#NOFILTER

Kunskapsbok

Åbo Akademi

WASA TEATER

LOKALA UPPLEVELSER I VÄRLDSKLASS

Innehållsförteckning

Förord

TIU-programmets lärandemål

Till dig som är ung
Elza Dunkels

”Digitalisering i termer av samhällsutveckling”
Linda Mannila

Att forska på #nofilter: spelifiering, mänskliga relationer och identitetskonstruktioner
Matilda Ståhl

Hållbarhet som ledord - #denbästaskolan
Eva Åstrand

Kommunens egna some-coach
Thomas Södergård

Läsinspiration för pedagogen

Om produktionen

Regissörens ord:
Smileys, likes och tusen frågor - vill du vara lycklig eller lyckad?

Lärarröster om produktionen

Produktionsuppgifter

Dem du möter på turné

Instruktioner för pedagogen

Instruktioner för eleven

Brev till föräldern

Ord och uttryck från TIU-programmet

Förarbete

Lektionsplan: Inbjudan till TIU-programmets värld

Lektionsplan: Intryck och avtryck

Efterarbete

Lektionsplan: Vilka tankar, frågor och känslor väckte föreställningen?

Lektionsplan: Livet som influencer

Lektionsplan: Social kompetens i nätvärlden

Das Arts: Utvärdering och respons

Förord

Hjärtligt välkomna till TIU-programmet #nofilters kunskapsbok. Alla skolor som bokar föreställningen uppmuntras ta del av lärobokens innehåll. Den är en viktig del av helhetsupplevelsen och läroprocessen. I kunskapsboken hittar du information om produktionen, dess tematik och innehåll. Den innehåller också ett för- och efterarbete som du, pedagogen utför tillsammans med eleverna i klassrummet innan och efter teaterbesöket.

Till läroboken har vi knutit an experter inom de områden tematiken berör. Genom inspirerande och tankeväckande inlägg från vår referensgrupp, vill vi stöda dig som pedagog och ge dig en bredare grund att stå på när du ska för- och efterbehandla teaterbesöket.

Här hittas information och instruktioner kring teaterbesöket för er pedagoger och för era elever, så att ni på bästa sätt kan förbereda er på vad som ska hända. Det är viktigt att alla som deltar i TIU-programmet får ta del av instruktionerna på förhand.

Övningarna i för- och efterarbetet är indelade i lektionsplaner. Använd materialet och övningarna så som det känns meningsfullt för dig och din grupp. Anpassa innehållet enligt den tid du har till förfogande och elevernas mognad. Ifall du vill ha stöd och vägledning med att omsätta övningarna i praktiken, kommer våra teaterpedagoger gärna ut och håller workshops.

Med hjälp av övningarna i förarbetet introducerar du TIU-programmet och kartlägger frågor som: Vad gör unga på nätet? Vem är jag på nätet? Vad ger jag för intryck? Vad vill jag lämna för avtryck? I efterarbetet fördjupar du frågorna. Genom egna reflektioner kan eleverna lära sig navigera i den digitala världen, där kritiskt tänkande, konsekvenser och respekt utgör viktiga byggstenar. Syfte med vårt TIU-program och dess materialpaket är att väcka frågor, engagemang och nyfikenhet kring digitalkompetens, multilitteracitet, identifikation och kommunikation. Läs gärna mer om TIU-programmets lärandemål inne i själva läroboken.

Vi önskar er en spännande och lärorik teaterupplevelse!

Med vänliga hälsningar,

Nina Dahl-Tallgren
Teaterpedagog
nina.dahl-tallgren@wasateater.fi

Sarah Bergkulla
Teaterpedagog
sarah.bergkulla@wasateater.fi

TIU-programmets lärandemål

Pjäsen #nofilter är ett TIU program, en turnéföreställning för grundskolan 7-9 och andra stadiet (spelperiod 19.2- 15.5. 2020). Teater i Undervisningen är en didaktisk teaterform där publiken är medverkande, inte enbart åskådare.

Genom att vara en del av historien får publiken möjlighet att uttrycka åsikter och känslor samt reflektera kring tematiken i TIU-programmet. Inom trygga ramar ställs publiken inför problem och situationer där de kan utveckla sin empati och inlevelseförmåga. Det övergripande syftet med Teater i undervisningen är alltid pedagogiskt, eftersom meningen med ett TIU-program är att eleverna ska lära sig något. Målsättningen är att kombinera teaterkonst och lärande samt att väcka frågor och nyfikenhet kring tematiken. I programmet vill man nå en djupgående bearbetning samtidigt som man vill uppnå en distanseringseffekt, där deltagarna kan reflektera, tänka kritiskt och utforska tematiken (Jackson, 1993).

Syfte med ett TIU program är att väcka frågor, engagemang och nyfikenhet kring tematiken (digitalkompetens, multilitteracitet, identifikation och kommunikation). I TIU formuleras inte budskapet som en konklusion utan som frågor. För produktionsgruppen har frågorna (budskapet och lärandemålet) kring TIU varit följande; vad gör unga på nätet? Vad är sant och verkligt på och utanför nätet? Hur kommunicerar vi på nätet? Vilket intryck och avtryck gör vi på nätet? Vem är jag i den digitala världen och vem är jag utanför? Vilken frihet och vilka begränsningar ger de digitala medier jag använder? På vilket sätt påverkas mina tankar och mitt beteende av de intryck jag får på nätet? Vem följer jag på nätet? Följer jag mig själv? Var går gränsen för vad man får göra på nätet?

Alla skolor som bokar föreställningen får en kunskapsbok och är en del av helhetsupplevelsen, läroprocessen. Kunskapsboken innehåller ett för- och efterarbete till TIU programmet och sker i klassrummet med pedagogen.

skolor som bokar föreställningen får en kunskapsbok och är en del av helhetsupplevelsen, läroprocessen. Kunskapsboken innehåller ett för- och efterarbete till TIU programmet och sker i klassrummet med pedagogen.

Kopplingar till läroplanen

Att växa som människa och fungera som samhällsmedborgare förutsätter en bred kompetens. Inom grundskolans läroplan (2014) ingår digital kompetens som en mångsidig kompetens. I den grundläggande utbildningen ska alla elever ha möjligheter att utveckla sin digitala kompetens och det är en viktig medborgarfärdighet. Eleverna ska lära sig att använda digitala verktyg på ett tryggt och etiskt hållbart sätt. Enlig läroplanen ska eleverna även handledas att nå kompetens i multilitteracitet, det vill säga att kunna tolka, producera och kritiskt granska olika slag av information som kommer till uttryck verbalt, visuellt och auditivt. Spelifiering, rollspel och dramakonventioner användas för att främja lärandet, kommunikation, interaktion och elevernas delaktighet.

Inom gymnasieutbildningen (2019) eftersträvas förutom att den studerande ska kunna hantera läroämnenas mål och centrala innehåll även att hen ska utveckla en mångsidig kompetens. Den mångsidiga kompetensen skapar förutsättningar för kunskaper och färdigheter som hjälper den studerande att hantera förändringar som följer av digitaliseringen och av att världen blir allt mer komplex. Digitaliseringen möjliggör kollaborativt lärande och skapande av kunskap samt användning av olika slag av studie- och kunskapsmiljöer. Undervisningen ska vägleda den studerande att utveckla sin digitala kompetens och fördjupa sin förståelse på ett ändamålsenligt, ansvarsfullt och tryggt sätt i både individuellt och kollaborativt arbete. Eleven ska utveckla sin färdighet att framträda samt sin förmåga att producera olika muntliga texter, även i digitala miljöer. Undervisningen ska även bidra till att utveckla den studerandes multilitteracitet. Den

studerande reflekterar över hur teknologin och digitaliseringen stödjer individernas och gruppernas förmågor och färdigheter. Utvecklingen av den studerandes språkliga medvetenhet, kommunikativa kompetens och kompetens i multilitteracitet stödjer och stärker utvecklingen av identiteten.

Kopplingar till forskning

Inom TIU kan man se kopplingar till kollaborativt lärande, multimodalt lärande och performativt lärande. Kereluik, Mishra, Fahnoe, & Terry (2013) delar in den kunskap som är avgörande för lärande på 2000-talet i tre nivåer: 1. grundläggande kunskap (att veta) 2. metakunskap (att handla) och 3. humanistisk kunskap (att värdera). Dessa tre kunskapsområden, de sociala-, emotionella- och de kognitiva färdigheterna aktiveras aktivt vid deltagandet under ett TIU program.

TIU är en estetisk läroprocess och Burman (2014) beskriver estetiska läroprocesser som en spegel där eleverna kan reflektera och transformera olika perspektiv på sina egna erfarenheter och sitt lärande. En process som generera ett multimodalt lärande. Kress, Gunther, Jewitt, Carey, Ogborn, Charalampos Jon & Tsatsarelis (2001) beskriver multimedialt lärande på så sätt att eleverna kommunicerar och skapar mening genom att de blir aktiva medskapare till istället för passiva mottagare av kunskap. Det handlar om att lära sig ifrågasätta, hantera och analysera information, kunna diskutera och dela med sig av olika perspektiv och insikter. Eleverna reflektera aktivt kring lärande och dess innehåll inom TIU programmet, vilket karaktäriserar ett kollaborativt lärande. Ett kollaborativt lärande är en kognitiv process där kunskap befästs genom social interaktion där varje individ aktivt interagerar genom att dela med sig av sina kunskaper (Davidson & Major, 2014). Författarna T.Østern, Dahl, Strømme, Aagaard Petersen, A-L Østern & Selander (2019) till boken "Dybdelæring - en flerfaglig, relasjonell og skapende tilnærming" beskriver djuplärande som performativt lärande, där lärande sker genom en skapande process och där eleverna involveras kroppsligt, emotionellt och kognitivt.

Teaterpedagog Nina Dahl-Tallgren forskar och undersöker vad som karaktäriseras elevernas läroprocesser och djuplärande inom ramen för TIU programmet #nofilter. Tänker eleverna annorlunda om något kring tematiken än de gjorde innan de tog del av TIU programmet? Har det genererat någon form av lärande hos dem? Vilka tankar och funderingar har det väckts hos dem?

Källor:

Jackson, A. R. (1993). Learning through Theatre - New perspectives on theatre-in-education. London: Routledge.

Grunderna för läroplanen för den grundläggande utbildningen (2014). Utbildningsstyrelsen. Helsingfors.

Burman, A. (2014). Det estetiska, kunskapen och lärprocesserna. In: A, Burman, ed., Konst och lärande. Essäer om estetiska lärprocesser. Södertörn studies in higher education 3: Stockholm.

Davidson, N., & Major, C. H. (2014). Boundary crossings: Cooperative learning, collaborative learning, and problem-based learning. Journal on Excellence in College Teaching, 25(3&4), 7-55.

Kress, Gunther, Jewitt, Carey, Ogborn, Jon and Tsatsarelis, Charalampos (2001). Multimodal Teaching and Learning. The Rhetorics of the Science Classroom. London and New York: Continuum.

Kereluik, Mishra, Fahnoe, & Terry (2013). What Knowledge Is of Most Worth:Teacher Knowledge for 21st Century Learning. Journal of Digital Learning in Teacher Education | Volume 29 Number 4. s.127-140. ISTE (International Society for Technology in Education). U.S. & Canada.

