



# RETTIGHEDSHELTENE

UNDERVISNING I BØRNS RETTIGHEDER GENNEM  
ET ELEKTRONISK SPIL

# LÆRERENS HÆFTE



Co-funded by  
the European Union

## Indledning - Formålet med manualen



Den nuværende manual er udviklet som en del af det europæiske projekt Rights Hero, der har til formål at øge bevidstheden om konventionen om barnets rettigheder til grundskole- og folkeskolebørn ved hjælp af et elektronisk spil.

Manualen er rettet til skolelærere, der er interesserede i at bruge spillet til at behandle spørgsmålet om børns rettigheder i deres klasseværelse. Det sigter mod at være en støtte, der vil hjælpe læreren til at bruge spillet i klasseværelset.

Denne vejledning indeholder følgende oplysninger:

- Introduktion om Rights Hero-projektet
- Nyttige oplysninger om det rigtige heltespil
- Uddannelsesscenarier om, hvordan man bruger spillet i klasseværelset

De pædagogiske scenarier er forslag, der kan bruges af lærerne for at bruge spillet i klasseværelset. Scenarierne kan tilpasses og ændres på baggrund af hver kontekst. Formålet med projektet er at skabe et fællesskab, der vil kunne udveksle ideer, erfaringer og forslag til brugen af spillet.

## Rights Hero-projektet



Rights Hero er et projekt, der har til formål at øge bevidstheden [om FN's konvention om barnets rettigheder](#) ved hjælp af et elektronisk spil. Projektet er finansieret af EU gennem Erasmus+ programmet.

Det elektroniske spil henvender sig primært til folkeskolebørn. Det er et spil, der er beregnet til at blive spillet i skolen eller til at blive diskuteret i skolen. Det blev udviklet for at blive en attraktiv måde at introducere konventionens indhold for børnene. Spillet findes på engelsk, græsk, italiensk, dansk og rumænsk.

Projektet har også til formål at øge lærernes kapacitet til at organisere workshops og diskussioner i skolen i forhold til børns rettigheder samt bruge gamification som metode til at berøre spørgsmål om børns rettigheder.

Projektet gennemføres af et tværnationalt konsortium bestående af 7 organisationer fra 4 lande. Projektet koordineres af [netværket for børns rettigheder](#) fra Grækenland, som er en organisation, der er specialiseret i at fremme og beskytte børns rettigheder som specificeret i konventionen. Ansvarlig for udviklingen af spillet er den græske organisation [OMEGATECH](#), mens de ansvarlige for de pædagogiske og didaktiske aspekter er [Action Synergy](#), også fra Grækenland. Projektet gennemføres også af tre ungdomsorganisationer: [Crossing Borders](#) fra Danmark, [CISS](#) fra Italien og [GEYC](#) fra Rumænien. Vigtig rolle i konsortiet har også den deltagende skole, som er den [49. grundskole i Athen](#).

Rights Hero implementeres mellem 2022- 2024. Mere information kan findes på projektets hjemmeside: <https://rightshero.eu/>

## Rettighedsheltespillet



### Historien

362.000 lysår væk fra planeten Jorden ligger planeten Spork. Ved første øjekast ser Spork ud til at være en perfekt planet! På planeten Spork kan hver Sporkian fra den første dag, de fødes, tale deres sprog, mens de kender alle de sprog og dialekter, der findes på hver planet. Sporcianerne vælger deres eget navn, så snart de er født, og de kan ændre det, når de vil. Teleportation og intergalaktisk rejse er også en meget enkel og almindelig rutine. Sporcians flyver med rumskibe, men også på egen hånd; de kan blive usynlige, få en laser ud af deres øjne, endda høre en fjer, der falder til jorden med deres superhørelse, men også forvandle sig til dét, de tænker: alt fra en enorm drage til en lille brødrister.

Men sporkianerne vil have deres børn til at græde. Tårerne fra hver Sporkian fra 0 til 18 år er unikke for produktionen af cocktailen "Dear Tear". Guvernøren på planeten Zdonk er ked af denne situation, og ønsker at stoppe børnene i at græde. Guvernøren fandt ud af, at børnene på planeten Jorden har rettigheder, og fandt samtidig ud af, at der er en international konvention, en lov, der beskytter deres rettigheder.

Hvert barn, der spiller spillet, har en særlig udsending, som kommer fra planeten Spork og ned på jorden med den specifikke mission at lære om konventionen, om barnets rettigheder, og om hvordan dette implementeres og overføres tilbage til hans / hendes planet. Under sin rejse til jorden vil han / hun møde mennesker og lytte til historier, der får ham / hende til at forstå mere om børnenes rettigheder.

### Karakteristik af spillet

**Enhed:** Spillet kan kun spilles på en pc eller bærbar computer. Det kan ikke spilles på en smartphone, og det kan kun spilles på en tablet, hvis det er tilsluttet et tastatur.

**Tekniske egenskaber:** For at kunne spille spillet skal pc'en eller den bærbare computer have følgende anbefalede egenskaber:

Windows 10

RAM 16 GB CPU: Intel CPU Core i5-4590 3.3GHz / AMD Ryzen 5 1600 GPU GTX 3050i

4GB lagerplads

For en VR-enhed:

Meta Quest 2: <https://www.meta.com/quest/products/quest-2/>

Oculus-linkkabel: <https://www.meta.com/quest/accessories/link-cable>

For MAC er de anbefalede specifikationer:

RAM 8GB+

CPU Intel 7+

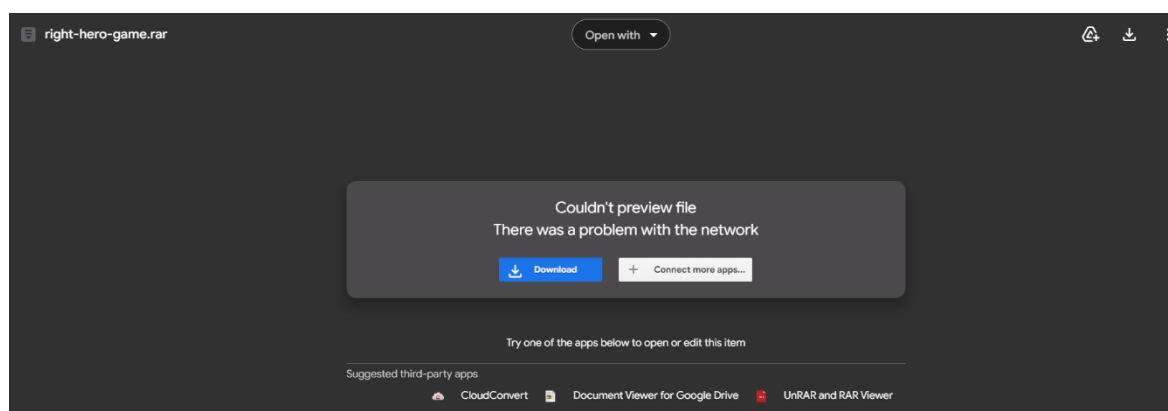
Det kan også fungere på computere med lavere specifikationer eller desktopversion, men vi kan ikke garantere, at det kører problemfrit.

