

Obligatorisk oppgave 2:

Vurdere nettsider/steder til undervisningsformål

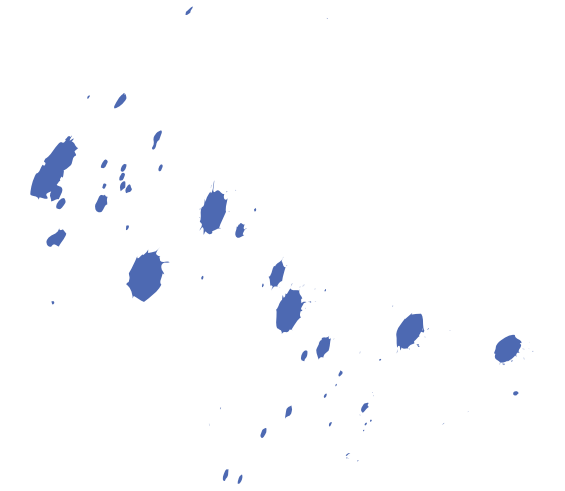
Av
Hildegunn Holmbakken
Eva Lisa Ørvik

Høgskolen i Vestfold
1. februar 2004





Forord & Innledning



På veien til skolen en dag, hørte vi på P4 om et nytt nettsted. Nettstedet var utviklet for å bedre og lette grammatikkforståelsen. Opprinnelig er dette programmet utviklet i Danmark (VISL), og er tilgjengelig på 22 språk.

Prosjektet på norsk side, er igangsatt av professor Janne Bondi Johannesen og språkingeniør Kristin Hagen, tekstlaboratoriet, UiO.

Vi fattet interesse for dette nettstedet, nettopp fordi mange barn og unge sliter med grammatikkforståelse, og fordi vi selv har gjort det

og gjør det. Vi tar norsk (30 stp) på HiT, så dette er i høyeste grad relevant for oss på flere måter.

Resultatene etter bruk av programmet, ved flere skoler, var oppsiktsvekkende. Det viste seg at det faktisk var opptil 30% bedre grammatikkforståelse. (vedlegg 1)

GREI er utviklet av tekstlab ved UiO, med støtte fra Læringssenteret, og er laget på grunnlag av VISL, som er et prosjekt ved syddansk universitet i Danmark. Det er viktig for VISL at alle - uansett språk - kan gå inn på en hvilken som helst

VISL-side for å spille spill eller bygge trær på ett av ord. Derfor er de fleste ledetekster på engelsk.

GREI/VISL er spesielt tilpasset elever fra 5. klasse på barnetrinnet og til og med 3. klasse på videregående.

VISL er tilgjengelig på 22 språk. Ledetekstene på inngangssidene og på de fleste av spillene er derfor engelsk, og den grammatiske terminologien er felles. Deler av programmene er oversatt - blant annet i trebyggingen og Paintbox. Prosjektgruppen sier at når det gjelder elevene, ser det fra for-

søk ut til at de har få problemer med å forholde seg til engelsken, sannsynligvis fordi de fleste er vant til å spille dataspill på engelsk.

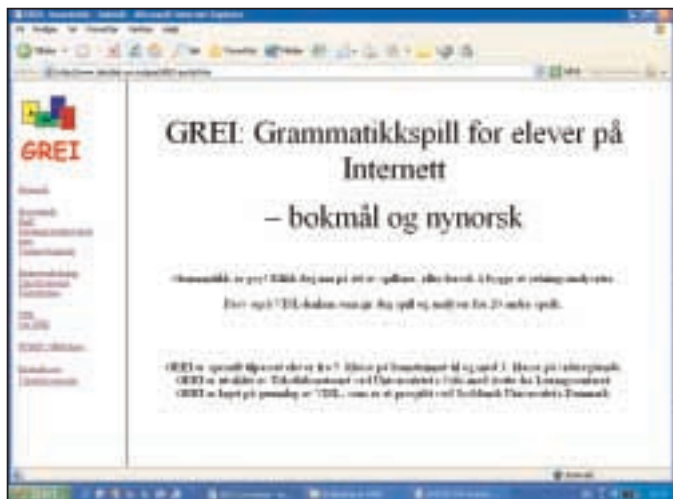
Da vi kontaktet tekstlaboratoriet ved Universitetet i Oslo, fikk vi mye og god informasjon, bl.a. lenker til referater fra arbeidet med GREI prosjektet, og mulighet til å ringe direkte for utfyllende informasjon. (<http://www.hf.uio.no/tekstlab/prosjekter/GREI.htm>)

Innholdsfortegnelse

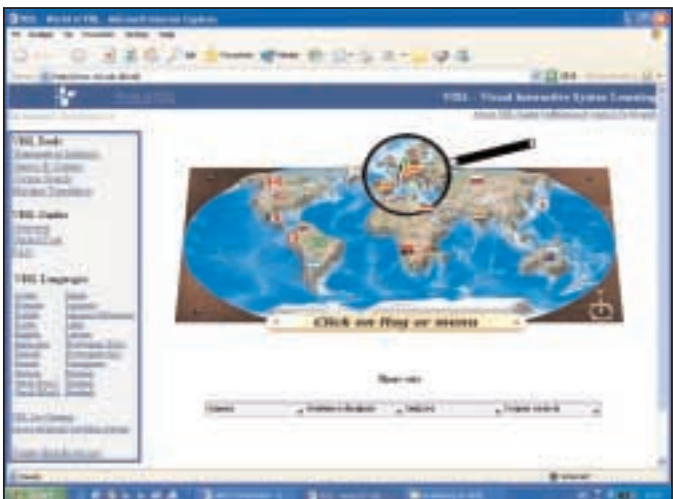


Forord & innledning	s. 1
Innhold	s. 2
Hva inneholder GREI?	s. 3
Etableringsbildet og metafor	s. 5
Brukergrensesnitt og nøkkelskjerm	s. 6
Marked, dilaogisitet, hypertekst	s. 7
Hva er pedagogisk programvare?	s. 8
Andre evalueringpunkter	s. 9
Tilpasningsmuligheter & MI	s. 11
MI og læringsstiler	s. 12
Skriftlig dokumentasjon og deltagere	s. 14
Litteraturliste	s. 15
Vedlegg	

Hva inneholder GREI?



Førstesiden til GREI, Norsk versjon



Førstesiden til VISL, på 22 språk

VISL er et dansk prosjekt som hittil har laget grammatikkspill og andre grammatikkaktiviteter for 22 språk.

Gjennom GREI-prosjektet har tekstlaboratoriet utviklet de norske sidene hos VISL ved å finne frem til og analysere et stort antall ferdiganalyserte setninger for bokmål og nynorsk.

Setningene brukes til analyser og spill. GREI prosjektet har også laget norske ledetekster og kommentarer på VISL. GREI sidene er dessuten utviklet slik at VISL sidene får en norsk inngangsport med norsk brukerveiledning.

