GLOBAL CONFLICTS

SPELMANUALEN

© 2013 Serious Games Interactive ApS, All Rights Reserved

INNEHÅLL

Introduktion **3**
Innehåll i undervisningsmaterialet 3
Målgrupp 4
Hjälp för material 4
Grundläggande Utbildningsprinciper bakom global conflicts **5**
Instruktionsmetoden 6
Förberedelser inför kursen 6
Information till eleverna innan spelet 7
Att spela global conflicts **8**
Vad kan jag göra för att göra spel upplevelsen mer givande för mina elever? **9**
Grupper 9
Tävling 9
Ställa frågor 9
Hur kan global conflicts hjälpa ditt ämne? **10**
Socialvetenskap 11
Generella studiefärdigheter, Kommunikation & Media 11
Geografi 12
Historia 13
Ämnen till större uppgifter 13

INTRODUKTION

Denna guide är baserad på prover och kurser som löper over 1-5 dagar med användandet av Global Conflicts I grundskolor upp til högstadiet och gymnasiet.

I Global Conflicts, tar eleverna rollen som reporter och utför knivskarp journalistik för att undersöka de problem som samhället står inför i dag. När eleverna sätter i gång har de oftast en massa lösa trådar och rykten som de måste hantera som reportrar. Eleverna använder omkring 80% av tiden på att utföra intervjuer med olika informanter och att samla bevis och information. Den insamlade informationen används i den sista intervjun som bestämmer huruvida tidningen får en anständig artikel. Succén i den sista intervjun är beroende av två saker: hur duktiga eleverna är på att insamla argument från sina källor, och hur duktiga eleverna är på att använda dessa argument vid rätt tillfälle under den sista intervjun. I båda fallen är elevernas framgång beroende av deras förståelse av de frågor som diskuteras i spelet.

Spelvärlden som utforskas av eleverna är ett komplext 3D-landskap som avspeglar en nutida omgivning i av de länder som uppdragen kommer att äga rum i. Uppdragen i spelet är baserade på verkliga händelser och källor. Historierna är antingen sanna historier från offer eller vittnen till händelserna, eller så är de baserade på rapporteringar gjorda av mänskliga rättighetsorganisationer, nyhetsbyråer eller olika historiska källor.

Global Conflicts, kan användas som en introduktion till de utmaningar som uppdragen står inför, ett sätt att få en mer förståelig bild av de problem som regionen står inför, eller bara som en omarbetning av tidigare material. Denna guide kan ses som en vägledning till hur man kan lägga upp en kurs, men alla undervisare kan använda detta spel på det sätt hon eller han vill.

Innehåll i undervisningsmaterialet

Spelmanualen: innehåller information om hur spelet installeras, används och spelas. Du hittar en snabbguide för hur man spelar spelet i undervisarguiden, men mer utförlig information finns i spelmanualen.

Undervisningsguide: Denna guide innehåller instruktioner för här spelet kan användas för att skapa olika upplevelser i samarbete med en enskild klass. Det är uppbyggt omkring fem uppdrag, vart och ett innehåller olika problem och teman.

Ämnesöversikt: En liten folder som introducerar problemen i regionens historia, viktiga teman och länder. Foldern ger lärare (och elever) en bra utgångspunkt till undervisningen och all vidare eftersökning efter relevant material.

Elevuppgifter: En rad uppgifter som eleverna kan lösa efter varje uppdrag har utformats. Dessa uppgifter uppmuntrar till reflektion och diskussion omkring problemen i den specifika regionen så väl som det samhälle som eleverna bor i.

Målgrupp

Spelet har testats och designats för studerande i ungdomskolen, så väl som gymnasiet. Spelet verkar på mer än en nivå, och uppdragens komplexitet ökar i takt med att de eleverna arbetar sig genom dem. Läraren har då möjlighet att använda spelet med hänsyn tagen till elevernas kunnande.