**Gameplay:** Brugeren går i et 3D-bymiljø og bliver guidet til at ankomme til bestemte steder i det virtuelle miljø. Når han/hun ankommer til det specifikke sted, præsenteres en situation for ham/hende, og han/hun skal give et svar på et multiple choice-spørgsmål. Spilleren fortsætter, når han/hun identificerer det rigtige svar. Der er to typer placeringer: de "grønne", som er obligatoriske at svare på for at gå videre til næste niveau, og de "røde", som ikke er obligatoriske, men giver spilleren ekstra point. Ved at svare korrekt på spørgsmålene samler spilleren superkræfter, der hjælper ham / hende med at gå videre til næste niveau. Der er 4 niveauer i spillet, og hver situation nærmer sig en anden artikel i konventionen om barnets rettigheder.

## Download og åbn spillet

Spillet skal downloades på en computer eller bærbar computer. For at downloade spillet skal du besøge følgende hjemmeside: <https://rightshero.eu/index.php/the-game/>

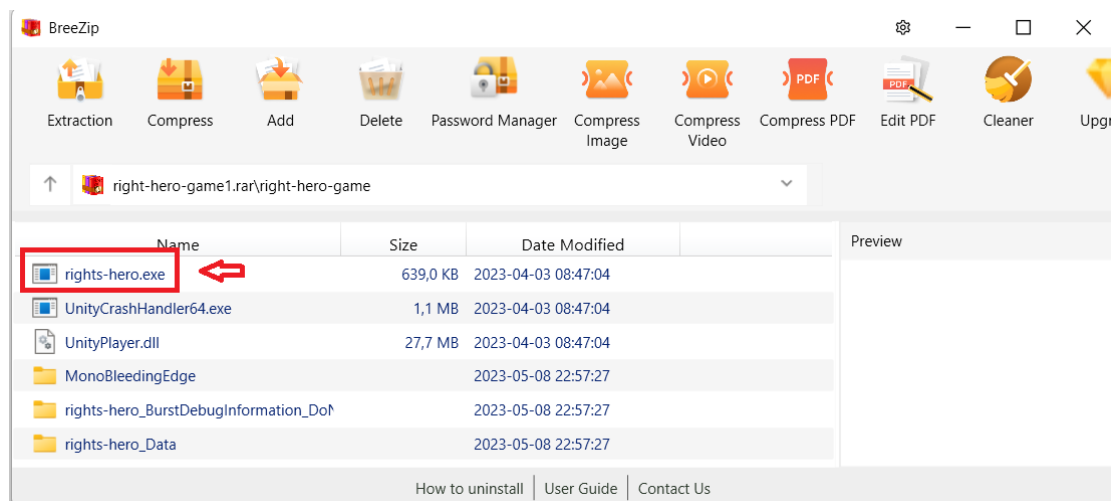
Når du klikker for at downloade filen, vises følgende meddelelse muligvis:



Hvis dette sker, skal du klikke på knappen "download". Du kan finde den downloadede fil i afsnittet "Downloads" på computeren. Filen vises i det format, .rar. For at åbne filen skal du bruge et program, der kan åbne/udpakke .rar filer. Hvis du ikke har et sådant program, kan du

downloade gratis (f.eks. <https://www.win-rar.com/start.html?&L=0>). Du kan åbne filen enten med dobbeltklik eller med højreklik og vælge det rigtige program fra afsnittet "Åbn med".

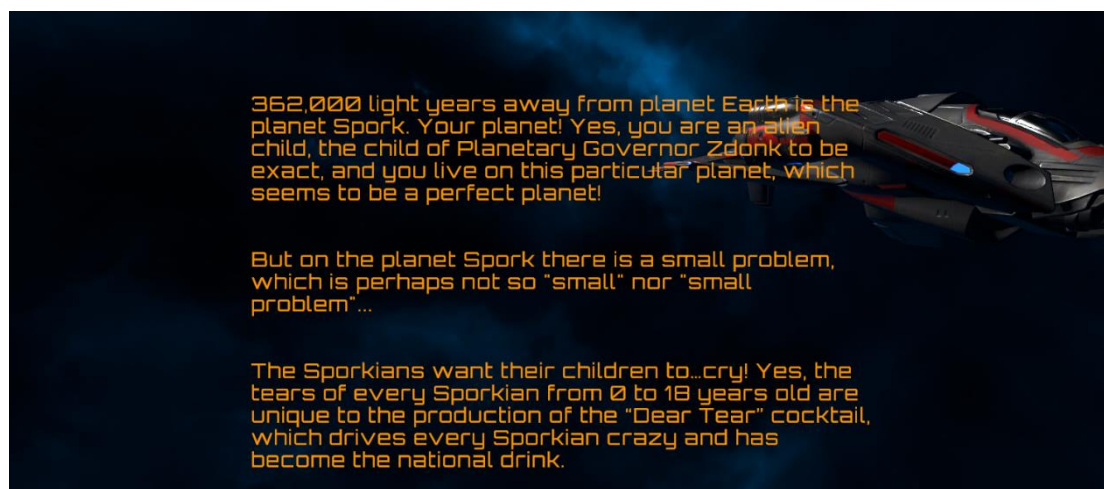
Når du åbner mappen, vises følgende skærbillede:



Du skal vælge rettighedshelten.exe for at starte spillet.

## Start spillet

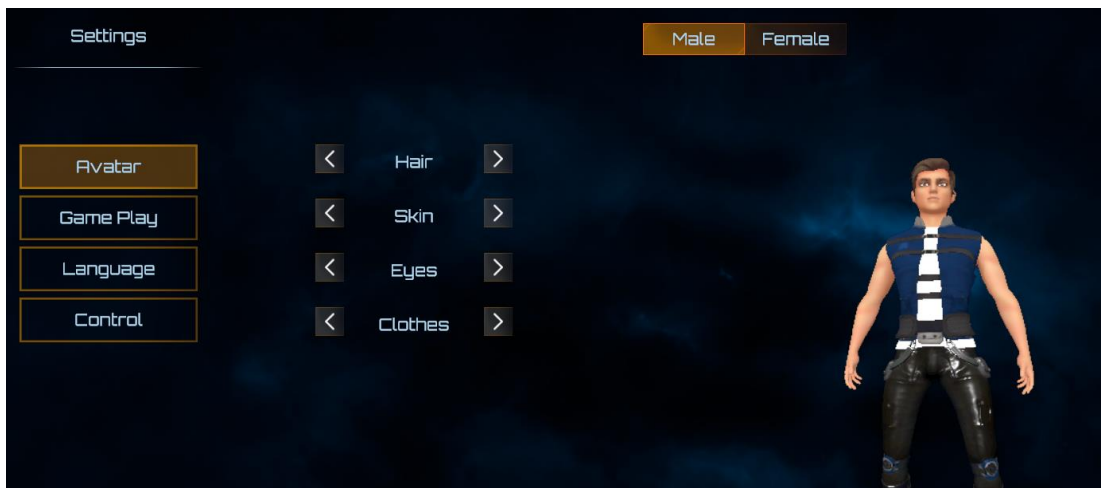
I begyndelsen vises en skærm med fortællingen af historien



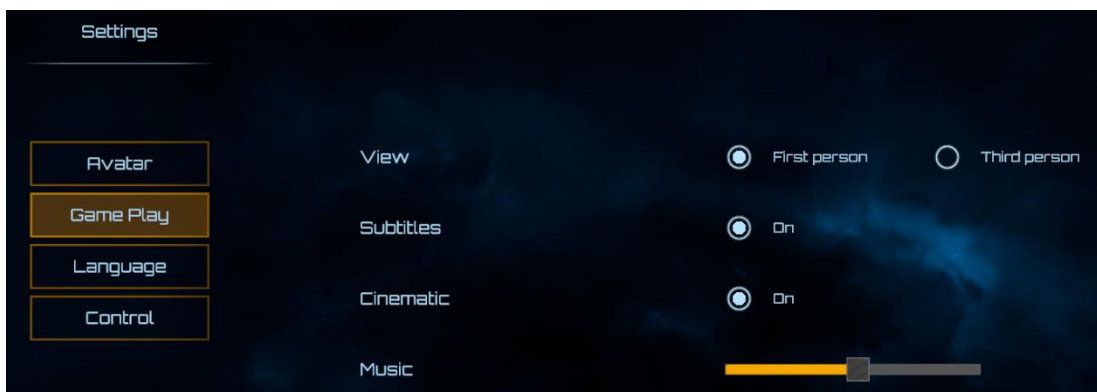
Før spilleren spiller spillet, har spilleren en række muligheder. For at se disse muligheder skal han / hun klikke på knappen "Indstillinger".



