



**GREEN
EDULARP**

1. Läroplan



**Co-funded by
the European Union**

GreenEduLarp: Gröna åtgärder i skolan med hjälp av pedagogiskt live-action rollspel (edu-larp)

Projektnummer: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

Greenedularp.lajvverkstaden.se

Projektledare: Ederi Ojasoo, Peipsi CTC ederi.ojasoo@gmail.com

Skapare:



Copyright @ 2024, alla projektpartners

Tillstånd ges för individer, såsom lärare på skolor, att skriva ut och reproducera materialet i detta projekt för utbildningsändamål inom deras klassrum eller utbildningsinstitution.

Otillåten reproduktion, distribution eller överföring av detta projekt kan leda till straff enligt upphovsrättslagen.

Finansieras av Europeiska unionen. Åsikter och åsikter som uttrycks är dock endast de som kommer från GreenEduLarps projektpartners och återspeglar inte nödvändigtvis de från Europeiska unionen eller European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Varken Europeiska unionen eller EACEA kan hållas ansvariga för dem.

Välkommen till GreenEduLARP!

I dagens värld är miljömässig hållbarhet viktigare än någonsin. Vi tror att utbildning är nyckeln till att skapa en grönare framtid, och det är därför vi inledde denna resa för att utveckla ett innovativt och engagerande utbildningsmaterial för utbildning.

GreenEduLarp kombinerar upplevelsebaserat lärande med miljöutbildning, vilket ger eleverna möjlighet att fördjupa sig i verkliga scenarier och utforska komplexiteten i miljöfrågor. Genom interaktiva aktiviteter, workshops och utomhusupplevelser kommer eleverna inte bara att lära sig om miljön utan också utveckla de färdigheter och tänkesätt som behövs för att bli aktiva skötare av vår planet.

Vi vill uttrycka vår tacksamhet till alla pedagoger, studenter, volontärer och partners som har stöttat oss i att förverkliga detta projekt. Ditt engagemang och entusiasm har varit avgörande för att forma GreenEduLarp till vad det är idag.

Vi hoppas att detta projekt kommer att inspirera en ny generation av miljöledare och tända en passion för hållbarhet i skolor och samhällen runt om i världen. Låt oss tillsammans arbeta för en ljusare och grönare framtid för alla.

Vänliga hälsningar,

Ederi, Helena, Erik, Evie, Maria, Beata, Aive, Kaspar, Christina, Marilin,

Projektledare och kreatörer

2024-07-10



**GREEN
EDULARP**



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Green Actions in School using Educational Live-Action
RolePlaying (edu-larp) Project Nummer: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

Läroplan



Projektmaterial producerat mellan 2022-2024

GreenEduLARP: Green Actions in School using Educational Live-Action RolePlaying (EduLARP)

Projektnummer: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573



**Co-funded by
the European Union**

Europeiska kommissionens stöd för produktionen av denna publikation utgör inte ett stöd för innehållet, vilket endast återspeglar författarnas åsikter, och kommissionen kan inte hållas ansvarig för eventuell användning som kan göras av informationen i den.

Introduktion

I GEL-läroplanen tas **GreenComp**: The European Sustainability Competence Framework som en bas för hållbarhet och det innebär att prioritera behoven hos alla livsformer och hos planeten genom att säkerställa att mänsklig aktivitet inte överskrider planetära gränser. (Europeiska unionen 2022).

INDEX

Introduktion	1
INDEX.....	1
GreenComp.....	2
LÄROPLAN (AKADEMISK PLAN)	2
SYFTE	3
GEL MATERIAL - STRUKTURÖVERSIKT	4
1. Läroplan.....	4
2. Lektionsplaneringar.....	4
3. Lärarhandledning - Förberedelse Lärare.....	4
4. Lärarhandledning - Kopieringsunderlag.....	4
KOMPETENSER	5
Värdera hållbarhet och stärka hållbarhet.....	5
Elevernas kompetens.....	5
MÅL - Beskrivningar av utbildningsmål.....	6
METODIK	9
Vad är Pedagogiska lajv?.....	10
REFERENSER	11



GreenComp

GreenEduLARP (GEL) läroplan och material relaterar till GreenComp kompetensområden:

- förkroppsligar hållbarhetsvärden,
- anamma komplexitet i hållbarhet,
- föreställa sig hållbara framtider och
- agera för hållbarhet (Bianchi et al 2022).

