# Brukerveiledning for Rettil



# Innhold

- s. 3 Læringsverktøy om barns rettigheter
- s. 4 Læringsverktøy på barns premisser
- s. 5 Krav til nettleser
- s. 6 Krav til nettleser
- s. 7 Fullskjermsvisning
- s. 8 Start Rettil
- s. 9 Velg situasjon
- s. 10 Kort om situasjoner
- s. 11 Velg karakter
- s. 12 Spill av karaktertråd
- s. 13 Navigasjon med piltastene
- s. 14 Snakkebobler
- s. 15 Tankebobler
- s. 16 Oppgave 1
- s. 17 Oppgave 2 og 3
- s. 18 En liten del av helheten

#### Læringsverktøy om barns rettigheter

**Rettil** er laget for å gjøre barn mer bevisst på rettighetene sine og når disse brytes. I **Rettil** følger vi ulike personer gjennom situasjoner i hverdagen og ser hvordan de opplever den samme hendelsen på forskjellige måter.

**Rettil** foregår i en liten norsk by, der flere av personene er elever i syvende klasse. Både på og utenfor skolen oppstår det tilsynelatende små konflikter som likevel kan bryte med artikler i barnekonvensjonen. I **Rettil** er det ingen fasitsvar, man må selv finne ut hva som er rett eller galt.



#### Læringsverktøy på barns premisser

**Rettil** henter inspirasjon og funksjonalitet fra dataspill, hvor man velger en person (karakter) og følger («spiller») denne gjennom et kort hendelsesforløp (situasjon). Underveis blir vi kjent med personens liv og tanker, og får innsikt i bakgrunnen for vedkommendes tanker, ord og handlinger.

Tanken bak er å få brukerne av **Rettil** til å identifisere seg med personen de følger, og slik skape motivasjon til å sette seg inn i hva personen konkret opplever. I neste ledd vil dette være med på å skape en dypere forståelse for hva barns rettigheter faktisk er, siden man i **Rettil** ikke bare leser om rettighetene, men blir involvert i en realistisk situasjon som omhandler dem.

> Det du hører glemmer du. Det du ser husker du. Det du gjør forstår du. – Konfucius

#### Krav til nettleser

For at **Rettil** skal fungere, må du ha en oppdatert utgave av én av disse nettleserne: <u>Chrome, Firefox, Safari, Internet Explorer 11, Edge</u>

Hvis noe ikke fungerer som beskrevet i denne veiledningen, bør du laste inn nettsiden på nytt og prøve igjen. Hjelper ikke dette selv etter gjentatte forsøk, må du ta kontakt med Unicef.

Hvis du bruker Safari må du aktivere auto-avspilling for at Rettil skal fungere skikkelig.

Du finner det under "Safari > Preferences > Websites > Auto-Play". Sett innstillingene til 'Allow All Auto-Play' for nettsiden du er på. Du må først åpne nettsiden i en fane for at den skal vises i listen.



#### Krav til nettleser

Hvis du bruker Safari må du aktivere auto-avspilling for at Rettil skal fungere skikkelig.

Du finner innstillingen under "Safari > Preferences > Websites > Auto-Play".

Sett innstillingene til 'Allow All Auto-Play' for nettsiden du er på. Du må først åpne nettsiden i en fane for at den skal vises i listen.



# Fullskjermsvisning

**Rettil** ligger i et ganske lite vindu på nettsiden. Vi anbefaler fullskjermsvisning: Klikk på knappen nederst i vinduet, slik at det fyller hele skjermen.



# Start Rettil

Slik ser skjermen ut i fullskjermsvisning. Her er to valg; «Start spillet» og «Om Rettil». Sistnevnte er skrevet spesielt for målgruppen på 10–12 år. Det er ikke nødvendig å lese dette før man starter.



# Velg situasjon

Du kan nå velge situasjon. Situasjon betyr her en kort historie der en konflikt står i sentrum. Den kan ses fra ulike personers ståsted. Hver situasjon har bilde og knapp med tittel som gir et hint om hva den handler om.



## Kort om situasjoner

Her får du en kort introduksjon til situasjonen og de mest sentrale personene vi møter. Du kan enten gå videre eller gå tilbake til situasjonsoversikten og velge situasjon på nytt.



# Velg karakter

Hver situasjon består av det vi kaller karaktertråder. Dette er en karakters opplevelse av det som skjer i situasjonen. Hver karaktertråd er unik, men kretser rundt den samme konflikten. Alle karaktertrådene er like viktige. Sammen skaper de et utfyllende bilde av hva som har skjedd, og hvorfor.



# Spill av karaktertråd

Straks en karaktertråd starter, dukker det opp en ny knapp i menyen. Totalt 4 knapper.



#### 1. 2. 3.

- Pause/Play. Klikk for å stoppe avspilling, klikk igjen for å fortsette. Klikker du midt i en replikk, vil replikken spilles ferdig først.
- 2. Forminsk/Forstørr vindu.
- 3. Tilbake. Klikk for å gå tilbake til forrige bilde. Du kan klikke deg hele veien tilbake til valg av karakter.
- Den fjerde knappen er lik nr
  men speilvendt, og tar deg fremover i spillet.

# Navigasjon med piltastene

Du kan også navigere fra slide til slide med piltastene på et tastatur. Pil bakover tar deg ett steg tilbake. Pil fremover tar deg ett steg frem. Hvis du merker at lyden fremdeles spilles av etter at du har navigert til neste slide så er dette fordi hvert lydklipp må spilles av før det neste kan spille.



# Snakkebobler

I **Rettil** møter vi flere andre personer i tillegg til karakteren vi har valgt. Alle replikkene deres vises som snakkebobler. Én boble vises om gangen, synkronisert mot et lydspor med stemmene til de ulike personene.



Snakkebobler har avrundet kontur. De kommer i ulike formater, tilpasset både tekstmengde og illustrasjon i bakgrunnen.

# Tankebobler

I tillegg til snakkeboblene er det tankebobler med den valgte karakterens tanker. Én boble vises om gangen, synkronisert mot et lydspor. Tankeboblene er sentrale for å forstå karakterens valg av ord og handlinger.



# Oppgave 1

Etter at karaktertråden er ferdigspilt, kommer man til den første av tre oppgaver. I oppgave 1 vises opp til seks ulike rettighetskort, der man må vurdere hvilke som er viktige for situasjonen man nettopp så. Det er ikke de samme rettighetskortene som brukes i alle situasjoner.



Klikk på kortet for forstørret visning, slik at du kan lese hele artikkelen. Klikk igjen for å forminske.

> Artikler med lang ingress har en scrollbar på høyre side, slik at du kan scrolle ned for å lese hele ingressen.

Klikk her for å gå videre til oppgave 2 og 3.

# Oppgave 2 og 3

Oppgave 2 er en naturlig fortsettelse av oppgave 1. Den er lik i alle karaktertråder. Oppgave 3 gir også rom for egne meninger. Den tar navn etter karakteren man har valgt.



# En liten del av helheten

Nå har du sannsynligvis vært gjennom en av karaktertrådene i en situasjon. Alle karaktertrådene er like viktige, og sammen gir de et godt bilde av konflikten. Men ikke nødvendigvis en fasit.

