

# Veileder «Det digitale klasserom»

- En metodebeskrivelse

Lillehammer læringscenter



Lars Standal

## DET DIGITALE KLASSEROM

Veileder for bruk av digitale verktøy og dataspill i opplæringen av voksne.

Utviklet i 2020 av Lars Standal ved Lillehammer læringscenter i samarbeid med Brit Svoen ved Høgskolen Innlandet.

## Innhold

Innledning .....	4
Digitale verktøy i opplæring .....	4
Hardware .....	4
Software .....	4
Hvordan løse tekniske utfordringer? .....	6
Den digitale trekant.....	6
Læreren sin kompetanse.....	6
IT-Brukerstøtte .....	7
Praktisk veileder for det digitale klasserom .....	7
Digital lærebok - Migranorsk .....	7
Programmering .....	13
Dataspill.....	18
WordFeud.....	18
Eksempel på et undervisningsopplegg i norsk med The Sims 4 .....	21
Del 1 - Introduksjon til The Sims 4.....	24
Del II Lag en Sim/Lag en familie av Simmer.....	29
Del 2: Karaktergenerator – konstruer og reflekter .....	33
Del III – Vokabular .....	34
Kilder.....	36

## Innledning

I prosjektet «Det digitale klasserom» har jeg som lærer hatt ordinær norskopplæring i en spor 2 klasse ved Lillehammer læringscenter i et år, utelukkende ved å bruke digitale læremidler, digitale lærebøker, brettspill, dataspill, synkrone og asynkrone samhandlingsverktøy og sanntidsundervisning. I det følgende vil jeg ta for meg noen av de viktigste elementene i denne undervisningen og gi noen eksempler på undervisningsopplegg jeg har brukt med de ulike artefakter/verktøy jeg har benyttet meg av i løpet av skoleåret.

## Digitale verktøy i opplæring

### Hardware

Med hardware menes «de fysiske delene en [datamaskin](#) eller annen teknologisk innretning består av.» (Wikipedia, 2019)

I undervisningen i det digitale klasserom har deltakerne hatt tilgang til en iPad, en bærbar datamaskin og sin egen mobiltelefon. I tillegg har klasserommet jeg har benyttet et SmartBoard som jeg har brukt i hver eneste time med undervisning.

### Software

**Programvare**, eller egentlig **datamaskinprogramvare**, (engelsk: *software*) er en fellesbetegnelse for [dataprogrammer](#). Ofte tenker en på programvare som noe som brukes på [PC](#)-er, men mye utstyr som tilhører hverdagen i det 21. århundre, som mobiltelefoner, mikrobølgeovner, tv-apparater, spillkonsoller, komfyrer og vaskemaskiner, inneholder også programvare. (Wikipedia, 2020)

I undervisningen i det digitale klasserom har deltakerne hatt tilgang til og jobbet med følgende programvare:

- Migranorsk
- Microsoft Word til skriftlig produksjon
- WhatsApp til synkron og asynkron samhandling.
- WhatsApp/Lydopptaker til muntlig produksjon
- Microsoft Power Point til multimodal produksjon
- Scratch for å lære seg blokkbasert, visuell programmering<sup>1</sup>
- Microsoft Teams som LMS<sup>2</sup> og sanntidsverktøy
- Mobilspillet WordFeud
- Dataspillet Journey
- Dataspillet The Sims 4

I tillegg har også noen analoge spill blitt brukt i undervisningen. Eksempel på slike er:

- Scrabble
- Ticket to ride
- Kingdomino
- For Sale
- CamelUp

Hensikten med å bruke analoge spill har vært å skape muntlig aktivitet rundt en hyggelig aktivitet, forberede deltakerne på perioden med digitale spill og dessuten ble Scrabble brukt for å lære hvordan man skulle spille WordFeud på mobiltelefonen.

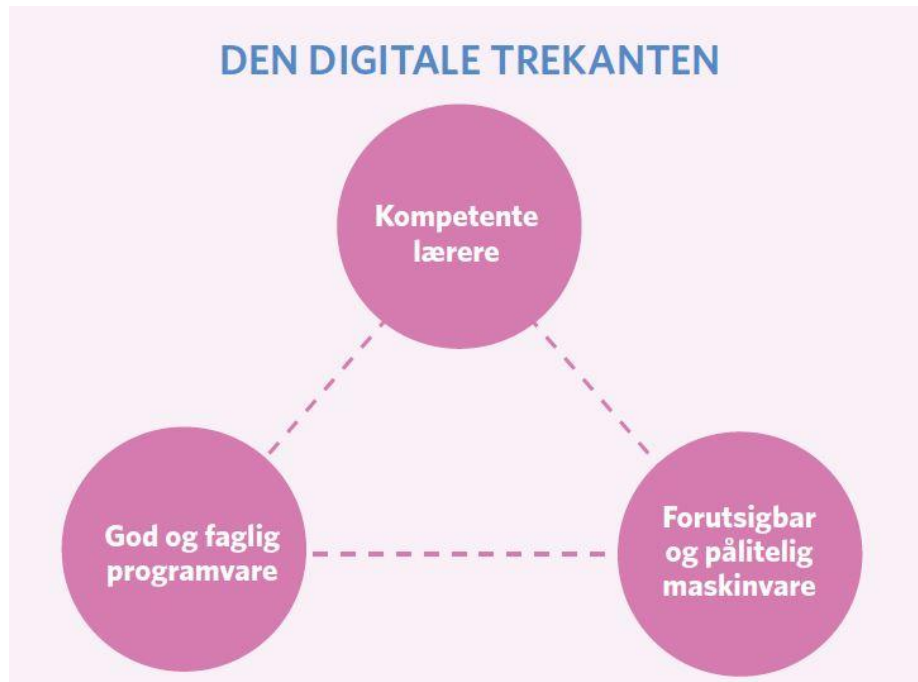
---

<sup>1</sup> Se undervisningsopplegget «Lær å lage et bilspill i Scratch»

<sup>2</sup> Learning Management System, eller læringsplattform på norsk (eks. It's learning, Canvas etc.)

# Hvordan løse tekniske utfordringer?

## Den digitale trekant



Figur 1 Skal digital utvikling skje, må alle tre hjørnene være til stede og gjensidig anerkjenne hverandre. Den digitale trekanten (Spurkland, 2014)

En utfordring i prosjektperioden har vært at delen som heter «forutsigbar og pålitelig maskinvare» til tider har vært mangelfull. Et eksempel på dette er at internettforbindelsen noen ganger har vært ustabil og eller falt helt bort. Da er det vanskelig å gjennomføre et undervisningsopplegg som helt og fullt forutsetter at tilgangen til internett er på plass. Lærdommen av dette er at man hele tiden må ha et opplegg i backup dersom det skjer uforutsette ting med maskinvare og digital infrastruktur. Et eksempel på hvordan jeg gjorde dette i «Det digitale klasserom» var gjennom å ha noen eksempeloppgaver fra den digitale læringsressursen «Migranorsk» skrevet ut, slik at deltakerne kunne jobbe med disse når internettforbindelsen ble borte. Jeg hadde også etter hvert alltid «offline», men digitale oppgaver tilgjengelig som deltakerne kunne jobbe med selv uten internettforbindelse.

### Læreren sin kompetanse

En del av artefaktene som er brukt for å lære norsk krever noe teknisk kompetanse og noe spillkompetanse. Dette gjelder f.eks. dataspillet The Sims 4 som krever at man gjennomfører en omfattende installasjonsprosedyre i forkant av selve undervisningsopplegget. I tillegg er The Sims 4 et dataspill som koster penger, noe som ikke alltid er så lett å få midler til på en skole. Det er heller ikke nok bare med en lisens på dette spillet, man bør ha et «klassesett»

dersom man først skal investere i det. En løsning er å installere/la deltakerne installere en gratis mobilversjon av dataspillet The Sims 4, men denne har ikke en like god karaktergenerator. Men med litt tilpasninger, vil denne også kunne brukes til samme formål som det originale spillet. En annen løsning dersom det er vanskelig å få kjøpt inn et klasesett med lisenser, er å spille sammen med deltakerne på et SmartBoard. Dette ble også prøvet litt i min klasse, men etter min mening var det ikke like lett å få deltakerne motivert til å gjennomføre oppgavene i spillet, når de ikke fikk lov til å prøve ut spillet litt fritt etter at de hadde laget karakterene som de skulle spille.

