



**GREEN
EDULARP**

2. Lektions- planeringar



**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



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

Lektionsplanering 1-5



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

Dessa lektionsplaner ger strukturerade tillvägagångssätt för att lära ut hållbarhetskoncept och främja en känsla av ansvar gentemot miljön, med lajv som metod. Varje lektionsplan innehåller ett tidsschema och steg för steg förklaringar. Mer teori om pedagogisk lajv finns i "Lärohandledning - Förberedelser Lärare".

INDEX

Introduktion	1
INDEX	1
Förklaring Lektionsplaner	2
Hur man läser dokumentet	2
Snabb översikt över varje lektionsplan	2
LEKTIONSPLAN I - Vad är pedagogiska lajv?	4
LEKTIONSPLAN II - Utforska ditt närområde	9
LEKTIONSPLAN III - Koncept och roller	16
LEKTIONSPLAN IV - Let's Play	30
LEKTIONSPLAN V - Reflektionstid	35
GeenEduLARP kopplingar till läroplanen	40



Förklaring Lektionsplaner

Hur man läser dokumentet

Varje lektionsplan innehåller fem komponenter:

Lektionsöversikt - En allmän beskrivning av syftet med lektionen.

Lärandemål – En sammanfattande text om vad eleverna kan förvänta sig att få kunskap kring.

Kompetenser - Ett urval av kompetenser från GEL Läroplan som behandlas under lektionen.

Lektionsplan - En sammanfattande översikt på aktiviteterna i lektionen och den beräknade tiden.

Lektionsbeskrivning - En mer detaljerad beskrivning av varje aktivitet under lektionen. Detta innehåller rubrikerna *tid*, *beskrivning av aktivitet* (inklusive förberedelser och förslag) och *tips till lärare*.

Snabb översikt över varje lektionsplan

Lektionsplan I - Vad är en EduLARP?

Tidsram: 45 minuters lektion.

- Lektionen introducerar Lajv, Pedagogiska lajv (EduLARP) och rollspel, olika ämnen och olika lajv-typer, så att eleverna kommer närmare vad ett pedagogisk lajv är.

Lektionsplan II - Utforska ditt närområde

Tidsram: 90 minuter eller två x 45 minuters lektioner.

- Lektionen uppmanar eleverna att komma på två ämnen relaterade till klimatförändringar som de observerar i sitt samhälle, vilket kan vara grunden för Lajvet. De kommer att prata med lokala aktörer, miljöorganisationer och

beslutsfattare för att få mer material att arbeta med angående hållbarhet och ämnen för lajv.

Lektionsplan III – Koncept och roller

Tidsram: 2 x 70 minuter eller 4 x 35 minuters lektioner

- Med materialet från lektion II tar vi vidare fram ett koncept och roller för lajvet. Steg för steg bygger du en relaterad men fiktiv berättelse. En lektion har fokus på koncept och en på roller. Sammanställ allt till en tidsram med riktlinjer för ett lajv-scenario.

Lektionsplan IV – Let's Play

Tidsram: 90 minuter (detta är svårt att dela upp i fler lektioner, men du kan enkelt justera tidsramen vid behov)

- Du/ni förbereder rummet med ev. möblering och rekvisita efter berättelsen och klär er som era roller. Sedan lajvar ni scenariot, avslutar det och genomför en av-rollning.

Lektionsplan V – Reflektionstid

Tidsram: 90 minuter eller eventuellt 2 x 45 minuters lektioner

- Du kommer att reflektera och debriefa lajvet ni spelat. Lektionen innefattar reflektion över spelupplevelsen, hur det kändes och hur du kan koppla upplevelsen till verkligheten och hållbarhetsfrågor är möjligt här.



LEKTIONSPLAN I - Vad är pedagogiska lajv?

LEKTION I - Vad är pedagogiska lajv?

Lektionsöversikt

Syftet med lektionen är att lära sig om pedagogiska lajv:

- Vad är Lajv och vad är pedagogiska lajv
- Vilka typer av lajv finns det
- Pedagogiska lajvs struktur och olika faser

Lärandemål

Eleverna kommer att lära sig vad pedagogiska lajv är, lajv-struktur och dess olika faser. Lajv och pedagogiska lajv förklaras i *Lärarhandledningen - Förberedelse lärare*.

Kompetenser

Metodens teoretiska kompetens:

- Vad pedagogiska lajv är och hur det fungerar.

Värde/empatisk kompetens

- Eleverna kan genom lajv öva på att tänka och agera i olika roller vilket ökar deras empati för att förstå en annan persons tankar, känslor, behov och olika synpunkter.

Kommunikationskompetens

- Eleverna uppmanas att leka olika lekar som ökar deras samarbete och där de ingår att kommunicera med varandra.

Självständighet

- Introduktionslektion kan öka förmågan att organisera inlärningsmiljön och skaffa den information de behöver för lärande

Systemtänkande

- Eleverna inser att de genom pedagogiska lajv måste tänka och se det allmänna tillvägagångssättet i att analysera situationer, fenomen eller problem.

Entreprenörskompetens

- Eleverna inser att de genom pedagogiska lajv måste skapa idéer och implementera dem.



Lektionsplanering

Tidsram: 45 minuter långa lektioner.

Här kommer vi att presentera alla steg i implementeringsfasen, som nämnts ovan.

Typ av aktivitet	Aktivitet	Varaktighet
Icebreaker lek	Lek en kort lek tillsammans för skojs skull och för att börja på ett positivt sätt	10'
Introduktion till EduLARP	Frågor & diskussioner	10'
introduktion - film	Se en film om lärande genom lajv och rollspel	5'
Slutsats om EduLARP	Eleverna och lärarnas svar och slutsatser	5'
Sammanfattande gruppdiskussioner	Eleverna arbetar i grupper och försöker ta reda på vad pedagogiska lajv är.	13'
En film	Visa en film som förklarar vad pedagogiska lajv är och hur det kan fungera. Använd gärna vår "Visual Hub" på Youtube, med fler videor om Green EduLARP. Sök efter "GREEN EDULARP"	2'

Lektionsbeskrivning

Efter ramen ovan kommer varje aktivitet att presenteras i detalj nedan.

Tid	Beskrivning av aktiviteten	Tips till läraren
-----	----------------------------	-------------------

10'	<p>Icebreaker lek</p> <p>Målet för aktiviteten: Att ge sig iväg på ett lekfullt sätt.</p> <p>Lärförberedelser: Till nedanstående lek behöver du: kuvert - A4, markeringspennor och något du kan göra en signal med.</p> <p>NAMNLEK - PORTRÄTT PÅ KUVERT</p> <p>STEG 1. Varje elev får ett kuvert och en penna. Eleverna bildar 2 cirklar, en yttre och en inre där eleverna står vända mot varandra. Den inre cirkeln håller i kuvert och den yttre cirkeln frågar namnet på personen framför och skriver det på kuvertet. Vid en signal börjar de yttre cirkeln elever rita porträtt av eleven i den inre cirkeln. På lärarens signal flyttar den yttre cirkeln en person till höger och fortsätter att rita en annan person framför sig. Eleverna i den inre cirkeln rör sig inte och tittar inte på porträttet. Eleverna rör sig 7-8 gånger tills porträttet är klart. Då kan ägaren se det.</p> <p>STEG 2. Cirklarna byter plats och följer samma procedur.</p> <p>STEG 3. Alla elever bildar en stor cirkel och håller sina porträttbilder. Vid en signal börjar de skicka sin bild till höger tills läraren ger signal att stanna. Sedan hittar de personen vars bild de har och gör en kort intervju där de ska skriva ner 3 intressanta saker om personen på kuvertet.</p> <p>OBS: Alla lärare kan också delta i denna lek.</p>	<p>Tips på andra lekar finns i Lärrarhandledning - Kopieringsunderlag Använd "Lektion 1, verktyg 1" i Lärrarhandledning - Kopieringsunderlag</p>
10'	Introduktion till pedagogiska lajv	Tips till lärare



