

Playing History

The Plague

LÆRERVEILEDNING

INNHold

Introduksjon til Pesten	3
Elevoppgaver	3
Spell Manual	4
Å bevege seg rundt	4
Menyer	4
Lagring av spiller	4
Bruk av innsamlede gjenstander.	4
Kronobriller	4
gjennomgang	6
Spillets del 1	6
Emne: Middelalderen, medisin og vitenskap	6
Spillets del 2	8
Emner: Samfunn og kirke	8
Spillets del 3	10
Emner: Desperasjon og flykt	10
Minispill	11
Ekstra oppdrag	11
Oversikt over spillets anakronier	12
Den svarte døden som tema i undervisningen i historie	12
Pensummuligheter	12
Nøkkelkonsepter	13
Nøkkelprosesser	14
Omfang og innhold	14
Flere aktiviteter	15

INTRODUKSJON TIL PESTEN

I Playing History: I the Plague må hovedpersonen, Marchione, redde seg selv og familien fra byllepest. Først må elevene diagnostisere Marchiones syke more – har hun fått byllepest?

I spillet lærer elevene om hvordan svartedauden kom til Europa, og hvilke konsekvenser det fikk. I Playing History læringsformålet at elevene skal tilegne seg mer kunnskap om samfunn, religion og medisin fra middelalderen, samt hvilke levekår det var på denne tiden.

Spillet har flere anakronier (tidsmessige uoverensstemmelser), dette for å vise forskjellene i de forskjellige historiske periodene. Hensikten med anakronier er å gjøre elevene mer bevisst på muligheter, kunnskapsnivå og levekår folk hadde i de forskjellige historiske periodene.

Spill gjennomgang og løsninger

Spillet er bygget rundt tre handlinger. Hver handling arbeider med et hovedtema, men temaene overlapper hverandre. Healing og diagnoser gjentas gjennom hele spillet.

Spill Act 1 Sluttes med spilleren gitt kronobrillene.

Spill Act 2 Ende opp som du overføre relikvie til presten

Spill Act 3 Slutten

Elevoppgaver

Etter hver del av spillet skal elevene jobbe med oppgavearket til den tilhørende delen. Oppgavene blir skrevet ut og løst individuelt eller i grupper.

OPPGAVE 1

Flervalgstesten: Denne øvelsen er av historiske fakta, som ville gi en god oppsummering av hva spillet har tatt elevene gjennom.

OPPGAVER 2-4

& Flervalgstesten

Beskrive og forklare handlinger og karakterer i spillet: Spørsmålene alle fokuserer på de emner som tas opp i hver spill akt.

OPPGAVER 5-6

Læring Innhold: Oppgavene kan brukes som et utgangspunkt for samtale og diskusjon i klassen.

EXTRA OPPGAVE

Historie fortelling: Oppgaven er å la elevene fortelle hvordan en av spillfigurenes skjebne går framover. (Denne oppgaven er ikke i elevoppgaver). Det kan ta form av en tegneserie, som senere dramatisert i grupper for klassen eller skrives ut og presenteres.

SPILL MANUAL

Nedenfor er en systematisk beskrivelse av hvordan spillehistorie: slavehandel og hvordan å fullføre spillet. Denne guiden er den samme i studentoppgaver.

Å bevege seg rundt

Du kontrollerer hovedpersonen i spillet med musen. Klikk bakken for å bevege deg. Dobbelklikk for å løpe. Klikk en gjenstand i spillet for å plukke den opp eller undersøke den. I noen minispill må du også bruke tastaturet.

Hopp og Løp

Klikk på stedet du vil flytte til. Hvis du dobbeltklikker, starter du kjører.

Menyer

Trykk ESC (oppe til venstre på tastaturet) eller klikk spillets poengtavle for å åpne spillmenyen. Her kan du se hvor godt du klarer deg i spillet. Du kan også justere innstillingene for lyd og grafikk.

Lagring av spiller

Gå inn i spillmenyen for å lagre spillet.