T.Østern, Dahl, Strømme, Aagaard Petersen, A-L. Østern, Selander (2019). Dybdelæring - en flerfaglig, relasjonell og skapende tilnærming. Universitetsforlaget. Oslo

Till dig som är ung

Elza Dunkels
Umeå universitet
Institutionen för tillämpad utbildningsvetenskap

Hej, jag heter Elza och jag har forskat om unga och nätet längre än du har funnits (nu gissar jag bara, men jag tror att du är under 20 år och det är så länge jag har gjort detta). Det betyder att jag på nära håll har fått bevittna en massa obefogad oro kring vad unga kan tänkas göra på nätet. Så snart ett nytt spel, ett nytt forum eller en ny app har hamnat i medias fokus har jag fått telefonsamtal från journalister som vill skriva en sensationell artikel om det nya farliga och hur det kommer att påverka unga. Varje gång har jag sagt ungefär samma sak: *"Det är inte spelet/forumet/appen i sig, det är hur man använder det. Om ni i media håller på och larmar på det här sättet varje gång det kommer en ny grej, blir vuxna rädda och tror att deras barns nätanvändning är destruktiv. När vi i själva verket vet att de flesta har det rätt bra och att många har fått bättre livsvillkor tack vare nätet. Vuxna som är rädda blir ett sämre stöd för unga som behöver ventilera saker, få goda råd eller behöver hjälp för att de har råkat illa ut. Barn och unga behöver trygga vuxna som inte är rädda för allt, vuxna som kan se allt det som är bra utan att blunda för det som är dåligt."*

Det är inte ett exakt citat men efter två årtiondens tjatande skulle jag kunna säga något liknande i sömnen. Och inte har det blivit bättre! Tvärtom, ser jag fler uttryck för obefogad oro idag än för fem år sedan. Idag finns det ju de som påstår att sociala medier skapar och underhåller psykisk ohälsa, trots att de inte har forskningsbelägg för det. Men jag ger inte upp. Jag ägnar en stor del av min tid åt att gå igenom en del den forskning som domedagsprofeterna hänvisar till. Och alla studier klarar inte en kritisk granskning. Jag gör det här därför att jag tror att obefogad oro är destruktiv och att de som råkar mest illa ut är de som är unga idag.

Du har antagligen hört att dagens ungdom är dålig på många sätt. Ni anses vara lata, bortskämda, ovilliga att arbeta, ha för höga krav på livet, sakna viktiga kunskaper, och så vidare. Men jag ska berätta en sak: det sa man om min generation när jag var ung. Och det har man sagt om varje generation genom människans historia. Varje generation har klagat på den yngre och sagt att nu går det utför för mänskligheten. Och ändå har det aldrig gjort det! Visserligen kan det vara en sanning med modifikation idag, när vi faktiskt håller på att förstöra jorden vi lever på. Men det kan de inte skylla på dagens ungdom. Tvärtom faktiskt! Vilka är det som på allvar försöker påpeka att vi måste byta livsstil för att överleva? Ja, inte är det min generation, så mycket kan jag säga.

Faktum är att det finns forskning som visar att det blir bättre för varje generation. För varje ny generation blir mänskligheten ännu smartare och utvecklar ännu mer empatisk förmåga. Den som

misstror unga har fel och borde skärpa sig. Vi är många som vet det, men pessimisterna hörs lite mer, så det kan verka som om inga vuxna litar på dagens ungdom. Jag och många med mig har stort förtroende för dig och dina generationskamrater. Vi vet att vi aldrig tidigare har haft en sådan allmänbildad, empatisk och analyserande generation som idag.

Det här blev en lång omväg för att komma till det jag egentligen ville säga. När jag fick chansen att skriva något till dig, ville jag tala om att jag har din rygg. Jag vill uppmuntra dig att tro på dig själv, att stå på dig, redan nu. Du behöver inte vänta tills du blir vuxen för att få bli tagen på allvar! Låt ingen sätta sig på dig bara för att du är ung!

Bekanta dig med Elza Dunkels närmare:

Dagens kunskapslucka http://www.kulturer.net/category/dagens-kunskapslucka/
Utsedd till Årets nätängel 2019 https://kortalankar.se/T5rb
Vinnare av Surfa Lugnt-priset 2017 https://kortalankar.se/mopb
Näthat - förhållningssätt och strategier http://www.kulturer.net/nathat
3:e upplagan av Vad gör unga på nätet? https://kortalankar.se/2Pgf
Nätmobbning, näthat och nätkärlek https://kortalankar.se/eVit
Feministiska salongen: https://www.facebook.com/feministiskasalongen
Blogg: www.kulturer.net

Till dig som är vuxen

Jag fick min första dator då jag var 10 år gammal. Det var en Commodore 64 med kassettspelare – på den tiden high tech, i dag gammal retro-teknik. Den väckte dock mitt intresse för datorer och teknik – inte bara för att jag kunde spela på den, utan också för att jag lärde mig lösa problem då något strulade. Dessutom kunde jag genom att skriva av programkod ur böcker jag lånat i bokbussen själv bestämma vad datorn skulle göra. Vilken fantastiskt pryl jämfört med all annan teknik, som endast kunde göra en enda sak! Ibland satt jag lite väl länge framför datorn och föräldrarna fick hota med att dra ur stöpseln om jag inte slutade. Och det gjorde de också – fler än en gång.

Idag kommer man inte undan med att dra ur stöpseln. Det digitala finns överallt och som ung i dag växer man upp med internet som en naturlig del av vardagen, vilket ger upphov till en hel del nya frågeställningar som inte varit aktuella tidigare. På samma sätt som vi lärt oss förstå hur vår fysiska värld är uppbyggd och fungerar via grunderna i ämnen såsom fysik, kemi, biologi och historia, blir det allt viktigare att också ha en viss allmänbildning då det gäller det digitala. Men vad innebär det egentligen?

Länge tänkte man att det i första hand handlar om att lära sig använda datorer, men nu har man allt mer börjat betrakta digitalisering i termer av samhällsutveckling i stället för enbart teknikutveckling. Idag talar man ofta om *digital kompetens* – ett begrepp som har skrivits in i läroplanerna i bland annat Finland och Sverige. EU har å sin sida tagit fram ett ramverk för digital kompetens som riktar sig till *alla medborgare* och inkluderar hela 26 kompetenser inom fem olika områden.

Digital kompetens är alltså ett brett tema, som visserligen handlar om att kunna använda och förstå system och tjänster, men det utgör endast en del. Förutom användningen behöver vi också fokusera på innehåll och konsekvenser. Vad blir konsekvenserna av att allt mer i vårt samhälle digitaliseras? Vilka möjligheter får vi och vilka utmaningar ställs vi inför? Hur kan vi utveckla ett kritiskt och medvetet förhållningssätt till all den information vi möter i det digitala? Vilka spår väljer vi att lämna efter oss och hur formas vår världsbild av algoritmer? Vilka etiska aspekter behöver vi beakta? Digital kompetens handlar alltså också om att se till den stora helheten – hur digitaliseringen påverkar samhället och oss som individer. Dessutom är det viktigt att komma ihåg att den digitala världen inte är "klar" eller "planerad" – den kan formas och styras av dem som har viljan och kunskapen att göra det.

Som vuxen idag har man inte växt upp med internet, och det är klart att många unga har en annan insyn i det digitala. De unga har kanske idéer som för oss låter omöjliga, men då gäller det att komma ihåg att många av dagens lösningar uppfattades som science fiction för bara några år sedan. Om inte vi vuxna lyckas lösa dagens stora problem, kommer de unga att behöva göra det – och det kommer sannolikt krävas en hel del nytänk och "galna" idéer.

Samtidigt är det viktigt att komma ihåg att vi som är 25+ kan ge mycket till de yngre. Vi är de sista generationerna som har sett världen före det digitala och kan ge perspektiv på dagens utveckling. Vi har också en hel del med oss i bagaget – vardagskompetens, logiskt tänkande, problemlösningsförmåga, samarbetsstrategier – som kan hjälpa unga i både analoga och digitala

sammanhang. Men framför allt behöver vi vuxna förstå och finnas där även i de ungas digitala vardag. Varje ung människa behöver en vuxen att anförtro sig åt oberoende av vad som händer och var – hemma, på skolgården eller online.

Mitt tidiga teknikintresse höll i sig och jag valde att studera datavetenskap efter gymnasiet. Trots att jag brukar kalla mig själv stolt geek brinner jag för utbildnings-, inklusions- och jämlikhetsfrågor i det digitaliserade samhället. På 90-talet kunde man dra ur stöpseln, idag är det inte ett alternativ. Vårt samhälle förändras och jag anser att alla har rätt att förstå och kunna dra nytta av den förändringen. Jag arbetar därför idag som samhällsentreprenör och forskare med fokus på digital delaktighet och digital kompetens. Jag spenderar stora delar av min tid med att föreläsa, driva projekt och fundera på frågor kring samhällsutveckling, framtid och hur tekniska framsteg påverkar och formar oss som människor. Frågeställningarna är inte lätta och ingen sitter på de rätta svaren. Men ju fler som är med och funderar på dessa frågor oberoende av faktorer som ålder, genus, etnicitet och bakgrund, desto större blir chansen att hitta svar och lösningar som är så rättvisa och representativa som möjligt. Med tillräcklig digital kompetens tror jag att vi kan bli ansvarstagande användare, medvetna beslutsfattare och aktiva medskapare i det digitala. Vilket i sin tur på sikt kan göra världen till en lite bättre plats.

Reflektionsfrågor:

- Vilka möjligheter och utmaningar medför digitaliseringen inom olika samhällsområden?
- Hur påverkas mitt liv av digitala tjänster? Vad är positivt? Vad är negativt?
- Hur kan jag dra nytta av de möjligheter som finns?
- Hur agerar jag tryggt och ansvarsfullt på nätet?
- Vem kan jag vända mig till om jag möter något jag inte förstår eller något jag inte kan hantera på egen hand?
- Hur kan jag själv bidra till att forma den digitala världen?

Linda Mannila
Företagare, forskare, föreläsare
https://lindamannila.com/

Att forska på #nofilter:

spelifiering, mänskliga relationer och identitetskonstruktion

Begrepp som spelifiering och spelbaserat lärande används idag i många pedagogiska sammanhang. Exempelvis uppmuntras läraren att "använda sig av de möjligheter som spel och spelifiering erbjuder" inom grunderna för läroplanen inom grundläggande utbildningen (Utbildningsstyrelsen, 2016, s.35). Spelifiering innebär att man använder sig av element från spelvärlden i ett annat sammanhang än spelindustrin, till exempel i undervisningen (Deterding, 2011). Det kan exempelvis handla om poängsystem för utförda uppdrag, men vår utgångspunkt är att det även finns andra spelelement man kan använda sig av. Tillsammans med docent och universitetslektor Hannah Kaihovirta, Helsingfors universitet, och klasslärare Minna Rimpilä, Vasa övningsskola, närmade vi oss TiU-samarbetet *Världen är så stor* från såväl ett lärar- som elevperspektiv. Då framkom fem nivåer av spelifiering inom den interaktiva pjäsen, exempelvis genom element som spelvärldens interaktion (Ståhl, Kaihovirta & Rimpilä, 2019a; 2019b).

I *singleplayerspel* möter spelaren karaktärer som inte kontrolleras av någon annan spelare utan karaktärerna utgör en del av spelets kod. Genom att acceptera spelets fiktion interagerar spelaren med smeden i Whiterun som om hon verkligen existerade. Grafiken, replikerna och röstskådespelaren gör att hon upplevs som verklig och spelarens interaktion med karaktären får konsekvenser inom fiktionen. Vi såg här kopplingar till elevernas interaktion med skådespelarna i roll då elevernas handlingar fick konsekvenser inom pjäsens fiktion. De accepterade fiktionen och i rollen som flykting uppstår det konsekvenser om man bryter mot reglerna eller är kaxig gentemot vakterna. Att vakterna egentligen var skådespelare från Wasa Teater, något som eleverna var mycket väl medvetna om, var sekundärt inom fiktionen. Oavsett om det är ett spel eller en pjäs, en smed eller en vakt, röstskådespelare och grafik eller kostym och ljussättning, skapar fiktionen ett sammanhang där våra val får konsekvenser. Men konsekvenserna är samtidigt fiktiva och fiktionen, såväl spelets som pjäsens, skapar ett utrymme där vi kan experimentera med identiteter och kan pröva på handlingar vi nödvändigtvis inte vågat pröva utanför fiktionen.

