



Lesesenteret
Nasjonalt senter for
leseopplæring og leseforskning

Universitetet i Stavanger

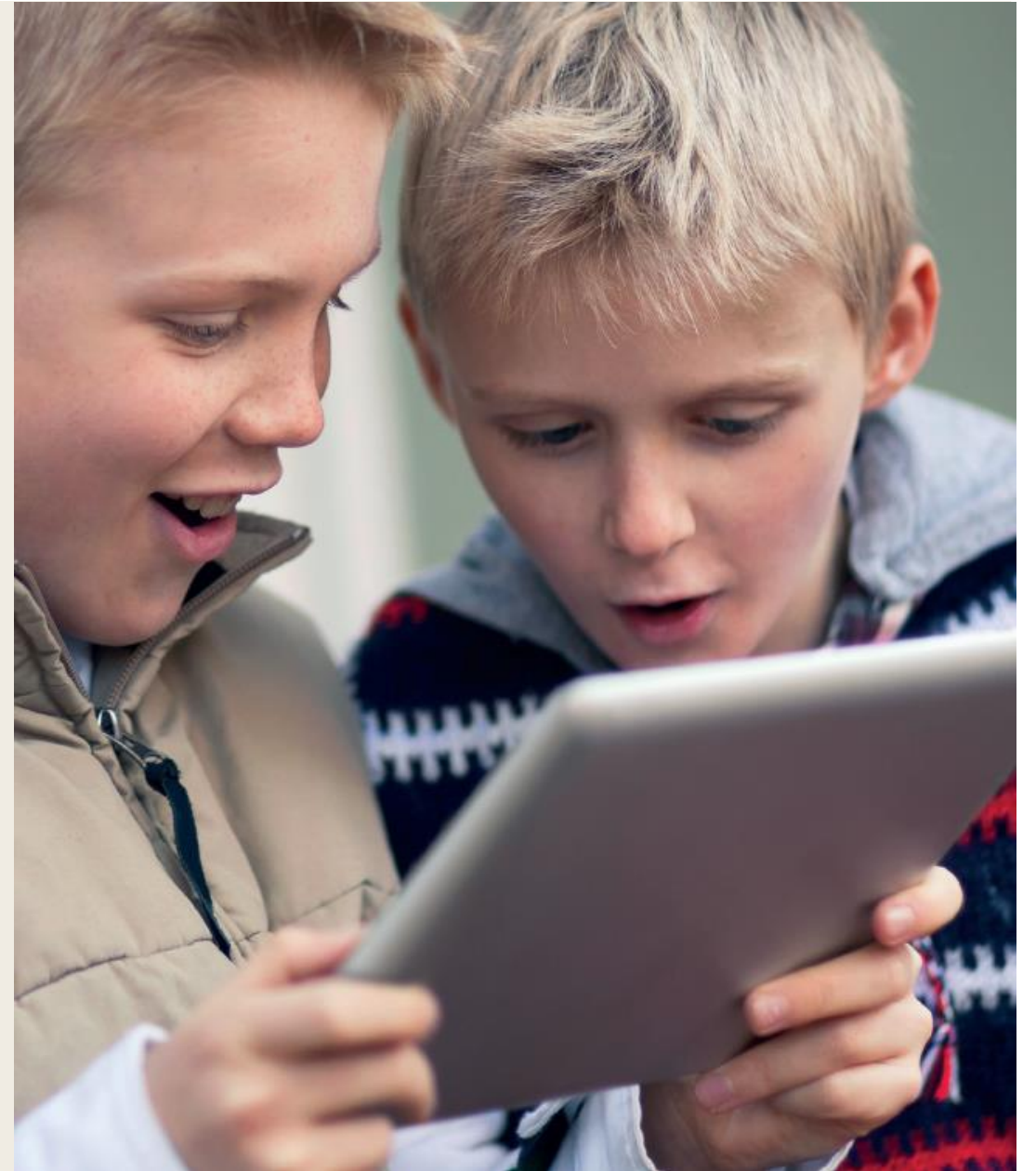
Lesesenteret

Gameplay-webinar med Oslo kommune

1. September 2021

Program

- 1) Introduksjon av Gameplay-prosjektet
- 2) Pålogging og bruk av Graphogame
- 3) Spilleregler for digitale lesespill
- 4) Kontaktpersoner
- 5) Eventuelle spørsmål



Introduksjon av Gameplay


Njål Foldnes

Professor Njål Foldnes, UiS (njal.foldnes@uis.no)

1. September 2021

GAMEPLAY

Maskinlæring for å oppdage skolestartere med risiko for lesevansker



Vi trenger bedre verktøy for å fange opp elever som står i fare for å utvikle lese- og skrivevansker.

En vanskelig oppgave

Å finne de barna som står i fare for å få lesevansker senere

- Ved skolestart: Bare 50% av barn som senere får lesevansker oppdages med dagens beste metoder (som innebærer testing...)

