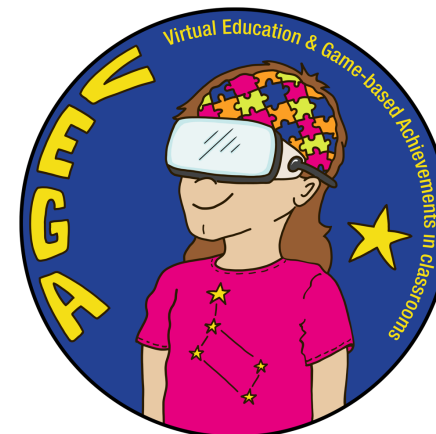




Erasmus+



Fornöld – VEGA kennsluáætlun

Efni: Skilningur á fornöld – Babylon og egypsk menning.

Viðfangsefni: Saga

Aldur / bekkur: 12+

Stutt lýsing á tölvuleiknum í þessari atburðarás:

[Discover Babylon](#) er fræðandi tölvuleikur sem gerist í Mesópótamíu. Í honum er lögð áhersla á ritlist, stærðfræði, bókmenntir og lögfræði. Þessi leikur er fyrir aldurinn 8-14 ára. Hann notar tölvuleikjaaðferðir og raunhæft stafrænt umhverfi til að virkja nemandann í áskorunum og leyndardómum sem aðeins er hægt að leysa með því að kafa ofan í og skilja mesópótamískt samfélag, viðskipti, venjur og vöruskipti. Þessi leikur er góð heimild til að fræðast um sögu og söguleg hugtök. Spilarinn mun gleypa sögulegar upplýsingar og kynnast auðlindum safna og bókasafna betur. Spilarinn mun spila sem mismunandi persónur í gegnum leikinn, þar sem sumar senur gerast í Mesópótamíu til forna og aðrar í nútímanum. Saga leiksins er sú að fornleifafræðingur að nafni Dexter hafði fundið út aðferð

Discover Babylon



til að ferðast aftur í tímann og breytti tímalínunni óvart á versta hátt. Svo það er þitt hlutverk að fara aftur í tímann og laga það og finna Dexter. Spilarinn mun standa frammi fyrir mismunandi áskorunum. Leikurinn notar spurningar og svör til að örva námið. Þessi leikur er ekki með bestu grafið en mun að öðru leyti halda spilaranum við efnið og skemmta honum. *Discover Babylon* er góður og fræðandi leikur sem heldur þér við efnið vegna gagnvirkra samskipta og nákvæmra sögulegra upplýsinga sem eru teknar inn í leikinn.

Leiknum er skipt í þrjú tímabil í sögu Mesópótamíu: Úrúktímabilið (3300-3000 f.Kr.) þegar skrif voru fyrst að þróast; Ur III tímabilið (2100-2000 f.Kr.), tími stórborga og miðlægs skipulags; og ný-assýríska(Neo-Assyrian) tímabilið (1000-600 f.Kr.)

Inngangur að kennsluáætluninni

Markmiðið er að vinna ítarlega um forna siðmenningu eins og babylónska eða egypska siðmenningu og læra meira um hana.

Í þessari kennsluáætlun munu nemendur læra meira um fornöld. Það er hefðbundið tímabil, mikið notað í umræðu um hin ýmsu tímabil mannkynssögunnar, skilgreint af útliti og þróun fyrsta menningarheims manna sem höfðu yfir ritmáli að ræða, svokallaða "forna siðmenningu". Það hefur jafnan verið talið upphafstímabil sögunnar, byrjaði með uppfinningu ritlistarinnar, undanfari forsögunnar. Sumir telja að það sé svið sem kallast „frumsaga“(protohistory), milli forsögu og fornaldar, fyrsti menningarheimurinn án ritunar.

Á fornöld komu fram og þróuðust hundruð helstu menningarheima í öllum heimsálfum, margir hverjir bjuggu til vörur, stofnanir, þekkingu og verðmæti sem eru enn til staðar í dag, allt frá Súmer (4. árþúsund f.Kr.) og Egyptalandi til forna, í gegnum hinn forna Vedic menningarheim til Indlands, Kína til forna, Grikklands til forna og Rómar, Achaemeníðaveldið í Persíu, Suður-Ameríku til forna, svo eitthvað sé nefnt.

