

Undervisningsbeskrivelse

Termin	August 2017 – juni 2019
Institution	Viden Djurs
Uddannelse	htx
Fag og niveau	Engelsk B
Lærer	Ole Munch
Hold	htx2kity18

Oversigt over gennemførte undervisningsforløb

Tema 1	<i>Introduction to English</i>
Tema 2	<i>Exploring the worlds of fantasy</i>
Tema 3	<i>The world of computer games</i>
Tema 4	<i>Artificial intelligence – a dystopian view</i>
Tema 5	<i>Science fiction in literature and video games</i>
Tema 6	<i>The American superhero</i>
Tema 7	<i>Introducing the world of esports</i>
Tema 8	<i>Storytelling and computer games</i>
Tema 9	<i>Grammar and writing</i>

Titel 1	<i>Introduction to English</i>
Indhold	<p>I dette forløb introduceredes eleverne til faget gennem: afgrænsede diskussionsoplæg om sprog og læring; intro til gruppearbejde hvor fokus har været på at lære hinanden at kende; en indledende screening; intro til VIDOnline; intro Word som vigtigt sprogredskab; online referencemateriale; lytteøvelser; diverse online sprogøvelser m.m.</p> <p>Materiale: Diverse små oplæg f.eks. aktiviteter fra <i>OneStopEnglish</i>, <i>Macmillan</i> m.v.</p>
Omfang	22 lektioner
Særlige fokus-punkter	<p>Faglige mål</p> <ul style="list-style-type: none"> • Informationssøgning • Samtale/diskussion • Sprogbevidsthed <p>Progression Målet har været at bevidstgøre eleverne om de muligheder faget rummer.</p>
Væsentligste arbejdsformer	<ul style="list-style-type: none"> • Gruppearbejde • IT-baseret arbejde (virtuelt forløb) • Individuelt arbejde • Klasseundervisning • Pararbejde

Titel 2	<i>Exploring the worlds of fantasy</i>
Indhold	<p>Den litterære genre 'Fantasy' har i de sidste år været en meget populær genre i konstant udvikling. Der er udgivet utallige bøger, spil og film om <i>Fantasy</i>, og eleverne har fået et indblik i genren, ved hjælp af tekster om genren, samt eksempler på genren, både i form af tekster og film.</p> <p>Materiale: <i>What is Fantasy?</i> (1 side) http://www.suite101.com/lesson.cfm/17284/2862</p> <p>Lewis Carroll: <i>Alice's Adventures in Wonderland</i> (Chapters 1 and 2) (10 sider) http://www.sabian.org/alice.htm</p> <p><i>King Arthur: The Sword in the Stone</i> (study/reading material) (10 sider) http://www.santeesd.net/cms/lib/CA01000468/Centricity/Domain/287/The%20Sword%20in%20the%20Stone.pdf</p> <p>C.S. Lewis: <i>The Chronicles of Narnia</i> – extract from 'The Lion, the Witch and the Wardrobe' (chapters 1 and 2) (10 sider)</p> <p>J. R. R. Tolkien: <i>The Lord of the Rings</i>. Book II Chapter 5 'The Bridge of Khazad-dûm' (10 sider)</p> <p>J. K. Rowling: <i>Harry Potter and the Philosopher's Stone</i>. Chapter 1 'The Boy Who Lived' (10 sider)</p>
Omfang	20 lektioner
Særlige fokus-punkter	<p>Faglige mål</p> <ul style="list-style-type: none"> • Læsestrategier • Mundtlig færdighed • Receptiv sprogfærdighed • Samfunds-, kultur- og teknologikendskab • Skriftlig færdighed • Teknologisk og naturvidenskabeligt ordforråd <p>Almene mål</p> <ul style="list-style-type: none"> • Argumentation • Egen indlæring • Informationssøgning • Læsning • Mundtlig udtryksfærdighed • Problemformulering • Selvstændigt arbejde • Skriftlig udtryksfærdighed • Sprogbevidsthed
Væsentligste arbejdsformer	<ul style="list-style-type: none"> • Individuelt arbejde • Klasseundervisning

