

Sammendrag

I denne unike spillopplevelsen blir elevene delt inn i par, hvor begge får i oppdrag å drifte Havrå, Norges mest bærekraftige gård, men i ulike tidslinjer. Én spiller i nåtiden og blir konfrontert med presset for økonomisk gevinst. Den andre spilleren kjemper for å brødfø sin familie i en fremtidig verden etter en ikke definert global hendelse.

De oppdager snart at deres handlinger er sammenkoblet, og at ikke-bærekraftige valg i nåtiden får dramatiske konsekvenser for fremtidens gård. Denne erkjennelsen gir opphav til livlige debatter og gjensidig forståelse mellom partene. Sammen må de finne en bærekraftig vei fremover, der de balanserer umiddelbare behov med langsiktig levedyktighet.

MUHO

MUHO er eit museum for levande kultur-, natur- og industriarv, og eit kompetansemiljø for konservering og bygningsvern i Hordaland.

MUHO utfører aktiv bevaring og levende formidling. De forteller ikke bare en historie, men bruker kunnskap om teknikker og prosesser for å vise, lære og utføre arbeid slik det tradisjonelt ble gjort innen håndverk, industri og gårdsdrift. Gjennom autentiske kulturmiljø og landskap i Nordhordland og Bergen trekker de linjer fra fortiden til utfordringer i verden i dag. MUHO har et unikt kompetansemiljø som gir råd om bevaring av bygg og samlinger, og utfører konservering av ulike materialer.

Havrå gård ligger på øya Osterøya og er en av Norges eldste og best bevarte klyngetun. Gården kan spores tilbake til bronsealderen og består av åtte bygninger som drives som et levende eksempel på hvordan tidligere generasjoner har dyrket landet for å overleve de utfordrende forholdene på Norges vestkyst. Guidede turer og arbeidsstasjoner gir allmennheten en unik forståelse og praktisk kunnskap om tradisjonell matproduksjon innenfor områdets distinkte biologiske habitat og verdier.

Glitch Studios

Glitch Studios er et norsk kommunikasjonsbyrå og produksjonsselskap som kombinerer kraften i fortelling og teknologi for å hjelpe museer med å nå sitt publikum på nye, innovative og effektive måter. Enten det er gjennom virtuell virkelighet, spillmotorer, avanserte websider eller fysiske installasjoner, jobber Glitch kontinuerlig med å utfordre grensene for å skape nye og spennende opplevelser som gir historien liv og etterlater varige inntrykk.

Blant deres kunder finner vi Eidsvoll 1814, Kon-Tiki Museet, Holocaust-senteret, Norsk Folkemuseum, Follo Museum (MiA) og Nordisk Bibelmuseum. I tillegg leverer Glitch tjenester til fremtredende internasjonale bedriftskunder som søker B2B-salg og markedsføring. Glitch utnytter det nyeste innen teknologi for å formidle kundenes historier på innovative og engasjerende måter.

Spillpedagogene

Spillpedagogene er en ekspertgruppe bestående av lærere og forskere som arbeider for å fremme gode pedagogiske metoder gjennom bruk av spill i utdanningen.

Aleksander Husøy jobber som lærer og spillbasert pedagog ved Nordahl Grieg videregående skole, der han veileder og bistår lærere med å bruke spill på en hensiktsmessig måte i undervisningen.

Tobias Staaby er doktorgradskandidat ved Universitetet i Bergen. Han forsker på hvordan lærere kan bruke nye teknologiske fremskritt som en naturlig videreutvikling av eksisterende pedagogiske praksiser.

Hamar Game Collective

Hamar Game Collective er en prisbelønt sammenslutning av etablerte uavhengige selskaper, inkludert Vertebrae Entertainment, som utvikler spill på tvers av plattformer og formater.

Åge Markus Schultz er spillutvikler og programmerer hos Vertebrae Entertainment i Hamar. Han har utdanning innen spilldesign, spillutvikling, programmering, samt historiefortelling og narrativ for spill.

Prosjekt mål

Prosjektet har som mål å inspirere elever i videregående skole til å ta mer bærekraftige valg for å sikre matproduksjonen for kommende generasjoner, gjennom å formidle kunnskapen fra tradisjonelt norsk bærekraftig jordbruk på Havrå på en slagkraftig måte.

Gjennom en engasjerende og pedagogisk brukervennlig spillopplevelse, spesielt utviklet for klasserommet, vil vi øke kunnskapsnivået og stimulere til gode diskusjoner om temaer som bærekraftig jordbruk og matproduksjon, klimaendringer, tap av biologisk mangfold, sosiale strukturer og kraften som ligger i å ta et valg.

