

Frekhaug kommune
v/Øyvind H. Oddekalv
Postboks 79
5906 Frekhaug

Dykkar referanse

Vår referanse
200502726-/KH

Dato
04. mars 2019

Søknad om tilskot til utvikling av nynorsk- og dialektspel i matematikk for mellomtrinnet

Korleis kan eit barn spele dataspel samanhengande i fleire timar, men likevel ha vanskar med å sitje stille i fem minutt på skulebenken? Gjennom eit prosjekt som ligg i skjæringspunktet mellom kultur og utdanning ynskjer Eduplaytion å vidareutvikle det som gjer at born vert oppslukt i dette mediet ved å kombinere leik og spel med læring og utvikling.

Regjeringa mottok nyleg Stoltenbergutvalget sin rapport rundt kjønnsforskjellar og prestasjonar i norsk skule. Her kjem det tydeleg fram at gutar oppnår langt lågare karakterar og fell frå i større grad enn jenter gjer. Nokon enkel løysing på problemet finst det nok ikkje. Vi trur likevel det første steget er å anerkjenne at samfunnet vårt har gjennomgått enorme endringar dei siste tiåra, og at skulen gjerne ikkje har klart å henge så godt med som vi skulle ynskje.

Eduplaytion AS er ei spanande oppstartsbedrift som består av erfarne matematikklærarar, designera og spelutviklara som i dag arbeidar med eit nytt konsept for elevar i 4.–7. klasse – matematikkspilet Numetry. Selskapet sitt hovudkontor er i Naustdal, Sogn og Fjordane, men vi har òg lokaler i eit koseleg kontorfellesskap i Oslo og tilsette stasjonert i Brasil, Chile og USA.

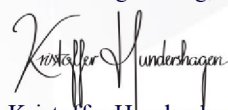
Horizon-rapporten frå 2017 presenterte digitale trendar i den nordiske skulen og fremheva at spel og spelifisering er noko av det som kjem til å prege skulevardagen for elevar i nær framtid. Vår visjon er enkel: å lage eit underholdande og morosamt spel der borna ikkje tenkjer over at dei nødvendigvis lærer. Utfordringa er derimot at dagens born og unge set svært høge krav når det gjeld design og presentasjon enn det vi vaksne gjerne klarar å ta inn over oss. Det betyr at skal vi klare å fange deira merksemd, så lyt vi òg aktivt inkludere dei i utviklinga av spelet. Vi arbeider derfor aktivt med elevar ved fleire skular i Noreg for å skape engasjerande og morosame opplevingar gjennom spel. Matematikkspilet Numetry er først ut, men vår målsetting er å på sikt utgje spel for fleire skulefag.

Vidare ser vi på dette spelet som ein unik sjanse til å vise fram mangfaldet av dialektar i Noreg. Numetry skal gjenspegle den rike språkkulturen i landet vårt og då er vel ingenting meir naturleg å ha det på enn nynorsk. Så langt har vi vore i kontakt med ei rekke kjende norske personar som møter desse kriterier. Fleire har allereie meldt si interesse for å bidra, blant anna YouTube-fenomenet «Kjell Kjellen Bigset» og skodespelar Bjørn Sundquist.

For å gjere det mogleg å lansere Numetry har vi behov for marknadsføring. Dette er imidlertid ein aktivitet vi dessverre ikkje får dekka frå vår hovedsponsor Innovasjon Noreg. I den anledning søker vi herved om eit tilskot på kr 50.000, eller det beløpet kommunen sjølv føler dei kan avsjå. Dette vil gå til å dekke utgiftene med å lansere spelet i din kommune. Ved aksept på vår søknad, vil vi avsjå det dobbelte av evt. støtte, altså inntil kr 100.000, som vil tilfalle born frå din kommune, i form av rabatt på 100 % fram til det samla fordelsbeløpet er brukt.

Vi vonar at Frekhaug kommune vil vere med på å slå eit slag for dialekt-Noreg, og i tillegg gjere det meir morsamt for dagens skuleelevar å lære matematikk. Vedlagt finn de litt meir informasjon om Eduplaytion og Numetry.

Med venleg helsing,



Kristoffer Hundershagen
Gründer og dagleg leiar



MATEMATIKKSPELET

NUMETRY

Spelet går ut på å redde ei gruppe forsvunne astronautar – og samstundes løyse eit mysterium på galaktisk skala. Spelaren reise i romskipet Magellan saman med vener og familie til det fjerne Matema-solsystemet for å leite etter ein ekspedisjon som aldri kom tilbake. Når dei kjem fram, oppdagar dei kvifor. På grunn av eit mystisk energifelt rundt planetane fungerer ikkje nokon av datamaskinane på planetane. Dermed må alle utregningar gjerast på godt, gammaldags vis.

Men redningsmannskapet på Magellan er ikkje aleine! Romvesen frå heile galaksen har funne vegen til Matema og er på jakt etter teknologi etterlat av eit forsvunne folk kalla Zusit med høyt utvikla matematisk kultur. Uheldigvis har dei alle saman overlat all utrekninga sin til avanserte datamaskiner og kunstig intelligens – så ingen av dei klarer å følgje spora etter Zusittene eller løyse gåta deira.

Dermed er menneska dei einaste i solsystemet som kan finne ut kva som har skjedd med Zusittene og teknologien deira – og ikkje minst kva det har å gjere med den forsvunne ekspedisjonen.