Titel 3	<i>The world of computer games</i>
Indhold	<p>Under dette tema arbejdede holdet med at kortlægge en række aspekter der kendetegner spilverdenen, vi så bl.a. på <i>spilbaseret læring, games for change</i> og <i>vold i spil</i>. Forløbet omfattede også gruppearbejde hvor grupperne præsenterede hver deres spil.</p> <p><i>The phenomenon of gaming addiction</i> (2 sider) https://www.ukat.co.uk/gaming-addiction/</p> <p><i>Game-Based Learning: New Education Methods Could Help Students in 2016</i> (2 sider) http://www.vistacollege.edu/blog/online-learning/game-based-learning-new-education-methods-could-help-students-in-2016/</p> <p><i>Games and the Future of Education ABUNDANCE</i> (2 sider) https://www.youtube.com/watch?v=BiK2MPeg8k4</p> <p><i>Gamification in education</i> (2 sider) https://www.youtube.com/watch?v=nYnbapB5Yl8&feature=youtu.be</p> <p><i>Why video games are obsessed with the apocalypse</i> (2 sider) http://www.bbc.com/future/story/20170815-why-video-games-are-obsessed-with-the-apocalypse</p> <p><i>Violent video games make children more violent</i> (2 sider) http://www.educationalneuroscience.org.uk/resources/neuromyth-or-neurofact/violent-video-games-make-children-more-violent/</p> <p>Novelle: Isaac Asimov: <i>The Fun They Had</i> (2 sider)</p>
Omfang	16 lektioner
Særlige fokus-punkter	<p>Faglige mål</p> <ul style="list-style-type: none"> • Læsestrategier • Mundtlig færdighed • Samfunds-, kultur- og teknologikendskab • Skriftlig færdighed • Teknologisk og naturvidenskabeligt ordforråd <p>Almene mål</p> <ul style="list-style-type: none"> • Argumentation • Egen indlæring • Informationssøgning • Læsning • Mundtlig udtryksfærdighed • Sprogbevidsthed
Væsentligste arbejdsformer	<ul style="list-style-type: none"> • Individuelt arbejde • Gruppearbejde • Klasseundervisning

Titel 4	<i>Artificial intelligence – a dystopian view</i>
Indhold	<p>Her fokuserede vi på at skabe overblik over udviklingen inden for robotteknologi og kunstig intelligens.</p> <p>Materiale:</p> <p><i>What is Artificial Intelligence?</i> (2 sider) http://www.alanturing.net/turing_archive/pages/reference%20articles/what%20is%20ai.html</p> <p><i>ARTIFICIAL INTELLIGENCE Computers 'to match human brains'</i> (2 sider) http://www.lingua-house.com/currentLesson.php?usp=Usp_14431f12-ba46-a574-e12c-4f2bed20445d&lsn=L.sn_bf8bb0d5-300c-ebb4-79ea-c4df61f2f0da</p> <p><i>Rise of the machines: Fear robots, not China or Mexico</i> (2 sider) http://money.cnn.com/2017/01/30/news/economy/jobs-china-mexico-automation/</p> <p><i>Humans need not apply</i> (2 sider) https://www.youtube.com/watch?v=7Pq-S557XQU</p> <p><i>The Rise of the Machines – Why Automation is Different this Time</i> (2 sider) https://www.youtube.com/watch?v=W5Ki8HfcxEk</p> <p><i>An Intro to Video Game AI for Beginners and Young Programmers</i> (2 sider) https://www.youtube.com/watch?v=nsmMOJj6ETo</p> <p>Novelle: Ray Bradbury: <i>The Veldt</i> (10 sider)</p> <p>Video-dokumentar: <i>Do you trust this computer?</i> (Chris Paine, 2018)</p>
Omfang	14 lektioner
Særlige fokuspunkter	<p>Faglige mål</p> <ul style="list-style-type: none"> • Læsestrategier • Mundtlig færdighed • Samfunds-, kultur- og teknologikendskab • Teknologisk og naturvidenskabeligt ordforråd <p>Almene mål</p> <ul style="list-style-type: none"> • Argumentation • Egen indlæring • Informationssøgning • Læsning • Mundtlig udtryksfærdighed • Selvstændigt arbejde • Sprogbevidsthed
Væsentligste arbejdsformer	<ul style="list-style-type: none"> • Individuelt arbejde • Klasseundervisning

