

Lärarhandledning till Bygget

Denna handledning innehåller kommentarer till Bygget, för att ge läraren pedagogisk bakgrund och möjlighet att anpassa webbspelet till olika elevers behov.

Inledning

Syftet med webbspelet är att eleven ska få öva på avkodning, ordkunskap, läsförståelse och språkliga begrepp. Husbygget handlar om sammansatta ord, medan Båtbygget övar synonymer och motsatsord.

Bygget har samma pedagogiska grundsyn som Pilenmodellen, vars mål är att förebygga läs- och skrivsvårigheter och utveckla språklig medvetenhet. Varje elev får arbeta på sin egen nivå och i sin egen takt. Eleven möter endast en nyhet i taget, för att ha maximal chans att lyckas. Som grund finns en ordbank där orden är sorterade i olika steg efter svårighetsgrad i stavning.

Innehåll Husbygget

I Husbygget får eleven möta två ord i taget och avgöra om orden kan bilda ett sammansatt ord eller inte. Vid rätt svar får eleven 1 poäng och något händer på bygget, t.ex. träd avverkas för att få material till huset. Spelet är animerat och eleven får chans att påverka hur huset ska se ut med färgval och olika typer av dörrar och fönster.

Efter varje omgång (15 ord) kan eleven samla mynt i en bonusövning, genom att para ihop ord med ledtrådar. När eleven sedan är klar med avverkningen av skogen, kan eleven börja köpa saker till huset i spelets butik.

Innehåll Båtbygget

I menyn till Båtbygget väljer eleven att öva på synonymer eller motsatsord. Detta val visas sedan på skärmen i vänstra hörnet, så att eleven vet vad som är rubrik för övningen.

Eleven får se två ord i taget och ska avgöra om orden passar till rubriken. Exempel motsatsord: *liten* - *stor*. Vid rätt svar får eleven 1 poäng och något händer på båtbygget, t.ex. träd avverkas för att få material till båten. Spelet är animerat och eleven får chans att påverka hur båten ska se ut och vilka passagerare som får åka med.

Specialpedagogiska myndigheten har beviljat produktionsstöd.

Översikt nivåer

I Bygget kan eleven välja svårighetsgrad både vad gäller ordförråd och stavning.

Ordförråd

Ordförrådet är indelat i tre svårighetsgrader; Lätt, Medel och Svår. På lätt nivå finns ord som eleven kan antas möta i vardagen t.ex. *flygplan*, *blåbär*. På svår nivå ingår mer avancerade ord som t.ex. *drivmedel*, *grundlag*, *inleda*.

Den som vill få de enklaste orden väljer både lätt stavning och lätt ordförråd. När man känner sig klar på vald nivå kan man antingen välja svårare ordförråd eller svårare stavning för att utvecklas. Här finns stora möjligheter att anpassa efter olika typer av målgrupper. Exempel: En äldre elev med läs- och skrivsvårigheter kan välja ljudenliga ord som är lätta att läsa men välja en hög nivå vad gäller ordförråd.

Stavningsnivå

Bygget innehåller ca 4000 ordpar hämtade från Alfamax specialsorterade ordbank. Orden är sorterade i 12 steg efter hur de stavas.

Steg	Nyhet i stavning	Exempel på ord
1A	Ljudenlig stavning, kortare ord	bil
1B	Ljudenlig stavning, sammansatta ord	lodrät
2	S-ljud	citron
3	Ks-ljud	häxa, bokstav
4	Gömnda R	tårta
5	Ng-ljud	sång

Till varje omgång slumpas 15 ord från ordbanken. Steg 1 innehåller ett stort antal ord, vilket ger stora möjligheter till variation för den som spelar flera gånger. Ordförrådet i steg 2 och 3 är däremot begränsat i antal. När eleven känner sig säker på dessa, går det att byta till ett högre steg eller en högre svårighetsgrad. Bytet kan göras antingen när man väljer spel eller under spelets gång.

I **Husbygget** hämtas orden från det steg som eleven har valt. Efter basövningen får eleven möjlighet att fortsätta med samma ord i en bonusövning som handlar om ordkunskap. Där ska eleven para ihop orden med rätt ledtråd.

I **Båtbygget** väljer du i menyn det högsta steg som du vill arbeta med. Den som t.ex. väljer steg 4, får en blandning med 15 ord, där det även ingår ord från underliggande steg 1-3 som repetition. Steg 1 uppdelat i steg 1A och 1B. Den som väljer 1A, får enklare och kortare ord än i 1B, där även sammansatta ord ingår.

Teoretisk bakgrund

Orden som visas är av tre typer:

- korrekta ordpar
- nonsenspar
- förvillare

Tanken med **förvillare** är att de ska stimulera eleven att verkligen tänka efter vad orden betyder. Annars är det lätt gjort att godkänna ordpar som låter bra.

Några förvillare är speciellt utvalda för att eleven ska inse vikten av att läsa varje ord noggrant. Exempel: På skärmen visas orden *höger* och *väster*. Den som av misstag råkar läsa *höger* och *vänster*, uppfattar paret som motsatsord.

Sammansatta ord

Eleven får i spelet ta ställning till om orden som visas kan bilda ett sammansatt ord eller ej. Sammansatta ord ska både sägas och skrivas ihop, t.ex. *isbit*. Många skriver i stället *is bit*. Detta kallas särskrivning och är inte korrekt.

För att göra eleven uppmärksam på problemet med särskrivning ingår förvillare som *gul bil*. Orden kan inte skrivas ihop till ett sammansatt ord, "*gulbil*", men de fungerar bra särskrivna, t.ex. "*en gul bil*".

De sammansatta orden i spelet består av två ord som fogas ihop utan förändringar i fogen, t.ex. *dagbok*. Ord som *bordsben*, *läsebok* och *gatukök* ingår därför inte i ordförrådet.

Synonymer

Begreppet synonymer kan vara svårt, eftersom synonymer är ord som betyder **nästan** samma sak.

Många elever tror att synonymer ska ha exakt samma innebörd och vill därför inte godkänna synonymer som *ramla* - *snava*. Däremot kan de tycka att ord som *lyser* och *lampa* hör ihop och tror därför att de är synonymer.

Vitsen med synonymer är just att betydelserna skiljer sig något. Därmed kan orden uttrycka olika nyanser och passa in i olika sammanhang.

Motsatsord

Begreppet motsatsord (antonymer) kan vara besvärligt. Många elever har svårt att uppfatta skillnaden mellan motsatsord och ord med olika betydelser.

Exempel:

Orden *krig* och *fred* är motsatsord, d.v.s. de har motsatt betydelse.

Orden *träd* och *buske* har olika betydelser, men de är ändå inga motsatsord.