UTOPIA

Lararhandledning till Utopia World

Spelet för barn av barn

Utopia World är ett interaktivt digitalt spel som belyser demokrati, hållbar utveckling och mänskliga rättigheter.

Det avses spelas i klassrummet och riktar sig till elever i årskurs 4-6.

Genom inspiration från Kulturverkets metod har Utopia World utvecklats tillsammans med elever i Örnsköldsviks kommun.
Eleverna gick i åk 4-6 på Hemlingskolan, Själevadskolan och Sörlidenskolan.

Örnsköldsviks FN-förening har axlat ansvaret för spelets framväxt i rollen som projektägare av projektet Utopia - ett KUL barndemokratiprojekt.

Ett stort tack till Allmänna arvsfonden, Örnsköldsviks kommun och Kulturverket i Umeå som varit finansiärer till projektet Utopia- ett KUL barndemokratiprojekt.

Ett stort tack till Kulturskolan i Örnsköldsvik som varit en oumbärlig samarbetapart.

Innehåll

Utopia World - Introduktion till spelet..... 3

Spelet i förhållande till lärandemål..... 4

Fas 1) Förberedelse och tekniska förutsättningar..... 6
Kort om spelet och förberedelser inför spelandet..... 6
Snabbguide till förberedelser..... 7

Fas 2) Börja spela..... 8

Fas 3) Spelets gång..... 9
Bjud in arbets- och föreningslivet..... 9
Spelets gång- de olika spelsessionerna..... 10

Fas 4) Efterdiskussion..... 11-14
Del I) Spelets slut är bara början..... 11
Del II) Diskussionsfrågor och övningar..... 12
Del III) Etik, moral och jämställdhet..... 13

Utopia-biblioteket.....14

Spelets innehåll

- Lärarhandledning
- Digital plattform som installeras på dator
- Världsbok
- Besättningskort
- Frågeformulär
- Frågeunderlag och övningar
- Plansch med de globala målen för hållbar utveckling och en plansh med fokus mänskliga rättigheter.

Utopia World - Introduktion till spelet

Syfte och mål med spelet

Utopia Worlds syfte är att väcka lust och intresse för demokrati och den demokratiska värdegrunden. I spelet får eleverna möta Sci-Fi galaxen Utopia som bebos av fiktiva civilisationer.

Eleverna spelar spelet i grupp och samarbetet i gruppen är en viktig del av läroprocessen. De får roller som besättning på ett rymdskepp som färdas genom glaxen.

Under spelets gång får eleverna träna på att ta gemensamma beslut, visa hänsyn till varandras åsikter, göra enkla konsekvensanalyser, få ökad förståelse för samhällsfrågor och beslutsfattande.

Innan spelet spelas rekommenderas det att eleverna får läsa Världsboken, som både blir en övning i läsförståelse och ett sätt att jobba med omvärldsbevakning.

Efter spelsessionens slut är tanken att läraren arbetar vidare med ämnet i enlighet med önskad ambitionsnivå.

Spelet tillhandahåller pedagogiska verktyg som kan användas för kortare eller längre efterarbete.

Utopia-biblioteket

Den samling böcker som anges på sida 14 är de böcker vi rekommenderar att ni använder tillsammans med spelet. Vi kallar det för spelets tillhörande bibliotek.

Som klasslärare vet du bäst hur just din klass fungerar och du bör därför lägga upp arbetet med spelet och böckerna på det sätt du tycker blir bäst.

Förslagsvis kan eleverna efter spelet arbeta i grupp och försöka hitta kopplingar mellan spelets karaktärer och verkligheten. Böckerna blir därmed ett sätt för eleverna att jämföra, få perspektiv och nya kunskaper.

Spelet i förhållande till lärandemål

Spelet och lärandemål

I spelet Utopia World ges en möjlighet att arbeta med skolans övergripande ämnesmål som finns beskrivet i läroplanen. Eleverna får bland annat arbeta med grundläggande rättigheter, demokratiska principer samt normkritik.

Spelet har kopplingar till flera ämnen och passar sig därför för ett ämnesövergripande arbetssätt. Nedan listas de ämnesmål som spelet berör. Beroende på hur ambitiöst spelet spelas berörs de mer eller mindre.