Titel 5	<i>Science fiction in literature and video games</i>
Indhold	<p>Her fokuserede vi på at få et dybere indblik i sci-fi-genren. Vi fokuserede på flg. temaer i forløbet:</p> <ul style="list-style-type: none"> • rumrejsen • mødet med de fremmede • videnskab og teknologi • utopi og dystopi <p>Vi anvendte disse temaer som en ramme i analysen af vore roman "<i>A Hitchhiker's Guide to the Galaxy</i>", og i analysen af filmen "<i>The Matrix</i>"</p> <p>Materiale:</p> <p><i>Science fiction as fact: how desires drive discoveries</i> (2 sider) https://www.theguardian.com/media-network/2015/aug/13/science-fiction-reality-predicts-future-technology</p> <p><i>Decoding The Matrix: Exploring Dystopian Characteristics through Film</i> (arbejdsmateriale) (10 sider) http://www.readwritethink.org/classroom-resources/lesson-plans/decoding-matrix-exploring-dystopian-926.html</p> <p>Video:</p> <p><i>How does science fiction influence the real world?</i> <i>The Economist</i>K (10 sider) https://www.youtube.com/watch?v=0F2hSqeLDQM</p> <p>Roman:</p> <p>Douglas Adams: <i>The Hitchhiker's Guide to the Galaxy</i> (hele bogen læst, 227 sider) https://grannyswag.files.wordpress.com/2015/06/adams-douglas-the-hitchhikers-guide-to-the-galaxy.pdf</p>
Omfang	24 lektioner
Særlige fokus-punkter	<p>Faglige mål</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tekstanalyse • Mundtlig færdighed • Samfunds-, kultur- og teknologikendskab • Teknologisk og naturvidenskabeligt ordforråd <p>Almene mål</p> <ul style="list-style-type: none"> • Argumentation • Egen indlæring • Informationsøgning • Læsning • Mundtlig udtryksfærdighed • Selvstændigt arbejde • Sprogbevidsthed
Væsentligste arbejdsformer	<ul style="list-style-type: none"> • Individuelt arbejde • Klasseundervisning

Titel 6	<i>The American superhero</i>
Indhold	<p>I dette projekt så vi nærmere på superheltegenren. Holdet arbejdede med at kortlægge den helt særlige rolle som superhelten spiller i amerikansk populærkultur. Vi fokuserede på udvalgte superheltes og superskurkes karakteristika.</p> <p>I forlængelse af vores fokus på amerikanske tegneseriehelte så vi også nærmere på den grafiske roman og dens virkemidler.</p> <p>Materiale:</p> <p><i>The Superhero and the American Myth</i> (2 sider) http://comicvine.gamespot.com/superman/4005-1807/forums/the-superhero-and-the-american-myth-644802/</p> <p><i>Understanding Heroism: A Look at Modern Mythology and the (Super) Appeal of Superheroes</i> (2 sider) http://johnromaniello.com/modern-mythology-superheroes/</p> <p><i>How Marvel's universe of strange, flawed, streetwise superheroes conquered our own</i> (4 sider) https://www.newstatesman.com/culture/2015/03/how-marvel-s-universe-strange-flawed-streetwise-superheroes-conquered-our-own</p> <p><i>"Maus – A Survivor's Tale" intro + chapter one "The Sheik"</i> (23 sider) http://courses.ischool.utexas.edu/cherian/INF327E/restrict/Maus_L.pdf</p> <p>Analysing visual texts (projektmateriale) https://www.philpoteducation.com/mod/book/view.php?id=222&chapterid=1350#/</p> <p>In the age of Trump, we need new superheroes (2 sider) https://www.washingtonpost.com/news/made-by-history/wp/2018/07/08/in-the-age-of-trump-we-need-new-superheroes/?utm_term=.c29dc3e01bd5</p> <p>Video: <i>A host of heroes - April Gudenrath</i> http://ed.ted.com/lessons/a-host-of-heroes-april-gudenrath</p> <p>Video: <i>An antihero of one's own - Tim Adams</i> http://ed.ted.com/lessons/an-anti-hero-of-one-s-own-tim-adams</p> <p>Video: <i>Comic Book Superheroes Unmasked (Documentary)</i> https://www.youtube.com/watch?v=Ygx_rUJ3XaI</p> <p>Video: <i>Superhero Origins: Superman (REDUX)</i> https://www.youtube.com/watch?v=k8Lpa1Njzo0</p>
Omfang	22 lektioner
Særlige fokuspunkter	<p>Faglige mål</p> <ul style="list-style-type: none"> • Klassediskussion • Læsestrategier • Mundtlig færdighed • Kendskab til amerikansk kultur <p>Almene mål</p>

