



# Spelifierat lättläst

Blogg av Sabira Ståhlberg i samarbete med Maria Viitasalo

1. Spelifiera lättläst litteratur
2. Läs och spela
3. Två nya språknivåer
4. Spelifierat lättläst i utbildningen
5. Spelifierat lättläst, läsförståelse och minne

*Projektet "Läs & Spela: Skapa lustfylld och tillgänglig läsning för barn och ungdomar genom spelifiering av finlandssvensk lättläst originallitteratur i digitalt format" samt material, blogg och information för lärare stöddes år 2022 av*



**Svenska  
kulturfonden**

# 1. Spelifiera lättläst litteratur

**Spelifiering** (*gamification*) är en term som ursprungligen skapades inom datorvärlden. Under de senaste åren har olika spelifieringstekniker blivit populära också i pedagogiken. Spelifiering av litteratur går idag mestadels ut på att använda spel och spelliknande tekniker för att **inhämta och bearbeta innehållet** och informationen i skolböcker och litterära verk. Genom att arbeta med litteratur på olika sätt **engageras läsaren** eller eleven och **interaktionen** mellan bok och läsare ökar, vilket gör att både boken och läsandet får mervärde för läsaren.

Spelandet på nätet ökar idag bland barn och unga, samtidigt som läsförmågan och motivationen att läsa böcker minskar. Spelandet kräver tid och uppmärksamhet. Forskare, lärare och medier ser allt oftare en **oroväckande tendens**: Allt fler går ut skolan med bristfälliga eller svaga läsförmåga och läsförståelse, och antalet ovana läsare växer. I våra diskussioner särskilt med pedagoger dyker alltid samma fråga upp: *Hur kan ovana eller omotiverade läsare, som tillbringar många timmar per dag med att spela, motiveras och uppmuntras till att läsa?*

Team Bokpil har sedan starten 2015 varit inriktad på att testa olika metoder och uppfinna olika sätt att uppmuntra läsning. Vi har utvecklat flera riktningar för lättläst, bl.a. **pedagogiskt lättläst** och lättläst litteratur för **minoritetsspråk** och **hotade språk**. Vi är inte rädda att pröva på sådant som ingen gjort hittills. Frågan är alltid: Fungerar det alls? Svaret är: Vi vet inte innan vi försökt. Vissa saker fungerar bättre och andra inte så bra, eller så hittar användarna dem först efter några år. Vårt mål är att skapa så mångsidigt material som möjligt för olika slags användare.

**Spelifiering av skönlitteratur** är alldeles nytt – det finns knappt ens något på standardspråket. Går det att spelifiera skönlitteratur? Hur är det med lättlästa böcker? Hur kan det göras? För vem är det lämpligt – mest för dem som har svårast att koncentrera sig, eller för alla?

I våra spelifierade lättlästa böcker blir språket och innehållet svårare med varje **språknivå**. Varje kapitel motsvarar en specifik språknivå från **Lättast till Avancerat språk**. Inuti eller efter kapitlen finns uppgifter, frågor och spel. Läsaren och läraren kan under själva läsandets gång **observera** vilken nivå läsaren eller eleven lyckas med, vilka nivåer som är hinderfria och vilka som behöver mer arbete. Särskilt för ovana och omotiverade läsare kan spelifierad litteratur erbjuda en möjlighet att ”råka” in på läsandets bana och läsa vidare av bara farten.

I fem bearbetade böcker har vi antingen gjort den lättlästa texten **språkmässigt lättare** (*Fixa fokus, Fånga blicken* och *Kockens hjärta*, ursprunglig språknivå 3 – lätt), eller gjort **språket svårare** (*Filip i skogen, Filip i djurparken*, från nivå 1 – lättast). Vi har alltså **bearbetat** lättläst till lättläst och valt de bitarna ur böckerna som för storyn framåt, samtidigt som vi omarbetat texten till alla fem språknivåer från lättast till avancerat språk. De spelifierade texterna finns på nätet vid varje bok och spelen på **Quizlet**. Vi har även publicerat två böcker om **källkritiskt läsande** direkt som spelifierade, *Filip och spindeln* och *Palmen och spionen* (2022).

