



**STRONGER  
TOGETHER**



Erasmus+

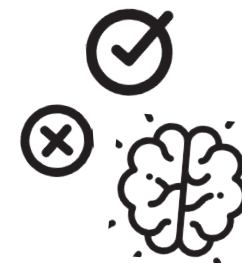


# Handbok

Stronger Together



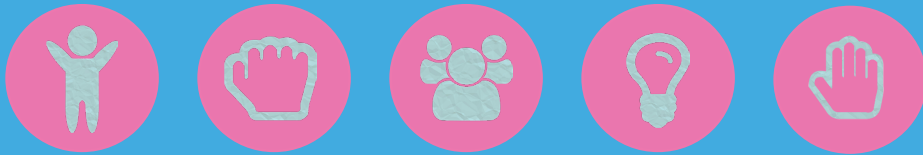
## INNEHÅLLSFÖRTECKNING



---

<b>PROJEKT</b>	<b>1</b>
<hr/>	
<b>PARTNERS</b>	<b>3</b>
<hr/>	
<b>METOD</b>	<b>4</b>
<hr/>	
<b>DET DIGITALA BRÄDSPELET</b>	<b>7</b>
<hr/>	
<b>GODA EXEMPEL</b>	<b>10</b>
<hr/>	
<b>DISCLAIMER</b>	<b>17</b>
<hr/>	

# PROJEKTET



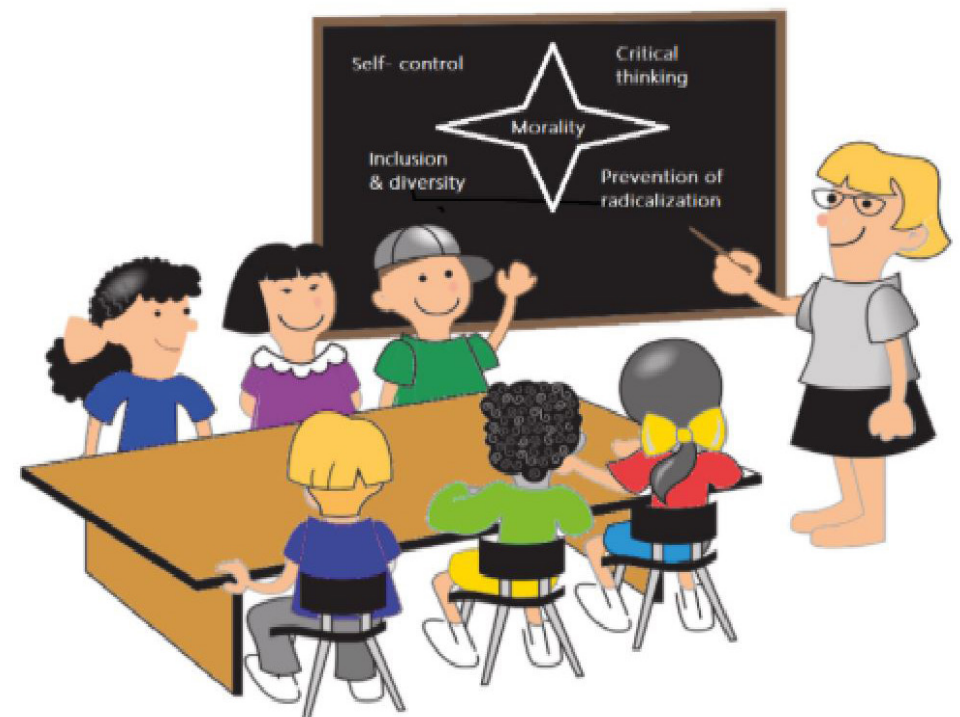
Stronger Together är ett projekt som omfattar ett utbildningspaket som kombinerar konventionella och moderna inlärningstekniker och verktyg genom ett digitalt brädspel. Detta är till för att lärare ska använda det i sina klasser för att underlätta en dialog om moral, självkontroll, inkludering & mångfald, kritiskt tänkande och att förebygga och lösa konflikter.

Detta kommer att göra elever, lärare och vårdnadshavare involverade i diskussioner kring värdegrundsfrågor och därmed kommer alla inkluderade i slutändan vara en aktiv del i att förhindra våldsbejakande radikaliserings.

Detta är en tvärgående metod som kan användas i klassrummet med elever i åldern 10 till 12 år och deras vårdnadshavare som tillsammans blir målgruppen.