For å gjennomføre et prosjekt som «Det digitale klasserom» må man ikke kunne alt som lærer, men det er en fordel å ha en viss grunnleggende digital kompetanse, fordi det ofte oppstår uforutsette ting som man bør kunne løse der og da. Skal brukerstøtte / IKT-ansvarlig kobles inn er dette i mange tilfeller noe som kan ta litt tid, så derfor er det lurt at man som lærer iallfall føler seg noenlunde bekvem med å bruke både iPad, bærbare datamaskiner, mobiltelefon og SmartBoard.

## IT-Brukerstøtte

Det er lurt å ha en god relasjon til IT-brukerstøtte når man skal inn i slike prosjekt. Kanskje man til og med burde snakke med IKT-ansvarlig ved skolen eller IT-brukerstøtte i kommunen før man velger å gå i gang med et slikt prosjekt. På denne måten kan en del forventninger avklares i forkant, både for lærer og for IT-brukerstøtte sin del.

## Praktisk veileder for det digitale klasserom

### Digital lærebok - Migranorsk

I det digitale klasserom har vi brukt et nettbasert læreverkt som heter Migranorsk. Dette læreverket har fem forskjellige deler:

*Migranorsk Alfa* er en modul for de som trenger mye lesetrening og for morsmålslesere som ikke kjenner det latinske alfabetet. Programmet er primært brukt på spor 1 – elever og er derfor ikke benyttet i «Det digitale klasserom».

*Migranorsk Start* er en modul for nybegynnere i norsk og gir en raskt og enkel innføring i det norske språket. Programmet er brukt i liten grad i «Det digitale klasserom» da de færreste elevene her er nybegynnere.

*Migranorsk Allmenn* er det mest omfattende læreverket i Migranorsk-serien. Det er et kurs i norsk og samfunnskunnskap som dekker nivåene A1, A2 og B1. Det er dette programmet som primært er brukt i «Det digitale klasserom».

*Migranorsk Arbeidsnorsk* er et kurs i arbeidsrettet norskopplæring som gir deltakerne innblikk i norsk arbeidsliv. Det har flere moduler som både tar for seg alt fra informasjon til nyansatte, HMS og gir informasjon om noen spesifikke yrker. Kurset er brukt en del i «Det digitale klasserom», blant annet for å forberede deltakere på språkpraksis og for å jobbe med de læreplanmålene som omhandler domenet «Arbeidsliv».

*Migranorsk Tester* er adaptive innplasseringstester som brukes for inntak og plassering på riktig nivå i norskopplæringen. Testene kartlegger deltakeren i lese- og lytteforståelse, grammatikk og skriftlig produksjon. Testene ble brukt noe i «Det digitale klasserom». Tanken var at deltakerne skulle testes i starten, underveis og mot slutten av skoleåret. På grunn av situasjonen i voksenopplæring med store endringer i klassene av ulike grunner, ble det gått bort fra en tanke om å skulle teste deltakerne underveis i det digitale klasserommet.

I det følgende vil jeg gi en oversikt over hvordan vi jobbet med *Migranorsk* i «Det digitale klasserom». Dette kan kanskje brukes som en mal dersom noen andre ønsker å ta i bruk *Migranorsk* i undervisningen. Selv om mange kurs ble benyttet i løpet av skoleåret, vil jeg i denne veilederen ta utgangspunkt i *Migranorsk Allmenn*, nivå A1 og A2, del 1, fordi det var disse kursene vi brukte mest i løpet av skoleåret.

#### Nivå A1 – tabell over innhold

Kapittel	Episode tittel	Innhold	Mål i læreplanen	Grammatikk-progresjon	Gramm. øvelser	Forslag til aktiviteter i klasserommet
<b>Flytte inn</b>	Nita flytter inn	En ung indisk kvinne, Nita Kumar, flytter inn i ny leilighet i Idungst. 16. Hun tar først feil av leilighetene i andre etasje og møter en av naboene, Ole Kristian Sørensen.	Personalia. Hilsener og høflighetsuttrykk. Klokkeslett-datoer. Matvarer, måltider. Klær og sko. Bolig. Butikk. Pris.	Nivå A1 Personlig pronomen: subjektsform Verb: Infinitiv og presens Spørsmål med spørreord Spørsmål uten spørreord: ja/nei-spørsmål Setningsstruktur Substantiv	Tema 1 til 10	Enkle rollespill passer hele tiden. Hils Øve på å presentere seg selv. Enkle spørsmål – Hva heter du, hvor bor du..
	Karin	Nita Kumar møter en annen nabo, Karin Halvorsen, i trappen. Karin kolliderer med Nita som bærer en stor pappeske. I samtalen som følger, går det frem at Nita så å si ikke har møbler i leiligheten		Ubestemt form entall: Genus (kjønn) Ubestemt og bestemt form entall Bruk av ubestemt og bestemt form Possessiv (genitiv) Mer om verbformer. Infinitiv Presens Presens partisipp Imperativ		Hils på ulike måter. Presentere seg med fornavn og etternavn. Spørsmål/svar omkring ting og møbler i rommet.
	Madrasen	Nita er invitert på kaffe hos Karin og familien for å låne en madrass.				Presentere andre Snakke om familie og sivilstand. Øve på liker/likes ikke. Jeg drikker kaffe/te etc.
	Nærbutikken	Nita handler dagligvarer på butikken, hun spør hvor varene er og får hjelp av en litt motvillig ungdom				Se på matvarer i reklame evt. besøke en butikk. Øve navn, pris og jeg liker... Enkle spørsmål og svar.



Kapittel	Episode tittel	Innhold	Mål i læreplanen	Grammatikk-progresjon	Gramm. øvelser	Forslag til aktiviteter i klasserommet
	Middagen	Nita lager sin første middag i leiligheten. Hun koker over maten og naboen, Ole Kristian klager.				Snakke om måltider, matvarer og matvaner. Har skolen kjøkken, kan man handle og lage mat.
	Fretex	Karin følger Nita til Fretex for å handle seng. Nita faller for en lenestol i skinn.				Snakke om priser – dyrt, billig – tilbud. Sammenligne matvarer, møbler etc.
	Nita kjøper maling	Karin går med Nita til fargehandelen for å hjelpe henne å handle inn til oppussingen.				Farger – lære fargene, jeg liker, jeg liker ikke.
	Dugnad	Karin og hennes mann, Torbjørn, hjelper Nita med å pusse opp. Ole Kristian klager på bråk.				Verb som male, snekre, vaske etc Å klage, å be om unnskyldning.
<b>På jobb</b>	Avisen	Nitas første dag på jobb. Hun blir først tatt for å være den nye rengjøringshjelpen. Hun blir presentert for de andre som jobber i avisen	Personalia. Hilsener. Klokkeslett-datoer. Allmenn helsestilstand – kroppsdeler Yrker. Massemedia	Fortidsformene Pronomen Bruken av den og det Bruken av dette og det Flertall av substantiv: Ubestemt form Flertall av substantiv: Bestemt form Ubestemt og bestemt form flertall: Regelmessig bøyning Regel 1 (Hovedregel): -er, -ene Hovedregel 2: ingen ending i ubestemt form flertall for n-ord med én stavelse Bestemt form av n-ord i flertall Tall og klokke	Tema 11 - 17	Yrker og jobb. Bilder, ekskursjon – substantiv og verb knyttet til temaet.
	Redaktøren	Nita har en samtale med redaktøren der hun forteller litt om bakgrunnen sin og også oppgir adresse, telefonnummer og fødselsdato.				Personalia, snakke om egen bakgrunn så langt man vil, tall, telefonnummer, ordenstall. Dele mobilnummer.
	På jobb	Nita blir sendt ut sammen med en fotograf, Samir Djulepa, for å ta bilder fra Frognerbadet. Samir er mer interessert i Nita.				Bli kjent med andre – Hva snakker man om og hva passer ikke.

