



Spilað með orðin

Greinargerð með málörvunar- og hreyfispili

Linda Lárusdóttir

Lokaverkefni til BA-prófs
Háskóli Íslands
Menntavísindasvið



HÁSKÓLI ÍSLANDS

Spilað með orðin
Greinargerð með málörvunar- og hreyfispili

Linda Lárusdóttir

Lokaverkefni til BA-prófs í þroskaþjálfarafræði
Leiðsögukennari: Anna Björk Sverrisdóttir

Íþróttá-, tómsunda- og þroskaþjálfadeild
Menntavísindasvið Háskóla Íslands
Maí 2013

Ritgerð þessi er 10 eininga lokaverkefni til BA-prófs í þroskaþjálfafraeði. Óheimilt er að afrita ritgerðina á nokkurn hátt nema með leyfi höfundar.

© 2013 Linda Lárusdóttir

Prentun: Stell
Akureyri, 2013

Ágrip

Lokaverkefnið sem lagt er fram er tvíþætt. Annarsvegar er um að ræða greinargerð þar sem fjallað er á fræðilegan hátt um málþroska barna, málörvun og mikilvægi hreyfingar fyrir börn. Hinn hluti verkefnisins er málörvunar- og hreyfispil fyrir börn á leikskólaaldri sem byggir á fræðilegum hluta greinargerðarinnar. Í greinargerðinni er einnig sagt ítarlega frá spílinu og uppbyggingu þess. Markmið spilsins er að örva bæði málskilning og máltjáningu barna á aldrinum fjögurra til sex ára og koma til móts við hreyfiþörf barnanna um leið. Miklu máli skiptir að málörvun hafi farið fram hjá börnum sem glíma við frávik í málþroska áður en grunnskólaganga hefst. Ástæða þess er bæði vegna þess að börn eru sérlega næm fyrir tungumálum á leikskólaaldri en einnig vegna þess að sýnt hefur verið fram á að góð námsgeta á grunnskólaárum byggir meðal annars á góðum málþroska við lok leikskólagöngu. Markviss málörvun í leikskólum er því mikilvæg og tel ég að námsefni í formi spils geti verið góð leið til málörvunar. Það sem greinir þetta spil frá ýmsum öðrum málörvunarspilum er áhersla á hreyfingu. Börn hafa yfirleitt mikla hreyfiþörf og eru kostir hreyfingar fyrir börn margir. Ég tel því að kennsla sem einkennist af málörvun og hreyfingu í bland sé tilvalin fyrir börn í leikskólum.

Formáli

Verkefnið *Spilað með orðin* og meðfylgjandi greinargerð er lokaverkefni til BA-prófs í þroskaþjálfarafræði á Menntavísindasviði Háskóla Íslands.

Vinna við verkefnið hefur í senn verið skemmtileg, krefjandi og lærdómsrík. Allur stuðningur sem ég fékk var ómetanlegur og vil ég sérstaklega þakka fjölskyldu og vinum fyrir hvatningu og aðstoð. Einnig vil ég þakka Önnu Björk Sverrisdóttur fyrir góðar ábendingar. Síðast en ekki síst vil ég færa bestu þakkir til Huldu Bjargar Þórðardóttur ásamt öðru starfsfólki á leikskólanum Pálmholti fyrir að leyfa prófun á spilinu og þakka ég einnig þeim börnum sem tóku þátt í prófuninni góða samvinnu.

Þetta lokaverkefni er samið af mér undirritaðri. Ég hef kynnt mér *Síðareglur Háskóla Íslands* (2003, 7. nóvember, <http://www.hi.is/is/skolinn/sidareglur>) og fylgt þeim samkvæmt bestu vitund. Ég vísa til alls efnis sem ég hef sótt til annarra eða fyrri eigin verka, hvort sem um er að ræða ábendingar, myndir, efni eða orðalag. Ég þakka öllum sem lagt hafa mér lið með einum eða öðrum hætti en ber sjálf ábyrgð á því sem missagt kann að vera. Þetta staðfesti ég með undirskrift minni.

Akureyri, 14. maí 2013

Efnisyfirlit

Inngangur	6
1. Um spilið.....	7
2. Fræðilegur bakgrunnur.....	7
2.1. Málþroski barna	7
2.2. Helstu frávik í máli og tali	10
2.3. Málörvun.....	11
2.3.1 Snemmtæk íhlutun og árangursrík málörvun.....	12
2.4. Hreyfing barna	13
3. Útfærsla spilsins.....	14
3.1. Leikreglur.....	16
3.2. Verkefni spilsins	16
Samantekt og lokaorð	20
Fylgiskjöl	22
Heimildaskrá.....	25

Inngangur

Eitt það mikilvægasta sem við eigum er tungumálið. Mikilvægi tungumálsins er ótvírætt. Í grein Guðríðar Haraldsdóttur (2012) kemur fram að málþroski virðist vera stór áhrifaþáttur varðandi námsárangur og almennan þroska barna en einnig hefur hann áhrif á fleiri þætti. Börn sem eiga við málörðugleika að etja eiga til að mynda oftari í erfiðleikum með félagslega aðlögun, hegðun og eiga oftari í tilfinningalegum vanda en börn sem hafa fylgt eðlilegri málþroskaframvindu. Það er því grundvallaratriði að unnið sé með málþroskafrávik barna sem fyrst til að minnka líkur á að erfiðleikar hamli börnunum við nám og leik í grunnskóla.

Kennsla á orðum og bókstöfum á leikskólaaldri hefur jákvæð áhrif á lestrarhæfni barna og vitrænan þroska þeirra. Einnig virðist lestur fyrir börn skipta miklu máli í þessu sambandi. Foreldrar og starfsfólk í leikskólum ættu því að vera vakandi fyrir því að lesa fyrir börnin, tala við þau, kenna þeim orð og hugtök og segja þeim sögur (Jóhanna Einarsdóttir, Ingibjörg Símonardóttir og Amalía Björnsdóttir, 2011).

Börn á leikskólaaldri hafa mikla hreyfiþörf og eiga oft erfitt með að sitja kyrr til lengri tíma. Til að auka einbeitingu barnanna er því gott að brjóta upp kennslu eða þjálfun með hreyfingu. Auk þess þurfa börn sem hafa málþroskafrávik oft á hreyfingu að halda til að auka líkamsvitund og styrkja líkamlegt þol því stundum tengjast frávik í málþroska frávikum í öðrum þroskaþáttum, til dæmis hreyfiþroska (Jónas G. Hallgrímsson, 2004).

Með ofantalda þætti í huga ákvað ég að hanna og útbúa málörvunar- og hreyfispil fyrir börn á leikskólaaldri. Markmið spilsins er að örva bæði málskilning og máltjáningu barna á skemmtilegan hátt þar sem hreyfing er fléttuð inn í leikinn til að auka líkamsvitund og hreyfigetu en einnig til að koma til móts við börn með mikla hreyfiþörf. Ástæða þess að spil varð fyrir valinu er sú að börn læra einna best í gegnum leik, jafnt skipulagðan og frjálsan og tel ég því að þjálfun og kennsla í formi spils henti einkar vel fyrir börn á leikskólaaldri.

Hér á eftir verður nánar fjallað um spilið og fræðilegan bakgrunn þess. Má þar helst nefna málþroska barna, þau frávik í máli og tali sem upp geta komið hjá börnum, málörvun barna og mikilvægi hreyfingar fyrir börn á leikskólaaldri. Því næst verður fjallað um útfærslu spilsins, leikreglur og hvernig verkefni í spilinu tengjast fræðunum. Að lokum eru aðalatriðin dregin saman og sagt frá prófun spilsins.

