

## Civilization som utgangspunkt for skriftlig arbeid

I Civilization får elevene en god del informasjon om sin sivilisasjon som kan brukes til å skrive for eksempel en fagartikkel. Ved oppstart av spillet kan du velge å få utdelt en tilfeldig leder eller velge leder selv. Det gjør at elevene kan velge på bakgrunn av motivasjon, og/eller du som lærer kan snevre inn antall nasjoner med utgangspunkt i det aktuelle undervisningsopplegget. Elevene kan bruke noen økter på skolen til å spille og noen økter der de henter inn informasjon og skriver.

Fordelen med å bruke et spill i arbeid med en fagartikkel er at eleven har utspilt noen scenarioer, tatt aktive valg og fått muligheten til å leve seg inn i sin nasjon. Fagstoff som jobbes med på ulike måter er en fordel for elever med og uten behov for tilrettelegging. Det kan ha stor påvirkning på motivasjon og gir rom for skaperglede og utforskertrang.

## Civilization som utgangspunkt for diskusjon og samtale

### Samtale og diskusjoner i hel klasse eller grupper

En sentral del av spillet er hva du som nasjon velger å forske på. Dette får konsekvenser for hva du får tilgang på av ressurser. Har du grunnlagt byen din ved havet, vil det å forske innenfor det maritime være avgjørende for at du kan bygge båter, utnytte ressursene i sjøen og utforske andre deler av verdens via sjøveien. Hva du velger å forske på er likevel opp til deg. Det kan, som i eksempelet over, være innen maritim, men husdyr, militære tradisjoner og kultur er andre nyttige forskningsstier du kan velge. Du kan forske mye innenfor et område, eller litt i flere. Her må du vurdere hva du tror er taktisk lurt for at din nasjon skal vokse.

Oppgave til klassen etter oppstart kan være:

En nasjon trenger å forske innenfor jordbruk og husdyrhold slik at innbyggerne får tilgang på mat. Samtidig trenger en nasjon militære for å erobre andre deler av verden, og ikke minst forsvare seg selv.

- Hvilken gren bør nasjonen din forske på?

Begrunn svaret med minst tre argumenter. Del svaret ditt med læringspartner og diskuter om dere er enig i hverandres valg.

Oppgaven i spillet er å hele tiden vurdere nasjonens behov som en helhet. Oppgaven over vil derfor være fin å diskutere i grupper eller i hel klasse underveis i spillingen. Valg elevene står ovenfor, og eventuelt diskusjoner du som lærer legger opp til, vil kunne gi nyttig kunnskap om samfunnsutvikling. Spillet egner seg derfor godt som et spennende utgangspunkt innen flere samfunnsfaglige temaer, og det vil være gode muligheter for å legge opp til arbeid med flere kompetansemål innen samfunnsfag og historie på ungdomsskole og videregående.