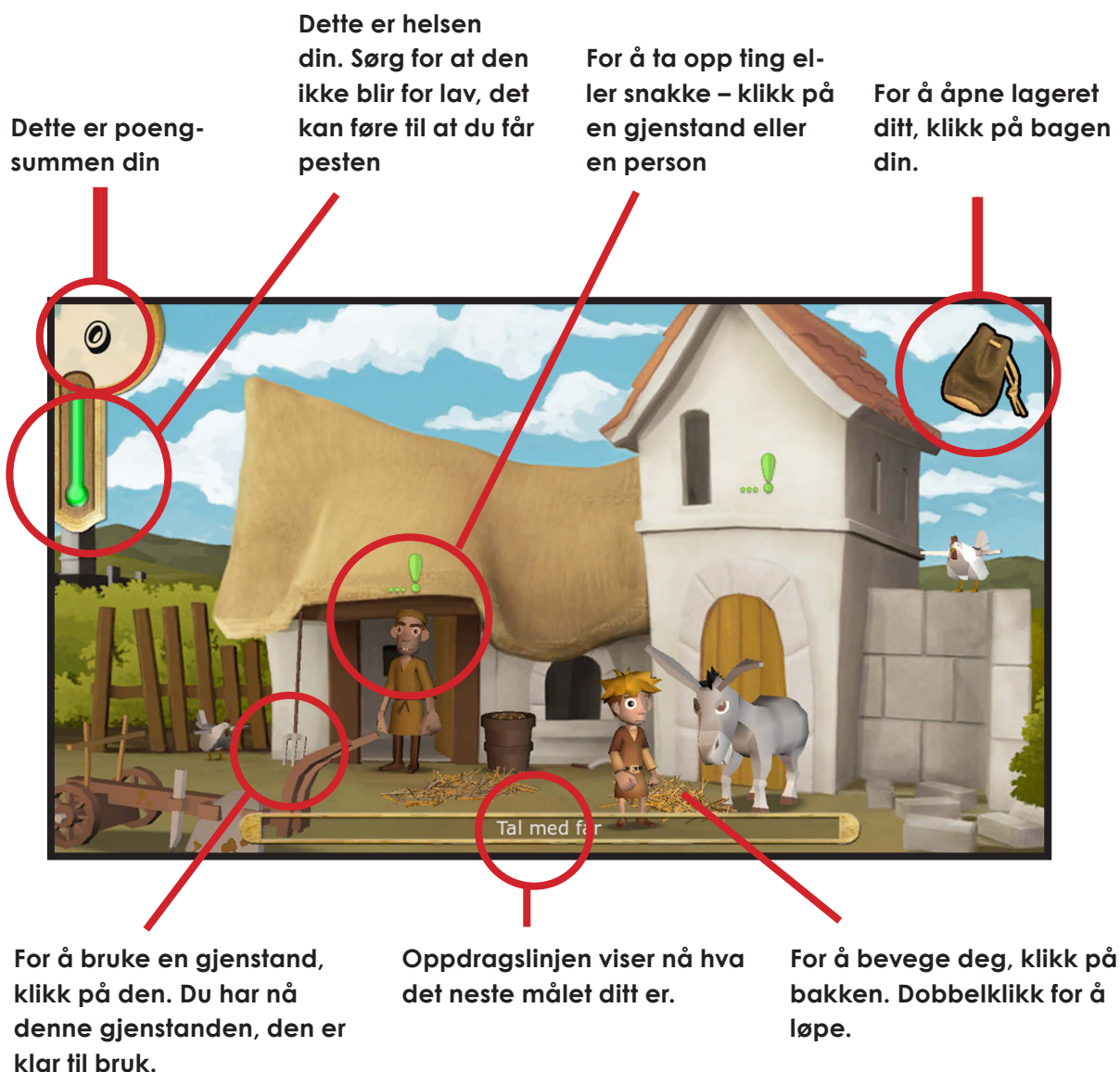
Bruk av innsamlede gjenstander.