1. Um spilið

Málörvunarspilið, *Spilað með orðin* er sérstaklega hugsað fyrir börn sem þurfa á einhvers konar málörvun að halda af ólíkum ástæðum en einnig nýtist spilið öllum börnum. Við gerð spilsins var einblínt á verkefni sem hæfa börnum á aldrinum fjögurra til sex ára en hægt er að aðlaga verkefnin að yngri börnum með því að einfalda þau. Ekki er ætlast til þess að fleiri en fimm börn spili spilið í einu og ekki færri en tvö svo að börnin læri sem mest. Hafa þarf í huga að spilað sé á rúmgóðum stað þar sem töluverð hreyfing fer fram í spilinu. Ekki er krafist sérþekkingar á málörvun eða hreyfingu því að spilið er einfalt og geta allir unnið með það, jafnt starfsmenn leikskóla sem fjölskyldur barnanna.

Spilið er unnið út frá sögu sem höfundur lærði sem barn. Í spilinu eru hugtök og orð úr sögunni rædd til að auka orðaforða barnanna. Auk þess þurfa börnin að leysa ýmis verkefni í spilinu bæði tengd málörvun og hreyfingu svo þau komist í gegnum alla söguna og vinni spilið. Málörvunarverkefnin eru misjöfn og þjálfu bæði málskilning og máltjáningu. Sagt verður nánar frá útfærslu spilsins hér á eftir.

2. Fræðilegur bakgrunnur

Í kaflanum verður fjallað um þau fræði sem spilið byggir á svo sem um málþroska barna, um frávík í máli og tali og hvernig hægt er að örva mál barna. Einnig verður fjallað um mikilvægi hreyfingar í leikskólastarfi.

2.1. Málþroski barna

Tungumál mannsins gerir hann frábrugðinn öðrum tegundum og það er í raun ótrúlegt að börn geti lært móðurmál sitt og jafnvel fleiri tungumál eins fljótt og raun ber vitni. Víðsvegar um heiminn þróa börn með sér mál eftir svipuðu ferli. Nýburar hlusta á og bregðast við hljóðum í kringum sig, sér í lagi ef um svokallað barnatal er að ræða eða tal sem sérstaklega er miðað að börnum en það er einfaldara og einkennist af hærri tóntegund. Börn læra smám saman að aðgreina hljóð í umhverfinu og er því mikilvægt að tala mikið við þau og í kringum þau. Börnin gefa frá sér ýmis ósjálfráð hljóð sem verða markvissari eftir því sem þau eldast (Ingibjörg Georgsdóttir, 2008).

Börn fara oftast að babbla á bilinu fjögurra til sex mánaða, þau segja meðal annars dadad og gefa ánægju eða óánægju til kynna í auknum mæli (Htí, e.d.-b). Öll börn í heiminum gera þetta, jafnvel þau sem heyra ekki. Í kringum eins árs aldur segja börn yfirleitt fyrstu orðin og geta sömu orðin þá haft mismunandi þýðingu eftir því

hvernig tón barnið notar og táknaþá þá eitt orð í raun heila setningu (Berger, 2008). Fyrstu orðin einkennast af því sem börnin þarfnast eða sækjast eftir, til að mynda um fólk og mat eða orð sem tengd eru félagslegum samskiptum. Þau nota sex til átta stutt orð en auk þess skilja börn á þessum aldri einfaldar skipanir. Orðaforði barnanna eykst í framhaldi af þessu með auknum þroska (Ingibjörg Georgsdóttir, 2008).

Talað er um að börn á leikskólaaldri séu sérstaklega næm fyrir því að læra tungumál og eru líklegar ástæður fyrir því að börnin þyrstir í þekkingu, þau drekka í sig allt sem þeim er sagt og eiga mikil samskipti, bæði við fullorðna og börn. Auk þess skammast þau sín ekki ef þau segja eitthvað rangt. Þegar börn geta sagt um fimmtíu orð tekur orðaforðinn stökk fram á við og börn læra að nota á milli fimmtíu og hundrað ný orð mánaðarlega. Þessar ótrúlega hröðu framfarir í orðaforða hafa verið nefndar orðasprenning. Skýringin liggur í því að börn kortleggja orð við fyrirfram myndaða flokka. Þau stoppa ekki til að reyna að skilja nákvæmlega hvað orðið þýðir heldur tengja það beint við fyrirfram fengna reynslu. Orðaforðinn eykst svo hratt um fimm ára aldurinn að sum börn muna nánast allt sem þau heyra. Ung börn eiga oft erfitt með að skilja tíma- og afstöðuhugtök á borð við fyrir ofan, á bakvið, í fyrra og á morgun. Auk þess geta börn átt í erfiðleikum með samanburðarhugtök því þau skilja ekki að merking orðanna fer eftir samhengi (Berger, 2008).

Á þriðja ári fara börn yfirleitt smám saman að læra grunnþætti málfræðinnar. Þau nota til dæmis ákveðinn greini og fleirtölu orða (Htí, e.d.-b). Þegar börn hafa lært málfræðireglur eiga þau það til að nota þær jafnvel þegar það er ekki við hæfi og kallast það að þenja út málfræðireglur (Berger, 2008). Til að mynda nota börn á þriðja og fjórða aldursári oft veika beygingu sterkra sagna eins og leikti og hlaupti. Fjögurra til fimm ára börn fara smám saman að geta svarað hvers vegna spurningum, útskýrt þýðingu orða og búið til sögur. Orðaforði á þessum aldri verður sífellt meiri og framburður er orðin nokkuð skýr við fimm ára aldurinn (Htí, e.d.-b).

Hægt er að skipta tungumálinu niður í fimm þætti og nefnast þeir hljóðfræði, merkingarfræði, setningar, orðhlutar og málnotkun og eru allir þessir þættir tungumálsins samverkandi. Til dæmis tengist málnotkun því hvernig við berum orðin fram, hvaða merkingu við leggjum í orðin og hvernig við röðum orðunum upp og beygjum þau. Fram að fimm til sex ára aldri eru börn smám saman að ná tökum á þessum þáttum og þróast þá um leið málvitund barnanna (Otto, 2010).

Hljóðfræði skiptist í nokkra þætti. Oft er talað um hljóðkerfisvitund og

hljóðavitund. Hljóðkerfisvitund er þekking á hlutverkum máhljóða, hvort hljóðin séu mismunandi eftir tungumálum og hvernig hljóðræn uppbygging er (Helga Sigurmundsdóttir, 2007-2008.). Ung börn læra að aðgreina og mynda hljóð í móðurmáli sínu og getur það verið nokkuð mismunandi eftir tungumálum (Otto, 2010). Hljóðavitund er undirþáttur hljóðkerfisvitundar. Hún felur í sér vitneskjuna um það hvernig hljóðin eru rituð og hvernig röð bókstafa myndar orð, hvernig hljóðin eru mynduð með talfærum og hvernig hljóðin eru sett saman og aðgreind (Helga Sigurmundsdóttir, 2007-2008). Minnsta hljóðfræðilega einingin sem getur breytt um merkingu heitir hljóðungur. Til dæmis er hægt að breyta merkingunni sól með því að skipta út stafnum l fyrir stafinn t svo úr verður sót. Þegar börn fara að leika sér með málið og þekkja mismunandi máhljóð hafa börnin öðlast hljóðkerfisvitund og geta þau þá skilið tengsl á milli talaðs og ritaðs máls. Þau hafa öðlast vitneskju um að bókstafir tákna hljóð og geta umskráð (Otto, 2010). Einnig skilja börn mismunandi máleiningar á borð við sérhljóð, samhljóð, mismunandi endingar orða og atkvæði (Helga Sigurmundsdóttir, 2007-2008). Þessir þættir eru meðal annarra grundvöllur fyrir því að börn geti lært að lesa.

Í merkingarfræði læra börn að orð hafa merkingu og tákna ákveðnar hugmyndir eða hugtök. Þau skynja til dæmis verknað, tegund, lit, áferð, efni og fleira út frá orði eins og bolta. Merking orða er nátengd almennri getu og færni í tungumálinu. Það skiptir miklu máli að hafa góðan orðaforða og skilja vel merkingu á bak við orðin. Börn flokka saman orð sem tákna hluti eða athafnir með svipaða eiginleika og eiga þannig auðveldara með að læra ný orð ef þau tengjast fyrri þekkingu. Orðaforði er nátengdur mál- og lesskilningi og er því mikilvægur þáttur í námi barna. Að lesa fyrir börn er góð aðferð til að auka orðaforða (Otto, 2010).

