

Future Happiness Challenge

Slutrapport december 2015



Innehåll

Introduktion	3
Länkar och referenser	3
Både spelet och lärarhandledningen är kostnadsfria!	3
Bakgrund	4
Varför spel?	4
Kortfattat om slutsatserna i Klimatomställning Göteborg 2.0.	5
Om WISE	5
Planering	6
Workshops	7
Sammanfattande slutsatser från workshop: Elevernas kunskaper	8
Spelutveckling	10
Tidig konceptutveckling	10
Speltest	11
Reflektion kring speldesignval	11
Metodpass	12
Slutord	13



Introduktion

Future Happiness Challenge (FHC) är ett projekt vars syfte är att sprida den kunskap och de slutsatser som finns i rapporten Klimatomställning Göteborg 2.0, som tagits fram av Mistra Urban Futures forskningsprojekt WISE - Well being in sustainable cities.

Projektet har arbetat med workshops och utveckling av ett nytt digitalt spel.

Denna projektrapport syftar till att sprida de kunskaper och erfarenheter vi fått via projektet, till förmån för framtida liknande projekt och processer.

Mistra Urban Futures är ett internationellt centrum som arbetar för att skapa en hållbar stadsutveckling. Huvudkontoret ligger i Göteborg. Centrumet är verksamt i fem städer runt om i världen: Göteborg, Kapstaden, Kisumu, Manchester och Shanghai.
www.mistraurbanfutures.se

Västra Götalandsregionen är en politiskt styrd organisation med det övergripande uppdraget att bidra till ett gott liv för människorna i Västra Götaland. De tre ansvarsområdena är hälso- och sjukvård, kollektivtrafik och hållbar utveckling.
<http://www.vgregion.se>

Göteborgs Stad består av stadsdelsförvaltningar, fackförvaltningar och ett antal hel- eller delägda bolag. Göteborgs Stad ansvarar för merparten av den samhällsservice som finns. Staden arbetar målinriktat för att utvecklas mot en allt mer hållbar och bra stad att bo i, för alla invånare.
www.goteborg.se

Pedagogiskt Centrum är en del av GR Utbildning och Göteborgsregionens kommunalförbund. Pedagogiskt Centrum har mångårig erfarenhet av att utveckla upplevelsebaserade spel och metoder för skolan. Målet är att ge en meningsfull och lust-fylld upplevelse för eleven som möjliggör diskussion och reflektion.
www.pedagogisktcentrum.se

IUS Innovation är ett innovationsbolag i Göteborg och Skövde med expertis inom spelifiering. IUS nyttjar mekanismer som finns i spel och applicerar i sammanhang som vanligtvis inte förknippas med spel. IUS arbetar med en rad framstående aktörer inom utbildning, sjukvård och kollektivtrafik.
www.iusinnovation.se

Länkar och referenser

FHC finns till PC, Mac och iPad. Du hittar det på www.pedagogisktcentrum.se/fhc

Rapporten Klimatomställning Göteborg hittar du via: http://www.mistraurbanfutures.org/sites/default/files/klimatomtallning_goteborg_2.0_mistra_urban_futures_report_2014_02_1.pdf

Både spelet och lärarhandledningen är kostnadsfria!

Syftet med FHC, som är finansierat med offentliga medel, är att sprida resultaten från forskningen i WISE. Därför är spelet och lärarhandledningen **kostnadsfria och tillgängliga för alla som vill använda det**.

Det krävs ingen registrering eller tillstånd för att ladda hem och använda spelet, och det spelar ingen roll om du tillhör en vinstdrivande, ideell eller offentligt finansierad organisation.

Bakgrund

FHC finansierades till hälften av Västra Götalandsregionen och till hälften av Göteborgs Stad. Projektet har letts av Pedagogiskt Centrum i samarbete med VGR, Göteborgs Stad och WISE.

Utvecklingen av själva spelet har gjorts i samarbete med forskarna i WISE samt över 500 gymnasieelever på nio skolor i Västra Götalandsregionen.

Deltagande skolor är Uddevalla Gymnasieskola, Lerums gymnasium, Lindholmens Tekniska Gymnasium, Tranemo gymnasium, Gymnasium Skövde, Framtidsgymnasiet, IHGR, Gullmarsgymnasiet samt Johannebergsskolan.

Varför spel?

Klimatomställningen är en process som kräver att människor kollektivt fattar beslut om en långsiktig politisk inriktning som klart och tydligt prioriterar de mål som satts ut både på nationell, regional och kommunal nivå. Att använda spel kan vara ett bra verktyg för att öka förståelsen för kopplingen mellan handling och konsekvens även för processer som tar lång tid i verkligheten.

Spel är i sig inte ett nytt fenomen inom utbildningssammanhang. Inom hållbar utveckling används och omnämns spel i olika former flitigt som undervisningsverktyg.

