



***PRATTLE - ett interaktivt onlinespel för att bygga upp ordförrådet från Shakespeares texter – VEGA Teaching Scenario***

**Ämne:** Ämnet för följande kurs är att bygga upp ordförråd, genom verk av William Shakespeare. I sin bok, *Bringing Research to Practice* (2005), definierar Hiebert och Kamil ordförråd som "kunskapen om ords betydelser", både muntliga och skriftliga. Ordförråd involverar vanligtvis konceptuell kunskap som utökar grundläggande ordboksdefinitioner. Studenternas ordförråd byggs ständigt på under studietiden och livet när de börjar knyta kopplingar till andra ord, såväl som genom att lära sig exempel och icke-exempel och använda ordet korrekt och i ett meningssammanhang. Ordförrådsinläring är beroende av elevens motivation, behov av ordet och önskan (Hatch, 1995). Den engelska undervisningsprocessen har sett många problem med att införliva direkt vokabulärundervisning, enligt en artikel av Claire Sibold (2011), där en av de främsta anledningarna är elevens intresse för att läsa nytt ordförråd, hitta definitionen av den senare termen och memorera den är låg. Genom en uppgiftsbaserad spelmetod kommer följande kurs att flytta fokus bort från bara upprepning utan i meningsfull inläring och användning av ordförråd. För att slutföra uppgiften måste eleverna läsa de nya orden, hitta deras definitioner och använda termen inom strukturen för en PRATTLE-dikt.

**Ämne(n):** engelska och modersmål

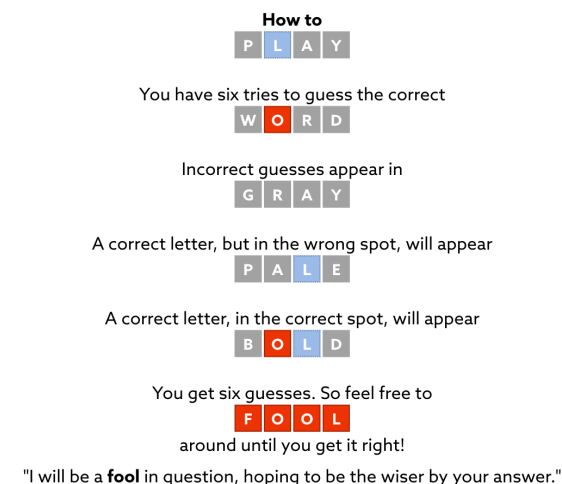
**Ålder/Årskurs:** 15-18 år/åk 8+

### **Kort beskrivning av det interaktiva spelet i detta scenario:**

PRATTLE (<https://prattle.folger.edu/?seed=20220414&length=5&game=1>) är ett ord spel baserat på det populära WORDLE, ett dagligt ordspel online. I det här spelet kan du välja att spela med ord mellan 4-11 ord, beroende på önskad svårighetsgrad. Nyansen i spelet är att varje ord är lånat från Shakespeares verk, inklusive hans pjäser, dikter och sonetter. Efter en liknande struktur som WORDLE, ger PRATTLE spelare sex chanser att gissa ett slumpmässigt valt ord (vars längd beror på önskad svårighetsgrad. Felaktig gissning visas i grått, en korrekt bokstav, men i den felaktiga rutan, kommer att visas i en matt grå. En korrekt bokstav, på rätt plats, visas i rött. Det rätta svaret kan vara ett som vi fortfarande använder på engelska varje dag, som det eller vilket eller borde, eller det kan vara distinkt "Shakespeareanska", som thou (du) eller thine(din) eller Honorificabilitudinitatibus (skämtar bara - det ordet är lite för långt.) Svaret kan till och med vara ett karaktärnamn, som Romeo, en figur från myten eller historien, som Hercules, eller ett ortnamn, som Arden. Vissa ord har utelämnats, särskilt ord med skiljetecken eller specialtecken, ord från tal skrivna på andra språk, ord stavade på ett ovanligt sätt för att efterlikna ett ljud eller en viss accent, och fullständiga nonsensord. Eleverna kommer att uppmanas att inte bara spela spelet som en tävling mot sina klasskamrater utan även skapa sin egen PRATTLE-dikt online som ett grupparbete.

### **Introduktion till sekvensen**

Denna sekvens syftar till att introducera eleverna till ordförrådet som finns i Shakespeares texter samt till att engagera sig i det nyfunna ordförrådet. Detta inkluderar att hitta ord i den medföljande Shakespeare-texten, upptäcka deras innebörd och skapa en lista med relevant vokabulär som skulle passa in i den sista diktens tema. Genom spel är det mer sannolikt att eleven uppvisar motivation och entusiasm för de delar av engelskakurserna där man ofta ser brist på engagemang eller motivation hos eleverna: utvidgat ordförråd och poesi, särskilt Shakespeares poesi.