Hjälp för material

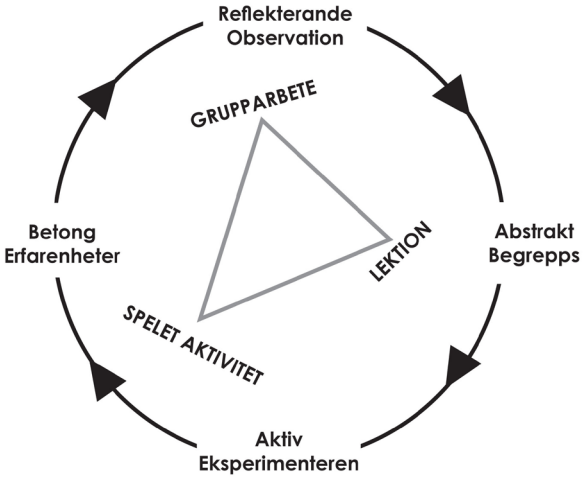
När du använder Global Conflicts i undervisningen, kan du stöta på en del oväntade utmaningar. Om detta inträffar så hänvisas du till spelmanualen. Om spelmanualen inte kan hantera utmaningen, så är du mer än välkommen till att kontakta oss på support@seriousgames.net där vi gör vårt yttersta för att hjälpa dig.

Som undervisare kommer du att få en särskild kod som ger dig tillgång till alla delar av spelet i spelets loggbok. Du skriver helt enkelt bara "unlockallinfo" i journalen, och därefter kommer du att kunna se all information i din journal under loggbok. Då kan du också hoppa direkt till slutintervjun och testa argumenten. Det kan vara en fördel om eleverna frågar om en specifik källa, eller om du behöver en översikt över vad spelet innehåller.

Det kan också vara bra att läsa sektionen "Genomgång" där vi beskriver de olika uppdragens förlopp, vilka källor man kan tala med för att klara spelet, såväl som när man ska använda argumenten i den sista intervjun.

GRUNDLÄGGANDE UTBILDNINGSPRINCIPER BAKOM GLOBAL CONFLICTS

Det bästa utbildningsprogrammet när du använder Global Conflicts serien, är en upplevelsebaserad tillgång visar undersökningar med rötter i IT University of Copenhagen.



Inspirerad av **David A. Kolb** teori om lärande är detta förhållningssätt till lärande som bygger på att växla mellan olika typer av undervisning, en metod som betonar olika inlärnings stilar och former av kunskap.

Det finns en progression mellan olika former av lärande. Eleverna kan ha olika styrkor och svagheter i förhållande till dessa olika former av lärande, men helst alla elever i en klass kommer att arbeta med olika uppgifter inom allt slags lärande.

Du kan överväga om du vill använda den didaktiska infallsvinkeln som beskrivs här nedan för att få bästa möjliga resultat i din klass när du använder Global Conflicts serien.

> *Den upplevelse-baserade tillgången innebär att man växlar mellan olika undervisningsmetoder som lägger vikt på olika stilar och ämnen. Detta betyder ett framåtskridande med olika instruktionsmetoder.*
>
> *De generella didaktiska kvaliteterna med att utforma en kurs med Global Conflicts är tydliga, eftersom det är bemärningsvärt med detta kursmaterial att eleverna får lov att vara aktiva deltagare i en konflikt med problem som det normalt är svårt att relatera till. Genom historierna problemen, och de audiovisuella omgivningarna i spelet, tvingas de studerande att interagera med utbildningsmaterialet i spelet, och får uppleva något bortom den vanliga ryggradsinlärningen, vilket därmed ger eleverna en personlig upplevelse som de själva har varit med till att forma! Eleverna är själva dem som talar med den giriga polisen, människosmugglaren, maktsökande politiker och de förtryckta arbetarna. Det är dem som får lov att utforska och undersöka arbetsförhållanden på en fabrik och levnadsförhållanden för arbetarna i ett land i tredje världen.*

Dessa upplevelser är viktiga under de efterföljande lektionerna, då det ger eleverna en chans att reflektera över problem som de inte har någon personlig erfarenhet med. Genom fördjupning i spelet får eleverna en chans att öka sin vetskap genom personlig involvering.

