



Kgs. Enghave Lokaludvalg

## Ansøgningskema 2008

- for puljemidler til aktiviteter og arrangementer

<b>Projekt titel:</b> Kommunespillet
<b>Arrangørs navn:</b> Gorba Games v. Søren Lindgreen
<b>Adresse:</b> Vesterbrogade 24b, 2. Sal 1620 København V
<b>Kontaktperson (navn, adresse, telefonnummer samt e-postadresse):</b> Søren Lindgreen Vesterbrogade 24b, 2. Sal 1620 København V <a href="mailto:soren@forklar.dk">soren@forklar.dk</a> cvr: 28 41 95 62
<b>Ansøgt beløb:</b> 65.000 kr.
<b>Evt. søgt eller bevilget støttebeløb fra anden side:</b> Søgt: 65.000 kr fra hvert af Københavns 12 lokaludvalg Bevillet: 80.000 kr. fra Gentofte kommune



## Kgs. Enghave Lokaludvalg

<b>Egen medfinansiering (evt. i form af frivilligt arbejde):</b> 172.000 kr.
<b>Projektets tidsplan:</b> 1. marts 2009 – 1. Oktober 2009
<b>Sted for projektets gennemførelse:</b> Internettet – hostet på KL's servere

**Ansøgningsskemaet SKAL udfyldes og vedlægges som forside til ansøgningen.**

**Ansøgningen skal vedlægges følgende:**

- et udfyldt ansøgningsskema
- en kortfattet projektbeskrivelse
- et realistisk budget med forventede indtægter og udgifter, herunder evt. medfinansiering
- evt. kopi af ansøgning om støtte fra anden side samt evt. svar

Ansøgningen skal sendes til Lokaludvalgets sekretariat helst pr. e-mail, alternativt pr. brev:

Kgs. Enghave Lokaludvalg  
Wagnersvej 19  
2450 København SV  
E-mail: [kgsenghavelokaludvalg@okf.kk.dk](mailto:kgsenghavelokaludvalg@okf.kk.dk)

Hvis du har brug for yderligere oplysninger er du velkommen til at kontakte Kathrine Collin Hagan på tlf. 26128455 eller e-mail [kgsenghavelokaludvalg@okf.kk.dk](mailto:kgsenghavelokaludvalg@okf.kk.dk)



## Kgs. Enghave Lokaludvalg

*Persondataloven forpligter Københavns Kommune til at oplyse dig om, at Lokaludvalget ved behandlingen af din ansøgning vil behandle personoplysninger om dig helt eller delvist ved hjælp af EDB. Oplysningerne behandles med det formål at træffe afgørelse i anledning af din ansøgning. Hvis du beder om det, har du ret til at få oplyst, hvilke oplysninger Lokaludvalget behandler. Henvendelse herom bedes rettet til Lokaludvalget på ovenstående adresse.*



# KOMMUNESPILLET



Ville du kunne forklare hvad en kommune er?

**Ansøgning om finansiel støtte til udvikling af et interaktivt undervisningsspil om kommunerne**

**Ansøger**

Gorba Games  
cvr.: 28 41 95 62

att. Søren Lindgreen  
Vesterbrogade 24b, 2. sal  
1620 København V  
+45 51 27 97 19  
soren@gorbagames.com  
www.gorbagames.com

**Ansøgte Lokaludvalg**

Østerbro Lokaludvalg  
Amager Vest Lokaludvalg  
Amager Øst Lokaludvalg  
Bispebjerg Lokaludvalg  
Brønshøj-Husum Lokaludvalg  
Christianshavns Lokaludvalg  
Indre By Lokaludvalg  
Kgs. Enghave Lokaludvalg  
Nørrebro Lokaludvalg  
Valby Lokaludvalg  
Vanløse Lokaludvalg  
Vesterbro Lokaludvalg

### Vi vil formidle kommunen på en moderne og engagerende måde

Vi vil lave et computerspil, der lærer elever fra 7. til 10. klasse trin præcis hvad en kommune er: hvordan de har indflydelse, og hvad de skal bruge kommunen til i fremtiden.

Kommunen er det sted vi bor. Det er her vi går i skole, dyrker sport, handler, har vores venner og bliver gamle. Kort sagt: Kommunen er vores hverdag. Men selv om kommunen er borgernes nærmeste politiske instans, er den for mange en diffus, kedelig og utilgængelig størrelse. Det er grundlæggende dårligt for nærdemokratiet.

### Gorba Games står for udviklingen.

Gorba Games er dannet på baggrund af et ønske om at gøre viden om kommunerne mere tilgængelig for børn og unge.

