© 2014-Serious Games Interactive ApS. All Rights Reserved

© seriousgames.net

INNEHÅLL

Inledning **3**
Innehåll i undervisningsmaterialet 3
Målgruppen för materialet 4
Hjälpmaterial 4
Grundlägg ande Utbildningsprinciper bakom **5**
Teknisk hjälp 6
Spela spelet **7**
Presentation av spelet för eleverna 7
Spelandet 7

INLEDNING

Spelserien Playing History utnyttjar spelmediet för att lära elever om viktiga händelser och perioder i världshistorien. Tanken bakom Playing History är att fokusera på den lilla historien som berättar den stora: att uppleva individens roll i världshistorien och mänskliga levnadsvillkor under olika historiska perioder. Genom ögonen på huvudpersonen görs viktiga inslag i den historiska perioden tillgängliga för eleverna.

Paying History bygger på en övertygelse om att det är spännande att lära sig om historien. Spelet integrerar lärande och spelande på ett sätt som engagerar eleverna och ger dem en konkret känsla för en historisk tid och miljö.

Playing History kan liknas vid en resa genom tid och rum. Eleverna arbetar med viktiga historiska frågor i en interaktiv 3D-värld. Läraren hjälper eleverna att förstå, organisera och sätta sina spelupplevelser i ett perspektiv som är av relevans för läroplanen.

Spelet syftar till att skapa en plattform för eleverna att fördjupa sig i historien och för att därefter arbeta engagerat med historiska teman i klassen.

Innehåll i undervisningsmaterialet

Spelmanualen: innehåller information om hur spelet installeras, används och spelas.

Undervisningsguide: Denna guide innehåller instruktioner för här spelet kan användas för att skapa olika upplevelser i samarbete med en enskild klass. Det är uppbyggt omkring fem uppdrag, vart och ett innehåller olika problem och teman.

Ämnesöversikt: En liten folder som introducerar problemen i regionens historia, viktiga teman och länder. Foldern ger lärare (och elever) en bra utgångspunkt till undervisningen och all vidare eftersökning efter relevant material.

Elevuppgifter: En rad uppgifter som eleverna kan lösa efter varje uppdrag har utformats. Dessa uppgifter uppmuntrar till reflektion och diskussion omkring Problemen i den specifika regionen så väl som det samhälle som eleverna bor i.

Målgruppen för materialet

Spelet har testats och utformats för båda lågstadieelever i åldrarna 6-12 år. Spelet fungerar på flera nivåer av förståelse, och mission komplexiteten ökar med eleverna spela igenom dem. Läraren kan använda i spelet beroende på elevernas akademiska nivå.

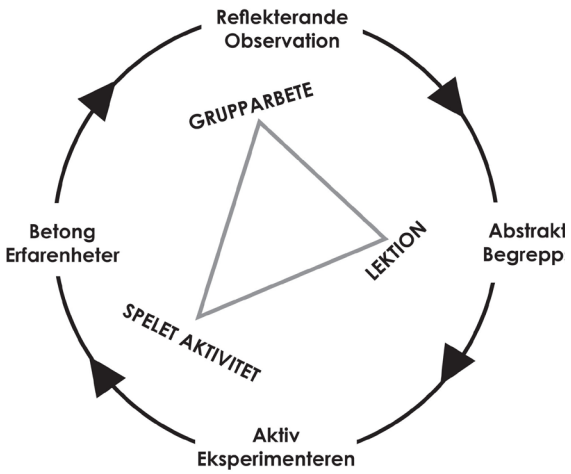
Hjälpmaterial

Vid användning av spelhistoria i din undervisning, kan du stöta på oväntade utmaningar. Vi föreslår att du i sådana fall skulle kunna kontrollera spelmanualen. Om det inte går att ta itu med utmaningarna, är du välkommen att kontakta oss på support@seriousgames.net där vi kommer att göra vårt bästa för att hjälpa dig.

Du kanske också vill läsa "Gennemgång" i undervisningsguiden där vi beskriva de element som du behöver för att slutföra spelet.

GRUNDLÄGG ANDE UTBILDNINGSPRINCIPER BAKOM

Det bästa utbildningsprogrammet när du använder Playing History serien, är en upplevelse-baserad tillgång visar undersökningar med rötter i IT University of Copenhagen.



Inspirerad av **David A. Kolb** teori om lärande är detta förhållningssätt till lärande som bygger på att växla mellan olika typer av undervisning, en metod som betonar olika inlärnings stilar och former av kunskap.

Det finns en progression mellan olika former av lärande. Eleverna kan ha olika styrkor och svagheter i förhållande till dessa olika former av lärande, men helst alla elever i en klass kommer att arbeta med olika uppgifter inom allt slags lärande.

Du kan överväga om du vill använda den didaktiska infallsvinkeln som beskrivs här nedan för att få bästa möjliga resultat i din klass när du använder Playing History serien.