Prosjektet vil bli utviklet av MUHO gjennom 2023/24 i samarbeid med Glitch Studios, Spillpedagogene og Hamar Game Collective, med aktiv deltakelse fra testgrupper bestående av både lærere og elever ved videregående skoler.

Målrettet for klasserommet

Spillet vil bli designet med tanke på lærere og deres klasserom, og tilpasset skolens læreplan, slik at det blir enkelt å integrere det i undervisningsplanene og gi en spennende pedagogisk opplevelse for elever på videregående skole.

Selv om lærere ofte ikke er teknologi-eksperter, vil de finne spillet enkelt å bruke uten behov for installasjon, og med et back-end system som lar dem overvåke og hjelpe elevene mens de spiller. Ved å gjøre læring til en morsom og engasjerende opplevelse, vil spillet fremme aktiv elevdeltakelse, kritisk tenkning, problemløsningsevner og generere engasjerende klasseromsdiskusjoner.

Gjennom et intuitivt design og klare læringsmål, posisjonerer spillet seg som et uvurderlig redskap for lærere som er på utkikk etter metoder for å berike klasseromsundervisningen. Verdier som bærekraft og samfunnsansvar er essensielt i utdannelsen av morgendagens ledere.

Maskinkrav

Spillopplevelsen er nettbasert og krever ingen installasjon, noe som gjør det enkelt å oppdatere og vedlikeholde spillet over tid. Spillet vil kunne kjøres på moderne bærbare datamaskiner og nettbrett med internettilkobling.

Utfordringer

- Det er utfordrende å få unge mennesker til å bry seg om konsekvensene i fremtiden som ikke har direkte innvirkning på dem som enkeltpersoner, men som vil påvirke kommende generasjoner.
- Bærekraft kan være et komplekst og overveldende tema for unge mennesker, som blir overmettet med skremmende budskap om utfordrende miljøproblemer, noe som kan føre til håpløshet og likegyldighet.
- Mange lærere kan mangle teknologikompetanse til å bruke og effektivt integrere et digitalt spill i undervisningsplanene. Dette kan føre til motvilje mot å ta i bruk spillet i klasserommet.
- Noen lærere kan ha en negativ oppfatning av dataspill og spillaktiviteter og være nølende med å introdusere spill i undervisningen.

Behov versus grådighet

Behov vs grådighet er en grunnleggende dynamikk i spillet vårt. Kjernen i dette konseptet er spenningen som oppstår fra kontrasten mellom en spillers behov og den andre spillers begjær, samt virkningen av disse ønskene på deres individuelle opplevelser og deres gårders skjebne.

I denne dynamikken er en karakters behov generelt relatert til fundamentale aspekter som overlevelse, sikkerhet, eller grunnleggende menneskelige nødvendigheter som mat, ly og kjærlighet. Disse behovene, som er avgjørende for karakterens velbefinnende, er ofte hoveddrivkraften bak handlingene deres gjennom hele spillet. Derimot er karakterens begjær vanligvis koblet til personlige ambisjoner, begjær, eller materielle goder, som rikdom, makt, eller status.

Vårt spill genererer konflikt når karakterens begjær kolliderer med deres grunnleggende behov, eller når begjær prioriteres fremfor behov. For eksempel kan en spiller bli så opptatt av å samle rikdom at de forsømmer familien sin, eller kompromitterer sine verdier. Eller en spiller kan være så drevet av ambisjon at de ignorerer risikoen eller konsekvensene av handlingene sine, og går etter umiddelbar gevinst på bekostning av langvarige og skadelige konsekvenser.

Denne dynamikken resulterer i konflikt, spenning, og konsekvenser som tvinger spillerne til å revurdere sine valg. I visse scenarier vil spillerne oppleve negative konsekvenser, som å miste evnen til å forsørge familien sin eller å ofre sin økonomiske stabilitet. I det endelige utfallet vil spillerne imidlertid oppleve personlig vekst og transformasjon, og lære viktigheten av å balansere behov og begjær. Gjennom denne prosessen vil de oppnå en dypere forståelse av seg selv og sine verdier.

Konsept

Forberedelse

Lærere vil kunne forberede seg ved å logge på spillnettstedet før de gjennomfører spillet med klassen. På nettstedet finner de utvalgt informasjon, instruksjoner, ressurser og tilleggsressurser som vil hjelpe dem med å tilrettelegge for en engasjerende og produktiv læringsopplevelse for elevene, inkludert veiledning gjennom spillet, med læringsmål og påfølgende klasseromsdiskusjon.

Læreren kan velge å kjøre spillet som en enkelt lang økt, eller som to kortere økter, tilpasset lærerens behov.

