GLOBAL CONFLICTS

SPILLVEILEDNING

© 2013 Serious Games Interactive ApS, All Rights Reserved

INNHOLD

Introduksjon **3**
Innholdet i undervisningsmaterialet 3
Målgruppe 4
Hjelp for materialet 4
Grunnleggende læringsprinsipper for global conflicts **5**
Undervisningsmetode 6
Forberedelser til kurset 6
Informasjon til studentene før spillet startes 7
Spille global conflicts **8**
Hva kan jeg gjøre for å øke spillopplevelsen for studentene mine? **9**
Grupper 9
Konkurranse 9
Spørsmålsstilling 9
Hvordan kan global conflicts være bidragsytende til faget ditt? **10**
Sosiale studier 11
Generelle studieferdigheter, kommunikasjon & media 11
Geografi 12
Historie 13
Temaer for større oppgaver 13

INTRODUKSJON

Denne veiledningen er basert på prøver og kurs som går over 1-5 dager ved bruk av Global Conflicts i grunnskolen, videregående og gymnasiet.

I Global Conflicts, tar studentene på seg rollen som reporter med siste nytt av metoder for å utforske problemer som samfunnet står overfor i dag. Når studentene begynner er det typisk flere løse tråder og mange rykter de må håndtere som reportere. Studentene vil bruke ca. 80% av tiden på intervjuer med forskjellige kilder, og på å innhente bevis og informasjon. Erfaringene de gjør seg vil bli brukt i det siste intervjuet som avgjør om avisen vil få en bra story eller ikke. Suksessen av det siste intervjuet avhenger av to ting: Hvilken ferdighet studentene har i å få tak i argumenter fra kildene sine og hvor dyktige de er i å bruke disse argumentene på de riktige tidspunktene i det siste intervjuet. I begge tilfeller er studentenes forståelse av problemstillingene som diskuteres i spillet avgjørende for deres suksess.

Spilluniverset som utforskes av studentene er et tett 3D-landskap som viser et samtidsbilde basert på reelle hendelser og kilder. Historiene er enten reelle gjengivelser av ofre eller vitner til hendelsene, eller basert på rapporter skrevet av menneskerettighetsorganisasjoner, nyhetsbyråer eller forskjellige historiske kilder.

Global Conflicts, kan benyttes som en introduksjon til utfordringene misjonen står overfor i dag, en måte å oppnå et mer omfattende syn på problemstillingene i regionen på, eller rett og slett som repetisjon av tidligere materiale. Denne veiledningen kan bli sett på som en retningsviser for hvordan å strukturere et kurs, men hver lærer kan bruke spillet på sin egen måte.

Innholdet i undervisningsmaterialet

Spillveiledningen: inneholder informasjon om hvordan spillet installeres, blir brukt og gjennomføres. Du finner et innføringskurs i læreerveiledningen, men mer utførlig informasjon finner du i spillveiledningen.

Læreerveiledning: veiledningen inneholder instruksjoner på hvordan spillet kan brukes for å skape forskjellige opplevelser relatert til en spesifikk undervisning. Den er bygget opp rundt de fem oppdragene, hver med forskjellige problemstillinger og temaer.

Temaoversikten: er et lite hefte som gir en introduksjon til problemstillingene inkludert regionens historie, viktige temaer og land. Heftet gir lærere (og studenter) et godt utgangspunkt for undervisning og videre søk etter relevant materiale.

Studentoppgavene: består av en serie med oppgaver studentene skal løse etter hvert oppdrag. Disse oppgavene oppfordrer til refleksjon og diskusjon rundt problemstillingene for den spesifikke regionen så vel som studentenes eget samfunn.

Målgruppe

Spillet er utviklet og utprøvd for studenter på grunnskole- (høyere klasser) og videregående-nivå. Det utfolder seg på mer enn ett nivå og kompleksiteten i oppdragene øker ettersom studentene jobber seg gjennom dem. Læreren kan dermed bruke spillet avhengig av hvor dyktige studentene er.