## Lärandemål:

Eleverna ska:

- utvidga sitt ordförråd, särskilt Shakespeares ordförråd
- använda en rad nya ord för att slutföra en uppgift
- kunna läsa och förklara innebörden av de nya orden genom det enskilda ordets relevans för temat dikt
- kunna konstruera 6-ordsdikter baserade på ett tema som de själva väljer
- utmana sin problemlösningsförmåga genom ordlek

## Ett urval av lärandemål från den cypriotiska läroplanen

Eleverna kommer att:

- förstå tydliga instruktioner t.ex. för ett spel från läraren eller genom skriftlig text
- förstå text av olika genre och språkstil, med hjälp av en ordbok
- skanna igenom längre texter för att hitta önskad information, och samla in information från olika delar av en text, eller från olika texter för att utföra en specifik uppgift som läses med en stor grad av självständighet
- kunna anpassa stil och läshastighet till olika texter
- skriva tydliga, detaljerade beskrivningar om en mängd olika ämnen relaterade till hans/hennes intressefält
- identifiera okända ord från sammanhanget om ämnen relaterade till hans/hennes område och intressen
- sluta sig till innebörden av enstaka okända ord

Utdrag ur den finländska läroplanen i [engelska](#) samt i [modersmål och litteratur för åk 8-9](#)

## Formativ bedömning:

**Antal elever: Längd (beräknad tid/antal lektioner):**

- 20-25 elever (2-3 elever per grupp)
- 5 lektioner à 40-45 min vardera

**. Förkunskaper (nödvändigt material och onlineresurser):**

- Datorer/bärbara datorer med internetanslutning för att komma åt den webbaserade plattformen PRATTLE (<https://prattle.folger.edu/?seed=20220414&length=5&game=1>) och för att skapa Google Slides PRATTLE-dikten (helst en dator per grupp)
- Anteckningsböcker och pennor
- Hjälpresurser för att använda Shakespeares webbplats ([myshakespeare.com](http://myshakespeare.com))

**Innan programmet börjar (förarbete för läraren):**

- Kontrollera internetanslutningen innan lektionens början
- Se till att alla datorer/enheter fungerar och har åtkomst till internet
- Granska Shakespeare-texterna som kommer att användas
- Granska spelet PRATTLE (<https://prattle.folger.edu/?seed=20220415&length=5&game=1>)
- Kontrollera PowerPoint-mallarna för PRATTLE-dikten Skapa
- gör ett klasskonto på [myshakespeare.com](http://myshakespeare.com)

## Huvuddelen av sekvensen (antal lektioner):

### Del ett (3 lektioner à 40-45 minuter)

#### Lektion 1-3

#### Förberedelser:

- Kontrollera internetanslutningen innan lektionens början
- Se till att alla datorer/enheter fungerar och har tillgång till internet
- Granska Shakespeare-texterna som kommer att användas
- Granska spelet PRATTLE (<https://prattle.folger.edu/?seed=20220415&length=5&game=1>)
- Kontrollera PowerPoint-mallarna för PRATTLE-dikten
- Skapa ett klasskonto på myshakespeare.com
- Ladda följande videor och resurser:
  - Biografi om William Shakespeare: [https://youtu.be/HUHEPo\\_g0AQ](https://youtu.be/HUHEPo_g0AQ) (5 minuter)
  - Utdrag ur Royal Shakespeare Companys Romeo och Julia: <https://youtu.be/tqylts6h0Eg> (5 minuter)
  - Hur Shakespeares engelska lät: <https://youtu.be/WeW1eV7Oc5A> (6 minuter 30 sek)
  - Google Culture & Arts: 9 virtuella rundturer i Shakespeares miljöer:  
<https://artsandculture.google.com/story/ZAVRp-8arH4flg> (10minuter)
- Använd denna webbplats för att hitta extra resurser (beroende på klassens behov):  
<https://eslchestnut.com/2011/07/18/william-shakespeare/>
- Skriv ut en arbetsblad för klassbruk under arbetsstationer (en för varje elev):  
[https://docs.google.com/document/d/1o\\_64wvJQDGxQcXBFX54JJHd8RghTUUcnod0Pu6UJSFw/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/document/d/1o_64wvJQDGxQcXBFX54JJHd8RghTUUcnod0Pu6UJSFw/edit?usp=sharing)

