

# Game mission: at spille sig til læsning og skrivning

AF MERETE HAVGAARD, LEKTOR I DANSK OG DANSK SOM ANDETSprog, UC SJÆLLAND, OG LISE MØLLER, ADJUNKT I DANSK UCC

*I godt og vel et år har vi været med i et projekt om udviklingen af et computerspil, der skulle stimulere den første skriftsprogstilegnelse hos børn i alderen 4 – 7 år. Projektet blev igangsat via en henvendelse fra computerspilfirmaet ABCity til Nationalt Videncenter for Læsning. Det har været spændende at deltage i projektet. Både fordi vi som undervisere har skullet indtage nye roller i samarbejdet med et privat firma, og fordi projektet har placeret os i en række faglige dilemmaer. Men inden vi giver eksempler på dette, vil vi præsentere selve spillet.*

## ABCitter viser vej ind i skriftsproget

ABCity er et computerspil til førskolebørn. Igennem audiovisuel kommunikation og interaktion søger det at fremme den første skriftsprogstilegnelse samt at identificere og kultivere læringspotentialet i barnets leg med computeren. ABCity ønsker dermed at karakterisere sig selv som et edutainmentsspil, hvor begreberne læring og leg foregår simultant og vægtes ligeværdigt. Spillet foregår i ABCity-universet, der befinder sig i en loftslampe i et børneværelse. I universet kæmper ABCitterne mod edderkoppen Krapylia, som forsøger at udrydde alle vokalpiger. Uden vokalpiger har ABCitterne intet sprog, så derfor skal Krapylia bekæmpes. ABCitterne har navne som fx Fede Frede, Professor X og Iris og oprindeligt var planen, at der skulle være én figur pr. bogstav i alfabetet, men det blev dog for omfangsrigt.

For at overvinde Krapylia må spilleren først designe sin spilfigur (en såkaldt avatar i computerspilssprog) og spille forskellige spil, der kan give point i kampen. Som spiller kommer man gennem forskellige områder, nemlig Torvet, U-broen, Historiedalen og til sidst Den anden side. I de enkelte områder møder man mange forskellige typer af spil, der afspejler forskellige aspekter af skriftsprogudviklingen, med fokus på blandt andet tegngenkendelse, de fonologiske aspekter, morfologi, skriftsprogproduktion, narrativitet og det at lytte til gode historier.

Et eksempel på et spil med fokus på tegngenkendelse er s-spillet, hvor man skal fange dråberne fra en isvaffel, der smelter. Alt efter hvilket niveau,

barnet er på, kan opgaven i dette is-spil være "fang de dråber der er bogstaver" (hvor man skal lokalisere bogstaver i en blanding af bogstaver og andre skrifttegn) eller "fang vokalerne" (hvor man skal kunne skelne mellem vokaler og konsonanter). I dette spil gælder det desuden om at være hurtig og præcis med musen, når man navigerer på computeren.

Andre spil sætter fokus på fonologiske elementer, og det er fx hip-hop-spillet, hvor man skal assistere en gruppe hip hoppers med at finde rim, der passer til deres sang. Der er også spil med fokus på det morfologiske aspekt, fx hvor man skal danne ord ud af forskellige orddele, man får stillet til rådighed. Der er også spil, hvor spilleren selv skal producere tekst – i både meget fast form (hvor fx visse dele af teksten er givet på forhånd) og i mere fri form. Spillet opererer med flere forskellige niveauer, så det er muligt for børn i forskellige alder og på forskellige udviklingstrin med hensyn til skriftsprog at spille det samme spil og alligevel få passende udfordringer.

Som spiller har man sit eget "skrivebord" inden for spillens univers (helt konkret udformet som et bord med en skuffe), hvor man kan gemme historier og tegninger, man udarbejder undervejs i spillet. Spillet sender dermed et signal om, at også de allertidligste forsøg med skriftsproget, der ikke nødvendigvis følger fx konventionelle regler for stavning, har en værdi. Man har også mulighed for at sende en tegning eller historie til fx sin farmor (hvis dennes e-mailadresse er indtastet ved første log-in). På den måde bliver der lagt vægt på det kommunikative aspekt af

arbejdet med skriftsproget: Der er en konkret modtager af det, man skriver.

Spillet rummer utrolig mange spil, hvor der leges med sproget på forskellig vis. Det skulle i sig selv gerne være en god indgang til skriftsproget, men samtidig er ABCitterne, vokalpigerne og Krapylia gennemgående figurer, der også – på et andet niveau – refererer til skriftsproget.