Hjelp for materialet

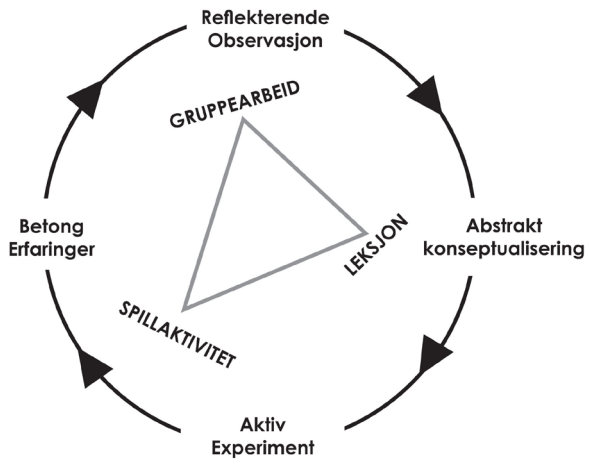
Når du benytter Global Conflicts i undervisningen, kan det hende at du møter på uforutsette utfordringer. Dersom dette skjer, referer til spillveiledningen. Skulle spillveiledningen ikke kunne gi svar på spørsmålet, er du velkommen til å kontakte oss på support@seriousgames.net hvor vi vil gjøre vårt beste for å bistå deg.

Som lærer vil du motta en spesiell kode som vil gi deg tilgang til kildene i spillet via spillets loggbok. Ved å taste inn "unlockallinfo" i journalen får du tilgang til all informasjonen som finnes i journalen din under loggbok. Da kan du også gå direkte til det siste intervjuet og prøve ut argumentene. Dette kan være en fordel dersom studentene spør om en spesifikk kilde, eller dersom du trenger et generelt overblikk på innholdet i spillet.

Et annet godt tips er å lese avsnittet, "Gjennomgang" hvor vi beskriver gangen i de forskjellige oppdragene, hvilke kilder man må snakke med for å fullføre spillet, samt når de forskjellige Argumentene skal brukes i det siste intervjuet.

GRUNNLEGGENDE LÆRINGSPRINSIPPER FOR GLOBAL CONFLICTS

Det optimale læringsprogrammet ved bruk av 'Global Conflicts'-serien er en erfaringsbasert tilnærmingsmåte med røtter i forskning utført ved IT-universitetet i København.



Inspirert av **David A. Kolbs** teori om læring, er denne tilnærmingen til læring basert på å bytte mellom ulike typer undervisning, en metode som vektlegger ulike læringsstiler og former for kunnskap.

Det er en progresjon mellom ulike former for læring. Elevene kan i tillegg har ulike styrker og svakheter i forhold til disse ulike former for læring, men ideelt sett alle elever i en klasse vil arbeide med ulike oppgaver på tvers av lærings spekteret.

Du kan også vurdere å benytte den didaktiske tilnærmingen beskrevet i det følgende for å kunne oppnå det best mulige resultatet i undervisningen når du bruker 'Global Conflict'-serien.

> *Den erfaringsbaserte tilnærmingen innebærer å endre mellom forskjellige undervisningsmetoder, ved å vektlegge forskjellige stiler og tema. Dette betyr at det vil være en progresjon gjennom forskjellige undervisningsmetoder.*
>
> *De generelle didaktiske kvalitetene ved å gi et kurs som Global Conflicts er vidtrekkende. Men for oss er det mest spesielle ved kursprogrammet at studentene får muligheten til å være aktive deltagere i en konflikt eller i problemstillinger som man vanligvis har vanskeligheter med å kunne relatere seg til. Gjennom historier, problemer og audiovisuelle spillinnstillinger, blir studentene tvunget til å omgås læremateriale i spillet, og oppleve noe utover vanlig læring som gir studentene personlige erfaringer de har vært med på å skape! Det er studentene som snakker med den pengekrevende politimannen, menneskesmuglerne, maktsøkende politikere, og de undertrykte arbeiderne. Det er de som får muligheten til å utforske og undersøke arbeidsvilkårene i en fabrikk, og livsvilkårene til arbeidere i den tredje verden.*

Disse erfaringene er av avgjørende betydning for påfølgende undervisningstimer, idet de gir studentene sjansen til å reflektere over problemstillinger de nå har personlig erfaring med. Gjennom fordypning i spillet økes studentenes kunnskapsnivå ved å involvere dem personlig.

