

DEXI VILLE

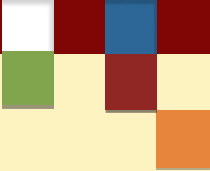
THE WORDCRAFT ADVENTURE



MINECRAFT
EDUCATION



PRINSPARETS
STIFTELSE



Lärarhandledning

Dexi Ville

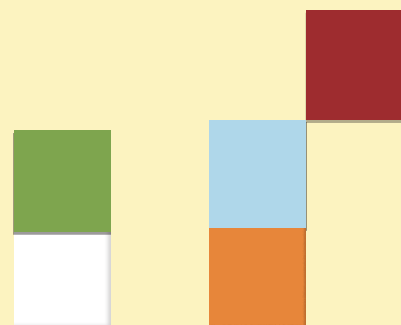
Vad roligt att du vill använda Minecraft Education-spelet “Dexi Ville”!

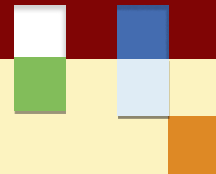
I detta handledningsmaterial hittar du som lärare bland annat:

- Beskrivning av vilka nyckelfärdigheter för läs- och skrivinlärning som tränas i spelet
- Förslag på introduktion med elever och kollegor
- Förslag på diskussionsfrågor
- Tips på kompletterande övningar att göra utanför spelet
- Förberedelser för dig som lärare

Det finns även en PowerPoint som du kan använda med dina elever: Den heter “Kom i gång med Dexi Ville” och finns att tillgänglig för nedladdning [här](#)

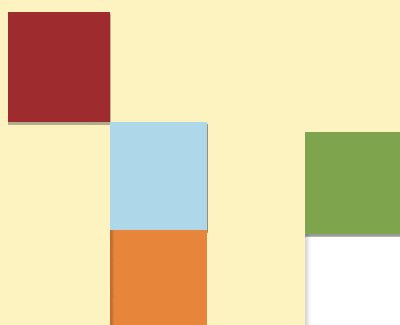
OBS! Dexi Ville är inte tänkt att vara ett läromedel, utan ett **komplement** till din undervisning. Dexi Ville används också med fördel i mindre grupper.





Innehållsförteckning

Bakgrund	1
Syfte och rekommenderad målgrupp	2
Koppling till läro- och kursplaner	2
Spelöversikt	2
Kom i gång	3
Förslag på introduktion för pedagoger	3
Förslag på introduktion för elever	5
Berättelsen om Dexi Ville	6
De fyra minispelen	6



Bakgrund

Initiativet till framtagandet av Dexi Ville kommer från Prinsparets Stiftelse. Dexi Ville har vuxit fram ur spelet Det stora äventyret. Under 2024 omarbetades Det stora äventyret för att bli tillgängligt i Minecraft Education. Det ursprungliga spelet finns fortfarande att tillgå på detstoraaventyret.prinsparetsstiftelse.se.

Dexi Ville är ett spel utvecklat av [Prinsparets Stiftelse](#) i samarbete med Minecraft Education, stöttat av Microsoft och Nordea. [RISE Research Institutes of Sweden](#) har varit stiftelsens pedagogiska partner i framtagandet av det kompletterande lärarhandledningsmaterialet. Granskning av dess innehåll har gjorts av specialpedagoger, logoped, grundskolepedagoger och elever för att säkerställa att spelet lever upp till dess syfte och möter målgruppens behov i största möjliga utsträckning.

Syfte och rekommenderad målgrupp

Med Dexi Ville vill Prinsparets Stiftelse inspirera barn att läsa genom att göra det till en del av spelupplevelsen i Minecraftmiljö. Spelet är menat att stärka läsförtroende och läsglädje på barnens eget sätt och har som målsättning att främja:

- Ökad läsvana: Genom att integrera läsning i varje utmaning främjas engagemang och nyfikenhet.



- Utökat ordförråd och läsflyt: Genom äventyr och spel lär sig barnen nya ord och förbättrar sin läshastighet.
- Ökad nyfikenhet och självkänsla: När barnen klarar läsutmaningarna växer deras nyfikenhet och självförtroende.