	<p>Målet för aktiviteten: Att öppna upp en diskussion om pedagogiska lajv</p> <p>Läraryrberedelser: Organisera frågestunden som du föredrar. I mindre grupper eller som en enda stor diskussion eller andra alternativ.</p> <p>Aktivitetsfrågor - exempel :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Har du någonsin hört talas om Pedagogiska lajv? • Vad betyder pedagogiska lajv för dig? • Har du någonsin hört talas om Lajv? • Har du några idéer om hur det fungerar? • Skulle det vara lätt för dig att vara med? • Vilken typ av svårigheter kan du hitta? • Är du redo att prova det? 	Om du vill kan du göra detta till en rörlig övning genom att välja svar genom att placera dig själv i ett hörn eller på en fiktiv linje.
5'	Visa en film för eleverna	Använd "Lektion 1, verktyg 2" i Lärarhandledning - kopieringsunderlag
5'	<p>Slutsats om pedagogiska lajv</p> <p>Följ upp frågor om pedagogiska lajv efter att ha sett filmen. Dessa frågor kan leda till intressanta diskussioner om Lajvets pedagogiska och sociala värden och dess potential som verktyg för lärande och personlig utveckling.</p>	Använd "Lektion 1, Verktyg 3" i Lärarhandledning - Kopieringsunderlag Där finns det några färdiga frågor som kan användas efter att ha sett en film
13'	<p>Sammanfattande gruppdiskussion</p> <p>Aktivitetens mål: Att låta eleverna i mindre grupper sammanfatta vad de har tagit med</p>	Använd "Lektion 1, Verktyg 4" i Lärarhandledning - Kopieringsunderlag



	<p>sig från den här lektionen.</p> <p>Lärarens förberedelser</p> <p>Läs kapitlet om pedagogiska lajv i lärarhandledningen - förberedelser lärare. Guida en liten gruppdiskussion där eleverna diskuterar frågor från kopieringsunderlaget eller frågor som du har förberett.</p> <p>Aktivitet</p> <p>Eleverna arbetar i grupper och diskuterar och försöker sammanfatta sin förståelse av pedagogiska lajv och hur det kan användas.</p>	<p>Genom denna övning kan du som lärare också få en uppfattning om vad dina elever har tagit med sig och vad som fortfarande är lite oklart om vad pedagogiska lajv är.</p>
2'	<p>Eleverna ser en film i vilken situation pedagogiska lajv kan användas</p>	<p>Använd "Lektion 1, Verktyg 5" i Lärarhandledning - Kopieringsunderlag</p>



LEKTIONSPLAN II - Utforska ditt närområde

LEKTION II – Utforska ditt närområde

Lektionsöversikt

I den här lektionen kommer lärarna att introducera målen för hållbar utveckling genom upplevelsebaserade lärandeaktiviteter. Lärare ska motivera eleverna att utforska sitt närområde och komma tillbaka till klassen med ämnen som de är intresserade av, relaterade till klimatförändringar, på lokal nivå.

Syftet är att motivera eleverna att prata med lokala aktörer, miljöorganisationer och beslutsfattare för att på djupet förstå deras behov och ansträngningar i frågan om miljöfrågor. Sammankopplingen mellan lokala aktörer och elever kan adderas till tidigare teoretisk kunskap och bredda elevernas förståelse av lokala miljöfrågor. På så sätt kan eleverna komma med egna idéer för hållbarhetsrelaterade problem som kan användas vidare för att formulera ett Lajv-scenari i lektion III.

Lärandemål

Erfarenhetsinläring är en mycket effektiv inlärningsmetod för Climate Change Education (CCE), eftersom den uppmuntrar eleverna att konfrontera verkliga situationer relaterade till klimatförändringar samtidigt som de utvecklar sina färdigheter.

Närmare bestämt, genom att slutföra denna lektion, kan eleverna hantera:

- att ansvara för individuella val, beslut och skyldigheter
- att utveckla en etisk och holistisk världsbild som förstår den samtida naturvetenskapen, att vara medveten om globala frågor, att ta ansvar 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 lärande
- för att kunna bedriva forskning och använda den insamlade datan i annan verksamhet

Kompetenser



Social kompetens

- att fungera som en medveten och samvetsgrann medborgare
- att samarbeta med andra människor
- att bli motiverad av lokala aktörer och intressenter
- att känna friheten att bestämma själva och vara en del av utbildningsprogrammets co-designprocess

Kommunikationskompetens

- att odla förmågan att tydligt och relevant uttrycka sig med hänsyn till situationer och partners i kommunikationen
- att presentera och motivera sina ståndpunkter

Self-efficacy kompetens

- att odla förmågan att förstå och utvärdera sig själv, sina svagheter och styrkor

Lektionsplanering

Tidsram: 90 minuter eller två lektioner om 45 minuter vardera.

Typ av aktivitet	Aktivitet	Varaktighet
Introduktion	Introduktion av den övergripande verksamheten	10'
Utflykt	Utforska grannskapet	35'
Brainstorming	Brainstorma i grupp	15'
Förberedelse	Förberedelse av presentationen	15'
Presentation	Presentation av den slutliga idén av varje grupp	15'

Lektionsbeskrivning

Efter ramen ovan kommer varje aktivitet att presenteras i detalj nedan.

Tid	Beskrivning av aktiviteten	Tips till läraren
------------	-----------------------------------	--------------------------



10'

Introduktion

Mål:

- att förklara detaljerna och stegen i lektionen, övergripande:
- att presentera och förklara fyra tematiska områden för miljöfrågor, i enlighet med de 17 globala målen
- att introducera för eleverna hur en upplevelsebaserad lärandeaktivitet fungerar
- att motivera och inspirera dem, koppla teori till verkliga praktiker

Lärarens förberedelser :

Skriv ut sidorna med de 17 globala målen.

Utskrivbara informationsdokument med 4 kategorier, för att hjälpa eleverna att arbeta med bredare teman för klimatförändringsmål. **Använd "Lektion II, Verktyg 1" i Lärarhandledning - kopieringsunderlag.**

Aktivitet:

Introducera för eleverna den övergripande aktiviteten och förklara varje steg i processen, som den är uppdelad i detta dokument. Förklara för eleverna att målet är "att upplevelsemässigt undersöka/förstå miljöfrågor i deras närområde, och i slutändan besluta om en specifik frågeställning, som kommer att ligga till grund för hur ni gör ert scenario".

Uppmuntra eleverna att delta genom att låta dem själva bestämma temat för sitt projekt. Dela slutligen in klassen i 2 - eller flera - grupper.