Men, studentene trener også opp ferdighetene sine. Gjennom intervjuene –en sentral del av spillet, i deres søken etter viktige utsagn og Argumenter, må studentene reflektere over, bedømme og velge hvilke temaer de anser viktige nok til å spørre om.

"Gi et eksempel på livs- og arbeidsvilkårene forbundet med en maquiladora lik den som er beskrevet i oppdraget – hvordan avviker disse arbeidsvilkårene fra de som finnes i landet ditt?"

- Eksempel fra en studentoppgave

Spillet inneholder informasjon om forskjellige tema funnet i studieplanen, som studentene må kunne forstå og utnytte for å kunne fullføre spillet. Dette er ikke tilfeldige og irrelevante fakta – men informasjon, som studentene må ta i betraktning og reflektere nøye over. Ved å gjøre dette, forbinder spillet studentenes kunnskapservervelse med deres ferdighetsutvikling. Kunnskapen er relevant til temaet. I tillegg utvikles studentenes evne til å stille seg kritiske til, analysere og agere utifra deres overbevisninger.

Alt dette skjer mens studentene gjennomfører spillet. Deretter, når studentene blir bedt om å fullføre de vedlagte oppgavene, vil erfaringene deres fra spillet bli satt i et generelt perspektiv som ikke bare er relatert til erfaringene de har fått fra spillet.

Spørsmålene er formulert på en slik måte at studentene reflekterer over erfaringene de har fått gjennom spillet mens de tenker på dem i det abstrakte, noe som gjør informasjonen levedyktig i den reelle verden. Mange av spørsmålene oppfordrer studentene til å trekke paralleller mellom den kunnskapen de innehar og samfunnet. Dette øker læringsverdien idet de ikke bare får ny informasjon, de utvider og tester sin eksisterende kunnskap.

Undervisningsmetode

- Det er viktig at læreren har en indikasjon på hvilke oppgaver studentene trenger å løse og hva ønsket resultat av kurset bør være. Vi foreslår at læreren følger hovedpunktene som angitt nedenfor.

- Læreren gir et sammendrag av konflikten for å gi studentene en innledende forståelse av problemstillingene de vil stå overfor. Om ønskelig kan læreren ta innføringskurset som er lagt ved dette produktet (se heftet 'Temaoversikt').

- Studenter (parvis) gjennomfører et oppdrag i Global Conflicts Serien, studentene kan gjennomføre flere oppdrag etter hverandre, men det er anbefalt å fullføre hvert oppdrag for seg.

- Når et oppdrag er fullført bør studentene samles i grupper på fire for å ha diskusjoner rundt spørsmålene relatert til det spesifikke oppdraget (se heftet 'Studentoppgaver').

- På slutten av studentoppgaven kan studentene levere inn sine egne artikler, gruppesammendrag, eller lignende arbeid basert på studentoppgavene.

- En klassediskusjon oppfordres på slutten hvor et utvalg av problemstillinger og temaer settes i et interdisiplinært perspektiv (historisk, politisk og sosialt), samt for å foreta en vurdering av hele kurset.

Forberedelser til kurset

Velg oppdraget eller oppdragene som studentene skal gjennomføre. Gå gjerne selv gjennom den delen av spillet du ønsker å bruke for å få en klar forståelse av oppdraget. Eller du kan lese det spesifikke sammendraget i denne veiledningen (se avsnittet for' Gjennomgang'). Prøv å finne ut av hvor mye tid du bruker på gjennomføringen for å få en ide om hvor lang tid som trengs i undervisningen.

Reserver et spillerom, gi ut studentoppgaver, og planlegg klasseromsdiskusjoner. Diskusjoner bør holdes i klasserom uten maskiner eller etter at bærbare maskiner er fjernet, for å unngå distraksjoner.

