

GLOBAL  CONFLICTS

LATIN AMERICA



MANUEL D'ENSEIGNEMENT

TABLE DES MATIÈRES

Introduction	3
Contenu du matériel éducatif	3
Cible	4
Support	4
Préceptes de base de Global Conflicts	4
Méthode d'enseignement	5
Dans quel ordre les élèves devraient ils jouer aux missions?	6
Préparation du cours	6
Informations pour les élèves avant de jouer	7
Jouer à Global Conflicts: Latin America	7
Solution complète	10
Maquiladoras (Mexique)	10
Border Crossing (Mexique)	11
Election day (Guatemala)	12
El Patron (Bolivie)	13
Year one (Bolivie)	14
Comment rendre l'expérience plus enrichissante pour les élèves?	15
Les groupes	15
La compétition	15
Les questions	15
Comment utiliser Global Conflicts : Latin America dans ma matière?	15
Sciences sociales	16
Langues étrangères	16
Géographie	17
Histoire	17
Thèmes pour des sujets plus larges	18

Soutenu par: Danida, Nordic Game et MEDIA

**Le manuel d'enseignement a été rédigé par :
Simon Egenfeldt-Nielsen et Asger Kjeldgaard Jacobsen**

**Imprimé au Danemark
ISBN: 978-87-992345-5-4**

© Serious Games Interactive, 2008

INTRODUCTION

Ce guide est basé sur des tests s'étalant sur 1 à 5 jours dans des Collèges et Lycées. La série des Global Conflicts a pour l'instant lancé ou prévu de lancer les titres suivants :

- Global Conflicts: Palestine (Aout 2007)
- Global Conflicts: Latin America (Octobre 2008)
- Global Conflicts: Africa (Printemps 2009)
- Global Conflicts: Asia (Automne 2009)

Dans Global Conflicts: Latin America, les élèves entrent dans la peau d'un journaliste. Quand ils commencent, il y a beaucoup de rumeurs qu'ils auront besoin de clarifier. Les élèves passeront environ 80% de leur temps à interroger différentes sources et réunir des preuves et des témoignages. Les informations acquises seront utilisées dans l'interview finale, qui déterminera si l'article sera bon ou pas. La réussite de l'interview finale dépend de deux aspects : La capacité de l'élève à recueillir les bonnes informations de ses sources et sa capacité à placer ces arguments au bon moment lors de l'interview finale. Dans les deux cas, la réussite dépend donc de la capacité de l'élève à comprendre et s'approprier les sujets abordés.

L'univers du jeu est un ensemble de paysages en 3D représentant la Bolivie, le Mexique et le Guatemala. Les missions du jeu sont basées sur des événements réels et diverses sources. Les histoires sont basées sur les récits réels de victimes ou témoins des événements et sur des rapports des Organisations de défense des droits de l'Homme, des agences de presse et de sources historiques.

Global Conflicts: Latin America peut être utilisé comme une introduction aux troubles d'Amérique Latine, un moyen d'acquérir une meilleure compréhension des problèmes liés à la région, ou simplement une révision de sujets déjà traités en classe. Ce guide peut être utilisé comme une ligne directrice pour utiliser le jeu en cours mais nous encourageons chaque enseignant à l'utiliser de la manière qui lui correspond le mieux.

Contenu de la version éducative

Cédérom de Jeu: Le Jeu contient cinq missions qui se déroulent en Bolivie, au Guatemala et au Mexique. Les thèmes suivants sont abordés durant les missions: mondialisation, immigration, immigration clandestine, travail au noir, servitude pour dette, corruption, racisme, droits de l'Homme, syndicalisme, guerre civile, démocraties fragiles, violence politique et jeux de pouvoir politique.

Le manuel d'enseignement : Ce guide contient les instructions pour aider le professeur à utiliser le jeu en classe. Il est construit autour des cinq missions du jeu et des thèmes spécifiquement abordés dans chaque mission.

Le manuel de jeu : Le manuel de Jeu indique comment installer et jouer au jeu.

Topics overview : Ce petit livret vous permet d'aborder dans les grandes lignes l'histoire et le contexte politique de l'Amérique Latine, et plus spécifiquement sur les pays visités dans le Jeu (Bolivie, Guatemala et Mexique). Le livret apporte aux professeurs et aux élèves un bon point de départ pour des recherches sur les différents thèmes.

Les fiches d'exercices : Une série de questions destinées aux élèves. Ces questions encouragent les élèves à réfléchir aux différents thèmes et aux problèmes traités dans le Jeu.

Public Cible

Le jeu a été créé pour des élèves de Collège (4ème et 3ème) et de lycée. Le jeu opère sur plusieurs niveaux, et la complexité des missions augmente au fur et à mesure que l'élève avance dans celles-ci. Le professeur peut donc exploiter le jeu en fonction du niveau des étudiants.

Support

Si vous rencontrez des problèmes imprévus lors de l'utilisation de Global Conflicts : Latin America, reportez vous au manuel d'utilisation. Si le Manuel d'utilisation ne suffit pas à résoudre votre problème, vous pouvez visiter la page suivante : <http://www.seriousgames.dk/support> ou nous contacter à support@seriousgames.dk où nous ferons de notre mieux pour résoudre votre problème.

