

GLOBAL  CONFLICTS

# CHECKPOINTS



## UNDERSVINGSGUIDE

# INNEHÅLL

<b>MISSION: Checkpoints</b>	<b>3</b>
Historia	3
Sammandrag	3
<b>ATT SPELA SPELLET</b>	<b>4</b>
Lärarrollen	4
Att arbeta med enskilda uppgifter	5
Handling	5
Arbetsfrågor	5
Ämnen till större uppgifter	6
Vad lär sig eleverna	6
Kompetenssfär	6
<b>Utbildningslager</b>	<b>6</b>
Teman	7
Färdigheter & Metoder	7
Kompetenser	7

# MISSION: CHECKPOINTS

## Historia

För vissa är historia en lätt sak då verksamheten i grund och botten handlar om faktisk redovisning av tidigare händelser. All hänsyn till tidigare händelser kräver dock en viss tolkning. Man kan tona ner vissa element och lägga tyngd vid andra – ja historien är ett lika stort slagfält för Israel-Palestina konflikten som Sinaihalvön. Man hävdar ofta att man har sanningen bakom konflikten och hänvisar till historiska källor.



Valet av referenser sker ofta av ett specifikt syfte, och ett kritiskt förhållningssätt är därför viktigt för att förstå konfliktens komplexitet.

Historien används till exempel för att stödja eller undergräva (beroende på ens agenda och synvinkel) staten Israels legitimitet – detsamma gäller för en framtida palestinsk stat

## Sammandrag

I Global Conflicts: Checkpoints får eleverna spela rollen som reporter vars förmågor testas under uppdraget. Eleverna börjar uppdraget med att välja vilken berättelse de vill följa. Berättelsen kommer att skifta mot olika mottagare: en pro-israelisk, en västerländsk eller pro-palestinsk tidning.

Det är elevernas uppgift att avslöja information via olika källor som de samarbetar med, beroende på vilken berättelse de har valt. Detta händer när du pratar med olika karaktärer och är uppmärksam på viktiga kommentarer. När eleverna får höra en viktig kommentar trycker de på sin "citat"-knapp. Citatet överförs då till deras anteckningsbok. Eleverna kan ha en begränsad mängd citat i sin anteckningsbok och måste ständigt överväga vilka citat de tycker är mest relevanta.

Detta gör att de måste fundera över innehållet, källan till citatet och vinkeln som ska användas i artikeln. Vid slutet av uppdraget väljer eleverna ut de viktigaste citaten och får poäng baserat på nyhetsvärdet från citaten och hur väl de passar den övergripande vinkeln, dvs. tidningen de skriver för.



De som enbart fokuserar på pro-palestinska berättelser kommer lättare att kunna prata med den sidan medan vissa israeler kan vara mer oroliga. Utmaningen ligger i att hålla målet med arbetet och samtidigt stå på god fot med alla, åtminstone de som har viktig information som ska användas i artikeln.

Medan eleverna spelar huvudpersonen i Checkpoints är de också åskådare i en värld där Israel-Palestinakonflikten rasar. Eleverna måste bilda sig en uppfattning i komplexa situationer baserade på sina egna handlingar och i grund och botten se konflikten inifrån. I rollen som reporter kommer eleven att möta karaktärer som representerar olika inställningar till konflikten mellan israeler och palestinier.

## ATT SPELA SPELLET

Betona att samtal med både israeler och palestinier är viktigt för att få så mycket information som möjligt.

Förklara hur poängsystemet påverkar nyhetsvärdet och den totala poängen (varje citat har ett dolt nyhetsvärde baserat på informationens vikt - slutresultatet kommer att vara summan av det totala nyhetsvärdet i de utvalda citaten och hur väl de utvalda citaten passar tidningen eleverna skriver för).

## Lärrarrollen

Lärare uppmuntras att använda minst två lektioner för att ge eleverna en översikt av konflikten. Innan eleverna får prova på spelet är det viktigt att de är motiverade och medvetna om rudimentära fakta om konflikten. Om läraren använder en tankekarta på tavlan för att illustrera konflikten kan detta ge motivation.

Medvetenheten och kunskapen om konflikten kan också utökas genom diskussioner i klassen, till exempel undersöka vad eleverna har hört från nyhetsmedia om konflikten. Det kan visa sig fördelaktigt för läraren att läsa upp och komplettera med bakgrundsmaterial om konflikten.

Medan eleverna spelar måste läraren samordna och vara medveten om när spelet bör spelas och växlingen mellan föredrag, spel och diskussioner. Ordning och struktur för detta är upp till läraren. Läraren kan utmana elevernas handlingar och val i spelet eller starta diskussioner utifrån konkreta exempel från spelet.

## Att arbeta med enskilda uppgifter

I det här avsnittet ger vi ett förslag på en arbetsstruktur som kan användas med spelet i linje med inlärningsprinciperna ovan. Sedan presenteras uppdraget med en beskrivning av teman och inspiration för arbetsfrågor.