Installer spillet på alle studentmaskiner. Studentene kan lagre spillet når som helst i løpet av oppdraget bortsett fra ved det siste intervjuet. Dersom de ønsker å bruke en annen maskin og/eller gjennomføre oppdrag hjemme, kan deres lagrede spill oppbevares online (se side 8 for mer informasjon). Vær klar over at spillet må være installert for å kunne laste opp et tidligere spill.

- Fordel studentene parvis. Ta i betraktning hvilke studenter som jobber godt sammen.
- Forbered presentasjonen av (f.eks. ved å vise traileren til spillet) og konseptene til spillet, samt en kort introduksjon om regionen.
- Tenk på gruppearbeid etter at spillet er fullført, samt potensielle diskusjonstemaer som kan brukes i undervisningen.
- Planlegg en evaluering av hele prosessen.

Informasjon til studentene før spillet startes

Dersom du opplever at noen studenter bare klikker seg gjennom spillet uten å tenke videre over det, kan du aktivere en spesiell timer som forhindrer at studentene hopper over dialogen. Tidtaker stopper studentene fra å klikke på neste ikon før etter at det har gått et par sekunder. Antallet sekunder er relatert til lengden på teksten.

Du aktiverer tidtaker ved å gå inn på 'Valgmuligheter – Oppsett – Intervju' på studentens maskin.

Det er viktig at du påpeker hvilket oppgaver du forventer at studentene skal løse etter at de har gjennomført spillet – f.eks. skrive en artikkel, svare på en rekke spørsmål eller holde en klasseromsdiskusjon rundt erfaringene de har gjort seg.

Gjør det klart for studentene at dette ikke er et vanlig spill til underholdning. Hoveddelen av spillet dreier seg om å intervjue personer og det er viktig at de fokuserer på disse.

Legg vekt på at ved kun å klikke seg gjennom intervjuene og samtalene vil de få problemer i det siste intervjuet, hvor de blir stilt overfor hovedmotstanderen i storyen.

Fortell dem at de blir vurdert utefra hvordan de bruker tiden til å stille riktige spørsmål og hvor dyktige de er på å bruke argumentene sine i spillet.

Ved å la studentene fordype seg videre ned i rollen som reporter, må du utstyre dem med en liten notisblokk slik at de får tatt notater underveis.

SPILLE GLOBAL CONFLICTS

Dette er en kort introduksjon i spillets funksjoner. Du kan også lese Læreerveiledningen for å få en dypere forståelse av dynamikken i spillet.

1. Velg språk:
Du starter ved å velge ønsket språk.
Vær klar over at språkinnstillingene ikke kan endres etter at spillet er startet

2. Innlogging & Lagre:
Du kan velge å lagre spillet lokalt eller online. Ved lagring lokalt blir spillet lagret på maskinen som er i bruk. Vi anbefaler å lagre spillet online, selv om denne måten er litt mer komplisert. Online-lagring krever brukernavn og passord, men gir noen fordeler: Studentene kan veksle maskiner og fortsette spillet hjemme. Administratornivå er ikke påkrevd.

3. Begynn spillet:
Studentene velger enkelt ved å plukke ut et nålehode på kartet, som utløser en beskrivelse. Dersom studentene ønsker å starte et gitt oppdrag trykker de bare på 'start'.

4. Velg karakter:
Studentene kan velge mellom en kvinnelig og en mannlig reporter. Spillet forblir det samme uavhengig av
valgt kjønn.

5. Navigering:
Du navigerer ved å klikke på kartet. Du løper ved å dobbeltklikke. Du kan snakke med folk som har et navn rett overfor dem ved å klikke på dem.

6. Intervju:
Når du intervjuer personer kan du velge fra en liste med spørsmål. Alle spørsmålene tar tid og du må avgjøre hvilke spørsmål som er av størst viktighet idet tiden du har til rådighet er begrenset før det siste intervjuet. Et spørsmål kan ha et antall nivåer som indikert ved et tall i ikonet. Noen ganger vil et ikon kun ha nivåer som er tilgjengelige dersom du har snakket med en annen kilde.

7. Journal:
Journalen din inneholder den informa-sjonen som er nødvendig for at du skal kunne ha fremdrift i spillet– f.eks. et kart, en loggbok og hint til å finne argumenter du trenger til det siste intervjuet.