Venstreklikk en gjenstand for å bruke den. Du holder nå gjenstanden og kan bruke den i spillet. Om du vil se en kort beskrivelse av gjenstanden hold musemarkøren over den. Du kan også kombinere gjenstander ved å klikke den ene og så den du vil kombinere den med.

Kronobriller

Når du har funnet kronobrillene, kan du finne dem i posen din. Klikk dem for å ta de på deg. Du ser nå verdenen i et grønt skjær et lite øyeblikk. Mens det varer, kan du aktivere gjenstander som tilhører andre tidsperioder i spillet. Klikk gjenstanden eller personen fra en annen tid for å snakke med den eller plukke den opp.





Spillet handler om pesten, kjent som Svartedauden. Dette var en forferdelig sykdom som kom til den italienske byen Firenze i 1348.

Du spiller en ung gutt som heter Marchione. Marchione bor i Firenze og er sønnen til en av byens beste barberer og kirurg.

Nå har moren din blitt syk. Du frykter det verste, kanskje det er pesten. Dersom det er tilfelle så har hun ikke lenge igjen å leve.

Men det finnes håp; I den pestherjede byen kan du finne ut alt om sykdommen. Gjør du det, så kan kanskje familien din komme seg unna pesten og en sikker død.

VÆR FORSIKTIG, DET LURER MANGE FARER I BYENS GATER!

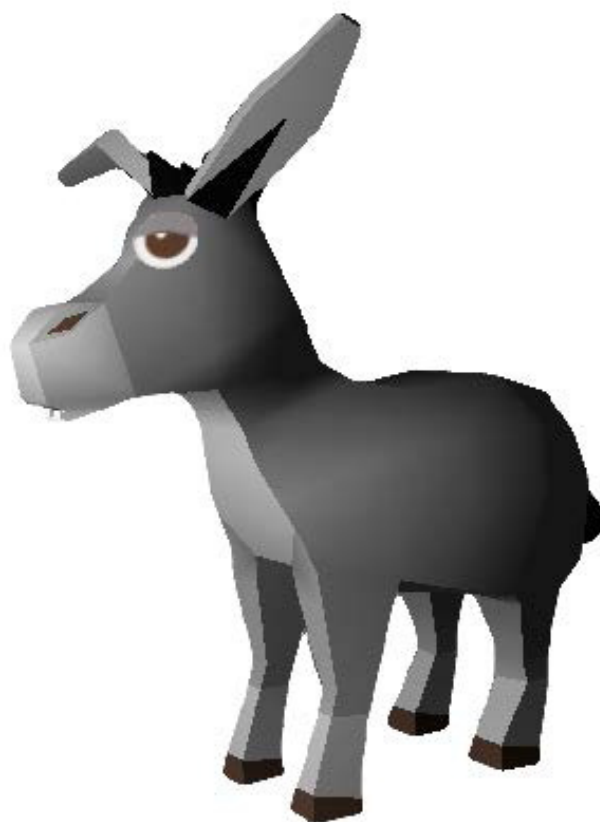
GJENNOMGANG

SPILLETS DEL 1

Emne: Middelalderen, medisin og vitenskap

- Lær hvordan man forflytter seg i spillet og hvordan man bruker gjenstander.
 - Finn ut mer om symptomer på byllepest.
 - Lær den enkleste teorien innen humoralpatologi
 - Utfør årelating med blodigler.
 - Lær teorien om smittsomme lukter.
-
1. Klikk på faren din og start en samtale med han.
 2. Ta skiltet du får og sett på døren: Klikk på bagen, på skiltet, og til slutt på døren.
 3. Gå inn igjen og snakk med faren din
 4. Gå ut av huset og snakk med mannen i svart. Spør han hva han vet om sykdommen.
 5. Gå inn i huset og opp trappene til soverommet.
 6. Fortell faren din at du har funnet informasjonen. Han vil spørre deg hvilken informasjon du har. Svaret er at de syke får forferdelige byller. Gå ned.
 7. Plukk opp fyrstøyet, det finner du i på slutten av rommet under en truse og et glass med blodigler (framfor hyllen på høyre side). Henvend deg til den besøkende.
 8. Gå opp til faren din og snakk med han. Noter ned nummer 4 og nøkkelordbalansen.
 9. Snakk deretter med Giuseppe som er nede. Svaret på det første spørsmålet hans er "fire" (antall kardinalvæsker) og det andre svaret er "to" (balanse).
 10. Gå til den rike kvinnens rom og snakk med henne. Utfør deretter årelatingen i minispillet: Sett ut 5 blodigler på kvinnens byller.
 11. Snakk med Giuseppe igjen. Han sender deg tilbake til faren din.