Fra disse indstillinger kan spilleren vælge, om han / hun vil have en mandlig eller kvindelig avatar samt egenskaberne ved denne avatar (hår, hud, øjne, tøj).



Via menuen Spil kan spilleren også vælge, om han/hun vil spille som en førstepersons-vinkel (spilleren kan ikke se avataren) eller en tredjepersons-vinkel (spilleren ser avataren), om han/hun vil have undertekster til lyd Diskussionen, og om han/hun ønsker, at de filmiske dele af spillet skal vises.



Endelig kan en spiller via sprogmenuen vælge det sprog, som spillet skal vises. Spillet er tilgængeligt på engelsk, græsk, italiensk, rumænsk og dansk.

Når spilleren starter spillet, vises et lille klip, hvor guvernør Zdonk giver spilleren missionen.



Efter dette klip er spillet klar til at blive spillet.

### Sådan spiller du spillet

Spilleren befinder sig i et 3D-bymiljø. Han kan bevæge sig i miljøet og interagere med det ved hjælp af følgende kontroller:

Movement	W   S   A   D
Run	Shift
Highligh Answer	Up arrow   Down arrow
Select Answer	Space
Flash	F
Minimize	1
Strength	2
Interact	E

Ved at flytte musen kan spilleren se i enhver retning, som han / hun ønsker.



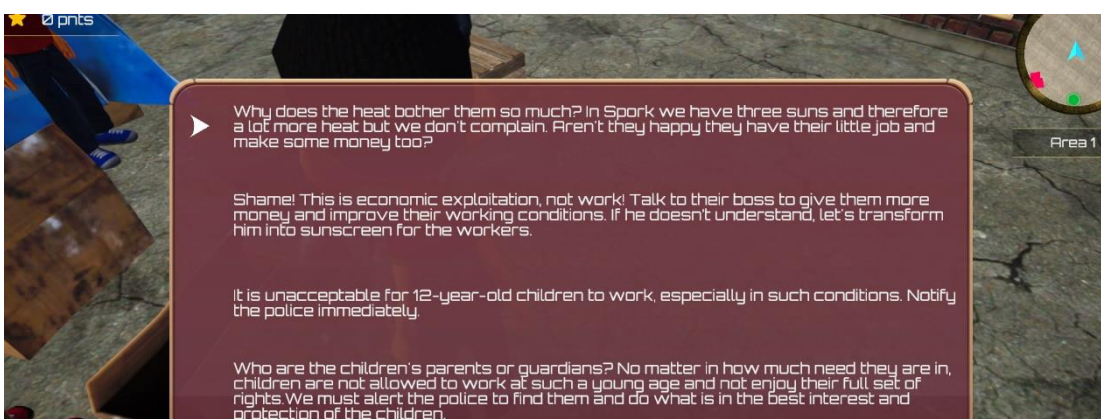
I øverste højre hjørne af skærmen er der et kort, der angiver røde og grønne pletter. Spilleren skal ud og finde disse røde og grønne pletter, da de angiver situationer, hvor spilleren kan interagere med andre karakterer i spillet.



Når en spiller ankommer til et grønt sted, opstår der en situation, hvor nogle mennesker taler indbyrdes om en situation relateret til børnenes rettigheder.



Efter diskussionen vises et spørgsmål:



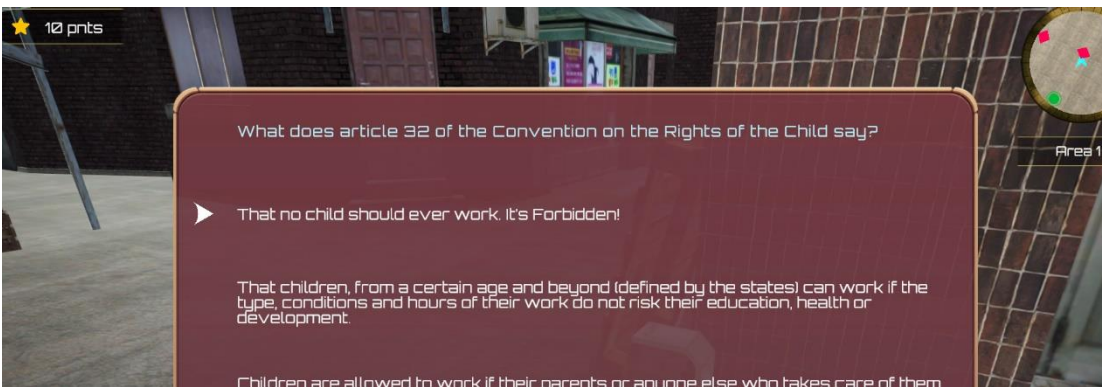
Hvis spilleren giver det rigtige svar, fortsætter spillet. Hvis svaret er forkert, giver spillet feedback og beder spilleren om at prøve igen.

På hvert niveau er der to grønne pletter, og for at fortsætte skal en spiller svare korrekt på dem begge. I spillet er der i alt 4 niveauer.

Når en spiller svarer korrekt i spørgsmålene om de grønne prikker, får han superkræfter, der kan hjælpe ham / hende med at nå til det næste niveau.



Når spilleren kommer til en rød plet, dukker der et spørgsmål op om konventionen. Hvis det besvares korrekt, får spilleren yderligere point.



## Uddannelsesmæssige scenarier

I dette afsnit af manualen vil vi præsentere nogle uddannelsesmæssige scenarier, der kan bruges fra spillet til at nærme sig spørgsmålet om børns rettigheder. De uddannelsesscenarier, vi foreslår, er blot eksempler, og læreren kan tilpasse dem til sit klasseværelse og sine læringsmål.

Uafhængigt af det uddannelsesmæssige scenarie, der skal bruges, er det meget vigtigt, at læreren selv prøver spillet først inden, at han / hun foreslår det til eleverne.

### Parametre, der skal tages i betragtning

De uddannelsesmæssige scenarier, der kan bruges i klasseværelset, afhænger af forskellige parametre, der kan analyseres nedenfor:

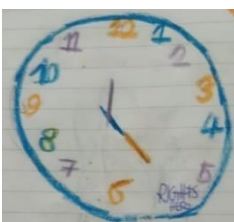
#### Parameter 1: Infrastruktur



Infrastrukturen (antallet af computere, der er tilgængelige til at spille spillet) i klasseværelset kan variere. Der er 3 forskellige muligheder:

- Klasseværelset har 1 computer (lærerens computer)
- Klasseværelset har en række computere, der kan bruges af eleverne til at spille spillet i små hold
- Klasseværelset har en række computere, der kan bruges af eleverne for at spille spillet individuelt

#### Parameter 2: Tid, der kan afsættes til aktiviteten



Den tid, som en lærer kan afsætte til et uddannelsesscenarie, kan også variere. En lærer kan muligvis dedikere en didaktisk time til et uddannelsesscenarie, eller han / hun kan dedikere flere timer i aktiviteten.

