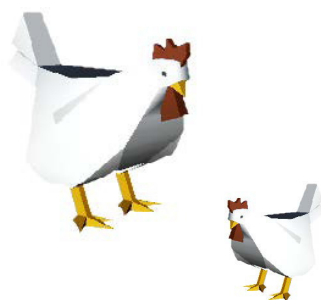




Playing History

INNHold

Introduksjon	3
Innholdet i undervisningsmaterialet	3
Målgruppen	4
Hjelp for materialet	4
Grunnleggende læringsprinsipper for Playing History	5
Teknisk hjelp	6
Spille spillet	7
Introduksjon av spillet for elever	7
Spillaktivitet	7



INTRODUKSJON

Spillserien Playing History bruker spill for å lære elever om viktige hendelser og perioder i verdenshistorien. Ideen bak Playing History er å fokusere på en liten historie for å fortelle en stor en: å oppleve rollen til en person i verdenshistorien og leveforholdene i forskjellige historiske perioder. Gjennom øynene til en forkjemper, blir nøkkelementer og spørsmål tydeliggjort for elevene.

Playing History er basert på en tro at det er spennende å lære om historie. Spillet integrerer læring og spilling på en måte som engasjerer elever og gir dem en konkret følelse av den historiske tiden og settingen.

Playing History kan sammenlignes som med en reise gjennom rom og tid. Elevene jobber med viktige problemstillinger i en interaktiv verden i 3D. Læreren hjelper til for at elevene skal få forståelse og at de kan sette spillopplevelsen i et perspektiv som er relevant for pensumet.

Spillet sikter på å lage en plattform for at elevene kan fordype seg i historien og dermed jobbe entusiastisk med historiske temaer i klassen.

Innholdet i undervisningsmaterialet

Spillveiledningen: inneholder informasjon om hvordan spillet installeres, blir brukt og gjennomføres.

Lærerveiledning: veiledningen inneholder instruksjoner på hvordan spillet kan brukes for å skape forskjellige opplevelser relatert til en spesifikk undervisning. Den er bygget opp rundt de fem oppdragene, hver med forskjellige problemstillinger og temaer.

Temaoversikten: er et lite hefte som gir en introduksjon til problemstillingene inkludert regionens historie, viktige temaer og land. Heftet gir lærere (og studenter) et godt utgangspunkt for undervisning og videre søk etter relevant materiale.

Studentoppgavene: består av en serie med oppgaver studentene skal løse etter hvert oppdrag. Disse oppgavene oppfordrer til refleksjon og diskusjon rundt problemstillingene for den spesifikke regionen så vel som studentenes eget samfunn.



Målgruppen

Spillet er testet og utviklet for elever i grunnskolen, student alderen 6-12 år. Det primære tema er "historie", men elementer av religion kan også bli funnet. Spillene utfordre studentene og deres forståelse av historiske hendelser samtidig oppmuntre både kritisk analyse og personlig engasjement når de blir møtt med spørsmål om etikk, religion og levesett generelt.

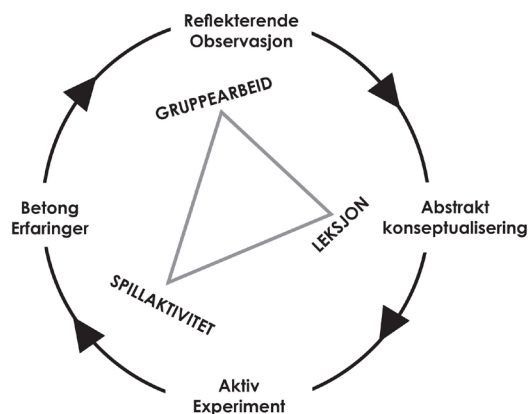
Hjelp for materialet

Når du benytter Playing History Serien i undervisningen, kan det hende at du møter på uforutsette utfordringer. Dersom dette skjer, referer til spillveiledningen. Skulle spillveiledningen ikke kunne gi svar på spørsmålet, er du velkommen til å kontakte oss på support@seriousgames.net hvor vi vil gjøre vårt beste for å bistå deg.



GRUNNLEGGENDE LÆRINGSPRINSIPPER FOR PLAYING HISTORY

Det optimale læringsprogrammet ved bruk av 'Playing History-serien er en erfaringsbasert tilnæringsmåte med røtter i forskning utført ved IT-universitetet i København.



Inspirert av **David A. Kolbs** teori om læring, er denne tilnærmingen til læring basert på å bytte mellom ulike typer undervisning, en metode som vektlegger ulike læringsstiler og former for kunnskap.

Det er en progresjon mellom ulike former for læring. Elevene kan i tillegg har ulike styrker og svakheter i forhold til disse ulike former for læring, men ideelt sett alle elever i en klasse vil arbeide med ulike oppgaver på tvers av lærings spekteret.

Du kan også vurdere å benytte den didaktiske tilnærmingen beskrevet i det følgende for å kunne oppnå det best mulige resultatet i undervisningen når du bruker Playing History-serien.

Den erfaringsbaserte tilnærmingen innebærer å endre mellom forskjellige undervisningsmetoder, ved å vektlegge forskjellige stiler og tema. Dette betyr at det vil være en progresjon gjennom forskjellige undervisningsmetoder. De generelle didaktiske kvalitetene ved å gi et kurs som Playing History er vidtrekkende.

