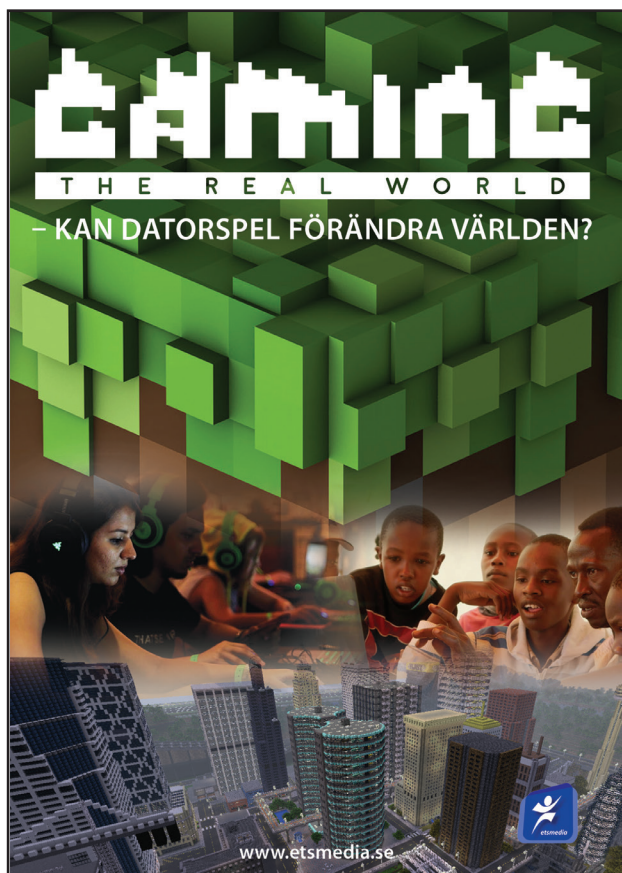


FILMHANDLEDNING

GAMING THE WORLD

– kan datorspel förändra världen?



Världens städer ställs allt oftare inför utmaningen att klara den befolkningstillväxt som urbaniseringen leder till. Men för att skapa ett hållbart samhälle är det viktigt att göra invånarna delaktiga i processen. Genom att översätta arkitekturritningar till spel som människor lättare kan ta till sig, demokratiseras hela processen.

I filmen möter du tre olika spelutvecklare som genom ovanliga samarbeten med bl.a. FN och Svensk Byggtjänst lyckats få människor att bli delaktiga i utformandet av sin stad. Du får se exempel med spelen Minecraft, Cities: Skylines och indiespelet Block'hood, från platser så vitt skilda som Norra Djurgårdsstaden utanför Stockholm, Katmandu och Nairobi.

FILMFAKTA

GENRE: Dokumentär
ÄMNE: Hållbar utveckling, Samhällskunskap, Teknikprogrammet (Gy)
ÅLDER: Från 11 år (M, H, Gy)
SPELTID: 38 min
TAL: Engelska, Svenska
TEXT: Svenska
REGI: Anders Eklund
PRODUKTIONSÅR: 2016
PRODUKTIONSLAND: Sverige
PRODUKTION: Luckyday Mediaproduction AB
ARTIKELNR: ETS5079

Ur Lgr11 och Lgy11

Samhällskunskap 7-9 – Ur det centrala innehållet:

- Ungdomars identiteter, livsstilar och välbefinnande och hur detta påverkas, till exempel av socioekonomisk bakgrund, kön och sexuell läggning.
- Immigration till Sverige förr och nu. Integration och segregation i samhället.
- Skillnader mellan människors ekonomiska resurser, makt och inflytande beroende på kön, etnicitet och socioekonomisk bakgrund. Sambanden mellan socioekonomisk bakgrund, utbildning, boende och välfärd. Begreppen jämlikhet och jämställdhet.
- Individens och gruppernas möjligheter att påverka beslut och samhällsutveckling samt hur man inom ramen för den demokratiska processen kan påverka beslut.

Eleverna ska ges förutsättningar att utveckla sin förmåga att:

- Reflektera över hur individer och samhällen formas, förändras och samverkar.
- Reflektera över mänskliga rättigheter samt demokratiska värden, principer, arbetssätt och beslutsprocesser.