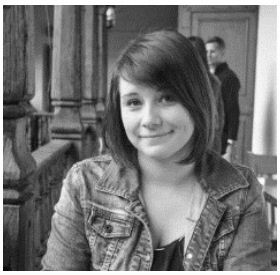
I *#nofilter* närmar vi oss spelvärlden även på en innehållslig nivå. Ett av de teman som utforskas i pjäsen är identitetskonstruktion, ett ämne jag även diskuterar i min pågående doktorsavhandling, se Ståhl och Kaihovirta (2019) samt Ståhl och Rusk (n.d.). Identitetskonstruktion kan ske i olika typer av spel: såväl singleplayer som multiplayerspel. Ett av de stora namnen inom pedagogisk spelforskning, James Paul Gee, beskriver i *What video games have to teach us about learning and literacy* (2007) spelaridentitet som tre nivåer. Den första nivån är *spelaren*, en person med olika egenskaper och identitetsmarkörer. I mitt fall är några sådana markörer spelare, österbottning och doktorand. Följande nivå är *karaktären* i det aktuella spelet. I vilken utsträckning man kan påverka den här karaktären varierar från spel till spel, men alla spel innefattar begränsningar. Min aktuella karaktär är en hetlevrad och fredlös man i Vilda Västern som ofta ger mig huvudbry genom de bryska kommentarer han fäller. Stundtals är det min oförmåga att träffa det föremål jag siktar på som begränsar oss, medan andra gånger är det hans bristande ork att springa långa sträckor som är det begränsande.

Den tredje nivån är något Gee (2007) beskriver som den projektiva identiteten och här anspelar han på ordet "project" och dess dubbla betydelser på engelska: ett projekt och att projicera. Den

surmulna mannens överlevnad och välmående är inom spelets väggar mitt projekt att genomföra eller misslyckas med. Spelet erbjuder en variation av moraliska frågor att ta ställning till och där projicerar jag mina värderingar på karaktären. Inom spelets narrativ är det, åtminstone så här långt, möjligt att tolka karaktären såväl som en laglös best utan minsta respekt för människoliv, men också som en man fostrad till en livsstil som krockar med det omgivande samhället. Genom de val jag gör under spelets gång projicerar jag mina värderingar på karaktären, vilket i sin tur påverkar karaktärens narrativ.

Den här relationen mellan spelare och karaktär blir om möjligt än mer mångdimensionerad inom *multiplayerspel* där andra personer närvarar, såväl som karaktärer som spelare. I pjäsen #nofilter ser vi hur karaktären Alias formas av spelaren Alexandra, vilket i sin tur får konsekvenser för relationen till spelkaraktären Brighteyes och spelaren där bakom. I likhet med spelvärlden erbjuder fiktionen i #nofilter situationer där eleven i roll tvingas reflektera över frågor om vem vi vill vara och hur vi agerar gentemot våra medmänniskor. Samarbetet mellan forskning, utbildning och konst fortsätter och tillsammans skapar vi innehåll och kunskap ingendera instans hade kunnat generera på egen hand.

Matilda Ståhl
Doktorand i pedagogiska vetenskaper
Åbo Akademi
matstahl@abo.fi
matildastahl.wordpress.com



Källor

Deterding, S. Dixon, D. Khaled, R. Nacke, L. (2011). *From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification"*. MindTrek'11, September 28-30, 2011, Tampere, Finland.

Gee, J. P. (2007). *What Video Games have to Teach us about Learning and Literacy*. Palgrave Macmillan.

Nacke, L. Deterding, S. (2016). *The maturing of gamification research*. Computers in Human Behaviour. 71. 450-454.

Ståhl, M. Kaihovirta, H. (2019). Exploring visual communication and competencies through interaction with images in social media. *Learning, Culture and Social Interaction, 21*, 250-266. Exploring visual communication and competencies through interaction with images in social media | Elsevier Enhanced Reader

Ståhl, M., Kaihovirta, H. & Rimpilä, M. (2019a). Att spelifiera Topelius – lärarperspektiv på estetiska processer i arbetet med en interaktiv pjäs. I H. Höglund, S. Jusslin, M. Ståhl & A. Westerlund (red.), *Genom texter och världar. Svenska och litteratur med didaktisk inriktning – festskrift till Ria Heilä-Ylikallio* (s. 289–306). Åbo: Åbo Akademis förlag.

Ståhl, M. Kaihovirta, H. Rimpilä, M. (2019b). Gamifying classical literature and aesthetic learning – a student perspective on an interactive play. Conference Paper, ECGBL 2019 in Odense, Denmark

Ståhl, M. Kaihovirta, H. Rimpilä, M. (2018). *Learning and Identity Construction through Gamification in Visual Art Education - A Student Perspective*. Conference paper under review, ECGBL 2018.

Ståhl, M. Kaihovirta, H. Rimpilä, M. (2017). *Visual Learning and Identity Construction through Gamification in Visual Art Education*. Conference proceedings, ECGBL 2017, Graz, Austria.

Ståhl, M & Rusk, F. (n.d.). *Weapon customization, player competence and team discourse – exploring player identity (co)construction in Counter Strike: Global Offensive*. Manuskript under granskning.

Utbildningsstyrelsen. (2014) *Grunderna för läroplanen för den grundläggande utbildningen.*

Hållbarhet som ledord - #denbästaskolan

Alla strategiska val kring ny utrustning eller nya tjänster bör vara sådana som skapar en lärar- och elevvänlig lärmiljö som ger mervärde. Det krävs en strategisk långsiktig plan kring elevens progression och förväntningar på lärarnas kompetenser. Vilka inloggningar behövs? Var lagrar vi pedagogisk dokumentation? Hur delar vi material kollegialt? Fungerar vår lärplattform tillsammans med Wilma, Primus etc? Hur får vi in bedömningskriterier, lärandemål, lärandematriser etc i plattformen? Hur ser eleverna sin progression? Vilket är personalens fortbildningsbehov? Vilket är stödbehovet och hur stor är omfattningen av detta? Vem ansvarar för vad inom kommunen och det egna huset?

Det viktiga är att alla verktyg och tjänster vi använder bör ge ett pedagogiskt mervärde som kan kopplas till läroplanen såvida inte det är ett direkt administrativt verktyg för t.ex. hela kommunens resehanteringar.

Tips utgående från våra erfarenheter just nu:

1. Varje lärare bör ha tillgång till samma device och tjänster som eleverna använder.
2. Läraren bör kunna använda utrustningen som om den vore personlig (logga in med egna lösen vid behov också).
3. Den utrustning som eleverna använder skall vara kostnadseffektiv på lång sikt dvs skall kunna hålla länge och fungera länge.
4. Förhållandet 1:1 mellan antal devices och elever lyfts ofta upp som ett mål vilket är förståeligt. Det skapar trygghet för såväl elever som lärare när elevens digitala material alltid är tillgängligt från den egna enheten (jfr. eget klassrum gentemot ämnesrum). Däremot är 1:1 ingen garanti i sig för ett fungerande och hållbart digitalt ekosystem utan kräver välavvägda strategiska beslut och strukturer som är det egentliga fundamentet för tryggheten i undervisningen.

De övergripande målen med projektet "Den bästa skolan" är att införa ett socialpedagogiskt tänk på alla nivåer inom utbildningssystemet. Begreppet hållbarhet i detta sammanhang syftar till att skapa hållbara modeller som kan leva vidare efter projekttidens slut och att vi utvecklar arbetssätt som ger en välmående lärmiljö och en blomstrande verksamhetskultur. Projektet syftar till att vi i regionen har välmående barn och unga, en jämlik grundskola och ett välfungerande samarbete mellan olika aktörer. Inom projektet strävar vi efter att utveckla och lyfta fram nya pedagogiska angreppssätt och våra fokusområden inom projektet är välmående, elevhälsa, delaktighet och ledarskap. Våra målgrupper i projektet är rektorer, undervisande- och elevvårdspersonal samt elever inom grundläggande utbildning.

Inom projektet har vi förverkligat två stora gemensamma insatser i form av en stor fortbildningsdag för lärare, den ena med temat rörelse och motionens betydelse för hälsan och den andra med temat läsning. Inom fokusområdet ledarskap har ordnats en fortbildningsserie för skolornas ledningsgrupper i Jakobstadsregionen. Teman som behandlats är rektorn och skolans lärprocesser, välmående och arbete med läroplanen. Ledningsgrupperna inom den grundläggande utbildningen i Vasaregionen har samlats till tre workshopsdagar kring förankringsarbete. Förankring är en förutsättning för att lyckas med utveckling. Att investera tillräckligt med tid och kraft för förankring är en förutsättning för att lyckas med det man vill göra och uppnå resultat snabbare. Rektorerna har samlats i mindre grupper och reflekterat kring teman som

- Deltagande och stödjande i lärares lärande, om pedagogiskt ledarskap. Om lärares lärande och utveckling. Om vikten av pedagogiskt ledarskap och det faktum att det är grunden för goda framgångar för eleverna.

- Skolans verksamhetskultur och värdegrund. Där har diskuterats hur man kan jobba med verksamhetskulturen och hur den kan hjälpa att både förbättra kommunikationen och arbetsklimatet och stoltheten över arbetsplatsen.
- Lärande och kunskapssyn, nya situationer i skolvardagen och att förhålla sig till trender. Fokus på problemlösning.
- Hur får man tiden att räcka till som ledare? Lösningen på skolans problem (och ofta även samhällets) hoppas omgivningen ofta att rektorn ska vara. Rektorn har många roller. Hur jobbar vi idag? Skulle man vilja jobba på annat sätt? Går det? Hur hanterar man motstridiga krav från elever/lärare/förvaltningschefer/beslutsfattare/

Inom fokusområdena välmående och elevhälsa har ordnats en fortbildningsserie i positiv pedagogik och psykologi i skolan. Fortbildningen har omfattat teori, praktik och diskussioner kring praktisk tillämpning av positiv pedagogik och grundskolan. Mellan dagarna har getts praktiska mellanuppgifter som syftat till att förankra innehållet i den vardagliga verksamheten i skolan. Därtill har två kurser kring lärarnas välmående och stresshantering ordnats för att ge verktyg till pedagogerna hur de kan stärka sig själva och värna om sin egen ork. Inom projektet har också ordnats en Österbottnisk elevvårdsdag med fokus på hur vi kan arbeta förebyggande och hälsofrämjande i skolan. En enkätundersökning till lärare och övrig personal om deras välmående har genomförts och kommunerna arbetar med att utarbeta en hälsostrategi utgående från resultaten.

Genomgång av regionala planen för skolfrånvaro med åk 7-9 skolornas elevvårdsgrupper har genomförts samt en kartläggning över hur skolfrånvaroplanen implementeras och fungerar i praktiken i regionens 7-9 skolor idag + insamling av en "tipsbank".

Mental träning för elever har utförts i testgrupper för åk 7-9 läsåret 2019-2020 kopplat till teman som självkänsla, stress och prestationer, motivation, attityder och målsättning.

Inom projektet har också sammanfattats modeller till stöd för pedagogernas arbete för att jobba med sitt eget mindset och som stöd med bemötande av situationer och beteenden som kan upplevas utmanande. Fyra modeller har specifikt lyfts fram, relationsanalysen, lågaffektivt bemötande, lösningsfokuserat arbetssätt, positiv pedagogik och psykologi i skolan

Utöver detta har pedagogiska caféer ordnats med teman som språk- och kunskapsutvecklande arbetssätt, positiv pedagogik och psykologi, skolan i rörelse samt delaktighet och demokrati – en del av den förebyggande elevvården.

Inom projektet har vi hela tiden eftersträvat att göra utvecklingsarbete på alla nivåer inom utbildningssystemet. För att ett förändringsarbete skall vara möjligt behövs en helhetssyn där ledning, pedagoger och elever får känna sig delaktiga.

Evas hälsning till alla unga:

Till ungdomarna skulle jag vilja säga att de skall komma ihåg att ta hand om sig själva, att våga skärma av från den yttre världens press och krav. Jag skulle även hoppas att de kan känna tillit till oss vuxna, att vi är många som arbetar för att de skall få en bättre och mer hållbar framtid. En fråga som kunde vändas till de unga är om de själva har funderingar, tankar och önskemål till oss vuxna. Vad kan vi bli bättre på? Vad kan vi göra för att de skall känna tillit och trygghet? Hur kan vi stöda och hjälpa dem på deras väg in i vuxenlivet? Vad skulle hjälpa dem i att få känna att de har en hoppfull framtid?

