|  |
| --- |
| ABC 10  Førebuing: Registrer nye spelarar (sjå forord). Ha nettbrett og høyretelefonar klare.  Mål: Bli kjende med nettbrettet og GraphoGame  Innleiing: I dag er det den første dagen vår med «På sporet». Vi skal jobbe med På sporet éin skuletime kvar dag når det er stasjonsundervisning, bortsett frå (…)dagar. Først skal vi trene på bokstavar, så skal vi lese, så skal vi skrive, og til slutt skal eg lese for dykk i ei kjekk bok. Når vi trenar på bokstavar og skriv, skal vi bruke nettbrett.   * Del ut nettbretta. * Vis elevane korleis dei slår på nettbrettet. Snakk om korleis nettbretta skal handsamast. * Del ut høyretelefonar. * Vis elevane kvar dei skal plugge i høyretelefonane og kvar dei justerer lyden. Sei at ingen må byrje å spele før dei har sjekka at lyden er passe høg. * Vis elevane kvar dei finn GraphoGame-appen, og be dei om å opne han, men **ikkje** gå vidare før dei får beskjed. * Opne spelet og trykk på ny spelar (+) nede til høgre på skjermen. Skriv inn namnet til elevane og vel kjønn. La eleven velje PIN-kode og noter denne i tilfelle eleven gløymer han. * Klikk på pila nede i høgre hjørne. La eleven velje korleis avataren skal sjå ut. * No kan eleven trykkje på avataren sin, taste inn PIN-koden og starte å spele. * Først får eleven opne ei skattkiste og samle tre kort * Trykk på pila og opne bokstavspelet. * No høyrer de ein lyd. Trykk på den bokstaven de trur lyden høyer til. * Be elevane om å trykkje på høgtalaren nedst på skjermen. Her kan de trykkje om de treng å høyre lyden ein gong til. * La elevane spele ulike spel til tida er ute. * For å avslutte spelet trykkjer eleven først på strekane nede i høgre hjørne, deretter på *avbryt*. Trykk så på heimknappen til nettbrettet for å gå ut av spelet. * Legg bort nettbretta. |
| *LES* *Førebuing: Ha klart eit A3-ark og ein god tusj. Bestem i kva rekkefølge du vil skrive namna til barna (frå enklast til vanskelegast).*  15 min  *Mål: Leseretning, bokstavlydar*  *Kva: Fornamnet til elevane i gruppa*  *Innleiing: I dag har eg lyst til å skrive noko på dette arket.*   * Skriv namnet til alle i intervensjonsgruppa under kvarandre på eit A4-ark. Skriv dei enklaste namna først. Bruk stor bokstav først i namna, men skriv med små bokstavar. Lydér tydeleg medan du skriv (sei lyden til bokstaven du skriv). * Spør kva dei trur du har skrive. * Gje elevane høve til å peike ut sitt eige namn. * Kven sitt namn står øvst? Korleis kan vi vite det? * Snakk om at bokstavane bestemmer kva det står. Bokstavane fortel oss kva lydar vi skal lage når vi seier ordet. * Kva lydar har bokstavane i namnet? Sei lydane i kor.   TIPS: Ha eit nettbrett med **IntoWords** klart, slik at barna kan trykkje for å høyre lyden til bokstavar dei ikkje kan.   * Les det første namnet tydeleg med klar lydering. * Peik på namnet og sei det. * Gjer det same med dei andre namna. * Les namna fleire gonger. * La gjerne barna peike/leie lesinga kvar sin gong. |

|  |
| --- |
| SKRIV 15 min  Førebuing: Sjekk innstillinga til IntoWords (vel bokstavlyd (ikkje talesyntese)  og stor storleik på skrifta).  Mål: Bli kjende med IntoWords, store/små bokstavar, mellomrom, linjeskift, slette, skrive namnet  Innleiing: No skal vi trene oss på å skrive. Vi skal bruke eit program som heiter IntoWords på nettbrettet og høyretelefonane.   * Vis elevane korleis dei opnar IntoWords. * Når de trykkjer på ein bokstav, får de høyre lyden i høyretelefonane. Prøv å trykkje på ein bokstav. * Når vi skriv ord, lagar vi mellomrom mellom orda. Veit de kvar vi trykkjer då? (Vis kvar ein trykkjer for å lage mellomrom). Prøv å skrive nokre bokstavar. Trykk mellomrom og skriv nokre bokstavar til. * Når vi skriv, kjem bokstavane bortover på ei linje. Nokre gonger vil vi skifte linje. Kvar trur de vi trykkjer då? Skriv nokre bokstavar, skift linje og skriv litt til. * Nokre gonger trykkjer vi kanskje på feil bokstav og vil slette bokstaven vi har skrive. Kvar trur de vi trykkjer då? Prøv å skrive nokre bokstavar og slett dei. Ser de at sletteknappen slettar baklengs? * La elevane øve seg på mellomrom, linjeskift og sletting av bokstavar. * Be elevane om å skrive alle bokstavane og høyre godt etter på lyden til kvar bokstav. Start med Q og slutt med M. Avslutt med linjeskift. * La elevane skrive namnet sitt. Gje hjelp til dei som treng det. Avslutt med linjeskift. * Be elevane om å sjå på bokstavane på tastaturet. Er det nokon bokstavar dei lurer på lyden til? Skriv dei og lytt. Prøv å skrive nokre ord. Hugs mellomrom. * La elevane skrive ut teksta si. Legg arket inn i mappa. * Slå av nettbrettet. |
| FORSTÅ  |  |  | | --- | --- | | Flekkmonsteret bygger harefelle av Vetle Opedal og Hallgeir Opedal (Innbundet) | Bok: **Flekkmonsteret bygger harefelle**  15 min  Oppslag:1–3  (Eit oppslag er to og to sider) |   **Oppstart**  Føregripe: Sjå på forsidebiletet og les tittelen. Kva trur de boka kjem til å handle om?  **Høgtlesing**   * **Flekkmonsteret**   På desse sidene blir vi presenterte for Flekkmonsteret. Kva veit vi no om Flekkmonsteret?  Kvar bur han? Kva et han til vanleg? Kven brukar han å leike med? Korleis kjenner han seg?  **Problemet**  På desse sidene får vi vite om problemet til Flekkmonsteret: Han har lyst på harekjøt, og han må lære seg å bygge ei felle. Kva er ei felle? Korleis løyser han problemet sitt?  **Harefella**  Sjå på teikningane oppslag 3. Kan de forklare kva Flekkmonsteret gjer ved å sjå på teikningane? Sjå på bileta og set ord på kva de ser  **Avrunding**  Kva kjem til å skje vidare?  Kva historie trur de dette er? Ei morosam historie? Ei skummel historie? |

|  |
| --- |
| ABC Førebuing: Ha nettbrett og høyretelefonar klare.  Mål: Bli kjende med nettbrettet og GraphoGame  Innleiing: I dag skal de få spele vidare på GraphoGame. Finn fram nettbretta og høyretelefonane dykkar.   * Opne GraphoGame. * Start spelet, vel spelaren din og skriv inn PIN-koden di. * La elevane spele ulike spel til tida er ute. (La elevane spele ferdig dersom dei er midt i eit spel.) * For å avslutte spelet, trykkjer eleven først på strekane nede i det høgre hjørnet, deretter på *avbryt*. Trykk så på heimknappen til nettbrettet for å gå ut av spelet. * Legg nettbretta vekk. |
| LES Mål: Leseretning, bokstavlydar  Kva: Fornamnet til elevane i gruppa  Førebuing: Skriv fornamnet til borna under kvarandre på data (bruk gjerne Calibri 48 pkt.). Skriv det enklaste namnet øvst og det vanskelegaste nedst. Skriv ut eit ark til kvar elev.  Innleiing: Kva trur de eg har skrive på dette arket? Ja, eg har skrive fornamna dykkar.   * Er det nokon som veit kva namn som står øvst? * La oss lese alle namna saman. * Kva gjer vi når vi skal lese? * Kvar startar vi? * Be alle om å setje fingeren under den første bokstaven. * Les alle namna i kor med tydeleg lydering. * Kva for eit namn er kortast? Tel bokstavane. * Kva for eit namn er lengst? Tel bokstavane. * Er det nokon namn som startar på same bokstav? * Er det nokon namn som sluttar på same bokstav? * Er det nokon namn som har like bokstavar inni? * Kven har (sei ulike bokstavlydar) i namnet sitt? * Er her nokon namn som høyrest like ut? * Kva for eit namn synest de det er lettast å lese? Snakk om kvifor (at dei har sett namnet sitt mange gonger, kort namn osv.) * Kva for eit namn synest de det er vanskelegast å lese? Snakk om kva som kan vere årsaka. Dersom eit namn til dømes startar med Kj-, forklar at kj har lyden /kj/. Set gjerne ein strek under bokstavgruppa. |
