



FORNTIDEN – VEGA undervisningssekvens

Ämne: Forntiden – Babylon och egyptisk kultur.

Ämne(n): Historia

Ålder/årskurs: 11+ / årskurs 5

Kort beskrivning av VR-spelet i denna sekvens:

Discover Babylon är ett pedagogiskt dataspel som utspelar sig i Mesopotamien. Den fokuserar på skrivande, matematik, litteratur och juridik. Detta spel riktar sig till åldrarna 8-14 år. Den använder dataspelsstrategier och realistiska digitala miljöer för att engagera eleven i utmaningar och mysterier som bara kan lösas genom att undersöka och förstå det mesopotamiska samhället, affärer, seder och byteshandel. Det här spelet är en bra källa för att lära sig om historia och historiska koncept. Spelaren kommer att ta till sig historisk fakta och bli mer bekant med musei- och biblioteksresurser. Spelaren kommer att navigera en rad olika avatarer genom hela spelet, där en del av handlingen utspelar sig i det forntida Mesopotamien och den andra utspelar sig i nutid. Berättelsen om spelet är att en arkeolog vid namn Dexter hade kommit på idén

Upptäck Babylon



att resa tillbaka i tiden. Omedvetet ändrade han dock tidslinjen så det blev en enda röra. Spelarens uppgift är att gå tillbaka i tiden och fixa det och hitta Dexter. Spelaren kommer att möta olika utmaningar. Spelet använder verktyg för att hantera frågor och svar för att stimulera lärande. Discover Babylon är ett genomtänkt pedagogiskt spel som kommer att ge mycket spelglädje tack vare praktisk interaktion och trovärdig historisk fakta som är inkorporerad i spelet.

Spelet är uppdelat i tre perioder av mesopotamisk historia: Urukperioden (3300-3000 f.Kr.) när skrivandet först utvecklades; Ur III-perioden (2100-2000 f.Kr.), en tid då de stora städerna och den centrala organisationen uppkom; och den nyassyriska perioden (1000-600 f.Kr.)

Introduktion till sekvensen

Syftet är att arbeta på djupet med en uråldrig civilisation som den babyloniska eller egyptiska civilisationen och att lära sig mer om den.

I den här sekvensen kommer eleverna att lära sig mer om forntiden. Det är en traditionell period, allmänt använd i periodiseringen av mänsklighetens historia, definierad av uppkomsten och utvecklingen av de första civilisationerna som hade skrift, så kallade "urgamla civilisationer". Det har traditionellt sett varit den första perioden av den egentliga historien, som börjar med skriftens uppkomst, som föregås av förhistorien. Vissa periodiska scheman menar att det finns ett stadium som kallas "protohistoria", mellan förhistoria och den antika tidsåldern, definierad av uppkomsten av de första civilisationerna utan skrift.

Under forntiden uppstod och utvecklades hundratals stora civilisationer på alla kontinenter, av vilka många genererade produkter, institutioner, kunskap och värden som fortfarande finns kvar idag, från Sumer (4:e årtusendet f.Kr.) och det antika Egypten, genom de forntida vediska civilisationerna i Indien, det forntida Kina, det antika Grekland och Rom, det akemenidiska riket i Persien, det forna Sydamerika, bland många andra.

Eleverna kommer att få en möjlighet att få en visuell uppfattning om hur allt hänger ihop och de kommer att kunna behålla motivationen genom spelet. Denna uppgift kan enkelt anpassas till alla elever.

Lärandemål:

Eleverna kan:

- förstå levnadssätt i forntida civilisationer. Specifikt forntida Mesopotamien
- lära känna Mesopotamiens kultur och jämföra den med Egypten
- lära känna Mesopotamiens och Egyptens samhällen
- lära känna Mesopotamiens och Egyptens jordbruk
- lära känna Mesopotamiens och Egyptens kulturer
- lära känna kläderna i civilisationerna
- lära känna Mesopotamiens och Egyptens religioner

Koppling till finska läroplanen

Med tanke på studieframgången är det viktigt att på ett interaktivt sätt få möjlighet att undersöka historiska företeelser och leva sig in i historiska skeenden, men också att förstå den kulturella miljön, uppfatta tidsperspektiv samt förstå människans roll i historien och historiens betydelse för mänskligheten och för det egna livet i dag och i framtiden.