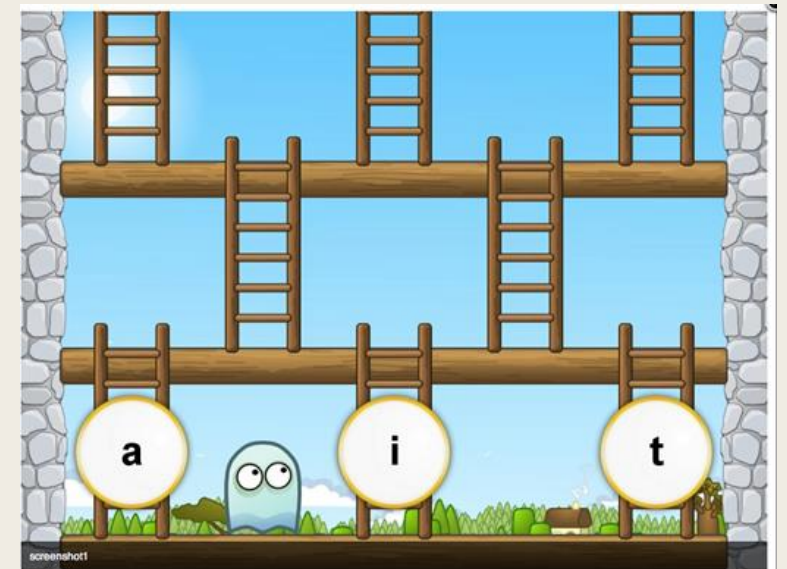
Mål og middel

- Lage **smidig og stressfritt** verktøy for **tidlig** å finne barn som kan få lesevansker
- GraphoGame spillet røper noe om barnets fonologiske, lingvistiske og kognitive ferdigheter. Samler også data om adferd utenfor læringselementene i spillet, som frisørbesøk og kjøp av nye klær til avataren.
 - Masse spilldata -> *maskinlæring* for å klassifisere barn som i eller utenfor risiko
 - Vil vår smidige app-tilnærming slå dagens metoder?
 - Hvis det fungerer: Innlemmes i verktøy som lærerne allerede bruker. Gi lærere en grei oversikt over hvem som har risiko
 - Læreren tar dette med i sin egen profesjonelle vurdering for hvert enkelt barn

GraphoGame

Seriøst leespill

- Morsomt
- Har læringseffekt i seg selv!
- Utviklet av finske leseforskere, tilrettelagt for norsk av norske leseforskere. 10+ språk, 28+ land.
- Spillet tilpasser seg elevens nivå. Vil klare oppgavene cirka 80 % av tiden, uansett nivå.



Kartleggingsprøvene har viktig rolle

- Alle bevegelser, nølinger, omspill av lyd, kjøp av nye klær, blir loggført
- Algoritmen må kryssjekke alt dette mot informasjon om barnets videre leseutvikling.
- I 1.trinn og 3.trinn får vi veldige gode mål på leseferdigheter fra kartleggingsprøvene
- Spilldata kobles til disse prøvene og så trenes maskinen opp til å se sammenheng mellom spill-atferd og leseferdigheter på et senere tidspunkt
- Mål: Nøyaktig kunne finne de barna som har mest vanskelig for å lære å lese
 - Frikjenne endel elever som egentlig ikke er i risikozonen (men som kan synes å være der)
 - Oppdage elever som er i risikozonen (men som ofte kan synes å ikke være der)

Hvis vi får det til

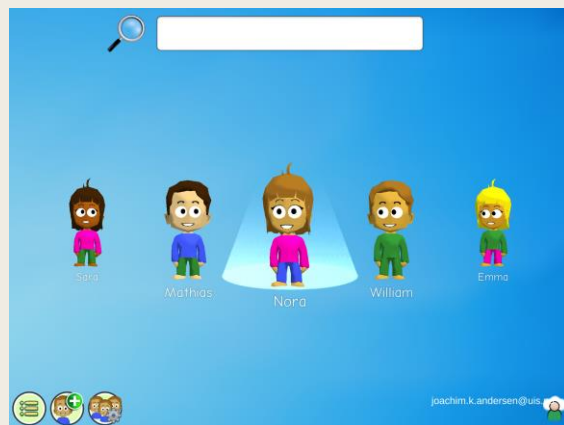
- Oslo kommune får et smidig og stressfritt verktøy som er helt i fronten internasjonalt for å kartlegge skolestartere for lesevansker
- Barn slipper testing og bruker istedenfor et **morsomt** lesespill som **tilpasser** seg barnets nivå
- Statuere eksempel på skjønnsom bruk av maskinlæring i norsk skole

Pålogging og bruk av Graphogame

Joachim Kolnes Andersen
Kontorsjef Lesesenteret

Graphogame og Conexus Engage

- Graphogame er et forskningsbasert lesespill som kan gi oversikt over elevenes leseutvikling
- Graphogame er et virtuelt klasserom med alle dine elever, og hver enkelt elev har sin egen avatar
- Engage gir deg en unik kode og pin for hver enkelt elev
- Engage gir deg etter hvert informasjon om hvordan det går med elevene i spillet.



Skriv ut påloggingskoder

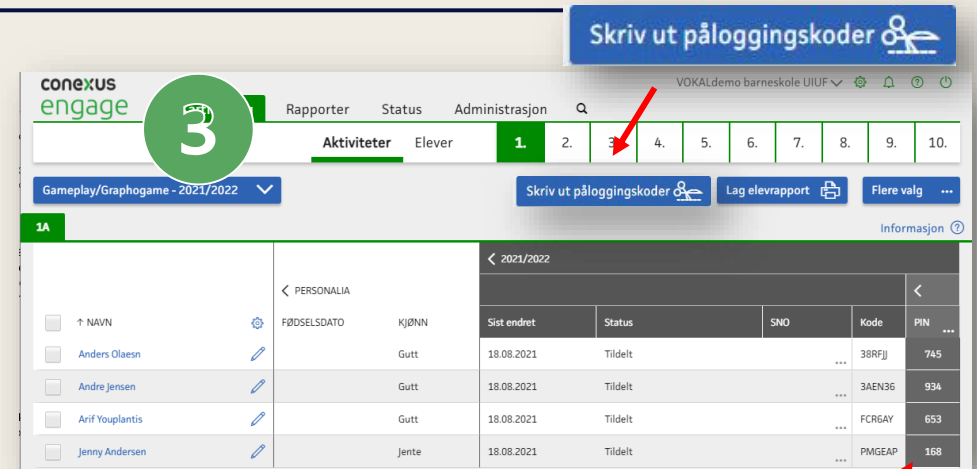
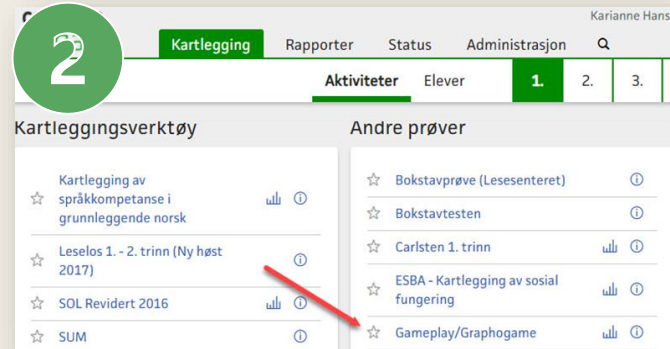
PERSONALIA		KJØNN		Sist endret		Status	SND	Total riktig %	Nivåer/levels spilt	Bokstaver/Letters				Staver/yllables		
↑ NAVN	ELSDATO									1	2	3	4	1	2	3
Ane Rikke		Jente		20.05.2021		Påbegynt		91	48	70	14	16	25	11	14	17
Brage Valle		Gutt				Ikke påbegynt										