En tant que professeur vous recevez un code vous permettant d'accéder à toutes les sources du jeu dans le journal de bord. Saisissez simplement "unlockallinfo" dans le journal, et vous retrouverez toutes les informations dans votre journal et pouvez donc passer directement à l'interview finale et tester les arguments. Cette fonction pourra vous servir à aider un élève qui cherche une source spécifique ou pour vous faire rapidement une idée générale du contenu du Jeu.

Vous pouvez aussi lire la section "solution complète" dans laquelle nous présentons le cadre du jeu, les personnes à qui parler pour remplir les missions et le moment où placer les arguments lors de l'entretien final.

PRINCIPES ÉDUCATIFS DE BASE DE GLOBAL CONFLICTS : LATIN AMERICA

Le programme éducatif optimal d'utilisation de Global Conflicts : Latin America est une approche basée sur l'expérience dont l'origine se trouve dans les recherches effectuées à l'université des technologies de l'information de Copenhague. Vous pouvez utiliser l'approche didactique décrite ci-dessous afin d'obtenir le meilleur résultat possible dans votre classe, en utilisant la série de jeux Global Conflicts.

L'approche fondée sur l'expérience implique le changement entre les diverses méthodes d'enseignement, en mettant l'accent sur différents styles et sujets. Cela signifie qu'il y aura une progression à travers les différentes méthodes d'enseignement. Les étudiants peuvent avoir des forces et des faiblesses dans les différents points du cycle mentionné ci-dessous (inspiré par la théorie de Kolb), mais finalement, tous les élèves complèteront le cycle.

Les qualités didactiques d'un cours donné à l'aide de la série des Global Conflicts sont importantes, mais selon nous le point le plus notable est que l'élève participe activement aux conflits et aux situations auxquels il est généralement difficile de s'identifier. À travers les histoires, les problèmes et la structure audiovisuelle du jeu, l'élève sera obligé d'interagir avec le contenu éducatif du jeu et d'expérimenter quelque chose qui va au-delà du par cœur, lui permettant d'apprendre à travers une expérience qu'il aura lui-même façonnée. Les élèves parleront eux-mêmes à des policiers corrompus, des passeurs, des politiciens intéressés ou des travailleurs exploités. Ce sont eux qui vont explorer et enquêter sur les conditions de travail en usine et les conditions de vie des travailleurs du tiers monde.

Ces expériences sont essentielles dans la leçon, car elles donnent aux étudiants l'occasion de réfléchir sur les problèmes qu'ils ont maintenant vécus. Grâce à l'immersion, le jeu permet aux élèves d'accroître leur connaissance en les impliquant personnellement.

Mais les élèves améliorent aussi leurs compétences! Pendant les interviews – un point central du jeu – dans leur chasse aux arguments et aux déclarations, ils doivent réfléchir, juger et décider de quel sujet il est capital de creuser.

Donnez un exemple des conditions de vie et de travail associés à une maquiladora comme celle de la mission – en quoi ces conditions diffèrent-elles de celle de votre pays?

- Exemple de questions des fiches d'exercices.

Le jeu contient des connaissances correspondants à différentes matières de son cursus et que l'élève aura à utiliser pour finir le Jeu. Ce ne sont pas des faits aléatoires, mais des connaissances auxquelles les élèves devront être attentifs. Ainsi, le jeu lie directement l'acquisition de connaissances au développement de compétences. Les connaissances sont appropriées aux matières; les élèves développent, en plus de cela, un esprit critique, une capacité d'analyse et une capacité à défendre leurs points de vue.

Les questions sont formulées de manière à amener les élèves à réfléchir sur leur expérience tout en pensant de manière abstraite, pour rendre cette expérience transposable dans le monde réel. Beaucoup des questions invitent l'élève à mettre en parallèle ses connaissances et la société. Ceci augmente l'intérêt éducatif car en plus d'acquérir de nouvelles connaissances, l'élève est encouragé à approfondir et tester son savoir.

Méthode d'enseignement

Il est important que le professeur ait une idée claire des devoirs qu'il veut faire faire aux élèves, et des résultats qu'il souhaite obtenir de ce cours. Nous suggérons que le professeur se concentre sur les points suivants.

- Le professeur donne aux élèves un résumé du conflit afin qu'ils aient une meilleure compréhension des problématiques. Pour cela, le professeur peut utiliser le livret d'informations.
- Les élèves (par groupes de 2) joueront à une mission de Global Conflicts : Latin America. Nous recommandons de commencer par maquiladora, qui a été créée comme une mission d'introduction. Les élèves peuvent jouer à plusieurs missions d'affiliée mais nous recommandons de se concentrer sur une seule mission à la fois.
- Une fois la mission finie, les élèves devraient se réunir par groupes de 4 pour discuter des sujets traités et répondre aux questions des fiches d'exercices.
- A la fin des questions, les élèves écrivent leur propre article, résumé ou rédaction, ensemble ou individuellement.
- Nous encourageons une discussion en classe entière dans laquelle les problèmes traités sont considérés d'un point de vue pluridisciplinaire et où chacun peut partager son point de vue sur le sujet.

Dans quel ordre les élèves devraient-ils jouer les missions?

