

MASTEROPPGAVE

MGMO5900

Mai 2022

Språkmysteriet – et fysisk plassert digitalt spill laget
for å utforske literacy i begynneropplæringen

Entreprenøriell

30 sp oppgave



OSLOMET

OsloMet – storbyuniversitetet

Fakultet for lærerutdanning og internasjonale studier

Institutt for grunnskole- og faglærerutdanning

Sammendrag

I min masteroppgave har jeg utviklet et fysisk plassert digitalt spill med navn Språkmysteriet som har som intensjon å gi lærere en ny måte å undervise literacy i 1.klasse. Ved bruk av pedagogisk designforskning har jeg gjennom tre sykluser med observasjon og intervju av lærere og innsamling av elevarbeid utviklet et spill som utfordrer elevene til å bruke og skape multimodale tekster. Masteroppgaven består av tre deler hvor den første er det didaktiske produktet bestående av nettsiden <https://s314196.wixsite.com/spraakmysteriet> med tilhørende forstørrelsesglass og oppgaveark. Det didaktiske produktet er essensen i oppgaven. Den andre delen er begrunnelsen for produktet, og vil bli presentert her. Den siste delen er metode, analyse og konklusjon som blir presentert i den muntlige delen. Problemstillingen for oppgaven er:

Hvordan kan man utvikle et fysisk plassert digitalt spill som har som intensjon å la elever og lærere utforske literacy i begynneropplæringen gjennom å bruke og skape multimodale tekster?

Etter tre utprøvinger av spillet har jeg utviklet et spill som gir elevene flere muligheter til å utforske literacy i begynneropplæringen. Spillet lar elevene skape ulike type tekster med forskjellige modaliteter. Elevene har også vist at de kan lese og oversette multimodale tekster inn i eget arbeid. Lærerne har bidratt med å utvikle spillet for å skape et produkt som fungerer i praksis. Språkmysteriet kan være en av mange måter lærere i begynneropplæringen kan jobbe med literacy.

Nøkkelord: literacy, meningsfull skriving, multimodale tekster og digitalt spill

Abstract

My master's thesis is a physically situated digital game with the name Språkmysteriet. I have developed this game with the intention to provide teachers with a new framework of teaching literacy in 1st grade in elementary school. By incorporating pedagogical design research have I through three cycles with observation and interview of teachers developed a game that challenges the students to use and create multimodal texts. My master's thesis is composed of three parts. Part one is the educational product consisting of the website <https://s314196.wixsite.com/spraakmysteriet> and the associated magnifying glass and worksheet. The educational product is the essence of my master's thesis. Part two provides an explanation and basis behind the game, and will be presented herein this text. Part three consist of method, reflection and conclusion which will be presented in the oral presentation of this master's thesis. My problem statement is:

How do you develop a physically situated digital game that has the intention to let students and teachers explore literacy in elementary school through applying and creating multimodal texts?

After three tryouts the product has been developed to become a game that offer elementary school students an extra opportunity to explore literacy. The students get the chance to create several texts with different modalities, and they have shown that they are able to read and translate multimodal texts into their own work. The teachers have contributed to develop this game into a product that works in practice. Språkmysteriet has the potential to be one of many ways teachers in elementary school can work with literacy.

Key word: Literacy, meaningful writing, multimodal texts, digital game.

Forord

«Endelig kom muligheten til å virkelig vise hva jeg kan», tenkte jeg da Tuva Bjørkvold introduserte muligheten for til en entreprenøriell masteroppgave i begynneropplæring. Gjennom seks år i arbeid i Osloskolen og snart fem år på grunnskoleutdanningen har jeg ønsket å vise evnen til å skape nytenkende og kreative undervisningsopplegg. Mine elever, kollegaer og medstudenter i praksis har vært med på en reise gjennom «Hacke-angrep», «Agentutdannelse», «Kompani Berg» og «Etterforskning» som jeg har satt i gang med liv og lyst. Det har tatt tid, prøving og feiling. Likevel har det gitt meg mange fantastiske øyeblikk med elever fra 1. – 4. klasse. Etter å ha utviklet Språkmysteriet kan jeg med hånden på hjertet si at det er den mest komplekse oppgaven jeg har hatt gjennom studiet. Jeg har brukt evnene mine til å anvende teori, reflektere og analysere funn på en måte som gjør at jeg virkelig må vise at jeg har forstått det. Det er ikke bare elevene som har lært mye gjennom utprøving av mitt prosjekt. Takket være Youtube har jeg fått satt meg inn i en rekke programmer som Procreate, Canva, Twinkle, Adobe Illustrator og Adobe Animator som jeg får nytte av resten av min lærerkarriere. Det har vært utrolig utfordrerne, men i mine øyne den beste måten å vise hvordan man egentlig burde tenke og jobbe som lærer i praksis.

Jeg må takke min gamle sjef Guro Særeie for alltid å ha troen på mine pedagogiske og organisatoriske ferdigheter. Du skal ha stor ære for å skape et arbeidsmiljø hvor små ideer kan spire og gro og la meg ha frie tøyler. Jeg må også takke Tuva Bjørkvold for å ha energien og troen til å sette i gang denne masteren. Uten deg er jeg veldig usikker på om det hadde blitt noen master. Jeg må også takke med kjære, fine, gode samboer Sole Lindvåg Lie som har vært fjellet mitt gjennom hele perioden. Ingen andre enn han vet hvor tungt og vanskelig dette halvåret har vært for meg, med hans favn og kloke ord har fått meg gjennom det. Til slutt vil jeg takke alle de fantastiske elevene som har testet produktet mitt og lærerne som har sagt seg villige til å være prøvekaniner. Uten dere hadde det ikke blitt noen oppgave.

Avslutningsvis så håper jeg dere som leser masteroppgaven min blir inspirert til å prøve produktet, og forhåpentligvis ønsker å utvikle denne måten å bruke multimodale tekster i begynneropplæringen.

Innholdsfortegnelse

SAMMENDRAG	1
ABSTRACT.....	2
FORORD	3
INNLEDNING.....	5
BEGREPSAVKLARING	6
DEL 1: BEGRUNNELSEN FOR PRODUKTET	7
LITERACY I BEGYNNEROPPLÆRINGEN	7
MENINGSKAPNING ET LEKENDE PERSPEKTIV	8
LÆRINGSBRETT SOM RESSURS FOR LITERACY I BEGYNNEROPPLÆRINGEN	9
DEL 2: BRUKERVEILEDNING FOR SPRÅKMYSTERIET OG BEGRUNNELSE FOR OPPGAVENE.....	10
OPPGAVENE I SPRÅKMYSTERIET	11
INTRO OPPGAVE: LAGE DETEKTIVSKILT	12
SPOR 1: FOTSPOR	13
SPOR 4: FINGERAVTRYKK	14
SPOR 3: ETTERLYSNINGSOPPGAVE	14
SPOR 2: INNBRUDDET	15
DEL 3: KORT OM DESIGNPROSESSEN OG ETISKE RETNINGSLINJER	15
DESIGNPROSESSEN	15
ETISKE RETNINGSLINJER	17
KILDER.....	17
VEDLEGG	21
INFORMASJON OM PROSJEKTET (VEDLEGG 1)	21
GODKJENNING FRA NSD (VEDLEGG 2)	23
INTERVJUGUIDE (VEDLEGG 3)	24
SAMTYKKEERKLÆRING (VEDLEGG 4)	25
OBSERVASJONSSKJEMA (VEDLEGG 5)	26
OPPHAVSRETT (VEDLEGG 6)	28
ROS- ANALYSE (VEDLEGG 7)	34

Tabeller og figurer

Tabell 1: Komponenter i spillet.....	11
Tabell 2: Oppgaver i spillet	12
Tabell 3: Strategisk utvalg.....	16
Tabell 4: Sykluser	16
Figur 1: Bevistavla	10
Figur 2: fotspor	13
Figur 3: fingeravtrykk	14

Innledning

Literacy er et begrep som er sentralt i både internasjonal og nasjonal politikk. Det er fordi det berører alle og utvikler seg i takt med den teknologiske utviklingen (Barton, 2007). Literacy berører også elevene som begynner i 1. klasse. De har rike erfaringer med ulike modaliteter og tekst fra barnehage og hjem (Buckingham, 2007). Etter innføringen av seksårsreformen ble lærere lovet at elevene i 1. klasse skulle få tid og rom til å leke seg til lesing og skriving (Haug, 2015). Intensjonen var der, men forsvant fort når Norge gjorde det gjennomsnittlig på PISA-undersøkelsene på starten av 2000-tallet og et nasjonalt kvalitetssikringssystem ble innført (Olsen, Hopfenbeck, & Lillejord, 2013). En konsekvens av dette ble økt fokus på at elevene skulle kunne lese og skrive når de var ferdig i 1.klasse (Kirsten, Andreassen, & Michaelsen, 2018). Dette har ført til at en rekke forskere de siste årene har kjempet for lek i begynneropplæringen (Palm & Michaelsen (red.), 2018). Lillejord med fler publiserte i 2018 en rapport om lek og læring. Den inneholder studier som argumenter for at lek ikke er en motsetning til læring. Hogsnes og Moser forteller også at det er viktig at det «kompetente barnet» fra barnehagen ikke burde føle at det forsvinner når den kommer inn i skolesystemet. David Barton skriver at elever som begynner på skolen har en rekke erfaringer med ulike modaliteter og bruker dem aktivt i lesing og skriving. Eksempler på dette er digitale spill og digitale tekster (Medietilsynet, 2020). Dette kan tyde på at ved å aktivt bruke elevens erfaringer inn i literacy-undervisning kan man spille videre på hva det kompetente barnet har med seg fra barnehagen og hjem. Mitt produkt Språkmysteriet er et forsøk på å skape en ny måte å drive undervisning på som jeg håper inspirerer lærere til å la elevene i 1. klasse aktivt delta i å skape og bruke multimodale tekster i et lekende og motiverende miljø.