### Derfor ser vi et behov.

Vi ser et behov hos kommunerne for at blive bedre til at fortælle borgerne, at kommunen er andet og mere end sagsbehandling. Og vi ser et behov hos borgere for at få større forståelse for og dermed indflydelse på den urimelige verden de færdes i.

En oplagt mulighed for at engagere de unge er vi et spil.

Det er en ansgning om støtte til udvikling og produktion af en interaktiv webbaseret undervisningsplatform for elever i folkeskolens 7. til 10. klasse trin.

Arbejdstitlen er [Kommunespillet](#).

Vi håber at kunne lave et samarbejde mellem Gentofte Kommune, Lokaluvalgene i København, KL og Gorba Games.

**KL** udtrykker ønske om et sådant spil, men vil ikke kunne enefinansiere det. De har givet tilsagn om bistand til hosting, distribuering og adgang til relevant informationsmateriale.

**Gentofte Kommune** har ligeledes stor interesse i spillet, men vil heller ikke kunne enefinansiere det. De har givet tilsagn om støtte i form af lærefærd til udvikling og betaling af test.

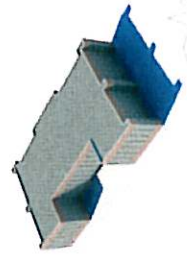
Den resterende betaling vil vi søge i et samarbejde mellem Lokaluvalgene i København. Vi håber på et samarbejde mellem alle lokaluvalgene, for på den måde at minimere udgifterne for de enkelte, men også for at få den styrke, at det er nærdemokratiet i hele København, der kommer til udtryk i spillet.

**Vi anser hvert lokaluvalg om 65.000 kr.**

Vi håber på støtte fra samtlige lokaluvalg. Kommer der tilstrækkelige med støtte-tilkendegivelser, vil vi igangsætte programmeringen.

Det er meningen at spillet skal distribueres til alle landets kommuner. Dette vil KL hjælpe med.

Da spillet er udformet med støtte fra Gentofte og Københavns kommune, vil disse kommuner fungere som cases, og alle skoler i København og Gentofte vil kunne benytte spillet gratis.



*Kommunespillet* handler om livet i en kommune. Både på det politiske niveau efter strukturreformen, men også på dagligdagsniveau.

*Kommunespillet* vigtigste opgave er at give eleverne overblik.

Det gøres ved at startside af spillet er et interaktivt oversigtskort. Herfra vil eleverne kunne se alle de forskellige offentlige instanser.

De vil kunne zoom ind på de enkelte, få information via lyd, tekst og billeder, samt de vil kunne se hvordan instanser indbyrdes hænger sammen.

Der vil blive indbygget fagrelateret opgaver ind i spillet, så eleverne kan lære kommuner bedre at kende, samtidig med at de lærer deres pen-sum. Det vil i udgangspunktet blive fokuseret på fagene samfundsfag, dansk og matematik.

Opgaverne kan spænde over informationssøgning, produktion af indhold i form af tekst, lyd eller video eller løsning af matematiske problemer.

Spillet vil være interaktivt, så eleverne vil kunne udveksle erfaringer med elever fra andre kommuner, eller andre skoler i samme kommune.

**Gennem spillet bliver eleverne klogere på spørgsmål som:**

- Hvordan er forholdet mellem kommune og stat (kommunalt selvstyre)?
- Hvad betyder det, at kommunerne er blevet lagt sammen?
- Hvilke elementer hører ind under kommunens ansvarsområde?
- Hvad består en kommune af udover de politiske institutioner?
- Hvad laver politikerne? Og sagsbehandlernes?
- Hvordan er man som borger selv med til at skabe sin kommune?

**Konkrete leverancer**  
Spillet lanceres 1. oktober 2009 forud for kommunalvalget i november 2009.

Produktionen af *Kommunespillet* vil konkret munde ud i:

- En interaktiv webbaseret undervisningsplatform
- Et undervisningsset med lærervejledning
- En evalueringsrapport udarbejdet af Institut for læring.

Udvikling og produktion af spillet er estimeret til at koste kr. **1.032.000** (se vedlagte budget - bilag 01).

Fremtidig drift og vedligeholdelse vil blive finansieret via en abonnementsordning.

### Fremtidig finansiering

Efter lancering af spillet finansieres vedligeholdelse og videreudvikling gennem en abonnementsordning med kommunerne. Det nuværende skøn hedder at kommunerne betaler et årsabonnement på 20.000 kr. pr. kommune.

### Rettigheder

Alle rettigheder til *Kommunespillet* tilhører Gorba Games.

