



PRESIDENT FOR A DAY

INNHold

Introduksjon	3
Innholdet i undervisningsmaterialet	4
Målgruppe	4
Hjelp for materialet	4
Grunnleggende læringsprinsipper for PFAD	5
Komme i gang	6
Undervisningsmetode	6
Lærer forberedelse før undervisningen	7
Informasjon til studentene før spillet startes:	7
Teknisk hjelp	8

INTRODUKSJON

Prinsippet om President for a Day (PFAD) gir studentene en sjanse til å påta seg rollen til en herskende president – på godt eller vondt. Via et fugleperspektiv overvåker spilleren hendelsen mens ha/ hun får forskjellige strategier for å takle hendelsene. Spilleren kan utføre disse oppgavene enten som en diktator eller som en mer diplomatisk “fedrelandsfar”.

Spillserien PFAD lar studentene erfare hvor vanskelig det er å styre et land i ekstreme situasjoner – enten det er Afrika eller Asia hvor både naturkatastrofer og bevæpnede konflikter fort kan oppstå. Ved strategisk spill ser studentene hvordan en liten serie problemer kan bindes sammen i et større nett av hendelser. Et problem som løses ett sted kan fort fre skynde et enda større problem en annen plass.

Samfunnsfag er det mest passende faget for bruk av dette spillet. Spillene utfordrer studentenes oppfatning av samfunnet som en helhet og lar dem diskutere og analysere vanskelige og kontroversielle emner som korrupsjon, demokratisk utvikling, utviklingshjelp, konflikt og samarbeid.

President for a Day, 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.

HVA VIL MAKT GJØRE MED STUDENTENE DINE?



Innholdet i undervisningsmaterialet

Spillveiledningen: inneholder informasjon om hvordan spillet installeres, blir brukt og gjennomføres.

Lærerveiledning: 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 ungdomsskolen 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.

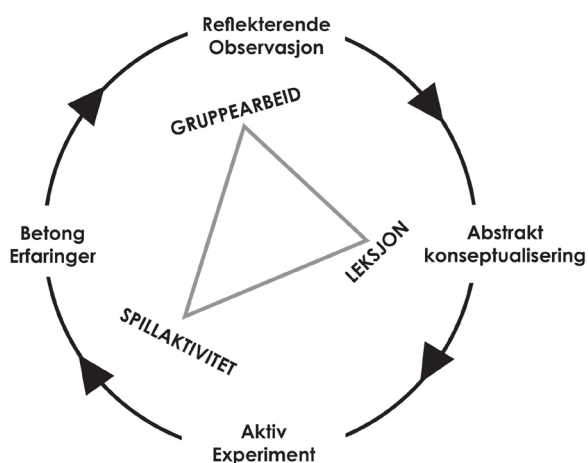
Hjelp for materialet

Når du benytter President for a Day 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.



GRUNNLEGGENDE LÆRINGSPRINSIPPER FOR PFAD

Det optimale læringsprogrammet ved bruk av 'PFAD-serien er en erfaringsbasert tilnærmingssmåte 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 President for a Day 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 President for a Day 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 lærematerialet i spillet, og oppleve noe utover vanlig læring som gir studentene personlige erfaringer de har vært med på å skape!

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.

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 ferdighet-sutvikling. 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.

KOMME I GANG

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 problemet 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 PFAD Serien.

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.

Lærer forberedelse før undervisningen

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.

- 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:

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 elevene at dette ikke er et vanlig spill vanligvis ment for underholdning.

Den viktigste delen av spillet dreier seg om å gjøre de rette beslutningene, og det er viktig at de fokuserer på effekten som kan oppstå.

Stress som bare klikke deg gjennom spillet, og rask avgjørelse vil bare komplisere den endelige effekten, hvor du må bli gjenvalgt som president.

Fortell elevene at de vil bli vurdert på hvordan de bruker tiden sin og hvor dyktige de er i å bruke sine argumenter etter kampen.



Teknisk hjelp

Verker spilles på både Mac og PC?

Ja , de arbeider for både Mac og PC.

Hva er maskinvare ?

- PC: 1GHz CPU , 512MB RAM , Windows 2000/XP/Vista/Windows7 8
- Mac: G4 , 512 MB RAM , Mac OS X 10.3 eller nyere .
- Skjermopløsning : 1024x768 eller høyere.

Trenger jeg å installere noe før jeg spiller ?

Første gang du spiller et av våre spill trenger du å installere Unity3D . Du kan laste det ned gratis her : <http://unity3d.com/webplayer/>

Hva gjør jeg hvis spillet ikke vil gjøre?

Det første du trenger å gjøre er å sørge for at du installerer Unity Web Player , og deretter starter du spillet . Neste , sørg for at grafikkdriverene er fullt oppdatert. Hvis det fortsatt ikke vil gjøre, kan du prøve å laste den ned igjen.

Kan jeg få hjelp til spillet ?

Ja , kan du skrive en e-post til support@seriousgames.net med spørsmålet ditt.
Eller ring oss mandag til fredag 09:00-15:00 på 45 4844 5192





PRESIDENT FOR A DAY

**© 2014 SERIOUS GAMES INTERACTIVE APS
ALL RIGHTS RESERVED**