

GLOBAL CONFLICTS



SPILMANUAL

INDHOLD

Introduktion	3
Undervisningsmaterialets indhold	3
Målgruppen for materialet	4
Hjælp til materialet	4
Teknisk hjælp	4
Grundlæggende læringsprincipper	5
Undervisningens forløb	6
Lærerens forberedelse før undervisningsforløb	7
Information til eleverne før de spiller	7
Spille Global Conflicts	8
Hvordan kan jeg optimere udbyttet af spillet til mine elevers af?	9
Grupper	9
Konkurrence	9
Elevernes spørgsmål	9
Hvordan kan Global Conflicts bidrage til dit fag?	10
Samfundsfag	11
Generelle studiefærdigheder, Kommunikation & Medier	11
Geografi	12
Historie	13
Arbejdstemaer til større opgave	13

INTRODUKTION

Denne vejledning er skrevet på baggrund af vores erfaringer med test af spilserien Global Conflicts på efterskoler, folkeskoler og gymnasier, hvor vi har gennemført flere forskellige undervisningsforløb af 1-5 dage med Global Conflicts-serien.

I Global Conflicts, er eleven en journalist, som laver afslørende reportager. Når eleven starter, er der således oftest flere løse ender og rygter, som de som journalister skal afklare og forholde sig til. Eleven bruger typisk de første 80% af spiltiden på at interviewe forskellige kilder og samle information og viden. Den indsamlede viden bruger de i et afsluttende interview, som afgør, hvor god en historie de får i avisen. Det afsluttende interviews succes afhænger af to faktorer: Hvor dygtig eleven har været til at samle argumenter fra kilderne, og hvor dygtig eleven har været til at bruge argumenterne de rigtige steder i det afsluttende interview. Elevens succes afhænger i begge tilfælde af, hvor godt de har forstået de problemstillinger, som spillet omhandler.

Spiluniverset, som eleven udforsker i rollen som journalist, er skabt som et fortættet nutidigt stemningsbillede i 3D-grafik af de lande, som missionerne finder sted i. Spillets missioner er skabt ud fra virkelige beretninger og kilder. Materialet kan komme direkte fra ofre og vidner til begivenheder eller være gengivet til menneskerettigheds organisationer, nyhedsmedier og diverse historiske kilder.

Global Conflicts, kan både anvendes som en introduktion til de udfordringer som missionen står overfor, som redskab til at give overblik over regionens problemstillinger eller som repetition af lært stof. Nærværende vejledning skal ses som inspiration til, hvordan et undervisningsforløb kan gribes an, men det er op til den enkelte lærer at anvende spillet på sin egen måde.

Undervisningsmaterialets indhold

Spilmanualen: Spilmanualen indeholder information om, hvordan spillet installeres, bruges og spilles.

Lærervejledning: Lærervejledningen indeholder en guide til, hvordan spillet kan benyttes til at facilitere forskellige uddannelsesoplevelser. Den er struktureret omkring de missioner, der hver indeholder forskellige problematikker.

Temaoversigt: Introduktion til tema, et lille hæfte som introducerer problematikkerne herunder regionens historie, nøgletemaer og lande. Hæftet giver lærere (og elever) et godt udgangspunkt for undervisningen og videre søgning efter relevant materiale.

Elevopgaver: Der er udarbejdet en række opgaver, som eleverne kan løse efter hver mission. Opgaverne igangsætter refleksion og diskussion både om regionens problematikker, og det samfund eleverne er en del af.

Målgruppen for materialet

Spillet er testet og designet til både folkeskoleelever (8.-10 kl.) samt gymnasiet og andre videregående uddannelser. Spillet opererer på flere forståelsesniveauer, og missionernes kompleksitet øges i takt med, at eleverne spiller sig igennem dem. Læreren kan således anvende spillet alt efter elevernes faglige niveau.

Hjælp til materialet

Når du bruger Global Conflicts i din undervisning, kan du støde ind i uventede udfordringer. Vi foreslår, at du i sådanne tilfælde først tjekker spilmanualen. Såfremt denne ikke adresserer udfordringerne, er du velkommen til at kontakte os på support@seriousgames.net, hvor vi vil gøre vores bedste for at hjælpe dig.