> *Den upplevelse-baserade tillgången innebär att man växlar mellan olika undervisningsmetoder som lägger vikt på olika stilar och ämnen. Detta betyder ett framåtskridande med olika instruktionsmetoder. De generella didaktiska kvaliteterna med att utforma en kurs med Playing History är tydliga, eftersom det är bemärningsvärt med detta kursmaterial att eleverna får lov att vara aktiva deltagare i et problem som det normalt är svårt att relatera till.*
>
> *Genom historierna problemen, och de audiovisuella omgivningarna i spelet, tvingas de studerande att interagera med utbildningsmaterialet i spelet, och får uppleva något bortom den vanliga ryggradsinlärningen, vilket därmed ger eleverna en personlig upplevelse som de själva har varit med till att forma!*

Dessa upplevelser är viktiga under de efterföljande lektionerna, då det ger eleverna en chans att reflektera över problem som de inte har någon personlig erfarenhet med. Genom fördjupning i spelet får eleverna en chans att öka sin vetskap genom personlig involvering.

Spelet innehåller information om olika ämnen som man kan hitta i läroplanen, som de studerande måste förstå och använda för att klara spelet.

Teknisk hjälp

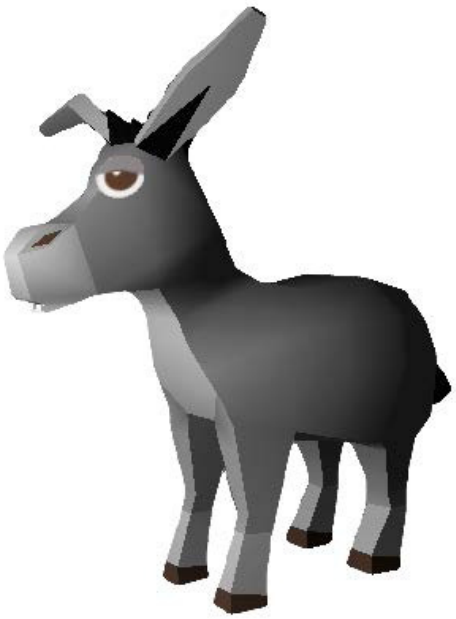
Fungerar spelen på både PC och MAC?
Ja, de fungerar på båda plattformarna

Vilka är systemkraven?
- *PC: 1 GHz CPU, 512 MB RAM, Windows 2000/XP/Vista/Windows7+8*
- *Mac: G4, 512 MB RAM, Mac OS X 10,3 eller nyare*
- *Bildskärmsupplösning 1024 x 768 eller högre*

Behöver jag installera något för att spela?
Första gången du tänker använda våra spel måste du installera Unity3D. Du kan hämta det gratis via den här länken: http://unity3d.com/webplayer/

Vad gör jag om spelen inte fungerar?
Det första du måste göra är att se till att du har installerat Unity Web Player (se ovan) – starta sedan om ditt spel. Dessutom måste du kontrollera att dina grafik-drivrutiner är uppdaterade. Försök att ladda ner spelet igen.

Kan jag få hjälp att använda spelet?
Ja, skriv bara ett e-postmeddelande till support@seriousgames.net med din fråga. eller ring oss måndag till fredag 9.00 till 15.00 på +45 4844 5192



SPELA SPELET

Som en del av förberedelserna rekommenderar vi att du spelar spelet och beräknar hur lång tid det skulle ta för eleverna att slutföra det. Genom att spela spelet blir du medveten om hur spelet fungerar och vilka problem eleverna kan stöta på när de spelar.

När du har spelat spelet blir det lättare att vara en auktoritet i klassrummet när eleverna behöver hjälp. Alternativt kan du använda lärarhandledningen för att få en överblick av spelet innan eleverna börjar spela.

Presentation av spelet för eleverna

Innan eleverna börjar spela spelet är det rekommenderat att du ger en översikt över spelets kronologiska och geografiska miljö. Du kan använda den medföljande tematiska översikten för att beskriva centrala frågor i spelet och därmed öka elevernas förståelse för spelets pedagogiska innehåll.

Det rekommenderas att du förbereder en introduktion till spelet för eleverna. Om klassrummet har en interaktiv whiteboard eller en projektor kan du visa spelets trailer eller spela en del av spelet medan eleverna tittar. Det är också bra att dela ut spelmanualen till eleverna.

Det kan vara nödvändigt att betona att Playing History är ett spel som lär eleverna om historia. Det är därför viktigt att eleverna är mycket uppmärksamma på vad som händer i spelet och vad de människor de möter i spelet berättar. Detta är nödvändigt för att slutföra spelet samt för att lära sig något av att spela spelet. Innan kursen börjar är det lämpligt att klargöra för eleverna hur länge de får spela och vilka uppgifter de förväntas slutföra medan och efter att de har spelat

Spelandet

Elever (som kanske arbetar tillsammans i par) spelar upp till en viss punkt i spelet som tidigare har avtalats i klassen, t.ex. slutförandet av en del av spelet. Den första delen avslutas med att Marchione tar emot de kronografiska glasögonen. Den andra delen avslutas med att han ger en relik till prästen. Den tredje delen avslutar av spelet som helhet.

Eleverna kan också spela hela spelet på en gång, men eftersom det tar minst tre timmar är det inte rekommenderat såvida inte klassen har en heldag på sig att arbeta med spelet. Observera att det är sannolikt att en stor variation i hur mycket tid som spenderas av eleverna för att slutföra spelet.

En situation kan uppstå när en del elever är färdiga medan andra knappt har börjat. Tänk på att eleverna inte har tillgång till en spelgenomgång och att de kan fastna i spelet. De elever som slutför spelet snabbt kan börja arbeta på elevuppgifterna. Påminn eleverna om att spara sina spel medan de spelar.

© 2014 SERIOUS GAMES INTERACTIVE APS
ALL RIGHTS RESERVED