GEL-läroplanen med EduLARP-verktyget stöder också **Dublindeklarationen** (A Strategy Framework for Improving and Increasing Global Education in Europe to 2050)

LÄROPLAN (AKADEMISK PLAN)

GreenEduLARP (GEL) läroplanen ger eleverna möjligheter att utveckla de nödvändiga färdigheterna (dvs. byrå, kreativt tänkande, interpersonella färdigheter, problemlösning) som kommer att förvandla dem till kreativa och kritiska tänkare och progressivt gröna innovatörer.

GEL-läroplanen introducerar EduLARP (Educational Live Action Role Playing) som ett sätt att agera för klimafförändringar i skolor. Från att öka medvetenheten om miljöfrågor (inhämtad kunskap) till konkreta åtgärder för elever i grund- och gymnasieskolan. GEL strävar efter att främja problemlösning för klimafförändringar och kritiskt tänkande, kreativitet och lagarbete samt förändra elevernas tankesätt mot att vidta åtgärder mot miljöproblem i deras samhälle samtidigt som de utvecklar mjuka färdigheter och självförtroende.



SYFTE

Det första syftet med läroplanen är att **stödja grundskole- och gymnasielärare** att implementera GEL-metoden i skolan. Materialet i sig bygger på att använda lajv för att utveckla en grönare transformativ attityd genom att använda scenarier för att utlösa beteendeförändringar och handling. Genom denna läroplan kommer du att ha ett viktigt verktyg för dig och dina elever att utbildas i lajv kombinerat med Climate Change Education (CCE) och att utveckla färdigheter och kompetenser.

GreenEduLARP Läroplan ger en grundläggande idé om hur man integrerar lajvet i klassrummet och den allmänna studieinriktningen

Undervisning genom pedagogiska lajv ger lika stöd till elevers mentala, fysiska, moraliska, sociala och känslomässiga utveckling och tillfredsställer deras behov som härrör från individuella särdrag och personliga intressen. Genom att använda pedagogiska lajv förbättrar du även utvecklingen av globalt medvetna medborgare. Lajv är en metod för att förbereda ungdomar för att agera som en kreativ, mångsidig, socialt mogen, pålitlig och kritisk person som är medveten om sina mål och kan uppnå dem i sitt liv.



GEL MATERIAL - STRUKTURÖVERSIKT

1. Läroplan

Börja med att bekanta dig med läroplanen i GEL-materialet. Detta beskriver vanligtvis omfattningen och sekvensen av utbildningsinnehållet.

2. Lektionsplaneringar

Gå igenom målen, syfte, strategi, resurser som behövs och bedömnings-metoderna som beskrivs i lektionsplaneringen. Anpassa lektionsplaneringen efter behov för att passa dina elevers behov och preferenser.

3. Lärrarhandledning - Förberedelse Lärare

Granska bakgrundsinformation, kompletterande material och föreslagna undervisningsstrategier som finns i verktygslådan. Bekanta dig med vår digitala Visual Media Hub med videor som du kan använda under dina lektioner.

4. Lärrarhandledning - Kopieringsunderlag

Dela ut underlag som finns i Kopieringsunderlag till dina elever som kompletterande material. Använd underlag för att förstärka vissa nyckelbegrepp, ge ytterligare möjligheter för övning eller stimulera till diskussion. Anpassa gärna materialet för att bättre passa din undervisningsstil och dina elevers behov.