Setningar eru mikilvægar svo hægt sé að raða orðum saman á réttan hátt svo að úr verði tjáning sem hefur eitthvað gildi. Orðin raðast í ákveðinni röð í setningu sem tengist málfræðinni í tungumálinu og orðaröðin ræðst af því hvaða merkingu setningin á að hafa. Til að mynda þarf setningin „Gunnar elskar Jón“ ekki að þýða það sama og „Jón elskar Gunnu“. Börnin eru fljót að læra þetta og er talið að orðaröð sé oft ómeðvituð hjá börnum (Otto, 2010).

Orðhlutar er þekking á því hvernig orðin eru uppbyggð. Orð geta haft mismunandi merkingu eftir því í hvaða formi þau eru, til dæmis eintala-fleirtala. Til að sjá hvar barn stendur í þessum þætti er til að mynda hægt að skoða hvernig það beygir sagnir og fleirtölu (Otto, 2010).

Málnotkun tengist þekkingu á samskiptum, hvernig málið er notað til samskipta. Í þessum hluta málsins getur verið mikill menningarlegur munur. Börn þurfa að læra hvers konar samskipti eru viðeigandi við vissar aðstæður. Börn með fötlun eins og einhverfu eiga sérstaklega erfitt með þennan þátt. Málnotkun er mjög stór þáttur í því hvernig málið þróast og þroskast hjá börnum og þau gera sér grein fyrir því að málið hefur tilgang. Góð samskiptafærni er mikilvæg í þessu samhengi þar sem hún hefur áhrif á það hversu mikið barn tekur þátt í samskiptum til að æfa málnotkun sína. Börn sem ekki kunna almennar samskiptareglur geta verið útilokuð frá samskiptum við jafnaldra sína (Otto, 2010).

Máltaka barna er stórmerkilegt ferli sem flest börn ganga í gegnum. Börnin þróa smám saman með sér málvitund í áður nefndum fimm þáttum tungumálsins og skiptir þessi þróun höfuðmáli varðandi nám þeirra og þroska.

2.2. Helstu frávik í máli og tali

Svo að eðlilegur málþroski geti átt sér stað þurfa bæði að koma til umhverfislegir og náttúrulegir þættir. Málþroski hefst við þroska ákveðinna svæða heilans sem smám saman þróa taugatengingar sem gegna því hlutverki að taka á móti skilaboðum og framkalla tal. Það eitt og sér er ekki nóg til þess að barn geti þroskað eðlilegt mál og tal því barnið þarf einnig að vera í umhverfi þar sem tungumál er notað í félagslegum samskiptum (Otto, 2010).

Í sumum tilfellum þroskast þau svæði heilans sem tengjast tungumáli ekki á eðlilegan hátt eða eitthvað leiðir til þess að þessi svæði heilans verða fyrir skaða. Skaði getur hlotist, til að mynda, vegna erfðafræðilegra þátta sem hafa áhrif á uppbyggingu þessara svæða en einnig geta áföll og sjúkdómar á meðgöngu eða við fæðingu haft áhrif. Þetta getur leitt til seinkunar á málþroska eða skertrar færni á málsviði og nefnist það málhömlun (Jónas G. Hallgrímsson, 2004). Auk þess getur slæmur aðbúnaður og lítil örvun í umhverfi verið orsök málhömlunar því barn þarf að heyra og nota mál til að ná tökum á því (Otto, 2010). Þannig geta mikil einangrun og tilfinningalegir eða geðrænir erfiðleikar haft áhrif.

Frávik í málþroska getur tengst ýmsum fötlunum og má þar nefna þroskahömlun, heyrnarskerðingu eða heyrnarleysi, heilalömun, misþroska og einhverfu (Jónas G. Hallgrímsson, 2004). Ef ekki er um að ræða frávik í þroska á öðrum sviðum en málþroska er talað um sértæka málþroskaröskun. Börn með sértæka málþroskaröskun virðast vera lengur að læra tungumálið en önnur börn. Þau eru lengi

að vinna úr upplýsingum, eiga erfiðara með að greina hljóð og lengd hljóða, eru lengi að ná upp orðaforða og skilja ekki óhlutbundin orð. Auk þess eiga þessi börn erfiðara en önnur með að tjá sig og sýna sjaldan frumkvæði í samskiptum (Þóra Sæunn Úlfsdóttir, 2010).

Oft er málhömlun flokkuð sem frávik í máli annars vegar og frávik í tali hins vegar. Þegar um frávik í máli er að ræða felst vandi barna í að hlusta og halda athygli, að læra ný orð og nota þau og skilja það sem fólk segir. Þetta leiðir oft til þess að börn eiga í erfiðleikum með að tengjast fólki, þau eiga erfitt með að mynda setningar og geta ekki tekið þátt í rökræðum (Htí, e.d.-a). Þessir erfiðleikar tengjast máhljóðaheyrn, hljóðgreiningu, málskilningi, heyrnrænni úrvinnslu og að muna það sem þau heyra. Stafa þessir erfiðleikar af seinkuðum þroska og/eða skerðingu á svæðum í aftari hluta heilans (Jónas G. Hallgrímsson, 2004). Það svæði nefnist Wernice svæði (Otto, 2010). Frávik í tali er aftur á móti tengt slakri stjórn talfæra og birtist til dæmis í stami, málhelti og framburðarerfiðleikum. Þetta stjórnast af svæði í framhluta heilans sem sér um hreyfingu talfæra og máltjáningu (Jónas G. Hallgrímsson, 2004; Htí, e.d.-a). Það svæði nefnist Broca svæði (Otto, 2010). Þrátt fyrir að skýr tengsl séu á milli ákveðinna svæða í heila og málhömlunar má ekki gleyma að umhverfi getur bæði dregið úr og aukið á vandann (Jóhann G. Hallgrímsson, 2004).

Þegar skilgreint er hversu mikla málþroskaseinkun eða færniskerðingu barn þurfi að hafa svo um málhömlun sé að ræða er oftast miðað við að skerðingin þurfi að hamla barninu þegar það leysir verkefni í daglegu lífi eða þegar það ætlar að ná settu marki án aðstoðar. Einnig eru greindarpróf og málþroskapróf notuð við skilgreiningu málhömlunar, bæði til að bera málþroska barns saman við jafnaldra og til að bera málþroska saman við annan þroska barnsins (Jónas G. Hallgrímsson, 2004). Það skiptir höfuðmáli að vera vakandi fyrir málhömlun barna á leikskólaaldri og greina vandkvæði í máli og tali sem fyrst. Þá er hægt að veita barninu þá þjónustu sem það þarf og koma í veg fyrir frekari námsörðugleika sem geta þróast ef ekkert er að hafst (Þóra Sæunn Úlfsdóttir, 2010).