	<ul style="list-style-type: none">• Argumentation• Egen indlæring• Informationssøgning• Læsning• Mundtlig udtryksfærdighed• Selvstændigt arbejde• Sprogbevidsthed
Væsentligste arbejdsformer	<ul style="list-style-type: none">• Individuelt arbejde• Klasseundervisning• Struktureret og kritisk gennemgang af materiale om amerikanske samfunds-forhold

Titel 7	<i>Introducing the world of esports</i>
Indhold	<p>Målsætningen var her at se på de vigtigste strømninger inden for e-sports.</p> <p>Under dette tema arbejdede klassen med at belyse udvalgte aspekter omkring esports, herunder historiske forhold, forholdene for esports-udøvere, kvinder i esports, forskellige esports platforme, kommercielle og teknologiske aspekter mm.</p> <p>Materiale:</p> <p><i>A beginner's guide to esports</i> (2 sider) https://www.windowcentral.com/beginners-guide-esports</p> <p><i>The need for visible women in esports</i> (2 sider) https://www.gamesindustry.biz/articles/2018-09-17-encouraging-women-in-esports</p> <p><i>What it takes to become a professional esports player</i> (2 sider) https://www.techradar.com/news/what-it-takes-to-become-a-professional-esports-player</p> <p><i>Here's why esports can become a billion-dollar industry in 2019</i> (2 sider) https://www.cnbc.com/2019/01/20/heres-why-esports-can-become-a-billion-dollar-industry-in-2019.html</p> <p><i>What Olympic Recognition Could Mean For Esports, And Vice Versa</i> (2 sider) https://www.forbes.com/sites/dbloom/2018/10/18/esports-olympics-recognition-ioc-esl-advertising-sponsors/#6f824a683b05</p> <p>Video: <i>Esports: Inside the relentless training of professional gaming stars</i> https://www.youtube.com/watch?v=box4SFtGvA0</p> <p>Video-dokumentar: <i>A New Hero: The Rise of College Esports</i> https://www.youtube.com/watch?v=-WrSY6ZGZMs</p>
Omfang	12 lektioner
Særlige fokus-punkter	<p>Faglige mål</p> <ul style="list-style-type: none"> • Læsestrategier • Mundtlig færdighed • Samfunds-, kultur- og teknologikendskab <p>Almene mål</p> <ul style="list-style-type: none"> • Argumentation • Egen indlæring • Informationssøgning • Læsning • Mundtlig udtryksfærdighed • Selvstændigt arbejde • Sprogbevidsthed
Væsentligste	<ul style="list-style-type: none"> • Individuelt arbejde

arbejdsfomer	<ul style="list-style-type: none">• Klasseundervisning
---------------------	--

Titel 8	<i>Storytelling and computer games</i>
Indhold	<p>I dette projekt fokuserede vi bredt på analyser af narrative elementer i fortællinger. Vi arbejdede hen imod en større erkendelse af hvilke elementer, der er nødvendige for at skabe den gode historie også i spil.</p> <p>Vi tog udgangspunkt i binær historiefortælling, de såkaldte <i>Pick-a-Path</i> og <i>Choose-you-own-adventure</i> historier. Eleverne fremlagde deres egne <i>pick-a-path</i> historier i mindre grupper for klassen.</p> <p>Materiale:</p> <p><i>How the Rise of Narrative Design is Revolutionizing the Craft of Video Game Storytelling</i> (2 sider) https://www.ceros.com/originals/narrative-design-video-game/</p> <p><i>Bandersnatch, Interactive Fiction and the Future of Storytelling</i> (2 sider) https://medium.com/filmmarket-hub-academy/bandersnatch-interactive-fiction-and-the-future-of-storytelling-99286b2ef8b</p> <p>Novelle: Terry Bisson: <i>They are made out of meat</i> (2 sider) http://www.terrybisson.com/page6/page6.html</p> <p>Video: <i>Salman Rushdie on Inspiration, the Internet and Video Games</i> https://www.youtube.com/watch?v=iPL59TEj_DM</p>
Omfang	16 lektioner
Særlige fokus-punkter	<p>Faglige mål</p> <ul style="list-style-type: none"> • Læsestrategier • Mundtlig færdighed <p>Almene mål</p> <ul style="list-style-type: none"> • Argumentation • Egen indlæring • Informationssøgning • Læsning • Mundtlig udtryksfærdighed • Selvstændigt arbejde • Sprogbevidsthed
Væsentligste arbejdsfomer	<ul style="list-style-type: none"> • Individuelt arbejde • Klasseundervisning