Spelifierade böcker är ett **verktyg** till lärare och läsare kan använda. Spelifiering är kanske inte en lösning på alla problem, utan närmast en ytterligare möjlighet som kan användas för att få **glädje och njutning av läsning**.

## 2. Läs och spela

Det är lättare för öga och hjärna ta till sig innehållet i en lättläst text, för den **mekaniska läsningen** (uppfattande av texten) sker smidigare än på standardspråket som används allmänt i samhället.

Lättlästa böcker har **klar struktur** och **handling** och de är **tunnare** än på standardspråket. Lättläst litteratur finns idag tillgänglig på bibliotek och på internet, och för alla Bokpils böcker finns också gratis extramaterial. Men något extra behövs för att göra läsandet **attraktivt** – det räcker inte att boken är lättare att läsa för att ovana läsare ska lockas att läsa en hel bok.

Målet med att **spelifiera** lättlästa böcker är att få så många som möjligt att läsa. I dagens samhälle är det ytterst viktigt att äga en god läsförmåga, för informationsflödet bara växer och vi behöver alla kunna ta till oss nytt skriftligt material varje dag.

**Det är första gången lättlästa böcker spelifieras.** Team Bokpil har arbetat med att skapa detta nya format från en idé – utan modeller, för sådana existerar inte – sedan hösten 2021.

Spelifierad lättläst litteratur består av texter, som antingen förkortats och bearbetats från existerande böcker eller skrivits direkt som spelifierade böcker med frågor och uppgifter eller spel. I de **spelifierade lättlästa texterna** har vi valt **språknivåerna** som grund. Med varje språknivå ökar språkets och textens komplexitet, från lättast till avancerat språk. Nivåerna visar läsaren vilken språknivå som fungerar. Efter läsningen av de spelifierade texterna kan läsaren välja att läsa en hel lättläst bok som passar den personliga språknivån.

Två böcker, *Filip och spindeln* samt *Palmen och spionen* (2022) **skrevs direkt som spelifierade** böcker. I dem lade vi in på relevanta ställen bilder med siffror, som refererar till facit i slutet. Där uppmanas läsaren att **källkritiskt läsa** texten, **ställa frågor** och **ta reda på mer**. Läsaren har på så sätt möjlighet att analysera, ifrågasätta och fundera på olika aspekter av texten, vilket kan öka intresset för temat och läsning i allmänhet.

I fem tidigare utgivna lättlästa böcker vi spelifierat, *Filip i skogen*, *Filip i djurparken*, *Kockens hjärta*, *Fixa fokus* och *Fånga blicken*, finns ett spel på **Quizlet** efter varje språknivå. Texterna kan läsas i digitalt format på nätet (de finns med annat extramaterial vid varje titel) och där finns också länkar till spelen inbäddade i filerna.

**Spelen går på tid** och varje spelare ser sina resultat i jämförelse med andra. Efter att läsaren spelat färdigt fortsätter texten, och läsaren kan efter följande nivå utföra nästa spel. Den här strukturen stöder särskilt personer med koncentrationssvårigheter.

Vilken är nyttan av att spela och läsa, läsa och spela? Speltekniken är redan välkänd särskilt bland barn och ungdomar och de behöver inte lära sig något nytt. **Istället för att enbart spela får spelandet mervärde genom läsningen.** Samtidigt kan läsförmågan och läsförståelsen utvecklas och får mening genom spelandet, en aktivitet som känns lustfylld.

Genom spel kan ovana och omotiverade läsare lockas att komma in **bakvägen till läsandet**. Den som vill läsa mer kan läsa hela boken som finns gratis på nätet.

### 3. Två nya språknivåer

Språknivåer skapar diskussion. I Sverige är språknivåerna redan etablerade sedan länge, men i **Finland har Bokpil som enda förlag arbetat med, utvecklat praxis för och markerat språknivåer** i sina böcker sedan 2015.