I GREI prosjektet har tekstlaboratoriet samarbeidet med tre lærere og deres klasser i 2003:

adjunkt Anne Marie Heiaas
ved Tåsen Barneskole

adjunkt Ellinor Sevaldson
ved Nordberg
Ungdomsskole

lektor Karl-Eirik Kval
ved Fagerborg v.g. skole

Alle har deltatt i diskusjoner og møter. Dessuten har tekstlaboratoriet og lærere besøkt VISL prosjektet i Odense. Lærerne har også brukt de norske VISL sidene i sine klasser.

GREI består av flere forskjellige spill og vanskelighetsgrader.

Det er spill med ordklasser, setningsanalyser og setningsanalyse med træer.

Ordklassespillene

Paintbox Game (malerskrinet)

Mal substantiver, verb og andre ord med fargene i malerskrinet. Målet med spillet er å fargelegge alle ordene i setningen med riktig farge. Hver ordklasse har sin egen farge.

Shooting Gallery (skytespillet)

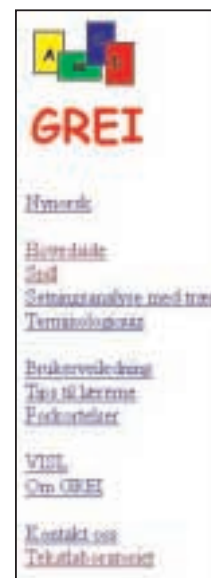
skyt ned substantiver, verb og andre ord som farer over skjermen. I shooting Gallery kan du velge om du vil spille med alle ordklassene, eller om du bare vil ha noen. Du kan f.eks. velge å bare «skytte» substantiv og verb, eller bare de store ordklassene, dvs. substantiver, verb, adjektiver og adverb. Eller bare de små ordklassene, dvs. konjunksjoner, pronomen, preposisjoner og artikler.

Word Fall (ord fall)

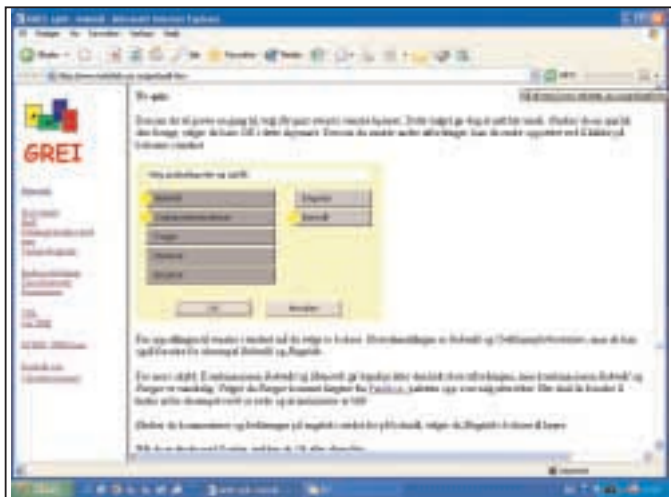
Få substantiver, verb og andre ord til å falle ned i riktig felt i dette tetrislignende spillet. En setning kommer opp øverst på skjermen. Ett og ett ord begynner å falle nedover mot bunnen av skjermen. Din oppgave er å sørge for at ordene som faller lander i rett ordklasse.

Labyrinth (labyrinten)

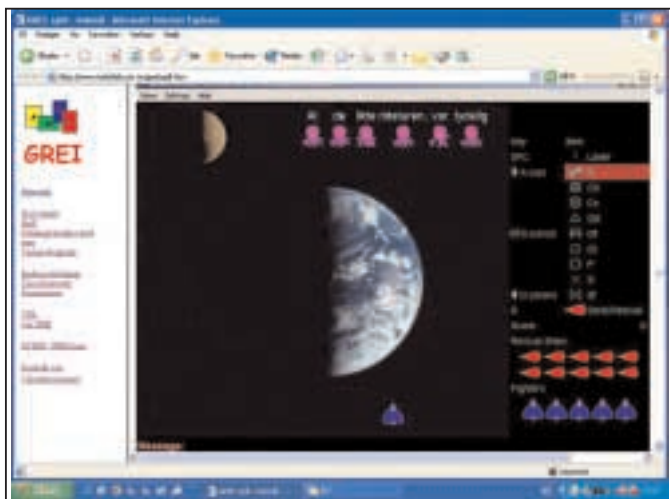
Kom deg gjennom labyrinten, forbi de riktige ordklassene uten å bli spist opp av spøkelset. En setning kommer frem på toppen av skjermen. Din oppgave er å styre pelsballen gjennom labyrinten slik at den treffer den riktige ordklassen. Pelsballen blir forfulgt av et spøkelse! Hvis pelsballen blir innhentet av spøkelset mister du et liv.



...fortsetter



QUIZ



Space Resque

Setningsanalysepill

Syntris

- få setningsledd til å falle på plass i dette tetrislignende spillet. Syntris er et funksjonsspill, det vil si et spill der du arbeider med setningsledd. Spillet minner om Tetris. Datamaskinen velger en setning, og deler denne opp i sine rette setningsledd. Så kommer en boks ned fra himmelen. Denne boksen inneholder fire funksjonskategorier. Din oppgave er å flytte boksen og omrokkere funksjonskategoriene, slik at det passer til et av de setningsleddene under.

Space Resque

(redningsaksjon i rommet)
- redd ord og setningsledd fra skumle romvesener. En setning kommer opp øverst på skjermen. Hvert av disse ordene i setningen, voktes av en slem blekk-sprut. Målet med spillet er å frigjøre de ulike setningsleddene og gi dem navn. Dette er et spill i tre stadier.

Setningsanalyse med trær

Hovedspråket på VISL, men når du klikker deg inn på treanalyse siden, vil alle forandringer og menyer være på norsk. Din oppgave er å plassere ordklasser og setningsledd på riktig sted i treet på så kort tid som mulig.

Terminologiquiz

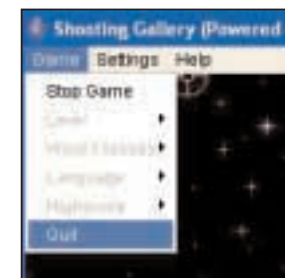
Er nyttig til å øve inn VISL forkortelsene. I match forms kan du f.eks koble sammen VISL forkortelsene med de riktige ordklassene. Du kan også velge å koble forkortelsene eller navnet på ordklassen sammen med den fargen som er assosiert med hver ordklasse (se paintbox paletten). Forkortelsene eller navnet på ordklassene kan også kobles sammen med engelske begreper (f.eks. tverrfaglig). Tilsvarende Quiz finnes for setningsleddene. Dette heter Match Functions.

Vi har valgt å se nærmere på spillene:

Shooting Gallery og Space Resque. Begge spillene skal vi teste ut i praksis på elever på 7. trinnet ved Langesund Barneskole.