Men eleverna tränar också sina färdigheter. Under intervjuerna, en viktig del av spelet, i deras jakt på viktiga uttalandena och argumenter, måste de studerande reflektera over, bedöma och välja vilka ämnen de bedömer som viktiga nog att undersöka vidare.

”Ge ett exempel på de levnadsförhållanden och arbetsförhållanden som förknippas i uppdraget – hur skiljer sig dessa arbetförhållanden från dem i ditt land?”

- Exempel från Elevuppgifter

Spelet innehåller information om olika ämnen som man kan hitta i läroplanen, som de studerande måste förstå och använda för att klara spelet. Detta är inte tillfälliga eller irrelevanta fakta – utan information som eleverna måste genomtänka och reflektera över noggrant. Genom att göra detta kopplar spelet elevernas förvärvande av kunskap med deras ökade färdigheter. Kunskapen är relevant för ämnet. Utöver det så utvecklas också elevernas förmåga att vara kritisk, analytisk och att agera utifrån sin övertygelse.

Detta sker medans eleverna spelar spelet. Efteråt, när eleverna förväntas att lösa de bifogade övningarna, sätts deras erfarenheter från spelet i ett större perspektiv och associeras inte endast med deras erfarenheter från spelet.

Frågorna är utformade för att få eleverna att reflektera över deras erfarenheter från spelet och sätta dem i ett abstrakt sammanhang för att kunna generalisera informationen till den verkliga världen. Många av frågorna uppmuntrar de studerande till att dra paralleller mellan sin kunskap och samhället. Detta ökar utbildningsvärdet då de inte bara får ny information, utan också fördjupar och sätter sin existerande kunskap på prov.

Instruktionsmetoden

- Det är viktigt att undervisaren har en uppfattning om vilka uppgifter eleverna ska lösa, och vad det önskade resultatet är. Vi Föreslår att undervisaren följer huvudstegen som beskrivs här nedan.

- Undervisarna sörjer för en summering av konflikten för att förse eleverna med en inledande förståelse av de kommande problemen. Om det behövs kan undervisaren använda snabbguiden som följer med denna produkt (se foldern som heter ”Ämnesöversikt”).

- Eleverna (uppdelade i par) spelar ett uppdrag i Global Conflicts serie, eleverna kan spela flera uppdrag i rad, men det rekommenderas att man fokuserar på ett uppdrag åt gången.

- När ett uppdrag har fullförts bör eleverna sättas samman i grupper med fyra i varje, och diskutera frågorna som är relaterade till det specifika uppdraget (se foldern som heter
- ”Elevuppgifter”).

- För att avsluta elevuppgifterna kan eleverna lämna in sina egna artiklar, gruppresumé-er eller liknande skrifter som är baserade på elevuppgifterna.

- En diskussion i klassen bör uppmuntras avslutningsvis, när olika frågor och teman har studerats i ett korsdisciplinärt perspektiv (historiskt, politiskt och socialt) så väl som att evaluera hela kursen.

Förberedelser inför kursen

Välj det uppdrag som eleverna ska spela. Du är välkommen att själv spela den del av spelet du vill använda för att få en klar förståelse av uppdraget. Eller så kan du helt enkelt läsa de specifika summeringarna i denna guide (se genomgångsavsnittet). Försök att se hur lång tid det tar för dig för att få en uppfattning om av hur lång tid det behövs i klassrummet.

Boka ett spelrum, dela ut elevuppgifter och planera klassdiskussionerna. Klassdiskussionerna bör föregå i ett klassrum utan datorer, eller efter att man har flyttat de bärbara datorerna, för att undgå störningar.

