

GLOBAL  CONFLICTS

PALESTINE



Lärarhandbok

Innehåll

Introduktion	3
Innehållet i Global Conflicts: Palestines läropaket	3
Ytterligare support	3
Principer för inläring	4
Global Conflicts: Palestine – översikt	4
Spelets värld	5
Målgrupp	5
Handledning för lärare –att använda spelet	5
Lärarens roll	6
Lärförberedelser inför kursen	6
Information till elever inför spelet	6
Att arbeta med de enskilda uppgifterna	7
Uppdrag 1 – På militärt uppdrag med IDF	7
Uppdrag 2 – Livet vid gränskontrollerna	7
Uppdrag 3 – Mohammad och bosättarna	8
Uppdrag 4 – Martyrernas roll	8
Uppdrag 5 – Kidnappningen	9
Assignment 6 – Medias roll	9
Ämnesförslag till större uppgifter	9
Vad lär sig eleverna genom att spela Global Conflicts: Palestine?	10
Uppnådda färdigheter	10
Inläringsskik	10
Litteratur	11
Referencer	11
Personerna bakom Global Conflicts: Palestine	12

Printed in Denmark 2008

© 2008 Serious Games Interactive ApS, All Rights Reserved.

1. Läs avsnitten 'Introduktion' och 'Hur spelet ska användas'.
2. Ladda ner läromaterial från <http://learning.seriousgames.dk/teacher's-material.aspx> (login krävs).
3. Se trailern på www.globalconflicts.se
4. Läs de övriga avsnitten i lärarhandboken för att förbereda dig.

Introduktion

Global Conflicts: Palestine är det första spelet i en serie av högkvalitativa spel från Serious Games Interactive. Vår ambition är att löpande förbättra våra produkter och du är välkommen att skicka din feedback på info@seriousgames.dk.

Denna lärarhandbok är baserad på de erfarenheter vi fått genom att testa spelet i grundskolor samt gymnasieskolor, där vi testade ett flertal olika inläringssituationer för Global Conflicts: Palestine. Den här guiden är avsedd att fungera som inspiration för den kurs som utarbetas utifrån Global Conflicts: Palestine.

Det är emellertid upp till den enskilde läraren att använda spelet på det sätt han/hon finner passande. Global Conflicts: Palestine kan användas som en introduktion till Israel-Palestinakonflikten, som ett verktyg för att kunna se konflikten från ett personligt perspektiv, eller som repetition av tidigare lektioner, då spelet är indelat i enskilda uppdrag som alla har att göra med centrala delar av konflikten. Spelet kan också användas för att få elever att utveckla ett kritiskt tänkande, att kunna sätta saker i perspektiv och förbättra sina kommunikationskunskaper. Därtill erbjuder Global Conflicts: Palestine möjligheten att utforska ämnena terrorism, mänskliga rättigheter samt medias roll i samhället.

Innehållet i Global Conflicts: Palestines läropaket

- **Lärarhandbok:** Handboken du nu läser innehåller en guide till hur spelet kan användas för olika inläringssyften. Handboken är uppbyggd kring sex olika uppdrag som innehåller olika teman och ämnen.
- **Användarhandbok:** Det rekommenderas att användarhandboken till spelet läses av alla då den innehåller viktig information om hur spelet ska installeras, användas och spelas.
- **Kompletterande webbsida:** En samling arbetsfrågor, länkar, kartor, bilder, dokument och videor som kan användas som supplement till undervisningen och som elever kan använda vid mer ingående arbeten som baseras på spelet. Sidan hittas på <http://learning.seriousgames.dk>.
- **Spel CD-ROM:** Spelet innehåller följande sex temabaserade uppdrag: militärrazzior, gränskontroller, bosättningar, martyrer, Hamas, och medias roll.
- **Ämnesöversikt:** Denna lilla bok ger en kort översikt över konflikten, vilket är användbart både för lärare och studenter för att komma igång.

Ytterligare support

När du använder Global Conflicts: Palestine i din undervisning kan du komma att stöta på oväntade problem. Vi föreslår att du först läser användarhandboken, då den kan hjälpa dig att lösa eventuella problem.

Du är också välkommen att besöka våra supportsidor eller vår community på <http://learning.seriousgames.dk>, där du finner ytterligare information samt våra kontaktuppgifter.