## Pædagogisk inspiration

Inden vi påbegyndte arbejdet med spillet havde vi lange diskussioner såvel indbyrdes som med computerspilfirmaet om, hvilket syn på skriftsprogstilegnelse og forberedende læsning og skrivning, spillet skulle hvile på. Vi argumenterede for det, man kalder et balanceret syn på skriftsprogstilegnelsen, hvor vi mener at både sekventielle og mere helhedsorienterede færdigheder skulle indgå. Særlig vigtigt var det for os at tilgodese de mere helhedsorienterede elementer i forbindelse med skriftsprogstilegnelse, fx genrekendskab og narrativ kompetence, da det er vores indtryk, at en del af de eksisterende edutainment-spil på markedet inden for dette felt, har en klar vægtning af det elementbaserede. Her fandt vi blandt andet stor inspiration i L.C. Ehris interaktive læsemodel, der, selvom det er en meget overordnet ramme, kan være rigtig god at have i baghovedet i et projektførløb som dette. Ehris model viser, at skriftsprogstilegnelse er en kompleks proces, og modellen udtrykker det i følgende elementer: *viden om sprog, viden om verden, metabevindstthed, viden om tekster, grafemfonemkendskab, ordkendskab, hukommelse for tekst og*



*metabevidsthed* (se fx Brudholm 2002). Modellen er en god rettesnor for at undgå at fortabe sig i det ene eller andet delelement, men huske på, at skriftsprogstilegnelse er en kompleks størrelse, der består af mange forskellige komponenter, der alle skal tilgodeses før læsning og skrivning finder sted. Ud over denne meget overordnede ramme hentede vi også inspiration fra blandt andet Carsten Elbro (særligt dennes fokus på de fonologiske elementer), Jørgen Frost (det fonologiske i forbindelse med skrivningen) og Bente Hagtvæt (jeg-forankringen i forbindelse med skriveprocessen).

Selv om det teoretiske grundlag er et balanceret syn på skriftsprogstilegnelse, så er der en vis overvægt af spil, der arbejder med de mindste byggesten i sproget, fx forlyd og de enkelte skrifttegn, frem for spil der lægger op til de større dele, fx at producere egen tekst. Det skyldes, at det i højere grad har været lettere at integrere *game*-elementet og pointgivningen (ja/nej-svarmulighed) ved disse typer spil. *Game*-elementet har hele vejen været styrende for udarbejdelsen af spillet: Dette er et spil – ikke arbejdsopgaver.

### Literacyforskning

I forhold til de læseteoretiske overvejelser, der knytter sig til læringsaspektet, er ABCiterspillet overordnet set knyttet til tanker fra nyere literacyforskning, hvor skriftsprogsudviklingen anskues som en kombination af

at tilegne sig konkrete færdigheder og viden (om fx teksttyper og forholdet mellem skrift og lyd) og kunne anvende sprog som social praksis, hvor det kommunikative aspekt har en vigtig rolle. Det betyder fx, at man i spillet ikke kun arbejder med at finde fx ord, der rimer eller med samme forlyd, men også med at producere tekster i forskellige genrer og med et synligt kommunikativt formål. Ud over det helt centrale arbejde med "tegn i brug" fra formgenkendelse til fonembevidsthed og det tætte samarbejde mellem receptive og produktive færdigheder, har visionen været at skabe øget fokus på barnets potentiale, forforståelse og motivation og at give barnet en øget fornemmelse af formålet med læringen i spillet i et uformelt læringsmiljø ved også at inddrage og inddrage forældre og hjem. Sidst men ikke mindst, søger spillet at fastholde barnets opmærksomhed igennem en gennemgående historiefortælling om ABCiternes skæbne. En storyline hvor spillets tråde konstant knyttes af barnet selv, der igennem handlinger i spillet skaber sin egen hypertext. Denne storyline har karakter af en fantastisk fortælling, som kan tænkes også at bidrage til førskolebarnets genrebevidsthed og generelle evne til kontekstualisering. Spillet er opbygget af mange, enkeltstående spil, men de bliver kædet sammen af den overordnede gennemgående historie om Krapylija og vokalpigerne. Det er tanken, at det er den gode historie, der skal gøre børnene

interesserede i at spille spillene, og at det, som skrevet før, først og fremmest skal være et computerspil – ikke en interaktiv opgavebog.

### Pædagogisk vision

På baggrund af vores diskussioner udarbejdede vi en pædagogisk vision, der skulle rumme spillets faglige målsætning i komprimeret form og være den overordnede rettesnor for vores videre arbejde. I den pædagogiske vision var en af intentionerne blandt andet at nytænke edutainment-begrebet således, at *game*-elementet og skriftsprogsindlæringen ville gå op i en højere enhed end hos de eksisterende edutainment-programmer på markedet. Det skulle blandt andet ske ved at lægge større vægt på, at spillet er karakteriseret ved en gennemgående fortælling og dermed en sammenhæng plus genreforståelse og narrativ kompetence på tværs af de enkelte gaming-elementer.

### Fra vision til konkret arbejde

Det er vigtigt at understrege, at den pædagogiske vision netop var en vision og dermed et meget overordnet pejlemærke for vores videre arbejde. Den var ikke en fast skabelon. Spillets univers og mange af de grundlæggende spilelementer var allerede etableret, da vi blev tilknyttet projektet, og det var derfor vigtigt, at visionen kunne tilpasses disse forholdsvis faste rammer. Det viste sig ret hurtigt i samarbejdet, at vores

intentioner og overordnede ideer om, hvordan vi syntes computerspillet skulle integreres med skriftsprogssarbejde, i visse tilfælde kolliderede med *game*-genrens krav. Hvordan får man eksempelvis point i at eksperimentere med børnestavningsmetoden i computerspilssammenhæng? Dette løste vi ved at operere med både point-givende games og aktiviteter, der gav point i forhold til den tid, barnet havde brugt på denne (fx hvor længe man har lyttet til historier). Desuden har der været nogle aktiviteter, som ikke direkte kunne indgå i point-regnskaber, men som man i stedet kunne få et diplom for. Vi er klar over, at dette formentlig vil være kontroversielt for nogle pædagoger og undervisere, men vi har i denne sammenhæng været nødt til at tilpasse aktiviteterne til det overordnede krav om et spil-univers, hvor det er muligt at få point og komme videre til de næste niveauer i spillet.