Språkmysteriet er et fysisk plassert digitalt spill hvor den digitale og virkelig verden kombineres. Elevene er selv detektiver som skal finne ut hvem skurken i byen er. De må finne spor og løse oppgaver som innebærer at de må avkode og skape multimodale tekster i en lekende kontekst i det fysiske rom og digitalt.

I min teoridel av masteroppgaven skal jeg presentere relevant teori fra forskning på literacy i begynneropplæringen, bruk av læringsbrett og relevant forskning knyttet til skrive- og leseopplæring. I tillegg blir retningslinjer fra læreplaner og internasjonale styringsdokumenter henviset til. Dette for å begrunne og forstå hensikten med mitt produkt. Det vil også være en kort bruksanvisning etterfulgt av begrunnelse for oppgavene i spillet Språkmysteriet. På

bakgrunn av dette er Språkmysteriet et forskningsprosjekt som anvender pedagogisk designforskning som metode. I pedagogisk designforskning må det være en realistisk balansegang mellom utvikling og forbedring av produkt, testing av produkt og dokumentasjon av funn (Bjørndal, 2013). Jeg har derfor gjennomført tre runder med observasjon av lærere som anvender produktet. Jeg har også samlet inn elevarbeid. I etterkant av intervusjonen hadde jeg 30 minutter intervju med læreren. Metode, analyse og arbeidet jeg har gjort mellom de tre ulike syklusene blir presentert i den muntlige fremstillingen av masteroppgaven. Problemstillingen for min masteroppgave er:

Hvordan kan man utvikle et fysisk plassert digitalt spill som har som intensjon å la elever og lærere utforske literacy i begynneropplæringen gjennom å bruke og skape multimodale tekster?

Mine forskningsspørsmål som vil bli brukt og besvart i den muntlige presentasjonen:

Hvordan kan spillet utformes for å fremme meningsfull bruk av multimodale tekster?

Hvordan kan spillet utformes slik at lærerne opplever Språkmysteriet brukervennlig?

Hvilke modaliteter bruker elevene når de jobber med Språkmysteriet?

Begrepsavklaring

Jeg vil kort definere literacy, fysisk plassert digitalt spill og multimodale tekster. Literacy er et begrep som direkte oversatt betyr evnen til å lese og skrive, (Blikstad-Balas, 2016). Barton mener at det er viktig å ikke avgrense literacy til noe som bare skjer på skolen som en teknisk ferdighet. Det holder ikke at man kan avkode og skrive bokstaver, literacy er å kunne bruke, kommunisere og skape tekst i ulike sosiale kontekster. Teknologien og de raske endringene i samfunnet gjør at vi må raskt kunne endre og bygge på måten vi kommuniserer (Barton, 2007). Dette støtter Dagrunn Skjelbred når hun skriver at det å lese har gått fra å være å kunne religiøse tekster utenat til å tolke og bruke multimodale tekster i et digitalt landskap. Bartons definisjon er det jeg har brukt i utvikling av Språkmysteriet.

Et fysisk plassert spill er et spill som kombinerer i elementer som er digitale med fysiske hendelser eller artefakter (Squire & Jan, 2007). De digitale elementene er der for å veilede

elevene gjennom en opplevelse eller lek som skjer i det fysiske rommet. Squire og Jan har tatt utgangspunkt i denne type spill for å arbeide med argumenterende tekst på mellomtrinnet. Det skiller seg fra «Escape Room» aktiviteter fordi det ikke er konkurranse eller bare ferdig definerte svar. Et fysisk plassert digitalt spill er det nærmeste jeg har kommet å finne definere hva Språkmysteriet er.

Ulike tekster spiller en sentral rolle i skolen. Tekster ses som kilden til kunnskap. Likevel står verbal skriften sjeldent alene (Tønnessen, 2010). De fleste tekster elevene møter før og i sin skolegang er multimodale, som betyr at teksten består av ulike «måter» å kommunisere mening. Eksempler på dette er bilde, lyd, illustrasjoner, farger og fonter (Kress, 2010). Når disse settes sammen skapes det affordans som betyr at de sammen skaper en utvidet mening (Kress, 2010). Elevene må ikke bare må tolke hver enkelt modalitet, men greie å sette dem i sammenheng og skape mening når de leser. I tillegg må elevene øve seg på å bruke ulike modaliteter når de skaper tekst og ikke bare skriften (Tønnessen, 2010).

[Del 1: Begrunnelsen for produktet](#)

Literacy i begynneropplæringen

Med utgangspunkt i en stadig mer tekstlig verden har begrepet «literacy» dukket opp i både nasjonale og internasjonale læreplaner og retningslinjer (Blikstad-Balas, 2016). UNESCO har siden 1946 frontet begrepet, og mener det er viktig at elever helt ned i begynneropplæringen får utvikle sin funksjonelle literacy i et miljø preget av lesing og skriving (UNESCO, 2022). I LK06 ble «grunnleggende ferdigheter» innført, hvor lesing og skriving skal inkluderes i alle fag (Udir, Grunnleggende ferdigheter, 2020). Dette ble videreført i læreplanen som kom i 2020. Her blir det nevnt i overordnet del og under de tverrfagligtemaene at elevene skal lære seg og utrykke seg skriftlig og muntlig for å kunne delta i demokratiske prosesser og skape sin egen identitet og mestre sitt liv (Udir, Tverrfaglig temaer, 2020). OECD som er grunnleggeren av PISA støtter dette og legger til at de mener det er en av hovedområdene skolen må utvikle seg på (OECD, 2000). Literacy er et begrep som stadig er oppe til politisk diskusjon (Barton, 2007), men det gjenstår å implementeres i begynneropplæringen.

Barton skriver at «Emergent literacy» er alle de erfaringer barna har med literacy før de begynner å lese og skrive på skolen. Man kan si det er all tekstlig stimulus barna får i sin primær diskurs (Gee, 2015). Leken er en av de første møtene barna har med literacy, hvor de bruker ulike konkrete for å kommunisere et budskap; som et forstørrelsesglass i en detektivlek. Andre tidlige møter er bøker og historier som blir fortalt av foreldre (Barton, 2007), eller i digitale spill som er en del av de fleste barns livsverden før de begynner på skolen (Medietilsynet, 2020). Barton kaller dette «autentiske literacy-praksiser» som betyr at bruken av tekst skjer gjennom et meningsfullt behov (Barton, 2007) Han snakker om denne praksisen som en motsetning til det som skjer på skolen. I Språkmysteriet bruker jeg elementene elevene kjenner igjen hjemme og i barnehagen. Det å leke og lese om detektiver er noe barna har et forhold til gjennom film, serier og bøker som «Detektivbyrå nr.2» (Horst, 2022) og «LasseMajas detektivbyrå» (Widmark, 2021) .

Meningskapning et lekende perspektiv

Spesielt de yngste elevene baner sin vei inn i skriftenes verden gjennom å se, høre, og bruke ulike modaliteter (Tønnessen, 2010). Gjennom å kjenne igjen logor, skrive navnet sitt, tegne eller rable ned linjer i en lek uttrykker de seg med skriftspråket fordi de ønsker å skape mening av verden (Barton, 2007). Når elevene kommer på skolen kan man bruke disse erfaringene for å skape en kontinuitet fra barnehagen (Hogsnes & Moser, 2014). Ny nasjonal forskning viser at lærere bruker mye tid i 1. klasse på *kognitiv literacy*, det vil si teknisk avkodning og skriveferdigheter (Blikstad-Balas, 2006; Håland, Hoem & McTigue, 2019). Elever i første klasse får få muligheter til å skrive tekster som har som mål å ytre mening eller formidle et innhold, slik de kjenner igjen fra barnehagen (Håland, Hoem, & McTigue, 2019). Dette betyr ikke at en slik praksis foregår i alle klasserom, men kan gi en pekepinn. Graham med flere viser til at det skjer mye god skrivepraksis i Norge, men at mange lærere føler de vet for lite om hvordan de kan veilede og undervise elever i bruk av ulike former for skriving (Graham, Skar, & Falk, 2020). Hope Gerde med flere definerer skriving som en måte å uttrykke ideer og meninger for å kommunisere, og mener også at elever i begynneropplæringen bruker for mye tid på å øve på ferdighetssiden av skriveopplæringen og blir isolert fra det å skape mening. Hun mener at læreren må legge til rette for flere ulike former for skriving i et miljø hvor elevene har tilgang til ulike måter å uttrykke seg på, slik at skriveprosessen oppleves meningsfull for elevene (Hope, Bringham, & Wasik, 2012). Hun støttes av forskning gjort i FUS-prosjektet av Skrivesenteret i på NTNU og andre prosjekter

som SKRIV-prosjektet og Normprosjektet. Mange av de tekstene elevene skriver er funksjonelle, som «til og fra tekster», lister og navnelapper (Solheim & Falk, 2021). Her er det mulighet for å hente frem og bruke elevens nøkkelkompetanse, nemlig leken. Glenda Wash har vært med å innføre et lekbasert pensum i Irland. Forskning har vist at elevene har opptrådd mer selvstendig og engasjert seg i mer krevende oppgaver (Walsh, et al., 2006). Språkmysteriet baserer seg på en rammefortelling om en skurk som har kommet til byen. Elevene blir aktiv deltagende ved at de får oppgaven å være detektiver for å løse oppdragene sammen. Elevene står i posisjon til å bruke og tolke ulike modaliteter i sin rolle som detektiver som kan virke meningsfullt i den sosiale konteksten det utspiller seg.