Språknivåerna har som mål att hjälpa läsaren **hitta rätt** bland alla hundratals lättlästa böcker som finns. Språknivån kan till exempel vara en sådan nivå läsaren klarar av, tror sig klara av hinderfritt eller vill uppnå.

Språknivån berättar endast om **hur lätt eller svårt språket är**, inte om hur utmanande innehållet är. Innehållet i en lättläst bok kan kräva mer arbete än själva språket.

Team Bokpil började med tre språknivåer:

- **Nivå 1 – lättast**, innehåller korta och enkla ord, satser och rader
- **Nivå 2 – lättare**, lite svårare ord, längre satser och rader förekommer
- **Nivå 3 – lätt**, språket närmar sig standardspråket, men är fortfarande lätt

**Standardspråket** är det språk som talas och skrivs i samhället och som undervisas i skolorna.

Team Bokpil valde att inte skapa strikta regler för språknivåerna. Om kriterierna är för begränsande kan språket inte **leva** och andas, utan blir stelt och tråkigt. Språket i lättlästa böcker måste flyta **naturligt** även om det är tydligt och enkelt.

I vårt arbete med olika slags läsare har vi under de senaste åren lagt märke till att dessa tre nivåer inte räcker till. Vi har också insett att vi måste **förtydliga** skillnaderna mellan språknivåerna.

Flera läsare behöver ännu ett par nivåer, och lärare har efterlyst metoder för att **mäta** läsförmågan och läsförståelsen. Därför har vi utvecklat spelifierade lättlästa böcker som innehåller ytterligare två lättlästa språknivåer:

- **Nivå 4 – standardspråk**, fortfarande är tydligt och klart språk, men ord, satser och rader är långa som i standardspråket
- **Nivå 4+ – avancerat språk**, ett tydligt standardspråk där även vetenskapliga termer och svåra ord förekommer, och texten ser ut som i en bok på standardspråket

De fem språknivåerna ger läsare, lärare och elever samt språkstuderanden möjlighet att observera vilken språknivå som fungerar och vad som kan kräva mer arbete. Då böckerna dessutom är spelifierade kan läsaren **testa sin läsförståelse och ordförståelse** direkt och få feedback.

Två böcker om källkritiskt läsande, *Filip och spindeln* samt *Palmen och spionen* (2022), har skrivits direkt på alla dessa språknivåer. I dem syns tydligt skillnaderna mellan språknivåerna och hur texten gradvis blir svårare.

Exempel och en bredare diskussion om språknivåerna finns i Sabira Ståhlbergs bok *Lättläst inspiration* (2022), som kan läsas gratis på denna nätsida.

## 4. Spelifierat lättläst i utbildningen

**Spelifiering** (engelska *gamification*) av lättläst litteratur är en ny metod som grundar sig på kortare helheter av text, som varvas med spel, frågor och uppgifter, som engagerar och aktiverar läsaren. Bokpils **spelifierade lättlästa texter** och **böcker** innehåller frågor och uppgifter efter eller inuti varje kapitel.

Spelifierad lättläst litteratur kan användas på **alla nivåer i utbildningen** och för **språkinläring** på olika sätt, till exempel:

- **Inkludering:** En viktig aspekt är att alla i gruppen inkluderas såväl i läsningen som i spelet. Alla kan delta i aktiviteten, även de svagare läsarna eller de som ännu har ett begränsat ordförråd i ett nytt språk.
- **Tillgänglighet:** Texterna finns i digitalt format och spelen är gratis. Det räcker med att läsaren-spelaren har tillgång till internet. Materialet är tillgängligt dygnet runt och kan läsas och spelas hur många gånger som helst.
- **Mångfald:** Olika sätt att läsa och spela är möjliga, och varje läsare-spelare kan välja sin egen strategi.
- **Gemensam aktivitet:** Läsandet blir intressantare och mer spännande då gruppen läser och spelar gemensamt. Ovana läsare sporras av de mer vana läsarna, och de vana läsarna får mervärde genom att de läser, spelar och samtalar om texterna med alla i gruppen.
- **Tävling:** Tävlingsmomentet är viktigt, för idag går mycket ut på att vinna eller lyckas. Att lyckas läsa, förstå texten och svara på frågorna ger en god känsla, som kan överföras till läsning av andra böcker och texter. Elever som motiveras av tävlingen får större intresse för att läsa om det finns möjlighet att tävla mot andra. Då poängen, tiden som använts för att svara på frågorna och en jämförelse med andra visas blir läsandet mycket mer spännande.
- **Utveckling:** Tänkandet och problemlösningen övas och utvecklas genom att läsning och spelande kombineras. Läsaren behöver förstå texten för att kunna utföra spelen.
- **Motivation:** Motivationen att ta reda på mer och lära sig ytterligare ökar då texterna bearbetas på olika sätt och spelen lyckas.
- **Utvärdering:** Såväl läraren som läsaren-eleven har möjlighet att utvärdera resultaten. I all inläring är det viktigt att få bekräftelse på kunskaper. Lärare har sällan tid att ge alla personlig feedback, men poängen eleven får under spelet visar tydliga resultat.

Eleven behöver inte dela sina resultat till andra, men kan se hur andra (anonymt) klarat spelet. En personlig utvärdering ger möjlighet till **självreflektion** och analys av egna **studievanor** och **studietekniker** som bidrar till en fungerande inläring.

De lättlästa spelifierade texterna Team Bokpil skapat kan användas många sätt för att utveckla och utvärdera kunskaper och hur **framgångsrik** läsningen är. Lärare kan förutom att använda sig av spelen också skapa diskussioner och andra aktiviteter kring böckerna, till exempel att göra projektarbeten om specifika teman.

## 5. Spelifierat lättläst, läsförståelse och minne

I Bokpils **spelifierade lättlästa texter** blir texten gradvis svårare och längre. Spelen som skapats för texterna har som främsta mål att **mäta läsförståelsen och minnet**. Båda kan övas, men det är viktigt att särskilja läsförståelse och mekanisk läsning. Den **mekaniska läsningen** (uppfattningen av texten visuellt) kan fungera väl, men om **läsförståelsen** är svag behöver den tränas och texten kanske läsas om flera gånger för att förstås i sin helhet.

Viktiga frågor är bland andra:

- **Hur mycket** har läsaren förstått av texten?
- **Vad** har läsaren förstått?
- Hur mycket **minns** läsaren av det lästa?
- Vad behöver ännu **bearbetas**?

Läsförståelsen och minnet testas genom att läsaren utför spelen. Efter varje kapitel kan läsaren välja att spela direkt eller att läsa vidare och spela alla fem **språknivåer** (1 *Lättast* till 4+ *Avancerat språk*) först efter hela texten.

På de lättaste nivåerna finns bara några frågor för texterna är kortare, medan från nivå 3 *Lätt* ökar mängden frågor.

I Quizlet erbjuds **olika sätt** att arbeta med frågorna och resultaten. Feedbacken kommer direkt. Läsaren eller eleven och läraren ser genast vad som fungerar eller behöver mer arbete, vad som är svårt eller lätt, hur den mekaniska läsningen och läs- och ordförståelsen fungerar, och vilka aspekter, språkliga, innehållsmässiga eller andra som kan behöva mer **uppmärksamhet** och **insats för inläringen**.

Spelen på Quizlet går på tid och resultaten visas både som **poäng** och **tid**. En fråga vi diskuterat mycket i Team Bokpil är om det är viktigare att bara göra uppgifter eller att spela. Våra tidigare erfarenheter med **Seppo**-spel, som handlar om att läsa boken och svara på frågor, visar att modellen med fråga-svar fungerar väl.

Det blir spännande att se när läsarna slår våra rekord.