



Nya metoder för att europeisk medborgarutbildning

Pedagogiska spel om EU
utvecklade och testade i EU
projektet *Have Your Say*.

2019-2022



Tryck

Den här boken gavs ut som en del av projektet *Have Your Say*, som finansieras inom ramen för Europeiska unionens Erasmus+-program 2019-2022.

Följande organisationer deltog i projektet:

Ada-und-Theodor-Lessing-Volkshochschule Hannover, Tyskland
West London Equality Council, London, Storbritannien
Nevelök háza egyesület, Pécs, Ungern
CEPA San Cristóbal de la Laguna, Teneriffa, Spanien
Consorzio OPEN, Verona, Italien
Folksuniversitetet Uppsala, Sverige
COOP SAPSE, Bastia (Korsika), Frankrike
Europahaus Aurich, Tyskland

De åsikter som uttrycks i den här boken är endast redaktionens. Det är inte nödvändigtvis Europeiska kommissionens eller andra EU-organs åsikter.

Författare

Den här boken har skrivits av personal från de åtta organisationerna i Have Your Say-konsortiet, särskilt Josph Karauli, Heike Pilk, Jenna Hartmann, Csilla Anna Vincze, Réka Szalóki, Alina Vakoliuk, Manuel Ortiz Cruz, Jorge Melian Garcia, Christian Geiselmann, Anja Kobus, Aurora Dallolio, Alessandra Minesso, Stefano Scuppini och Laura Cardi.

Upphovsrätt

Denna bok publicerades, enligt vad som bestämdes av finansieringsprogrammet, under en Creative Commons-licens för fri användning av allmänheten..



Have Your Say – New Ways to European Citizenship Literacy for Adults

www.haveyoursay-erasmus.eu



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Finansierad av Europeiska unionen. De åsikter som uttrycks är dock endast författarnas och återspeglar inte nödvändigtvis Europeiska unionens eller något av dess organs åsikter. Varken Europeiska unionen eller dess organ kan hållas ansvariga för dem.



Innehåll

Introduktion	4
Projektet <i>Have Your Say</i>	6
Konsortiet	7
Spelen	8
Asteroidalarm!	9
Rädda EU	22
Generation Europa	32
Lagspelet	39
Väskor för livet	47
Ska jag stanna eller ska jag gå?	58
Fly från Brexit	69
EU Power Tower	80



Introduktion

I den här boken presenteras åtta pedagogiska spel som utvecklats av åtta organisationer inom vuxenutbildning och det civila samhället under 2020-2022. Spelen är avsedda att hjälpa dem som spelar dem att utveckla sin förståelse för Europeiska unionen (EU), dess natur, dess syfte och frågan om det är bra att ha en sådan organisation eller inte.

EU är ett notoriskt svårt ämne. Det är komplicerat, med en struktur och beslutsförfaranden som för många människor verkar oöverskådliga. EU:s institutioner tycks ligga långt ifrån människors vardag, och människor som knappt förstår vilka beslut som fattas i deras eget lokala kommunfullmäktige har knappast är desto mer utmanade när de ställs inför EU. Och även om det skulle kunna vara lätt att definiera EU helt enkelt som "en klubb av länder som på det sättet samordnar sina lagar och sin politik", är folk oftast inte medvetna om det, inte minst eftersom EU:s image (ännu) inte kan förlita sig på en populär och omfattande berättelse för att rättfärdiga sin existens – en berättelse som nationalstaterna har använt i nästan 200 år nu för att få sig själva att framstå som "naturliga" enheter.

Att undervisa om EU är en utmaning. De flesta människor är inte naturligt intresserade av att förstå EU. Detta gäller inte minst för personer med låg utbildning.

Som du kommer att se i den korta presentationen av Have Your Say-projektet (se nedan) var utgångspunkten för projektet de många myter och falska påståenden om EU som cirkulerade bland allmänheten när "Brexit" – idén om att Storbritannien skulle återkalla sitt medlemskap i EU – stod på dagordningen 2016 ff. Vi, ett antal vuxenutbildningsorganisationer från olika europeiska länder, började fundera på vad vi själva kunde göra för att bekämpa sådan felaktig information och människors beredskap att okritiskt sluka den. Eftersom vi är medvetna om att EU är ett mycket "torrt" ämne för de flesta människor kom vi fram till att det verkligen skulle vara användbart att ha verktyg till hands för att erbjuda människor tillfällena att lära sig om EU på ett så lustfyllt och engagerande sätt som möjligt.



När vi ansöker om bidrag för ett strategiskt partnerskap inom Erasmus+ för detta ändamål har vi ändå låtit det vara öppet vilken typ av utbildningsverksamhet det ska vara. Vi tänkte på seminarier, teater, workshops, offentliga åtgärder, happenings ... Det blev dock relativt snabbt klart att det mest praktiska skulle vara att utveckla spel.

Så de åtta organisationerna i projektet började skapa spel för att lära sig om EU, var och en av dem ett, testade det och presenterade resultaten för allmänheten (det är du som läser den här boken) och tillhandahöll material för andra organisationer så att de kunde använda dessa spel i sina egna klasser.

I den här boken finns åtta rapporter om spelen. Rapporterna ger dig en inblick i spelens karaktär, hur de utvecklades, hur de spelas, vilka fördelar de har, vilka svårigheter som kan uppstå när de genomförs, vilka färdigheter spelmästarerna bör ha och så vidare. Rapporterna innehåller också kommentarer från pedagogens synvinkel om de observerade inlärningsresultaten. Observera att inlärningsresultat inte nödvändigtvis innebär att eleverna kan återge faktauppgifter. Inom vuxenutbildningen (men inte bara där) ses ett viktigt resultat av lärande också när människor ändrar sina attityder och utbyter erfarenheter med andra.

De åtta rapporterna ger en överblick och riktar sig främst till utbildare inom vuxenutbildning och allmänna utbildningsorganisationer. Rapporterna som sådana gör det ännu inte möjligt för dig att spela spelen. För att kunna spela dem behöver man i de flesta fall en uppsättning spelmaterial. Dessa finns tillgängliga på projektets webbplats www.haveyoursay-erasmus.eu. Vissa är lätta att göra (bara instruktioner för ett rollspel), andra är mer avancerade (lekplats i kartong, staplar med 100 spelkort), och vissa, särskilt våra två verkliga flyktrum, kräver en överdådig uppsättning rekvisita vars materialisering kommer att ta dem som bestämmer sig för att bygga dem mycket tid och hantverksskicklighet; hur som helst publiceras instruktionerna så att alla som bestämmer sig för att replikera dessa inlärningsmiljöer kan göra det.

Augusti 2022

Christian Geiselman
(VHS Hannover)



Projektet *Have Your Say*

Brexitdebatten i Storbritannien sedan 2016 har visat att många medborgare i EU är dåligt informerade om vad EU är, vad det gör och hur besluten fattas i EU. Misstron mot idén om internationellt samarbete och användningen av nationalistiska doktriner växer i många av EU:s 28 medlemsländer, och populismen har blivit ett problem överallt. Den så kallade EU-skepticismen är särskilt utbredd, inte minst bland lågutbildade.

I Have Your Say-projektet tar vi itu med dessa problem genom att utveckla innovativa former av utbildningsaktiviteter för lågutbildade vuxna för att hjälpa dem att omvärdera sina attityder till EU i en process av reflektion, diskurs och faktabaserat tänkande, som genomförs på ett aktiverande, kommunikativt, eventuellt glädjefyllt och inspirerande sätt. De nya metoderna, som testas i åtta pilotprojekt i sju partnerländer, kommer att bestå av aktiviteter som inte är vanliga i klassrummen och som omfattar spel, interaktion, rörelse och kreativitet. De kommer att kunna användas även i andra sammanhang inom vuxenutbildningen.

Projektets titel – Have your Say – visar att det inte handlar om att tvinga på människor en åsikt. Det handlar om att ge människor utrymme och frihet att formulera och uttrycka sina tankar, leda dem genom en process där de testar dessa tankar i samspel med andra och hjälpa dem att underbygga sina åsikter med verifierbara fakta snarare än hörsägen eller populära myter. Vi förväntar oss att detta så småningom kommer att leda till en attitydförändring hos de flesta deltagarna, men detta är inte ett obligatoriskt resultat. Vad som är obligatoriskt är att deltagarna lämnar pilotprojekten med en ökad förmåga till faktabaserat tänkande och reflektion över motiven för sina attityder och åsikter. Detta kommer att stärka den europeiska medborgarutbildningen på en grundläggande kunskapsnivå.

(Text skriven 2019)



Konsortiet



CEPA San Cristóbal



VHS Hannover – vuxenutbildningscenter i kommunen Hannover, Tyskland. Det fullständiga namnet är Ada-und-Theodor-Lessing-Volkshochschule.

Consorzio OPEN – nätverk av åtta organisationer som erbjuder vuxenutbildning, yrkesutbildning och social verksamhet i flera städer, främst i norra Italien.

Folkuniversitetet är en nationell leverantör av vuxenutbildning i Sverige. I detta projekt deltog de genom sin filial i Uppsala.

CEPA San Cristóbal – offentlig vuxenutbildning i San Cristóbal de la Laguna, Teneriffa, Spanien. Erbjuder många kurser för andra chansen och grundläggande yrkesutbildning.

West London Equality Centre – organisation i det civila samhället i London, Storbritannien, som fokuserar på att försvara mänskliga rättigheter och medborgerliga rättigheter, särskilt till stöd för de underprivilegerade.

Nevelők Háza Egyesület är en -organisation i det civila samhället i Pécs, Ungern, som tillhandahåller olika former av utbildning, medborgar- och kulturaktiviteter och stöd till andra medborgarorganisationer.

Coop SAPSE – socialt kooperativ i Bastia, Korsika (Frankrike).

Europahaus Aurich – Vuxenutbildningsorganisation med internat i Aurich i Tyskland, intill Nederländerna, specialiserad på internationellt utbyte och försoning för både ungdomar och vuxna.



Spelen

Beskrivning och rapporter



Asteroidalarm!

Ett pedagogiskt rymningsrum för att rädda världen och för att få grepp om EU



Introduktion

Jorden är i stor fara.

En asteroid rusar mot den. Det är inte mycket tid kvar till nedslaget. Det är slutet för mänskligheten.

Eller inte ännu? Ett forskarlag har tagit fram planer för en asteroidsköld. Men först måste skölden byggas, och det kostar mycket pengar att bygga den. Vem har råd med det?

Forskaren funderar: Fråga USA? Nej, de är upptagna av inre strider. Fråga Ryssland? Nej, de har spenderat alla sina pengar på ett dumt krig. Fråga Kina? Nej, alla är sjuka av Covid19 där. Vem är då kvar?

Europeiska unionens länder har pengar, och med EU har de en organisation som kan agera gemensamt för deras räkning. Men hur får man EU att fördela pengarna? Vetenskapsmannen måste ta reda på hur EU fungerar! Då kanske de kan rädda jorden!

Vetenskapsmännen – det är du. – GÅ!

Hur man spelar

Det här är ett verkligt rymningsspel för grupper på 4-10 deltagare. Grupperna kan kontakta VHS Hannover och komma överens om ett datum för spelet. VHS Hannover erbjuder vissa veckor under året då spelet installeras i ett av seminarieklassrummen. – På särskild begäran är det också möjligt att installera escape room på andra platser, t.ex. i skolor

eller på någon annan lämplig plats. VHS Hannovers personal (2 personer) behövs för rollen som spelmästare, för att styra spelet som "rymdassistenter" utifrån.

Det finns också ett annat alternativ: VHS Hannover har publicerat allt material som utvecklats för spelet – spelinstruktioner, utskrivbara material, instruktioner för att bygga fysikalisk rekvisita – och alla kan bygga rekvisitan själva. Detta är dock mycket tidskrävande och kräver en hel del tekniska färdigheter.

I praktiken vänder sig utbildningsinstitutionerna därför till VHS Hannover för att erbjuda spelmöjligheterna.

Rekvisitan för spelet finns för närvarande på tyska och engelska. Det är relativt lätt att tillhandahålla andra språk också.

På vilket sätt gör det EU mer konkret?

Det här spelet låter grupper av elever dyka in i en fantasivärld med raketforskning och lagarbete mot klockan. Fokuserade på målet att rädda världen från en asteroidnedslag inser de först inte vad de egentligen gör: steg för steg förstår de hur lagar stiftas i EU, hur de stora besluten fattas och vilka institutioner som har en roll i detta. I slutet av spelet kommer spelarna att ha funderat på vilka länder som är medlemmar i EU och vilka som inte är det, var EU-parlamentet finns, hur många ministrar som sitter i Europeiska unionens råd och de kommer bokstavligen att ha rört vid varenda en av de 705 parlamentsledamöterna.

Historia

Idén om att utveckla – av alla möjligheter – ett rymningsspel kom tidigt i projektet. Vi ville skapa något som verkligen fascinerar eleverna och fångar deras uppmärksamhet. Det är en svår uppgift, särskilt när det gäller ett ämne som är så tråkigt, abstrakt och förvirrande som EU (ur den vanliga medborgarens perspektiv). Flyktspel har under det senaste året blivit mycket populära, inte bara som en rolig fritidsaktivitet utan även i utbildningssammanhang. Och: vi hade upplevt ett utbildningsmässigt flyktrum, och till och med bevittnat hur det utvecklades, i en partnerinstitution i ett annat strategiskt partnerskapsprojekt inom Erasmus+ för flera år sedan (MobileBE), där den franska partneren utvecklade ett flyktrum (baserat på en berättelse om ett farligt virus, långt innan SARS-CoV-2 dök upp) för att motivera de elever som lämnar grundutbildningen i början av skolåren att ägna sig åt läsning och beräkning. Detta uppmuntrade oss att försöka utveckla ett rymningsrum själva.

Den konkreta idén utvecklades under en rad kreativa möten, där



vi redan började experimentera med första provisoriska rekvisita av enkla material som kartong. Det tog ganska lång tid att skapa ett spindelväv av gåtor på ett sätt som skulle erbjuda spelarna olika ingångspunkter, men som ändå skulle kräva att de löste varje gåta för att komma fram till slutpunkten- att rädda jorden.

Vi tog också några fel vägbeskrivningar och var tvungna att ändra oss och återvända flera gånger. I början planerade vi till exempel att i slutet av spelet låta spelarna byta roll, från forskare som bygger en asteroidsköld, och låta dem agera som ministrar i Europeiska unionens råd, för att representera sina nationella stater och kämpa för deras separata intressen. Men naturligtvis visade sig ett sådant rollbyte i spelet snabbt vara kontraproduktivt och alltför krävande för de förväntade spelarna, så vi hoppade över detta och hittade en mycket bättre lösning: Ministrarerna i rådet skulle representeras av 27 smurfar som först måste stekas ur en låda där de är inlåsta. Att frigöra smurfarna och placera dem i en stor cirkel på rådsbordet blev sedan ett av de mest attraktiva momenten i spelet, för alla grupper vi sett spela hittills.

När konceptet var klart och rekvisitan var klar i en fungerande form gjordes de första testerna med lärarkollegor från VHS Hannover, och snart kunde vi börja erbjuda spelet till eleverna i våra Second Chance-klasser och till allmänheten.

Det finns ett antal rekvisita i spelet med tekniska funktioner som vi tog lång tid på oss att skapa – inte så mycket för att de skulle förverkligas, utan snarare för att hitta ett sätt som skulle fungera tekniskt sett. Det finns till exempel en uppgift för spelarna att samla alla parlamentsledamöter i parlamentet (i rätt stad) och “väga deras röster”. De vågar som finns i rummet ska bara fungera på en viss plats, utan att det visuellt framgår hur och varför. För att arbeta fram detta krävdes tid för samråd med experter på elektronik, experimenterande med olika apparater, inklusive mikrodatorer, och så vidare. – Den slutliga lösningen (som vi inte vill avslöja här) – var enkel då, men så är det ofta: man behöver mycket tid för att hitta en enkel lösning.

Innovation

Det innovativa med detta escape game är, enligt vår uppfattning, kombinationen av en intensiv gruppupplevelse med utmanande lagarbete och den (först omedvetna) mottagningen och bearbetningen av fakta om EU – som vanligtvis är ett ämne som människor har svårt att bli entusiastiska över. Asteroid Alarm escape game slutar dock vanligtvis med att grupperna är mycket upp-



rymda och glada över sin slutliga framgång (spelmästarna försöker se till att grupperna löser uppgifterna med framgång, men i sista stund). Vi använder sedan en reflektionsfas – i ett annat rum, med en cirkel av stolar – för att reflektera över upplevelsen och leda över från spelupplevelsen till kunskap om EU.

Målgrupp

Vi utvecklade det här spelet särskilt för (unga) vuxna som deltar i kurser för att uppnå en lägre gymnasieexamen som de tidigare inte hade lyckats få i vanliga skolor. Ofta kommer de från en social bakgrund som inte är gynnsam för formell utbildning.

Spelet kräver uttryckligen inte att spelarna har några kunskaper om EU eller politik. De enda färdigheter som krävs är ett minimum av läsning och enkel beräkning (addition, mestadels). Viktigare är sociala färdigheter, kommunikativa färdigheter och förmågan att kombinera till synes orelaterade saker.

Spelet är ett grupparbete och varje grupp består av individer med olika färdigheter och kompetenser. Grupper är starka när de tillåter varje medlem att använda sina specifika färdigheter.

Även om spelet utvecklades med en viss kategori av elever i åtanke, visade testerna med olika typer av människor att det är lämpligt för alla typer av människor. Vi spelade det med 13-åriga barn, vi spelade det med lärare, akademiker, tjänstemän på mellanstadiet, gymnasieelever och så vidare, och det visade sig vara bra för dem alla. – Vi har några alternativ för att ställa in spelet lite svårare eller lättare, men det visade sig vara nästan omöjligt att bedöma en grups "lämplighet" i förväg utifrån deras utbildningsbakgrund.

Lärande och undervisning

Asteroid Alarm! är ett typiskt verkligt (inte virtuellt) rymningsrum. Ett rum av samma storlek som ett vanligt klassrum eller seminarierum är inrett med rekvisita för att presentera laboratoriet för ett forskarlag som har utvecklat en asteroidsköld och nu försöker ta reda på hur EU fungerar. Rummet är därför dekorerat med affischer och föremål för att ge en rymdatmosfär (rymdfotografering, teleskop, modell av en Saturn V-raket osv.) och med en massa saker som har med Europeiska unionen att göra, t.ex. kartongark med kartor över europeiska länder, som innehåller ett visst antal meeples, träbrickor, en kartongcylinder som liknar Europaparlamentets byggnad i Strasbourg osv.

Innan du går in i det här rummet samlas spelarna i ett annat intilliggande rum för att få instruktioner. Spelmästaren introducerar dem till den allmänna idén om ett rymningsrum (lagarbete, tiden



är avgörande, kommunikation är viktig) och börjar vanligtvis med att fråga dem om de redan har spelat rymningsspel, till exempel som en fritidsaktivitet. Spelmästaren presenterar sedan berättelsen för spelet, som är följande:

Jorden är i stor fara.

En asteroid rusar mot den. Det är inte mycket tid kvar till nedslaget. Det är slutet för mänskligheten.

Eller inte ännu? Ett forskarlag har tagit fram planer för en asteroidsköld. Men först måste skölden byggas, och det kostar mycket pengar att bygga den. Vem har råd med det?

Forskaren funderar: Fråga USA? Nej, de är upptagna av inre strider. Fråga Ryssland? Nej, de har spenderat alla sina pengar på ett dumt krig. Fråga Kina? Nej, alla är sjuka av Covid19 där. Vem är då kvar?

Europeiska unionens länder har pengar, och med EU har de en organisation som kan agera gemensamt för deras räkning. Men hur får man EU att fördela pengarna? Forskarna måste ta reda på hur EU fungerar! Då kanske de kan rädda jorden!

Vetenskapsmännen – det är du. – GÅ!

Spelarna uppmanas sedan att klä ut sig till forskare och använda de vita laboratoriekrockar som förberetts för dem. Därefter leds spelarna till sitt laboratorium.

Vanligtvis är det först en stund av förvåning, eftersom spelarna inte förväntar sig ett så omsorgsfullt inrett "laboratorium" i en vanlig skolmiljö.