Eva Åstrand
PeM, Utbildningsplanerare
Centret för livslångt lärande vid
Åbo Akademi

Kommunens egna some-coach

Thomas Södergård är utbildad klasslärare och arbetar just nu inom ett mycket intressant projekt som väckte vår nyfikenhet. I Vörå kommun har man under två år anställt en some-coach som ska finnas till hands för barn, unga och föräldrar.

Berätta om projektet, vad gör en Some-coach? Vad är uppdraget?

Min uppgift som some-coach handlar om att handleda och undervisa barn och unga. Jag vill hjälpa dem bli mer medvetna om sociala medier och hur man ska uppföra sig på dem. Jag har även som uppgift att hjälpa föräldrarna att vägleda, stöda och begränsa de ungas internetanvändande genom implementering av olika typer av skärmtidsappar och virusskydd.

Projektet kom till för att man ville utveckla åtgärder, förebygga utnyttjande och lockande av barn och unga i den mångmediala världen. Målsättningen är att barn och unga skall bli mer medvetna om risken för lockande och utnyttjande på sociala medier och internet överlag. De skall även lära sig hur man kan skydda sig mot dylikt samt vilka möjligheter man själv har att påverka det som händer. Föräldrarna skall bli mera involverade i sina barns internetanvändning. Ett annat mål är att minska barn och ungas skärmtid.

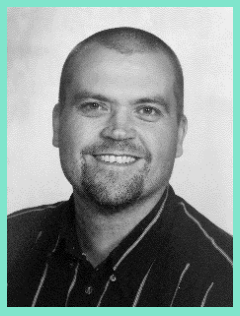
Projektiden är två år, under den tiden kommer jag att göra mitt bästa för att kommunens barn och unga fostras till sunda some-/internetanvändare. Vi håller som bäst på att tillsätta en styrgrupp för projektet i vilken även ungdomar kommer att ingå för att på det viset kunna vara med och påverka. Användningen av internet är så stor del av barn och ungas liv idag så jag är mycket tacksam över att Vörå kommun fått möjlighet och resurser att anställa mig som Some-coach för att kunna arbeta med denna viktiga fråga. Resultaten av projektet kommer att delges för att andra kommuner skall kunna ta del av vad vi kommit fram till.

Har du några tips (användbara verktyg) och tankar till pedagoger, elever och föräldrar som du kan dela med dig av som some-coach?

Föräldrarna vill jag uppmana att vara närvarande och delaktiga i sina barns internetanvändning, de behöver stöd och hjälp. I dagens samhälle hör det föräldrarnas fostrande roll.

Elever vill jag uppmana att ta kontakt med sina föräldrar direkt de känner sig osäkra på huruvida det hen just upplevde på nätet är okej eller inte. Gör era föräldrar delaktiga i era liv på nätet. Gäller saken skolan, eller om det skett under skoltid skall du ta kontakt med din lärare.

Pedagogerna behöver fortbildas och stödas för att ges möjlighet till att svara upp till de krav som ställs på dem i denna fråga.



Thomas Södergård
Some-coach, Vörå kommun

Läsinspiration för pedagogen

Vad gör unga på nätet?
Elza Dunkels
Gleerups utbildning (2018)

Det finns många åsikter om vad unga gör på nätet. Massmedierna fylls av larmrapporter och varningar kring nätmobbning och sexuella övergrepp. Hur ska man förhålla sig till ungas nätanvändning? Vilka krav är rimliga att ställa? Vilka regler ska gälla? I Vad gör unga på nätet? visar Elza Dunkels hur viktigt det är att kunskaperna om unga och nätet sätts in i ett sammanhang. Om vi vill förstå räcker det inte med att iaktta på avstånd. Vi måste våga ställa frågor, såväl i klassrummet som vid middagsbordet. Den bästa informationen om ungas nätanvändning får vi inte från kvällstidningarnas löpsedlar. Den får vi från ungdomarna själva.
Författaren utgår ifrån ett stort antal intervjuer med barn och ungdomar. Hon beskriver vad unga gör på nätet, resonerar kring möjliga risker och hur vi bäst hanterar dem. I boken ifrågasätts också våra föreställningar om nätet och de vanligaste fördomarna pekas ut. Samtidigt får vi redskap till ett rimligare förhållningssätt till ungas nätanvändning. I den här uppdaterade upplagan har författaren utökat avsnitten om nätmobbning, näthat och nätkärlek och ger nya råd om ungas säkerhet på nätet.
Elza Dunkels är docent i pedagogiskt arbete och är verksam vid Institutionen för tillämpad utbildningsvetenskap, Umeå universitet.

Värsta bästa nätet
Maria Dufva
Bonnier fakta (2018)

Våra barn växer idag upp på nätet. Att en stor del av vardagen utspelar sig online är en självklarhet för de allra flesta barn. I princip alla 10-åringar har en egen smartphone, en 10-årig pojke spelar i snitt datorspel tre timmar om dagen och 15 procent av alla 2-åringar använder internet dagligen. Möjligheterna att hitta vänner, intressen och kunskap på nätet är fantastiska. Men i en digital värld där det är lätt att vara helt anonym lurar också många faror i form av utnyttjande, mobbning och näthat. I Värsta bästa nätet vänder sig kriminologen Maria Dufva direkt till barnen för att berätta om hur man kan bli mer nätsmart och undvika farliga och jobbiga situationer.

Boken ger konkreta råd om hur man ska agera till exempel när någon som vill videochatta säger att kameran är trasig eller när man fått ett otäckt kedjebrev som säger att mamma och pappa kommer dö om man inte skickar vidare. Maria Dufva reder ut vad som klassas som ett brott och vem i vuxenvärlden man kan vända sig till när mobilen börjat kännas som ett elakt monster. I boken får barnen också lära sig hur man ska bete sig för vara en schyst kompis. Vad gör man till exempel när bästa vännen delat med sig av en riktigt jobbig hemlighet? Och när är det okej att ta bilder på sina kompisar? Värsta bästa nätet tar också upp hur man bryter sitt gamingberoende och hur man blir mer källkritisk så att man kan känna igen fejkade nyheter.

Alternativa fakta : om kunskapen och dess fiender
Åsa Wikforss
Fri Tanke Förslag (2019)

Finns det alternativa fakta? Är kunskap en social konstruktion? Kan något vara sant för mig men inte för dig, eller är sanning något objektivt? Åsa Wikforss, professor i teoretisk filosofi, undersöker det omdiskuterade fenomenet fakta- och kunskapsresistens från ett filosofiskt perspektiv. Hon diskuterar vad kunskap är, vilka psykologiska mekanismer som ligger bakom resistensen och hur vi kan motverka den.
Utmärkande för den mänskliga kunskapen är att den är social: Merparten av vår kunskap får vi från andra människor. Detta gör att vi kan samla kunskap på ett sätt som inga andra djur kan, men det gör oss också sårbara för påhittade nyheter, lögner och propaganda. Hur kan vi rusta vårt immunförsvar mot det falska och ogrundade? Och hur gör vi för att rätta felen?

Vilken roll spelar medierna och vad kan skolan göra? Dessa frågor är inte bara av betydelse för vårt vardagsliv utan helt avgörande för en fungerande demokrati. För att besvara dem behöver vi de redskap som samtida filosofi erbjuder.

Skärmhjärnan : hur en hjärna i osynk med sin tid kan göra oss stressade, deprimerade och ångestfyllda
Anders Hansen
Bonnier fakta (2019)

Den psykiska ohälsan håller på att ta över som det stora hälsohotet i vår tid. Ett högt tempo, konstant stress och en digital livsstil med ständig uppkoppling börjar få konsekvenser för vår hjärna. För hur mycket du än gillar att kolla bildflödet på instagram, nyheterna i mobilen eller filmer på plattan, är din hjärna inte anpassad till det som dagens samhälle för med sig. Den är helt enkelt i osynk med vår tid!
Men det betyder inte att du står maktlös och att det saknas lösningar – med lite mer kunskap om hur hjärnan fungerar kommer du snart att inse att det egentligen handlar om ganska enkla och basala saker. Den mänskliga hjärnan är skapad i en helt annan tid, och kanske borde vi visa den lite mer hänsyn. Så följ med på en spännande resa och få en helt ny bild av det som händer och sker i ditt huvud!

Yrke: Influencer - så gör du karriär å nätet
Linda Hörnfeldt
Brombergs bokförlag (2018)

Bloggare, Youtubers, poddare och instagrammare har blivit vår tids stora kändisar. Genom att bygga upp stora följarskaror i egna kanaler har de blivit entreprenörer med större räckvidd än många etablerade mediakanaler. Tiden då företag kunde erbjuda en schampoflaska i utbyte mot en instagrampost och där en goodiebag ansågs vara skälig ersättning för ett blogginlägg är sedan länge förbi. Att vara en influencer är nu ett yrke att ta på fullaste allvar. Men hur gör man egentligen för att lyckas och finns det fallgropar att undvika på vägen?
Här coachar Linda Hörnfeldt dig i konsten att tjäna pengar på dina sociala medier. Du får lära dig allt från att bygga och vårda din målgrupp till att ta betalt för samarbeten samt nätverka och leverera rätt innehåll i tid. Genom intervjuer med influencers samt med handfasta råd lär hon dig allt du behöver veta för att lyckas med dina kanaler.
Linda Hörnfeldt (1980) är vd och grundare av Influencers of Sweden, Sveriges intresse-organisation för social media influencers. Hon har bloggat sedan 2001 och driver nu www.lalinda.se med fokus på entreprenörskap och plus size-mode. Hon är också aktiv på Youtube, instagram, twitter och provar gärna det senaste i sociala medier.

Ni vann aldrig: Så tog jag mig levande genom högstadiet
Lisa Jonsson, Pernilla Karlsson
Bokförlaget Forum (2018)

En berörande och viktig bok om mobbning, utsatthet och att inte få vara den man är.
”Av någon anledning har folk alltid haft svårt för mig.” För den som följer Misslisibell på Youtube eller Instagram kan det tyckas vara ett konstigt uttalande. I sociala medier syns ju en glad och sprallig tjej som sorglöst berättar om allt från smink till godis och sin kärlek till hästar. Men det man inte ser på ytan är det som har präglat Lisa Jonssons liv allra mest, det som gjorde hennes vardag till en plåga under hela högstadiet. För Lisa var skolan rena helvetet. Ju mer populär hon blev på Youtube, desto värre blev det i vardagen. Utfrysning, skitsnack och näthat blev en daglig verklighet när vännerna plötsligt vände henne ryggen. Det gick så långt att hon fick byta skola - men även där blev det problem. Här berättar Lisa om sin erfarenhet av mobbning och dess konsekvenser, och om hur fansen blev räddningen när allt annat brast. Hon skriver även om vad mobbning är, om näthat och psykisk ohälsa, samt vad man kan göra om man själv eller ens barn blir utsatt. Boken är faktagranskad av antimobbningsorganisationen Friends.

Källa: texterna är tagna från adlibris.com
3.2.2020

Om produktionen

Teater i Undervisningen är en didaktisk teaterform där publiken är medverkande, inte enbart åskådare. Genom att vara en del av historien får publiken möjlighet att uttrycka åsikter och känslor samt reflektera kring tematiken i TIU-programmet. Inom trygga ramar ställs publiken inför problem och situationer där de kan utveckla sin empati och inlevelseförmåga.

Alexandra är 17 år och har varit känd som influencern AleXis sedan hon slog igenom genom att streama från sin mormors begravning. Hundratusentals följare har sett henne växa upp och få status, pengar och makt. Utan filter delar hon med sig av sitt liv och av sina åsikter, uppbackad av bolaget Endless Entertainment och med ett öga på följarantalet. Livet i den digitala världen snurrar fort och sanningen om AleXis lever sitt eget liv. Samtidigt som det är något som skaver allt mera.