Samhällskunskap Gy – Ur det centrala innehållet:

- Demokrati och politiska system på lokal och nationell nivå samt inom EU. Internationella och nordiska samarbeten. Medborgarnas möjligheter att påverka politiska beslut på de olika nivåerna. Maktfördelning och påverkansmöjligheter i olika system och på olika nivåer utifrån olika demokratimodeller och den digitala teknikens möjligheter.
- Grupper och individers identitet, relationer och sociala livsvillkor med utgångspunkt i att människor grupperas utifrån kategorier som skapar både gemenskap och utanförskap.

Eleverna ska ges förutsättningar att utveckla:

1. Kunskaper om demokrati och de mänskliga rättigheterna såväl de individuella som de kollektiva rättigheterna, samhällsfrågor, samhällsförhållanden samt olika samhällens organisation och funktion från lokal till global nivå utifrån olika tolkningar och perspektiv.
2. Kunskaper om historiska förutsättningar betydelse samt om hur olika ideologiska, politiska, ekonomiska, sociala och miljömässiga förhållanden påverkar och påverkas av individer, grupper och samhällsstrukturer.

(Fortsättning på sida 2)

FILMHANDLEDNING

GAMING THE WORLD

– kan datorspel förändra världen?

Innan ni startar en diskussion kring filmen är det viktigt att läraren/ledaren går igenom handledningen och tänker på hur man ska hantera diskussionen och svaren.

DISKUSSIONSFRÅGOR

- Återberätta filmen genom att med några meningar kort beskriva vad den handlade om.
- Vilket är det budskap som du själv bäst kommer ihåg från filmen?
- Vilka olika program tar man upp i filmen?
- Hur arbetar man i filmen med att skapa hållbara stadsmiljöer? Ge några exempel.
- Vad är UN-Habitat för organisation?
- Vilka för- respektive nackdelar kan du se med att använda spel i skolan, sett ur en demokratisk synvinkel?
- På vilka sätt kan spel stimulera ett demokratiskt tänkande?
- Finns det risker att det istället motverkar det? Varför?
- Kan du själv komma på några konkreta exempel från när du har spelat som skulle kunna stämma in på ovanstående frågeställningar?
- Hur ser det ut där du själv bor? Kan du påverka din boendemiljö och i så fall hur?

FAKTARUTA

Minecraft är ett slags "digitalt lego" där man kan bygga modeller av byggnader och platser och sen enkelt möblera om eller lägga till bland byggnaderna. Miljon-tals människor världen över spelar datorspelet Minecraft och spelet används även ibland som ett pedagogiskt verktyg i skolor.

Cities: Skylines är ett verklighetstroget spel som går ut på att användaren ska bygga och driva en stad, med alla de utmaningar som ett modernt samhälle innebär.

Block'hood är ett byggsimulatorspel som fokuserar på ekologiska idéer och tankar kring kretslopp och ekosystem. Målet är att få "modulsamhällen" att blomstra, vilket gör att fler och fler invånare flyttar dit. Varje modul samverkar på olika sätt, så man måste ta hänsyn till hur alla moduler påverkar varandra för att lyckas.

Källa: Svensk Byggtjänst, Paradox Interactive, Plethora-Project

(fortsättning från sida 1)

3. Förmåga att analysera samhällsfrågor och identifiera orsaker och konsekvenser med hjälp av samhällsvetenskapliga begrepp, teorier, modeller och metoder.

Slöjd 7-9 – Ur det centrala innehållet:

- Arkitektur, konst och design som inspirationskällor och förebilder vid bearbetning av egna idéer.

Slöjd 7-9 – Ur det centrala innehållet:

- Framställning av berättande informativa och samhällsorienterande bilder om egna erfarenheter, åsikter och upplevelser.
- Kombinationer av bild, ljud och text i eget bildskapande.

Teknik 7-9 – Ur det centrala innehållet:

- Dokumentation i form av manuella och digitala skisser och ritningar med förklarande ord och begrepp, symboler och måttangivelser samt dokumentation med fysiska eller digitala modeller. Enkla, skriftliga rapporter som beskriver och sammanfattar konstruktions och teknikutvecklingsarbete.
- Konsekvenser av teknikval utifrån ekologiska, ekonomiska, etiska och sociala aspekter, till exempel i fråga om utveckling och användning av biobränslen och krigsmateriel.

