

Dramatiseringer i sprogundervisningen – roller, leg og performance



Bente Meyer
mag.art.
Lektor på Aalborg Universitet
bentem@ikl.aau.dk

I 2. klasse er eleverne i gang med at indtale og skrive dialoger på engelsk mellem Toby - en karakter fra deres lærebogssystem First Choice - og et barn, hvor de skal anvende ordforråd om familien og særligt bruge tillægsord. På samme skole er eleverne i 4. klasse i gang med sidste del af et lyrikforløb i engelskundervisningen, hvor de skal indtale og iscenesætte deres digte via en digital figur, dvs. en avatar, de selv vælger og udvikler. I tysk i 6. klasse skal eleverne indtale en dialog, der handler om at spørge om vej på tysk. Alle klasser bruger platformen Drama Studio (Drama Studio) i deres aktiviteter, og forløbene har bl.a. fokus på at udvikle og undersøge nye legende tilgange til sprogundervisningen via dramatiseringer. Drama Studio er et multiplayerværktøj, som giver elever i folkeskolen mulighed for at producere 3D animerede fortællinger i fællesskab, hvor eleverne for eksempel kan skabe roller, instruere og udarbejde manuskripter.

I artiklen giver jeg et indblik i de måder, hvorpå rollespil, leg og performance kan indgå i fremmedsprogsundervisningen og skabe nye rammer for sproglæring med udgangspunkt i en multimodal platform. Indsigterne stammer fra et udviklingsprojekt, hvor en række skoler eksperimenterede med brug af dramatiseringer på forskellige niveauer i engelsk og tysk*. Jeg har i denne artikel af pladshensyn valgt at tage udgangspunkt i observationer fra engelskundervisningen, som forhåbentlig vil give et indtryk af spændvidden i de måder man kan arbejde med digitale dramatiseringer i faget på. De beskrevne aktiviteter i engelsk vil også efter min bedste overbevisning være velegnede at afprøve i tyskundervisningen.

Dramatiseringer i sprogundervisningen

Brug af dramatiseringer i sprogundervisningen er ikke et nyt fænomen, eftersom dramatiseringer historisk set har været tæt knyttet til idealer om kommunikativ undervisning, om elevdeltagelse, meningsfuld og engagerende undervisning (Wagner 1990, Belliveau & Kim 2013, McGovern 2017). Dramapædagogik trækker således på velkendte og etablerede tilgange til undervisning og læring, som bl.a. kan forbindes med

problembaseret læring, erfaringspædagogik og scenariedidaktik (Dewey 2005, Hanghøj m.fl. 2017). Scenariedidaktik et samlebegreb for undervisningsformer, der sætter elevernes arbejdsformer, kreativitet og udforskning i centrum på baggrund af bl.a. virkelighedsnære scenarier. Scenarier er således et af flere væsentlige omdrejningspunkter i arbejdet med multimodale dramatiseringer (Kress 2010), som både kan sætte en stemning og en meningsfuld ramme for det sproglige arbejde.

Dramatiseringer har i den didaktiske forskning i høj grad været knyttet til analoge aktiviteter, dvs. fysiske opsætninger og gennemspilninger af virkelighedsnære eller fiktive scenarier og situationer (Østern 2014). I de seneste år, og på grund af digitaliseringen af tilgængelige læremidler, har både argumenterne og praksissen for brug af dramatiseringer i undervisningen dog ændret sig. Dramatiseringer trækker således i stadig større grad på elevernes mediekulturer i fritiden, på selvfrestillinger, memes og TikTok-videoer, som ændrer konteksten for arbejdet med sproget. Dramatiseringer er i denne sammenhæng tæt beslægtet med forskellige spilgenrer, som eleverne er optaget af i deres fritid, dog understøtter drama i højere grad samarbejde end konkurrence (Reinhardt 2019). At performe, deltage og spille en rolle har dermed fået nye udtryksformer, som har stor betydning i børns liv, og som inddrager sprog på forskellige måder, eftersom medierne er flersproglige – selv om engelsk stadig dominerer. Det får indflydelse på undervisningen, når man arbejder med dramatiseringer, eftersom f.eks. det at tale gennem en rolle og sætte en scene er velkendte og identitetsskabende aktiviteter for eleverne.