De som enbart fokuserar på pro-palestinska berättelser kommer ha enklare att tala med den sidan, medan vissa israeler kan komma att vara mer misstänksamma. Den stora utmaningen är att hålla sig neutral i sitt arbete och samtidigt hålla sig väl med alla, åtminstone de som har viktig information till kommande artiklar. Se användarhandboken för en detaljerad beskrivning av spelet. Samtidigt som eleverna är huvudpersonen i Global Conflicts: Palestine är de också åskådare i en värld där Israel-Palestinakonflikten pågår. Eleverna ser konflikten från insidan och måste, utifrån sina egna handlingar, skapa sig en uppfattning i komplicerade situationer. I rollen som reporter kommer eleven att möta karaktärer som representerar olika inställningar gentemot konflikten mellan israeler och palestinier.

Spelets värld

Spelets värld utspelar sig i nutid och är utformat som en förminskad arabisk/judisk atmosfär i 3D och det omfattar de väsentliga delarna av konflikten. Uppdragen i spelet är baserade på verkliga händelser som rapporterats till människorättsorganisationer och nyhetsbyråer av offer och vittnen, såväl som från diverse andra källor.

Målgrupp

Spelets har designats för samt testats på elever i grundskolan, gymnasiet samt högre utbildningar. Spelet kan användas på olika nivåer och uppdragen blir svårare ju längre eleven kommer. Dessutom har spelet olika inlärningssteg vilka tilltalar elever som befinner sig på olika kunskapsnivåer (se avsnittet 'inlärningssteg'). Läraren kan anpassa spelet efter elevernas kunskaper.

Handledning för lärare – att använda spelet

Det här avsnittet ger riktlinjer för hur spelet ska användas i undervisningen. Lärare rekommenderas att förbereda sig innan spelet presenteras för eleverna. Det bör påpekas att spelet inte kan användas ensamt. Du behöver underlätta den ovan diskuterade inlärningsprocessen för eleverna. Du rekommenderas att använda en arbetsstruktur liknande denna:

- Läraren ger en översikt över konflikten för att ge eleverna en grundläggande förståelse av Israel-Palestinakonflikten. Du kan vid detta tillfälle använda den bok med översikt över ämnen som medföljer det här materialet, men du kanske därutöver vill använda dig av andra skolböcker, nyhetsartiklar eller några av de länkar som återfinns på den kompletterande webbsidan.
- Eleverna spelar (i par om två) ett uppdrag i Global Conflicts: Palestine (man kan spela flera i rad men det är vanligtvis bättre att ta ett uppdrag åt gången).
- Efter spelet arbetar eleverna i grupper om fyra och diskuterar arbetsfrågor som har med det aktuella uppdraget att göra (förslag på arbetsfrågor i genomgången av uppdrag nedan).
- Eleverna lämnar in sin individuella artikel, gruppens sammanfattning eller liknande skriftlig uppgift som baserats på ett eller flera ämnen från uppdragen (se mallen för hur man skriver en artikel i lärardelen på webbsidan).
- Klassen diskuterar arbetsfrågorna utifrån ett flertal perspektiv, såsom religion, historia och samhällsstruktur, vilka alla har med konflikten att göra. Därefter sker en allmän diskussion där de media som använts av eleverna i deras undersökningar analyseras och utvärderas. Lämna nog med tid för en lång diskussion.

Lärarens roll

Lärare uppmuntras att ägna åtminstone två lektioner åt att ge eleverna en översikt över konflikten. Innan eleverna provar spelet är det viktigt att de är motiverade och har grundläggande kunskaper om konflikten. Att som lärare använda en mindmap på svarta tavlan för att illustrera konflikten kan bidra till motivationen. Medvetenheten och kunskapen om konflikten kan också berikas genom klassdiskussioner där elever bland annat kan berätta vad de har hört om konflikten i media. Det kan också vara fördelaktigt om läraren läser in sig på samt bidrar med bakgrundsinformation om konflikten. När eleverna spelar är lärarens främsta uppgift att koordinera och att vara medveten om när de olika uppdragen ska spelas, och övergången mellan lektion, spel och diskussioner. Vilken ordning och struktur detta ska ha är upp till läraren. Läraren kan utmana elevernas handlingar och val i spelet, eller påbörja diskussioner utifrån specifika exempel från spelet.