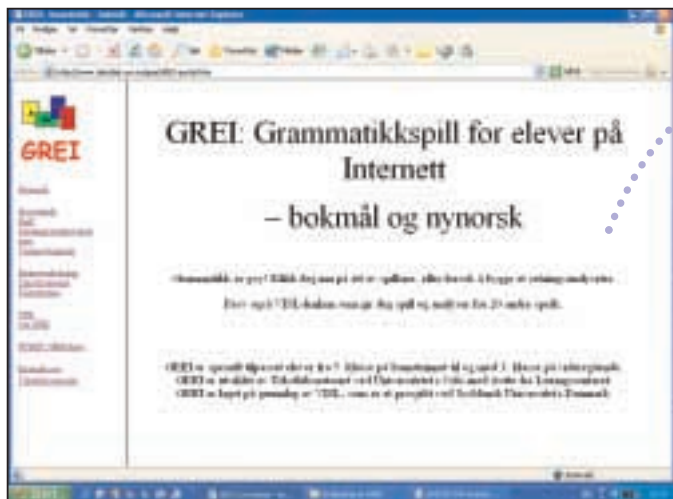
Egne erfaringer, og en liten «loding av interessen», viser at dette er gøy!

Tar litt tid å sette seg inn i, og det er helt nødvendig å lese veiledningen på forhånd, og ha printet ut de engelske, grammatiske forkortelsene på forhånd.

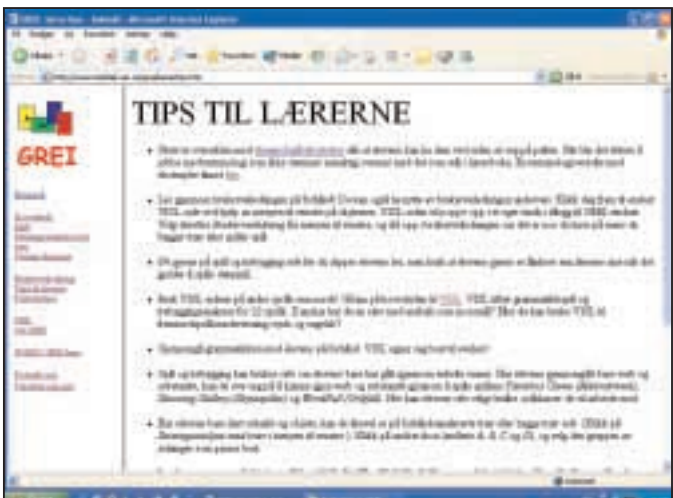


Etableringsbildet og metafor

(<http://www.tekstlab.uio.no/GREI-portal.htm>)



Etableringsbildet til GREI, med meny på venstre side



TIPS til lærerne er en side med kortfattet info om spillene. MÅ leses først!

Førsteintrykket er ryddig, oversiktlig, lastes raskt opp - men lite barnevennlig.

JAVA

Du må ha JAVA for å få åpnet spillene. Vi forsøkte sidene på flere forskjellige maskiner, både PC og Mac. På en av maskinene fungerte ikke noen av spillene. Det viste seg at denne ikke hadde installert JAVA. Vi fikk derimot ikke noen melding om at dette manglet, så det ble derfor ren gjetning fra vår side - om at det kunne være dette.

Hvordan laste ned JAVA?

Vi søkte på Google. Fant frem til SUN sin hjemmeside (www.java.sun.com), og lastet og installerte raskt JAVA. Etter dette var det bare å starte spillene, uten omstart.

Det er et stort minus at det ikke kom opp melding om dette, eller lå en info på forsiden, brukerveiledning e.l. Burde kanskje vært info om tekniske spesifikasjoner eller krav. Burde stå allerede på startside til GREI og VISL.

Spesielt med tanke på gamle PC'er som står rundt på norske skoler. Maskiner som mangler det meste, og stadig blir formatert osv.

Som lærer/elev ville jeg tenkt at min gamle maskin ikke kunne brukes til VISL/GREI, uten å prøve noe videre. Vi forsøkte oss videre, fordi den PC'en vi forsøkte var helt ny.

Absolutt et tips som bør taes til etterretning.

Står ikke i forhold til hvor morsomme spillene egentlig er.

Det står bl.a.: «Grammatikk er gøy! Klikk deg inn på et av spillene, eller forsøk å bygge et setningsanalysetre.»

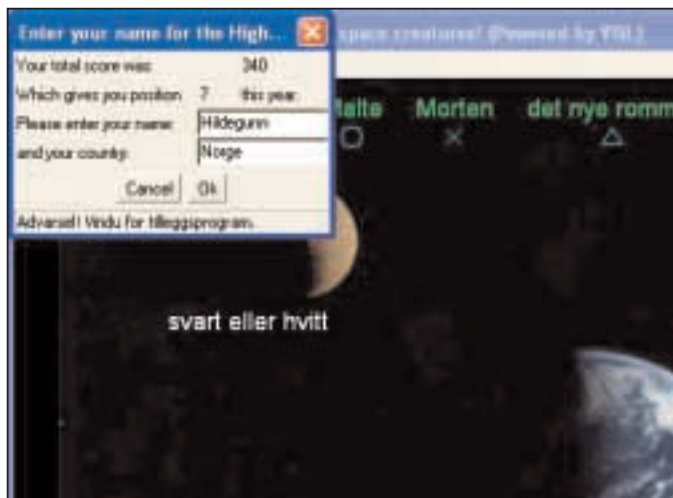
For barn og ungdom er dette lite inspirerende tekst på forsiden, og innbyr ikke til lekende barn. Når du først kommer inn på selve spillene, har disse en helt annen lay-out som er ganske morsom. Det virker som det er lagt mye ressurser i det norske GREI prosjektet, og vi skulle ønsket oss en noe mer

innbydende og spennende inngangsportal.

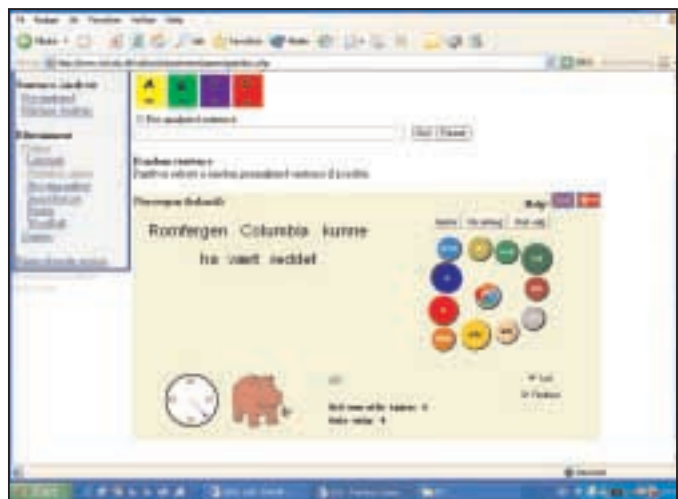
For lærere og andre voksne er forsiden ryddig og oversiktlig, men for hvert spill du velger kommer et nytt vindu opp, og dette må du lukke for å komme tilbake til den norske hovedmenyen (GREI). Dette fordi når du velger spill, kommer du rett inn i VISL, som også har en annen utforming enn GREI sidene.