## Der er behov for Kommunespillet

"Folkeskolen skal forberede eleverne til deltagelse, medansvar, rettigheder og pligter i et samfund med frihed og folkestyre. Skolens virke skal derfor være præget af åndsfrihed, ligeværd og demokrati."

Bekendtgørelse om folkeskolen, jf. lovbekendtgørelse nr. 1195 af 30. november 2006 §1 Stk. 3.

Dansk, matematik og samfundsfag bringes til live i Kommunespillet, når eleverne får mulighed for at opstille hypoteser om kommunens daglige drift og endda teste dem af.

Undervisere har brug for konkrete opgaver, der understøtter dem i at nå gennem pensum.

Kommunespillet imødekommer et konkret behov hos landets undervisere: Spillet er der mange konkrete lettilgængelige opgaver, der lever op til de faglige krav i de enkelte fag, og vi strukturerer det hele i en overordnet spil- struktur, der tilgodeser behovet for mere it i undervisningen.

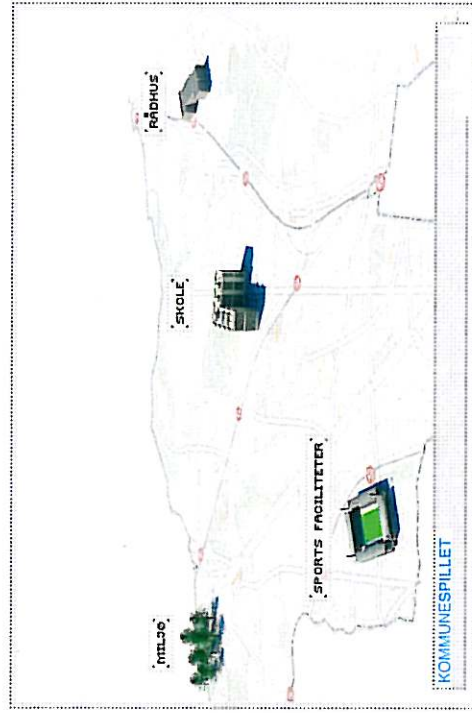
Kommunespillet vil være designet, så det kan fungere som en gennemgående referenceramme i samfundsfag, matematik og dansk i folkeskolens 7. til 10. klassetrin.

Forskning viser, at elevers engagement i computerspil og accept af disses regler giver dem et ideelt rum for at udforske, undersøge, opstille hypoteser og teste dem. Denne form for aktiverende opdagelsesrejse gør eleven til medproducent af viden og skaber dermed bedre forudsætninger for læring.

En ny rapport fra DPU konkluderer, at det faglige potentiale ved brug af it i folkeskolen langt fra er opnået. I rapporten står der bl.a. om brug af spil og narrative fortællinger, at:

"Den komplekse iscenesættelse af elevernes aktiviteter skaber [...] betingelser og rum for, at læreprocessen kan indgå i et konstruktivt og dynamisk samspil med it. Dels arbejder eleverne i en åben, men alligevel fastlagt struktur, hvor de i længere perioder kan arbejde selvstændigt. Dels skabes der rum og tid for lærerne til at overskue forløbene samt vejlede, udfordre og hjælpe eleverne. De komplekse it-didaktiske design giver plads til faglig differentiering, hvorved alle elever, uanset niveau, får mulighed for at deltage aktivt og konstruktivt."

It, faglig læring og pædagogisk videnebærelse 2006-2007" Rapport udgivet af DPU 2008



## Brugerne inddrages fra starten for at sikre et succesfuldt produkt

For at sikre en høj faglig kvalitet og iundering i state of the art forskning har Gorba Games indgået samarbejdsaftaler med henholdsvis KL og Institut for læring (tidl. Learning Lab) Danmarks Pædagogiske Universitet, og gruppe 'superlærere'.

Spillet vil fra første færd blive udviklet i en iterationsproces med målgruppen som testere. Vi planlægger at indgå samarbejde med en række ungdomsklubber og muligvis interesserede skoleklasser fordelt på de fire klassetrin 7. til 10. klasse.

Institut for læring vil bidrage med viden om best practice indenfor læringsspil og it-baserede undervisningsmaterialer med henblik på at sikre at Kommunespillet bygger videre på eksisterende viden og opfylder konkrete behov.

I udviklingsfasen vil de løbende deltage i testarbejdet og som afslutning på projektet vil de udarbejde en evalueringsrapport.

"Forsningsfeltet omkring læringsspil dedikeret til formelle læringssituationer er i vækst og der udvikles også en række produkter. Det er dog en konstant udfordring at skabe sammenhæng imellem den forskningsviden der løbende akkumuleres og igangværende udviklingsprojekter. Kommunespillet er interessant for Institut for Læring fordi det er en mulighed for at deltage i et projekt fra starten og præge det konkrete didaktiske design, og efterfølgende empirisk lagtage det færdige produkt i brug."