Stronger together uppmuntrar till att starta diskussioner redan i ett tidigt skede i elevernas skolgång. Att arbeta med frågeställningar kring moral, självkontroll, inkludering & mångfald, kritiskt tänkande och att förebygga och lösa konflikter i tidig ålder kan upprätthålla empowerment genom tonåren.

På så vis kommer utbildningspaketet att fungera som en förberedelse för fortsatta diskussioner genom skolåren. Genom att utveckla ett utbildningspaket för den här målgruppen och förstärka med ett digitalt brädspel utökar och utvecklar detta projekt undervisningsmetoderna i värdegrundsarbetet i grundskolan.



# De fem teman i utbildningspaketet är:



## Moral

handlar om att leva tillsammans med gemensamma regler och värderingar och att göra val och agera enligt vår övertygelse och samhällets lagar, regler och värderingar.



## Självkontroll

handlar om att kontrollera impulserna samt att förstå och kontrollera känslor och motstå frestelser. Det handlar också om att vara uthållig och stå emot frustration.



## Inkludering och mångfald

handlar om att leva tillsammans. Att leva med våra olikheter kan vara en utmaning, men är samtidigt en möjlighet att utveckla förståelse och vänskap.

För att utveckla solidaritet behövs en öppen dialog och en positiv attityd.



## Kritiskt tänkande

handlar om att bygga ett välgrundat yttrande innan man gör sina val och agerar därefter, samtidigt som man respekterar andra. Kritiskt tänkande är sammanhanget mellan vår identitet, våra värderingar och världen och informationen omkring oss.



## Att förebygga och lösa konflikter

handlar om att upprätthålla en dialog, kritiskt tänkande och medkänsla, som ett sätt att motverka social utsatthet och genom detta få en möjlighet att förhindra våldsbejakande radikaliserings.

Det är viktigt att träffa eleverna på en plattform som de är bekanta med och det digitala brädspelen är ett verktyg för lärare för att underlätta en dialog med eleverna. Det digitala brädspelen har formatet som ett rollspel där man kan välja att agera på olika sätt kopplade till projektets fem huvudteman.

Utbildningspaketet och spelet är tillgängligt på sju språk: engelska, franska, makedonska, tyska, svenska och italienska vilket gör det möjligt för olika länder att använda utbildningspaketet direkt i undervisningen.

Europeiska unionen har diskuterat förebyggande av våldsbejakande extremism i flera år.

Utbildningspaketet Stronger Together involverar de yngre eleverna i det förebyggande arbetet. Europeiska skolor, institutioner och organisationer som arbetar med ungdomar i målgruppen har alla tillgång till utbildningspaketet och det digitala brädspelen och de är välkomna att använda det.

# PARTNERS

Detta projekt bär genomföra transnationellt, eftersom våldsbejakande radikaliserings är ett problem inte bara i ett land utan i Europa i allmänhet. Under pilotfasen har Stronger Together testats och arbetats med i klasser i grundskolan i sex länder (Belgien, Republiken Nordmakedonien, Tyskland, Sverige, Danmark och Italien). Detta projekt var finansierat av ett europeiskt projekt tillsammans med sex samarbetspartners:



VIFIN-Videnscenter for Integration (Danmark – projektkoordinator): Resurscenter för integration och social utveckling.



Eco-Logic (Republiken Nordmakedonien) Icke-statlig organisation som är specialiserad på hållbar och social utveckling framförallt genom gameifiering.



VNB - Verein Niedersächsischer Bildungsinitiativen (Tyskland) Förbund för livslångt lärande med mer än 200 aktiva samarbetspartners kring olika sociala frågor.



CSCI - Consorzio Scuola Comunità Impresa (Italien) En förmedling inom utbildning som är specialiserad på pedagogik och ny teknologi.



Östra Göinge (Sverige) Pilotkommun



Etterbeek (Belgien) Pilotkommun

# METOD

Projektet Stronger Together bygger på moral, självkontroll, inkludering & mångfald, kritiskt tänkande och att förebygga och lösa konflikter som väsentliga värden och färdigheter för att förhindra våldsbejakande radikalering.

Utbildningspaketets fem teman är viktiga ingredienser i ett inkluderande samhälle.

De bör vara en del av undervisningen redan från tidig ålder. Stronger Together erbjuder en metod för att arbeta med dessa värdegrundsfrågor på ett sammanhängande och anpassat sätt.