2.3. Málörvun

Mikilvægt er að mál barna sé örvað við hvert tækifæri því góð námsframvinda barna byggir meðal annars á góðum málþroska. Ef barn hefur frávik í máli sem það hefur ekki náð að yfirvinna um fimm ára aldur aukast líkur á því að barnið glími við

námserfiðleika í grunnskóla (Guðríður Haraldsdóttir, 2012). Þetta kemur fram í niðurstöðum Jóhannu Einarsdóttur, Ingibjargar Símonardóttur og Amalíu Björnsdóttur í langtímarannsókn þeirra á forspágildi athugana á málþroska frá leikskóla til fullorðinsaldurs. Í rannsókninni var námsárangur ungmenna kannaður með því að skoða gengi í samræmdum prófum í fjórða, sjöunda og tíunda bekk og var útkoman borin saman við niðurstöður úr málþroskaprófunum Hljóm-2 og Told-2 við fimm ára aldur. Hljóm-2 er ætlað að meta hljóðkerfis- og málvitund og er lagt fyrir öll fimm ára börn en það er framkvæmt af leikskólakennara eða sérkennara. Told-2 er notað þegar þörf þykir að kanna betur stöðu barns og er það framkvæmt af talmeinafræðingi. Með fyrirlagningu Told-2 er bæði hlustun og tal skoðað og er einblínt á merkingarfræði-, setningarfræði- og hljóðkerfisfræðipátt í prófinu. Í rannsókninni kom fram að nokkur tengsl eru á milli námsárangurs í samræmdum prófum grunnskóla og málþroskaprófum við fimm ára aldur. Fylgni reyndist mest í stærðfræði í fjórða bekk og íslensku í öllum þrem samræmdu prófunum. Þetta sýnir fram á að námsárangur í grunnskóla byggir að einhverju leyti á málþroska barna við lok leikskóla (Jóhanna Einarsdóttir, Ingibjörg Símonardóttir og Amalía Björnsdóttir, 2011). Samkvæmt þessum niðurstöðum er mikilvægt að öll börn njóti málörvunar en sérstaklega er mikilvægt að hefja málörvun hjá börnum sem glíma við málþroskaröskun strax í leikskóla.

2.3.1 Snemmtæk íhlutun og árangursrík málörvun

Þegar talið er að börn hafi frávik í þroska er snemmtæk íhlutun sérstaklega mikilvæg. Rannsóknir hafa sýnt fram á sveigjanlega heilastarfsemi ungbarna og að hægt sé að hafa áhrif á starfsemi heilans með viðeigandi örvun. Slík örvun getur haft áhrif á þroskaframvindu barna og er þá talað um snemmtæka íhlutun. Mikilvægast er að örvunin hefjist eins fljótt og hægt er þar sem mesti mótunartími barna er á fyrstu árum ævinnar. Því lengur sem beðið er með meðferð aukast líkurnar á frekari erfiðleikum (Tryggvi Sigurðsson, 2008). Snemmtæk íhlutun hefur mismunandi áherslur og fer það allt eftir börnunum sem unnið er með. Í sumum tilfellum er einungis um eftirlit að ræða. Einnig getur íhlutunin tengst börnum í áhættuhópum og er annað hvort notuð sem forvörn eða til að bæta núverandi ástand barns. Að lokum er sú íhlutun sem snýr að þeim börnum sem hafa verið greind með fötlun eða seinkaðan þroska og snýst um að auka getu barnanna og lífsgæði þeirra (Jóna G. Ingólfssdóttir, 2008).

Miða þarf út frá því sem vitað er um eðlilega framvindu í málþroska barna svo árangur náist í málörvun. Tryggja skal að það liggi fyrir hvaða þætti málþroskans þarf að þjálfra og að allar fagstéttir sem koma að barninu ásamt aðstandendum vinni með þá (Ásthildur Bj. Snorradóttir, 2004). Almennt má segja að markmið með málörvun sé að bæta máltjáningu og málskilning en einnig að auka boðskiptafærni (Ásthildur Bj. Snorradóttir, 2004). Talið er að leikur barna hafi þroskandi áhrif á málfærni, lestrarnám og félagsleg samskipti. Litlar líkur eru á því að börn sem hafa málþroskafrávik yfirvinni vanda sinn í frjálsum leik, sér í lagi ef boðskiptafærni þeirra er ekki góð. Þess vegna er mjög mikilvægt að foreldrar og allir fagmenn sem vinna með börnunum nýti hvert tækifæri í daglegu lífi þeirra til að auka málfærni, æfa boðskipti og kenna þeim að leika sér (Ásthildur Bj. Snorradóttir, 2010).

Markviss málörvun í leikskólastarfi þar sem allir starfsmenn samrýma aðgerðir með hugmyndafræði snemmtækra íhlutunar að leiðarljósi skiptir sköpum ef lítið er til þess sem komið hefur fram í rannsóknum. Að góð námsgeta barna í grunnskóla byggir á góðum málþroska við lok leikskólagöngu.

2.4. Hreyfing barna

Mikilvægi hreyfingar fyrir öll börn er staðreynd en ekki síst fyrir leikskólabörn (Berghildur Erla Bernharðsdóttir, 2002) og getur aukin hreyfing barna í leikskólastarfi haft margvísleg jákvæð áhrif. Í Aðalnámskrá leikskóla (2011) er fjallað um að börn á leikskólaaldri hafi mikla þörf fyrir hreyfingu og er því mikilvægt að flétta hana inn í leikskólastarfið. Aldís Guðmundsdóttir (1992) segir frá Piaget, barnasálfræðing en hann fjallaði meðal annars um upplifun barna í kennslu. Hann taldi mikilvægt að börn væru virkir þátttakendur í námi sínu og að þau ættu að fá tækifæri til að snerta og upplifa það sem unnið væri með. Vert er að veita því athygli að hann lagði áherslu á að ekki skyldi krefjast þess af börnum að þau sætu kyrr til lengri tíma í kennslu því að þau hefðu mikla athafnaþörf og ef þau fengju að vera virk myndi það leiða til betri árangurs í námi þeirra.

Með reglulegri hreyfingu efla börn smám saman hreyfifærni sína og ná þá betri tókum á hreyfingum (Aðalnámskrá leikskóla, 2011). Þau læra að þekkja líkama sinn og þá möguleika sem hreyfingin býður upp á (Janus Guðlaugsson, 1989). Líkamsvitund er forsenda samskipta og tengsla og er því mikilvægt að börn læri að þekkja og nota líkama sinn. Það gera flest börn í æsku en þegar börn geta ekki aukið

líkamsvitund sína sjálf einhverra hluta vegna þarf að þjálfa hreyfifærni og líkamsvitund á skipulegan hátt (Knill og Knill, 1983).

Kostir hreyfingar fyrir börn tengjast einnig öllum þroska þeirra og vexti en talið er að regluleg áreynsla hafi áhrif á hreyfiþroska, styrk og fimi þar sem bein, liðbönd og vöðvar styrkjast. Auk þess getur hreyfing haft góð áhrif á aðra þætti á borð við samskipti barna og sjálfstraust sem leiðir til aukins félagsþroska (Janus Guðlaugsson, 1989, Aðalnámskrá leikskóla, 2011). Þýsk rannsókn sem Kirkcaldy, Shepard og Siefen (2002) framkvæmdu á um eittþúsund 14 -18 ára þýskum unglingum árið 2002 styður þetta en hún leiddi í ljós að reglulegar þolæfingar ýttu undir jákvæðari sjálfsmynd ungmennanna.

Margar rannsóknir hafa sýnt fram á bætta geðheilsu í kjölfar hreyfingar og sömuleiðis er aukin hreyfing talin hafa áhrif á andlega þætti á borð við tilfinningaleg vandamál og minni. Hreyfing er sérstaklega mikilvæg til að fá útrás og losa um spennu og hefur reynslan einnig sýnt fram á að hreyfing hefur áhrif á fjölda annarra sjúkdóma (Gígja Gunnarsdóttir og Guðrún Guðmundsdóttir, 2005). Í gegnum árin hefur komið í ljós að hreyfing hefur áhrif á kvíðatengdar raskanir og þunglyndi. Margar rannsóknir hafa verið gerðar um áhrif hreyfingar á þunglyndi og sýna flestar þær niðurstöður að þegar einstaklingur hefur vægt eða meðal alvarlegt þunglyndi hafi hreyfing jafn mikil eða jafnvel meiri áhrif á einkenni heldur en hefðbundnar meðferðir. Það sama má segja um rannsóknir á áhrifum hreyfingar á kvíðatengdar raskanir (Raglin, Wilson og Galper, 2007). Þetta varpar ljósi á augljósa kosti hreyfingar fyrir öll börn og ekki síður þau sem eiga við geðræna erfiðleika að stríða.