En tant que professeur, vous décidez de l'ordre des missions, cependant, certaines missions ayant des thèmes liés, nous recommandons de les jouer dans l'ordre suivant:

- Maquilladoras (intro-mission) (Mexique)
- Border Crossings (Mexique)
- Election Day (Guatemala)
- El Patron (Bolivie)
- Year One (Bolivie)

Maquiladoras et Border Crossing ont toutes les deux lieu au Mexique et traitent principalement de la mondialisation, des usines dans les pays en développement, de l'immigration, des immigrés clandestins, du travail illégal, et de la corruption.

Election day a lieu au Guatemala et traite principalement de la démocratie, les violations des droits de l'homme, la guerre civile, la corruption, les mises en scènes, les groupes clandestins, la dictature.

El Patron et Year one ont toutes les deux lieu en Bolivie et traitent de l'injustice sociale, de la servitude pour dettes, de la mondialisation, du racisme, de la corruption, de la démocratie, des droits de l'Homme, et des violence.

Préparation du cours

- Choisissez la mission que les élèves joueront. N'hésitez pas à tester la partie du jeu que vous voulez utiliser. Vous pouvez aussi simplement lire le résumé situé dans la section "solution complète". Si vous faites la mission, essayez de vous chronométrer pour bien connaître le temps nécessaire..
- Installez le jeu sur les ordinateurs des élèves. Les élèves peuvent sauvegarder à tout moment de la mission mis à part l'interview finale. S'ils veulent changer d'ordinateur ou continuer leur partie à la maison, ils peuvent sauvegarder la partie en ligne (voir page 8 pour plus d'information). Cependant, le jeu doit être installé pour charger une partie..
- Réservez une salle informatique, distribuez les fiches d'exercices et planifiez une discussion de groupe. Les discussions en classes entière devraient avoir lieu dans une salle sans ordinateurs, pour éviter les distractions.
- Séparez les élèves par groupes de 2. Gardez à l'esprit que les élèves travaillent mieux ensemble..
- Préparez une courte présentation du jeu et de son concept, ainsi que de la région concernée.
- Réfléchissez aux travaux de groupes ainsi qu'aux thèmes de discussions possibles.
- Préparez une évaluation

Informations pour les étudiants

Si vous remarquez que les élèves passent les dialogues sans les lire ou réfléchir à ce qu'ils lisent vous pouvez activer l'option horloge qui les empêche de passer les dialogues. Pour éviter que les élèves ne passent les dialogues sans prendre le temps de les lire.

Vous pouvez activer l'horloge en suivant le chemin suivant 'Options – configuration – Interview' sur l'ordinateur de l'élève.

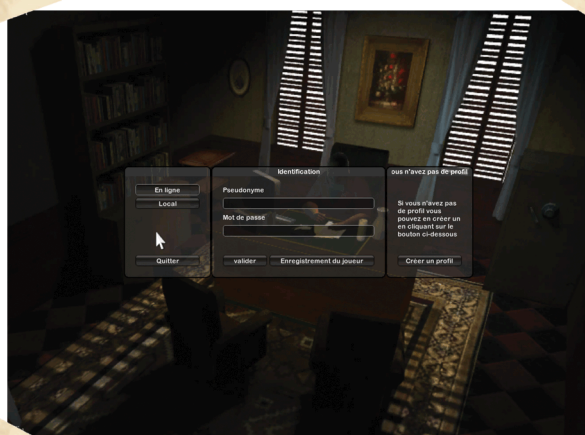
- Il est important que de préciser aux élèves les devoirs qu'ils auront après la mission – par exemple, écrire un article, répondre à des questions.
- Faire clairement comprendre aux élèves que ce n'est pas un jeu classique créé pour leur divertissement. La plus grande partie du jeu consiste à interroger des personnages, il est important qu'ils se concentrent sur ces dialogues.
- Il faut insister sur le fait que cliquer à répétition pour passer les textes et les dialogues ne fera que compliquer l'interview finale.
- Dites-leur qu'ils seront évalués sur la manière dont ils auront occupé leur temps et les questions qu'ils auront posées, et leur capacité à placer les arguments.
- Pour immerger davantage les élèves dans la peau d'un journaliste, vous pouvez leur distribuer un petit bloc note pour préparer leurs devoirs pendant la mission.

Ceci est une brève introduction aux fonctions du jeu. Vous pouvez aussi lire le manuel du jeu pour obtenir plus d'information sur les dynamiques du jeu

