



Læserejsen: Udvikling af en læseapp til børnehaveklassen

Jensen, Stine Torup; Poulsen, Mads

Published in:
Skolestart

Publication date:
2015

Citation for published version (APA):
Jensen, S. T., & Poulsen, M. (2015). Læserejsen: Udvikling af en læseapp til børnehaveklassen. *Skolestart*, 45(4), 24-26.

Læserejsen:

Udviklingen af en læseapp til børnehaveklassen

I en klasse med 27 børn kan det være svært at hjælpe alle børn på lige netop det niveau, som den enkelte har brug for. Her er det muligt, at det kan være en hjælp. På Center for Læseforskning ved Københavns Universitet har vi derfor udviklet en iPad-app til at understøtte den første læseindlæring i børnehaveklassen.



Af Stine Torup Jensen og Mads Poulsen.

Projektet blev støttet af Undervisningsministeriet. App'en kom til at hedde *Læserejsen*. Denne artikel beskriver ideen bag *Læserejsen*, erfaringer med brugen af app'en, resultaterne fra en større effektundersøgelse af app'en og til sidst forslag til, hvordan app'en kan bruges i undervisningen.

Inden projektet gik i gang, undersøgte vi de eksisterende danske spil til tablets, der trænede begynderlæsefærdigheder. Der var flere, der var udmærkede, men fælles for dem var, at de havde et meget begrænset indhold. Det gjaldt både i mængden og type af aktiviteterne. Der var ofte tale om korte forløb, som børnene hurtigt havde spillet sig i gennem. Dernæst trænede spillene ofte kun en enkelt delfærdighed fx bogstavgenkendelse eller forlydsopmærksomhed. De forudsatte dermed ofte en del andre færdigheder for, at børnene kunne få det fulde udbytte af spillene og måske derfor en underviser til at hjælpe med at vælge en passende app til

hvert enkelt barn. Derudover manglede spillene elementer, som forskning har vist er vigtige. Det var fx instruktion til opgaverne i spillene og brugbar feedback ved fejlsvar. Dette gjorde måske spillene mindre egnede til undervisning over en længere periode af en hel klasse. Formålet med vores projekt var derfor at udvikle en app, der kunne fungere i en klasse, hvor der ikke hele tiden er en voksen til at støtte hvert enkelt barn.

Læserejsens opbygning

Ideen med *Læserejsen* er, at børnene lærer og cementerer de delfærdigheder, der skal til, for at de kan forsøge at læse korte lydrette ord (fx *bi* eller *is*). Disse færdigheder er, at genkende bogstaverne og deres lyde, at genkende bogstavlydene i ord og at sammensætte bogstavlyde til ord.



Spil 1: Bogstavgenkendelse

Guiden beder barnet om at finde et bestemt bogstav.

Læserejsen indeholder fem spil, som kan ses på app'ens startside. I Spil 1 skal børnene lære at genkende bogstaverne. I Spil 2 lærer de bogstavernes lyde. I Spil 3 skal børnene finde bogstavlydene i ord. I Spil 4 skal de finde den bogstavlyd, der mangler i et ord. Endelig skal børnene i Spil 5 forsøge at læse ord. De får hjælp ved at kunne vælge mellem nogle valgmuligheder.

Bogstaverne bliver introduceret i en fast rækkefølge. Først kan man kun spille Spil 1 med bogstavet *a*, hvor man trænes i at genkende bogstavet. Når spil 1 er gennemført, låser man op for Spil 2 med *a*, hvor man får øvelse i *a*'s standardlyd. Man kan altid starte forfra med et nyt bogstav. De spil, der ikke er tilgængelige på et bestemt tidspunkt, er marke-



Spil 2: Bogstavets lyd

Guiden viser et bogstav på skiltet. Barnet skal finde det rumdyr, der siger den samme lyd som bogstavets lyd.



Spil 3: Fonemopmærksomhed

På skattekisten er der et billede (her by). Barnet skal finde det billede, der starter/slutter med den samme lyd.