Men for oss er det mest spesielle ved kursprogrammet at studentene får muligheten til å være aktive deltagere i en konflikt eller i problemstillinger som man vanligvis har vanskeligheter med å kunne relatere seg til. Gjennom historier, problemer og audiovisuelle spillinnstillinger, blir studentene tvunget til å omgås lærematerialet i spillet, og oppleve noe utover vanlig læring som gir studentene personlige erfaringer de har vært med på å skape!

Disse erfaringene er av avgjørende betydning for påfølgende undervisningstimer, idet de gir studentene sjansen til å reflektere over problemstillinger de nå har personlig erfaring med. Gjennom fordypning i spillet økes studentenes kunnskapsnivå ved å involvere dem personlig.

Spillet inneholder informasjon om forskjellige tema funnet i studieplanen, som studentene må kunne forstå og utnytte for å kunne fullføre spillet.

Teknisk hjelp

Verker spilles på både Mac og PC?

Ja , de arbeider for både Mac og PC.

Hva er maskinvare ?

- PC: 1GHz CPU , 512MB RAM , Windows 2000/XP/Vista/Windows7 8
- Mac: G4 , 512 MB RAM , Mac OS X 10.3 eller nyere .
- Skjermopløsning : 1024x768 eller høyere.

Trenger jeg å installere noe før jeg spiller ?

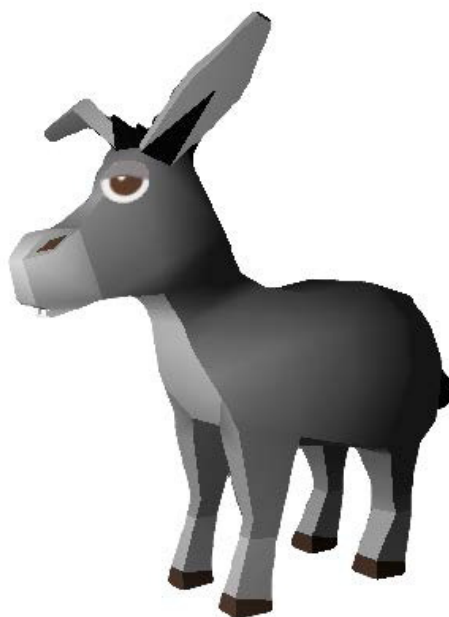
Første gang du spiller et av våre spill trenger du å installere Unity3D . Du kan laste det ned gratis her : <http://unity3d.com/webplayer/>

Hva gjør jeg hvis spillet ikke vil gjøre?

Det første du trenger å gjøre er å sørge for at du installerer Unity Web Player , og deretter starter du spillet . Neste , sørg for at grafikkdrivere er fullt oppdatert. Hvis det fortsatt ikke vil gjøre, kan du prøve å laste den ned igjen.

Kan jeg få hjelp til spillet ?

Ja , kan du skrive en e-post til support@seriousgames.net med spørsmålet ditt. Eller ring oss mandag til fredag 09:00-15:00 på 45 4844 5192



SPILLE SPILLET

Som en del av forberedelsen anbefaler vi at du spiller spillet selv, og vurderer hvor lang tid det tar for elevene å fullføre det. Ved å spille spillet får du innsikt i hvordan det fungerer, samt hvilke problemer som elevene kan støte på når de spiller.

Når du har spilt spillet blir det lettere å holde kontroll når elever trenger hjelp. Alternativt kan du bruke lærerens brukerhåndbok for å få oversikt over spillet før elevene starter å spille.

Introduksjon av spillet for elever

Før elevene starter spillet, anbefales det at du gir dem en kronologisk og geografisk oversikt over spillet. Du kan bruk den medfølgende temaoversikten til å lage et utkast over viktige emner i spillet. Det vil gi elevene en bedre forståelse av hva de skal lære.

Vi anbefaler at du forbereder en introduksjon av spillet for elevene. Dersom klasserommet har en interaktiv tavle (f.eks. SmartBoard eller Activboard fra Promethean) eller en projektor, så kan du vise spillets trailer eller deler av spillet. Det er også nyttig for elevene å få utdelt spillveiledningen.

Det kan være lurt å presisere at Playing History er et spill som er laget for å lære elever historie. Det er derfor viktig at elevene følger godt med hva som skjer i spillet og hva rollefigurene i spillet forteller dem. Dette er nødvendig for å fullføre spillet og for at elevene skal lære mens de spiller.

Før kurset starter så er det lurt å informere elevene om hvor lenge de kan spille, samt hvilke tidsfrister de har til å fullføre oppgave, både i spillet og i oppgavene som følger etterpå.

Spillaktivitet

Elevene (som kanskje jobber sammen i par) spiller fram til en forhåndsavtalt delt som klassen har blitt enig om. Første delen slutter med at Marcione får "kronobrillene". Den første delen avsluttes ved at han gir relikvien til presten. Den siste delen er slutten av spillet sett under ett.

Elever kan også spille hele spillet i én økt, men det tar minst 3 timer. Vi anbefaler det bare dersom klassen har en hel dag tilgjengelig til å jobbe med spillet. Vær oppmerksom på at det kan være store forskjeller på hvor mye tid elevene trenger for å fullføre spillet. Det kan forekomme at noen er ferdig mens andre fremdeles er i startfasen. Husk på at elevene ikke har en løsningsveiledning, det kan derfor forekomme at de blir sittende fast.

Elevene som fullfører spillet raskt kan gå videre til å jobbe med de tilhørende elevoppgavene. Minn på elevene at de må lagre spillet underveis.



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