

# Ordmester



# Innhold

|                                     |    |
|-------------------------------------|----|
| Forord .....                        | 3  |
| Om ordmester .....                  | 4  |
| Hva er verb og verbbøyning? .....   | 4  |
| Oppbygning av spillet .....         | 5  |
| Språkvalg .....                     | 5  |
| Startsiden .....                    | 5  |
| Oppgavemenyen .....                 | 5  |
| Gjennomføring av oppgaver .....     | 6  |
| Illustrasjoner i spillet .....      | 6  |
| Symboler i spillet .....            | 8  |
| Arbeidsmåter i undervisningen ..... | 8  |
| Testfunksjon .....                  | 9  |
| Lærereens oversikt .....            | 10 |



# Forord

Utviklingen av Ordmaster har vært et viktig arbeid for å styrke tilgangen på samiske læringsressurser innen grammatikk og språkforståelse. Prosjektet har vært mulig takket være støtte fra Sametinget, som har bidratt med nødvendige ressurser for å realisere prosjektet.

Vi vil også takke våre referansegrupper, som har prøvd ut spillet på nordsamisk, lulesamisk og sørsamisk. Deres erfaringer, innspill og tilbakemeldinger har vært avgjørende for å sikre at Ordmaster fungerer godt på tvers av språkene og er tilpasset elevenes behov.

En særlig takk går til Info Vest for et godt samarbeid gjennom hele utviklingsprosessen. Deres bidrag og tekniske kompetanse har vært sentrale for å skape et spill som både er brukervennlig og pedagogisk solid.

Prosjektgruppen har bestått av Marit Inger Pulk, Lone Nergård Boine, Solvår Knutsen Turi og Aasta Joma Granefjell. Sammen har vi arbeidet for å utvikle et verktøy som kan støtte lærere og elever i arbeidet med samisk grammatikk. Vi håper at Ordmaster vil bli et nyttig og inspirerende supplement til undervisningen.



# Om ordmester



Ordmester er et digitalt læringsspill utviklet for å gi elever systematisk trening i bøyning av verb på nord-, lule- og sørsamisk. Spillet styrker elevenes morfologiske bevissthet ved å synliggjøre hvordan verb endrer form etter tid, tall og person. Målet er å bidra til bedre grammatisk forståelse og samtidig støtte utviklingen av ordforråd og leseforståelse. Ordmester kan brukes både i ordinær undervisning og som del av språklige intervensjoner.

## Hva er verb og verbbøyning?

Verb er ord som uttrykker handlinger, tilstander eller noe som skjer. Eksempler på verb kan være løpe, lære og dele. På samisk skiller vi mellom finitte og infinitte verb. Finitte verb er de verbformene som bøyes i setninger, og de endrer form etter modus, tid, tall og person. Infinitte verb bøyes ikke i setninger og brukes blant annet som grunnformer eller i kombinasjon med hjelpeverb.

I Ordmester arbeider elevene med finitte verb i indikativ modus. Oppgavene gir trening i å bøye verb etter tid, tall og person, og elevene får repetert de mest sentrale formene som brukes i daglig språk. Dette gir en tydelig og strukturert inngang til verbbøyning, noe som er særlig nyttig for elever som trenger eksplisitt og visuelt støttet grammatikkopplæring.

Finitte verb kan bøyes på to måter etter *tid* i indikativ modus: nåtid (presens) og fortid (preteritum). Et eksempel er verbet løpe, som kan bøyes som «jeg løper» i presens og «jeg løpte» i preteritum. Tid er derfor en viktig kategori i spillet, og elevene får øve på å skille mellom nåtid og fortid i ulike setningskontekster.

*Tall* viser til hvor mange grammatiske personer som er involvert. Dersom det er snakk om én person, står verbet i entall. Når det er to personer, brukes total, og når det er flere enn to, brukes flertall. Verbet «lese» kan for eksempel bøyes som «jeg leser» i entall og «vi to leser» i total (obs: på norsk bøyes ikke verbet etter tall). Bøyning etter tall er en viktig del av verbbøyningen på samisk.

*Person* viser til hvem som utfører handlingen. I en samtale kan man tenke seg tre roller: den som snakker (1. person), den som blir snakket til (2. person) og den eller de det snakkes om (3. person). Verbet «svømme» kan for eksempel bøyes som «jeg svømmer» i første person, «du svømmer» i andre person og «han eller hun svømmer» i tredje person (obs: på norsk bøyes ikke verbet etter person heller). I Ordmester får elevene øve på alle disse formene gjennom varierte oppgaver.

