



# DInSAd



## DIGITAL INKLUDERING FÖR LÅGUTBILDADE VUXNA

Spelinstruktioner

2019-1-IT02-KA204-063317

## Inledning

Spelet syftar till att stärka vuxnas förmåga att effektivt använda digitala verktyg som en förutsättning för att förbättra sina personliga och yrkesmässiga liv, och därmed kraftigt minska den alltmer tydliga digitala klyftan mellan generationer.

Projektets huvudsakliga målgrupp består av lågutbildade vuxna (anställda eller inte).

Spelet kan användas av olika utbildningsleverantörer och andra organisationer som arbetar med vuxna för att på ett gynnsamt sätt utbilda dem inom informations- och kommunikationsteknik (ICT).

Det här spelet är framtaget och utvecklat i samarbete med partners från Italien, Sverige, Grekland och Rumänien, och det är översatt till samtliga partnerspråk.

## Spelets regler

### Spelinstruktioner

Spelet består av 6 fält, och varje fält motsvarar ett nytt studieområde. Varje fält innehåller uppgifter som deltagare måste utföra genom att använda kort.

Alla speldeltagare börjar genom att läsa uppgiften och det första kortet som krävs för att starta spelet.

Deltagarna bildar lag, och varje lag består av 3–4 personer. Spelet grundar sig på följande princip: deltagaren får en uppgift som måste genomföras via konsekvent och logiskt utförande. Alla kort är utlagda separat ett och ett med framsidan neråt för att inte avslöja innehållet. Spelet börjar medsols. Spelets kärna och andemening har sin utgångspunkt i serien av handlingar för att utföra uppgiften. Det första kortet, som kommer att vara försett med kortet med UPPGIFTER, kommer att hjälpa deltagarna att förstå var de ska börja och vilket första steg de måste ta för att slutföra processen med hjälp av en dator. På det första kortets ena sida kommer namnet på fältet att stå, tillsammans med namnet och numret på uppgiften samt ordet ”starta”, vilket kommer hjälpa deltagarna att förstå att spelet startar med det här kortet. På kortets andra sida kommer det att finnas en bild på den första handlingen.



Till exempel: Fält 1: GRUNDLÄGGANDE/FUNDAMENT

Uppgift 1: Sätt på datorn

Starta

Under spelets gång har deltagaren rätt att ta ett kort (öppna det) och se om det stämmer överens med de följande stegen som behöver genomföras för att fortsätta kretsloppet för att kunna slutföra uppgiften. Om en deltagare tar upp ett kort som inte överensstämmer med nästkommande handlingar, lägger han/hon tillbaka det med framsidan neråt och fortsätter att leta bland de utlagda korten efter just det kort som behövs. Efter att deltagaren lägger till det kort som krävs går turen vidare till nästa deltagare.

Korten består av bilder på de handlingar som krävs för att utföra uppgiften konsekvent, och de beskriver också vad som ligger bakom den. Varje kort nedan kommer att visa serien av handlingar.

På varje kort kommer serien endast att upprepas med tillägget av ett nytt element, och det är för bättre inläring. Det sista kortet kommer att bestå av en bild på slutresultatet och en beskrivning, vilket kommer att ge uttryck för slutförandet av uppgiften och tillåtelsen att gå vidare till nästa först efter att deltagaren som har fått uppgiften har utfört den praktiskt. Utbildaren kommer att bistå och leda diskussionen, och även ge ytterligare information och svara på frågor om och när det behövs. Tillsammans med utbildaren kommer deltagarna att försöka genomföra uppgiften praktiskt med hjälp av en dator.

## Spelets fält

Materialet är utformat för en grupp på 3–4 personer och det omfattar ungefär tre månader (13 veckor), med möten en gång i veckan. Varje möte tar 2–3 timmar, beroende på deltagarnas ämnen och behov.

Vissa uppgifter innehåller speciella teckensymboler som hänvisar deltagarna till en uppgift som visar hur de ska utföra den här uppgiften steg-för-steg. Det här är en påminnelse för spelare om de har glömt hur en viss uppgift ska utgöras.

Teckensymbolerna som ska påminna:



- För att repetera hur det här steget ska utföras, återvänd till uppgift nummer 19 och uppgift nummer 25



- För att repetera hur det här steget ska utföras, återvänd till uppgift nummer 57



- För att repetera hur det här steget ska utföras, återvänd till uppgift nummer 72

**Notera:** Det finns flera specifika webbläsare som är baserade på de olika operativsystemen. Till exempel: Google Chrome, Opera, Firefox, WorldWideWeb osv. Därmed kan du välja den mest fördelaktiga webbläsaren för dig för att spela det här spelet.

## Ett exempel på hur spelet går till

På det första spelmötet presenterar utbildaren spelreglerna, målen och de förväntade resultaten för deltagarna. Därefter startar vi spelet. Anta att deltagarna befinner sig på det GRUNDLÄGGANDE steget. Deltagarna kommer att förses med ett uppgiftskort, till exempel att skapa en MAPP, och ett kort som kommer att ha en bild och en beskrivning av det första steget för att hjälpa till att skapa mappen. Deltagarna kommer också att få en kortlek från vilken de kommer att välja ett kort för att fortsätta processen att skapa en mapp. Korten kommer att vara placerade separerade från varandra, ett och ett, med framsidan neråt. Deltagarna kommer

att välja ett kort för att fortsätta processen att skapa en mapp. Om kortet som valdes av deltagaren överensstämmer med de nästkommande handlingarna lägger han/hon det ovanpå föregående kort, men om det inte gör det, lägger han/hon tillbaka det med framsidan neråt. Först när deltagaren har lagt till det önskvärda kortet går turen vidare till nästa. Spelet avslutas när deltagarna ser en bild av slutresultatet och inskriptioner på den sista kartan, vilket tillåter dem att gå vidare till nästa uppgift först efter det praktiska skapandet av mappen.

# PARTNERS



COMUNE DI FORANO  
PROVINCIA DI RIETI



Folkuniversitetet



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

Det här projektet har finansierats med stöd från Europeiska kommissionen. Den här publikationen speglar endast författarnas åsikter, och Kommissionen kan inte hållas ansvarig för något användande som kan göras med informationen som finns däri.