Om ett barn som spelat Dexi Ville uttrycker att hen känner sig uppmuntrad och stärkt i sin förmåga att läsa så har spelet uppnått önskad effekt. Dexi Ville syftar till att hjälpa barn att närma sig det skrivna språket och läsning på ett lustfyllt sätt, samt bli stärkt i sin känsla av att kunna.

Spelet riktar sig primärt till barn i 8–10 års ålder, men kan användas både innan och efter det åldersspannet utifrån behov.

Koppling till läro- och kursplaner (Lgr22)

Spelet används med fördel som en kompletterande resurs som syftar till att stärka elevers tro på sin läsförmåga, snarare än som ett läromedel. Kopplingar till läro- och kursplaner (Lgr22) finns dock givetvis. När dina elever spelar Dexi Ville tränar de på ett lättisamt sätt sina färdigheter inom dessa områden:

- Koppling mellan bokstavsljud och bokstav
- Sammanfoga bokstavsljud till ord
- Läsförståelse

Spelöversikt

Dexi Ville utspelar sig i en svenskinspirerad by som eleven utforskar och upptäcker. I byn finns ett antal utmaningar som handlar om den magiska kraften i att läsa och skriva och som spelare kommer du att möta flera hjälpsamma karaktärer som guidar dig runt.

När du kommer till byn möter du den vänliga igelkotten Dexi som älskar att läsa och som därför samlar på berättelser. I byn finns en magisk bok som kallas för "Den oändliga boken". Den växer och blir rikare med varje ny sida som läggs till av den som spelar spelet och tar sig an de läs- och skrivutmaningar som finns i byn. Dexi ber dig om hjälp med att fylla boken med nya sidor, byn är nämligen full av berättelser som väntar på att upptäckas. Sidorna får du när du tar dig an de utmaningar som karaktärerna ger dig i spelet.

Kom i gång

Instruktioner för nedladdning för Windows/Chromebook eller Android/Mac/Iphone eller iPad finns [här](#).

Är du och dina kollegor nya på Minecraft Education? Ingen fara, det finns gott om stöd att ta hjälp av.

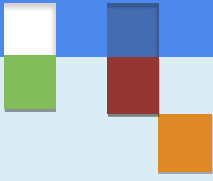
Här finner du några bra resurser:

[Minecraft Educations eget utbildningsmaterial](#). De mesta för både pedagoger, vårdnadshavare och elever.

[Minecraft Teacher Academy](#)

[Facebookgruppen Minecraft Teacher's lounge \(eng\)](#)

[Facebookgruppen Minecraft Education Sverige \(sv\)](#)



Förslag på introduktion för pedagoger

Syfte: Att komma i gång och bli trygga med spelet. Förslagsvis avsätter ni ex ett arbetslagsmöte/APT i detta syfte så att ni kan utforska spelet tillsammans. En av er leder mötet och hjälper kollegiet i gång.

Förberedelser

Hjälp dina kollegor att få tillgång till spelet. Instruktioner för nedladdning för olika enheter (PC, Mac, Chromebook/iPad) finner du [här](#).

Lär känna Dexi Ville tillsammans med dina kollegor

Börja med att beskriva Dexi Ville för dina kollegor. Berätta t. ex. om spelets syfte och målgrupp, om Den oändliga boken, uppdragen och om karaktärerna i byn.

1.

Tips:

I presentationen
"Kom i gång med Dexi Ville"
hittar du en beskrivning av
alla spelets karaktärer.

2.

Visa filmens "[Dexi Ville: The Wordcraft Adventure](#)" som tar er på en guidad tur genom byn.

Tips:

Visa gärna filmen för
dina elever när du introducerar dem för
Dexi Ville. Filmen innehåller inget tal, så den
kan användas oavsett vilket språk dina elever
föredrar. Du kan också välja språk i spelet
genom att gå till Inställningar > Språk och
välja det

3.

Låt dina kollegor ladda ner och starta spelet på sina egna enheter. Om ni är flera som inte har spelat Minecraft tidigare kan det vara en god idé att gemensamt gå igenom hur man utför de rörelser och interaktioner som spelet kräver. Det finns också ett omfattande stödmaterial för pedagoger som vill komma igång med Minecraft Education som du kan tipsa om.

4.

Väl inne i spelet, låt dina kollegor komma in i byn och säga hej till igelkotten Dexi. Spela er igenom ett minispel i taget och låt kollegorna sedan utforska byn på egen hand.