# Oppbygning av spillet

## Språkvalg

Når elevene kommer inn på spillsiden for første gang, blir de bedt om å velge språk. Ordmaster kan kun spilles på nordsamisk, lulesamisk eller sørsamisk. Det er ikke mulig å gjennomføre spillet på norsk. Språkvalget må gjøres før elevene kan starte oppgavene, og valget styrer både instruksjoner, oppgavetekster og talesyntese. Dette gjør at spillet kan brukes i opplæring på alle tre samiske språk.

Du er nå på norsk versjon. Ordmaster er et spill for samiske språk. Informasjon om spillet står på norsk også, men bøyingsoppgavene vil ikke gi mening på norsk. For å starte oppgavene, velg et samisk språk.

Davvisámegillii

Julevsámegiellaj

Åarjelsaemien

## Startsiden

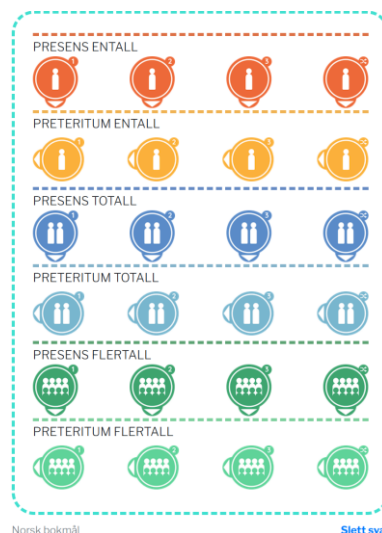
Når elevene har valgt språk, møtes de av en startside som gir en kort forklaring på hva verb er og hvordan de bøyes. All tekst kan leses opp ved hjelp av talesyntese, og et tydelig ikon viser hvor opplesning kan aktiveres. Fra startsiden kan elevene gå videre til oppgavene, starte en test, slette tidligere svar eller navigere tilbake ved hjelp av lavvosymbolet.



## Oppgavemenyen

Oppgavene presenteres i et rutenett der de vannrette radene representerer tid og tall, mens de lodrette kolonnene representerer person. Hver rad avsluttes med en blandet oppgave der elevene får trening i å bruke flere bøyingskategorier samtidig.

Elevene velger oppgave ved å trykke på symbolet i rutenettet.



# Gjennomføring av oppgaver

I hver oppgave får elevene en setning med et verb som skal bøyes. De velger riktig form blant flere alternativer, og både instruksjoner og svaralternativer kan leses opp. En framdriftsindikator viser hvor langt eleven har kommet i oppgavesettet, noe som gir oversikt og motivasjon.

## Illustrasjoner i spillet

Illustrasjonene i Ordmaster fungerer som visuelle ledetråder som hjelper elevene å forstå hvilken bøyingsform oppgaven tilhører.

### Person

Når personen i illustrasjonen peker på seg selv, står oppgaven i **første person** (jeg, oss to, alle vi).



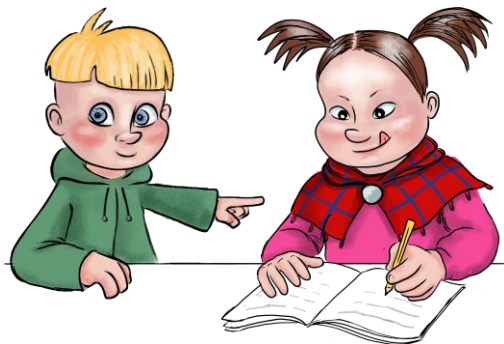
Når personen peker på en annen person eller flere personer, står oppgaven i **andre person** (du, dere to, alle dem).

Når illustrasjonen viser en pil, står oppgaven i **tredje person** (han/hun, de to, alle dem).



## Tall

Tall kommer frem av antall personer i bildet eller hvor mange personer en annen peker på. Hvis noen peker på én person, er ordet i **entall**.



Hvis noen peker på to andre personer, er ordet i **total**.

Hvis noen peker på tre personer, er ordet i **flertall**.



## Tid

Tid markeres gjennom tankebobler. En tankeboble viser at oppgaven står i **fortid**, mens illustrasjoner uten tankeboble viser at oppgaven står i **nåtid**.





