

JEG ER ARKÆOLOG

- fra bar mark til museumsmontre-



JEG ER ARKÆOLOG

er et computerbaseret læringspil om arkæologi og naturvidenskab.

I spillet kan man spille seks forskellige baner. Alle baner er baseret på virkelige arkæologiske udgravninger. Spilleren skal som arkæologen i den virkelige verden, styre budgetter og foretage valg, der får indflydelse på det færdige resultat. Undervejs kan spilleren hente informationer og nyttige oplysninger om arkæolog samt arkæologiske og naturvidenskabelige metoder i form af korte film og tekst/billedopslag.

Spillet er udviklet i perioden januar 2011 - oktober 2013 af Ann Bodilsen; Holstebro Museum og Merete Essenbæk; Museum Sønderjylland - Arkæologi Haderslev i samarbejde med spilfirmaet Picaro og en lang række samarbejdspartnere indenfor arkæologien og de naturvidenskabelige fag.

Økonomi: Projektets budget var på 1,74 millioner kr., hvoraf de 1,34 millioner kr. blev finansieret af Kulturstyrelsens formidlingspulje 1, Bikubenfonden, Region Syddanmarks formidlingspulje og Max og Jensine Schaumanns Fond.

Download: Fra App Store "JEG ER ARKÆOLOG" til iPad. Fra www.museum-sonderjylland.dk og www.holstebro-museum.dk til alm. pc.

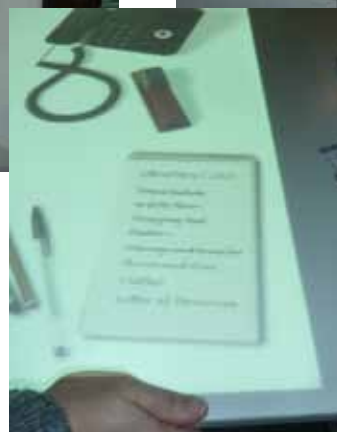
Mere om indhold og formål: www.museum-sonderjylland.dk og www.holstebro-museum.dk

INSPIRATION

- en studietur til Londons museer bl.a. "Darwin Centre" på "Natural History Museum London" og "Science Museum London".



Besøg på Science Museum London i januar 2011 med eksempler fra museets spil om vandressourcer og C14-metoden.



Dawin Centerets formidling af naturvidenskab i "Co-coon" var en inspirationskilde til, hvordan man kunne formidle naturvidenskab og gøre den spilbar. Her oplevede vi flere af centrets interaktive spil, bl.a. et, hvor man deltager i en natuvidenskabelig ekspedition og et hvori man kunne bestemmer insekter.

SPILLET

- sceenshots fra starten, hvor man vælger udgravning og til afslutningen af spillet, hvor man "får" en rekonstruktion af sit fund.



1. På "kontoret" vælger man sin udgravning på touch-skrivebordet. Her er også en opslagstavle med artikler og noter fra udgravningerne. Tavlen skifter indhold med jævne mellemrum. På reolerne finder man "opslagsværker" og film med naturvidenskabelige og arkæologiske metoder.



2. Velkommen i felten - en udgravning kan begynde!
På skærmen kan man hele tiden finde information til spilmetode, redskaber samt tekst og film om arkæologiske metoder.



3. Bar mark! Mørke pletter giver et hint om, hvor man skal grave med et af de fire redskaber, som vises i bunden af skærmen.