Bland de forskningsreferenser som finns omnämnda i ansökan finns bland annat den forskning som gjorts på användningen av s.k. medical avatars, där en simulerad 3d figur kan stödja en person att lägga om en ohälsosam livsstil.

Pedagogiskt Centrum har mångårig erfarenhet av både utveckling och användning av spel och simulationer i utbildningssammanhang. Vår modell bygger på att spelet eller simulationen är en del i en process som involverar både förberedelse, spelupplevelse och reflektion. Reflektionen är en viktig del eftersom denna hjälper gruppen att generalisera den upplevelse de haft i spelet och applicera erfarenheterna på verkliga omständigheter och fakta.

Till spelet har vi tagit fram en lärarhandledning för att underlätta för lärare på gymnasie- och grundskolenivå att på egen hand använda spelet i sin undervisning.

Spelet och handledningen är helt kostnadsfria att ladda hem och använda.



Elever i åk 9 spelar FHC på iPad, men det finns även till PC och Mac. FHC spelas gruppvis.

Kortfattat om slutsatserna i Klimatomställning Göteborg 2.0.

Genom att använda statistik och information om livsstil, inkomst, konsumtion, matvanor och flera andra faktorer, har forskarna bakom rapporten kunnat se vilken slags livsstilsförändringar som krävs för att vi skall kunna leva på ett hållbart sätt. Tidsramen är 2010 till 2050; årtalet då en omställning måste ha skett för att begränsa den globala uppvärmningen till en enligt klimatforskarna hanterbar nivå, det vill säga 2 grader.

Rapporten innehåller dock inte enbart en lista med vilka åtgärder som krävs; här finns också en analys av hur de föreslagna förändringarna kan tänkas påverka vår livskvalité.

Resultaten av analysen visar att en hållbar livsstil inte betyder att vi lever ett mindre gott liv. Emedan några förändringar kan leda till minskat välbefinnande (såsom mindre flygande och resande), kan andra leda till ökat välbefinnande (mindre stress och förbättrad hälsa). De uttalade rädslor som finns för att ett hållbart, ”låg CO₂-samhälle”, leder till lägre livskvalitet, verkar ogrundade.

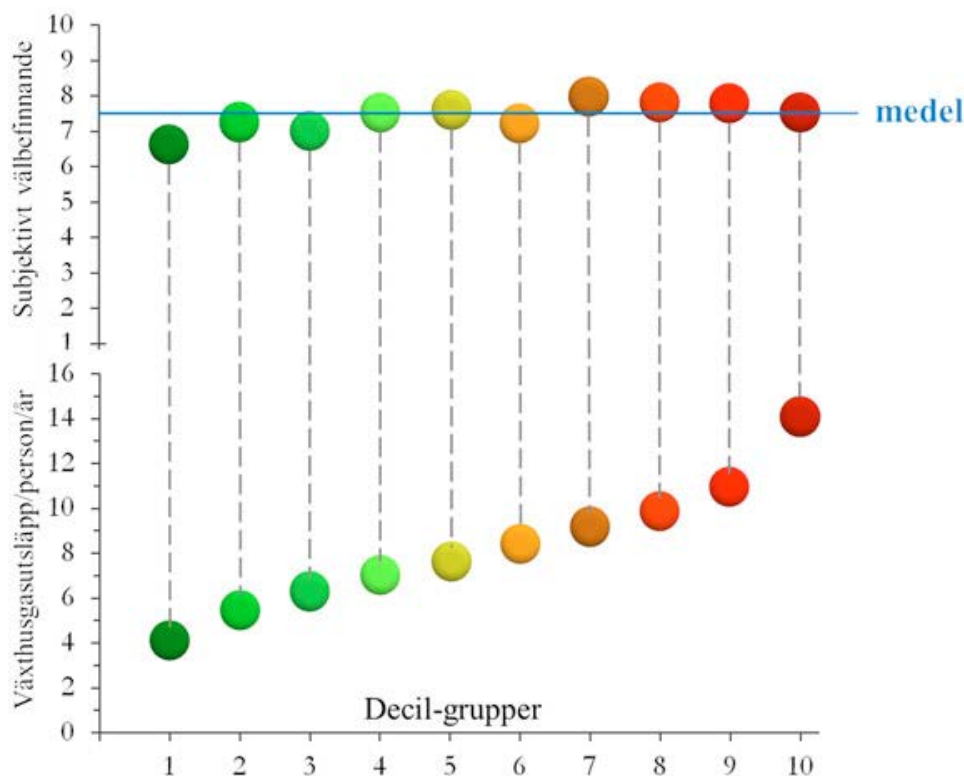
Om WISE

En vanlig föreställning är att en omställning till ett hållbart samhälle kan ske på teknisk väg och därmed inte på något påtagligt sätt påverkar människors livsstil. Andra betonar istället att en klimatomställning kräver livsstilsförändringar som vi upplever som uppoffringar.