Läxa:

Du kommer att be eleverna att utföra så kallad skrivbordsforskning. **(Använd "Lektion II, Verktyg 2" i Lärarhandledning - Kopieringsunderlag)** Genom att



	<p>titta närmare på en lokal eller internationellt intressant organisation eller person som gör ett arbete som tacklar klimatförändringar, i sociala eller miljömässiga aspekter (lokal representant, NGO-arbetare, miljövårdsvolontär, livsmedelsräddare, volontär i djurhem etc). Profileringen ska hjälpa eleverna att bli motiverade och även koppla ihop teorin med verkliga praktiker.</p>	
35'	<p>Möt en miljöhjälte</p> <p>"Lär känna dina lokala miljöutmaningar"</p> <p>Mål:</p> <ul style="list-style-type: none"> - att motivera eleverna att utforska sitt område och själva förstå lokala frågor relaterade till miljömässig hållbarhet - att uppmuntra eleverna att bli mer kritiska till mänskliga, naturliga och ekonomiska aspekter av klimatförändringar, och vara engagerade och aktiva i de ämnen som är viktigast för dem. - för att hjälpa eleverna att känna sig delaktiga i utbildningsprocessen <p>Lärarens förberedelser :</p> <p>För yngre elever kan du tillhandahålla "Lektion II, Verktyg 3" i Lärarhandledning - Kopieringsunderlag.</p> <p>Aktivitet:</p> <p>Dela in eleverna i två eller flera grupper och förklara resten av aktiviteterna.</p> <p>Alternativ 1: Samla in data från grannskapet</p> <p>Alternativ 2: Samla in data med en intervju</p>	<p>Alternativ 1: Se till att varje grupp guidas av en lärare , som kommer att ansvara för utflykten. Vandringen skulle vara gratis, och varje elev skulle bjudas in att skriva upp information relaterad till lokala frågor om miljömässig hållbarhet. Bra om de också passar in i de fyra tematiska kategorierna från föregående lektion. Information kan antingen vara i form av foton, skisser, anteckningar eller allt tillsammans.</p> <p>Alternativ 2:</p> <p>Låt barn ställa sina frågor, diskutera sina bekymmer och slutligen lära sig direkt från aktiva människor som arbetar för att ta itu med klimatförändringarna. Kommunikation och</p>



	<p>Om eleverna inte kan lämna skolan lätt kan du ta med inlärningsprocessen in i klassen genom att organisera intervjuer eller bjuda in en gästföreläsare som är experter på området. Det kan vara lokala forskare eller representanter från miljöorganisationer.</p> <p>För denna specifika aktivitet skulle eleverna arbeta i grupper, därför bör du dela upp din klass i 2 eller flera grupper.</p> <p>För att höja elevernas fantasi att skapa sitt eget intervjuformulär kan du använda följande punkter:</p> <ul style="list-style-type: none"> • "Föreställ dig den person du vill intervju eller någon annan som du skulle vilja veta mer om. Föreställ dig att du har blivit inbjuden att träffa den här personen. Vilka frågor skulle du ställa?" • Lämna tid för eleverna att skriva sina frågor. • Be eleverna dela sina idéer med en klasskompis. • Be några elever dela med sig av sina idéer till hela klassen. 	<p>delning av verkliga erfarenheter kan påverka och inspirera elever.</p>
15'	<p>Brainstorming</p> <p>Mål:</p> <ul style="list-style-type: none"> - att uppmuntra eleverna att arbeta och fatta beslut i grupp - att uppmuntra kreativt tänkande <p>Lärarens förberedelser :</p> <p>Håll utrymmet organiserat i en cirkel. Se till att alla elever har ett papper och att du har x antal (ett för varje grupp) med stora papper och färgpennor.</p> <p>Alternativt kan du använda en tavla, och för onlineundervisning kan du använda ett</p>	



	<p>onlineverktyg för snabba idéer och brainstorming. Det kan vara till hjälp att skriva ut globala målen och sätta upp eller på en synlig plats för att hjälpa eleverna att koppla ihop sina idéer med teori.</p> <p>Aktivitet:</p> <p>Be eleverna att gruppera sig. Förklara att när den här aktiviteten är slut bör grupperna avsluta med idéer för rådande lokala miljöfrågor.</p> <p>Ställ in en timer på 5 minuter och be eleverna att skriva ner på sina egna papper, nyckelord och fraser, eller rita något.</p> <p>Be sedan teamen att välja en representant som kommer att skriva idéerna på den stora tavlan.</p> <p>Förklara senare att de ska dra slutsatser om den mest kreativa eller vanligaste idén, som de senare kommer att presentera för klassen, och understryka att de kommer att ha nästan 10 minuter på sig för diskussion och avslutning.</p>	
15'	<p>Förberedelse</p> <p>Mål:</p> <ul style="list-style-type: none"> - för att hjälpa eleverna att organisera sina tankar - för att hjälpa eleverna att organisera en strukturerad presentation <p>Aktivitet:</p> <p>Be eleverna att fortsätta arbeta i sina grupper och förbereda en presentation av deras valda intresseområde av lokala miljöfrågor. Du bör ge några olika alternativ att välja mellan, om de har svårt att generera sina egna idéer.</p>	



	<p>Presentationen kan vara på en visuell tavla, i en muntlig presentation, i skissen eller i ett kort rollspel med att presentera "lokala nyheter" t.ex.</p>	
15'	<p>Presentation</p> <p>Mål:</p> <ul style="list-style-type: none"> - att få eleverna att känna sig stärkta och säkra på att presentera sina idéer inför sin klass - att uppmuntra eleverna att vara aktiva lyssnare till sina klasskamrater <p>Aktivitet:</p> <p>Be elevgruppen att presentera den lokala fråga som de har valt att fokusera på, som är relaterad till klimatförändringar. Förklara att de kan bestämma om en representant eller flera personer från gruppen ska presentera ämnet för resten av klassen.</p>	<p>Tips till lärare:</p> <p>Här kommer eleverna att presentera de utvalda ämnena som de kommer att använda i modul III för att bygga konceptet och rollerna för deras scenario.</p> <p>Tips</p> <p>→ Tänk på att de frågor som tas upp både är kopplade till klimatförändringar och kan ha handlingsalternativ som leder till att hitta lösningar.</p> <p>Tips. Läs introduktionen för nästa lektion för ökad förståelse för hur problemet ska användas vidare.</p>



LEKTIONSPLAN III - Koncept och roller

LEKTION III - Koncept och roller

Lektionsöversikt

Under den här lektionen kommer lärare och elever att samarbeta för att skapa ett koncept för ett lajv/lajv-scenario samt roller att spela. Du kommer att använda informationen som samlats i föregående lektion, Modul II - utforska ditt närområde. Syftet är att ha ett koncept för ett pedagogiskt lajv att använda i Modul IV - Let's Play. Detta koncept bör vara tillräckligt stabilt och tydligt för att möjliggöra öppen utforskning av ämnet och ett helt spektrum av synpunkter. Konceptet ska vara tillräckligt tydligt för att eleven ska förstå:

- Världen de spelar i
- Deras roller och grupper synpunkter och mål
- Reglerna för lajvet

Lärandemål

- Hur man skapar ett intressant koncept inom en satt tidsram.
- Hur man använder informationen som samlats in i modul II till något användbart i ett lajv.
- Hur man skapar en roll, och hur man kopplar den rollen till konceptet.

Kompetenser

empatisk kompetens – de måste tänka på sina roller och grupper synpunkter och mål i lajvet. Det stärker förmågan att förstå andra människors tankar, känslor, behov och synpunkter, förmåga att utvärdera mänskliga relationer och aktiviteter utifrån allmänt accepterade moralnormer

social kompetens - Samarbete, debatt, uttrycka känslor. Aktiviteterna hjälper dem att bli självförverkligande, att fungera som en medveten och samvetsgrann medborgare och att stödja den demokratiska utvecklingen av samhället.



social kompetens – eleverna ska samarbeta för att skapa ett koncept för Lajv, och roller att spela, det hjälper dem att känna till och följa värderingar och normer i samhället och olika miljöers regler mm.

kommunikationskompetens – att agera för förändring i samarbete med andra, förmåga att tydligt och relevant uttrycka sig, med hänsyn till situationer; att presentera och motivera sina ståndpunkter; att läsa och förstå information och texter; att skriva olika typer av texter med hjälp av lämplig språklig användning och stil.

självständighet – Lajv och rolltagande ökar förmågan att hantera komplexitet och osäkerhet, att förstå och utvärdera sig själv, sina svagheter och styrkor.

systemtänkande – skapandet av ett koncept för Lajv, roller och rolltagande ökar förmågan att se det allmänna förhållningssättet i att analysera situationer, fenomen eller problem.

entreprenöriell kompetens – eleverna kommer att samarbeta för att skapa ett koncept för Lajv, och roller. Det ökar deras förmåga att skapa idéer och implementera dem, med hjälp av förvärvade kunskaper och färdigheter i olika samhällsskikt; att se problem och de möjligheter som ligger inom dem; att sätta upp mål och genomföra dem; att organisera gemensamma aktiviteter, visa initiativförmåga 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.

