

## **Fortællinger fra CD Ord-projekter**

### **Uformel læring**

Uformel læring er karakteriseret ved hovedsageligt at foregå uden for den institutionaliserede undervisning og er et *middel* til læring i forbindelse med en række aktiviteter. For analytisk at forstå børns uformelle læreprocesser anvendes erfaringer fra forskningsprojektet *Børns opvækst med interaktive medier – i et fremtidsperspektiv*, hvor det har været muligt at indkredse uformelle læringsformer i lyset af børns forskellige digitale aktiviteter som fx chat, online-spil, produktion af profiler og hjemmesider. Til forskel fra den uformelle læring foregår formel læring typisk i deciderede undervisningsinstitutioner med læring som et overordnet *mål* for de aktiviteter, som foregår. Når børn i fritiden spiller online-spil, lærer de sig nye engelske ord og sætninger som et middel til aktivt at kunne spille med i spillet. Men når eleverne i skolen gennem forskellige didaktisk tilrettelagte aktiviteter lærer nye engelske ord og sætninger, så er målet for aktiviteterne at lære engelsk.

I skolen er læring altså et *mål* for de aktiviteter, der finder sted. I fritiden er læring for børnene et *middel* til fx at være med i leg, at kunne spille computerspil, at chatte og at lave hjemmesider. For at kunne lege er børnene nødt til at lære noget. På den måde bliver læring en forudsætning for og en integreret del af legen, hvor det for børnene handler om at være i en god situation.

I børns fritidskultur kan der iagttages forskellige uformelle læringsformer. Det drejer sig om *læringshierarkier, læringsfællesskaber og læringsnetværk*, som fungerer i forskellige sammenhænge (for nærmere beskrivelse af disse læringsformer se hovedrapport under Læring). De enkelte læringsformer kan siges at udgøre et sæt af læringsstrategier, som er de fremgangsmåder, børnene anvender for at opnå færdigheder og for at få viden om noget specifikt. Endvidere beskriver den enkelte læringsform de organisationsformer, børn konstruerer eller etablerer for at lære. Børns uformelle læringsformer er ofte effektive måder at lære på, hvorfor det er vigtigt i skolen at give plads til disse læringsformer, ligesom de må medtænkes i den måde, som undervisning og læreprocesser organiseres på i skolen.

### **2. klasse – Asmus og Filip skriver en gyserhistorie**

Asmus og Filip har skrevet omkring 12 linjer af deres gyserhistorie, og Filip sidder ved tastaturet, mens Asmus har høretelefonerne på. Filip vil gerne skrive ”kiggede”, men får i stedet skrevet ”kigede”. Han sætter cursoren mellem *i* og *g* – ”ki|gede” -, hvilket får CD Ords forslagsliste til at vise ord, der begynder med *kina*. Filip fører nu cursoren hen over listen, mens Asmus lytter med hovedtelefonerne på. Han er hurtigt klar over, at denne liste ikke er til nogen hjælp. Filip flytter nu cursoren hen mellem *g* og *e* – ”kig|ede” – og nu kommer der ord med to *g*'er. Filip fører igen cursoren hen over listen, mens Asmus lytter – inden Filip når til ”kiggede”, har Asmus allerede peget på det korrekte ord. Ved at klikke på ordet i listen kommer det over i historien. Nu er historien blevet så lang, at ordlistevinduet dækker for teksten. Det tager lidt tid, før de finder ud af, at løsningen er at flytte vinduet. Med ordet ”hær” forsøger de sig først med ”her”. Det lyder forkert, synes Asmus, da Carsten-stemmen læser op. Så snakker de vokaler med læreren og kommer i tanke om, at *e* kan udskiftes med *æ*. Nu vil de skrive ”zombie” og forsøger sig med ”sombi” – den ordliste, der kommer op, kan de ikke bruge til noget. Der er noget galt, er de enige om. Læreren spørger: ”Hvad hvis det ikke begynder med 's' ?” hvortil de svarer i kor: ”z!!!!”. Filip skriver ”Zom”, og ordet kommer op i listen. Nu står der ”en hær af zombie græskar”. Allerede nu begynder

drengene gradvist selv at kunne forhandle udskiftning af vokaler, begyndelsesbogstaver og endelser ved at kombinere det, de selv kan huske om ordene, med det, de kan få ud af CD Ords ordforslag og Carsten-stemmens oplæsning. Mange forhandlinger og linjer senere er Zombiehæren blevet slået på flugt med laservåben, og det skal fejres i historien. Filip vil skrive ”kage og sodavand”. De kan ikke stave til sodavand, men får konstrueret starten på ordet ved at udtale det langsomt. Filip skriver nu ”kage og sodervand”. Asmus siger, at det er ”sodor”. Sammen kigger de på ordlisten, Filip flytter cursoren over listen, og Asmus udbryder begrejtret: ”Der står det - ’sodavand’!! - det hedder ’soDA’ - ’vand’”. Det glemmer de helt sikkert aldrig mere.