KOMPETENSER

Värdera hållbarhet och stärka hållbarhet

Undervisning genom pedagogiska lajv hjälper till att utveckla elevernas **“hållbarhets-kompetens”** som ger eleverna möjlighet att förkroppsliga begreppet **hållbarhet och omfamna komplexa system, för att vidta åtgärder som återställer och upprätthåller ekosystemens hälsa och förbättrar rättvisa, som skapar visioner för hållbar framtid** (Europeiska unionen 2022).

Elevernas kompetens

Mer konkreta kompetenser på elevens nivå som utvecklas med hjälp av pedagogiska lajv som en metod för hållbarhet och utbildning i globalt medborgarskap är:

- **värde/empatisk kompetens** – förmåga att förstå andra människors tankar, känslor, behov och synpunkter, förmåga att utvärdera mänskliga relationer och aktiviteter utifrån allmänt accepterade moraliska normer; att känna och värdera sina band till andra människor, naturen, det egna landets och nationens och andras kulturarv och händelser i samtida kultur;
- **social kompetens** – att bli självförverkligande, att fungera som en medveten och samvetsgrann medborgare och att stödja den demokratiska utvecklingen av samhället; att känna till och följa värderingar och normer i samhället och reglerna i olika miljöer; att engagera sig i samarbete med andra människor; att acceptera mellanmännsliga skillnader och ta hänsyn till dem i interaktion med människor;
- **kommunikationskompetens** – att agera för förändring i samarbete med andra, förmåga att tydligt och relevant uttrycka sig, med hänsyn till situationer och partners i kommunikationen; att presentera och motivera sina ståndpunkter; att

läsa och förstå information och litteratur; att skriva olika typer av texter med hjälp av lämpliga språkliga anordningar och en lämplig stil,

- **självständighet** – förmågan att hantera komplexitet och osäkerhet, att förstå och utvärdera sig själv, sina svagheter och styrkor; att följa en hälsosam livsstil; att hitta lösningar på problem relaterade till sig själv, sin psykiska och fysiska hälsa samt problem som uppstår i mänskliga relationer; förmåga att organisera inlärningsmiljön och skaffa den information de behöver för lärande; att planera aktiviteter och följa planen; att använda resultatet av lärandet i olika sammanhang och för att lösa problem;
- **systemtänkande** - förmåga att se det allmänna förhållningssättet i att analysera situationer, fenomen eller problem. Förmåga att närma sig ett hållbarhetsproblem från alla håll; att beakta tid, rum och sammanhang för att förstå hur element samverkar inom och mellan system.
- **entreprenöriell kompetens** – förmåga att skapa idéer och genomföra dem med hjälp av förvärvade kunskaper och färdigheter inom olika samhällsskikt; att se problem och de möjligheter som ligger inom dem; att sätta upp mål och genomföra dem; att organisera gemensamma aktiviteter, visa initiativ och ta resultatansvar; att reagera flexibelt på förändringar och att ta rimliga risker.
- **värdesätter hållbarhet** - att reflektera över personliga värderingar; identifiera och förklara hur värderingar varierar mellan människor och över tid, samtidigt som de kritiskt utvärderar hur de överensstämmer med hållbarhetsvärderingar.

MÅL - Beskrivningar av utbildningsmål

Det Pedagogiska lajvets metod-mål

Eleverna kommer att lära sig:

- vad EduLARP är och hur det fungerar;
- att ansvara för individuella val, beslut och skyldigheter som de tar;



**GREEN
EDULARP**



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Green Actions in School using Educational Live-Action
RolePlaying (edu-larp) Project Number: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