Slik kommer du i gang:

- a) Læreren henter elevenes påloggingskoder og PIN i Engage
- b) Læreren oppretter en bruker i Graphogame
- c) Læreren legger til hver elev i Graphogame
- d) Læreren logger seg inn på elevenes iPader, og gir elevene deres PIN-kode



a) Læreren henter elevenes koder i Engage



1. Logg inn, velg 1. trinn
2. Velg Gameplay/Graphogame
3. Her finner du elevens PIN-kode og påloggingskode, og du kan velge å skrive ut elevens koder
4. Eksempel på en PDF-rapport med elevens Conexus-kode

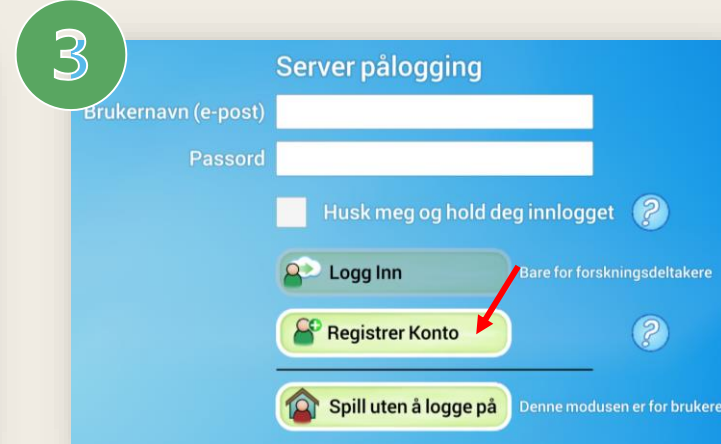
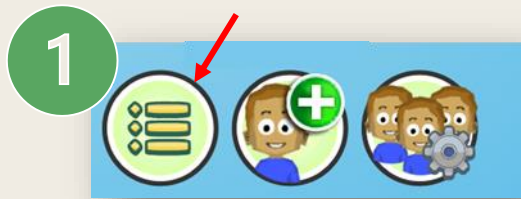
4

Gameplay/Graphogame	
Føring	2021/2022
Trinn	VOKALdemo barneskole UIUF
Trinn	1. trinn
Gruppe	1A
Antall elever	4

Fornavn	Etternavn	Fødselsdato	Engangskode
Anders	Olaesn		38RFJJ
Andre	Jensen		3AEN36
Arif	Youplantis		FCR6AY
Jenny	Andersen		PMGEAP

↑ Kode	PIN	...
38RFJJ	745	
3AEN36	934	
FCR6AY	653	
PMGEAP	168	

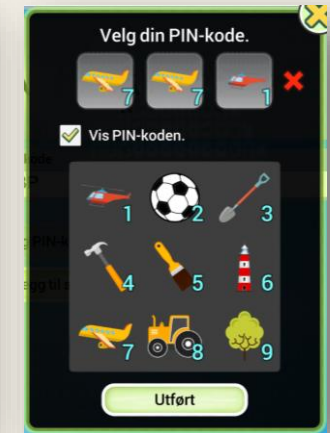
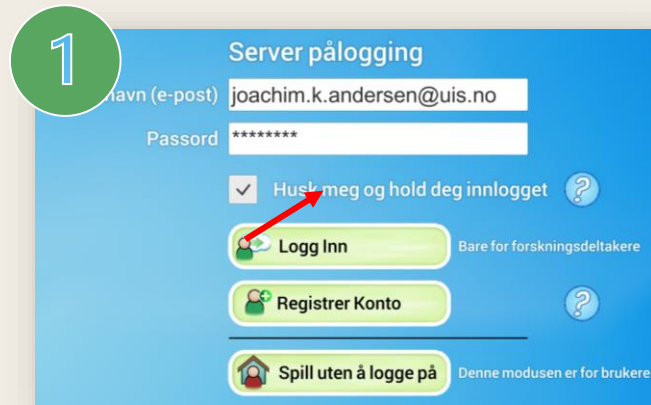
b) Læreren oppretter en bruker i Graphogame



