



# Keep Talking And Nobody Explodes

## 1. FORLØBSBESKRIVELSE

Formålet med øvelsen er at øge og øve elevernes eksisterende ordforråd, samt i et spillbaseret miljø at arbejde med kommunikation, kommunikationsstrategier og det 21 århundredes kompetencer .

Keep Talking and Nobody Explodes fordrer til at eleverne udnytter deres eksisterende ordforråd, men også igennem strategisk kompetence og “hypothesis-making” opfinder nye ord.

Spillet tidsbegrænsning minimerer “tomgang”, er en god teambuilding øvelse og kan i forhold til differentiering genstartes og prøves med sværere sværhedsgrader uendeligt, og rollerne kan skiftes let. Forløbet som det beskrives her, kan køres enkeltstående uden fokus på

kommunikationskompetencer, eller med fokus på kommunikationskompetencer i et længerestående forløb som det medfølgende undervisningsforløb (bilag 1) er et eksempel på.



Keep Talking and Nobody Explodes gennemføres i Engelsk undervisningen i klassetrin sjette til niende. Keep Talking and Nobody Explodes tager mindst én time men kan igennem didaktiske overbygninger der sætter yderligere fokus på strategisk og pragmatiske sprogkompetence i Engelsk som andet sprog, eller som en del af et forløb vedrørende det 21. århundredes kompetencer tage mange timer. Forløbet sætter fokus på det mundtlige kompetenceområde i Engelsk, som de er defineret efter 7. klassetrin på [emu.dk](http://emu.dk).

		Lytning		Samtale		Præsentation		Sprogligt fokus		Kommunikationsstrategier		Sproglæringsstrategier	
Eleven kan deltage i kortere samtaler og give korte, sammenhængende fremstillinger af almindelige situationer og emner på engelsk	1.	Eleven kan forstå hovedindholdet i lette fagtekster	Eleven har viden om anvendelse af baggrundsviden	Eleven kan udveksle enkle, forberedte informationer om faktuelle emner	Eleven har viden om strukturering af samtals centrale informationer	Eleven kan med støtte kort tale om faktuelle emner	Eleven har viden om enkle rubriker, billeder, diagrammer og grafik som støtte til præsentation	Eleven kan anvende ord og fraser fra hverdagsprog og enkelt fagsprog	Eleven har viden om sproglige varianter	Eleven kan anvende enkle omformuleringer på engelsk	Eleven har viden om teknikker til at sige det samme på forskellig måde	Eleven kan søge feedback på formuleringer på egen sprogproduktion	Eleven har viden om brug af feedback
	2.	Eleven kan forstå detaljer fra tekster inden for kendte emner	Eleven har viden om fokuseret lytning gennem støttespørgsmål	Eleven kan indgå i en enkel, spontan samtale om kendte emner	Eleven har viden om enkle indlednings- og afslutningsgambitter	Eleven kan kort tale om egne oplevelser, ønsker og drømme	Eleven har viden om teknikker til at variere sin præsentation	Eleven kan anvende synonymmer og overbegreber	Eleven har viden om betydningsrelationer i ordforråd	Eleven kan vælge gættestrategier i forståelse af ukendt ordforråd	Eleven har viden om forskellige gættestrategier	Eleven kan op-søge forskellige typer af sproglige input	Eleven har viden om kilder til sprogligt input
	3.	Eleven kan forstå enkle, letforståelige tekster i naturligt taletempo	Eleven har viden om tryk, tempo og intonation	Eleven kan udveksle synspunkter om kendte emner og situationer	Eleven har viden om argumentative sprog handlinger	Eleven kan give korte sammenhængende fremstillinger på basis af udløvede informationer	Eleven har viden om teknikker til at bearbejde information	Eleven kan udtrykke sig med klar og tydelig udtale	Eleven har viden om udtaleregler	Eleven kan anvende gambitter og faste vendinger som kommunikationsstrategier	Eleven har viden om forskellige sproglige redskaber til løsning af kommunikationsproblemer	Eleven kan tage noter i forbindelse med lytning	Eleven har viden om notatteknik under lytning