Du kan også med fordel læse afsnittet "Gennemgang af spillet" i **Lærervejledning**, hvor vi forklarer, hvordan de enkelte missioner forløber, hvilke kilder du skal tale med for at gennemføre spillet, samt hvornår du skal bruge argumenterne i det afsluttende interview.

Teknisk hjælp

Virker spilles på både Mac og PC?

Ja, de virker både til Mac og PC.

Hvad er hardware krav?

- PC: 1 GHz CPU, 512 MB RAM, Windows 2000/XP/Vista/Windows7+8
- Mac: G4, 512 MB RAM, Mac OS X 10,3 eller nyere.
- Display opløsning: 1024x768 eller højere.

Behøver jeg at installere noget, før jeg spiller?

Den første gang du skal spille et af vores spil skal du installere Unity3D. Du kan hente det gratis her: <http://unity3d.com/webplayer/>

Hvad gør jeg hvis spillet ikke dur?

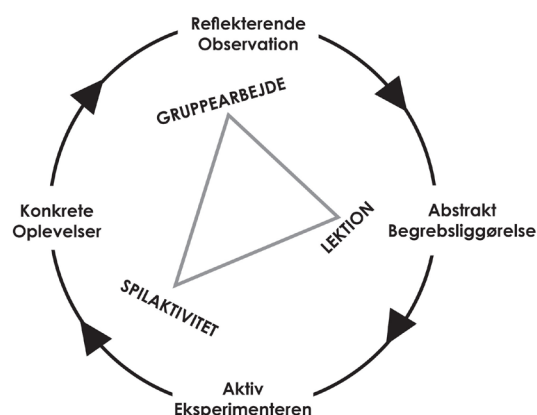
Det første du skal gøre er at sikre dig, at du har installeret Unity Web Player, genstart derefter dit spil. Dernæst skal du sikre dig at dine grafik drivere er fuldt opdateret. Hvis det stadig ikke dur, så prøv at download det igen.

Kan jeg få hjælp til brug af spillet?

Ja, du skal blot skrive en mail til support@seriousgames.net med dit spørgsmål. Eller ring til os mandag til fredag mellem 9.00 og 15.00 på +45 4844 5192

GRUNDLÆGGENDE LÆRINGSPRINCIPPER

Det optimale undervisningsforløb med Global Conflicts-serien er baseret på en oplevelsesorienteret tilgang, som har baggrund i forskning udført ved IT-Universitet København.



Inspireret af Kolbs teori om læring, er denne tilgang til læring baseret på at skifte mellem forskellige typer af undervisning. En metode der lægger vægt på forskellige læringsstile og former for viden.

Elever kan have forskellige styrker og svagheder i forhold til de forskellige former, men optimalt set kommer alle eleverne rundt i cirklen.

Du kan overveje at tilpasse din didaktiske tilgang til nedenstående tilgang for at få det optimale udbytte fra din undervisning med Global Conflicts-serien.

Den oplevelsesorienterede tilgang indebærer, at man skifter mellem forskellige undervisningsformer, som betoner forskellige læringsstile og videns former. Der er således en progression gennem forskellige undervisningsformer.

De almindelige kvaliteter ved et undervisningsforløb med Global Conflicts er vidtrækkende. Men det, der for os er den helt store værdi ved dette undervisningsmateriale, er, at det giver eleverne mulighed for at være aktive deltagere i en konflikt og en problemstilling, der normalt er svært tilgængelig for dem. Via spillets audiovisuelle univers, fortællinger og problemstillinger bliver eleverne tvunget til at interagere med det faglige indhold i spillet, og dermed får de nogle oplevelser med det faglige indhold, som ikke blot har karakter af simpel udenadslære, men derimod er elevernes personlige oplevelser, som de selv har været en del af!

Disse personlige oplevelser og erfaringer er meget værdifulde i den efterfølgende undervisningssituation, fordi de giver eleverne mulighed for at reflektere over nogle problemstillinger, som de har praktiske erfaringer med, og som pludselig vedrører dem på en anderledes måde. Via indlevelsen giver spillet eleverne mulighed for at øge deres kundskaber på en engagerende og personligt vedkommende måde.