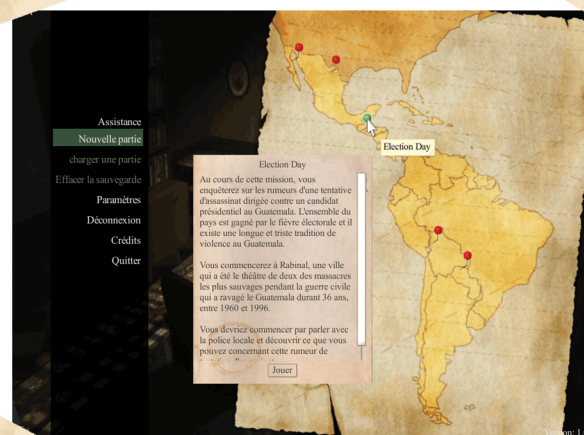
JOUER À GLOBAL CONFLICTS: LATIN AMERICA



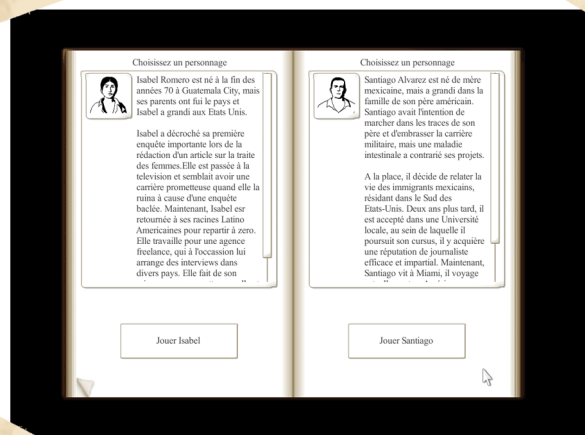
Choix de la langue: Vous choisissez la langue du jeu, notez que vous ne pouvez pas changer la langue du jeu sans redémarrer celui-ci.



Identification: Vous pouvez choisir de sauvegarder votre partie localement ou en ligne. Quand vous sauvegardez localement, la partie sera sauvegardée sur l'ordinateur que vous utilisez.. nous vous recommandons de sauvegarder en ligne, bien que la procédure soit plus compliquée. La sauvegarde en ligne nécessite un enregistrement avec identifiant et mot de passe mais a quelques avantages: les élèves peuvent changer d'ordinateur et jouer de chez eux.



Commencer la partie: Les élèves peuvent choisir une mission dans un des pays d'Amérique Latine, chacune traite un sujet différent et séparé. Les élèves cliquent sur un des boutons du plan pour obtenir une courte description de la mission, s'ils veulent choisir cette mission, il suffit de cliquer sur commencer.



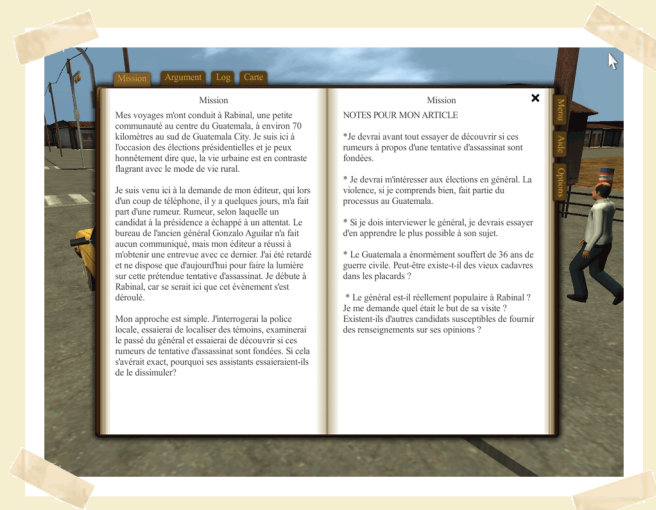
Choix du personnage: Les élèves peuvent choisir d'incarner une femme ou un homme. Ce choix n'a pas d'incidence sur le déroulement du jeu.



Déplacements: Vous vous déplacez en cliquant sur l'endroit où vous voulez aller. Vous pouvez courir en double cliquant. Vous pouvez parler aux personnes dont le nom est écrit au dessus de leur tête; pour leur parler, cliquez sur eux.



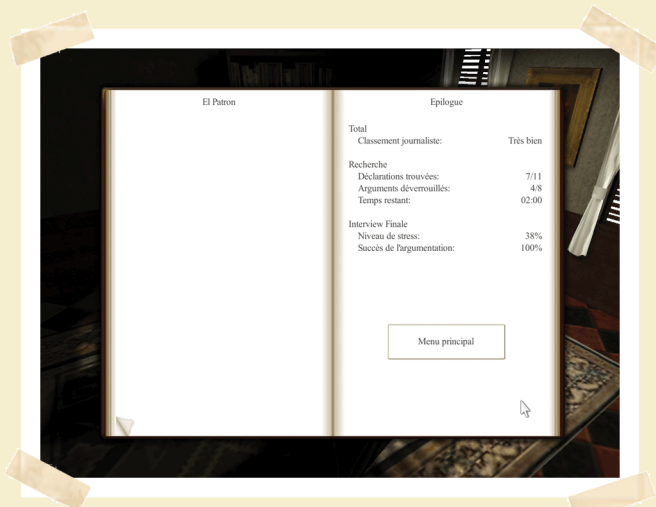
Interview: Quand vous interrogez quelqu'un vous pouvez choisir entre plusieurs questions en bas à gauche de votre écran.. chaque question ajoute du temps au compteur et vous devez choisir quelle question est importante car le temps est limité. Chaque sujet peut avoir plusieurs niveaux représentés par les icônes. Certains niveaux de questions ne sont accessibles qu'après avoir parlé à un autre personnage.



Journal: Votre journal contient les informations utiles pour vous aider à progresser dans le jeu – par exemple, un plan, un carnet de notes et des indices pour trouver des arguments.



L'interview finale: L'interview finale fonctionne comme les autres interviews mais à certains moments vous pouvez placer un argument pour stresser l'interlocuteur. Quand vous avez la possibilité de placer un argument, vous entendrez un bruit de battement de cœur. Si vous placez le bon argument, vous augmenterez le stress de l'interlocuteur et récupérez des informations précieuses pour votre article.