Brug af dramatiseringer i undervisningen har ofte i forskellige formater haft en væsentlig indvirkning på undervisningens organisering og dynamik, f.eks. i forhold til elevernes rolle og deltagelse (Øfsti 2014). Dette skyldes blandt andet at undervisningen i sig selv er en form for scenografi, som bygger på en iscenesættelse af relationer mellem bl.a. elever, lærere og undervisningsmaterialer, der deltager på forskellige måder i undervisningens praksis (Meyer m.fl. 2021). Dramatiseringer påvirker disse relationer, fordi arbejdet med sproget ofte bliver mere handlingsorienteret og legende i arbejdet med dramatiseringerne og mere centreret omkring eleverne og deres bidrag. Materialitet, herunder undervisningsmaterialer, deltager i dramatiseringen af det sproglige arbejde, ikke kun fordi dramatiseringer kræver rekvisitter, men også fordi materialitet som eksempelvis bordopstillinger og teknologi, er en del af skolens institutionelle ramme, som spiller med i den pædagogiske praksis (Taylor 2009). Det er et spændende, men også udfordrende, aspekt af arbejdet med dramatiseringer, at undervisningens scenografi påvirkes, dvs. at rummets og didaktikkens scenografi må tilpasses aktiviteten. Hvad dette konkret indebærer udfoldes nedenfor.

Data og metode

Arbejdet med drama i sprogundervisningen blev i projektet som nævnt stilladseret via anvendelsen af platformen Drama Studio. Med stilladsering menes her en organisering af sproglige aktiviteter og læring med brug af en digital platform, hvor tanken var, at digitaliseringen kunne give nye muligheder for at arbejde med multimodale dramatiseringer i undervisningen. Der var således ikke tale om afprøvning af et læremiddel, men

at læremidlet var med til at sætte en ramme for drama som en sprogpædagogisk tilgang. Drama Studio er et multimodalt læremiddel, der giver eleverne mulighed for at producere både lyd, tekst og animationer, og er derudover nemt tilgængeligt, idet det kan bruges på alle platforme. Drama Studio tilbyder en række figurer, rekvisitter og scener som eleverne kan opbygge deres dramatiseringer med, og eleverne kan derudover dele deres produkter og samarbejde om manuskripter og scenografi. For læreren er der mulighed for både at arbejde frit med platformen, dvs. lade eleverne producere egne dramatiseringer, og for at udarbejde og dele en skabelon, dvs. en rammesat fortælling eller situation, som eleverne kan skrive eller optage dialoger i. Som en stilladsering af arbejdet med dramatiseringer tilbyder Drama Studio således alsidige læringsmuligheder og didaktiseringer, som kan støtte sprogundervisningen.

For at få viden om dramatiseringer som legende tilgange til sprogundervisningen, har projektet inddraget skoler som enten allerede havde investeret i og brugt Drama Studio eller som havde et ønske om at afprøve platformen. Tre skoler og 8 lærere med elever i 2., 4. og 7. klasse i engelsk samt 5.- 8. klasse i tysk har deltaget i projektet. Som del af projektet har alle lærere fået introduktion til platformen, og har haft mulighed for selv at afprøve den. Udviklingsprojektet har taget udgangspunkt i lærernes erfaringer, ideer og ønsker i forhold til at arbejde med dramatiseringer, og har derfor fungeret på et princip om aktionslæring (Plauborg 2007). Aktionslæring har som målsætning at udvikle didaktisk praksis via prøvehandlinger i undervisningen, hvor lærerne deltager aktivt i at skabe og reflektere over forandring i deres praksis. I projektet har der således været gennemført eksperimenter i 3 faser, hvor der i første og sidste fase har været lavet interview med lærerne på baggrund af bl.a. idegenerering og refleksion, og i anden fase lavet afprøvninger og observationer i klasserne. Derudover har artiklens forfatter haft adgang til udvalgte elevproduktioner.

Dramatiseringer i engelsk, 2. klasse

Eleverne i 2. klasse er i gang med at arbejde med deres ordforråd på engelsk. De har i løbet af 1. klasse arbejdet med ordforråd omkring familien og familierelationer. De skal nu fortsætte arbejdet med ordforråd ved at tilføje tillægsord til de lærte navneord.

Læreren har på forhånd udarbejdet og delt en skabelon i Drama Studio, for at sørge for at eleverne har fokus på det sproglige arbejde, og ikke f.eks. fortaber sig i at skabe figurer og scenarier, der ikke er tid til i undervisningen. I skabelonen har figuren Toby og et barn en samtale, der handler om, hvad man siger på engelsk, når man skal fortælle hvem man er i familie med. Drama Studio har en mikrofonfunktion, der gør det muligt at optage replikker, og det er den funktion eleverne skal bruge når de fortæller hinanden om deres familier. Øvelsen er støttet af taleboblere, som hjælper eleverne med spørgsmål og svar (f.eks. ”who is your father?” ”My father is...”). Eleverne skal, siger læreren, tale i sætninger og som tidligere nævnt skal de bruge deres bog, First Choice, samt glosser og sætninger de har skrevet i deres hæfter i tidligere lektioner. I dramatiseringerne indgår altså et bredt udvalg af materialer, ikke kun den nævnte platform. Dette er med til at understøtte arbejdet med dramatiseringer, og skabe kontinuitet i forhold til f.eks. læringsmål.