Læringsbrett som ressurs for literacy i begynneropplæringen

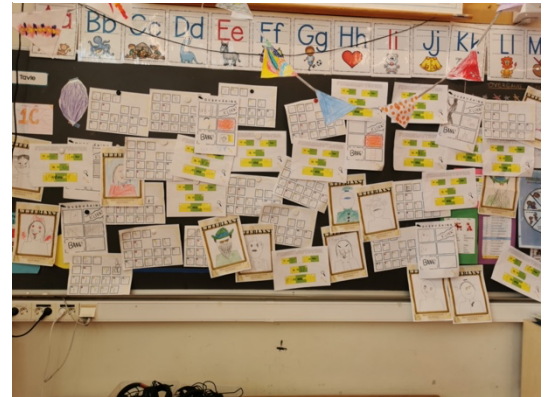
Teknologien er en del av barns livsverden fra de er små (Buckingham, 2007). Mange kommuner har som følge av utvikling innen teknologi valgt å kjøpe inn ulike læringsbrett (Atea, 2019). Ifølge Medietilsynet sin undersøkelse fra 2020 har barna mange erfaringer med ulike typer digitale tekster før de begynner på skolen. To medier som barn bruker mye er NRK-super og YouTube. Spillet Fantorangen blir også nevnt i stor grad blant både jenter og gutter (Medietilsynet, 2020). Det betyr at elevene det godt kjent med både digitale tekster og digitale spill. Internasjonal forskning viser at flere av de digitale spillene som eksisterer for undervisningsøyemed brukes til drilling (Lynch & Redpath, 2014). I PISA resultatene fra 2012 ser man at elever er gode på å lese digitale tekster, men når tekstene blir mer sammensatt og det kreves tolkning skårer de dårligere (Eriksen & Narvhus, 2013). Dette er riktignok undersøkelser gjort på 15 åringer, men det være med å danne et bilde. Det er mulig at bruken av digitale tekster og spill brukes på en måte elevene ikke kjenner igjen fra sin primærdiskurs. Forskning viser at barna forbinder teknologi hjemme med lek, læring, lagging og bygging (Palaiologou, 2014). Her ligger det en spenning mellom bruk av tekst på fritiden og i skolesammenheng (Blikstad-Balas, 2016). Jackie Mash argumenterer for at lek gjennom spill gir elever mulighet til å sette seg inn ulike narrativer, fiktive personer og kommunisere sammen gjennom tekst i en gitt skrivesituasjon. Elevene får mulighet til å utforske situasjoner som de ellers ikke hadde fått i den virkelige verden (Marsh, 2010). Aasen på sin side argumenterer for at elevene spiller for å spille, og at de ikke ser på det som en ressurs for læring (Aasen, 2010). Her kan man trekke en parallell til leken hvor de voksne ser at eleven lærer ulike ferdigheter, men eleven selv bare leker (Broström, 1997). I Språkmysteriet har jeg prøvd å lage en bro mellom de tekstene som du møter i skolen som ofte er på papir med noen

typer modaliteter, med digitale tekster som eksponerer elevene for andre modaliteter som animasjon, bilde og lyd (Sandvik, 2018). I et fysisk plassert digitalt spill gir læreren mulighet til å skape en situasjon som elevene ikke hadde opplevd i den virkelige verden (Squire & Jan, 2007). Samtidig som læreren skaper situasjoner hvor elevene kan utforske literacy på en meningsfull måte.

Del 2: Brukerveiledning for Språkmysteriet og begrunnelse for oppgavene

Denne brukerveiledning er en forklaring på hva spillet Språkmysteriet er, hvilke oppgaver man finner og utstyr man trenger (se Tabell 1). Språkmysteriet er et spill utviklet for elever i begynneropplæringen, primært 1. klasse. Det er også laget en lærerveiledning som er rettet mot lærerne. Spillet kombinerer bruken av nettsiden:

Figur 1: Bevistavla



<https://s314196.wixsite.com/spraakmysteriet> med fysiske oppgaver i klasserommet og bruk av oppgaveark. Spillet tar utgangspunkt i en rammefortelling som blir introdusert i introduksjonsvideoen. Det er for å skape konteksten for elevene. Fortellingen fortsetter når elevene går inn på de ulike sporene. Elevene bestemmer selv i hvilken rekkefølge de ønsker å finne sporene, alle sporene bidrar til en felles forståelse av historien. Sporene er gjemt rundt på nettsiden. Alle sporene kan man finne flere steder på siden. For hvert spor elevene løser henger de det opp på tavla (Figur 1: Bevistavla). Dette er for å verdsette alles bidrag og vise at oppgavene kan tolkes på forskjellig måte som er viktig i den tidlige skriveopplæringen (Graham , Skar, & Falk, 2020). Når økten er ferdig, skal læreren gå gjennom bevisene. Dette gir muligheter for å høre hva elevene har fått med seg og hvordan man kan bygge på universet videre. Det kan også illustrere for elevene at man kan tenke ganske ulik uansett om man har samme utgangspunkt. Det sier noe om hvordan vi tolker og kommuniserer gjennom tekst (Barton, 2007).

Tabell 1: Komponenter i spillet

Del av produkt	Produkt fysisk	Produkt digitalt
Læreveiledning		https://s314196.wixsite.com/spraakmysteriet/lærerveiledning
Spillet Språkmysteriet		https://s314196.wixsite.com/spraakmysteriet
Introduksjonsvideo		https://s314196.wixsite.com/spraakmysteriet/introduksjon
Avslutningsvideo		https://s314196.wixsite.com/spraakmysteriet/avsluttning
QR- koder med detektivskilt	Et klassesett med QR-koder med detektivskilt	
Forstørrelsesglass	Et klassesett med forstørrelsesglass	
Oppgaveark - Spor 1: fotsors - Spor 2: innbrudd - Spor 3: etterlysning - Spor 4: fingeravtrykk	Et klassesett per oppgaveark	Video til hvert spor ligger digitalt på nettsiden: https://s314196.wixsite.com/spraakmysteriet/oppgaver-til-spill
Fingeravtrykk	Et sett med fingeravtrykk laminert i A6 størrelse.	
Fotavtrykk	Et sett fotavtrykk laminert i A5 størrelse.	

Oppgavene i språkmysteriet

Under er en tabell (tabell 2) over oppgavene i spillet. Disse refereres til som «spor» etterfulgt av navnet på oppgaven. Oppgavens navn bygger på oppdraget elevene får på nettsiden gjennom videoene for hvert spor. Det er også opp til læreren hvordan den ønsker at elevene skal samarbeide.

Tabell 2: Oppgaver i spillet

Oppgaven	Kort beskrivelse	Mål	Kompetansemål etter 2. trinn hentet fra LK20
Intro oppgave	Lage detektivskilt	Eleven skal få eierskap til oppdraget og rollen som detektiv gjennom å bruke navnet sitt som meningsfull tekst.	<ul style="list-style-type: none"> - Trekke bokstavlyder sammen til ord under lesing og skriving - Skrive tekster for hånd og med tastatur - Uttrykke tekstopplevelser gjennom lek, sang, tegning, skriving og andre kreative aktiviteter
Spor 1	Fotspor	Elevene skal gjenkjenne grafemer. De skal erfare at når man setter grafemene sammen skaper det meningsbærende enheter.	<ul style="list-style-type: none"> - Trekke bokstavlyder sammen til ord under lesing og skriving - Skrive tekster for hånd og med tastatur
Spor 2	Innbruddet	Elevene skal utforske bruken av ulike modaliteter for å skape en tegneserie ut ifra scenarioet om innbruddet. Elevene må overføre informasjon fra en modalitet til en annen.	<ul style="list-style-type: none"> - Uttrykke tekstopplevelser gjennom lek, sang, tegning, skriving og andre kreative aktiviteter - Skrive tekster for hånd og med tastatur - Beskrive og fortelle muntlig og skriftlig
Spor 3	Etterlysning	Elevene skal utforske bruken av tegning som meningsfullt språk for å kommunisere hvordan den mistenkte ser ut ifra informasjon gitt gjennom bilder og tekst.	<ul style="list-style-type: none"> - Uttrykke tekstopplevelser gjennom lek, sang, tegning, skriving og andre kreative aktiviteter - beskrive og fortelle muntlig og skriftlig
Spor 4	Fingeravtrykk	Elevene skal se sammenhengen mellom plassering av stavelser og hvordan skape meningsbærende enheter.	<ul style="list-style-type: none"> -Trekke bokstavlyder sammen til ord under lesing og skriving - Skrive tekster for hånd og med tastatur

Intro oppgave: lage detektivskilt

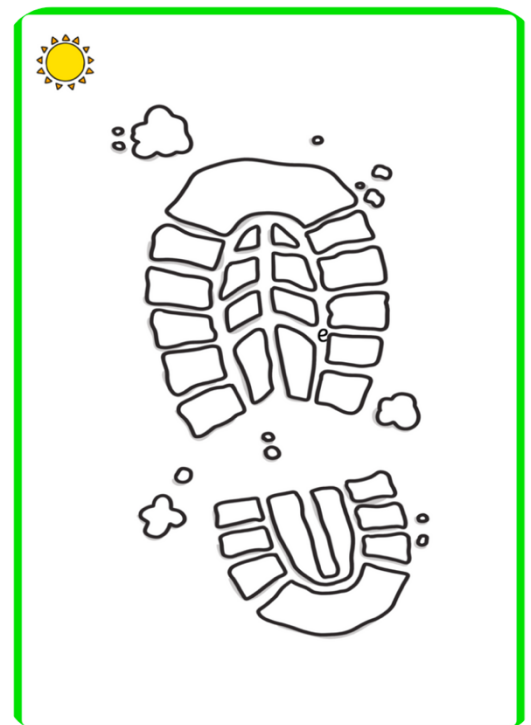
Den første introduksjonen barn har til skriving er å skrive sitt eget navn (Barton, 2007). Barn har et sterkt forhold til bokstavene i navnet sitt og det er ofte de bokstavene de først lærer

(Blair & Savage, 2006). Det er ikke alltid barna ser sammenhengen mellom bokstaver i sitt navn med andre ord og bokstaver, men det kan være en meningsfull inngang til å se at det er en kobling mellom tegnene i skriftspråket og mening (Aram, Bus, & Levin, 2005). Elevene skal selv skrive navnet sitt på sitt eget detektivskilt. Det symboliserer at de nå er detektiver i leken. De må også lage et kodenavn som skal ha samme forbokstav som navnet deres. Dette er en måte å leke sammenhengen mellom fonem og grafem i en lekende kontekst.