I1 Förhistorisk tid och civilisationernas uppkomst

Eleven får kunskap om människans liv i små populationer, brytningsskedet mellan jakt- och jordbrukskultur och civilisationens uppkomst.

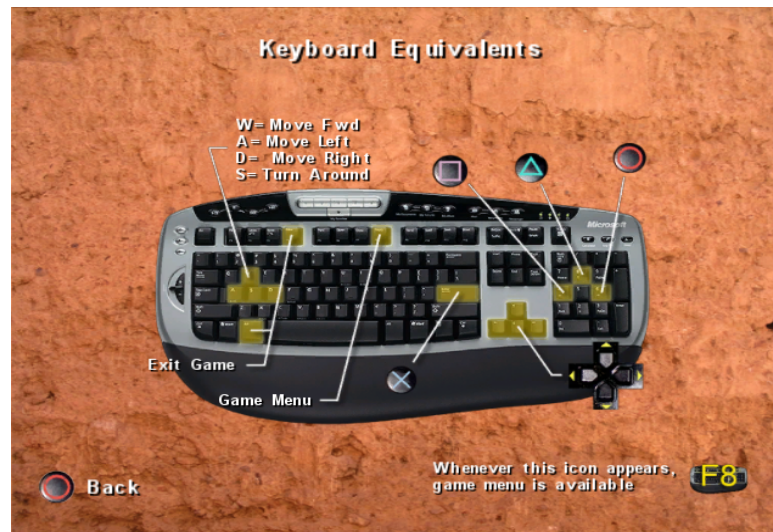
Formativ bedömning

Antal elever: Varaktighet (beräknad tid/antal lektioner):

- 24 elever (2 elever/grupp)
- En lektion: 3 arbetsdagar x 45 min

. Förutsättningar (nödvändigt material och onlineresurser):

- Dator med grundläggande systemkrav (spelet är från 2008)
- Ladda ner spelet från: <http://fas.org/babylon/>
- Visa denna Youtube-video i klassrummet för att introducera spelet:
 - UPPTÄCK BABYLON GAMEPLAY
<https://www.youtube.com/watch?v=WlqafevXOWY>
 - BESÖK BABYLON – FIRST CITY
<https://www.youtube.com/watch?v=FTBHGfULSC8>
- Installera spelet och bekanta dig med spelets nyckelkommandon: **(OBS! DATORN BÖR HA EN NUMERISK KNAPPSATS)**



Innan programmet börjar (förberedande arbete för lärare):

- Läraren kommer att introducera forntida civilisationer i klassen. Dedikera en klass till introduktionen av innehållet med audiovisuellt material såsom animationsvideor, dokumentärer, interaktiva spel, etc.
- I klassen visualiserar eleverna innehållet i följande video: <https://www.youtube.com/watch?v=xVf5kZA0HtQ>
- Lär dig hur grundläggande funktioner fungerar och hur du använder kontrollerna (gör en manual för kontrollerna om eleverna inte har använt dem tidigare)
- Skapa en uppgift i Google classroom med projektbeskrivning och mål (samma uppgift under tre lektioner)

Allt material eleverna behöver ingår i uppgiften

- Dela in eleverna i grupper om max två elever/dator

OBS! Före användning, kontrollera om något datortangentbord inte har en numerisk knappsats

Huvuddelen av sekvensen (antal lektioner):

Del ett (tre lektioner - 45 min)

Lektion 1

För att lösa frågesporten som du hittar på vägen, bör du gå runt i Babylon och läsa textrutor med fakta som du behöver för att svara på frågorna.

1. Hitta personuppgiftsassistenten (PDA) för att låsa upp de fyra informationsnoderna i museet. Genom att samla noderna ökar din faktapoäng
2. Hitta översättningsenhet. (Den här enheten, när den implanteras i ditt öra, gör att du kan höra och tala modersmålen för dem runt omkring dig)
 - De är gömda någonstans i museet.
 - Vinn 500 poäng.