Spelmästaren ger sedan ytterligare några råd, t.ex. att i princip alla föremål i rummet är en del av spelet, att praktiskt taget alla föremål har en betydelse någon gång under spelet, men att spelarna inte får röra den tekniska utrustningen i rummet: kameror, mikrofoner och två stora dator- eller tv-skärmar. Den ena, större skärmen visar rymden (med tusentals starter, men inget mer än så, än så länge) och en klocka (som räknar ner från 60 minuter, för att ange den tid som återstår för att lösa uppgiften). Den mindre skärmen visar hittills bara en bild av planeten jorden. Spelmästaren förklarar att detta är forskarnas kommunikationsplattform för att kontakta ett team av assistenter ute i rymden som observerar asteroiden och som kanske ibland ger information eller annat stöd. Denna video- och ljudkanal (i praktiken en videokonferens) är verkligen det verktyg genom vilket spelmästaren kan övervaka gruppen under spelets gång och ge tips när



de fastnar. En välutbildad spelmästare kan alltså kontrollera gruppens framsteg på ett sätt som gör att de visserligen löser uppgiften i tid, men att de gör det – helst – i allra sista stund. Detta ger gruppen mycket spänning och intensifierar upplevelsen.

När allt är förklarat lämnar spelmästaren laboratoriet och gruppen börjar samarbeta för att utforska rummet och hitta en ingångspunkt i serien av gåtor.

Förutom de olika affischerna och föremålen på skrivborden finns det ett antal låsta behållare (trälådor etc.) i rummet. Med hjälp av de olika ledtrådar som ges i materialet runt om i rummet måste gruppen lyckas hitta nycklar och koder för att öppna lådorna. När de lyckas öppna en av dem finns det nya ledtrådar, föremål eller skriftliga meddelanden med ytterligare råd i lådan.

De gåtor som ska lösas har alla sin grund i EU:s struktur och funktionssätt. Spelarna förväntas inte veta något om EU. All information som behövs för att lösa gåtorna finns någonstans i rummet, gömd eller synlig, och uppgiften är att samla in och kombinera informationen. All viktig information ges på ett mycket enkelt språk, så att även spelargrupper med mycket låg formell utbildning och liten vana vid att läsa kan spela spelet med framgång. Vi har till och med observerat att personer med högre formell utbildning ibland kämpar mer än andra, eftersom de börjar tänka för komplicerat i stället för att bara göra det uppenbara eller enklaste. Andra färdigheter som behövs är mycket grundläggande beräkningar, t.ex. enkel addition. Den mest krävande matematiska uppgiften i spelet är vid ett tillfälle att hitta korssumman för en given fyrsiffrig kod, och vi observerar att begreppet korssumma är en utmaning för personer med lägre och högre formell utbildning i lika hög grad. Men det gör inget, i de fall då gruppen fastnar och ingen i laget har en aning om vad de ska göra nu, dyker assistenterna från rymden upp på kommunikationsskärmen och ger stöd.

På den stora skärmen som visar rymden börjar en asteroid växa. I slutet av spelet fyller den hela skärmen, röda larmlampor lyser upp och sirenerna tjuatar.

Gåtorna i spelet är sammankopplade på ett sätt som gör att det finns olika ingångar, så att större grupper av spelare kan dela upp sig och göra olika saker parallellt, men b) ingen kan göra de sista stegen utan att de tidigare stegen har tagits i förväg. (Att skapa denna labyrint av sammankopplade gåtor var en av de



större utmaningarna i spelutvecklingen).

De bitar av information om EU som spelarna måste bearbeta är bland annat följande

- Vilka länder ingår i EU?
- Var ligger Europaparlamentet?
- Hur stiftas lagar i EU (mycket förenklad process)
- Hur många kommissionsledamöter finns det?
- Hur många platser finns det i Europeiska unionens råd?
- Hur många ledamöter finns det i parlamentet?
- Identifiera arbetsområdena för vissa kommissionärer (mycket förenklat).
- Etc. av detta slag

Hur oinspirerande de här ämnena än kan verka när de listas här, så är det i själva spelet som spelarna tar upp dem med stor entusiasm. Tanken är faktiskt att de inte ens är medvetna om att de behandlar olika "tråkiga" fakta om EU och dess funktionssätt. Spelarna koncentrerar sig helt och hållet på att lösa sina uppgifter för att till slut få finansiering för sin asteroidskuld och på så sätt rädda världen.

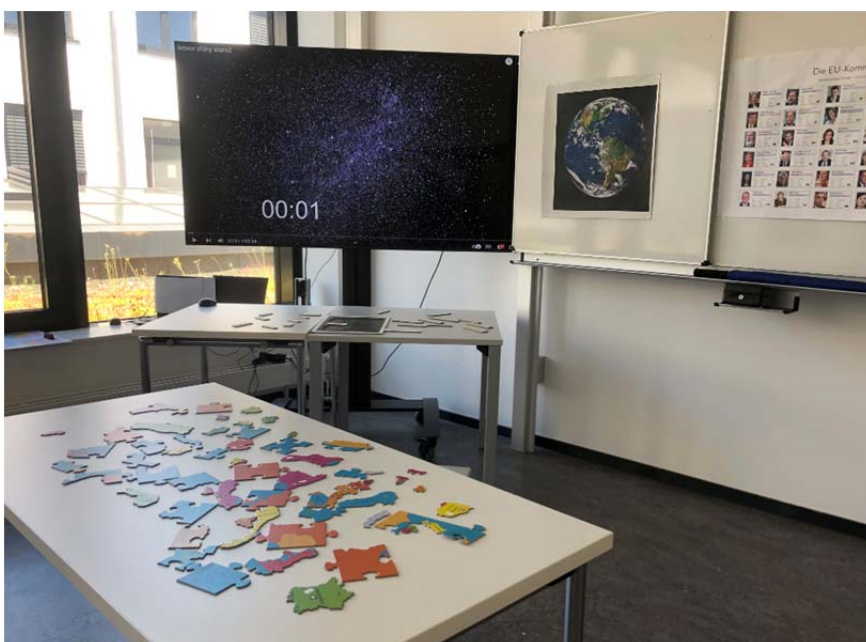
Det är först i nästa steg som dessa olika små fakta om EU används för konkreta inlärnings syften: När gruppen har löst gåtorna och öppnat den sista lådan där de hittar ett meddelande om att finansieringen har godkänts, plus chokladmynt i euro som de kan äta, och "Ode till glädjen" spelas för att fira de goda nyheterna, leder spelmästaren gruppen tillbaka till det andra klassrummet, och i en cirkel av stolar får gruppen nu möjlighet att reflektera över sina erfarenheter. Vanligtvis används de första 10 minuterna till att uttrycka spänningen och upplevelsen av att arbeta i en grupp; spelarna berättar vad de gillade, vad de tyckte var svårt, hur de hittade lösningar och så vidare. Därefter börjar spelmästaren (eller läraren) leda över till en diskussion mer och mer på medborgarutbildningens nivå: Vad är EU, hur fungerar det osv. Det beror på gruppens förkunskaper och på förhållandet mellan gruppen och läraren (eller spelmästaren).

För oss på VHS Hannover visade det sig vara bäst att göra denna reflektionsfas med både den faktiska spelmästaren närvarande och gruppens (ordinarie) lärare (om gruppen är en klass från en av våra Second Chance-klasser).





Ett litet seminarierum på VHS Hannover dekorerat för matchen.



Den stora skärmen ger en rymdatmosfär och skapar stress genom den tickande klockan... och en asteroid som växer med tiden.



Ett team av studenter som spelar rymningsspelet Asteroid Alarm! Här är det uppbyggt i ett vanligt klassrum i en skola.

Användning av läromedel

Det här rymningsspelet behöver en relativt stor mängd rekvisita och material för att dekorera ett klassrum. Rekvisitan och materialen beskrivs i detalj i de spelinstruktioner som publiceras separat (se projektets webbplats www.haveyoursay-erasmus.de.) De flesta materialen är utskrivbara (vi tillhandahåller PDF-dokument för nedladdning), men vissa är föremål som måste byggas, en del av trä eller kartong. För en del av rekvisitan krävs grundläggande färdigheter i elektronik och hantverk, t.ex. för att löda in en magnetbrytare i (vanliga) elektroniska köksvågar.

Flera av de utskrivbara material som vi använder är hämtade från "Easy Book on the EU", som skrevs som en del av en annan aktivitet i projektet Have Your Say. Boken finns också att ladda ner.

Själva boken är en av rekvisitan i rummet. Vi lägger den någonstans på ett bord i en öppen utställning och ibland börjar spelarna använda den för att hitta information som de behöver. Detta är dock inte obligatoriskt; all information som behövs för att lösa gåtorna kan också hittas på andra ställen i rummet.

Kontakta och motivera deltagarna

Det finns olika sätt att involvera eleverna i spelet.

Ett sätt är att erbjuda den till skolklasser eller till etablerade grupper inom vuxenutbildningen. Detta är lätt eftersom rymningsspel ses som en välkommen omväxling i skolor etc. I praktiken organiserar lärarna i Second Chance-klasserna vid VHS Hannover en gång om året en "projektvecka" med sina klasser, och de bokar spelet under den perioden.

VHS Hannover erbjuder sig också att installera spelet i skolor i

staden.

För det tredje kan allmänheten vända sig till VHS Hannover och boka matchen åt dem. Det kan vara personer från vissa föreningar eller medarbetare från ett företag som vill ha en teambuildingaktivitet.

Utmaningen är inte så mycket att hitta folk som vill spela det, utan snarare att ha rummet förberett för det. VHS Hannover har för närvarande inget separat rum där spelet skulle kunna installeras permanent, utan vi måste sätta upp det i olika rum närhelst ett spelarrangemang planeras. Därför försöker vi anordna spelveckor, där vi kan ha spelet installerat i ett klassrum och spela det med flera grupper efter varandra.

Förväntade effekter på eleverna

Vi har spelat det här spelet med många grupper hittills, från nästan alla delar av samhället, alla åldrar och alla utbildningsnivåer. Spelet utvecklades ursprungligen särskilt för personer med lägre formell utbildning, men det visade sig vara lämpligt för alla. Det finns också sätt att göra spelet svårare eller lättare, beroende på gruppen.

Vi observerar att alla grupper är glada över den intensiva upplevelsen av lagarbete som de får under den timme de spelar. Att uppleva och övervinna frustration (över gåtor som ännu inte lösts) är ett viktigt inslag i spelet, och detta uttrycks också i reflektionsfasen efteråt.

Den viktigaste EU-relaterade inlärningseffekten uppnås vanligtvis inte så mycket under själva spelet (eftersom spelarna är helt fokuserade på att lösa gåtorna i tid, så de bearbetar EU-relaterad information men reflekterar inte över den), utan snarare i den efterföljande reflektionsfasen när alla sitter i en cirkel i ett annat, lugnare rum. Vi använder denna reflektionsfas för att få eleverna att tänka på hur EU fungerar, med utgångspunkt i den information de samlade in under spelet.

Den information om EU som ges i spelet kan tyckas mycket grundläggande, men det visar sig att de flesta människor (oavsett utbildningsbakgrund) inte känner till den. Lärare på en gymnasieskola (Gymnasium) där vi erbjöd spelet för alla 10th-elever berättade för oss att de delar av informationen om EU som finns i spelet faktiskt är allt de behöver veta i ämnet för att få sin gymnasieexamen.

Den viktigaste effekten av detta spel när det gäller EU-medvetenhet är dock inte på den kognitiva nivån. Den är snarare



fysisk: Spelarna måste bokstavligen hantera allt i spelet genom att röra vid det, flytta det, vända det, hitta rätt plats osv. En uppgift för laget är t.ex. att samla in alla parlamentsledamöter och samla dem i Europaparlamentet (en cylindrisk behållare), de måste ta reda på var dessa parlamentsledamöter finns, och till slut upptäcker de det uppenbara: att de 705 tråpjäserna som finns på kartor av kartong överallt i rummet faktiskt är parlamentsledamöter och att de måste samlas in i parlamentets behållare, och att det bara fungerar att mäta vikten på dessa parlamentsledamöter om parlamentet verkligen befinner sig i Strasbourg och inte i en annan stad. Det finns många element i spelet som kräver sådan fysisk kontakt med EU-relaterade ämnen, och vi anser att detta är spelets särskilda styrka.

Observationer från att testa aktiviteten med eleverna

(Se spelinstruktionerna)

Hur testade vi det?

Spelet testades under utvecklingsfasen, fram till augusti 2022, i 12 spelomgångar med olika grupper, med utgångspunkt i kollegor (pedagoger och annan personal) vid VHS Hannover och deltagare i våra kurser om andra chansen, men även personal från andra utbildningsorganisationer och grupper från det civila samhället. Grupperna hade 4-10 deltagare, i genomsnitt 8, så vi räknar med 96 deltagare under utvecklingsfasen.

Sedan dess har vi erbjudit spelet till många grupper, framför allt till hela 10th klassen i pone av Hannovers gymnasium med 150 elever som spelade spelet i 15 omgångar (under en hel vecka).

Svårigheter

För att kunna erbjuda det här spelet behöver du först rekvisitan (det går att bygga den med lite DIY-kunskaper), men sedan måste du också vara "inne" i det och förstå hur spelet fungerar internt. Allting i rummet måste vara perfekt, för när spelet väl är igång kommer varje fel inställt lås, varje saknad fred, varje teknisk anordning som inte fungerar etc. att blockera spelet, och spelmästaren måste ingripa.

Dessutom använder spelet – i den installation vi föredrar t VHS Hannover – ett antal datorer för ljud- och videofunktioner som måste vara säkra på att fungera korrekt. – Det är dock också möjligt att spela spelet utan användning av IT-teknik, t.ex. genom att spelmästaren (eller läraren) är närvarande i rummet och hjälper spelarna vid behov. Men effekten på gruppen är mycket större om video- och ljudverktygen fungerar som en extra at-



traktion.

Med andra ord: att utbilda en spelmästars för *Asteroid Alarm!* är ganska krävande.

Särskilda fördelar

Det finns två stora fördelar med *Asteroid Alarm!*:

Spelet är mycket engagerande, särskilt för yngre människor. De blir väldigt upphetsade. En lärare i samhällskunskap sa till oss: "Jag undervisar i idrott och samhällskunskap. Det här är första gången jag ser elever inom samhällsutbildningen fira."

Spelet låter spelarna hantera enkla (ofta sedda som "bökiga") fakta om EU på ett mycket praktiskt sätt: spelarna rör vid och flyttar runt fysiska föremål som representerar vissa delar av EU:s institutionella uppbyggnad, t.ex. rör de vid, flyttar och väger alla 705 parlamentsledamöter, och samlar 27 ministrar från alla medlemsländer i Europeiska unionens råd; ministrarna representeras av Smurf-figurer som först måste befrias från en låst låda. Asteroidskölden finns också tillgänglig för praktiska åtgärder: den representeras av ett stort blått paraply och måste användas för att skydda en jordglob som också är placerad i rummet. Den fysiska kontakten med dessa (och andra) saker låter spelarna utveckla någon form av relation till dem.

Vi kan också konstatera att spelarna lär sig mycket av de misstag de gör. De flesta lag förlägger till exempel Europaparlamentet (dess officiella säte) till Bryssel, men vågen fungerar inte, och det tar en hel del tid att ta reda på vad som är problemet. Till slut var det faktum att EU-parlamentet har sitt officiella säte i Strasbourg närvarande hos alla grupper.

En liknande effekt uppstår när spelarna av misstag lägger in meeple från landstavlorna i Turkiet, Schweiz eller Ukraina i parlamentsbehållaren och senare måste ta bort dem, vilket innebär att de måste räkna de 99 felplacerade ledamöterna från Turkiet, till exempel.

Uppföljning

VHS Hannover erbjuder detta spel inte bara till sina interna klasser av Second Chance-elever utan även till skolor i staden för att göra deras medborgarutbildningskurser mer attraktiva. Detta har redan praktiserats en gång med en av stadens högstadieskolor (150 elever deltog) och kommer att fortsätta. Skolan har redan ansökt om att samma samarbete ska upprepas under de kommande åren.

VHS Hannover erbjuder också spel som allmänheten kan spela vid olika tillfällen. Ett av dem är en konferens för pedagoger (från



hela Tyskland) om användningen av Escape Rooms i utbildningen, som planeras äga rum i juni 2023 i samarbete med byrån för vuxen- och vidareutbildning i Hannover.

Praktiska råd

Hur ställer man in den? (Se de separata instruktionerna som finns på webbplatsen Have Your Say.)

Författare

Vem har utvecklat detta? VHS Hannover är den största vuxenutbildningsanordnaren i Hannover, huvudstaden i den tyska provinsen Niedersachsen. VHS Hannover är en del av kommunen Hannover.

VHS Hannover
Burgstraße 14
30159 Hannover, Tyskland

Kontaktperson

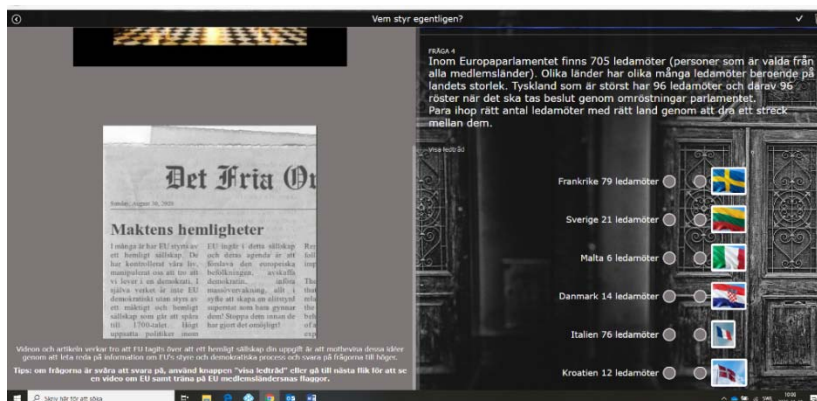
Christian Geiselmann
christian.geiselmann@hannover-stadt.de
Anja Kobus
anja-kobus@web.de



Rädda EU

Flyktspel på nätet för att försöka rädda EU från total upplösning

EU håller på att upplösas. Flera medlemsstater överväger att lämna unionen. Hjälp expertgruppen att lösa mysteriet för att rädda unionen.



En av skärmarna i spelet.

Sammanfattning

Det här rymningsrummet på nätet har utvecklats för att engagera grupper av elever i ett fängslande rymningsspel på nätet för att lära sig grundläggande fakta om EU. Spelet passar in i klassen av *mystiska utrymningsrum*. Längs den mystiska handlingen (se nedan) måste deltagarna lösa uppgifter och besvara frågor om EU, och på så sätt rör de sig framåt i berättelsen. Situationen i flyktrummet motiverar dem att ta reda på svaren på frågor om EU för att lösa mysteriet.

Save the EU är ett online-rymningsrum och kan spelas ensam (en person med sin dator) eller i grupp, till exempel med alla med en bärbar dator samlade runt ett större bord. Eller så kan onlinespelet visas på en storbildsskärm i rummet, och laget arbetar tillsammans för att lösa den serie gåtor som visas där. Spelarna spelar inte mot varandra, utan tanken är snarare att de ska samarbeta och lösa uppgifterna som ett lag.

Så här är historien:

EU befinner sig i ett tillstånd av upplösning. Storbritannien har lämnat EU, Polen har börjat lämna in sina utträdeshandlingar och flera andra av de återstående medlemsstaterna överväger att följa efter. I Sverige pågår våldsamma protester där människor kräver ett utträde ur EU. demonstrationerna har spridit sig till alla EU:s medlemsländer. Ursula von der Leyen, ordförande



för EU-kommissionen, vädjar om lugn och samarbete i ett direktsänt tal till unionen. Nyheterna rapporterar om korrupktion, hemliga sällskap och maktmissbruk. Propaganda sprids över Europa och svartmålar EU och kräver dess upplösning.

EU ser passivt på. Hur har det gått till så här? Anklagelserna mot unionen har kommit från ingenstans, eller hur? – EU tillsätter en extern expertgrupp för krishantering för att förstå hur situationen har urartat så här. Arbetet har börjat – men plötsligt försvinner expertgruppen spårlöst.

EU ber nu om din hjälp för att förstå varför EU-medlemmarna är så arga och missnöjda, för att ta reda på vart experterna har tagit vägen och för att hitta ett sätt att föra nationerna samman igen!

Du får tillgång till experternas lösenordsskyddade dator, deras hemligheter och ledtrådar som gömmer sig på oväntade ställen. Ditt uppdrag är att hitta alla ledtrådar och lösa mysteriet steg för steg och rädda EU. Men du måste skynda dig att lösa mysteriet innan alltför många länder lämnar unionen.

På vilket sätt gör det EU mer konkret?