Kapittel	Episode tittel	Innhold	Mål i læreplanen	Grammatikk-progresjon	Gramm. øvelser	Forslag til aktiviteter i klasserommet
	Bildene	Samir viser bildene han har tatt til de andre i avisen. Han har også tatt flere bilder av Nita og det gjør redaktøren rasende.		Tallord fra 1 til 24. Grunntall og ordenstall Klokka: spørre etter tid  To nye spørreord: når og hvorfor fordi – for å: ord som uttrykker årsak og/eller intensjon Tallordene fra 25 og oppover Årstall Uttrykke fødselsdato på ulik måte: Hvor gammel er du? Når er du født? Hvor mange språk snakker du? Nasjonalitetsord		Beskrive personer og gjenstander. Uttrykke følelser – sinne – forelskelse
	Stress	Gunnar stresser og skjønner på de ansatte. Han diskuterer med Reidar, de er uenige. Når kona ringer, er tonen mild.				Diskutere uten å overkjøre – lytte – mottakerbevissthet.
	Uhell	Nita vil servere de andre kaffe og mister en kopp over tastaturet på Karins PC. Nita blir lei seg og løper ut.				Følelser – irritasjon -sinne – raseri glede – trist - lei
	Avisen kommer ut	Ved felles anstrengelse klarer de ansatte å få ut avisen. Samir vil fortelle det til Nita. Hans forelskelse i Nita blir stadig tydeligere.				Trøste unnskyldte – vise interesse for noen, tilnærmelser.
	Gunnar blir syk	Redaktøren stresser og maser på de ansatte. Episoden ender med at han får hjerteinfarkt og de må ringe etter ambulanse.				Sykdommer og nødnummer – velegnet for rollespill og for å lære huskereglene for nødnummer (110 = poli10)

Kapittel	Episode tittel	Innhold	Mål i læreplanen	Grammatikk-progresjon	Gramm. øvelser	Forslag til aktiviteter i klasserommet
<b>Utdanning</b>	Nita på norskkurs	Det er Nitas første dag på norskkurs. Hun møter læreren og klassen. I klassen er Samir elev. Han er flau over å gå på norskkurs.	Norskkurs og skolehverdag . Tidligere utdanning og utdannings-ønsker i Norge			<p>Rollespill: Hvordan opplevde du den første dagen på voksenopplæringen. Er det flaut, vanskelig å møte nye mennesker osv.</p> <p>Spør den enkelte hva de synes om å lære norsk. Hvorfor er det viktig å kunne språk.</p>
	Skole i Norge	Vi lærer om det norske skolesystemet, de ulike skoletypene i Norge samt plikter og rettigheter				
	På norskkurs	Vi møter personer fra flere ulike land som forteller om sine drømmer og forventninger etter avsluttet norskkurs				<p>Fortell om dine drømmer til jobb. Fortell om skolebakgrunn. Hva syntes du om å gå på skole.</p> <p>Hvordan er skolen i hjemlandet til elevene.</p>

## Beskrivelse av Nivå A2:

Kapittel	Episoder	Innhold	Mål i læreplanen	Grammatikk progresjon	Gramm. øvelser	Aktiviteter i klasserommet
<b>På kjøpesenteret</b>	Matbutikken	Karen og Samir skal lage en reportasje fra en matbutikk. Eieren er svært ivrig etter å vise det beste, men sønnen hans ødelegger noe av inntrykket.	Hilsener. Matvarer. Klær og sko. Butikk, post, bank. Priser, mål og vekt.	<u>Rep. av nivå A1:</u> Bøyning av verb. Preteritum. Bøyning av svake verb Bøyning av sterke verb Bruken av tempusformene preteritum og perfektum Preteritum Perfektum Selv Leiddsetning med "hvis":  Påpekende (demonstrative) pronomen Adjektivbøyning Adjektiv: samsvarsbøyning (ubestemt bøyning) spørreordet hvilken Possessivpronomen Modale hjelpeverb  Futurum Mer om tellelig/ utellelig: mange, mye –noen, noe possessivene min, din, sin Repetisjon av spørreordene	Tema 22 - 30	Henvende seg til fremmede. Høflighetsfraser, ungdomsspråk  Henvende seg høflig til andre – spørre andre om noe, Forklare for andre.  Klær, størrelse og fasong. Høflighetsfraser – ungdom/eldre  Størrelse/pris, se på bilder, evt gå i butikk.  Hva gir man til ulike personer – hva passer og får råd hos sin kusine. Han ønsker å kjøpe et smykke, hun forklarer at det kan han ikke og hva er passende.
	Hvor er posten?	Ole Kristian skal på postkontoret, men det er flyttet og blitt "Post i butikk." Han spør etter veien og blir hjulpet av en eldre dame - Karins mor - Elise				
	Nye klær	Ole Kristian trenger ny skjorte og går til Dressmann. Han blir ekspedert av en meget ung jente som ikke forstår hans behov. Han blir både irritert og forvirret. Han mister lommeboka i butikken.				
	Nye fotballsko	Stian trenger nye fotballsko og går med Karin for å handle.				
	Samir kjøper gave	Samir vil kjøpe en gave til Nita fordi han kjenner henne for dårlig. Nita ser kusinen gi Samir en klem og mistolker situasjonen.				

Kapittel	Episoder	Innhold	Mål i læreplanen	Grammatikkprogresjon	Gramm. øvelser	Aktiviteter i klasserommet
<b>Fritid</b>	På biblioteket	Reidar ønsker å låne bøker til en av sønnene som er syk. Det er lenge siden han har vært på biblioteket og han er imponert over alle tjenestene som blir tilbudt.	Personalia. Hilsener og høflighetsuttrykk. Klokkeslett/datoer. Bibliotek	Mer om possessiv - pronomen, repetisjon av spørreordene, stå og ligge, man og en.		Fritid og fritidstilbud – gratis/pris Se i lokalveviseren  Kost og kosthold sunt – usunt. Se på nettet og i avisen på kontaktannonser. Gå gjennom forkortelser. Se evt. på andre annonser.  For de interesserte – bil, motorsykkel – pris, sertifikat, trafikkregler.
	Kontaktannonse	Reidar, Nita og Karin spiser matpakker. Reidar er misfornøyd med livet og ønsker kontakt med en dame. De andre oppmuntrer ham til å skrive en kontaktannonse.				
	En dame med motorsykkel	Synnøve har en stor motorsykkel som hun reparerer på. Reidar tror han kan hjelpe henne, men hun klarer det best selv. Han blir veldig imponert og ser Synnøve med nye øyne. Han gjør et par klossete forsøk på å invitere henne ut.				

### Nivåguide A2

Kapittel	Episode tittel	Innhold	Mål i læreplanen	Grammatikk-progresjon	Gramm. øvelser	Aktiviteter i klasserommet
<b>Utdanning</b>	Nita på norskkurs	Det er Nitas første dag på norskkurs. Hun møter læreren og klassen. I klassen er Samir elev. Han er flau over å gå på norskkurs.	Undervisningshverdagen, skolefag og arbeidsmåter.  Tidligere utdanning og videre utdanningsmuligheter i Norge			Rollespill: Hvorfor er det viktig å gå på norskkurs.  Diskuter: Hva skjer med meg hvis jeg ikke kan norsk. Er det lett å leve her i landet når man ikke kan norsk.
	Skole i Norge	Vi lærer om det norske skolesystemet, de ulike skoletypene. Læreren rolle i norsk skole og arbeidsmåter i skolen				
	På norskkurs	Vi møter personer fra flere ulike land som forteller om sine drømmer og forventninger etter avsluttet norskkurs				Fortell om dine drømmer til jobb. Fortell om skolebakgrunn. Hva syntes du om å gå på skole.  Hvordan er skolen i hjemlandet til elevene.
	Introduksjonsloven	Informasjon om introduksjonsloven				Snakke om plikter og rettigheter knyttet til denne loven.
	Aetat	Informasjon om Aetat				Hva er drømmejobben. Hvordan søker man jobb?