Våre samarbeidspartnere:



ALLE HUGSAR MATTETIMANE PÅ SKULEN – PÅ GODT OG VONDT

Pugge gongetabellen, skrive ut alle ledda i løysinga, x-ar, y-ar og krokodillemunner. Hos nokon vekker det her ei livslang interesse for tal og rekning, men for dei fleste skuleborn blir matematikk noko delvis ubegripeleg som fyrst og fremst skal puggast slik at det kan ramsast opp på ei prøve – og deretter leggst til side fram til neste matteprøve.

Det er lett å tru at det ganske enkelt ikkje er morosamt å lære matte. Det er noko som må gjerast, litt som å vaske opp eller gå til tannlegen. Skulebøker prøver gjerne så godt dei kan å presentere matematikk som noko nyttig og viktig, kanskje pakkar dei inn oppgåver i positive assosiasjonar i eit tappert forsøk på å vekke litt leikelyst og læringsglede – men dei færreste hugsar matematikkundervisninga som spesielt kjekk.

Vi meiner det går an å snu dette dilemmaet: Born treng ikkje berre å lære matte, born treng å lære at matte er kjekt! Det høyrer kanskje ikkje spesielt lett ut, men først må ein erkjenne at det at før ting kan bli moro må oppgåvene vere motiverande.

Det er mange måtar å motivere: Undring, overraske, spenning, fellesskap, konkurranse ... Motivasjon vert ofte skapt av eksterne faktorar som dannar konteksten og meininga i ein aktivitet. Det er sjeldan aktivitetar er direkte moro i seg sjølv – fotball er fyrst og fremst morosamt fordi du spelar saman med vennane dine og konkurrerer mot eit anna lag, og ikkje minst fordi tilskodarar liker å sjå på fotball! spelet fotball.

Etterkvart som ein meistrar fotball endrar òg motivasjonsfaktorane seg, og ein blir meir knytt til aktiviteten: Å styre ballen vel, sikte godt, sjå motspelaren sitt neste trekk, berekne bana ... desse faktorane har meir å gjere med sjølve spelet fotball enn dei tidlegare, eksterne motivasjonsfaktorane, som dreiar seg meir om situasjonen rundt spelet fotball. Det er her lidenskapen for fotball oppstår for alvor – når spelet vert eit mål i seg sjølv, og meistringsfølelsen vert ei drivkraft for framleis å halde fram med trening og øving.

NUMETRY VIL LÆRE BORN AT MATTE ER MORO

Vi legg stor vekt på figurar og forteljing slik at spelaren ganske enkelt ikkje treng noko særskilt interesse for matematikk for å ha det moro. Vi vil gjere spelaren nysgjerrig og byggje empati som gjer til at spelaren får lyst til å løyse oppgåver for å hjelpe figurane i spelet og oppdage meir av universet dei lever i.

Numetry oppsluker spelarar som ikkje allereie er interessert i matematikk ved å fortelje ei medrivande historie med djupe, interaktive figurar i hovudrolla. Vi introduserar alle minispel gjennom ein figur som forklarar korleis og kvifor oppgåvene må løysast. Oppgåveløysinga skaper store, synlege forandringar i spelverda – målet er at spelaren ikkje skal tenkje over kva de lærer, berre at dei har de moro.



Svein er tidlegare luftfartsingeniør, testpilot, astronaut og no leiar av ekspedisjonen. Han kjøpte Magellan, ekspedisjonens romskip, med forteneita frå sjølvbiografien sin.



Ein nøye og varsam kjemikar som arbeider ved sin gamle ven Sveins laboratorium. Forsiktig, omtenksam og diplomatisk – i motsetnad til resten av familien hans!



Fysikar, programmerar og gift med Ahmed. Bestemt og dreven, utan særleg mykje tid til å bry seg om kva andre synst. Seier akkurat det ho meiner – og det er som regel kloke ord.

INTERNASJONALT TEAM MED NORSK KJERNE

KRISTOFFER HUNDERSHAGEN **LÆRAR OG SIV.ØK.**

Grunnleggjar og dagleg leiar hjå Eduplaytion har stor interesse for læring og utdanning. Starta læringsnettstaden Skoleflink I 2015, og har fleire års erfaring som lærar.



ALBERTO ALVES **DESIGNER OG ILLUSTRATØR**

Grafisk designer og illustratør hjå Quicktech. Har over ti års erfaring med alt frå merkevareutvikling til emballasjedesign, og no er det lidenskap for spel som står for tur.

GÉRMAN BARROS **UTVIKLINGSLEIAR**

Spelutviklar og Unity-ekspert hjå Eduplaytion og teknisk ansvarleg for Numetry. Bakgrunn som vevutviklar, grafikar og lærar.



MAGNUS BERGLUND **PROSJEKTLIAR**

Daglig leiar hjå Quicktech med ti års erfaring i å levere rimelege tekniske løysingar såvel som oppstartshjelp og kapital til skandinaviske bedrifter

PATRICK HOLLEMAN
SPELDESIGNER

Designar innan spel med åtte års
industrierfaring,
grunnleggjar av The Game Design Forum og
forfattar av seks bøker om speldesign som



LEIF-ANDRÉ TRØHAUGEN
LEKTOR OG FORFATTAR

Pedagogisk og fagleg ansvarleg for innhaldet i spela
til Eduplaytion. Han er særleg oppteken av korleis
både undervising og læring kan nytte godt av
spelbaserte element og design.

MARIO MOURA
ANIMATØR

Har spisskompetanse innan animasjon og
motion design, og med lang fartstid i ulike
produksjonsselskap for fjernsyn og film.