Nemendur fá tækifæri til að öðlast sjónræna skynjun á því hvernig allt vinnur saman og það getur kveikt áhuga þeirra. Þetta verkefni er auðvelt að aðlaga að öllum nemendum.

Hæfniviðmið:

Nemendur geta:

- Skilið lífshætti í fornum siðmenningum. Nánar tiltekið Mesópótamíu til forna
- Lært um menningu Mesópótamíu og borið saman við Egyptaland
- Kynnst samfélagi Mesópótamíu og Egyptalands
- Kynnst landbúnaði í Mesópótamíu og Egyptalandi
- Kynnst menningu í Mesópótamíu og Egyptalandi
- Kynnst klæðnaði frá þessum tímum
- Kynnst trúarbrögðum í Mesópótamíu og Egyptalandi

Úr Aðalnámskrá grunnskóla - samfélagsgreinar

Nemandi geti:

- skýrt tengsl samfélags, náttúru, trúar og lífsviðhorfa fyrr og nú,
- aflað sér, metið og hagnýtt upplýsingar um menningar- og samfélagsmálefni í margvíslegum gögnum og miðlum.
- rætt á upplýstan hátt um tímabil, atburði og persónur, sem vísað er til í þjóðfélagssumræðu,
- velt fyrir sér ýmsum þáttum sem sagan hefur mótast af, svo sem umhverfi, samfélagsskipulagi og þjóðfélagsshreyfingum,
- greint hvernig sagan birtist í textum og munum, hefðum og minningum,
- lýst margbreytileika helstu trúarbragða og lífsviðhorfa og áhrifum þeirra á líf fólks,
- sett sig í spor fólks með ólíkan bakgrunn á völdum stöðum og tímum,
- greint hvernig sagan birtist í textum og munum, hefðum og minningum,

Sjálfsmat nemenda

Matslisti fyrir kennara

Fjöldi nemenda: Lengd (áætlaður tími/fjöldi kennslustunda):

- 24 nemendur (2 nemendur/hópur)
- Ein kennslustund: 3 virkir dagar x 45 mín.

Forkröfur (nauðsynlegt efni og efni á netinu):

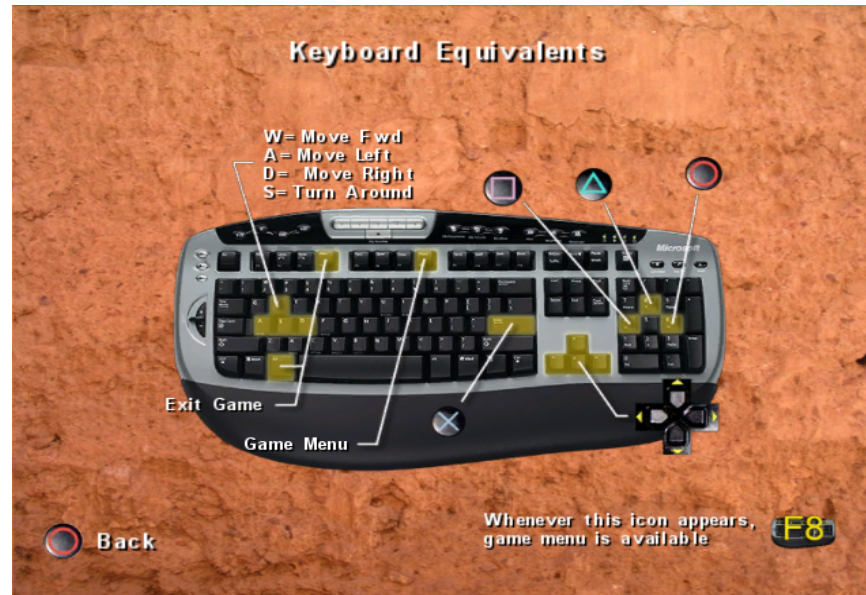
- Tölva með grunnstillingu (leikurinn er frá 2008)
- Sækja leikinn hingað: <http://fas.org/babylon/>