Flyktspellet *Rädda EU* handlar direkt om EU. Uppgiften i spelet är att hjälpa EU genom att förhindra dess upplösning i en svår kris. Det finns frågor om EU-ländernas flaggor, EU:s institutioner inklusive kommissionen, Europeiska centralbanken, parlamentet och olika personligheter inom EU. Inställningen och stämningen är dramatisk: vi är några steg från EU:s upplösning, flera länder är på väg att lämna. Denna dramatiska miljö skapades för att göra spelet attraktivt för elever, både vuxna och ungdomar.

Avsikten är att stärka spelaren med deras kunskap. Genom att besvara frågorna och gå vidare till nästa steg känner de att de är närmare att rädda EU.

Under forskning och projektets första skeden noterade vi att EU har tagits för givet av många medborgare i medlemsländerna (i vårt fall Sverige). Många människor, särskilt de med lägre formell utbildning, förstår inte riktigt EU:s betydelse och funktioner. Några av våra deltagare uttryckte tvivel om det är "värt" att finansiera denna enorma institution.

Dessa reaktioner visade tydligt hur brådskande frågan är. Vi vill nå målgruppen och på ett engagerande och intressant sätt förklara vad EU är, dess funktioner och fördelar för medlemsstaterna och medborgarna.



Historia

Tanken var att skapa ett interaktivt spel där eleverna både kan ha roligt och lära sig fakta om EU. Spelets innehåll med ett katastrofscenario valdes avsiktligt. Vi försökte välja särskilt kontroversiella och tvetydiga ämnen – sådana som är förknippade med många konspirationsteorier och falska nyheter, och ämnen som ofta används för spekulationer (t.ex. invandring eller klimatförändringar). Genom att ta med dessa ämnen tror vi att de vuxna eleverna kommer att lära sig konkreta fakta, förstå de globala processerna och EU-processerna bättre och därför inte bli föremål för spekulationer i framtiden.

De enskilda frågorna utformades först. Senare kopplades de samman till ett sammanhängande steg-för-steg-spel, där spelarna måste lösa mysteriet eller låsa upp frågesporten för att gå vidare till nästa steg.

Beslutet att skapa ett onlinespel i stället för ett spel som kräver att människor är närvarande i ett rum går tillbaka till Covid-19-pandemin. Med onlinespelet fick vi en möjlighet att erbjuda eleverna en inlärningsaktivitet om EU som de kunde göra även när de var inlåsta.

För att genomföra spelet online använde vi oss av Bookwidgets-plattformen, en onlinetjänst som gör det möjligt att skapa interaktivt lärande innehåll. Vi använde oss av "Teacher"-planen som kostade 55 euro per år när detta skrevs och som tillåter ett obegränsat antal användare (spelare).

Innovation

Escape room *Save the EU* är nyskapande eftersom det så vitt vi vet är ett av de första digitala escape rooms som byggts upp kring ett EU-ämne. Spelet är dynamiskt och interaktivt för att det ska vara intressant för vuxna elever.

En annan innovativ aspekt av spelet är att det är känslomässigt, inte minst genom den episka berättelse som det bygger på: ämnet EU i en verklig upplösning känns igen hos många deltagare personligen. Det lockar dem att spela och försöka rädda EU.

Målgrupp

Den främsta målgruppen för *Rädda EU*-spelet på nätet är unga vuxna med lägre kunskapsnivå (inom vuxenutbildningen).

Spelet kan dock även spelas av andra typer av elever, även sådana med bättre formella utbildningsresultat.

För att kunna spela spelet behöver deltagarna en online-enhet och tillgång till internet, och naturligtvis kunskaperna om hur man använder dessa enheter. Grundläggande läsförmåga be-

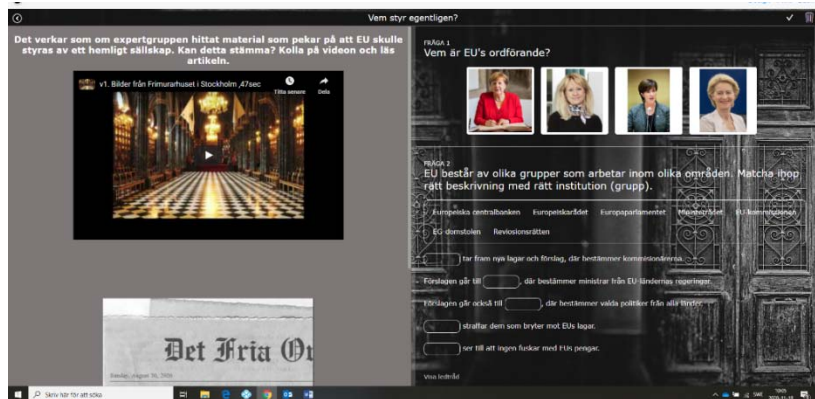


	hövs naturligtvis också.
Testgrupp	<p>De elever som vi testade spelet med här på Folkuniversitetet Uppsala var unga vuxna som höll på att studera inom olika områden, t.ex. svenska eller engelska, eller samhällskunskap med fokus på sociala och samhälleliga regler i Sverige.</p> <p>Vi kontaktade målgruppen genom våra nätverk online genom Folkuniversitetets nätverk av studerande online och offline i Folkuniversitetets lokaler under lektioner.</p>
Kontakta och motivera deltagarna	<p>Spelet delades mellan Folkuniversitetets nätverk av studerande och andra vuxenutbildare i Uppsala, Stockholm och Lund i Sverige.</p> <p>De vuxna eleverna fick information om HYS-projektet, dess mål och vikten av att förstå EU i allmänhet.</p>
Lärande och undervisning	<p>Flyktspelet <i>Rädda EU</i> är en inlärningsaktivitet på nätet. Under testfasen involverade vi elever som var inskrivna på vår skola genom att skicka dem en länk till spelet. Vissa elever spelade spelet i lokalerna med stöd av en facilitator.</p> <p>Spelet tar ungefär en timme. Efter det brukar vi erbjuda en debriefing, som också tar ungefär en timme, för att besvara alla frågor som dyker upp under spelet. Avrapporteringssessionen leddes av en facilitator.</p>
Användta element	<p>De element som används i onlinespelet är:</p> <ul style="list-style-type: none"> - EU:s medlemsstaters flaggor med namnen på medlemsländerna för att lära sig symboliska EU-länder. - Korta artiklar om relevanta samhällsfrågor, t.ex: <ul style="list-style-type: none"> - Migration (artikel från Amnesty International) - Analys av push- och pull-faktorer - Klimatförändring - Flykting eller migrant – att förstå skillnaderna - Information om EU:s struktur (kommissionen, centralbanken, parlamentet) - Chemtrails artikel (konspirationsteori) - Illuminati artikel (konspirationsteori) - Videor om EU, EU:s medlemsstater, EU:s struktur, migration, relevanta utmaningar för EU - Ljudmeddelande om migration, push- och pull-faktorer för migrationen





På startskärmen visas en mörk bild av en stad som brinner.



Uppgifter och material som behövs för att lösa dem presenteras på en serie skärmar som likaså är mörka.

Hur spelar man?

Du kan spela spelet

<https://www.bookwidgets.com/play/3JN1R3ZG-iQAEAYNjAAAA/UBPDSU4/radda-eu?>

Om du vill ge eleverna det här spelet och använda de inbyggda övervakningsfunktionerna i *Bookwidgets* onlinetjänst för inläring behöver du ett lärartillträde. Du kan använda vår. Kontakta oss för att få tillgångsinformationen (användarnamn, lösenord).

Förväntade effekter på eleverna

- De viktigaste förväntade effekterna på deltagarna var:
- Bättre förståelse för EU:s struktur, funktioner och roller
 - Tydlig syn på EU:s fördelar för medlemsstaterna och dess medborgare.
 - Mindre euroskepsis
 - Lägre risk för att bli föremål för spekulationer från politiker, extrema organisationer, radikala och marginella grupper.



Observationer från att testa aktiviteten med eleverna

Deltagarna fick mycket ny information om EU genom att spela spelet. De förstod att EU handlar mer om samarbete, struktur och konkreta roller än om konspirationer och spekulationer, vilket en del av dem trodde tidigare.

Aktiviteten var engagerande för deltagarna, de viktigaste synpunkterna från deltagarna var:

- De fick en ny syn på EU
- Skäms för att du inte kände till de viktigaste sakerna om EU tidigare.
- Motivation att lära sig mer och få bättre förståelse för EU:s funktionssätt

En del av deltagarna var ganska neutrala till EU innan de spelade spelet. Escape Room på nätet hjälpte dem att se fördelarna och fördelarna med EU. Det gjorde dem mer EU-vänliga och EU-positiva.

Hur testade vi det?

Testerna inleddes i oktober 2021 och avslutades i april 2022.

Den ägde rum i Folkuniversitetets lokaler samt online hemma hos vissa av deltagarna.

40 vuxna har testat spelet och registrerat sig på Bookwidgets-plattformen.

Medelåldern för deltagarna som testade spelet var 18-27 år. Deltagarna var huvudsakligen elever vid Folkuniversitetet och andra vuxenutbildningscenter i Uppsala.

Den version av spelet som de testade var på svenska.

70 % av deltagarna lyckades slutföra spelet på egen hand eller med stöd från kamrater/ självlärande.

30 % behövde hjälp av facilitatorn för att slutföra spelet.

95 % använde sig av ytterligare hjälp från internetresurser och hjälp/tips från kamrater.

Deltagare

De flesta av deltagarna i vårt pilotprojekt med spelet var arbetslösa vuxna, vuxna med lägre kompetens, nyanlända invandrare och flyktingar.

I testet ingick också deltagare och mottagare från lokala icke-statliga organisationer och lokala vuxenutbildningsföretag.

Slutsatser

Spelet väckte stort intresse och engagemang bland eleverna.

Piloteringen vid Folkuniversitetet inleddes med en introduktion till HYS-projektet och dess mål. Projektets internationella part-



nerskap presenterades kortfattat för att ge studenterna en bättre uppfattning om spelets ursprung och sammanhang.

När deltagarna började spela onlinespelet bad de om hjälp från facilitatorn om de inte kunde fortsätta.

Generellt sett var spelet genomförbart för de flesta av deltagarna, vissa elever använde sig av kamraternas hjälp vid piloteringen, andra använde sig av resurser på nätet. Vi uppmunttrade dock eleverna att göra så mycket som möjligt på egen hand.

Svårigheter

Vi stötte på svårigheter med elever som inte kunde lösa mysterierna i Escape Room online och därför inte kunde gå vidare. Vissa deltagare hade problem med att läsa artiklar och lyssna på info. Eleverna ville hoppa över läsning och lyssning för att kunna gå vidare och hoppades på att kunna besvara frågorna i onlinespelet med hjälp av tur. Detta var dock ineffektivt; inlärnarna kunde inte besvara frågorna utan att uppmärksamma nödvändiga steg. Därför behövde de gå tillbaka till de tidigare stegen och läsa eller lyssna igen.

Moderatorerna löste detta problem genom att påminna deltagarna om vikten av varje steg i spelet, vikten av att läsa och lyssna på den information som ges.

Vissa elever letar efter enkla och snabba lösningar, vilket dock inte hjälper i detta online escape room. Handledarna förklarade för eleverna att alla steg är viktiga och måste utföras/uppmärksammas för att spelet ska kunna slutföras.

Särskilda fördelar

En särskild fördel med detta spel är dess struktur som innebär processen:

Läs/lyssna → svara på frågorna → lär dig

Detta visade sig vara effektivt eftersom processen var dold i form av ett spel; det kändes inte alltför stressigt för deltagarna och de lärde sig lättare.

Uppföljning

Inkludera spelet i den vanliga undervisningen

Vi planerar att samla pedagogerna vid Folkuniversitetet för att diskutera möjligheten att använda spelet i den dagliga verksamheten, särskilt för pedagoger som arbetar med språk, sociala frågor och medborgarsamhället.

Använd spelen i medborgarutbildningsprojekt



En annan möjlighet att använda projektresultaten (Save EU-spel och andra spel som utvecklats av partnererna) på ett hållbart sätt är att använda dem i andra projekt (både EU- och nationella). Folkuniversitetet har för närvarande flera olika projekt inom områdena mänskliga rättigheter, medborgarsamhället, vuxenutbildning och liberal utbildning.

Studiecirklar

En annan möjlighet att stödja ämnet är att starta en studiecirkel inom EU. En studiecirkel är en grupp som träffas regelbundet för att lära sig något tillsammans. Till exempel för att studera engelska, diskutera miljöfrågor eller spela gitarr. Det är gratis, vem som helst kan starta en studiecirkel med utgångspunkt från Folkuniversitetet eller någon annan vuxenutbildningsordnare i Sverige.

I en studiecirkel träffas en liten grupp (ofta 3-12 personer) för att lära sig något tillsammans. Studiecirkeln har minst tre möten, men varar ofta längre. Alla studiecirklar har en cirkelledare, en studieplan för vad gruppen vill uppnå och någon typ av studiematerial.

Praktiska råd

Nödvändigt material

För att starta onlinespelet *Rädda EU* behöver pedagogen:

- Bärbar dator med tillgång till internet
- Tillgång till Bookwidgets-plattformen, med inloggning och lösenord.
- Nycklarna och svaren till spelet om både utbildare och elever fastnar och inte kan komma vidare.

För detaljer med inloggning och svar se *Checklista för genomförande*.

Nödvändiga färdigheter

Kompetens som krävs för utbildare:

- Digitala färdigheter
- Grundläggande kunskaper om EU:s struktur, om inläraren har frågor.

Hur man spelar det

På den här plattformen hittar du ett rymningsrum online:

<https://www.bookwidgets.com>

För att få tillgång till spelet med lärarens rättigheter ska du kontakta kontaktpersonen på FU (se ovan) för att få kontonamn och lösenord.

Klicka på "Widgets" och välj den som heter "Rädda EU".



Om du vill spela spelet klickar du på “förhandsgranskning i det övre högra hörnet” eller på “dela” för att sprida det till andra.

För att se hur många som har fyllt i sitt namn och sin e-postadress efter att ha spelat spelet, gå till “Grades and reporting” och välj “My courses” → “(No courses)”. → “(Inga kurser)” → “Lösningen”, under Svar ser du de personer som fyllt i sitt namn i slutet av spelet.

Lösningar på gåtorna

För att underlätta för läraren publicerar vi här koderna för att lösa stegen i spelet:

Lösenord 1: 668

Lösenord 2: 7

Lösenord 3: Asyl

Lösenord 4: 5G

Lösenord 5: Tryck,

Lösenord 6: Experterna

Bakgrundsinformation som används under spelutvecklingen

Clarke, S., Peel, D., Arnab, S., Morini, L., Keegan, H., & Wood, O. (2022). *EscapED: A Framework for Creating Educational Escape Rooms and Interactive Games to For Higher/Further Education*. Hämtad den 11 augusti 2022.

Decentraliserad byrå (2022). *Europeiska gräns- och kustbevakningsbyrån (Frontex)*. Hämtad den 11 augusti 2022.¹

Hopgood, S. (2010). VÄRDIGHET OCH ENNUI: *Amnesty International, Amnesty International Report 2009: The State of the World's Human Rights: Amnesty International Report 2009: The State of the World's Human Rights*, London: Amnesty International Publications. *Journal Of Human Rights Practice*, 2(1), 151-165. doi: 10.1093/jhuman/hup025.

Flyktingar, asylsökande och invandrare. (2022). Hämtad 11 augusti 2022.²

¹ https://european-union.europa.eu/institutions-law-budget/institutions-and-bodies/institutions-and-bodies-profiles/frontex_en

² <https://www.amnesty.org/en/what-we-do/refugees-asylum-seekers-and-migrants/#:~:text=Amnesty%20har%20förtjänat%20den%20mänskliga,av%20personer%20på%20rörelsen.>



Författare

Vem har utvecklat detta?

Spelet utvecklades av Folkuniversitetet med personal i Uppsala.

Folkuniversitetet (FU) har en lång tradition av att framgångsrikt införa nya undervisningsmetoder inom vuxenutbildning och utbildning av personer med lägre kompetensnivå, inklusive den senaste utvecklingen inom IKT och utbildning. FU erbjuder både formell och icke-formell utbildning för offentliga myndigheter, företag och privatpersoner.

FU organiserar särskilda utbildningsprogram och/eller kurser för olika missgynnade målgrupper, t.ex. arbetslösa, lågutbildade, invandrare, flyktingar, personer med fysiska och psykiska funktionshinder, ungdomar som hoppat av skolan och NEETS. Särskild uppmärksamhet ägnas åt att inkludera och stödja lågutbildade vuxna genom utbildningsmetoderna. Organisationen är inriktad på att utveckla insatser som tar upp sociala frågor för olika missgynnade målgrupper för att främja social integration.

Totalt sett organiserar och genomför vi över 67 000 timmar formell och icke-formell utbildning för olika grupper per år. Omkring 30 föreningar med över 25 000 medlemmar i hela landet bedriver verksamhet i samarbete med Folkuniversitetet. Verksamheten består till stor del av studiecirkel och föreläsningar.

Kontaktperson

Alina Vakoliuk

alina.vakoliuk@folkuniversitetet.se



Generation Europa

**Brädspel som tillverkar spelare
tänka och diskutera om EU**



Sammanfattning

Generation Europa är ett brädspel som får en grupp människor att tänka och diskutera om EU, dess syfte, fördelar och eventuella utmaningar. Spelet förmedlar också mycket detaljerad information om olika aspekter av EU, hur det uppstod, hur det är organiserat och vad det gör med särskild hänsyn till medborgarnas vardag.

Spelarna kastar tärningar för att flytta sina meeples längs en bana genom alla EU-länder som visas på en karta på brädet. På landningsfälten måste de lösa vissa uppgifter: svara på en fråga från ett kort eller göra någon aktivitet, t.ex. diskutera ett politiskt ämne där de måste bilda och uttrycka en åsikt.

Det finns olika alternativ för att spela det. Spelarna kan till exempel få tillåtelse att använda sina smarttelefoner för att göra snabba efterforskningar. Läraren kan också använda de ämnen som tas upp på korten för att göra klassen bekant med olika aspekter av EU:s politik. Detta kräver naturligtvis en kunnig lärare.

Material

Materialet för det här spelet är bland annat.

- Spelplanen visar en karta över Europa, med en bana med 50 fält, varav:
 - 35 Frågefält ("Card")
 - 10 fält med ikoner



- 5 debattfält;
- 1 fält "Diploma" (målet).
- 108 kort. De inkluderar:
 - 68 Frågekort
 - 14 ikoner kort
 - 14 par kort för debatter
 - 10 kort för eftertanke

I den fysiska produkten (tillgänglig i Italien) ingår också 10 meeples (för 10 spelare eller tio lag av spelare) och en tärning. Användare som bara laddar ner spelaterialet och skriver ut det själva måste själva tillhandahålla meeples och en tärning.

Undervisning och lärande

Spelet tar upp fyra allmänna ämnen:

- Europeiska unionens historia: från EEG till EU
- Det gemensamma europeiska huset: de europeiska institutionerna och deras uppgifter
- Europa i hemmet: hur Europa påverkar vår vardag, t.ex. rörlighet, dokument, gemensam valuta...
- Ett Europa av värderingar: med särskild hänsyn till *Europeiska unionens stadga om de grundläggande rättigheterna*.

Hur man spelar

Beroende på klassens storlek kan läraren bestämma att spelet ska spelas individuellt (rekommenderas för upp till 6 personer) eller, i större grupper, i lag med 2-4 personer.

Läraren lägger brädet på bordet och bestämmer vem som börjar spelet. Spelarna fortsätter sedan medurs. I mindre grupper flyttar spelarna själva sina meeples, i större grupper är det ett alternativ att läraren sköter flytten.

Beroende på gruppen/klassen (skolnivå, språknivå osv.) bestämmer läraren hur lång tid som finns tillgänglig för varje aktivitet och stoppar spelet när de planerade minuterna är slut.

Den första spelaren kastar tärningen och går framåt med sin meeple lika många fält, med början från fält 1, som tärningen säger. På landningsfältet utförs respektive åtgärd: på ett kortfält måste spelaren dra ett kort och svara på frågan. Om hon har rätt får hon avancera ett fält längre. (Det finns en svarsnyckel i materialet för att hjälpa läraren att avgöra om svaret är korrekt.) På ett debattfält delar läraren ut ett debattkort till spelaren, spelaren väljer någon annan spelare som är hans motståndare i debatten, läraren delar ut motsvarande debattkort till denna spelare och de debatterar ämnet.