- att utveckla en etisk och holistisk världsbild som förstår den samtida naturvetenskapens natur, att vara medveten om globala frågor, att ta medansvar för att lösa dem, att värdera och följa principerna för hållbar utveckling;
- att förstå utbildningsmaterial bättre, tänka kritiskt och kreativt och engagera sig positivt i det som de lär sig om;
- hur man skapar ett intressant koncept baserat på en ram;
- hur man använder informationen som samlats in i till något användbart i ett EduLARP ;
- hur man skapar en roll, och hur man kopplar den rollen till konceptet;
- hur man utvecklar de olika delarna i ett lajv;
- hur man spelar karaktären och hur man interagerar med de andra karaktärerna;
- hur man upplever miljöfrågan i sitt område med alla sina sinnen.
- hur man utvecklar problemlösnings-, kommunikations- och samarbetsförmåga.
- hur man utvecklar empati.
- främja en öppen, förtroendefull, stödjande kultur bland eleverna.

Hållbarhetsmål:

Eleverna kommer att kunna (beroende på scenariot som används i klassrummet):

- utveckla kunskap, färdigheter och attityder som främjar sätt att tänka, planera och agera med empati, ansvar och omsorg om vår planet och för folkhälsan;
- identifiera och förklara hur värderingar varierar mellan människor är olika;
- kritiskt utvärdera och lägga märke till hållbarhetsområden;
- erkänna att människor är en del av naturen; och respektera andra arters och naturens behov och rättigheter för att återställa och regenerera sunda och motståndskraftiga ekosystem;
- förstå att hållbarhetsproblem har olika sidor; beakta tid, rum och sammanhang för att förstå hur element interagerar inom och mellan system;
- formulera nuvarande eller potentiella utmaningar inom hållbarhet;



- identifiera och föreslå lämpliga metoder för att förutse och förebygga problem och för att mildra och anpassa sig till redan existerande problem;
- föreställa sig alternativa hållbara framtidsscenarion genom att skapa och utforska olika alternativa scenarier;
- att aktivt bidra till att förbättra möjligheterna för samhället och planeten.

Genom att undervisa genom lajv uppnår vi utbildningsmålen,

som kan inspirera studenten:

- att handla på ett etiskt sätt och följa allmänt erkända värderingar och moraliska principer;
- att vara ansvarig för individuella val, beslut och förpliktelser som tagits själva, hedra andra människor och sin egen frihet, är en suverän person;
- att kunna bli en lagspelare och bidra till att uppnå gemensamma mål;
- att förstå, värdera och hedra den egna nationens och andra nationers kulturella traditioner;
- att använda språket korrekt och uttrycksfullt, är kapabel att använda stödjande bevis i debatt;
- att tänka kritiskt och kreativt, utveckla och värdera sina egna och andras idéer, motivera sina val och ståndpunkter;
- att utveckla en etisk och holistisk världsbild som förstår den samtida naturvetenskapens natur, är medveten om globala frågor, tar medansvar för lösa dem, värdesätter och följer principerna för hållbar utveckling;
- att använda samtida teknik på ett målinriktat och ansvarsfullt sätt, utvärderar effekten av tekniska tillämpningar på vardagen;
- utveckla deras aktiva medborgerligt deltagande, förstå sig själva som en medlem av samhället som är kapabel till dialog i europeiskt och globalt sammanhang, och lösa konflikter, uppträda med tolerans;
- att kunna hantera verktyg och instrument och använda teknik och material på ett kreativt sätt;



- att leva en hälsosam livsstil, är kapabel att bevara och återställa, om nödvändigt, hans eller hennes mentala och fysiska tillstånd.

METODIK

Dagens studenter kommer med största sannolikhet att börja arbeta i yrken som ännu inte finns. Behovet av att ständigt anpassa sig och lösa nya problem har satt utbildare, lärare och elever i en ny situation, där de ständigt behöver se över och ändra sina metoder. Förutom ämneskunskaper och färdigheter finns det ett behov av att utveckla generella kompetenser som gör det möjligt för eleverna att lösa de komplexa frågor de kommer att möta.