Annar tengill ef einhver vandamál eru:

https://drive.google.com/file/d/1A_qPA-FOuenwu2pIP6nRqjv3WPSTOEhl/view?usp=sharing

- Sýndu þessi Youtube myndbönd til að kynnast leikjum í kennslustundinni:
- Discovering BABYLON gameplay: <https://www.youtube.com/watch?v=WlqafevXOWY>
- Visit BABYLON – fyrsta borgin: <https://www.youtube.com/watch?v=FTBHGfULSC8>

- Uppsetning leiks og skilningur á lyklaskipunum: (Nauðsynlegt að tölvan sé með talnaborð (desktop eða notepad)



Undirbúningur kennara:

- Kennari mun kynna nemendum fornar siðmenningar. Taka eina kennslustund í kynninguna á efnum með hljóð- og myndefni eins og hreyfimyndum, heimildarmyndum, gagnvirkum leikjum osfrv.
- Horfið á eftirfarandi myndband með nemendum: <https://www.youtube.com/watch?v=xVf5kZA0HtQ>
- Lærðu hvernig grunnaðgerðir virka og hvernig þú notar stýringarnar (búið til handbók fyrir stýringar ef nemendur hafa ekki notað þær áður)
- Búðu til verkefni í Google classroom með verkefnalýsingu og markmiðum (sama verkefni í þrjár kennslustundir)

Allt efni sem nemendur þurfa er innifalið í verkefninu

- Skiptu nemendum í hópa með að hámarki tvo nemendur á hverja tölvu

ATH! Athugaðu fyrir notkun hvort ekki sé talnaborð á öllum lyklaborðum!

Aðalhluti kennsluáætlunarinnar (fjöldi kennslustunda):

Fyrsti hluti (þrjár kennslustundir - 45 mín.)

Kennslustund 1

Fylgdu leiðbeiningum og svaraðu spurningum sem þú finnur á leiðinni. Þú þarft að ganga um Babylon, lesa textareiti með upplýsingum sem þú þarft til að svara spurningum í lyklatríðunum.

1. *Finndu aðstoðarmann* sem veitir þér persónulega aðstoð (PDA) til að opna fjóra upplýsinga”hnúta” safnsins. Með því að safna hnútunum hækkar upplýsingastigið þitt

2. *Finndu þýðingartæki.* (Þegar þetta tæki er sett í eyrað gerir það þér kleift að heyra og tala móðurmál þeirra sem eru í kringum þig)

Þau eru falin einhvers staðar á safninu

Safnaðu 500 stigum

Vísbending fyrir kennara: þau eru saman á sama svæði (nálægt list í austurlöndum)

3. *Finndu upplýsingar um leirmunagerð*

Leirmunir: - Algengasta efnið í flestum fornleifum. Vegna þess að leirmunastíll breytist með tímanum getur fornleifafræðingur dagsett leirmuni út frá lögun þeirra og skreytingum.

Safnaðu 500 punktum.

4. *Finndu upplýsingar um innsigli á sívalningum(cylinder).*

Sívalningainnsigli: Eru útskornir steinhólkar. Þegar sívalningsinnsigli var rúllað á skriflegt skjal, eða múrsteinn eða leirklump, virkaði

innsiglið sem eins konar undirskrift sem sannaði að skjal væri ósvikið.

Vísbending fyrir kennara: Leit á höggmyndasvæði

5. Finndu upplýsingar um leirtöflu

Leirtafla: Fyrstu rituðu skjölin litu út eins og þessi leirtafla. Ritað kerfi sem kallast fleygbogi (af latínu sem þýðir fleyglaga) var notað til að skrifa bæði **súmerska** og **akkadíska** tungumálið. Fleygbogaskrift var skrifuð með oddhvössum reyrstaf sem kallast **stylos**, sem var þrýst inn í leirinn til að mynda áberandi fleygform.

Safnaðu 500 stigum

6. Finndu skrifstofu prófessors Dexters

7. Finndu 3 bækur sem prófessor Dexter hefur tapað.

Bók 1 - hin forna borg **Ur** (segðu **Al-mugayyar**) var stofnuð um 4700 f.Kr. Samkvæmt sögu hennar var hún miðstöð fyrir tilbeiðslu á tunglguðinum, **Nönnu**.