Kapittel	Episoder	Innhold	Mål i læreplanen	Grammatikkprogresjon	Gramm. øvelser	Aktiviteter i klasserommet
<b>Helse og Kropp</b>	På legevakta – resepsjonen	Stian har skadet seg og Karin følger ham til legevakta. De får kølapp og må fylle ute et skjema-	Personalia. Hilsener og høflighetsuttrykk. Allmenn helsetilstand, kroppsdel	Distanse i tid og rom Kort svar med hjelpeverb: med innholdsverb: Ubestemt pronomen: man og en så - så for så Svarord: Ja - jo Substantivbøying: Regel 1 + sammentrekning Refleksivt pronomen Refleksivt possessivpronomen Det-setninger Forellt subjekt <u>Foreløpig subjekt</u>	Tema 32-59	Diskusjon om problemer man kan møte på legevakta – ord som beskriver skader, nivåer av vondt, hvordan gjøre seg forstått i resepsjonen og av legen. Hvordan snakke til fremmede – hvordan irttesette barn – barneoppdragelse. Barnevern? Tannhelse – kosthold – fluor etc. Diskutere tannhygiene. Se "Karius og Baktus" filmen. Hvordan tolke budskap og kroppsspråk
	På legevakta behandlingsrommet	Stian blir behandlet av en lege. Han er misfornøyd og vil helst bare tilbake på fotballbanen igjen. Han svarer legen uhøflig og blir irttesatt av Karin				
	Hos skoletannlegen	Kristiane skal til skoletannlegen og blir fulgt dit av Karin. De snakker om tannhygiene				
	På sykehuset	Reidar og Karin skal besøke Gunnar på sykehuset. En av dem skal overta som redaktør og Karin prøver å fremheve seg selv.				

Nivåguide A2

Kapittel	Episoder	Innhold	Mål i læreplanen	Grammatikkprogresjon	Gramm. øvelser	Aktiviteter i klasserommet
<b>Naboer</b>	Ole Kristian klager på bråk	Stian og Kristiane løper fort i trappene og Ole Kristian synes de bråker for mye. Han kager, men Nita forsvarer dem.	Personalia, familie. Hilsener. Bolit, gjøremål hjemme. Allmenn helsetilstand, kroppsdel Kart over Norge	Tidsuttrykk: preposisjoner som uttrykker gjentakelse Årstider: Dagene i uka Substantivbøying: repetisjon og ny irregulær gruppe Repetisjon Ny regel: Regel 3: flertall –e, -ne Adverbene også - heller Adjektivet: Bestemt form Situasjonsverb <u>som</u> , <u>"hjelpeverb"</u> Flere irregulære substantiv: familiebetegnelser Adjektivets komparasjon (gradbøying) <u>"jeg er katolikk"</u> -typen Oversikt over preposisjonsbruk ved tidsuttrykk: gjentakelse <u>synes – tror</u> , <u>både - og</u>	Tema 44- 56	Rollspill eller diskusjon. Eldre <u>mennesker</u> - hva betyr det å være gammel i Norge. Hvordan behandles disse, er det annerledes i andre land. Hvordan uttrykkes irritasjon og følelser. Illustrere skillet mellom sak og person i konflikt. Husdyr – allergi – dyrebeskyttelsen (gratis katt) Ensomhet – følelser for dyr – <u>"bryte isen"</u> Norgeskart – verdenskart. Vise hvor en kommer fra og hvor man har vært. Et sted man gjerne vil reise til (prosjekt?) Snakke i telefon, uttrykke skuffelse, sinne, å være lei seg. Å komme med beskyldninger Eldre som bor alene – hjemmelykker – forebygge.
	En fin hund	Nita treffer Ole Kristian og hunden i trappen. Nita klapper hunden og Ole Kristian blir forbauset over at hunden liker en fremmed.				
	Frikk er borte	Ole Kristian har mistet hunden sin og går hvileløst omkring i stua. Nita finner den og kommer hjem til Ole Kristian med den. Han blir så glad at han inviterer henne inn.				
	Ole Kristian inviterer Nita inn	Nita og Ole Kristian snakker om hans familie, ser på bilder og kart.				
	Tyven?	Ole Kristian finner ikke lommeboken sin og beskylder Nita for å ha tatt den. Nita blir forvilt og ser tilbake på triste episoder den siste tiden. Hun ringer og bestiller flybillett til India.				
	Hjemmeulykke	Nita har pakket, Samir kommer med en blomst, men hun åpner ikke døren. Ole Kristian faller på badet og klarer ikke å reise seg. Nita hører hunden gjø og blir stående rådvill med kofferten i trappen.				

Kapittel	Episoder	Innhold	Mål i læreplanen	Grammatikkprogresjon	Gramm. øvelser	Aktiviteter i klasserommet
<b>Familie og venner</b>	Hjemmeulykke – hva skjer videre	Ole Kristian faller på badet og kommer seg ikke opp ved egen hjelp.	Sosiale relasjoner og samvær: Familie, slektskap, familiebegivenheter, vennskap, naboerhold og besøk Kropp, helse og livsstil Kultur, matskikker, merkedager, kunstverk og musikk Tall og tallforståelse: Priser.	underordnede setninger: afsetninger, som - setninger, enkle tidssetninger, årsakssetninger med <i>fordi</i> , vilkårssetninger med <i>hvis</i>  verb: preteritum, perfektum, pluskvamperfektum, futurum, modalverb og imperativ * sammensatte substantiv * adjektiv: samsvarsbøyning, gradbøyning * adverb. Tid, sted * steds – og tidsuttrykk med preposisjoner		Snakke om eldre i Norge, institusjoner, hjemmesykepleie. Gjerne ta en ekskursjon til et eldresenter.
	Bursdagen	Nita har bursdag og hun feirer dagen sammen med naboer og venner.				Ulike markeringer av fødselsdager, gaver, mat etc. Barneselskap, hva gjør du som forelder?
	Karin besøker mor	Karin besøker moren som har fødselsdag. Moren står ute i parken og maler og Karin har med kake.				Forhold mellom foreldre og voksne barn. Ulike måter å leve på, leve alene, hobbyer. Kanskje ta elevene med på en amatørutstilling, aktiviteter knyttet til eldresenter, kurscenter, bondekvinnelag, husflidlag etc.
	Karin og Elise handler.	Karin og moren er på kjøpesenteret for å handle en gave til Kristine.				Eldres økonomi, hva kjøper man i gave til hvem – og for hvor mye? Reklame. Besøk i leketøysbutikk.
	Karin og Elise på kafe.	Etter at de har handlet, går de på kafe. Der er også Ole Kristian.				Norsk kafekultur – ta elevene med på kafe. <u>Øve nødvendige "kafefraser"</u> .
	Gunnar og Grete diskuterer fremtiden	Gunnar og kona diskuterer førtidspensjonering og å flytte til Spania.				Eldre som velger å tilbringe tid i utlandet, førtidspensjonering, helse, <u>kosthold</u> .

Noen eksempler på digitale aktiviteter knyttet til Migranorsk i klasserommet:

- Bruke videokamera / mobilkamera til presentere seg selv / lage presentasjon av andre.
- Øve på å hilse ved hjelp av mobiltelefon.
- Ringe / bruke Skype / WhatsApp etc.

## Programmering

Undervisningsopplegget "Bilspill i Scratch" - veileder

Av Lars Standal, Lillehammer læringscenter

**Vi lager et dataspill for å forstå grunnleggende elementer i programmeringsspråket Scratch.**

Vi lærer å lage et bilspill

Se inni



♥ 0
★ 0
🌀 0
👁 1

**Hvordan bruke prosjektet**

Dette prosjektet skal brukes som en del av et undervisningsopplegg for en norskklasser for voksne innvandrere ved et voksenopplæringscenter. Undervisningsopplegget skal være en introduksjon til en periode der klassen skal jobbe med forskjellige dataspill for å lære norsk språk.