Ledtråd för lärare: de är båda gömda i samma del av muséet (konst från Mellanöstern)

3. Hitta information om keramik
 - Keramik: - mest förekommande material på de flesta arkeologiska platser. Eftersom keramikstilar förändras över tiden, kan arkeologen datera keramik utifrån dess form och dekoration
 - Vinn 500 poäng.
4. Hitta information om cylindertätningar
 - Cylindertätningar är uthuggna stencylindrar. När en cylinderförsegling rullades på ett skriftligt dokument, en tegelsten eller en lerklump, fungerade sigillintrycket som ett slags signaturer som bevisade att ett dokument var äkta.

Ledtråd för lärare: sök i skulpturgårdssområdet

5. Hitta information om lertavla
 - Lertavla: De första skrivna dokumenten såg ut som denna lertavla. Ett skriftligt system som kallas kilskrift (från latin som betyder kilformad) användes för att skriva både de **sumeriska** och **akkadiska** språken). Kilskrift skrevs med en spetsig rörstav som kallas **stylos**, som pressades in i leran för att bilda distinkta kilformer.
 - Vinn 500 poäng.

6. Hitta professor Dexters kontor

7. Hitta 3 böcker som professor Dexter har förlorat.

- bok 1- den antika staden **Ur (Tell Al-mugayyar)** grundades runt 4700 f.Kr. Under hela sin historia var det ett centrum för dyrkan av månguden **Nanna**.

8. Hitta info om Ziggurat

- Ziggurat var tempel byggda med branta trappor och plåtåer som tillägnades en viss gud. Även om tempel av dessa slag dyker upp i den forntida historien så tidigt som omkring 5000 f.Kr., konstruerades de första riktiga zigguraterna av **Ur-nammu**, kung av den tredje dynastin i Ur omkring 2100 f.Kr.
- Vinn 500 poäng
- Bok 2. Den antika staden Kalhu (nu känd som tell **Nimrud** och i bibeln kallad **Calah**) hade varit en liten provinsstad tills den valdes av den **assyriske kungen Assurnasirpal II** till huvudstad.
- Bok 3 - den forntida staden **Uruk** (nu känd som **Warka**) var ockuperad i cirka 5000 år, från 4700 f.Kr. till 300 e.Kr. Folket i det forntida Mesopotamien trodde att **Uruk** var den första staden i världen och hemmet för den stora mytologiska hjälten "Gilgamesh"

9. Hitta konstgalleriet för Mellanöstern

- Leta upp sigill för varje bok

10. Tidsmaskin (initiera tidsresor)

- Du har skaffat navigationssfären. Navigationssfären hjälper dig att navigera mellan olika tidsperioder och platser i det förflutna.

11. Res tillbaka till 3100 f.Kr.

- Du är tolv år gammal, en skriftlärd som heter **Taribi**, och idag är det första skoldagen.

12. Hitta ditt skolmaterial

13. Hitta skrivskolan (Scribal school)

14. Hitta din lärare Sasag (följ barnen)

15. Gör linsgröt innan läraren dör

- Analysen av **Sasags** sjukdom avslöjar att du måste göra linsgröt innan hans hälsa sviker.
- Recept: linser, olja och fisk (i denna ordning)

16. Hitta marknadsplatsen och interagera med de lokala stadsborna för att få fram ingredienserna. Du har fått ull att använda för affärer.

Ledtrådar för läraen:

- Byt 1 ull mot 3 korn (sista bonde)
- Byt 1 korn mot 1 fisk (före sista bonde)
- Byt 1 korn mot 1 olja (tredje bonde från slutet)
- Byt 1 olja mot linser (före sista bonde)

17. Hitta en skål med fasad kant för att blanda gröten

- Skålar användes i Mesopotamien runt 3100 f.Kr. Arkeologer kallar dessa skålar "fasade skålar" eftersom termen "fasning" beskriver den platta, vinklade formen på kanten eller skålarna.