Lärförberedelser inför kursen

- Installera spel på alla elevdatorer. Elever har möjlighet att spara spelet efter varje uppdrag, så se till att de får samma dator om flera lektioner används.
- Bistå med böcker, dela ut arbetsfrågor (se lärarpaketet på spel CD-ROMen eller webbsidan) och led diskussionerna. Vi rekommenderar att diskussionerna förs i ett annat klassrum än där man spelar, eller att laptops ställs åt sidan då det annars är lätt att allt fokus läggs på datorerna.
- Dela in eleverna i par som ska spela tillsammans.
- Presentera spelet (genom att till exempel visa speltrailern) och vad det går ut på och ge en kort introduktion till konflikten och dess bakgrund.
- Överväg eventuella andra uppgifter som ska presenteras för grupperna efter att de spelat (se <http://learning.seriousgames.dk> för inspiration) samt ämnen som kan tas upp i gruppdiskussion..
- Använd material från lärarpaketet på CD-ROMen eller webbsidan för att planera utvärderingen av processen.

Information till eleverna inför spelet

- Eleverna ska spela i par, för att kunna diskutera de val som görs under spelets gång.
- Det är viktigt att eleverna tar anteckningar om reporterns möten med människor under spelet för att kunna använda dessa senare (lärarpaketet innehåller mallar för detta).
- Eleverna i varje grupp ska turas om att ta anteckningar och att spela spelet.
- Var uppmärksam på att det är viktigt att prata både med israeler och palestinier för att få så mycket information som möjligt.
- Förklara hur poängsystemet påverkar allianspoäng och poäng för nyhetsvärde, såväl som den totala poängen (se användarhandboken).
- Förklara hur artikeln är uppbyggd: insamlingen av citat och bilder, och hur dessa påverkar poängsystemet
- Betona att kartan kan användas för att se var olika karaktärer befinner sig. När de möter nya karaktärer kommer dessa att synas på kartan.
- Uppmärksamma att detta inte är ett vanligt, kommersiellt spel. Det viktigaste i spelet är att samtala med människor, vilket kräver koncentration och fokusering.
- Elever med erfarenhet av att spela dataspel bör hjälpa dem med mindre erfarenhet av att använda datorer.

Att arbeta med de enskilda uppdragen

I det här avsnittet presenterar vi ett förslag på en arbetsstruktur för arbetet med spelet, i enlighet med de inlärningsprinciper som anges ovan. Därefter presenteras de enskilda uppdragen, var och en med en beskrivning av teman och inspiration till arbetsfrågor.

Ett enskilt uppdrag kan genomföras på 25-60 minuter, beroende på den enskilde elevens kunskaper om dataspel i allmänhet och hur mycket tid som läggs på konversationer med karaktärer i spelet. Om elever har tid över när han/hon avslutat uppdraget rekommenderar vi att de provar igen, från ett annat perspektiv.



Uppdrag 1 – På militärt uppdrag med IDF

Ämnen: Terror vs. kamp för frihet, militära operationer, bakgrunden till konflikten.

Handling: Den oerfarna reportern ankommer Jerusalem. Reporterns redaktör har hört att den israeliska försvarsstyrkan (IDF) förbereder en militär operation och hittar en terroristmisstänkt palestinier. Journalisten har en fantastisk möjlighet att dokumentera hur en militär operation verkställs.

Arbetsfrågor

Hur verkställs militära operationer såsom denna?

Hur behandlas misstänkta terrorister av de israeliska styrkorna, och respekteras deras rättigheter?

Hur får journalisten tillgång till information?

Vilka övriga militära operationer existerar i Israel och Palestina?

Uppdrag 2 – Livet vid gränskontrollerna

Ämnen: Gränser, mänskliga rättigheter, flyktingar, IDF, säkerhetsproblemet.

Handling: Några veckor har gått sedan det senaste uppdraget. Hizbollah, den libanesiska terrororganisationen har sänt in raketer i norra Israel. Krisen mellan israleler och palestinier ökar. Hotet om en terroristattack och försämrandet av livsvillkor ställs emot varandra. Hamas hotar med nya attacker för att tvinga Israel att låta de palestinska myndigheterna sköta sitt jobb. Ett stort antal vapen har hittats i Jerusalem och detta tas på stort allvar av politikerna, som därför pressar IDF att bli mer effektiva vid gränskontrollerna.