Tänk om det fanns ett tredje alternativ?

Klimatomställningen kommer innebära livsstilsförändringar, men vissa av dessa kan öka människors välbefinnande. Ett större fokus på välbefinnande kan till och med vara ett sätt att driva på utvecklingen mot ett hållbart samhälle. Forskning inom området välbefinnande tyder till exempel på att kopplingen mellan nivån på den privata konsumtionen och välbefinnande är svag i rika samhällen. Faktorer såsom tidspress och bilpendling är dessutom oftast negativa för välbefinnandet. Detta indikerar att det finns möjliga samhällsförändringar som kan kombinera en hög nivå av välbefinnande med minskande utsläpp.

Det övergripande syftet med projektet är att genom gemensam kunskapsproduktion mellan forskare och tjänstemän stödja omställningen till hållbara städer. WISE genomförs i samarbete mellan Chalmers, Göteborgs Stad, Trafikverket och Västra Götalandsregionen.



Med den här grafen visas ett av de kanske mest talande resultaten från forskningen i WISE:

I en undersökning tillfrågades 1000 göteborgare om sin livsstil och hur nöjda de kände sig med livet i stort sett, samt hur de upplevde sitt välbefinnande.

Den övre raden illustrerar välbefinnande och nöjdhet, den nedre raden visar mängden växthusgasutsläpp som deras livsstil skapar.

Planering

Centralt i vår planering av projektet var att FHC är ett *kommunikationsprojekt*. Inte bara själva slutprodukten - spelet och lärarhandledningen - skulle vara ett verktyg för att sprida rapportens slutsatser, utan projektets aktiviteter skulle *i sig själva* bidra med spridning av resultaten. Därför var det viktigt att inkludera målgruppen från början till slut och skapa förutsättningar för möten mellan eleverna och forskarna från WISE.

Projektet hade även ett flertal kvantitativa mål såsom antalet deltagande individer i kompetenshöjande insatser och antal spridningstillfällen, men den stora utmaningen i den här typen av projekt är, som i de flesta fall, inte att uppfylla de kvantitativa målen utan de kvalitativa, dvs. de mer svåråtkombara effekterna:

Personer som tar del av projektresultatet och som engageras i projektet ska få ökat intresse för regional politik, ökat stöd till näringar som sysslar med reparation, återanvändning och närproduktion, samt ökat intresse för forskning och utbildning inom områden som berör livsmedelsproduktion, energi och transport.

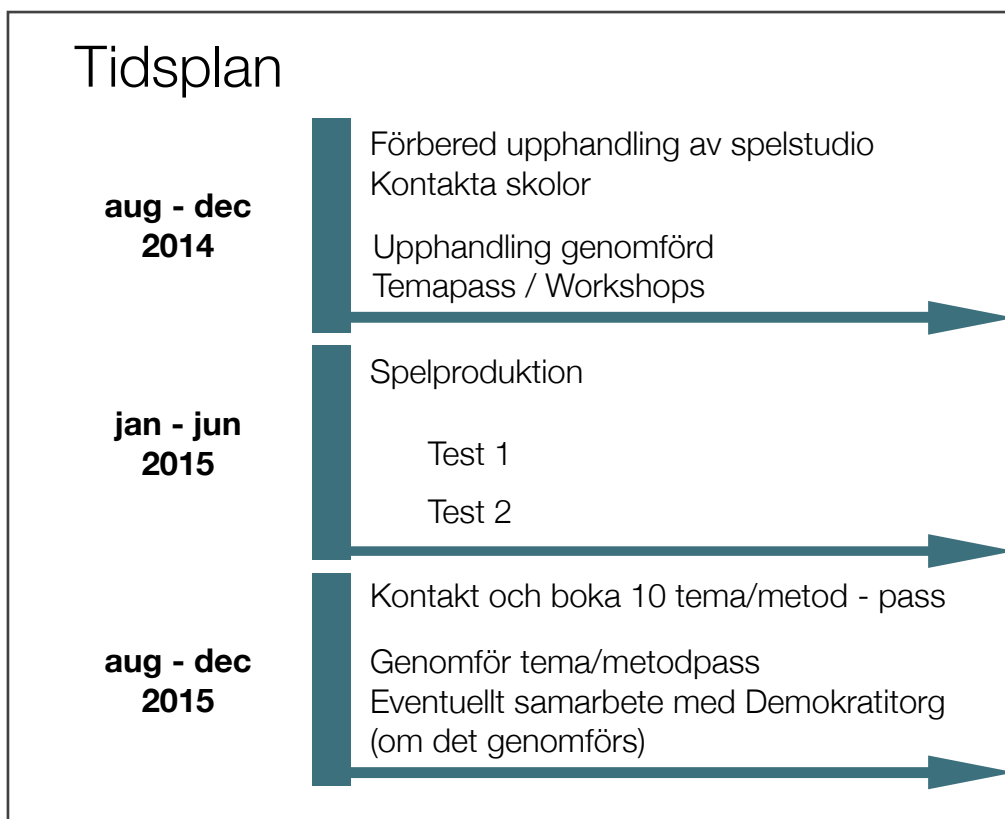
Samt:

Slutprodukten av projektet är ett kommunikationsverktyg i form av ett digitalt spel som kan användas av personer från 13 år och uppåt både i skolan och i det offentliga rummet för att ge en arena där man kan tala på ett faktabaserat, nyanserat och konstruktivt sätt om olika lösningar på de utmaningar vårt samhälle står inför. Faktakunskaper och insikter är baserade på resultat från WISE.

/.../

Ett spel som dessutom baserar sig på de resultat som WISE-arbetet visar när det gäller koppling mellan välbefinnande och omställning till ett hållbart samhälle, kan påvisa att ett liv i ett samhälle där vi tar hänsyn till jordens begränsade resurser kan vara lika värdefullt och givande, som det vi lever idag. Spelet kan bli en nyckeldel i att kommunicera alla dessa faktorer, baserade på forskning och fakta, och ge förutsättningar för en effektiv kommunikation kring vår generations stora utmaning.

Projektets budget var 1,3 miljoner, varav en halv miljon dedikerades till spelutveckling och övriga medel används till målgruppsinriktade aktiviteter, d.v.s. projektledning, workshops, speltestning och metodpass.



Projektets tidsplan - övergripande.

Workshops

Projektets första halvår handlade dels om att planera projektets aktiviteter, dels om att genomföra en korrekt direktupphandling av spelutvecklingspartner.

Den viktigaste delen av höstens aktiviteter var att finna gymnasieskolor, lärare och klasser som delta-gande partners i projektet. Syftet med detta samarbete var att:

- Samla in relevant information för spelutvecklingen under första halvåret 2015
- Förbereda eleverna inför speltestning och sprida information om rapporten som kan ligga till grund för fortsatt arbete inom respektive skolas utbildning under våren

De skolor som deltog i dessa workshops och uppföljande speltester var:

- Lindholmens Tekniska Gymnasium (Teknikprogrammet)
- Uddevalla gymnasieskola (Teknikprogrammet, Naturvetenskapsprogrammet)
- Lerums Gymnasium (Samhällsprogrammet, Barn- och fritidsprogrammet)

I syfte att använda workshoppen som en grund för spelutvecklingen formulerades följande frågeställningar som grund för designen av övningarna i workshoppen:

- Vad är målgruppens (16-19 år) **kunskapsnivå** i fråga om hållbar utveckling? Hur långt klarar de av att generalisera, problematisera och problemlösa utifrån sina nuvarande kunskaper?
- Vad **föreställer** sig målgruppen som en möjlig framtid där vi ställer om samhället? Hur formulerar de dessa idéer?
- Vad är viktigt att adressera som viktiga delar i **livskvalitet** för målgruppen?
- Vilka **förväntningar** har målgruppen på spelet som ska tas fram?

Workshoppen var mellan tre och fyra timmar. Förutom processledare från Pedagogiskt Centrum medverkade även forskare från WISE projektet.

Interaktiv föreläsning om WISE projektet och hållbar utveckling. Interaktivitet med hjälp av diskussioner i par och mentimeter¹.

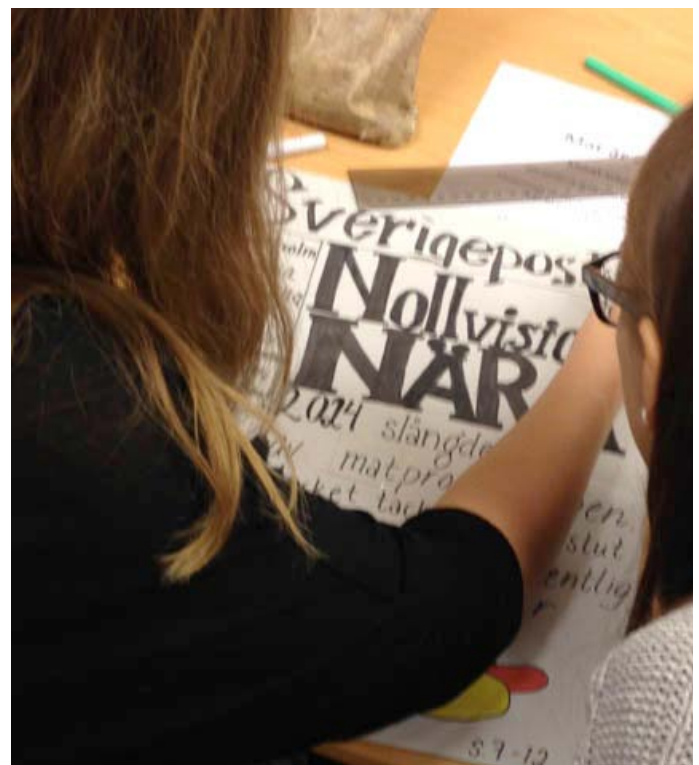
Gruppdiskussioner med teman: A) Vad är viktigt för att du skall vara lycklig samt B) Vad är viktigt för att du skall tycka ett spel är roligt? För båda temana fick gruppen komma fram till fem gemensamma faktorer och skicka in dessa till oss via Google Form.

