

PRESIDENT FOR A DAY PALESTINE

LÆRERVEJLEDNING

Om spillet	2
Overblik	2
Hvordan virker spillet?	2
Scenarie 1: Tutorial	4
Scenarie 2: Velkommen til Gaza!	4
Scenarie 3: Klarede den lige...	4
Scenarie 4: De små nødvendigheder	4
Brug af spillet i klasseværelset	5
Forberedelse	5
Spil	5
Debriefing	5
Teknisk	6
Browser kompatibilitet	6



PRESIDENT FOR A DAY: PALESTINE

OM SPILLET

President for a Day: Palestine er det tredje spil i serien President for a Day (PFAD), som også inkluderer PFAD: Korruption og PFAD: Floodings. PFAD: Palestine er et strategi-spil rettet mod folkeskolens samfundsfagsklasser, altså elever i alderen 13-17 år.

I PFAD: Palestine får spilleren lov til at spille både som lederne af de palæstinske selvstyre i både Gaza og Vestbredden samt den israelske premierminister. Dette vil give spilleren en mulighed for at opleve de forskellige udfordringer, som de forskellige sider i konflikten konfronteres med.

Spillet's mål er at være en mere tilgængelig tilgang til den meget komplekse Palæstina-konflikt, snarere end at være en alfa-omega kilde til konflikten. Spillet vil antænde elevernes nysgerrighed og være et fælles grundlag for diskussion af konflikten og de emner, der bliver introduceret i spillet. Fx økonomi, stabilitet og sikkerhed, lighed på Vestbredden og bosættelser.

OVERBLIK

PFAD: Palestine kan spilles på enten computere eller på android tablets og består af tre scenarier og et tutorial-scenarie.

HVORDAN VIRKER SPILLET?

Det meste af spillet foregår enten på regionskortet, distrikt skærmen, missionsskærmen eller faktionsskærmen.



REGIONS KORTET

Regionskortet er et kort over hele området og giver et overblik over de forskellige distrikter i området. Det er også her, hvor fjendtlige enheder viser sig, og hvor du kan flytte dine egne enheder rundt for at nedkæmpe militanterne.



Du kan også flytte ingeniør-enheder rundt til de forskellige distrikter på kortet.

Distrikt skærmen er hvor du kan se detaljeret statistik for hvert distrikt, hvilket inkluderer stabilitet, indkomst, bolig og andet relevant statistik alt efter, hvilket scenarie du spiller. Du kan folde hver statistik ud for at få et overblik over hvilke faktorer, der har en effekt på dem.

Distrikt skærmen er også stedet, hvor du kan opgradere dine bygninger, hvilket har en effekt på din statistik. Fx som israelsk premierminister vil konstruktionen af nye og bedre checkpoints forøge stabilitet i distriktet men til gengæld have en negativ effekt på lighedsniveauet mellem israelere og palæstinensere.

Til allersidst er der også faktionsskærmen, hvilket er stedet, hvor du finder de faktioner, der har interesse i dit land. Hver faktion påvirker dit land på forskellige måder og giver dig støtte baseret på dit forhold med dem. Du kan skifte imellem faktionerne og få et overblik over deres forhold til dig igennem de runde knapper under portrættet.



DISTRIKT SKÆRMEN

Igennem hele spillet vil faktionerne også have dilemmaer, som du håndterer. Spilleets gang og dit forhold til faktionerne vil ændre sig alt efter hvilke valg du foretager dig i dilemmaerne.

Til sidst er der missionsskærmen, som ligner lidt faktionsskærmen, idet at en faktion vil have en mission til dig. Missionerne skiller sig fra dilemmaerne, da du ikke nødvendigvis skal

tage en beslutning med det samme, da mange missioner tager noget tid at gennemføre. Du kan selvfølgelig også vælge at ignorere dem.

FAKTIONSSKÆRMEN



SCENARIO 1: TUTORIAL

Dette introduktionsscenarie lærer dig de grundlæggende færdigheder, du har brug for i spillet, og de forskellige styringsmetoder. Vi anbefaler, du og dine elever spiller dette scenarie igennem, før I går videre til de næste scenarier i spillet.

Varighed: 10-20 minutter

SCENARIO 2: VELKOMMEN TIL GAZA!

I det første scenarie spiller du som den palæstinensiske leder af Gazastriben og skal håndtere de konstante sikkerhedstrusler mod området. Fx forekomsten af militanter og terrorist grupper, den overhængende israelske trussel og den diplomatiske situationen mellem Gaza og Egypten. Samtidig skal du også tage dig af befolkningens behov samt de internationale forespørgsler og krav.