#### Adaptive elementer

ABCity er først og fremmest en leg – et spil, det skal være sjovt at spille. Lige så vigtigt det er at blive bedre til at læse og skrive, er det at blive bedre til at spille. ABCity ønsker i såvel læringsaspektet som legeaspektet i spillet at forholde sig reflektivt og muligheds-skabende for barnet. Derfor har vi i spillet forsøgt at medtænke en progression omkring forskellige legetyper i forhold til den nyeste legeteori inden for edutainment-forskningen. Den største forskel mellem dette computerspil og andre materialer til skriftsprogslæring, der bruger bogmediet, er efter vores opfattelse de adaptive og interaktive elementer. Spillet kan i en vis udstrækning tilpasse sig spillerens skriftsproglige udgangspunkt og tilpasse sig udviklingen undervejs. Rent konkret viser dette sig fx ved, at de første bogstaver, man som ny spiller vil stifte bekendskab med på de første niveauer i spillet, er bogstaver hentet fra spillerens eget navn. Dette er muligt, da man som forældre skal indtaste oplysninger såsom barnets navn ved det første log-in. Det element i spillet kan betyde en mulighed for jeg-forankring og forhåbentlig større motivation for spilleren.

#### Spillet inddrager også forældrene

Samtidig bygger det i høj grad på forældrenes aktive deltagelse. Tanken er, at de løbende får tilsendt mails med forslag til lege og aktiviteter sammen med deres barn, der udbygger eller understøtter spillets univers. Det kan være en opfordring til dialogisk oplæsning, til at lave rime-memory, til at finde ting i huset sammen med samme forlyd eller til at skrive indkøbssedler sammen. Muligheden for forældredeltagelse er noget, som ABCity har lagt vægt på fra begyndelsen. Vi var som udgangspunkt lidt lunkne over for tanken, idet vi forestillede os, at det kunne skræmme en del forældre væk og blot bidrage til travle småbørnsforældres i forvejen dårlige samvittighed. Dog gik vi med på tanken og udarbejdede en række forslag til forældreaktiviteter. På nuværende tidspunkt, hvor vi har arbejdet med idéerne, er vi blevet mere lune på tanken, fordi vi kan se, at det er en god mulighed for, at børn og forældre kan udforske skriftsprogsumiverset sammen, men er stadig meget spændte på, hvordan forældrene vil modtage idéen.

#### Evaluering af spillet

Vores projekt bestod i at deltage i udviklingen af et computerspil. Afprøvning og evaluering af spillet er endnu ikke er foretaget. Det bliver en stor udfordring at udtænke en evalueringsramme for dette spil. For det første fordi den både skal fange det legende og det lærende, og for det andet fordi skriftsprogselementerne rummer både holistiske og elementbaserede områder. Man kan selvfølgelig forsøge at operationalisere en evaluering af motivation, fx ved at opgøre hvordan spillerne vælger spillet til og fra, hvor længe de spiller, hvilke spil de vælger at spille igen osv. Men det store spørgsmål bliver at teste læringsdelene, så både prøvning, evaluering og efterfølgende revision af spillet foretages før udgivelsen. Dog kan det være, at nogle af effekterne først viser sig på længere sigt i form af fx en større motivation ved skriftsprogssarbejde i børnenes kommende skolesammenhæng.



#### Litteratur

- Brudholm, Merete (2002): *Læseforståelse – hvorfor og hvordan?* Alinea
- Dalgaard og Nørregaard Andersen (2004): *Edutainment. Systeme Academic*
- Elbro, Carsten (2006): *Læsning og læseundervisning.* Gyldendal
- Frost, Jørgen (2003): *Principper for god læseundervisning.* Dansk Psykologisk forlag
- Hagtvet, Bente Eriksen (1997): *Skriftsprogsudvikling gennem leg.* Gyldendal
- Hagtvet, Bente Eriksen (2007): *Sprogstimulering, tale og skrift i førskolealderen.* Alinea
- Kjertmann, Kjeld (2002): *Læsetilægnelse – ikke kun en sag for skolen.* Alinea
- Konzack, Lars (2003): *Edutainment – leg og lær med computermediet.* Aalborg Universitetsforlag
- Liberg, Caroline (1999): *Veje ind i skriftsproget.* Gyldendal
- Thorsjö, Assar (2008): "Tidlig skrive- og læsegåde". Fra *Læsning. Teori og praksis.* Kvan
- Trageton, Arne (2004): *At skrive sig til læsning.* Gyldendal