Brukergrensesnitt og nøkkelskjerm



I Space Resque, har du QUIT og Start Game i rulle-gardinmenyen øverst til venstre. Disse valgene har du i alle spillene - veldig bra!



I Paintbox, har du vanlig rullegardinvinde som vi kjenner fra Windows.

I GREI har vi alltid hovemenyen på venstre side. Det er en fordel, og gjør det lettere å orientere seg.

Det som er forvirrende er at i enkelte spill er du plutselig i VISL verden, uten de norske ledetekstene (bl.a. Shooting Gallery).

Enkelte av spillene «popper» opp med egne vinduer, som legger seg oppå den siden du er på. Dette gjør at du ikke kan velge «Tilbakeknappen», men må lukke vinduet. Dette betyr også, at selv om VISL har de kjente Windows gardinene øverst til venstre, er disse utilgjengelig når du er inne i spillet. Du må altså velge å lukke spill vinduet eller klikke på bakgrunnen, slik at spillet legger seg bak. Vi skulle ønske at du var på samme nivå hele tiden.

Dette gir oss en følelse av å ikke ha full kontroll over vinduene som «popper» opp.

I spille «Paintbox», åpner det seg derimot ikke noe nytt vindu, og du har hele tiden hovedmenyen til GREI på

venstre side av skjermen.

Space Resque

I spillet Space Resque er det en stor fordel at du kan bruke så lang tid som du bare ønsker. Du kan tenke deg om, slå opp i et oppslagsverk om ønskelig, og intet skjer før du trykker på «send» knappen. Dette er en stor fordel, og etter vår mening en god arena for læring.

I dette spillet har du rulle-gardinmeny på venstre side som vi kjenner fra Windows, med «Start game», «Stop game» og «Quit».

Shooting Gallery

Dette er et mer action spill, som sannsynligvis vil appellere til veldig mange. Dette kan du starte å spille uten foregående kjennskap til spillet. Her skjer ting fort, og du får liten tid til å tenke deg om. Du skal «skyte» ned f.eks. verb, adjektiv e.l. Du må imidlertid være rask, før setningene forsvinner ut av skjermen. Dette passer for deg som tenker kjapt, og er rask med å skyte. Etter hvert kommer flere og flere setninger samtidig og litt ras-

kere for hver gang. Fordelen er at du lærer svært raskt hva du skal finne. Selv om beskrivelsene her er på engelsk, lærer du det raskt. Det er en stor fordel å printe ut siden med forkortelser først. F.eks. kalles subjekt for «Nouns» osv. Dette tror ikke vi er noe stort problem, og spillene kan med stor fordel brukes tverrfaglig, f.eks. norsk/engelsk. Jeg tror elevene vil lære mye engelsk med disse spillene.

Et stort pluss, er at du spiller online, og mulighet til å legge inn navn og land. Etter spilleomgangen ruller rangeringslisten over skjermen, og du kan se dine poeng og plassering i forhold til f.eks. Mike fra England, og Mette fra Danmark. Dette gjelder kun dersom du lar spillet velge vanskelighetsgrad for deg. Velger du dette selv, kommer du ikke på plasseringslisten.

Konklusjon:

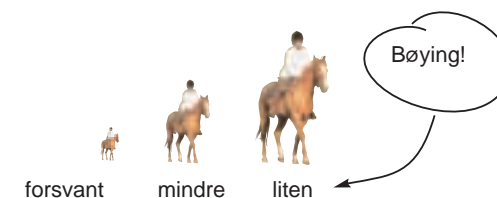
Greit brukergrensesnitt. Varierende grad av kontroll over skjermbildet ditt. Forvirrende at du plutselig er i VISL sin verden. Her står det bl.a. VISL bokmål som valg, men dette er ikke GREI, så det tok faktisk litt tid før vi forstod forskjellen. Vi er vel ikke helt sikre på GREI sin plass i forhold til VISL bokmål.

Det tar litt tid å sette seg inn i de forskjellige spillene, og hvordan strukturen er. Vi opplever vel egentlig at VISL har en struktur som er lettere å orientere seg i, og hadde ønsket oss at GREI hadde samme layout og inngangsportaler som VISL.

Vår egen grammatikk kunnskap er ikke av den beste, så for oss er spillene kjempe nyttige, og vi har lært mye.

Gleder oss til å teste det ut i praksis på 7. trinnet.

6





Ikke lett å finne det helt riktige programmet, www jungelen!



Multibasemateriell

..enkelte av oss er taktile, og må ta på ting.

Marked, dialogisitet, hypertekst

Til en viss grad kan det kalles et godt marked. Vi savner imidlertid veldig en «MENY» knapp, inne i spillene, som bringer oss tilbake til hovedmenyen.

Utover dette, kan du fritt bevege deg fra spill til spill og på tvers av vanskelighetsgrader. det tar likevel noe tid før du fullt ut klarer å orientere deg om hvor du er nå, og hvordan du kommer tilbake til hovedmenyen. Dette gjelder spesielt om du velger inngangsportalen til GREI.

Dialogisitet, hypertekst

Både VISL og GREI inneholder utstrakt bruk av hypertekst og trykkfølsomme punkter. «Dialogen» mellom nettstedet og deg, er styrt av deg, og du kan selv fritt velge om du vil avbryte og når du vil avbryte.

Du har mange valgmuligheter med hensyn til vanskelighetsgrad, og dette gjør at nettstedet kan brukes i flere aldersgrupper, og med stor individuell spredning i kunnskapsnivå. Det er imidlertid en forutsetning t du på for-

hånd har satt deg inn i hva «kodene» for vanskelighetsgrad betyr. For de minste eleven, vil det være nødvendig å få hjelp til dette, bl.a. med å finne de, og å få printet ut siden.

F.eks. dersom elven jobber spesielt med adjektiv i denne perioden, kan du velge at spillet bare skal spørre om adjektiv. Eller verb og subjekt sammen. Du kan la være å velge noe, og da velger spillet for deg fra alle ordklasser. Dersom du lar spillet velge for deg, får du også måle deg med andre som er på nettet og spiller samtidig.

Sett fra lærerens perspektiv

I klasserommet er det læreren som har den overordnede kontrollen og oversikt. Denne kontrollen er imidlertid ikke tilstede ved bruk av pedagogisk programvare.

I praksis vil dette si, at læreren overlater ansvaret for opplæringen, til de som utvikler programmet. Siden lærerne er voksne, og ikke er vokst opp data på samme måte som elevene, kan det av til å se ut som lærere er

litt ukritiske i sitt valg av pedagogisk programvare. Regner med at det er «bra», uten å ha den nødvendige kompetansen og innsikten for å vurdere kritisk. (Cook m.fl -Interaktive barn i klasserommet, s. 94 -97)

Lærere vet mye mer om undervisning enn utvikling av pedagogisk programvare, og lærere er også kjent med den enkelte elevs læringsbehov, og læringsstil som er hensiktsmessig (Gardner, Thomas - MI).

