



Kommunikative opgaver

- børn skaber mening og sproglig betydning

Mette Ginman, lektor Københavns Professionshøjskole

mmg@ucc.dk

Michael Svendsen Pedersen, lektor emeritus Roskilde Universitet

misvpe@ruc.dk

Fælles mål:

- * ”Eleverne skal hjælpes til aktivt at **konstruere mening** gennem sammenkædning af sprog og handling.”

Den pædagogiske opgave:

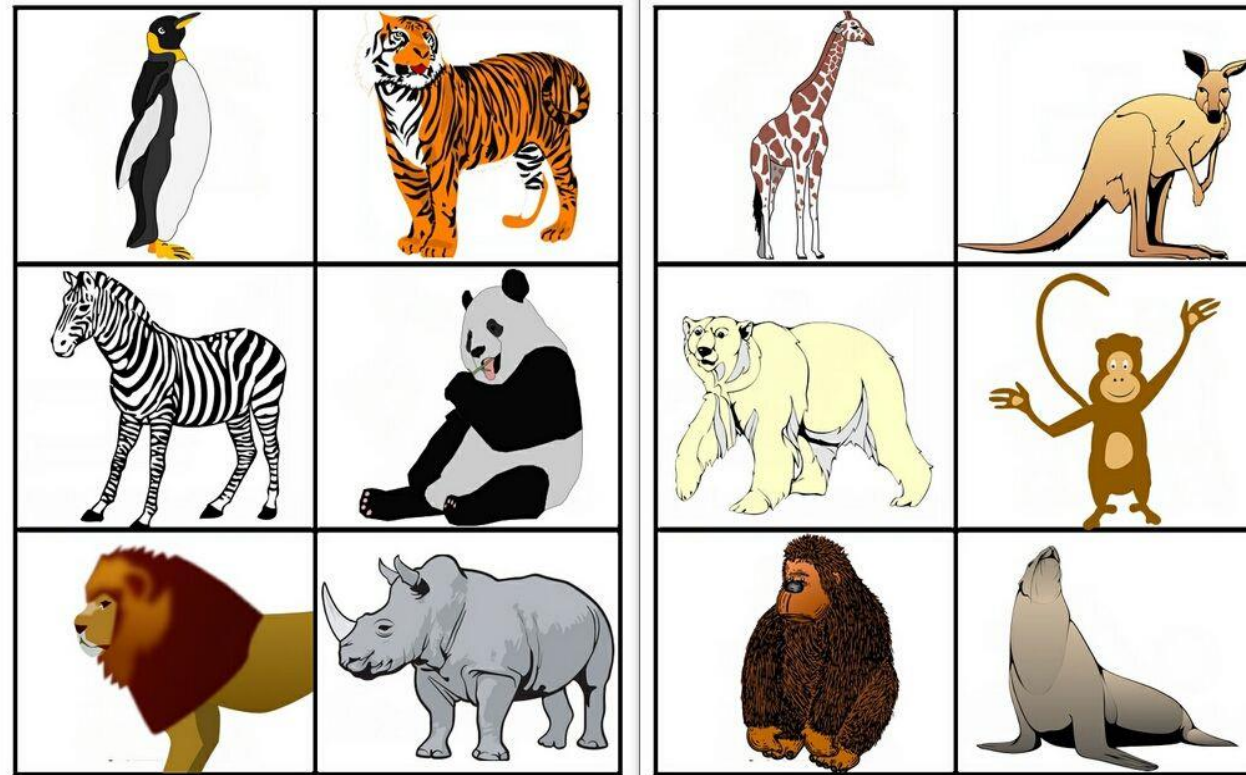
Udvikle aktiviteter som børnene kan bruge til at **skabe mening og sproglig betydning** på baggrund af deres:

- * Viden
- * Følelser
- * Sprog
- * Kultur
- * Erfaringer
- * Aldersmæssige udvikling

Den pædagogiske opgave:

- * ... sprog og aktiviteter skal kontekstualiseres/sættes ind i en kommunikativ og meningsfuld sammenhæng

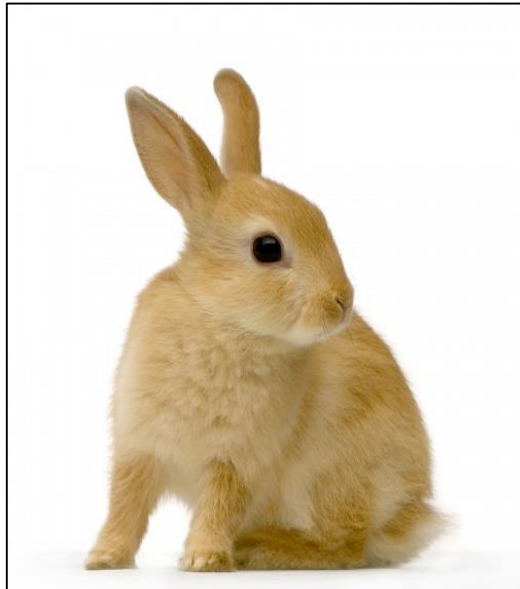
Vendekort



Kommunikativ opgave

Find et match af billede af dyr med billede af mad:

* *"I have a rabbit" – "I have a carrot"*



Kommunikativ opgave

Das Tier erraten....