### Parameter 3: Emner



Spillet har 4 niveauer (zoner), og hver enkelt er dedikeret til forskellige artikler i konventionen om børns rettigheder. Læreren ønsker måske at dedikere et uddannelsesscenarie til forskellige dele af disse rettigheder eller blot fokusere på en bestemt rettighed. De rettigheder, som spillet nærmer sig, er følgende:

Niveau 1: Børnearbejde (artikel 32). Anstændig levestandard (artikel 27)

Niveau 2: Respekt for migranternes værdier (artikel 29), ligestilling/forskelsbehandling/handicap (artikel 2)

Niveau 3: Kønsroller/-identiteter (artikel 1), ret til uddannelse (artikel 28)

Niveau 4: Massemedier (artikel 17), seksuel chikane (artikel 34)

### Parameter 4: Uddannelsesmål



Et uddannelsesscenarie baseret på Rights Hero-spillet kan tjene forskellige uddannelsesmæssige mål. En lærer kan beslutte sig for at gå i dybden med et af de behandlede temaer, eller også kan læreren måske præsentere flere temaer inden for rammerne af en lektion.

### Parameter 5: Typer af aktiviteter



Mange former for aktiviteter kan organiseres for at undersøge temaerne for børns rettigheder baseret på spillet. Disse aktiviteter kan være følgende:

- **Gruppediskussion:** Guide eleverne gennem spillet, hvor de stopper ved nøglepunkter for at diskutere forskellige rettigheder, der præsenteres, og hvordan de relaterer til virkelige situationer.

- **Rollespil:** Tag en rolle og prøv at ændre den situation, der præsenteres i spillet.
- **Casestudier fra det virkelige liv** af børn, der har oplevet krænkelser af rettigheder.
- **Advocacy Project:** Gruppearbejde, der øger bevidstheden om et problem, der præsenteres i spillet.
- **Kreativ skrivning:** Historie / Digt, der inkorporerer de forskellige rettigheder
- **Personalisering:** Forbind det aktuelle problem med personlige situationer, som eleverne har oplevet eller hørt om.
- **Forskellige:** Udover de foregående kan alle former for aktiviteter, hvis de tilpasses tilstrækkeligt, bruges til at arbejde med Rights Hero-spillet.

### Uddannelsesscenarie 1: Må børnene arbejde?

<b>Infrastruktur</b>	Én computer
<b>Timer</b>	2 timer
<b>Emner</b>	Børnearbejde
<b>Uddannelsesmæssige mål</b>	Dybdegående diskussion af et emne
<b>Typer af aktiviteter</b>	Gruppediskussion, casestudie fra det virkelige liv

#### Trin 1: Forberedelse

Rights Hero-spillet indlæses på klasseværelsets computer, som projiceres på væggen. Historien om spillet forklares kort for eleverne, og en af eleverne bliver bedt om at komme til computeren og spille spillet.

#### Trin 2: Spil spillet

Når spillet når det punkt, hvor spørgsmålet om børnearbejde bliver rejst, oplæser eleven de forskellige muligheder, og læreren beder eleverne om at stemme på, hvilket svar der er det rigtige. Den elev, der spiller spillet, skal vælge det svar, som klassen har stemt på. Hvis det er forkert, skal de overveje andre muligheder, indtil de finder det rigtige. Når klassen har fundet det rigtige svar, sætter læreren spillet på pause.

#### Trin 3: Gruppediskussion

Læreren giver en definition af børnearbejde og beder eleverne om at arbejde sammen i grupper på 4 for at lave en liste over, hvad de mener udgør børnearbejde. Hvert hold diskuterer den liste, de har oprettet, med resten af klassen, og sammen skaber de en fælles liste over, hvad der anses for at være børnearbejde og hvad der ikke gør det.

#### Trin 4: Casestudier fra det virkelige liv

Læreren præsenterer følgende billede for eleverne og spørger dem, hvor de tror billedet er taget, og hvad det repræsenterer.



Efter at have diskuteret de modtagne svar præsenterer læreren følgende tekst for eleverne:

*"Kobolt er en væsentlig råvare, som anvendes af store teknologivirksomheder til fremstilling af genopladelige lithium-ion-batterier, elektroniske enheder og elbiler. Småskala minedrift i Congo involverer mennesker i alle aldre, inklusive børn, som er tvunget til at arbejde under vanskelige forhold. Af de 255.000 congolesiske personer, der er beskæftiget i koboltminedrift, er 40.000 børn, hvoraf nogle er så unge som seks år gamle. Meget af arbejdet udføres i uformelle småskala minedriftsoperationer, hvor arbejderne tjener mindre end 2 dollars om dagen og bruger deres egne værktøjer, primært deres hænder."*

Læreren kan diskutere billedet og teksten og stille spørgsmål såsom:

- Hvorfor tror du, at børnene er forpligtet til at arbejde?
- Hvad kan der gøres for at ændre denne situation?

### **Trin 5: Tilpasning**

Læreren stiller eleverne følgende spørgsmål:

- Kender du nogen børn, der arbejder?
- Tror du, at der findes børnearbejde i Europa?

Efter at have diskuteret det sidste spørgsmål kan læreren præsentere følgende tekst:

*Omkring 336.000 børn i Italien mellem 7-15 (6,8%) har haft erhvervserfaring, mens 58.000 (27,8%) unge mellem 14-15 siger, at de har udført arbejde, der er skadeligt for deres skolegang og psykofysiske velbefindende, ifølge undersøgelsen "Det er ikke et spil" foretaget af Red Barnet:*

<https://www.euractiv.com/section/politics/news/save-the-children-survey-shows-troubling-data-for-child-labour-in-italy/>

Formålet med den sidste øvelse er at præsentere, at børnearbejde ikke er noget, der kun sker langt væk, men også noget, der kan ske omkring os og nærmest i vores egen kontekst.

## Uddannelsesscenarie 2: Hvad skal jeg gøre?

<b>Infrastruktur</b>	Bærbar computer til hvert barn eller mindst 1 computer for hvert 3. barn, herudover flicphart og ark, markører
<b>Timer</b>	2 timer
<b>Emner</b>	Børnearbejde
<b>Uddannelsesmæssige mål</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. At kende deres rettigheder</li><li>2. At udvikle teamwork færdigheder</li><li>3. At udvikle deres kommunikations- og præsentationsevner i et åbent forum</li><li>4. At udvikle færdigheder til at løse observerede problemer, som ikke er skadelige for dem eller andre børn</li></ol>
<b>Typer af aktiviteter</b>	Rollespil

### Trin 1: Forberedelse

Rights Hero-spillet indlæses på klasseværelsets computer, som projiceres på væggen. Historien om spillet forklares kort for eleverne, og eleverne spiller spiller i grupper.

### Trin 2: Rollespil

Studerende indtager roller og dramatiserer linjerne i de 4 studerende, der udnyttes gennem arbejde.

### Trin 3: Brainstorming

De studerende vil blive inddelt i teams, hvor de gennem Brainstorming-metoden vil skrive på et flipoverark for at løse situationen.