Lektionsplan - koncept

Tidsram: 70 minuter långa lektioner. Kan delas upp i två 35/35 min-lektioner

Här kommer vi att presentera alla steg i lektionerna.

Typ av aktivitet	Aktivitet	Varaktighet
------------------	-----------	-------------

Välj ett problem	Från modul II; välj vilket miljöproblem du ska arbeta med	10'
Dela in i grupper	Bestäm vilka grupper du ska delas in i och vilken åsikt de har	10'
Definiera världen	Diskutera världen och vilken värld ditt lajv kommer utspela sig inom.	40'
Bestäm plats	Bestäm en plats där lajvet utspelar sig.	10'

Lektionsbeskrivning

Nedan kommer varje aktivitet att presenteras i detalj.

Tid	Beskrivning av aktivitet	Tips till läraren
10'	<p>Välj ett problem</p> <p>Mål för aktiviteten: Att bestämma sig för en, eller slå samman några av dina elevers frågor från lektion II. Detta kommer att vara "problemet/konflikten" i ditt Lajv-koncept.</p> <p>Lärarens förberedelser:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Samla och förbered en presentation av de insamlade ämnena från lektion II. <ul style="list-style-type: none"> ○ ungefär en mening för varje problem. ○ Slå ihop liknande ämnen. ● Läs och förstå exemplet på tidsram/upplägg i verktygslådan. Använd 	<p>Tips för lärarens förberedelser: Håll problemet kort, två meningar räcker. En tillräckligt tydlig för att eleverna ska förstå och en annan för att förklara mer i detalj.</p> <p>Exempel: "<i>Fabriken förorenar vår miljö</i>"</p> <p>Detaljerat problem: <i>Fabriken som tillhandahåller jobb och mat till många människor i staden förorenar också det närliggande vattnet vilket har konsekvenser av hälsoproblem bland djur, växter och människor.</i>"</p> <p>Det är viktigt att det valda problemet har två motstridiga sidor att argumentera utifrån och det bör också vara ett problem orsakat av människor. Gör det så konkret som möjligt.</p> <p>Tips för aktiviteten: Om två eller flera ämnen är liknande, se om det är möjligt att kombinera dem. Till exempel om</p>



	<p>"Lektion III - Verktyg 4" i Lärarhandledning - Kopieringsunderlag.</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Tidsramen är vad du gör i karaktären under lajvet. <p>Aktivitet: Presentera ämnena och håll en omröstning. Dokumentera ert beslut.</p>	<p>ämnena "Avskogning" och "Djurens utrotning" har samma antal röster. Se om det finns ett samband mellan de två problemen som kan införlivas i konceptet. Till exempel leder avskogning till att djur utrotas.</p>
10'	<p>Dela in i grupper</p> <p>Mål för aktivitet: Att skapa grupper som har olika åsikter beroende på problemet/konflikten som beslutats ovan. Att dela in eleverna i dessa grupper.</p> <p>Lärförberedelser: Bestäm efter din gruppstorlek om det är lämpligt med två, tre eller fyra grupper. Cirka 8 elever i varje grupp rekommenderas.</p> <p>Skapa grupper med olika ingångar till konflikten. En grupp som argumenterar starkt för en typ av lösning och en annan som argumenterar starkt för en annan lösning. Däremellan har du 1-2 grupper som är hyfsat neutrala eller blandade. Lite "mitten mellan"-grupper.</p> <p>Aktivitet: Bestäm vilken grupp varje elev ska gå till. Till exempel: använd hörnen eller borden i rummet och låt dem representera de olika</p>	<p>Tips för lärarens förberedelser: Läs igenom "Lektion III - Verktyg 1" i Lärarhandledning - kopieringsunderlag. Du kanske använder dem senare men nu är det bra att förstå. Se hur de fyra grupperna kommer in från olika sidor av problemet eller däremellan.</p> <p>Låt eleverna själva bestämma vilken grupp de vill vara i. Det kan vara mer uppmuntrande för dem. Eller, om du känner dem väl, utmana dem att spela i en grupp som får dem att tänka utanför sitt eget mönster. De kommer att arbeta i dessa grupper genom koncept-processen. Här kan du skapa grupper som du tycker fungerar bra tillsammans.</p> <p>Kom ihåg att elevernas privata åsikter inte behöver stämma överens med lajvets gruppens åsikter. Grupperna kan vara ganska generella, eleverna kommer att arbeta vidare med gruppernas identitet längre fram.</p>

	<p>grupperna. Förklara varje grupps allmänna ideal och information utifrån problemet/konflikten. Låt dem välja genom att gå till platsen där deras grupp är.</p> <p>Flytta runt elever om det behövs för att jämna ut grupperna. Det är bra att ha ganska många elever i de obestämda grupperna, eller "mitten mellan-grupperna".</p>	<p>Tips för aktivitet: Gör grupper som har en tydlig identitet, som lätt kan förstås och identifieras av eleverna. Undvik också att göra grupper skurkaktiga genom att göra dem till roten till problemet och konflikten. Det är inte så intressant för eleverna att bara få skulden för problemet. Skapa grupper som alla har olika möjligheter att göra en förändring i samhället. Exempel: entreprenörer med pengar, forskare med teknik, aktivister med passion, invånare med tid och arbetskraft.</p> <p>Fyll "mitten mellan"-grupperna med människor med många olika bakgrunder och intressen. Utbildning, jobb, ekonomi till exempel. Men gå med i varje grupp i ett gemensamt intresse genom att ge dem ett fokus. Exempel: "Medborgare i en rik del av staden" eller "medborgare från en by utanför storstaden".</p> <p>Du kan också dela in dem slumpmässigt om du tycker att det är bättre. Skriv ner de olika gruppernas åsikter på papper och dela dem mellan eleverna.</p>
40'	<p>Definiera världen</p> <p>Mål för aktivitet: Denna aktivitet är att skapa en gemensam överenskommelse om den värld lajvet utspelar sig i. Du kommer att arbeta med sociala strukturer och geografi.</p> <p>Lärarytterberedelser: <u>Aktivitet "kartan"</u>: Ha pennor,</p>	<p>Tips för lärarens förberedelser: Utgå från att använda din egen stad som en gemensam grund för världen. För detta kan man tänka sig platser, byggnader och miljö i orten som är av betydelse. Om du bor i en storstad kan du behöva begränsa den till vissa delar av staden.</p> <p>Gör denna del av lektionsplanen så kreativ som möjligt. Använd visuella</p>