Ef allir þeir kostir hreyfingar sem nefndir hafa verið eru teknir til greina má sjá að það er ótvíráður ávinningur af því að flétta hreyfingu inn í almennt leikskólastarf við hvert tækifæri. Hreyfing í leikskólastarfi kemur til móts við mikla hreyfiþörf barna, hún getur aukið líkamsvitund þeirra, hún bætir almenna líðan barna, eykur sjálfstraust og félagsfærni.

3. Útfærsla spilsins

Eins og áður hefur komið fram er *Spilað með orðin* unnið út frá sögu sem höfundur lærði sem barn. Verður hér sagt frá söguþræði til að unnt sé að útskýra nánar útfærslu spilsins. Hvert verkefni spilsins er útlitað og verður sagt frá þeim þáttum sem verkefnið þjálfa í tengslum við málörvun og hreyfingu.

Sagan fjallar um þrjár systur en þær heita Kamilla, Katrín og Karólína.

Systurnar voru að spinna við ævintýrabrunn þegar Katrín og Karólína neyddu Kamillu til að fara ofan í brunninn. Hún datt langt niður þar til hún lenti á háu grasi. Grasið lagðist niður og þótti Kamillu það svo leiðinlegt að hún rakaði það og þá varð grasið afar þakklátt. Hún gekk áfram og sá kind. Kindin bað hana um að rýja sig því henni var svo heitt og gerði stúlkan það. Kindin var afar þakklát. Kamilla gekk áfram og sá kú. Kýrin bað hana um að mjólka sig og gerði stúlkan það. Kýrin var afar þakklát. Þá gekk Kamilla áfram þar til hún kom loks að stóru húsi. Hún bankaði á dyrnar og kom þá stór skessa til dyra. Skessan bað hana um að moka flór og sækja vatn í lækinn. Kamilla gerði það og bauð þá skessan henni að velja eina af þremur kistum að launum. Ein kistan var gul, önnur var blá og sú síðasta var rauð. Sú gula var stærst en sú rauða minnst. Í einni kistunni var gull en í hinum tveimur voru steinar. Kamilla vissi ekkert hvaða kistu hún átti að velja en þá komu litlir fuglar henni til hjálpar sem höfðu fylgst með henni gera öll góðverkin á leiðinni. Þeir sögðu Kamillu í hvaða kistu gullið var svo að hún valdi hana.

Þá varð skessan alveg æf og ætlaði að hrifsa gullið af Kamillu en hún hljóp í burtu og skessan elti hana. Kamilla kom aftur að kúnni sem hún hafði hjálpað og kýrin sagði henni að fela sig undir henni svo að skessan sæi hana ekki. Skessan fór framhjá og hafði týnt Kamillu um stund en þegar Kamilla hljóp af stað aftur sá skessan hana og hélt áfram að hlaupa á eftir henni. Þá kom Kamilla að kindinni sem sagði henni að fela sig í allri ullinni sem hún hafði rúð af henni. Kamilla gerði það og skessan fann hana hvergi. Þegar skessan var farin hélt Kamilla áfram þar til hún kom að grasinu. Hún var að velta því fyrir sér hvernig hún kæmist aftur upp úr brunninum en þá tók grasið að vaxa og vaxa. Það óx svo mikið að það náði að lyfta Kamillu upp úr brunninum.

Þegar Katrín og Karólína sáu að systir þeirra kom aftur með gull vildu þær ólmar fara ofan í brunninn líka. Þær gerðu það en þegar þær lentu á grasinu rökuðu þær það ekki. Þegar kindin bað þær um að rýja sig, neituðu þær og þegar kýrin bað þær um að mjólka sig neituðu þær einnig. Þegar þær komu að húsi skessunnar unnu þær þó fyrir skessuna til að geta fengið umbunina. En þegar kom að því að velja kistu vildu fuglarnir ekki hvísla að þeim hvaða kista hefði gullið því þeir sáu að þær höfðu ekki hjálpað neinum á leið sinni. Systurnar völdu kistu sem var full af steinum og urðu mjög reiðar. Þær sneru við og ætluðu að fara aftur heim en þegar þær komu að

grasinu vildi grasið ekki lyfta þeim upp því þær höfðu ekki rakað það áður. Þær komust ekki upp úr brunninum aftur og sátu uppi með fulla kistu af steinum.

Í spilinu eru börnin leidd í gegnum þessa sögu með hljóðdiski og myndskreyttu spjaldi. Ekki er notast við tening heldur er það fært reit fyrir reit þegar börnin hafa lokið við ákveðið verkefni sem tengist málörvun og hreyfingu. Sagan er stoppuð þegar börnin færa sig um reit og þeim gefin fyrirmæli um hvað eigi að gera hverju sinni svo að sagan geti haldið áfram. Með þessum hætti eru öll börnin samtaka. Þau hjálpast að við að halda sögunni áfram og sjá hvað gerist næst með því að leysa þrautirnar sameiginlega. Einnig er kostur að öll börnin eru sigurvegarar og læra þau góðan boðskap af sögunni, hjálpsemi og góðmennsku.

3.1. Leikreglur

Nánari leikreglur eru sem hér segir. Þeðið er sett á upphafsreit og hafa öll börnin sama peðið sem þau skiptast á að færa en það æfir samskiptahæfni þeirra. Upphafið af sögunni er spilað og þegar fyrsti hluti á sögudisknum er búinn færa börnin peðið á næsta reit. Þar þurfa þau að leysa fyrsta verkefnið í spilinu. Þegar öll börnin hafa lokið við verkefnið er næsti hluti sögunnar spilaður. Þegar hann er búinn færa börnin peðið á næsta reit þar sem þau vinna annað verkefni. Svona gengur spilið koll af kolli þar til öll sagan hefur verið sögd og öll verkefni unnin. Ekki er leyfilegt að hlusta á næsta hluta sögunnar fyrr en allir hafa lokið við verkefnið á hverjum reit og peðið þarf að fara á alla reitina. Að lokum er svo spilað lag og krakkarnir eru hvattir til að syngja og dansa með.

3.2. Verkefni spilsins

Hér verður sagt frá hverju verkefni fyrir sig sem börnin leysa í spilinu. Í upphafi er sagan spiluð og sagt er frá systrunum þremur. Sagan er svo stoppuð og börnin eiga að vinna fyrsta verkefnið sem gengur út á að klappa nöfn eftir atkvæðum. Þá útskýrir kennari að mismunandi er hversu mörg atkvæði (klöpp) eru í orðum og notar sögupersónurnar sem dæmi (Kamilla, Katrín og Karólína). Kennarinn bendir svo á hvert barn fyrir sig og það á að klappa nafnið sitt. Þetta verkefni þjálfar hljóðkerfisvitund barnanna með því að greina orð í atkvæði eins og komið hefur fram í kaflanum um málþroska barna. Reynt er með þessum hætti að gera börnin meðvitaðari um máleiningar innan orða til að mynda orðhluta, sérhljóða og samhljóða (Helga Sigurmundsdóttir, 2007-2008). Einnig krefst þetta verkefni einfaldrar

hreyfingar sem heldur athygli barnanna á verkefningu og eykur líkamsvitund (Janus Guðlaugsson, 1989; Knill og Knill, 1983).

Þegar Kamilla hefur hjálpað kindinni og kúnni er sagan stoppuð aftur. Þá eiga börnin að draga spjald sem á er mynd (til dæmis af stúlku að mjólka kú) eða orð (til dæmis þakklæti). Börnin eiga að útskýra og tala um myndina eða orðið og fer það eftir getu barnanna hvort þau eigi að útskýra mynd eða orð. Í þessu verkefni eru börnin fengin til að segja frá og þjálfa þannig tal, setningagerð og auka orðaforða þeirra. Eins og komið hefur fram læra börn smám saman að öll orð hafa merkingu og getur verið gott að börn ræði um það hvað ákveðin orð tákna og lýsa því hvernig þau skilja merkingu orðsins. Einnig er gott fyrir börn að útskýra það sem fram fer á myndum og auka orðaforða sinn samhliða þjálfun í tjáningu því þau læra að nota orð sem komið hafa fram í sögunni (Otto, 2010).