För mer information se de separata instruktionerna i det ned-



På vilket sätt gör det EU mer konkret?

laddningsbara materialet.

Spelarna leds in i en underhållande blandning av aktiviteter för att mobilisera sina kunskaper om EU-relaterade ämnen, eller för att få fram nya kunskaper, och för att diskutera detta med sina kamrater i spelet.

Spelet svarar mot det centrala syftet med *Have Your Say*-projektet genom att vända sig till en målgrupp som är benägen att falla för falska nyheter och populistiska myter. Erfarenheterna av spelet visar att en utökad kunskap om EU, dess verktyg och effekter, som uppnås genom spelet, kan förändra elevernas inställning till EU och EU-frågor.

Historia

Brädspelen *Generation Europe* har sina rötter i ett spel som en av våra medlemsorganisationer (CEFAL) redan har testat för att lära sig italienska. Detta spel – som heter IDEA: *Interazioni Dialogiche e Affini* – utvecklades inom ramen för Linc-projektet, som finansieras av *Europeiska integrationsfonden*. Det är en lekfull inlärningsaktivitet som engagerar eleverna i att öva på flera språkliga områden för att förbättra sin kommunikationsförmåga.

Vi anpassade spelet till EU-ämnet, men behöll den praktiska och konkreta metoden. Spelet syftar till att beskriva de olika sätt på vilka EU kommer in i allas vår vardag.

Generation Europe utvecklades inom två klasser vid CPIA (centrum för vuxenutbildning): utifrån huvudstrukturen i spelet IDEA-spel föreslog klasserna ämnen och förbättringar, inklusive ett alternativ för att anpassa spelet till spelarnas bakgrundskunskaper. Om spelarna skulle behöva en enklare nivå kan till exempel kortet "debatt" ersättas med kortet "motivera".

Samskapande med studenterna

En särskild egenskap hos detta spel är att det inte utvecklades av lärare för elever utan att utvecklingen av spelet var en aktivitet som genomfördes med och genom två grupper av elever (14 personer vardera). De var vuxna inlärare som var inskrivna i både första och andra nivåns program vid CPIA (centrum för vuxenutbildning) i Bologna: den första perioden syftade till att uppnå *licenza media*-certifikatet; den andra perioden byggdes upp för att uppnå en certifiering som intygar att man förvärvat nyckelkompetenser som är kopplade till fullgörandet av den obligatoriska utbildningen och till aktiviteter som är gemensamma för de olika typologierna av tekniska och yr-



kesmässiga gymnasieinstitutioner.

Utvecklingen av spelet ägde rum under Covid-pandemin. Därför var den tvungen att organiseras via videokonferenser/verktyg för konferenser om lärande online.

För att eleverna skulle vara huvudpersonerna i utvecklingen av spelet var lektionerna strukturerade på följande sätt: den första gruppen hade som mål att utveckla spelet, efter förberedande föreläsningar om spelämnena, cirka 5 timmar på varje område (områden: EU:s historia, EU:s institutioner och funktioner, EU i vardagen och EU:s utmaningar och framtid). Den andra gruppen testade, granskade och korrigerade det som hade uppnåtts i den första klassen.

Båda klasserna bestod av 14 personer vardera, som alla redan var inskrivna i CPIA-systemet: de flesta var födda i Italien, men det fanns också några deltagare som nyligen hade fått italienskt medborgarskap eller höll på att få det. Denna aspekt gjorde diskussionen om europeiska värderingar mycket mer intressant, eftersom en del av deltagarna inte såg sitt EU-medborgarskap som en självklarhet, utan verkligen kunde uppfatta de förbättringar som det medförde i deras vardag.

Eftersom alla deltagare var vuxna. Undervisningsmetoden måste anpassas i enlighet med detta. Stor vikt lades vid deltagande, kooperativt lärande och gruppdiskussioner för att stimulera till reflektion över verkliga erfarenheter.

Eftersom båda klasserna hölls på Google Meet-plattformen använde läraren Google Classroom-instrumenten för att presentera videoklipp, tidningsartiklar, bilder, infografik och annat material: med utgångspunkt från dem höll läraren en föreläsning om dagens ämne (t.ex. EU:s historia) och gav kortfattade hemuppgifter. Efter denna första fas inleddes speldelen, först genom att eleverna föreslog frågor och svar som skulle ingå i spelet, sedan genom att experimentera med spelet i klassen.

Innovation

Spelet riktar sig särskilt till lågutbildade och utsatta människor. Spelet uppmuntrar till utveckling av mjuka färdigheter, främjar kooperativt lärande och strategiskt tänkande.

Dessa aspekter har visat sig vara framgångsrika när det gäller unga vuxna och personer som deltar i vuxenutbildning, där läraren underlättar inlärningsprocessen och stärker varje spelare.



Målgrupp	Den primära målgruppen för <i>Generation Europa</i> är unga vuxna med lägre formell utbildning. Men spelet kan även spelas med personer med högre utbildning. Frågorna på korten och uppgifterna för att diskutera är tillräckligt krävande även för spelare med högre utbildning.
Läromedel som används under samskapandet	<p>Alla lektioner startade med en extern input från läraren, t.ex. tidningsartiklar, videor eller ursprungliga EU-lagar, fördrag eller rättsakter, som utgjorde navet och stimulansen för hela lektionen.</p> <p>Den frontala föreläsningssmetoden användes nästan aldrig, tvärtom var den flippade klassrumsmetoden mycket mer företrädd.</p> <p>Ett flippat klassrum är en undervisningsstrategi och en typ av blandat lärande som syftar till att öka elevernas engagemang och lärande genom att deltagarna får läsa in läsning på egen hand och arbeta med problemlösning under lektionstid. Denna pedagogiska stil flyttar in aktiviteter, även sådana som traditionellt sett kan ha betraktats som läxor, i klassrummet. Med ett flippat klassrum tittar eleverna på föreläsningar online, samarbetar i diskussioner online eller utför forskning hemma, samtidigt som de aktivt engagerar sig i begreppen i klassrummet, med lärarens vägledning. Genom Google Classroom-sviten tilldelade läraren korta hemuppgifter för att eleverna snabbt ska kunna experimentera själva med ämnet för föreläsningen, vilket gör att de blir mer och mer förtrogna med dem.</p>
Kontakta och motivera deltagarna	<p>Deltagarna i samskapandet av <i>Generation Europe</i> var alla studenter som var inskrivna vid CPIA (centrum för vuxenutbildning), och därför var de redan motiverade att fortsätta sin utbildning: de föreläsningar som utgjorde projektet passade in i de kurser i medborgarkunskap som redan var inplanerade i CPIA:s program.</p> <p>Läraren stödde dock deras engagemang genom att organisera interaktiva, dynamiska lektioner, vilket verkligen stimulerade alla att delta.</p> <p>De flesta inlärare insåg att de hade mycket lite kunskap om EU, och i takt med att de började förstå mer blev de mer och mer intresserade av att lära sig mer.</p> <p>Slutligen uppmuntrade lärarens uppskattning och trovärdighet till närvaro på lektionerna.</p>



Förväntade effekter på eleverna	<p>Deltagarna lär sig mer och mer om EU, dess centrala institutioner och värderingar, men också om dess avgörande roll i vardagen. De utvecklar också ett mer medvetet förhållningssätt till EU:s politiska verksamhet.</p> <p>Dessutom upptäcker de många instrument och forskningsverktyg som tillhandahålls på EU:s webbplatser och resurser.</p>
Observationer från att testa aktiviteten med eleverna	<p>Alla deltagare fick göra ett inträdesprov för att kontrollera sina grundläggande kunskaper om EU. Även om de flesta hävdade att de hade tillräcklig information om ämnet visade resultaten av testet tydligt motsatsen: nästan ingen kände till att det finns val till Europaparlamentet och att medborgarna kan spela en aktiv roll i EU.</p> <p>Under föreläsningarna (som låg till grund för elevernas utveckling av spelet) visade många elever stort intresse och förvåning när de fick reda på fakta om EU, särskilt när det gällde dess inverkan på vardagslivet.</p>
Hur testade vi den?	<p>Spelet utvecklades och testades i två kurser som vardera bestod av 20 timmars online-undervisning.</p> <p>Den första kursen hade 14 deltagare, varav 9 italienare och 5 från andra EU-länder. 10 av dem deltog i minst 70 % av kursen.</p> <p>Den andra kursen hade också 14 deltagare, varav 11 italienare och 3 från andra EU-länder. Tolv deltagare deltog i minst 70 procent av kursen.</p>
Särskilda svårigheter och problem	<p>Den största svårigheten när vi utvecklade spelet tillsammans med eleverna var den dåliga och bristfälliga kunskapen om EU som många av dem hade: de kände inte bara inte till EU:s grundläggande funktioner, utan undvek också att fördjupa sig i temana. De trodde ofta på falska nyheter och myter om EU, och närmade sig med inledande misstro och misstänksamhet de motargument och källor till saklig information som läraren tillhandahöll.</p>
Särskilda fördelar	<p>Metoden med flippat klassrum var mycket framgångsrik: när eleverna fick specifika uppgifter och läxor fick de mer och mer självförtroende när det gällde att använda de tillgängliga verktygen, materialen och instrumenten, samtidigt som de blev mer villiga att fördjupa ämnena och ta itu med deras komplexitet.</p> <p>Interaktionen och debatten mellan dem stimulerade en korrekt användning av språket och förbättrade deras forsknings- och</p>



analysmetoder.

Slutligen, att ha ett "större mål" – nämligen att utveckla och ge ut ett pedagogiskt brädspel – gav dem kraft att arbeta som en grupp.

Uppföljning?

Ända sedan brädspelet *Generation Europe* blev tillgängligt har CEFAL använt det i sina CPIA-klasser som ett verktyg för att testa resultatet av utbildningen i samhällskunskap och medborgarskap (när det gäller EU).

Spelet används också i våra klasser för yrkesutbildning (VET).

Tips för att spela

Spelet tar 60-90 minuter att spela.

Spelmästaren (facilitatorn, läraren) bör ha en god bakgrund i EU:s och EU-institutionernas historia, struktur och funktionssätt för att kunna svara på deltagarnas frågor.

Spelarna bör ha en grundläggande uppfattning om dessa ämnen för att ha en utgångspunkt.

Författare

Vem har utvecklat detta?

CEFAL Emilia Romagna, Italien.

CEFAL Emilia Romagna är ett centrum för yrkesutbildning som har varit verksamt i Italien sedan 1993.

De principer och värderingar som ligger till grund för CEFAL:s verksamhet är solidaritet, uppskattning och förståelse för varje person, jämlikhet, ett öppet öra och en öppenhet för dialog. CEFAL strävar ständigt efter att skapa en miljö där alla – även de mest utsatta – kan finna personlig tillfredsställelse i sitt arbete.

Kontaktperson

Aurora Dallolio

info@operconconsorzio.org



Lagspelet

Upplev den komplicerade vägen som ett lagförslag måste ta för att bli en lag i EU.



Sammanfattning

The Law Game är ett rollspel som ger spelarna en inblick i nätverket av beslutsfattande institutioner i EU: Europaparlamentet, kommissionen och Europeiska unionens råd). Det gör det på ett rekreativt sätt. Spelarna återskapar den väg som ett lagförslag måste ta för att bli en lag i EU. Genom att ta på sig olika roller diskuterar de nya lagförslag, fastställer prioriteringar och försöker föra lagförslagen genom alla relevanta institutioner så att lagen slutligen kan träda i kraft.

Alla etapper i den europeiska lagstiftningen täcks in.

Huvudsyftet är att lära sig hur lagar stiftas i EU och hur ett lagförslag antas genom en överenskommelse mellan alla berörda institutioner.

Relevans för att göra EU mer påtagligt

Det här spelet är en bra början när det gäller att ta itu med EU:s institutioner och den europeiska beslutsprocessen.

Deltagarna måste kombinera både kunskaps- och inlärningsdelen, som bygger på begrepp och teorier, och processdelen, som bygger på mer operativa aspekter.



Spelet erbjuder en metod för att:

- Europeiska rådet och dess sammansättning, dess särdrag.
- kopplingen till Europeiska kommissionen
- samverkan med Europaparlamentet.

Spelarna får en inblick i deras sammansättning, deras respektive rättigheter och syften. De lär sig vem som gör vad mellan Europeiska kommissionen, Europaparlamentet och Europeiska unionens råd. Denna trilogi är svår att förstå för den breda allmänheten. Att närma sig den genom ett rollspel visade sig vara mycket fördelaktigt för eleverna.

Historia

När vi startade projektet *Have Your Say* utforskade vi olika alternativ för att göra EU mer spellikt för våra elever. Vi kom snabbt fram till att ett rollspel skulle vara ett attraktivt och smidigt sätt att involvera eleverna inte bara intellektuellt utan också känslomässigt, och att använda interaktion i gruppen som ett centralt inslag i inläringen.

Innovation

Den mest intressanta aspekten av gamification för oss är att utveckla, testa och skapa innovativa metoder för att involvera lågutbildade vuxna i aktiviteter som hjälper dem att revidera sina attityder till EU i en process av reflektion, diskurs och faktabaserat tänkande.

Lagspelet ger dem möjlighet att närma sig ämnet på ett aktivt, kommunikativt, roligt och inspirerande sätt.

Målgrupp

Spelet utvecklades för att kunna spelas med både minderåriga (16-18 år) och unga vuxna som genomgår yrkesutbildning (yrkesutbildning och annat) i skolan. Spelet kan också föreslås för andra grupper på olika nivåer, där tanken är att diskutera processen för att skapa EU-lagstiftning.

Hur fungerar det?

Spelet handlar om lagstiftningsförfaranden, ett ämne som folk ofta tycker är oinspirerande, men som i form av ett rollspel är roligt.

Spelet är lämpligt för upp till 10 deltagare. Varje deltagare spelar rollen som en europeisk institution (Europaparlamentet, kommissionen osv.). En deltagare spelar rollen som en lag som ska antas av EU. Gruppen diskuterar den lag som den kommer att arbeta med, sina prioriteringar, vad som skulle kunna diskuteras på EU-nivå osv.

Gruppen måste samordna sig för att få lagen att gå igenom alla stadier av EU-lagstiftningen. Lagens förflyttning visuali-



seras och görs erfarenhetsmässigt genom att den person som representerar lagen rör sig från person till person i rummet.

Huvudsyftet är att lära sig hur man stiftar en lag och hur den slutligen beslutas genom en överenskommelse mellan alla institutioner.

Olika element bidrar till inlärnings effekterna:

- Deltagarna måste hitta sin roll och agera därefter.
- Deltagarna måste bestämma vilken lag som ska diskuteras och varför just denna och inte en annan.

När lagen slutligen har godkänts och spelet är slut leder facilitatorn gruppen till att diskutera erfarenheten, samla in frågor och diskutera ämnet EU-lagstiftning på djupet.

För att undvika svårigheter under spelet måste facilitatorn först förklara hur EU fungerar i grundläggande termer.

När de väl är medvetna om detta blir det lättare att känna till parlamentsledamöternas arbete, och EU kommer också att få en större betydelse och ett större intresse.

Som förberedelse kan gruppen, innan spelet börjar, få en enkel presentation av de olika institutionerna och möjlighet att ställa frågor.

Spelets olika stadier

Spelet går i etapper enligt följande:

1) Moderatoren ger en kort introduktion till EU:s institutioner (särskilt parlamentet, kommissionen och rådet) och hur de samarbetar för att komma överens om en ny lag. Förklaringsnivån måste anpassas till klassens förmågor och behov. Affischer i klassrummet hjälper till att memorera viktiga ämnen.

2) Deltagarna föreslår en konkret ny lag; de kan vara mycket fantasifulla med detta; de föreslagna nya lagarna kan vara roliga och underhållande; målet är helt enkelt att ge gruppen ett konkret lagförslag som kan diskuteras med för- och motargument, och som de olika aktörerna kan ta, presentera och diskutera olika åsikter om. I den enklaste formen av spelet används endast ett lagförslag. I mer avancerade former används två eller tre lagförslag parallellt.

3) Varje deltagare tilldelas en institution som de kommer att representera; i större grupper kommer flera personer att bilda ett team för att representera institutionen. De har sedan den ytterligare uppgiften att samordna sina beslut sinsemellan.

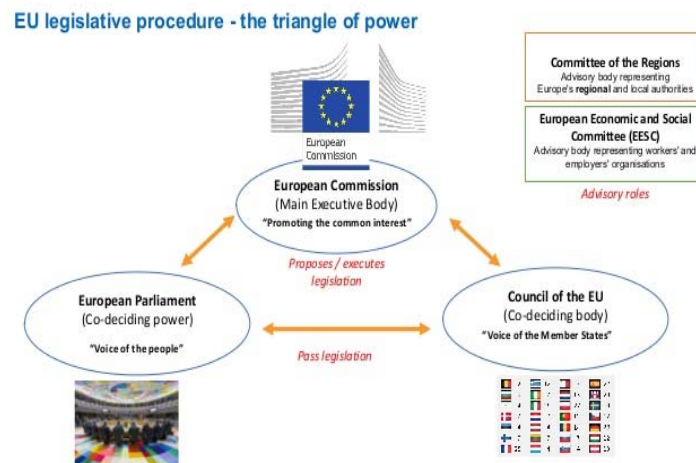


- EU-parlamentet
- EU-kommissionen
- Europeiska unionens råd
- Regionkommittén
- Europeiska ekonomiska och sociala kommittén
- En person får rollen som själva lagförslaget. (Eller när flera lagförslag ska antas, så representerar lika många spelare dem, varje spelare ett lagförslag.)

4) Sedlarna skickas sedan från institution till institution, längs den väg som de också tar i verkligheten (förenklat eller i spelet, se schemat nedan och på HYS:s webbplats). Lagen rör sig från en plats till en annan, och deltagarna diskuterar om vad de gör och varför. De måste fatta beslut, och längs den vägen kommer de att diskutera sina skäl. Lagen fortsätter att gå framåt tills den slutligen antas (eller slutligen förkastas).

5) Efter en paus ger facilitatorn gruppen möjlighet att diskutera ämnet -hur lagar stiftas i EU -mer ingående och seriöst.

Diagram som används för att åskådliggöra lagstiftningsförfarandet (förenklat):



För att kunna gå vidare med dynamiken måste rollen klargöras:

- Rollerna måste presenteras mycket tydligt: vem som representerar vilken institution, vilken roll institutionen har, vad personen som representerar institutionen ska göra och hur. -Ett sätt att hantera detta är att dela ut en pappersblankett med instruktioner till företrädarna för en viss institution (se material på HYS webbplats).

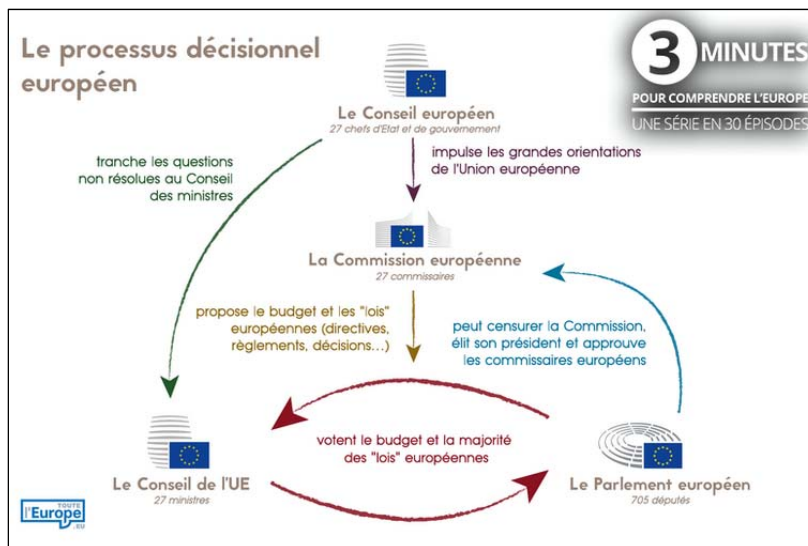


- De olika institutionerna är placerade i olika delar av rummet. Lagförslaget flyttas från en institution till nästa, beroende på hur institutionerna fattar beslut. I slutändan kan lagen antas, eller inte, beroende på vilka beslut som fattas av de olika institutionerna i de olika stegen.
- Det kan förekomma situationer då spelarna gör fel i förfarandet eller då de helt enkelt inte vet vad de ska göra härnäst. I sådana fall måste facilitatorn ingripa och hjälpa till.
- Efter spelet kommer deltagarna att diskutera sina erfarenheter, syftet med de olika institutionerna och

Möjlighet att utvidga spelet: fler institutioner (intressenter) kan inkluderas, t.ex. lobbygrupper, inflytelserika länder, allmänheten, media osv. Detta måste utformas med hänsyn till de verkliga förfarandena i EU. En bra källa för att modellera deras interaktion är spelet "Legislativity", ett brädspel som finns tillgängligt för 20 euro från Europahaus Stuttgart (Tyskland), och vars beskrivning också ingår i den samling av god praxis som publicerats av HYS-projektet.

