

Dataspill i skolen

The Walking Dead: moralfilosofi etter apokalypsen

Hvordan kan man bruke dataspill som utgangspunkt for å diskutere etiske dilemmaer? Og hvordan kan man gjøre slike diskusjoner mer levende og interessante for elevene?

I dette læringsopplegget får du tips om hvordan dataspillet The Walking Dead kan brukes for å gjennomføre undervisning i emner fra religion, etikk og livssyn, VG3.



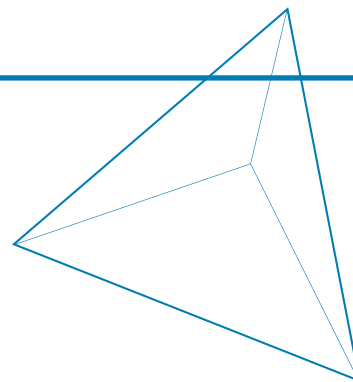
Nivå: VG3

Fag: Religion, etikk og livssyn

Tema-ord: Etikk, moralfilosofi, filosofi

Tidsangivelse/omfang: Ca 2-4 uker, avhengig av hvor mange dilemmaer man bruker

Plattformer: Windows, Apple OSX, Android og iOS



The Walking Dead i skolen – moralfilosofi etter apokalypsen

Av Tobias Staaby, lærer og spillpedagog ved Nordahl Grieg videregående skole.

Om spillet og faglige muligheter

The Walking Dead er et eventyrspill satt i en dystopisk, post-apokalyptisk verden, der menneskene kjemper for å overleve i en verden hvor de døde vender tilbake som zombier.

I spillet styrer man Lee Everett, en straffedømt lærer som brått blir kastet inn i dramatiske hendelser. Hovedmekanikken i spillet er en lang rekke komplekse, vanskelige etiske dilemmaer, spilleren må ta stilling til disse, og former spillets historie gjennom de valgene han/hun tar.

Skiller mellom det objektivt gode og det objektivt onde finnes i liten grad i The Walking Dead, man sitter ofte igjen med å velge i ulike gråsoner. Som spiller støter man på mange situasjoner hvor formålsbasert og pliktbasert etikk vil gi to vidt forskjellige løsninger på et gitt dilemma.

Læringsopplegget baserer seg på at hele klassen spiller sammen, og spillet fungerer som en øvings-

arena for å trene etisk argumentasjon og tenkning. For at hver elev skal få gitt sin stemme, kan man bruke det nettbaserte quiz-verktøyet Kahoot (quiz lages på getkahoot.com). Gjennom Kahoot leverer hver elev sin stemme i diskusjonene, og valget som foretas i spillet er da basert på det alternativet som fikk flest stemmer. Alternativt kan man bruke håndopprekning eller andre digitale verktøy, som for eksempel letsgegdit.com.

The Walking Dead er tilgjengelig på nesten alle plattformer og konsoller. Spillet strekker seg over flere sesonger oppdelt i episoder, men om man ønsker å begrense opplegget til tre-fire ukers varighet, bør man begrense spillingen til én episode. Episode 1 er gratis tilgjengelig for iOS og Android-telefoner og nettbrett.

Aldersgrense/nivå

Spillet har en PEGI-rating på 18, og er egnet til bruk for elever og studenter fra VG3 og oppover.



Designet ligger visuelt sett tett opp til tegneserier, men er til tider voldelig. Derfor bør man ikke bruke dette læringsopplegget i et klasserom uten at man har forberedt seg selv, elever og eventuelt skoleledelsen på innholdet.

The Walking Dead tar opp temaer som kan oppleves ubehagelige for mange – eksistensialistisk nihilisme, lov og rett etter sivilisasjonens undergang, og assistert selvmord. Men dette er også temaer som kan vekke stort engasjement og voldsom moralfilosofisk energi hos elever.

Vanskelighetsgrad for lærer

Rent teknisk er The Walking Dead enkelt å komme i gang med. Spillet har enkle og intuitive kontroller, og det er tydelig markert hvilke gjenstander man kan interagere med og hva man kan gjøre med dem. Løsningene på spillets gåter er som oftest rimelig enkle og lettfattelige.