Med henblik på det 21. århundredes kompetencer arbejder forløbet med IT og læring på niveau et, da eleverne bruger IT til at understøtte videnskonstruktion, og brugen af it er nødvendig. Eleverne designer dog ikke et IT-produkt til virkelige brugere. I forhold til kollaboration er forløbet også på niveau 4 da eleverne har fælles ansvar og træffer væsentlige beslutninger sammen om indhold, proces og produktet af deres arbejde. I forhold til øvelse i kompetent kommunikation er forløbet kun på niveau et, da øvelsen ikke har en længerevarende arbejdsaktivitet, hvis vi ser bort fra dette er vi også på niveau fire. I forhold til evaluering er forløbet på niveau et, da der ingen produktion finder sted, ellers ville vi være på niveau fire.

## 2. INTRODUKTION

Keep Talking and Nobody Explodes er et spil der centreret om en information-gap øvelse, hvor spillerne igennem samarbejde skal desarmere en tikkende bombe. En spiller, bomberydderen, er fanget i værelse med en tredimensionel bombe foran sig. Bomben består af flere uafhængige moduler der hver især er en udfordring i praktiske anvendelse af mundtlig og skriftlig engelsk, logisk tæknig, matematik, grammatik og memorisering. Bomberydderen har til opgave både hurtigt og præcist at beskrive hvordan bomben er opbygget. Den anden spiller er en bombeekspert. Denne person er udenfor rummet og kan ikke se bomben, og har til opgave at komme med svarene på hvordan man desarmere bomben. Bombeeksperten skal lytte omhyggeligt og prøve at forstå hvad bomberydderen fortæller om bomben Eksperten skal identificere bombens moduler og finde de tilsvarende bombemodul i manualen, og guide bomberydderen igennem desarmeringsprocessen.



### 3. TIL LÆREREN

Keep Talking and Nobody Explodes trækker på SLA og det 21. århundredes læringstrategier. Det tilskynder tekstoversættelse, hurtiglæsning og strategisk kompetence gennem en teknologimedieret tilgang. Spillet fordrer at spillerne bruger eksisterende ordforråd og beskrivende ord, og i de tilfælde at eleverne ikke har ord for bestemte symboler og figurer, forsøger sig igennem strategisk kompetence evnen til at holde kommunikationen, når man ikke kender ordene) at forklare bombens opbygning, som den beskrives af Tricia Hedge i artiklen *Teaching and Learning in the Language Classroom*. På grund af spillets indbyggede tidsmæssige pres kan man forvente at se eleverne "pace" hinanden for ord. Bomberydderen skal igennem en kontinuerlige beskrivelser give bombeeksperten den nødvendige information der muliggør skimningen af instruktionsmanualen.

Begyndelsen af forløbet kan med fordel stilladseres af forløbet "tutorial" der lærer spillerne at navigere og styre i spillet, men også nogle gambits og gloser til de svære ord som bombeeksperten og bomberydderen kan få brug for. Enkle løsningsinstruktioner om bombens moduler kan også hjælpe. Der er vedlagt i dette forløb en side med gambitter, der drager på tilegnelsen af strategisk kompetence ift. til achievement strategies og reduction strategies. En forventningsafstemning med eleverne om at bomben sandsynligvis vil detonere i de første par gennemspilninger kan forhindre irritation. Alt i alt er spillet et godt læringsværktøj, som også giver eleverne mulighed for at arbejde kollaborativt. Formålet med øvelsen er at øge og træne elevens eksisterende ordforråd og engelskudtale i spillbaseret miljø.

### 4. MÅL

Forbedre "fluency" indenfor mundtligt engelsk og højne ordforrådet. Såfremt læreren ønsker det længere forløb er målet yderligere at eleven udvikler og forbedrer deres forståelse og brug af gambitter og kommunikationsstrategier.

### 5. FORBEREDELSE

Der er ingen ting der skal tages forbehold for i forhold til forberedelse, materiale eller faciliteter, så længe forløbet gennemføres på TekX.

Forbered hjemmefra X .