



# Ansøgningskema Nørrebro Lokaludvalg

Ansøgningskemaet udfyldes og indsendes med e-mail eller brev til:

Nørrebro Lokaludvalg  
Att: Louise Zachariassen  
Støberiet, Blågårds Plads 3, 3 sal.  
2200 København N  
[noerrebrolokaludvalg@okf.kk.dk](mailto:noerrebrolokaludvalg@okf.kk.dk)

Har du spørgsmål til udfyldelse af ansøgningskemaet eller til Lokaludvalgets puljer, kan du kontakte puljemedarbejder Louise Zachariassen på e-mail: [lz@okf.kk.dk](mailto:lz@okf.kk.dk) eller Tlf.: 26 77 05 82

**Der skal desuden vedlægges:**

- Et realistisk budget med forventede indtægter og udgifter, herunder evt. medfinansiering
- En kopi af ansøgning om støtte fra anden side, samt evt. svar

|  |
|--|
| <b>Hvilken pulje søger du?</b><br><b>Børn &amp; Unge</b> <input checked="" type="checkbox"/> <b>Byrum &amp; Trafik</b> <input type="checkbox"/> <b>Byens Liv</b> <input type="checkbox"/>                        |
| <b>Projektets titel:</b><br>Kommunespillet   |
| <b>Arrangørs navn:</b><br>Gorba Games<br>v. Søren Lindgreen  |
| <b>Arrangørs adresse:</b><br>Vesterbrogade 24b, 2. Sal<br>1620 København V   |
| <b>Kontaktperson (Navn, adresse og telefonnummer, e-mail):</b><br>Søren Lindgreen<br>Vesterbrogade 24b, 2. Sal<br>1620 København V<br><a href="mailto:soren@forklar.dk">soren@forklar.dk</a><br>cvr: 28 41 95 62 |
| <b>Kortfattet aktivitets-/projektbeskrivelse (evt. vedlægges):</b>   |



## Ansøgningskema Nørrebro Lokaludvalg

Projektet er et internetbaseret undervisningsspil om kommuner. Det er målrettet børn i alderen 12-14 og skal give dem indblik i hvad en kommune er, samt mulighed for at prøve det af selv. Spillet bliver designet således, at det vil kunne bruges direkte i undervisningen – dvs. at eleverne lærer deres kommune at kende samtidig med at de løser opgaver inden for dansk, matematik og samfundsfag.

Spillet er interaktivt så eleverne vil kunne dele erfaringer med elever fra andre skoler enten i deres egen kommune eller i andre kommuner.

Københavns og Gentofte kommune vil være case-byerne i spillet

**Ansøgt beløb:**  
65.000 kr.

**Evt. ansøgt eller bevilget støttebeløb fra anden side:**

Søgt: 65.000 kr fra hvert af Københavns 12 lokaludvalg  
Bevillet: 80.000 kr. fra Gentofte kommune

**Evt. egen medfinansiering og/eller frivilligt arbejde:**

172.000 kr.

**Tid og sted for aktivitetens/projektets gennemførelse:**

Internettet – hostet på KL's servere

**Målgruppe:**

Børn i alderen 12-14 år

**Formål:**

Skabe øget forståelse om hvad en kommune er

**Er aktiviteten/projektet primært: (sæt kryds)**

Netværksdannende

Dialogskabende

Bydelsrettet

**Hvordan er aktiviteten/projektet netværksdannende/dialogskabende/bydelsrettet?**



## Ansøgningskema Nørrebro Lokaludvalg

Spillet er bygget op omkring en række opgaver, der skal få eleverne til at forstå kommunerne bedre, samt lade dem diskutere deres egen rolle i kommunen

### Tidsplan:

**1. marts 2009 – 1. Oktober 2009**

### Handleplan for hvordan aktiviteten/projektet gennemføres:

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

Skitseudkast til tekst og lyd om kommuner til senere brug i spillet udvikles løbende i denne fase. Detailudvikling 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 vare 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



## Ansøgningskema Nørrebro Lokaludvalg

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 evalueringrapport.

### Aktiviteter:

Opgaveløsning inden for fagene dansk, matematik og samfundsfag i folkeskolens sidste klasser

### Forventede resultater:

**Plan for formidling og offentliggørelse af aktivitets/projektets erfaringer og resultater:**  
Via KL vil landets folkeskoler få kendskab til spillet.

Efterfølgende vil der blive udarbejdet en forskningsrapport om projektet hvor erfaringer og resultater bliver analyseret. Forskere fra Danmarks Pædagogiske Universitet vil forestå dette arbejde.

### Samarbejdspartnere:

KL  
Gentofte Kommune  
Institut for Læring (DPU)

### Sæt X, hvis uddybende aktivitets-/projektbeskrivelse vedlægges:

X

*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.*