Vem är det egentligen som följer vem? Och vem är Brighteyes? Är det här nåt prank?

#NOFILTER är ett Teater i Undervisningen-program som behandlar teman som makt, påverkan, sanning och yttrandefrihet på internet och IRL. Eleverna bjuds in som liveföljare vid inspelningen av AleXis show. Vilken roll spelar de, följarna, i spelet? Genom att uppleva Endelss Entertainment-världen inifrån kan eleverna reflektera kring tematiken och se på bekanta fenomen med nya ögon. Målet är att de ska kunna göra informerade, medvetna och självständiga val när det gäller hur de förhåller sig till internet och till de budskap som mera och mindre explicit förmedlas i sociala medier. Hur kan vi skapa ett hållbart liv i den digitala tiden? Hur kan vi navigera och agera på internet så att det är stärkande och livsbejakande?

Smileys, likes och tusen frågor - vill du vara lycklig eller lyckad?

Under de senaste månaderna har jag hängt mer på sociala medier än någonsin tidigare i mitt liv. Jag har följt med tiktok, instagram, facebook, snapchat , youtubers. Flödet tar aldrig slut!

Många frågor har uppstått under min researchperiod inför arbetet med föreställningen #nofilter. Vad är sant och falskt på nätet i jämförelse med riktiga livet? Hur påverkar sociala medier ungdomars psykiska hälsa med krav och press på hur man borde vara och se ut och reagera? Hur skall man handskas med makt på nätet, influencers makt kontra min makt som följare? Vad betyder det att man like:ar någonting eller får likes? Är jag mera värd om jag får mycket likes? Var går gränsen från att vara ett subjekt till att bli ett objekt. Listan är lång.

Med vänliga hälsningar,
Regissören Agneta Lindroos

Under den här arbetsprocessen har jag, manusförfattaren, teaterpedagogen och skådespelarna i många omgångar diskuterat dessa frågor. Vi har försökt förstå och få ordning på den här some 2020 - världen som omger ungdomarna idag (och visserligen oss alla andra också). Det är hög tid att vi reflekterar kring alla dessa frågor. Vi kan ju inte bara låta hela some-världen styra över hela vår existens utan att stanna upp och fundera på var just lilla jag vill bygga mitt bo och hur jag vill leva i vår artificiella nätvärld. Jag hoppas verkligen att föreställningen och kunskapsboken kan ge en ingång till att diskutera och belysa dessa viktiga teman både för vuxna och ungdomar.

Välkomna som aktiv deltagare i föreställning, där följarsiffrorna styr ditt liv!

Lärarröster om #nofilter

Under repetitionsperioden har grupper från Vasa övningsskolas högstadium och YA tagit del av föreställningen. Här kan du läsa deras tankar kring föreställningen, dess innehåll, tematik och formspråk.

”Jag tycker att teatern kändes äkta och att vi "kastades" in i verkligheten, på ett positivt och tankeväckande sätt. Jag som inte är så insatt i youtubens värld blev förundrad över hur mycket som kan hända på bara några sekunder. Alla blir filmade, det är sto och ståhej, man blir med ens medveten om hur lite som behövs för att något ska gå fel... För eleverna tror jag att det blev en positiv upplevelse men även tankeväckande. Jag tycker att det är en viktig pjäs och viktiga frågor som kommer fram. Efterarbetet är viktigt efter att man sett teatern.”

”TIU-programmet uppdaterar förträffligt oss (äldre) vuxna på de fenomen som dagens unga utsätts för och kommer i kontakt med. Som aktiv och deltagande publik till en dylik pjäs väcks flera olika känslor. Man blir ännu en gång påmind om hur viktigt det är att vara kritisk till källor och material vi alla dagligen översköljs med.

”We ´re in this together", dvs samtliga parter behöver försöka mötas, lyssna, förstå och lära av varandra.”

”Att uppleva teater IRL är väl nog helt enkelt oslagbart. Mycket lycka till med produktionen och tack för att vi fick komma!”

Produktionsuppgifter

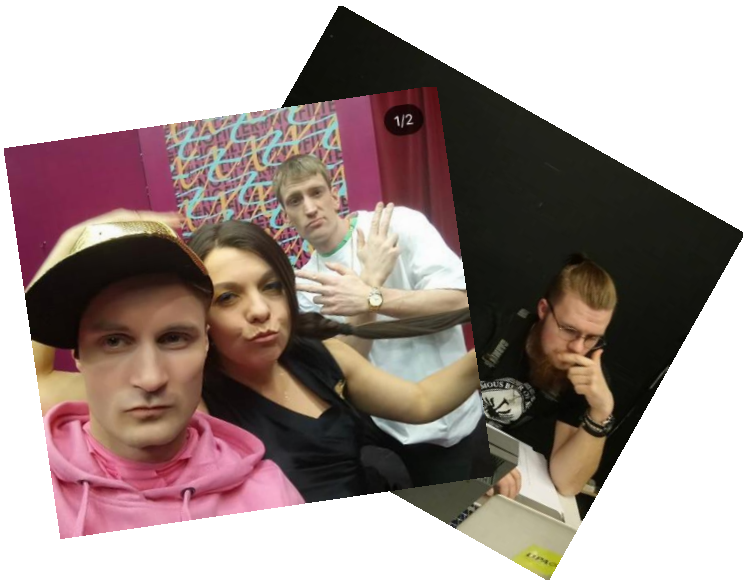
MANUSFÖRFATTARE OCH DRAMATIKER: Lina Teir
TEATERPEDAGOG: Nina Dahl-Tallgren
REGI: Agneta Lindroos
SCENOGRAFI & KOSTYM: Elias Kahn
VIDEOPRODUKTION, LJUS- OCH LJUDPLANERING: Klosse Vistbacka
MASK- OCH PERUKPLANERING: Anna Vesterback

SKÅDESPELARE: Willhelm Grotenfelt, Jakob Johansson, Susanne Marins
TURNÉTEKNIKER: Conny Kulla
STUDIEMATERIAL: Nina Dahl-Tallgren, Sarah Bergkulla
WORKSHOPAR I SKOLOR: Nina Dahl-Tallgren, Sarah Bergkulla

REKVISITA: Raija Sabel
DEKORVERKSTAD: Jeremy Crotts, Stig Lund, Nicholas Isaksson
KOSTYMATELJÉ: Belinda Fridlund, Hanna Enlund
PRODUKTIONSPLANERARE: Pia Enroth
FOTO, AFFISCH: Frank A. Unger
TEATERCHEF/ANSVARIG UTGIVARE: Åsa Salvesen
ETT STORT TACK TILL: Vasa övningsskolas personal...

Föreställningens rättigheter övervakas av Wasa Teater

Dem du möter på turné



Här följer ett ”nofilter” möte med ensemblen. De delar med sig av sitt arbete med produktionen och vilka tankar, känslor och frågor tematiken väckt hos dem. De har svarat på frågor som: Berätta om din roll i föreställningen, vad gör du? Hur har du upplevt repetitionsprocessen? Berätta om ditt förhållande till spelvärden, spelar du? Följer du några influencers? Hur tänker du kring den digitala utvecklingen?

SUSANNE MARINS - SKÅDESPELARE

Hej! Jag spelar Alexandra som är en influencer under namnet Alexis. Hon är blev känd som 12-åring när hon lade upp en video som hette "Min mamma är otrogen”. Hennes kändisskap går ut på att hon säger allt, hon har inget filter, #nofilter. När ni möter henne, så är 17 år och har över 580 000 följare på sin youtube-kanal.

Vi är ett väldigt engagerat gäng bakom #nofilter, så det har varit roligt och lekfullt att jobba med det här materialet. Samtidigt som jag reflekterat mycket över hur det kändes när jag själv var 17 år och alla utmaningar som fanns då. Känslan av att inte veta vad man vill, räcker man till just som den man är? Vi har också varit tvungna att djupdyka i influenser- och gamingvärlden, vilket jag inte kände till så bra från tidigare. Så det var som att en hel ny värld som öppnades för mig och det känns som jag har lärt mig massor. Nu när premiären närmar sig, längtar jag efter att få möta publiken och forma föreställningen tillsammans med åskådarna. Det blir en helt ny resa.

Jag tycker den digitala utvecklingen både är spännande och skrämmande. Jag tycker inte om att jag grabbar tag i min telefon hela tiden när jag har en ledig paus. Jag tycker inte heller om att jag har bytt ut böcker mot att googla på nätet och ibland fastnar där. Jag har lagt märkte till att det blir svårare att ta paus från nätet när allt arbete sköts via det. Ibland blir jag så trött i huvudet av alla intryck och rastlös.

Men jag uppskattar de möjligheter nätet för med sig, t.ex. när jag är ute och reser. Det är så lätt att ha alla resedokument i telefonen. Jag uppskattar att jag kan ha kontakt med vänner över hela världen och att jag kan arbeta med någon i ett annat land. På ett vis skapar nätet kontakter. Och på ett annat vis blir vi sämre på att vara i kontakt med människor i samma rum, för direkt det blir tråkigt så tar vi fram telefonen.

Hur många timmar per dag spenderar du framför en skärm?

- Det beror på om jag jobbar framför datorn någon dag, då blir det många timmar :) Men en vanlig arbetsdag... kanske 2-3 timmar? Då blir det att jag kollar sociala medier, ser på någon serie och mailar.

WILLHELM GROTENFELT - SKÅDESPELARE

Hej! Jag spelar AleXis manager Jimmy B. Jag upplever att repetitions- processen kring #nofilter varit jättekul! Vi är ett litet gäng som har riktigt roligt tillsammans! Jag har lärt mig jättemycket nya saker om den digitala världen. Det har varit kul att få en liten inblick i de ungas värld.

Tycker om fotboll IRL och därför är det kul att spela det virtuellt också. Då jag var tonåring spelade vi

mycket Halo med kompisarna. Men jag vet inte ens om den spelserien finns längre.

Den digitala utvecklingen skrämmer mig ibland. Att allt hamnar på nätet och att allt vi gör kan spåras och sparas till stora databanker. Allt blir förstås "lättare" att göra, men samtidigt blir vi alltmer beroende av våra telefoner och datorer. Jag skulle jätte gärna pröva på att vara frånkopplad från internet ett tag, men frågan är om det över huvud taget är möjligt mera?

Hur många timmar per dag spenderar du framför en skärm?

- Kanske 2-3 timmar om jag räknar både telefon och dator.

CONNY KULLA - TEKNIKER

Hej! I föreställningen verkar jag som tekniker, alltså jag ser till att all teknik fungerar som den ska före och under föreställningen. Jag har upplevt att repetitionsprocessen har varit intensiv men givande. Alla i produktionen har arbetat hårt (på ett bra sätt) och väldigt snabbt efter repetitionsstart hade vi vårt första genomdrag.

Jag har alltid kallat mig själv gamer och har spelat så länge jag kan minnas. Jag har haft många intensiva upplevelser i spelvärldarna som lärt mig både språk, logiskt tänkande och etik. I spelvärldarna har jag "träffat" många oförglömliga karaktärer (NPC, Non-Playable Characters), många riktiga vänner har jag också fått genom det gemensamma intresset för spel. Jag spelar ganska mycket strategispel och RPG:s (Rollplaying Game). Det som varit på tapeten den sista tiden är Red Ded Redemption 2, Horizon Zero Dawn och Frostpunk. Jag spelar för att jag vill uppleva en bra story. Det fanns också perioder i mitt liv var jag spelade för att komma bort från verkligheten. Jag lade ganska stor press på mig själv i skolan och spelade för att komma bort från stressen och pressen. Nuförtiden spelar jag mera sällan eftersom att jag har mindre fritid för att spela. Men nu som då så hinner jag lägga ner några välvalda timmar i en spelvärld.