| SKRIVNAMN Innleiing: I dag skal vi bli betre kjende med IntoWords og nettbretta våre. Vi har lese mange namn i dag. Då kan det vere kjekt å skrive namna sjølve på nettbrettet.  Mål: Bli betre kjende med IntoWords   * Opne IntoWords * Start med å skrive namnet ditt. Trykk linjeskift. * Hugs at de får høyre lyden i høyretelefonane når de trykkjer på bokstavane. Dersom det er nokre bokstavar de lurer på, er det berre å prøve og høyre om det blir rett lyd. De veit korleis de kan slette. Vi blir gode av å prøve, gjere feil og rette opp. * Nokre gonger vil vi skrive med berre store bokstavar. Då må vi halde shift-knappen / pil opp inne til han får ein blå strek. Prøv å skrive namnet ein gong til med store bokstavar. Trykk linjeskift. * Trykk ein gong til på shift / pil opp for å få vanlege bokstavar igjen. * No kan de skrive namnet til alle på gruppa. Skift linje for kvart namn. (Dei som treng det, kan sjå på utskrifta.) * Legg merke til at kvar gong de skiftar linje, blir den første bokstaven stor. * Dersom det er tid igjen, kan elevane skrive fleire namn. * Skriv ut og legg i mappa.   TIPS: La gjerne elevane bruke linjeskift mellom kvart namn dei skriv. Då strekkjer teksten seg over ein større del av sida og eleven får ei oppleving av å ha skrive meir. |
| FORSTÅ  |  |  | | --- | --- | | Flekkmonsteret bygger harefelle av Vetle Opedal og Hallgeir Opedal (Innbundet) | Bok: **Flekkmonsteret bygger harefele**  Oppslag:4–6 |   **Oppstart**  La elevane summere opp kva de las i innleiinga, og kva Flekkmonsteret planlegg å gjere.  **Høgtlesing**   * Det raslar i mosen, brakar i kvist og dyra ramlar ned i fella. Kva betyr rasle, brake og ramle? * Kvifor blir reven Mikkel og ørkenrotta Asgeir og sebraen Sebastian verande i fella? * Før Sebastian (sebraen) ramla ned i fella, rasla det mykje meir enn sist. Kvifor det, trur de?   **Avrunding**  Kva tenkjer Flekkmonsteret no, trur de?  Kva trur de skjer vidare? |

|  |
| --- |
| ABC Førebuing: Ha nettbrett og høyretelefonar klare.  Mål: Bli kjende med nettbrettet og GraphoGame  Innleiing: No skal de få spele GraphoGame. Finn fram nettbrett og høyretelefonar.   * Opne GraphoGame. * Start spelet og vel biletet og namnet ditt. * La elevane spele ulike spel til tida er ute. (La elevane spele ferdig spel dei har starta på.) * For å avslutte spelet, trykkjer eleven først på strekane nede i det høgre hjørnet, deretter på *avbryt*. Trykk så på heimknappen til nettbrettet for å gå ut av spelet. * Legg nettbretta vekk. |
| LES TIPS: Be elevane om å ha fingeren under bokstavar/ord når dei les. Det kan hjelpe dei å styre merksemda og fokusere på ord/bokstavar.    Bok: *Lese*  Mål: Leseretning, bokstavlydar, avkoding, lese, lesar, punktum  Innleiing: I dag skal vi lese ei bok saman. Del ut bøkene.   * Bla litt i boka. Kva trur de ho handlar om? * Kvar står det kva boka heiter? Skal vi lese det saman? Først må vi sjå om vi kan lyden til alle bokstavane. La oss seie dei i kor medan fingeren følger med. *Les i kor* med tydeleg lydering. * Jenta les ei bok som heiter *Bli klok*. Kan vi bli kloke av å lese? Kvifor? * Då kan vi starte å lese boka. * S. 2: Kor mange ord ser de her? Set fingeren på det første ordet. Set fingeren under den første bokstaven. Kva for ein lyd har han? For å kunne lese, må vi kunne lyden til bokstavane. La oss seie lyden til alle bokstavane saman – bruk fingeren. *Les saman*. Ser de at det er ein prikk bak det siste ordet? Det er eit punktum. Punktum betyr at setninga er slutt. Diskuter biletet. * S. 4: Kor mange ord er det her? Her er det eit nytt ord. Set fingeren under den første bokstaven, så seier vi lydane saman. Les ordet i kor med tydeleg lydering – bruk fingeren. Kjenner de lydane til bokstavane i det andre ordet? *Les i kor* med tydeleg lydering. Les heile setninga saman. * S. 6–8: som s. 4. * S. 10–12: Kjenner de att eit ord? (les) La oss seie lydane til det første ordet. *Les saman*. * Les heile boka om att. * Har de lært nokon nye ord i dag? * Sjå på tittelen. Hald fingeren over dei to siste bokstavane. Då får vi eit nytt ord. Kva for eit? |
| SKRIV Mål: Bli kjende med IntoWords, skrive namn, punktum, lese  Innleiing: No kan de finne nettbretta og høyretelefonane dykkar og opne IntoWords.   * Start med å skrive namn. * Namn. Linjeskift. * I dag lærte vi eit nytt ord då vi las. No skal vi prøve å skrive ordet *les*. * Skriv ei setning slik det var i boka. Bruk ditt eige namn. Til dømes «Espen les». Start med den første bokstavlyden og så prøver de dykk fram. * Vis korleis dei kan lage mellomrom. * Etter setninga skal de skrive punktum. Det viser at setninga er ferdig. Sei frå når de har skrive setninga, så skal eg vise dykk korleis ein skriv punktum. * Skift linje. * Skriv ei setning til, der de brukar ordet «les». Bruk gjerne namnet på andre i gruppa eller namn elevane kjenner. Hugs punktum og linjeskift. * Skriv ut. * Slå av nettbrettet og sett det på plass. |
| FORSTÅ  |  |  | | --- | --- | | Flekkmonsteret bygger harefelle av Vetle Opedal og Hallgeir Opedal (Innbundet) | Bok:*Flekkmonsteret bygger harefelle*  Oppslag 7–9 |   **Oppstart**  La elevane summere opp historia så langt. Gje eventuelt stikkord dersom elevane treng hjelp: Flekkmonsteret, harefelle, Mikkel, Asgeir, Sebastian.  **Høgtlesing**   * Mauren Maurora prøver å klatre opp av hola, men ingen av dei seks beina «får tak». Kva betyr det? * I teksten er Sebastian svolten som ein hest, og alle er stille som mus. Kva betyr det? * Alligatoren er eit langt, grønt og smilande vesen. Han smiler med kvasse, kvite tenner. Han kryp tett inntil Sebastian, og han sleiker seg om munnen. Kva for nokre ord får oss til å tenkje at Alligatoren er snill? Kva for nokre ord får oss til å tenkje at han er skummel? Kva trur du han er?   **Avrunding**  Kva farge har det neste vesenet som ramlar ned i fella?  Kva for eit dyr trur du det er? |

|  |
| --- |
| ABC TIPS: Det eleven kjøper, kan han seinare selje tilbake til butikken seinere.  Mål: Bli kjende med nettbrettet og GraphoGame  Innleiing: No skal de få spele vidare på GraphoGame. Finn fram nettbrett og høyretelefonar.   * Opne GraphoGame. * Start spelet og vel biletet og namnet ditt. * Når de spelar GraphoGame, tener de Graphomyntar kvar gong de gjer noko rett. Oppe til høgre ser de kor mykje pengar de har. Til vanleg vil Graphobutikken komme fram éin gong i løpet av speleøkta. No kan de klikke på butikken (til venstre på skjermen) og kjøpe noko. * Klikk på utgangen for å forlate butikken. * Når eleven har kjøpt noko i butikken, kjem det fram ein garderobe nede til venstre på skjermen. * Klikk på garderoben. * La eleven ta på seg det han/ho kjøpte. * Klikk på utgangen. * Vel eit spel. * La elevane spele ulike spel til tida er ute. (La elevane spele ferdig spel dei har starta på.) * Avslutt med å trykke på den bøygde pila nede på skjermen. Trykk *Tilbake,* slik at startskjermen kjem fram. * Trykk deretter på huset og slå av skjermen. * Legg nettbrettet på plass. |