Brukerreisen

I klasserommet

Elevene blir bedt om å finne seg en partner idet de går inn i klasserommet. De velger seg en pult de kan dele, og lysene i rommet dempes før filmen på tavla starter. Den engasjerende historien tar for seg bærekraft og setter et klart fokus på hvordan handlingene våre i dag kan påvirke fremtidens muligheter for matproduksjon.

Når videoen er ferdig, gir læreren dem beskjed om å åpne lappene sine for å gå til en bestemt nettside. Nå skal klassen gjøre en interaktiv opplevelse der de skal bli kjent med bærekraftig landbruk og matproduksjon, og det hele er satt til Havrå, som er Norges mest bærekraftige gård.

Bli kjent på gården.

Hvert elevpar mottar hver sin digitale utgave av Havrå gård. For den ene spilleren fremstår gården slik den ser ut i dag, i 2023. For den andre spilleren er gården fremstilt akkurat likt, men handlingen er satt i fremtiden, i 2080. Begge elever starter med det samme utgangspunktet, men vil raskt oppleve at spillet utvikler seg markant forskjellig basert på de valgene de tar.

Reisen begynner: Havrå gård i nåtiden, 2023

Spilleren som drifter gården slik den er i dag, står overfor mange avgjørelser knyttet til ressursforvaltning. Disse avgjørelsene blir påvirket av presset fra det moderne samfunnet og jakten på profitt og suksess. Spilleren blir bombardert med reklame og fristelser til å investere i tiltak som lover raske gevinster og en mer luksuriøs livsstil. Dette kan være alt fra bruk av plantevernmidler for å øke avlingen, til å erstatte den tradisjonelle norske kua med større og mer produktive kyr, til å selge unna deler av det verdifulle jordbrukslandet for å lage en «lønnsom» vindmøllepark – spillet presenterer et vell av lite bærekraftige valg som vil gi deg økte inntekter.

Samtidig: Havrå gård i fremtiden, i 2080

Parallelt står studenten som har ansvaret for gården i fremtiden overfor en helt annen virkelighet, i en verden som har måttet tilpasse seg til å klare seg med mindre etter en

betydelig global hendelse. Spillerens hovedmål er å overleve på tradisjonell gårdsdrift. Han må mate familien sin, håndtere begrensede ressurser, og mestre det utfordrende norske terrenget. Familien lever en minimalistisk livsstil med sporadiske innslag av teknologi.

Dialogen: Balansen mellom behov og forbruk

Etter som spillet utvikler seg, blir det klart for de to spillerne at gårdene deres er koblet sammen. Valgene som blir tatt på gården i nåtiden sender ringvirkninger inn i fremtiden. Dette fører til uavbrutt forhandling, lidenskapelig debatt og felles læring ut fra hverandres ståsteder, og det utfordrer studentene til å reflektere over langtidseffektene av valgene de tar. På denne måten avdekkes den skjøre balansen mellom bærekraftig landbruk, behov og forbruk, nåtid og fremtid, overlevelse og velstand.

Valg, utfordringer og konsekvenser

Noen valg i spillet kan lett gjøres om. For eksempel kan spilleren velge å slutte å bruke plantevernmidler etter å ha sett den negative effekten på gårdens fremtidige biodiversitet. Mens andre beslutninger, som å selge unna en del av jorda for å lage en vindmøllepark, vil vise seg å være irreversible, og vil tvinge fremtidens bonde inn i vanskelige situasjoner. Gjennom disse valgene, strever studentene med dynamikken mellom å møte umiddelbare behov og sikre en bærekraftig fremtid. De opplever på egen hånd hvordan kortsiktige gevinster kan true langsiktig velstand, og hvordan jakten på rikdom kan sette overlevelsen deres i fare.

Er det mulig å vinne?

Den eneste måte å finne balanse for begge spillerne er å drifte en bærekraftig gård. De må navigere den delikate balansen mellom dagens ønsker og morgendagens nødvendigheter. For å vinne, må de samkjøre innsatsen sin og ta samarbeidsorienterte valg som gagnar både den nåværende og fremtidige gården. Gjennom spillet lærer studentene om sammenhengen mellom dagens valg og fremtidens utfordringer. De lærer at bærekraftige valg kan bety at du må ta til takke med mindre.

Refleksjon etter spillet

Etter at spillet er avsluttet, leder læreren en klassesamtale som gir studentene mulighet til å reflektere over erfaringene de har gjort. Denne samtalen oppmuntrer studentene til å forstå betydningen av bærekraftig utvikling, konsekvensene av deres avgjørelser, og nødvendigheten av kollektiv handling. Slik skaper spillet en plattform for meningsfull dialog mellom elever og medelever, og slik fordypes de sin forståelse av bærekraft, beslutningstaking, og ansvar på tvers av generasjoner.