# Symboler i spillet

I tillegg til illustrasjonene brukes det sirkelsymboler som gir informasjon om tid, tall og person. Piler inne i sirkelen viser hvilken tid verbet står i. En pil som peker nedover markerer nåtid, mens en pil som peker bakover markerer fortid.

Antallet personer i sirkelen viser hvilket tall oppgaven tilhører: én person representerer entall, to personer representerer total, og tre personer representerer flertall. På høyre side er det en liten sirkel. Denne sirkelen viser et tall som angir hvilken person oppgaven står i: første (1), andre (2) eller tredje person (3).



Eksempelvis her viser symbolet at oppgavene er i fortid (pil bakover), entall (en person inne i sirkelen) og i 1. person (tallet 1 oppe til høyre).



Dette symbolet viser at oppgavene er i nåtid (pil nedover), flertall (flere personer inne i sirkelen) og i 2. person (tallet 2 oppe til høyre).

## Arbeidsmåter i undervisningen

### Før elevene spiller

Det anbefales at læreren gir en kort innføring i verbbøyning før elevene starter. Dette kan være en repetisjon av tid, tall og person, eller en gjennomgang av verb som skal brukes i spillet. En slik forberedelse gjør det lettere for elevene å forstå strukturen i oppgavene.

### Underveis i spillet

Læreren bør støtte elevene gjennom modellering og veiledning. Det kan innebære å tenke høyt om valg av bøyningsform, stille spørsmål som hjelper elevene å reflektere, eller gi støtte når elevene står fast. Spillet egner seg både for individuelt arbeid og samarbeid mellom elever, og læreren kan bevege seg rundt og følge med på elevenes prosesser.



## Etter at elevene har spilt

Når en oppgaverekke er fullført, får elevene en oversikt over hvor mange riktige svar de har fått. De kan gå tilbake og endre svar eller starte helt på nytt ved å bruke funksjonen for å slette svar. Dette gjør det mulig å bruke spillet både til læring, repetisjon og evaluering.



## Testfunksjon

Ordmaster inneholder en egen test som kan brukes både før og etter en spilløkt. Testen består av femten randomiserte oppgaver, og resultatene lagres separat fra spillresultatene. Dette gir læreren mulighet til å vurdere elevens utvikling over tid og se om arbeidet i spillet fører til økt mestring.



# Lærerenes oversikt

Læreren har tilgang til en egen oversikt som viser både elevenes fremgang i spillet og resultatene fra testene. Under «Fremgang» vises resultatene fra oppgavene i spillet, mens «Resultater» viser testresultatene. Denne informasjonen gir et godt grunnlag for å tilpasse undervisningen og følge elevenes språkutvikling.

I oversikten får læreren også visuell informasjon om elevenes svar. Fargekodene i systemet gjør det enkelt å se hvilke oppgaver elevene har mestret, og hvilke som trenger videre arbeid. Grønn farge viser at eleven har valgt riktig svar, rød farge viser at svaret er feil, og hvit farge viser at oppgaven ikke er besvart. Denne fargebruken gir et raskt og tydelig bilde av elevens progresjon og kan brukes som grunnlag for videre tilpasning av undervisningen.

| Preterihitta guvttiidlohku 1p        |                                      | 7/12 (58%) |
|--------------------------------------|--------------------------------------|------------|
| Oahppi vástádus                      | Rievttes vástádus                    | Stáhtus    |
| Moai vácciime skuvlii.               | Moai vácciime skuvlii.               | ✓          |
| Moai čáliime girjái.                 | Moai čáliime girjái.                 | ✓          |
| Moai jugaide liema.                  | Moai jugaime liema.                  | ✗          |
| Moai oaččuime njálgáid.              | Moai oaččuime njálgáid.              | ✓          |
| Moai njuikkuime trampoliinnas.       | Moai njuikkuime trampoliinnas.       | ✓          |
| Moai čievččaime spáppa skuvlašiljus. | Moai čievččaime spáppa skuvlašiljus. | ✓          |
| Geahčaime nástealbmái.               | Geahčaime nástealbmái.               | ✓          |
| Filbmiiga telefovnain.               | Filbmiime telefovnain.               | ✗          |
| Máinnasteidde.                       | Máinnasteimme.                       | ✗          |
| Čuoiggaime vári badjel.              | Čuoiggaime vári badjel.              | ✓          |
| Basiide márfi dolas.                 | Basiime márfi dolas.                 | ✗          |
| Sugaiga jávrri rastá.                | Sugaime jávrri rastá.                | ✗          |