Vanskelighetsgrad for elev

Elevene bør utføre det meste av selve spillingen. Av tidshensyn er det imidlertid greit om lærer har spilt spillet før og har god kjennskap til hva man må gjøre for å komme seg videre. Derfor kan det være nødvendig at lærer kommer med innspill og råd om hva elevene skal gjøre. Elever som ikke har spilt spillet før, vil kunne trenge litt tid for å bli kjent med kontrollene. Vær derfor oppmerksom på dette, slik at det ikke går med unødig mye tid til å lære elever spillmekanikker som uansett ikke er essensielle for læringsutbyttet.

Den viktigste interaksjonen mellom spillet og den enkelte elev, kommer gjennom bruken av avstemninger, og dermed får alle elever være med på å avgjøre hva man skal gjøre videre i spillet. Det er derfor ikke nødvendig at alle elever skal spille.



Læringsprinsipper

To læringsprinsipper utgjør hjørnesteinene i dette opplegget, de presenteres kort her.

Embodied, situated learning: I boken «What Video Games have to teach us about Learning and Literacy» gjør James Paul Gee et poeng ut av hvordan man i spill aldri må vente lenge med å praktisere det man har lært. Når man har lært et nytt begrep eller konsept, en ny ferdighet eller spillmekanikk, er veien sjelden lang fra teori til praksis. Dette er, ifølge Gee, en fellesnevner for alle gode dataspill.

I undervisningssammenheng kan vi utnytte dette prinsippet i hvordan spill kan danne en kontekst hvor eleven raskt kan det han eller hun har lært ut i praksis. Prinsippet gjelder også andre medier enn spill, men siden spill gjennom interaktivitet danner en feedback-loop av handling og reaksjon, kan fagkunnskapen være med på å danne motivasjon og gi hensikt til handlingene som foretas i spillet.

Scaffolding for emptiness: Ifølge psykologi-profesor Jordan Shapiro kan spill være velfungerende læringsverktøy ved at de utgjør et stillas som eleven kan bruke som støtte når ny kunnskap skal tilegnes og læres, slik for eksempel dilemmaene i The Walking Dead kan brukes som mentale kunnskapsknagger. Man kan som nevnt over gjøre det samme med tekster eller filmer, men konteksten for læring er annerledes, og oppfordrer til aktiv snarere enn passiv læring.

Slik gjør du

Spill gjennom alle delene du planlegger å bruke. Husk å få det praktiske på plass før timen begynner, sørg for at spillet er installert og at alt det tekniske fungerer, og at du har et system for å gjøre avstemninger.

Spill i skolen kan være krevende for læreren, men ikke vær redd for å komme til kort på den teknologiske fronten; mange av elevene har god kompetanse på

dette området, og kan mest sannsynlig bistå. Husk at du først og fremst er pedagog; det er ikke så farlig om du støter på en «game over» eller to. Omfavn også det faktum at spill er interaktive: ikke vær redd for å ta pause når anledningen byr seg eller situasjonen krever det. La «hva skal vi gjøre nå?» bli et mantra i timene dine.

Mål

Dette undervisningsopplegget har som mål å presentere elevene for en annerledes kontekst å diskutere etiske dilemmaer i og gi øvelse i å bruke moralfilosofiske modeller som grunnlag for egne argumenter. Det er tatt utgangspunkt i følgende læreplanmål.

Målet er at elevene skal kunne:

- føre dialog med andre om aktuelle etiske spørsmål
- forklare sentrale etiske begreper og argumentasjonsmodeller og gjenkjenne og vurdere ulike typer etisk tenkning
- presentere noen sentrale temaer i europeisk filosofi historie fra antikken til i dag
- gjøre rede for noen hovedtanker hos to europeiske filosofer, en fra antikken og en fra nyere tid

Man kan inkludere kompetansemål fra filosofi, gjennom å fokusere på filosofer som Kant, Bentham og Aristoteles. Om du ønsker å gjennomføre lengre versjoner av læringsopplegget, kan dette gi elevene verdifull faglig ballast.