<p>papper, sax eller annat du behöver redo.</p> <p><u>Aktivitet "statusrad"</u>: Förbered, om du behöver, frågor att diskutera i "statusrad"-övningen.</p> <p>Aktivitet "kartan" 20 min: Låt varje elev rita en karta över en fiktiv stad/värld. Det behöver inte vara korrekt och det ska gå ganska snabbt. Syftet är att få eleverna att lägga märke till vad de sätter på kartan först.</p> <p>Använd dessa idéer för att göra en större gemensam karta med delar från det eleverna har placerat ut.</p> <p>Rita på ett större papper eller på tavlan. Kartlägg den gemensamma idén om vad du tycker är viktigt i ditt lokalsamhälle. Kom överens om att det är den värld/närområde som lajvet kommer att utspela sig i. Detta kommer att bidra till att fokusera diskussionerna i lajvet senare när ni har denna gemensamma grund.</p> <p>Aktivitet "statuslinje" 15 min:</p> <p>Definiera en linje i rummet där ändarna representerar två ytterligheter; exempelvis den med makt, eller den med minst makt.</p> <p>Presentera raden och fråga om de kan komma på vem, eller vad som ska placeras närmast den mäktigaste positionen.</p>	<p>medel för att beskriva och skapa en gemensam vision av världen. Den större kartan du skapar kan användas som rekvisita i lajvet.</p> <p>Tips för aktivitet:</p> <p><u>Kartan:</u> Lagg ihop saker på den stora kartan. Den bör åtminstone innehålla:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Miljö/kulturområde: skog, park, älv, monument, historiska platser m.m. • Boarea: kvarter kanske med olika typer av hus osv • Kommersiella områden: butiker, skolor, arbetsplatser, myndigheter. • Det är okej att lägga in fiktiva element. <p><u>Statuslinje:</u> Använd linje och var de placerar karaktärer från samhället för att diskutera och "skulptera" stadens/världens maktstrukturer. Det är viktigt att prata om demokrati och vilka verktyg linjens olika positionerade karaktärer har för att uttrycka åsikter och göra förändringar i staden.</p> <p>Möjliga karaktärer att ha på raden: president, guvernör, borgmästare, politiker, bankman, chef, lärare, städare, katt, hemlös person, barn, tonåring, en gammal läkare, en gammal sjuksköterska, präst, etc.</p> <p>Problematiserar hur de tänker genom att lägga till information som kön, ålder eller typ av arbetsplats, utbildning etc till</p>
--	---



	<p>Låt eleverna komma på vilka medborgare de kan representera och låt dem en efter en gå in på linjen, och positionera i förhållande till de andra som redan står på linjen.</p> <p>När du har tillräckligt med representation på linjen kan du leda en diskussion om hur du kan göra förändringar i samhället utifrån din position. Diskutera också hur karaktärerna på olika ställen på linjen är i förhållande till varandra. Skulle en chef vara vad som helst utan anställda till exempel?</p>	<p>karaktärerna och se om de tror att det förändrar saker och ting.</p> <p>Dessa karaktärer och maktpositioner måste inte spelas på i lajvet. Din roll kommer att vara den med mest makt.</p>
10'	<p>Bestäm plats</p> <p>Mål för aktivitet: Att få en gemensam överenskommelse om var din lajv utspelar sig är. Vilket fysiskt utrymme befinner ni er i när ni lajvar.</p> <p>Lärarens förberedelser:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kontrollera vilka faktiska platser du har tillgång till innan du låter eleverna bestämma. <p>Aktivitet: Förklara tidsramen. Lajv kommer att fokusera på att de olika grupperna träffas för att diskutera och argumentera för sin åsikt om det specifika ämne de valt tidigare. Nu bestämmer du dig för vilken typ av miljö ni ska befinna er i. Ett</p>	<p>Tips till lärarens förberedelser: Var tydlig med vad rummet kan erbjuda som inramning så att eleverna inte får för höga förväntningar. Kontrollera möjligheterna för både inomhus- och utomhusplatser. Ett torg eller ett konferensrum är alla bra alternativ för lajv men det går också bra med ett klassrum. Att använda dekorationer kan hjälpa fantasin!</p> <p>Tips för aktivitet: Denna aktivitet syftar till att ge inspiration och låta eleverna använda sin fantasi. Men det ger också en grund för att komma överens om lajvets möjligheter och begränsningar utifrån det faktiska området ni lajvar på. Platsen och rollerna på platsen måste agera i realistisk riktning enligt den värld och miljö du skapar.</p>



	<p>konferensrum, en slottssal eller stadstorg? Låt eleverna komma med idéer.</p> <p>Du kan diskutera din möjliga inställning genom att använda dessa frågor:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vilka är några möjliga mötesplatser? - Vilken typ av rum kommer vi att låtsas att vi är i? - Hur beter du dig i den här miljön som din grupp? - Är din grupp van att vara på platsen eller inte? - Vilka föremål kan du hitta i rummet? - Är det ett öppet område eller behöver du en inbjudan för att komma in? <p>Dokumentera och sammanfatta vad ni har bestämt er för.</p>	<p>Viktigt är att alla, även om ni beslutat att man måste blivit inbjuden till mötet, är inbjudna. Ingen roll får vara oviktig för lajvet. Alla rollers röster behövs.</p>
--	--	--



Lektionsplan - Roller

Tidsram: 70 minuter långa lektioner. Kan delas upp i två 35/35-lektioner.

Typ av aktivitet	Aktivitet	Varaktighet
Förtydliga grupper	Bestäm gruppspecifik information/teman	15'
Arbeta med roller	Definiera varje enskild roll i gruppen	20'
Presentation	Presentera varje grupp och roll för hela klassen	20'
Bestäm regler	Presentera reglerna för Lajvet och diskutera dem med eleverna	10'
Sammanfattning	Sammanfatta lajvets scenario med eleverna	5'

Lektionsbeskrivning

Tid	Beskrivning av verksamhet	Tips till läraren
15'	<p>Förtydliga grupper</p> <p>Mål för aktivitet: Att definiera varje grupps bakgrundshistoria, agenda och synvinkel. Enligt ståndpunkten om problemet som de gavs i föregående lektion.</p> <p>Lärförberedelser: Skriv ut den fördesignade "Lektion III, Verktyg 1" i Lärrarhandledning - kopieringsunderlag. Detta är dokument för grupperna att läsa och diskutera. Eller skapa din egen inspirerad av verktyget. Om ni tittat på dessa tidigare. Fördjupa förståelsen för grupperna.</p> <p>Aktivitet: Det första steget är att bestämma vilken <i>typ</i> av grupp de är. Eleverna kommer att använda sin</p>	<p>Tips för lärarens förberedelser: För att spara tid, bestäm grupptema själv eller använd den färdiga gruppinformation. Använd "Lektion III, Verktyg 1" i Lärrarhandledning - kopieringsunderlag. Skriv ut och dela ut om du vill.</p> <p>Tips för aktivitet: Exempel på gruppteman du kan använda: Politiker, chefer, arbetare, miljöaktivister, högteknologiska entusiaster, studenter, etc.</p> <p>Grupperna ska ha kärnvärden som driver dem att agera på ett visst sätt. Det är dessa värdebaserade konflikter som är skillnaderna mellan grupperna.</p>



	<p>grupps allmänna identitet och definiera den tydligare.</p> <p>När man kommit överens i grupperna, låt gruppen presentera sitt tema kort för varandra.</p> <p>Med tiden kvar, låt dem hitta en person från en annan grupp och låt dem skapa en positiv relation till varandra. Ett delat minne eller en vänskap etc.</p>	<p>Exempel på värde- eller intressebaserade konflikter för grupperna:</p> <p>Tjäna pengar kontra att ha en arbetsplats och lön.</p> <p>Eller</p> <p>Ha en arbetsplats och lön kontra rädda miljön och djuren.</p> <p>Deras fantasi och världen för lajvet är gränsen. Förtydliga att alla ska spela roller som har en åsikt eftersom lajvet handlar om att uttrycka sin åsikt.</p>
20'	<p>Arbeta med roller</p> <p>Mål för aktivitet: Varje elev får tid att arbeta med sin individuella roll. Och att skapa kopplingar till andra elevers roller.</p> <p>Läraryrberedelser: Skriv ut karaktärsblad. Använd Lektion III, Verktyg 2 i lärarhandledning - Kopieringsunderlag Varje elev kan individuellt fylla i dessa. Skriv några påståenden för övningen "På linjen" (förklaring av övningen nedan) som är specifika för ditt koncept.</p> <p>Aktivitet: Låt först varje elev bara bestämma ett namn och ett yrke (de fortsätter att fylla i karaktärsbladet efter övningen "åsiktlinje". Rollen de skapar bör vara en originell skapelse så att de kan göra den till sin egen. Och inte en riktig person eller roll från en bok, film, etc.</p>	<p>Tips för lärarens förberedelser: Du gör så många påståenden som du finner nödvändigt, men det är bra att några av dessa påståenden inte har ett tydligt svar. Några moraliska ställningstaganden. Påminn dem om deras grupptillhörigheter från tidigare och uppmuntra dem att skapa sin individuella karaktär i förhållande till gruppinformation de skapat tidigare.</p> <p>Tips för aktivitet: Eleverna kommer vilja börja diskutera mycket medan de gör "på linjen", men att göra det i tysthet kommer att ge varje elev tid att tänka själva. Om det finns tid kan du låta några elever, efter varje påstående, dela sin rolls åsikt.</p> <p>Upprepa alltid att det är skillnad på deras karaktär och deras egen åsikt. Kraften i en lajv är att spela någon</p>