8.Siste intervju: Det siste intervjuet fungerer på lik linje med et vanlig intervju, med det unntak at du kan intervjuobjektet nå og da ved å bruke de riktige argumentene. Når muligheten er der hører du lyden av et bankende hjerte, og du må velge fra en liste av argumenter på høyre side av skjermen. Ved valg av riktig argument stresser du intervjupersonen og mottar informasjon som er avgjørende for storyen.

9. Spillslutt:
Spillet avsluttes med et utdrag fra en notisblokk og statistikk på nøkkelvariabler, avhengig av fremdriften til studenten.

HVA KAN JEG GJØRE FOR Å ØKE SPILLOPPLEVELSEN FOR STUDENTENE MINE?

Som lærer må du forutse aspektet at studentene synes om spillet som underholdning og kan ende opp med å spille spillet som de ville spille noen vanlige spillet – som underholdning. Men hvis kampen blir presentert for pedagogiske formål og bør spilles deretter; spillet kan være underholdende mens læringskurven er fortsatt holdes høy.

Grupper

La studentene gjennomføre oppdragene parvis. På denne måten får studentene en mulighet til å diskutere alternativene i løpet av oppdraget, hvilket er positivt for læringsprosessen. Studier viser at gutt-jente grupper fungerer bedre enn gutt-gutt grupper eller jente-jente grupper, idet gutter og jenter har forskjellige tilnærmingsmåter til spill som kan komplimentere hverandre. Imidlertid kan gutter ha en tendens til å dominere i gutt-jente grupper.

Konkurranse

Våre studier viser at studentene konkurrerer, oftere enn ikke, med sine klassekamerater når de gjennomfører oppdragene. Konkurransen er et avgjørende element for studentene og er på ingen måte noe negativt i relasjon til læringsprosessen, så lenge den er moderat. Den mest fordelaktige konkurransen fokuserer på hvem som får flest utsagn og argumenter på kortest mulig oppdragstid. Må ikke forveksles med reell tid! Tiden i oppdragene går videre hver gang reporteren sier eller gjør noe under oppdraget. Dersom du innfører denne konkurransen før oppdragsstart, kan det motivere studentene dine til å være ekstra oppmerksomme under oppdragene fordi dårlige valg resulterer i bortkastet tid.

Spørsmålsstilling

Utifra våre studier, har vi konkludert at de fleste spørsmålene som studentene stiller faktisk er relatert til virkeligheten. Som lærer burde du ha dette i bakhodet og hjelpe enhver student med å sammenligne spørsmål fra spillet med virkelighetsfakta.

HVORDAN KAN GLOBAL CONFLICTS VÆRE BIDRAGSYTENDE TIL FAGET DITT?

Dette spillet kan benyttes som et tillegg i flere fag ved å fokusere på spesifikt innhold relatert til faget det undervises i. Spillet kan benyttes på forskjellige utdannelsesnivåer og tilbyr studentene forskjellige tilnærmingsmåter til det foreliggende temaet. Du, som lærer, må bestemme hva studentene trenger å fokusere på for å kunne få en grunnleggende forståelse av de karakteristiske elementene angitt nedenfor.

- **Fakta/innhold:** utfordringer sett fra et hverdagslig perspektiv.
- **Temaer:** Utfordringene ved globalisering, nye demokratier, og menneskerettighetsbrudd.
- **Ferdigheter/metoder:** Stille seg kritisk til kildene og foreta artikkelskriving.
- **Kvalifikasjoner:** Å kunne sette ting i perspektiv og ta i bruk konstruktiv kritikk.

> ***"Du får følelsen av at å huske hva de sier gjør en forskjell, fordi du må bruke det senere i oppdraget."***
>
> - Dansk student

Global Conflicts, har en interdisiplinær appell. Spillet og studentoppgavene er utformet slik at de lett kan brukes i fag som sosiale studier, geografi, kommunikasjon, media, historie og generelle studie-ferdigheter. Idet den tilgjengelige tiden for noen fag kan være for kort til at dette programmet vil kunne brukes, så oppfordrer vi lærerne på kryss av fag til å samarbeide og bruke 2-5 timer på dette. Dette vil redusere tiden som brukes på de mindre hyppige fagene og påkalle en mer sammenhengende forståelse hos studentene, idet de berører problemstillingene relatert til de forskjellige fagene.