Eleverne træner deres færdigheder! Under interviewene – som er det centrale i spillets oplevelse – bliver eleverne tvunget til at reflektere over, vurdere og udvælge hvilke emner, de vil tale med de forskellige personer om, i deres jagt efter vigtige udtalelser og argumenter.

"Giv eksempler på levevilkår og arbejdsforhold, der gør sig gældende i missionen – og hvordan disse adskiller sig fra forhold, som du kender fra Danmark?"

- Eksempel fra elevopgaverne.

Spillet indeholder faglig viden om en række relevante pensum emner, som eleverne skal forstå og anvende for at gennemføre spillet. Det er ikke tom og tilfældig information – men viden som eleverne skal bruge i deres kritiske vurderinger. På denne måde bygger spillet bro mellem elevernes tilegnelse af kundskaber og deres udvikling af færdigheder. Kundskaberne er det faglige indhold, og færdighederne er elevernes evne til at være kritisk tænkende, vurderende og handlende.

Ovenstående er en beskrivelse af en del af det, som sker, mens eleverne spiller spillet. Når eleverne efterfølgende skal besvare de medfølgende opgaveark, som er tilknyttet hver mission, bliver deres erfaringer og oplevelser fra spillet sat i et bredere perspektiv, der ikke blot er knyttet til deres oplevelse i selve spiluniverset.

Vi har skrevet spørgsmålene på en måde, der kræver, at eleverne reflekterer over deres oplevelser og erfaringer fra spillet og samtidig abstraktiggør disse oplevelser således, at det bliver viden, som kan bruges i den virkelige verden. Yderligere opfordrer mange af spørgsmålene til, at eleverne sætter deres besvarelse i sammenhæng med deres eksisterende viden og det omgivende samfund. På den måde får elevernes læringsudbytte større værdi, idet spørgsmålene ikke blot giver ny viden, men også er med til at nuancere og udfordre deres eksisterende viden.

Undervisningens forløb

Det er vigtigt, at læreren før start gør sig klart, hvilke opgaver eleven skal løse, og hvilket læringsresultat, der ønskes opnået med undervisningsforløbet. Vi foreslår, at læreren tager udgangspunkt i nedenstående struktur.

Læreren giver et overblik over konflikten således, at eleverne får en overordnet forståelse af, hvad der er op og ned i regionen. Her kan læreren trække på den medfølgende lyn-introduktion til området (se også hæftet med titlen 'temaoversigt').

Eleverne (opdelt i par) spiller en mission fra Global Conflicts serien, eleverne kan spille flere missioner i træk, men det bedste resultat opnås ved at tage en mission ad gangen.

Efter en mission er gennemført, kan eleverne arbejde i grupper på fire, hvor de diskuterer arbejds spørgsmål relateret til den specifikke mission (se hæftet med titlen 'elevopgaver').

Som afslutning på elevopgaverne kan eleverne indlevere deres egen artikel, gruppesynopsis eller lignende opgave.

Afslutningsvist foreslås en klassediskussion, hvor de forskellige temaer ansues fra et tværfagligt perspektiv (historisk, politisk og samfundsmæssigt) samt en samlet evaluering af forløbet.

Lærerens forberedelse før undervisningsforløb

Vælg den/de missioner eleverne skal spille. Spil gerne den del af spillet, du ønsker at bruge, så du ved, hvad der sker. Du kan også blot læse resumeet i denne lærervejledning (se afsnittet 'Gennemgang af spillet'). Overvej at tage tid på hvor lang tid du spiller, så du har en fornemmelse af elevernes tidsmæssige forløb gennem timen.

Reserver lokaler til spil, uddel elevopgaver og arranger plenumdiskussion. Det anbefales, at plenumdiskussionen foregår i et klasselokale adskilt fra et evt. computerrum, eller at eventuelle bærbare computere pakkes væk, da fokus hurtigt forstyrres af computeren.

Installation af spil på alle elevmaskiner. Eleverne kan gemme både i og mellem missioner. Såfremt de ønsker at kunne skifte maskine og/eller fortsætte spillet derhjemme, så skal spillets gemmes online (se s. 8 for mere information). De skal dog have spillet installeret for at kunne indlæse deres tidligere spil.