Material som används

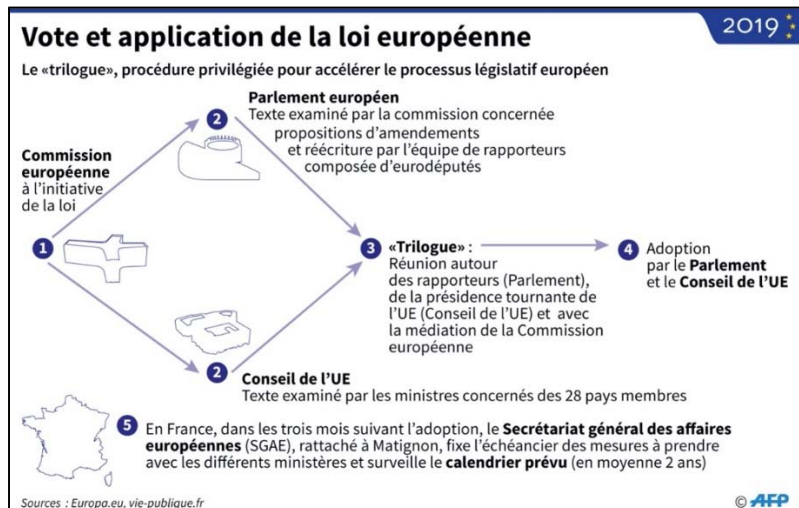
Ett viktigt verktyg är en (förenklad) översikt över lagstiftningsförfaranden i EU. Vi använde oss av följande:³



Nedanstående diagram gör det lättare att identifiera vad som kännetecknar miljön som vi har behandlat den.

³ <https://www.behance.net/gallery/19117169/Infographic-Legislative-procedure-of-EU>





Kontakta och motivera deltagarna

Spelet testades med elever på en yrkesskola i Ajaccio, Korsika.

Silver Sap-utbildaren besökte klasserna (i närvaro av deras ordinarie lärare) och ledde grupperna i spelet.

Vi rekommenderar följande tillvägagångssätt: Använd spelet med redan etablerade grupper av elever (klasser, seminariegrupper osv.).

Förväntade effekter på eleverna

Spelsituationen är en mycket mer positiv upplevelse för eleverna än en klassisk undervisningssituation i klassrummet. Genom att agera som olika EU-institutioner som samarbetar för att utfärda en ny lag blir EU-lagstiftningen konkret för dem.

Observationer från att testa aktiviteten med eleverna

När vi spelade spelet observerade vi i grupperna ett kollektivt deltagande, ibland förvåning, intresse och en önskan att göra om det.

Det fanns också ett intresse på metanivå för spelifiering.

Testning (hårda fakta, siffror)

Första gången vi testade rollspelet var med en klass med 16-18-åriga elever i en yrkesskola (för turism) i Ajaccio. Eftersom klassen verkade vara för stor för spelet delades den upp i två grupper, där den ena gjorde rollspelet och den andra (med den ordinarie läraren) diskuterade EU:s inverkan på lokal nivå och institutionernas roll.

Ytterligare en testomgång genomfördes med lärare och utbildare från vuxenutbildningsorganisationer från flera länder under ett möte i Bastia.

Svårigheter

I början hade vi problem med storleken på klassrummet. Det är viktigt att se till att det finns tillräckligt med utrymme i klass-



rummet för att deltagarna ska kunna röra sig. Spelifiering kräver nämligen utrymme och att man undviker fysiska hinder. Vi hade bättre erfarenhet av att spela spelet i en vanlig miljö, utomhus i en trädgård, med tillräckligt med utrymme runt omkring, och att sitta i en cirkel av stolar.

Vi hade bättre erfarenhet av grupper med högre formell utbildning eftersom de bättre kunde leva upp till rollen som en (fortfarande ganska abstrakt) europeisk institution.

Deltagarna i det första testet (på yrkesutbildningsskolan) uppträdde okoordinerat i slutet, och den avslutande diskussionen ledde inte dit vi hade velat.

Särskilda fördelar

Spelmetoden ger större "uppmärksamhet".

Det öppnar gruppen för erfarenhetsutbyte och diskussion och ger deltagarna, särskilt ungdomar, möjlighet att ställa frågor.

Att uppleva den väg som en lag tar genom att spela den själv och röra sig med den från plats till plats i klassrummet ger eleverna en mycket konkret tillgång till EU. De tycker att det är mer intressant att förstå EU:s logik och process.

Uppföljning?

Coop SAPSE håller på att kommunicera med lokala aktörer inom utbildning för att göra demonstrationer och andra tester för att få dem att använda spelet. Vi erbjuder vår personal som facilitatorer.

Vi tror på "snöbollseffekten" som består i att tala om det till så många som möjligt och sprida det under evenemang.

Tips för genomförandet

- Det kan ta lite tid, men inte mer än några timmar.
- Det är nödvändigt att ha tillräckligt med utrymme, lämpligt material (pennor, pappkartong etc.).
- Det är nödvändigt att testa processen steg för steg.
- Det viktiga är att känna till ett minimum av innehållet i de europeiska institutionernas funktionssätt. Hur de fungerar, begreppen, kopplingarna, organens sammansättning.
- Vi kan inte klara oss utan kunskap i ämnet för att kunna besvara de frågor som spelet väcker. Ju bättre kunskap om EU som förmedlaren har, desto bättre för spelet.
- Som lärare och facilitator ska du stanna kvar i din roll. Förklara, vägleda, dokumentera och ge information som saknas.
- Det är viktigt att läraren följer nyheterna på området, tar reda på vad som förändras, vad som debatteras och håller



sig uppdaterad om utvecklingen via media, press, lagtexter osv.

Författare

Vem har utvecklat detta? Coop SAPSE *Coopérative d'Activité et d'Emploi dans les Services A la Personne et la Silver Economie.*
Les Terrasses du Fango – Batiment D
Rue du juge Falcone
20200 Bastia, Korsika, Frankrike
Tel. +33 603 615379

Kontaktperson Laura Cardi
prid.laura@gmail.com



Väskor för livet

Gissningslek för att bekanta sig med institutioner och nyttiga tjänster i EU



Sammanfattning

Förr i tiden ville resenärer visa vilka platser de hade varit på genom att sätta souvenirlappar på sina resväskor. I det här spelet används Pintadera-stämplor för att dekorera din tygväska när du ger rätt svar på frågesportfrågorna. Frågorna handlar om livet i Europeiska unionen.

Du vinner spelet när du är den första som får alla sex *Pintaderas* på din väska. Väskan är ett bestående minne av att du har lyckats förstå de praktiska aspekterna av Europa och Europeiska unionen. Nu kan du börja upptäcka andra länder på riktigt. Men kom ihåg: den verkliga vinsten i det här spelet är att du lär dig något om EU.

Frågorna i frågesporten ställer spelarna inför situationer från vardagen som har med Europeiska unionen att göra. De frågar till exempel om reseregler eller om vad du ska göra när du behöver hjälp från institutioner och tjänster i andra länder, som kan skilja sig från vad du är van vid hemma.

Spelarna förväntas inte veta svaren direkt. I stället erbjuder frågesporten *flera valmöjligheter* att välja mellan, och spelarna kan fundera och diskutera vilken lösning som är mest realistisk. De kan också försöka söka efter den information som behövs på Internet.

Innan spelaren väljer ett frågesportkort måste han eller hon använda lyckohjulet (datorprogram för surfplattor) och lära sig några uttryck på kanariska – en påminnelse om var spelet har utvecklats och om den kulturella mångfalden i Europa.

Pintadera-mallarna som tillhandahålls för det här spelet är en hänvisning till den del av världen där spelet skapades: Kanarieöarna, eftersom de är en av de platser i världen där sådana förhistoriska stämplat har hittats.⁴

På vilket sätt gör detta EU mer konkret?

Vi konstaterar att människor i Europa i många situationer inte vet vilka tjänster som direkt eller indirekt tillhandahålls av EU och dess olika institutioner, t.ex. genom bidrag, subventioner eller andra former av stöd. Det här spelet syftar till att göra eleverna mer medvetna om dessa tjänster, så att de kan uppmuntras att använda dem i framtiden, oavsett var i EU de bor.

Historia

Idén till det här spelet utvecklades under en längre experimenterande process. I *Have Your Say*-projektet var uppgiften, kort sagt, att skapa någon form av ny inlärningsmiljö som skulle hjälpa människor att få en bättre och mer faktamässig förståelse för EU.

Vi, personalen vid CEPA San Cristóbal på Teneriffa, såg många möjligheter till detta, men i början var vi inte säkra på vart vi skulle ta vägen. Så vi gjorde experiment. Först försökte vi arbeta med en livsberättelseansats och bjöd in våra vuxna elever att berätta sin biografi framför en kamera. Detta resulterade i ett antal mycket personliga videor; det hjälpte till att göra människor medvetna om sig själva, de platser där de bodde och det förhållande de har (medvetet eller omedvetet) till Europeiska unionen. Biografiskt berättande kräver dock mycket förtroende mellan elever och lärare (eller hur man nu vill kalla de inblandade parterna).

Vi experimenterade också med en konsthantverksmetod: vi bad våra (vuxna) elever att uttrycka sina känslor, attityder och värderingar (EU-relaterade eller inte) på olika konstnärliga sätt. Resultaten av dessa experiment är synliga på korridorernas väggar och på gården i vårt vuxenutbildningscenter.

Dessa experiment med biografi och konst kan vid första an-

⁴ *Pintaderas* är stämplat från förhistorisk tid (mestadels paleolitisk tid), vanligen gjorda av sten eller lera. De visar olika enkla former och symboler. Deras exakta syfte är föremål för diskussion. De kan ha använts för att försköna kroppsdelar eller för att ange äganderätten till saker som stämplat med dem. Förhistoriska stämplat av Pintadera-typ har hittats på många platser i världen, inte minst på Kanarieöarna, och de uppskattas där som vittnesbörd om den mänskliga civilisationens långvariga historia på öarna. Termen *Pintadera* används ibland även för liknande stämplat från andra delar av världen.



blicken tyckas vara lite avlägsna från HYS-projektets mål. Men eftersom våra elever mestadels är vuxna människor som ofta har mycket låg formell utbildning, samt flyktingar från afrikanska länder som bär med sig en börda av erfarenheter från sina resor under ofta fruktansvärda omständigheter, ansåg vi att ett intellektuellt tillvägagångssätt för att ta reda på "Vad är EU" skulle vara olämpligt, och att det skulle vara bättre att erbjuda aktiviteter som bygger på personliga erfarenheter, attityder och känslor.

Nackdelen var att sådana metoder med en socialpsykologisk grund skulle kräva en hög grad av tillit i gruppen. Dessutom skulle det vara svårt att beskriva genomförandet av sådana metoder i efterhand på ett sådant sätt att andra pedagoger skulle kunna genomföra dem själva.

Därför bestämde vi oss för att ta del av vad de andra partnerna i HYS hade gjort och utvecklade ett riktigt pedagogiskt spel.

Vi började med en frågesport för att eleverna skulle lära känna andra europeiska länder – ett geografispel om Europa. Detta var faktiskt fortfarande relaterat till vårt första, biografirelaterade försök: att hjälpa eleverna att utveckla en positiv attityd till Europa som en mångsidig och mångfacetterad del av världen.

Så småningom ansåg vi dock att vi ändå kunde fokusera mer på EU som institution, och därför ändrade vi ämnet för frågesporten till att handla om EU:s institutioner, de tjänster som EU tillhandahåller och den nytta som en enskild person kan ha av EU.

Det var så spelet "Bags for Life" kom till.

Målgrupp

Spelet utvecklades med särskild hänsyn till vuxna studerande med lägre formell utbildning (i enlighet med Have Your Say-projektet i allmänhet), men det kan lätt spelas med alla typer av vuxna.

Testning av

Spelet testades med två helt olika grupper:

Den ena var en grupp lokala studenter som var på väg att få en grundläggande gymnasieexamen från vårt vuxenutbildningscenter och som a) har problem med social integration och b) i allmänhet har mycket liten uppfattning om institutioner, vare sig de är lokala, nationella eller överstatliga, och vilken roll de kan spela i deras liv.

Den andra var en grupp invandrare som nyligen hade anlänt



Förväntade effekter på eleverna

till Kanarieöarna.

De slutliga målen som vi hade för avsikt att uppnå med var och en av dem var olika (se nästa avsnitt).

Spelet gör spelarna mer bekanta med institutionerna i allmänhet och EU:s institutioner i synnerhet. Detta inkluderar även medvetenhet om dessa institutioners betydelse i vårt dagliga liv.

I våra testrundor hade vi olika inlärningsmål med olika typer av elever.

För gruppen av nationella studenter (med långtidsboende) är huvudmålen de samma som i HYS-projektet:

- Förbättra kunskaperna om EU-institutionerna
- Bli medveten om de rättigheter och möjligheter som ett medlemskap i EU:s gemensamma område ger.
- Känna till särskilda aspekter av hur unionen fungerar, särskilt när det gäller arbetsrätt och grundläggande rättigheter.

Med gruppen av (nyligen anlända) invandrare började vi arbeta med den enklaste gruppen av frågor (se nedan under "Praktiska råd"). Det grundläggande målet var att förbättra deras allmänna kunskaper i följande avseenden

- EU:s struktur, och
- Vad består ett transnationellt område för fri rörlighet av?

Användning av läromedel

Material som används för denna frågesport:

- Set med 24 frågekort.⁵ Varje fråga presenterar en situation från vardagslivet med ett problem som ska lösas, där lösningen involverar europeiska institutioner eller tjänster. På korten finns också möjliga svar (flervalsalternativ).
- En surfplatta för att visa *lyckohjulet*, en presentationsfil (.pptx) med animationer. Det är frivilligt att använda den, men spelet är roligare med den.
- Enkla tygpåsar som spelarna kan skriva ut sina stämplor på.
- Sex frimärken med Pintadera-symboler, med en diameter på cirka 6-8 centimeter (se samling av utskrivbara material på webbplatsen *Have Your Say*). – Frimärkena kan beställas från pappersvaruaffärer, eller så kan ni skapa dem själva med hjälp av någon vanlig relieftrycksteknik som linolje-, xylografi-, potatistryck, etc. – Det finns två uppsätt-

⁵ I mallarna hittar du några fler.



ningar mallar som vi tillhandahåller: a) sex stämplor med symboler för de sex andra länderna i HYS-projektet, b) sex stämplor med traditionella Pintadera-motiv från paleolitisk tid på Kanarieöarna. Du kan välja mellan dem. Det viktiga är att ha en uppsättning med sic olika stämplor.

- Bläckkuddar eller annan lämplig färg eller bläck för stämpling.
- En sand-timer (timglas).
- Datorer eller smarttelefoner som spelarna kan använda för att söka på webben för att få hjälp med att besvara frågorna (valfritt).
- Svarsnyckeln – ett dokument för läraren (facilitatorn) där de korrekta svaren anges, plus ytterligare förklaringar så att läraren kan ge ytterligare information om frågorna.

Observationer från att testa aktiviteten med eleverna

Spelet kan bli mycket livligt och spelarna firar ofta högljutt, särskilt när spelmästaren har en viss talang som animatör och gruppen har ett gott humör. Det är en bra idé att spelmästaren utlöser stormande applåder när en spelare hittar den rätta lösningen på en fråga, eller när de korrekt kommer ihåg ett ord från det kanariska språket.

Särskilda fördelar

Spelet är mycket motiverande för eleverna. De gillar att det finns en belöning och en fysisk gåva i slutet: en påse med sex *Pintaderas* som visar att de har lyckats.

En annan fördel som vi har upptäckt under pilotprojektet är att det, i likhet med de flesta spel av typen *skattjakt* eller *gissningsspel* med en mycket likartad struktur, går att göra variationer och anpassningar genom att helt enkelt ändra innehållet, svårighetsgraden eller typen av frågor. Nya frågekort kan enkelt produceras.

Praktiska råd

Instruktioner

Detaljerade instruktioner finns i nedladdningen på HYS-webbplatsen. Här är en kortfattad version:

Alla redskap läggs ut på ett bord, särskilt de vanliga tygpåsarna, stämplorna, bläckkuddarna, frågesportkorten och timglasen. Spelarna är samlade runt bordet, antingen stående eller sittande. Stående gör spelet mer livligt.

Spelet kan spelas av sex enskilda spelare. Om gruppen är större kan de bilda upp till sex lag.

Spelmästaren (koordinatörn) förklarar spelet, särskilt säckarna



och *Pintaderas*.

Spelmästaren delar ut korten till spelarna och ger var och en av dem (eller varje lag) lika många kort. (För detaljer se instruktionerna.)

Den första spelaren vrider på lyckohjulet (på surfplattan)⁶, löser uppgiften om det kanariska ordet som presenteras för honom och får välja ett kort om han lyckas. Antingen läser han upp frågan högt för alla att höra, eller så läser spelföraren upp den högt. Personerna i rummet bör vara tysta för att inte avslöja spelet (om de råkar veta svaret). Spelaren i turordning försöker gissa rätt svar. Om han eller hon inte vet kan han eller hon försöka hitta ett svar med hjälp av sin smartphone eller någon annan enhet på nätet. Tiden för detta är begränsad genom timglasets som spelföraren vrider och vänder. När frågan läses upp.

När spelaren ger rätt svar får han eller hon trycka en bricka på sin tygpåse. Målet är att få sex olika stämplor på väskan genom att svara rätt på sex frågor.

När en fråga har besvarats korrekt kan spelmästaren ge ytterligare förklaringar (det finns en svarsnyckel som hjälper honom med detta). Vår erfarenhet är också att frågor och svar ofta ger upphov till en livlig diskussion om ämnet i grupperna.

Exempel på frågor

Alla frågor finns i nedladdningsmaterialet, både som textfil och som snyggt utformade frågesportskort.

Här är några exempel:

- *Under den senaste COVID-19-pandemin har vaccinationer blivit det viktigaste sättet att kontrollera och bekämpa sjukdomen. Vet du vilket organ/institution som har godkänt användningen av dessa vacciner?*
- *Du är en invandrare som just har anlänt till det här landet (Spanien). Du håller på att behandla dina handlingar för att få politisk asyl. Men du har haft hosta, feber, illamående och andra symtom i två dagar. Vilket organ/institution kan tala om för dig om du har rätt till medicinsk hjälp?*
- *Är det nödvändigt att begära förhandstillstånd från myndigheterna innan man reser utomlands för att få medicinsk behandling?*
- *Jag reser med min familj till ett annat EU-land. Om någon*

⁶ För att använda lyckohjulet, se ytterligare instruktioner i nedladdningspaketet.

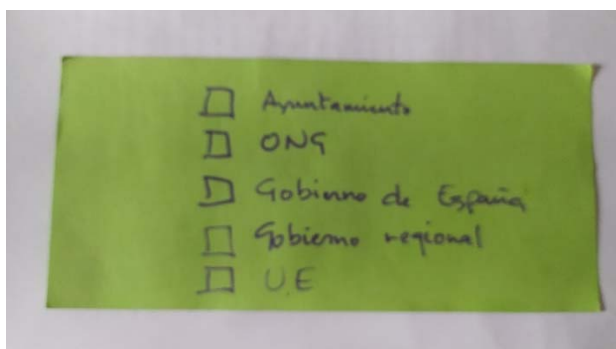
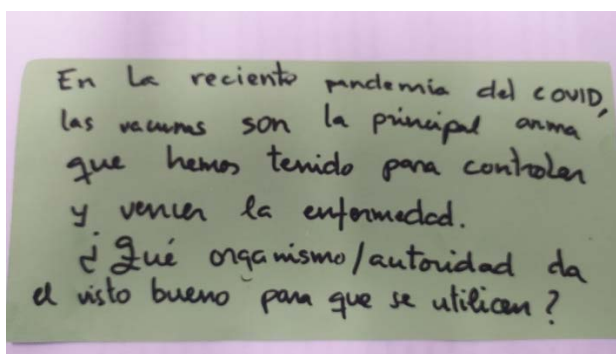


av oss behöver akut sjukvård. Vilket dokument måste jag visa upp?