12. Snakk med faren din og gå ut i gaten. Gå ut gjennom porten og ut i den tomme gaten. Fortsett videre i gaten og opp til det høyre hjørnet mot markedsplatsen.
13. Fra markedsplatsen, fortsett gjennom porten til nedre høyre hjørne, som er ved siden av salgsboden.
14. Snakk med Lorenzo (mannen med avisen), klikk deretter på døren.
15. Klikk på dørhammeren for å få kyllingen til å flytte seg fra døren. Dra i snorene i denne rekkefølgen: Rød, gul, grønn og blå.
16. Snakk med Arnetto. Dersom du enda ikke har plukket opp farens din sitt fyrstøy, så kan du ta Arnettos. Det ligger på bordet i rommet hans.
17. Gå ut og snakk med musen Nostra. Han gir deg kronobrillene.



SPILLETS DEL 2

Emner: Samfunn og kirke

- Oppdag inflasjonen og at markedet har svært få varer
 - Møt tiggeren som har fått hånden kappet av som straff for kriminelle forhold
 - Se den fallende tilliten til kirken i en kirke som nesten har blitt tømt
 - Møt de fanatiske flagellantene og hør synspunktet deres om byllepesten.
 - Hjelp Mario med å skubbe lik til de overfylte massegravene.
-
1. Nå trenger du penger. Løp tilbake til Mario (Beccamortoen) som står foran huset ditt.
 2. Snakk med han og hjelp han med å gravlegge de døde. For hjelpen gir han deg en pose med floriner.
 3. Gå til den folketomme gaten og ned noen trapper som tar deg til fattigmansområdet.
 4. Snakk med den syke tiggeren på hjørnet, spør om han vet noe om Giuseppes ring.
 5. Han vil gi deg to gåter. Svaret på det første er "Min alder" og det andre svaret er "R".
 6. Klikk på tønner ved siden av tiggeren for å få en vinmugge, den får du brukt for senere.
 7. Gå til markedsplassen. Snakk med kjøpmannen i røde og svarte klær.
 8. Si at du har penger, tilby han deretter 1/4s pose med floriner. Dersom han ikke godtar det, tilby han en halv pose for å kjøpe rosemarin billigst mulig. Når du har rosemarin, gå tilbake til huset og opp til soverommet.
 9. Snakk med faren din. Ta rosemarinen ut av bagen og legg den i leirskålen som er på bordet. Ta fram tøyestykket og klikk på rosemaringrein. Dette vil røykelegge rommet. Snakk med faren din. Etterpå vil han gå ned.
 10. Dersom Marchiones helse blir dårlig (f.eks. dersom helseindikatoren er gul eller rød), så kan du ta på deg kronobrillene for å plukke opp antibiotika. Gi Marchione antibiotika.

11. Snakk med faren din og gå til markedsplassen. Snakk med vakten som er på markedet og vis han ringen din. Han vil la deg passere. Dra til det rike nabolaget, plukk opp pisken og fortsett til tårnet. Fra kirkeplassen kan du gå inn i kirken.
12. Snakk med Vicar, og få informasjon om det viktige dokumentet.
13. Gå tilbake til gaten og ned til fattigmannsområdet. Snakk med tiggeren og spør han om det viktige dokumentet. Gi han vinmuggen, få dokumentet og gå tilbake til kirken,
14. I kirken, snakk med Vicar, gå deretter til flagellanten som er opp bakken utenfor kirken. Gi han pisken. Han gir deg en relikvie i bytte.
15. Gå tilbake til kirken og gi relikvien til Vicar. Hør oversettelsen hans og dra tilbake til faren din.