Jag har alltid varit av den åsikten att den digitala utvecklingen är bra. Mycket av det som finns och blir digitalt hjälper folk att leva ett lättare liv så man hinner mera på dagen. Dock leder också den digitala utvecklingen till mycket stress, att hela tiden vara uppkopplad och vara nåbar. Att hela tiden behöva kolla på telefonen för att det "plingar, blippar och ringer" skapar ett beroende. Att kolla på telefonen hela tiden skapar ett beroende på grund av att hjärnan stimuleras positivt för varje pling och like man får.

Hur många timmar per dag spenderar du framför en skärm?

- Jag använder skamligt mycket nätverk per dag, ca 4-6h

JAKOB JOHANSSON - SKÅDESPELARE

Hej! I föreställningen så spelar jag Elias, assistent till influencern Alexis. Brighteyes, healer i fiktiva dataspelet Questwars 2. Mårten, Alexis pappa. Colin, en gamer.

Vi har alla varit delaktiga i skapandet av materialet. Vi har diskuterat mycket vilka frågor vi vill lyfta fram och på vilket sätt vi vill engagera eleverna. Vi mötte vår första provpublik redan efter två veckors repetitioner, därför var vi tvungna att repetera in en grundstruktur för föreställningen på ovanligt kort tid. Jag har upplevt att hela arbetsgruppen har haft ett stort engagemang och att materialet känns angeläget både för oss och för eleverna som kommit som provpublik.

Själv spelar Clash Royal. Det är ett snabbt strategispel där man strider med fantasyfigurer. Jag tycker om spelet för att spelidén är enkel samtidigt som man kan utvecklas och bli bättre hela tiden. Spelet är inte tidskrävande men det är beroendeframkallande. Man spelar tre minuters matcher mot andra spelare online. När jag var yngre spelade jag Heroes of might and magic på dator. Ibland spelar jag playstation med mina barn, Fifa, Harry Potter och Jurassic Park.

På Instagram följer jag: Oona Kivelä, träningsutmaningar och pole dance. Dtrix, danskoreografier. Bianca Kronlöv, vän, film- och teater, feminism. Sanna Marin, statsministerns arbete.

Jag har alltid varit lite återhållsam när det kommer till digital utveckling. Jag väntar oftast några år med att skaffa ny teknik, först vill jag se hur andra människor använder tekniken och tänka igenom vilken användning jag själv kan ha av den.

Jag oroar mig för att människor allt mera börjar kommunicera och interagera med omvärlden via en skärm. Jag tror att det är viktigt att varje dag ha stunder då man tar paus från den digitala världen och sociala medier.

Hur många timmar per dag spenderar du framför en skärm?

- Ca 2 h

Instruktioner för pedagogen

INNAN TEATERBESÖKET

Använd kunskapsboken

Bekanta dig med kunskapsboken och TIU-programmets lärandemål i god tid innan teaterbesöket. Kunskapsboken är ämnesöverskridande och innehåller ett för- och efterarbete som sker i klassrummet med pedagogen. Vad vill du lyfta fram i förarbetet? Vad kan vara viktigt att lyfta fram i efterarbetet? Gör upp en plan, gärna tillsammans med dina kolleger, för hur ni vill introducera TIU-programmet och dess lärandemål på er skola. Våra teaterpedagoger kommer gärna ut och håller workshops för era elever om behov finns.

Se ungdomarna som dina experter

Den kanske viktigaste punkten på hela listan. Här är det faktiskt väldigt omvänt. För att kunna hålla en öppen dialog med eleverna, tillåt dig själv vara den som inte sitter på alla svaren eller vet vad allt betyder. Helt ärligt, så kanske vi vuxna inte hänger med i allt det som ungdomarna pratar om när det kommer till nätet. Visa istället nyfiken och engagemang, ställ frågor. Låt eleverna vara experterna och berätta vad de gör på nätet, vad olika saker betyder och forma på så sätt en dialog tillsammans.

Sociala medier

Har er skola ett instagramkonto eller brukar ni dela med er av bilder på facebook? Ta gärna bilder och videor på när ni utför uppgifterna i kunskapsboken och ladda upp dem på era sociala medier med hashtaggen #WTnofilter. Låt oss inspireras av varandras intryck, uttryck och kreativitet, var med och lämna ett avtryck!

Vart kan eleverna vända sig?

TIU-programmet kan skapa ett behov av att få prata med någon efteråt, då är det viktigt att det finns en vuxen till hands som eleverna kan ty sig till. Be skolans hälsovårdare, psykolog eller kurator titta förbi en lektion och påminna eleverna om att de finns där. Berätta för skolhälsovården vad föreställningen handlar om så att de också känner sig insatta.

Elever som är influencers

TIU-programmet lyfter fram en tematik som kan vara verklighet för någon elev på er skola. Lyft därför inte fram nätanvändning och arbetet som influencer på ett negativt sätt. Kom ihåg att vara opartisk och inte ta ställning, men ställ gärna öppna frågor. Uppmuntra eleverna att individuellt reflektera och komma fram till hur de vill navigera i den digitala världen. Sprid nätkärlek, inte näthat.

Er roll: ordningsvakten

Alla pedagoger tilldelas rollen som crew (ordningsvakter) till produktionsbolaget Endless Entertainment, de ser till att ordningen upprätthålls på inspelningsplatsen. När du kommer in i salen så kommer du att se bänkar med gula västar. Det är era platser. Använd gärna västarna så långt de räcker.

Är du assistent till en elev?

Om du är assistent kan du välja om du vill sitta nära eleven eller sitta bland pedagogerna på sidan om. Om du sitter bredvid eleven så ska även du ta ett registreringskort och spela rollen som influenser. Om du sitter med pedagogerna så är du i roll som crew (ordningsvakt) till produktionbolaget Endless Entertainments.

Ordningsregler

Ordningsregler som att lyssna, följa aktivt med och respektera varandra gäller även under ett TIU-program. Gå vid behov igenom ordningsreglerna innan för hur man är en respektfull deltagare och medmänniska. Om en pedagog upplever att en elev stör och inte följer spelets regler, så kan pedagogen i roll som ordningsvakt ta ut eleven från utrymmet.

DAGS FÖR TEATERBESÖK!

Är allt i sin ordning?

Om du är ansvarig för bokningen av teaterbesöket. Kontrollera gärna dagen innan med vaktmästaren att allt är förberett i utrymmet enligt den tekniska raider som skickats ut till skolan.

Registreringskort

Varje elev kommer att få ett registreringskort, på kortet finns information om rollen eleven ska spela samt var i salen den ska sitta (indelat enligt antalet följare). Registreringskorten delas ut av skådespelarna innan föreställningen börjar.

Mobiler med till föreställningen

Innan TIU- programmet börjar så kommer eleverna att använda sina mobiltelefoner för en uppgift med skådespelarna. Mobilen ska dock vara på ljudlöst i fickan under föreställningen.

Anländ i god tid

TIU-programmet börjar utanför gymnastiksalen. Av respekt till varandra, så ber vi er se till att eleverna står punktligt utanför utrymmet, så att vi kan starta upplevelsen på utsatt tid och i god anda.

Vid sjukdom kan en föreställning inhiberas

Tyvärr har Wasa Teater inga inhoppare som kan ta över skådespelarnas roller om någon blir sjuk. Både för skådespelarnas arbetshälsa, men även för publikens välmående kan en föreställning därför inhiberas. Vi ber er hålla detta i åtanke om det skulle inträffa. Teatern tar då kontakt med er och försöker boka om ert teaterbesök.

Språkbruk

Föreställningen kan innehålla ord och uttryck som inte hör till det normala språkbruket i skolan. Vår förhoppning är att eleverna ska känna igen det och reagera på det, vilket kan skapa en fin diskussion i efterarbetet kring hur vi kommunicerar med varandra.

EFTER TEATERBESÖKET

Använd kunskapsboken

Vad kan vara viktigt att lyfta fram i efterarbetet? Gör upp en plan, gärna tillsammans med dina kolleger, för hur ni vill fördjupa TIU-programmets lärandemål på er skola. Kunskapsboken är en viktig del av helhetsupplevelsen och är önskvärt att alla pedagoger och ungdomar får ta del av. Vår teaterpedagog kommer gärna ut och håller workshops om behov finns.

Instruktioner för eleven

Vad är TIU?

TIU är en förkortning av Teater i undervisningen och är ett roligt och kreativt sätt att närma sig ett visst tema och lära sig någonting nytt. TIU är upplevelsebaserad undervisning vilket innebär, i all korthet, att du i publiken inte enbart kommer sitta och titta på det som händer på scenen utan kommer vara aktiv deltagare och spela en roll. Det kommer alltså finnas stunder, när du deltar och stunder, när du sitter och följer med det som händer. Allt det här gör du i roll.

Er roll: Influencers

Tänk på det här sättet: du är dig själv, men som om du var en framgångsrik influencer. Rollen är kollektiv, det betyder att ingen ska behöva känna sig ensam eller utpekad. Era lärare kommer också att vara i roll. De kommer spela crewet till produktionsbolaget Endless Entertainment. De kommer hela tiden finnas med under själva TIU-programmet.

Strax innan teaterföreställningen, så kommer skådespelarna dela ut ett registreringskort till dig. På det finns mer personlig information om just din roll. Där kan du läsa vad du har för nickname och hur många följare du har. När du tar på dig registreringskortet är du i roll och stiger in i fiktionen som om det som händer är på riktigt. När du tar av dig registreringskortet går du ur roll och stiger ut ur fiktionen, du blir ditt helt vanliga jag igen. När TIU- programmet är slut så kommer en skådespelare att be er ta av er registreringskortet och då är ni inte längre i roll.

Bakgrund till rollen

Det som har hänt är att du, tack vare en stadig följarskara och för att du är känd på sociala medier eller i dina gamingkretsar, har fått en inbjuden till ett Q & A- event med den framgångrika influencern AleXis. Eventet är skapat av produktionsbolaget Endless Entertainment som står bakom många andra kända influencers. En medverkan på detta event, kan ge dig som influencer många fördelar vad gäller din fortsatta karriär på nätet.

Komma ut ur utrymmet

Om du av någon anledning måste lämna utrymmet, gå då till en av ordningsvakterna så leder de ut dig ur gymnastiksalen. Där tar du av dig ditt registreringskort och går ur roll. Vill du komma in igen, så tar du på dig registreringskortet innan du går in.

Mobiler med till föreställningen

Innan TIU- programmet börjar så kommer du att använda din mobiltelefon för en uppgift med skådespelarna. Mobilen ska dock vara på ljudlöst i fickan under föreställningen.

Ingen mat eller dryck

Vi vill be dig att inte ta in mat, dryck eller godis till utrymmet där TIU-programmet spelas. Det stör koncentrationen för dina medspelare. Vi vill också be dig hålla utrymmet rent genom att inte skräpa ner, det underlättar arbetet för dem som ska städa upp efteråt.

Språkbruk

Föreställningen kan innehålla ord och uttryck som inte hör till det normala språkbruket i skolan. Reagerar du på det på något sätt? Känns sättet att prata på bekant? Fundera gärna efteråt hur språket användes.

Bästa förälder

Inom en snar framtid så kommer ditt barn att få ta del av Wasa Teaters TIU-program #nofilter. Föreställningen kan väcka känslor, tankar och frågor hos barnet. Efter att ditt barn sett TIU-föreställningen kan det vara bra att ge utrymme för en diskussion hemma. Ställ gärna frågor och ge barnet möjlighet att bearbeta upplevelsen.

Vad är TIU?

Teater i Undervisningen är en didaktisk teaterform där publiken är medverkande, inte enbart åskådare. Genom att vara en del av berättelsen får publiken möjlighet att uttrycka åsikter och känslor samt reflektera kring tematiken i TIU-programmet. Inom trygga ramar ställs publiken inför problem och situationer där de kan utveckla sin empati och inlevelseförmåga.

Vad handlar TIU-programmet om?

Alexandra är 17 år och har varit känd som influencern AleXis sedan hon slog igenom genom att streama från sin mormors begravning. Hundratusentals följare har sett henne växa upp och få status, pengar och makt. Utan filter delar hon med sig av sitt liv och av sina åsikter, uppbackad av bolaget Endelss Entertainment och med ett öga på följarantalet. Livet i den digitala världen snurrar fort och sanningen om AleXis lever sitt eget liv. Samtidigt som det är något som skaver allt mera.