## Inlärningsessioner:

- Läraren introducerar eleverna för William Shakespeare. Videor och resurser som kan delas med klassen är följande:
  - Biografi om William Shakespeare: [https://youtu.be/HUHEPo\\_g0AQ](https://youtu.be/HUHEPo_g0AQ) (5 minuter)
  - Utdrag ur Royal Shakespeare Companys Romeo och Julia: <https://youtu.be/tqylts6h0Eg> (5 minuter)
  - Hur Shakespeares engelska lät: <https://youtu.be/WeW1eV7Oc5A> (6 minuter 30 sek)
  - Google Culture & Arts: 9 virtuella rundturer i Shakespeares platser: [https://artsandculture.google.com/story/ZAVRp\\_-8arH4flg](https://artsandculture.google.com/story/ZAVRp_-8arH4flg) (10 minuter)
  - Beroende på elevernas nivå, använd denna webbplats för extra resurser: <https://eslchestnut.com/2011/07/18/william-shakespeare/>
- Läraren väljer en Shakespeare-pjäsa efter eget val. Detta kan vara en full text eller en akt från en av pjäserna. Fullständiga texter finns på [www.myshakespeare.com](http://www.myshakespeare.com). Läraren kommer att dela inloggningsuppgifter. Läraren kommer att be frivilliga att läsa pjäsen tillsammans som en klass.
- Därefter kommer läraren att välja scener från pjäsen och tillhandahålla en kopia av varje scen i 4/5 stationer.
- Läraren delar upp eleverna i 4/5 grupper (beroende på antal stationer). Varje grupp kommer att förse med ett arbetsblad som har följande rutor:

<b>Substantiv</b>	<b>Adjektiv</b>	<b>Verb</b>	<b>Prepositioner</b>	<b>Andra ord</b>

Med hjälp av orden som ingår i scenerna kommer eleverna att arbeta i sin grupp för att identifiera tio exempel för varje kategori, dvs. 10 substantiv, 10 adjektiv, 10 verb etc.

- När det är klart kommer eleverna att presentera sina resultat för klassen.

- Eleverna kommer sedan att använda vokabulären de identifierade för att skapa ett kort rollspel, "Talking Like a Shakespearean". Eleverna ska sedan presentera sitt rollspel för klassen.

### **Utvärdering med eleverna i slutet av den första lektionen**

- Hur var din första upplevelse av att närma sig Shakespeare?
- Vad tyckte du var mest kul med att använda resursen, myshakespeare.com?
- Vilka utmaningar mötte du av att läsa Shakespeare och hur övervann du dem?
- Hur upplevde du presentationen framför klassen?

### **Hemuppgift**

- Läraren bör förbereda en hemuppgift för att repetera materialet i dessa lektioner

## **DEL TVÅ (två lektioner 2 x 45 min)**

### **Förberedelser:**

- Kontrollera internetanslutningen innan lektionens början
- Se till att datorerna som eleverna ska använda är i ordning och har tillgång till internet
- Förladda Youtube-videon: <https://youtu.be/qYiYd9RcK5M> (2
- Se till att WORDLE (<https://www.nytimes.com/games/wordle/index.html>) och PRATTLE (<https://prattle.folger.edu/?seed=20220418&length=5&game=1>) fungerar
- Gör [instruktionen för PRATTLE-dikten](#) tillgänglig för alla elever:
- Skriv ut en Summativ uppgift (en för varje elev)

### **Lektion 4 & 5**

- Läraren går igenom innehållet i den senaste sessionen.
- Läraren kan använda den här videon för ytterligare en påminnelse om Shakespeares språk: <https://youtu.be/qYiYd9RcK5M> (2 minuter 30 sek)
- Läraren introducerar ordet WORDLE och förklarar hur man spelar (<https://www.nytimes.com/games/wordle/index.html>) Det här är bra att öva på konceptet för PRATTLE. Eleverna kan spela och jämföra sina poäng.
- Läraren introducerar sedan eleverna för PRATTLE (<https://prattle.folger.edu/?seed=20220418&length=5&game=1>) och förklarar hur man spelar. Eleverna kan sedan spela individuellt och jämföra sina poäng.



- Pedagogen informerar eleverna om att de kommer att skapa en dikt baserad på PRATTLE-strukturen. Eleverna kommer att arbeta i grupper om 3-4 personer. Instruktionerna är följande:
  - Eleverna brainstormar några ämnen som de skulle vilja skriva om (t.ex. utbildning, kärlek, fotboll, hundar). Ämnena behöver inte vara fem bokstäver. De väljer ett ämne.
  - Eleverna kommer sedan att använda Shakespeare-texten de läste i föregående session för att hitta ord på tjugo till trettiofem bokstäver som passar in i deras valda ämnen.
  - Eleverna leker med orden för att skapa några sexordsdikter som kan beskriva deras ämne med endast de fem bokstäverna de hittade från Shakespeare-texten.
  - Eleverna bör inte glömma PRATTLE-strukturen, dvs varje ord ska innehålla en bokstav som finns i det sista ordet. Instruktioner och [mallen finns på följande länk](#)
  - Eleverna väljer sin bästa dikt.
  - Läraren skriver ut varje dikt och eleverna kan presentera den för klassen.

### **Utvärdera med eleverna efter lektion fyra och fem**

- Vad tycker du om Shakespeare? Är det något du är osäker på/tycker är svårt?
- Hur kändes det att spela WORDLE/PRATTLE? Vad lärde du dig av den här erfarenheten?
- Vad tyckte du om att arbeta i grupp med Shakespeare-ord för att skapa en dikt?

### **Summativ bedömning:**

- Läraren ansvarar för att skapa en summativ bedömning relaterad till det material som behandlats under de senaste 5 sessionerna.