Samhällsvetenskap åk 4-6

- Jämställdhet
- Samhällets behov av lagstiftning
- Kriminalitet och påföljder
- De mänskliga rättigheterna
- Ekonomi – relation mellan arbete, inkomst och konsumtion.
- Konsekvenser av välstånd och fattigdom.
- Vad demokrati är och hur demokratiska beslut fattas.

Biologi åk 4-6

- Hållbar utveckling
- Vatten som resurs, rening och användning
- Hur vi använder miljön och vikten av att sköta om vår miljö
- Organismers anpassning till olika livsmiljöer

Fysik åk 4-6

- Energi, olika typer av energikällor och deras påverkan på miljön samt energianvändning i samhället.
- Solsystemet, dess himlakroppar

Geografi åk 4-6

- Jordens naturresurser, till exempel vatten, odlingsmark, skogar och fossila bränslen. Var på jorden olika resurser finns och vad de används till.
- Vattnets betydelse, dess fördelning och kretslopp.
- Hur val och prioriteringar i vardagen kan påverka miljön och bidra till en hållbar utveckling.
- Ojämlika levnadsvillkor i världen, till exempel olika tillgång till utbildning, hälsovård och naturresurser samt bakomliggande orsaker till detta.

Kemi åk 4-6

- Fossila och förnybara bränslen

Spelet i förhållande till lärandemål

Religionskunskap åk 4-6

- Ritualer och religiöst motiverade levnadsregler
- Livsåskådning
- Traditioner
- Etiska begrepp, till exempel rätt och orätt, jämlikhet och solidaritet.
- Moraliska frågor såsom identitet, roller, jämställdhet, utanförskap och kränkning.
- Frågor om vad ett bra liv kan vara och vad det kan innebära att göra gott.

Svenska åk 4-6

- Tolka texter
- Användning av ordbok (hjälpmedel för ordförståelse).
- Argumentera i olika samtalssituationer och beslutsprocesser.
- Muntligt berättande för olika mottagare.
- Texter som kombinerar ord, bild och ljud, till exempel interaktiva spel . Texternas innehåll, uppbyggnad och typiska språkliga drag.

Teknik åk 4-6

- Vanliga tekniska system i hemmet och samhället, till exempel vatten- och avlopssystem, system för återvinning etc.
- Olika sätt att hushålla med energi

Fas 1,
Förberedelser och tekniska förutsättningar

Kort om spelet och förberedelser inför spelandet

Rymdalliansen i galaxen kan ses som motsvarighet till FN. Det innebär att mänskliga rättigheter, klimathot, fattigdom och orättvisor är lika viktiga där som här på jorden. Därför är det bra att gå igenom de mänskliga rättigheterna och de nya globala målen för hållbar utveckling.

Spelet består av två spelsessioner:

- Till sista droppen (vattenbrist)
- Den sista färden (emigration)

Spelsessionerna behöver ej spelas i ordning. En spelsession tar cirka 20 minuter.

Efter spelsessionens slut följer diskussion och fördjupning. I spelet sår man ett frö till reflektion hos eleverna för att sedan koppla ihop och konkretisera i diskussion- och fördjupningsmomenten. Du som lärare kan dessutom haka i fler delar för att ytterligare arbeta vidare med de ämnen som spelet belyser.

Tekniska, praktiska och teoretiska förutsättningar

Den digitala delen av spelet spelas på en dator med 2-5 elever i varje grupp. Ett tips är att själv spela igenom spelet innan eleverna gör det.

Spelet ställer inte höga kapacitets-krav på datorerna. Däremot bör eleverna spela med en datormus då vissa funktioner i spelet kräver detta.

Tänk på att arbetet med Utopia-spelet börjar innan eleverna får spela den digitala delen av spelet. Innan de börjar spela bör eleverna bli introducerade till viktiga begrepp såsom:

- Konsensus
- Röstning
- Demokrati
- Diktatur
- Besluta om HUR beslut ska fattas
- Majoritetsbeslut
- Rättighetsperspektivet
- Medbestämmande
- Kompromiss

Snabbguide till förberedelser

1. Läs hela lärarhandledningen.

2. Installera spelet på din dator och spela igenom.

3. Planera gärna in ett studiebesök eller bjud in aktörer utifrån som kan ge eleverna ökad förståelse för de olika teman som spelet erbjuder.