Tema 9	<i>Grammar and writing</i>
Indhold/materiale	<p>Her arbejdede klassen med at udvide den enkeltes bevidsthed omkring det engelske sprog, herunder med grundlæggende grammatik. Artikler og øvelser om bl.a. ordklasser, kongruens, passivdannelse og ordstilling på engelsk.</p> <p>Materiale: <i>Grundlæggende Engelsk grammatik - University of Victoria Language Centre</i> http://web2.uvcs.uvic.ca/elc/studyzone/ m.m.</p>
Omfang	Ca. 70 lektioner
Særlige fokuspunkter	<p>Mundtligt og skriftligt arbejde med sproglig bevidsthed:</p> <ul style="list-style-type: none"> • fokus på sproglig træning af centrale dele af den engelske grammatik • fokus på sproglig analyse, tekstforståelse og formidling. • fokus på fagets skriftlige dimension: resumere, oversætte og selvstændigt formulere kortere og længere tekster med et alment og teknologisk indhold. • fokus på fagets mundtlige dimension: hver elev har afholdt én it-understøttet fremlæggelse med efterfølgende klasses Diskussion. Herudover har vi haft fokus på at gennemføre generelle klasses Diskussioner med udgangspunkt i temaerne samt en række aktuelle emner.
Væsentligste arbejdsformer	<p>Arbejdsformer</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuelt, par- og gruppearbejde • Klasseundervisning <p>Skriftlige opgaver: Vi afsatte 38 timers elevtid med rettetid:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 2 timers <i>introduction</i> (screening) • 5 timers <i>Worlds of fantasy</i> historie • 5 timers <i>Violence and Computer Games</i> essay • 6 øvelsesopgaver language awareness, oversættelse, resume m.m. à 1 times elevtid • 4 større skriftlige afleveringer á 5 elevtimer

	<i>Diverse</i>
Indhold/materiale	<ul style="list-style-type: none"> • globalisering - studietur til Barcelona: Eleverne deltog i et ugelangt projekt i Barcelona, hvor de i grupper arbejdede med spanske og catalanske studerende om computerspilprojekter på "ENTI" School of New Interactive Technologies, som tilbyder kandidatuddannelser og andre videregående uddannelsesforløb. Eleverne besøgte også en computerspil-inkubator i Barcelona, hvor de talte med både kommende og etablerede iværksættere inden for computerspilbranchen. Engelsk var arbejdsproget, da ingen af vores elever taler spansk. ENTI fokuserer selv på det engelske sprogs betydning for iværksætteri og internationale forbindelser. • fokus på karriere: dannelsesturen til København fokuserede på karriereudvikling, flere oplæg af deltagende firmaer og institutioner foregik på engelsk • samarbejde om fælles sproglig terminologi og analysebegreber i dansk og engelsk: vi arbejdede parallelt med faget dansk om introduktion af litterære og sproglige begreber • liste over godkendt links som eleverne frit kan tilgå under eksamen: <p><i>Grundlæggende Engelsk grammatik - University of Victoria Language Centre</i> http://web2.uvcs.uvic.ca/elc/studyzone/</p> <p><i>English Page – Verb tense tutorial</i> https://www.englishpage.com/verbpage/verbtenseintro.html</p> <p>Cambridge Online Dictionary https://dictionary.cambridge.org/</p> <p>Gyldendals Røde Ordbøger https://ordbog.gyldendal.dk/</p>