



**PRESIDENT  
FOR A DAY**



# INNEHÅLL

<b>Introduktion</b>	<b>3</b>
Innehåll i undervisningsmaterialet	4
Målgrupp	4
Hjälp med materialet	4
<b>Grundläggande Utbildningsprinciper bakom</b>	<b>5</b>
<b>Komma igång</b>	<b>6</b>
Instruktionsmetoden	6
Lärarens förberedelser	7
Information till eleverna innan spelet	7
Teknisk hjälp	8

# INTRODUKTION

Principen för President For a Day (PFAD) ger eleverna en chans att anta rollen som styrande president – på gott och ont. Genom ett fågelperspektiv övervakar spelaren händelser medan han/ hon ges olika strategier för att lösa problemen. Spelaren har möjligheten att lösa uppgifterna antingen som diktator eller en mer diplomatisk "fadersfigur".

PFAD-spelserien låter eleverna uppleva hur svårt det är att styra ett land i extrema situationer - oavsett om det är i Afrika eller Asien, där både naturkatastrofer och väpnade konflikter mycket väl kan inträffa. Genom ett strategispel bevitnar eleverna hur några små problem kan bindas samman till större kedjereaktioner. Ett problem som åtgärdas på ett ställe kan mycket väl sporra ett ännu större problem någon annanstans.

"Samhällskunskap" är det mest lämpliga ämnet för användning av det här spelet. Spelen utmanar elevernas uppfattning om samhället som helhet och låter dem samtidigt diskutera och analysera svåra och kontroversiella frågor som korruption, demokratisk utveckling, utvecklingsstöd, konflikt och samarbete.

President For a Day, 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.

## VAD KOMMER MAKTEN ATT GÖRA MED DINA ELEVER?



## Innehåll i undervisningsmaterialet

**Spelmanualen:** innehåller information om hur spelet installeras, används och spelas.

**Undervisningsguide:** Denna guide innehåller instruktioner för hur 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

Vårt spel riktar sig till högstadie- och gymnasieelever (och har testats på den demografiska gruppen).

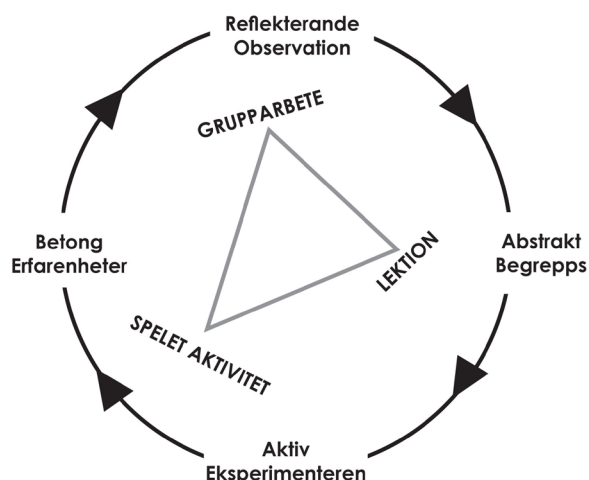
## Hjälp med materialet

Skulle några komplikationer inträffa när du använder Global Conflicts: Pakistan eller när du använder spelet i klassen föreslår du kontaktar oss på [support@seriousgames.dk](mailto:support@seriousgames.dk) där vi kommer att göra vårt bästa för att hjälpa dig.



## GRUNDLÄGGANDE UTBILDNINGSPRINCIPER BAKOM

Det bästa utbildningsprogrammet när du använder PFAD 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 PFAD serien.

*Den upplevelse-baserade tillgången innebär att man växlar mellan olika undervisningsmetoder som lägger vikt på olika stilar och ämnen. Detta betyder ett framåt-skridande med olika instruktionsmetoder.*

*De generella didaktiska kvaliteterna med att utforma en kurs med PFAD är tydliga, eftersom det är bemärktsvärt med detta kursmaterial att eleverna får lov att vara aktiva deltagare i ett 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 ryggradsinläringen, vilket därmed ger eleverna en personlig upplevelse som de själva har varit med till att forma!*

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.

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.

## KOMMA IGÅNG

### 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 problemem 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 hete "Elevuppgifter").

För att avsluta elevuppgifterna kan eleverna lämna in sina egna artiklar, gruppresuméer 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.

## Lärarens förberedelser

Vi föreslår läraren prövar spelet innan det används i klassen. Genom att göra det kommer läraren att ha en god uppfattning om hur mycket tid eleverna behöver för att slutföra spelet (våra beräkningar är att det oftast tar 30-45 min att slutföra).

Kom ihåg att boka rum därefter, dela ut inlämningsuppgifter och förbereda en klassdiskussion. Det rekommenderas att klassdiskussionen hålls i ett rum separat från dator-/IT-salen och att alla datorer eller bärbara datorer fälls ner och läggs undan eftersom fokus lätt dras till dessa vid diskussionen.

- Bilda grupper av elever som arbetar bra tillsammans
- Gör en presentation av spelet och dess begrepp och ge en kort introduktion till landet och dess historia.
- När spelet har avslutats fortsätter arbetet i de tilldelade grupperna och en klassdiskussion bör förberedas.
- Slutligen bör en utvärdering av den pedagogiska kursen göras.

## Information till eleverna innan spelet

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.

*Gör klart för eleverna att detta inte är en vanlig match avsedd för underhållning.*

*Den största delen av spelet kretsar kring att fatta rätt beslut, och det är viktigt att de fokuserar på de effekter som kan uppstå.*

*Betona att helt enkelt klicka dig igenom spelet och beslut endast kommer att komplicera den slutliga effekten, där du måste bli omvald som president.*

*Tala om för eleverna att de kommer att utvärderas på hur de tillbringar sin tid, och hur duktiga de är på att använda sina argument efter matchen.*



## Teknisk hjälp

### Fungerar spelen på både PC och MAC?

*Ja, de fungerar på båda plattformarna*

### Vilka är systemkraven?

- PC: 1 GHz CPU, 512 MB RAM, Windows 2000/XP/Vista/Windows7+8
- Mac: G4, 512 MB RAM, Mac OS X 10,3 eller nyare
- Bildskärmsupplösning 1024 x 768 eller högre

### Behöver jag installera något för att spela?

*Första gången du tänker använda våra spel måste du installera Unity3D. Du kan hämta det gratis via den här länken: <http://unity3d.com/webplayer/>*

### Vad gör jag om spelen inte fungerar?

*Det första du måste göra är att se till att du har installerat Unity Web Player (se ovan) – starta sedan om ditt spel. Dessutom måste du kontrollera att dina grafik-drivrutiner är uppdaterade. Försök att ladda ner spelet igen.*

### Kan jag få hjälp att använda spelet?

*Ja, skriv bara ett e-postmeddelande till [support@seriousgames.net](mailto:support@seriousgames.net) med din fråga. eller ring oss måndag till fredag 9.00 till 15.00 på +45 4844 5192*







# PRESIDENT FOR A DAY

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