- Opdeling af elever i par som kan spille sammen. Husk at overveje hvilke elever, der fungerer godt sammen.
- Forbered præsentation af spillet (evt. vis spiltrailer) og dets koncept, samt kort introduktion til regionen.
- Overvej det videre arbejde efter spillet i grupper samt temaer for plenumdiskussion.
- Planlæg evaluering af undervisningsforløbet.

Information til eleverne før de spiller

Det er vigtigt, at du klart kommunikerer til eleverne, hvilke opgaver du forventer, de skal løse, efter de har spillet – f.eks. skrive artikel, besvare en række spørgsmål eller afsluttende klassediskussion om deres erfaringer. Understreg over for eleverne, at dette ikke er et normalt kommercielt underholdningsspil. Hovedparten af spillet foregår i interviews med folk, så det er vigtigt, at man koncentrerer sig om interviewene.

Understreg at såfremt man blot klikker sig igennem samtaler, vil man få problemer i det afsluttede interview, hvor man konfronterer den centrale person i historien med ens viden.

Redegør for, at eleverne måles på, hvor godt de bruger deres tid til at stille de rigtige spørgsmål, og hvor gode de er til at anvende deres argumenter. Understreg ligeledes at den viden, de indsamler, er nødvendigt for at besvare de efterfølgende elevopgaver.

Det understøtter elevernes læringsproces og indlevelsessevne i journalistrollen at udstyre dem med en notesbog, mens de spiller, hvor de kan tage noter undervejs.

I det følgende er en kort introduktion til spillets funktioner. Du kan også læse selve spilmanualen, som følger med spillet, for at få en dybere forståelse af spillets dynamik og opbygning.

SPILE GLOBAL CONFLICTS

I det følgende er en kort introduktion til spillets funktioner. Du kan også læse selve Lærer-vejledning, som følger med spillet, for at få en dybere forståelse af spillets dynamik og opbygning.

1. Vælg sprog: Du starter med at vælge sprog.

// Bemærk sproget kan ikke ændres, mens der spilles.

2. Log in & Gem: Vi anbefaler, at eleverne gemmer online. Det er mere besværligt at gemme online, da eleven skal oprette et profilnavn og et kodeord, men det giver en række fordele: Eleverne kan skifte mellem computere, når de skal fortsætte spillet, eleverne kan spille videre hjemmefra, og eleverne behøver ikke rettigheder på administratorniveau på computeren.

3. Starte spillet: Eleverne vælger ganske enkelt ved at trykke på knappenålene på kortet, hvorefter der popper en beskrivelse op. Hvis eleven ønsker at starte en given mission, så trykkes på 'spil'.

4. Vælg person: Eleverne kan vælge mellem en kvindelig og en mandlige journalist. Uanset hvad de vælger, vil de opleve det samme, om end de vil styre henholdsvis en kvindelig og mandlig journalist rundt i spiluniverset.

5. Navigere: Naviger ved at trykke på landskabet og personer. Du løber ved at dobbelt-klikke. Du kan tale med personerne med et navn over hovedet ved at klikke på dem.

6. Interview: Når du interviewer personerne, kan du vælge mellem forskellige spørgsmål. Alle spørgsmål tager tid, og du skal derfor overveje hvilke spørgsmål, der er vigtige, da du har et bestemt tidspunkt, hvor dit slutinterview starter. Et spørgsmål kan have flere lag visualiseret ved det lille tal i ikonet. Indimellem vil et ikon have nogle lag, du ikke kan tilgå, før du har talt med en anden kilde.

7. Journal: Din journal rummer information, som kan hjælpe dig i spillet – f.eks. et kort, en log-bog og tips til de argumenter, du skal finde inden det afsluttende interview. Understreg over for eleverne eksistensen af journalen som et hjælpeværktøj, da de ofte glemmer journalen.

8. Afsluttende interview: Det afsluttende interview fungerer ligesom et normalt interview, men du kan på de rigtige tidspunkter presse interviewpersonen ved at anvende de rigtige argumenter. Når du har denne mulighed begynder en hjertebanken, og du skal vælge det rigtige argument fra listen til højre. Når du rammer rigtigt, stresser du din interviewperson, og får dermed ekstra interessant information til din historie.

9. Spillets afslutning: Spillet afsluttes med en journalbeskrivelse og statistik på nøglevariabler, som varierer ud fra, hvor godt eleven klarede missionen.