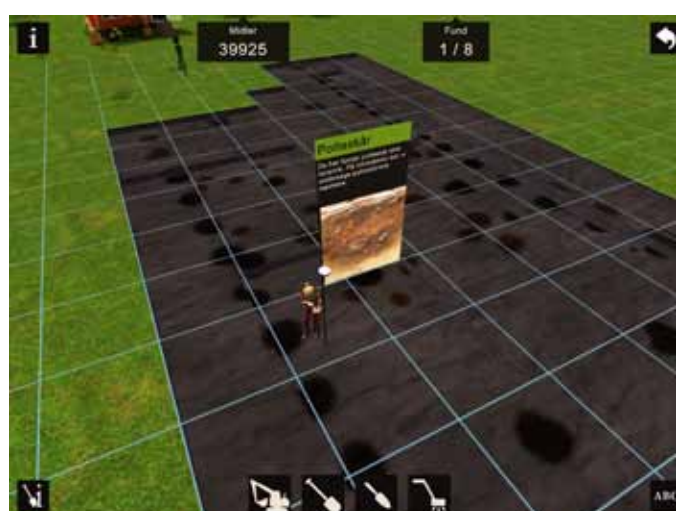
4. Udgravningen er i gang. Gravemaskinen graver det første lag af. Øverst på skærmen ses budgettet, der tæller ned i takt med, at man fjerner jord.



5. En genstand er lokaliseret ved gult informationskilt. Skift til mindre redskab! I baggrunden er et udgravningsfelt klar til at blive gravet.



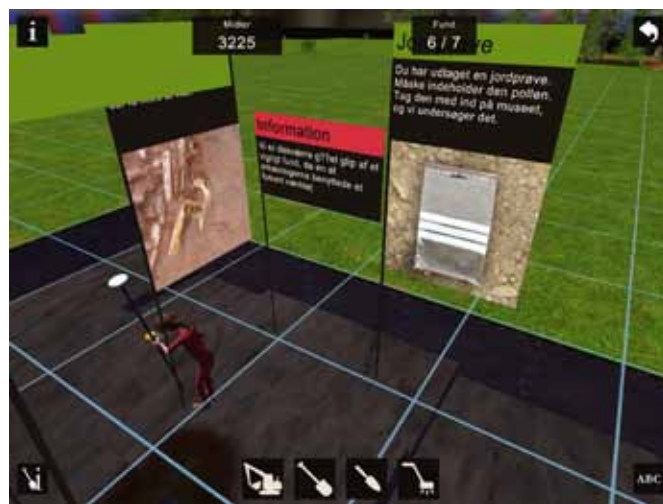
6. Hele feltet med stolpehuller er fritlagt. Et fund er fundet - ved det grønne skilt - et andet er registreret.



7. Et fund måles ind med gps.



8. Fuld gang i feltet. Der kan arbejde 12 personer + gravemaskine på feltet på én gang!



9. Man kan også ødelægge sine fund ved at bruge et forkert redskab. Øverst på skærmen ses hvor mange fund ud af mulige, der er fundet.



10. Udgravningen er slut, og nu skal det fundne analyseres i laboratoriet.



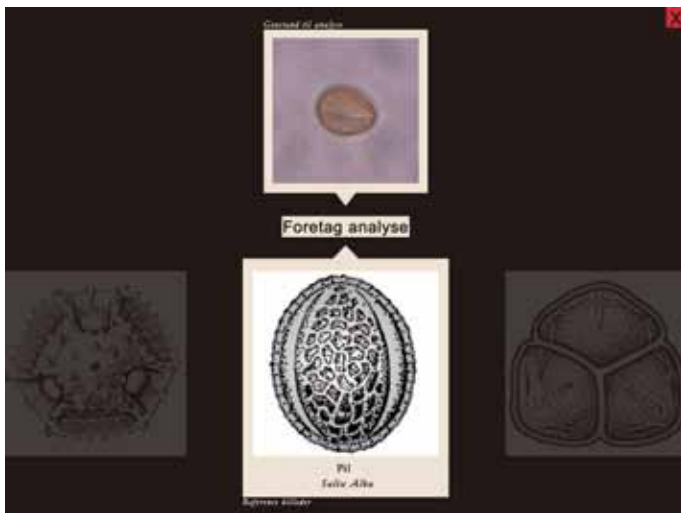
11. I laboratoriet fortager man sine analyser: typologi-analyse af forskellige fund, C14-analyse, dendrokronologi og pollenanalyse. Der kan laves op til fire analyser.