4. Fundera över gruppsammansättningen. Ska eleverna få välja grupper eller ska du bestämma gruppernas sammansättning?

5. Läs inledningstexten i Världsboken högt för klassen. Förklara att de är utsända av rymdalliansen för att hjälpa till.

6. Förbered eleverna på vad det innebär att spela. Berätta om vad som kommer att ske efter de spelat spelet.

7. Gå igenom de olika begreppen på sidan 6 i lärarhandledningen och förklara betydelserna.

8. Dela in klassen i grupper med max 5 personer i varje grupp. Dela ut besättningskorten och låt eleverna välja sin roll. Se sida 8.

9. Dela frågeformulären till varje grupp. Forskaren ansvarar för att fylla i det.

10. Kaptenen ansvarar för att hämta gruppens dator och starta igång spelet.

11. Gå runt bland grupperna och ge stöd till eleverna att komma igång.

12. Efterdiskussionen inleds när alla grupper har spelat klart. Se sidorna 11 -13 samt det separata frågeunderlaget och övningarna.

Ta gärna hjälp av planschen med de globala målen under efterdiskussionerna.

Fas 2,
Börja spela

Introduktion

Eleverna är utsedda av Rymdalliansen, (se världsboken) för att hjälpa till med problem i universum. Deras första uppdrag blir att bilda besättningar. Besättningarna bör bestå av 2-5 elever.

Tänk på att storlekarna på grupperna innebär olika förutsättningar för spelet.

Tanken är att eleverna får en chans att träna på demokratiska metoder. Således kan en större grupp leda till mer diskussioner inom gruppen.

Självklart går det bra att byta roller om det önskas. Men, bara vid överrenskommelse spelarna emellan.

Om det blir problem vid bildandet av besättningar kan lottning, omröstning eller metoder såsom sten-sax-påse användas.

Besättning och roller

Första uppgiften är att komma överrens om rollerna. De olika rollerna är:

- **Kapten**, fungerar som ordförande i gruppen.
- **Styrman**, kör rymdskeppet. Använder därför datormusen.
- **Kommunikatör,** läser texterna.
- **Diplomat**, håller samman gruppen och har utslagsröst i uppdrag med förhandlingar.
- **Forskare**, fyller i frågeformulären under spelets gång.

Fas 3,
Spelets gång

Tänk på att...

- **Alla elever navigerar sig olika genom spel. En del läser allt noggrant och tänker efter medan andra gärna klickar sig snabbt igenom. Det ena sättet behöver inte vara mer rätt än det andra. Det är dock viktigt att betona att det inte är en tävling om vilken grupp som blir klar först!**

- **Eleverna bör få en genomgång i HUR man tar demokratiska beslut innan de börjar spela.**

- **Världsboken kan läsas innan spelet spelas och även under tiden spelet spelas. Den kan även användas till efterarbete och ligga till grund för tematiska samtal om olika sätt att leva, olika statsskick och andra samhällsfrågor.**

Bjud in aktörer från arbets- och föreningslivet

I samband med att man spelar Utopia World är det passande att bjuda in aktörer från arbets- och föreningslivet till klassrummet.

Studiebesök som är relevanta för spelets innehåll rekommenderas. Beroende på vad skolans närområde har att erbjuda kan en gästande ”yrkesambassadör” eller representant från någon förening eller företag göra att eleverna får ut mer av spelandet.

Fas 3,
Spelets gång- de olika spelsessionerna

Spelsession 1, Sista Droppen

På temat vatten och hållbar vattenförsörjning passar det bra att bjuda in/eller att hela klassen besöker kommunens vattenreningsverk.

Det skulle också vara passande att besöka/eller få besök av en jordbrukare från orten som kan berätta om jordbruket och bevattning av odlingsmark.

I Sverige är jordbrukare beroende av regnvatten till skillnad från många andra länder där bevattningssystem används.

Ett annat alternativ är att bjuda in en politiker eller någon som jobbar på kommunen med det strategiska vattenförsörjningssytemet.

Spelsession 2, Den sista färden

På temat emigration passar det bra att introducera eleverna i flyktingfrågan och orsaker till att människor måste lämna sina hem och söka sig till att bo på nya platser.

Antikanerna är inte flyktingar i ordets rätta bemärkelse och detta är avsiktligt. Spelsessionen är tänkt att behandla ämnet emigration på ett odramatiskt sätt.