Vi skulle ønske større fokus på en grundig opplæring i programmene i Office pakken (word, excel, power point). Dette er programvare som mange voksne ikke behersker fullt ut, og som elevene vil ha utrolig stor nytte av, i studiesammenheng og senere jobb.

Barn er ofte svært dyktige med spill, men kjenner sjelden til alle mulighetene i word. Word er et program med mange, gode muligheter der annen pedagogisk programvare mangler - enten av økonomiske årsaker eller mangel på internett

tilgang. Det er en kjennegjening at skolene sliter med dårlig økonomi, og derfor ikke kan velge blant de dyreste, og kanskje beste programmene.

I så måte er Word med sine funksjoner, f.eks. lyd (krever mikrofon), et meget nyttig verktøy. Dette krever litt forarbeid av læreren, men er fullt ut en god løsning for læring, spesielt ved staveproblemer. (A.V. Karlsen - HiVe 2004).

Å lære å bruke word på en hensiktsmessig måte, bli kritisk til lay out, lesbarhet og bruk av luft vil være nyttige erfaringer som kan gjøre elevene bevisste i forhold hva som ser bra ut og hva som er lett å lese.

Med tanke på senere skrive av stil, særoppgave, prosjekt osv er dette nyttig. Ikke minst å plassere bilder og objekter i word - som kan være en prøvelse, om du ikke kjenner til «tekstflyt».



Pedagogisk??
barn tolker mat

Hva er pedagogisk programvare?

Med pedagogisk programvare menes programvare som er utviklet med den hensikt å støtte undervisningen innen et fag eller emne.

I så måte kan også Word kalles pedagogisk programvare, selv om det strengt tatt ikke er i kategorien...?

Datamaskin og pedagogisk programvare kan være et godt hjelpemiddel, men kun i tillegg til ordinær klasseromsundervisning. Det er viktig, synes vi, å være bevisst på at arbeidet foran en skjerm ikke bare er av det gode. Det er tildels usosialt og statisk, dessuten mister eleven den sosiale delen som er i en gruppe/klasse.

Som nevnt i kompendiet (A.V. Karlsen), er de enkelte pedagogiske programmene som er utviklet frem til idag, like i sin ulikhet - nemlig at hver og en har et helt forskjellig brukergrensesnitt. Dessuten er de ofte svært begrenset til et fag eller klassesnivå. Det er veldig tidkrevende å sette seg inn i nye programmer, finne ut av menyer, nivåer osv for hvert

enkelt spill. Dessuten er ikke ressursen «TID» ubegrenset.

Hva med GREI? Er det bra?

Ja, totalt sett er det meget bra. En meget stor fordel med GREI/VISL er at det passer utmerket fra 5. klasse og helt opp til 3. klasse v.g.. Dette i seg selv, gjør at du kan bli rimelig god, og bli lommekjent med menyer osv. Det er svært få spill som har en slik bredde, at du kan bruke de hensiktsmessig og lære av de i så mange år.

Dessuten er GREI/VISL svært egnet til å bruke tverrfaglig (f.eks. norsk/engelsk). En annen helt unik mulighet, er dette at det er tilgjengelig på 22 språk, og det vil være til stor hjelp for barn som kommer fra andre land.

Interaksjon barn-datamaskin er god, og vi tenker at selv om det tar litt tid for oss å komme inn i menyer osv, virker det som om elevene forstod dette utrolig raskt.

Lærertilpasning

Tilpasning er mulig ved at spillene er så forskjellige og har forskjellig vanskelighetsgrad. Her er det spill

som går på bare selve ordklassene, der eleven bare trenger kunnskap om de forskjellige ordklasser og så er det spill som krever at eleven kan setningsanalyse.

F. eks i spillet der eleven skal bygge trær med setningsanalyse. Elever på forskjellige nivåer vil i disse spillene få utfordringer på sitt nivå.

På alle spillene er det også mulig å velge vanskelighetsgrad mellom *beginner*, *intermediate* og *expert*. Dette gjør det lettere å øke nivået sitt etter hvert. En minus med å velge vanskelighetsgrad er at da får IKKE eleven skrevet inn resultatet sitt på listen etterpå. Og dette er noe de fleste elever er opptatt av, nemlig å konkurrere, eller måle seg.

Programmet er lukket, det vil si det er ikke muligheter for å legge inn egne endringer (editor), men programmet i seg selv er så variert at vi ser ikke på dette som noen minus. Her er det nok av valg i setninger, lange og korte, vanskelige og lette - og helt konkrete valg på ordklasser.

Programmet er oversatt til både Norsk og Nynorsk, og dette er et stort pluss. Det gjør at det kan brukes i forbindelse med nynorsklæring i norsktimene. Det er også et stort pluss at programmet også kan brukes på engelsk eller andre språk, dette kan styrke språkkunnskapene og forståelsen i flere fag. Dette er også et pluss for de fremmedspråklige elevene, som da kan lære seg spillet på sitt eget språk først og etter hvert gå over til den norske versjonen.

Spesielle tilpasninger

I forhold til lese og skrive og funksjonshemming er dette ikke tatt hensyn til i programmet. Det er litt synd, for det kunne vært et utmerket hjelpemiddel.



Hva skulle vi lete etter?

vi forsøkte å tenke hva barn ville legge merke til, og hva som ville være viktig for læreren.

Andre evalueringspunkter

Faglig korrekthet

Programmet virker å være faglig korrekt og godt gjennomtenkt. Dessuten viser referater og logg fra gruppen som har utviklet GREI, at de har vært gjennom en lang og utdypende fase før GREI ble presentert.

Sosiale forhold. Vil programvaren bidra til å skape større forskjeller mellom elevene? Vil den for noen skape nye lærevansker?

Programmet ser ikke ut til å skape forskjeller mellom elevene, da det er flere vanskelighetsgrader å velge på. Men det kan skape konkurranse elevene imellom med listeplasseringen. Personlig tror vi dette kan være sunt. Dessuten plasseres du på listen i «konkurranse» sammen med barn fra andre land.

Mht lærevansker blir det både ja og nei. Enkelte av spillene er ganske raske, og dette kan skape problemer/forskjeller for dyslektikere. Andre spiller igjen er det mulig å styre tempoet selv, og her vil det ikke ha noen betydning, og heller ikke

være med på å skape forskjeller.

Holdninger/verdier. Formidler programvaren bestemte holdninger – sosiale, kulturelle?

Vi kan ikke se at programmet gjør det. Spesielt siden det er tilrettelagt for 22 språk, oppleves det som nøytralt både sosialt og kulturelt.

Målgruppe

Målgruppen er fra 5. klasse i grunnskole og til 3. klasse i videregående skole. Alle elever i dette området, vil ha både nytte og glede, og vi tror - stor utvikling i faget.