Þegar kemur að því að Kamilla hefur valið eina kistu að launum er sagan stoppuð og börnin eiga að fara í einskonar boðhlaup þar sem þau eiga að skiptast á að hlaupa að þremur kistum og taka gyllta steina úr þeirri gulu, grænu og rauðu eða þeirri minnstu, stærstu eða miðlungsstóru. Kennari stýrir því hvaða kistu á að taka úr hverju sinni en ef barn tekur úr rangri kistu þarf það að hlaupa með hlutinn, skila honum og taka úr réttri kistu. Börnin þurfa að safna ákveðnum fjölda steina til að leysa þrautina. Þá er miðað við um það bil fimm steina á hvert barn. Þetta verkefni reynir á málskilning því að börnin þurfa að hlusta vel og skilja fyrirmælin til að geta náð í stein úr réttri kistu. Börn sem glíma við vanda í máli eiga oft erfitt með að halda athygli, læra orð og skilja það sem þeim er sagt (Htí, e.d.-a). Þetta er því sérstaklega góð æfing fyrir þessi börn. Notast er við samanburðarhugtökin stærstur og minnstur en börn eiga oft erfitt með þessi orð því þau skilja ekki að merking orðanna fer eftir samhengi (Berger, 2008). Ef þessi hugtök reynast of erfið fyrir einhver börn er einnig hægt að notast við litina því hver kista er einkennd með lit. Verkefnið krefst töluverðrar hreyfingar og reyna börn nokkuð á sig með því að hlupa fram og til baka nokkrar ferðir. Mælt er til þess að börnin hlaupi um það bil fimm metra ef aðstæður leyfa. Þessi áreynsla hefur styrkjandi áhrif á líkamlegan þroska barnanna, eykur líkamsvitund og leiðir til vellíðunar. Þess utan fá börnin útrás í verkefningu (Janus Guðlaugsson, 1989; Gígja Gunnarsdóttir og Guðrún Guðmundsdóttir, 2005).

Þegar skessan tekur að elta Kamillu er börnum skipað í hlutverk sögupersóna tvö og tvö saman og þau beðin um að fara í stuttan eltingarleik eða þar til kennari segir til. Þegar leiknum er lokið á hvert barn fyrir sig að velta fyrir sér og segja frá því

hvað það heldur að gerist næst í sögunni eða hvernig það heldur að sagan muni enda. Í þessu verkefni er mikil hreyfing en kostir hennar hafa komið fram áður.

Eltिंगaleikurinn hjálpar börnunum að setja sig inn í aðstæður sögunnar og vekja áhuga þeirra á næsta verkefni sem tengist málörvun (Aldís Guðmundsdóttir, 1992). Málörvunarverkefnið í þessum hluta krefst ímyndunarafis og þjálfar tjáningu barnsins. Börnin þurfa að huga að setningagerð þar sem raða þarf orðunum í ákveðna röð og huga að orðhlutum til dæmis rétri fleirtöluendingu og beygingu sagna (Otto, 2010). Auk þess nýta börnin þann orðaforða sem þau hafa lært í sögunni. Mikilvægt er að sá sem stjórnar spilinu leiðrétti barnið ekki með því að segja til dæmis „nei maður segir ekki hlaupti heldur hljóp” því betra er að leiðrétta með því að endurtaka það sem sagt hefur verið á réttan hátt, til dæmis “hljóp stelpan langt í burtu?” (Hrafnhildur Ragnarsdóttir, 1993).

Þegar sagan er stoppuð næst hafði skessan týnt Kamillu og snúið aftur heim. Þá fá börnin það verkefni að draga svokallað *getur þú* spjald. Þau eru spurð spurninga sem fela í sér ákveðin fyrirmæli. Til dæmis, „getur þú falið þig undir borði?” eða „getur þú hoppað yfir gulu kistuna?” og eiga börnin að fylgja þeim fyrirmælum. Í þessu verkefni er mikið unnið með afstöðuhugtök en börn eiga oft erfitt með að læra þau eins og komið hefur fram áður (Berger, 2008). Þarna reynir á málskilning barnanna og ef þau skilja ekki til hvers er ætlast af þeim getur þurft að aðstoða þau og einfalda fyrirmælin. Þetta á sérstaklega við um þau börn sem hafa frávík í máli (Htí, e.d.-a). Þá er hægt að kenna þau hugtök sem börnin skilja ekki vel og auka þannig orðaforða þeirra. Annar kostur við *getur þú* spjöldin er að börn læra vel í gegnum athafnir og er þannig námið virkt ferli eins og kemur fram í hugmyndum John Dewy (Gestur Guðmundsson, 2008). Á spjöldunum felst oft hreyfing í fyrirmælunum og hjálpar það börnunum á margan hátt eins og áður hefur komið fram (Janus Guðlaugsson, 1989; Gígja Gunnarsdóttir og Guðrún Guðmundsdóttir, 2005; Raglin, o.fl., 2007) en sér í lagi auka þau líkamsvitund sína þegar beðið er um afmarkaða hreyfingu (Janus Guðlaugsson, 1989; Knill og Knill, 1983).

Næst eiga börnin að leysa verkefni þegar Kamilla er komin upp úr brunninum aftur. Verkefnið felst í því að börnin draga orð sem komið hafa fyrir í sögunni og þau eiga að finna samheiti yfir orðin. Sagt var frá því fyrr í greinargerðinni að börn notast við þá aðferð að flokka saman orð sem tengjast í þeirra huga og læra þannig ótrúlega mörg orð á stuttum tíma. Með því að biðja börnin um að reyna að finna orð sem tákna það sama eða hefur svipaða merkingu er verið að hjálpa börnunum að tengja

ný orð við fyrri þekkingu þeirra (Berger, 2008). Með því að hugsa um orðin á þennan hátt eykst orðaforði og málvitund barnanna (Otto, 2010).

Þegar Katrín og Karólína höfðu farið fram hjá kindinni og kúnni án þess að aðstoða þær er sagan stoppuð. Þá kastar kennari bolta til barnanna og biður þau um að ríma við þau orð sem hann gefur þeim. Dæmi: kennari segir, hvað rímar við kind og kastar bolta til barns og þá á barnið að svara með rími hvort sem það er bullrím eða ekki og kasta boltanum aftur til kennarans. Mælt er til þess að notast sé að einhverju leyti við þann orðaforða sem komið hefur fram í sögunni til dæmis kind, kýr, skessa, stelpa, gras og fleira en ef börnin hafa spilað spilið oft en einu sinni er einnig gott að notast við önnur orð eftir hentugleika. Í þessu verkefni er hljóðkerfisvitundin æfð. Börnin verða meðvitaðari um máhljóðin og mismunandi endingar orða sem hjálpa til við lestarnám (Helga Sigurmundsdóttir, 2007-2008.). Börnin eru æfð í að grípa og kasta bolta og er það ákveðin hreyfing.

Þegar systurnar komust að því að þær höfðu ekki valið rétta kistu eiga börnin að svara ýmsum spurningum sem krefjast upprifjunar á sögunni. Til dæmis, „af hverju vildu fuglarnir ekki segja Katrínu og Karólínu hvaða kistu átti að velja?“. Þarna þurfa börnin að rifja upp það sem gerst hafði og reynir bæði á málskilning þeirra og tjáningu en einnig minni. Gott er að halda áfram þeirri aðferð sem nefnd var hér áður um að leiðrétta börnin með því að endurtaka það sem þau hafa sagt á réttan hátt (Hrafnhildur Ragnarsdóttir, 1993).