HVORDAN KAN JEG OPTIMERE UDBYTTET AF SPILLET TIL MINE ELEVERS AF?

Som lærer skal du kunne forudse det aspekt, at de studerende tænker på spillet som underholdning og måske ende med at spille spillet, som de ville have spille et normalt computerspil, som underholdning. Spillet skal præsenteres som et undervisningsmateriale og skal spilles i overensstemmelse hermed, spillet kan være underholdende, imens indlæringskurve stadig holdes højt.

Grupper

Lad dine elever spille parvis. På denne måde har eleverne mulighed for at diskutere deres muligheder undervejs, hvilket er positivt for deres læringsproces. Undersøgelser har desuden vist, at dreng-pige grupper fungerer bedre end dreng-dreng- eller pige-pige-grupper, idet drenge og piger har en forskellig tilgang til spil, som kan komplimentere hinanden. Dog kan drengene blive for dominerende i dreng-pige grupper.

Konkurrence

Vores undersøgelser har vist, at eleverne typisk indgår i en form for konkurrence med de andre klassekammerater, når de spiller spillet. Konkurrencen er et vigtigt element for eleverne og bestemt ikke en hindring for deres faglige udbytte, såfremt de konkurrerer på de rigtige parametre.

Den mest fordelagtige konkurrence er, hvem der kan få flest udtalelser og argumenter, på kortest spil-tid. Ikke virkelig tid! Tiden i spillet tæller som bekendt ned, hver gang journalisten siger eller gør noget i spillet. Introducerer du denne konkurrence før undervisningen, kan du måske motivere dine elever til at være ekstra opmærksomme, mens de spiller. For hvis de tager uhensigtsmæssige valg, så går deres tid. Eleverne vil også med fordel kunne konkurrere på nye lokationer, personer og viden.

Elevernes spørgsmål

Vi har i vores undersøgelser konstateret, at mange af de spørgsmål, som eleverne stiller til spillet, i virkeligheden er relateret til det faglige indhold og til den virkelige verden. Som lærer bør du være opmærksom på denne forbindelse og hjælpe eleverne med at sætte deres spørgsmål til spillet i relation til virkeligheden.

HVORDAN KAN GLOBAL CONFLICTS BIDRAGE TIL DIT FAG?

Spillet kan benyttes til undervisning i en række forskellige fag ved at fokusere på forskellige områder af indholdet. Spillet indeholder flere læringsniveauer og tilbyder en række måder, hvorpå eleverne kan udforske et emne. Det er op til dig som lærer at vælge, hvor fokus lægges om end eleverne vil få en basal forståelse for hovedparten af nedenstående elementer uanset fokus.

- **Fakta/indhold:** Udfordringer ud fra et hverdagsperspektiv.
- **Temaer:** Globaliseringens problemer, nye demokratier og menneskerettigheder.
- **Evner/metoder:** Kildekritik og artikelskrivning.
- **Kompetencer:** Anlægge forskellige perspektiver og anvende kritisk sans.

"Man føler også virkelig det har betydning, at man ligesom husker, hvad det er, de siger, fordi man skal bruge det senere i spillet."

- skoleelev

Global Conflicts har en tværfaglig appel. Vi har lavet spillet og de medfølgende elev-opgaver således, at det med fordel kan bruges i fagene Dansk, Samfundsfag, Geografi og Historie. Dette har vi gjort ud fra en betragtning om, at det kan være vanskeligt for de timefattige fag at bruge nye medier som undervisningsmaterialer. Derfor opfordrer vi til, at klassens faglærere går sammen i et tværfagligt samarbejde, og hver bidrager med 2-5 timer. Det vil reducere den tidsmæssige omkostning for de timefattige fag, og desuden skabe en bredere sammenhængsforståelse hos eleverne, idet de berørte temaer belyses med de forskellige fags faglighed.

Flere af opgaverne indeholder spørgsmål, der kræver, at eleverne undersøger emnet fra en alternativ vinkel. Her vil det være en god ide, hvis eleverne har adgang til en computer, så de kan bruge internettet i deres søgning.

