



Läromedel
Bok Film Spel Digitalt

Lärarhandledning till ”Läromedel med TAKK och text - digitalt och i kortformat”, ett läromedel från Bona Signum

Inledning

Att bygga på sitt ordförråd med TAKK är alltid väsentligt för de elever som har svårigheter med kommunikationen men även för de i elevens närvaro eftersom alla kommunikation kräver mer än en deltagare. Att spela ett spel tillsammans är för de flesta elever roligt och ger motivation att lära sig mer.

Ett annat användningsområde för det är för de elever som är på väg att lära sig att läsa. Här får man kort med en tydlig bild, en TAKK-illustration och text vilket gör att man kan lättare koppla ihop bild, tecken och bokstäverna för ord och begrepp. Mer om det längre ned.

Förutom detta är formen för läromedlet, ett spel, något som både motiverar eleverna att vilja lära sig och dessutom är det lättare att minnas något man lärt sig i ett sammanhang som upplevs som roligt. Elever i särskolan har ofta problem med både motivation och framför allt uthållighet, därför är det av stor vikt att hitta läromedel som upplevs som en lek, ett spel.

Att som barn och ungdom ha rätt och möjlighet att kunna uttrycka behov, känslor och önskingar är av allra största vikt. Behovet växer ju äldre man blir och det finns också ett stort behov att lära sig TAKK-tecken som man har stor användning av. Eftersom många elever kan ha svårt med munmotorik och det dessutom finns många elever i särskolan med annan språkbakgrund så finns det stora vinster i att jobba med TAKK. Behovet som möts i detta läromedel består i att utöka det vardagliga ordförrådet i TAKK-tecken på ett lustfyllt sätt. Man kommer även att träna förmågan till turtagning och kommunikation i spelmomentet.

Det finns även många elever som har behov av att få fler läromedel för träning av läsning och att tolka bokstäver. I det här läromedlet kan man arbeta med både den logografiska fasen där man ser bokstäver och ord som bilder, som figurer som symboliserar något. Även i det alfabetiska stadiet som är nästa steg i att lära sig läsa kan man använda sig av kortlekarna, där man att varje bokstav står för ett fonem, som tillsammans med andra bokstäver bildar ord. Om man lägger upp kortspelet på ett annat sätt så kan spelet istället gå ut på att man ska kunna ljuda/läsa orden på korten. Allt beroende var eleven befinner sig.

Specialpedagog Marie Lund, som arbetat för oss med det här läromedlet, har undervisat i grundsärskolan i många år och arbetat mycket med elevers lästräning. Hon säger att fokus ligger på att möta eleven där den befinner sig och i många fall kan det handla om att ge eleverna den logografiska delen av läsinlärningen och ibland stannar det där. För en del elever går läsinlärningen vidare och då kan man med hjälp av korten dels ljuda orden, dels ha kortet bredvid och skriva av ordet på kortet och även skriva bokstav för bokstav på smartboarden. Vill man sedan använda vår digitala version på BonaPlay.se så finns det väldigt många fler möjligheter att arbeta med stavning och bokstäver.

Koppling till läroplaner

I grundsärskolans läroplan inom ämnesområden finns ämnet kommunikation, där man kan läsa under syfte att:

“Undervisningen inom ämnesområdet kommunikation ska syfta till att eleverna utvecklar kunskaper i att samspela med andra och en tilltro till sin förmåga att aktivt påverka sin situation. Eleverna ska ges förutsättningar att kommunicera i olika sammanhang och kunna uttrycka sig med tydlig avsikt i tal och andra kommunikationsformer. Därigenom ska undervisningen bidra till att eleverna utvecklar sitt språk och sin identitet.”

Genom undervisningen inom ämnesområdet kommunikation ska eleverna sammanfattningsvis ges förutsättningar att utveckla sin förmåga att samspela med andra, tolka olika former av kommunikativa uttryck, söka information från olika källor, och använda ord, begrepp, symboler och andra uttryckssätt för kommunikation.

I årskurs 7–9

Samspela, tala och samtala:

Känslor, hur de kan uttryckas och tolkas. Kroppsspråk, tecken eller tal. Hur avsikt kan uttryckas på olika sätt. Språkets struktur, ordföljd och meningsbyggnad. Kommunikationsverktyg. Hur de kan användas för att förstärka kommunikation.

Tolka och förstå:

Tolka kommunikativa uttryck, till exempel kroppsspråk, tecken eller tal. Ordbilder utifrån elevens erfarenhet och intresse.

Ämnesspecifika begrepp:

Ord, begrepp och symboler inom ämnesområdet kommunikation, till exempel för att samspela med andra. Bokstavsformer och ljud utifrån elevens erfarenhet och intresse.

