

# Gamification – Mot alla odds

Hur mänskliga rättigheter kränks i olika delar av världen - Samhällskunskap, Årskurs 7-9

## Syfte

Spelet tar med eleverna på en resa från förtryckt i hemlandet, via flykt undan polis och militär, till invandrare i främmande land. Eleverna får en förståelse för vilka val flyktingar står inför och vilka dilemman de råkar ut för i tre olika moment (se bild nedan). Spelet gör eleverna engagerade och förståelsen för andra människors utsatthet ökar. Det blir tydligt för eleverna vad vissa människor tvingas gå igenom och vilka omöjliga val de ställs inför.



- 1.1 Förhöret
- 1.2 Du måste fly!
- 1.3 Ta dig ur staden!
- 1.4 Du måste lämna landet nu!



- 2.1 Sök skydd för natten!
- 2.2 Hitta en tolk!
- 2.3 Flykting eller invandrare?
- 2.4 Ny i klassen!



- 3.1 Sök jobb!
- 3.2 Dags att shoppa.
- 3.3 Sortera efter ursprung!
- 3.4 Din första lägenhet.

## Lärohandledning

Mot-alla-odds är ett interaktivt onlinespel som lämpar sig att spela såväl enskilt, parvis som gemensamt med hela klassen. Det går också att välja ut olika delar och variera gruppindelning. En mycket utförlig och inspirerande lärohandledning till alla delar hittar på här: [motallaoddsledning](http://www.motallaodds.org/game.html).

Till spelet (url: <http://www.motallaodds.org/game.html>)

## Läraren reflekterar om mänskliga rättigheter

Eleverna är vana vid spel som innehåller blod och vapen, men det man måste förbereda eleverna på i detta spel är att här består inte det jobbiga i våld, utan alla de *beslut* du tvingas ta när du är på flykt. Har du elever du vet varit med om att fly, som levtt som flykting, så gå noga igenom materialet och överväg vilka delar du vill och *kan* använda på just dina elever. Att ställas inför valet "vem lämnar du kvar när lastbilsflaket är fyllt – en granne, släkting eller nära vän" kan riva upp många minnen och traumatiska upplevelser för barn som befunnit sig på flykt. Tänk på det viktiga förarbetet – lyft diskussioner i klassrummet *innan* ni spelar. Jag hade en elev som jag talade med före lektionen, och vi kom fram till att just denna elev ville avstå och istället fick andra uppgifter.

## Gamification

Med detta sagt, vill jag nu visa på vilken fantastisk effekt du kan få av detta (och liknande) spel i din undervisning. För det första, eleverna kommer snabbt igång med uppgiften. De är vana att ta spelinstruktioner, de är duktiga på att pröva sig fram och *vågar* testa. De känner igen sig i upplägget och förstår snabbt vad det är de ska göra, ja, de befinner sig helt enkelt på deras spelplan! Detta gällde *samtliga* elever. Även de elever som ibland kan ha svårare för att förstå och ta till sig instruktioner som ges i klassrummet.

Tiden flyger iväg. Det är verkligen så, spel *engagerar*. Det som märktes tydligast var att de elever som i "vanliga fall" kan ha svårare med att hålla fokus under en längre period, var de elever som var mest försjunkna i datorskärmen. Elever fick en möjlighet att visa helt andra "skills" än de som de är vana vid att behöva visa i klassrummet. Dessa

elever var de som snabbast knäckte spelkoderna och som först tog sig vidare till nästa level! Deras hjälp i klassrummet var oerhört efterfrågad av andra elever, elever som de i vanliga fall brukar ta hjälp av, var nu elever de själva fick assistera! Eleverna fick använda alla förmågor de behärskar, men som de kanske, tyvärr alltför sällan, får chansen att visa inne i klassrummet. *Flippat* klassrum helt enkelt!

### Ord, begrepp och analysförmåga

*Fånga lärandet i flykten.* När eleverna är inne i spelet möts de av begrepp och uttryck som de kanske inte känner till. "Vad är en *referens* Lotta?" "Vad betyder det att *avsäga* sig sin tro?" Eleverna får direkt nytta av att lära sig begrepp och förstå vad de betyder, de *måste* förstå för att komma vidare i spelet. Är inte det "fel" morot, tänker kanske några. Ord och begrepp ska man väl lära sig för att utveckla sitt språk, inte för att nå nästa nivå i ett spel? Jag tänker, spelar det egentligen någon roll? Huvudsaken är väl *att* de lär sig! Ändamålet helgar medlen.

Begreppsförmåga, problemlösningsförmåga och analysförmåga – allt i ett!

*Kreativiteten* i klassrummet går inte att ta miste på! Det spännande var att elever som man i vanliga fall får pusha till att ta egna initiativ, var de elever som var snabbast på att hitta lösningar på de problem som uppstod, de som lyckades hitta de bästa flyktvägarna, tog de "smartaste" besluten under flykten och kom snabbast vidare till nästa level. I spelens värld gäller det att ha så mycket annan "kunskap" än den vi mäter i skolan. Begreppet "streetsmart" får en helt annan innebörd när du befinner dig på flykt och tvingas ta snabba beslut som kan vara helt livsavgörande. De som hade svårast med att ta dessa beslut var de elever som är vana vid att i förväg få veta vad som är "rätt eller fel".

### Level up!

Vi tog verkligen veckans lektioner till en helt ny level! Högsta vinsten? Vi kombinerade lust, lek och lärande – där *alla* var aktiva, motiverade, engagerade, kreativa problemlösare! En kul grej, tidsfördriv och sånt de ska syssla med på fritiden? Nej. Entreprenöriellt lärande med framtidens förmågor i fokus! Så tänker jag.

### Mer om Gamification

*Gamification*, eller som det heter på svenska, [spelifiering](#), handlar helt enkelt om att lyfta in spelmekanismer i lärandet, bl.a för att öka elevernas interaktion och inte minst engagemang, i uppgifterna. Exempel på sådana "spelmekanismer" kan t.ex vara att:

- Du är en "avatar", dvs du är en karaktär i spelet som gör att du själv befinner dig inne i spelet, om än med annan identitet.
- Du ställs inför en utmaning, ett problem som ska lösas
- Badges, belöningar, när du lyckas lösa ett problem som ett bevis på att du nått ett visst mål, "klarat av" uppgiften.
- När karaktären nått en tillräcklig progression kan den "levla upp", detta kan t.ex visa sig i form av nya färdigheter som ger fördelar i spelet.

### Lgr 11 Förmåga

Reflektera över mänskliga rättigheter samt demokratiska värden, principer, arbetssätt och beslutsprocesser. Analysera och kritiskt granska lokala, nationella och globala samhällsfrågor ur olika perspektiv.

### Centralt innehåll

Hur mänskliga rättigheter kränks i olika delar av världen.

### Kunskapskrav

Eleven redogör för de mänskliga rättigheternas innebörd och betydelse och ger exempel på hur de kränks och främjas i olika delar av världen.