| LES TIPS: Be elevane om å ha fingeren under bokstavar/ord når dei les. Det kan hjelpe dei til å styre merksemda og å fokusere på ord/bokstavar. TIPS: Kul gul rimar. Snakk om kva som gjer at ord rimar. Ulik start – men lik slutt. Studer ordbileta, det gjev visuell støtte.  Bok: *Bilar*  Mål: Leseretning, bokstavlydar,  avkoding, tittel, bil  Innleiing: I dag skal vi lese ei bok med ei stilig framside.   * Kva trur de denne boka handlar om? * Har nokon av dykk bil heime? Er han stor/liten? Kva for ein farge har han? * Kvar står det kva boka heiter? Skal vi prøve å lese det saman? Først må vi sjå om vi kan lyden til alle bokstavane. Vi kan seie dei saman (sei lydane i kor og la fingeren følgje med). No kan vi lese tittelen. Set fingeren under den første bokstaven (*Les i kor*). * Då kan vi lese boka. Kvar startar teksten? * S. 2: Kor mange ord er det her? Lurer på kva det står. Kan de lyden til alle bokstavane? (sei dei i kor). La barna bruke fingeren under orda for å styre blikket og følgje leseretninga. *Les saman*. * S. 4: Her var det ein ny bokstav. Kan nokon av dykk lyden til den første bokstaven? /g/ Då les vi. Set fingeren under den første bokstaven. Les setninga med tydeleg lydering. Kva for ein farge er bilen? * Be elevane bla tilbake. Snakk om kva som er likt/ulikt. Kul bil – gul bil. Berre éin bokstav er forskjellig, men det betyr noko heilt anna. * S. 6\*–12: Kjenner de att eit ord? La oss seie lydane til det første ordet. *Les saman*. * Diskuter gjerne kva for ein bil barna likar best. * Les heile boka på ny i kor dersom du har tid.   \*PS. Den «blå» bilen på side 6 er grøn, med mindre forlaget har retta opp feilen. |
| SKRIVBILDIKT Innleiing: I dag skal vi også starte med å skrive namn. Etterpå skal de få skrive eit bildikt.  Mål: Bli betre kjende med IntoWords.   * Start med å skrive namn. Vis korleis dei lagar mellomrom. Avslutt med linjeskift. * I dag las vi ei bok om bilar. Vi las om kul bil, gul bil, blå bil, fin bil og så vidare. * Kva anna kan ein bil vere? (La elevane seie eit adjektiv kvar + bil). * No skal de vere forfattarar og skrive eit bildikt på fire linjer. * Overskrift: Bil * … bil. * … bil. * … bil.   TIPS: Dei som treng mykje hjelp, kan bruke boka *Bilar* som modell for skrivinga / direkte avskrift.   * … bil. * Skriv ut og legg i mappa. * Les dikta høgt. * Slå av nettbrettet og set det på plass. |
| FORSTÅ  |  |  | | --- | --- | | Flekkmonsteret bygger harefelle av Vetle Opedal og Hallgeir Opedal (Innbundet) | Bok:Flekkmonsteret bygger harefelle  **O**ppslag 10–11 |   **Oppstart**   * La elevane summere opp historia så langt. Gje eventuelt stikkord dersom elevane treng hjelp: Flekkmonster, harefelle, Mikkel, Asgeir, Sebastian, Maurora, Svoltne Ali.   **Høgtlesing**   * Årsaka til at pingvinen snakkar litt rart, er at ho er forkjøla. Kva er ei årsak? * Pingvinen seier «Beit eg bel» når ho er tett i nasen. Kva er det ho prøver å seie? * Kvifor kan ikkje pingvinen Pingla flyge ut av fella? * Kva vil det seie at Ali var utklekt av egget? * Kvifor blir dei andre redde når Ali siklar? * Sjå på illustrasjonen på oppslag 11. Kvifor er haren teikna inn øvst og dei andre dyra teikna inn nedst på sida? Korleis ser dyra ut ? Svoltne? Redde? Sinte? Glade?   **Avrunding**  Kva trur de haren gjer for å hjelpe dei?  Hentar han hjelp, trur de? Kven trur de i så fall han hentar? |