**Merknader og bidragsyttere**

[Bilspillet](#) har blitt laget med utgangspunkt i diverse videoer på [youtube](#) der ulike brukere har laget lignende spill.

© Unshared

+ Legg til i galleri

Kopier link

## Innledning

Dette er et undervisningsopplegg der voksne elever ved et kommunalt voksenopplæringscenter skal lage et bilspill i Scratch. Det er tilpasset voksne elever. Undervisningsopplegget er gjennomført ved at elevene jobber parvis eller i grupper på tre. Opplegget er basert på en veiledning fra Kidsakoder sine oppgavesamlinger. Opplegget er en introduksjon til en periode der elevene skal bruke spill i undervisningen for å lære norsk og samfunnskunnskap.

## Gjennomføring av undervisning

### Før gjennomføringen:

1. Elevene må opprette en brukerkonto i Scratch.
  - a. Elevene må gå til <https://scratch.mit.edu/> og velge "Bli Scratch-bruker".
  - b. Deretter må de velge et brukernavn (de skal ikke bruke sitt virkelige navn) og et passord som de må skrive inn to ganger. Da noen av elevene har forholdsvis lav IKT-kompetanse, må de kanskje ha litt hjelp til å finne passord som de husker.
  - c. På neste fane må elevene velge fødselsmåned/år, kjønn og hvilket land de kommer fra.

- d. Deretter må elevene oppgi sin epostadresse og bekrefte denne.
  - e. Det siste de må gjøre er å bekrefte sin epostadresse inne i Scratch.
2. Vi ser litt på det ferdige bilspillet som elevene skal lage.
  3. Elevene starter et nytt prosjekt i "Programmering" på Scratch siden og følger instruksjonene fra lærer.

Her kan elevene se hvordan man oppretter en Scratch – konto på Youtube. I denne videoen forklarer og viser lærer Stig A Halvorsen fra Iksenteret hva man skal gjøre skritt for skritt.

[Bilde av elevene som jobber med oppgaven]]

### **Rammevilkår**

Det er satt av 5 timer til dette undervisningsopplegget. Klassen er en norsk- og samfunnskunnskapsklasse ved Lillehammer læringscenter. Jeg er kontaktlærer i klassen. Klassen består av 14 elever med ulik bakgrunn, både med tanke på norskferdigheter og ikt-ferdigheter.

Klassen har mange som kombinerer norskopplæring med jobb og det er derfor sjelden mer enn 10 elever i klassen samtidig. De elevene som er i arbeid, har avtale om å jobbe med norsk hjemme og har oppgaver som de skal gjøre fra uke til uke.

Elevene befinner seg på nivå A1-A2, og noen få har nivå B1 på enkelte ferdigheter (for eksempel lytteforståelse). Elevgruppen består av deltakere med alt fra veldig høy til lav kunnskap om IKT.

Alle har tilgang til en epost og alle bruker Whats App. Alt dette har gjort at jeg har valgt å gjøre det forholdsvis enkelt i Scratch, både i forhold til norsk språk og forståelse av programmering.

### **Gjennomføring:**

Deltakerne starter økten med å opprette en brukerkonto i Scratch. Deltakerne settes deretter i grupper på to og to, eventuelt tre og tre på en iPad/bærbar datamaskin. Lærer snakker kort om Scratch og forklarer hva et programmeringsspråk er og hvorfor klassen skal lære om dette ved å vise til mål i læreplanen for norsk- og samfunnskunnskap for voksne innvandrere. Lærer forklarer også at deltakerne sitter i grupper for å lettere kunne samarbeide om oppgaven, være aktive og å dele erfaringer.

Lærer viser så sin egen Scratch-bruker og lar elevene få prøve spillet de skal lage. Dette skal gjennomføres på SmartBoard i klassen ved at hver og en kan få komme fram og spille.

Lærer går deretter gjennom de blokkene som skal brukes i spillet som elevene skal lage. Fordi deltakerne har forholdsvis lave norskerferdigheter, blir fokus på de kategoriene som elevene skal bruke i selve programmeringen. Lærer kan også veksle mellom språk for å sikre at elevene forstår hva de ulike kategoriene betyr. I og med at elevene har veldig forskjellig dataferdigheter kan det også være aktuelt å gi noen av elevene tilleggsoppgaver som for eksempel registrering av rundetid etc.

Lærer har laget et oppgavesett med bakgrunn i opplegg for kidsakoder.no. Dette jobber vi oss gjennom sammen både i fellesskap på SmartBoard og i grupper på iPad/datamaskiner. Det er viktig å bruke god tid for å sikre at ingen faller av. For de som jobber raskt har lærer forskjellige instruksjonsvideoer om kategorier og blokker i Scratch som de kan se på (etter at de eventuelt har hjulpet den de er på gruppe med). Elevene krysser av i sjekkbokser etter hvert som de jobber seg gjennom oppgaven.

### **Avslutning:**

Siste time brukes til å se på det elevene har gjort i løpet av undervisningsøkten. Elevene kan da dersom de ønsker det vise spillet til de andre i klassen og få tilbakemeldinger på det de har gjort. Gruppene kan også svare på følgende spørsmål: Hva var bra med dette opplegget? Var det noe de synes var vanskelig? Hvordan var det å samarbeide i gruppene? Er det noe man kan gjøre for å jobbe videre med dette spillet?

## **Læreplanmål**

### **Hva sier læreplanen i norsk og samfunnskunnskap om digital kompetanse?**

“Digital kompetanse regnes som en basiskompetanse og er en forutsetning for å kunne delta aktivt i arbeids- og samfunnsliv. Opplæring i digitale ferdigheter skjer best i en meningsfull kontekst. Læreplanens mål for digital kompetanse er derfor integrert i språklige kompetansemål på alle nivåer.” (Kompetanse Norge, 2012)

### **Delmål:**

Lytte A1

- Kan forstå spørsmål og følge helt enkle instruksjoner og anvisninger, når de er rettet direkte til en og det snakkes langsomt og tydelig

Lytte A2



- Kan få med seg hovedinnholdet i korte, enkle beskjeder og meldinger, hvis det snakkes langsomt og tydelig

#### Snakke A1

- Kan gi korte, enkle instruksjoner og beskjeder

#### Snakke A2

- Kan gi en enkel, innøvd presentasjon om et kjent emne, både med og uten digitale hjelpemidler
- Kan formidle enkel informasjon og gi en kort, enkel rapport i en kjent kontekst

#### Samtale A1

- Kan delta i enkle samtaler når samtalepartneren snakker langsomt og tydelig og er støttende, for eksempel ved å omformulere og gjenta
- Kan gi uttrykk for at en ikke forstår, for eksempel ved å be om gjentakelse

#### Samtale A2

- Kan utveksle direkte og enkel informasjon om personlige forhold og kjente emner, hvis samtalepartneren er støttende og snakker langsomt og tydelig
- Kan delta i samtaler om felles opplevelser og gi uttrykk for reaksjoner, meninger og følelser på en enkel måte

#### Lese A1

- Kan gjenkjenne og forstå ikoner på skjerm
- Kan lese og forstå enkle, tilrettelagte tekster, både på papir og digitalt
- Kan følge korte, enkle instruksjoner, både på papir og i digitale opplæringsprogrammer, spesielt hvis de inneholder bilder som virker forklarende

#### Lese A2

- Kan lese og forstå instruksjoner, oppskrifter og veiledninger som er enkelt formulert
- Kan finne fram til og skille ut spesifikk informasjon i en liste eller en enkel oversikt, både på papir og digitalt

## Hva slags kompetanse har elevene fått?

- Kompetanse i å lære (begreper og begrepslæring)
- Kompetanse i å utforske (kreativitet, innovasjon kritisk tenkning og problemløsning)
- Kompetanse i kommunikasjon og samhandling (samarbeid, aktiv deltakelse)

## Utstyr

Datamaskiner/PC/MAC/iPAD/Chromebook, SmartBoard

## Dataspill

### WordFeud

I forkant av perioden med WordFeud spiller vi den vanlige brettspillversjonen av Scrabble for å øve på å lage ord, basert på et utvalg av bokstaver.

