

# ReGAMECUP'18

Klassekonkurrence i computerspil, der forbinder rigtig videnskabelig forskning med kernepensum

Forestil dig en fremtid hvor nye opdagelser ikke kun kommer fra forskningscentre, virksomheder og universiteter, men også fra computerspil! I uge 49 danner ScienceAtHome rammerne for en helt ny national konkurrence for klasser i gymnasiet og grundskolens udskoling. Klassens elever udfordres i gennem spil i fire læringsstier: fysik, samfundsfag, psykologi



## Derfor skal din klasse tilmeldes

- Det er gratis og på bare én time får eleverne et fagligt udbytte fra hver læringssti
- De fire læringsstier dækker kernepensum, som er nemme at integrere i undervisningen
- Konkurrencen bruger motivationsbaseret undervisning og er baseret på læringskonceptet ReGAME
- Eleverne bidrager til forskning ved at samle data og løse konkrete forskningsrelaterede problemer
- Muligheden for at vinde 10.000 kr til klassekassen.

**Tilmelding sker på [regamecup.org](http://regamecup.org) og er helt gratis for skoler og gymnasier**

# Kernestof dækket i ReGAMECUP'18

## FYSIK

Energibevarelse, herunder energiomsætning, systemer, potentiel og kinetisk energi  
Atomets opbygning, herunder det elektromagnetiske spektrum, emission og absorption  
Partikel-bølge dualiteten  
Tryk, herunder den ideelle gaslov, Bernoulli lov  
Kræfter, herunder opdrift og luftmodstand

## SAMFUNDSFAG

Eksperimentet som metode og et "kig ind i maskinrummet" hos en forskergruppe  
Spilteori og klimaforhandlinger, herunder fangernes dilemma  
De økonomiske modellers udfordringer ved antagelsen om Homo Economicus, som løses af området adfærdsøkonomi  
Ulighedsdefinitioner  
Ulighedsmål som GINI-koefficienten  
Fattigdomsmål

## PSYKOLOGI

Kognitiv psykologi  
Opmærksomhed, perception og hukommelse  
Overvejelser om de klassiske psykologitest overfor spil  
Metodiske fordele og ulemper

## MATEMATIK

Hvad er et datasæt og hvordan behandles det  
Statistik, herunder sammenhæng og årsagssammenhæng  
Middelværdi, spredning og varians  
Fortolkning og beregning af  $r^2$ -værdien

**For mere information og tilmelding [regamecup.org](http://regamecup.org)**

**Deltagelse er helt gratis for skoler og gymnasier.**

På hjemmesiden kan du også finde lektionsplaner, informationsvideoer, spillene mm.

Book før det er for sent et besøg fra en forsker eller kickstarte konkurrencen for hele skolen i uge 49 med et besøg fra Jacob Sherson, leder af ScienceAtHome.

Spørgsmål og kontakt vedr. ReGAMECUP'18 kan stilles til:

[regamecup@scienceathome.org](mailto:regamecup@scienceathome.org)

