

Användning av demoversionen av Samhällssimulatorn i skolan

Anvisningar för införande av verksamhetsmodellen för årskurserna 7–9, gymnasieskolorna och yrkesläroanstalter.

Vad är Samhällssimulatorn?

Samhällssimulatorn är ett pedagogiskt spel riktat till årskurserna 7–9, gymnasieskolor och yrkesläroanstalter. Syftet med spelet är att väcka diskussion i klassen och öka elevernas förståelse för samhällets verksamhet, omröstning och sociala orättvisor. Demoversionen fokuserar på klimat- och miljöfrågor samt ger möjlighet att bekanta sig med spelet utan kostnad.

1. Bekantskap med spelet

Läraren bör bekanta sig med spelet innan eleverna börjar spela det. Spelet i sig är mycket enkelt: läraren fungerar som spelledare/moderator och eleverna spelar spelet ur olika rollfigurers synvinkel. I spelet ordnas omröstningar, vars resultat påverkar de olika rollfigurerna på olika sätt genom att placera dem antingen högre upp eller längre ned på "samhällsstegen". Dessutom förekommer olika "slumpmässiga händelser" som påverkar olika rollfigurers ställning på samma sätt.

Läraren bör även bekanta sig med Samhällssimulatorns webbplats för mer information om spelet

(på finska): yhteiskuntasimulaattori.fi

2. Spelregler

Spelet inleds med att man delar ut rollfigurskortet till eleverna och placerar rollfigurerna på det steg på "samhällsstegen" som anges på kortet. Om det finns fler elever än rollfigurskort kan eleverna bilda mindre grupper. Varje grupp får en rollfigur och gruppen måste diskutera lösningarna innan den fattar beslut.

När rollfigurerna har delats ut och placerats på rätt startsteg, startar läraren spelet genom att läsa det första kortet med bakgrundsinformation för omröstningen och ge eleverna/smågrupperna en stund för att fundera

på vad deras rollfigur skulle rösta i ifrågavarande omröstning. Efter diskussionen är det dags för omröstning, varefter rösterna räknas och varje rollfigur flyttas på "samhällsstegen" i enlighet med den vinnande ståndpunktens kort. Därefter får eleverna och läraren diskutera frågan, om eleverna hade förstått alla möjliga effekter och nu när de känner till följderna av omröstningen, om de skulle rösta annorlunda.

Varje omröstning genomförs på samma sätt, varefter läraren även läser slumpkortet och rollfigurerna flyttas enligt anvisningarna på kortet.

I slutet av spelet tittar man hur rollfigurernas ställning på "samhällsstegen" har förändrats och diskuterar hurdana effekter engagerandet i samhällsfrågor, såsom omröstningar, kan ha.

På nästa sida har vi samlat källor i anslutning till demoversionens ämnen, där läraren kan hitta nyttig information till stöd för diskussionen.

Koldioxidneutralt Finland

[Statistikcentralen: Trafikpolitik som ett verktyg för klimatpolitik \(på finska\)](#)

[Motiva: Kontrollera utsläppen från bilar med alternativa drivkällor \(på finska\)](#)

Kärnkraftens vara eller icke-vara

[Koldioxidneutralt Finland: Beräkning av livscykelutsläpp till kärnan i energiproduktionen \(på finska\)](#)

[Klimatguiden.fi: Kärnkraft är utsläppssnål energi \(på finska\)](#)

[Tammerfors universitet: Vind och sol tar över marknaden när elen blir miljövänlig \(på finska\)](#)

[Sitra: Torvens roll i energiproduktionen \(på finska\)](#)

Klimatkatastrofer

[Europeiska kommissionen: Klimatförändringens konsekvenser](#)

[Meteorologiska institutet: IPCC stöder klimatpolitiskt beslutsfattande \(på finska\)](#)

3. Skaffa fullversionen

Om demoversionen av Samhällssimulatorn känns meningsfull och läraren/skolan skulle vilja använda spelet förutom i miljöundervisningen även i annan undervisning, kan fullversionen av spelet beställas på adressen (på finska) <https://yhteiskuntasimulaattori.fi/tilauslomake/>

Vi rekommenderar starkt att ni skaffar fullversionen av spelet.