Installera spelet på alla elevdatorer. Eleverna kan själva spara sina spel när som helst under uppdraget utom under den sista intervjun. Om de önskar att byta dator eller spela spelet hemma, så kan det sparade spelet lagras online (se sida 8 för mer information). Spelet måste dock vara installerat för att man ska kunna öppna det tidigare spelet.

- Dela upp eleverna i par. Kom i håg vilka elever som arbetar bra tillsammans.
- Förbered presentationen av spelet (t.ex. genom att visa en speltrailer) och dess koncept, såväl som en kort introduktion av regionen.
- Tänk på att arbeta i grupper efter spelandet så väl som möjliga teman för diskussion i klassrummet.
- Planera en evaluering av hela processen.

Information till eleverna innan spelet

Om du har problem med elever som skyndar sig genom spelet utan att skänka det någon extra tanke, så kan du aktivera en speciell timer som hindrar eleverna från att hoppa över dialogen. Timern hindrar helt enkelt eleverna från att trycka på nästa ikon innan några sekunder passerat. Sekunderna är en funktion av textens längd.

Du kan aktivera timern genom att gå in under 'Options – Setup – Interview' på elevens dator.

Det är viktigt att poängtera vilka uppdrag du förväntar att eleverna har löst efter att de har spelat spelet – till exempel att skriva en artikel, svara på en rad frågor eller ha en klassdiskussion om deras upplevelser.

Gör det klart för eleverna att detta inte är något vanligt spel med underhållningssyfte. Huvuddelen av spelet handlar om at intervjua folk, och det är viktigt att de fokuserar på det.

Lägg tonvikt på att bara klicka sig genom intervjuerna och konversationerna endast gör den sista intervjun mer komplicerad, när de konfronterar huvudantagonisten i historien.

Berätta för dem att de kommer att bedömas efter hur de använder sin tid på att ställa de riktiga frågorna och hur duktiga de är på att använda sina argument i spelet.

För att fördjupa eleverna ännu mer i rollen som reportrar måste du utrusta dem med ett litet anteckningsblock, som gör att de kan ta noter allt eftersom de går framåt i spelet.

ATT SPELA GLOBAL CONFLICTS

Detta är en kort introduktion till spelets funktioner. Du kan också läsa Undervisningsguide för att få en mer grundlig förståelse av spelets dynamik.

1. Välj språk: Du kan börja genom att välja passande språk. *Notera att när spelet har börjat, så kan man inte ändra språk.*

2. Logga in & Spar:
Välja att spara dina spel lokalt eller online. När du sparar spelet lokalt så kommer det att sparas på den dator som används. Vi rekommenderar att man sparar spelet online, trots att denna metod är lite svårare. Att spara online kräver ett användarnamn och lösenord, men medför en del fördelar: Eleverna kan byta dator och fortsätta spela hemma. Detta kräver inte administratornivå.

3. Påbörja spel:
Eleven väljer helt enkelt genom att välja en punkt på kartan, som sätter i gång en beskrivelse. Om eleven vill påbörja ett särskilt uppdrag så trycker denne helt enkelt bara 'start'.

4. Välja karaktär:
Eleverna kan välja mellan en kvinnlig och en manlig reporter. Spelet kommer att vara samma oavsett vilket kön de väljer.

5. Navigera:
Du navigerar genom att trycka på kartan. Du springer genom att dubbel-klicka. Du kan tala med de människor som har ett namn över sig genom att klicka
på dem.

6. Intervju:
När du intervjuar människorna kan du välja på en lista med frågor. Alla frågor tar en viss tid, och du måste besluta dig för vilka frågor som är viktiga eftersom tiden innan slutintervjun är begränsad. En fråga kan ha flera olika nivåer som visas av den siffra som visas i ikonen. Ibland har en ikon nivåer som bara kan nås om du redan har talat med en annan källa.