De färdiga frågekorten ser ut så här:



När vi utvecklade spelet använde vi dock enkla handskrivna kort som såg ut så här:



Alla kan enkelt skapa sådana kort, förutsatt att du har den nödvändiga kunskapen för att få fram rätt fakta eller att du gör din research. Detta ger dig oändliga möjligheter att utöka spe-

let.

På baksidan finns en uppsättning svarsalternativ, varav ett är det rätta. Antalet svar kan variera. Att ge fler svar gör spelet svårare.

Några fler tips för att spela

- **Lag eller singel:** Bags for Life är ett utmärkt lagspel, men det kan också spelas individuellt.
- **Gruppstorlek:** Om ni har en stor grupp rekommenderar vi att ni delar in den i sex lag.
- **Tid: Om du** spelar med större lag kan du behöva mer tid för att svara på frågor. Vänta då 10-20 sekunder extra innan du vänder sandklockan.
- **Spela den på nedre plan:** Vi planerade ursprungligen att skapa två kompletta uppsättningar kort med olika svårighetsgrad. Men när vi började testa frågorna med våra elever insåg vi att det egentligen inte var nödvändigt. Tanken med spelet, som skapades i ett sammanhang med "lätt språk" och riktades till personer med bristande kunskaper om Europa (vissa av dem hade till och med läs- och skrivsvårigheter), var att de skulle kunna använda vilket verktyg som helst för att hitta svaret på frågorna, genom att googla på sina mobiltelefoner, surfplattor eller datorer, eller fråga någon annan, och att den enda pressen var den tid som de tilldelades för att göra det. Vi är övertygade om att flexibilitet måste finnas hela tiden när vi spelar spelet. Därför är det grundläggande att anpassa sig till den grupp människor som vi kan ha framför oss. Med detta sagt är det också sant att vårt val av frågor för långsamma elever skulle vara nummer **1, 6, 7, 8, 11, 13, 14, 20** och **27**. Resten av frågorna verkar vara svårare att besvara, och det skulle ta längre tid för grupperna att hitta rätt svar. Glöm inte att spelet kan spelas individuellt eller i grupp. Det är spelledaren (läraren, socialarbetaren, övervakaren osv.) som bestämmer hur många spelare de får ha vid spelets början.
- **Dela ut korten:** Spelet kan läggas upp på olika sätt. Till exempel kan korten delas ut till spelarna i förväg, eller så kan spelarna dra slumpmässiga kort från en stapel, och så vidare. Detta är mycket upp till spelmästaren (läraren) att avgöra. Återigen är det antalet spelare, eller deras förmodade kultur eller påstådda bakgrund i att spela spel, som kan göra att du delar ut korten på ett bekvämare eller enklare sätt för dem.



- **Stämpling av väskorna:** När det gäller stämplingen av spelarnas väskor anser vi att det är bättre att göra det i slutet av matchen för att uppmuntra och motivera dem och hålla spelet igång. Antalet stämplingar bör stå i relation till antalet rätta svar. Om inget svar är korrekt föreslår vi att man stämplingar minst en *Pintadera* eller någon annan symbol så att spelaren får ett leende på läpparna. Som vi sa i instruktionerna: ingen förlorar, alla vinner. Genom att spela spelet får eleverna kunskaper om Europa som de inte hade tidigare.

Blanco-påsar



BAGS

FOR
LIFE

Vi använder enkla bomullspåsar (inte dekorerade) för att skriva ut våra *Pintaderas* på dem, som en del av spelet.



Vi använde också märkta väskor med HYS-projektets logotyp.



Baksidan är stämplad med pintaderas, som visar spelarens utveckling.

Kostnader

- Frimärken kostar cirka 10 euro per styck om du köper dem.
- Enkla tygpåsar kan fås för cirka 2 euro per styck, beroende på kvaliteten.
- Bläckkuddar: du kanske har sådana på ditt kontor ändå.
- Surfplatta: Använd en dator som du redan har.
- Utskrift av frågekorten: gör det på din skrivare på kontoret

Författare

Vem har utvecklat detta?

CEPA San Cristóbal

San Cristóbal de la Laguna, Teneriffa, Spanien

Idén till det här spelet utvecklades av CEPA-teamet som deltog i ett språkligt och socialt fördjupningsprogram för en grupp



invandrare från Senegal och Mali (Clara och Manuel).

Senare anpassades idén så att den kunde användas i andra grupper för grundläggande examen som Jorge och Saray deltog i.

Kontaktperson

Manuel Ortiz Cruz

manuel.baudolino@gmail.com

Jorge Melian Garcia

jorge.meliangarcia@gmail.com



Ska jag stanna eller ska jag gå?

Escape room om EU:s framtid, med ännu ett utträdes-scenario



Sammanfattning

Brexitdebatten i Storbritannien sedan 2016 har gjort det tydligt att många medborgare i EU är dåligt informerade om vad EU är, vad det gör och hur beslut fattas i EU. Misstron mot idén om internationellt samarbete och användningen av nationalistiska doktriner växer i många av EU:s 28 medlemsstater, och populismen har blivit ett problem överallt. I vårt projekt Have Your Say tar vi itu med dessa frågor genom att utveckla innovativa former av utbildningsaktiviteter för lågutbildade vuxna för att hjälpa dem att ompröva sina attityder till EU i en process av reflektion, diskurs och fakta-baserat tänkande som levereras på ett aktiverande, kommunikativt, potentiellt glädjefyllt och inspirerande sätt.

Med utgångspunkt i projektets idé om att sammanföra de pågående ansträngningarna för att lämna Europeiska unionen och den mer kommersiellt använda metoden *Escape Room* har vi utvecklat ett *Escape Room* som ska göras tillgängligt och användas offentligt.

På vilket sätt gör det EU mer konkret?

Escape Room-formatet upplever för närvarande sin storhetstid i Tyskland, och det finns inget slut i sikte ännu. Medan vissa Escape Rooms, i enlighet med namnet, helt enkelt handlar om att fly från ett rum, använder andra det som ett didaktiskt tillfälle att ta upp ämnen på ett lekfullt sätt. Det sistnämnda gäller även i det här fallet. Genom rummets utformning och de pussel som måste lösas för att lösa situ-



ationen närmar man sig ämnet Europeiska unionen på ett lekfullt sätt. Det här spelet handlar uttryckligen om vad som talar för och emot att stater tillhör EU, samt om ens egen livsvärldsanknytning till detta ämne.

I tider av ökande politikerförakt, när många människor uppfattar politik som ett irriterande ämne som de inte vill ägna sig åt på sin fritid, kan det här formatet öppna dörrar. Det ger tillgång till komplexa eller impopulära ämnen genom sin lekfulla karaktär. I det här fallet är det viktigt att deltagarna inte har en känsla av att de lär sig något, utan att denna process sker undermedvetet och helt tillfälligt.

Historia

Det stod relativt snabbt klart att vi ville utveckla ett Escape Room. Men eftersom ett vanligt Escape Room vanligtvis endast lämpar sig för 3-8 personer, beslutade vi att skapa ett spel med flera parallella rum som är beroende av varandra för att kunna ta emot större grupper.

Efter en längre visnings- och förberedelsefas koncentrerade vi oss på två rum och byggde dem på ett sådant sätt att upp till 8 deltagare kan använda varje rum på ett avslappnat sätt.

Det finns en detaljerad beskrivning så att du kan återskapa rummen själv. Dokumentationen är utarbetad på ett sådant sätt att den även kan användas av tredje part. Men var medveten om att det krävs mycket förberedelser och pengar för att skaffa material och utrusta rummen.

Efter en intern repetitionsfas gick vi igenom olika testfaser med medlemmar av målgruppen och justerade spelet varje gång. Utbytet med partnererna i HYS hjälpte oss också att ytterligare förbättra våra rum.

Slutligen fanns det olika multiplikatorevenemang för att introducera metoden för kollegor inom vuxenutbildning och ungdomsarbete.

Dokumentationen av vårt spel finns på webbplatsen Have Your Say.

Innovation

Escape Room är en ny, lekfull metod. Det har ännu inte funnits något pedagogiskt Escape Room om EU:s utträdesplaner. Rummet kan användas för att fördjupa sig i andra EU-frågor. Det kan användas som en isbrytare, eftersom det öppnar ämnet EU för en målgrupp som har liten känne-



Målgrupp

dom om EU i sin vardag.

Vårt Escape Room riktar sig inte till en bestämd åldersgrupp. Både pusselfrågorna och de andra uppgifterna kan anpassas till spelare i alla åldrar, från t.ex. barndomen. Detta innebär att Escape Room kan spelas av homogena grupper från 12 års ålder och även av grupper med en heterogen åldersstruktur. I det sistnämnda fallet bör man betona ömsesidig hänsyn och respekt så att särskilt de yngre spelarna kan spela sin roll och på så sätt bidra till gruppens framgång.

Uppgifterna och pusslen i Escape Room är utformade på ett sådant sätt att olika förmågor krävs, vilket bör främja ett inkluderande klimat i grupperna.

Lärande och undervisning

Medan vissa rymningsrum, i enlighet med namnet, bara handlar om att fly från ett rum, är andra byggda som ett didaktiskt tillfälle att på ett lekfullt sätt ta upp viktiga ämnen. I vårt fall gäller det senare. Temat Europeiska unionen närmar sig på ett underhållande sätt genom rummets utformning och de pussel som måste lösas för att reda ut situationen. Det är mycket tydligt vilka element i upplevelsen som är för och emot förutsättningen att stater ska tillhöra EU, liksom ens eget förhållande till detta ämne. I tider av ökande politikerförakt, när många människor uppfattar politik som ett irriterande ämne som de definitivt inte vill ägna sig åt på sin fritid, kan detta format öppna dörrar. Tack vare att det är underhållningsbaserat kan det ge tillgång till komplexa eller impopulära ämnen.

Det är viktigt att deltagarna inte har en känsla av att de faktiskt *lärt sig* något. Lärandet sker snarare undermedvetet och tillfälligt.

Uppföljningen med deltagarna ger dem möjlighet att reflektera och förfinas de öppna frågorna.

Dessutom är detta spel en gruppinsats där varje individ utnyttjar sina egna färdigheter. Därför kan varje individ uppleva sig själv som effektiv och få uppskattning från gruppen.

Titeln "Unite or Divide" är central för detta format i två avseenden och avser inte bara samarbetet mellan stater inom ramen för EU. Den anger också att ensamma spelare inte kommer att lyckas i det här spelet. God kommunikation sinsemellan och viljan att samarbeta är en garanti för en



lyckad Escape Room-upplevelse, så fokus ligger inte bara på tematisk utbildning utan också på sociala färdigheter och samarbete.

Allt detta kan man ta reda på under den efterföljande reflektionsfasen i gruppen.

Historien

Berättelsen bakom den: vad spelarna hör på framsidan

Följande introhistoria berättas (på ett dramatiskt sätt) för gruppen av spelföraren.

Den partilösa Europaparlamentarikern Sofia Novak (statistiskt sett ett vanligt namn i EU, vilket inte gör det möjligt att dra några tydliga slutsatser om hennes nationalitet) kommer att delta i ett möte i dag om Tysklands eventuella utträde ur EU. Under de senaste veckorna har hon samlat in all relevant information och förberett två ansökningar. I det ena begärs Tysklands utträde ur EU, i det andra att det organ som ska behandla ett eventuellt utträde ska upplösas.

På grund av ämnets flyktiga natur och hennes förkärlek för pussel är ansökningarna väl dolda och i vissa fall även krypterade. Eftersom hon inte kommer att vara på kontoret före detta möte och hon inte vill bära med sig dessa viktiga dokument i förväg, har hon bett sin praktikant att ta med dem till henne strax före mötet. Hon gav dem kombinationen av siffror för att öppna kassaskåpet som innehåller dokumenten, men de har glömt dem.

Praktikanten är generad över att inte kunna komma ihåg ens fyra siffror och kan inte ringa sin chef och be om kombinationen av siffror. Men hon vet att hennes chef alltid tar hänsyn till alla eventualiteter och inte lämnar något åt slumpen. Därför måste ledtrådarna till sifferkoden vara gömda på kontoret. Men den förtvivlade praktikanten kan för närvarande inte tänka klart. Praktikanten är i akut behov av hjälp, och med bara 60 minuter kvar innan dokumenten måste lämnas till representanten, tar hon in en grupp kollegor för att hjälpa dem att hitta kombinationen. Om valvet kan öppnas kan gruppen påverka resultatet genom att bara skicka en motion till parlamentsledamot Novak, men det är helt och hållet upp till gruppen.

Erfarenheten visar att de flesta grupper är så fixerade vid pusslet att de inte lägger märke till eller inte uppmärksam-



mar detta tips.

www.haveyoursay-erasmus.eu

Spelets gång

Ms Novak är en stor fantast av pussel och har gömt olika ledtrådar på sitt och sekreterarens kontor för att hitta den sifferkombination som krävs för att öppna kassaskåpet. I detta avseende är det mest meningsfullt om två grupper bildas och en grupp letar efter ledtrådar i Novaks kontor och den andra i det angränsande kontoret.

Under 60 minuter måste båda grupperna hitta varsin nyckel som kan användas för att öppna lås på skrivborden på varje kontor, där kassaskåpet är inlåst för extra säkerhet.

Dessutom måste varje grupp bestämma två siffror för kassaskåpet.

Efter att grupperna till en början har skilts åt är det mot slutet nödvändigt att grupperna samlas igen. Lösningen som bestämmer kombinationen till kassaskåpet är gruppens huvudfokus under Escape Room.

I slutändan finns det dock ytterligare ett fokus i och med att Escape Room ger relevant och aktuell information om EU i allmänhet, tillsammans med de potentiella konsekvenserna av ett "Dexit" (Tyskland-utträde) i hela rummet.

Det finns två möjliga utfall i spelet: antingen öppnas kassaskåpet eller inte. Om deltagarna lyckas, påpekas det för dem att de har chansen att få ett av förslagen att försvinna. I det här fallet skulle det vara mycket intressant att se vilken av ansökningarna (förbli i EU eller lämna) de skulle välja att göra sig av med.

Om kassaskåpet inte öppnas kan deltagarna fortfarande ställas inför ultimatumet om vilket program de ska välja, men med extra information om varje beslut.

Rummet

Den tänkta miljön är ett så autentiskt kontor som möjligt. Förutom mindre vanliga kontorsredskap som hyllor, mappar, pennhållare etc., innehåller områdena även större möbler som skrivbord, skrivbordsstolar, datorer, hyllor, en sittgrupp etc.

Hur kontorsutrustningen sätts ihop i detalj beror alltid på budgeten, omständigheterna och de föremål som redan finns tillgängliga. Vi har ändå sammanställt en lista över möjliga redskap som kan tjäna som idékälla (se det sepa-

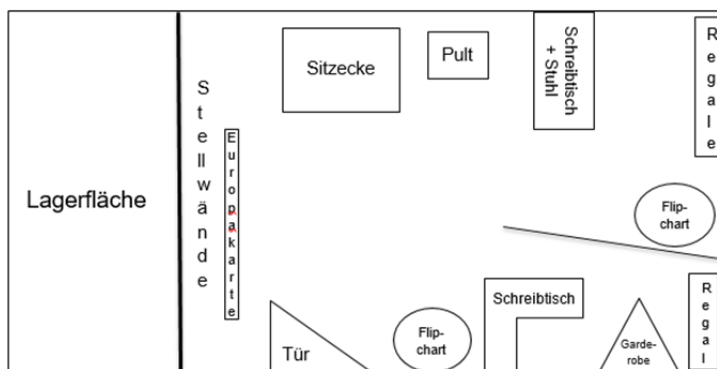


rata häftet med instruktioner). Eftersom detta är en parlamentsledamots kontor bör inredningen väljas i enlighet med detta.

För att skapa autenticitet och för att ge gruppen tillräckligt med utrymme bör rummet inte vara för litet. Här visas (se figurena 1 och 2) ett upplägg för två grupper med sex personer vardera, dvs. totalt 12 personer.

Utrymmet är uppdelat i två områden genom skiljeväggar. Varje område tar ungefär en tredjedel av utrymmet i anspråk. Det tredje området är nödvändigt av två skäl: a) som ett förvaringsutrymme där spelrekvisitan förvaras när den inte används, och b) som en plats för spelmästaren, så att hon lätt kan höra vad gruppen gör och ingripa vid behov.

Som framgår av figur 2 finns det totalt tre spelområden, även om den nuvarande versionen av detta rymningsrum har två grupper. Detta för att ge grupperna ytterligare utrymme. Det rum som visas i figurena 1 och 2 är ungefär sex gånger sju meter stort, dvs. 42 kvadratmeter – ett typiskt klassrum. Det är gott om utrymme för den planerade gruppstorleken på 10-12 personer.



En detaljerad lista över rekvisita finns i den separata spelinstruktionen, som finns tillgänglig på webbplatsen Have Your Say.⁷

Kontakta och motivera deltagarna

Det var inte svårt för oss att hitta deltagare till ett Escape Room. Vi presenterade projektet för våra nätverkspartner (frivilligorganisationer, skolor, BBS) och vann på så sätt deltagare. Detta är en praxis som vi är vana vid även i samband med våra ungdomsmöten.

⁷ www.haveyoursay-erasmus.eu

Förväntade effekter på eleverna	Vi förväntar oss att eleverna ska utveckla en bättre förståelse för EU i olika avseenden. Vi förväntar oss också att de ska utveckla positiva attityder (om de inte redan har det) genom en glad spelupplevelse i grupp.
Observationer från provningen	Deltagarna stöder varandra. Spelet lämpar sig också för större grupper. Det rekommenderas att ha olika uppsättningar frågor tillgängliga för grupper med bättre och sämre förkunskaper och kognitiva färdigheter.
Testning av	Escape Room "Should I stay or should I go" testades under tre dagar i början av 2022 med totalt 48 deltagare: 09.02.22, 9:00-16.30, 9 deltagare 14.06.22, 9:00-16.30; 18 deltagare 16.06.22, 9.00-16.30, 23 deltagare Tid som läggs ner på testning: Spelet är planerat att pågå i en timme. Efter det erbjöd vi en reflektionsfas, vars längd beror på gruppens typ och deras övriga program. I dessa reflektions- och diskussionscirkel för djupades ämnet Europas framtid.
Svårigheter	Efter den första genomgången stod det klart att de olika cacherna måste göras mer europeiska, dvs. mer relaterade till EU. Inte en svårighet, utan en utmaning för spelmästararen: under spelet ska spelmästararen genom lämpliga ingripanden se till att gruppen når sitt mål i tid för att få en positiv upplevelse. (Kommersiella utrymningsrum tillåter också att uppgiften inte kan lösas och att gruppen därmed misslyckas).
Särskilda fördelar	Ett Escape Room är en mycket lämplig metod för att vinna unga människor för ämnet Europa. Detta innebär naturligtvis en kostnad för tidskrävande förberedelser för att tillhandahålla rekvisitan och för att bekanta sig med spelets mekanik. Men när spelet väl är installerat och behärskat kan det mycket lätt användas av många grupper.
Uppföljning	Escape Room har använts ända sedan det installerades på Europahaus Aurich för internationella seminarier och för aktiviteter inom regionala strukturer som <i>Fachstelle Frühpädagogik in Europa</i> och <i>Europe Direct</i> . Vi kvalificerade vår personal (pedagoger) att använda spe-



let. Det erbjuds också för allmänheten via webbplatsen för projektet "Have Your Say".

Praktiska råd

Tips

För mer information om utrustning, utrymme och uppställning, vänligen ladda ner den separata broschyren med instruktioner från webbplatsen Have Your Say.

Här är några noteringar av särskilt intresse:

Inredning och redskap

Kontorets utformning bör vara så autentisk som möjligt. Det är dock onödigt att ange exakt hur det ska se ut. Det finns dock grundläggande möbler som bör finnas tillgängliga, se tabellen nedan.

Vissa föremål är viktiga för spelet. Andra används främst för att skapa en autentisk atmosfär.

Grundläggande utrustning

Zon A : Möbler som bildar en sittplats.

Zon B: Skrivbord, skrivbordsstol, skrivbordslampa, dator, tangentbord, mus och skrivare, hyllor, skrivredskap (pennburk och pennor), kontorsredskap (hålslagare, häftapparat), gem, mappar och filer.

Zon C: skrivbord, skrivbordsstol, skrivbordslampa, dator, tangentbord, mus och skrivare, hyllor, skrivredskap (penna och papper), böcker med allmän inriktning på Europa och politik, gem, mappar och filer.