IDFs behandling av förbipasserande orsakar frustration bland palestiner. Ett flertal identifikationshandlingar har annullerats och gränskontrollerna stängs ibland helt. Redaktören skickar ut journalisten på uppdrag till en gränskontroll där det nyligen rapporterats om många terroristaktiviteter. Målet är att ta reda på hur livet är vid gränskontrollerna, och vilka komplikationer som uppstår på båda sidor av staketet.

Arbetsfrågor

Hur fungerar gränskontrollerna?

Hur uppkommer konfrontationerna mellan israeler och palestinier vid gränskontrollerna?

Varför har israelerna uppfört gränskontroller?

Vilka konsekvenser har gränskontrollerna för israelerna respektive palestinierna?

Uppdrag 3 – Mohammad och bosättarna

Ämnen: Bosättare, rätten till ägande av mark, frågor rörande vatten, frågor rörande säkerhet.

Handling: Krisen blir värre. I det här avsnittet konfronteras eleverna med motsättningarna mellan å ena sidan judiska bosättare, som försöker få mer mark och som pratar om hur de "fick öken att blomma", och å andra sidan palestinier som har levt på Västbanken i flera generationer. Redaktören skickar ut journalisten på ett uppdrag där han/hon ska samla in information till en artikel om rätten till mark. Journalisten får möjlighet att hjälpa en gammal palestinsk man i sin kamp att behålla en lund med olivträd, men journalisten kan också välja att hjälpa de lokala judiska bosättarna, eller att undvika konflikten helt och hållet.

Arbetsfrågor

Hur hanterar israelerna och palestinierna problemen rörande ägandeskap av mark?

Har en sida större rätt till marken än den andra? Om ja: varför? Varför bosätter sig vissa judar på mark som tillhör de palestinska myndigheterna?

Uppdrag 4 – Martyrernas roll

Ämnen: Terrorism, martyrskap, äganderätt till mark.

Handling: Redaktören skickar ut journalisten på ett uppdrag där han/hon ska skriva en artikel om martyrer och deras anledningar att begå terroristdåd. Under arbetets gång befinner sig journalisten oturligt nog på fel plats vid fel tillfälle och en självmordsbombare spränger ett café. Som tur är blir journalisten bara skadad men han/hon upptäcker att redaktörer och hans/hennes israeliska soldatkompis dog i attacken. Under det här uppdraget upplever journalisten hur hemskt det är att förlora nära vänner. Tanken bakom detta är att visa hur det är att vara känslomässigt inblandad i konflikten.

Arbetsfrågor

Hur hänger martyrskap och terrorism ihop?

Varför använder sig vissa palestinska grupper av terrorism?

Vilka delar av martyrskapet är det som kan vara fascinerande?

Varför kallas vissa martyrer för terrorister och andra för frihetskämpar?

Vad hander när någon är känslomässigt inblandad i en sådan här konflikt och van innebär det i lösandet av konflikten?

Vilka kopplingar finns mellan religion och själva konceptet martyrskap?

Uppdrag 5 – Hamas

Ämnen: Kidnappning, Hamas.

Handling: Journalisten blir medveten om att två unga palestinier som han/hon nyligen blivit bekant med under sin vistelse i området kan ha blivit inblandade i den militanta gruppen Hamas. Sorgen som orsakades vid det tidigare uppdraget uppmuntrar journalisten att hjälpa pojkarna ur gruppens klor. Men Hamas blir misstänksamma eftersom journalisten ställer för många frågor och kidnappar journalisten för att gå till botten med det hela.

Arbetsfrågor

Vilka är kidnapparna?

Vad kan vara anledningen till att det utförs kidnappningar i konflikter såsom denna? Finns det något sätt att komma ur en kidnappningssituation utan att någon förlorar livet?

Vad ägnar sig organisationen Hamas åt?

Uppdrag 6 – Medias roll

Ämnen: Medias roll, media som vapen, media som tillgång och förmedlare av information.