Morten Misliefeld, Institut for læring

Der er tegnet kontrakt mellem Institut for læring og Gorba Games.

KL bidrager med ekspertviden på det kommunefaglige område, markedsføring overfor kommunerne - herunder kommunernes folkeskoler og hoster spillet.

"Efter opgave- og strukturreformen er kommunerne blevet større enheder, og kommunernes opgaver er øget i både antal og omfang. Derfor er det afgørende, at elever allerede i folkeskolen får en grundlæggende forståelse af de mange og forskellige opgaver en kommune varetager. Kommunespillet er en god mulighed for at møde elever på en moderne og udfordrende måde, hvor de kan lære ved at lege."

Kalle Kjær-Kristensen, KL

Der er tegnet kontrakt mellem KL og Gorba Games.

## Partnerskabets CV

### Gorba Games

Gorba Games er en nystartet spilvirksomhed, etableret på baggrund af produktionen af *Kommunespillet* og består af de tre partnere Gry Bauer, Bugge Lützhøft og Søren Lindgreen.

Gry Bauer

[gry@gorbagames.com](mailto:gry@gorbagames.com), 27 28 16 06

KaosPilot, bachelor i Litteraturvidenskab og kommende cand.it med specialisering i spil og spiludvikling.

Bugge Lützhøft

[bugge@gorbagames.com](mailto:bugge@gorbagames.com), 27 13 21 27

Art Director, Visuel kommunikator, Spil/konceptudvikler. Se mere på [www.onemillionmonkeys.dk](http://www.onemillionmonkeys.dk)

Søren Lindgreen

[soren@gorbagames.com](mailto:soren@gorbagames.com), 51 27 97 19

Cand.comm. med speciale i formidling af politik. Har udviklet undervisningsspil om politik. Se mere på [www.lindgreen.org](http://www.lindgreen.org)

### Gentofte kommune

Gentofte Kommune har givet tilsagn om at støtte udviklingen økonomisk og fagligt. Gentofte vil betale test samt læringen i udviklingsfasen.

Kontaktperson

Mads-Peter Galtt: [mpg@gentofte.dk](mailto:mpg@gentofte.dk),

39 98 50 21

### Programmering

IT-bureauet Tekstur står for programmering og animation. Tekstur har specialiseret sig i online dynamiske interaktive og webløsninger med specielt fokus på flash, database (formidling) og brugeren eret indhold.

### Animationsvirksomheden Dimension 3 vil levere

3D-animationer.

Kontaktperson hos Dimension 3: Rune Hermannsson, 22 73 00 13

### Juridisk bistand

Logos Law yder juridisk bistand.

Kontakt: Christian Widding

### Revision

Opnås der tilstrækkelig økonomisk støtte til at produktionen af spillet igangsættes vil det statsautoriserede revisionsinterentskab Kærsgaard Laursen stå for revisionen.

Kontakt: Michael Reiersen.

### Institut for læring

Institut for læring - Danmarks Pædagogiske Universitet - vil bidrage med viden om best practice indenfor læringspil og it-baserede undervisningsmaterialer med henblik på at sikre at *Kommunespillet* bygger videre på eksisterende viden og opfylder konkrete behov.

Kontaktpersoner hos Institut for læring

Morten Misfeldt: [MMI@dpu.dk](mailto:MMI@dpu.dk), 22 72 30 94

Assisterende professor ved Institut for læring.

### Ansvarsområder ifm. produktion

Udvikling og produktion af *Kommunespillet* bliver delt op i forskellige ansvarsområder: Viden, spil og IT - hver fase har en af ejerne som ansvarlig. Til de forskellige faser bliver der tilknyttet konsulent og sparringspartnere

Viden

Ansvarlig: Søren Lindgreen

En kortlægning af 'standardkommunen' og konceptualisering af det kommunalfaglige indhold.

Ved kortlægning af standardkommunen bliver de væsentligste af kommunens ansvarsområder fremlagt og videreført i spillet. Denne del af spillet udvikles i samarbejde med KL, der således både står som garant for kvaliteten af kommunaltrelateret indhold samt sikrer fortløbende opdatering af konkret information.

IT

Ansvarlig: Bugge Lützhøft

Når kortlægningen af kommunen ligger klar, skal selve spillet programmeres og animeres.