Teknikprogrammet gymnasiet – Kunskapsmål

Utbildningen ska ge kunskaper om interaktiva och digitala medier för att eleverna till exempel ska kunna presentera tekniskt innehåll och framställa modeller. Entreprenörskap och företagande är delar i processer där teknik utvecklas och ska därför ingå i utbildningen. Utbildningen ska uppmuntra eleverna att utveckla nya och kreativa lösningar för att skapa och möta förändringar. Den ska tydliggöra hur utvecklingen av produkter och tjänster lokalt och globalt kan ske på ett hållbart sätt.

Inriktningen samhällsbyggande och miljö ska ge kunskaper om och färdigheter i samhällsbyggande, miljö och arkitektur. Den ska behandla byggande och miljöfrågor ur ett brett perspektiv, såväl tekniskt, ekologiskt och estetiskt som ekonomiskt och socialt.



FILMHANDLEDNING

GAMING THE WORLD

– kan datorspel förändra världen?

FÖRDJUPNINGSUPPGIFTER

Demokratiska processer

Jobba själv eller i par:

Ta reda på vad representativ demokrati och direkt demokrati innebär.

- Vilken av dem kan sägas praktiseras i filmen?
- Argumentera för för- och nackdelar med respektive demokrati.

En viktig tanke med flera av projekten som presenteras i filmen är att ge de boende ett ökat inflytande över sin boendemiljö.

- Anser du att de lyckats eller inte – motivera ditt svar.
- Hur ser det ut där du själv bor? Kan du påverka din boendemiljö och i så fall hur?
- Hur skulle metoderna kunna förbättras, tror du?
Skriv ned dina tankar på ett A4.

Grupparbete:

Vilka för- respektive nackdelar kan du se med att använda spel i skolan, sett ur en demokratisk synvinkel? På vilka sätt kan spel stimulera ett demokratiskt tänkande? Finns det risker att det istället motverkar det? Varför? Kan du själv komma på några konkreta exempel från när du har spelat som skulle kunna stämma in på ovanstående frågeställningar? Diskutera i mindre grupper.

Hållbar utveckling

Jobba själv eller i par:

Flera av projekten som filmen berättar om har ett stort fokus på miljöfrågor. Gör en snabbresearch i 15 min och ta reda på mer om hur man arbetar i dag för att göra städer mer miljövänliga och ekologiskt hållbara. Skriv gärna ned vilka gemensamma arbetsmetoder som verkar användas.

Ett av projekten i filmen är Norra Djurgårdsstaden (NDS) som är ett av Europas största stadsutvecklingsprojekt. Det har pågått sedan 2010. På nätet går att hitta mycket information om det – ta reda på mer om hur man arbetar idag för att involvera invånarna i processen att bygga stadsdelen. Ta också reda på hur man resonerat kring varför man upplever det som så viktigt. Presentera vad du kommit fram till genom en muntlig kort presentation. Ni kan sen även jämföra era resultat mellan varandra, i grupp.

FAKTARUTA

NYA IDEAL I NUTIDA STADSPLANERING

Idag är en viktig del av stadsplaneringen att skapa förutsättningar för ett ekologiskt hållbart och energisnålt samhälle, samt att göra invånarna delaktiga i processen att ta fram eller förbättra ett bostadsområde.

Norra Djurgårdsstaden (NDS) är ett av Europas största stadsutvecklingsprojekt (2010-). Totalt planeras för 12 000 nya bostäder och 35 000 nya arbetsplatser som ska kombineras med en modern hamn och annan strategisk infrastruktur. Stockholms stad har beslutat att stadsdelen ska byggas med höga miljömålbegrepp för att skapa en hållbar stadsdel i världsklass, och att medborgarna ska involveras i processen. En av metoderna som användes 2016 var en workshop med spelet Cities: Skyline. Workshopen gick ut på att gamers återskapade stadsdelen så naturtroget som det gick. Sen fick deltagarna (bl. a. studenter och forskare) föreslå och bygga nya kreativa lösningar kring stadsplanering i modellen.

Block by Block är ett internationellt projekt som tillsammans med invånare och myndigheter vill skapa trygga och sociala miljöer där människor vill bo (så kallad hållbar stadsplanering). Målet är att engagera främst ungdomar i stadsplaneringen och få dem att vara med i utvecklingen av sina städer genom att använda datorspel. Bakom Block by Block står FN:s organ för städer, UN-Habitat, spelföretaget Mojäng och Svensk Byggtjänst. Målet är att rusta upp ca 300 offentliga platser i 35 olika länder i Afrika, Latinamerika, Asien och Europa.