Þegar sögunni og þar með spilinu lýkur er svo spilað lag og börnin hvött til að syngja og dansa með. Þetta setur endapunkt á yfirferðina á spilinu og eiga börnin að geta skemmt sér og hreyft sig að vild.

Samantekt og lokaorð

Við gerð spilsins *Spilað með orðin* var unnið út frá ýmsum fræðum sem tengjast málþroska barna, frávikum í máli og tali, málörvun og áhrifum hreyfingar á börn. Meðal annars var fjallað um sérstaka næmni barna á leikskólaaldri fyrir tungumálum og verða gífurlegar framfarir í málþroska hjá flestum börnum á þessum aldri. Skerðing á ákveðnum svæðum í heila eða slakt málumhverfi getur þó leitt til seinkunar á málþroska eða til skertrar færni á málsviði. Ávallt eru því einhver börn sem þurfa stuðning við að ná tókum á málinu. Miklu máli skiptir að örva mál og tal þessara barna þegar þau eru á leikskólaaldri samkvæmt hugmyndafræði snemmtækrar íhlutunar. Rannsókn Jóhönnu Einarasdóttur, Ingibjargar Símonardóttur og Amelíu Björnsdóttur styður við mikilvægi málörvunar í leikskóla en samkvæmt henni byggir góð námsgeta á grunnskólaárum meðal annars á góðum málþroska við lok leikskólagöngu. Þess utan hefur komið fram að börn sem eiga við málörðugleika að etja eiga oftár í erfiðleikum með félagslega aðlögun, hegðun og eiga oftár í tilfinningalegum vanda en börn sem hafa fylgt eðlilegri málþroskaframvindu.

Einnig komu fram í greinargerðinni ýmsir jákvæðir þættir varðandi hreyfingu barna. Hreyfing barna í leikskólastarfi kemur til móts við mikla hreyfiþörf barna og getur sú hreyfing aukið líkamsvitund og bætt almenna líðan barna, sjálfstraust og félagsfærni.

Í ljósi þess hversu mikilvægt það er að örva mál barna sem fylgja ekki málþroska jafnaldra og hversu mikil og góð áhrif hreyfing getur haft á börn er unnið á fjölbreyttan hátt með þessa tvo þætti í verkefnum spilsins. Það er einlæg ósk mín að spilið muni nýtast vel öllum börnum frá fjórða aldursári og fram að sex ára aldri en ekki síst þeim börnum sem þurfa á málörvun að halda.

Til þess að kanna hvort spilið virkaði sem skyldi prófaði ég það með fimm börnum elstu deildar á leikskólanum Pálmholti. Börnin eru flest á fimmta aldursári og standa misvel í málþroska en ekkert barnanna telst þó með mjög slakan málþroska. Prófunin á spilinu gekk vel og vakti spilið athygli barnanna. Samtals tók það um 40 mínútur að spila spilið en það fer svolítið eftir því hvort farið er eina eða fleiri umferðir í verkefnunum og hversu mörg börn taka þátt. Áætlað er því að spilið taki 30 - 40 mínútur. Það kom í ljós að það er mikilvægt að hafa nægilegt rými en einnig næði til að spila spilið. Börnin voru trufluð af öðrum áhugasömum börnum sem leiddi stundum til þess að þau misstu einbeitinguna og þurfti þá að rifja upp það sem verið var að gera. Það er einnig mikilvægt að kennari hafi skoðað leiðbeiningarnar vel áður

en spilið hefst, hann þarf að vera staðsettur nálægt hjómtækinu til að stoppa söguna eftir hvert hjóðmerki og vera viðbúin því að þurfa að færa til hluti fyrir hvert verkefni. Til dæmis að raða kistunum upp í hæfilegri fjarlægð fyrir þriðja verkefnið. Í heildina var ég ánægð með útkomuna og höfðu börnin augljóslega gaman af spilinu og vonandi gagn líka.

Áður en vinna við málörvunar- og hreyfispilið hófst hafði ég fengið þá hugmynd að hanna og útbúa smáforrit fyrir spjaldtölvur og snjallsíma. Mig langaði að fylgja þeirri tæknivæðingu sem nú hefur rutt sér til rúms og útbúa námsefni á íslensku sem hentar fyrir börn á leikskólaaldri. Eftir að hafa grennslast fyrir um gerð slíkra smáforrita, vinnuna og kostnaðinn á bak við hugmyndina mína ákvað ég að útbúa fremur eitthvað sem ég gat sjálf framkvæmt og úr varð *Spilað með orðin*. Nú þegar spilið hefur litið dagsins ljós get ég vel séð fyrir mér að hannað verði smáforrit sem byggir á spilinu og vona ég að þessi ósk mín verði að veruleika í nánustu framtíð.

Fylgiskjöl

Leiðbeiningar og leikreglur

Notast skal við meðfylgjandi geisladisk á meðan spilað er. Það er sett á upphafsreit og hafa allir þátttakendur sama peðið sem þeir skiptast á að færa en það æfir samskiptahæfni barnanna. Upphafið af sögunni er spilað og þegar fyrsta hluta á sögudisknum er lokið færa börnin peðið á næsta reit. Þar þurfa þau að leysa fyrsta verkefnið í spilinu. Þegar öll börnin hafa lokið við verkefnið er næsti hluti sögunnar spilaður. Þegar honum er lokið færa börnin peðið á næsta reit þar sem þau vinna annað verkefni. Svona gengur spilið koll af kolli þar til öll sagan hefur verið sögð og öll verkefni unnin. Ekki er leyfilegt að hlusta á næsta hluta sögunnar fyrr en allir hafa lokið við verkefnið á hverjum reit og peðið þarf að fara á alla reitina. Athugið að stoppa þarf sögudiskinn eftir hvern hluta á meðan börnin leysa verkefnið og er gefið til kynna með hljóðmerki hvenær á að stoppa. Að lokum er svo spilað lag og krakkarnir eru hvattir til að syngja og dansa með.

Leiðbeiningar fyrir hvert verkefni:

1. verkefni

Börnin eiga að klappa nöfn eftir atkvæðum. Kennarinn útskýrir að mismunandi sé hversu mörg atkvæði (klöpp) eru í orðum og notar sögupersónurnar (Katrín, Kamilla og Karólína) sem dæmi. Kennarinn bendir svo á hvert barn fyrir sig og það á að klappa nafnið sitt. Ef barnið á í erfiðleikum með þetta geta allir hjálpast að.

2. verkefni

Hér eiga börnin að draga spjald sem á er mynd eða orð. Börnin eiga að útskýra og tala um myndina eða orðið og fer það eftir getu barnanna hvort þau eigi að útskýra mynd eða orð. Kennari getur þurft að leiða börnin áfram eða kenna þeim tiltekin hugtök ef ekkert barnanna veit hvað þau merkja.

3. verkefni

Í þessu verkefni eiga börnin að fara í einskonar boðhlaup þar sem þau eiga að skiptast á að hlaupa að þremur meðfylgjandi kistum og taka gylltan stein úr þeirri gulu, grænu og rauðu eða þeirri minnstu, stærstu eða miðlungsstóru.

Kennari stýrir því hvaða kistu á að taka úr hverju sinni og getur hann þannig stjórnað því hvort hann notast við samanburðarhugtökin eða litina eftir getu barnanna. Ef barn tekur úr rangri kistu þarf það að hlaupa með steininn, skila honum og taka úr réttri kistu. Börnin þurfa að safna ákveðið mörgum gullsteinum til að leysa þrautina. Miðað er við fimm steina á hvert barn. Mælst er til þess að börnin hlaupi um það bil fimm metra í hverri ferð ef aðstæður leyfa.