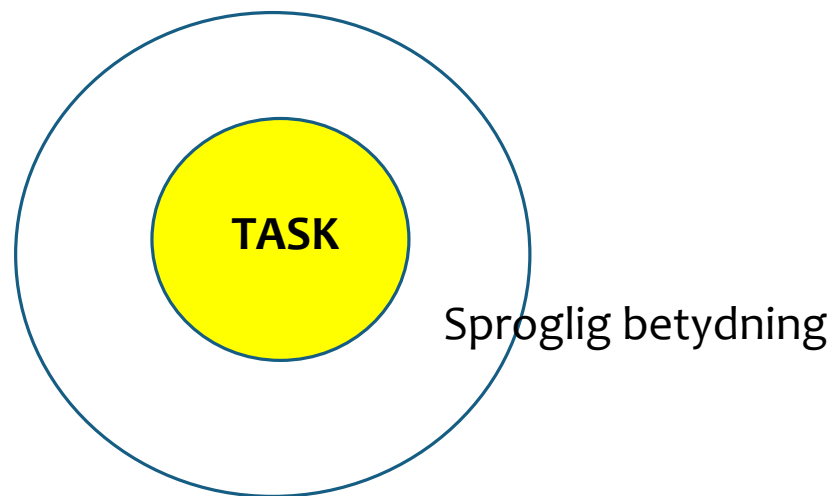
ELEV A

- * Wo lebt das Tier?
- * Was frisst das Tier?
- * Wie sieht das Tier aus?