Som nævnt ovenfor giver arbejdet med dramatiseringer eleverne mulighed for at engagere sig på nye måder i arbejdet med ordforråd. Dette afspejles i lærerens planlægning, hvor der er lagt vægt på at eleverne får brugt deres mundtlige sprog, men inden for en ramme hvor de både kan føle sig trygge og opgaven bliver meningsfuld og legende for dem. Tryghed er ikke mindst vigtigt, da læreren oplever at nogle elever er tilbageholdende i forhold til brug af deres mundtlige sprog, og har svært ved at sige noget på engelsk i klassen. I 2. klasse skabes der således ifølge læreren bl.a. tryghed ved at eleverne taler med hinanden i par og via roller, som er meningsfulde, idet de trækker på genkendelige personer fra bl.a. elevernes lærebogssystem. Derudover kommer det legende i ordforrådsarbejdet bl.a. til udtryk i måderne eleverne kan dramatisere på inden for den udarbejdede skabelon. Her kan de f.eks. performe samtalen på forskellige måder. Sætningen ”My mother is...” (hvor tillægsord skal indsættes i samtalen med Toby) kan for eksempel siges med mange forskellige accenter, følelser og niveauer af indlevelse. At eksperimentere med stemmeføring, accentueringer og gengivelser af ord og sætninger bliver dermed en del af sproglæringen, hvor både ’neutrale’ gengivelser og ’teatraliske’ (f.eks. syngende og pitched) iscenesættelser af ord og sætninger er mulige (Broner & Tarone 2001).

For eleverne i 2. klasse bliver engagementet i de dramatiserede roller og stemmer tydelig, når de f.eks. forhandler om hvem der skal sige hvilke replikker, hvornår og hvordan. Det er også tydeligt at arbejdet med rollerne for nogle elever bliver en mulighed for kontinuerligt at afprøve og genindspille deres udtale af sætningerne (f.eks. ”Who is in your family?” ”who is your father?” ”my father is...”). Flere af eleverne har således løbende hovedet inde i skærmen for at lytte til den samtale de har optaget, og diskuterer gestikulerende og indimellem grinende de sætninger de har aftalt – og sletter og genindspiller på ny. Dramatiseringer understøtter således arbejdet med ord for og dialoger om familiemedlemmer ved at iscenesætte en samtalsituation og tilbyde eleven en både fiktiv og genkendelig rolle. Dermed er der tale om at elevens arbejde med sproget kobles til hans/hendes identitet og tilhørsforhold, men også at rollen tilbyder en mediering, der gør at det personlige ikke kommer for tæt på.

At skulle tale ind i en dramatiseret situation på skærmen er dog også udfordrende for nogle af eleverne, eftersom iscenesættelsen øger kompleksiteten i opgaven. Dette vender jeg tilbage til nedenfor.

Dramatiseringer i engelsk, 4. klasse

I 4. klasse har eleverne, ligesom i 2. klasse, en lektion engelsk om ugen. Klassen har de seneste uger arbejdet med at skrive digte på baggrund af bl.a. ordforråd de har arbejdet med via deres lærebogssystem, Boost. Eleverne har ud fra nogle fælles temaer, de er optagede af, skullet skrive et digt og indtale det i Drama Studio. Forløbet trækker ifølge læreren bl.a. på genreviden eleverne har fra danskundervisningen, og i indtalingen af digtet via Drama Studio har hun lagt vægt på at eleverne skal skabe en stemning omkring deres præsentation af digtet. Det er muligt at gøre i Drama Studio,

eftersom eleverne via platformen bl.a. kan skabe en baggrund for præsentationen og en avatar de kan tale igennem.