Spør 1: Fotspor

Oppgaven har som mål å utfordre og forsterke elevenes bevissthet rundt sammenhengen mellom fonem og grafem i skriftspråket vårt. Dette er sentralt både når elevene skal skrive og lese (Foulin, 2005) (Hagtvet, 2004) (Lyster, 2011). Innen forskning kalles denne kobling ofte det «alfabetiske prinsipp» (Høien & Lundberg, 2012). Denne oppgaven er designet for elever i den alfabetiske fasen, altså når elever begynner å forstå forbindelsen mellom lyd og bokstav (Høien & Lundberg, 2012). I den tidligere skrive- og leseopplæringen oppfordret man elevene til å se hvert tegn i språket i sammenheng med en lyd. Hver lyd blir en byggekloss som igjen er med å skape større meningsfulle enheter i ord. Å forstå denne sammenhengen og se at hver «krusedull» av en bokstav også har en lyd, som til tider forandres i sammenheng med andre lyder, er ekstremt utfordrende og krever mye arbeid.

Det er ingen logikk i hvordan bokstavene er utformet slik at man kunne fått hjelp til å huske sammenhengen mellom lyd og symbol (Lundberg & Herrlin, 2008). Det krever memorering (Karstad, 2020). Fotsporoppgaven gir elevene mulighet til å øve seg på å gjenkjenne grafemene. Mellom prikker og streker dukker det opp grafemer som elevene trenger for å kunne gjennomføre oppgaven (se figur 2: fotspor). I oppgaven er eleven nødt til å gå veien om symbol de må skrive, så avkode og så skape mening ut fra i sammenheng. Dette er en syntetisk tilnærming til språket (Lundberg & Herrlin, 2008). En utfordring er at ferske lesere og skrivere støtter seg på konteksten. Ved at elevene ikke vet hva



Figur 2: fotspor

ordene skal bli kan dette bli krevende, men det krever at eleven går veien om å avkode som er intensjonen med oppgaven.

Spør 4: Fingeravtrykk

I denne oppgaven skal eleven utfordres på litt større ortografiske enheter i form av stavelser.

Opgavearket er formet som

puslespillbrikker for å simulere tanken om at stavelser settes sammen til ord.

Elevene kan ha forståelse av at hvert enkelt grafem har et fornem og kan skrive disse ved at lærer sier hver enkelt lyd, men når eleven enten skal skrive eller lese hele ord blir det krevende med den fonologiske syntesen. Det vil si at elevene ikke kan «synge» lydene sammen (Høien & Lundberg, 2012).

Figur 3: fingeravtrykk



Forskning viser at elever trenger undervisning angående ortografiske enheter for å kunne skrive og lese ord (Ryder, Tunmer, & Greaney, 2007), men at det ikke har noen større gevinst gjennom mekanisk memorering (Ehri, 2005). Et annet element i denne oppgaven er at elevene må sette riktig stavelse på riktig sted for å skape et meningsfylt ord og setning (Lundberg & Herrlin, 2008) (Se figur 3: fingeravtrykk). Det kan skape utfordringer for de elevene som akkurat har forstått det alfabetiske prinsipp. Det er derfor essensielt at læreren har tid og mulighet til å veilede elevene. Grunnen til at elevene selv må velge hvor de setter inn stavelsene er fordi jeg ønsker at elevene skal ta stilling til hva som gir mening og ikke.

Spør 3: Etterlysningsoppgave

Forskning viser at elever i begynneropplæringen bygger sin verden på mange ulike modaliteter (Stifoss-Hansen, 2010) (Soundy & Drucker, 2010). Dette kan man bruke som en ressurs for å arbeide med mer aktuell og bredere form for lese- og skriveopplæring. Tegning er en måte å utrykke forståelse og mening gjennom en grafisk fremstilling som både aktiverer deres følelser og fantasi (Soundy & Drucker, 2010). Tegning er det barn har av skriftlig uttrykksformer før de tilegner seg verbal skrift. Det brukes flittig i begynneropplæringen som

en modalitet som støtter verbalspråket, men ikke som den modaliteten som har hovedansvaret for kommunikasjonen (Stifoss-Hansen, 2010). I denne oppgaven skal elevene tegne hvordan de tror den mistenkte ser ut. De får noen verbalspråklige hint, men mest visuelle hint. Dette krever at eleven først må forstå den multimodale teksten som videoen på sporet er, og så omsette informasjonen om til en ny modalitet. Dette viser at lesing er en skapende prosess, hvor eleven ikke bare skal motta, men må skape mening innenfor leken av å være detektiv (Runestand, 2018).

Spor 2: innbruddet

I klasserommet brukes det meste av tiden på å lære, lese og skrive med bruk av verbalspråk (McVicker, 2018) (Thomsen, 2018). I en verden hvor det meste blir formidlet gjennom verbal og visuell tekst er det essensielt å lære hvordan ulike modaliteter kan brukes sammen for å skape en meningsfull tekst (Løvland, 2010). Tegneserier er strukturert med mange ulike typer symbolspråk, fra ulike type fonter, bobler, farger, former og tegninger. Det krever mye av en leser å få med seg all informasjon i en tegneserie. Det kan derfor være lurt å arbeide med å bli bevisst de ulike modalitetene ved å skape tegneserier selv (Løvland, 2010). Tegneserien kan leses på mange nivåer. Det vil si, de som kan lese dem kan både få med seg teksten i bobler og lydsspråk, men de som kan avkode noen ord eller ingen kan ha glede av å lese bildene (McVicker, 2018). Det er mange barn som før de begynner på skolen har sett ulike type tegneserier (McVicker, 2018). De er også kjent med figurer som har sin opprinnelse i blader slik som i Donald Duck (Walt, 1974). Det har også kommet mange nye tegneserieblader og grafiske romaner for yngre barn, som for eksempel «Nordlys» (Falch, 2018) og «Hvordan er det å være voksen?» (Fiske, 2021). De spenner mellom Fantasy til realistiske historier.

Del 3: Kort om designprosessen og etiske retningslinjer

Designprosessen

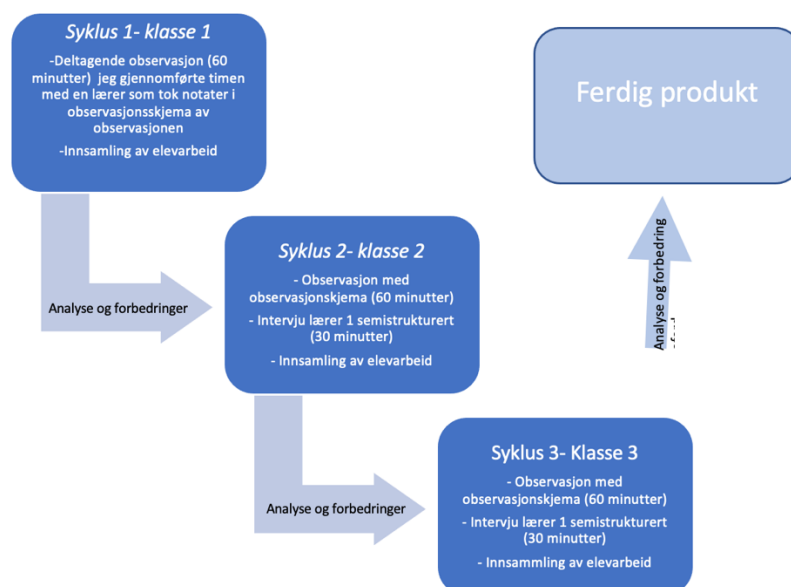
I min masteroppgave skal jeg bruke pedagogisk designforskning som forskningsstrategi for å utvikle læringsproduktet mitt Språkmysteriet (Bjørndal, 2013). Denne type strategi har som mål å systematisk undersøke prosessen rundt utvikling, utprøving og evaluering av et læringsprodukt. Designet er bygget på teori som jeg har skrevet om her, men blir utviklet og

forbedret i samarbeid med praksisfeltet (Bjørndal, 2013). Jeg har prøvd produktet i tre ulike klasser hvor to av klassene var på samme skole (syklus 1 og 2) og på en annen skole i syklus 3. Utvalget jeg har gjort meg er et strategisk utvalg. Det vil si jeg har gjort et utvalg ut ifra noen kriterier. Dette ser man i tabellen under i tabell 3(Thagaard, 2018).

Må være lærer i 1. klasse	<ul style="list-style-type: none"> •Lærerens må ha relasjon til elevene til at den kan veiledene elevene på en god måte gjennom skriveprosessen •Den har en klasseledelse som elevene er vant.
Må ha norsk som undervisningsfag	<ul style="list-style-type: none"> •Den vet hva som ingår i tidlig skrive- og lese opplæring for å kunne veilede på en god måte. •For at å kunne komme med innspill på bakgrunn av norsk didaktikk
Må ha tilgang til læring Brett dekning 1:1	<ul style="list-style-type: none"> •Elevene må være kjent med brettet og kan manøvrere seg frem •Lærer har noe form for kompetanse når det kommer til bruk av læring Brett
Må være minst 20 elever i klassen	<ul style="list-style-type: none"> •For at at det ikke blir for store forskjeller mellom gruppene med tanke på veiledning og oppfølging.

Tabell 3: Strategisk utvalg

Under ser man en tabell over fremgangen i min designprosess og hvilke innsamlingsmetoder jeg har benyttet meg av i hver syklus. Metode, kategorisering og analyse av intervju, observasjon og elevarbeid blir presentert i muntlig del. Intervjuguide og observasjonsskjema er lagt til som vedlegg (vedlegg 3 og vedlegg 5).