4. verkefni

Hér er börnunum skipað í hlutverk sögupersóna tvö og tvö saman og þau beðin um að fara í stuttan eltingarleik eða þar til kennari segir til. Þegar leiknum er lokið á hvert barn að velta fyrir sér og segja frá því hvað það heldur að gerist næst í sögunni eða hvernig það heldur að sagan muni enda. Það getur verið áhugavert fyrir kennara og börnin líka að kennarinn skrái hjá sér það sem börnin segja og er tilvalið að ræða hvort hugmyndirnar séu réttar þegar spilið er endurtekið með sama hópnum. Þetta hjálpar kennara að sjá hversu vel börnin muna söguna. Einnig mætti spyrja börnin hvað þeim hafi fundist um endinn. Ef þeim finnst hann ekki góður er hægt að spyrja hvernig sagan ætti fremur að enda.

5. verkefni

Börnin eiga að draga svokallað *getur þú* spjald og eiga þau að fylgja þeim fyrirmælum sem koma þar fram. „Til dæmis getur þú falið þig undir borði?” eða „getur þú hoppað yfir gulu kistuna?”. Í þessu verkefni er mikið unnið með afstöðuhugtök á borð við undir, yfir, fyrir framan og á bak við.

6. verkefni

Verkefnið felst í því að börnin draga orð sem komið hafa fyrir í sögunni og eiga að finna samheiti yfir það orð sem dregið er hverju sinni. Hvert barn á að draga að minnsta kosti einu sinni. Kennari getur þurft að leiða börnin áfram eða kenna þeim tiltekin hugtök ef ekkert barnanna veit hvað þau merkja.

7. verkefni

Hér kastar kennari bolta til barnanna og biður þau um að ríma við þau orð sem hann gefur þeim. Dæmi: kennari segir „hvað rímar við kind” og kastar bolta til barns og þá á barnið að svara með rími hvort sem það er bullrím eða ekki og kasta boltanum til kennara. Mælst er til þess að notast sé að einhverju leyti við orðaförða þann sem komið hefur fram í sögunni til dæmis kind, kýr, skessa,

stelpa, systur, kista, gull, steinar, gras og fleira en ef börnin hafa spilað spilið oft en einu sinni er einnig gott að notast við önnur orð eftir hentugleika.

8. *verkefni*

Í síðasta verkefninu eiga börnin að svara ýmsum spurningum sem krefjast upprifjunar á sögunni, til dæmis, „af hverju vildu fuglarnir ekki segja Katrínu og Karólínu hvaða kistu átti að velja?“ o.s.frv. Þarna þurfa börnin að rifja upp söguþráðinn.

Ýmsir möguleikar eru á breyttum útfærslum spilsins þar sem verkefni eru einfölduð fyrir yngri nemendur eða börn með miklar málhamlanir. Einnig er hægt að bæta við orðum til að útskýra eða finna samheiti yfir í verkefnum tvö og sex eða skipta verkefnum út fyrir ný ef nemendur hafa spilað spilið mjög oft.

Heimildaskrá

- Aldís Guðmundsdóttir. (1992). *Sálfræði: Vöxtur og þroski*. Reykjavík: Mál og menning.
- Aðalnámskrá leikskóla. (2011). Reykjavík: Mennta- og menningarmálaráðuneytið.
- Ásthildur Bj. Snorradóttir. (2010). Að byrja nógu snemma: markviss kennsla fyrir börn sem eiga í erfiðleikum með mál og lestur. *Talfræðingurinn*, 21(1), 20-22.
- Ásthildur Bj. Snorradóttir. (2004). Að ná árangri í málörvun. *Talfræðingurinn*, 18(1), 34-36.
- Berger, K. S. (2008). *The Developing Person: Through the Life Span*. (7. útgáfa). New York: Worth Publishers.
- Berghildur Erla Bernharðsdóttir. (2002). Eru börn afgangsstærð: agi og hreyfing. *Uppeldi* 15(1), 34-37.
- Gestur Guðmundsson. (2008). *Félagsfræði menntunar: kenningar, hugtök, rannsóknir og sögulegt samhengi*. Reykjavík: Skrudda.
- Gígja Gunnarsdóttir og Guðrún Guðmundsdóttir. (2005, janúar). *Hreyfingin eflir andann, gefðu þér tíma á nýju ári*. Sótt 25. janúar 2013 af <http://www.landlaeknir.is/heilsa-og-lidan/gedraekt/greinar/grein/item14839/Hreyfingin-eflir-andann--gefdu-ther-tima-a-nyju-ari>
- Guðríður Haraldsdóttir. (2012). Reynsla af TRAS-matsefninu í nokkrum leikskólum. *Glæður*, 22(1), 61-68.
- Helga Sigurmundsdóttir. (2007-2008). *Forsendur lesturs*. Sótt 20. febrúar 2013 af http://lesvefurinn.hi.is/forsendur_lesturs
- Hrafnhildur Ragnarsdóttir. (1993). Þroski barna og unglinga. Í Hörður Þorgilsson og Jakob Smári (ritstjórar), *Sálfræðibókin* (bls. 15-65). Reykjavík: Mál og menning.
- Htí. (e.d.-a). *Frávik í máli og tali*. Sótt 10. febrúar 2013 af <http://hti.is/Forsida/Tal/Fravikimaliogtali/>
- Htí. (e.d.-b). *Hlustun og skilningur*. Sótt 1. febrúar 2013 af <http://www.hti.is/Forsida/Tal/Throunmalsogtalshjabornum/>
- Ingibjörg Georgsdóttir. (2008). Vöxtur og þroski. Í Bryndís Halldórsdóttir, Jóna G. Ingólfssdóttir, Stefán J. Hreiðarsson. *Þroskahömlun barna*. (bls. 11-17). Reykjavík: Oddi.

- Janus Guðlaugsson. (1989). Hreyfireynsla barna. *Íþróttamál*, 14(1), 14 – 15.
- Jóhanna Einarsdóttir, Ingibjörg Símonardóttir og Amalía Björnsdóttir. (2011).
Langtímarannsókn á forspárgildi athugana á málþroska: Frá leikskólaaldri til fullorðinsára. *Netla – Vef tímarit um uppeldi og menntun*. Menntavísindasvið Háskóla Íslands. Sótt 4. febrúar 2013 af
<http://netla.hi.is/greinar/2011/ryn/006.pdf>
- Jóna G. Ingólfssdóttir. (2008). Íhlutun fyrstu árin. Í Bryndís Halldórsdóttir, Jóna G. Ingólfssdóttir, Stefán J. Hreiðarsson. *Þorskahömlun barna*. (bls. 126-133). Reykjavík: Oddi.
- Jónas G. Hallgrímsson. (2004). *Málhömlun barna*. Sótt þann 10. febrúar 2013 af
<http://www.persona.is/index.php?action=articles&method=display&aid=115&pid=18>
- Kirkcaldy, B. D., Shepard, R. J. og Siefen, R. G. (2002). *The relationship between physical activity and self-image and problem behavior among adolescents*. Sótt 12. janúar 2013 af
<http://www.springerlink.com/content/hjj1hjmb5mcrfxpc/fulltext.pdf>
- Knill, C. og Knill, M. (1983). *Æfingarkerfin: Líkamsvitund, tengsl, boðskipti* (Anna Soffía Óskarsdóttir og Erla Gunnarsdóttir þýddu). Reykjavík: Námsgagnastofnun.
- Otto, B. (2010). *Language Development in Early Childhood*. Upper Saddle River, New Jersey: Persons.
- Raglin, J. S., Wilson, G. S. og Galper, D. (2007). Exercise and Its Effects on Mental Health. Í Bouchard, C., Blair, S. N., Haskell, W. L. (ritstjórar), *Physical Activity and Health* (bls. 247-257) Champaign, IL: Human Kinetics.
- Tryggvi Sigurðsson. (2008). Snemmtæk íhlutun. Í Bryndís Halldórsdóttir, Jóna G. Ingólfssdóttir, Stefán J. Hreiðarsson. *Þorskahömlun*. (bls. 119-139). Reykjavík: Oddi.
- Þóra Sæunn Úlfssdóttir. (2010). Sértek málþroskaröskun – áhrif á líf einstaklings. *Talfræðingurinn*, 21(1), 23-25.