<p>När de har ett namn och ett yrke kommer de att göra en övning som hjälper dem att förstå sina roller, moral och ideal.</p> <p>Åsiktslinje</p> <p>Definiera en linje i rummet som går mellan två ytterligheter, t.ex Ja mycket och nej inte alls.</p> <p>Du kommer nu att ge dem olika uttalanden/påståenden för deras karaktärer att ha en åsikt om, genom att stå på linjen. Om de är för ett uttalande står de närmare ja, och om de är emot det står de närmare nej. De kan vara mer eller mindre emot ett uttalande baserat på var de står på linjen. Se det som en skala. De gör denna övning ur sin rolls perspektiv. Börja övningen med att göra ett enkelt påstående som t.ex. "Glass är gott".</p> <p><i>Exempel på påståenden:</i></p> <p>"Pengar är viktiga", "Kärlek kan rädda världen", "Du bör göra vad du kan för att få saker gjorda", "Alla är lika ansvariga för att förändringar sker", "Straff är bra", "Först hjälper jag mig själv, sen hjälper jag någon annan", "Jag går min egen väg, jag bryr mig inte om vad andra tycker" "Jag vill ha många vänner"</p> <p>Efter denna övning, låt dem fylla i resten av karaktärsbladet.</p>	<p>annan, men ibland kan det glömmas bort och verkliga känslor och konflikter kan uppstå.</p> <p>Att påverkas känslomässigt är en del av pedagogiska lajvs inlärningsprocess eftersom de också då är lättare att göra kopplingar kring frågeställningen i lajvet på ett personligt plan. Ta pauser när det kanske är oklart och prata om vad som händer. Uppmuntra att lära av situationen genom att tillsammans definiera vad som hände. Och prata om karaktären skild från dig själv. När vi är i karaktär pratar vi ofta i första person, "Jag vill hugga ner skogen", men när vi inte lajvar är det bra att prata om sin karaktär så här: "Min karaktär tyckte att vi skulle hugga ner skogen". Detta hjälper till att koppla bort sig själv från sin karaktärs idéer och handlingar.</p>
---	---



20'	<p>Presentation</p> <p>Mål för aktivitet: Att presentera grupperna och rollerna för varandra.</p> <p>Lärarens förberedelser: Gör utrymme för att skriva varje grupps namn på tavlan medan du pratar med varje grupp.</p> <p>Aktivitet: Låt varje grupp presentera sin grupps tema och ståndpunkt. Fördjupa sedan förståelsen för varje grupps sammansättning genom att låta alla individuellt presentera sin roll.</p> <p>Presentera vad de har kommit fram till och vad de tycker om de andra grupperna. Det är bra om varje grupp har minst en grupp de delar åsikt med och en de ifrågasätter mer.</p> <p>Påpeka att de åsikter som elevernas roller startar lajvet med, kan förändras eller förstärkas under lajvet, vilket innebär att deras roller är mångsidiga och flexibla.</p>	<p>Tips för lärarens förberedelser: Om du är aktiv i processen med deras beslut är det lättare att vägleda dem om de glömmer eller fastnar.</p> <p>Tips för aktivitet: När de presenterar sig själva, låt dem säga:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Deras rolls namn • Yrke/sysselsättning • En kort mening om vad deras roll tycker om problemet som ska debatteras. <p>Håll saker kort. Om eleven vill dela mer om sin roll, uppmuntra dem att spara den informationen för att spela upp den i lajvet.</p>
10'	<p>Bestäm regler</p> <p>Mål för aktivitet: Gå igenom regler och lägg till regler som är specifika för varje grupp tillsammans med eleverna.</p> <p>Lärförberedelser: Skriv ut mallen.</p> <p>Använd "Lektion III, Verktyg 3" i Lärarhandledning - kopieringsunderlag och/eller skriv dem på tavlan.</p> <p>Aktivitet: Förklara varför vi behöver regler. Regler har till syfte att ge oss alla en trevlig och intressant upplevelse.</p>	<p>Tips för lärförberedelser: Reglerna du sätter är både specifika för det lajv ni skapat och dina allmänna regler för samarbete. Du kan läsa mer i dokumentet Lärarhandledning - förberedelse lärare.</p>

	<p>Syftet med reglerna i en lajv är inte att sätta gränser, utan kan mer ses som ett sätt att klargöra den ram inom vilken eleverna har möjlighet att utforska lajvet.</p>	
5'	<p>Sammanfattning</p> <p>Mål för aktivitet: Att se till att alla har lika uppfattning med de centrala överenskommelserna i lajv-konceptet. Och för att rensa bort eventuella missuppfattningar.</p> <p>Lärarens förberedelser:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Samla all information och ha alla ifyllda mallar tillgängliga. • Använd tidsrams-exemplet. Du kan använda exemplen, eller fylla i med den information du bestämt tillsammans med klassen. • Titta igenom början av <i>Modul IV - Let's Play</i>. Både <i>lektionsplan</i> och <i>lärarhandledning - förberedelser för lärare</i>. <p>Aktivitet: Presentera konceptet som det är och låt eleverna ställa frågor.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Världen • Inställningen • Grupperna • De individuella rollerna 	<p>Tips för lärarens förberedelser:</p> <p>Samla allt du har i tidsrams-mallen "Lektion III, Verktyg 4" I Lärarhandledning - Kopieringsunderlag" för din egen skull men håll presentationen för eleverna ganska kort och koncist, som en snabb sammanfattning.</p> <p>Det är ok att inte ha ett koncept som ger alla svar. Det bör finnas lite utrymme för improvisation för eleverna. Så länge alla har en allmän uppfattning om vad de ska göra.</p> <p>Du kan fortsätta att arbeta med lajvets-ram mellan den här lektionen och den kommande "<i>Modul IV - Let's Play</i>".</p>



	Avsluta aktiviteten genom att påminna dem om reglerna kommer upprepas igen i <i>Modul IV - Let's Play</i> .	
--	---	--



LEKTIONSPLAN IV - Let's Play

LEKTION IV - Let's Play

Lektionsöversikt

Under den här lektionen genomför ni själva lajvet. Det ni förberett hittills ska nu få testas i ett lajv där ni gestaltar era roller och agerar utifrån konceptet och se vad som händer genom improvisation utifrån era ramar. Lektionen innefattar följande moment:

- Uppvärmning och lek.
- Förberedelser och påminnelser
- Genomförande av lajvet
- Rolla-av (att gå ur rollen och fiktionen efter lajvet)

Syftet är att lärare ska förbereda sina elever för att spela karaktärerna. Det är viktigt för eleverna att förstå att de inte behöver vara bra skådespelare, utan de måste anstränga sig på allvar för att spela de olika karaktärerna och gärna improvisera. Dessutom är huvudsyftet att uppleva miljöfrågor och försöka hitta en lösning på problemet genom interaktion, kommunikation, samarbete och att låta sin roll uttrycka känslor.

Lärandemål

- Hur man utvecklar genomförandet av lajvet.
- 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.

Kompetenser

Social kompetens

- 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 ur rollens synpunkt, med hänsyn till situationer och partners i



kommunikationen; att presentera och motivera sina ståndpunkter. Använd argumentation, aktivt lyssnande mm.