18. Gå tillbaka till skribentskolan innan **Sasag dör**.

19. Hitta plattan som **Sasag** nämnde.

20. Du måste avkoda det genom att hitta rätt namn med symboler till vänster.

- Det användes för att registrera mängden mjöl som olika arbetare fick som lön för mer än 5000 år sedan.

21. Samla all fakta om staden



Sammanfattande diskussion med eleverna i slutet av första lektionen

- Vad lärde du dig som du inte visste innan?
- Välj ett ämne för att utvecklas på djupet med ditt team: jordbruk, kläder, mat, vardagsliv,...
- Sök och samla information och material om ämnet
- Förbered infografik om ämnet
- Hur fungerar samarbetet i din grupp?

Summativ bedömning:

Betyg 5-10	5	6	7	8	9	10
Aktivitet och engagemang	Eleven har haft utmaningar att få uppgiften klar. Eleven har inte visat tecken på engagemang varken i skolan eller hemma.	Eleven har bara då och då visat intresse för arbetet och har haft svårt att hitta motivation.	Eleven har mest visat intresse för arbetet både hemma och i skolan.	Eleven har visat intresse och engagemang för arbetet både hemma och i skolan.	Eleven har visat stort intresse och engagemang både på lektionerna och hemma.	Eleven har visat stort intresse, ansvar och engagemang både på lektionerna och i hemmet.
Den övergripande bilden av arbetet när det är klart.	Eleven missar flera delar av sitt arbete och flera punkter är inte markerade i listan.	Eleven saknar flera delar av checklistan i sitt arbete.	Eleven saknar vissa delar av checklistan, men den är i stort sett komplett.	Eleven har gjort alla delar på checklistan.	Eleven har gjort alla delar på checklistan och man kan se att eleven har ansträngt sig för att få med alla delar.	Eleven har gjort varenda del på checklistan och det syns att eleven har bearbetat innehållet.

<p>Tillämpning av innehållet</p>	<p>Infografiken presenteras med ofullständig fakta.</p> <p>Strukturen är inte tydlig och blandar begrepp och idéer.</p> <p>Bilder beskriver eller stöder inte innehållet.</p> <p>Den muntliga presentationen är kort och till och med ofullständig.</p>	<p>Infografiken presenteras med fullständig fakta.</p> <p>Strukturen är diffus men begrepp och idéer kan urskiljas.</p> <p>Bilder ger lite stöd för innehållet.</p> <p>Den muntliga presentationen är kort.</p>	<p>Infografiken presenteras med fullständig fakta.</p> <p>Strukturen är tydlig där begrepp och idéer kan urskiljas och är presenterade i en sammanhängande ordning.</p> <p>Bilderna stödjer innehållet.</p> <p>Den muntliga presentationen är av god längd och tydlighet.</p>	<p>Infografiken presenteras med fullständig faktan och några referenser eller ytterligare data läggs till.</p> <p>Strukturen är tydlig där begrepp och idéer kan urskiljas och presenteras i en sammanhängande ordning.</p> <p>Bilderna stödjer och beskriver innehållet.</p> <p>Den muntliga presentationen är av god längd och tydlighet.</p>	<p>Infografiken presenteras med fullständig fakta och några referenser eller ytterligare data läggs till.</p> <p>Strukturen är tydlig där begrepp och idéer kan urskiljas och presenteras i en sammanhängande ordning.</p> <p>Bilder stödjer och beskriver innehållet och bildar en kreativ design.</p> <p>Den muntliga presentationen har en bra längd, är tydlig och originell.</p>	<p>Infografiken presenteras med fullständig fakta och några referenser eller ytterligare data läggs till.</p> <p>Strukturen är tydlig där begrepp och idéer kan urskiljas och presenteras i en sammanhängande ordning.</p> <p>Bilder stödjer och beskriver innehållet och bildar en kreativ design.</p> <p>Den muntliga presentationen har en bra längd, är tydlig och originell.</p>
<p>Bilder och bildtexter</p>	<p>Eleven saknar bilder.</p>	<p>Eleven har få bilder och inga bildtexter.</p>	<p>Eleven har bilder men ingen bildtext.</p>	<p>Eleven har bilder med tillhörande text.</p>	<p>Eleven har flera bilder och beskrivande bildtexter.</p>	<p>Eleven har mångsidiga bilder och beskrivande och förklarande text.</p>