## **2. klasse digter videre på lærerens historie**

Eleverne har grundlæggende styr på både Word og CD Ord. De synes, det er sjovt, og deler arbejdet mellem sig, bruger på skift høretelefoner og tastatur. Nogen lytter i det samme sæt høretelefoner, og de hjælper hinanden med at finde bogstaverne på tastaturet. Enkelte arbejder alene. Meningen er, at eleverne skal skrive deres håndskrevne kladder til en historie ind på computeren.

To piger starter deres historie med ”En dejlig sommer...”. De skriver selv starten på ordene ud fra, hvordan de synes, det lyder, ved at høre oplæsningen. Derefter henter de det fulde ord i listen. De eksperimenterer med oplæsningsfunktionen, lytter til ord, de synes ser sjove ud: socialdemokratiet, junibevegelse. Den ene finder ud af at få lister frem med sammensatte ord – fx sommerdag. Nu kan hun rette sin veninde, der har skrevet ”sommer dag” og fortælle de andre, hvordan man gør, når man har brug for sammensatte ord. Det sætter skub i kompleksiteten af de ord, de bruger i historien, hvorefter de begynder at lede efter synonymmer, så der ikke hele tiden bruges de samme ord.

Oline, der arbejder alene, har ikke skrevet noget som helst i hånden, men har puslet med sine tegninger. Derfor har hun også en fortælling i hovedet. Hun fanger lynhurtigt princippet med at finde ord og arbejder koncentreret. Hun vil skrive *lege*, men finder *læge*, som hun vælger at bruge. Da hun lytter til oplæsningen, kan hun godt høre, at det ikke lyder rigtigt. ”Ved du hvad ’læge’ er”, spørger læreren. ”Det er en, der opererer syge mennesker”. Så snakker de om vokaler, og om æ-lyden kan byttes ud med noget andet. ”E” siger hun og finder nu ”lege” i listen. Fra nu af har hun ingen problemer med at ombytte vokaler. Efter en halv time forlader hun den oprindelige historie og digter frit videre. Da hun en time senere får brug for en læge i historien, husker hun uden videre stavningen. Hun får - som den eneste - skrevet over ½ A4 side i 12 pkt. Der er mange svære ord med i historien, og sætningskonstruktionerne er blevet meget komplekse. Hun synes, det er rigtig sjovt.

De andre får skrevet mellem 3 og 5 linjer. Dét, der stopper dem, er dels, at de går på opdagelse i ordlisten og finder ord, de synes er sjove, dels at de er svage i brug af tastatur, så det går uendelig langsomt med at få skrevet noget overhovedet.

## **Analyse**

Her integrerer forløbet med CD Ord alle trinmålene. På det overordnede niveau viser både Asmus og Filip og pigerne i den anden case, at de kan *skrive på computer og navngive dokument, bruge overskrift og skrive brødtekst*. Pigerne har skrevet deres historie som kladder i hånden, og drengene har lavet huskelister over lyde og andre elementer *som små og store trykbogstaver i håndskrift*. Som den følgende beskrivelse viser, kan Asmus og Filip *skrive i enkle, fiktive genrer* – her gysergenren - og *ud fra fantasien*. Asmus og Filip skriver på en gysers historie, som de selv digter. De har indblik i de narrative strukturer og virkemidler og ved, hvad der kendetegner gysergenren

frem for fx eventyret. Der skal være en, der er ond, og det skal være uhyggeligt, og det skal være spændende. Asmus digter *berettende* og højt ud fra genremæssige og narrative principper: ”Da bondemanden var dreng, kom han til at skubbe en ud over klippen. Han døde. Det er hans ånd – man ku sige sjæl – der er i fugleskræmslet. Det vil have hævn. Slå bondemanden ihjel.” På lærerens spørgsmål, om det med hævnen er vigtigt, viser han forståelse for, at opbygning af spænding afhænger af, hvornår fortællingen skal være i *kronologisk* følge: ”JA! Men det skal vi ikke vide endnu, det kommer først senere”.