Tabell 4: Sykluser

Etiske retningslinjer

Alle informanter fikk tilsendt informasjon (vedlegg 1) om prosjektet og samtykkeskjema (vedlegg 4) før oppstart av observasjon og intervju. De fikk også informasjon på stedet om at de kunne trekke seg uten spørsmål om de ønsket det. Elevene som deltok i studien er under 18 år og kan ikke selv godkjenne deltagelse. Alle observasjoner av elever er derfor anonymisert og kan ikke knyttes til enkelt-elever. Elevarbeidene er også anonymisert. Prosjektet er godkjent av NSD (se vedlegg 2). Hverken elever eller lærere legger igjen noen digitale spor på nettsiden i form av passord, innlogging ect. Oppbevaring materiell er beskrevet i ROS-analysen (vedlegg 7). Opphavsrett for innhold i spillet er beskrevet i vedlegg 5.

Kilder

- Aram, D., Bus, A., & Levin, I. (2005, 07). Writing starts with own name writing: From scribbling to conventional spelling in Israeli and Dutch Children. *Applied psycholinguistics*.
- Aasen, A. J. (2010). Kapittel 16: Dataspel som tilnærming til multimodal tekstkompetanse. In E. S. Tønnessen (red.), *Sammensatte tekster: barns tekstkompetanse*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Atea. (2019). *Pedagogisk bruk av IKT i grunnskolen - perspektiver fra teori og praksis*. Oslo: Atea.
- Barton, D. (2007). *Literacy; An introduction to the ecology of written language*. UK: Blackwell publishing.
- Bjørndal, K. E. (2013). Kapittel 14: Pedagogisk designforskning- en forskningsstrategi for å fremme bedre undervising og læring. In M. Brekke, & T. Tiller, *Læreren som forsker; innføring i forskningsarbeid i skolen* (pp. 246-259). Oslo: universitetsforlaget.
- Blair, R., & Savage, R. (2006). Name writing but not environmental print recognition is related to letter-sound knowledge and phonological awareness in pre-readers. *Reading and writing*.
- Blikstad-Balas, M. (2016). *Literacy i skolen*. Oslo: Universitetsforlaget .
- Brostrom , S. (1997, vår). Children's play: Tolls and Symbols in frame play. *Early Years*, pp. 16-21.
- Buckingham, D. (2007, 04 01). Digital media literacies: Rethinking media education in the age of the internet. *Research in comparative and international education*.
- Ehri, L. (2005). Developing of sight word reading: phases and findings. In I. Snowling, & C. Hulme (red.), *The science of reading: A handbook*. Oxford, UK: Blackwell Publishing.
- Eriksen , A., & Narvhus, E. K. (2013). Kapittel 8 Digital lesing. In M. Kjærnsli, & R. V. Olsen (red.), *Fortsatt en vei å gå; norske elevers kompetanse i matematikk, naturfag og lesing i PISA 2012* (pp. 201-217). Oslo: Universitetsforlaget.
- Falch, M. (2018). *Nordlys*. Oslo: Egmont Kids Media Nordic AS.
- Fiske, A. (2021). *Hvordan er det å være voksen?* Oslo: Cappelen Damm AS.
- Foulin, J. N. (2005, 03). Why is letter-name knowledge such a good predictor of learning to read? *Reading and writing* , pp. 129-155.
- Gee, J. (2015). *Social linguistics and literacies: ideology in discourses*. England: Routledge.
- Graham , S., Skar, G. B., & Falk, D. Y. (2020, 08 09). Teaching writing in the primary grades in Norway a national survey. *Reading and writing* , pp. 529-563.
- Hagtvet, B. E. (2004). *Språkstimulering. Tale og skrift i førskolealderen*. Oslo: Cappelen Akademiske Forlag .
- Haug , P. (2015, 12 15). Seksårsreforma - Om innføringa av seks års alder for skulestart og tiårig obligatorisk grunnskule. *Norsk pedagogisk tidsskrift*.
- Høien, T., & Lundberg, I. (2012). *Dysleksi; fra teori til praksis*. Oslo: Gyldendal.
- Håland, A., Hoem, T. F., & McTigue, E. M. (2019, 08 07). Writing in the first grade: The Quantity and Quality of Practices in Norwegian classrooms. *Early childhood education journal*, pp. 63-74.
- Hogsnes, H. D., & Moser, T. (2014, 4 24). Forståelser av gode overganger og opplevelse av sammenheng mellom barnehage, skole og skolefritidsordning. *TIDSSKRIFT FOR NORDISK BARNEHAGEFORSKNING/NORDIC EARLY CHILDHOOD EDUCATION RESEARCH JOURNAL*, pp. 1-24.

- Hope, G. K., Bringham, G. E., & Wasik, B. A. (2012, 05 20). Writing in early childhood classrooms: Guidance for best practices. *Early childhood education*.
- Horst, J. L. (2022). *Operasjon sirkus; detektivbyrå nr. 2*. Oslo : Bonnier Norsk Forlag.
- Karstad, T. (2020). *Kreativ og begrepsbesert skriftspråkstilnærming*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Kirsten, P., Andreassen, B., & Michaelsen, E. (2018). Den viktige begynneropplæringen; Aktuelle fagområder og kritiske perspektiver. In K. Palm, & E. Michaelsen (red.), *Den viktige begynneropplæringen* (pp. 13-28). Oslo: Universitetsforlaget.
- Kress, G. (2010). *Multimodality; A social approach to contemporary communication*. Oxon: Routledge.
- Løvland, A. (2010, 03). Multimodaliteter og multimodale tekster . *tidsskriftet; viden om læsning*, pp. 1-5.
- Lundberg, I., & Herrlin, K. (2008). *God leseutvikling*. Oslo: Cappelen akademiske forlag.
- Lynch, J., & Redpath, T. (2014). Smart technologies in early years literacy education: A meta-narrative of paradigmatic tensions in ipad use in an australian preparatory classrooms. *Journal of early childhood literacy*, pp. 148-176.
- Lyster, S.-A. H. (2011). *Å lære og lese og skrive; individ i kontekst* . Oslo: Gyldendal akademisk .
- Marsh, J. (2010). Young children's play in online virtual worlds. *Journal of early childhood research*, pp. 23-39.
- Mcvicker, C. (2018, 08 15). Visual literacy and learning to read: using comic strips for reading instruction. *Journal of visual languages and computing*.
- Medietilsynet. (2020). *Foreldre og medier; en kartlegging av foreldres erfaringer med 1.17 åringers digitale medievaner*. Oslo : Medietilsynet.
- OECD. (2000). *Literacy in the information age; Final report of the international adult literacy survey*. Frankrike : OECD.
- Olsen, R. V., Hopfenbeck, T. N., & Lillejord, S. (2013, 12 19). Elevenes lærings situasjon etter Kunnskapsløftet. *Norsk pedagogisk tidsskrift*.
- Palaiologou, I. (2014, 06 24). Childrens under five and digital technologies: implications for early years pedagogy. *European early childhood education research journal*, pp. 1752-1807.
- Palm, K., & Michaelsen (red.), E. (2018). *Den viktige begynneropplæringen; en forskningsbasert tilnærming*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Runestand, A. S. (2018, 4 4). Pedagogiske skjermttekster i begynneropplæringa i et literacyperspektiv. *Norsk pedagogisk tidsskrift*, pp. 325-336.
- Ryder, J. F., Tunmer, W. E., & Greaney, K. T. (2007, 07 04). Explicit instruction in phonemic awareness and phonemically based decoding skills as an intervention strategy for struggling readers in whole language classrooms. *Reading and writing*, pp. 349-369.
- Sandvik, M. (2018). 1:1 ipad i den første lese og skriveopplæringen. In K. Palm, & E. Michaelsen, *Den viktige begynneropplæringen: en forskningsbasert tilnærming* (pp. 91-111). Oslo: Universitetsforlaget.
- Skjelbred, D. (2010). *Fra fadervår til facebook; skolens lese og skriveopplæring i et historisk perspektiv* . Oslo: Fagbokforlaget.
- Solheim, R., & Falk, D. Y. (2021). Skriveutvikling og skrivekompetanse. Funksjonelle og formålsretta perpektiv på den første skriveopplæringa. In L. Jølle, A. S. Larsen, H. Otnes, & L. I. Aa, *Morsmålsfaget som fag og forskningsfelt i nord* (pp. 199-221). Oslo: Universitetsforelaget.

- Soundy, C. S., & Drucker, M. F. (2010, 02 16). Picture Partners: A co-creative journey into visual literacy. *Early Childhood Education*, pp. 447-460.
- Squire, K. D., & Jan, M. (2007, 02). Mad city mystery: developing scientific argumentation skills with a place-based augmented reality game on handheld computers. *Journals of science education and technology*, pp. 5-29.
- Stifoss-Hansen, A. (2010). Multimodal tekstskapning. In E. S. Tønnessen, & M. Vollan, *Begynneropplæring i en sammensatt tekstkultur* (pp. 108-134). Kristiansand: Høyskoleforlaget.
- Tønnessen, E. S. (2010). *Samensatte tekster; barn tekstpraksis*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Thagaard, T. (2018). *Systematikk og innlevelse: en innføring i kvalitative metoder; 5 utgave*. Bergen: Fagbokforlaget.
- Thomsen, J. (2018, 01). Comics, Collage and cryons: The power of composing with image. *English Journal*, pp. 56-61.
- Udir. (2020, 8 1). *Grunnleggende ferdigheter*. Retrieved from Udir.no: <https://www.udir.no/lk20/overordnet-del/prinsipper-for-laring-utvikling-og-danning/grunnleggende-ferdigheter/?lang=nob>
- Udir. (2020, 08 01). *Læreplan i norsk (NOR01-06)*. Retrieved from udir: https://www.udir.no/lk20/nor01-06?_gl=1*1tkz905*_ga*MTg2NTg3NjUyMC4xNjUxNTY4MTA1*_ga_V44YGS4HD3*MTY1MTU2ODEwNC4xLjEuMTY1MTU2ODMwNS4w
- Udir. (2020, 8 1). *Tverrfaglig temaer*. Retrieved from udir: <https://www.udir.no/lk20/nor01-06/om-faget/tverrfaglige-temaer?lang=nob&TilknyttedeKompetansemal=true&anchorId=TT2#TT2>
- UNESCO. (2022, 05 03). *Literacy*. Retrieved from Unesco: <https://en.unesco.org/themes/literacy>
- Vasques, V. M., Janks, H., & Comber, B. (2019, 05). Critical literacy as a way of being and doing. *Research and policy*, pp. 1-10.
- Walsh, G., Sproule, L., McGuinness, C., Trew, K., Rafferty, H., & Sheehy, N. (2006, 07). An appropriate curriculum for 4-5 year old children in Northern Ireland: Comparing Play-based and formal approaches. *Early Years*, pp. 201-221.
- Walt, D. (1974). *Jeg, Donald Duck*. Oslo: Hjemmet.
- Widmark, M. (2021). *Detektivmysteriet*. Oslo: Cappelen Damm.