Handling: Det här uppdraget inleder slutet av spelet och inbjuder till övergripande reflektioner över de val som gjorts under spelet. Journalisten måste skriva en artikel om de tankar han/hon haft under resans gång och reflektera över vilka handlingar som kunde ha utförts annorlunda. Journalisten får möjlighet att besöka olika källor som använts för att ta farväl och han eller hon har möjlighet att förstå vilka konsekvenser hans/hennes roll haft i konflikten.

Arbetsfrågor

Vilka val har gjorts i spelet och varför?

Hur kunde slutet ha blivit annorlunda?

Vilken roll har media i konflikten såsom denna?

Ämnen för större uppgifter

Som fortsättning på det arbete som utförts med Global Conflicts: Palestine och material som har med konflikten att göra (se arbetsmaterial på www.seriousgames.dk, såväl som referenser i slutet av den här handboken) är det lämpligt att låta eleverna skriva ett större arbete om ett av följande ämnen:

- Ägandeskap av mark
- Terrorism gentemot kamp för frihet, martyrskap
- Bosättare gentemot invånare
- Frågan om vatten och geografiska problem
- Gränskontroller och säkerhetsbarriären
- Mänskliga rättigheter

Vad lär sig eleverna av Global Conflicts: Palestine?

Global Conflicts: Palestine has utformats för att möta höga utbildningsmässiga krav. När en fråga såsom Israel-Palestinakonflikten ingående belyses från olika synvinklar får eleven en mer sammanhängande bild av varför konflikten pågår och de kulturella, religiösa och politiska krafter som ligger bakom den. Läraren måste överväga hur mycket fokus som ska läggas på de olika aspekterna under arbetet med Global Conflicts: Palestine.

Uppnådda färdigheter

Under inlärningsprocessen med Global Conflicts: Palestine och efterföljande arbetsfrågor, artikelskrivande, grupparbete, uppsats och/eller hemarbete har ett flertal förmågor tränats. Rollspelet gör att eleverna naturligt engagerar sig i ämnet och de blir automatiskt tvingade att reflektera över de val de gör under spelets gång.

De olika perspektiv som eleverna kommer i kontakt med i Global Conflicts: Palestine ger dem en bättre möjlighet att se konflikten ur ett helhetsperspektiv och de påminner dem också att det alltid finns flera sidor i en konflikt. Den här övningen kräver också att eleverna är källkritiska när de samlar citat åt journalisten, att de kan identifiera viktig information och att de kan skapa sig en uppfattning om ett särskilt ämne. Genom att den komplicerade konflikten görs levande och personlig i en tredimensionell värld ökar elevernas insikt och empati när de reflekterar över världens konflikter, vilka kan kännas väldigt avlägsna i vår del av världen.

Inlärningsstadiet

Läraren kan använda materialet i olika ämnen genom att fokusera på olika delar av materialet. Spelets innehåll faller inom olika skikt vilket innebär att det finns flera olika sätt för eleverna att utforska ett ämne.

- Israel-Palestinakonflikten (Innehåll): Spelaren får i spelet uppleva vardagslivet genom riktiga möten med människor, vilket sätter fokus på några av de främsta frågorna i konflikten. Detta ger eleverna en utgångspunkt som baseras på erfarenheter, och som de sedan kan använda för att undersöka konflikten mer ingående.
- Mänskliga rättigheter, terrorism & medias roll (Teman): Mänskliga rättigheter är ett återkommande tema i spelet. Detta skapar en gemensam och positiv utgångspunkt för diskussioner om dessa frågor i ett nutida perspektiv.
- Källkritik och artikelskrivande (Färdigheter/Metoder): Under spelets gång måste eleverna ständigt vara medvetna om den rätta vinklingen, hur källor presenteras och vad som krävs för att skriva en artikel. I slutet skapar eleverna en artikel som vidare kan användas för att undersöka medias roll.
- Perspektiv, kritiskt tänkande och fördomar (Kompetenser): Eleverna ställs i spelet inför varierande perspektiv på samma händelser och frågor, vilket tvingar dem att växla mellan perspektiv samtidigt som de kritiskt överväger den information de får och de möjliga fördomar de stöter på.

Litteratur (skal tilpasses!!)

Her følger forslag til pensum, som vi med succes har anvendt i forbindelse med udviklingen af Global Conflicts: Palestine og som flere skoler har anvendt til undervisning i Israel-Palæstina konflikten.