Spil 4: Syntese

Guiden viser et billede og barnet skal finde den lyd, der mangler for at ordet står i skyen.



Spil 5: Læse ord

Guiden viser et skrevet ord. Barnet skal nu vælge det billede, der passer til det skrevne ord.

ret med en hængelås på startsiden. Rækkefølgen på bogstaverne er lavet sådan, at barnet hurtigt lærer nogle bogstaver, som de kan bruge til at læse korte lydrette ord, fx *s*, *i* og *b*. Det er målet i Spil 5.

På den måde er der en ret fast struktur i børnenes arbejde med opgaverne, både i rækkefølgen af bogstaver og i rækkefølgen af aktiviteter, som de skal lave med hvert bogstav. Ideen med den faste struktur er, at børnene hele tiden tilbydes udfordringer, som de har forudsætninger for at klare, og som ligger inden for deres rækkevidde. Strukturen sigter på, at børnene hurtigt kan udfordres med målet for hele øvelsen nemlig at læse ord på egen hånd ved hjælp af bogstav-lydprincippet. Samtidigt er der også lidt valgfrihed, så børnene kan fortsætte med app'en, hvis de er trætte af netop det spil, som de er nået til med et bestemt bogstav.

Den faste struktur har en vigtig funktion, men vi erfarede også, at der var udfordringer ved den. Særligt når børnene havde spillet med alle åbne bogstaver i Spil 1 til 5, og skulle tilbage og vælge Spil 1 med et nyt bogstav. Her var der flere børn, som følte, at de blev sat tilbage ved at skulle "starte forfra" med et spil, som de havde spillet før.

Den faste struktur betyder også, at underviseren ikke har mulighed for at tilpasse arbejdet med Læserejsen

til den øvrige undervisning i klassen. Læserejsen bliver i stedet et slags parallelt forløb. I afprøvnningen var der flere lærere, som fandt det u hensigtsmæssigt, at de ikke havde indflydelse på, hvilke bogstaver børnenes arbejde med. Det er oplagt, at man kan forbedre balancen mellem struktur og frihed for lærere og elever. En let løsning er at give total frihed. Men der er godt forskningsbelæg for, at særligt børn, som er i fare for at udvikle læsevanskeligheder, har fordel af struktureret og målrettet undervisning.

Selvforklarende instruktioner

It-materialer giver mulighed for, at det enkelte barn kan få instruktioner gentaget, hvis der er behov for det. Det kan være en fordel i et lokale med mange børn, der fanger instruktioner i forskelligt tempo – i hvert fald hvis de har høretelefoner! Læserejsen er lavet til at være tilstrækkeligt selvforklarende til, at børnene kan arbejde selvstændigt det meste af tiden uden hjælp fra en voksen. Læserejsen indeholder derfor megen mundtlig instruktion. Alle instruktioner bliver formidlet af en guide. Børnene kan altid trykke på guiden og få den seneste instruktion gentaget. Hvert spil introduceres med en animation af princippet i spillet. Det bliver efterfulgt af nogle øveopgaver. I øveopgaverne får barnet hjælp til, hvordan man kan løse den pågældende opgave. Fx skal barnet i Spil 3 matche

billeder af ord, der indeholder den samme bogstavlyd. Her består en af øveopgaverne eksempelvis i, at guiden fortæller, hvilken lyd de forskellige billeder starter med. Barnet bliver bagefter bedt om at finde de billeder, der starter med den samme lyd. Øveopgaverne bliver kun præsenteret første gang barnet spiller et bestemt spil, men underviseren har mulighed for at finde øveopgaverne frem igen.