Däremot skulle det passa att bjuda in kommunens flyktingsamordnare, en tjänsteman som jobbar med integration eller representanter från någon förening som jobbar med asylsökande eller integrationsfrågor.

Efter spelsessionen, ställ gärna följande frågor till eleverna:

- Var skulle du vilja bo om du inte kunde bo kvar i Sverige?

  - Varför då?

- Är språket, kulturen, klimatet och statsskick viktigt för dig om du ska välja en ny plats att bo på?

Fas 4,
Efterdiskussion del I

Spelets slut är bara början...

Efter spelets slut diskuteras vad eleverna just upplevt. Ställ öppna frågor och be eleverna utveckla sina resonemang, se om de kan se kopplingen i spelet till vad som händer i vår värld idag.

Låt eleverna fundera själva och resonera över samhällsorienterade frågor. På följande sidor finns några förslag på frågor och övningar.

Oberoende på hur de svarar, be dem förklara hur de tänkt och beskriva varför - gärna skrivet på en plansch som kan sättas upp på väggen. Uppmana eleverna att ta resonemang vidare och utveckla.

Tips!
Om det ofta är samma personer som svarar eller om ingen pratar, ha två kortlekar. Dela ut kort till alla elever och dra sedan kort ur den andra kortleken om vem som ska få ordet.

Poängen i spelet

Varför fick vardera grupp de poäng de fick? Vad var det de gjorde i de olika uppdragen? Förslagsvis får grupperna själva gå igenom sina resultat och redovisa för varandra.

Frågeunderlag och övningar

Det medföljande frågeunderlaget och övningarna som du som lärare kan använda till efterdiskussion är en del av spelets analoga avslut. Den kan användas med en projektor och frågorna projekteras öppet i klassrummet eller i utskrivet format där grupperna får var sin fråga att besvara.

Rösta i klassen. Skriv upp alternativen på tavlan. Genomför handuppräckning. Ringa in det alternativ som vann.

Notera att det inte finns några rätt eller fel.

Affisherna - globala målen och mänskliga rättigheter

Använd gärna de medföljande planscherna som inspirerar till att lära mer om de 17 nya globala mål som antagits av FN. För mer information om målen med delmål, gå in på *http://www.globalgoals.org/* . Låt gärna eleverna berätta vilka mål de tycker är viktigast.

Affishen om mänskliga rättigheter är framtagen som ett stöd att styra samtalen mot efterdisskusioner som kopplas till rättighetsperspektivet inom MR.

Efterdiskussion del II

Diskussionsfrågor och övningar

Låt gärna eleverna fundera mellan varandra kring de olika folkslagen som finns i spelet. Låt dem gärna hålla presentationer för varandra. Här får ni tips på frågeställningar och diskussionsämnen.

Klimat och miljö

- Vad är bra och dåligt med dagens utveckling?
- En del av hållbar utveckling är att man är rädd om miljön. Hur tänker du om miljön?
- Vad kan vi göra i skolan för att bli mer miljövänliga?
- Hur påverkar klimatförändringarna oss där vi bor?
- Vilka drabbas värst av klimatförändringarna?
- I spelet finns Rubidus, en ökenplanet där de hade vattenbrist. Finns det länder i vår värd med liknande situation?
- Varför tror ni att det är dåligt om växter och djur utrotas?

Resursfördelning

- Ebulumerna i spelet har tagit åt sig väldigt mycket av galaxens resurser. Hur ser det ut i vår värld?
- Är det lämpligt att rubiduserna i Utopia odlar rosor som kräver massor av vatten på sin ökenplanet?
- Vad skulle dom kunna odla/producera istället?
- Kommer ni på något här på jorden som liknar Rubidus rosodling?
- Vad behöver vi göra för att få världens resurser (pengar, mat, vatten, mark, teknik etc) att bli mer rättvisa?
- Behöver alla gå i skolan?
- Har alla människor rätt att gå i skolan?
- Får alla barn gå i skolan i vår värld?
- Behöver alla människor äta?
- Finns det mat till alla människor?
- Behöver vi kunna odla för att få mat?
- Behöver vi rent vatten för att må bra?
- Behöver vi toaletter?
- Behöver vi sjukvård, vaccin och mediciner?

