

# «Gone Home» - En oppvekstnovelle i USA på 90-tallet



Undervisningsforslaget tar utgangspunkt i et opplegg laget av Aleksander Husøy på [www.iktpraksis.no](http://www.iktpraksis.no)

7. juni 1995 kl. 01:15. Du kommer hjem etter et år i utlandet. Du forventer at familien møter deg, men huset er tomt. Det noe som ikke stemmer. Hvor er alle sammen? Og hva har skjedd? Selv om alle elevene spiller samme spill vil de sitte igjen med minst to helt forskjellige konklusjoner på spillnovellen. «Gone Home» er et ypperlig utgangspunkt for samtaler om familie, vennskap og det å bli voksen, og det å analysere en tekst.

## Om spillet

I «Gone Home», spiller du rollen som en 19 år gammel jente som nettopp har returnert sitt barndomshjem etter et år i utlandet. Hun hadde forventet å bli møtt av sine foreldre og søster, men huset står tomt. Din oppgave er å finne ut av hva som har skjedd med familien din, og samtidig nøste opp i gamle familiehemmeligheter. Mer skal ikke avsløres her, fordi det er viktig at du også får oppleve den oppdagelsen elevene også skal gjennom.

Spillet i praksis en spillnovelle og det er ikke så mye mer du kan gjøre enn å gå rundt i huset og observere mest mulig - og å finne nøkler her og der for å låse opp andre deler av huset. Utfallet av spillet avhenger av hva du *har fått med deg*, så det skjer bare inne i hodet ditt og ikke i selve spillet. «Gone Home» er en genialt utformet spillnovelle!

Tematikken i spillet passer best for ungdom og oppgaver, og det er på engelsk uten norsk teksting. Det passer derfor best fra 9. trinn og oppgaver.

# Undervisningsmål

I utgangspunktet er det naturlig å bruke «Gone Home» i engelsk knyttet til ulike kompetansemål under kjerneelementet «Møte med engelskspråklige tekster». Det er også mulig å bruke spillet norsk under de samme målene knyttet til kjerneelementet «Tekst i kontekst». Tematikken i fortellingen kan enkelt trekkes inn i KRLE under kjerneelementet «Kunne ta andres perspektiv» og det tverrfaglige temaet «Folkehelse og livsmestring».

## Slik kan du gjøre det

Det er enkelt å bruke spillet på samme måte som du ville brukt en novelle i norsk eller engelsk. Det er alltid mulig å spille «Gone Home» som helklassespilling, men så mye av opplevelsen av fortellingen avhengiger av en mer personlig opplevelse av spillet så det er best om elevene kan spille det i grupper på 2 eller 3 elever. Gruppene gjennomfører sammen ulike oppgaver og diskusjoner om historien, karakterene, setting og stemning. Når elevene har kommet gjennom spillet kan de skrive anledelser og presentere analyser av ulike sider av spillet eller fortellingen.

Dette undervisningsforslaget kan være omfattende om du bruker alt som er her. Det er ikke nødvendig å gjøre alt for at spillet skal være verdifullt å bruke i undervisningen. Du kan fint begrense det til de ulike oppgavearkene som er lagt ved. Plukk, miks og gjør om på aktiviteter etter egne behov og ønsker.

### Første undervisningsøkt

Den første undervisningøkten handler mye om å komme igang med spillet og fortellingen. Del elevene inn i grupper som skal spille sammen og få dem til å starte spillet. Det er en kort innledning før de blir plassert foran inngangsdøren til huset.

Gi tydelig beskjed til elevene om at de skal utforske mest mulig og legge merke til å mange detaljer som de klarer, men de skal begrense seg til de to første rommene i spillet (inngangspartiet/»Porch» og foajeen/»Foyer»). Utforsk rommene, og gjennomfør følgende tre oppgaver du finner i dette arbeidsdokumentet:



Arbeidsdokument med oppgaver til første undervisningsøkt

Elevene bruker rundt 45 minutter på disse oppgavene. Hvis elevene får problemer med å ta skjermbilder fra spillet, kan det ta noe lenger tid, men her kan du regne med at du har eksperter i klassen. La de hjelpe hverandre. Jeg synes på generell basis når jeg gjennomfører spillknyttede opplegg at elevene selv bør håndtere det tekniske. Og om det blir mye styr med skjermbildene kan du kutte dem helt ut også. Du bør bruke tiden din til å snakke med og veilede elevene om historien de opplever.

Når elevene er ferdig med oppgavene går dere gjennom dem i plenum med et fokus på: *Hva* vet du? Og *hvordan* vet du det? Basert på det du har opplevd, hva tror du denne historien handler om? Hva tror du vil skje og hvorfor?

Merk deg at disse spørsmålene ikke skiller seg nevneverdig fra spørsmål du kunne stilt om elevene hadde arbeidet med et vilkårlig annet litterært verk – uavhengig av medium. Bruk gjerne endel tid på å diskutere historien. Gitt at ingen har utforsket områder de ikke skulle utforske enda, vil klassen kunne diskutere historie, karakterer og andre elementer ved fortellingen med utgangspunkt i lik informasjon. Denne sjansen kommer ikke igjen før hele klassen har spilt spillet til endes.

Du kan eventuelt gi en liten lekse før neste spilleøkt med «Gone Home»:

### **Writing**

*Consider the information you have discovered in the porch and foyer. Write a short text where you speculate about how the story will unfold (max. 300 words).*

De neste spilleøktene handler om å spille gjennom resten av spillet, sammen med ulike fordypningsoppgaver elevene kan bruke. Uansett vil bare det å fullføre spillet og ha en samtale om hva elevene har opplevd på veien være verdifullt. Det er en rekke ulike tema som elevene kan snakke om i grupper eller i felles i klassen.

I dette undervisningsforslaget er det lagt ved et sett med mer omfattende fordypningsoppgaver som du kan bruke som de er eller som du kan tilpasse det du ønsker å gjøre. I «Topics to Track» ligger det fire oppgaver som omhandler et spekter av tema som bør appellere til elever med ulike interesser. Av den grunn bør elevene selv få velge den oppgaven som treffer dem best. Hver oppgave vil kreve 4-5 timers arbeid både i og utenfor spillet. I vedlegget vil du også finne forslag til oppgaver for formell skriftlig og muntlig vurdering.

I det siste vedlegget, «Diskusjonsoppgaver», vil du finne en samling med spørsmål som egner seg til diskusjon enten i grupper eller i plenum etter at spillet er gjennomført.



Topics to Track



Character Tracking Sheet



Diskusjonsoppgaver etter gjennomspilling

## Dette trenger du

«Gone Home» er tilgjengelig til Windows, macOS, Linux, PlayStation, Switch og iOS og prisen varierer fra kr 50-220 alt etter plattform.

Det er også mulig å kjøpe en DRM-fri utgave av spillet på GOG og HumbleBundle (hvor du også får Steam-koder), slik at du kan legge spillet inn på en minnepinne og spille det direkte fra denne på Windows eller macOS.

## Tips, ideer og forslag

Når elevene er ferdige med spillet kan det godt være at de har opplevdt vidt forskjellige fortellingen, spesielt knyttet til hvordan det har gått med Sam. La alle fortellinger være like verdifulle og la elevene begrunne hvorfor de mener det ble slik det ble - og la dem gjerne snakke med de andre som er uenige med dem.

Prat videre om spillet på Pratehjørnet



Trailer

Gjennomspilling