Grundskoleniveau

Kofler, J. & Osmark, L.: På den anden side – Hverdagsliv i Israel og Palæstina. Kbh: Alinea.

Minnis, I.(2002): Den Israelsk-arabiske konflikt. Serien: Konflikter i verden. Kbh: Flachs Forlag.

Nauntofte, J. (2004): Terror-krigen og det ny Mellemøsten. Serien Aktuell historie. Kbh: Alinea.

Grundskole- og gymnasieniveau

Møller, K. (2005): Konflikter og politik i verden – Nu. Kbh: Alinea.

Faktalink: Terrorisme før og nu. Udarbejdet af Carsten Fenger-Grøn og Malene Grøndahl, Mediefabrikken/Dagbladet Information

Gymnasie- og HF-niveau

Bender, J. (1999). Palæstinaproblemet: Krig, krise, fredsproces. Kbh: Gyldendal Uddannelse.

Bender, J. (1986). Palæstinaproblemet i fortid og nutid. Kbh: Gyldendal.

Bender, J. & Gade, H. K. (1983). Stomagtspolitikken 1945-82 belyst ved kilder. Kbh: Munksgaard.

Bender, J. (1988). Et land – to folk: om undertrykkere og undertrykte i Palæstina. Kbh: Gyldendal.

Jørgensen, K. & Ursø, A. K. (red. 2003). Drømmen om Palæstina. Dansk Flygtningehjælp.

Fredsprocessen i Mellemøsten. Udenrigsministeriets Temahæfte. Januar 2000.

AV materiale

Balslev, E. & Segal, S. (2003). Sikkerhed eller adskillelse? Dvd og bog. Folkekirken Nødhjælp.

Pedersen, J. F. & Skibsted, E. (2004). Muren. Dvd og bog. Uppercut.

Pedersen, J. F. (2004). De besatte. Dvd og bog. København: Gyldendal.

DR2 Tema Lørdag (2003). Fred på jord? Tilrettelagt af Frank Esmann og Jens Brun Christensen.

Spielberg, S. (2005). München. Universal.

Web-site

Palæstina info: <http://www.palaestina-info.dk>

Dansk Wikipedia om Israel: <http://da.wikipedia.org/wiki/Israel>

Leksikon.org: <http://www.leksikon.org/art.php?n=3078>

Israel Info: <http://www.israel-info.dk/>



Personerna bakom Global Conflicts: Palestine

Global Conflicts: Palestine utvecklades av spelföretaget Serious Games Interactive vilket tillkom efter forskning på The IT University of Copenhagen . Projektet stöds av The Danish Council for Strategic Research, Danida, EU Media+ och the Danish Ministry of Education.

Vi har använt spelmotorn Unity som utvecklades av Unity Technologies.

VD

Simon Egenfeldt-Nielsen

Text

Nick Price

Peter Heine Bech

Spelchef

Nicholas Francis

3D-animatör

Anders Haldin

Level designere

Danni Tell

Anders Haldin

Sirada L.Jensen

Producenter

Simon Egenfeldt-Nielsen

Nick Price

3D-grafiker

Anders Haldin

William Partoft

Danni Tell

Sirada L.Jensen

Lyd

Rune Kaagaard

Martin Jensen

Spildesign

Simon Egenfeldt-Nielsen

Nicholas Francis

Nick Price

3D-karakter grafikere

William Partoft

Danni Tell

Musik

Troels Folmann

Jesper Kaae

Programmering

Nicholas Francis

Alex Ringgaard

Jens Juul Jacobsen

Keli Hlödversson

Interfacegrafik

Kim Hagen

2D-grafiker

Sam Petersen

Danni Tell

Research

Simon Egenfeldt-Nielsen

Tasha Buch

Nick Price

Anders W. Christiansen

Vi vill tacka de många Mellanöstereexperterna, testarna, gymnasieielärarna och grundskollärarna som har hjälpt till att utforma spelet med sina råd, såväl som testgrupperna från Ørestad Gymnasium, Stenløse Gymnasium, Ordrup Gymnasium, Dyssegårdsskolen och Skovshoved Skole.

SERIOUS GAMES
INTERACTIVE