Backcastingworkshop där eleverna fick arbeta med slutsatserna i rapporten Klimatomställning 2.0 och komma på hur omställningen gått till från idag till 2050. Här lät vi eleverna inledningsvis ta del av några kortfattade och förenklade slutsatser av rapporten Klimatomställning 2.0.

I övningen fick eleverna arbeta med olika områden och förutsättningar som behövde uppfyllas till 2015.

- Mat. Konsumtionen av kött måste minska med 50% och all produktion vara fossilfri
- Bil. Bilismen måste minska med 20% och inga bilar får drivas med fossila bränslen.
- Konsumtion. Konsumtionen av prylar måste minska med 2/3 och konsumtion av tjänster kan istället öka.

¹ Mentimeter är ett kostnadsfritt internetverktyg för att ställa frågor till en grupp och visualisera anonyma svar.



Elever arbetar med nyhetsrubrik från 2025. Fokus här är minskat matsvinn.

- Energi. Bostadsyta per person inte får öka i fortsättningen, samt att all elenergi måste bli klimatneutral och isoleringen i nya bostäder förbättras.
- Flyg. Vi måste minska vårt flygande med 25% och dessutom beräknas flygplanen blir effektivare energimässigt.

Varje grupp fick arbeta med ett av de fem fokusområdena. För att få resultatet av workshopen att kännas mer konkret skulle eleverna presentera resultatet från olika årtal på vägen mot 2050, i form av:

- En nyhetsrubrik från 2025
- Ett inlägg på sociala medier från 2035
- En reklamannons från 2050.

Eleverna arbetade med både digitala verktyg och papper och pennor för att ta fram materialet. Vi betonade under workshopen att det viktigaste var att de fick fram sin idé - inte utseendet. Ändå var det många elever som ägnade stor möda på att utforma grafiska detaljer till sina presentationer.

Förväntningar kring spelet: Frågeställning kring vad som var viktigt för att speldesignen skulle lyckas med målet: Eleverna fick individuellt skriva 1-3 lappar med saker de tyckte var viktiga för dem. Lapparna samlades sedan in och alla svar dokumenterades.

Sammanfattande slutsatser från workshop: Elevernas kunskaper

Kunskapsnivån hos målgruppen varierar mellan olika grupper och ännu mer mellan individer i en grupp.

Eleverna *upplever* i de flesta fall att de inte har pratat mycket om hållbar utveckling i skolan: Även om de kanske har mer kunskaper än vad de är medvetna om, upplevs kunskapen om ämnet som låg.

Koncept som eleverna tycks ha relativt dålig kunskap om:

- *EROEI*: Förståelsen för ”energy return on energy invested”. Att olika energislag är olika kostsamma för samhället och har andra konsekvenser, både ekonomiskt och miljömässigt.
- *Demokratiska beslutsprocesser*. Förtroendet för och stödet för sittande politiker är mycket lågt i förhållande till frågan om hållbar utveckling. Möjligen kan detta hänga samman med en låg kunskap om hur politiska beslutsprocesser ser ut i Sverige idag.

Vägen till hållbara beslut är lång och snarig, och när skillnaden mellan det som behöver göras och de beslut som politikerna tar i verkligheten är för stor, så minskar förtroendet.

- *Konsumtionens miljöpåverkan* i form av exploatering av ändliga naturresurser och planetära gränser. Glappet ligger främst mellan sambandet mellan den snabb resursexploatering som idag sker för det råmaterial som behövs för tillverkning, till prylarna som köps i våra affärer.

Koncept som eleverna tycks ha relativt god kunskap om:

- *Normer* och sociala faktorer som påverkar människans beteende.
- *Viktiga faktorer* för att skapa lycka i livet.

Sammanfattningsvis verkar de teoretiska kunskaperna om planetära gränserna för hållbar utveckling vara dåliga. Målgruppen är införstådd med orimligheten i vår livsstil, men *saknar kunskaper för att kunna göra informerade val*.

Men: Det finns ingen anledning att tro att ungas kunskaper på området skulle vara sämre än gemene person ute i samhället. Tvärtom är sannolikt målgruppens kunskaper betydligt högre än snittet. Målgruppen är fantasifull, kreativ och villiga att testa och experimentera med nya lösningar när de väl ges tid och möjlighet att göra detta inom tydliga ramar.