## Utbildningspaketet kombinerar bland annat:



Grupparbete



Dialogbaserat lärande



Aktivitetsinriktat lärande



Spelbaserat lärande



Reflektion (EPA – Ensam – Par - Alla)

Pedagogen är fortfarande den bästa ledaren för processen. Hen är erfaren och känner klassens tillgängliga resurser och begränsningar bättre än någon annan.

Materialet och brädspelen i utbildningspaketet ska ses som ett stöd i det värdegrundsarbetet som pågår dagligen i klassrummet.

## Utbildningspaketet och brädspelen är utformade för att vara:



Tillräckligt flexibla för att kunna anpassas till varje pedagogs behov och omständigheter



Färdiga att användas för att underlätta lärarens förberedelsearbete

## Varje modul består av:



En introduktion till temat av läraren (10-15 minuter)



Praktiska övningar



En sammanfattning och en utvärdering med eleverna (10-15 minuter)

En övning samt introduktion och avslutning tar ungefär 40-50 minuter. Vill man göra fler övningar med klassen och fördjupa diskussionen med eleverna behöver man förlänga tiden.

Utbildningspaketet är flexibelt för att möta varje pedagogs förutsättningar.

Alla fem modulerna är uppbyggda på samma sätt. De innehåller en introduktion och aktiviteter relaterade till temat i fråga, anpassade till elever mellan 10 till 12 år. Läraren kan anpassa sin undervisning och välja aktiviteter efter elevernas ålder.

För att förstärka det praktiska arbetet i varje modul finns specifika övningar i det digitala brädspelen.

Tänk på att den tid som behövs för det digitala brädspelen, som följer varje träningsmodul, inte ingår i upplägget för lektionen som nämns ovan.



## Exempel på tidsupplägg:

Elever 10 år	Elever 11 år	Elever 12 år
Lektion (1 timme)	Lektion (1 timme)	Lektion (1 timme)
Digitalt brädspel (1 timme)	Digitalt brädspel (1 timme)	Digitalt brädspel (1 timme)

Man bör arbeta med varje modul minst en gång under en treårsperiod.



# Det digitala brädspelen

Stronger Together's digitala brädspel är ett app-baserat spel som du kan ladda ner på antingen IOS- eller Android-surfplattor samt smartphones. Det digitala brädspelen riktar sig till elever i åldern 10-12 år och deras vårdnadshavare. I spelet är det övergripande målet att skapa en dialog kring dessa teman:

- Moral
- Självkontroll
- Inkludering & mångfald
- Kritiskt tänkande

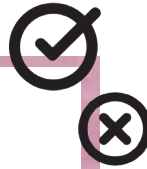
Givetvis ingår det också att förbättra den sociala förmågan och bli **Stronger Together!**

Spelet kan spelas både i klassrummet och hemma tillsammans med vårdnadshavare.

I **klassrummet**, kan läraren introducera eleverna till spelet som en förlängning på ett genomfört tema i utbildningspaketet Stronger Together eller som en teaser innan ett tema inleds. Spelet spelas på en surfplatta i grupper om tre till fyra elever. Varje grupp skapar ett gruppnamn som de kan använda varje gång de loggar in om de spelar spelet flera gånger.

På vår hemsida finns en onlinehandledning om hur spelet fungerar.

**Hemma**, kan vårdnadshavarna ladda ner appen på sin smartphone eller på en surfplatta. De uppmuntras att spela spelet tillsammans med sitt barn och ta sig tid att diskutera konsekvenserna av de möjliga val innan de svarar. Barnet kan berätta för föräldrarna vad de svarade i skolan, vilket kan leda till en dialog om likheter och skillnader utifrån de val de har gjort vid de olika tillfällena. Uppmuntra gärna vårdnadshavarna att se onlinehandledningen om hur man spelar spelet innan de startar.

**Speltid:**

ungefär 45-60 minuter per tema.

**Material:**

Surfplatta eller smartphone med den nedladdade appen Stronger Together.

## Spel:

Det övergripande syftet med spelet är att rädda dina vänner från att dras till våldsbejakande radikalism genom att göra bra val i livet och hjälpa andra att göra detsamma. Varje tema (moral, självkontroll, inkludering & mångfald och kritiskt tänkande) innehåller 10 scenarier där ni som grupp, beroende på årskurs, slumpmässigt utsätts för ett antal av dem och måste fatta ett beslut om vad ni tycker är bäst att göra.

Spelet bygger på diskussion mellan spelarna i gruppen.

När du startar spelet ombeds du välja ett språk genom att trycka på den tyska, svenska, belgiska, italienska, nordmakedoniska, brittiska eller danska flaggan.