Fin de partie: La partie se termine avec un passage du carnet présentant des statistiques et variables essentielles qui dépendent de la performance du joueur.

Solution complète

Les parties suivantes vous expliquent comment finir chaque mission. Si rien n'est précisé, vous devez poser toutes les questions au personnage.

Maquiladoras (Mexique)



Résumé: Vous devez enquêter sur les problèmes liés aux maquiladoras, des usines proches de la frontière Américano-mexicaine. Ces usines appartiennent à de grands groupes américains qui profitent de réglementation plus laxistes pour fabriquer à bas cout des produits destiné au marché américain. Au cours de a mission vous rencontrerez des problèmes liés au droit du travail, la pollution et les syndicats; à la fin de la mission vous interrogerez le directeur de l'usine.

Solution de la mission

1. Allez voir le prêtre (ne lui demandez rien sur son passé).
2. Allez voir Veronica (ne lui demandez rien sur son passé).
3. Prenez le taxi jusqu'à Juarez et faites des recherches à la bibliothèque..
4. Allez au bureau et parlez à Arturo (ne demandez rien sur son passé).
5. Allez à la bibliothèque.
6. Allez voir Arturo.
7. Prenez le taxi jusqu'à Xococ.
8. Allez parler au prêtre.
9. Allez parler à Veronica
10. Retournez à ciudad Juarez et montrez la photo à Arturo
11. Allez à l'interview finale avec Guzman.

Entretien Final

Question	Argument
L'usine PC déverse-t-elle ses rejets dans la rivière ?	Les produits chimiques dans la rivière.
Est-il au courant que des gens tombent malades à cause de la pollution ?	Les conséquences sérieuses de la pollution.
Quelle est la cause des accidents ?	L'absence de formation adéquate.
Et qu'en est-il des ouvriers atteint de saturnisme ?	Les conditions de travail à la maquiladora fermée.
Entretient-il des liens avec le syndicat qui est à l'origine de la grève à l'usine CP ?	Les syndicats fantoches.

Border crossings (Mexique)



Résumé: Vous devez enquêter sur la mort d'une femme près de la frontière Americano-Mexicaine et découvrir ce qu'il est advenu de son bébé. Pendant vous recherchez, vous serez confronté(e) à des questions d'immigration, d'intérêt Politique, et de réalités économiques. A la fin vous apprenez que la femme a été accidentellement abattue par un autre immigrant illégal, Fortunato, qui avait été effrayé par des coups de feu d'origine inconnue (peut être des minutemen).

Solution de la mission

1. Parlez à Frank McCoy. Parlez de son passé trois fois puis de “no more deaths” quatre fois
2. Prenez le taxi vers Nogales, Arizona et allez au “Bill & Earls” et parlez avec Fortunato.
3. Allez au bureau des minutemen et parlez avec Beckinsdale. Demandez son avis sur la frontière 3 fois. Puis parlez de l'opération streamline, sa perception des immigrants et son opinion sur la construction du grillage.
4. Allez à la bibliothèque et recherchez Opération Streamline quatre fois, Opération Gate Keeper deux fois et immigrants illégaux.
5. Allez à la fenêtre du magasin “Cleetus Tech” et lisez les nouvelles (il doit être au moins 13:00).
6. Allez au bar “Bill & Earls” et parlez avec Fortunato.
7. Prenez le taxi vers le désert et parlez à Frank Mc Coy des coups de feu
8. Prenez le taxi vers Herioca Nogales, Mexique et parlez avec Carlito dans le bâtiment qui se trouve à côté du parent en deuil.
9. Allez parler au Coyote.
10. Prenez le taxi pour Nogales, Arizona et allez à la bibliothèque. Recherchez Richard Black, immigrants illégaux et coups de feu dans le desert.
11. Allez au bar “Bill & Earls” parler à Fortunato.
12. Prenez le taxi pour Herioca Nogales, Mexique et parlez au Coyote.
13. Prenez le taxi pour Nogales, Arizona et allez parler à Fortunato au bar “Bill & Earls”.

Entretien Final

Question	Argument
Dites que le bébé pourrait avoir de la famille au Mexique.	Le sort du Bébé
N'existe-t-il pas un problème avec les sans-papiers privant les citoyens Américains de travail ?	L'utilisation de travailleurs sans papiers
Mais le mur est-il vraiment efficace ?	Le Grand Mur
Questionnez-le sur l'efficacité de l'Opération Streamline.	Streamlining.
Posez des questions sur les causes de la mort et les suspects.	La nuit pendant laquelle la jeune femme est morte

Election day (Guatemala)



Résumé: Vous devez enquêter sur la tentative d'assassinat d'un candidat politique, un ancien général de l'armée, juste avant les élections. Au cours de votre enquête vous allez apprendre l'histoire du Guatemala, la guerre civile et ses génocides, et comment les coupables sont restés impunis. Vous verrez aussi comment le système politique est corrompu. A la fin vous découvrirez que le général a planifié lui-même la tentative d'assassinat.

