

Informasjon til førsteklasseleerere som vil bruke lesespillet GraphoGame i leseopplæringen

Lesespillet GraphoGame er et forskningsbasert spill til bruk i barneskolen. Det kan gi lærere viktig informasjon om elevenes leseutvikling tidlig på første trinn. Elevene får øve på koblingen mellom bokstavlyd og bokstavsymbol på en lekpreget måte.

Under finner du informasjon om lesespillet GraphoGame, og hvordan det kan inngå i lese-, skrive- og språkundervisningen.

Hva er GraphoGame?

Graphogame er et digitalt lesespill utviklet for elever som skal i gang med å «knekke lesekode». Det er ment som et praktisk og nyttig supplement til lese- og skriveundervisningen i begynneropplæringen. Målet med spillet er at elevene skal få sikker kunnskap om bokstav og bokstavlyd. Elevene spiller seg gjennom flere nivåer, og de går gradvis videre fra bokstaver til korte og etter hvert lengre ord. GraphoGame er laget for å engasjere elevene samtidig som de utvikler leseferdighetene sine. GraphoGame er et adaptivt lesespill, det vil si at det tilpasser seg elevens nivå. Spillet er utviklet av forskere ved Universitetet i Jyväskylä i Finland, og forskere ved Lesesenteret i Stavanger har samarbeidet med dem om utviklingen av den norske versjonen.

Hvorfor kan det være hensiktsmessig å arbeide med GraphoGame på første trinn?

Mange elever sliter med å lære seg å lese. Forskning har vist at det er avgjørende å gi disse elevene tidlig hjelp, helst allerede fra første klasse. Dette kan redusere sjansen for at de utvikler lese- og skrivevansker. I forsknings- og utviklingsprosjektet GAMEPLAY har GraphoGame blitt benyttet til å utvikle en ny metode som kan være med på å identifisere barn som er i faresonen for å utvikle lesevansker. Et resultat fra dette arbeidet er tjenesten «*GraphoGame lese-risikovurdering med KI*». Med data fra GraphoGame kan dette kan gjøres tidligere og mer presist enn før, uten bruk av tradisjonell testing. På samme tid jobber elevene med å utvikle leseferdighetene sine. Det gir læreren en fin mulighet til å følge elevenes progresjon mens elevene deltar aktivt i læringsaktiviteter.

GraphoGame-Dashbord

GraphoGame-Dashbord er et verktøy til læreren som kan gi innblikk i elevenes progresjon i den tidlige leseopplæringen. Verktøyet sporer hvordan elevene lærer bokstaver, stavelser og ord mens de bruker GraphoGame. Læreren kan tidlig se hvilke

elever som har svak progresjon, og etter cirka fem ukers bruk av ressursen, vil lærerne få oversikt over hvilke elever som kan trenge ekstra hjelp og støtte i lesingen. Ved å bruke informasjonen fra Dashbordet kan læreren effektivt tilpasse undervisningen og gi nødvendig ekstra hjelp til elever som trenger det.

Læreren kan følge elevenes progresjon, også før det har gått fem uker. Gjennom dette får læreren verdifull oversikt over hvilke bokstaver, stavelser og ord elevene mestrer, samt hvilke som fremdeles kan være utfordrende.

Tips til pedagogisk innramming av GraphoGame i undervisningen

En god pedagogisk innramming av GraphoGame er viktig for elevenes læringsutbytte.

Det er nødvendig at lærer blir godt kjent med både det faglige innholdet, og den tekniske delen av spillet, før elevene tar det i bruk.

Elevene spiller cirka ti minutter hver dag i fem uker. Denne tidsgrensen er valgt for å holde på elevenes motivasjon. Det innebærer å ikke spille for lenge slik at noen kobler seg av, samtidig som økten må være av en viss varighet. For at elevene skal få mest ut av spillingen bør man velge en tid på dagen der de er opplagte. Elevene skal i disse ukene spille individuelt. Dette fordi læreren skal få innsikt i den enkeltes elevs progresjon. I denne perioden brukes GraphoGame kun på skolen.

Det er viktig å være oppmerksom på at i den første spilløkten kan det skje at noen elever ikke opplever mestring. Ressursen kartlegger da elevenes bokstavkunnskaper med formålet å tilpasse spillet til den enkelte elev. Det kan være hensiktsmessig å forberede elevene på dette.

Den adaptive funksjonen i spillet innebærer at elevene etter hvert møter ulike bokstaver og ord i spillet. Bruk det som en mulighet til å for eksempel repetere bokstavlyder, eller snakke om lyder i ord, slik at klassen får en felles ramme rundt spillingen.

Før spilling:

- Si klart ifra til elevene at læringsspill er for å lære. Selv om det kan være moro å spille, er ikke målet underholdning (slik det er med mange andre spill).
- Snakk jevnlig med elevene om hensikten med GraphoGame – at spillet handler om å lære sammenhengen mellom bokstav og bokstavlyd og å lese ord.
- Sørg for å skape sammenheng mellom arbeidet som gjøres i GraphoGame og annet arbeid i lese-, skrive-, språkopplæringen.
- Modeller bruk av spillet for elevene, både teknisk og pedagogisk (for eksempel hva de kan gjøre hvis de ikke hører bokstavlydene, eller hvordan elevene må ta seg tid til å tenke før de trykker).

- Veiled elevene slik at de vet hva de kan gjøre hvis de ikke har svaret på oppgaven. Vis dem for eksempel hvordan veggalfabetet kan være til hjelp, og ufarliggjør feiltrykking.
- Vis klassen skjermbilder av ulike oppgaver i spillet, slik at elevene er forberedt på hva de kommer til å møte og hvordan de kan løse oppgavene.

Underveis:

- Snakk med enkeltelever mens de spiller, og la elevene sette ord på valg de gjør. Både assistenter og lærer må bruke tid på dette underveis i arbeidet.
- Følg med på at elevene ikke gjetter (eller trykker vilt for å bli fort ferdig), men prøver å finne den rette bokstaven eller ordet. Forklar meningsfull bruk av spillet for elevene, men ikke løs oppgavene for dem.
- Vær oppmerksom på de elevene som ikke mestrer spillet eller spillsituasjonen. Disse elevene trenger ekstra voksenstøtte slik at de opplever mestring. Det kan for eksempel være hensiktsmessig å vise når og hvordan man skal sette ned tempoet i trykkingen.

Etter spillingen:

- La elevene dele noe de har lært gjennom spillet. Koble bruken av GraphoGame til resten av undervisningen, slik at den inngår i en pedagogisk helhet der elevene kan få bruke kunnskapen om sammenhengen mellom bokstav og bokstavlyd.
- Legg opp til samarbeid etter spilløkten, både i læringspar og i små grupper. La elevene snakke om hva de har gjort, og knytt gjerne analoge oppgaver om bokstavlyder/ord til videre arbeid i timen.
- Modeller vanskelige oppgaver for elevene i fellesskap, og la dem få sette ord på hvordan man kan løse oppgaven.