Feedback ved fejlsvar

It-støttet undervisning giver mulighed for, at børnene kan få umiddelbar og individuel feedback på hver enkelt læringsmulighed. Det er dog ikke lige meget, hvilken type feedback børnene modtager på særligt deres fejlsvar. Feedbacken skal være målrettet, så den ikke blot fortæller barnet, om svaret var rigtigt eller forkert, men i stedet hjælper barnet til at finde det rigtige svar. Målrettet feedback har i nogle undersøgelser vist sig at have særlig stor betydning for børn med opmærksomhedsforstyrrelsers udbytte af et it-redskab. Læserejsen er derfor udviklet, så der i hvert spil er tre forskellige slags feedback ved fejlsvar. Feedbacken afhænger af, hvor mange gange barnet har svaret forkert på den pågældende opgave. Første gang barnet svarer forkert på en opgave, bliver barnet bedt om at forsøge at løse opgaven igen. Hvis barnet svarer forkert på opgaven endnu engang,



Fakta

Læserejsen kan downloades fra Apple Appstore til iPad.

Man kan downloade rapporten med resultaterne på:
www.uvm.dk/Aktuelt/~UVM-DK/Content/News/Udd/Folke/2015/Mar/150316-Ny-app-understoetter-den-tidlige-laeseundervisning

Man kan downloade en lærervejledning på:
www.emu.dk/modul/læserejsen

så får barnet hjælp til at løse opgaven. I Spil 1, der træner bogstavernes navne, får barnet fx vist bogstavet igen, mens guiden siger "Hov, du valgte bogstavet i. Her er bogstavet

a". Barnet får efterfølgende opgaven igen. Hvis barnet også svarer forkert denne gang (tredje gang), så får barnet vist det rigtige svar. Herefter skal barnet løse opgaven igen. Barnet kommer kun videre, hvis der bliver svaret rigtigt.

Afprøvning og anbefalinger

I efteråret 2013 blev Læserejsen afprøvet i ni børnehaveklasser fra tre forskellige skoler. Skolerne brugte app'en flere gange om ugen over en periode på to måneder. Børnenes fremgang på en række tests i begynderlæsefærdigheder blev sammenlignet med børn på andre skoler, der ikke havde adgang til Læserejsen, og som i stedet udelukkende brugte

tilsvarende bogstavlyd-fokuserede papirmaterialer. Resultaterne viste, at Læserejsen direkte trænede relevante begynderlæsefærdigheder, eftersom der var god overensstemmelse mellem, hvor svært børnene havde ved opgaverne i Læserejsen, og hvor svært de havde ved traditionelle tests af begynderlæsefærdigheder. Men der var ikke tydelige hverken fordele eller ulemper for børnenes læsefremgang ved at bruge det iPad-baserede materiale frem for traditionelt papirmateriale. De deltagende undervisere var overvejende tilfredse med det digitale materiale. Fx mente undviserne, at Læserejsen trænede relevante færdigheder, og at Læserejsen gav dem gode muligheder for at gøre det klart for børnene, hvad de skulle og for at hjælpe de enkelte børn. Men foreløbig skal man altså ikke regne med, at Læserejsen automatisk fører til klart forbedrede læsefærdigheder.

Anbefalinger

Man kan bruge Læserejsen som et supplerende materiale i undervisningen i en periode. Her er det vigtigt, at børnene i den periode har adgang til den samme iPad hver gang, og man skal være indstillet på at bruge app'en i hvert fald et par gange om ugen i et par uger for at få udbytte af strukturen i app'en.

Man kan også anbefale Læserejsen til forældrene som en struktureret hjemmeaktivitet for forældre og børn. Strukturen og instruktionerne gør, at forældrene kan dele aktiviteten med børnene uden at have en masse forhåndskundskaber om læseundervisning. Forældrenes rolle bliver at udvise nysgerrighed og engagement i børnenes arbejde og at fastholde deres opmærksomhed. Det sidste er vigtigt, da Læserejsen er lavet som et undervisningsmateriale, ikke som et underholdningsmateriale, og det kan ikke konkurrere på sjovhed med de populære iPadspil. Men forældrene skal ikke presse børnene for meget. Læserejsen er udfordrende for børn i starten af børnehaveklassen, så det er helt rimeligt, at de bliver trætte efter 5-15 minutter. ■