Oppgaveforslag og etiske dilemmaer

Her følger en kort gjennomgang av spillet, en utgreiing av spillets største dilemmaer, samt et forslag til hvordan du kan tilnærme deg dem i en faglig kontekst.

Når du starter spillet, vil spillet på noen plattformformer spørre deg hvilken «display style» du foretrekker. Her bør du velge «standard»: da vil nemlig spillet markere hvilke gjenstander og elementer du kan interagere med, og dermed gjøre spillingen litt lettere. Når dialogvalg kommer opp, holder det gjerne med at elevene i klassen roper ut hva eleven som spiller skal gjøre, men når viktige valg kommer opp, slik som ved et dilemma, må du sette spillet på pause (dette gjør du ved å trykke på ESC eller startknappen, avhengig av hvilken plattform dere spiller på).

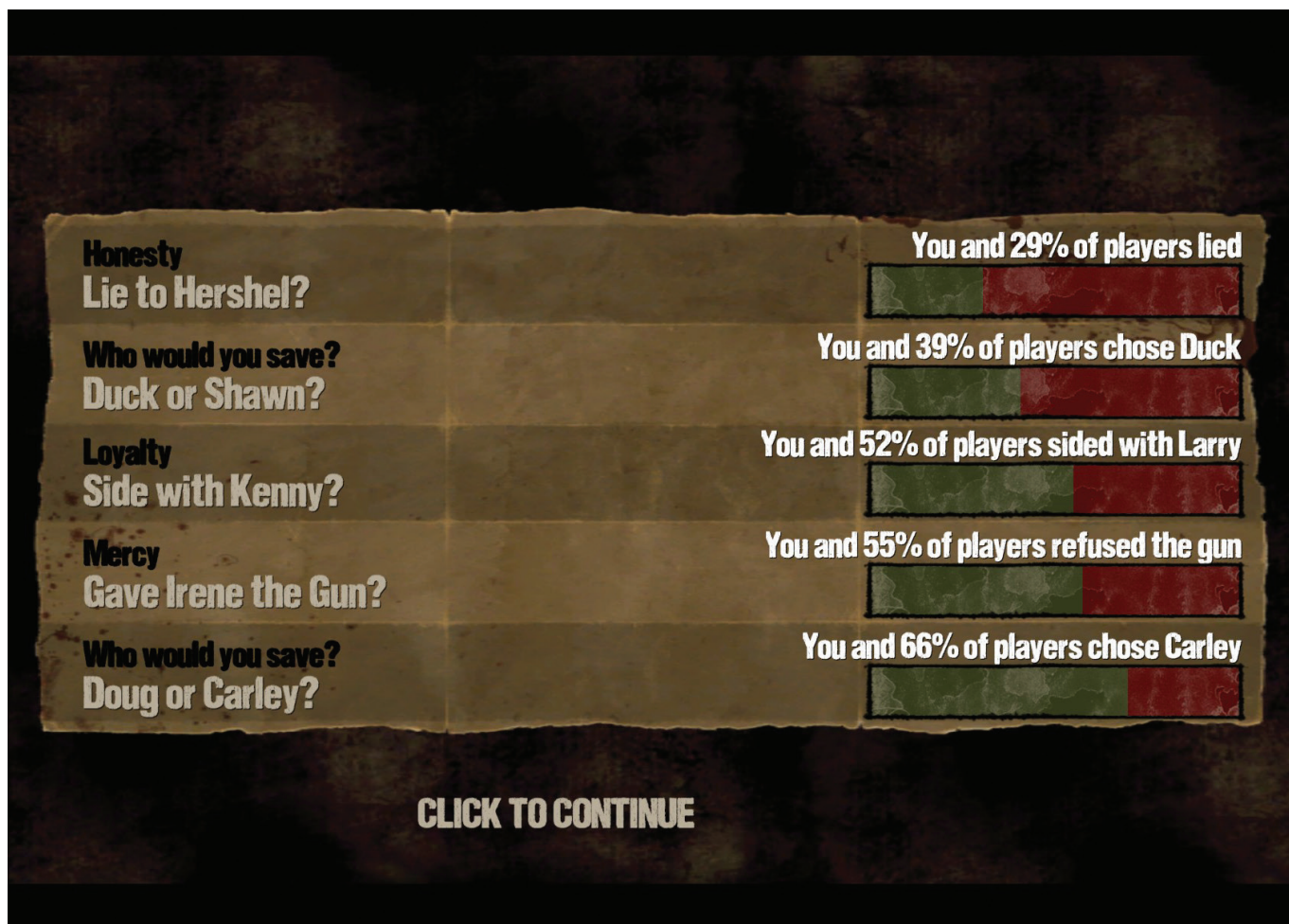


Opplegget bygger på at man introduserer elevene til en og en etisk teori av gangen, rett før et viktig dilemma i spillet. Når elevene har fått et kort innføring, ber du dem diskutere i grupper, hvor de skal komme frem til den beste løsningen ifølge den gitte etiske teorien. Når elevene er ferdige med å diskutere (gi dem ca. 3-5 minutter) kjører du en avstemning. Alternativet som får flest stemmer, er alternativet dere skal velge i spillet. Når alle teoriene er gjennomgått, kan elevene bruke alle disse når de diskuterer.

Det tar noen minutter før det første dilemmaet kommer, og spillet vil tempomessig kanskje oppleves som sakte av noen elever. Dette trenger imidlertid ikke å være et hinder: tvert imot er det viktig at elevene (og du som lærer) blir godt kjent med Lee og Clementine, barnet han får ansvar for. Når man er nødt til å bry seg om spillkarakterene, kommer nærhetsetikken til sin rett. Dessuten gir det elevene litt tid til å bli kjent med spillmekanikken.

Dilemma 1: Å lyve eller å ikke lyve – episode 1