Flere av oppgavene inneholder spørsmål som krever at studentene ser på faget fra forskjellige synsvinkler. Det kan være en fordel for studentene å ha tilgang til en datamaskin og internett i dette henseendet.

Spørsmålene er blitt utformet i samarbeid med lærere basert på studieplanen, for å sikre om at de lever opp til dine forventninger som lærer. Under finner du en veiledning på hvordan de brukes i relasjon til de forskjellige fagene.

Sosiale studier

Global Conflicts, støtter sosiale studier ved å utfordre studentenes forståelse av sosialvitenskap og historie, og oppfordrer dem til å analysere og utforme en mening om internasjonale affærer, globalisering, korrupsjon, demokrati, sosial urettferdighet og menneskerettigheter. De blir drevet til å gjenkjenne hvordan hverdagslivet i utviklingsland påvirkes av globalisering og hvordan globalisering generelt fungerer.

Studentene vil møte på 'nongovernment organizations' (NGOer) og grasrotbevegelser, og vil oppleve deres spesifikke områder av ekspertise. De vil erfare forskjellige kulturer og få et innblikk i hvordan det å tilhøre en gruppe kan påvirke en persons verdier og moral. Studentene vil få en praktisk forståelse av forhold som kan oppstå når to kulturer møtes – kollektiv aggresjon, stereotyper, fordommer, sosial diskriminering, rasisme og vold.

Global Conflicts, lar også studentene gjøre seg opp en mening om demokrati og forskjellige problemstillinger relatert til den demokratiske prosessen i utviklingsland. De påfølgende oppgavene burde gjøre dem i stand til å reflektere over sine erfaringer, men enda viktigere, de bør også føle at de blir støttet i refleksjonene de gjør seg.

Generelle studieferdigheter, kommunikasjon & media

Først og fremst gir Global Conflicts, de studentene en innsikt i livet og arbeidet til en reporter, og verktøyene en reporter har tilgjengelig. I Global Conflicts tar studentene på seg rollen som en sentral skikkelse, en journalist sent ut for undersøke storyer, inkludert å intervjue personer med veldig forskjellig syn på ting, forskjellige verdier og skjulte agendaer.

Studentene vil møte på personer som enten prøver å skjule informasjon eller gjør den meningsløs gjennom retorisk dyktighet. Så studentene vil bli tunget til kritisk å reflektere over alt som blir sagt og forstå hvordan kommunikasjon kan brukes til å påvirke holdninger, verdier, ideer og politiske problemstillinger. Det er deres ansvar å forholde seg kritiske og navigere gjennom alle disse forskjellige måtene å se ting på – eller se gjennom retorikken brukt av personene som blir intervjuet! Dette vil gi studentene et utgangspunkt når det kommer til reporterens andre oppgave: å skrive.

For hver oppgave er det to forslag til skriftlig oppgave. Oppgavene er primært sett ikke-litterær prosa, som stil, feature, artikkel, kommentar og politiske taler, men muligheten er også tilstede for å la studentene skrive fiksjon, eller handlingsberetning (mer informasjon i historieavsnittet nedenfor). I de skriftlige oppgavene blir studentene tvunget til å ta den språklige stilen, 'hei-du-se-slik'-modellen, sender-mottaker forhold, logos-, etos- og patos-argumentasjon, etc. i betraktning. De vil bli utfordret til å skrive enten handlingsrettet, beskrivende, kommenterende eller argumentativt.

Disse oppgavene er ment å lære opp studentene i språkbehandling og styrke bevisstheten deres om språklig mot, samtidig som de oppmuntres til å innhente informasjon og bruke den på en måte som er i samsvar med det de ønsker, og den foreliggende oppgaven. Det er anbefalt at studentene har en notisblokk eller lignende, ved siden av maskinen under oppdragene, slik at de kan ta notater underveis.