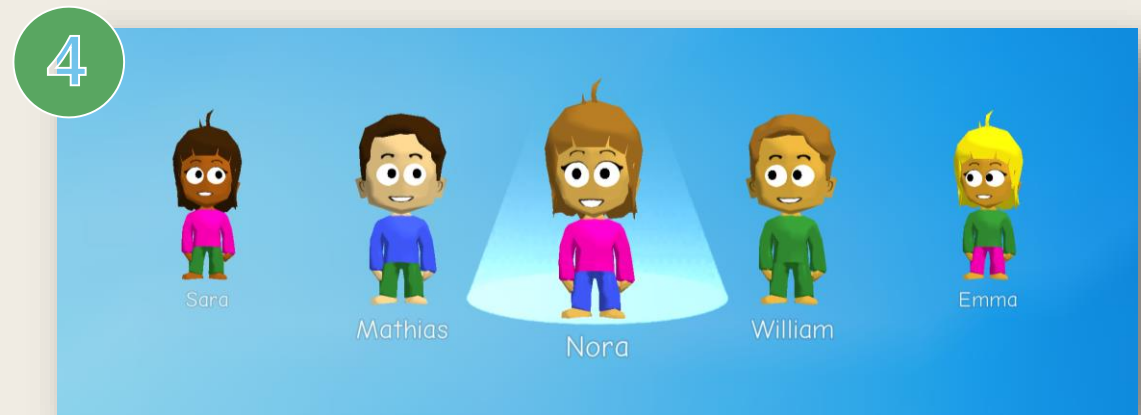
1. Velg menyknappen på førstesiden i appen
2. Velg Logg inn
3. Registrer konto
4. Legg inn dine opplysninger og serverpassordet
5. Etter dette mottar du en epost der du må bekrefte din adresse.



c) Læreren legger til elever i Graphogame

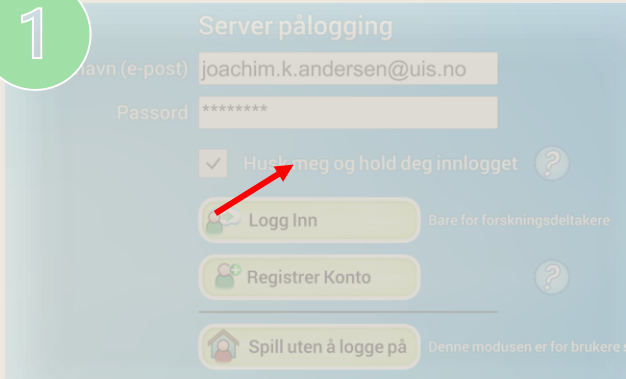


1. Logg inn, velg «husk meg»
2. Trykk for å legge til elever
3. Legg inn:
 - Navn
 - Kjønn
 - Conexus-kode
 - PIN-kode
4. Gjenta stegene for å legge inn alle elevene




c) Læreren legger til elever i Graphogame


1




2



3



4



Velg din PIN-kode.