Det første store dilemmaet tar form av at Lee må vurdere om han skal være ærlig eller ikke når det gjelder sin bakgrunn, og hvordan han har pådratt seg en skade. Her kan man velge å snakke sant (svar «car accident»), eller å holde tilbake informasjon for å beskytte seg selv. Elevene bør introduseres for en etisk teori forut for hvert dilemma. Elevene bruker så kunnskapen om denne teorien til å foreta et valg.



I dette dilemmaet kan man for eksempel ta for seg Aristoteles dydsetikk, der man snakker om hvilke dyder og laster man realiserer om man velger å lyve eller å snakke sant. Her kan man bruke tid på å bevisstgjøre elevene om forholdet mellom nettopp disse.

Dilemma 2: Hvem skal man redde? – episode 1

Det andre store dilemmaet kommer når må man velge hvilket av to personer man vil redde fra fare – en ung mann som kan ta vare på seg selv og være en ressurs for gruppen, eller et ungt, uskyldig barn med livet foran seg. Dilemmaet kan brukes til å introdusere elevene for generell konsekvensetikk. Siden man kun kan redde én person, må elevene reddegjøre for hvilke følger dette vil få. Du kan også introdusere skillet mellom generell konsekvensetikk og utilitarisme: hvor mye lyst eller smerte vil hver handling totalt sett gi i denne situasjonen?

Dilemma 3: Et barn er blitt bitt! – episode 1

Ved tredje dilemma må man avgjøre om man skal kaste ut et barn som er bitt av en zombie, eller ikke. Legg merke til at dette ikke har noen avgjørende effekt på historien, barnet overlever i denne situasjonen uansett, men man kan likevel kjøre en verdifull diskusjon. Her kan du demonstrere hvilke implikasjoner nærhetsetikken vil ha: vi har et ansvar overfor barnet og familien hans; i hvert fall sammenlignet med de fremmede menneskene som ellers befinner seg på stedet. Du kan også bruke dilemmaet til videre trening i konsekvensetikk, eller pliktetikk og Kants kategoriske imperativ.