8. Finndu upplýsingar um Ziggurat

Ziggurat var stallapíramídi þar sem musteri tiltekins guðs var ofan á. Þrátt fyrir að musteri ofan á einstaka vettvangi komi fram í hinu forna nálæga austri svo snemma sem um 5000 f.Kr., voru fyrstu sönnu zigguratarnir smíðaðir af **Ur-nammu**, konungi þriðju ættarinnar Ur um 2100 f.Kr.

Safnaðu 500 stigum

Bók 2. Hin forma borg **Kalhu** (nú þekkt sem **Nimrud**, og nefnd í Biblíunni sem **Calah**) hafði verið lítil héraðsborg þar til **Assurnasirpal II valdi** hana sem höfuðborg hans,

Bók 3. Hin forna borg **Uruk** (nú þekkt sem **Warka**) var hernumin í um það bil 5000 ár, frá 4700 f.Kr. til 300 e.Kr. Íbúar Mesópótamíu

til forna töldu að **Uruk** væri fyrsta borgin í heiminum og heimili hinnar miklu goðasöguhetju, "Gilgamesh"

9. *Finndu listasafnið í næsta austri* (The near east art gallery)

Finndu innsigli fyrir hverja bók

10. *Tímavél (hefjið tímaferðalög)*

Þú hefur náð yfirráðum. Siglingakúlan(navigational sphere) mun hjálpa þér að fletta á milli mismunandi tímabila og staða í fortíðinni.

11. *Ferðist aftur til 3100 f.Kr. -*

Þú ert tólf ára gamall, ritaranemi að nafni **Taribi**, og í dag er fyrsti skóladagurinn.

12. *Finndu skólagögnin þín.*

13. *Finndu ritaraskóla*

Vísbending fyrir kennara: Fylgdu krökkunum

12. *Gerðu linsubaunagraut áður en kennari deyr.*

Greiningin á veikindum **Sasag** sýndi að þú þarft að búa til einskonar linsubaunagraut áður en heilsa hans bregst.

Uppskrift: linsubaunir, smjörolía(butter oil) og fiskur (í þessari röð)

13. *Finndu markaðstorgið og eigðu í samskiptum við bæjarbúa á staðnum til að fá hráefnið. Þú hefur fengið ull til að nota í viðskiptum.*

Vísbending fyrir kennara: Skiptið á einni einingu af ull á móti 3 af korni (síðasti bóndi)

Skiptið á 1 korni á móti 1 fiski (á undan síðasta bónda)

Skiptið á 1 korni á móti 1 olíu (þriðji bóndi frá enda)

Skiptið á 1 olíu á móti linsubaunir (á undan síðasta bónda)

14. Finndu skálar með skáskorinni brún til að blanda grautinn.

Skálar voru notaðar í Mesópótamíu um 3100 f.Kr. Fornleifafræðingar kalla þessar skálar „skáskornar skálar“ vegna þess að hugtakið „bevel“ lýsir flatrí, hornlaga lögum brúnarinnar eða skálanna.

15. Farið aftur í ritaraskólann áður en **Sasag** deyr .

16. Finndu spjaldið sem **Sasag** nefndi.

17. Þú þarft að afkóða það.

Finndu rétt nafn með táknum vinstra megin.

Þetta spjald var notað til að skrá hveitimagnið sem mismunandi starfsmenn fengu sem laun fyrir meira en 5000 árum síðan.

18. Safnaðu öllum upplýsingum um borgina

Eftir þriggja daga leik byrjar kennari umræður með nemendum um nokkra hluta leiksins til að skilja og til samanburðar, hvernig lífið var.



Rætt við nemendur í lok fyrstu kennslustundar

- Hvað lærðir þú sem þú vissir ekki áður?
- Veldu efni til að þróa djúpt með teyminu þínu: Landbúnaður, klæðnaður, matur, daglegt líf,...
- Leitaðu að og safnaðu upplýsingum og efni um efnið sem var valið.
- Undirbúið 1 upplýsingaskrá með því sem þið komist að.
- Hvernig virkar samstarfið í þínum hóp?