

## Vedlegg 6: Beskrivelse av fremtidig anskaffelse av nytt/nye interaktive læringsspill

Under følger en beskrivelse av overordnede krav og ønsker tilknyttet anskaffelse av nytt/nye læringsspill. Stortinget tar forbehold om at innholdet som fremgår her endres helt eller delvis før den endelige kravspesifikasjonen utformes.

### Hensikten med, og forventningene til, læringsspillet

Stortinget skal anskaffe nytt/nye læringsspill til elever i ungdomsskolen og videregående skole. Dette eller disse spillene skal erstatte Stortingets nåværende læringsspill til videregående skole (Minitinget) og ungdomsskolen (Valget er ditt), og være et supplement til Stortingets andre formidlingstilbud, herunder omvisninger og møter med representanter. Det legges ingen føringer for om det skal være to spill eller ulike versjoner/utgaver (eller lignende) av samme spill, men det skal være noe ulike tilbud for målgruppene videregående skole og ungdomsskolen. Spillet/spillene skal være Stortingets hovedtilbud til skoleklasser og skal gjennomføres i eksisterende rom i Stortingets lokaler.

Målet med spillet/spillene skal være å gi elevene kunnskap om Stortinget, samt fremme engasjement for det norske demokratiet blant deltakerne. Læringsspillenes innholdsmessige og tekniske oppbygning skal tilrettelegge for dette. Spillet/spillene må være faglig relevant for elever. Det er viktig at elevene opplever oppgavene som motiverende, innholdet som tidsaktuelt og spillets/spillenes infrastruktur som moderne og tiltalende.

Det skal også tilbys læringsspill som kan benyttes utenfor Stortingets lokaler. Hensikten er at også elever som ikke besøker Stortinget kan få noe av det samme læringsutbyttet. Dette skal tilbys på opsjon.

### Overordnet om spillet i dag

Dagens spill, MiniTinget, ble anskaffet i 2003 da Mediafarm vant anbudskonkurransen. Spillet stod ferdig og ble tatt i bruk i 2005. Spillet er laget for elever i den videregående skolen og har til hensikt å lære elevene om Stortingets tre hovedoppgaver, saksbehandlingen i Stortinget, forholdet mellom storting og regjering og ulike påvirkningskanaler. Spillet har en varighet på om lag tre timer.

Elevene deles inn i fire fiktive partier, og deretter i fire ulike fagkomiteer. Spillet ligger i et større kjellerareal, med egen stortingssal i miniatyr, egne partigrupperom, komitérom, tv-studio og et større område med «informasjonssøyler».

Spillet begynner med en plenumsseanse i den oppbygde mini-stortingssalen, der elevene ser en introduksjonsfilm og får presentert dagens oppgave: å behandle fire fiktive lovforslag. Deretter går elevene i partigruppene, hvor de får informasjon om sitt parti (partiprogram) og fordeler seg på fire ulike fagkomiteer. I neste fase av spillet ruller gruppene mellom ulike stasjoner (spørretime i Stortinget, møte med pressen, møte med velgerne og interesseorganisasjoner, vakt på partikontoret) for å innhente opplysninger om sine respektive saker. Deretter går de tilbake til sine partier og skal, i henhold til partiprogrammet og innhentede opplysninger, avgi standpunkt i de fire sakene. Elevene får deretter forhandle med de andre partiene, for å forsøke å oppnå flertall for sine standpunkter. Siste fase av spillet foregår igjen i plenum, der elevene debatterer og voterer over dagens fire saker.

Spillet er i stor grad selvforklarende. Elevene mottar instruksjoner fortløpende på skjermene i partigrupperommene og komitérommene. En veileder fra Stortinget deltar og bistår elevene.

### Innhold i Stortingets nye læringsspill

Spillet/spillene skal være et verktøy for aktiv kunnskapsformidling, og innholdet bør derfor være forankret i læringsmål for samfunnsfag i ungdomsskole og videregående skole. Aktuelle temaer kan være fremveksten av det norske demokratiet, skillelinjer i norsk politikk, påvirkningskanaler, Stortingets arbeidsoppgaver og parlamentarisme. Spillet/spillenes hovedvekt bør være å formidle stortingskunnskap. Spillet/spillene skal være partipolitisk nøytralt/nøytrale.

Spillet/spillenes innhold bør være fleksibelt, både med hensyn til innhold og antall deltakere. Spillet/spillenes varighet bør ikke overstige to timer. I tillegg til selve læringsspillet/læringsspillene vil elevene få delta i en 30 minutter lang omvisning i stortingsbygningen.

Spillet/spillene skal forutsette aktiv deltakelse fra elevene. Digitale (multimedia, interaktive) ressurser bør være en integrert del av opplegget/oppleggene. Gjennomføringen av spillet/spillene kan ikke kreve mer enn én veileder fra Stortinget per spill. Det er ikke definert hvorvidt elevene skal «spille en rolle» eller være seg selv, herunder promotere egne synspunkt.

### Hva som nå anskaffes

Det skal i hovedsak anskaffes et konsept. Dette skal underbygges med innhold, programvare (software), tekniske hjelpemidler (hardware) og scenografi.

Utviklingsløpet vil være slik at Stortinget utarbeider en overordnet kravspesifikasjon som tilbyr gir tilbud på og at leverandør deretter gjennomføres en detaljspesifisering sammen med Stortinget. Deretter følger en utviklingsfase, testfase og driftsfase. Det skal være et godt og tett samarbeid mellom Stortinget og leverandør gjennom hele prosessen.

Software skal utvikles av leverandør etter definert innhold og konsept.

Hvis det er krav til ny hardware skal Stortingets rammeavtaleleverandører vurderes så langt det er mulig og hensiktsmessig. Det er imidlertid viktig at dette ikke går utover læringscenterets oppetid og generelle kvalitet. Eventuell proprietær eller spesiell hardware som faller utenfor eksisterende rammeavtaler forutsettes i utgangspunktet inkludert i omfanget av denne anskaffelsen.

Ved endringer av læringsspillenes lokaler er det ønskelig at leverandøren leverer forslag til utforming av disse. Forslag til utforming må skje på bakgrunn av Stortingets krav til sikkerhet og eiendomsforvaltning, samt læringsspilletts konsept, innhold og hardware. Det er i utgangspunktet ønskelig at leverandør er ansvarlig for utformingen av lokalet, i samarbeid med Stortingets administrasjon.

### Rammebetingelser og betingelser i anskaffelsen

Stortingets kostnadsramme på spillet, inkludert konseptutvikling, software, hardware og eventuelle byggekostnader er satt til 15-20 millioner over budsjettene for 2017 og 2018.

Utviklingen av Stortingets nye læringsspill er beregnet å ta to år. Dette inkluderer anskaffelsesprosessen som begynner sommer 2016. Spillet er ønsket tatt i bruk ila. 2018.

Spillet skal utarbeides i henhold til strategien for Stortingets administrasjon og Stortingets kommunikasjonsstrategi. Grafiske virkemidler skal utarbeides i henhold til Stortingets grafiske profil.

Stortinget ønsker å inneha alle rettigheter, herunder å ha eierskap til produktet: både konsept, software og hardware, i den grad det er hensiktsmessig og mulig.

Det kan inngås en avtale mellom leverandør og Stortinget angående service og mulighet for videreutvikling av spillet. Det må imidlertid være mulig for Stortingets administrasjon selv å endre deler av innholdet i spillet, uten pålagte kostnader fra leverandør. Dette gjelder eksempelvis filmer og tekst.