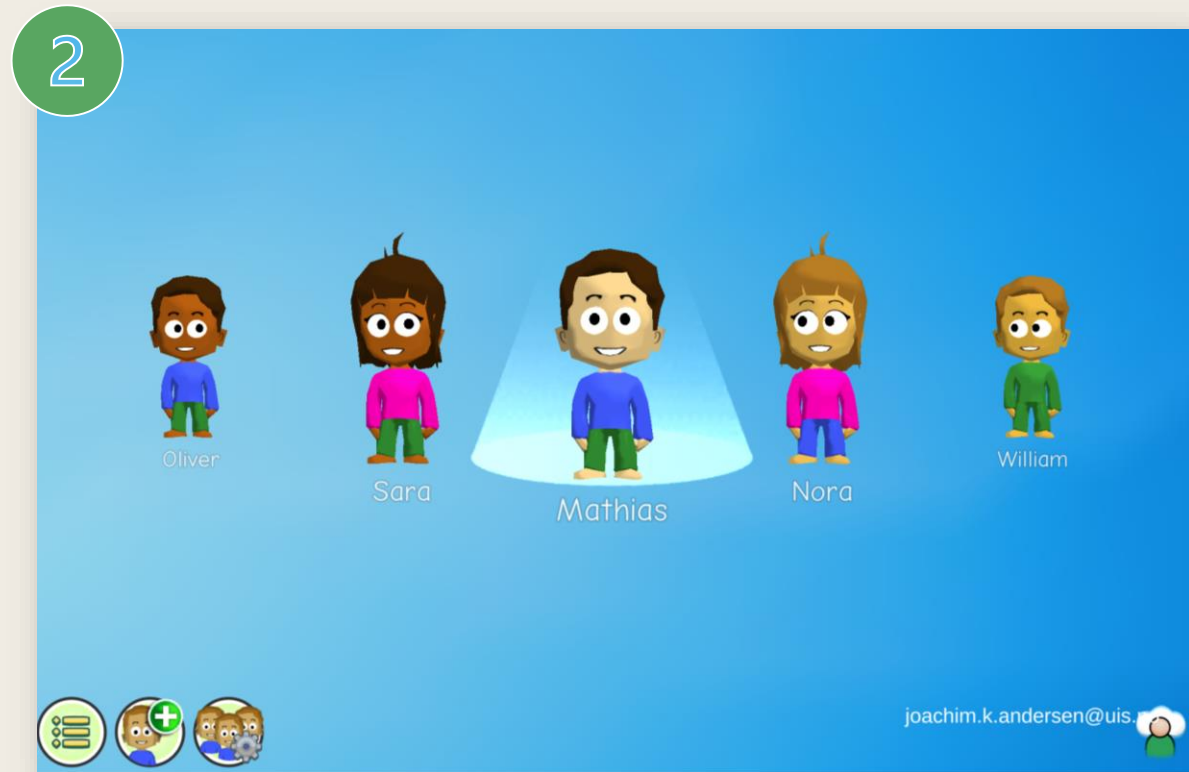
1 2 3 4 5 6 7 8 9

Utført

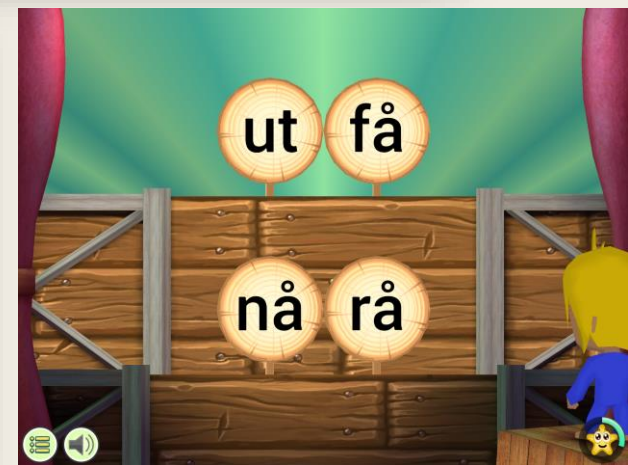
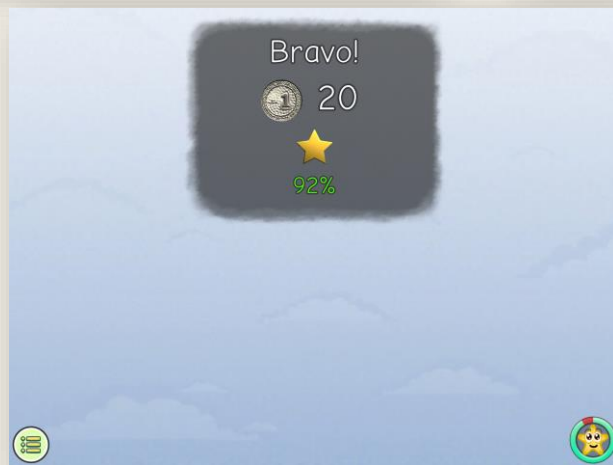
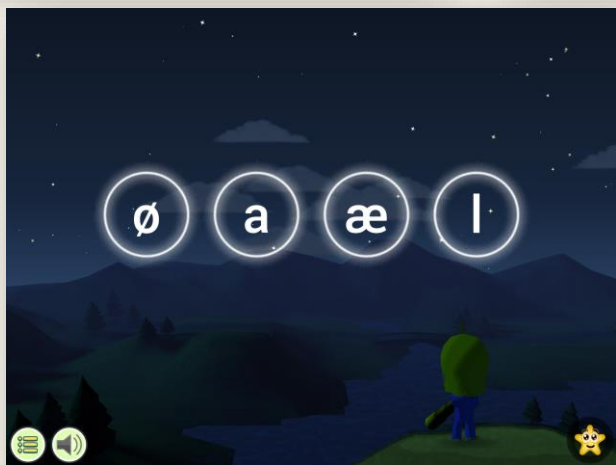
Det er svært viktig at eleven får sin egen, unike Conexus-kode når du legger til eleven.

Elevens unike Conexus-kode finner du i Engage-portalen.

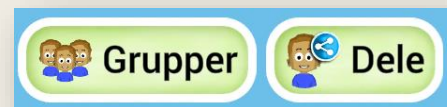
d) Læreren logger seg inn på elevenes iPader, og gir elevene deres PIN-kode



1. Du som lærer logger deg inn på elevens iPad med dine innloggingsdetaljer. Velg «husk meg».
2. Gi elevene informasjon om hvilket navn deres avatar har, og den 3-sifrede pinkoden de skal bruke.