Spørgsmålene er skrevet i samarbejde med lærere og med udgangspunkt i læseplanerne således, at du som lærer kan være sikker på, at du lever op til dine forpligtelser i forhold til læseplanerne. Hvordan de enkelte fag berøres, beskrives nedenfor.

Samfundsfag

Global Conflicts bidrager til Samfundsfag ved, at det udfordrer elevernes samfunds-og historie bevidsthed – og fordrer, at de analyserer, vurderer og tager stilling til internationale samfundsforhold, globalisering, korruption, demokrati, social ulighed og rettigheder. De bliver udfordret til at tage stilling til, hvordan hverdagen i udviklingslande præges af globalisering og til globaliseringens produktionsmønster generelt.

Eleverne stifter desuden bekendtskab med interesseorganisationer, NGO'er og græsrodsbevægelser og får erfaringer med deres arbejdsområder. De får erfaringer med forskellige kulturer og får indblik i, hvordan gruppetilhørsforhold kan danne grundlag for det enkelte menneskes normer og værdier. Eleverne får praktiske erfaringer med forhold, der kan opstå i forlængelse af kulturmøder – herunder kollektive aggressioner, fjendebilleder, stereotyper, fordomme, social diskrimination, racisme og vold.

Global Conflicts lader også eleverne tage stilling til demokrati og forskellige problemstillinger, der er forbundet med demokratiseringsfaser i udviklingslande. Elevernes efterfølgende arbejde i elevopgaverne lader dem reflektere over ovennævnte erfaringer, men det er vigtigt, at de støttes i denne refleksion.

Generelle studiefærdigheder, Kommunikation & Medier

Elevernes oplevelser i Global Conflicts giver dem først og fremmest indblik i, hvordan en journalist arbejder – og hvilke redskaber en journalist råder over. I Global Conflicts indtager eleverne hovedrollen som journalisten, der skal researche historier bl.a. ved at interviewe personer med vidt forskellige holdninger, værdier og skjulte dagsordener. Eleverne møder personer, der enten prøver at skjule informationer for eleverne eller retorisk vinkler informationerne på en speciel måde.

Eleverne bliver altså udfordret til at forholde sig kritisk til argumentation og reflektere over, hvordan kommunikationen bruges i forhold til at præge opfattelser, værdier normer og politiske problematikker. Men det er elevernes opgave at forholde sig kritisk hertil og navigere i disse holdninger – eller gennemskue retorikken fra de personer de interviewer – mens de interviewer! Dette vil lede til, at eleverne får et rigtigt godt udgangspunkt for at prøve kræfter med journalistens anden arbejdsopgave: Skriveprocessen.

I hver opgavebesvarelse er der to oplæg til en skriveproces, hvor eleverne bliver udfordret i at udfærdige et skriftligt produkt. Opgaverne er primært inden for sagprosaenr såsom: Essay, kronik, artikel, reportage og politiske taler – men der er også oplæg til, at eleverne skriver faktion, nemlig en historisk fortælling (mere om denne genre under det fagdidaktiske afsnit til historie). I de skriftlige oplæg bliver eleverne udfordret til at tage stilling til den sproglige form, Hey-you-see-so-modellen, modtager – afsender-forhold, argumentation – logos, ethos, pathos, mm. De bliver udfordret til at skrive enten refererende, beskrivende, kommenterende eller argumenterende.

Det er intentionen med opgaverne, at eleverne får mulighed for at træne deres personlige udtryksform og styrke deres bevidsthed om skriftsprogets virkemidler samt, at eleverne øver sig i at indsamle stof og disponere indholdet på en sådan måde, at det fremmer deres hensigt og styrker deres svar på den stillede opgave. Det anbefales derfor også, at eleverne undervejs har en notesbog ved siden af computeren, så de kan tage noter, mens de spiller.

Elevernes erfaringer og oplevelser fra spillet medfører, at de – når de er i skriveprocessen – blot skal koncentrere sig om den sproglige del og ikke længere skal bekymre sig om interviews eller researcharbejdet. Det kræver dog, at de undervejs har skrevet noter til spillet. Oftest kan det være en god idé, at eleverne på forhånd ved, hvad de skal bruge noter til.