Kunskapskrav för fördjupade kunskaper i slutet av årskurs 9 (efter elevens förutsättningar):

Eleven förstår också andra kommunikativa uttryck, kan tolka några elevnära ordbilder och skriva elevnära ord. Eleven förstår språket i tal, sånger, ljudlekar och återkommande berättelser och kan återberätta delar av innehållet. Dessutom använder eleven kommunikationsverktyg för att förmedla sig. Eleven använder ord, begrepp och symboler på ett i sammanhanget relevant sätt.

I grundsärskolans läroplan i ämnet svenska står det:

Att ha ett rikt och varierat språk är betydelsefullt för att kunna förstå och verka i ett samhälle där kulturer, livsåskådningar, generationer och språk möts. Undervisningen ska även bidra till att eleverna utvecklar tal, skrift och andra kommunikationsformer. Vidare ska undervisningen bidra till att eleverna utvecklar sin läsförmåga och sitt intresse för att läsa och skriva. Undervisningen ska också ge eleverna möjligheter att utveckla och fördjupa sin ord- och begreppsförståelse.

Centralt innehåll i årskurs 1–3

Tala, lyssna och samtala:

Hur man kan använda omskrivningar och visuell förstärkning, till exempel bilder och tecken, för att förstå och göra sig förstådd.

Kommunikation för olika syften. Lyssna, svara, fråga, berätta samt uttrycka önskemål och känslor. Kommunikations- och samtalsregler. Turtagning och talutrymme.

Hur man genomför presentationer inför en eller flera personer. Bilder och annat som kan stödja presentationer.

I årskurs 4–6

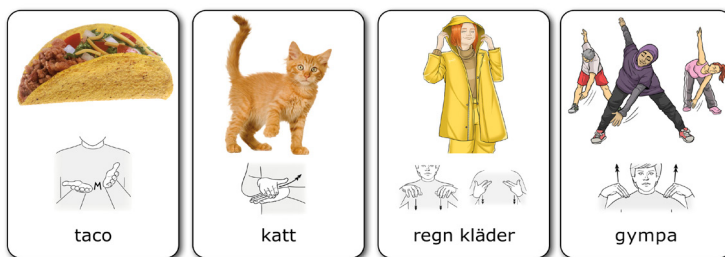
Kommunikations- och samtalsregler i olika sammanhang, även i digitala medier. Turtagning, talutrymme, kroppsspråk och mimik.

Hur använder vi läromedlet?

Det behövs variation för effektivt lärande. Därför finns fyra kortlekar att använda ihop med de två digitala tjänsterna på BonaPlay.se. Vårt förslag till upplägg av kortlekarna är att ni börjar med några få kort.

Först och främst vill vi att eleven ska

förstå strategin och känna sig trygg i metodiken för att därefter lägga sin energi på lusten att fortsätta lära. Vi ser också en stor vinst om pedagogen är en god förebild och visar hur arbetet kan genomföras. På så vis stöttar vi eleven i proximala zonen. Så med andra ord börja i det enkla och bygg upp en trygghet för att sedan öka svårighetsgraden. Kortlekarna kan användas på många olika sätt. Det är viktigt att det sker en anpassning till elevens förutsättning men även lust och motivation.



Den fysiska delen av läromedlet består av fyra kortlekar. Kortlekarna består av frilagda, tydliga fotografiska bilder med text och illustrationer hur de tecknas.

Fyra teman finns:

- **Djur** - här finns vilda, tama, små och stora djur.
- **Mat & dryck** - här finns förutom det man kan äta även ord som är angränsande som till exempel tallrik, sked och glas.
- **Vardagsaktiviteter** - här finns viktiga ord för vår självständiga vuxenliv som till exempel städa, tvätta, diska men också känslor som till exempel ledsen, arg glad.
- **På kroppen** - här finns de ord man behöver för att prata om kläder, färger och annat man har på kroppen så som smycken och smink.

Sammantaget har man alltså 200 ord och bilder med TAKK-illustrationer att arbeta med. Det är ord som man använder ofta och som man behöver kunna uttrycka för sin självständighets skull.