SPILLETS DEL 3

Emner: Desperasjon og flykt

- Opplev mistro når du blir beskyldt for å være årsaken til byllepesten.
 - Flykt ut til landet for å ikke bli smittet
1. Fortell faren din nyheten og gå tilbake til Arnettos hjem. Hør hvilken diagnose han gir dem som har fått pesten. Dra deretter tilbake til soverommet for å diagnostisere moren din. Det rette svarene er henholdsvis 1, 2 og 2.
 2. Snakk med faren din igjen, og gå deretter til byporten. Fortsett til markedsplassen og bruk utgangen til venstre.
 3. Du må bestikke vakten med Giuseppes ring. Vakten mistenker helt uventet deg for å være årsaken til pesten. Skyndt deg til porten og gå til onkelen din sin gård.
 4. Finn onkelen din og spør om han vet om et sted som du kan gjemme deg. Start deretter en samtale med eselet. Samle høy til en høyball ved å bruke høygaffelen til å plukke opp høy som er spredt utover gården. Når du har en høyball, snakk med eselet igjen og gå tilbake til byen.
 5. Spill minispillet der du må lede eselet i rett retning. Du kan bare kommandere eselet mens det er samarbeidsvillig.
 6. Snakk med faren og gå ut via døren. Klikk på høyballen i vognen.
 7. Ta avgjørelsen om du vil forlate foreldrene dine eller om du vil bli værende i byen. Dersom du ikke er smittet, så kan du rømme ut til landet sammen med familien din. Dersom du er smittet er det best at du ofrer deg selv ved å bli igjen i Florence. Ved å gjøre dette redder du familien din.



MINISPILL

I **blodiglespillet** må du plassere fem blodigler på pasientens byller.

I **“likstablings”-spillet** må spilleren finne den beste plasseringen, sånn at det er plass til mest mulig lik. Likene blir rotert og flyttet med piltaster. Noen ganger kan en kropp vri og vendte på seg, dette fordi personen ikke er hel dø enda.

Ved døren til Arnetto må du skremme vekk kyllingene med å bruke dørhammeren som finnes midt på døren. Deretter må du trekke i snorene i rett rekkefølge: rød, gul, grønn og blå.

I **mikroskopspillet** må du justere mikroskopet til nummer 3.

I **“kartquize” hos Arnetto** så er de rette svarene:

Rød: 1347

Oransje: 1348

Gul: 1349

Grønn: 1350

Blå: 1351

Mørkeblå: Etter 1351

I **eselspillet** må du lede eselet til slutten av gaten ved å klikke på punkter på veien med musen. Merk deg at eselet bare lysner når det er samarbeidsvillig.

Ekstra oppdrag

Disse oppgavene er ikke nødvendige for å fullføre spillet. Men de gir flere poeng og et høyere sluttresultat. De tar også opp noen interessante problemstillinger:

Snakk med den gråtende kvinnen på markedet. Hun har en oppgave med et etisk dilemma til deg.

Snakk med mannen i den folketomme gaten ved å bruke kronobrillene. Gå deretter til markedet for å kjøpe blomster til han. Når du gir han blomstene får du ekstra poeng, en oppnåelse og en doktormaske som beskytter mot pest.

Snakk med flagellanten og utfordre hans religionskunnskaper. Svarene på spørsmålene hans er “Avignon” og “la freden hvile over deg”. I tillegg til de ekstra poengene, får du også en lommepisk som belønning.

På kirkeområdets massekraver kan du spille “likstablings”-spillet ved å klikke på massegraven.

OVERSIKT OVER SPILLETS ANAKRONIER

Spillet består av en rekke anakronier som du kan plukke opp dersom du bruker kronobrillene rett.