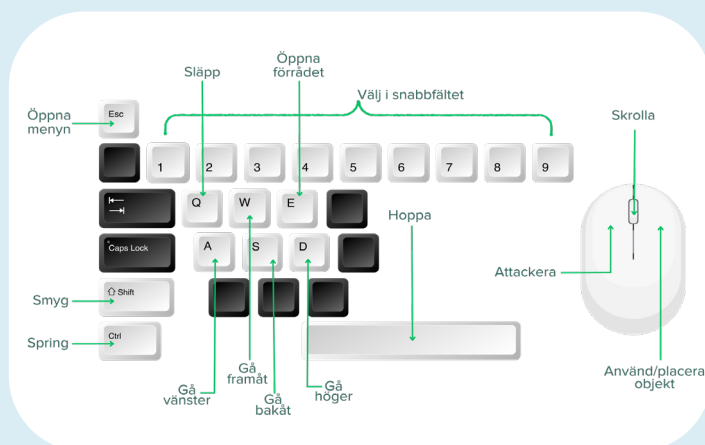
Tips:

Vill du och dina elever använda spelets kreativa möjligheter, t. ex. genom att bygga hus i byn?

Ändra i så fall spelläget till 'Kreativt' i inställningsmenyn. Det här spelläget kan också vara till hjälp om du fastnar någonstans i spelet, till exempel om du faller ner i ett hål. Välj då "Kreativt" läge så är det möjligt att ta sig ur svårigheten och återgå till att spela. OBS! Glöm inte att byta tillbaka till "Äventyr"-läget när du är tillbaka där du vill och behöver vara.

5.

Avsluta med en diskussion om hur ni på bästa sätt använder Dexi Ville för att möta just era elevers behov.





Förslag på introduktion för elever

Nu är det dags att låta dina elever lära känna Dexi Ville! Kom ihåg att många elever har spelat Minecraft, men inte alla. En gemensam introduktion för att ge alla elever goda förutsättningar att lyckas är därför viktigt. Om du väljer att eleverna ska arbeta med spelet i mindre grupper, se då till att dela in grupper med elevernas Minecrafterfarenhet i åtanke.

Förberedelser

- Säkerställ att alla digitala enheter har spelet nedladdat. Varje elev bör ha en egen enhet att spela på då deras behov är individuella. Instruktioner finner du här.
- Säkerställ att alla elever har tillgång till hörlurar. Spelet innehåller ljud och det är viktigt att eleven kan lyssna ostört på dessa.

Lär känna Dexi Ville tillsammans med dina elever

1.

Läs "Berättelsen om Dexi Ville" högt för eleverna. Ställ frågor om det var några ord som de blev nyfikna på? Skriv dem på tavlan och prata om vad orden betyder.

2.

Visa filmen Dexi Ville: The Wordcraft Adventure.

Tips:

Använd gärna Powerpointen "Kom i gång med Dexi Ville" för att berätta mer om byns invånare, spelets karaktärer, som eleverna kommer att möta i spelet.



3.

Starta spelet på din enhet för att hjälpa eleverna att komma i gång. Visa gärna att det går att få all skriven text uppläst genom att klicka på ikonerna med en bok.

4.

När alla elever har startat spelet är det dags att utforska: Låt äventyret börja!

Tips:

Vill du och dina elever använda spelets kreativa möjligheter, t. ex. genom att bygga hus i byn? Ändrai så fall spelläget till 'Kreativt' i inställningsmenyn. Det här spelläget kan också vara till hjälp om du fastnar någonstans i spelet, till exempel om du faller ner i ett hål. Välj då "Kreativt" läge så är det möjligt att ta sig ur svårigheten och återgå till att spela. OBS! Glöm inte att byta tillbaka till "Äventyr"-läget när du är tillbaka där du vill och behöver vara.



Berättelsen om Dexi Ville

Den lilla byn Dexi Ville är en plats så vacker och stillsam att det känns som att tiden står stilla. Här, bland de röda husen och de skuggande björkarna, bor Dexi, en igelkott vars vänlighet kan värma de kallaste dagar.