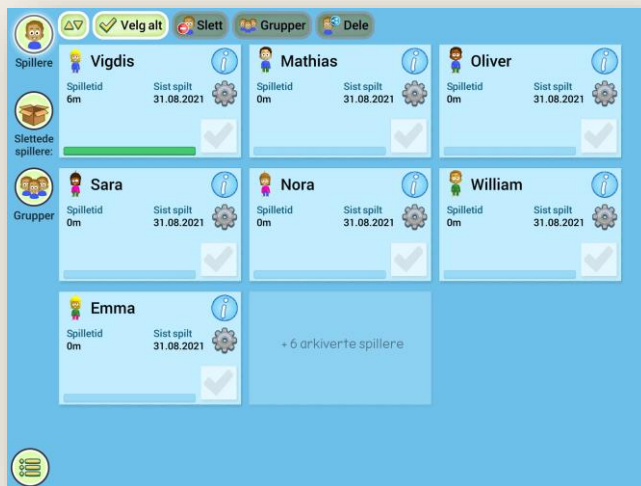


Noen tips 1/3



Du kan gruppere elever og dele elever med andre lærere

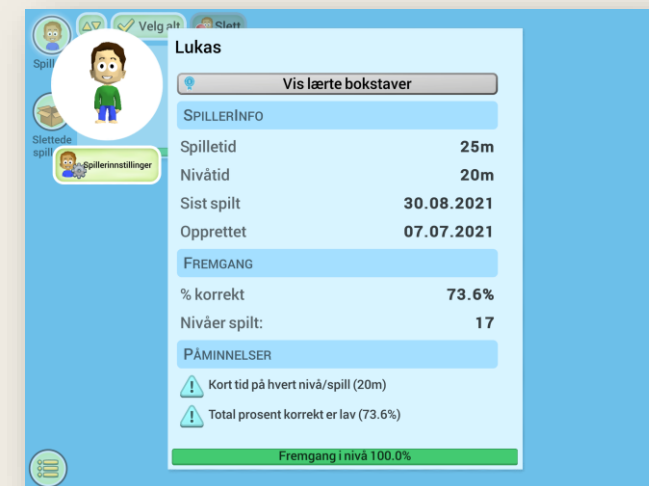
Oversikt over alle dine elever



Mulighet for å endre elevens PIN-kode

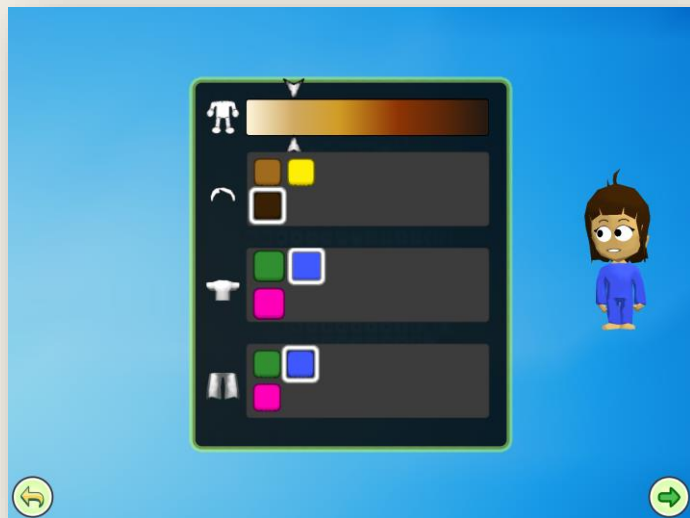


Mer informasjon om hver elev



Noen tips 2/3

Ved oppretting av elevene velger du som lærer utseendet på avataren. Etter hvert som eleven spiller vil han/hun kunne endre sin avatar selv.



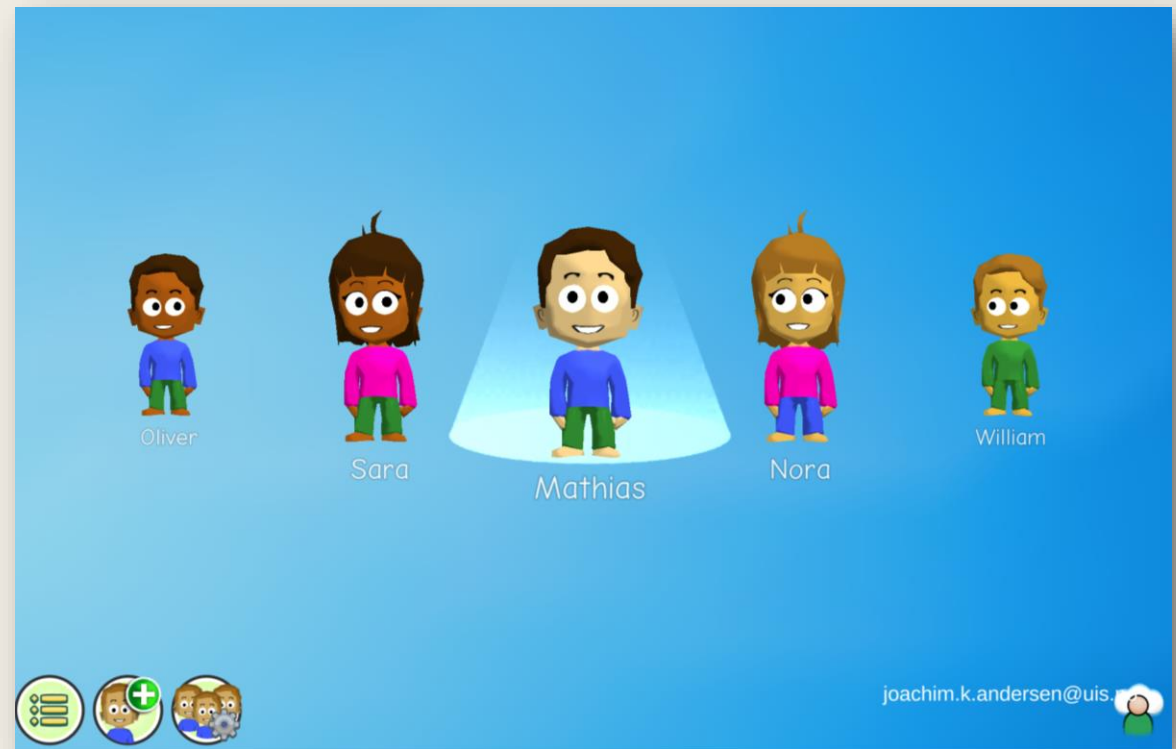
Eleven kan høre lyder på nytt ved å velge høyttalersymbolet når de spiller.

Noen tips 3/3

Etter 10 minutter spill åpner butikken, der elevene kan bruke penger de har tjent på klistremerker eller til å endre sin avatar. Butikken og klistreboken er tilgjengelig en bestemt tid. Av og til får man noen bonuskort, for eksempel med noen effekter.



-
- Alle skoler får tilsendt en manual som forklarer hvordan man kommer i gang.



Spilleregler for digitale lesespill

Per Henning Uppstad



ERIN MCTIGUE

Forskar ved Lesesenteret,
Universitetet i Stavanger



PER HENNING UPPSTAD

Professor ved Lesesenteret,
Universitetet i Stavanger

per.h.uppstad@uis.no

Foto: Elisabeth Tennesen

SPELEREGLAR FOR DIGITALE LESESPEL

Når elevar i begynnaropplæringa spelar såkalla digitale lesespel på eiga hand, lærer dei dessverre få ferdigheiter som kan overførast til lesesituasjonar utanfor å lye spelet. I denne artikkelen

Etter sterkt fokus på læringsteknologi i begynnaropplæringa har lærar Monica fått leiinga til å kjøpe inn det digitale abc- og stavespelet HoppOgSprett (HoS) på klassens seks nettbrett. Spelet har fått gode tilbakemeldingar frå dei som har tatt det i bruk, noko ein kan lese på utgjevarens nettside. Monica vil bruke spelet i stasjonsundervisninga, på ein ubetent stasjon for å styrke arbeidet med ordavkoding. Spelet har 25 nivå som spenner frå dei svakaste lesarane til dei sterkaste. Sidan spelet er adaptivt, er ho trygg

«Motsett av kva ein skulle vente, viste ein stor studie av digitale lesespel at desse ikkje var meir motiverande enn vanleg undervisning»

-
- Altså:
 - Forklar at dette er eit annleis spel enn det dei speler heime, her gjer me noko viktig
 - Prøv å halde målet oppe.
 - Ver tett på når dei speler, ver merksam på elevar som trykker vilkårleg, få dei til å stoppe opp ved å modellere
 - Pass på at dei speler øvingsspelet GG
 - Hald på den oppsette tida: er også ein motivasjonsfaktor å halde det kort

Myte 1: Elevar er alltid svært motiverte for å spele dataspel i leseopplæringa. Elevar vil vere meir engasjerte for å gjere lese- og skriveoppgåver med teknologi enn med blyant og papir.