Geografi

Global Conflicts lader eleverne rejse og stifte bekendtskab med demografien i forskellige udviklingslande. I deres møde med personer i spillet, oplever de også leveforhold, levevilkår, arbejdsforhold og værdier i udviklingslande. I elevopgaverne bliver deres oplevelser sat i kontekst til deres egne leveforhold, værdier og normer. I denne proces, hvor de perspektiverer deres viden om det nære til deres viden om det fjerne, styrkes elevernes omverdensforståelse, deres forståelse af dem selv og deres forståelse for den verden de lever i.

I flere af missionerne får eleverne mulighed for at sammenholde udviklingslandenes erhvervsmæssige og økonomiske udvikling med de gældende levevilkår, ligesom de bliver tvunget til at tage stilling til problemstillinger som emigration, immigration, globaliseringens konsekvenser, globaliseringens produktionsmønstre og den globale sociale ulighed.

"Ingen må holdes i slaveri eller trældom; slaveri og slavehandel under alle former skal være forbudt. Dette inkluderer gældsslaveri. Alligevel ser vi det stadig ske. Og politiet gør ikke noget ved det. Hvorfor ikke?"

- Eksempel på elevopgaver til historie, geografi og samfundsfag

Eleverne møder ligeledes eksempler på, hvordan fabrikker i udviklingslande behandler miljøet, hvilket i elevopgaverne sætter dem i stand til at reflektere over de miljømæssige konsekvenser af samfundenes for- brugsmønstre og udnyttelse af naturgrundlaget.

Historie

Global Conflicts giver eleverne mulighed for at udforske de forskellige holdninger, der eksisterer omkring forskellige problemstillinger samt sætte disse i historisk kontekst. Alle missioner i spillet indeholder en historisk forklaring på missionens problemstilling, og på den måde bliver eleverne udfordret til at bruge historien som forklaringsredskab til nutiden. Ved at udfordre eleverne til at reflektere over sammenhængen mellem datid og nutid styrker Global Conflicts elevernes sammenhængsforståelse, deres historiebevidsthed, og det træner dem i at bruge historien.

I spillets missioner oplever eleverne årsager til emigration og mobilitet – og nogle af de positive og negative konsekvenser, der kan være forbundet hermed, herunder den europæiske emigration af den 3. verden. De bliver konfronteret med den samfundsskabte globale sociale ulighed som nøgleproblem og oplever forskellige variationer af denne – herunder social diskrimination og gældsslaveri. Desuden bliver de præsenteret for eksempler på, hvordan disse problemstillinger påvirker samfundet – lokalt og nationalt. Udvalgte problemstillinger bliver desuden sat i sammenhæng med FN's menneskerettigheder.

Generelt vil det historiefaglige indhold hænge tæt sammen med det fagindhold, der er nærmere beskrevet fra især Samfundsfag og Geografi. Derfor er det vigtigt at være opmærksom på, at historiefaget også skal indgå ved at udfordre eleverne til at bruge fagets tankegange og redskaber, herunder, at historien kan bruges som forklaringsredskab til at forstå nutidens problemstillinger og til at gøre sig forventninger om fremtiden.

I forlængelse heraf, er der i elevopgaverne til missionerne, et oplæg til, at eleverne skriver en historisk fortælling. Dette lægger op til at eleverne kan udfordre og udvikle deres historiebevidsthed, idet de får mulighed for at reflektere over sammenhængen mellem datid-nutid-fremtid.

En historisk fortælling er som bekendt en fiktiv genre, der tager afsæt i nogle faktorer, som er historisk virkelighedstro. På den måde er den historiske fortælling en didaktisk metode til at styrke elevernes historiebevidsthed og sammenhængsforståelse. Gennem arbejdet med den historiske fortælling nuanceres elevernes forståelse af menneskets rolle, som skaber af historie, men også som skabt af historie.

Arbejdstemaer til større opgave

I forlængelse af arbejdet med Global Conflicts og øvrigt materiale omkring konflikten (se arbejds materiale på www.seriousgames.dk, samt litteraturhenvisninger sidst i denne vejledning) er det oplagt at lade eleverne skrive en større opgave med inspiration i følgende temaer:

- Globaliseringens problemer og potentialer.
- Korruptionens væsen.
- Menneskerettigheder.
- Demokratiets skrøbelighed.



© 2014 SERIOUS GAMES INTERACTIVE APS
ALL RIGHTS RESERVED