Solution de la mission

1. Allez au poste de police et parlez à Mauricio Castillo.
2. Allez voir Sandalio et parlez lui
3. Retournez voir Mauricio et parlez lui de Sandalio
4. Prenez le taxi pour Guatemala City.
5. Allez au FAFG et parlez avec Clemente Medina.
6. Allez à la bibliothèque.
7. Prenez le taxi pour Rabinal et parlez avec Eduardo Felipe Mendez.
8. Allez parler avec Sandalio
9. Allez parler avec Mauricio Castillo.
10. Prenez le taxi pour la décharge de Guatemala City et parlez avec Emidio Emidio.
11. Allez parler avec Inez.

Entretien Final

Question	Argument
N'a-t-il pas été contacté par des gens de pouvoir qui désirent le contrôler ?	Des connexions équivoques
Questionnez-le sur les bruits concernant sa participation aux massacres.	La participation d'Aguilar aux massacres
Affirmez que vous êtes au courant de la tentative d'attenter à ses jours à Rabinal.	Les faits au sujet de la tentative d'assassinat
Mentionnez qu'Eduardo Mendez a pris en otage sa campagne à Rabinal.	La popularité d'Aguilar à Rabinal
S'il est élu, comment combattrait-il la criminalité ?	En finir avec la Criminalité
Mettez en doute son récit au sujet de la tentative d'assassinat.	La réalité des événements

El Patron (Bolivie)



Résumé: Vous devez enquêter sur la disparition d'une jeune fille dans une hacienda suspectée de servitude pour dettes. Pendant la mission vous découvrirez la situation en Bolivie et comment les natifs (les Indiens Guarani) sont exploités par la classe dirigeante. A la fin vous découvrirez que la dette de la fille a été vendue au prétexte qu'elle aurait accès à l'éducation. En réalité elle a été envoyée la bas parce qu'elle exprimait trop ses opinions.

Solution de la mission

1. Allez voir Carina et interrogez la sur La fille disparue sa relation avec Guillermo et sa relation avec Jorge.
2. Allez parler à Guillermo; ne l'interrogez pas sur son passé.
3. Prenez le taxi pour La Esperanza et parlez avec Jorge.
4. Prenez le taxi pour Campeche et parlez à Guillermo – demandez lui pourquoi il se cache derrière le hangar.
5. allez parler à Juan Jose.
6. Prenez le taxi pour La Paz et parlez à Marta. Demandez lui pourquoi elle s'est enfuie et pourquoi elle doit de l'argent à Marquez.
7. Prenez le taxi pour Cochabamba et allez au Bureau de l'ONG. interrogez Ernesto Garcia sur le passé de Ruben Marquez'.
8. Allez à la bibliothèque et faites des recherches sur les Haciendas en Bolivie, la servitude pour dettes et les liens avec La Esperanza.

Entretien Final

Question	Argument
Remettez en question ses raisons pour éloigner Marta	Les questions de vente
Renseignez-vous au sujet du magasin sur l'hacienda.	Le piège des dettes
Parlez de la façon dont il traite ses ouvriers	Trouble à La Esperanza.
A Demandez-lui s'il existe des liens entre lui et la police locale	Corruption de la police.
Parlez-lui des livres de comptes de l'hacienda	Les Registres Secret
Parlez-lui de la jeune fille disparue	Trouvez la jeune fille disparue
Demandez-lui ce que veulent les ONGs	Les visites de l'ONG
Questionnez-le sur la servitude pour dettes à La Esperanza	Servitude pour dettes à La Esperanza.

Year One (Bolivie)



Résumé: Vous devez vérifier les causes des violentes émeutes de Cochabamba. Pendant la mission, vous découvrirez les tensions qui secouent la Bolivie, l'hostilité entre différents groupes ethniques et régions. Vous verrez que chaque camp politique utilise la masse pour faire pression sur ses opposants, ce qui provoque des émeutes et affrontements.

Solution de la mission

1. Parlez à Ernesto Garcia.
2. Allez parler à Ana Maria Gaite
3. Allez faire des recherches à la bibliothèque
4. Prenez le taxi pour El Alto et parlez à Maria Fuente.
5. Prenez le taxi pour La Paz et parlez avec Santos Ramirez.
6. Allez parler à Fiscales.
7. Parlez à Villaroel.
8. Prenez le taxi pour Cochabamba et allez à la bibliothèque.
9. Allez au bureau de l'ONG et parlez de youth for democracy à Ernesto Garcia

Entretien Final

Question	Argument
Quelle est, à son avis, la cause des émeutes à Cochabamba ?	Les Causes Profondes des émeutes
Et qu'en est-il des rapports de racisme dans les émeutes de Cochabamba ?	La part du Racisme
Parlez de la façon dont les autorités ont géré la crise des émeutes à Cochabamba.	La gestion des émeutes
Le gouvernement est-il en faveur des manifestations ?	Des méthodes contestables
Reconnaît-il que le gouvernement provoque l'opposition ?	La création d'un conflit
Votre rôle dans les affrontements	L'organisation des manifestations
Discutez des préjugés pro-indigènes du président Morales	Les préjugés du président

COMMENT RENDRE L'EXPÉRIENCE PLUS ENRICHISSANTE POUR LES ÉLÈVES?

