

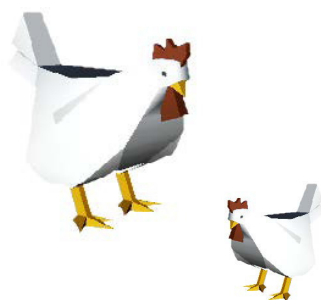


# Playing History



# INDHOLD

<b>Introduktion</b>	<b>3</b>
Undervisningsmaterialets indhold	3
Målgruppen for materialet	4
Hjælp til materialet	4
<b>Grundlæggende læringsprincipper for Playing History</b>	<b>5</b>
Teknisk hjælp	6
<b>Spille spillet</b>	<b>7</b>
Introduktion af spillet for eleverne	7
Spilsituation	7



# INTRODUKTION

Playing History-serien benytter spilmediet til at formidle viden om vigtige begivenheder og perioder i verdenshistorien. Idéen bag Playing History er at fokusere på den lille historie i den store, for at opleve det enkelte individs rolle i verdenshistorien og menneskers levevilkår i forskellige historiske tider. Gennem spilkarakterens optik præsenteres centrale elementer af den historiske periode på en nærværende og engagerende måde.

Playing History bygger på en overbevisning om, at det er spændende at lære om historien. Spillet integrerer læring og spiloplevelse på en måde, der engagerer eleverne og giver dem konkrete erfaringer. Man kan sammenligne Playing History med en rejse i tid og rum.

Eleverne vil opleve vigtige historiske problemstillinger i en interaktiv 3D-verden. Læreren hjælper eleverne med at organisere, forstå og perspektivere oplevelserne fra spillet. I spillet arbejder eleverne engageret med historien, og der skabes et udgangspunkt for, at eleverne fordyber sig i dets temaer i det efterfølgende arbejde i klassen.

## Undervisningsmaterialets indhold

**Spilmanualen:** Spilmanualen indeholder information om, hvordan spillet installeres, bruges og spilles.

**Lærervejledning:** Lærervejledningen indeholder en guide til, hvordan spillet kan benyttes til at facilitere forskellige uddannelsesoplevelser. Den er struktureret omkring de missioner, der hver indeholder forskellige problematikker.

**Temaoversigt:** Temaoversigten er et lille hæfte som introducerer problematikkerne, herunder regionens historie, nøgletemaer og lande. Hæftet giver lærere (og elever) et godt udgangspunkt for undervisningen og videre søgning efter relevant materiale.

**Elevopgaver:** Der er udarbejdet en række opgaver, som eleverne kan løse efter hver mission. Opgaverne igangsætter refleksion og diskussion både om historiske problematikker, og det samfund eleverne er en del af.



## Målgruppen for materialet

Spillet er testet og designet til folkeskoleelever 8-12 år. Spillet opererer på flere forståelsesniveauer, og missionernes kompleksitet øges i takt med, at eleverne spiller sig igennem dem. Læreren kan således anvende spillet alt efter elevernes faglige niveau.

## Hjælp til materialet

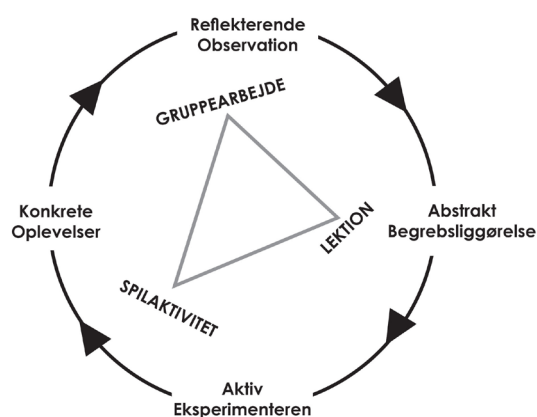
Når du bruger Playing History i din undervisning, kan du støde ind i uventede udfordringer. Vi foreslår, at du i sådanne tilfælde først tjekker spilmanualen. Såfremt denne ikke adresserer udfordringerne, er du velkommen til kontakte os på [support@seriousgames.net](mailto:support@seriousgames.net), hvor vi vil gøre vores bedste for at hjælpe dig.

Du kan også prøve at læse afsnittet "Gennemgang" i lærervejledningen for det valgte spil, hvor vi skitserer de elementer man skal bruge for at gennemføre spillet.



## GRUNDLÆGGENDE LÆRINGSPRINCIPPER FOR PLAYING HISTORY

Det optimale undervisningsforløb med Playing History-serien er baseret på en oplevelsesorienteret tilgang, som har baggrund i forskning udført ved IT-Universitet København.



**Inspireret af Kolbs teori**, er der en progression gennem forskellige undervisningsformer. Elever kan have forskellige styrker og svagheder i forhold til de forskellige former, men optimalt set kommer alle eleverne rundt i cirklen.

Du kan overveje at tilpasse din didaktiske tilgang til nedenstående tilgang for at få det optimale udbytte fra din undervisning med Playing History-serien.

Playing History giver eleverne mulighed for at være aktive deltagere i en historisk periode, hvor de oplever historiens vingesus gennem spillets hovedperson. Eleverne får erfaringer med historie, som ikke er udenadslære, men derimod er deres egne, skabt af de beslutninger, de selv har taget i en læringsproces, som de aktivt har deltaget i.