7. Journal:
Din journal innehåller den information som är nödvändig för att hjälpa dig när du tar dig fram i spelet – till exempel en karta, en loggbok och ledtrådar för att hjälpa dig hitta de argument som behövs i slutintervjun.

8. Slutintervjun:
Slutintervjun fungerar som en vanlig intervju, men på vissa tidspunkter kan du stressa personen som intervjuas genom att använda rätt argument. När tillfället uppstår hör du ljudet av ett dunkande hjärta, och du måste välja på en lista med argument på höger sida av skärmen. När du väljer rätt argument stressar du personen som intervjuas och belönas med viktig information till din story.

9. Spelavslut:
Spelet avslutas med en del med anteckningsblocket och statistik för viktiga variabler, som beror på elevens framgång i spelet.

VAD KAN JAG GÖRA FÖR ATT GÖRA SPEL UPPLEVELSEN MER GIVANDE FÖR MINA ELEVER?

Pedagogiska datorspel är ett nytt medium i undervisning och det kan finnas elever i din klass som är skeptiska till det. De kanske spelar spelet som vilket som helst annat, vanligt spel – som underhållning – eftersom det är så det är vana att spela. Du måste undgå detta genom att göra det klar för eleverna att detta spel är tänkt till utbildningsmässigt bruk och skal spelas därefter.

Grupper

Låt eleverna spela i par. På det sättet kan eleverna diskutera sina möjligheter under spelet, vilket är bra för inlärningsprocessen. Studier visar att pojk-flicka grupper fungerar bättre än pojk-pojk eller flick-flicka grupper eftersom flickor och pojkar ser olika på spelet, vilket gör att de kan komplimentera varandra. Men pojkar kan tendera att bli för dominanta i pojk-flicka grupper.

Tävling

Våra studier visar at elever ofta tävlar med sina klasskamrater när de spelar spelet. Tävlingen är ett viktigt element för eleverna och det är på intet vis något negativt när det gäller inlärningsprocessen, så länge det är med måtta. Den mest fördel-aktiga tävlingen fokuserar på vem som får flest uttalanden och argument på kortast möjliga speltid. Detta ska inte förväxlas med realtid! Speltiden förflyttar sig varje gång reportern säger något eller gör något i spelet. Om du påbörjar denna tävling innan de spelar så kan det motivera eleverna till att bli extra uppmärksamma när de spelar eftersom dåliga val resulterar i bortkastad tid.

Ställa frågor

I våra studier har vi fastställt att de flesta frågor som ställs av eleverna om spelet är relaterade till verkligheten. Som lärare bör du komma ihåg detta och hjälpa eleverna att jämföra alla frågor om spelet med verkliga fakta.

HUR KAN GLOBAL CONFLICTS HJÄLPA DITT ÄMNE?

Detta spel kan användas som tillägg till flera ämnen genom att fokusera på innehåll som relaterar till det undervisade ämnet. Spelet kan användas i olika delar av utbildningen och erbjuder eleverna olika ingångar till ämnet. Du som lärare måste bestämma vad eleverna ska fokusera på för att få en grundläggande förståelse av följande grunddrag.

- **Fakta/innehåll:** Utmaningarna ur ett vardagsperspektiv.
- **Teman:** Globaliseringens utmaningar, nya demokratier och överträdelser av mänskliga rättigheter.
- **Färdigheter/metoder:** Källkritik och att skriva artiklar.
- **Kvalifikationer:** Sätt saker i perspektiv och använd kritik.

> ***”Du får känslan av att komma i håg vad de säger kan göra en skillnad eftersom du ska använda det senare i spelet.”***
>
> - elev

Global Conflicts har en tvärvetenskaplig tillgång. Spelet och elevuppgifterna är designade så att de lätt kan användas i undervisning av Socialvetenskap, Geografi, Kommunikation, Media, Historia och generella studie färdigheter. Eftersom den tid som är tillgänglig för en del ämnen är för begränsad för att användas på detta kursmaterial, uppmanar vi undervisare på tvärs av ämnena att arbeta tillsammans och använda 2-5 lektioner på detta. Det kommer att reducera den tid man använder på de mindre frekventerade ämnena och främja en mer sammanhängande förståelse för eleverna eftersom de berör frågor som är kopplade till de olika ämnena.

