannelse
	Hvordan blev Karen undervist?	1. Hjemmeskole 2. Virtuel undervisning 3. Almindelig folkeskole 4. Privatundervisning
	Hvem var de første der læste Babettes gæstebud?	1. Amerikanske damebladslæsere 2. Danske damebladslæsere 3. Karens familie 4. Afrikanske herrebladslæsere

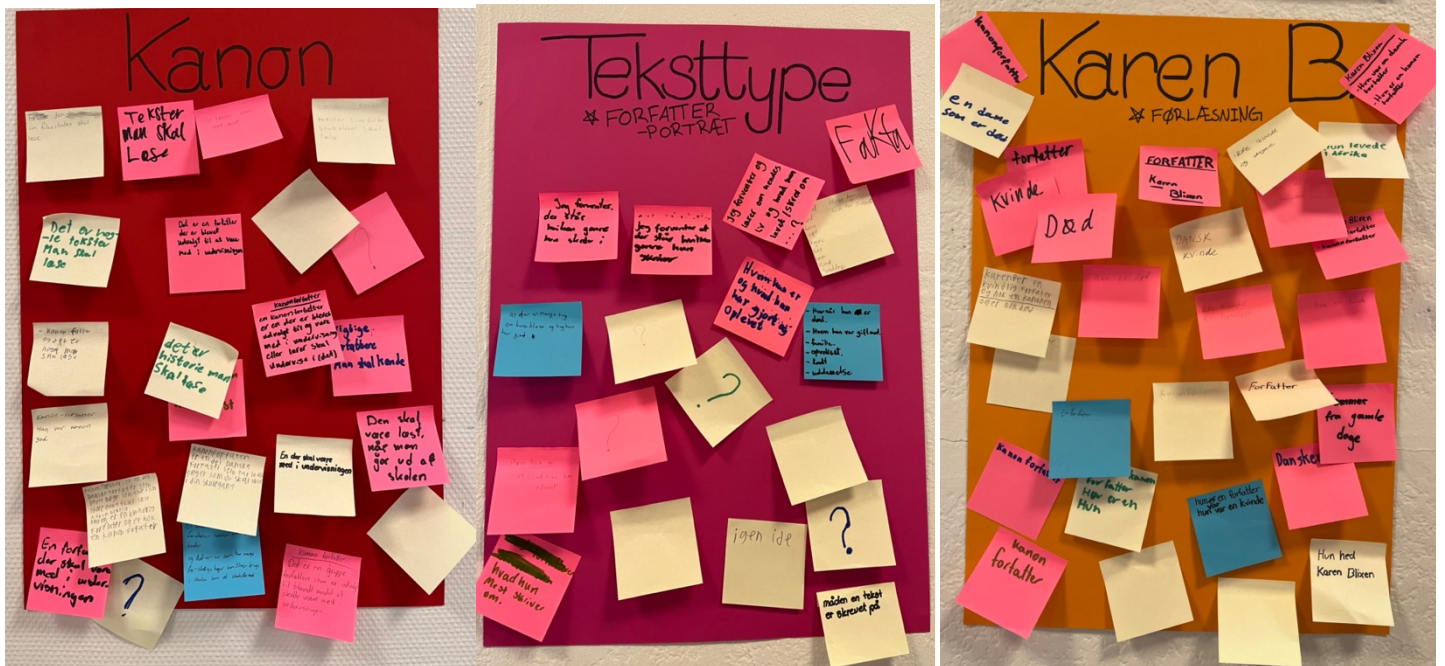
BILAG 6 – FEEDBACK: UDDRAG: ELEVSVAR

1. Afklar:	Ja, det er meget forstående. Er der to af de samme spørgsmål? Tjoo, måske du lige skulle have læst manualen igen en gang eller to. Der er en god baggrundshistorie 😊 . At der ikke er en tydelig historie. Der er ikke en historie bag den. At du er inde på et værelse.
2. Værdsæt:	Rigtig godt med jokes i ende-meddelelserne. Der er forskellige ledetråde gennem spillet. Der er mange spørgsmål. Det var nogle svære spørgsmål som man skal ned i teksten for at finde. Godt man kan se om det er rigtigt eller forkert. Gode spørgsmål. Når man svar rigtigt har du skrevet en kommentar. Det foregik på en kirkegård da hun er død. Der er mange gode spørgsmål, god sværhedsgrad. Spørgsmålene er godt fordelt. Der var mange spørgsmål. Du havde ikke for mange spørgsmål men de var gode.