När du kommer till byn skiner solen. Dexi välkomnar dig glatt. "Hej, välkommen till oss!" säger han. Han är på gott humör och berättar att byn är magisk. Här gömmer sig nämligen Den oändliga boken, en sagobok full av ordäventyr och bokstavsgåtor som bara väntar på att bli upptäckta. Dexi berättar för dig om byns hemlighet:

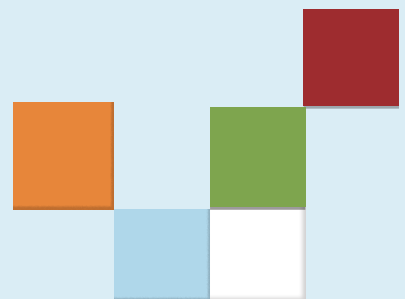
För att hitta nya sidor till boken behöver man lösa de gåtor som gömmer sig runtom i byn. hemlighet: För att hitta nya sidor till boken behöver man lösa de gåtor som gömmer sig runtom i byn.

Dexi berättar också om sina vänner i byn. Björn, Luna, Hopper och Barak är redo att hjälpa dig i jakten på sidor till den Oändliga boken, men de behöver din hjälp. ”Teatern, gruvan, dammen och ladan har förvandlats till platser för spännande läsäventyr, men vi har inte tränat så mycket på bokstäver och ord än. Kan du hjälpa oss?” säger Dexi

Är du redo att hjälpa Dexi och hans vänner att skriva Den oändliga boken?

De fyra minispelen

Eleverna bör få en meningsfull spelupplevelse, uppskattad tid till detta är ca en lektion. Givetvis skiljer sig denna tidsangivelse åt beroende på elevgruppens behov samt hur du som lärare väljer att lägga upp arbetet. Se det som en fingervisning. Stöd för att introducera spelen för dina elever finner du i PowerPointen “Kom igång med Dexi Ville”. Här finns material som beskriver byn Dexi Ville, karaktärerna i byn och de platser och utmaningar som eleverna kommer att möta.



Hacka Ordet

Presentation av karaktären Barak finns i Powerpointen “Kom i gång med Dexi Ville”.



Plats: Gruvan
Guide: Ugglan Barak

I det här spelet kommer eleverna att presenteras för en bild på ett föremål. Uppgiften är att samla in de bokstäver som behövs för att skriva ordet, samt placera dem i rätt ordning. Ex: När en MOROT visas ska du bryta bokstäverna M, O, R, O och T och placera dem under bilden i rätt ordning så att de bildar ordet morot.

Man får försöka så många gånger man vill.

I spelet tränar eleverna på ett lustfyllt sätt sina färdigheter i att koppla samman bokstavsljud och bokstav.

Frågor att diskutera när eleverna spelat färdigt:

- Var det några ord som var svåra att skriva? Vilka?
- Vilka ord mötte vi i gruvan? Samla dessa på tavlan eller på annan bra plats.

Som en introduktion till spelet kan du göra någon eller flera av övningarna nedan, innan ni börjar att spela.

Övning 1: Ljudbokstavsbingo

Skapa bingobrickor med olika bokstavskombinationer. Läs upp ord högt och be eleverna identifiera och markera ordets begynnelsebokstav på sina brickor.

Anpassning:

Välj ord med ljudenlig/ljudstridig stavning utifrån dina elevers behov.

Övning 2: Ljudmemory

Skapa ett memoryspel där varje kort har en bokstav eller bokstavskombination och motsvarande ord som börjar med den bokstaven. Eleverna ska para ihop bokstäverna med de matchande orden genom att säga orden högt. Ex Ett "lätt" kort kan ha en bild på ett äpple och bokstaven Ä och ett "svårt" kan ha en bild på en stjärna och bokstavskombinationen -stj.

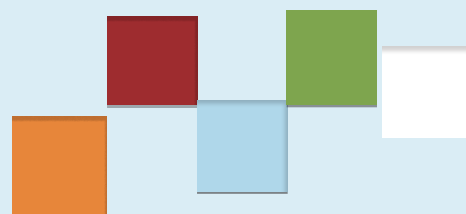
Anpassning:

Du kan göra kort med olika svårighetsgrad genom att inkludera/exkludera till exempel sj-ljud, tj-ljud och utifrån dina elevers behov.

Övning 3: Ordbyggnad med magnetbokstäver

Använd magnetbokstäver på en whiteboard eller ett kylskåp. Säg ett ord som eleverna ska skriva med hjälp av magnetbokstäverna. Du kan även använda en bild som visualiserar ordet.