Sedan kommer du till en sida där du väljer årskurs, tema och ett gruppnamn. Det går att välja flera teman samtidigt – klicka på de teman du vill jobba med!

När du trycker på "start game" kommer du till brädspelet som utspelar sig i en by. I byn hittar du ett antal rörliga ikoner och när du trycker på dem öppnas ett scenario.

Strukturen för varje scenario är som följer: När man tittar på ett scenario startar spelarna en dialog om händelsen och måste välja vad de anser vara det mest lämpliga svaret på problemet. Det finns tre olika val. Varje val har en gradering. När spelarna har gjort sitt val får de feedback på det.

När du har spelat alla scenarier i spelomgången kan du se om någon av karaktärerna som din grupp har försökt rädda går förlorad och hamnar i fängelse. Om en karaktär hamnar i fängelse får din grupp ytterligare en chans att rädda personen efter att ha avslutat temat.

Karaktärerna som din grupp räddar kommer fram till den säkra tillflyktsorten och är på spelarnas sida i strävan att rädda de förlorade karaktärerna från fängelset. Ni är Stronger Together!

De karaktärerna som ni räddar i temat visas med glada ansikten i slutet av spelet och de som har gått förlorade syns bakom galler. Ju fler ni lyckas rädda och ta med er till den säkra tillflyktsorten desto bättre är era chanser att hjälpa fler att känna en social tillhörighet.

## Efter spelet:



Man kan välja att spela hela spelet på en gång eller dela upp spelet i olika omgångar och fokusera på ett tema i taget.

Om ni bestämmer er för att fortsätta spelet efter att ha avslutat ett tema kan ni trycka på knappen "restart" och om ni bestämmer er för att avsluta spelet trycker ni på knappen "finish". Poängen kommer att visas när ni har avslutat spelet.

# GODA EXEMPEL

---

---

”Goda exempel” är ett koncept som täcker olika anpassningar som respektive lärare från varje land har genomfört med hjälp av eleverna, samt kommentarer från elevens vårdnadshavare.

Här delar pedagogerna med sig av sina och elevernas erfarenheter och lyckade anpassningar kring det föreslagna upplägget.

## VIFIN Danmark:

### Skola och land

↳ Vejle Midtbyskole, Danmark

### Modul

↳ Alla fem modulerna och spelet

### Målgrupp

↳ 20 elever i årskurs 5 och 6 Testfasen startade under våren 2020, blev uppskjuten på grund av Covid-19, och fortsatte under hösten 2020

### Beskriv hur ni har anpassat innehållet i modulen

↳ Vi valde de uppgifter vi bedömde som lämplig utgångspunkt för eleverna och kompletterade med våra egna bilder. Bland annat hittar vi bara åldersanpassade bilder för övningen som behandlade regler under modulen Moral. I synnerhet anpassade vi modulen om konflikthantering med andra övningar. Vi använde konfliktstegen och rollspel för att sätta fokus på ämnet.

## Resultat

↳ Eleverna har generellt sett varit positiva till övningarna. Det är bara 1-2 elever som gav övningarna i modulerna en negativ smiley, de övriga är uppdelade mellan neutral och glad. Särskilt avsnittet om konflikthantering har känts angeläget för eleverna.

## Citat

↳ "Det är roligt, så klart, och jag vill lära mig mer om det!"  
(Elev åk5)

## Östra Göinge, Sweden:

### Skola och land

- ↳ • Snapphaneskolan, Sweden
- Prästavångsskolan, Sweden
- Mölleskolan, Sweden

## Modul

- ↳ • Inkludering och mångfald
  - Moral
  - Kritiskt tänkande

## Målgrupp

- ↳ • 10-12 år
  - 10 år
  - 12 år

## Beskriv hur du har anpassat upplägget och materialet med utgångspunkt av den föreslagna metoden.

↳ • För mig var det lättare att arbeta med de praktiska aktiviteterna med de lite äldre eleverna medan spelet var mer lockande för de lite yngre eleverna.

- Jag startade temat med att spela spelet tillsammans med hjälp av en projektor. Efter varje dilemma diskuterade eleverna hur de skulle svara i mindre grupper. Efter en stund diskuterade vi dilemmat tillsammans.

- Jag har använt materialet som en utgångspunkt och gjorde därefter mina egna uppgifter för att kunna fortsätta diskussionerna.

## Resultat

- ↳ • Vi lyckades gå på djupet i diskussionerna.
  - Eleverna blev bekanta (lärde sig känna igen) konceptet och lärde sig .....
  - Eleverna blev väldigt involverade i processen och i diskussionerna kring temat.