12. Vil man vide mere om naturvidenskab, kan man i kontorets reol finde film og tekster om de naturvidenskabelige discipliner, som arkæologien benytter sig af.



13. Pollenanalyse. En kort tekst fortæller, hvad man skal gøre. Alle analyserne er udformet som små minispil.



14. Pollenanalyse: Man kan scrolle mellem en lang række tegninger af pollen. Man skal nu forsøge at finde den rigtige!



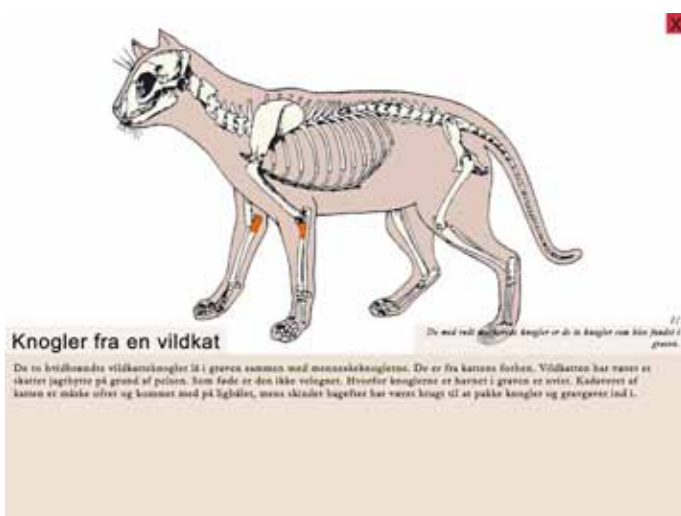
15. Det er muligt at fejle op til to gange!



16. Når alle analyser er foretaget, belønnes man med en rekonstruktion af det, man har fundet. Her er det et bronzealderhus.



17. ...og her er det ligbrændingen, som den kunne have set ud forud for brandgraven fra jægerstenalderen. De små "i'er" er information om fundene.



18. Informationen bag et af "i'erne". Til hvert fund er der 3-4 billeder tilknyttet.



19. Information til rekonstruktionen. En kort generel tekst om hvad man fandt, og hvor det nu kan ses.

LANCERING

-op til efterårsferien 2013 blev Appen JEG ER ARKÆOLOG frigivet sammen med åbningen af udstillingen "Jeg er arkæolog" på Holstebro Museum. På Arkæologi Haderslev kunne man hele ferien lege arkæolog. Begge museer viste fund og dokumenter fra udgravningerne i spillet.



Spillet bliver flittigt brugt af alle aldersgrupper. Spillet er tilgængeligt på ti iPads, som hvert museum har lagt frem til sine brugere.



På Holstebro Museum blev spillet præsenteret den 4. oktober 2013 i forbindelse med åbningen af museets udstilling "Jeg er arkæolog". Åbningstalen blev bl.a. holdt af folketingsmedlem Mogens Jensen. På begge museer kunne man se og opleve spillets indhold i virkeligheden, bl.a. kunne man gå ind i en arkæologisk skurvogn, prøve at opmåle stolpehuller samt se genstande og dokumenter fra de udgravninger, som der findes i spillet.



Holstebro Museums udstilling "Jeg er arkæolog" kan ses frem til 21. april 2014.



På Arkæologi Haderslev kunne man i efterårsferien 2013 grave genstande frem af jorden og finde flere oplysninger om dem i "laboratoriet". Begge museer havde naturvidenskaben "live" dvs. besøg af bl.a. zoologen, antropologen og konservatoren.

- •
- Alle billeder kan rekvireres •
- i brugbar opløsning ved at •
- henvende sig til Merete Essenbæk, •
- mees@museum-sonderjylland.dk •
- •