Fas 4, Efterdiskussion del III

Etik, moral och jämställdhet

Låt eleverna fundera själva och resonera över frågor kopplade till etik, moral och jämställdhet. Se våra tips på frågeställningar nedan.

Oberoende på hur de svarar, be dem förklara hur de tänkt och beskriva varför - gärna skrivet på en plansch som kan sättas upp på väggen.

Tips på frågeställningar

- Gäller rättigheter och skyldigheter för alla oavsett var man bor?
- I spelet fanns olika statsskick. Vad skiljer de olika statskicken åt?

Berätta gärna om dessa statsskick:

- Anarki
- Demokrati
- Teokrati
- Klansamhälle
- Diktatur

- Vad innebär jämlikhet och jämställdhet? Har tjejer och killar samma rättigheter?
- När är en åsikt ”rätt” eller ”fel” och vem bestämmer det?

Frågeställning om karaktärer från spelet

- Är ingenjör Bolwats, administratör Lurkus och kapten Foss kvinnor eller män? Vad får er att tycka det?

- Är alla lika värda? Finns det karaktärer i spelet som tycker sig vara mer värd än andra?
- Polypuserna kämpar för att bevara naturen och miljön, trots att det gör att de hamnar i konflikt med andra. Ska man stå för sina åsikter även om det leder till problem?
- Hur blev robotarna behandlade av forméanerna i spelet? Vad tycker ni om det?
- Vad är era tankar om livet på planeten Nevus? Skulle ni vilja bo där?
- Slättnomaderna tycker det är viktigast att få vara fria. Vad tror ni dom menar med det?

Utopia- biblioteket

Lär dig mer om uppfinningar
BOK (Inbunden). Artnr: 268690. Signum: uP.

Makten över maten : med Mudimums-guiden 2007
BOK (Häftad). Artnr: 633557. Signum: Pmb.

Miljöns mysterier : av Borgström, Håkan
BOK (Kartonnage). Artnr: 779696. Signum: uUh.

Vattnets mysterier av Borgström, Håkan
BOK (Kartonnage). Artnr: 824669. Signum: uU.

Lätta fakta om väder av Clarke, Catriona
BOK (Inbunden). Artnr: 615689. Signum: uUba.

Blött, sött och salt : allt om vatten av Dahl, Kristin och Hardestam, Malin
BOK (Inbunden). Artnr: 707097. Signum: uU..

Regnskogen : en resa från floden till trädtopparna : innehåller 5 fantastiska 3D-figurer med genomskinliga lager av Fullman, Joe
BOK (Kartonnage). Artnr: 675880. Signum: uUe.05.

Havet : en resa från vattenytan till havsbottnen : innehåller 5 fantastiska 3D-figurer med genomskinliga lager av Green, Jen
BOK (Kartonnage). Artnr: 675878. Signum: uUb.

Upptäck väder och klimat av Holmgren, Pär
BOK (Inbunden). Artnr: 641890. Signum: uUba.

100 sätt att leva klimatsmart : för dig som har viljan men inte energin av Jansson, Helena och Henrikson, Mattias
BOK (Flexband). Artnr: 670948. Signum: Uh.

Att arbeta med Barnkonventionen - såklart : en metodhandbok utifrån Barnkonventionens artiklar för barngrupper 8-12 år av Mohr, Sanna och Wedberg, Sannie
BOK (Häftad). Artnr: 896598. Signum: Oc.

Våra vanligaste stenar i urval : Sveriges berggrund : ett geologiskt - geografiskt studiematerial om mineral och bergarter av Perhans, Karl-Erik
BOK. Artnr: 849597. Signum: Ud..

Alla barns rätt : en bilderbok om Barnkonventionen av Stalfelt, Pernilla
BOK (Kartonnage). Artnr: 702730. Signum: uOc.

Så funkar det! : hemma och runtomkring : för alla nyfikna av Wänblad, Mats
BOK (Inbunden). Artnr: 952586. Signum: uP.

Om det var krig i Norden av Teller, Janne
Lärarhandledning: http://lillapiratforlaget.se/app/uploads/2013/04/ODVKIN-NY.pdf

Ett stort tack till eleverna
och pedagogerna på
Hemling-, Själevad- och
Sörlidenskolan i
Örnsköldsviks kommun.

Utan er hjälp hade det inte varit
möjligt att skapa Utopia World.