- Mikroskopet som er i hjemmet ditt kan aktivere et minispill. I dette minispillet kan lære mer om bakterier som forårsaket byllepesten.
- Antibiotikaen som er på moren din sitt soverom kan plukkes opp, og du kan bruke den selv. Medisinen kurerer sykdommen ved å redusere infeksjonsnivået.
- Datamaskinen som er i doktorens hus aktiverer et minispill. I dette minispillet kan du teste kunnskapen om hvordan pesten kom til forskjellige områder i Europa.
- Pestdokteren som er i gaten, kan fortelle deg om hvordan pesten spredte seg etter 1348. Han drar tilbake til framtiden når du gir han blomstene (brukt til å rense stank, man trodde at dette var årsak til sykdommen).
- Rottegift på markedsplassen – brukt til å drepe rotter, hva ellers? Gir informasjon om rollen som rotter spilte ved spredning av byllepest.
- Luthersk bibel i kirken – gir informasjon om endrede mening om kirken etter at pesten slo ned i Europa.
- Hellebarden fra gården – gir informasjon om bondeopprøret som fulgte etter Svartedauden.

DEN SVARTE DØDEN SOM TEMA I UNDERVISNINGEN I HISTORIE

Playing History har innarbeidet IKT i læring av historie for barn i alderen 9-13. Denne delen tar for seg historiske tidsepoker fra middelalderen fram til 2. verdenskrig. Spillet foregår i den italienske byen Florence, men siden pesten nådde Storbritannia på sensommeren i 1348, er hendelsene i Italia knyttet til utbruddet på de britiske øyene.

Nedenfor er spilllets prinsipper gitt i forhold til nasjonalt pensum. Det inkludert valgmuligheter ved bruk av pensum, nøkkelkonsepter, nøkkelprosesser, variasjoner og innhold.

Spillet kan brukes til å lære mer om Europa da Svartedauden kom. Med tanke på nasjonalt pensum – Playing History gjør at elevene kan jobbe interaktivt med temaet Svartedauden. Læreren sørger for at elevene gjennomgår nøkkelprosesser og aktiviteter ved spillaktiviteter.

Pensummuligheter

I nøkkelfasen bør elevene få muligheter til integrert læring som kan øke motivasjonen til å lære mer om konsepter, prosesser og innhold i emnene.

Pensumet skal gi følgende muligheter for elevene:

Lære mer om hvordan fortiden har bidratt til å forme identiteter, skapt deling av kultur, verdier og holdninger som vi har i dag

Lære mer om lokalhistorie, familiehistorie og personlig historie og hvordan det er knyttet til en større historisk sammenheng

Se verdien i og gjennomføre besøk av museer, utstillinger, arkiver og historiske steder. Dette for presentasjon og for å påvirke holdninger om fortiden

Bruke IKT til å søke og lære om fortiden, behandle historiske data, velge ut, kategorisere og presentere funn

Knytte sammen historie med andre emner og områder av pensumet, inkludert borgerrett.

(Kilde: nasjonalt pensum i historie)

Nøkkelkonsepter

Elever utvikler en bedre kronologisk forståelse når de spiller i Florence 1348. Elevene får bedre forståelse av hvordan pesten påvirket befolkningen, og hvilke effekt epidemien hadde på samfunnet og religionen. Det opparbeider de ved å spille spillet på spesifikk steder, og ved å styre spillets karakter. Det er spillets mål å hjelpe elever til å trekke kronologiske paralleller mellom tidsperiodene i spillet og nåtiden.

Kronobrillene er det beste verktøyet som elevene kan bruke for å sammenligne tidsperiodene. Spillet fokuserer særlig på kultur, etnisitet og religion i middelalderen, samt hvilken rolle kirken spilte. Elevene støter på tro fra middelalderen som blir representert av en prest og flagellant.

Presten og kirken blir fremstilt der de er gjennom en krevende periode med fallende oppslutning. Flagellanten er en eksotisk karakter som representerer et fullstendig forskjellig syn på religion, noe som kan virke merkelig for elevene. Flagellantens tro eksisterer fremdeles i noen av dagens religiøse kretser.