Nei

- Den umiddelbare interessa i starten vil avta for mange, og må kanaliseras mot ei anna interesse: læringa.
- Viktig å klargjere for elevane at dette er å spele for å lære, altså noko anna enn når dei spelar andre spel. Forklare kvifor ein gjer dette, kva ein øver på, og kva ein skal oppnå ved dette.
- Viktig at lærar er til stades for å legge til rette for læring

Myte 4. Barn overfører lett læring frå spel (til dømes ordmønster) til lesing og skriving.

Nei

- Store oversiktsartiklar viser at læringa lett «forblir» i spelet
- Difor viktig med å knyte bånd mellom spelinga og det ein gjer i timen elles. Seie eksplisitt kvifor, sette »mål« for elevane når dei speler, slik at elevane ikkje trur dei speler slik dei gjer heime.
- Spelinga er også ein måte å oppdage viktige sider av skrifta på, som ein annan tilgang til skrifta i timen.
- Læraren er viktig

Myte 5. Når elevane spelar læringsspel, er lærarane meir frie til å hjelpe andre. Dataspel har ein dobbel funksjon som undervisning og organisering av klasserommet.

Nei

- Ein oversiktsstudie viser at slike spel har ein positiv effekt berre når lærar er tett på. Spela fungerer ikkje som ein lærar nr 2.
- Det er læraren si innramming og bruk av spelet som del av den samla undervisninga, som skaper læring.
- Under slike forhold kan spelet gi eit godt bilete på eleven sin framgang. Læring frå andre timar vil også vise her.

Myte 6. Forskingsbaserte dataspel gir tilpassa undervisning til elevar som strever.

Nei

- Lærarar gir undervisning, spel skaper moglegheiter
- Ofte overdriven tru på at adaptive spel kan hjelpe dei svakaste, noko som ofte fører til at dei blir overlatt til seg sjølv med spelinga, for lenge.
- Læraren er avgjerande viktig.



På sporet – tidlige intensive tiltak

På sporet er et intensivt tiltak for elever som står i fare for å utvikle vansker med lesing og skriving.

Fleire studier både nasjonalt og internasjonalt viser at elever som sliter med å komme i gang med lesing det første året på skolen har høy risiko for å streve med lesing senere i skoleløpet også. Forskningen viser også at elever

med lese- og skrivevansker har bedre utbytte av tidlige tiltak enn av seinere tiltak.

Forskningsprosjektet [På sporet](#), har gjennom flere år undersøkt hvordan vi bedre kan forebygge lese- og skrivevansker på barnetrinnet. På sporet har utviklet verktøy og materiell som lærere kan ta i bruk i tidlige tiltak rettet mot elever som kan stå i fare for å utvikle lese- og skrivevansker.

Opplægget er sentrert rundt fire økter (etter introduksjonsøkta) som inngår i en større helhet; ABC, veileda lesing, skriving og høytlesing.

Formålet med På Sporet er at elever som står i fare for å utvikle lese- og skrivevansker identifiseres og få hjelp så tidlig som mulig. Et viktig moment er at elevene opplever nederlag, redusert motivasjon og lavere tiltro til egne ferdigheter. Derfor på at elevene blir identifisert tidlig i første klasse.

Sentrale spørsmål

- ✓ Hvorfor tidlige tiltak?
- ✓ Hva betyr det at opplæringen er intensiv?
- ✓ Hva vil det si at leseopplæringen er helhetlig?
- ✓ Hvordan vet vi om en elev står i fare for å bli hengende etter i lese- og skriveutviklingen?

1 Introduksjon

En innføring i bakgrunnen for På Sporet.

🕒 34 min

▷ Åpne

2 ABC

Økta viser hvordan du som lærer kan bruke det digitale læringsspillet GraphoGame som en del av enhetlig tilnærming til lese- og skriveopplæringen. Hensikten med spillet er å trene på koblingen mellom bokstav og bokstavlyd og ordlesing.