## Sagt om Stronger Together

↳ • "Att arbeta med Stronger Together har varit riktigt roligt! Det mest positiva aktiviteterna har varit diskussionerna". (Oscar Ottosson)

• "Det har varit roligt att arbeta med Stronger Together. Ibland har frågeställningarna verkat lite konstiga för eleverna, men diskussionerna har varit väldigt värdefulla. Vi kommer fortsätta arbeta med detta." (Eva Olsson)

- Du ska inte tro allt du hör. Om någon säger att Messi har dött och du tror på det ska du kanske dubbelkolla om det stämmer. Det är att vara källkritisk! (Elev, 12år)
- Varje lektion skulle vara som denna! (Elev, 12år)

## VNB, Germany

### Skola & land

- ↳ • Tyskland
  - GHS Altenbruch Cuxhaven
  - Gymnasium Lüchow

### Modul

- ↳ • Självkontroll
  - Inkludering & Mångfald

### Målgrupp

- ↳ • Elever 11 år
  - Elever 11-12 år med särskilda behov

### Beskriv hur du har anpassat upplägget och materialet med utgångspunkt av den föreslagna metoden

- ↳ • Läraren kombinerade övningen "fysisk reflexion" med bilden av "självkontrollbatteriet" för att förklara de olika nivåerna av självkontroll.
  - Båda lärarna utvecklade oberoende av varandra en variant av spelet "Citronlandet". Man bytte citroner mot apelsiner och

gjorde nypressad apelsinjuice till klassen efter övningen. Den andra planerade att göra citronlemonad med eleverna efter övningen som en del av undervisningen om hälsosam mat. Tyvärr var detta inte möjligt på grund av coronarestriktioner.

## Resultat

↳ • Bilden av självkontrollbatteriet togs snabbt emot av eleverna och de använde den för att förklara sitt eget och andras beteende.

- "Citronlandet" var ett roligt spel som gjorde det enkelt för eleverna att diskutera ämnen om mångfald, minoriteter, olika grupptillhörigheter etc.

## Sagt om Stronger Together

↳ • "Du kan föreställa dig hur entusiastisk jag kände mig när jag märkte hur mycket den här modulen stimulerade mina elever till självreflektion".

- "Eleverna älskade att prata om sitt namn!"
- "Vi kommer att ordna en utbildningsdag kring utbildningspaketet och spelet för lärare på vår skola"

# CSCI, Italy

## Skola & land

- ↳ • Scuola Media Statale "Tanzio da Varallo) VC, Italy
- Scuola Media Statale "Rosa Stampa", Vercelli, Italy

## Modul

- ↳ • Inkludering och mångfald
- Kritiskt tänkande
- Moral

## Målgrupp

- ↳ • Elver 11-13 år
- Elever 12-14 år

## Beskriv hur du har anpassat upplägget och materialet med utgångspunkt av den föreslagna metoden

↳ Läraren delade inte in eleverna i par utan föredrog att ställa frågorna som tillhör Dilemmaspelet till hela klassen och ge ett ord att fokusera individuellt på till var och en av dem. Aktiviteten inkluderade 5 dilemman, men eftersom det uppstod diskussioner och flera reflektioner och frågor hann vi endast med 3.

På grund av att barnen inte kunde använda plattorna i grupp (med tanke på den pågående pandemin) presenterades appen Stronger Together för eleverna men användes inte i skolan. Lärarna uppmanade eleverna att ladda ner den hemma så att de kunde använda den som ett diskussionsverktyg tillsammans med sina familjer, vilket en del av dem också gjorde.

## Resultat

↳ Överlag visade eleverna en medvetenhet och ett engagemang om ämnet och sina egna och andras känslor. Trots att vi lyckades nå en bra nivå av känslomässig öppenhet, entusiasm och delaktighet var klassen inte mogen att föra denna typ av diskussioner i helklass. Eleverna behövde ledas genom resonemangen och reflektionen. Det verkade som om de hade tappat vanan att resonera och reflektera något som är nödvändigt för att kunna genomföra aktiviteten.