Så här kan man använda kortlekarna

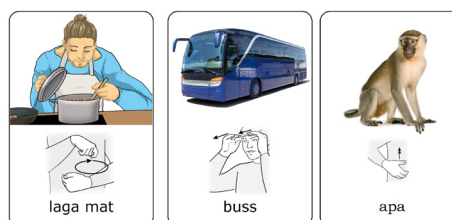
1. Man lägger alla kort i en hög på bordet. Spelare ett tar upp ett kort och läser exv katt. Då ska motspelaren (antingen till höger, den rakt över eller hur man nu bestämt) visa hur man tecknar ordet katt. Om motspelaren klarar det får han behålla kortet. Om inte läggs kortet underst i högen. Spelet är färdigt när alla kort är slut. Den som då har flest kort vinner.
2. Man lägger alla kort på bordet. Spelare ett tar upp ett kort och tecknar ordet för katt. Då ska motspelaren (antingen till höger, den rakt över eller hur man nu bestämt) veta att det är just tecknet för katt som tecknas. Om motspelaren klarar det får han behålla kortet. Om inte läggs kortet underst i högen. Spelet är färdigt när alla kort är slut. Den som då har flest kort vinner.
3. Man lägger alla kort på bordet. Spelare ett tar upp ett kort och tecknar ordet för katt eller säga det. Då ska motspelaren (antingen till höger, den rakt över eller hur man nu bestämt) bokstavera ordet katt alternativt skriva det på tavlan. Om motspelaren klarar det får han behålla kortet. Om inte läggs kortet underst i högen. Spelet är färdigt när alla kort är slut. Den som då har flest kort vinner.
4. Man kan lägga upp alla fyra kortlekarna i högar. Sen tar man en tärning. Om man slår 1 ska ens motspelare ta ett kort ur första kortleken som man ska kunna antingen tecknet på eller stava till. Om man slår 2 är det hög 2, slår man 3 är det hög tre och 4,5,6 får man själv välja vilken hög. Om man svarar rätt får man behålla kortet. Den som då har flest kort vinner.

Det finns naturligtvis hundra andra sätt att spela med de här kortlekarna. Jag har fullt förtroende för att pedagogerna ute i skolorna kan anpassa spelen för just sina elevers behov. Det viktiga är att man har ett material med bra bilder, med takk-illustrationer och som innehåller ord som är relevanta att lära sig.

De två digitala delarna finns på BonaPlay.se och är gratis att använda.

Här följer beskrivning på hur man använder dem.

Frågesportsapp



1-4 spelare kan spela, med var sin poängyta nederst på skärmen.

Man väljer först den kortlek man vill använda. Sedan väljer man vilket typ av spel man vill spela. Detta finns att välja mellan:



- **Ord** - skriv det ord som beskriver bilden.
- **Bokstav** - skriv den bokstav som saknas i ordet som beskriver bilden
- **TAKK** - gör TAKK-tecknet för en bild
- **TAKK och ord** - gör rätt TAKK-tecken för en bild med ett ord på.

Vardagsliv

Ord

Skriv det ord som beskriver bilden.

BÖRJA SPELA

Bokstav

En bokstav saknas i det ord som beskriver bilden.

BÖRJA SPELA

TAKK

Gör TAKK-tecken för en bild.

BÖRJA SPELA

TAKK och ord

Gör TAKK-tecken för en bild med ord.

BÖRJA SPELA

Du har spelarnas poängräkning nedtill i olika färger. Man aktiverar aktuell spelare genom att trycka på den färger.

Nere till vänster finns en blå cirkel med fyrkanter i. Där går du bakåt för att till exempel byta kortlek.

Det finns alltid möjlighet att trycka på VISA SVAR. Om ordet är för svårt kan man också trycka på NÄSTA för att få upp ett annat ord.

Det finns lätta ord, som GÅ, det finns svårare ord som BORSTA TÄNDERNA. Använd NÄSTA för att hitta ett ord på den nivån eleven befinner sig vid stavning.

Spelet är slut när sista kortet i kortleken har fått rätt svar.

Digitalt TAKK-lexikon

Här kan man söka efter ord/bild i frågesportappens kortlekar. En TAKK-film med tecknet visas för sökt ord.

Du väljer först i vilken kortlek du vill söka. Sedan söker du efter ordet. Söker du till exempel i kortleken På kroppen och skriver "rö" i sökrutan nedtill så kommer alla ord som innehåller bokstavskombinationen "rö" i den kortleken upp. I detta fallet kommer alltså orden röd, tröja och grön upp.

Du kan förstas också bara bläddra i kortleken för att hitta ord du vill lära dig tecknet för.



Några av orden är samma tecken för. Till exempel tecknar man kyckling och höna likadant. Därför kommer samma filmklipp upp om du väljer höna och kyckling.

VARDAGSLIV - RÄKNA

Vardagsliv

Djur

På kroppen

Mat och dryck

rullstol

rädd

räkna

Har du frågor eller synpunkter på det här läromedlet? Då kan du kontakta oss på kontakt@bonasignum.se så kommer vi att återkoppla till er inom kort.

Vi som har arbetat med det här läromedlet är:

Ann Gomér, projektledare, layout, sättning och redigerare för video
Marie Lund, specialpedagog som arbetat med rådgivning gällande ordval
Maria Krafft Helgesson, TAKK-specialist och aktör
Benjamin Seipel, inspelningstekniker på Mebia
Björn Nilson, programmering av digitala apparna

Bilderna är gjorda av Carolina Ståhlberg, Cecilia Höglund, Peter Roslund samt bilder från bildbanker.
TAKK-illustrationerna är ritade av Henry Svahn på Specialpedagogiska skolmyndigheten.

Produktionsstöd till detta läromedel har erhållits från Specialpedagogiska skolmyndigheten.



Ett läromedel från Bona Signum AB.

Läromedel
Bok Film Spel Digitalt