Elevernas uppgift blir att sätta magnetbokstäverna i rätt ordning för att skriva det ord som läraren visar. Eleverna får gärna hjälpas åt och säga bokstavsljuden högt medan de arbetar.



Mata och mätta

Presentation av karaktären Hopper finns i Powerpointen "Kom i gång med Dexi Ville".

I spelet presenteras eleven för ett skrivet ord. Uppgiften är att gå till den ikon som föreställer det ord som visas. Ex. Ordet ANKA visas. Eleven läser ordet och går till en bild av en anka.



Plats: Ladan

Guide: Kaninen Hopper

I spelet tränar eleven sin läsfärdighet på ett avdramatiserat, lustfyllt sätt.

Frågor att diskutera när eleverna spelat färdigt:

- Vilka djur mötte vi i ladan? Skriv ner namnen på dessa på en gemensam plats.
- Var det några ord som var svåra att läsa? Vilka, i så fall? Vad gjorde dessa ord svåra?

Som en introduktion till spelet kan du göra någon eller flera av övningarna nedan, innan ni börjar att spela.

Övning 1: Ordparning med rörelse

Sprid ut stora lappar med skrivna ord på golvet. Säg ett av orden högt. Eleverna ska hitta lappen som matchar ordet och utföra en enkel rörelse (t.ex. hoppa, klappa händerna) innan du läser nästa ord.

Anpassning:

Välj svårighetsgrad på orden (ljudenligt/ljudstridigt et.c.) utifrån dina elevers behov.

Övning 2: Ordmatchning

Skapa kort med ord på ena sidan och matchande bilder på andra sidan. Du behöver göra två kort av varje så att de går att para ihop. Eleverna ska matcha orden med bilderna genom att placera dem bredvid varandra.

Anpassning:

Välj svårighetsgrad på orden (ljudenligt/ljudstridigt et.c.) utifrån dina elevers behov.

Övning 3: Ljudanalys

Ge eleverna kort med enkla ord och be dem dela upp orden i sina ljudkomponenter. Till exempel, ordet "banan" delas upp i ljuden "b", "a", "n", "a" och "n".

Anpassning:

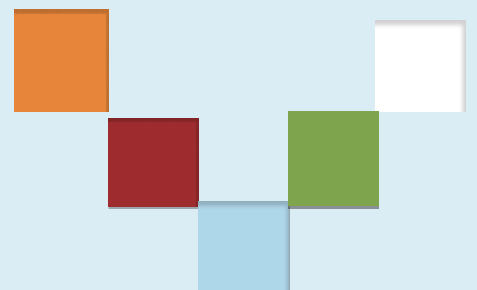
För att göra spelet svårare, inkludera ord med konsonantkluster, ex. ord som "björn", "bord" och "strand".

Övning 4: Ljudanalys

Ge eleverna meningar med enkla ord och be dem identifiera och skriva ned de ord de känner igen eller kan läsa/ljuda.

Anpassning:

Skapa meningar som består av både enkla och mera komplexa ord. Det utmanar både de som är i början av sin läsutveckling samt de som har kommit längre.



Vilken dag! Men vilken dag...?

Presentation av karaktären Luna finns i Powerpointen “Kom i gång med Dexi Ville”.

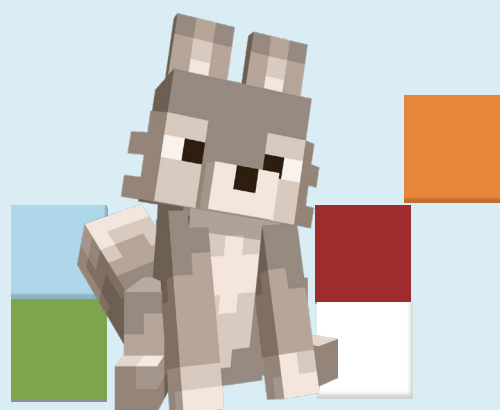
I det här spelet berättar Luna om sin dag. Elevens uppgift är att komma ihåg vad Luna berättade och placera bilder som representerar aktiviteterna i rätt ordning. Ex. Luna berättar att hon borstat tänderna, läst en bok och fiskat. Eleven tar bilderna av en tandborste, en bok och ett fiskespö och placerar dem i rätt ordning.

I spelet tränar eleverna sitt arbetsminne på ett lekfullt sätt.