Uppdraget i spelet kan slutföras i 25-60 minuter beroende på den enskilde elevens grepp om datorspel i allmänhet och den tid som tillbringas i samtal med karaktärerna i spelet. Om eleverna slutför uppdraget i förtid rekommenderar vi att de försöker sig på det igen från ett annat perspektiv.

**Mission:** Rapportering från en vägspärr i Jerusalem

### Ämnen:

Vägspärrar  
Mänskliga rättigheter  
Internflyktingläger  
Säkerhetsproblemet  
Bakgrunden till konflikten.

## Handling

Krisen mellan Israel och Libanon blir alltmer intensiv. Det har kommit rapporter om ökade problem längs gränsen och den senaste tidens räder mot vapengömmor i området kring Jerusalem har bidragit till en ökad säkerhet. I det här avsnittet kommer du att bli ombedd att skriva en artikel om livet vid vägspärrarna som har inrättats för att kontrollera de människor som går in och ut ur städerna.

Din redaktör vill att du ska berätta om livet vid en vägspärr och prata med några av de människor som har drabbats av den ökade säkerheten. Vad är det som pågår på de här platserna och vilken sorts berättelser får man höra där?

## Arbetsfrågor

- Vilka konsekvenser har vägspärrarna för de israelisk-palestinska relationerna?
- Hur behandlas palestinier vid vägspärrar
- Hur påverkar vägspärrarna vardagen?
- Hur får journalisten information?
- Vilken roll spelar säkerhet för israelerna?

## Ämnen till större uppgifter

Som en förlängning av arbetet med Checkpoints och materialet om konflikten, är det passande att eleverna får skriva ett större arbete på ett av följande ämnen:

- Frågan om äganderätten till marken
- Terror kontra frihetskamp, martyrskap
- Bosättare kontra invånare
- Vägspärrar och säkerhetsbarriären
- Frågan om mänskliga rättigheter

## Vad lär sig eleverna

Checkpoints har utformats för att uppfylla kraven i en undervisningsmiljö. När en fråga som Israel-Palestinakonflikten belyses grundligt från olika kunskapsgränar får eleven en mer sammanhängande bild av orsakerna till dess förekomst och de kulturella, religiösa och politiska krafterna bakom den. Läraren måste överväga hur mycket plats de olika ämnena ska få vid arbetet med.

## Kompetenssfär

Under utbildningsprocessen med Checkpoints och efterföljande arbetsfrågor, artikelskrivande, gruppsynopsis, uppsats eller hemuppgift, har eleven tränat upp ett antal kvaliteter. Rollspelsaspekterna passar bra för att få eleverna att sätta sig in i ämnet och de tvingas automatiskt att reflektera över de val de gör i spelet.

Elevernas möte med de olika perspektiven. Ger dem en bättre möjlighet att se konflikten ur ett större perspektiv och påminna dem om att det finns alltid flera sidor av en konflikt än en. Denna övning kräver också att eleverna använder källkritik när de hittar citat till artikeln som skrivs av journalisten för att skilja ut viktig information och bilda sig en uppfattning om ett visst ämne. Genom att göra den komplicerade konflikten realistisk ökas elevernas insikt och empati när de tänker på konflikter som kan tyckas mycket avlägsna i sin del av världen.

## UTBILDNINGSLAGER

Läraren kan använda materialet i olika ämnen genom att fokusera på olika delar av materialet. Innehållet i spelet har olika lärandelager som ger eleverna ett antal olika sätt att utforska ett ämne.

I Israel-Palestinakonflikten kommer spelaren att uppleva vardagen i konfliktområdet genom verkliga personliga utsagor som sätter fokus på några av de viktigaste frågorna i konflikten. Detta ger eleverna en erfarenhetsbaserad utgångspunkt för att gräva djupare i konflikten.

## **Teman**

- Mänskliga rättigheter
- Terrorism
- Mediernas roll

I spelet kommer det att finnas regelbundna hänvisningar till mänskliga rättigheter, terrorism och media. Det ger en delad och engagerande utgångspunkt för diskussioner om dessa frågor i ett samtida sammanhang.

## **Färdigheter & Metoder**

- Källkritik
- Att skriva en artikel

I spelet måste eleverna ständigt vara medvetna om rätt vinkel på artikeln, källdisposition och vad som krävs för att skriva en artikel. Till slut sätter eleven ihop en artikel som kan användas för vidare utforskningar av medias roll.

## **Kompetenser**

- Perspektivtagande
- Kritiskt tänkande
- Att vara medvetenhet om ens fördomar

I spelet får eleverna tillgång till en mängd olika perspektiv på samma händelser och frågor, vilket tvingar dem att växla mellan perspektiv medan de tänker kritiskt på den information de får och potentiella förutfattade meningar som påträffas.



© 2014 SERIOUS GAMES INTERACTIVE APS  
ALL RIGHTS RESERVED