

Snappa upp!

Ett ”augmented reality-spel” av Skolverkets bedömningsmaterial ”Bygga svenska”

Går det att promenera och lära sig språk samtidigt? – Ja, säger vi. Vi har utvecklat en teori för en spelifierad didaktisk design, ”Snappa upp”, i syfte att stimulera och synliggöra språkutveckling. Eleverna skapar en avatar och genom den kommuniceras deras språkliga progression. Designen är ”augmented reality-baserad” vilket innebär att eleverna rör sig både i den virtuella världen och i verkligheten.

Text: Stina Thunberg och Caroline Graeske, Luleå tekniska universitet

Glappet mellan svenskfödda och utlandsfödda elever har ökat enligt PISA-mätningarna sedan 2006 och är som störst när det gäller att antas till gymnasieprogrammen. Det visar att undervisningen inte är tillräckligt effektiv och att stora insatser behövs för att stödja nyanlända elevers språkutveckling (Skolverket 2016). En insats från Skolverket är materialet ”Bygga svenska” för bedömning av nyanländas språkutveckling och nu behövs former för implementering. Detta är angeläget eftersom forskning visar att nyanlända elever ofta känner sig frustrerade över att inte veta var de befinner sig i sin språkutveckling (Nilsson Folke, 2017).

Vi har skapat en teoretisk grund för en ”augmented reality-baserad” undervisningsdesign för nyanlända, ”Snappa Upp”, med målet att utveckla en app. Projektet är ett tvärvetenskapligt samarbete mellan två institutioner vid Luleå tekniska universitet och Luleå kommun. Tanken är att projektet senare ska testas på gymnasieskolans språkintröskning. Med ”augmented reality” avses att eleverna rör sig både i den virtuella världen och i den reella världen. Ett välkänt exempel på augmented-realityspel är ”Pokemon Go” där spelarna uppsöker olika geografiska platser genom att promenera dit, samtidigt som de är en virtuell avatar.

Fördelar med *spelifiering* av undervisning i literacy-sammanhang har länge diskuterats utifrån ett teoretiskt perspektiv (Gee & Hayes 2011; Graeske & Lundström 2015) och forskargruppen har tagit fram och testat olika spelkoncept som både är kognitivt utmanande och stöttande där avataren och dess utveckling visualiserar lärande och målkommunikation (Thunberg 2016, Graeske & Lundström 2017).

I detta projekt ligger fokus på att stimulera språkutveckling och synliggöra progression. Utgångspunkten är att eleverna skapar sig en avatar som får konkreta uppdrag som att uppsöka olika platser och sammanhang i skol-, hem- och närmiljö. Genom promenader får eleverna uppdrag, exempelvis att besöka brandkåren eller en konstutställning och på väg dit eller väl på plats använder eleverna specifika ord och begrepp, och interagerar med andra avatrar. Eleverna uppmärksammar genom sin avatar den språkliga dimensionen av sina upplevelser av rörelse (verb) tid (tempus), konkreta ting (substantiv) och känslor (adjektiv). Eleverna erfar och *snappar upp* språket. Virtuella effekter stöttar eleverna till en rörelse mellan upplevelse, modersmål och målspråk genom att de klär sina visualiserade,

kroppsliga och känslomässiga erfarenheter i språklig dräkt genom sin avatar. Avatarens promenadväg förstärks också med olika belöningar utifrån en bedömning av nivån på elevens språkliga aktivitet.

I nuläget arbetar vi för att få medel för att prova ut designen på språkintröskningsprogrammet utifrån frågeställningarna: Hur kan en *spelifiering* av ”Bygga svenska”, Skolverkets bedömningsmaterial, bidra till att synliggöra elevernas språkliga framsteg och göra dem delaktiga, styrande och ägare av sin språkutvecklingsprocess? I speldesignen används teorier om speldesign och bedömning av andraspråkutveckling (Zichermann & Cunningham) och förväntat resultat är att skapa en välfungerande speldesign som förbättrar och underlättar språkinläring för nyanlända.

Referenser

Gee, J. P., & Hayes, E. R. (2011). *Language and Learning in the Digital Age*. New York: Routledge.

Graeske C. & Lundström S. (2015). ”Näsa för att läsa, känsla för att glänsa”, *Svensk forskning om läsning och läsundervisning*, Malmö: Gleerups 2015, s. 83–94.

Graeske C. & Lundström S. (2017). ”Spawn 2.0. Att spela sig till läsning”. Konferensbidrag vid konferensen: Litteraturdidaktik. Jönköping University 6–7 oktober 2017.

Nilsson Folke, J. (2017). *Lived transitions: Experiences of learning and inclusion among newly arrived students*. Diss. Stockholm: Stockholms universitet.

Skolverket (2016) Invandringens betydelse för skolresultaten. Hämtad från skolverket.se 2017-11-02.

Thunberg, S. (2016). Spelet om fiktionen: En didaktisk design av en spelifierad läsundervisning med inslag av fan fiction. I SMDI 12 TEXTKULTURER.

Zichermann G. & Cunningham C. (2011). *Gamification by Design*. Sebastopol CA: O'Reilly Media.

STINA THUNBERG OCH CAROLINE GRAESKE

Stina Thunberg är doktorand i svenska med didaktisk inriktning vid Luleå tekniska universitet. Caroline Graeske är biträdande professor i svenska med didaktisk inriktning vid Luleå tekniska universitet.