Varighed: 15-25 minutter

SCENARIO 3: KLAREDE DEN LIGE...

Du er den israelske premierminister i dette scenario, som har fokus på forholdet mellem Israel og Vestbredden. Som den israelske premierminister skal du tage beslutninger vedrørende det voksende antal af bosættelser på Vestbredden. Bosættelser, der ifølge de internationale autoriteter, er ulovlige og en undertrykkelse af det palæstinensiske folk. Du skal også håndtere de sikkerhedstrusler det israelske folk står overfor, fundamentalistiske jøders handlinger og det palæstinensiske folk krav og behov på Vestbredden.

Varighed: 20-30 minutter

SCENARIO 4: DE SMÅ NØDVENDIGHEDER

Det tredje scenarie kan ses som den anden side af det andet scenarie, da det også handler om Vestbredden. Denne gang spiller du som den palæstinensiske side, hvor nogle af de presserende dilemmaer omhandler det palæstinensiske folks mobilitet (dels forårsaget af bosættelserne), økonomi, adgang til basale



ressourcer som strøm og vand. Samtidig skal du også håndtere eksistensen af israelske bulldozere, der river de bygninger ned, som Israel anser som ulovlige.

Varighed: 30-40 minutter

BRUG AF SPILLET I KLASSEVÆRELSET

FORBEREDELSE

Før du og din klasse spiller spillet, anbefaler vi, at du til en vis grad har introduceret konflikten til din klasse. Mens spillet i sig selv godt ville kunne fungere som introduktion til konflikten, så vil læringspotentialer af spillet blive udvidet, hvis eleverne i forvejen havde noget viden om konflikten på forhånd. Det vil hjælpe dem bedre forstå dilemmaerne i spillet, samt tage flere informerede valg i spillet. Du kan eventuelt kigge i emnevejledningen for et overblik over de emner, som spillet dækker.

SPIL

Det er stærkt anbefalet, at dine elever spiller PFAD: Palestine i par, da det i højere grad vil lede til diskussion og italesættelse af de valg, som de foretager sig i spillet. Hvis de er uenige over nogle af valgene, som skal foretages i spillet, vil det også træne dem i at rationalisere deres valg.

Når de spiller i par kan du også overveje at lade dem tage noter, specielt når det kommer til dilemmaer, hvor de er uenige, til brug i debriefing og gruppearbejde efter spillet.

DEBRIEFING

For yderligere at forøge læringspotentialer af spillet anbefaler vi, at du efter hvert scenarie gennemgår en række opgaver, refleksionsøvelser og diskussion baseret på deres valg igennem spillet. Du kan med fordel kigge i elevvejledning for inspiration til opgaver og diskussionsemner. Elevopgaverne er delt op i to forskellige typer; debriefing og kæde af dilemmaer.

Debriefing er en liste af spørgsmål, der kan bruges til at starte en diskussion i klassen, gruppearbejde eller individuelle opgaver.



Kæde af dilemmaer er en gruppeøvelse, der lader dine elever skabe deres egen "kæde af dilemmaer", baseret på en af de dilemmaer, der allerede findes i spillet. De kan derefter præsentere deres kæde af dilemmaer til andre elever og diskutere, hvorvidt der kunne være andre valg i deres kausalkæden eller ej.

Til sidst kan de også prøve at skabe deres egen kæde af dilemmaer baseret, ikke på et der allerede findes i spillet men et, der er baseret på deres egne undersøgelser.

Denne øvelse er designet til at få eleverne til at tænke over, hvordan hvert enkelt valg kan skabe et helt nyt sæt af dilemmaer, og hvordan at beslutningerne aldrig er simple. Hvilke hændelser har ledt op til et dilemma, og hvilke hændelser vil nu forekomme efter dilemmaet?

TEKNISK

Spillet kan findes som en web-version på hjemmesiden school.seriousgames.net. Læringsmaterialer kan også findes på denne hjemmeside. Alternativt kan man også finde spillet på Google Play, hvis man har en android-tablet.

BROWSER KOMPABILITET

Hvis du gerne vil spille web-versionen skal du være opmærksom på, at spillet kun virker i følgende browsere på grund af den teknologi, der bruges i spillet. Browserne er listet efter den foretrukne browser, der kan bruges:

- Mozilla Firefox
- Google Chrome
- Microsoft Edge
- Apple Safari (virker ikke i fuldskærm, vi anbefaler derfor, at denne browser ikke bruges, medmindre der ikke er noget alternativ)