I workshopen fanns en relativt hög frekvens av idéer som innefattade orimliga tekniska lösningar utifrån nuvarande läge i forskning och teknologi.

Dock var vår uppfattning att eleverna själva verkade tycka att deras förslag på lösningar kändes orimliga, men att det var det bästa de kunde prestera i brist på kunskap om de rimliga alternativen. Många av förslagen i denna kategori presenterades följt av axelryckningar och ’jag vet inte’-kommentarer på följdfrågor.

Ett genomgående drag var att den stora majoriteten av eleverna inledningsvis på workshopen endast såg tekniska framsteg som möjliga lösningar, och inte förändringar i samhällsplanering och livsstil. Denna inställning förändrades ofta med hjälp av samtal och problematisering. Eleverna kunde i de flesta fall i slutet av aktiviteten presentera ett mer balanserat resonemang.

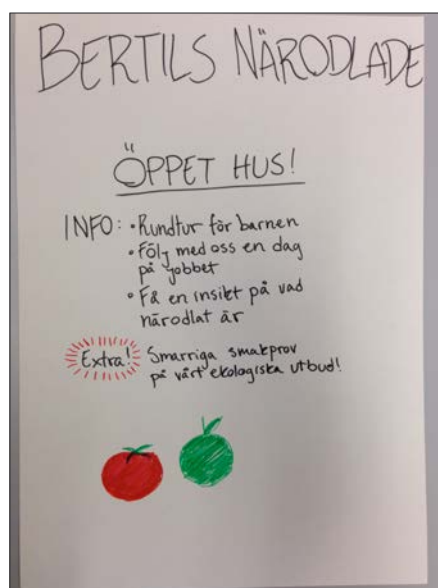
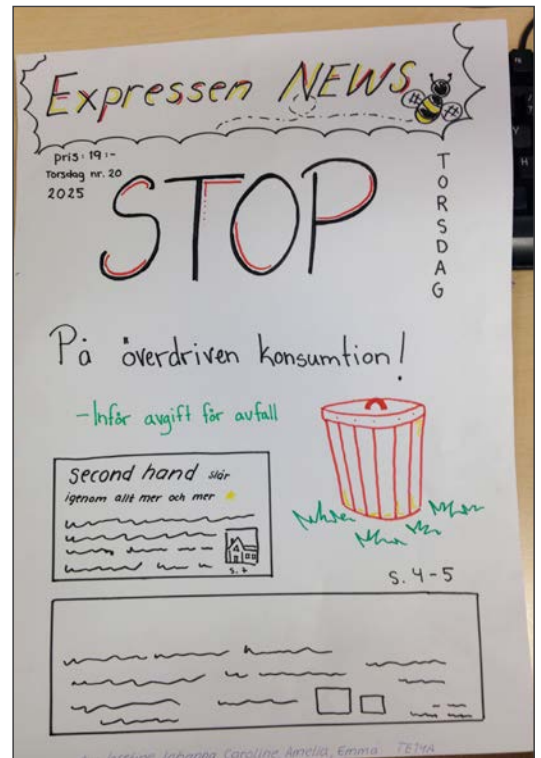
Eleverna ger många förslag som berör beskattning av miljöskadlig verksamhet till förmån för stora

gemensamma investeringar. Unga i målgruppen tycks därmed anse att ekonomiska styrmedel – om de används rätt – är nödvändigt för en omställning. Samtidigt är deras tilltro låg till politikernas förmåga och vilja att arbeta för omställningen. Få ungdomar vill dessutom själva bli på politiker. Detta ser vi även återspeglat i de årliga rapporterna från Demokratitorg.²

Här är ett litet urval av de rubriker (2025), inlägg (2035) och annonser (2050) som eleverna producerade på workshopen.

2 Demokratitorg är en metod för att låta ungdomar berätta för politiker om sina tankar kring aktuella och angelägna samhällsfrågor. Demokratitorg genomförs halvårsvis i Västra Götalandsregionen.

Läs mer om Demokratitorg på <http://www.vgregion.se/sv/Vastra-Gotalandsregionen/startside/Politik/Politik-for-unga/>



Spelutveckling

Tidig konceptutveckling

Att utveckla ett digitalt spel kan snabbt bli mycket dyrt om man startar för tidigt med själva den digitala utvecklingen. Att ta fram grafik, funktioner och kod kräver inte sällan flera personers arbetsinsatser och många timmar riskerar att spenderas på lösningar som ingen part är särskilt nöjd med.

I arbetet med FHC inledde IUS Innovation med att föreslå en gemensam workshop där involverade i projektet från Pedagogiskt Centrum, WISE och IUS träffades för att gemensamt hitta ramarna för vad spelets mål och omfattning skulle vara, inom de ekonomiska och tidsmässiga begränsningar som projektplanen satt upp.