Utstyr

Siden selve spillingen i dette opplegget foregår i samme klasserom, behøver man ikke mye av teknisk utstyr. Minstekravet er en projektor eller en interaktiv tavle, samt et nettbrett eller en PC/spillkonsoll

man kan kjøre spillet fra. Sannsynligvis vil en eller flere av elevene ha både en privat kopi av spillet og egnet utstyr til å spille på, så det er mulig å be elever om hjelp. Bruker du nettbrett kan Apple TV eller Chromecast brukes for å sende bilde til projektoren. Du trenger en nettleser for å gjennomføre Kahoot-delen av undervisningsopplegget, det anbefales å kjøre spillet på samme maskin som avstemningen, slik at man ikke trenger å bytte videoinngang på projektoren hele tiden. Om du bruker Kahoot trenger også alle elevene nettleser på datamaskin, nettbrett eller mobiltelefon. Kahoot finner du på getkahoot.com.

Tips og triks

Ikke vær redd for å utfordre elevene dine! Noe av etikkpensumet kan synes å gå litt over det nivået som dagens lærebøker i faget legger seg på, men dette er også intensjonen. Mange av elevene vil lære om disse emnene i ex.phil. senere, og den graden av repetisjon som dette undervisningsopplegget krever, gjør at elevene får flere anledninger til å sette de etiske teoriene ut i praksis.