Rekvisita som är nödvändig för spelet:

Zon A

- ett skrivbord, en talarstol, ett podium eller en liknande möbel som kan låsas med två lås.
- Ett kassaskåp med ett lås med nummerkombination (två dokument bifogade, ett för och ett emot Dexit).
- Karta över Europa för/emot beslut om Dexit
- Magnetlåda med fyra magneter

Zon B

- Flipchart
- Ordspiral
- Hänglås, 5-siffrigt



- 3 lådor som kan låsas med ett hänglås.
- Hänglås med nyckel
- Två identiska tidningar
- Portfölj, 6-siffrig
- Hänglås, 4 siffror
- Bild med en tid på den
- Kassaskåp med kombinationslås, 3 siffror
- Diagram med diverse information om EU:s medlemsstater
- "Falskt brev" om en delegationsresa
- Riktningslås
- Mapp med ett hål som är lämpligt för att hänga ett hänglås.
- Logiskt pussel, blått
- Falska böcker med kombinationslås, 3 siffror
- Hänglås, 3-siffrigt
- En karta över Europa med floden Volga som Europas längsta flod.
- Frågekort: 1.Vilken tid är det där isbjörnen svettas?
2.Hur många länder som inte är medlemmar i EU finns det som använder euron som valuta? 3.Vilken är Europas längsta flod? (Tips: du måste fördubbla bokstävernas värde!)
- Magnet på ett band

Zon C

- Röret är öppet i ena änden och stängt i den andra.
- Jacka eller väska, något som kan hängas på en klädhängare
- Klädhängare
- Falsk bok, med en nyckel för att öppna den
- Mapp med landinformation om EU:s medlemsländer med informationskortet "Ta klimatet som förebild".
- En bild med flaggor från olika länder som stavar ordet "KLIMAT".
- Bärbar dator med ett 7-siffrigt lösenord som innehåller ett Word-dokument där det står "den tredje siffran för kassaskåpet är 3".
- Kodad bokstav med avkodningsapparat
- Portfölj, 6-siffrig
- Musmatta
- Brevlådan



- EU-quiz med 5 frågor
- 3 lådor som kan låsas med ett hänglås.
- Hänglås, 5-siffrig "Fake Mail" om en sommaresemester.
- Riktningslås
- Hänglås med Key-Logic-pussel, svart
- Kassaskrin
- Pussel
- UV-penna med UV-ljus
- Hänglås, 4-siffrigt
- Frågekort: 1. Vilken av EU:s grundande medlemmar har minst antal ledamöter i dag, och hur många är det?
- Ledtråd med följande text: "Svaret är den fjärde siffran i kombinationen".

Valfria tillbehör/redskap

- Vattenkanna och glas
- Skål med godis eller frukt
- Tabellens flaggor
- Skrivbordsunderlägg
- Magasinhållare
- Hållare för registerkort
- Fotoram med foto/affisch
- Tabellkalender
- Skrotpapper

Det är lämpligt att laminera alla pussel, bilder, grafik etc. för att de ska hålla länge. Erfarenheten visar att deltagare under tidspress kan hantera föremålen grovt. Lamineringen gör att du inte behöver skriva ut materialet igen så snabbt.

Obs

För att genomföra Escape Room bör man ha kunskap om EU och Escape Room-metoden.

Författare

Vem har utvecklat detta?

Europahaus Aurich – EHA
Von-Jhering-Str. 33
D-26603 Aurich, Tyskland

Europahaus Aurich är en vuxenutbildnings- och medborgarutbildningsanläggning i Aurich, huvudstaden i regionen Östfrisien, precis på andra sidan gränsen till Nederländerna. Det har en hotellanläggning med plats för upp till 80 gäster och erbjuder utbildningsevenemang



(vanligtvis veckolånga seminarier och workshops) både för människor i regionen och för internationella gäster, där ungdomar och unga vuxna är en av de mest frekventa användarna.

Kontaktperson

Heike Pilk

pilk@europahaus-aurich.de

Jenna Hartmann

hartmann@europahaus-aurich.de



Fly från Brexit

En tidsmaskin som tar oss tillbaka till dagen före Brexit-omröstningen i Storbritannien



Sammanfattning

Våra samarbetspartner i Storbritannien skapade ett virtuellt rymningsrum som får spelarna att tänka igenom argumenten för och emot EU, som för några år sedan väckte så många känslor i landet. Spelet kan spelas som en självlärande aktivitet eller i grupp, antingen i ett klassrum eller med elever som är anslutna via videokonferens.

Bakgrund

Förenade kungariket blev medlem i Europeiska unionen efter tidigare debatter i underhuset, och den fulla effekten av denna anslutning till EU ägde rum den 1 januari 1973.

Den 31 januari 2020, det vill säga 17 196 dagar senare, fattade Storbritannien genom politiska diskussioner ett beslut utan motstycke som i slutändan skulle förändra de internationella förbindelserna, handeln och resandet, bland annat. Omröstningen om Brexit, en förkortning av orden "Britain" och "Exit", ägde rum den 23 juni 2016, och beslutet att lämna Europeiska unionen som institution antogs genom majoritetsomröstning den 31 januari 2020.

Ett beslut som skulle visa sig vara mycket kontroversiellt trots den folkomröstning som ägt rum. Denna osäkerhet har lett till att en av fem väljare ångrar beslutet⁸. Även om detta

⁸ <https://yougov.co.uk/topics/politics/articles-reports/2022/11/17/one-five-who-voted-brexit-now-think-it-was-wrong-d>

inte återspeglar alla väljares åsikter, visar det hur allvarlig den felaktiga information som producerades under Brexit-kampanjen är.

WLEC, som är en unik partner inom Have Your Say-projektet, är den enda partner som inte är medlem i EU och fokuserade därför under hela projektet på att främja saklig information om EU.

Frågan kvarstår – Vad skulle hända om vi hade haft alla fakta före brexit? Och “Tänk om vi visste vad vi vet nu” – skulle den brittiska allmänheten rösta för Brexit?

I detta virtuella rymningsrum försöker du gå till botten med detta scenario.

På vilket sätt gör det EU mer konkret?

På grund av den osäkerhet som har uppstått under och som ett resultat av Brexit-kampanjen, en överväldigande och primär kritik mot de som lämnade EU, dvs. de individer som ville lämna EU, utformade WLEC en retrospektiv virtuell tidsreseupplevelse där deltagarna skulle få möjlighet att rösta om att lämna eller stanna kvar när det gäller Brexit.

Eleven skulle uppleva en resa där han/hon skaffar sig information och kunskap om ämnet och använder den objektiva informationen för att dra en slutlig slutsats om huruvida det i slutändan skulle vara fördelaktigt att rösta för Brexit.

Begreppet “efterhandskunskap” är naturligtvis en viktig faktor när det gäller virtuell inläring, där elever som deltar inte nödvändigtvis kommer från en opartisk eller neutral position. Därför betonar escape room faktainformation snarare än information som är sammanflätad med åsikter.

Historia

Ursprungligen planerade vi att skapa ett fysiskt rymningsrum där deltagarna skulle utforska rummet och försöka slutföra uppgifterna med hjälp av visuella, auditiva, läs- och skrivtekniker samt kinestetiska inläringstekniker.

Tyvärr visade sig denna plan inte längre vara genomförbar på grund av Covid-19, på grund av en rad låsningar i Storbritannien. För att säkerställa att HYS-projektet fortskred började WLEC därför att utveckla ett virtuellt rymningsrum som skulle ge eleverna möjlighet att delta oberoende av låsningssåtgärderna.

Före Covid-19 användes virtuellt lärande inte i någon större utsträckning av akademiska institutioner, förutom i universi-



tetsprogram eller kurser på forskarnivå, men det har skett en övergång till användning av online-resurser.

Ytterligare en förändring jämfört med de ursprungliga planerna gällde innehållet i det virtuella rymningsrummet. Den primära idén var att skapa en miljö för att lära sig mer om Europeiska unionen.

Som ett resultat av Brexit ändrade dock WLEC sitt fokus från ett rymningsrum med EU-tema till ett som utvidgar ämnet till att även omfatta Storbritanniens institutioner och lagstiftning, vilket ger eleverna mer relevant information om Storbritannien.

Innovation

Att skapa ett rymningsrum som kan nås virtuellt har visat sig vara framgångsrikt när det gäller att få en större grupp deltagare att delta i lärandet. Den frihet och flexibilitet som en inlärningsupplevelse på nätet ger har inneburit att fler deltagare har genomfört det virtuella rymningsrummet, vilket har minskat de kostnader som vanligtvis uppkommer när man har ett fysiskt rymningsrum.

Fördelarna med online-undervisningen är till exempel kostnadsbesparingar, tidsbesparingar, att man löser problemet med lokalisering, en lugn inlärningsmiljö, en bättre balans mellan arbete och privatliv och möjligheten att använda den även i låssituationer.

Ett annat innovativt inslag är att ämnet EU och Brexit nu är tillgängligt som ett onlinespel med särskild hänsyn till användare i Storbritannien.

Målgrupp

Vår målgrupp för Escape Brexit virtuella flyktrum var till en början personer med mycket låg formell utbildning, t.ex. personer som saknar skolavslutningsbevis. Under spelutvecklingen utvidgade vi dock denna grupp till personer med vad som i allmänhet skulle beskrivas som lägre utbildning oavsett ålder.

Deltagare

I praktiken var den viktigaste användargruppen under testningen elever som ännu inte hade avslutat sina grundstudier, men som i själva verket var brittiska medborgare.

Vi inkluderade också personer som hade genomfört grundläggande studier, men som inte studerat ämnen som rörde projektets tema, närmare bestämt Europeiska unionen.



Lärande och undervisning När det gäller undervisningsmetoderna har man använt sig av metoder som bygger på metakognitivt lärande, det vill säga att ge eleverna nödvändiga färdigheter och kunskaper som de sedan kan använda sig av under inlärningsprocessen.

Ett rymningsrum syftar till att främja en rad olika interpersonella färdigheter, framför allt lagarbete, eftersom deltagarna i allmänhet måste arbeta tillsammans och använda sina olika färdigheter och kunskaper för att lösa de problem de ställs inför för att klara av uppgifterna.

Skillnaden i den virtuella rymdrumsupplevelsen i detta pilotprojekt är att eleverna kan arbeta både i grupp och på egen hand.

Det krävs inga förkunskaper om Europeiska unionen och/eller det brittiska rättssystemet.

Escape Brexit-rummet fokuserar på att eleverna ska fördjupa sina kunskaper om de ovannämnda ämnena genom att läsa utdrag, titta på korta videoklipp och ta sig fram i *Escape* Brexit-rummet genom att slutföra uppgifter, besvara frågor och lösa pussel som har satts upp för att utmana eleverna.

Ämnena Europeiska unionen och det brittiska offentliga rättssystemet är de ämnen som vanligtvis studeras på universitetsnivå i Storbritannien. Därför var en viktig faktor som beaktades på alla nivåer av projektets genomförande, från planering, utformning och slutligen genomförande: "Hur man kan hålla eleverna engagerade och även utveckla ett inledande intresse för de ovannämnda ämnena". Detta gällde både innehållet i det virtuella rymningsrummet och genomförandet av projektet, dvs. hur instruktören skulle ta eleverna genom en resa av interaktivt och engagerande lärande som också är utmanande.

Instruktörerna råddes att anta och tillämpa en specifik stil och metodik när de genomförde sessionerna. Även om eleverna alla genomförde det virtuella rymningsrummet var nyttan och den övergripande fördelen med instruktörens engagemang under diskussionsfasen, dvs. efter det att själva spelet avslutats, vilket var utformat för att få eleverna att reflektera över följande scenarier/frågor:

- Blev du överraskad av något som du lärde dig idag? Om så är fallet, vad var det du lärde dig?
- Ändrades ditt beslut efter att du slutfört uppgiften?



- Tror du att den brittiska allmänheten hade samma information innan de röstade om Brexit?
- Tror du att deras Brexit-beslut skulle ha ändrats om de hade haft den informationen?

Eleverna skulle i genomsnitt ta cirka 30-45 minuter på sig att genomföra rymningsrummet tillsammans med den reflekterande sessionen som skulle pågå i en timme.

Majoriteten av eleverna arbetade hemifrån för att genomföra det virtuella rymningsrummet, med några undantag, vilket visar på den flexibilitet som onlineaktiviteten ger. Den reflekterande sessionen genomfördes också virtuellt genom kommunikationsplattformar på nätet.

Användning av läromedel

Majoriteten av den information som krävdes för att slutföra det virtuella rymningsrummet kunde hittas där, men vissa externa länkar och resurser tillhandahölls till eleverna för att se till att varje elev skulle få en helhetsupplevelse av lärande.

- Den enkla boken om EU, en e-bok på ett tillgängligt språk som skapades som en del av projektet "Säg din mening". Boken ger information om EU som är både bred och detaljerad och skriven på ett lättläst språk som är tillgängligt för en bredare målgrupp;
- En lättläst artikel online som publicerades på webbplatsen Europa – https://european-union.europa.eu/easy-read_en;
- Information om folkomröstningen och Brexitomröstningen;
- Videor om Europeiska unionen som inte fanns i Escape room;
- Artiklar om invandring i Storbritannien;
- Artiklar/utdrag om offentlig rätt i Förenade kungariket.
- En infografik publicerad av EU om avsikten med och fördelarna med EU:s inre marknad.





Infografik från EU om den inre marknaden. Den används bland annat som informationskälla i spelet.

Kontakta och motivera deltagarna

Nätverk med arbetsförmedlingar i London och ledare och leverantörer av vuxenutbildning gjorde det möjligt för facilitatorn att arbeta med ett stort antal elever.

Som tidigare nämnts är EU, brittiska rättssystem och offentlig rätt ämnen som i allmänhet studeras på universitetsnivå och de som inte var väl insatta i dessa frågor var inte svåra att identifiera eller uppmuntra.

Den viktigaste fokuspunkten när det gällde att uppmuntra potentiella elever att delta i aktiviteten var att belysa vikten av att fatta välgrundade beslut, genom att använda analogin att livet är fyllt av beslut, vissa viktigare än andra, och att



politiska beslut kan ha en inverkan både nationellt och internationellt, ekonomiskt, juridiskt och politiskt.

Brexit-omröstningen var också en viktig faktor för att uppmuntra eleverna att delta, särskilt med tanke på att stora delar av befolkningen var osäkra och oroliga för de konsekvenser som Brexit-omröstningen skulle leda till. Den euroskepticism som diskuterats teoretiskt sedan EU:s bildande blev verklighet när Storbritannien skapade ett prejudikat genom att besluta att lämna EU.

Förväntade effekter på eleverna

I linje med *Have Your Say*-projektets mål var några av de förväntade och önskade effekterna på deltagarna:

- En tydligare förståelse och kunskap om Europeiska unionen historiskt sett, dess institutioner, funktioner och processer;
- Att skapa en tydlig berättelse som skiljer mellan å ena sidan saklig information och å andra sidan desinformation och desinformation;
- Att betona betydelsen av oberoende analys och utvärdering, särskilt när det gäller politisk debatt;
- Att utmana EU-skepticismen, och
- Ge eleverna objektiv information om EU och även kriteriet om att fatta välgrundade beslut på grundval av den information som eleverna har fått.

Testning av

WLEC började testa verksamheten från den 1 september 2021 till den 9 september 2022. Pilotprojektet ägde rum i elevernas hem med tanke på den virtuella flexibilitet som läraren har genom att använda en onlineplattform för att genomföra lektioner.

Inom den ovan nämnda tidsramen deltog cirka 150 elever i aktiviteterna med vissa problem i samband med att vissa elever registrerade sig mer än en gång och andra misslyckades med att registrera sina uppgifter efter att ha slutfört aktiviteten.

100 % av dem som deltog i lärandet slutförde aktiviteten med vissa skillnader i fråga om den hjälp och det stöd som läraren behövde av läraren.

Eleverna uppmuntrades att använda ytterligare läromedel och resurser som tillhandahölls av läraren och/eller resurser som de fick via internet. För de deltagare som deltog i aktiviteten i grupp ledde utbildaren sessionen och införde grupp-



Observationer från att testa aktiviteten med eleverna

diskussioner om Europeiska unionen under aktiviteten snarare än efteråt för att se till att eleverna får en helhetsupplevelse av lärandet.

Deltagarna gav generellt sett positiv feedback om sina erfarenheter av lärandet. Även om några deltagare uttryckte en önskan om att få genomföra en liknande inläring i ett mer traditionellt klassrum, uppskattade den överväldigande majoriteten av deltagarna den virtuella online-upplevelsen.

Många uttryckte en oro över att mycket information om Europeiska unionen som institution inte blev tillgänglig eller offentliggjordes i offentligheten under Brexitkampanjen. Andra deltagare delade med sig av oro över att de aldrig har haft möjlighet att lära sig mer om ämnet i skolan, på högskolan eller universitetet.

Eleverna var entusiastiska och engagerade under sessionerna, särskilt när pedagogerna ställde öppna frågor där eleverna först skulle diskutera sina åsikter och sedan utifrån fakta ge objektiva svar och svar, vilket uppmuntrade dem att utveckla sina idéer.

Varaktighet

Generellt sett genomfördes rymningsrummet på mellan 30 minuter och en timme, beroende på elevens nivå och särskilt när eleven arbetade självständigt.

Om utbildaren är närvarande och genomför en interaktiv lektion med gruppdiskussioner kan det dock leda till att sessionen pågår i upp till två timmar.

Särskilda svårigheter och problem

Som tidigare framhållits var de övergripande utmaningarna ett resultat av Covid-19-pandemin, där Storbritanniens nedstängningsåtgärder förhindrade personlig interaktion. Därför var det nödvändigt att skapa en aktivitet som kunde användas online och uppmuntra deltagarna att aktivt engagera sig i samma aktivitet, eftersom den traditionella inlärningsmetoden bygger på ett lärande ansikte mot ansikte.

Särskilda fördelar

De vanligaste undervisningsmetoderna i Storbritannien är i allmänhet de som kategoriseras av AFL (Assessment for learning). Med tanke på att fokus har flyttats från en typisk klassrumsmiljö till ett virtuellt inläringssystem kan man dock hävda att fördelarna också skiljer sig åt, liksom de metoder som ingår i inläringssessionen.

Eftersom eleverna fick möjlighet att genomföra aktiviteten i



sitt eget hem kände de sig mer avslappnade och kunde ta god tid på sig när de genomförde uppgifterna i stället för att känna tidspress.

Fördelen med att arbeta virtuellt och ha tillgång till online-resurser är också att eleverna kan utnyttja de obegränsade resurserna för att ytterligare stärka sin förståelse och kunskap om ett visst ämne.

Dessutom drog eleverna nytta av de sessioner som gjorde det möjligt för dem att stärka sin förståelse.

Uppföljning

Konceptet att använda ett virtuellt rymningsrum i undervisningen har sedan WLEC-modellen lanserades och testades lagts fram och marknadsförts bland lärare, utbildare och pedagoger.

Vi har betonat nyttan med att använda denna undervisningsmetod, särskilt eftersom den ger lärarna möjlighet att undervisa både enskilda individer och/eller grupper i klassrum eller virtuellt eller en blandning av båda.

Vi har bekräftat att denna undervisningsmetod kommer att användas på en privat grundskola i London under workshops för skolbarnen, vilket visar att det virtuella rymningsrummet ger flexibilitet i undervisningen för ett brett spektrum av åldersgrupper och pedagogiska förmågor.

Dessutom kommer ett privat vuxenutbildningscenter att integrera liknande virtuella flyktrum i sina program för elever.

Praktiska råd

Spela spelet

Spelet finns tillgängligt på:

https://www.bookwidgets.com/play/V290ARAE-iQAFYtYxfAAAA/ECLNKEY/escape-brexit?teacher_id=5843228875030528

Det enklaste sättet att spela den är att börja den som den är. Du kommer att bli ombedd att ange ditt namn och en e-postadress.

Du kommer inte att få några särskilda råd om hur du ska göra i spelet. Det ingår i uppgiften att utforska webbplatsen för att ta reda på var du kan börja.

Om du vill ha en mer avancerad utbildning där en lärare vill följa deltagarnas framsteg och poäng kan du vända dig till författarna (e-postadress nedan) och be om tillgång till lärar-



området.

