

Fortællinger fra fremmedsprogsprojekterne

6. klasse rejser jorden rundt i engelsktalende lande

Uformel læring

Uformel læring er karakteriseret ved hovedsageligt at foregå uden for den institutionaliserede undervisning og er et *middel* til læring i forbindelse med en række aktiviteter. For analytisk at forstå børns uformelle læreprocesser anvendes erfaringer fra forskningsprojektet *Børns opvækst med interaktive medier – i et fremtidsperspektiv*, hvor det har været muligt at indkredse uformelle læringsformer i lyset af børns forskellige digitale aktiviteter som fx chat, online-spil, produktion af profiler og hjemmesider. Til forskel fra den uformelle læring foregår formel læring typisk i deciderede undervisningsinstitutioner med læring som et overordnet *mål* for de aktiviteter, som foregår. Når børn i fritiden spiller online-spil, lærer de sig nye engelske ord og sætninger som et middel til aktivt at kunne spille med i spillet. Men når eleverne i skolen gennem forskellige didaktisk tilrettelagte aktiviteter lærer nye engelske ord og sætninger, så er målet for aktiviteterne at lære engelsk.

I skolen er læring altså et *mål* for de aktiviteter, der finder sted. I fritiden er læring for børnene et *middel* til fx at være med i leg, at kunne spille computerspil, at chatte og at lave hjemmesider. For at kunne lege er børnene nødt til at lære noget. På den måde bliver læring en forudsætning for og en integreret del af legen, hvor det for børnene handler om at være i en god situation.

I børns fritidskultur kan der iagttages forskellige uformelle læringsformer. Det drejer sig om *læringshierarkier*, *læringsfællesskaber* og *læringsnetværk*, som fungerer i forskellige sammenhænge (for nærmere beskrivelse af disse læringsformer se hovedrapport under Læring). De enkelte læringsformer kan siges at udgøre et sæt af læringsstrategier, som er de fremgangsmåder, børnene anvender for at opnå færdigheder og for at få viden om noget specifikt. Endvidere beskriver den enkelte læringsform de organisationsformer, børn konstruerer eller etablerer for at lære. Børns uformelle læringsformer er ofte effektive måder at lære på, hvorfor det er vigtigt i skolen at give plads til disse læringsformer, ligesom de må medtænkes i den måde, som undervisning og læreprocesser organiseres på i skolen

Jorden rundt i de engelsktalende lande

Dette projekt kombinerer engelsk og matematik i en ramme med StoryLine og rollespil. Grupperne er journalister, der er ansat ved *Avisen*. De skal rejse ud til forskellige engelsksprogede destinationer og researche en række spørgsmål om landet. De skal skrive logbog, besvare spørgsmålene og til slut skrive artikler til *Avisen* eller lave PhotoStory-fortællinger. Mens de er ”på job”, skal de planlægge deres rejser, lave budget for økonomi, finde hoteller osv. En række emner er fastlagt på forhånd, men mange ting kan dukke op undervejs. Der er tale om et forløb over flere uger, hvor der er en hel formiddag til rådighed ad gangen.

It indgår på mange måder i projektet. Rejsedestinationerne er givet som koordinater i *Google Earth*: Cape Town, Edinburgh, New Delhi, Belfast, Christchurch, New York, Singapore, Montreal og klassens online venskabsby – lilleputbyen Veteran i Canada.



Internettet bruges til informationssøgning, MS Excel til budget og regnskab, MS Word til notater og opsætning af artikler og PhotoStory til skrift-billed-lyd fortællinger. Desuden samarbejder eleverne via *elevintra* ud fra metoder, de selv har fundet på.

En typisk dag starter kl. 8 med, at *projekt jorden rundt* sættes i gang i hjemområdet. Det varer omkring 45 min. Derefter fortsættes gruppearbejdet i skolens store computerrum. Det varer ca. halvanden time, men der er ingen, der opdager, at der er pause. Lærerne må afbryde grupperne og sende dem ud i frisk luft. Efter pausen fortsættes i hjemområdet. Først holder klassen status og giver hinanden gode råd og input. Herefter fortsættes arbejdet med bærbare pc'er og trådløst net. Det hele foregår på engelsk, og der tales kun dansk, hvis indholdet bliver for kompliceret.

I Belfast undersøger gruppen, hvilke sprog der tales i Irland og Nordirland. Det er ikke nemt at finde ud af, om der tales andet end engelsk. Derefter skal de finde ud af religionen i landet. Mens de søger, falder de over begrebet "The trouble", som de nu begynder at undersøge. Andreas bliver meget interesseret i den politiske historie, og læreren henter en bog, som han hurtigt er helt opslugt af. Imens fortsætter Louise med at undersøge spørgsmålet om religionen.

