



# **Riktlinjer för utveckling**

**av lek- och lärospel till Kunskapsstjärnan.**

## Innehåll

Inledning .....	3
Tillgänglighet.....	4
Plattform .....	4
Text.....	4
Ljud.....	4
Musik .....	4
Symboler.....	4
Utrustning .....	4
Tidsförlopp.....	5
Webbläsare.....	5
Interaktion.....	5
Spelmoment.....	5
Belöning.....	5
Inre motivation .....	5
Utmaning .....	5
Fantasi och fakta .....	6
Nyhetsvärde.....	6
Målformulering.....	6
Värdegrund .....	7
Demokrati .....	7
Icke våld.....	7
Könsroller.....	7
Religion och politik.....	7

***”Undervisningen genomsyras av ett mångsidigt engagemang för fred på jorden,  
vördnad för allt liv och omsorg och omtanke om vår miljö.”***

(Maria Montessori, Skjöld Wennerström & Bröderman Smeds, 1997)

## Inledning

Barn älskar att lära sig nya spännande saker och de söker hela tiden efter nya utmaningar. De har en otrolig koncentrationsförmåga och uthållighet att repetera övningar när de sysslar med något som intresserar dem.

**Kunskapsstjärnans vill stimulera och stötta barnen i sitt lärande, genom att skapa roliga och pedagogiska spel.**

Denna handledning är utvecklad som stöd till dig, som vill vara med och utveckla spel till Kunskapsstjärnan. Den drar upp riktlinjer för hur spelen skall vara utformade. Detta för att mesta antal barn har möjlighet att använda dem oavsett funktionshinder eller ekonomiska möjligheter.

Handledningen belyser även Kunskapsstjärnans värdegrund, som du som utvecklare måste följa, för att ditt spel skall publiceras på Kunskapsstjärnan.



Detta dokument kommer att uppdateras kontinuerligt. Kontrollera på sidan <http://om.kunskapsstjarnan.se/> om du har den senaste versionen.

## Tillgänglighet

**Kunskapsstjärnan har som mål att vara tillgängligt för alla, oberoende av funktionshinder, ekonomi eller dator prestanda.**

### Plattform

Kunskapsstjärnans original tema har en enkel design med stark kontrast i färgerna utan störande animationer. Besökaren har möjlighet att välja bland olika teman.

Spelen som utvecklas till Kunskapsstjärnan bör i så hög utsträckning som möjligt kunna anpassas med dessa teman.

### Text

För att Kunskapsstjärnan skall vara tillgänglig för alla, krävs det att texten är kort och lättbegriplig. Informationen måste vara konkret och enkel. Det är även av stor vikt att textens färg har stor kontrast mot bakgrunden i spelet. Till exempel ljus text på mörk bakgrund. All skriftlig information i spelen skall vara lagrad som vanlig text även om den finns lagrad i en bildfil. Hjälptexten och instruktionen till spelet skall presenteras i en textfil.

### Ljud

I spelen kan man tydliggöra händelser med ljud, viktigt är att ljuden inte skall vara störande och det skall finnas möjlighet att stänga av ljudet. Ljudet skall stärka det positiva, många gånger sitter elever i klassrum och då de gör ett misstag skall inte elevens kompisar uppmärksammas på detta.

### Musik

Spelupplevelsen kan även förstärkas med bakgrundsmusik, viktigt är även här att musiken inte är störande och den skall gå att stänga av.

### Symboler

Valet av symboler och ikoner på Kunskapsstjärnan skall vara konsekvent. Symbolerna och ikonerna bör om möjligt kompletteras med text och attribut text.

Som startknapp i spelen kan tex använda någon av följande symboler.



På sidan <http://www.kunskapsstjärnan.se/bilder> hittar du alla bilder och symboler som du kan använda.

### Utrustning

Spelen skall i möjligaste mån kunna styras av både mus och tangentbord. Detta för att underlätta och ge möjlighet till så många som möjligt att träna på Kunskapsstjärnan.

## **Tidsförlopp**

I spelen skall tidsförloppen vara inställningsbara. Tidsförloppet kan vara en faktor i att öka och sänka svårighetsgraden på spelet.

Det är väldigt viktigt att det inte finns någon osynlig fördröjning på en funktion. Till exempel när man klickar på en ikon, om det blir en fördröjning skall denna fördröjning visas med hjälp av någon form av illustration.

## **Webbläsare**

Kunskapsstjärnans spel skall fungera i IE Explorer, Firefox, Google Chrome, Netscape och Opera.

## **Interaktion**

**Spelen skall vara stimulerande och intressanta med fokus på lärande.**

## **Spelmoment**

Roger Caillois beskriver i *Man, Play and Games* (Caillois, 1961) fyra element som finns i spel.

- Konkurrens - Agôn
- Slump - Alea
- Simulering - Mimicry
- Extas – Ilinx

Spelen på Kunskapsstjärnan kan utvecklas ur vilket av dessa element som utvecklaren väljer. Viktigt att tänka på är att i agôn skall konkurrensen vara inriktad mot sig själv eller systemet. Spelen skall inte ha ett element som syfte i sig, utan syftet skall alltid ligga på kunskapsinhämtning, träning på en färdighet eller utveckla tänkandet hos spelaren.

## **Belöning**

I Kunskapsstjärnans spel skall belöningen vara direkt kopplat till resultatet. Detta för att fokusera på lärandet och inte på att lyckas i själva spelet.

Kunskapsstjärnans kunskapsspel har inte poäng som belöning utan arbetar med visuella bilder och resultat.

## **Inre motivation**

Spelaren skall av spelet bli motiverat att slutföra det för sin egen skull och inte påtryckningar av yttre element, till exempel Hi-Score listor.

## **Utmaning**

Spelet bör ha en varierande svårighetsgrad så att det tilltalar och kan användas av olika åldersgrupper. Spelet skall vara utformat så att utmaningen inte är för stor i början utan växer under spelets gång.

## Fantasi och fakta

Spelen på Kunskapsstjärnan skall antingen vara faktamässigt korrekta eller ha information som är påhittad. Ett spel med information som inte fakta mässigt är korrekt skall alltid informera spelaren om detta. Spel som bygger på fakta för gärna innehålla information om var faktan kommer ifrån. Spel med syftet att stimulera fantasin eller med fantasi stimulera lärandet skall vara noggrant dokumenterade om vad som är verklighet eller fantasi.

## Nyhetsvärde

För att spelen skall vara intressanta och stimulerande bör de följa samhällets utveckling och barnets vardag. När det sker ett stort arrangemang i samhället bör Kunskapsstjärnan inspireras av detta.

## Målformulering

Eleven bör kunna sätta upp mål med vad han/hon vill lära sig av spelet. Målen bör även kunna kopplas till elevens individuella utvecklingsplan.



# Värdegrund

Spelen på Kunskapsstjärnan får inte sprida värderingar som inte ligger inom dess värdegrund.

## Demokrati

Kunskapsstjärnan skall sträva efter att utveckla spel som stimulerar spelaren att värna om sina demokratiska rättigheter och skyldigheter.

## Icke våld

Kunskapsstjärnan får inte innehålla några former av underhållningsvåld. Kunskapsstjärnan strävar mot att utveckla spel som stärker spelaren att ta avstånd från våld.

## Könsroller

Kunskapsstjärnan strävar efter att utveckla spel som är könsneutrala. Spelen skall inte förmedla någon form av könsdiskriminering.

## Religion och politik

Kunskapsstjärnan är religiöst och politiskt obundet. Inget spel får ta partipolitisk ställning.