<p>Visar ansvar för arbetets slutförande. Samarbete och kamratrespons</p>	<p>Eleven hade svårt att samarbeta med sin grupp och lyssnade inte på sina klasskamrater. Eleven gav ingen kamratrespons och tog inte hänsyn till vad gruppen gav som svar.</p>	<p>Eleven hade vissa svårigheter att samarbeta med sin grupp och lyssna på sina klasskamrater. Eleven gav kamratrespons utan att följa instruktionerna. Eleven tog inte hänsyn till gruppens svar.</p>	<p>Eleven samarbetade för det mesta bra med sin grupp. Eleven fick och gav feedback från sin grupp nästan alltid enligt instruktionerna. Responsen var mestadels konstruktiv.</p>	<p>Eleven visade ansvar och för det mesta en god samarbetsförmåga. Eleven fick och gav feedback från sin grupp. Responsen var konstruktiv.</p>	<p>Eleven visade prov på gott ansvar och god samarbetsförmåga. Eleven gav ett mångsidigt svar och tog hänsyn till den respons han/hon fick från sin grupp.</p>	<p>Eleven visade prov på utmärkt ansvarstagande och utmärkt samarbetsförmåga. Eleven ansträngde sig för att formulera sig på ett konstruktivt och värdefullt sätt inför uppgiften för att hjälpa sin grupp vidare i sitt arbete. Eleven fick ett svar från sin grupp och tog hänsyn till det i sitt eget arbete.</p>
<p>Färdigheter</p>	<p>Eleven visar uppenbara brister i förståelsen av ämnet.</p>	<p>Eleven visar på vissa brister i förståelsen av ämnet.</p>	<p>Eleven visar prov på en viss förståelse och vissa inlärd kunskaper i ämnet.</p>	<p>Eleven visar prov på god förståelse och har tillgodogjort sig det viktigaste innehållet i ämnet.</p>	<p>Eleven visar en utmärkt förståelse och har tillgodogjort sig det viktigaste innehållet i ämnet men saknar viss kunskap.</p>	<p>Eleven visar prov på en utmärkt förståelse och behärskar innehållet till fullo.</p>
<p>Språkinläring/engelska</p>	<p>Eleven har stora svårigheter att lära sig de engelska orden.</p>	<p>Eleven kämpar med och har en del utmaningar med de engelska orden.</p>	<p>Eleven kan de viktigaste begreppen och orden på engelska.</p>	<p>Eleven visar prov på att förstå de flesta delar på engelska.</p>	<p>Eleven har god förståelse och har lärt sig de flesta begreppen och kan alla ord</p>	<p>Eleven behärskar alla begrepp och ord på engelska.</p>

					på engelska.	
Infografik	De producerar en ofullständig infografik och presentation.	De producerar en komplett infografik och ett kort muntligt uttryck.	De producerar en fullständig infografik och en bra längd och ganska omfattande muntlig presentation.	De producerar en komplett infografik, inklusive ytterligare information och en muntlig presentation med en bra längd och mycket komplett innehåll.	De producerar en komplett infografik, inklusive ytterligare information och med en kreativ design. De levererar en muntlig presentation med bra längd, mycket komplett innehållsmässigt och mycket originell	De producerar en komplett infografik, inklusive ytterligare information och med en kreativ design.
Färdigheter	Ingen inställning till aktiviteten. Förvränger gruppaktivitet.	Har en resolut attityd. Arbeta på individuell basis. Visar inte motivation i aktiviteten.	Har en beslutsam och bestämd attityd. Utvecklar sin roll i gruppen. Arbeta i samarbete.	Visar motivation i aktiviteten. Har en beslutsam och bestämd attityd. Utvecklar sin roll i gruppen.	Visar motivation i aktiviteten. Har en beslutsam och bestämd attityd. Utvecklar sin roll i gruppen. Jobbar kreativt.	Visar motivation i aktiviteten. Har en beslutsam och bestämd attityd. Utvecklar sin roll i gruppen. Jobbar kreativt.