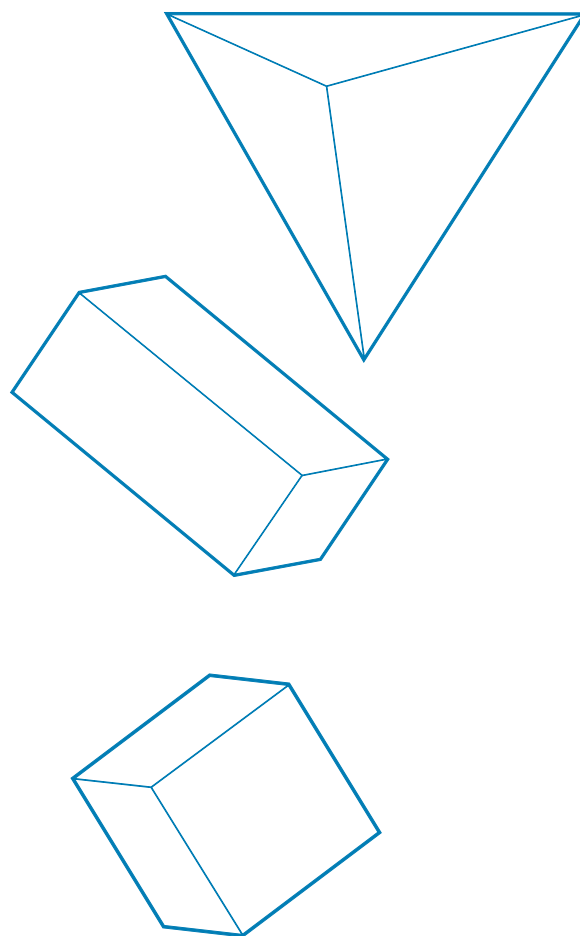
Hvis du vil bruke kortere tid

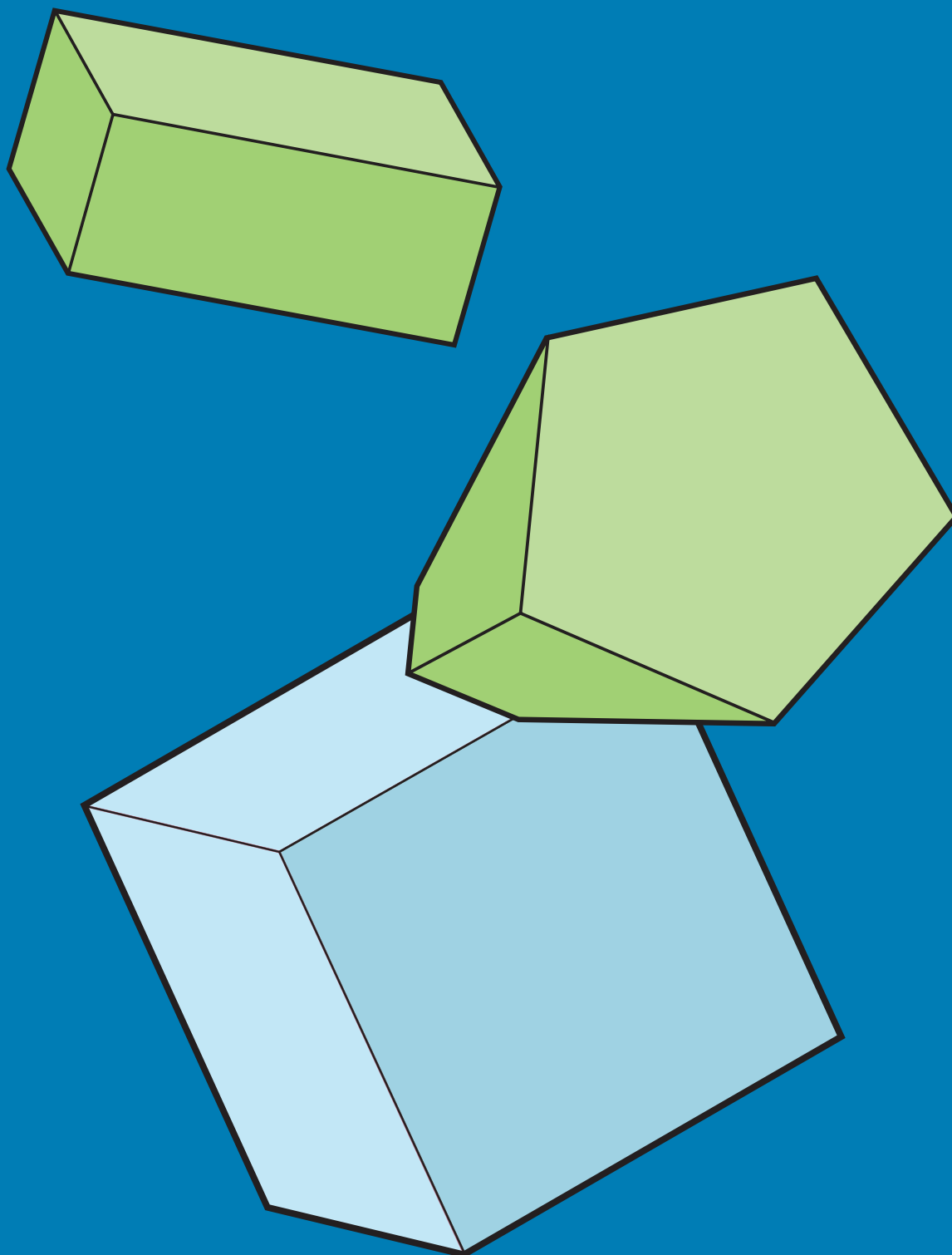
- La elevene spille episoden 400 days, med vekt på karakterens Shells historie.
- Finne egnede etiske dilemmaer fra spillet på YouTube, introduser etiske teorier, og stem over alternativer. Utfallet av alternativene er som oftest tilgjengelige på Youtube.

Vurdering

En effektiv måte å måle elevenes forståelse og integrering av de etiske teoriene, kan være å legge opp til gruppediskusjoner. Elevene deles inn i grupper på to eller tre, og må diskutere et antall problemstillinger (to dilemmaer fungerer fint) i lys av de etiske teoriene. Dilemmaene kan være laget av elevene selv, hentet fra spillet, eller formulert av lærer, f.eks. med utgangspunkt i problemstillinger fra den virkelige verden (abort, reservasjonsrett, eutanasi, osv.). Måloppnåelsen vil da måles ut ifra i hvor stor grad elevene evner å abstrahere det de har diskutert

mens de spilte, og på presist vis bruke dette på nye og ukjente dilemmaer. Om de klarer å se velkjente dilemmaer (f.eks. dødsstraff eller reservasjonsretten) i et nytt lys, og styre unna det å gripe magefølelsen an, vil det være et godt tegn på høy måloppnåelse.





Dataspill i skolen er en serie læringsopplegg for bruk av dataspill i undervisningen. Oppleggene er skrevet av lærere for lærere, og hentet fra www.iktpraksis.no. Iktpraksis.no er Senter for IKT i utdanningen sin nettside for deling av digital pedagogisk praksis.

www.iktsenteret.no / post@iktsenteret.no

