

Skapa interaktiva texter med Textäventyr

Skapa interaktiva texter med Textäventyr - Svenska/Svenska som andraspråk, Årskurs 4-6

Syfte och lärares tankar om att skapa interaktiva texter

Interaktiva berättelser är föränderliga texter eller berättelsespel där läsaren själv är medskapare i texten genom att navigera och välja vad som ska hända genom att klicka på länkar. Läsningen följer inte traditionell läsriktning och sker inte linjärt. Det är jätteroligt att skriva en interaktiv berättelse med olika valmöjligheter och alternativa slut, men det kan vara lite svårare än att skriva en traditionell linjär berättelse. Nedan beskrivs hur jag använt ett digitalt verktyg, men det går förstås att skriva interaktiva texter med papper och penna på ungefär samma sätt som beskrivs i texten.

Vad tycker eleverna?

Att skriva interaktiva texter för med sig många pedagogiska vinster och som lämpar sig för såväl yngre som äldre elever. Även elever som i vanliga fall är motvilliga till att skriva lockas till att skriva. Även utan alltför mycket förhandsplanering så är det riktigt roligt och eleverna tycker det är så spännande både att skapa och läsa dessa textäventyr. För att citera en elev i åk 6 som idag kom fram till mig i matsalen och sa:

Textäventyr är nog något av det absolut roligaste jag vet!

Om Textäventyr

[Textäventyr](#) är ett webbaserat verktyg för att skapa interaktiva texter. Det är Göteborgsregionen som utvecklat verktyget och syftet är att "på ett enkelt och uppmuntrande sätt arbeta med text i olika former, motivera elever att arbeta med läs- och skrivkunighet samt skapa med digitala verktyg genom språkutvecklande arbetssätt". Enklart förklarat är "Textäventyr" som en slags textbaserad programmering. Med Textäventyr får du som lärare ett verktyg och en möjlighet att kombinera språkutvecklande arbete samtidigt som du låter dina elever förstå hur digitala interaktiva texter är uppbyggda. Verktyget kostar inget att använda och kräver ingen inloggning. Jag har tidigare försökt mig på att skapa interaktiva berättelser i t.ex. [Twine](#) och [Squify](#), men jag upplever att Textäventyr är betydligt enklare och mer intuitivt att sätta i händerna på elever.

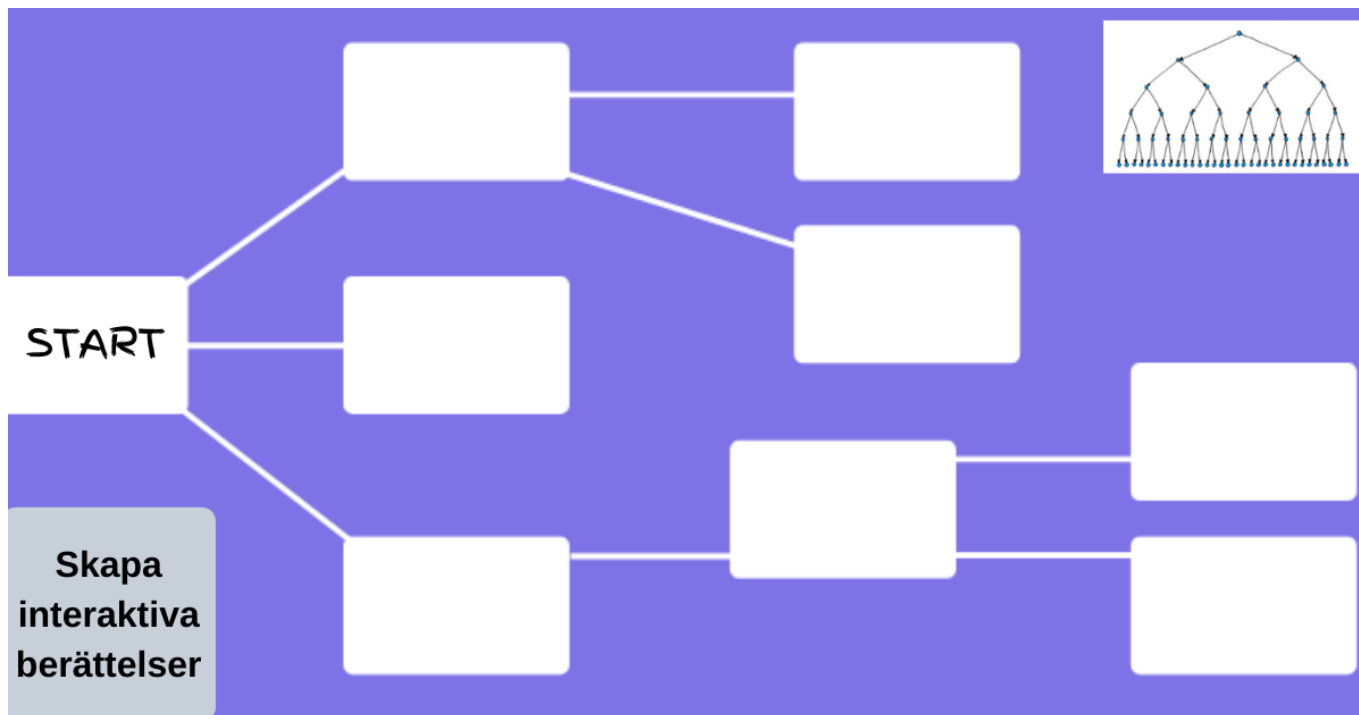
Innan eleverna börjar skapa sin berättelse

Det kan det vara bra att göra ett första utkast där eleverna funderar ut några saker på förhand:

- Vad handlar berättelsen om, i stora drag?
- Var och när utspelar sig berättelsen?
- Vem är huvudperson?
- Vad har huvudpersonen för uppdrag eller mål?
- Vad stöter huvudpersonen på för hinder eller komplikationer längs vägen?
- Vilka bifigurer finns med i handlingen? Vilken roll har de?

Också bra att göra innan eleverna börjar skriva

Gör ett "skelett" och rita en händelsekedja av dramaturgin där det framgår vilka "vägar, sidospår och återvändsgränder" berättelsen kan ta. På bilden ses två olika strukturer:



Tips till digitala verktyget Textäventyr

- Använd en berättelsestart liknande den här som jag har skrivit: [Mysteriet på Elyseum](#)
- Utgå från en redan färdig berättelses grundstomme och omskapa.
- Kom ihåg att kopiera och spara länken eftersom textäventyret skrivs i webbläsaren och det riskerar att försvinna om fliken klickas bort.

Textäventyret kan delas med andra på tre olika sätt:

- Redigeringslänk (för skapande tillsammans)
- Spellänk (för att låta andra läsa och ta del av ditt textäventyr)
- QR-kod till spelet