*Den oplevelsesorienterede tilgang indebærer, at man skifter mellem forskellige undervisningsformer, som betoner forskellige læringsstile og vidensformer. Der er således en progression gennem forskellige undervisningsformer. De almindelige kvaliteter ved et undervisningsforløb med Playing History er vidtrækkende.*

*Men det, der for os, er den helt store værdi ved spilbaseret undervisning er, at det giver eleverne mulighed for at være aktive deltagere i et emne og en problemstilling, der normalt er svært tilgængeligt for dem. Via spillets audiovisuelle univers, fortællinger og problemstillinger bliver eleverne tilskyndet til at interagere med det faglige indhold i spillet, og dermed får de nogle oplevelser med det faglige indhold, som ikke blot har karakter af simpel udenadslære, men derimod er elevernes personlige oplevelser, som de selv har været en del af!*

Elevernes personlige oplevelser og erfaringer er værdifulde i den efterfølgende undervisningssituation. De giver eleverne baggrund for at reflektere over problemstillinger, som de har et praktisk kendskab til, og som vedrører dem på en mere konkret måde. Gennem indlevelse i spillets problematikker styrker eleverne deres kundskaber på en engagerende og personligt vedkommende måde.

## Teknisk hjælp

### Virker spillene på både Mac og PC?

Ja, de virker til Mac og PC.

### Hvad er hardwarekrav?

- PC: 1 GHz CPU, 512 MB RAM, Windows 2000/XP/Vista/Windows7+8
- Mac: G4, 512 MB RAM, Mac OS X 10,3 eller nyere.
- Skærmopløsning: 1024x768 eller højere.

### Behøver jeg at installere noget, før jeg spiller?

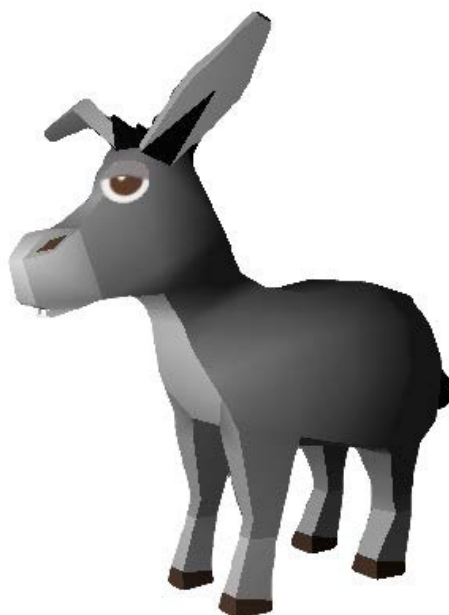
Den første gang, du skal spille et af vores spil, skal du installere Unity3D. Du kan hente det gratis her: <http://unity3d.com/webplayer/>

### Hvad gør jeg hvis spillet ikke dur?

Det første du skal gøre, er at sikre dig, at du har installeret Unity Web Player, genstart derefter dit spil. Dernæst skal du sikre dig, at dine grafikdrivere er fuldt opdateret. Hvis det stadig ikke dur, så prøv at downloade det igen.

### Kan jeg få hjælp til brug af spillet?

Ja, du skal blot skrive en mail til [support@seriousgames.net](mailto:support@seriousgames.net) med dit spørgsmål. Eller ring til os mandag til fredag mellem 9.00 og 15.00 på +45 4844 5192



# SPILLE SPILLET

Som en del af spilforberedelsen anbefaler vi, at læreren spiller spillet igennem og vurderer, hvor lang tid det vil tage for eleverne og hvor langt i spillet eleverne skal spille. Ved at spille spillet, bliver læreren klar over, hvordan det fungerer og hvilke problemstillinger eleven kan møde undervejs.

Når læreren forbereder sig på denne måde, har han/hun lettere ved at optimere læringsudbyttet i undervisningssituationen. Alternativt kan læreren bruge Lærervejledningen til at få et samlet overblik over spillet, før eleverne starter med at spille.

## Introduktion af spillet for eleverne

Før eleverne spiller spillet, anbefales det, at læreren giver eleverne et overblik over, hvor spillet foregår kronologisk og geografisk. Læreren kan benytte den medfølgende temaoversigt til at skitsere de centrale temaer i spillet og dermed kvalificere elevernes arbejde med spillets læringsindhold.

Det er en god idé at forberede en præsentation af spillet til eleverne. Hvis der findes en interaktiv tavle (f.eks. Smartboard eller Prometheon) eller en projektor i klassen, kan læreren vise spillets trailer eller spille en del af spillet i klassen. Det er også en god idé, at læreren kopierer elevopgaverne ud til eleverne og introducere opgaverne inden spillet startes.

Før klassen går i gang, er det godt at gøre det klart for eleverne, hvor længe de får lov at spille, og hvilke arbejdsopgaver, de skal løse undervejs og efter spillet.

Læreren bør understrege over for eleverne, at Playing History er et spil, hvor de skal lære noget om historien. Det er vigtigt, at eleverne er meget opmærksomme på, hvad personerne fortæller dem i spillet. Det er nød-vendigt, både for at kunne gennemføre spillet og for at eleverne lærer noget af spilaktiviteten.

Læreren skal gribe ind, hvis eleverne bare klikker løs, da det svarer til at bladre bevidstløst i en bog.

## Spilsituation

Det anbefales, at eleverne spiller i par, da det styrker refleksionen og at:

- Eleverne spiller frem til et aftalt punkt i spillet, f.eks. til afslutningen af en akt.
- De kan også spille hele spillet, men det kan tage længere tid og anbefales såfremt, der er en hel temadag eller lignende til rådighed. Vær opmærksom på, at der vil være forskel på, hvor hurtigt dine elever gennemfører spillet.
- Der kan opstå en situation, hvor nogle elever er færdige, mens andre knapt er kommet i gang. Husk på at eleverne ikke har adgang til spiloversigten, og at de kan sidde fast i spillet. De elever, der er hurtigt færdige, kan aktiveres med at lave de tilhørende elevopgaver. Husk eleverne på at gemme deres spil undervejs.



**© 2014 SERIOUS GAMES INTERACTIVE APS  
ALL RIGHTS RESERVED**