Flera av uppgifterna innehåller frågor som kräver att eleverna ser på ämnet från olika vinklar. Det kan vara en fördel för eleven att ha tillgång till en dator och internet ur denna synpunkt.

Frågorna har utformats i samarbete med lärare och baserats på undervisningsplanen för att säkerställa att de lever upp till dina förväntningar som lärare. Här nedan följer en vägledning för hur de används i förbindelse med de olika ämnena.

Socialvetenskap

Global Conflicts understöttar Socialvetenskap genom att utmana elevernas förståelse av social forskning och historia – och uppmuntrar dem till att analysera och få sin egen åsikt om internationell handel, globalisering, korruption, demokrati, social orättvisa och mänskliga rättigheter. De drivs till att förstå hur vardagslivet i utvecklingsländer påverkas av globalisering och hur globaliseringen generellt fungerar.

Eleverna kommer att möta ideella organisationer och gräsrotsrörelser och får utforska sina egna expertisområden. De får uppleva olika kulturer och får en insikt i hur det att tillhöra en grupp kan påverka en individs värderingar och moral. Eleverna får en praktisk förståelse för de förhållanden som visar sig när två kulturer möts – Kollektiv aggression, stereotyper, prejudikat, social diskriminering, rasism och våld.

Global Conflicts Låter också eleverna själva skapa sina egna åsikter om demokrati och olika frågor som är kopplade till den demokratiska processen i utvecklingsländer. De efterföljande uppgifterna borde få dem till att reflektera över sina erfarenheter, men ännu viktigare, så borde de känna sig stöttade i de reflektioner de får.

Generella studiefärdigheter, Kommunikation & Media

Först och främst ger Global Conflicts eleverna en insikt i en reporters liv och arbete – och de verktyg hon har tillgång till. I Global Conflicts antar eleverna rollen som en huvudperson, en journalist som är utskickad för att undersöka historier, här inkluderas att intervjua folk med väldigt olika åsikter om saker, olika värderingar, och dolda agendor. Eleverna kommer att möta folk som antingen försöker dölja information eller göra den meningslös genom sin retoriska överlägsenhet.

Så eleverna kommer att tvingas att reflektera kritiskt på allt som sägs, och förstå hur kommunikation kan användas för att påverka attityder, värderingar, idéer och politiska frågor. Det är deras plikt att förhålla sig kritiska och negativa till alla dessa synvinklar – eller att genomskåda den retorik som används av de intervjuade! Detta ger eleverna en utgångspunkt när det gäller reporterns andra uppgift: att skriva.

I alla uppdrag finns det två förslag till att skriva artikeln. Uppgifterna är primärt icke litterär prosa. Till exempel essä, feature, artikel, kommentar och politiska tal – men det finns också alternativet att låta eleven skriva fiction eller en narrativ historia (mer information finns i Historiesektionen här nedan). I de skrivna uppgifterna tvingas eleverna att ta ställning till den lingvistiska stilen, Hej-du-förstår-så modellen, avsändar-mottagar förhållanden, argumentation – logos, ethos, pathos, etc. De blir utmanade att skriva antingen narrativt, deskriptivt, kommenterande eller argumenterande.

Dessa uppgifter ska träna eleverna i deras ordval och styrka deras medvetenhet om ordets makt, samtidigt som det uppmuntrar dem till att samla information och använda den på ett sätt som korresponderar med vad de vill så väl som uppgiften de har framför sig. Det rekommenderas att eleverna har ett anteckningsblock bredvid datorn till att skriva anteckningar på under spelandet.