#nofilter är ett Teater i Undervisningen-program som behandlar teman som makt, påverkan, sanning och yttrandefrihet på internet och IRL. Eleverna bjuds in som liveföljare vid inspelningen av AleXis show. Vilken roll spelar de, följarna, i spelet? Genom att uppleva Endelss Entertainment-världen inifrån kan eleverna reflektera kring tematiken och se på bekanta fenomen med nya ögon. Målet är att de ska kunna göra informerade, medvetna och självständiga val när det gäller hur de förhåller sig till internet och till de budskap som mera och mindre explicit förmedlas i sociala medier. Hur kan vi skapa ett hållbart liv i den digitala tiden? Hur kan vi navigera och agera på internet så att det är stärkande och livsbejakande?

Stödfrågor för diskussionen hemma efter teaterupplevelsen

- Vad handlade TIU-programmet om?
- Hur var det att vara deltagare?
- Vilka tankar, känslor och frågor väcker föreställningen?
- Hur känns det nu efteråt?

Har du frågor kring TIU-programmet?

Ta gärna kontakt med Wasa Teaters teaterpedagoger.

Nina Dahl-Tallgren
Teaterpedagog
nina.dahl-tallgren@wasateater.fi

Sarah Bergkulla
Teaterpedagog
sarah.bergkulla@wasateater.fi

Ord och uttryck
från TIU-programmet

Det finns en djungel av ord och upptryck när det kommer till sociala medier och nätet. Här har vi samlat en del av dem som vi använder i TIU-programmet och gett dem en kort förklaring. För pedagoger som är nyfikna, kan vi tipsa om att bekanta sig med titlarna "Reacting to your secrets", "Q&A", "Mukbang" och "Storytime" på Youtube.

No filter: Inget filter. En term som beskriver att man är mycket direkt när man pratar om olika ämnen. Det kan också betyda att en bild inte är redigerad.

Influencer: Det betyder att man har inflytande över vad andra människor tycker och tänker. En influencer jobbar till exempel som bloggare, youtuber eller instagrammare och har många följare. En micro-influencer är en person som har en mindre följarskara.

Gamer influencer: Det betyder att man har inflytande över vad andra människor tycker och tänker inom spelvärlden. De gör till exempel reklam för sin livsstil, livestreamar när de spelar och utvärderar spel de spelar.

Reacting to your secrets: Reagerar på dina hemligheter. En person ber sina följare skicka in sina hemligheter, varefter den läser upp dem framför kameran och reagerar på dem.

Q & A: Frågor och svar. En förkortning av engelskans "question and answer". Följare får skicka in sina frågor via sociala medier. Personen som fått frågorna, svarar på dem framför en kamera.

Mukbang: Koreanska för "ätsändning". Det handlar om en person som äter en rejäl måltid framför kameran och samtidigt pratar med tittarna.

Get ready with me: Gör er klara med mig. Personen sminkar sig framför kameran samtidigt som den pratar om någonting den vill ta upp. Det kan också vara en utvärdering av produkterna den använder.

Army: Armé. Iband kan hängivna följare på sociala medier kallas för army, t.ex. AleXis army.

Storytime: Sagostund. När en person sitter framför kameran och delar med sig av en personlig händelse.

Snapchat: En social media- plattform. Med appen kan man skicka bilder och filmer till vänner. Ordet "snap" kan översättas till "knäppa" som i att "knäppa en bild", det man gör på Snapchat kallas att snappa. Det man skickar på Snapchat kallas en snap, från engelskans "snapshot" vilket kan översättas till "ögonblicksbild".

Subscriba: Prenumerera. En försvenskning av "to subscribe".

Followback: Följa tillbaka. Om du följer en person på en social media- plattform, så följer den dig tillbaka.

DM: Direkt meddelande. En förkortning av "Direct message". Ett privat meddelande mellan två personer som följer varandra.

IRL: I verkliga vilket. En förkortning av "In real life".

Prank: Upptåg. Man kan också "pranka" någon, vilket är en försvenskning av ordet och betyder att man spelar någon ett spratt.

Whatever: Vad som helst. Ordet kan uttrycka både likgiltighet och avståndstagande.

Instastory: Kort för "Instagram story". På Instagram Story delar man med sig av videor eller bilder. Dessa visas i 24 timmar. Efter 24 timmar så försvinner händelsen.

In your face: I ditt ansikte. Ett engelskt uttryck som kan användas efter att man har förolämpat någon.

Likea, lika, lajka: Gilla. En försvenskning av ordet "to like". Om någon till exempel publicerar en bild eller en text på sina sociala medier, så kan någon annan gilla texten.

Black Friday: Årets största shoppingdag i USA och infaller fredagen efter Thanksgiving. Köpdagen har spritt sig även till andra länder i världen, så som till exempel Finland.

Dickpics: När män skickar bilder på sina penisar

Chilla: Ta det lugnt. En försvenskning av engelskans "to chill"

Kudos: Heder åt, respekt. Kudos är ett berömmande slangord. Ordet kudos förekommer bland annat i datorspel och bloggar

GameCom: Är ett dataspelskonvent

Merch: Varor, articklar, försäljningsobjekt Förkortning av engelskans "Merchendise".

Influencer: Det betyder att man har inflytande över vad andra människor tycker och tänker. En influencer är till exempel en bloggare, youtuber, eller instagrammare med många följare.

Förarbete

Lektionsplan:

Inbjudan till TIU-programmets värld

Gör upp en plan, gärna tillsammans med dina kolleger, för hur ni vill fördjupa TIU-programmets lärandemål på er skola.

Hjärtligt välkommen alla influensers!

Starta upplevelsen av TIU-programmet redan i klassrummet. Se trailer om #nofilter. Antingen får eleverna söka upp den själva på Wasa Teaters Youtubekanal eller så tittar ni på den från en gemensam skräm. Berätta att TIU-programmet ska komma på besök till er skola. Använd dig av texterna i materialet och berätta kort vad det handlar om. Eleverna kommer alla att delta i TIU-programmet i egenskap av inflytelserika influencers. Dela ut "Instruktioner för eleven" och gå igenom dem tillsammans. Vilka förväntningar väcker de?

Vad betyder #nofilter?

Dela in eleverna i par. Låt dem kort diskutera vad "no filter" betyder. Be dem sammanfatta sina tankar med en mening. Om de inte får yttra sin mening i ord för de andra grupperna, hur kan de visa den som staty? Låt paren med sina kroppar som byggmaterial göra en statybild. Statybilden kan vara konkret eller abstrakt, t.ex. en specifik händelse eller en känsla. Om eleverna har svårt att komma igång, kan du ge dem en tidsram, t.ex. skapa statybilden på 2 minuter. När alla är klara visar halva gruppen, medan andra halvan ser på och betraktar konstverken. Låt dem berätta hur de tolkar de olika statyerna. Vilka känslor, tankar och frågor väcker de? Byt därefter så andra halvan visar. Syftet med övningen är att eleverna genom språkig och visuell kommunikation ska få reflektera över vad "no filter" betyder för dem.

Vem är jag på nätet?

Väck elevernas nyfikenhet! Kopiera upp och dela ut tankepappret "Vem är jag på nätet?". Låt eleverna svara på frågorna och forska kring den egna nätanvändningen. Samtala sedan tillsammans vilka svar enkätundersökningen gav och vilka känslor, tankar och frågor den väckte.

Alternativ 2: Värderingsövning

Denna övning väcker elevernas nyfikenhet kring nätanvändning och utvecklar deras multilitteracitet. Märk ut tre zoner i rummet: Ja, nej och neutral. Eleverna börjar med att ställa sig i den neutrala zonen. Läs upp ett påstående som ungdomarna individuellt tar ställning till genom att flytta till en av zonerna. Be en av eleverna berätta hur den tänker kring påståendet, låt därefter någon annan ta vid. Kom ihåg att alla har rätt till sin egen åsikt. Ställ gärna följdfrågor. Vid behov kan du använda tankepappret som stöd för diskussionen. En del påståenden kan vara öppna för tolkning och en del kan provocera för att väcka diskussion. En del är också riktade till den egna användningen av nätet.

Ta en selfie

Be eleverna plocka fram sina mobiltelefoner och ta en selfie. Uppmuntra dem att vara kreativa och ge uttryck för sitt konstnärskap. Vill de stå på något visst sätt? Hur ska bakgrunden se ut? Ska bilden ha något filter på sig? Använd pratbubblan och låt dem skriva en text till, vad skulle de vilja säga om de hade "no filter"? Samtala utgående från konstverken. Övningen utvecklar ungdomarnas estetiska kompetens och multilitteracitet.

Påståenden

Vem är jag på nätet?

Jag använder mig av skärmar dagligen

Människor sitter för mycket med näsan i sina skärmar

Det finns inga positiva saker med nätet

Jag är på sociala medier dagligen

Jag följer en influencer

Influencers är bara marknadsförare

Jag delar händelser från mitt privatliv på nätet

Jag vill hålla mina some-kanaler privata

Det är viktigt att få ”gilla”-markeringar

Vad som postas om mig på nätet har ingen påverkan i verkliga livet

Jag vet vilka bilder och länkar som kommer upp om man googlar mitt namn

Jag ser mig som en gamer

En gamer är alltid en han (manlig person)

Kvinnor är mer utsatt för nähat än män

Man får säga vad man vill på nätet

Jag tror vi i framtiden kommer ha mycket mer skrämtid

Jag vill bli en influencer

Hitta gärna på egna påståenden som väcker elevernas nyfikenhet och tankar kring tematik

Tankepapper

Vem är jag på nätet?

Vilka olika skärmar använder du? Vad gör du med dem? Vad är din skärmtid per vecka? Skulle du vilja ha mer eller mindre skrämtid? Varför?

Vad gör du på nätet? Vad är det positiva med nätet?

Använder du sociala medier? Vilka? Varför? Hur många följare/vänner har du? Vad betyder "gilla"- markeringar för dig?

Följer du någon influencer? Vilka? Varför?

Är du offentlig eller privat på dina sociala medier? Motivera ditt svar.

Vilka sorts spel spelar du? Varför? Hur mycket tid lägger du på att spela i genomsnitt per vecka? Ser du dig själv som en gamer?

#nofilter

WASA TEATER
LOKALA UPPLEVELSER | VÄRLDSKLASS

Lektionsplan:

Intryck och avtryck

Hur kommunicerar vi?

Be eleverna under rasterna innan lektion vara uppmärksamma på hur de använder sig av språket. På vilket sätt talar de till varandra? Vad ger det för intryck? Skiljer det sig sättet de talar till varandra under lektionen? Hur vill de bli tilltalade? Vad vill de själva ge för avtryck till den de talar med? Varifrån tar de intryck för sitt sätt att tala? Syftet med övningen är att göra eleverna uppmärksamma på hur de kommunicerar med varandra.

Under skrivprocessen för TIU-programmet så har dramatiker Lina Teir försökt fånga ungdomars sätt att kommunicera. I kunskapsboken hittar du en lista på ord som används i föreställningen, många av dem är engelska ord som har försvenskats. Det kan vara intressant för pedagogen att bekanta sig med dessa innan föreställningen.

Följ en influencer

Låt eleverna söka på nätet bland olika influencers. Låt dem välja en av dem. Vad är det första intrycket man får av denna person? Vad lämnar de för avtryck? Dela in eleverna i mindre grupper. Låt dem med hjälp av frågorna presentera den influencer de valt för gruppen. Syftet med övningen är att eleverna ska få bekanta sig med olika influencers och granska deras innehåll och vad de står för.