Tema

Tema er norsk grammatikk (GREI) og lek med ord og setninger. Tverrfaglig, eller på et annet språk, om du er fremmedspråklig. (VISL)

Bruk av tekst, fonter, luft, lesbarhet – farger

De norske sidene har gode og enkle fonter å lese, teksten kan være litt vanskelig å forstå for en i de lavere klassene i skolen, med ordklasser, substantiv osv. "Slik spiller du" er teksten for

liten og komprimert, slik at en ikke får lyst til å sette seg inn i reglene. Her kunne det vært mer luft og bilder innimellom. Spillene, som er de samme som i den engelske versjonen, er flotte og inneholder fine farger. Enkelte av spillene er nok litt i enkleste laget utseendemessig. De norske sidene er litt kjedelige.

Nedlastningstid

På min maskin hjemme kommer bildet opp med en gang jeg taster, men på skolen tok det litt lenger tid. Dette kommer nok av oppkoblingen og trafikken på nettet å gjøre.

Bruk av grafikk

Grafikken er litt for enkel på noen av spillene, og startsidene er lite spennende for barn. Den innbyr ikke til lek og moro. For det er dette virkelig, men det skjønner en ikke før en er kommet inn og godt i gang!

Bruk av lenker. For mange?

Det er så altfor mange. Som når en taster "Spill" da må en først på den engelske versjonen og så taste og eller play. Her kan en velge van-

skelighetsgrad og det er greit, men det kunne kanskje vært løst på en annen måte, slik at en ikke må via de engelske sidene.



evalueringpunkter forts....



Det enkleste er ofte det beste...

ikke overlatt alt til en «god» programvare. Data er et verktøy, men en usosial kasse, laget av hard, hard plast....

Er det en hovedside/forside? Er det lett eller vanskelig å manøvrere tilbake til denne?

Hovedsiden er kjedelig og lite innbydende for et barn. Det mangler fantasier og farger som inspirerer barna til lek og moro.

Den norske hovedsiden er forskjellig fra den originale og det er litt forvirrende. Det er lett å tro at det er et annet spill hvis en roter seg bort fra den originale hovedsiden. Denne får en også til å tro det har noe med geografi å gjøre og det er misvisende.

Det kan være lett å rote seg bort fra hovedmenyen som står på den norske hovedsiden, fordi en må via det engelske spillet for å komme til selve spillet en har valgt. For å komme tilbake må en lukke bildet til selve spillet, og så den engelske siden for å komme tilbake til den norske versjonen. Det er da det er lett å rote seg bort. En annen ting er når en velger et spill kommer det som regel opp i lite format og en må selv gjøre det større. Dette er et minus.

Er det øvingsoppgaver til elevene?

Ja, definitivt. Dessuten mulig å tilpasse svært individuelt.

Originalitet/kreativitet?

Med et så flott program, med mange supre spill, burde kreativiteten kommet mer til syne før du kommer inn i selve spillet.

Estetisk inntrykk?

Ryddig og relativt oversiktlig. Lite bruk av «effekter». Dette kan være bra, men særlig inngangsportalen kunne vært mer spennende uten å miste sitt estetiske og ryddige uttrykk.

Er det noen pedagogiske innslag?

Ja, på flere områder. Ikke minst er det tilrettelagt for et godt læringsmiljø. Vygotsky er sterkt tilstede med sin proksimale sone. Og det flotte med det, er at barna utvider den selv, av nysgjerrighet, og oppriktig barnslig entusiasme!

Kilder og opphavsrett

http://skolenettet.is.no/etik_k_jus/

Programmet GREI er som nevnt basert på VISL utviklet ved det syddanske universitet.

Brok i praksis

Mye lar seg løse med enkle midler!





FØR...



ETTER!

Tilpasningsmuligheter & MI

Programmet i seg selv, har ingen tilpasningsmuligheter, dvs. mulighet for redigering. Likevel oppfattes programmet som meget fleksibilitet, i og med at vanskelighetsgradene lett kan endres. Det vanskeligste er faktisk å sette seg inn i hvordan systemet for koder/vanskelighetsgrader fungerer.

MI & ulike læringsstiler

En spennende refleksjon over et nytt tema, er MANGE INTELLIGENSER.

Ved Langesund Barneskole hvor flere av oss hadde sin første praksis, har de nettopp for skoleåret 2002/03 har fokus på MI, og hvor lærere er inne og jobber aktivt med dette - i klassene, seg imellom og i tverrfaglige prosjekt. Videre fikk vi være med på en dag sammen med Gerd Søndena Fredheim fra Haugesund, en foredragsholder med gode og svært positive refleksjoner om læringsstiler som passer for hver enkelt av oss.

Vi har sett litt på viktigheten av å kartlegge den enkelte elev. Etterhvert blir vi kjent også. Vi tenker, at for elevene

er det sannsynligvis svært nyttig å ha forskjellige lærere. Forskjellige mennesker ser forskjellige ting - hos forskjellige mennesker. Vi har lest; og funnet stoffet svært interessant; i boken «Mange Intelligenser», og «Jeg intelligent? JA». Vi er glad for at vi kom over nettopp dette stoffet, og vi er enda mer glad for å se at det er fokus på det i norske skoler. Danmark har kommet langt på dette området, men så er da heller ikke danskene så rigide som vi er.

En annen digresjon, og som vi alle bør tenke litt på. Vi leser artikler om at norske elever både er dårlige lesere og spesielt innen realfagene er vi langt nede på skalaen - sett i europeisk sammenheng. En nylig leseundersøkelse blandt 2. og 3. klassinger, viser at leseferdighetene ikke ligger på ønsket nivå. Javel, tenker vi - hvorfor det? Da 6 års-reformen ble introdusert, var dette helt nytt for mange av oss, selv om dette har vært praktisert i mange land - lenge. Det som skjedde rundt 6-års reformen, var bl.a. at førskolen forsvant. Den er ikke

lenger en aktiv del av barnehagehverdagen for 5- og 6-åringene. Riktignok er det i flere barnehager avsatt 2 timer én dag i uken til lese og regneforberedelser. Barn har en medfødt lære- og virketrang. Barn har også et naturlig og uanstrengt forhold til tall/telling og ord. Vi kan med fordel introdusere, i enda større grad enn nå, lese/regning for mindre barn - i frivillig modus selvsagt.

Så kan vi spørre oss om hvorfor barnehagen administreres av Barne- og Familiedepartementet og ikke Utdannings- og Forskningsdepartementet, siden førskolelærere og allmennlærere utdannes ved de samme skolene - og at begge deler har en læreplan. Rammeplanen for barnehager er jo forholdsvis ny, men bør muligens i enda større grad integrere skoleforberedelser. OECD peker i rapporten «early childhood education care» på at norske barnehager har den laveste pedagogisk kompetansen i Norden! Vi kan bare se for-

skjell fra Danmark og Sverige, hvor to av tre som arbeider i barnehager er pedagoger. I Norge er det en av tre.