I Cape Town har gruppen lavet en arbejdsdeling, hvor to søger efter hoteller og priser til deres rundrejse i landet. De benytter *online booking* og bruger *Excel* til at



sammenligne deres forbrug med rejsebudgettet. Måske har gruppen råd til at bo et par dage på et luksushotel i en safaripark. Den tredje i gruppen er læsesvag og er i gang med at finde billeder af dyr i Sydafrika. Han får skrevet på billederne: "The Lion is animal's king", "Buffalos are a big cow" og "Nosehorn".

I Singapore har Anne valgt at øve PhotoStory, som hun lige har lært. "Hvorfor er der så mange billeder af den der løvestatue?", spørger hun læreren. De snakker om, at statuen hedder *Singapore Lion*, og hvorfor mon den gør det. Det vil pigen finde ud af, så hun søger videre på nettet.

Her finder hun en engelsksproget side, der fortæller om *Singa Pura* der betyder *Løvebyen*. Den historie går hun i gang med at skrive på billedet af statuen. Mathias i Singapore undersøger samtidig, hvad det koster at spise på en god og dyr restaurant i Singapore. Han finder priserne, hvorefter han går ind på *danskebank.dk* og omregner til engelske pund. Nu kan regnskabet nemlig gøres færdig.

Inden dagens arbejde slutter, arbejder grupperne i fællesskab med deres logbog, hvor de skriver, hvad de har lavet i dag, og om det har været let eller svært.

Analyse

Dette forløb favner sprogfagenes fulde formålsbeskrivelse, og dannelsesformålet er indarbejdet i rammen. Eleverne skal som journalister for *Avisen* lave research til en artikel om det land, hvortil de er udsendt. Herved får de *indsigt i kultur- og samfundsforhold i de respektive lande*. Belfast-gruppen kommer til at arbejde med ”The trouble”, selvom det ikke lå i oplægget og ikke er et krav. De begyndte at søge på nettet og læse i en historiebog om emnet. Tilsvarende undrer Anne i Singapore-gruppen sig: ”*Hvorfor er der så mange billeder af den der løvestatue?*” Læreren fortæller lidt og foreslår, at hun undersøger mere om statuen. Hun søger på Google og finder en engelsksproget side, der fortæller, at *Singa Pura* betyder *Løvebyen*. Den historie omsætter hun til sin PhotoStory. Gennem samtaler i klassen, og når eleverne præsenterer deres forskellige undersøgelser – bl.a. som artikler i *Avisen* - styrkes også *deres internationale forståelse og forståelse af egen kultur*.

Gruppearbejdet skaber rammer for *oplevelse, indsigt og samarbejde samt styrker elevernes aktive medvirken*. Eleverne arbejder både i fællesskab og med arbejdsdeling. Singapore-gruppen har fx sparet penge på budgettet. De har besluttet, at overskuddet skal gå til at spise på en god og dyr restaurant. Mathias påtager sig at finde ud af hvor, og hvad det koster. Det er lidt svært, men via *LonelyPlanet.com* finder han tre priskategorier. Han forfølger først *restaurants*, men ender med at se under *economy*. Da han har fundet priserne, spørger han: ”*Hvilken slags penge er det?*” og bruger derefter *danskebank.dk*'s valutaomregner til at omregne og gøre regnskabet færdigt. Til slut arbejder gruppen i fællesskab med deres logbog, hvor de skriver, hvad de har lavet i dag, og om det har været let eller svært. I Cape Town-gruppen kommer det samme til udtryk med den fagligt svage Tobias' lille omvej omkring en hjemmelavet oversættelse af næsehorn til *nosehorn*. Tobias er i gang med at finde billeder af dyr i Sydafrika og skriver kommentarer på billederne: ”The Lion is animal's king”, ”Buffalos are a big cow”, ”Nosehorn”. Tobias får at vide, at ”nosehorn” er et rigtig godt bud, men at det rigtige navn er *Rhino*. Med det rigtige navn finder han på en engelsksproget hjemmeside selv ud af, at næsehorn er en truet dyreart, og finder et kort over deres udbredelse.

De sprogfaglige mål nås gennem en række aktiviteter. Stort set al samtale mellem lærer og elever foregår på engelsk med fokus på at kunne lytte/forstå og formulere/svare. Det gælder også elevernes fremlæggelse af deres arbejde i klassen. Eleverne finder meget materiale i deres research, som er på engelsk. De kan læse det meste til et niveau, hvor de får essensen af indholdet med, især når det gælder beskrivelser.