Detta kallades ”Bang for the buck”. Dvs; hur får vi maximal valuta för de resurser (pengar och tid) vi lägger ner på spelutvecklingen.

Workshopen inleddes med en rapporten som analyserar det material eleverna tagit fram under höstens workshops.



Vi lade särskilt fokus vid kunskapsnivån inom hållbar utveckling samt vad eleverna la fram som viktiga komponenter i lycka, samt vad som var viktigt för att ett spel skulle vara lyckat.

I slutet av januari/början av februari träffades teamet igen för att provspela en pappersprototyp. Denna enkla version av spelet, i form av ett bordsspel, används för att testa den konceptidé som IUS speldesigners kommit fram till.

Konceptet svarade väl mot den specifikation vi satt upp vid det tidigare mötet, så vi bad IUS gå vidare med utveckling av en första digital version av spelet.



Testning av tidig pappersprototyp, januari 2015.

Speltest

Spellet testades i två omgångar med samma elevgrupper som tidigare varit med på workshops i december 2015. Ett test gjordes i april och ett i maj, med en tidig och en nästan färdig version av spelet. Vid båda testerna fick eleverna ge input på ändringar, grundat på de kunskaper de – tack vare medverkan i workshops innan – redan hade om ämnet och läromålen för spelet. Exempel på feedback från eleverna efter första speltestet:

Vi förstår inte vad det går ut på, tydligare. Lite ensidigt. Skulle vara kul om miljön var mer i fokus. Varför och hur?

Kul att det händer mycket, roliga färger. Om man byter färdmedel, vill vi se att det händer (Ex. åka longboard till jobbet)

Roligt med era # (hashtag). Få jobb att välja mellan!

Varför valde vi att testa spelet med samma grupper som haft workshops, istället för nya klasser? Att testa ett spel med en helt oförberedd grupp i tidigt skede kan var problematiskt – om gruppen inte vet målet med spelet är det svårt för dem att ge relevant feedback. Därför valde vi att fortsätta arbeta med samma elevgrupper som på så vis dels fick en uppföljning i projektet de deltagit i, och dels kunde ge oss mer kvalitativ feedback tack vare god förståelse för spelets mål och syfte.

Reflektion kring speldesignval

Spela i grupp. Det var ett närmast självklart val för oss att spelet skulle spelas i grupp - detta leder till diskussion och reflektion mellan elever, som får tillfälle att formulera sina ställningstaganden och strategier muntligt redan under själva spelpasset.

Hur tydliga ska vi vara? Många elever påtalar att de önskar att spelet skall vara tydligare – att det skall vara enklare att se vilka handlingar som ger lycka och därmed enklare kunna vinna spelet. Vi ser däremot att det faktum att spelet inte är övertydligt är en viktig del i reflektions- och lärandeprocessen.

Detta är ett typexempel som vi även känner igen från andra spelutvecklingsprocesser. Vi som handledare ser målgruppens frustration som en drivkraft i lärandet, emedan de själva upplever den som ett hinder för att lättare kunna ”vinna” spelet. Dock är vi till syvende och sist inte så intresserade av att eleverna skall vinna spelet, eller tycka att det är enkelt,

utan att de skall utvecklas och lära sig via processen att spela och analysera spelets händelser.

Samband som stämmer med forskningen. Under den digitala utvecklingen har IUS haft kontakt med forskare från WISE-projektet för att kunna ställa direkta frågor kring rapportens data, få siffror som gör spelet tillräckligt balanserat och verklighetstroget för att fungera som en modell för rapportens slutsatser. Viktigt att påpeka är att spelet är en förenkling – det skulle inte vara möjligt att göra lärandespel med låg ingångströskel om alla detaljer skulle få plats i spelet.

Normkritiskt förhållningssätt. Projektet har genomgående haft ett normkritiskt förhållningssätt. Detta har varit nödvändigt av flera anledningar:

Att tala med unga om normer, ideal och förebilder är nödvändigt eftersom detta är en del av vad som skapar deras framtida förväntningar och bild av vad ett 'gott liv' är. Vi vet utifrån forskning att mäns livsstil påverkar klimatet mer än kvinnors: män kör mer bil och äter mer kött. Detta står i motsats till den bild som målgruppen haft när vi besökt dem: att kvinnors livsstil och konsumtion har mest klimatpåverkan. Av den anledningen blev normer knutet till genus en del av diskussionerna med eleverna i projektet.

Normer berör även inkomst och vad som anses vara en bra levnadsstandard: Att försöka leva upp till ideal som involverar hög konsumtion, t.ex. köp av viss elektronik och kläder, leder många unga till att skuldsätta sig eller känna utanförskap. Att tala om normer relaterat till konsumtion, pengar och inflytande är därför viktigt för att skapa en mer nyanserad bild av vad som är ett gott liv.

