

Virtuell verklighet som inspirationskälla: att främja skrivande i berättande texter för en årskurs 2

Nyckelord: Virtuell verklighet, VR, skrivprocess, berättande text, årskurs 2

Bakgrund

När min kollega och jag undervisade en årskurs två blev det tydligt att eleverna stod inför flera utmaningar i skrivprocessen med berättande texter. Vissa elever hade svårigheter att påbörja själva skrivandet samt generera idéer, medan större delen av elevgruppen hade svårt att bearbeta sina texter. Dessutom använde eleverna få adjektiv i sina berättande texter. Det framgick även att elevernas motivation var bristande. Min kollega och jag såg en föreläsning om VR i undervisning och blev inspirerade att prova.

Frågeställningar:

1. På vilka sätt upplever elever i årskurs 2 att VR bidrar till deras motivation i deras skrivprocess?
2. Hur påverkar användningen av VR som pedagogiskt verktyg elevernas förmåga att skriva och bearbeta beskrivande texter, både i termer av innehållskvalitet och textstruktur?

Teori

Manzoor et al. (2022) menar att VR ökar elevernas engagemang och motivation i undervisningen. Yang et al. (2021) genomförde en undersökning med syfte att undersöka hur VR kan stödja elevernas skrivutveckling, med särskilt fokus på beskrivande texter, en vanlig metod inom skrivlärande i Kina. I sin studie analyserar Yang et al. huruvida VR kan underlätta skrivprocessen för elever under arbetet med beskrivande texter. Forskarna framhåller att elever ofta bygger texter på fantasi och personliga erfarenheter. Genom att använda VR vill Yang et al. skapa en virtuell miljö som stimulerar elevernas fantasi och främjar skrivandet av berättande texter. I studien fick eleverna instruktioner om textstrukturen som skulle följas, varefter de introducerades till olika undervattensmiljöer genom VR-teknik. Undervisningen skiljer sig visserligen mellan Kina och Sverige, men studiens resultat är tillräckligt intressanta för att prövas i en svensk kontext.

Metod

För att få svar på den första forskningsfrågan genomfördes en studie innehållande intervjuer med fyra barn för att få fram deras åsikter kring användandet av VR.

För att få svar på den andra frågeställningen har jag genomfört klassrumsobservationer samt analyserat elevernas skrivprocesser och texter.

Diskussion och resultat

Resultatet visade att eleverna upplevde att VR stimulerade deras fantasi inför skrivprocessen. Eleverna betraktade en bild i VR-miljön, deras fantasi la till ytterligare element till den mentala bilden. Exempelvis var det en elev som, efter att ha sett en VR-bild med klippor och vatten, föreställde sig en krokodil i vattnet. Denna visuella bild inspirerade eleven att utforma sin berättelse kring krokodilen.

Resultatet visade även att eleverna hade blivit bättre på att bearbeta sina texter. Före projektets start la eleverna enbart till text i slutet om de blev ombedda att utveckla sin text. Efter projektets avslut var eleverna emellertid mer kapabla att aktivt revidera och bearbeta sina texter, vilket visade på en ökad förmåga att identifiera och adressera specifika aspekter som krävde utveckling. Den immersiva upplevelsen ledde även till att eleverna använde fler adjektiv och beskrev miljöer och karaktärer i sina berättande texter.

Relevans

Skrivförmåga är avgörande för skolframgång och ökar chanserna till universitetsstudier (Sturk, 2023), vilket gör det viktigt att utveckla metoder som optimerar lärandet i skrivprocessen.

Referenser

Manzoor, Shahida & Mohd-Isa, Wan-Noorshahida & Shazwan Dollmat, Khairi (2022) Post-pandemic e-learning: a pre-protocol to assess the impact of mobile VR on learner motivation and engagement for VARK learning styles. *F1000Research*

Nooriafshar, M., Williams, R., & Maraseni, T. N. (2004, August). The use of virtual reality in education. In *Proceedings of the 7th American Society of Business and Behavioral Sciences International Conference (ASBBS 2004)*. American Society of Business and Behavioral Sciences (ASBBS).

Sturk, E. (2023). The teaching of writing across the curriculum in school years 4-6 in Sweden. *Written Communication*, 40(3), 892-942.

Yang, G., Chen, Y. T., Zheng, X. L., & Hwang, G. J. (2021). From experiencing to expressing: A virtual reality approach to facilitating pupils' descriptive paper writing performance and learning behavior engagement. *British Journal of Educational Technology*, 52(2), 807-823.