Tankerekken vår går videre til MI og GREI, fordi dette programmet er virkelig slik at mange vil ha stor nytte av det. Dette gjelder også de «flinke», som føler at manglende progresjon i skolen er vanskelig - og kjedelig. Her kan vi snakke om tilpasset opplæring, eller læring på elevens premisser - og det fine er at det foregår i en verden som for elevene er kjent (spill).

Vi skal likevel være klar over at det ikke vil passe for alle intelligensene. Er en elev taktill, vil det sannsynligvis ha større nytte av å jobbe med andre ting, som det er mulig å ta på.

Vi tenker også; som en digresjon; at hadde vi fått lov til å lære norske, matte på våre premisser, kunne vi lært det godt, og kanskje til og med likt det. Det er den store forskjellen - å like det.



MI & Læringsstiler (vi ser nærmere på hvem vi er)

Vil du ha det lyst eller mørkt? Liker du ha på musikk når du jobber, eller blir du stresset og irritabel av det?

Ubevisst omgir vi oss med faktorer som «passer» oss, som gjør at vi føler oss mer komfortable. I en klasseromsituasjon, er det ofte læreren som avgjør settingen - sånn er det bare, eller..?

Har du tenkt på en ting, som lærer eller mamma eller kollega: Når du snakker, **fratar** du andre retten til å snakke. (fritt etter Petter Kongsgården). Har du tenkt på det? Da er vi andre henvisst til å høre på det du sier. Heftige saker. Men tross alt, noen må si noe, og et sted må man være (Hildegunn).

Vi har endel utfordringen i forhold til generasjonene. Sett historisk på det, har det alltid vært store forskjeller, kalles gjerne generasjonskløfter. I vår tid, er det likevel en vesentlig forskjell, og det er vår digitale verden. Det er ikke lenger forbeholdt oss voksne å formidle kunnskap og erfaringer. Barna har en verden å ta av, og å høste

god og dårlig informasjon fra. Vår egen erfaring kan i lite grad benyttes til å videreformidle egen erfaring, som kan være til nytte. Dette er rett og slett ikke relevant erfaring, fordi utviklingen går så raskt. Det vi kan og bør bidra med, er å si ut hva som er god og ikke så god informasjon.

Jeg er litt opptatt av at vi overlater ansvaret for hver og en av oss, i enda større grad enn nå. Vi må ikke underbygge ansvaret, med at «det er ikke min skyld», det er min barndom, det er den læreren, det er skolen, det er den jobben, det er min ektefelle osv. Vi må ta ansvar for oss selv, og vi har selv ansvar for at vår egen tilværelse blir så god som mulig - for deg. Med dette mener jeg også, det eneste du kan gjøre noe med - er deg selv. La det andre være.

Legg forholdende til rette for at settingen passer for deg. Vi må også være åpne for at vi lærer på forskjellige måter, og at alle ikke lærer like mye - men at det faktisk er OK! Vi bør søke i størst mulig grad å være en autori-

tativ lærer, med fremtredende evner til å skape samspill og gode relasjoner og som tar hensyn til den enkeltes forutsetninger. Vi må også respektere at andre har andre holdninger og verdier, og det blir svært viktig sett i forhold til vår rolle når det gjelder utvelgelse av informasjon. «Info-filter».

En annen fin ting, jeg har lyst til å nevne, er dette med å være «tanke-trafikk-politi». Med det mener jeg: vi ser at en elev har en idé, en god tanke, et innspill. STOPP! Kjør den tanken, den var bra - full fart fremover på grønt lys. Hvis ikke, kan den bli borte, og med den alle de gode lyse idéene - som gir oss mangfold. Oppmuntre, og være litt tanke-politi. Vær det for deg selv også, når destruktive tanker kommer, og truer med å ta fra deg motet. (spesielt som student)

Skal kort gå inn på noen elementer fra Gerd Søndena Fredheim.

Sekvensiell læring - en ting om gangen

- Først få detaljene, for deretter å forstå helheten
- Planlegger sin tid, har daglige rutiner og huskelister
- Foretrekker et miljø med stillhet, sterk belysning og formell design

Holistisk læring - helheten først

- Først helheten, deretter detaljene
- Har en mer svevende tidsoppfatning, er spontant og blir lett stresset av huskelister.
- Foretrekker bakgrunnslyd, dempet belysning og et uformelt innredet miljø



mer om MI

Vi kan jo selv tenke oss hvordan det er å mulig å motta læring, dersom forutsetningene er så langt ifra det som er riktig for deg!?

Det er selvfølgelig en utfordring at vårt vestlige skolesystem ofte er dårlig tilpasset sterkt holistiske elever. Et godt eksempel på dette er barn som ikke klarer å sitte stille. Må vri og ordne på kroppen hele tiden, makter ikke en skoletime, klarer ikke å følge med... kanskje bare går sin vei...?

Erfaringer har vist at holistiske elever roer seg mer, dersom de får holde på med noe *samtidig* som de lærer. Eksempel på dette er gummiball, plastelina o.l. Her gjelder det som alltid - læreren må være den mest fleksible i dette tilfellet. Er det OK, og kan vi akseptere det?? Det blir lærerens største utfordring, for å få dette inn i klasserommet. Vi vet; fra forskning; at de tradisjonelle læringsmetodene; dvs. visuell og auditiv læring, ikke er spesielt effektive.

Læring gjennom egen erfaring er utvilsomt den beste måten - sånn er det jo for oss også, ikke sant? Det er først når du reflekterer at du høster kunnskap. (Aleksanderson, svensk. ped.) Alt er lett når du kan det, men verden må erfares - og det må

gies anledning til å prøve og feile og feile og feile...

Boken «*Intelligent jeg? JA!*» av Georg Ulvehøj, har vi lest med stor glede. Den er en vidunderlig bok, og burde vært obligatorisk lesing for allmennlærere, og alle andre bedriftsledere i privat og offentlig sektor. Og hvem som helst andre, foreldre f.eks.

Boken vil nødvendigvis vekke endel diskusjoner, fordi han er kritisk både til lærerutdanningen og gjennomføringen. Men fakta er at ved å bruke prinsippene i boken hans, har hans elever jobbet frivillig og med glede, og gjennomsnittskaraktene ble forbedret med 20-25%. Som han skriver i boken sin også, hvordan hjelpe alle, og hvordan klare seg som lærer ved å lære individuelt. Han beskriver selv at han savnet forskerteorier og realistiske løsninger - på hvordan gjøre det rett og slett.

Her kommer vi inn på det essensielle. Ulvehøj erfarte at mange skoletrøtte elever valgte teknologi.

Her kom også erfaringen med flg.: Hvordan kunne det ha seg at unge mennesker som var flinke i f.eks. matematikk, kunne være ekstremt dårlige i språk?? Begynnelsen til oppdagelsen av at mennesker har

forskjellige sterke sider. Vi må fokusere på den enkeltes sterke sider.