Att vi skall behålla en god livskvalitet är ett av projektets viktigaste budskap. För att detta ska ske krävs inte bara en materiell levnadsstandard som uppfyller våra grundläggande behov av fysisk trygghet och komfort, utan även ett samhälle med starka demokratiska värderingar, jämställdhet och jämlikhet.

Efterdiskussionen är viktig. Precis som våra tidigare erfarenheter bekräftar är en gemensam reflektion efter spelpasset viktig för att dela erfarenheter, jämföra resultat och dra slutsatser utifrån händelserna i spelet.

Lärohandledningen som följer med spelet ger förslag på frågor som kan diskuteras med eleverna efter spelet och hur dessa relaterar till läroplaner och aktuell forskning.

Metodpass

Från september 2015 och framåt har vi haft 10 metodpass med 270 elever. Ett av passen hölls på en högstadieskola för att undersöka spelets potential även för yngre elever än den primära målgruppen, och det visade sig fungera mycket bra. Efter detta pass, som också var höstens första, valde vi att utöka lärarhandledningen, från att till en början bara omfattat koppling till gymnasieskolan, till att även omfatta grundskolans läroplan Lgr11.

Skolor som deltagit i denna del av projektet är:

- Johannebergsskolan (Grundskola)
- Framtidsgymnasiet (VVS- och fastighetsprogrammet, Industritekniska programmet, El- och energiprogrammet, Teknikprogrammet)
- Skövde Gymnasium (Estetiska programmet, Samhällsprogrammet)
- Tranemo gymnasium (Handels- och administrationsprogrammet)
- Gullmarsgymnasiet (Blandade program. Kurs: Politik och hållbar utveckling)
- IHGR (Samhällsprogrammet)

Förutom metodpassen har projektet även deltagit i en andra spridningsaktiviteter. Dessa har berört ca 2500 personer; allt från att träffa en liten grupp kommunala politiker till workshops och seminarium på regionala, nationella och internationella konferenser.



Elevcitat från metodpassen – med det färdiga spelet - under hösten 2015:

Man ska cykla till jobbet! Det blev jag jätteglad av. (14 år, Johannebergsskolan)

Först tyckte jag det var svårt, men sen älskade jag det! Får vem som helst spela? (17 år, Handels- och administrationsprogrammet, Tranemo)

Är det gratis? Coolt. Jag ska spela det med mina föräldrar så kanske de fattar nåt. (18 år, Estetiska programmet, Skövde Gymnasium)

Vi upplever att många blir mycket positivt överraskade över spelets kvalitet både som spel och som läromedel. Flera lärare har efter metodpassen frågat om vi har möjlighet att komma ut under våren också för att genomföra fler aktiviteter.

För att ge en bättre bild av hur spelet fungerar och sänka ingångströskeln för lärare som själva vill använda spelet har vi även producerat ett antal videos av spelet – sk. screencasts – för att ge en bättre bild av spelet för nya användare.

Allt material, inklusive lärarhandledning, spel och videor, finns på projektets hemsida:

www.pedagogisktcentrum.se/fhc



Spelet spelas i grupper om 3-4 spelare, där eleverna har goda möjligheter att lära av varandra och hjälpas åt. Det är också vanligt att det tävlas inom grupperna - spelet har trots allt bara en vinnare, även om gemensamma mål existerar.

Slutord

Ett spel om hållbar utveckling är i sig självt inte någon unik företeelse. Det har över årens lopp och i flera länder tagits fram många spel med liknande syfte som vårt och även om jag märker att Future Happiness Challenge verkligen fungerar, så finns det säkerligen många fler lyckade exempel.

Att projektet haft fokus på målgruppens medverkan och inflytande är onekligen dess starkaste framgångsfaktor. Förutom att bidra till spelets utformning har eleverna dessutom bidragit med mycket glädje och kunskap till oss som arbetat i projektet: Vi vet betydligt mer nu om utmaningarna i att undervisa om hållbar utveckling än vad vi visste innan, och vår kunskap är förankrad i praktiska erfarenheter från möten med 500 elever i åldern 13 till 19 år, och deras lärare.

Future Happiness Challenge kommer finnas tillgängligt så länge spelet är aktuellt, men sannolikt kommer det någon gång innan 2020 antingen ha ersatts med en modernare, mer utvecklad version eller slutat vara aktuellt på grund av antingen nya forskningsrön, eller att det inte längre är kompatibelt med den hårdvara som används i skolor vid den tidpunkten.

Fram till dess hoppas jag spelet kan bidra till meningsfull och utvecklande undervisning om vår generations absolut största gemensamma utmaning: att stoppa klimatförändringarna.

Några saker jag tar med mig, från vad eleverna berättat för mig efter att ha spelat spelet: *Cykla till jobbet, skaffa massor med vänner, pengar är inte särskilt viktigt - och samarbete är nyckeln till allt!*

- Carolina Dahlberg, projektledare.