Vedlegg

Informasjon om prosjektet (vedlegg 1)

Vil du delta i forskningsprosjektet

Språkmysteriet- et spill for å utvikle literacy i begynneropplæringen

Dette er et spørsmål til deg om å delta i et forskningsprosjekt hvor formålet er å prøve ut spillet «språkmysteriet» som undervisningsopplegg i norsk i første klasse. I dette skrive gir vi deg som lærer informasjon om hva deltagelse vil innebære.

Formål

Jeg heter Maren Werner og studerer master i begynneropplæring på ~~OsloMet~~. Dette prosjektet er min masteroppgave. Jeg ønsker å se om spiller «språkmysteriet» kan være en måte for lærere å arbeide med literacy i begynneropplæringen. Jeg ønsker derfor å observere klassen mens de gjennomfører spillet og samle inn elevarbeid. I etterkant ønsker jeg å intervju læreren for å få innblikk i brukervennlighet, engasjement og innspill fra lærere.

Hvem er ansvarlig for forskningsprosjektet?

Maren Werner er ansvarlig student for prosjektet.

Tuva Bjørkvold er ansvarlig veileder for prosjektet.

Hvorfor får du spørsmål om å delta?

Spillet er laget for elever i første klasse, det er derfor hensiktsmessig å teste spillet på denne aldersgruppen. Det er viktig for meg å observere hvordan elever i denne aldersgruppen reagerer og bruker spillet og hvordan lærere opplever å drive undervisning om literacy på denne måten. Jeg ønsker derfor å observere klassen og intervjuet læreren for klassen etter de har prøvd spillet.

Hva innebærer det for å delta i studien?

- Forskningen innebærer at klassen/gruppen spiller spillet i skoletiden, og jeg intervjuer deg som lærer etter timen. Intervjuet er beregnet til å vare ca. 45 minutter.
- Det vil bli benyttet lydopptak under intervjuet. Etter intervjuet vil lydopptaket transkriberes, anonymiseres og deretter slettes.
- Intervjuet vil blant annet handle om hvordan du opplevde å bruke spiller, hvordan klassen så ut til å oppleve spillet, og om du har forslag til forbedringer.

Det er frivillig å delta

Det er frivillig å delta på prosjektet. Hvis du velger å delta, kan du når som helst trekke samtykket tilbake uten å oppgi noen grunn. Alle dine personopplysninger vil bli da bli slettet. Det vil ikke ha noen negativ konsekvens for deg hvis du ikke vil delta eller senere velger å trekke deg.

Hva skjer med opplysningene dine når vi avslutter forskningsprosjektet?

Opplysningene anonymiseres når prosjektet avsluttes/oppgaven er godkjent. Planen er å avslutte ca. juni 2022. Personopplysninger og lydopptak vil bli slettet.

Dine rettigheter

Så lenge du kan identifisere datamaterialet, har du rett til:

- Innsyn i hvilke personopplysninger som er registrert om deg, og å få utlevert en kopi av opplysningene.

- Å få rettet personopplysningene om deg.
- Å få slettet personopplysninger om deg.
- Å sende klage til Datatilsynet om behandling av dine personopplysninger.

Hva gir oss rett til å behandle personopplysninger om deg?

Vi behandler opplysninger om deg basert på samtykket.

På oppdrag fra Oslomet (behandlingsansvarlig institusjon)/ Maren Werner (student) har NSD – Norsk senter for forskningsdata AS vurdert at behandlingen av personopplysninger i dette prosjektet er i samsvar med personvernregelverket.

Hvor kan jeg finne ut mer?

Hvis du har spørsmål til studien, eller ønsker å benytte deg av dine rettigheter, ta kontakt med:

- Maren Werner
- E-post: s314126@oslomet.no
- Telefon: 96512433
- Tuva Bjørkvold (veileder)
- E-post: tuvbj@oslomet.no

Hvis du har spørsmål knyttet til NSD sin vurdering av prosjektet, kan du ta kontakt med:

- NSD – Norsk senter for forskningsdata AS på E-post (personvertjenesten@nsd.no) eller på telefon: 55 58 21 17.

Med vennlig hilsen

Student

Maren Werner

Godkjenning fra NSD (vedlegg 2)

Vurdering

☰ 24.01.2022 ▾ 

Referansenummer

419593

Prosjekttittel

Språkmysteriet- et spill for å utvikle literacy i begynneropplæringen

Behandlingsansvarlig institusjon

OsloMet – storbyuniversitetet / Fakultet for lærerutdanning og internasjonale studier / Institutt for grunnskole- og faglærerutdanning

Prosjektperiode

01.01.2022 - 30.12.2022

[Meldeskjema](#) 

Dato

24.01.2022

Type

Standard

Kommentar

Det er vår vurdering at behandlingen av personopplysninger i prosjektet vil være i samsvar med personvernlovgivningen så fremt den gjennomføres i tråd med det som er dokumentert i meldeskjemaet med vedlegg den 24.01.2022, samt i meldingsdialogen mellom innmelder og personverntjenester. Behandlingen kan starte.

DEL PROSJEKTET MED PROSJEKTANSVARLIG

For studenter er det obligatorisk å dele prosjektet med prosjektansvarlig (veileder). Del ved å trykke på knappen «Del prosjekt» i menylinjen øverst i meldeskjemaet. Prosjektansvarlig bes akseptere invitasjonen innen en uke. Om invitasjonen utløper, må han/hun inviteres på nytt.

TYPE OPPLYSNINGER OG VARIGHET

Prosjektet vil behandle alminnelige kategorier av personopplysninger frem til 30.12.2022

LOVLIG GRUNNLAG

Prosjektet vil innhente samtykke fra de registrerte til behandlingen av personopplysninger. Vår vurdering er at prosjektet legger opp til et samtykke i samsvar med kravene i art. 4 og 7, ved at det er en frivillig, spesifikk, informert og utvetydig bekreftelse som kan dokumenteres, og som den registrerte kan trekke tilbake. Lovlig grunnlag for behandlingen vil dermed være den registrertes samtykke, jf. personvernforordningen art. 6 nr. 1 bokstav a.

PERSONVERNPRINSIPPER

Personverntjenester vurderer at den planlagte behandlingen av personopplysninger vil følge prinsippene i personvernforordningen om:

lovlighet, rettferdighet og åpenhet (art. 5.1 a), ved at de registrerte får tilfredsstillende informasjon om og samtykker til behandlingen formålsbegrensning (art. 5.1 b), ved at personopplysninger samles inn for spesifikke, uttrykkelig angitte og berettigede formål, og ikke behandles til nye, uforenlige formål dataminimering (art. 5.1 c), ved at det kun behandles opplysninger som er adekvate, relevante og nødvendige for formålet med prosjektet lagringsbegrensning (art. 5.1 e), ved at personopplysningene ikke lagres lengre enn nødvendig for å oppfylle formålet

DE REGISTRERTES RETTIGHETER

Så lenge de registrerte kan identifiseres i datamaterialet vil de ha følgende rettigheter: åpenhet (art. 12), informasjon (art. 13), innsyn (art. 15), retting (art. 16), sletting (art. 17), begrensning (art. 18), underretning (art. 19), dataportabilitet (art. 20).

Personverntjenester vurderer at informasjonen om behandlingen som de registrerte vil motta oppfyller lovens krav til form og innhold, jf. art. 12.1 og art. 13.

Vi minner om at hvis en registrert tar kontakt om sine rettigheter, har behandlingsansvarlig institusjon plikt til å svare innen en måned.

FØLG DIN INSTITUSJONS RETNINGSLINJER

Personverntjenester legger til grunn at behandlingen oppfyller kravene i personvernforordningen om riktighet (art. 5.1 d), integritet og konfidensialitet (art. 5.1 f) og sikkerhet (art. 32).

Nettskjema er databehandler i prosjektet. NSD legger til grunn at behandlingen oppfyller kravene til bruk av databehandler, jf. art 28 og 29.

DE REGISTRERTES RETTIGHETER

Så lenge de registrerte kan identifiseres i datamaterialet vil de ha følgende rettigheter: åpenhet (art. 12), informasjon (art. 13), innsyn (art. 15), retting (art. 16), sletting (art. 17), begrensning (art. 18), underretning (art. 19), dataportabilitet (art. 20).

Personverntjenester vurderer at informasjonen om behandlingen som de registrerte vil motta oppfyller lovens krav til form og innhold, jf. art. 12.1 og art. 13.

Vi minner om at hvis en registrert tar kontakt om sine rettigheter, har behandlingsansvarlig institusjon plikt til å svare innen en måned.