Självständighet

- att hitta lösningar på problem relaterade till en själv

Lektionsplanering

Tidsram: 90 minuter

Här kommer vi att presentera alla steg i lektionen.

Typ av aktivitet	Aktivitet	Varaktighet
Uppvärmning	spel/lek, energigivande och förberedande verksamhet	15'
Förberedelsefas	Förbered rummet med uppsättningar enligt berättelsen och byta om till utklädnad (om det behövs). Att bekanta sig med karaktärerna är en nödvändighet.	15'
Genomför lajvet	Gå in i karaktär och genomför lajv-konceptet	50'
Rolla-av	Tid att komma ur karaktären och lajvet	10'

Lektionsbeskrivning

Efter ramen ovan kommer vi nedan att presentera varje aktivitet detaljerat.

Tid	Beskrivning av aktiviteten	Tips till läraren
15'	Uppvärmningsfas Mål för aktiviteten: Att skapa en positiv känsla av gemenskap och att hjälpa eleverna att känna sig bekväma i en ny roll. Att uppmuntra till att tänka och agera på nya sätt, och att lyfta det roliga och lekfulla med att lajva.	Tips för lärarens förberedelser: Var beredd med mer än en lek för att göra flera om det behövs. Det rekommenderas också att ha olika verktyg som trummor, musik, etc.



	<p>Lärarens förberedelser:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Samla och förbered övningar. Du kan använda "Lektion IV, Verktyg 1" i Lärrarhandledning - kopieringsunderlag. • Förbered eleverna för lajvet. För att göra detta måste du få dem bekväma med att interagera med varandra på ett lekfullt vis. Att göra enkla lekar/rollövningar är ett bra sätt. 	<p>Tips för aktivitet:</p> <p>Uppvärmningslekar ska vara roliga och inte tröttsamma. Håll det kort och intressant.</p>
15'	<p>Förberedelsefas</p> <p>Mål för aktiviteten: Att förbereda platsen och skapa stämning, ge tid åt eleverna att komma ihåg vilka de är (Deras karaktärsblad från lektion III), och att bli påmind om spelets regler.</p> <p>Lärarens förberedelser:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Förbered utrymmet ni ska vara i med dina elever och material för lajvet. • Om du vill kan du ta med dig några kostymer, hattar och föremål som kan användas i lajvet av karaktärerna. • Påminn eleverna om reglerna och begränsningarna och tiden <p>Aktivitet: Eleverna ska:</p> <ul style="list-style-type: none"> • förbereda rummet enligt konceptet. • förbereda sig med rekvisita och kostymer. 	<p>Tips för lärarens förberedelser:</p> <p>Låt eleverna vara med i de praktiska förberedelserna, som att förbereda platsen. Det är en möjlighet att känna sig delaktig i processen. Speciellt om man lyssnar på deras idéer och behov. Utrymmet för lajvet bör vara på en privat plats där det inte finns människor som går förbi eller genom lajvet när det pågår. Ett lajv har aldrig publik. Lajvet fungerar bäst när deltagarna kan spela för sig själva.</p>



50'	<p>Genomförande av lajvet</p> <p>Mål för aktivitet: Detta är den fas där rollerna spelar konceptet och interagerar med varandra. Målet är att karaktärerna ska lyfta fram sina olika åsikter under lajvet.</p> <p>Lärarens förberedelser:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Skriv ut din tidsram. • Skriv ut dina regler. <p>Aktivitet :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Upprepa regler för eleverna. • Starta lajvet. • Genomför lajvet. • Avsluta lajvet. 	<p>Tips till lärarens förberedelser:</p> <p>Det kan kännas som att du inte är helt förberedd, och det är okej. Även om du inte har gjort alla steg helt, kom ihåg att ha kul med dina elever under lajvet. Och ta pauser när det behövs.</p> <p>Tips för aktivitet: Varje roll tillhör en grupp med olika åsikter. Under spelet kommer rollerna att avslöja deras argument. Vissa karaktärer kanske ändrar sina åsikter under lajvet. Spelledaren bör tillåta denna nya dynamik. Spelledaren avgör också när det är dags att avsluta spelet.</p>
10'	<p>"Rolla-av"</p> <p>Mål för aktivitet: Att ta sig ur rollen när de har avslutat lajvet. Att dra en gräns mellan sin karaktärs värld och elevernas verkliga vardag.</p> <p>Lärförberedelser: Lajv bör inkludera aktiviteter som syftar till att rolla-av, för att alltid garantera deltagarnas separation mellan fiktion och verklighet. Använd "Lektion IV, Verktyg 2" i Lärrarhandledning - Kopieringsunderlag.</p> <p>Aktivitet:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Låt eleverna byta om (om de har använt kostym). 	<p>Tips för lärarens förberedelser:</p> <p>Karaktärerna som gestaltas i ett lajv är fiktiva, men interaktionerna och känslorna är verkliga. Det är därför lajvupplevelsen kan utlösa djupa känslor eller oväntade reaktioner, eller kan suddas ut gränserna mellan personen och karaktären (bleed-in/out-fenomenet). Det innebär att rolla-av är en mycket viktig fas som inte bör hoppas över.</p> <p>Tips för aktivitet: Att lajva är verkligen en subjektiv</p>



	<ul style="list-style-type: none"> • Skaka av karaktären genom att röra på kroppen - flaxa med armarna, hoppa upp och ner eller springa på plats. • Sträck ut varje muskelgrupp för att släppa spänningar, andas djupt för att hitta fokus igen. • Låt alla säga sitt riktiga namn högt för sig själva i spegeln. 	<p>upplevelse som inte kan tvingas fram av spelledaren. Försök inte att kontrollera känslor och vad eleverna kommer att behålla från denna upplevelse. Använd inte ett negativt eller positivt ordförråd om rollerna. Använd ett neutralt sätt att prata.</p>
--	--	---



LEKTIONSPLAN V - Reflektionstid

LEKTION V – Reflektionstid

Lektionsöversikt

Reflektion eller debriefing har tre mål:

1. Varje spelare bör få sin lajvupplevelse, vad den än var, validerad av sina medspelare.
2. Varje spelare bör ha en chans att börja bearbeta lajvet, översätta från den omedelbara upplevelsen till bestående minnen, reflektioner och lärande.
3. Om en spelare upplevde något särskilt svårt, bör reflektionstiden ge plats för andra att bli medvetna om problemet och vidta åtgärder för att lösa det.

Debrief/reflektion är ett verktyg för att främja en öppen, förtroendefull, stödjande kultur bland eleverna.

Förutom att ge deltagarna en plattform för att uttrycka sina känslor och upplevelser, måste läraren fortsätta med tematisk diskussion så att eleverna kommer att skapa kopplingen mellan ämnet/ämnena i spelet och det verkliga livet, vilket främjar lärande. Du kan lämna en liten lucka mellan lajvet och reflektionstiden men helst inte mer än ett dygn.

Lärandemål

Lärandemål i reflektion kring ett pedagogiskt lajv är tvådelat:

- 1) Erfarenhetsinläring: De sociala färdigheter, kommunikation, empati, snabbtänkthet, självförtroende etc. som kommer ur den gemensamma erfarenheten av lajvet. Den kommer dock alltid att vara väldigt individuell.
- 2) Tematisk inläring: om ett specifikt ämne som det pedagogiska lajvet är designat för att lära ut, vilket beror på ett specifikt spel (biologi, historia, vetenskap, flyktingkris, miljöfrågor etc).

Beroende på det specifika ämnet kommer den tematiska diskussionen att vara olika för varje spel. Det är lärarens uppgift att koppla information, problem och lösningar i spelet till det verkliga livet och lyfta fram sambanden.



När ämnena i spelet har diskuterats med deltagarna kan elevens lärandeprocess anses vara framgångsrikt genomförd!