## Sagt om Stronger Together

↳ • "Mycket svårt men fascinerande" (elev)

"Jag har lärt mig att identifiera mig själv i olika situationer"  
"(elev)

- "Vi behöver undervisas i moral för att lyckas i framtiden"

"Det här projektet har fått mig att förstå hur svårt och ledsamt det är"

- "Tung aktivitet, om man inte ändrar sig om vad som är rätt eller fel, kan det kännas som en meningslös aktivitet. Det enda du kan göra är att öka medvetenheten"

## Eco – Logic, North Macedonia

### Skola och land

- ↳ • Grundskola "Bratstvo", Skopje
- Grundskola "Strasho Pindjur", Sokolarci

### Modul

- ↳ • Modul 5
- Testat spelet modul 1,2,3 & 4 (både fysiskt och digital)



## Målgrupp

- ↳ • Elever 10-11 år
- Elever 10-12 år

## Beskriv hur du har anpassat upplägget och materialet med utgångspunkt av den föreslagna metoden

↳ • "Bratstvo" I februari / mars har vi försökt att testa modul 5 fysiskt, genom att följa utbildningspaketet. Vi hade en dramaövning med tre små grupper i samma klass, men indelade i olika hörn i klassrummet. Chattediskussionerna online vi hade med eleverna visade sig vara användbara för att få dem att förstå de långsiktiga fördelarna. Onlinechatten var mer en detaljerad reflektion av dramatiseringen.

- "Strasho Pindjur" I September/oktober 2020 testade vi modul 1 och 4 genom spelet i den digitala appen. Eleverna spelade spelet hemma till övervägande del. På så sätt förstärkte vi kopplingen till hemmet. Appen var mer populär via onlinechatten och detta gav oss en chans att diskutera modulen mer under online-undervisningen.

## Resultat

- ↳ • Eleverna hade full uppmärksamhet på modulerna och höll bra fokus genom hela arbetet. Genom att diskutera spelet kom lärare och elever närmare varandra även om det skedde online.
- Modulerna motiverade eleverna att tänka djupare på modulernas långsiktiga nytta, komplexitet och fördelar.
  - Vi har lyckats nå en bra nivå av konstruktiv diskussion med eleverna som blir en självutvärdering av deras förståelse.

## Sagt om Stronger Together

- ↳ • "Det här projektet är ganska unikt eftersom det involverar eleverna på ett praktiskt sätt. Det är ett smart sätt att diskutera allvarliga ämnen på med ungdomar. Och det är online! En stor fördel!" (lärare: Tatjana Trpezanovska)
- "Vi, som många andra länder, behövde något som det här för att kunna prata om känsliga ämnen tillsammans med barn med olika etniciteter. Ibland behöver lärare hjälp som denna för att undervisa barnen i värdegrundsarbetet. Detta får dem att tänka djupare" (lärare: Zoran Davitkov)

- “Ämnen som dessa är alltid välkomna när man undervisar barn. Att vara ständigt online idag kan vara knepigt i modern tid, förhoppningsvis kan vi lära barn att vara säkrare på nätet i allmänhet”(lärare: Vesna Stojanova)

## Etterbeek, Belgium

### Skola och land

↳ Claire joie, Etterbeek

### Modul

↳ Self-control

### Målgrupp

↳ Elever 12 år

### Beskriv hur du har anpassat upplägget och materialet med utgångspunkt av den föreslagna metoden

↳ • Vi har anpassat scenarierna för aktiviteten ”Jag tar ett steg tillbaka eller ett steg framåt beroende på situationen för att indikera nivån på självkontroll”.

Till exempel: Om jag måste ställa mig i kö för att rätta en uppgift, om jag måste vänta på min tur för att tala, om jag inte håller med någon och den personen inte vill höra min åsikt, ...

- Att använda bilder som ett batteri som tar slut men kan laddas är mycket visuellt för barn och hjälper dem att bättre förstå ett abstrakt koncept.
- Bildstödet och skriftligt stöd gjorde det lättare för oss att nå modulens målen.
- Modulen tog dubbelt så lång tid som förväntat.

### Resultat

↳ • Barnen blir medvetna om sin kontrollnivå genom olika aktiviteter.

- Tillsammans ger barnen förslag till gruppen för att hjälpa varandra att kontrollera olika situationer.

Till exempel: Om du är mycket upprörd, gå runt på lekplatsen, slå en kudde, skrik högt...

- När du har lugnat dig kan du prata med personen du hade problem med igen och förklara hur du kände det.

## Sagt om Stronger Together

↳ Eleverna som vi genomförde de här aktiviteterna med har bytt skola.

# Disclaimer

---

”Europeiska kommissionens stöd för produktionen av denna publikation utgör inte ett godkännande av innehållet som endast återspeglar författarnas åsikter, och kommissionen kan inte hållas ansvarig för någon användning som kan göras av informationen i den.”