Pedagogiska lajv är en föredömlig form av erfarenhetsbaserat lärande, eftersom det låter eleverna uppleva ämnet de studerar på ett sätt som är relevant och engagerande för dem.

Detta är ett kraftfullt pedagogiskt verktyg för att hjälpa elever att bättre förstå material, tänka kritiskt och engagera sig positivt i det de lär sig. Framför allt kan pedagogiska lajv hjälpa till att engagera elever från en mängd olika inlärningsstilar och på så sätt möta behoven hos den alltmer mångfaldiga studentkåren som vi undervisar idag.

Vad är Pedagogiska lajv?

Lajv (eller levande rollspel), är en form av kontrollerat spel där deltagarna fysiskt förkroppsligar karaktärer i ett fiktivt scenario under längre tidsperioder. Designers kan ställa in larps i vilken tid, plats eller genre som helst. Karaktärerna sträcker sig från starkt lika spelarens primära identitet till helt distinkta. Som en pedagogisk utväxt ser sig lajv som en pedagogisk rollspelsövning där deltagarna tar en ny roll under en lång tid i ett avgränsat, fiktivt scenario som kan eller inte kan likna den vardagliga verkligheten. Vissa scenarier innehåller regler eller vinstvillkor, men inte alla (Bowman 2010).

Lajvets Distinkta Egenskaper

Alla närvarande är i karaktär

Utforskning och prova på

Förbestämda lärandemål

Förberedelse och reflektion

Lång rollspelsmoment



**Titta på vår Visuella Hub på Youtube,
med fler videor om Green EduLARP.
Sök efter "GREEN EDULARP"**

REFERENSER

- **Oxfam 2015.** Utbildning för globalt medborgarskap. En guide för skolor.
<https://oxfamilibrary.openrepository.com/bitstream/handle/10546/620105/edu-global-citizenship-schools-guide-091115-en.pdf?sequence=11&isAllowed=y>
- **Europeiska unionen, 2022.** GreenComp. Det europeiska kompetensramverket för hållbarhet
https://green-comp.eu/wp-content/uploads/2022/02/jrc128040_greencomp_f2.pdf
- **Den europeiska deklARATIONEN om global utbildning till 2050 .**
<https://static1.squarespace.com/static/5f6decace4ff425352eddb4a/t/636d0eb7a86f6419e3421770/1668091577585/GE2050-declaration.pdf>
- **Lynne Bowman, S., L., 2010 .** *Educational Larp in the Middle School Classroom: A Mixed Method Fallstudie.*
https://www.researchgate.net/publication/333731559_Educational_Larp_in_the_Middle_School_Classroom_A_Mixed_Method_Case_Study
- **Myriel Balzer, M., Kurz, J., 2015 .** Lärande genom att spela – LARP som undervisningsmetod
<https://nordiclarp.org/2015/03/04/learning-by-playing-larp-as-a-teaching-method/>
- **Brown, E., 2018 .** Post-Play-aktiviteter för Larp: Metoder och utmaningar
<https://analoggamestudies.org/2018/06/post-play-activities-for-larp-methods-and-challenges/>
- **Skirpan, E., 2018 .** Debrief Toolbox
<https://thespacebetweenstories.com/2018/06/20/the-debrief-toolbox/>
- **Sarah Lynne Bowman och Evan Torner, "Post-Larp Depression," Analog Game Studies ,** sVol. 1, nummer 1, 1 augusti 2014.
<https://analoggamestudies.org/2014/08/post-larp-depression/>



- **Nordic Larp. (nd). Vad är Nordic Larp? -.** [online] Tillgänglig på:
<https://nordiclarp.org/what-is-nordic-larp/>. 2010
- **Seay, J. (nd). LibGuides: Active Learning Multiplayer Scenario Spelbaserad inläring: Edu-LARP.** [online] libguides.library.cofc.edu. Tillgänglig på:
<https://libguides.library.cofc.edu/immersivescenariogames/edularp> [Näst 10 april 2024].