## Uddannelsesscenarie 3: Hvordan kan vi forbedre implementeringen af børns rettigheder?

<b>Infrastruktur</b>	Eleverne kan spille spillet individuelt eller i grupper på forskellige computere
<b>Timer</b>	1 time
<b>Emner</b>	Alle emner i spillet
<b>Uddannelsesmæssige mål</b>	Oversigt over forskellige rettigheder baseret på spillet
<b>Typer af aktiviteter</b>	Gruppediskussion, tale på vegne af en sag (Interessevaretagelse / rådgivning)

### Trin 1: Forberedelse / spil spillet

Spillet downloades på de computere, som er tilgængelige i klasseværelset. I henhold til antallet af computere, der er tilgængelige i klasseværelset, spiller eleverne spillet indtil slutningen individuelt eller i små grupper. Hvis de gennemfører det hurtigt, kan de spille det igen fra begyndelsen.

### Trin 2: Gruppediskussion

Efter at have spillet spillet bliver eleverne bedt om at vælge et af de 8 diskuterede emner, som de fandt vigtigst og kort forklare hvorfor. Derefter grupperes eleverne på baggrund af det emne, de har valgt.

### Trin 3: Interessevaretagelse / rådgivning

De studerende bliver bedt om at diskutere i deres små grupper, hvad der kan gøres for at bidrage til forbedring af den situation, der præsenteres. De kan diskutere, hvad der skal gøres på samfundsniveau, men også hvad de personligt eller på skoleniveau kan gøre.

Eleverne udarbejder en liste over aktiviteter, der kan gøres, og præsenterer dem i klasseværelset.

### Uddannelsesscenarie 4: Kan alle lege på legepladsen?

<b>Infrastruktur</b>	Én computer
<b>Timer</b>	1 time
<b>Emner</b>	Invaliditet
<b>Uddannelsesmæssige mål</b>	Dybdegående diskussion af et emne
<b>Typer af aktiviteter</b>	Gruppediskussion, Fortalervirksomhed

### Trin 1: Forberedelse / spil spillet

Rights Hero-spillet indlæses på klasseværelsets computer, som projiceres på væggen. Historien om spillet forklares kort for eleverne, og en af eleverne bliver bedt om at komme til computeren og spille spillet. Når spillet ankommer til det punkt, hvor spørgsmålet om legepladsen rejses, læser eleven de forskellige muligheder højt, og læreren beder eleverne om at stemme, hvilket er det rigtige svar. Den elev, der spiller spillet, skal vælge det svar, som klassen har stemt. Hvis det er forkert, skal de overveje andre muligheder, indtil de finder den rigtige. Når klassen har fundet det rigtige svar, sætter læreren spillet på pause.

### Trin 2: Interessevaretagelse / rådgivning

Når eleverne finder det rigtige svar, deler du eleverne op i grupper på 4. Bed dem om at skrive et brev til ledelsen af legepladsen, hvor de forklarer, hvorfor de skal implementere legetøj til børn med handicap. Denne øvelse kan opdeles i to dele:

- I første del kan eleverne samle deres argumenter og oprette en liste over argumenter i punkttegn
- I anden del kan de formulere disse argumenter i et sammenhængende brev, der adresserer forvaltningen af legepladsen



### Trin 3: Gruppediskussion / personalisering

Læreren beder eleverne om at drøfte følgende spørgsmål på plenarmødet:

- Har din legeplads legetøj til børn med handicap?
- Hvis ikke, hvem tror du, at du skal informere og hvordan?

### Uddannelsesscenarie 5: Hvorfor er inklusion af børn med handicap vigtig?

Infrastruktur	Én computer
Timer	1 time
Emner	Ligestilling/forskelsbehandling/handicap (artikel 2)
Uddannelsesmæssige mål	Dybdegående diskussion af et emne
Typer af aktiviteter	Rollespil, gruppediskussion

#### Trin 1: Forberedelse

Rights Hero-spillet indlæses på klasseværelsets computer, som projiceres på væggen. Historien om spillet forklares kort for eleverne, og en af eleverne bliver bedt om at komme til computeren og spille spillet.

#### Trin 2: Spil spillet

Når spillet ankommer til det punkt, hvor spørgsmålet om ligestilling, diskrimination og handicap rejses (niveau 2, scenarie 2), læser eleven de forskellige muligheder højt. På nuværende tidspunkt bliver eleverne endnu ikke bedt om at stemme på det rigtige svar. Spillet er sat på pause, og læreren vil facilitere følgende aktiviteter:

#### Trin 3: Rollespil

Børn er opdelt i 3 forskellige grupper. Den første gruppe bliver bedt om ikke at bruge deres syn og holde øjnene lukkede; Den anden gruppe bliver bedt om ikke at bruge deres hænder og holde dem bag ryggen; Den sidste gruppe bliver bedt om ikke at bruge deres stemme og tie stille under denne aktivitet. Giv eleverne 15 minutter, hvor hver gruppe har til formål at bygge en "menneskelig bro" ved hjælp af deres krop.

Efter 15 minutter skal du bede børnene om at komme sammen og give dem ekstra 15 minutter, hvor de bliver nødt til at bygge en "menneskelig bro" igen, men denne gang vil de alle arbejde sammen.



#### Trin 4: Diskussion og personalisering

Efter de foregående aktiviteter spørger læreren børnene følgende spørgsmål:

1. Hvordan havde du det, da du skulle bygge en "menneskelig bro" i en gruppe, hvor andre havde de samme vanskeligheder som dig?
2. Hvornår var det lettere at bygge den "menneskelige bro"; når I var i separate grupper, eller når I alle var sammen?
3. Hvornår havde du det sjovest?

Målet med dette spil er at få børn til at forstå betydningen af "segregation" af børn med handicap og hvorfor dette ikke er en retfærdig mulighed.

#### Trin 5: Afslut spillet

Efter aktiviteterne og diskussionen skal du gå tilbage til spillet og bede børnene om at stemme det rigtige svar. Bed dem om at huske på, hvordan de havde det, mens de spillede spillet "Human Bridge". Den elev, der spiller spillet, skal vælge det svar, som klassen har stemt. Hvis det er forkert, skal de overveje andre muligheder, indtil de finder den rigtige.

### Uddannelsesscenarie 6: Må pigerne gå i skole?

<b>Infrastruktur</b>	Én computer
<b>Timer</b>	1 time
<b>Emner</b>	Ret til uddannelse
<b>Uddannelsesmæssige mål</b>	Dybdegående diskussion af et emne
<b>Typer af aktiviteter</b>	Casestudier fra det virkelige liv, Rollespil

### Trin 1: Forberedelse / spil spillet

Rights Hero-spillet indlæses på klasseværelsets computer, som projiceres på væggen. Historien om spillet forklares kort for eleverne, og en af eleverne bliver bedt om at komme til computeren og spille spillet. Eleverne ændrer sig i hvert spørgsmål. Når spillet ankommer til det punkt, hvor spørgsmålet om retten til uddannelse rejses, læser eleven de forskellige muligheder højt, og læreren beder eleverne om at stemme, hvilket er det rigtige svar. Den elev, der spiller spillet, skal vælge det svar, som klassen har stemt. Hvis det er forkert, skal de overveje andre muligheder, indtil de finder den rigtige. Når klassen har fundet det rigtige svar, sætter læreren spillet på pause.