FØLG DIN INSTITUSJONS RETNINGSLINJER

Personverntjenester legger til grunn at behandlingen oppfyller kravene i personvernforordningen om riktighet (art. 5.1 d), integritet og konfidensialitet (art. 5.1 f) og sikkerhet (art. 32).

Nettskjema er databehandler i prosjektet. NSD legger til grunn at behandlingen oppfyller kravene til bruk av databehandler, jf. art 28 og 29.

For å forsikre dere om at kravene oppfylles, må dere følge interne retningslinjer og/eller rådføre dere med behandlingsansvarlig institusjon.

MELD VESENTLIGE ENDRINGER

Dersom det skjer vesentlige endringer i behandlingen av personopplysninger, kan det være nødvendig å melde dette til oss ved å oppdatere meldeskjemaet. Før du melder inn en endring, oppfordrer vi deg til å lese om hvilke type endringer det er nødvendig å melde: <https://www.nsd.no/personverntjenester/fyller-ut-meldeskjema-for-personopplysninger/melde-endringer-i-meldeskjema>

Du må vente på svar fra oss før endringen gjennomføres.

OPPFØLGING AV PROSJEKTET

Personverntjenester vil følge opp ved planlagt avslutning for å avklare om behandlingen av personopplysningene er avsluttet.

Lykke til med prosjektet!

Intervjuguide

Introduksjon

Formålet med intervjuet

Jeg ønsker å intervju læreren som var til stede i timen der klassen har testet spillet «Språkmysteriet». Grunnen til at jeg vil intervju læreren er

Generell informasjon om intervjusituasjonen:

- Lydopptak vil bli benyttet
- Hvordan prosessen vil foregå- lydopptak, transkribering, oppbevaring av datamateriale, osv.
- Anonymisering. Informanten kan trekke seg når som helst uten grunn.
- Dersom informanten har spørsmål underveis, blir det anledning for å stille spørsmål.

Jeg tar utgangspunkt i følgende temaer og spørsmål:

Oppstart av spill i plenum med elevene

- La oss ta det fra oppstarten av spillet. Fortell hva du gjorde under oppstarten.
- Hvordan var det å introdusere spillet?
- Hvordan følte du elevene forstod oppstarten?
- Hvordan følte du elevene forstod spillet?

Veiledning av elevene

- Etter oppstarten gikk du rundt blant elevene. Hva måtte du hjelpe dem med?
- Hvordan syns du det var å svare på spørsmålene til elevene?
- Var det noe som du fikk spørsmål om mange ganger?
- Hvordan opplevde du at elevene syntes det var?

Brukervennlighet

- Hvordan var det å forklare spillet?
- Hvordan var det å veilede elevene i hvordan spillet fungerte?
- Hvordan syns du plattformen (nettsiden) fungerte?

Relevans for elevens læring

- Hvordan kan dette spillet ha relevans for elevens læring?
- Hva tenker du elevene lærer gjennom dette spillet?
- Hvordan kan du som lærere påvirke elevens læring i kombinasjon med dette spillet?

Avslutning av aktivitet

- Hvordan var det å avslutte timen?
- Hvordan kan du bruke spillet videre?
- Hvordan tenker du man kan bruke spillet over en lengre periode?

Videre utvikling

- Hvordan kunne man brukt spillet på en annen måte?
- Hvordan kan man utvikle spillet videre?

Eventuelt spørsmål og kommentarer

- Har du noen spørsmål eller noe annet som du ønsker å legge til?

Samtykkeerklæring (Vedlegg 4)

Samtykkeerklæring

Jeg har mottatt og forstått informasjon om prosjektet Språkmysteriet- et spill for å utvikle literacy i begynneropplæringen», og har fått anledning til å stille spørsmål. Jeg samtykker til:

å delta i intervjuet

å bli observert i undervisning

Jeg samtykker til at mine opplysninger behandles frem til prosjektet er avsluttet

(Signert av projektdeltager, dato)

Observasjonsskjema (vedlegg 5)

Periode	Hva skal du observere?	Notat
Oppstart med lærer	Du skal se på om elevene følger med på innledningen. Du skal stå foran i klasserommet og ser på om elevene har ansiktet mot instruksjonen. Blir det stilt spørsmål? Hvordan ser ansiktsuttrykkene ut?	
Elevene skal begynne å spille	Se hvordan elevene sett i gang med spillet.	Rett inn:
		Rekker opp hånda:
		Gjør andre ting:

		Spør deg om hjelp:
		Hjelper hverandre:
Elevene spiller spillet	Se om elevene går rett inn på en oppgave eller om de går ut og inn før de begynner på en oppgave. Skjønner de at den røde pilen betyr tilbake. Går de videre på grønt til start. Gå rundt å observer.	
Hvilken oppgave begynner elevene med?	Se hvilken oppgave elevene begynner med. Sett tellestreker på de oppgavene du ser de begynner med.	Overvåking:
		Fotspor:
		Mistenkt:
		Vitne:

Tekniske feil som du legger merke til gjennom timen	Er det noe elevene sliter med å trykke på. Hopper de ut av programmet. Går de seg vill.	
Når elevene har kommet i gang.	Er det noen som begynner å gjøre andre ting? Er det noen som bare blir sittende uten å si noe? Er det noen som bare klikker seg rundt, uten å begynne på en oppgave? Hvordan samarbeider de? Hvordan snakker de om de ulike oppgavene?	

Hva skjer når lærer avslutter aktivitet?	Hvordan reagerer elevene når lærer avslutter aktivitet?	
--	---	--



Egenerklæring om opphav i entreprenøriell masteroppgave

Studenten(e) som gjennomfører entreprenøriell masteroppgave, skal fylle ut en egenerklæring, undertegne denne og levere sammen med den skriftlige delen av masteroppgaven. Hensikten er å klargjøre hva som er studenten(e)s eget verk, og hva som er gjort i samarbeid med andre. Der to eller tre studenter samarbeider, skal det ikke skilles på hvilken student som har gjennomført ulike sider ved masteroppgaven. Om et punkt ikke er aktuelt, skal dette stå tomt.

1. Arbeid som er gjort av studenten(e) alene i masterprosjektet

- Historien

- Lærerveiledning

- Nettsiden til spillet

- Utformet nettsiden basert på en tom mal fra www.wix.com

- skap: procreate

- Bord: procreate

- Stol til skrivebord: procreate

- Bøker i hylle: procreate

- Fingeravtrykk: Bilde og procreate

- Førstørrelseglass: procreate

- Vase: procreate

- Lampe: procreate

Oppgaveark- Alle oppgavearkene har jeg utformet selv ved bruk av ulike åpne ressurser på nett som Canva og Twinkle. Jeg har brukt Procreate som tegneverktøy som betyr at jeg har tegnet det fra bunnen selv.

Detektivskilt

Logo: Procreate

Font: Canva

Former: Canva

Spor 1: Fotspor

Fotspor: Twinkle

Ikoner på fotspor og oppgaveark: Twinkle

Font: Twinkle

Former: Twinkle

Spor ikon: Power Point

Spor 2: Innbruddet

Tegneserie mal: Procreate

Font: Canva

Spor 3: Etterlysning

Omriss av mann: Procreate

Ramme: Procreate

Spør 4: Fingeravtrykk

Fingeravtrykk: canva
Ikoner: Twinkle
Spør ikon: Power Point
Brikker puslespill: Procreate

Font: canva
Former: Twinkle

Video: Jeg har satt sammen alle videoer til oppgaver og introduksjon og autro selv. Jeg har brukt ulike programvare for dette,

Spør 1: Fotspor

Video og animasjon: Power Point
Lyd: Min stemme

Spør 2: Innbruddet

Video og animasjon: Power Point
Lyd: Min stemme

Spør 3: Etterlysning

Video og animasjon: Power Point
Lyd: Min stemme

Spør 4: Fingeravtrykk

Video og animasjon: Power Point
Lyd: Min stemme

Intro video

Karakterer Vilje og Tim: Adobe Animator og Adobe Illustrator
Lyd og film av karakterer: Adobe Animator
Video av hvordan spille: Power Point og Movie Maker
Lyd: Min stemme

Autro video:

Karakterer Vilje og Tim: Adobe Animator og Adobe Illustrator
Lyd og film av karakterer: Adobe Animator
Video av hvordan avslutte: Power Point og Movie Maker
Lyd: Min stemme

2. Arbeid som er gjort i samarbeid med andre i masterprosjektet
Vi har hatt to seminarer med de andre studentene hvor de kom med forslag og tilbakemeldinger på produktet. Her har jeg fått hjelp til endring på problemstilling.

3. Arbeid som er gjort etter instruks fra studenten(e) i masterprosjektet
 - Observasjon klasse 1: Jeg spurte en lærer om den vill observere meg som gjennomførte gjennomkjøring av prosjektet. Læreren fikk instruksjon hvordan observasjonsskjema fungerte, og hva den skulle se etter.
 - Intervju og observasjon av klasse 2 og 3: to ulike lærere gjennomførte utprøving av produktet samt intervju i etterkant av utprøving.
4. Arbeid som er gjort av andre i masterprosjektet
 - *Utenom hjelp til å prøve ut produktet og intervju har jeg gjort alt selv.*
5. Bilder, grafikk, tegninger, layout, o.a. som er anvendt i produktet, men ikke produsert direkte til masterprosjektet

Nettsiden til spillet

Tre: laminat gulv panorama tre bakgrunn tekstur (2022)

(<https://www.shutterstock.com/nb/image-photo/laminate-floor-panoramic-wooden-background-texture-754051930>)

Stol ved bord: Brown Leather Armchair - Old Fashioned Armchair, HD Png Download (2022)
https://www.kindpng.com/imgv/TmoRwox_brown-leather-armchair-old-fashioned-armchair-hd-png/

Korktavle: Path: /24/cork-board-png/1372627161.jpg (2022).

