

Krönika - en vandring i tiden

<http://www.learnify.se/learnifyer/player?id=c2b0fd41-144c-4448-affd-fbadb75da5da&startId=182315>

Ett exempel på spelifierat lärande. Krönika - en vandring i tiden är en historiespelifiering som försöker skapa en spelupplevelse kring historieundervisningen. Materialet är omfattande och gediget och innehåller material för såväl lärare som elev. Inspirationen är hämtad från framförallt datorrollspel och klassiska klippdockor. Det huvudsakliga syftet är att skapa en engagerande spelram kring en kurs, ett moment eller under en enskild lektion – att få tillvaron i klassrummet att efterlikna spelens värld. Spelifieringen ger en känsla av progression och visualiserar lärprocessen för eleven, vilket görs genom att eleverna bland annat får skapa avatarrer som representerar dem själva och utvecklas under spelets gång, samt får en spelplan representerande världshistorien som steg för steg tar dem genom kursen, lektionen eller undervisningsmomentet. Materialet är flexibelt och beroende på hur det används av läraren kan det också uppmuntra till samarbete, kamratskap eller andra egenskaper, värden och beteenden värda att premiera.

Kursplaner - förmågor och centralt innehåll

(då spelifieringen inte innehåller ett ämnesstoff, utan bara utgör en ram runt undervisningen, är den inte tänkt att kunna kopplas direkt till några specifika kunskapskrav, men indirekt berör den merparten av dem)

HISTORIA 1A1, GY

- Kunskaper om tidsperioder, förändringsprocesser, händelser och personer utifrån olika tolkningar och perspektiv
- Förmåga att använda en historisk referensram för att förstå nutiden och för att ge perspektiv på framtiden
- Den europeiska epokindelningen utifrån ett kronologiskt perspektiv. Förhistorisk tid, forntiden, ...

HISTORIA 1A2, GY

- Förmåga att använda en historisk referensram för att förstå nutiden och för att ge perspektiv på framtiden
- Kunskaper om tidsperioder, förändringsprocesser, händelser och personer utifrån olika tolkningar och perspektiv

HISTORIA 1B, GY

- Kunskaper om tidsperioder, förändringsprocesser, händelser och personer utifrån olika tolkningar och perspektiv
- Förmåga att använda en historisk referensram för att förstå nutiden och för att ge perspektiv på framtiden
- Den europeiska epokindelningen utifrån ett kronologiskt perspektiv. Förhistorisk tid, forntiden, ...

HISTORIA, 7-9

- Forna civilisationer, från förhistorisk tid till cirka 1700
- Industrialisering, samhällsomvandling och idéströmningar, cirka 1700–1900
- Imperialism och världskrig, cirka 1800–1950
- Demokratisering, efterkrigstid och globalisering, cirka 1900 till nutid
- Hur historia används och historiska begrepp

HISTORIA 2A, GY

- Kunskaper om tidsperioder, förändringsprocesser, händelser och personer utifrån olika tolkningar och perspektiv
- Förmåga att använda en historisk referensram för att förstå nutiden och för att ge perspektiv på framtiden

HISTORIA 1, GY,SÄR

- Förmåga att använda en historisk referensram för att förstå nutiden.
 - Den europeiska epokindelningen utifrån ett kronologiskt perspektiv.
- Tidsbegreppen förhistorisk tid, forntiden, antiken, medeltiden, renässansen och upplysningstiden. Några utmärkande drag för dessa epoker.

HISTORIA 2, GY,SÄR

- Kunskaper om vad som utmärker olika tidsperioder samt levnadsvillkoren för människor under olika tidsperioder.
- Förmåga att använda en historisk referensram för att förstå nutiden.
- Historiska förändringsprocesser som förändrat människors levnadsvillkor, till exempel lokalsamhällets utveckling, migration och kulturmöten.

HISTORIA 2B KULTUR, GY

- Kunskaper om tidsperioder, förändringsprocesser, händelser och personer utifrån olika tolkningar och perspektiv
- Förmåga att använda en historisk referensram för att förstå nutiden och för att ge perspektiv på framtiden

HISTORIA 3, GY

- Kunskaper om tidsperioder, förändringsprocesser, händelser och personer utifrån olika tolkningar och perspektiv
- Förmåga att använda en historisk referensram för att förstå nutiden och för att ge perspektiv på framtiden
- Någon global förändringsprocess under 1800- och 1900-talen. Dess konkreta förlopp ...

HISTORIA 3, GY,SÄR

- Kunskaper om vad som utmärker olika tidsperioder samt levnadsvillkoren för människor under olika tidsperioder.
- Förmåga att använda en historisk referensram för att förstå nutiden.
- Fördjupning kring en historisk förändringsprocess, tidsperiod, gestalt eller händelse.

Spelifieringen kan förmodligen med fördel användas även för lägre åldrar, men det har jag ingen personlig erfarenhet av.

Lärrarhandledning

Utförliga instruktioner finns inbakade i spelifieringens olika dokument. Runt sidorna i de PowerPointpresentationer som utgör spelifieringen kan ni hitta faktarutor som steg för steg går igenom vad som behöver göras och vad som är tanken med det aktuella dokumentet.

Namn på sökande

Nicklas Larsson

Lagmansgymnasiet och pleiad.se - Pedagogiska Spelvärldar

Siriusgatan 7B

531 52

Lidköping