Tips til lærer:

Bruk alternative regler når du spiller brettspillet. For eksempel:

- Deltakerne trekker 10 bokstaver i stedet for 7.
- Deltakerne velger bokstaver selv
- Lærer passer på at det er balanse mellom vokaler og konsonanter.
- Det var lettere for deltakere å lage ord når de samarbeider?
- Vent med å la de spille mot hverandre?
- Pass på å ha mange brettspill slik at det ikke blir for mange på hver gruppe. Etter min erfaring var det fint med 4 på hver gruppe. I min klasse med 16 elever var det da 4 grupper som trengte veiledning.

### Brettord.no

I fellesskap på SmartBoard



Forklare symboler på brettord.no

Stjernesymbol, DL, TL, DW, TW

## WordFeud



Etter en periode der vi jobbet med [brettord.no](http://brettord.no) ble deltakerne introdusert for WordFeud.

Jeg spilte et spill med hver deltaker i klassen og gikk gjennom noen trekk på SmartBoard for at de skulle lære seg spillet. I de påfølgende 2 ukene spilte vi jevnlige partier med WordFeud. Deltakerne måtte også velge en klassekamerat som de spilte med.

I løpet av perioden brukte vi WordFeud til innlæring av vokabular.

Erfaringene med å bruke spillet var at det var litt vanskelig for en del av deltakerne å lage ord i dette spillet. Med litt øvelse ble dette noe bedre, men jeg opplevde ikke at vi fikk optimalt utbytte av dette spillet, med unntak av to-tre av deltakerne som fikk det til ganske bra og som fortsatt å spille på fritiden, både med meg og med klassekamerater.

Etter min erfaring fungerte det totalt sett bedre å bruke brettspillet Scrabble og brettord.no til å jobbe med ordinnlæring, fordi man da kunne tilpasse reglene til nivået til deltakerne.

F.eks. kunne man ha alternative regler som garanterte at alle fikk 2 vokaler, eller at man kunne trekke 10 bokstaver istedenfor 7 som man må gjøre i WordFeud.

Med andre ord er det vanskeligere å tilpasse og skreddersy WordFeud til forskjellige undervisningsopplegg og på denne måten kunne nivådifferensiere på en god måte.

## Eksempel på et undervisningsopplegg i norsk med The Sims 4

Av Lars Standal

### Innledning

*The Sims 4* er et videospill i [The Sims](#)-serien, og ble utgitt den 4. september 2014. Spillet er utviklet av [Maxis](#) og utgitt av [Electronic Arts](#). Det er utgitt for [Microsoft Windows](#) og [macOS](#). I dag er det Origin som står for distribusjonen av spillet. The Sims er en spillserie mange elever og lærere har et forhold til. Spillet kan brukes på veldig mange måter både som fritidsspill og i undervisning. Spillet lar deg ta kontroll over en husholdning og ivareta en families mål, behov og ambisjoner (Skaug, Husøy, Staaby, Nøsen, 2020, s. 123).

I dataspillet The Sims 4 kan du lage en «avatar» av deg selv eller en annen person du ønsker å være i spillet gjennom en karaktergenerator. Her kan du styre veldig mange valg knyttet til hvordan du ønsker at karakteren skal se ut, snakke, kle seg, oppføre seg, hvilke hobbyer og ambisjoner karakteren har. Karaktergeneratoren i spillet The Sims 4 er utgangspunkt for undervisningsopplegget som er brukt i prosjektet «Det digitale klasserom».

Jeg ønsket å finne ut om dataspill kan være et godt redskap for at deltakerne mine skal lære vokabular i begynneropplæringen i norsk og samfunnskunnskap og om elevene mine har positive opplevelser knyttet til bruken av dataspill i norskopplæringen. Tanken er at elever i voksenopplæringen etter en innføring i grunnleggende norsk skal introduseres for en del nyttige ord og uttrykk gjennom dataspillet «The Sims 4» og at dette kan gjøre at elevene får et bedre utgangspunkt for å beherske norsk språk muntlig og skriftlig. Ordene som vi jobber med når vi

spiller «The Sims 4», er ord som elevene også møter i arbeidet med de ordinære lærebøkene og er ord som er knyttet opp mot de ulike tema i læreplanen. Et eksempel på dette er ord som omhandler det personlige domenet og temaet 'Mat og klær'. En viktig del av dataspillet «The Sims 4» er å lage en Sim, en person som du bruker i spillet. Denne personen skal du kle på ulike klær. Navnene på klær og kroppsdeler er dermed en viktig del av vokabularer som elevene skal lære ved å bruke spillet.

Innhold nivå A1			
Personlig domene	Offentlig domene	Opplæringsdomenet	Arbeidslivdomenet
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Egen person og familie</li> <li>• Daglige rutiner</li> <li>• Mat og klær</li> <li>• Bolig</li> <li>• Kropp og helse</li> <li>• Familiebegivenheter</li> <li>• Fritidsaktiviteter</li> <li>• Tidsangivelser og tall</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Transport i lokalmiljøet og enkle trafikkregler</li> <li>• Vær og årstider</li> <li>• Relevante offentlige og private institusjoner i nærmiljøet (for eksempel barnehage, skole, bibliotek og post)</li> <li>• Land og verdensdeler</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Norsk kurs, skolehverdag og arbeidsmåter</li> <li>• Tidligere utdanning og utdanningsønsker</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Yrker deltakerne møter i hverdagslivet</li> <li>• Arbeidserfaring</li> <li>• Ønsker om arbeid i Norge</li> </ul>

Figur 1: Oversikt over tema i norskopplæringen – nivå A1 (Kompetanse Norge, 2012, s. 15)

### **Læringsteoretisk perspektiv – sosiokulturell konstruktivisme**

Fordi samhandlingen mellom elevene i klasserommet når de spiller dataspillet «The Sims 4» er en sentral del av min undervisning, har jeg hatt en sosiokulturell konstruktivisme som læringsteoretisk base for gjennomføringen av undervisningsopplegget med The Sims 4.

«For å forstå læring, må vi undersøke hvordan læreprosesser nedfeller seg i praksis. Læringsforskning må dermed studere aktivitetene og de redskapene (medierende artefakter) som inngår i dette. Dette perspektivet på læring vektlegger betydningen av sosiale rammer rundt menneskers handlinger.» (Eriksen og Nohr, 2020)

En sentral skikkelse innen sosiokulturell konstruktivisme er Lev Vygotsky. Han introduserer noen viktige begreper; medierende artefakt og den proksimale utviklingssonen. I følge Seljö (2020) kan den proksimale utviklingssonen forstås

som: «Avståndet mellan det människor kan göra på egen hand och det de kan göra med hjälp av en 'mer kunnig kamrat'»

Gundersen (2018) definierer artefakt som noe som er laget av mennesker og ikke frembrakt av naturen. I min undervisning er tanken at dataspillet «The Sims 4» skal fungere som den medierende artefakten som kan hjelpe deltakerne til å lære vokabular. Den proksimale utviklingssonen til deltakerne blir differansen mellom det de klarer å gjøre alene og det de klarer å gjøre gjennom å hjelpe hverandre når de spiller The Sims 4. Gjennom undervisningen skal se på både hvordan deltakerne opplever samarbeidet når de spiller og hvordan de opplever dataspillet som et redskap for å lære vokabular.

Ifølge Eriksen og Nohr (2020) skal vi i det sosio-kulturelle klasserommet organisere klasserommet for elevsamarbeid og lærers rolle i denne settingen vil være som veileder av de enkelte grupper som jobber sammen. Fokuset vil være på elevaktiviteten og den språklige samhandlingen elevene imellom og hva de finner ut av sammen på gruppene. Problemstillingene utarbeides i forkant av undervisningen og elevene jobber sammen for å løse de ulike utfordringene de blir forespeilet av lærer. De ulike utfordringer kan løses på mange forskjellige måter som elevene finner ut av sammen og gjennom veiledning fra lærer.