Professionsessay – dansk 3. semester

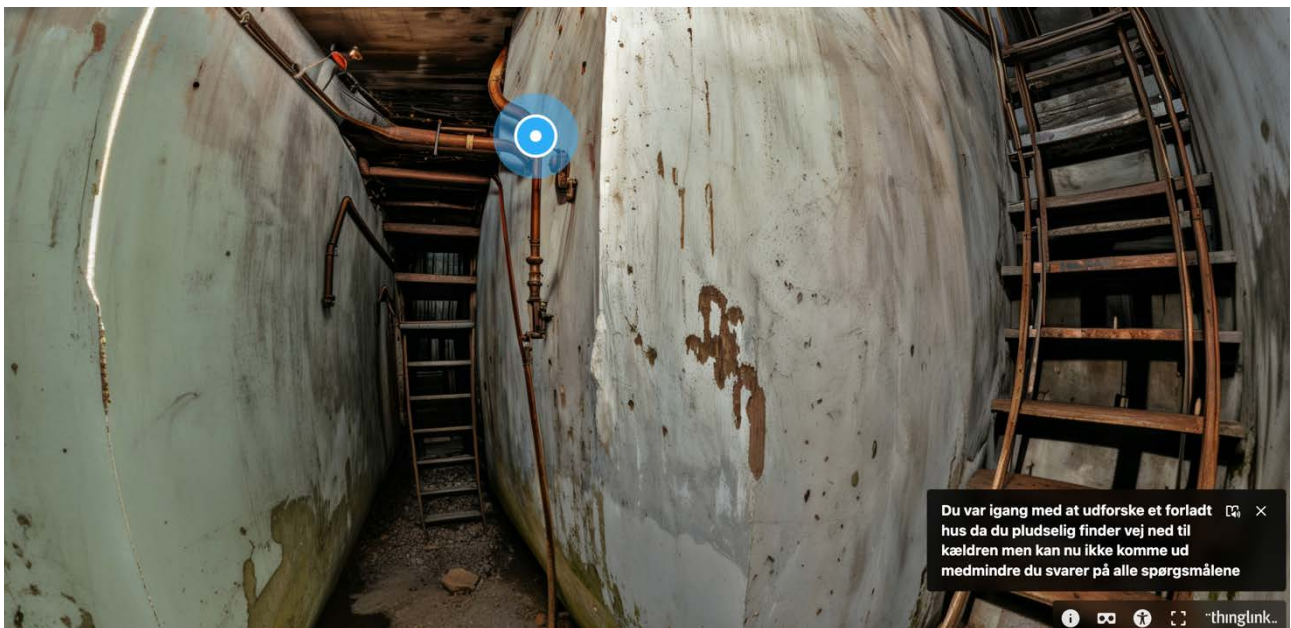
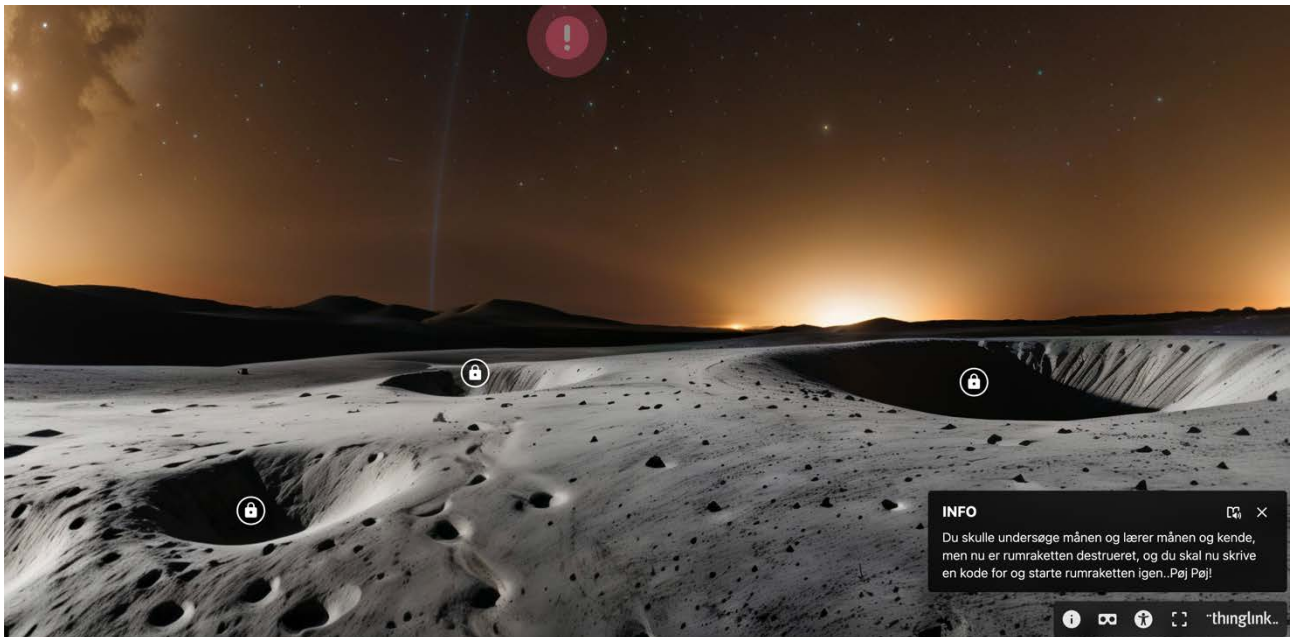
3. Indkreds udfordringer:	Der var ikke en historie bag billedet. Escape roomet går for hurtigt. At folk svar forkert fordi det ene svar/spørgsmål har ikke et rigtigt svar! At du ikke havde læst betingelserne grundigt. Der er lidt kuks i rækkefølgen. Spørgsmålene er lidt for nemme. At det måske gik lidt for hurtigt.
4. Kom med forslag:	Ingen forslag. Meget godt lavet. Du fik flere spørgsmål. Hvis du havde en der viser at man er færdig. Du lige kiggede dine svar igennem igen. Du havde locked mode slået til. At der er 1 mindre spørgsmål. ? 😊 . At du lige fik 2 spørgsmål mere.