Oline har ikke skrevet noget som helst i hånden, men har puslet med sine tegninger. Læreren er lidt bekymret for, om hun kan få skrevet noget. Tilsyneladende har Oline en fortælling i hovedet, for hun fanger lynhurtigt princippet med at finde ord ved at tage afsæt i sit talesprog og lytte til CD Ords oplæsningsfunktion. Hun arbejder koncentreret, og efter en halv time forlader hun sin oprindelige historie og digter frit videre, mens hun skriver. Hun vil skrive *lege*, men finder *læge*, som hun vælger at bruge. Så kan hun godt høre, at det ikke lyder rigtigt. ”Ved du hvad ’læge’ er?”, spørger læreren. ”Det er en, der opererer syge mennesker”. ”Hvordan hun så kan lave det om til ’lege’?”. ”E” siger hun. Fra nu af har hun ingen problemer med at ombytte vokaler. Da hun en time senere får brug for en læge i historien, husker hun uden videre stavningen. Hun får skrevet over 200 ord. Heriblandt *skadestue* og *ambulancetjeneste*.

Eleverne kan *stave til lydrette og hyppige ord i egne tekster* og viser i følgende sekvens, at de ved at bruge CD Ord får sproglige ambitioner. Flere af pigerne eksperimenterer med oplæsningsfunktionen i CD Ord og finder ord, de synes ser sjove ud: *socialdemokratiet*, *junibevægelse*. Ved at lege med oplæsningsfunktionen finder Klara ud af, hvordan man får vist en forslagsliste over sammensatte ord med ”sommer” – fx ”sommerdag”. Nu kan hun rette sin veninde, der har skrevet ”sommer dag”, og fortælle de andre, hvordan man gør, når man har brug for sammensatte ord. Det sætter skub i kompleksiteten af de ord, pigerne bruger i deres historier. Flere begynder at lede efter synonymmer, så der ikke hele tiden står det samme.

Asmus og Filip ønsker at benytte ord, som de kender og kan sige – dvs. de tager afsæt i deres produktive sprogkompetencer og benytter CD Ord som sparringspartner til at konstruere de eftertragtede ord til fortællingen. Filip vil skrive *kiggede*, men får skrevet *kigede*. Asmus sidder med høretelefonerne og lytter efter den syntetiske stemmes oplæsning, medens Filip skriver. Han giver tegn om, at der er en fejl. Filip flytter cursoren hen mellem *i* og *g* - *ki | gede* -, hvilket får CD Ords forslagsliste til at vise ord, der begynder med ”kina”. Det er heller ikke korrekt, siger Asmus, og Filip flytter igen cursoren, nu hen mellem *g* og *e* - *kig | ede* - og nu kommer der ord med to g’er. Filip fører nu cursoren hen over listen, mens Asmus lytter, indtil han hører ”kiggede”. Med ordet *hær* forsøger de sig først med ”her”. Det lyder forkert, og så snakker de vokaler med læreren og kommer i tanke om, at *e* kan udskiftes med *æ*. Nu vil de skrive *zombiehær* og forsøger sig med *sombi*. Der er noget galt, er de enige om, og med lærerens hjælp kommer de frem til, at *s* kan erstattes med ”z!!!!”. Nu har de skrevet ”en hær af zombie græskar”. Herefter begynder drengene gradvist selv at kunne forhandle udskiftning af vokaler, begyndelsesbogstaver og endelser ved at kombinere det, de selv kan huske om ordene, med det, de kan få ud af CD Ords ordforslag og Carsten-stemmens oplæsning. Resultatet er, at drengene begynder at kunne digte deres historie mere kompleks, samtidig med at de skriver på den. Første dag ved pc’en skrev de kun ganske lidt, anden dag ca. 1/3 af den samlede fortælling, og sidste dag skrev de de resterende 2/3. Tilsvarende øgedes både mængden af ord, de umiddelbart kunne stave til uden at bruge CD Ord, og den hastighed, hvormed de kunne konstruere sig frem til ord, de ikke kendte, ved at kombinere deres talesprog med CD Ords ordlisteforslag.