### Trin 2: Casestudie fra det virkelige liv

Læreren læser sammen med eleverne og forklarer historien om Malala Yousafzai

<https://bedtimehistorystories.com/the-malala-yousafzai-story-for-kids/>

### Trin 3: Rollespil

- Eleverne bliver inddelt i grupper, og de bliver bedt om at finde spørgsmål, som de gerne vil stille Malala, hvis de kan møde hende
- Hot Seat: Læreren tager rollen som Malala. Han / hun tager en stol og sidder midt i klasseværelset. De studerende sidder eller står omkring ham / hende og spiller rollen som journalister, der stiller Malala de spørgsmål, som de har forberedt

### Uddybning: Kreativt drama

Hvis en lærer ønsker at uddybe diskussionen og dedikere mere tid til emnet, kan et mere detaljeret scenarie baseret på historien om Malala findes i håndbogen for Erasmus+ ANTIGONE-projektet s. 58, <http://antigone-project.eu/wp-content/uploads/2022/02/Antigone-Handbook-English-final-20220212.pdf>

### Uddannelsesscenarie 7: Skal migranterne vende tilbage til deres lande?

<b>Infrastruktur</b>	Én computer
<b>Timer</b>	1 time
<b>Emner</b>	Migration
<b>Uddannelsesmæssige mål</b>	Dybdegående diskussion af et emne
<b>Typer af aktiviteter</b>	Rollespil

### Trin 1: Forberedelse / spil spillet

Rights Hero-spillet indlæses på klasseværelsets computer, som projiceres på væggen. Historien om spillet forklares kort for eleverne, og en af eleverne bliver bedt om at komme til computeren og spille spillet. Eleverne ændrer sig i hvert spørgsmål. Når spillet ankommer til det punkt, hvor spørgsmålet om migration rejses, læser eleven højt de forskellige muligheder, og læreren beder eleverne om at stemme, hvilket er det rigtige svar. Den elev, der spiller spillet, skal vælge det svar, som klassen har stemt. Hvis det er forkert, skal de overveje andre muligheder, indtil de finder den rigtige. Når klassen har fundet det rigtige svar, sætter læreren spillet på pause.

## Trin 2: Rollespil

- Som et første trin arbejder eleverne i grupper, og de samler argumenter for at rådgive barnet i spillet om, hvordan han / hun skal reagere på hver enkelt situation. Hver gruppe laver en liste over argumenter, der skal præsenteres for barnet.
- I anden fase er der et rollespil. Læreren spiller rollen som drengen i spillet, og en elev fra hver gruppe spiller rollen som rettighedshelten og rådgiver barnet om, hvad han / hun skal gøre for at forbedre sin situation.
- I en tredje fase fortsætter rollespillet. Denne gang er det læreren, der spiller lærerens rolle, der nævnes i spillet, og eleverne spiller rollen som drengen. Drengen har taget mod til sig og går til læreren for at forsvare sig mod den modtagne uretfærdighed og diskrimination. Scenen gentages flere gange for at give flere studerende mulighed for at spille rollen.
- Der arrangeres en diskussion i slutningen af rollespillene om de konklusioner, der kan drages.

## Uddannelsesscenarie 8: Hvordan kan vi sige vores mening?

<b>Infrastruktur</b>	Én computer
<b>Timer</b>	1 time
<b>Emner</b>	Respekt for migranternes værdier (artikel 29)
<b>Uddannelsesmæssige mål</b>	Dybdegående diskussion af et emne
<b>Typer af aktiviteter</b>	Rollespil, gruppediskussion

### Trin 1: Forberedelse

Rights Hero-spillet indlæses på klasseværelsets computer, som projiceres på væggen. Historien om spillet forklares kort for eleverne, og en af eleverne bliver bedt om at komme til computeren og spille spillet.

### Trin 2: Spil spillet

Når spillet ankommer til det punkt, hvor spørgsmålet om ligestilling, diskrimination og handicap rejses (niveau 2, scenarie 1) læser eleven de forskellige muligheder højt, og læreren beder eleverne om at stemme for at se, hvilket svar der er det rigtige. Den elev, der spiller spillet, skal vælge det svar, som klassen har stemt. Hvis det er forkert, skal de overveje andre muligheder, indtil de finder den rigtige. Når klassen har fundet det rigtige svar, sætter læreren spillet på pause.

### Trin 3: Rollespil

Del eleverne op parvis. Det ene barn spiller spillets karakter, mens det andet spiller rollen som rettighedshelten. Sidstnævnte bliver nødt til at foreslå måder, hvorpå barnet kan udtrykke sin mening og finde modet til at være uenig med deres lærer. Skift roller efter 10 minutter.

### Trin 4: Gruppediskussion / personalisering:

Bed eleverne om kort at sammenfatte de råd og samtaler, de havde parvis. Var der nogle gode råd? Hvilke aspekter kan være hindringer for at gennemføre den rådgivning, du har modtaget? Har du nogensinde været i en lignende situation? Hvad gjorde du?

### Uddannelsesscenarie 9: Hvordan inkluderer vi flygtninge på planeten Spork?

<b>Infrastruktur</b>	Eleverne kan spille spillet individuelt eller i grupper i forskellige computere
<b>Timer</b>	1 time
<b>Emner</b>	Respekt for migranternes værdier (artikel 29)
<b>Uddannelsesmæssige mål</b>	Målet med aktionen er at træffe foranstaltninger og fremsætte forslag til at opnå integration og accept af flygtninge.
<b>Typer af aktiviteter</b>	Rollespil, gruppearbejde, diskussioner og præsentationer

#### Trin 1: Forberedelse / spil spillet

Spillet downloades på flere computere, der er tilgængelige i klasseværelset. I henhold til antallet af computere, der er tilgængelige i klasseværelset, spiller eleverne spillet indtil slutningen individuelt eller i små grupper. Hvis de gennemfører det hurtigt, kan de spille det igen fra begyndelsen.

#### Trin 2: Rollespil

Historien indebærer en diskussion med repræsentanter fra Planet Spork om inklusion af flygtninge, hvor Rights Heroes hjælper hovedpersonerne i spillet med rådgivning om, hvordan de skal reagere. Deltagerne er opdelt i to grupper: den ene gruppe påtager sig rollen som teenage-Sporkians, og den anden gruppe påtager sig rollen som repræsentanter for Planet Spork. De to hold har 6 til 8 minutter til at forberede sig.

1. Uddannelsesforhold i Planet Sporks skoler og uddannelsesprogrammer, der fokuserer på inklusion og accept.
2. Aktiviteter rettet mod gensidig forståelse og respekt blandt borgerne i Planet Spork.

#### Trin 3: Refleksion af diskussionerne

Gruppen af deltagere, der har påtaget sig rollen som teenage-Sporkians, skal registrere deres refleksioner i henhold til deres hidtidige erfaringer med spørgsmålene om inklusion og accept, baseret på hændelsen med helten i spillet. I en anden fase skal de registrere mulige forslag til forbedring af inklusionsaktiviteter, der allerede tilbydes af Planet Spork, såsom at skabe rum til møder for at øge social bevidsthed eller oprette sociale aktionsgrupper osv.

Holdet af repræsentanter for Planet Spork vil efter at have uddybet de nævnte temaer forsøge at liste nye forslag til handlinger og gratis tjenester inden for Planet Spork for at hjælpe integrationen og accepten af flygtninge. Der vil blive givet tid til at registrere og udvikle gruppens forslag, som skal sigte mod inddragelse. For eksempel, oprettelse af en teenageavis inden for Planet Spork for

at sikre ytringsfrihed. I denne sammenhæng vil det være tilladt at registrere deltageres bekymringer med det formål at forsvare og hævde de bedste interesser for hver teenager i Planet Spork. Et andet eksempel kunne være etablering af kulturelle sammenkomstdage. Disse eksempler, afhængigt af programdeltageres behov, kan gives af lærerne.