Les jeux vidéos éducatifs sont un nouveau moyen d'apprendre et certains élèves peuvent avoir des réserves à ce sujet. Peut-être vont-ils jouer au jeu comme ils jouent à n'importe quel jeu, pour s'amuser – parce que c'est la manière dont ils ont l'habitude de jouer. Vous pouvez prévenir ce problème en rappelant régulièrement que le jeu est destiné à un usage éducatif et qu'il doit être abordé de ce point de vue.

Groupes

Faites jouer les élèves par paire. De cette manière ils pourront discuter de leurs options, ce qui profite au processus d'apprentissage. Les études montrent que les groupes mixtes ont un meilleur effet que les groupes de même sexe du fait des approches différentes en fonction du sexe, qui peuvent se compléter. Cependant les garçons ont parfois tendance à adopter une attitude dominante dans les groupes mixtes.

Compétition

Nos études montrent que la plupart du temps les groupes se mettent en compétition les uns par rapport aux autres. La compétition est un élément important pour les élèves et en aucun cas un point négatif pour le processus d'apprentissage, tant qu'elle reste modérée.

Le meilleur moyen d'utiliser la compétition est de comparer le nombre de déclarations et arguments réunis en un minimum de temps, mais en temps de jeu, pas en temps réel. Le temps de jeu progresse à chaque fois que le joueur parle à quelqu'un ou fait quelque chose. Si vous déclarez ce concours avant le début du jeu, les joueurs porteront une plus grande attention aux dialogues, ce qui améliore l'apprentissage.

Poser des questions

Nos études ont montré que les questions posées par les élèves sont souvent liées à la réalité. En tant que professeur, nous vous conseillons d'aider les élèves à comparer les questions liées au jeu avec la réalité.

GLOBAL CONFLICTS: LATIN AMERICA PEUT SERVIR DANS VOTRE MATIÈRE?

"On comprend qu'il est important de retenir les informations parce qu'elles seront nécessaires plus tard dans le jeu."

- un élève

Ce jeu peut être utilisé en complément de nombreuses matières en se concentrant sur la partie liée au sujet enseigné. Le jeu peut être utilisé à plusieurs niveaux scolaires et offre aux élèves différentes approches des sujets traités. En tant qu'enseignant vous pouvez décider des points sur lesquels les élèves doivent se concentrer pour bien comprendre les aspects listés ci-dessous:

- **Faits/Contenu:** Les défis de l'Amérique Latine.
- **Thèmes:** Les problèmes de la mondialisation, les nouvelles démocraties, et les droits de l'homme.
- **Compétences/méthodes:** Critique des sources rédaction d'un article
- **Qualifications:** Mettre les choses en perspective et faire preuve d'esprit critique

Global Conflicts: Latin America a une dimension multidisciplinaire. Nous avons créé le jeu afin qu'ils soit utilisable dans les cours d'Anglais ou de français, en Sciences sociales, en Géographie ou en Histoire. Nous avons pensé que le temps serait trop découpé pour utiliser le jeu dans une seule matière plutôt que plusieurs et nous encourageons les professeurs à travailler ensemble. Cela évitera de perdre du temps et permettra aux élèves d'avoir une meilleure compréhension du sujet.

De nombreuses questions demandent aux élèves de répondre d'un autre point de vue que le leur, il serait donc bon qu'ils aient accès à internet pour se renseigner.

Les questions ont été écrites en collaboration avec des professeurs pour s'assurer qu'elle soient en adéquation avec leurs attentes. Vous trouverez plus bas une section expliquant comment les utiliser dans différentes matières.

Sciences sociales

Global Conflicts: Latin America est aussi utile en sciences sociales car il amène les élèves à réfléchir sur des problèmes internationaux et les aide à mieux comprendre la mondialisation, la corruption, la démocratie, les inégalités sociales et les droits de l'Homme. Ils y voient les effets de la mondialisation sur le quotidien des habitants de pays en développement et les mécanismes engagés.

Les élèves vont découvrir des organisations non gouvernementales et associations, et leurs domaines spécifiques d'expertise. Ils feront l'expérience de cultures différentes obtiendront un aperçu de la manière dont l'appartenance à un groupe peut influencer des individus les valeurs et la morale. Les étudiants obtiendront une compréhension pratique des problèmes qui peuvent se poser lorsque deux cultures se rencontrent: agressions collectives, stéréotypes, préjugés, discrimination, violence sociale, racisme et violence.

Global Conflicts: Latin America Permet aussi aux étudiants de comprendre la démocratie et les problèmes liés au processus démocratique de pays en développement. Les exercices leur permettront de réfléchir sur ces sujets de les développer et de les mettre en relations avec leur vie quotidienne.

Capacité d'apprentissage, expression écrite, compréhension des médias

Tout d'abord, Global Conflicts: Latin America donne aux élèves un aperçu de la vie et de travail d'un journaliste, et des outils qui sont à sa disposition. Dans Global Conflicts: Latin America jouent le rôle d'un journaliste, envoyé pour faire une enquête, qui inclut l'interrogation de personnes différentes ayant des valeurs et intérêts différents et parfois des choses à cacher. Les élèves devront obtenir la vérité de la part de personnes susceptibles de mentir ou de biaiser l'information par des pirouettes rhétoriques. Les élèves seront donc obligés de réfléchir de manière critique et comprendront comment la communication peut être utilisée pour influencer les attitudes, valeurs, idées. Ils vont devoir rester critiques et naviguer dans toutes ces différentes perspectives - ou devoir à travers la rhétorique utilisés par les personnes interrogées! Cela donne aux étudiants un point de départ pour réaliser la deuxième tâche du journaliste: l'écriture.