Med tanke på endringer og kontinuitet, viser Playing History hvilke alvorlige følger og plutselige følger pesten fikk for mange personer over hele Europa. Pesten endret utvilsomt hele kontinentet, men den eksakte betydningen blir fortsatt diskutert av historikere. Det som er klart – er at årsaken og konsekvensene av Svartedauden har skapt noen interessante perspektiver. Det særlig når det gjelder forståelse av epidemier og hvilken betydning det har for individer, myndigheter, samfunn som helhet, samt forholdet mellom de forskjellige landene i Europa.

Spillet gir en bestemt tolkning av hendelsene i 1348. Denne tolkningen har et interessant læringspotensial, siden elevene blir oppfordret til å sammenligne spillet med andre tolkninger av Svartedauden. Hovedmålet er å oppfordre elevene til å danne en mening om hvordan historiske syn kan være forskjellige, og at de får en forståelse av at historisk kunnskap er basert etter hvilke kilder man bruker.

Nøkkelprosesser

Angående historiske undersøkelser. Spillbasert læring gjør at elever kan undersøke og teste hypoteser om historiske sammenhenger som de finner ved å spille spillet. Vi har funnet at interaktiv læring styrker elevers refleksjon om historiske emner. Det skyldes at de tar del i spillverdenen, dermed føler de seg mer involvert i læringsprosessen.

Playing History gir en bestemt tolkning av hendelsen tilknyttet til spredningen av svartedauden i Europa. Et spill som Playing History, kan sees på som en kilde som elever kan fordype seg i for å trekke deres egne slutninger om hvordan perioden var.

Elevenes økte motivasjon og mer personlige deltagelse innen historiske emner, vil trolig gjøre at de blir mer interessert i fortiden. Dette siden de har opplevd spillet i en annen tidsperiode der de selv får ta ulike valg. Oppgavearkene i Playing History fokuserer på å gi elevene et grunnlag for å tolke historiske emner i spillet.

Omfang og innhold

Arbeid med pest som et historisk tema i klassen gir mulighet til å undersøke hvordan en ekstern påvirkning som en pandemi, kan få fatale følger for folk på et helt kontinent. Pesten hadde sammenhengende følger i de fleste europeiske land. Det oppstod en større mistillit til kirken og det ble knappet på arbeidskraft.

Dette er bare noen eksempler på hva pesten i Europa (inkludert de britiske øyene) medførte. Å jobbe med Black Death tilbyr en mulighet til å jobbe med forhold mellom de som styrer og de som blir styrt. Videre kan elevene jobbe med tema som utvikling av demokrati, humanisme og protestantisme i den vestlige verden. F.eks. så blir det hevdet at pesten var en indirekte årsak til bondeopprøret i 1381, også omtalt som "Den store oppstanden". Oppgjøret hadde stor innvirkning på britisk politikk.

Playing History fokuserer på hvilke konsekvenser pesten fikk for personer og familier. Målet med denne tilnærming er at elever lettere kan relatere til epidemien på et personlig nivå, og til å sammenligne levekår på middelalderen med dagens moderne liv. Elevoppgavene tar sikte på å gi grunnlag for klasseromsdiskusjoner om spillet satt i en større historisk sammenheng.

Flere aktiviteter

- Elevene kan spille rollespill om hvordan svartedauden kom til en britisk by, dette basert på karakterene i spillet.
- Elevene kan studere dødsdanser og lage deres egn kunst.
- Elevene kan tegne et kart som viser spredningen av pesten i Europa og til de britiske øyene.
- Elevene kan skrive en personlig fortelling om hvordan det er å oppleve pesten. Dette kan f.eks. være basert på karakterene i spillet.
- Elever kan skrive en artikkel som sammenligner Svartedauden med andre epidemier fra verdenshistorien.

Playing History

© 2014 SERIOUS GAMES INTERACTIVE APS
ALL RIGHTS RESERVED