<https://cutewallpaper.org/download.php?file=/24/cork-board-png/1372627161.jpg>

Teppe: Carpet PNG Clipart (2022) <https://www.pngmart.com/image/110438>

Kommode: Table Furniture Chest Drawer Cabinetry, Nordic wood lockers, kitchen, furniture, drawer png (2022). <https://www.pngwing.com/en/free-png-brpic>

Skrivebord: Wooden table with drawers isolated on white background, work a clipping path. (2022) <https://www.canstockphoto.com/wooden-table-with-drawers-44526501.html>

Data: Laptop Hotspot Icon, Cartoon computer, cartoon Character, computer, cloud Computing png (2022) <https://www.pngwing.com/en/free-png-bwzmg>

Hylle: Estante Estante De Madera Pequeña, Casa Fresca De Dibujos Animado (2022)
https://es.pngtree.com/freepng/wooden-cartoon-home-shelf_4733465.html

Camelt bilde: File Path: /24/black-and-white-photography-hd/137034586.jpg (2022).
<https://cutewallpaper.org/download.php?file=/24/black-and-white-photography-hd/137034586.jpg>

Bilde med spor: Detective board cops crime investigation plan vector image (2022),
<https://www.vectorstock.com/royalty-free-vector/detective-board-cops-crime-investigation-plan-vector-32263793>

Etterlyst plakot: John Dillinger Wanted Dead or Alive vintage retro poster (2022).
<https://www.alamy.com/stock-photo-john-dillinger-wanted-dead-or-alive-vintage-retro-poster-135762880.html?pv=1&stamp=2&imageid=33F8C3C2-5973-4910-9284-B21D2A738451&p=66052&n=0&orientation=0&pn=1&searchtype=0&IsFromSearch=1>

Fotspor: Footprints silhouettes barefoot steps prints vector image (2022).
<https://www.vectorstock.com/royalty-free-vector/footprints-silhouettes-barefoot-steps-prints-vector-23982215>

Kart: vector World map Brown Cardboard paper cut style. (2022).

<https://www.shutterstock.com/nb/image-vector/vector-world-map-brown-cardboard-paper-224665897>

Saks: Red Scissors Open Wide Isolated on White (2022)

<https://www.alamy.com/red-scissors-open-wide-isolated-on-white-image240907098.html>

Mobil: Mobile Phone PNG Image (2022). <https://lovepik.com/image-400215421/mobile-phone.html>

Handlepose: Red shopping bag vector image (2022).

<https://www.vectorstock.com/royalty-free-vector/red-shopping-bag-vector-1634040>

Avis utklipp: Vintage newspaper, news articles newsprint magazine old design, brochure newspaper pages, paper retro journal vector grunge template Premium Vector (2022).

https://www.freepik.com/premium-vector/vintage-newspaper-news-articles-newsprint-magazine-old-design-brochure-newspaper-pages-paper-retro-journal-vector-grunge-template_9433152.htm

Bullet avis: Rolled Newspaper With The Headline Press Release (2022).

<https://www.canstockphoto.com/rolled-newspaper-with-the-headline-press-26436841.html>

Oppgaveark og video

Detektivskilt

QR-kode: https://no.qr-code-generator.com/?utm_source=google_c&utm_medium=cpc&utm_campaign=&utm_content=&utm_term=qr%20code%20generator%20url_e&gclid=Cj0KCQjwpv2TBhDoARIsALBnVnmz9W2NqesX3KAbcNL2cu5XKU3WOR2sulyLDnC2gTZI_uWK8m_5F8aApE3EALw_wcB

Spor 1: Fotspor

Fotspor: Footprint (2022). <https://www.twinkl.no/create/app#/doc/view?id=1821261>

Stjerne: Star (2022). <https://www.twinkl.no/create/app#/doc/view?id=1821261>

Sol: Sun (2022). <https://www.twinkl.no/create/app#/doc/view?id=1821261>

Sky: Cloud (2022). <https://www.twinkl.no/create/app#/doc/view?id=1821261>

Katt: Cat (2022). <https://www.twinkl.no/create/app#/doc/view?id=1821261>

Kake: Cake (2022). <https://www.twinkl.no/create/app#/doc/view?id=1821261>

Banan: Banana (2022). <https://www.twinkl.no/create/app#/doc/view?id=1821261>

Blyant: Pencil (2022). <https://www.twinkl.no/create/app#/doc/view?id=1821261>

Hviskelær: Eraser (2022). <https://www.twinkl.no/create/app#/doc/view?id=1821261>

Terning: Dice (2022). <https://www.twinkl.no/create/app#/doc/view?id=1821261>

Sommerfugl: Butterfly (2022). <https://www.twinkl.no/create/app#/doc/view?id=1821261>

Pingvin: Penguin (2022). <https://www.twinkl.no/create/app#/doc/view?id=1821261>

Edderkopp: Spider (2022). <https://www.twinkl.no/create/app#/doc/view?id=1821261>

Hus: House (2022). <https://www.twinkl.no/create/app#/doc/view?id=1821261>

Fisk: Fish (2022). <https://www.twinkl.no/create/app#/doc/view?id=1821261>

Is: Ice (2022). <https://www.twinkl.no/create/app#/doc/view?id=1821261>

Briller: Glasses (2022). <https://www.twinkl.no/create/app#/doc/view?id=1821261>

Frosk: Frog (2022). <https://www.twinkl.no/create/app#/doc/view?id=1821261>

Pizza: Pizza (2022). <https://www.twinkl.no/create/app#/doc/view?id=1821261>

Ramme: Frame (2022). <https://www.twinkl.no/create/app#/doc/view?id=1821261>

Ikon blyant: ~~533333~~ Pencil (2022)

https://www.canva.com/design/DAE8RGX2CNw/rxWW6uGq2vJ6Q2QNA4f_jw/edit

Spor 2: Innbruddet

Overvåkningskamera:

<https://www.canva.com/design/DAE6xFXEnHE/CfnwKXQxULlzwxeRvYoSUA/edit>

Font:

<https://www.canva.com/design/DAE6xFXEnHE/CfnwKXQxULlzwxeRvYoSUA/edit>

Overvåkningsvideo:

<https://www.canva.com/design/DAE6xFXEnHE/CfnwKXQxULlzwxeRvYoSUA/edit>

Spor 3: Etterlysning

Ikon blyant: [https://www.canva.com/design/DAE6w-dzkr4/ucn-](https://www.canva.com/design/DAE6w-dzkr4/ucn-DLdNablRItJbXDHkcA/edit)

[DLdNablRItJbXDHkcA/edit](https://www.canva.com/design/DAE6w-dzkr4/ucn-DLdNablRItJbXDHkcA/edit)

Font: <https://www.canva.com/design/DAE6w-dzkr4/ucn-DLdNablRItJbXDHkcA/edit>

Hatt: <https://www.canva.com/design/DAE6w-dzkr4/ucn->

[Kam: \[~~533333~~ Briller: Matrix trendy sunglasses. Realistic eyewear with stylish frames and colorful lenses. Pink narrow sunglasses, hipster aviators, red lenses and cool round glasses.\]\(https://www.canva.com/design/DAE6w-dzkr4/ucn-</p>
</div>
<div data-bbox=\)](https://www.canva.com/design/DAE6w-dzkr4/ucn-)

(2022). <https://www.dreamstime.com/matrix-trendy-sunglasses-realistic-eyewear-stylish-frames-colorful-lenses-pink-narrow-hipster-aviators-red-cool-round-image194474806>

Spor 4: Fingeravtrykk

Ikon forstørrelsesglass:

<https://www.canva.com/design/DAE8d0LV5WA/AjpwQ6nL8yIeuJX4oSMhCw/edit>

Ikon blyant:

<https://www.canva.com/design/DAE8d0LV5WA/AjpwQ6nL8yIeuJX4oSMhCw/edit>

Font:

<https://www.canva.com/design/DAE8d0LV5WA/AjpwQ6nL8yIeuJX4oSMhCw/edit>

Fingeravtrykk:

<https://www.canva.com/design/DAE8d0LV5WA/AjpwQ6nL8yIeuJX4oSMhCw/edit>

Ikoner:

<https://www.canva.com/design/DAE8d0LV5WA/AjpwQ6nL8yIeuJX4oSMhCw/edit>

~~533333~~ Spraymaling: Old Used Spray Cans [And](#) Paint Bucket (2022).

<https://www.canstockphoto.com/old-used-spray-cans-and-paint-bucket-22351645.html>

Fysiske gjenstander

Magneter: <https://www.clasohlson.com/no/Hobbymagneter/p/31-3156>

OSLOMET

Forstørrelsesglass:

<https://www.lekolar.no/sortiment/fag/biologi/utforsk/forstorrelsesglass-luper/forstorrelsesglass-p75134/>

Jeg erklærer at jeg med dette har opplyst korrekt hvordan opphavet er til de ulike sidene ved masterarbeidet.

Oslo 14.mai 2022 _____
Sted og dato

Maren Werner _____

Signatur student

Signatur student

Ros- Analyse

Hva skal jeg gjøre?	Hva skal jeg samle inn?	Hva kan gå galt?	Hva kan jeg gjøre for at det ikke skjer?
Lage et digitalt spill hvor eleven skal jobbe med literacy.	Anonyme observasjoner av hel klasse med skriftlige observasjonsnotater	Observasjonsnotater kommer på avveie.	Observasjonsnotater er anonymisert og lagres i en mappe innelåst.
	Intervju av lærer med lærer med bruk av diktafon appen	-Mister opptak - Opptak blir slettet	Opptak blir laget på skyen til UIO. De blir også laget på minne pinne før transkribering før de blir slettet. Det blir gjennomført test opptak for å hindre at ting blir slettet underveis.
	Innsamling av elevarbeid	Mister elevarbeid	Alle elevarbeid skal være anonyme og oppbevares i en mappe som er låst inn. Bilde av elevarbeidene er også lagret på minne pinne som er låst inn.