Mange af eleverne i 4. klasse er optaget af aktuelle temaer som krig og klimaforandringer, som de inddrager i deres digte. Skolen modtager løbende elever fra forskellige brændpunkter i verden, f.eks. Syrien og Ukraine. Det betyder både at der er en stærk flersproglig profil på skolen, og at eleverne på forskellige måder er særligt præget af hvad der sker i verden omkring dem. Da der i klassen også fagligt er forskellige udgangspunkter for at arbejde med at skrive og præsentere digte, har læreren lagt vægt på differentierede opgaver. Det indebærer en opdeling i det konkrete arbejde med digtpræsentationen, hvor nogle elever skal give hinanden feedback på deres digte på engelsk og færdiggøre deres præsentation i Drama Studio og andre skal arbejde med at vælge en avatar i Drama Studio og øve sig i at indtale deres digt. Formålet med øvelsen er overordnet at eleverne øver deres engelske udtale og præsentation af digtet som en særlig stemning og genre.

Ligesom i 2. klasse er arbejdet med dramatiseringer i 4.klasse centreret omkring elevernes mundtlige præsentationer og udtalearbejde på baggrund af skriftligt arbejde med bl.a. genrer og ordforråd. Dramatiseringerne i Drama Studio giver således igen eleverne mulighed for at indtage en rolle, som både har en identitetsmæssig forankring og fungerer som en mediering og iscenesættelse af det personlige. Som tidligere nævnt udfoldes også dramatisering med brug af forskellige læremidler og som en del af et forløb, dvs. Drama Studio bliver en form for præsentationsværktøj hvor eleverne kan udtrykke det de har arbejdet med i en kreativ, multimodal form. I indtalingen af digtet er det ikke, som i 2. klasse, samtalen der dramatiseres, det er fremsigelsen og stemningssætningen, som er karakteristiske for den lyriske genre, som klassen arbejder med. I 4. klasse er opgaven mindre bundet end i 2.klasse eftersom eleverne selv skal vælge en avatar og en baggrund, som kan sætte scenen for deres digtforelæggelse. Dette giver mening både i forhold til aldersgruppen og i forhold til det forløb der arbejdes med, hvor Drama Studio kobles på et projektorienteret forløb, hvor eleverne selv er producerende.

I forbindelse med forelæggelserne får jeg indblik i hvad dramatiseringerne kan bidrage med i engelskundervisningen og hvordan Drama Studio kan understøtte den ramme læreren har sat for forløbet. Jeg lægger især mærke til hvordan lyd, baggrund og den valgte avatar udfolder og personliggør det lyriske potentiale, som ligger i elevernes skriftlige arbejde. Lyriske tekster er således bl.a. karakteriseret ved en stærk jegorientering, et fokus på følelser og stemninger samt et rytmisk sprog, herunder med rim og gentagelser, som kommer godt til udtryk i en dramatiseret forelæggelse.

Drama Studio er dermed med til at formidle og forvandle det skriftlige digt til en mundtlig genre, som understøtter den individuelle elevs stemme, udtryk og stemning. Det er som tidligere vist på en gang en meget personlig stemme, der formidles, og en mediering der understøtter de faglige mål.

En af de elever, jeg ser fremlægge via Drama Studio, er en dreng, som har iscenesat sit digt i en rolig kontekst i en borgagtig stue med ild i pejsen og med en hætteklædt hiphop-lignende person som talerør. Digtet handler om krig, angst og muligheden for verdens undergang. Det triste emne fremlægges dog i en gennemgående rolig stemme med vægt på rim og rytme. Digtets stemning er dermed dystopisk og melankolsk, men hiphop-figuren tilføjer også et element af protest, som genkendes fra denne form for gade- og ungdomskultur. Flere elementer i dramatiseringen bidrager således til at sætte digtets stemning og til at forankre det i forskellige genrereferencer. Derudover tilbyder dramatiseringerne igen en mediering, som både fremhæver digtets stemning og subjektive udtryk og fremstiller det personlige i en æstetisk, legende form.

Dramatiseringer som didaktiske iscenesættelser – muligheder og udfordringer

Dramatiseringer er velkendte aktiviteter i sprogundervisningen som med digitaliseringen har fået nye udtryk og muligheder. Når dramatiseringen bliver digital, ser det ud til at den har en umiddelbar appel hos eleverne, at den understøtter deres nye eller velkendte stemme på fremmedsproget, og at den faciliterer samarbejde og leg med sproget bl.a. i forhold til faglige mål som skriftlighed og mundtlighed samt arbejdet med genrer og ordforråd. Digitale dramatiseringer ændrer elevernes kropssprog; de bliver tydeligere aktive, interagerer med skærmen, griner og reflekterer over deres roller og stemmer.