När de utför sina skrivna uppgifter så kommer erfarenheterna från spelet att hjälpa eleverna att fokusera på den språkliga delen, eftersom de inte längre behöver oroa sig om intervjuer eller att efterforska, även om det att skriva noter under spelandet är en uppenbar förutsättning. Ibland är det en bra idé att berätta för eleverna varför de ombes att ta noter.

Geografi

Global Conflicts tillåter eleven att resa och utforska demografin i olika utvecklingsländer. I deras möten med människorna i spelet får de en insikt i deras levnads- och arbetsförhållanden och deras värderingar. I elevuppgifterna avstäms deras spelupplevelser med deras egna levnadsförhållanden, värderingar och moral. Denna process styrker elevens förståelse av sig själva såväl som den värld de lever i.

I flera av uppdragen får eleverna jämföra utvecklingen av byteshandel och industri med de levnadsförhållanden man har i utvecklingsländerna, precis som de tvingas identifiera problem som immigration, globalisering och dess konsekvenser, och sociala orättvisor i en global skala.

> ***”Ingen borde hållas som skuldslav eller fånge; slaveri och slavhandel i all form borde vara olagligt. Detta inkluderar skuldslaveri. Men ändå finns det, och polisen gör ingenting åt der. Varför?”***
>
> - Exempel på en elevuppgift

På liknande sätt får eleverna se exempel på hur en del produktionsföretag i utvecklingsländer behandlar miljön, vilket tillåter dem att reflektera – i elevuppgifterna – över de miljömässiga konsekvenser vår konsumerande kultur, och exploaterandet av våra naturresurser har.

Historia

Global Conflicts förser eleverna med möjligheten att studera attityder i olika frågor så väl som att se dem i ett historiskt perspektiv. Alla uppdrag i spelet har en historisk förklaring till de frågor som porträtteras i uppdraget, och som resultat av det utmanas eleverna till att använda historia som ett verktyg till att förklara nutiden. Genom att tvinga eleverna till att reflektera över relationen mellan historien och framtiden, Global Conflicts styrker elevens förståelse av orsak och verkan, utvecklar deras kännedom till historien och tränar dem i att använda denna kunskap.

I speluppdragen kommer eleverna att bevittna orsakerna till immigration – och både positiva och negativa konsekvenser, till exempel den europeiska immigrationen från tredje världen-länderna. De kommer att konfronteras med sociala olikheter på en global skala och variationer av temat – social diskrimination och skuldslaveri till att börja med. De kommer också att bli varse hur dessa frågor påverkar samhället – på en lokal såväl som national skala. Frågorna som behandlas kommer också att ställas mot de grundläggande mänskliga rättigheterna som formulerats av FN.

Generellt sett så är det historiska innehållet kopplat till Socialvetenskap och Geografi, och det är viktigt att inkludera ämnet för att tvinga eleven till att tänka på bästa möjliga vis i relation till ämnet. Genom att göra detta kan historien användas till moderna problem och förutse förväntningar på framtiden.

För att följa upp på detta uppmuntrar elevuppgiften som tillhör uppdraget eleverna till att skriva en narrativ historia. Detta uppmuntrar den historiska medvetenheten hos eleverna och får dem att reflektera över relationerna mellan historien-nutiden-framtiden.

Narrativa historier som genre är så klart fiktion, men det vilar på verkliga och historiska fakta. Den narrativa historien är faktiskt ett didaktiskt sätt att styrka den historiska medvetenheten och sammanhängande resoneringen hos eleverna. När de arbetar med denna historie-baserade form, får eleverna en nyanserad förståelse av människans roll i att skapa historia så väl som att skapas av historia.

Ämnen till större uppgifter

Elever kan fortsätta att arbeta med ämnen i Global Conflicts genom att välja ett av följande områden:

- För- och nackdelar med globalisering.
- Korruptionens natur.
- Mänskliga rättigheter.
- Den ömtåliga demokratin.

© 2013 SERIOUS GAMES INTERACTIVE APS
ALL RIGHTS RESERVED