#### Trin 4: Dialog mellem grupperne

Grupperne bliver derefter bedt om at tage plads ved et bord eller sammenføjede skriveborde, vendt mod hinanden. De vil blive forudgået af deltagere, der har rollen som teenage-Sporkians, og som vil præsentere deres bekymringer og ideer. Derefter vil gruppen af repræsentanter for Planet Spork reagere på disse spørgsmål. Aktiviteten fortsætter derefter med, at repræsentanterne for Planet Spork kommer med deres egne forslag. Dette vil føre til en dialog mellem grupperne.

Læreren vil registrere en liste over de opnåede resultater på tavlen. Deltagerne får tid til at diskutere aktiviteten, deres erfaringer og bekymringer sammen.

#### Uddannelsesscenarie 10: Tilbagevenden til planeten Spork

<b>Infrastruktur</b>	Eleverne kan spille spillet individuelt eller i grupper i forskellige computere
<b>Timer</b>	1 time
<b>Emner</b>	Alle emner i spillet
<b>Uddannelsesmæssige mål</b>	Oversigt over forskellige rettigheder baseret på spillet
<b>Typer af aktiviteter</b>	Kreativ skrivning

#### Trin 1: Forberedelse / spil spillet

Spillet downloades på flere computere, der er tilgængelige i klasseværelset. I henhold til antallet af computere, der er tilgængelige i klasseværelset, spiller eleverne spillet indtil slutningen individuelt eller i små grupper. Hvis de gennemfører det hurtigt, kan de spille det igen fra begyndelsen.

#### Trin 2: Kreativ skrivning

Efter et bestemt tidspunkt, hvor eleverne ville have spillet spillet og stiftet bekendtskab med de rejste spørgsmål, fortæller læreren eleverne efter scenariet i spillet:

*"Efter deres ekspedition på jorden går du tilbage til planeten Spork og skriver en historie om, hvad du har lært om barnets rettigheder, der skal rettes til den spookiske regering".*

Det tilrådes, at eleverne kender til opgaven inden starten af spillet (efter spilintroduktionen) for at være opmærksomme på de forskellige aspekter, der rejses. Hvis der ikke er tid nok, kan denne opgave også gives som lektier.

#### Uddannelsesscenarie 11: Fuldførelse af opgaven på Jorden

<b>Infrastruktur</b>	Eleverne kan spille spillet individuelt eller i grupper i forskellige computere
<b>Timer</b>	1 time

<b>Emner</b>	Alle emner i spillet
<b>Uddannelsesmæssige mål</b>	Oversigt over forskellige rettigheder baseret på spillet
<b>Typer af aktiviteter</b>	Forskellige

### Trin 1: Forberedelse / spil spillet

Spillet downloades på flere computere, der er tilgængelige i klasseværelset. I henhold til antallet af computere, der er tilgængelige i klasseværelset, spiller eleverne spillet indtil slutningen individuelt eller i små grupper. Hvis de gennemfører det hurtigt, kan de spille det igen fra begyndelsen. Efter afslutningen af spillet forklarer læreren scenariet:

*"Rumskibet er vendt tilbage til Spork. Vores helt reflekterer over, hvor mange ting han/hun har lært om børnenes rettigheder og udtrykker sine tanker med følgende aktiviteter:"*

### Trin 2: Akrostisk

Opret en akrostik for barnets rettigheder med fokus på de rettigheder, der blev præsenteret inden for rammerne af spillet.

### Trin 3: Mindmap

Opret et mindmap, hvor de skriver deres tanker, refleksioner og følelser ned i forhold til at spille spillet. De tilføjer også billeder, der henviser til spillet og de rettigheder, der diskuteres gennem det. Mindmappet kan laves manuelt eller digitalt ved hjælp af værktøjet <https://coggle.it/>

### Trin 4: "Løfternes træ"

Opret "Løfternes træ", hvor hver enkelt af dem skriver et løfte og et ord, der udtrykker sig selv.

*\* Ideen til "Tree of Promises" kommer fra miljøprojektet Schools 4climate (Σχολεία για το κλίμα, Νησίδες Ανθεκτικότητας και Αλλαγής)*

## Uddannelsesscenarie 12: Gør billedet levende

<b>Infrastruktur</b>	Én computer (eller flere)
<b>Timer</b>	2 timer
<b>Emner</b>	Børns rettigheder baseret på videospil
<b>Uddannelsesmæssige mål</b>	Indgående drøftelse om forskellige rettigheder
<b>Typer af aktiviteter</b>	Kreativ skrivning og præsentation i forskellige teaterformer, Gruppediskussion

### Trin 1: Forberedelse / spil spillet!

Når børnene har spillet computerspillet, starter du en åben dialog om de rettigheder, der er nævnt i videospillet, og hvad børnene ved om disse rettigheder, hvis de har relevante eksempler fra deres dagligdag, nyhederne og internettet generelt.

### Trin 2: En åben dialog med børnene!

Målet er at fokusere på de rettigheder, der er nævnt i videospil, og de vil få billeder relateret til videospilrettigheder. Børnene er opdelt i grupper på 3-4 grupper (afhængigt af antallet af børn). De får et billede i hver gruppe.

Eksempler (vejledende) på billeder:



For at børnene kan komme i kontakt med den internationale konvention om barnets rettigheder (hver gruppe får konventionen) bliver de bedt om at finde retten i billedet eller den ret, der krænkes, og de skal



herefter kigge på konventionen, og bedømme hvilken artikel den passer ind i (der kan være mere end 1-2 artikler, der kan matches)

### Trin 3: Gør billederne levende!

Bagefter bliver børnene bedt om at bringe billedet til live. De skal forestille sig, at de er på billedet, og på tur bliver person bedt om at opliste, hvad de kan se eller høre, føle eller tænke, hvis de var der i det virkelige liv. De kan skrive deres tanker ned, så de ikke glemmer dem. Dette kan også gøres ved brug af dynamiske billeder. Læreren rører forsigtigt barnet på ryggen, og så snart barnet føler berøringen, bringer han / hun billedet til live ved at komme ind i rollen (f.eks. Et barn på en losseplads, der samler forskellige materialer->Child's Labor-Artikel 32) ved højlydt at udtrykke sine tanker, følelser osv.

### Trin 4: Kreativ skrivning og præsentation i forskellige teaterformer

Hver gruppe opretter en historie relateret til billedet. Giv børnene historiens skelet og understreg, at historien skal have en begyndelse, et midtpunkt og en slutning, der vil være baseret på børnenes ret eller den ret, der krænkes.

#### Historiens skelet:

- Hvem er helten? Hvad er hans/hendes navn/alder?
- Hvad hedder hans/hendes navn, hvad er hans/hendes alder?
- Har han/hun nogen særlige drømme/ønsker/mål?
- Hvilke forhindringer kan han/hun have at gøre med?
- Hvem vil være den magiske assistent med det magiske objekt for at hjælpe helten med at overvinde hans / hendes kamp?

I slutningen opfordres hver gruppe til at udføre historien på forskellige måder efter eget valg, så længe alle medlemmer af hver gruppe er involveret påtager de sig en rolle. Dette kan være gennem abstrakt storytelling, pantomime, rollespil og opsætning af kulisser, og de kan også inkorporere brugen af objekter til at bringe historien til live.