Å ta en elev ut av klassen for å få støtteundervisning, er ikke bare bra, men også et bevis for eleven og klassen at denne eleven holder ikke mål (i forhold til hva...?), og er dummere enn alle andre (i forhold til hva...?) Er det mulig å synke dypere...? Diskusjonen om nedleggelse av spesialskolene var en overilt ting - har mange sider, ikke minst muligheten til å få måle seg i et jevnbyrdig miljø.

Hva er IQ? Hva er EQ?

Er begge deler like viktig? Hva betyr det at du er matematisk, logisk tenkende, teoretisk menneske med en sosial intelligens langt under gjennomsnittet? Og hva gjør det med deg? Og hvorfor i alle dager måler vi dette?

Vi husker alle eksempelet fra dagspressen nylig, om en mor som ble fratatt omsorgen for sine barn grunnet lav IQ. Behøver det nødvendigvis å si noe om hennes egenskaper som mor? Hun kan, og er sannsynligvis, en formidler av andre verdier, men ikke nødvendigvis dårligere. Du er best for ditt barn, eller?

«Den aller største feilen skole og foreldre gjør seg skyldig i, er

å undervurdere de unges intelligens og kapasitet! Barn i alle aldre har et potensial som ligger langt over det voksne gir dem kreditt for.»

Vil gjerne avslutte dette temaet, med en sterk oppfordring om å lese boken - og flg. sitat fra boken, angivelig om en elev som hadde «språkproblemer».

Carlsson var en liten tøffing i sekstenårsalderen. Han hadde oppført seg dårlig i skolens kantine og måtte snakkes til rette. Jeg sa til ham at «hvis du fortsetter å oppføre deg slik, har du snart mistet retten til å benytte dette etablissementet». Han snudde seg til kameratene og spurte: «Hva faen sa han?» jeg svarte at: «om du fortsetter å oppføre deg som en gris, får du snart en spark i ræva så du havner der ute.» Svaret var: «Aha!».

Det språket forstod han...



Skriftlig dokumentasjon på sitt beste!

Skriftlig dokumentasjon og deltagere

Skriftlig dokumentasjon

Vi har fått god hjelp fra deltagere i prosjektgruppa til GREI, og den skriftlige dokumentasjonen har vært mer enn tilfredsstillende til vårt bruk.

Det meste av stoffet, fant vi på nettet i tilknytning til veiledningene for hvert spill.

Videre fikk vi tilgang til referater/logg fra prosjektarbeidet.
(<http://www.hf.uio.no/tekstlab/prosjekter/GREI.htm>)

Enkelte av disse sidene er vedlegg bakerst.

Prosjektdeltagere:

adjunkt Anne Marie Heiaas,
Tåsen barneskole

adjunkt Ellinor Sevaldson,
Nordberg Ungdomsskole

lektor Karl-Eirik Kval,
Fagerborg v.g. skole

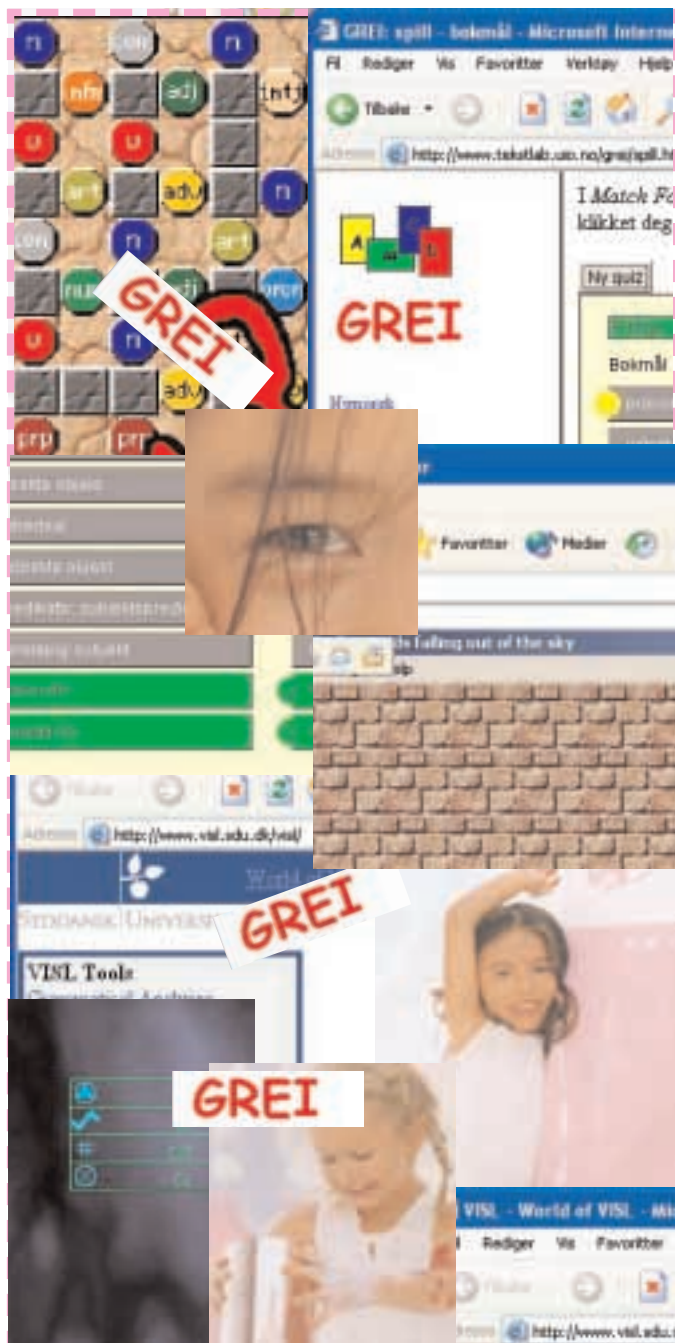
ekstern
grammatikkonsulent:
professor Helge Lødrup,
ILF, UiO

Assistent:
Cand.philol Janne Cecilie
von Koss Torkildsen

Samarbeidspartnere:

VISL-prosjektet Syddansk
universitet, Odense
(John Dienhart, Eckhard Bick
og Anette Wulff)





Litteraturliste -

Armstrong, T. (2001): *Mange Intelligenser i klasseværelset*, Forlaget Adlandia, Danmark, Tema om pedagogisk programvare av Asgjerd Veia Karlsen, HiVe 2003/04.

Evenshaug, O. og Hallen, D. (2001) *Barne- og Ungdomspsykologi*. Gyldendal, Oslo http://www.hf.uio.no/tekstlab/prosjekter/GREI-soknad_laringss.htm

KUF. (1996): Læreplanverket for den den 10-årige grunnskolen. Nasjonalt læremiddelsen-teret, Oslo <http://www.hf.uio.no/tekstlab/prosjekter/GREI.htm>

Ulvehøj, G. (2002): *Jeg intelligent? JA*, Libretto Forlag, Norge

Cook, D m.fl. (2003): *IKT i klasserommet*, Gyldendal Norsk Forlag, Norge,

«Foredrag av Gerd Søndena Fredheim»

«Foredrag av Petter Kongsgården»
Prosjektsoknad