Fördjupning: Heta stolen

Eleverna ställer sig i ring och i mitten av ringen sätter pedagogen en stol. Be en elev gå i roll som en känd influencer och sätta sig på stolen. Klargör om eleven ska spela personen genom att imitera röst och kroppsspråk, eller om eleven bara svarar enligt hur den tror influencern tänker, tycker och känner. Välj tillvägagångssätt enligt hur bekväma eleverna är inför uppgiften. De övriga i ringen får nu ställa frågor till eleven på stolen, den svarar som om den var influencern och vad den tror att den skulle svara. Det är okej att säga ”pass” om man känner att man inte kan svara eller vill svara på en fråga. När det inte finns fler frågor, så byter ni den som sitter i mitten. Här nedan finns några stödfrågor för pedagogen så att det blir lättare att komma igång. Vad väcker övningen för tankar hos eleverna? Övningen ger eleverna möjlighet att sätta ord på sina tankar, känslor och frågor kring hur det är att vara en influencer. Övningen tränar elevernas empatiska och kommunikativa förmåga.

- Vad heter du?
- Hur många följare har du?
- På vilket sätt är det viktigt för dig att ha följare?
- Vad tycker du om jobbet som influencer?
- Hur mycket tror du att du tjänar du per månad?
- Tror du att du kommer jobba som influencer livet ut?
- Varför ville du bli influencer?
- Vad är det värsta med att vara influencer?
- Vad är det bästa med att vara influencer?

Efterarbete

Lektionsplan:

Vilka tankar, frågor och känslor väckte föreställningen?

Använd dig av Wasa Teater känslokort

Placera ut Wasa Teaters känslokort på golvet. Låt eleverna reflektera kring TIU-föreställningen, vilken känsla eller känslor väckte den? Låt eleverna plocka ett till tre kort som de tycker beskriver deras känslor. Låt dem sedan gå i par och berätta om varför de valde just de korten (den känslan). Vill ni beställa våra kort, så är det bara att ta kontakt med Wasa Teaters teaterpedagoger.

Skriv av dig

Den här uppgiften får gärna göras så nära teaterupplevelsen som möjligt, så att ungdomarnas känslor kring pjäsen sitter fräscht i minnet. Dela ut papper till eleverna. När alla är redo att börja skriva säger du: "Nu". Då ska alla börja skriva någonting om teaterupplevelsen. Man kanske inte har en aning om vad man ska skriva när man börjar, men det gäller att bara sätta igång och skriva ner det första man kommer att tänka på. Det kan handla om vilka tankar, frågor eller känslor som föreställningen väckte. Om det hände någonting speciellt i föreställningen som man reagerade på eller som de kommer ihåg väldigt tydligt. Det brukar lösa sig vart efter. De kommer inte att läsa texten högt så det finns ingen press på att prestera en bra text. När du säger till så sätter de ner pennan. Prata därefter om vilka känslor, tankar och frågor föreställningen väckte. Syftet med övningen är att eleverna ska få möjligheten att sätta ord på sina spontana tankar kring teaterupplevelsen.

Vad är pjäsens sensmoral?

En berättelse har oftast en sensmoral, ett budskap. Vad upplever eleverna är sensmoralen i pjäsen? Vad vill den berätta för oss? Vad ställer den för frågor? Vad kommer de att komma ihåg från föreställningen? Låt eleverna fundera och diskutera i mindre grupper och låt varje grupp sammanfatta det budskap de tycker passar ihop med TIU-föreställningen genom att skriva ner det i sirlig text och måla en ram runt.

Tankepapper efter föreställningen

Låt eleverna fylla i "Tankepappr efter föreställningen" och svara på frågorna: Berätta hur du upplevde föreställningen? Vilka frågor skulle du vilja ställa till karaktärerna i föreställningen? Beskriv vilka känslor föreställningen väckte hos dig? Beskriv någonting du kommer att komma ihåg efter föreställningen. Låt tankepappret fungera som grund för vidare samtal och fördjupning kring föreställningens tematik, innehåll och formspråk.

Reflektioner av pedagogen

Väckte föreställningen några frågor hos er pedagoger kring ungas nätanvändning? Vad känner du till? Vad vill du veta mer om? Låt eleverna bli era experter. Ställ frågor utgående från föreställningen om sådant som gjort dig nyfiken. Syftet med övningen är att skapa en öppen dialog mellan unga och vuxna kring nätanvändning.

Namn:

Tankepapper efter föreställningen

Hur upplevde du föreställningen?

Vilka frågor skulle du vilja ställa till karaktärerna i föreställningen?

AleXis, influencer:

Jimmy B, manager:

Elias, assistent:

Pappan:

Golin, gamer:

Beskriv vilka känslor föreställningen väckte hos dig?

Beskriv något du kommer komma ihåg efter föreställningen?

Lektionsplan:

Livet som influencer

Livet som influencer – hur är det egentligen?

Eleverna ställer sig i ring och i mitten av ringen sätter pedagogen en stol. Be en elev gå i roll som en karaktär ur föreställningen: Alexis, Pappan, Jimmy B (manager), Elias (assistenten) eller Colin (gamer). Klargör om eleven ska spela karaktären genom att imitera röst och kroppsspråk, eller om eleven bara ska svara enligt hur den tror karaktären tänker, tycker och känner. Välj tillvägagångssätt enligt hur bekväma eleverna är inför uppgiften. De övriga i ringen ställer frågor till karaktären på stolen. Det är okej att säga "pass" om man känner att man inte kan svara eller vill svara på en fråga. När det inte finns fler frågor, så byter ni den som sitter i mitten. Vad väckte övningen för tankar hos eleverna? Övningen ger eleverna möjlighet att sätta ord på takar, känslor och frågor kring TIU-programmet. Övningen tränar elevernas empatiska och kommunikativa förmåga.

Vem skulle jag vara?

Vad skulle du göra om du hade 2 miljoner följare på en Youtube kanal? Hur skulle du vara? Vad för slags content (innehåll så som bilder, texter, budskap) skulle du stå för? Låt eleverna prova på att vara influencers! Dags att skapa en egen kanal. Be eleverna komma på ett namn och vilket slags innehåll de vill ha på sin kanal. Låt dem planera ett upplägg och använda sin mobil eller skolans utrustning för att skapa en lanseringsvideo. I videon ska de presentera sig själva, sitt innehåll på kanalen och vad de vill prata om (ett kort videoklipp). Videoklippet skickas in (fiktivt) till en audition för Endless Entertainment. Dela in eleverna i mindre grupper och låt dem ta del av varandras videoklipp. Samtala tillsammans, vilka tankar väckte övningen? Vad vill de ge för bild av sig själva på nätet? Övningen väcker elevernas nyfikenhet hur livet som en influencer kan vara och utveckla deras multilitteracitet.

Diskussionsfrågor kring övningen:
Vem skulle jag vara?

- Visuell kommunikation: Iaktta rösten och kroppsspråket. Hur uppfattas det? Vilket intryck och avtryck ger det?
- Lycka och framgång: Pratas det mycket om att man ska vara en kändis och bli lyckad? Upplever de unga att det är mycket press på dem att lyckas? När är man lyckad? När är man framgångsrik?
- Bekräftelse och att bli sedd: Är det viktigt att man får bekräftelse på det man gör? Är det viktigt att känna sig sedd? Är det svårt att ta/ge konstruktiv kritik? Motivera.
- Jantelagen: "Kom inte och tro att du är något". Vill man sticka ut eller vill man vara en i mängden? Finns det grupptryck i er klass?

Fördjupning: Intervjua en influencer

Om eleverna skulle få intervjua en influencer, vad skulle de då vilja ställa för frågor? Låt dem i mindre grupper välja en influencer de vill intervjua, formulera frågor och en förfrågan om intervju. Låt dem söka upp kontaktuppgifter och se om den vill/kan svara. Om någon får svar, presentera intervjun i klassen. Övningen ger eleverna möjlighet att stilla sin nyfikenhet, lära sig hur man professionellt tar kontakt med någon och utvecklar deras kommunikativa kompetens.

Lektionsplan:

Social kompetens i nätvärlden

Hur är jag hållbar på nätet?

Forumspel är en form av forumteater med inslag av värderingsövningar och rollspel. Forumspel är en typ av rollspel som syftar till att bearbeta orättvisor och konflikter mellan individer. Genom rollspelet vill man undersöka hur personer som befinner sig i utsatta lägen kan påverka konkreta situationer. Genom att som publik ta del av denna situation och sedan reflektera över olika personers handlingsalternativ och eventuellt själv agera i spelet vill man göra det möjligt för deltagarna att hitta lösningar på konflikter och dilemman.

Konkret går det till så att man dramatiserar en realistisk händelse som blir till ett forumspel. Rollspelet slutar när konflikten når sin höjdpunkt. Genom denna uppbyggnad vill man inspirera åskådarna att ta initiativet att själva gå in i spelet och prova olika handlingsmöjligheter för att lösa konflikten eller dilemmat. Spelet spelas upp i sin helhet första gången. Under följande uppspel får åskådarna säga stopp någonstans i spelet, gå upp och ta en roll genom att byta ut någon på scenen och prova sin idé om hur man kan handla i konfliktsituationen för att bryta orättvisan eller lösa konflikten. Samma spel spelas om flera gånger för att flera olika personer ska kunna testa sina idéer. Genom detta arbetssätt vill man få fram en mångfald av olika förslag och lösningar på orättvisor och konflikter

Tips på teman för rollspel:

- Vad har man för status och makt som influencer? Var går gränsen mellan makt, påverkan och sanning?
- Ansvar och konsekvenser? Följarnas ansvar?
- Subjekt och objekt. När har man förlorat sin egen vilja? När har man slutat tänka själv? När blir det så? När någon lever med en viss övertygelse, lyckas övertala och engagera andra. Grupptryck. Följer blint. Hur kan det gå så långt?
- Om man inte är med på nätet, är man out då?
- Influencers på nätet som tangerar din vardag/ ditt kommande yrke/ ditt intresse. Spelar kön en roll på nätet? Är det skillnader i kön för vad vi gör på nätet? Och hur vi blir behandlade?
- Öppet hörn. En möjlighet för eleven att ta upp någonting från föreställningen som känns relevant eller viktigt att diskutera.

Hur ska vi använda oss av nätet?

Dela i eleverna i mindre grupper. Låt dem kort samtala tillsammans hur de vill använda sig av nätet och sina sociala medier i framtiden. Vad fungerar just nu? Vad tycker eleverna att de behöver? Hur vill ni gå vidare för att skapa ett hållbart digitalt liv? Låt eleverna presentera vad de diskuterat. Gör upp en plan för hur ni tillsammans vill fortsätta navigera i den digitala världen, där kritiskt tänkande, konsekvenser och respekt utgör viktiga byggstenar.

Das Arts

Utvärdering och respons

DasArts är ett magisterprogram i teater i Tyskland där man utvecklat en form av utvärdering för konstnärer kring deras konstnärliga arbete. Deras utvärderingsmetod har blivit populärt på det finlandssvenska teaterfältet och används flitigt på Wasa Teater. Det handlar om att utvärdera en konstupplevelse genom att objektifiera den och på så sätt kunna ge konstruktiv respons på innehållet till konstnären.

Låt eleverna prova på att utvärdera er teaterupplevelse genom en förenklad form av denna metod. Placera ut två stora papper på golvet med frågorna: Vad fungerade? Vad behövdes? Dela ut post it- lappar och låt ungdomarna skriva sina svar på lapparna. Ett svar per lapp. Låt dem använda så många lappar som de behöver. Fäst sedan lapparna under den fråga den svarar på.

När alla är klara så kan ni titta på resultatet. Hur skulle de sammanfatta det? Kan de se några trender vad gäller svaren? Var det någonting i TIU-programmet som helhet (med för- och efterarbete inräknat) som gruppen inte förstod? Ord, benämningar eller annat? Var det någonting i pjäsen som pedagogen inte förstod? Ord, benämningar eller annat? Samtala tillsammans och hjälp varandra sätta ord på tankar, känslor och frågor.

Ta gärna bild på lapparna eller sammanfatta en kort respons och skicka det till oss via email: nina.dahl-tallgren@wasateater.fi. Tacka eleverna för att de hjälpt oss utvärdera teaterbesöket och på så sätt utveckla vår verksamhet.

Tips! Gör gärna en likadan utvärdering i kollegiet