Kompetenser

Värde/empatisk kompetens

- att förstå och respektera olika perspektiv samt att agera med medkänsla och moralisk insikt i olika sociala sammanhang.

Social kompetens

- att engagera sig i samarbete med andra människor; att acceptera mellanmännsliga skillnader och ta hänsyn till dem i interaktion med människor

Självständighet

- att hitta lösningar på problem relaterade till en själv

Kommunikationskompetens

- att agera för förändring i samarbete med andra, förmåga att tydligt och relevant uttrycka sig ur rollens synpunkt, med hänsyn till situationer och partners i kommunikationen; att presentera och motivera sina ståndpunkter. Använd argumentation, aktivt lyssnande mm.

Lektionsplanering

Tidsram: 90 minuter långa lektioner.

Typ av aktivitet	Aktivitet	Varaktighet
Introduktion	Ett kort genomgång av spelledaren/läraren, som beskriver upplägg och gemensamma regler och frågor.	5'
Erfarenhetsdelning i par	Reflektion i par, inga spelledare inblandade.	20'
Gruppanalys	Gruppreflektion, en Spelledare per grupp, om möjligt.	20'
Helgruppsanalys	Gemensam reflektion, ledd av Spelledare/lärare.	20'

Tematisk diskussion	Spelledare eller lärare kopplar ämnena i spelet till specifika ämnesområden	20'
Slutsats	Sammanfattning, den ledande spelledaren ger förslag på vidare bearbetning.	5'

Lektionsbeskrivning

Tid	Beskrivning av aktivitet	Tips till läraren
5'	<p>Introduktion</p> <p>Spelldaren/läraren introducerar den sista fasen av lajvet som är feedback från elever och reflektion. Följ dessa regler:</p> <p>Aktivitet: Gå igenom reglerna nedan, dela ut lappar och dela in par.</p> <p>Regler</p> <p>Tredjepersons-regeln: När du pratar om något som gjordes under lajvet, undvik användningen av den första och andra personen. Inte "Du skrek på mig" utan "Din karaktär skrek på min karaktär".</p> <p>Sekretess: Det som sägs i debriefingen stannar i debriefingen om det inte kan anonymiseras.</p> <p>Man avbryter inte. Låt den aktuella talaren avsluta.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Alla erfarenheter är lika. En lajvupplevelse kan ha upplevts väldigt olika och kan betyda olika saker för var och en av oss. Acceptera det och utmana det inte. <p>Dörren är öppen: du kan välja bort vad som helst när som helst utan att ge en förklaring. Om du inte vill prata, gör det inte.</p>	<p>Det är bra att ge ut frågor på papper till eleverna före reflektionen i par.</p> <p>Använd "Lektion V, Verktyg 1 och 2" i Lärarhandledning - Kopieringsunderlag.</p> <p>Använd "Lektion V, Verktyg 3" i Lärarhandledning - Kopieringsunderlag.</p>



20'	<p>Erfarenhetsdelning i par</p> <p>Reflektion i par.</p> <p>Den främsta anledningen till att göra par reflektioner är att maximera den tid varje deltagare har på sig att prata igenom sina erfarenheter, utan att behöva ta utrymme/tid från medspelaren. Dessutom öppnar det för andra konversationer än de som skulle uppstå naturligt.</p> <p>Regel: Låt en i taget prata. En pratar, den andra lyssnar.</p> <p>Spelledaren bör hålla tiden och när halva tiden gått signalera att det är dags för paret att byta roll mellan talare och lyssnare.</p>	<p>Välj valfri metod för att para ihop deltagarna, ett bra tips är att inte para ihop nära vänner.</p>
20'	<p>Gruppanalys</p> <p>Reflektion i mindre grupper, varje grupp har en Spelledare/lärare. Spelledaren ställer frågor om lajv-upplevelsen och spelarna turas om att svara på dem. Förutom att ställa frågor ser spelledaren till att alla tilldelas ordet och tillämpar tredjepersons-regeln och regeln "alla-upplevelser-är-värdefulla".</p> <p>Konversationer och utvecklingar och frågor från andra gruppmedlemmar är tillåtna, så länge fördelningen förblir ungefär lika och reglerna följs.</p>	<p>Använd "Lektion V, Verktyg 4" i Lärarhandledning - Kopieringsunderlag</p> <p>Tips: Om ni inte kan vara flera lärare kan ni ge en utskriven lista med frågor till varje grupp och bestämma en av eleverna från gruppen att leda samtalet.</p>
20'	<p>Helgruppsanalys</p> <p>En sista möjlighet att dela med sig av de mest minnesvärda höjdpunkterna eller problem som uppstått. Tid för en kort mening kan ges till alla, eller bara de som vill kan dela.</p>	<p>Tips: Skicka runt något som visar vem som har ordet.</p>

20'	<p>Tematisk diskussion</p> <p>Det är viktigt för läraren att fortsätta med tematisk diskussion så att eleverna kan skapa kopplingen mellan spelets ämne och det verkliga livet, vilket främjar lärande. Beroende på det specifika ämnet kommer den tematiska diskussionen att vara olika för varje lajv.</p>	<p>Detta samtal kan fortsätta på nästa vanliga lektion som är kopplad till lajvets teman.</p>
5'	<p>Slutsats</p> <p>Spelledaren avslutar debriefingen och skickar hem deltagarna med självreflektions-frågor.</p>	<p>Använd "Lektion V, Verktyg 5" i Lärarhandledning - Kopieringsunderlag</p>



GeenEduLARP kopplingar till läroplanen

Efter att ha gått igenom detta materialet har dina elever exponerats för många kompetenser. Bl.a de som står beskrivna i materialets läroplan och i introduktionen till varje lektion. Nedan följer även några exempel på vilka mål som kan uppfyllas genom detta material i förhållande till LGR 22.

Från kapitlet “Övergripande mål och riktlinjer” LGR 22:

Skolans mål är att varje elev

- kan göra och uttrycka medvetna etiska ställningstaganden grundade på kunskaper om mänskliga rättigheter och grundläggande demokratiska värderingar samt personliga erfarenheter,
- kan leva sig in i och förstå andra människors situation och utvecklar en vilja att handla också med deras bästa för ögonen, och
- visar respekt för och omsorg om såväl närmiljön som miljön i ett vidare perspektiv.

Kunskapsmål

Skolan ska ansvara för att varje elev efter genomgången grundskola

- kan använda det svenska språket i tal och skrift på ett rikt och nyanserat sätt,
- kan använda kunskaper från de naturvetenskapliga, tekniska, samhällsvetenskapliga, humanistiska och estetiska kunskapsområdena för vidare studier, i samhällsliv och vardagsliv,
- kan lösa problem och omsätta idéer i handling på ett kreativt och ansvarsfullt sätt,
- kan använda såväl digitala som andra verktyg och medier för kunskapssökande, informationsbearbetning, problemlösning, skapande, kommunikation och lärande,
- kan använda sig av ett kritiskt tänkande och självständigt formulera ståndpunkter grundade på kunskaper och etiska överväganden,



- kan lära, utforska och arbeta både självständigt och tillsammans med andra och känna tillit till sin egen förmåga,
- kan samspela i möten med andra människor utifrån kunskap om likheter och olikheter i livsvillkor, kultur, språk, religion och historia,
- har fått kunskaper om samhällets lagar och normer, mänskliga rättigheter och demokratiska värderingar i skolan och i samhället,
- har fått kunskaper om förutsättningarna för en god miljö och en hållbar utveckling,
- har fått kunskaper om och förståelse för den egna livsstilens betydelse för hälsan, miljön och samhället,
- kan använda och ta del av många olika uttrycksformer såsom språk, bild, musik, drama och dans samt har utvecklat kännedom om samhällets kulturutbud,

Referens:

Skolverket. (2022). Läroplan för grundskolan samt för förskoleklassen och fritidshemmet. Lgr 22. Stockholm: Skolverket.