ELEV B

- * Das Tier lebt im Haus
- * Das Tier frisst Milch
- * Das Tier hat vier Beine

Kommunikativ kontekst – sproglig betydning



TASK: Kommunikativ problemløsningsopgave

Mening

MEIN LIEBLINGSTIER – MEIN HAUSTIER

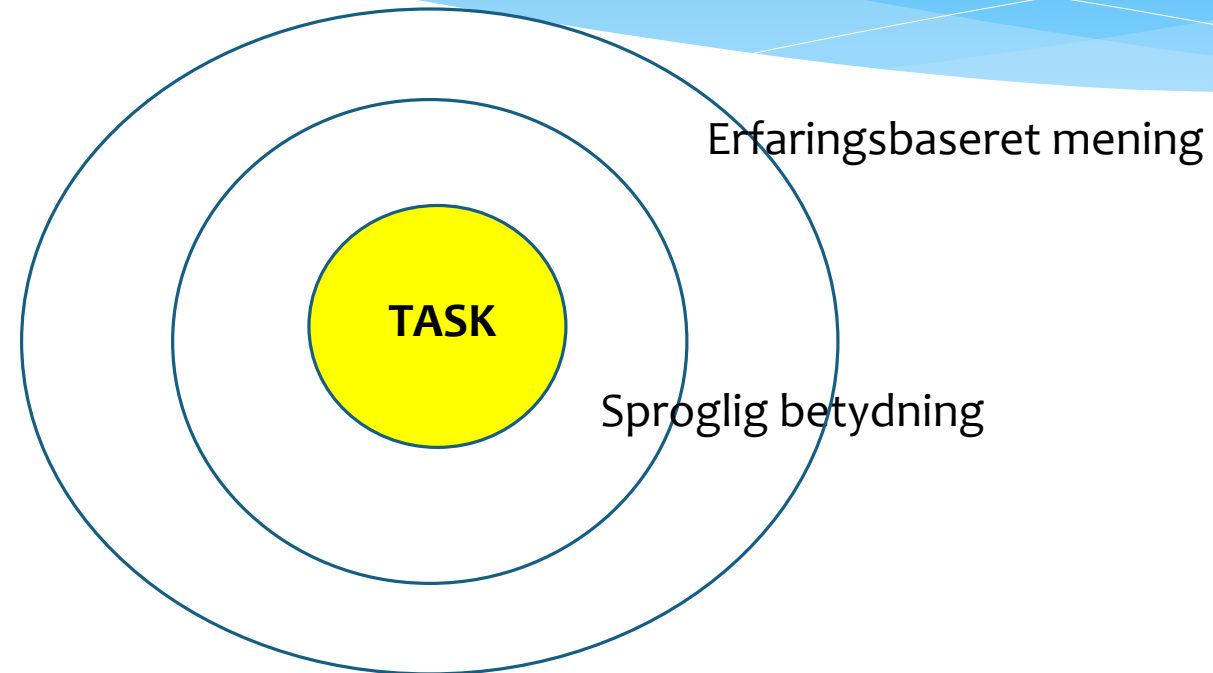
ELEV A

- * Es/er/sie frisst....
- * Es/er/sie ist schwarz

ELEV B

- * Ist es/er/sie ein/e....

Kommunikativ betydnings- og erfaringsbaseret meningskontekst



TASK: Kommunikativ problemløsningsopgave

Lade-som-om-kontekst (task) Her-og-nu-kontekst (projekt med tasks)

HER-OG-NU- KONTEKST: ZOOLOGISK HAVE

- * Hvilke dyr skal der være?
- * Hvem har ansvar for hvilke dyr?
- * Hvad skal de spise?
- * Hvad fejler de?

Tommelfinger-”regler”

- * 1. OPGAVERNE SKAL GIVE MULIGHED FOR AT BRUGE SPROGET TIL AT SKABE **KOMMUNIKATIV BETYDNING** (task, task i projekter, historier, lege...)
- * 2. OPGAVERNE SKAL **GIVE MENING** FOR ELEVERNE VED AT INDDRAGE DERES ERFARINGSVERDEN

Eks. 1: Restaurantbesøg

engelsk 1. klasse

1. Kunderne (den ene halvdel af klassen) danner par og finder i fællesskab ud af tre retter de begge kan lide.
2. Disse tre retter går de på jagt efter på de restauranter (den anden halvdel af klassen har dannet). Der bruges ikke menukort.
3. Vha. chunks som de har lært, bestiller de mad på restauranterne (måske 5 min i hver restaurant) og får det/får det ikke.
4. Til sidst giver hvert kundepar restauranterne stjerner efter hvor mange af deres livretter de kunne få.

Eks. 2: *Hvad ønsker du dig?*

fransk 5. klasse

- * Hver elev skriver tre kort med hver et ønske (altså tre ting som de ønsker sig). De tegner det evt. på kortet.
- * Alle kort blandes, og alle får tre tilfældige kort. Man må ikke have sine egne.
- * Nu går man rundt og prøver at finde sine tre ønskegaver ved at spørge på fransk: A: *Hvad ønsker du dig?* B: *Jeg ønsker mig et par bukser.* Hvis B har et kort med bukser, får A det og ellers bytter man roller og til sidst går man videre til en ny makker.
- * Når man har fundet sine tre gaver sætter man sig ned.

Eks. 3: *Mein Tag*

tysk 5. klasse

- * Eleverne trækker et kort, og der står enten et tidspunkt eller en handling. De gemmer kortet for de andre.
- * De finder en makker og viser deres kort ét ad gangen. Hvis de har et tidspunkt, fortæller de hvad de laver på det tidspunkt. Hvis de har en handling, fortæller de hvad tid de laver handlingen. Fx jeg spiller computerspil kl. 20
- * Det gælder om at finde sin ægte makker: et tidspunkt der passer til handlingen. Når man har fundet sin makker – må man hænge kortparret op på tavlen og tage nye kort indtil der ikke er flere kort tilbage.

Opsamling på eksemplerne

- * Udvikle aktiviteter som børnene kan bruge til at **skabe mening og sproglig betydning** på baggrund af deres:

Viden, følelser, sprog, kultur, erfaringer

Tommelfinger-”regler”

- * 1. OPGAVERNE SKAL GIVE MULIGHED FOR AT BRUGE SPROGET TIL AT SKABE **KOMMUNIKATIV BETYDNING** (task, task i projekter, historier, lege...)
- * 2. OPGAVERNE SKAL **GIVE MENING** FOR ELEVERNE VED AT INDDRAGE DERES ERFARINGSVERDEN

Kommunikativ betydning og mening

- i vores eksempler

1. KOMMUNIKATIV BETYDNING

- Fx når man skal undersøge vha. sproget om en restaurant har ens livret
- Fx når man vha. sproget skal finde noget man ønsker sig
- Fx når man vha. sproget skal finde nogen der har en handling der passer til et bestemt tidspunkt

2. MENING

- Fx når man arbejder med mad man kan lide
- Fx når man fortæller andre hvad man ønsker sig
- Fx når man fortæller andre hvad man laver hvornår på dagen