BILAG 7 – A3 + POST IT (FØRLÆSNING & EFTERLÆSNING)

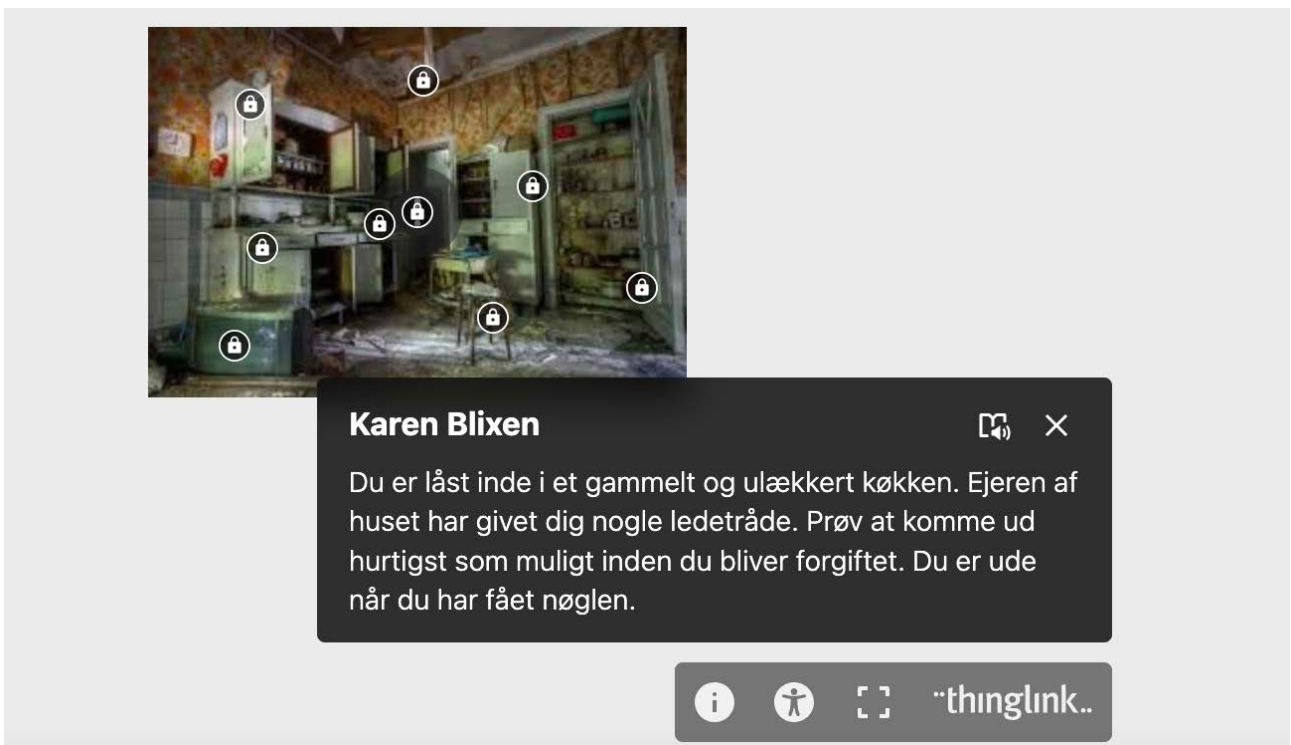
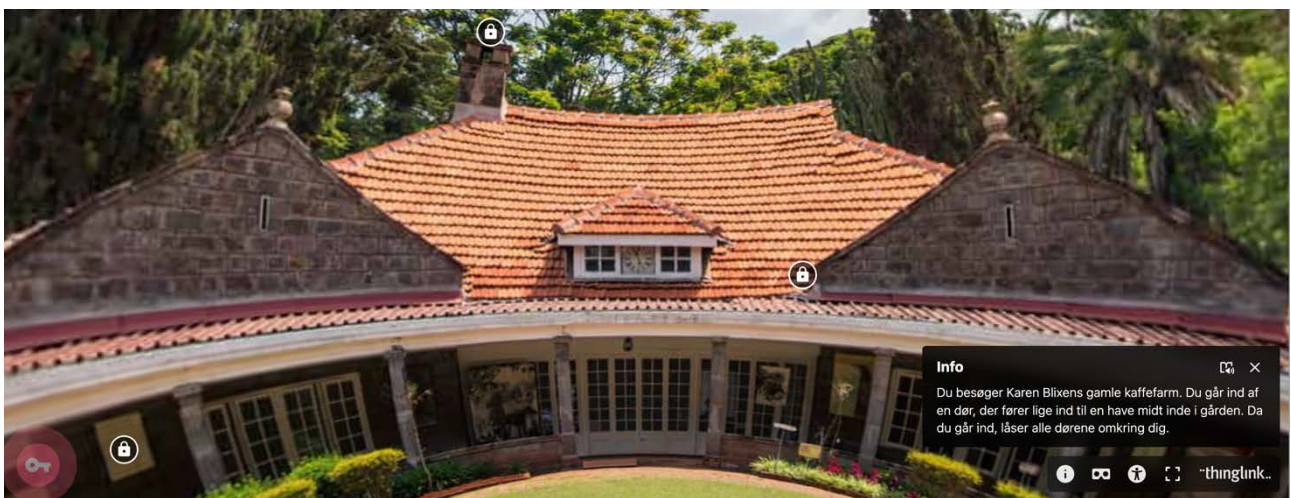


Note: Eleverne blev instrueret i at skrive et spørgsmålstegn eller på anden måde tydeliggøre det, hvis ikke de vidste noget om det givne emne, derfor ses spørgsmålstegnene og de tomme post-it-notes.



BILAG 8 – ELEVPRODUKTION: UDDRAG: ESCAPE ROOMS

Professionsessay – dansk 3. semester



Professionsessay – dansk 3. semester