Källa: Svensk byggtjänst, Wikipedia, Stockholm Stad, Blockbyblock

Spel i undervisningen

Jobba själv eller i par:

Många unga har redan upptäckt spelet Minecraft, men nu upptäcker fler och fler lärare möjligheten med att även använda spelet i undervisningen. På Skolverkets hemsida finns tips under rubriken "Nya vägar till lärande med Minecraft". På Minecraft Education finns många idéer för hur programmet kan användas i skolan. Vilka idéer kan du själv komma på hur man skulle kunna använda spelet för utbildning i t. ex. NO, SO, hållbar utveckling eller värdegrundarbete? Diskutera även för- och nackdelarna.

– Det går självklart att välja något annat av de spel som tas upp i filmen och utgå från det istället.

Tips! Genom att söka på rubriken "Datorspel simulerar religionsundervisningen" på Skolverkets hemsida kan du hitta fler tips på olika spel som kan användas i undervisningen.

FILMHANDLEDNING

GAMING THE WORLD

– kan datorspel förändra världen?

Block by Block

Jobba i mindre grupper:

Den här uppgiften kan antingen göras enskilt eller i mindre grupper. Ta reda på mer om projektet Block by Block, vilka som står bakom det och hur man arbetat fram till idag. Välj en eller flera platser som involverats – till exempel en plats/världsdel där projektet förekommer. Markera platserna på en karta och se om du/ni kan hitta representativa bilder därifrån. Ta gärna fram bilder på hur det såg ut före/efter (om möjligt). Gör en lista med nyckelord för varje projekt. Varför tror du man valde ut just denna plats? Fanns det några svårigheter? Hur blev det sen? Skapa slutligen en liten utställning där varje person/grupp presenterar sitt arbete.

Testa ett spel!

Jobba själv:

Välj ett av spelen från filmen och testa att vara spelrecensent. Prova att spela spelet i ca 15–30 minuter. Gör sen en utvärdering utifrån t. ex. hur enkelt/svårt det vara att lära sig, hur utmanande det var, hur roligt/tråkigt, vilka möjligheter du kan se med spelet och vilka svårigheter du kan se. Tror du att du skulle föredra att spela det själv, eller tillsammans med andra? Skriv en spelrecension.

Jobba i mindre grupper:

Dokumentera er skolmiljö genom att fotografera den (välj gärna olika miljöer; en grupp dokumenterar klassrummet, en skolmatsalen, en utomhusmiljön osv). Återskapa sedan miljön i t. ex. Minecraft. Antingen kan sen ni i gruppen komma med förbättringsförslag, alternativt att ni involverar andra på skolan. Återskapa även dessa i Minecraft-miljön. Syftet är att förbättra skolmiljön; ur ett hållbarhetsperspektiv, trivselperspektiv, säkerhetsperspektiv etc. Får ni fram många bra förslag kan ni sedan presentera dem för elevråd och/eller rektor. Titta gärna på filmen igen och använd den som inspiration för att få idéer hur ni kan göra uppgiften.

FAKTARUTA

BOENDEN SOM FÖREKOMMER I FILMEN

Slum (eller slumområden, getto, kåkstäder, barrios, favelor) är beteckningen för stadsdelar eller förorter, ofta i anslutning till miljonstäder i tredje världen, som kännetecknas av fattigdom och undermåliga bostäder. Ofta återfinns där också stora hälso- och sanitetsproblem. Kriminalitet kan vara vanligt.

Svenska miljonprogrammet kallas det svenska program för bostadsbyggande som skedde åren 1965–1975. Målet var att under ett decennium bygga en miljon bostäder för att avhjälpa den rådande bostadsbristen (slutresultatet hamnade enligt SCB på 1 006 000 st). Idag dras dock många av miljonprogrammets områden med dåligt rykte, t. ex. områdena Rosengård i Malmö, Fittja utanför Stockholm och Hammarkullen i nordöstra Göteborg. Många av bostäderna är i skrivande stund i behov av omfattande renoveringar.

Källa: Wikipedia