## Del 1 - Introduksjon til The Sims 4

1. Start The Sims 4 ved å trykke på den grønne knappen.



2. Velg 'Ja' på spørsmålet om du er ny i The Sims 4. Trykk deretter på den grønne haken nede til høyre.



ER DU NY I THE SIMS 4?



**NEI**

Jeg har spilt The Sims 4  
og trenger ikke hjelp. Takk!



**HOPP OVER  
OPPLÆRINGEN**

**JA**

Jeg har aldri spilt The Sims 4.  
Gi meg en omvisning!



**SPILL OPPLÆRING**

Ikke spør meg igjen. Du kan endre ditt valg i innstillingsmenyen.



**3. Velkommen 1. Les teksten / lytt til stemmen med instruksjoner.**



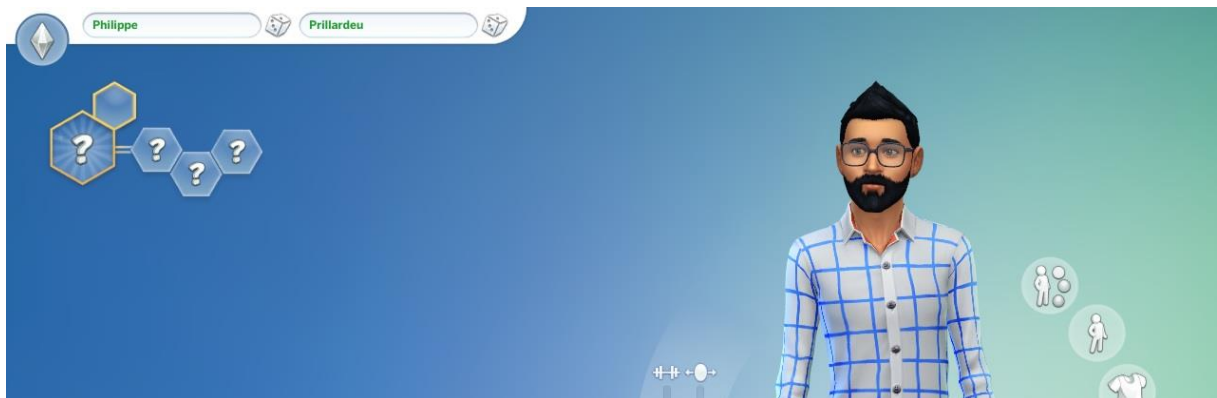
Gjennomgang av ord og uttrykk i teksten.

**4. Velkommen 2. Les teksten / lytt til stemmen med instruksjoner.**



**Oppgave sammen med deltakerne:** Gjennomgang av ord og uttrykk i teksten.

### 5. Gi simm'en din et navn



### 6. Dobbeltklikk på simmen for å redigere den.



## **Navn**

Kort om oppbygging av norske navn

Fornavn, mellomnavn og etternavn.

Betydningen av norske navn

### **I. Gi Simmen / simmene dine navn.**

Refleksjonsoppgaver:

- 1) Norske navn. Hva skiller norske navn fra navn i ditt hjemland? Er det noen likhetstrekk?
- 2) Norske familienavn. I en familie er det fortsatt mest vanlig at alle har samme etternavn. Men i Norge er det også ganske vanlig at de ulike familiemedlemmer har forskjellige familienavn. Hvordan er dette i ditt hjemland?
- 3) Hvilke navn tror du er mest vanlig i Norge? Sjekk ut [ssb.no](http://ssb.no) sine statistikker.
- 4) Hva er betydningen av for- og etternavn i Norge? Hvordan er dette i ditt hjemland?
- 5) Har navnet noen betydning for hvilke egenskaper man har tror du? Diskuter to og to.

## **Kjønn:**

Kvinne

Mann

Tilpassede kjønnsinnstillinger.

**TILPASSEDE KJØNNSINNSTILLINGER**

**Fysikk:**

Maskulin

Feminin

**Klessmak:**

Maskulin

Feminin

**Denne simmen kan:**

Bli gravid

Gjøre andre gravid

Ingen av delene

**Kan denne simmen bruke toalettet stående?**

Ja

Nei

### **Forklare ord og begreper:**

Tilpassede, kjønnsinnstillinger, fysikk, maskulin, feminin, klessmak, bli gravid, gjøre andre gravide, bruke toalettet stående

Refleksjonsoppgaver:

- 1) Hva er typiske trekk for menn og kvinner? Kan kvinner være maskuline og menn være feminine? Diskuter.
- 2) Likestilling mellom kjønnene. Hvordan er det med dette i Norge. Hvordan er dette i ditt hjemland?

### **Alder**

Hvor gammel er du? Når er du født? Hva er din fødselsdato.

Alderdomskategorier: Småbarn, Barn, Tenåring, Ung voksen, Voksen, Eldre

### **Refleksjonsoppgaver:**

Hvordan vil du definere deg selv i forhold til disse kategoriene?

Når går man fra en kategori til en annen? Diskuter to og to.

Hva kjennetegner de forskjellige kategoriene?



## **Stemme**

Hva slags stemme har simmen din?

Forklar begrepene som definerer forskjellige slags stemmer.

Søt, melodisk, syngende, kraftig, begeistret, skjærende

Lys stemme – mørk stemme!

### **Refleksjonsoppgave:**

Hvilke «fortegn» har disse adjektivene?

Har stemmen noe å si for hvordan vi oppfatter en person?

Lys eller mørk stemme – hva styrer vi selv, hva er ubevisst?

Er stemmen en viktig del av vår identitet? Diskuter!



## Ganglag



**Fjollete** ganglag

**Slapt** ganglag

**Sprettent** ganglag

**Skummelt** ganglag

**Standard**ganglag

**Livlig** ganglag

**Hovent** ganglag

**Kult** ganglag

**Tøft** ganglag



## **Forklar betydningen av de ulike adjektiv knyttet til ganglag.**

### **Refleksjonsoppgave**

Kan ganglaget ditt fortelle noe om hvordan du er som person? Diskuter!

Del 2: Karaktergenerator – konstruer og reflekter

- 1) Lag deg selv i karaktergeneratoren.
  - a. Beskrive «avataren» du har laget i The Sims 4.
  - b. Er karakteren helt lik som deg?
  - c. Vis karakteren din på SmartBoard.
    - i. Synes de andre at karakteren ligner på deg? Hvorfor/hvorfor ikke? (eventuelt)
- 2) Les først 'Slik er norske barnefamilier' på Statistisk sentralbyrå.

<https://www.ssb.no/befolkning/artikler-og-publikasjoner/slik-er-norske-barnefamilier>

- Lage en typisk norsk familie i karaktergeneratoren.
- Fortell om hvordan du har laget familien og hvilke valgt du har gjort underveis i prosessen.
- Snakk sammen om hvordan din familie skiller seg fra familier som andre har laget.
- Reflekter til slutt over hva som skiller en typisk norsk familie fra en familie fra ditt hjemland.

### **Avanserte oppgaveforslag**

La deltakerne ta personlighetsquizen i karaktergeneratoren.