Dans chaque fiche d'exercices on peut trouver deux propositions de sujets de rédactions. Ces sujets ont pour but de l'expression écrite des élèves et de renforcer leur conscience des effets linguistiques, tout en les encourageant à récupérer de l'information et de l'utiliser d'une manière qui correspond à l'effet qu'ils veulent donner et aux impératifs du sujet. Nous recommandons que les élèves aient de quoi prendre des notes pendant le Jeu.

Pendant la rédaction de leur devoir le fait qu'ils aient joué au jeu leur permettra de se concentrer sur l'aspect linguistique, puisqu'ils n'auront plus besoin de faire les recherches, mais cela nécessite la prise de notes pendant le jeu. Il peut être profitable pour les élèves qu'ils sachent pourquoi il leur faut prendre des notes.

Géographie

Global Conflicts: Latin America permet aux élèves de voyager à travers l'Amérique Centrale et du Sud et de découvrir à la démographie des divers pays en développement d'Amérique latine. Dans leurs rencontres avec les gens dans le jeu, ils ont un aperçu de leurs conditions de vie, de leurs conditions de travail, et de leurs valeurs. En étudiant leurs sessions de jeu, leurs expériences de jeu sont comparées à leurs propres conditions de vie, de valeurs et de morale. Ce processus apprend aux élèves à comprendre d'eux-mêmes le monde dans lequel ils vivent. Et a adopter un point de vue extérieur sur leur propre situation.

Dans plusieurs des missions les élèves sont invités à comparer le développement de l'industrie et du commerce aux conditions de vie des pays en développement. Ils sont alors confrontés à des questions comme l'immigration, la mondialisation et ses conséquences, les inégalités sociales à l'échelle mondiale.

La déclaration universelle des droits de l'Homme dit:

“Nul ne sera tenu en esclavage ni en servitude; l’esclavage et la traite des esclaves sont interdits sous toutes leurs formes.” Cela concerne la servitude pour dettes, et pourtant, on laisse faire et la police ne fait rien. Pourquoi?

- Exemple de question.

De même, les élèves vont voir des exemples de la façon dont les sociétés de production dans les pays en développement de traiter l'environnement, qui leur permettra de réfléchir - dans les exercices - sur les conséquences environnementales de notre culture de la consommation et de l'exploitation de nos ressources naturelles.

Histoire

Global Conflicts: Latin America offre aux élèves la possibilité d'étudier les différentes attitudes par rapport aux Problèmes d'Amérique Latine tout en les voyant dans un contexte historique. Chacun des sujets traités dans les missions a une explication historique, les élèves sont donc obligés de faire appel à l'histoire pour résoudre des problèmes actuels. En poussant les élèves à voir la corrélation entre le passé et le présent, Global Conflicts: Latin America améliore la compréhension des liens de cause à effet, augmentant ainsi la compréhension générale de l'histoire et la capacité à appliquer cette connaissance.

Dans les missions du jeu, les élèves vont être confrontés aux raisons de l'immigration, ainsi qu'à ses conséquences positives et négatives. Ils seront confrontés aux inégalités sociales à l'échelle mondiale et à des variations de ce thème comme la discrimination sociale ou la servitude pour dettes. Ils prendront aussi conscience de l'influence de ces problèmes sur la société, tant au niveau local que national. Ces différents thèmes seront mis en relation avec la déclaration universelle des droits de l'homme.

En général le contenu historique est lié à un de la géographie et des sciences sociales, Et il est important d'inclure ces dimensions afin que les élèves comprennent le sujet dans son ensemble. Ainsi, le jeu peut être utilisé pour expliquer d'autres problèmes actuels et faire des suppositions sur les conséquences futures.

Dans cette lignée, les exercices de Maquiladora invitent les élèves à écrire une histoire narratives. Ceci augmente sa conscience historique et le fait réfléchir sur les relations Passé-présent-futur.

L'histoire narrative est un genre fictionnel, mais qui s'appuie sur des faits historiques. Le récit historique est en fait une manière didactique de renforcer la conscience historique et la cohérence du raisonnement des élèves. En travaillant sur cette forme basés sur l'histoire, L'élève obtient une compréhension nuancée du rôle de l'homme dans l'évolution de l'histoire tout comme celui de l'histoire dans l'évolution de l'homme.

Thèmes pour des sujets plus larges

Le élève peuvent approfondir les sujets de Global Conflicts: Latin America en choisissant un des thèmes suivants.

- Les avantages et inconvénients de la mondialisation
- La nature de la corruption
- Droits de l'Homme en Amérique Latine
- La fragilité de la démocratie

“Un peuple ignorant est l’instrument aveugle de sa propre destruction”
- Simón Bolívar



**SERIOUS GAMES
INTERACTIVE**

Serious Games Interactive
Griffenfeldsgade 7A, 4 floor | 2200 Copenhagen N | Denmark
E-mail: info@seriousgames.dk | Web: www.seriousgames.dk
Téléphone: + 45 4699 1550

© 2008 Serious Games Interactive ApS, All Rights Reserved