



Nu finns äntligen hela Sveriges kulturarv i din hand!

Sverige har ett rikt kulturarv av miljöer, föremål och kulturhistoriska platser, från Jokkmokks fjällträdgård till Sofiero Slott utanför Helsingborg. Det handlar om över 50 platser som på ett eller annat sätt berättar vår historia.

KulTur är en gratisapp som är framtagen i samarbete med mellanstadieelever och deras lärare. Den är utvecklad för att fungera som ett hjälpmedel i historiaundervisningen på mellanstadiet. Bakom appen står Sveriges Kulturarv, som är en medlemsförening för museer, slott och andra besöksmål.

Det unika med appen är det visuellt intressanta filmmaterial som presenteras till eleverna på ett kort och koncist sätt. Lägg därtill roliga quizfrågor, bildmaterial i mängder och kuriös kunskap så förstår du ungefär vad vi vill åstadkomma.

Nu ska vi förklara hur den fungerar.



psssst...
**Missa inte vår tävling som ger
din klass chansen att tävla om en
klassutflykt, samtidigt som de
spelar appen.**

Tävlingen pågår t.o.m. 31 mars 2016





Appen som gör historielektionen till en resa i tiden

KulTur är ett lustfyllt hjälpmedel i undervisningen. Det handlar om att skapa en berättelse kring vårt kulturarv, och samtidigt utmana eleverna till att tänka själva, och vara nyfikna.

Hur man som lärare väljer att använda appen kan vara väldigt individuellt, men vi har några tips på hur du kan göra det:

Gruppindelade övningar

Övning 1:

Dela upp klassen i grupper, projicera quizet via din läsplatta till en projektor eller smart-board. Inled med att välja en plats, gemensamt eller förvalt. Visa filmen från platsen och starta sedan quizet. Låt eleverna gissa på respektive fråga, muntligt eller skriftligt. För statistik på tavlan. Oavsett vem som vinner så har hela klassen fått ta del av filmmaterialet och kunskapen. Ett quiz beräknas ta ungefär fem minuter.

Tips!

För att jaga efter de rätta svaren till bildgåtorna i vår tävling är övning 2 att föredra, men det är svårare att följa upp vad eleverna kan ha lärt sig och vad de kan ta med sig.

Övning 2:

Dela upp klassen i grupper och dela ut en läsplatta till respektive grupp. Varje grupp spelar var för sig och redovisar resultatet till läraren. Eleverna kan antingen spela samma quiz i grupperna, eller dela upp de olika quizen på olika grupper.

Helklass

Inför:

Gå igenom några platser som fångar din nyfikenhet. Olika platser representerar olika epoker. Många slott har en historia som sträcker sig till medeltiden, läns museerna presenterar tusenåriga historier, vikinga-museer och forntidsbyar likaså. På varje plats finns en Info-knapp, där du kan läsa mer.

På lektionen:

Visa platserna och de tillhörande filmerna för eleverna. Genomför sedan quizet i helklass. Quizfrågorna breddar informationen i filmsnutten.

Individuellt

Appen lämpar sig självfallet för att spelas individuellt. Ett bra komplement att erbjuda elever som hunnit färdigt uppgifterna, eller som inte lyckas finna arbetsro. Quizupplägget gör den interaktiv, oavsett om du spelar i grupp eller på egen hand.



Så fungerar KulTur

Först av allt laddar du hem appen i Appstore (om du har en iPhone eller iPad) eller i Google Play (om du har en annan smartphone eller läsplatta). Den är gratis. Fixat? Då sätter vi igång på riktigt.

1

Öppna appen. Det första som möter dig när du öppnar KulTur är ett val mellan att gå direkt in till spelet eller att först läsa om hur det fungerar.

2

Om du går direkt till spelet får du upp en karta där du kan se vilka platser som finns att välja på. Koordinater är utsatta på samtliga besöksmål.

3

För att välja en plats kan du gå via listan eller kartan.

4

När du valt en plats möts du av en 1-minutsfilm med ljud. Filmen ger ledtrådar till quizen.

5

Efter filmen hamnar du på besöksmålets egna sida. Här du kan se om filmen igen, spela quizfrågorna, få mer information om platsen eller se vilka poäng som du har samlat ihop.

6

För att spela quizet trycker du på knappen Quiz.

7

Inne i quizet möts du av en bricka med nio olika bilder. I varje bild döljer sig en fråga. Tryck på bilden så kommer frågan upp. Svarar du fel får du hjälp från kommentaren under bilden.

8

När du har klarat av alla nio frågor avtäcks bakgrundsbilden. Här kommer det nu upp en sista finalfråga, bildgåtan.

9

Bildgåtan går ut på att sortera bokstäverna rätt, så de bildar ett ord.

10

Klart! Nu kan du välja en ny plats.



Vinn en
klassutflykt till
ett värde av **5000 kr**

Tävla och vinn en klassutflykt!

Samtidigt som din klass lär sig massor genom att djupdyka i historien och spela Sveriges klurigaste quiz-app och kan de vara med och tävla om en klassutflykt till ett värde av 5000 kronor. Ladda genast ner appen KulTur och sätt igång.

Så här tävlar ni:

Quiza er igenom platserna i appen så kommer ni att hitta orden vi söker till bilderna i det bifogade tävlingsformuläret.

Hur då? Jo, gå in på en plats, svara rätt på alla quizfrågor och lös den sista bildgåtan – då får ni fram ordet vi söker. Skriv sedan in ordet, det rätta svaret alltså, under den likadana bilden här i tävlingsformuläret.

När ni har hittat alla ord skriver ni en motivering, och skickar in ert bidrag antingen digitalt till

kultur@svensktkulturarv.se

eller via post till

KulTur Quiz
c/o Prat PR
Tulegatan 11
113 53 Stockholm

Vinnaren i tävlingen kommer att meddelas senast den 15 april 2016.

Om appen:

Spelappn KulTur innehåller guldgruv ur det svenska kulturarvet. Allt som allt kan du besöka mer än 50 olika platser och här möter du några av landets mest välkända museer, historiska platser och kulturarv. Bakom appen står Sveriges Kulturarv, som är en medlemsförening för museer, slott och andra besöksmål.



Tävlingen pågår t.o.m. 31 mars 2016.