I utførelsen av de skriftlige oppgavene vil erfaringene studentene har fått gjennom spillet hjelpe dem med å fokusere på den språklige delen, idet de ikke lenger må bekymre seg for intervjuer eller undersøkelser, selv om det å ta notater i løpet av spillet er en forutsetning. Noen ganger er det en fordel å la studentene vite hvorfor de blir bedt om å ta notater.

Geografi

Global Conflicts lar elevene reise og oppleve demografien i ulike utviklingsland. I møtene med personer i spillet, får de en innsikt i deres livs- og arbeidsvilkår, samt deres verdier. Gjennom studentoppgavene blir spillerfaringen vurdert mot deres egne livsvilkår, verdier og moral. Denne prosessen styrker studentenes forståelse av dem selv, så vel som verdenen de lever i.

I flere av oppdragene får studentene muligheten til å sammenligne utviklingen av handel og industri med livsvilkårene i utviklingsland, på samme måte som de blir tvunget til å vedkjenne seg problemstillinger som immigrasjon, globalisering og konsekvensene av dette, og sosial urettferdighet på en global skala.

> ***"Ingen skal holdes som slaver eller måtte utføre slavearbeid; slaveri og slavehandel skal forbys i alle sine former. Dette inkluderer gjeldsslaveri, og fortsatt lar vi dette foregå, og politiet gjør ingenting med det. Hvorfor er det slik?"***
>
> - Eksempel på en studentoppgave

På lignende vis vil studentene få se eksempler på hvordan noen produksjonsselskaper i utviklingsland behandler miljøet, hvilket vil gi dem muligheten til – gjennom student-oppgavene, å reflektere over miljøkonsekvensene av vår konsumentkultur og utnyttelsen av våre naturresursser.

Historie

Global Conflicts gir studentene muligheten til å studere holdninger rundt forskjellige verdens problemstillinger, og se dem i en historisk sammenheng. Alle oppdragene i spillet gir en historisk forklaring på problemstillingene i selve oppdraget, og studentene blir dermed utfordret til å bruke historie som et verktøy for å forklare hvordan ting er nå. Ved å tvinge studentene til å reflektere over forholdet mellom fortid og nåtid, styrker studentenes forståelse av årsak og virkning, utvikler deres historiekunnskap og trener dem i å bruke denne kunnskapen.

I spilloppdragene vil studentene være vitner til sosial urettferdighet på en global skala og variasjoner av temaet. De vil også bli gjort oppmerksomme på hvordan disse problemstillingene påvirker samfunnet – både på lokalt og nasjonalt nivå. De gitte problemstillingene vil også bli målt opp mot de grunnleggende menneskerettighetene slik de er formulert av FN.

Generelt sett henger det historiske innholdet sammen med sosiale studier og geografi, og det er viktig å inkludere faget for å tvinge studentene til å tenke på en måte som er vesentlig for faget. Ved å gjøre dette, kan storyen brukes til å forklare dagens problemstillinger og skape forventninger til fremtiden.

Som et ledd i dette oppfordrer studentoppgaven de studentene til å skrive ved å bruke skildrende historie. Dette fremmer den historiske bevisstheten til studentene og får dem til å reflektere over forholdene som var-er-vil oppstå.

Skildrende historie som sjanger er selvfølgelig fiksjon, men det bygger på reelle og historiske fakta. Den skildrende historien er faktisk en didaktisk måte til bruk for å styrke studentenes historiske bevissthet og sammenhengende resonnement. Ved å jobbe med denne storybaserte formen, vil studentene få en nyansert forståelse av menneskets rolle i utformingen av historien, samt hvordan menneskene selv blir formet av historien.

Temaer for større oppgaver

Studentene kan fortsette å jobbe med temaene i Global Conflicts, ved å velge en av de nedenstående områdene:

- Fordelene og ulempene ved globalisering.
- Korrupsjonens natur.
- Menneskerettigheter.
- Demokratiets skjørhet.

© 2013 SERIOUS GAMES INTERACTIVE APS
ALL RIGHTS RESERVED