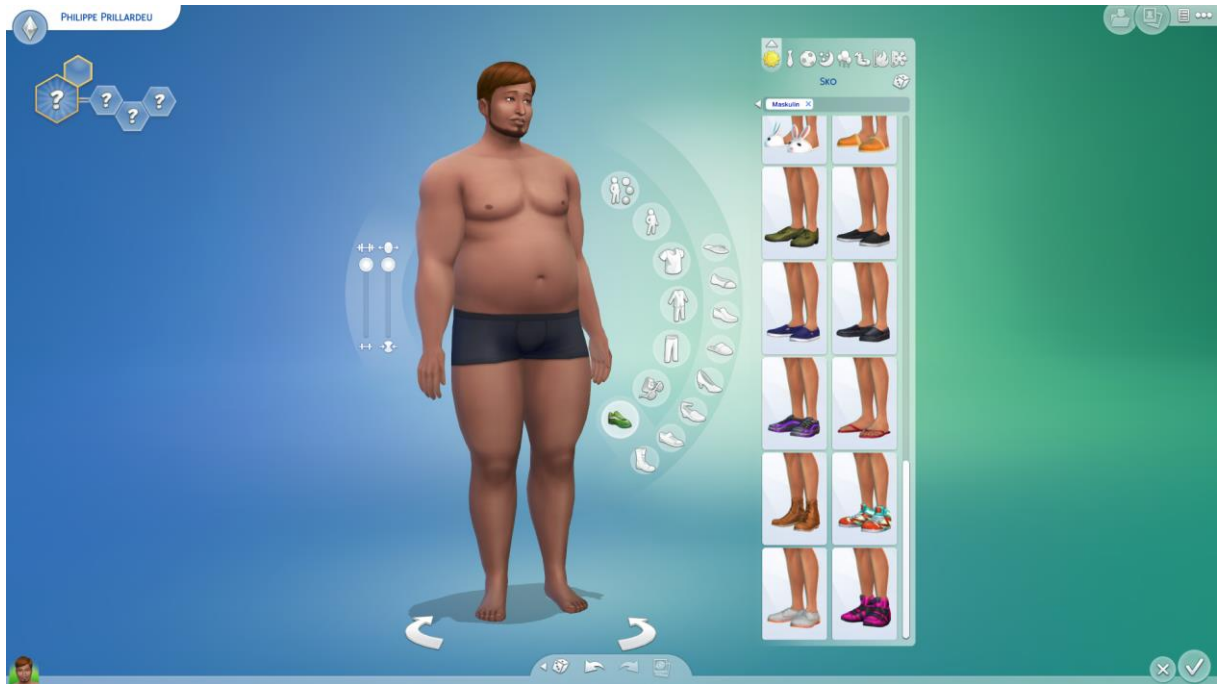
Gjennomgå de ulike spørsmål som deltakerne kan få i personlighetsquizen.

Forklar betydningen av disse spørsmål.

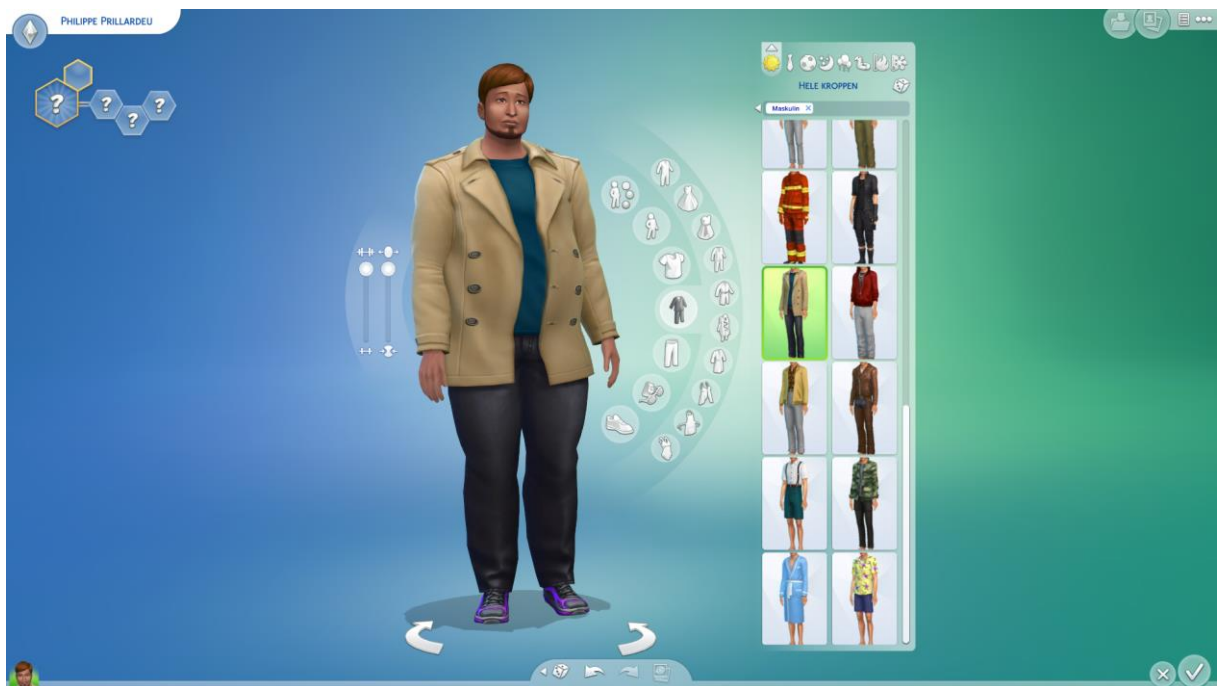
Hva svarer elevene på de forskjellige spørsmål?

Gi refleksjonsoppgaver knyttet til hvert enkelt spørsmål.

## Kroppsdeler



## Klær



Aktuelle tema:

#### Ordinnlæring

- Hvilke ord kjenner deltakerne her?
- Gjennomgang av navn på kroppsdelar / klær.

#### Grammatikk

- Adjektiv – bøyning, gradbøyning
- Substantiv – entall flertall, kjønn

#### **Andre undervisningsopplegg med The Sims 4**

Spillpedagogbanken - "The Sims" - Livet på den andre siden av skjermen

<https://www.spillpedagogbanken.no/?p=1743&print=pdf>

Læringsbasert spilling - Bruk av dataspill i opplæring i grunnleggende ferdigheter for voksne

[https://www.kompetansenorge.no/contentassets/48f5154453834389be29c221e707ce20/veiledning\\_laringsbasert\\_spilling.pdf](https://www.kompetansenorge.no/contentassets/48f5154453834389be29c221e707ce20/veiledning_laringsbasert_spilling.pdf) (Kompetanse Norge, 2020)

Boka «Spillpedagogikk» av Jørund Høie Skaug, Aleksander Husøy, Tobias Staaby og Odin Nøsen

## Kilder

Eriksen, O. & Nohr, M. (2020). 1.4.5 Sosiokulturell læring: IKTPEDMOOC. Hentet fra:

[https://hiof.instructure.com/courses/549/pages/1-dot-4-5-sosiokulturell-laering?module\\_item\\_id=3184](https://hiof.instructure.com/courses/549/pages/1-dot-4-5-sosiokulturell-laering?module_item_id=3184)

Gundersen, D. (2018). Artefakt – Store norske leksikon. I *Store norske leksikon*. Hentet fra

<https://snl.no/artefakt>

Kompetanse Norge. (2012). Læreplan i norsk og samfunnskunnskap for voksne innvandrere. Hentet fra

[https://www.kompetansenorge.no/contentassets/f6594d5dde814b7bb5e9d2f4564ac134/laeroplan\\_norsk\\_samfunnskunnskap\\_bm\\_web.pdf](https://www.kompetansenorge.no/contentassets/f6594d5dde814b7bb5e9d2f4564ac134/laeroplan_norsk_samfunnskunnskap_bm_web.pdf)

Kompetanse Norge (2020). *Veileder læringsbasert spilling*. Hentet fra:

[https://www.kompetansenorge.no/contentassets/48f5154453834389be29c221e707ce20/veileder\\_laringsbasert\\_spilling.pdf](https://www.kompetansenorge.no/contentassets/48f5154453834389be29c221e707ce20/veileder_laringsbasert_spilling.pdf)

Saljö, R. (2020) Lärande och utveckling i ett sociokulturellt perspektiv. Hentet fra

<https://wordpress.usn.no/moh/wpcontent/uploads/sites/375/2011/03/saljotonsberg.ppt>

Spurkland, S. (2013). Spillrevolusjonen er her – ta den i bruk. *Tangenten* nr. 2, 2013. Caspar forlag Hentet fra <http://www.caspar.no/tangenten/2013/spurkland0213.pdf>