Spil og læring

Ansvarlig: Gry Bauer

Den konceptualiserede viden om kommunen skal kombineres med de faglige krav der stilles i samfundsfag, dansk og historie i folkeskolens sidste klasser. Denne del sker i samarbejde med en gruppe af referencelærere samt en forsker fra Institut for læring (DPU).

Økonomi

Søren Lindgreen er ansvarlig for koordineringen af budget- og finansieringsstyring.

Det sker i samarbejde med Logos Law og Kærsgaard Laursen



### Udviklingsprocessen

I det følgende vil vi skitsere produktions-processen. Se derudover tidsplanen i bilag 02.

Fase 1. Kortlægning af kommunale instanser og best practise indenfor læringspil  
1. marts 2009 - 1. maj 2009

Skitseudkast til tekst og lyd om kommuner til senere brug i spillet udvikles løbende i denne fase. Detalj-udvikling sker i samarbejde med KL og Institut for læring og den faglige referencegruppe.

Fase 2. Overordnet spilkoncept  
1. april 2009 - 1. maj 2009

Spiludviklerne producerer på baggrund af det indsamlede materiale det overordnede spilkoncept. Denne fase planlægges at være relativt kort tid, da spiludviklingen vil foregå som en iterativ proces og i tæt samarbejde med underviserne. Der udvikles mock-ups og low-end prototypes.

Fase 3. Prototype  
1. april 2009 - 1. juli 2009

På baggrund af det overordnede koncept udvikles prototyper af de enkelte elementer. Disse udvikles primært af spiludviklerne, men udviklingen vil stadig foregå i dialog med både Institut for læring, undervisere og eksperter fra KL. Mock-ups og low-end prototyper testes sideløbende med justeringer og tilpasninger.

Fase 4. Closed Beta  
1. juli 2009 - 1. august 2009

Tekstur producerer en closed beta. Denne testes og udvikles løbende frem mod en open beta version af spillet. Testpersonerne vil primært være skoleelever fra 7. - 9. klassetrin og fagspecifikke undervisere.

Illustration, animation og lyddesign påbegyndes på baggrund af det overordnede spilkoncept.

Fase 5. Open Beta  
1. august 2009 - 1. oktober 2009

Der usability testes og justeres løbende på ny test-gruppe etableret ud fra samme kriterier som den foregående. KL og faglærere godkender den endelige produktion.

Fase 6. Lancering  
1. oktober 2009

Den færdige produktion gøres tilgængelig via KL's hjemmeside. Institut for læring udarbejder evalueringssrapport.



BUDGET	Samlet pris inkl. moms
Konceptudvikling	
Vidensindsamling (information om kommuner)	50.000
Konceptudvikling af fagligt indhold med lærere	40.000
Spiludvikling på baggrund af koncept	80.000
<b>Produktion</b>	
Backend programmering	120.000
Frontend programmering	120.000
Designskabelon	25.000
Animation	85.000
Illustration	50.000
Lyddesign	20.000
Lærervejledning	10.000
<b>Test</b>	
Spiltest (10% af programmeringstiden)	40.000
Usability (10% af programmeringstiden)	40.000
<b>Projektledelse</b>	
Projektledelse (15% af samlet projekttid)	129.000
Møder (5% af samlet projekttid)	43.000
<b>PR</b>	
Marketing (tekstmateriale)	40.000
Administration (postlister mm.)	20.000
<b>Licens</b>	
Flashserver inkl. MS licens, backup og antivirus	30.000
<b>Honorarer</b>	
Juridisk bistand	40.000
Revision	50.000
<b>Subtotal</b>	<b>860.000</b>
<b>Total inkl. projektledelse og møder</b>	<b>1.032.000</b>

FINANSIERING	Samlet pris inkl. moms
<b>Lokaludvalg</b>	
Østerbro Lokaludvalg	65.000
Amager Vest Lokaludvalg	65.000
Amager Øst Lokaludvalg	65.000
Bispebjerg Lokaludvalg	65.000
Brønshøj-Husum Lokaludvalg	65.000
Christianshavns Lokaludvalg	65.000
Indre By Lokaludvalg	65.000
Kgs. Enghave Lokaludvalg	65.000
Nørrebro Lokaludvalg	65.000
Valby Lokaludvalg	65.000
Vanløse Lokaludvalg	65.000
Vesterbro Lokaludvalg	65.000
<b>Lokaludvalg i alt</b>	<b>780.000</b>
<b>Gentofte kommune</b>	
Spiltest og usability	80.000
<b>Gorba Games</b>	
Projektledelse og møder	172.000
<b>Grundfinansiering</b>	<b>1.032.000</b>
<b>Nordic Games</b>	
Udvikelse af spillet, så der kommer flere interaktionsmuligheder	400.000