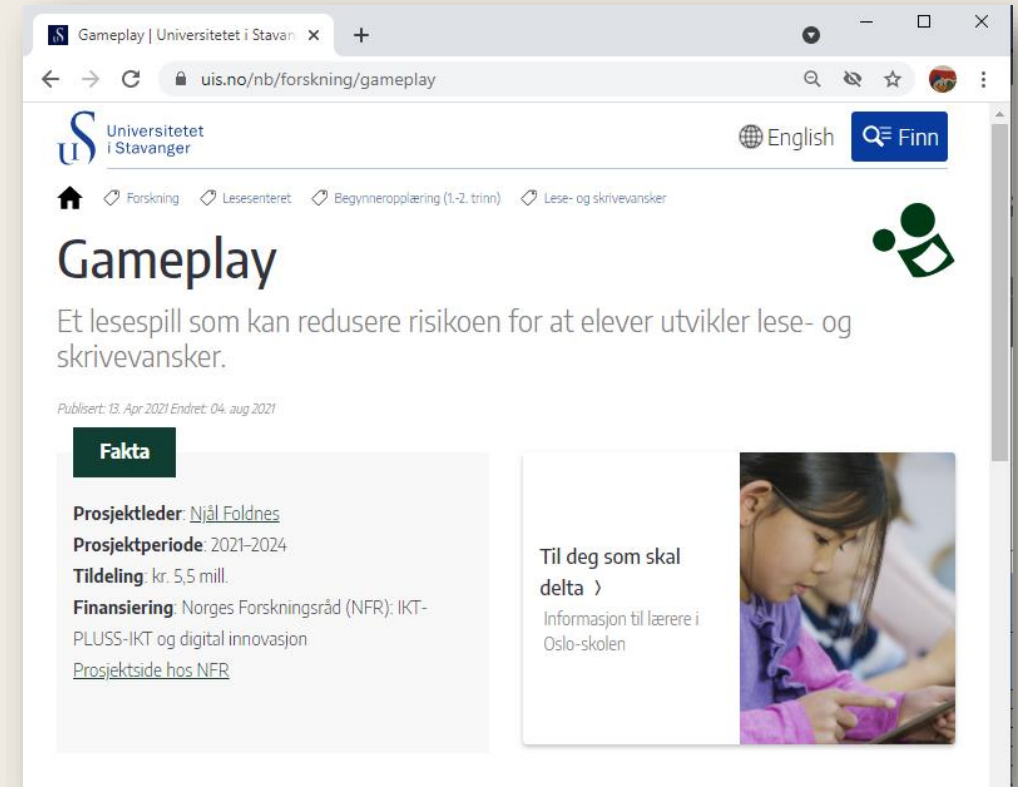
🕒 33 min

▷ Åpne

Kontaktpersoner

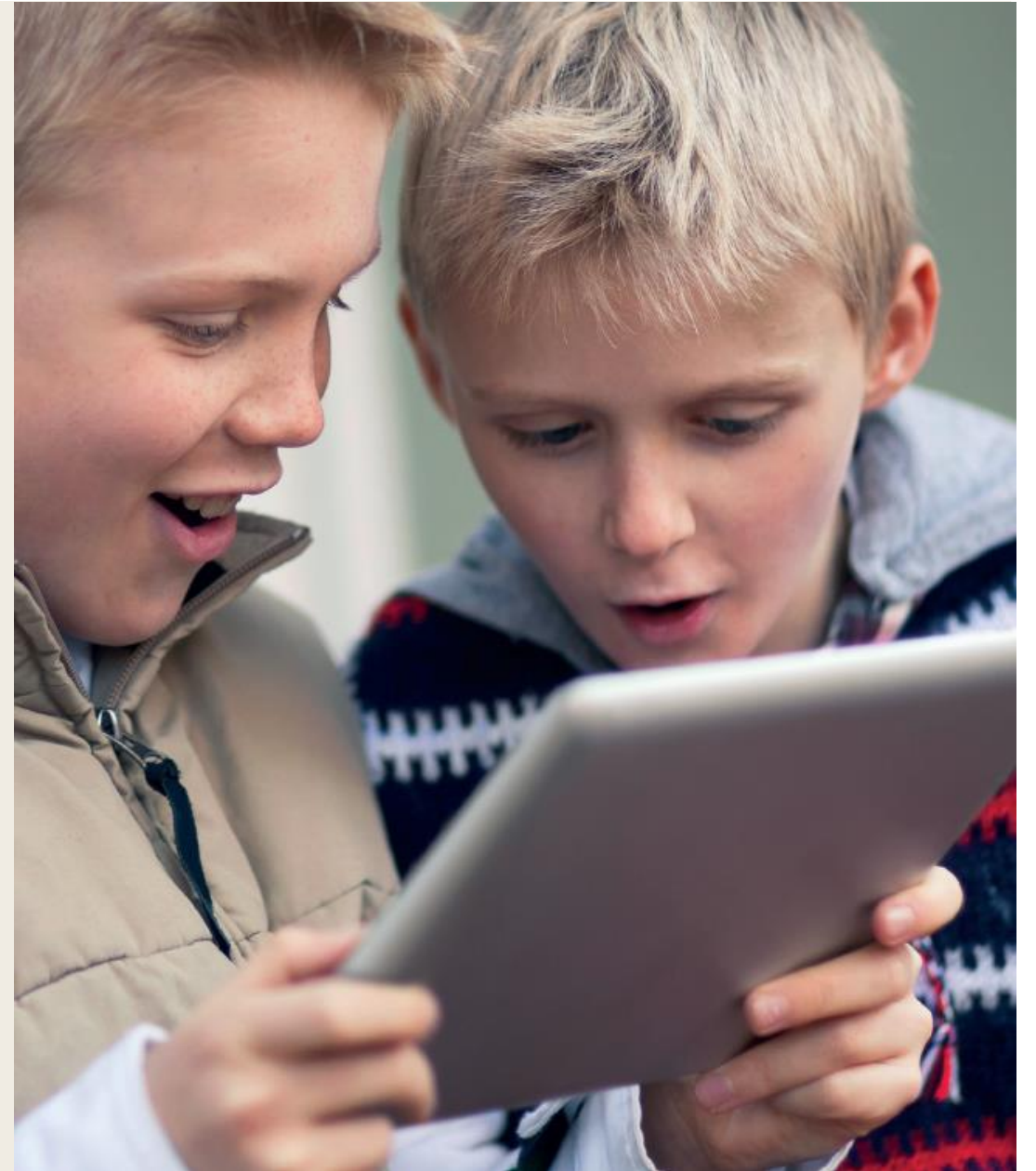
Kontaktpersoner

- uis.no/nb/forskning/gameplay
- *Lesesenteret*
 - Christina Huru
christina.huru@uis.no
51832830
- *Oslo kommune, Utdanningsetaten*
 - Kjersti Bjonness
kjersti.bjonness@osloskolen.no



Tidslinje

- Oppstartsseminar 1. september
- Appen blir gjort tilgjengelig på iPadene av IKT-ansvarlig i løpet av uke 36
- Elevene starter å spille fra 14. september
- Oppsummering og veien videre, digitalt seminar 28. oktober





Lesesenteret

Nasjonalt senter for
leseopplæring og leseforskning

Universitetet i Stavanger

lesesenteret.no

”