Tips till lärarna

- Det är bra att ha lösenorden för de olika stegen i spelet tillgängliga, för att i slutändan hjälpa deltagarna när de har fastnat i en uppgift och problemet inte kan lösas genom att hjälpa dem att själva hitta den rätta lösningen. En förteckning över lösenord finns i materialet för nedladdning på HYS webbplats.
- Det virtuella rymningsrummet kan ställas in så att eleverna kan delta antingen fysiskt, virtuellt eller i en blandning av de två. Beroende på hur dynamiken i det aktuella systemet ser ut kan de råd som vi skulle ge pedagoger och handledare därför skilja sig åt. När det gäller det virtuella rymningsrummet behöver läraren viss digital kunskap och förtrogenhet med Bookwidgets-plattformen. Utbildaren behöver inte vara fysiskt närvarande och behöver inte heller närvara under aktiviteten, förutsatt att det i rymningsrummet anges de steg som eleven måste ta för att gå vidare till de olika stegen i rymningsrummet. Erfarenhetsmässigt har det dock visat sig vara till hjälp när utbildare kan ge eleverna möjlighet att delta i en öppen diskussion om det innehåll som behandlas under rymningsrummet, vilket skapar en känsla av aktivt lärande.

Hur du själv kan sätta upp ett sådant här spel

Om du vill skapa ett sådant här spel själv, eller om du vill återskapa det här spelet på andra språk, behöver du tillgång till följande:

- En dator/laptop;
- Ett Bookwidgets-konto. Bookwidgets är en kommersiell internetplattform som tillhandahåller verktyg för att skapa och administrera spel.
- Tillgång till Internet;
- Tillgång till en videokonferensplattform som MS Teams, Google classroom, Zoom etc. för att kunna hålla virtuella klassrum med en grupp elever.

Nödvändiga färdigheter: Den person eller grupp av personer som ansvarar för att utforma och skapa den virtuella aktiviteten måste ha vissa kunskaper om Bookwidgets, en stark grund för det ämne som aktiviteten bygger på (här: EU och Brexit) och slutligen en grundläggande förståelse för IT.

Författare

Vem har utvecklat detta?

West London Equality Centre (WLEC)



84 Uxbridge Road
Ealing, London, W18 8RA, Storbritannien

WLEC är en ideell organisation som främst fokuserar på att ge gratis juridisk rådgivning till allmänheten med särskilt fokus på mänskliga rättigheter.

Organisationen arbetar som en gräsrotsinstitution och ger stöd till dem som ofta beskrivs som sårbara eller oförmögna att söka juridisk representation. Även om organisationen i allmänhet inte beskrivs som en utbildningsorganisation har den djupa rötter i att tillhandahålla utbildning för studenter, praktikplatser och allmänna möjligheter till volontärarbete.

Organisationen erbjuder också veckovis utbildning och anordnar evenemang kring projektrelaterade teman som hatbrott, invandring, bostäder och diskriminering. De områden där råd och stöd ges är både generella och specialiserade.

WLEC har också ett nära samarbete med University of West London och erbjuder studenterna möjligheter till utbildning i juridisk praktik.

Kontaktperson

Joseph Karauli, projektledare på WLEC, London
Josephkarauli@gmail.com



EU Power Tower

Bygg ett trätorn och lär dig om EU:s struktur, funktionssätt och värderingar.



Sammanfattning

Både ungdomar och vuxna blir ofta generade när de får frågor om EU. Men en stor omgång Jenga – ett torn av trästänger som ska byggas och omplaceras – är ett spel som alla älskar att spela. Det spel vi har utvecklat är en kombination av ett torn av tråklossar och en kortbaserad frågesport där EU står i centrum för frågorna. Vi testade spelet som ett roligt sätt att lära sig med både unga vuxna och seniorer.

Bakgrund

Nya undersökningar visar att det ungerska samhället i grunden har en positiv uppfattning om Europeiska unionen.⁹ Nästan två tredjedelar av ungrarna (65 %) har en positiv syn på EU, medan endast en av fyra (25 %) har en negativ syn på EU. Undersökningarna visar att den klart EU-skeptiska regeringskommunikationen sedan 2010 inte har kunnat vända den överväldigande positiva uppfattningen om EU i Ungern. Det överlägset vanligaste svaret (51 %) var "ganska positiv", vilket tyder på att den europeiska integrationen endast är en minoritet bland inhemska anhängare av EU-integrationen. En måttligt positiv inställning dominerar.

⁹ Studie av Friedrich-Ebert-Stiftung, 2019
https://www.policysolutions.hu/userfiles/Policy_Solutions_15_ev_utan_EU_es_a_magyar_tarsadalom.pdf

Samtidigt fanns det mer än 100 allmänna negativa åsikter eller negativa metaforer om EU, jämfört med endast 66 allmänna positiva åsikter. De negativa åsikterna ger främst en bild av en dysfunktionell, omfattande och överreglerad maskin, medan de positiva svaren visar på en stark, stödjande och fredlig gemenskap.

Dessutom fanns det 59 andra hänvisningar till att Europeiska unionen "attackerar Ungern", vanligtvis med hjälp av panelerna för regeringskommunikation.

När det gäller utbildningsnivå är ökningen av utbildningen direkt proportionell mot ökningen av benägenheten att rösta för medlemskap. Medan något mer än hälften av dem som har en åttonde klass utbildning skulle bekräfta vårt lands medlemskap, skulle nästan tre fjärdedelar av dem som har en högre utbildning göra det. Ju högre utbildningsnivå desto mer vill man alltså förbli medborgare i Europeiska unionen. Det finns också ett samband mellan andelen människor som avstår från att rösta.

Män (68 %) är något mer positiva till EU än kvinnor (63 %), men det bör tilläggas att de senare hade en betydligt högre andel svarsfria svar. Även om de positiva åsikterna dominerar i alla åldersgrupper finns det en märkbar åldersskillnad mellan unga och äldre. Medan 73 % av personer under 30 år har positiva åsikter är andelen äldre personer som har positiva åsikter 73 %.

I de äldre åldersgrupperna är andelen positiva personer mellan 60 och 65 procent. Den högre andelen bland unga människor kan bero på att det är den åldersgrupp som har mest erfarenhet av att studera eller arbeta utomlands, eller potentiellt är den som har störst sannolikhet att dra nytta av en av de viktigaste fördelarna med vårt EU-medlemskap – rörlighet inom EU.

Andelen lågutbildade är också korrelerad med utbildningsnivån, eftersom en ökande andel av de lågutbildade föredrar att stanna hemma, vilket är i linje med det allmänna röstbeteendet i det ungerska samhället.

På vilket sätt gör det EU mer konkret?

De som spelar Power Tower-spelet börjar fundera på centrala fakta om Europeiska unionen. Fakta i sig kan tyckas "torra" och "tråkiga" i sig, men miljön med en grupp människor som sitter runt ett bord och jonglerar med trästängerna för att förvandla och bygga upp tornet är en trevlig upplevelse. Folk börjar diskutera frågorna på korten och får på så sätt en positiv "europeisk" upplevelse.





Det är roligare med större klossar. Det här är våra egentillverkade trästänger. De är attraktiva både för juniorer och seniorer och lockar folk vid offentliga evenemang.

Historia

Vi – *Nevelök Háza Edyesület* i Pécs, Ungern – har använt Jenga-spelet (bygga ett torn av tråklossar) i utbildningssyfte, särskilt för att diskutera frågor om lika möjligheter i flera år. En förbättrad version av vårt tillvägagångssätt är nu spelet *Tower Power* som utvecklats som en del av projektet *Have Your Say*.

Tower Power-spelet testades först med unga vuxna. Sedan kände vi ett behov av att utvidga det till åldersgruppen seniorer, med anpassade frågor. Anledningen till detta är att vi fann att de två åldersgrupperna har olika tillgång till kunskap om EU: den yngre gruppen är ännu inte bekant med EU, medan de äldre ännu inte har kunnat förstå eller tillräckligt bekantat sig med EU men har en bredare livserfarenhet.

I Ungern är det särskilt viktigt att ta upp frågan om hur EU fungerar, eftersom den ungerska regeringen via medierna ger mycket negativ och vilseledande information om EU, vilket leder till många missuppfattningar hos det ungerska folket. Detta kan endast rättas till genom informell, icke påtvingad dialog och utbyte av åsikter.



	Tower Power-spelet har utvecklats för att stödja detta.
Innovation	<p>En aspekt av innovation är det faktum att vi har skapat ett spel i jättestorlek som alla vill spela med när de ser det. För det andra har vi kombinerat skoj och lekfullhet med grundläggande kunskaper, och eftersom vi spelar i grupp är ingen generad om han eller hon inte vet svaret på något.</p> <p>Frågorna och uppgifterna (skrivna på papperskort) har utformats för att tillgodose olika användargrupperns utbildningsbehov. Vi skapade frågor om fyra olika nivåer av erfarenhet av EU.</p>
Målgrupp	Målgruppen för Tower Power är vuxna i alla åldrar. Även barn kan spela det, även om ämnet naturligtvis kräver åtminstone ett visst intresse för samhällskunskap.
Testning av	Under utvecklingen och piloteringen av spelet testade vi det på två olika åldersgrupper: universitetsstudenter och äldre (pensionärer). Vi spelade med studenterna på campus vid festivaler och med de äldre i klubbverksamhet på vårt medborgarhus.
Erfarenhet från testning	<p>Spelmästaren (facilitatorn) bör alltid anpassa spelets sätt att ledas till gruppens behov.</p> <p>Vi har upptäckt att yngre spelare behöver spelmästaren (facilitatorn) för att göra spelet så roligt och spännande som möjligt. Ungdomarna bör få så många utmaningar som möjligt så att de håller sig engagerade.</p> <p>Däremot behöver de äldre mer tålamod och lugn för att kunna prata igenom frågorna och tänka på dem tillsammans. De behöver också uppmuntras att våga svara.</p>
Tidsåtgång	Ett spel tar i genomsnitt 1,5 timmar, och under denna tid kan tornet falla flera gånger och spelet startas om med samma spelare. I detta fall får spelarna poäng och i slutet räknas poängen samman och en vinnare utses (poängsättningen beskrivs i reglerna nedan).
Material	<p>Du behöver:</p> <ul style="list-style-type: none">- En tärning med färgade ansikten. Eller om du bara har vanliga tärningar med 1-6 ögon: lägg ett papper på bordet, synligt för alla, som matchar siffrorna med sex färger; använd rött, blått, grönt, gult plus två till, t.ex. svart och vitt.- Jenga-spel eller liknande: lika stora stavformade träklossar för att bygga ett torn av dem; du kan använda en kommersiell uppsättning "Jenga" eller göra egna. Blocken är märkta på



sina små sidor med sex färger (som tärningen). – För vår jätteversion använder vi träklossar på 18 x 6 x 3 centimeter.

- Kort med frågor och uppgifter. Dessa finns att ladda ner på webbplatsen *Have Your Say*.¹⁰ Du kan skriva ut dem. Du måste märka dem på baksidan med färgerna, enligt den referenstabell som ingår i nedladdningspaketet.
- Om du som spelmästars inte är säker på de rätta svaren kan du använda den svarsnyckel som finns i instruktionerna (för nedladdning).

Fyra kategorier av kort

I vår uppsättning kort finns det uppgifter med fyra olika svårighetsgrader markerade med färger (rött, grönt, gult, blått).

- Rött anger de svåraste och mest komplexa frågorna; spelarna kan välja rätt svar från upp till fyra alternativ. Ett svar på detta ger 5 poäng.
- Grön färg anger enklare frågor med grundläggande kunskaper. Spelarna kan återigen välja mellan flera alternativ. – 4 poäng.
- Gula är de enklaste frågorna, återigen med flera val, men de är lättast att besvara. De ger deltagarna en känsla av att ha lyckats. – 2 poäng.
- De blå korten tar deltagarna bort från frågan-och-svar-spelet; i stället ber de deltagarna att antingen förklara ett namngivet begrepp (t.ex. diskriminering) eller att diskutera det (t.ex. "Diskutera: alla människor är fria och jämlika"). Diskussionen sker sedan med de andra spelarna. – 3 poäng.

¹⁰ www.haveyoursay-erasmus.eu





Kort tryckta och klippta.

Antal spelare

Spalet kan spelas med 3-16 deltagare, eller tekniskt sett även fler, men hur ska man samla dem runt ett bord och hålla dem fokuserade? Ett typiskt upplägg skulle vara för 4-8 spelare.

Hur man spelar det

Inställning

Ett torn av trästänger byggs upp i mitten av bordet, vanligtvis med korsande lager av tre tränger vardera.

Korten läggs på bordet i staplar, var och en för en färg (röd, grön, gul, blå), med baksidan uppåt (färgmarkerade sidor).

Spelmästaren förklarar spelreglerna. Hon förklarar också varför det är viktigt att känna till EU:s grundläggande verksamhet och institutioner, men försäkrar deltagarna om att det kommer att bli mycket roligare att lära sig reglerna den här gången.

Spela

Den första spelaren kastar tärningen. Därefter måste hon göra två saker i tur och ordning:

- 1) Oavsett vilken färg som kastas måste hon ta ut en tegelsten av den färgen ur tornet, men utan att tornet faller ihop.
- 2) Sedan drar hon ett kort med samma färg och svarar på det.

Om hon svarar rätt på frågan får hon placera sin kloss på toppen av tornet (+1 poäng). Om svaret var felaktigt förblir klossen hos spelaren (-3 poäng) om hon inte väljer att välja en ytterligare fråga med 5 poäng (rött kort) och svarar rätt på den.

Block som lämnas på bordet med spelaren räknas med -3 (minus 3) poäng i poängsättningen, så det är värt att lägga tillbaka dem.



Om du kastar tärningen och får en svart sida (eller en 1): hoppa över rundan.

Slå tärningen och få en vit sida (eller en 6:a): ta ett valfritt kort, eller kasta tärningen igen.

Ett block som faller från tornet (utom det som spelaren flyttar): -5 (minus 5) poäng.

Att störta tornet är värt -10 (minus 10) poäng.

När tornet kollapsar avslutas spelet och kan börja om på nytt med en ny uppställning.

Spelet ska helst spelas flera gånger med samma grupp. Upprepning hjälper till att förankra den uppnådda kunskapen.

I slutet av spelet räknar spelmästaren ihop poängen och inleder en slutdiskussion med spelarna om hur de tyckte att spelet var, vad de tyckte hade förändrats och vilka fakta som var mest intressanta för dem.

Spelmästarens uppgifter

Spelmästarens roll är viktig. Detta bör vara en person med god samhällskunskap och kännedom om EU, som är beredd att svara på alla frågor och som kan hjälpa spelarna med extra information, intressanta fakta och siffror, vilket underlättar inlärningsprocessen. Spelmästaren tar initiativ till diskussioner och debatter och hjälper till att engagera deltagarna så mycket som möjligt.

Domarens roll är också att vägleda spelarna till de rätta svaren på ett vänligt och empatiskt sätt och uppmuntra dem till dialog. Det är mycket viktigt att förmedla informationen på ett lättförståeligt och lekfullt sätt, så att informationsmängden inte blir avskräckande för deltagarna.

Kontakta och motivera deltagarna

Vårt grundläggande tillvägagångssätt är att gå ut eller sätta upp spelet på platser där människor (målgruppen) samlas som standard. För ungdomar är detta universitet, skolor, festivaler osv. För seniorer besöker vi klubbar för äldre och till offentliga evenemang som stadsfester. Vårt gigantiska torn av trä bjuder in alla att spela.

På festivaler erbjuder vi också gåvor som pennor, anteckningsböcker, choklad och informationsmaterial om EU.

Spelet kan spelas i par, i små grupper mot andra grupper, så att deltagarna kan samarbeta för att besvara frågorna. Detta stärker engagemanget och hjälper till att övervinna blyghet.



Spelmästarens uppgift är att bjuda in deltagarna till spelet och skapa en miljö där alla känner sig bekväma. Att känna sig bekväm är en viktig del av inlärningsprocessen.

Förväntade effekter på eleverna

Spelet får spelarna att inse att det kan vara intressant och spännande att lära sig om EU och att det inte är något immateriellt och obegripligt. Det stimulerar nyfikenhet, en känsla av prestation och sympati för hur EU fungerar. Om jag förstår något gör det mig mindre rädd eller orolig. Spelet introducerar mig till grundläggande information, men det lägger också grunden för kritiskt tänkande; det sätter mig på vägen mot kunskap.

Testning av

Som en del av HYS-projektet genomförde vi 14 speltester med 10-12 deltagare vardera.¹¹ Detta inkluderade [?]3 gånger med universitetsstudenter (unga vuxna) och 3 gånger med äldre personer.

De tillfällen då vi erbjöd spelet var

- 1 x Learning City Festival Pécs, 2022
- 2 x Universitetet i Pécs
- 1 x Fiske på Orfú musikfestival, Orfú
- 2 x Klubbverksamhet i medborgarkommunernas hus, Pécs



Spela spelet med en grupp seniorer.

Observationer från provningen

Den gigantiska storleken på tornet med tråklossar är den stora attraktionen i spelet. Om det inte finns något sätt att skaffa så stora block kan spelet naturligtvis också spelas med ett Jenga-

¹¹ Den tid som enskilda personer har ägnat åt aktiviteten, totalt 210 timmar.

Särskilda fördelar	<p>spel i normal storlek. Vi fann dock att det särskilt för seniorer kan vara svårt att flytta de normalstora blocken, så det är ytterligare ett argument för att ta sig an ansträngningen och bygga ett större själv.</p> <p>Som vi hade hoppats blev spelet en stor framgång för alla grupper. De tyckte att det var informativt och underhållande och vill gärna spela det igen. På grund av spelets enkelhet är metoden lätt att föra vidare och kan faktiskt användas var som helst.</p> <p>Istället för <i>jätte-Jenga</i> kan man använda en normalstor uppsättning träklossar.</p>
Särskilda svårigheter och problem	<p>Det största hindret för oss var spridningen av Corona-viruset under genomförandet av HYS. Vi var tvungna att ställa in många av de program och evenemang som vi hade planerat. Det tog tid innan livet återgick till det normala och vi kunde organisera grupper personligen igen. Det här spelet kan inte spelas online.</p>
Uppföljning	<p>Spelet har lagts till i föreningens spelbibliotek så att vi kan använda det vid olika utflykter, festivaler och skolprojekt.</p> <p>Vi lånar också ut den till andra icke-statliga organisationer för testning och användning.</p> <p>Dessutom ordnar vi aktiviteter med seniorer i nuläget eftersom vi planerar att skapa ett servicecenter för seniorer med olika tjänster för äldre för att hålla dem aktiva, som sällskapsspel, dansklubbar för seniorer, bridge/kortspel, social hjälp osv. EU Power Tower his är en av våra nyaste tillgångar för detta.</p>

Praktiska råd

Instruktioner

Detaljerade instruktioner finns i den separata Pdf-filen i materialet för nedladdning.

Tips för att spela

- Beroende på åldersgruppen kan spelet också spelas genom att hoppa över de svårare frågorna först. I vårt fall i Ungern har till exempel de röda frågorna ofta visat sig vara för svåra för seniorer.
- Om möjligt är det värt att spela flera gånger med en viss grupp för att befästa kunskaperna.
- Alla kan lägga till nya kort (frågor) i spelet och på så sätt anpassa svårighetsgraden till en viss grupp spelare. En av mallarna för nedladdning är en Word.docx som lätt kan redigeras.



DIY-material**Träklossar**

Den stora versionen av träblockstornet (Jenga) finns inte i handeln. Det måste kapas av trä som tillverkas av en snickare (eller en gör-det-själv person) och sedan målas (små ansikten). Vår version består av 60 träklossar i storleken 18 x 6 x 3 centimeter. Blockens små ansikten är målade i fyra olika färger (röd, grön, gul, blå).

Stor tärning / träkub:

För att göra det roligare använder vi också en egentillverkad tärning - en kub i trä med blå, gula, gröna och röda ytor.

Författare**Vem har utvecklat detta?**

Nevelők Háza Egyesület (NHE) – Föreningen för utbildningscentret

Szent István tér 17
7624 Pécs, Ungern

NHE har varit verksamt som en icke-statlig organisation av allmänt intresse sedan 1993 på grundval av ett avtal med kommunen Pécs (Ungern) och har drivit House of Civil Communities (www.ckh.hu), som har blivit ett starkt fäste för samhällsbyggande, med nästan 100 registrerade civila organisationer.

Vi har åtagit oss att integrera principen om lika möjligheter för alla medborgare i offentlig politik och därmed sammanhängande praxis, som en integrerad del av demokratiseringen och skapandet av ett öppet samhälle.

Mer om oss: se vårt porträtt på HYS-webbplatsen.

Kontaktperson

Csilla Anna Vincze
csilla.vincze@ckh.hu