Frågor att diskutera när eleverna spelat färdigt:

- Hur många saker kunde du komma ihåg utan att fråga Luna en gång till?
- Vad gjorde Luna under sin dag? Skriv orden för de aktiviteter Luna ägnade sig åt under dagen på en gemensam plats.

Som en introduktion till spelet kan du göra någon eller flera av övningarna nedan, innan ni börjar att spela.



Plats: Teatern

Guide: Vargen Luna

Övning 1: Ordlistan

Presentera en kort lista med ord för eleverna att studera under en begränsad tid (till exempel 1 minut). Sedan tar du bort listan och ber dem skriva ned så många ord de kan komma ihåg.

Anpassning:

Använd bilder för elever som är i början av sin läs- och skrivutveckling och skrivna ord för de som kommit lite längre.

Övning 2: Följ instruktioner

Ge eleverna en serie instruktioner för en uppgift, till exempel “ta upp pennan, rita en cirkel och skriv ditt namn i mitten”. Eleverna ska följa instruktionerna utan att titta på eller lyssna på dem igen.

Anpassning:

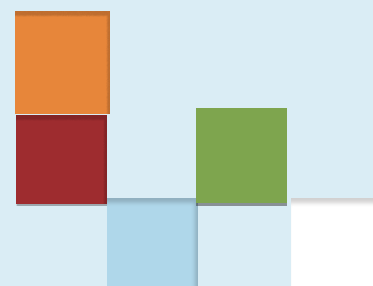
Gör övningen svårare/lättare genom att anpassa antalet instruktioner

Övning 3: Ordföljdspussel

Presentera en kort, skriven mening för eleverna. Dela sedan upp den i ord och blanda orden. Eleverna ska ordna orden i rätt ordning för att återskapa meningen.

Anpassning:

Gör övningen lättare/svårare genom att variera längden på de meningar som används.



Nappa på bokstaven

Presentation av karaktären Luna finns i Powerpointen “Kom i gång med Dexi Ville”.



Plats: Dammen

Guide: Björnen Björn

I det här spelet presenteras eleverna för en bokstav. Deras uppgift är att matcha den bokstav som Björn visar med den bild som har denna bokstav som begynnelsebokstav. Ex: Bokstaven M visas. Eleven väljer bilden med ett MOLN.

Frågor att diskutera när eleverna spelat färdigt:

- Vilka saker visade Björn oss vid dammen? Skriv orden på en gemensam plats.
- Vilka bokstäver såg vi? Samla andra ord som börjar på samma bokstav.

Som en introduktion till spelet kan du göra någon eller flera av övningarna nedan, innan ni börjar att spela.

Övning 1: Bokstavsbingo med bilder

Spela bingo där elevernas bingobrickor har bokstäver. Läs upp ord högt och låt eleverna markera begynnelsebokstaven för det ord de hör.

Anpassning:

För att göra övningen svårare kan du använda ord med ljudstridig stavning i början av ordet, ex “hjälpa” eller “tjur”.

Övning 2: Bokstavsmemo med bilder

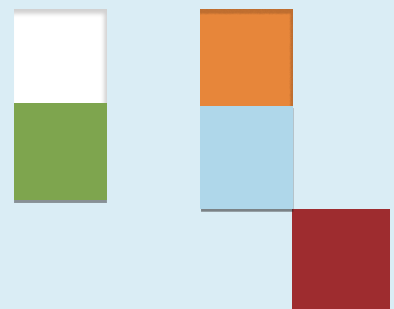
Skapa ett memoryspel där varje kort har antingen en bokstav eller en bild. Eleverna ska para ihop varje bokstav med rätt bild genom att hitta matchande kort.

Övning 3: Bokstavspyssel med bilder

Skapa 2-bitarspussel där varje bit har en bokstav eller en bild. Eleverna ska matcha bokstavspusselbitarna med den motsvarande bilden för att komplettera pusslet.

Anpassning:

Använd bokstavskombinationer, ex -tj eller -sj för att göra övningen svårare.



Lycka till!



PRINSPARETS
STIFTELSE

Dexi Ville är ett spel från Prinsparets Stiftelse i
samarbete med Microsoft Education, stöttat av
Microsoft och Nordea. Spelet är utvecklat av
Shapescape



Microsoft

Nordea