Dramatiseringer skal dog også selv iscenesættes i skolens praksis, hvilket bl.a. kan indebære tidskrævende processer som at hente materialer, logge ind mm. Eleverne skal for eksempel løbende instrueres i hvordan de skal bruge platformen, herunder hvordan de skal tilgå og dele produkter i Drama Studio. Derudover skal klassens computere hentes fra et andet sted på skolen og uddeles, bøger skal findes og grupper skal etableres. I de observerede klasser så jeg hvordan disse forberedelser til arbejdet med Drama Studio tog tid ud af 45 minutters lektioner, hvor lærerne indimellem virkede opgivende over for den praktiske iscenesættelse der skulle til for at muliggøre brugen af platformen. Lærerne på den pågældende skole fortalte mig, at grunden til at man skal hente både bøger og computere uden for klasseværelset dels er at bøgerne deles med andre klasser og dermed ikke kan ligge permanent i klasseværelset, dels at computere er låst inde uden for klasseværelset af sikkerhedsårsager. Min forventning er, at dette vil være en praksis og en udfordring på mange skoler, hvor ressourcerne er knappe eller hvor indretninger af klasselokaler og andre organisatoriske rammer fylder i hverdagen.

Derudover er der som nævnt mange handlinger og funktioner den enkelte elev skal have overblik over for at arbejde i en digital platform, og især for de små elever kan det være en udfordring at holde styr på både de

faglige opgaver der skal løses og passwords, funktioner mm på platformen. Endelig er en del af eleverne vant til at spille på nettet, og de bliver derfor utålmodige, hvis de ikke oplever den samme form for flow i Drama Studio som de gør i kommercielle spil. Selv om Drama Studio fungerer i alle browsere og er ganske let at bruge opstår der således indimellem udfald og fejl, som kan have flere udspring. Der er altså flere ting i skolens og elevernes hverdagspraksis som kan modarbejde brug af digitale dramatiseringer i undervisningen, men her vil der også være forskellige vilkår på skolerne som virker ind i det sprogdidaktiske arbejde.

*Projektet med titlen *Digitale dramatiseringer som legende tilgange til fremmedsprogsundervisningen (2022-2023)* var støttet af det Nationale Center for Fremmedsprog (NCFE)

Litteratur

- Belliveau, G. & Kim, W. (2013) Drama in L2 learning: A research synthesis. *Scenario: A Journal of Performative Teaching, Learning, Research* VII/2, 7-27. <https://doi.org/10.33178/scenario.7.2.2>
- Broner, M.A. & Tarone, E.E. (2001) Is It Fun? Language Play in a Fifth-Grade Spanish Immersion Classroom. *The Modern Language Journal*, 85, iii. 363-379. <https://doi.org/10.1111/0026-7902.00114>
- Dewey, J. (2005) *Demokrati og uddannelse*. Århus: Forlaget Klim.
- Drama Studio home - Drama Studio. <https://www.dramastudio.dk/>
- Hanghøj, T., Misfeldt, M., Bundsgaard, J., Foug, S. S. & Hetmar, V. (2017). *Hvad er scenariedidaktik? Omverdenens praksisformer i undervisning*. Århus: Århus Universitetsforlag. <https://doi.org/10.2307/j.ctv35r485h>
- Kress, G. (2010) *Multimodality – a social semiotic approach to contemporary communication*. Routledge.
- McGovern, K.R. (2017) Conceptualizing drama in the second language classroom. *Scenario: A Journal of Performative Teaching, Learning, Research*, XI(1), 4-16 <https://doi.org/10.33178/scenario.11.1.3>
- Meyer, B., Bergström, P., & Wiklund-Engblom, A. (2021). Sociomaterial entanglement in one-to-one computing classrooms: exploring patterns of relations in teaching practices. *Education Inquiry*, 12(4), 347-364. <https://doi.org/10.1080/20004508.2021.1893497>
- Plauborg, H., Andersen, J.V. & Bayer, M. (2007) *Aktionslæring. Læring i og af praksis*. Hans Reitzels Forlag.
- Reinhardt, J. (2019) *Gameful Second and Foreign Language teaching and Learning: theory, Research and Practice*. Palgrave Macmillan. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-04729-0>
- Taylor, T.L. (2009) The assemblage of play. *Games and Culture* 4, 4. 331-339. <https://doi.org/10.1177/1555412009343576>
- Wagner, J. (red) (1990) *Kommunikative spil i fremmedsprogsundervisningen*. Åløkke.
- Øfsti, R. (2014) Rommet og undervisninga – læreren som scenograf. I: Østern, A.L. (red) (2014) *Dramaturgi i didaktisk kontekst*. Bergen: Fagbokforlaget.
- Østern, A.L. (red) (2014) *Dramaturgi i didaktisk kontekst*. Bergen: Fagbokforlaget.