### Uddannelsesscenarie 13: Læg mobiltelefonen væk

<b>Infrastruktur</b>	Én computer
<b>Timer</b>	1 time
<b>Emner</b>	Sociale medier
<b>Uddannelsesmæssige mål</b>	Dybdegående diskussion af et emne
<b>Typen af aktiviteter</b>	Rollespil, gruppediskussion

### Trin 1: Forberedelse / spil spillet

Rights Hero-spillet indlæses på klasseværelsets computer, som projiceres på væggen. Historien om spillet forklares kort for eleverne, og en af eleverne bliver bedt om at komme til computeren og spille spillet. Eleverne ændrer sig i hvert spørgsmål. Når spillet ankommer til det punkt, hvor spørgsmålet om sociale medier rejses, læser eleven højt de forskellige muligheder, og læreren

beder eleverne om at stemme, hvilket er det rigtige svar. Den elev, der spiller spillet, skal vælge det svar, som klassen har stemt. Hvis det er forkert, skal de overveje andre muligheder, indtil de finder den rigtige. Når klassen har fundet det rigtige svar, sætter læreren spillet på pause.

### Trin 2: Rollespil

Eleverne er opdelt parvis. Den ene spiller barnets rolle, og den anden spiller forældrenes rolle. Hvordan kunne dialogen fortsætte? Lad eleverne improvisere i 10 minutter og derefter diskuter den dialog, som hvert par har fundet på.

### Trin 3: Gruppediskussion / personalisering

Efter denne øvelse kan du lave en gruppediskussion for at lære elevernes personlige oplevelser om følgende emner:

- Har du nogensinde haft en lignende diskussion med dine forældre?
- Hvad sagde du i en sådan diskussion?
- Hvordan får du oplysninger?
- Hvordan er du sikker på, at de oplysninger, du får, er korrekte?

### Uddannelsesscenarie 14: Vær en kritisk tæinker!

<b>Infrastruktur</b>	Én computer
<b>Timer</b>	2 timer
<b>Emner</b>	Sociale medier
<b>Uddannelsesmæssige mål</b>	Dybdegående diskussion af et emne
<b>Typer af aktiviteter</b>	Gruppediskussion, Forskellige

### Trin 1: Forberedelse / spil spillet

Rights Hero-spillet indlæses på klasseværelsets computer, som projiceres på væggen. Historien om spillet forklares kort for eleverne, og en af eleverne bliver bedt om at komme til computeren og spille spillet. Eleverne ændrer sig i hvert spørgsmål. Når spillet ankommer til det punkt, hvor spørgsmålet om sociale medier rejser, læser eleven højt de forskellige muligheder, og læreren beder eleverne om at stemme, hvilket er det rigtige svar. Den elev, der spiller spillet, skal vælge det svar, som klassen har stemt. Hvis det er forkert, skal de overveje andre muligheder, indtil de finder den rigtige. Når klassen har fundet det rigtige svar, sætter læreren spillet på pause.

### Trin 2: Nyhedsoverskrifter

Vis forskellige nyheder eller avisoverskrifter til børnene, nogle af dem skal være falske og spørg dem, om de kan finde ud af, hvilke der er de falske.

### Trin 3: Gruppediskussion

Drøft følgende spørgsmål:

- ❖ Hvor får du normalt dine nyheder?
- ❖ Hvor pålidelige tror du, de er?
- ❖ Hvorfor lyver medierne?

#### Trin 4: Identificering af de faktiske fakta

Skriv følgende sætning på tavlen:

**"EN SORT TEENAGEMAND SKØD OG DRÆBTE BRUTALT EN HVID UNG MOR TIL TRE SMÅ ENGLE."**

Spørg børnene:

- ❖ Hvordan har du det, når du hører noget som dette?
- ❖ Er der bestemte ord i overskriften, som forfatteren har brugt til påvirke din mening?
- ❖ Hvad er de konklusioner, du har draget ved at læse dette?
- ❖ Kan du finde ud af, hvad den faktiske begivenhed er? Kan det siges anderledes?
- ❖ Er sprog vigtigt?

✓ **Omskriv sætningen med den faktiske kendsgerning.**

#### Trin 5: Gruppearbejde

Opret grupper på 4 og bed dem om at skrive 3-4 nyhedsoverskrifter med mindst en til være falsk.

Når de alle er færdige og præsenterer deres ideer, skal du bede grupperne om at få øje på de falske.

#### Trin 6: Oprettelse af plakat

Se disse youtube videoer.

Bed børnene om at tage noter.

<https://www.youtube.com/watch?v=0vjar1iqK-c>

<https://www.youtube.com/watch?v=AkwWcHekMdo>

✓ **Opret en plakat. En tjekliste over, hvordan du spotter falske nyheder.**

Plakaten kan laves i hånden eller digitalt med:

<https://www.postermypwall.com/> **ELLER**

<https://www.canva.com/posters/>

#### Uddannelsesscenarie 15: Hvilke spil spiller du på sociale medier?

<b>Infrastruktur</b>	Eleverne spiller spillet i grupper på 4/5
<b>Timer</b>	1 time
<b>Emner</b>	Sociale medier
<b>Uddannelsesmæssige mål</b>	Dybdegående diskussion af et emne
<b>Typer af aktiviteter</b>	Casestudier fra det virkelige liv, Rollespil

### Trin 1: Forberedelse / spil spillet

Spillet downloades på flere computere, der er tilgængelige i klasseværelset. I henhold til antallet af computere, der er tilgængelige i klasseværelset, spiller eleverne spillet indtil slutningen i små grupper på 4/5.

### Trin 2: Casestudie fra det virkelige liv

Læreren deler eleverne op i små grupper og får dem til at læse en avisartikel relateret til sagen om blåhvalspillet:

[https://milano.repubblica.it/cronaca/2021/05/19/news/blue\\_whale\\_ragazza\\_condannata\\_a\\_un\\_a\\_nno\\_e\\_mezzo-301820281/](https://milano.repubblica.it/cronaca/2021/05/19/news/blue_whale_ragazza_condannata_a_un_a_nno_e_mezzo-301820281/)

<https://www.bbc.com/news/blogs-trending-46505722>

Læreren spørger eleverne, om de har hørt om blåhvalens spil.

Derefter bliver de bedt om at tale i grupper om det og dele deres tanker og overvejelser med læreren og klassekammeraterne.

### Trin 3: Gruppediskussion

- Eleverne er opdelt i grupper, og de bliver bedt om at finde måder at løse problemet på, hvordan man stopper spredningen af denne slags spil på sociale medier
- Besvar følgende spørgsmål:
  1. Hvad ville du gøre, hvis du vidste, at en af dine venner spiller denne slags spil?
  2. Vil du tale med en voksen om det?

**Trin 4: Oprettelse af en oplysningskampagne** baseret på kritisk brug af sociale medier, som de studerende henvender sig til deres jævnaldrende:

- Hver gruppe elever kan optage en kort video eller forberede en stor plakat, hvor de kan udtrykke et effektivt budskab, der sigter mod at overtale andre børn eller teenagere til at være opmærksomme på risikoen ved at bruge sociale medier uden at tænke kritisk. Ved afslutningen af arbejds mødet præsenterer hver gruppe deres arbejde for de andre grupper.

## Uddannelsesscenarie 16: Seksuel chikane

Infrastruktur	Én computer
Timer	1 time
Emner	Sexchikane

<b>Uddannelsesmæssige mål</b>	Dybdegående diskussion af et emne
<b>Typer af aktiviteter</b>	Rollespil, gruppediskussion

### Trin 1: Forberedelse / spil spillet

Rights Hero-spillet indlæses på klasseværelsets computer, som projiceres på væggen. Historien om spillet forklares kort for eleverne, og en af eleverne bliver bedt om at komme til computeren og spille spillet. Eleverne ændrer sig i hvert spørgsmål. Når spillet ankommer til det punkt, hvor spørgsmålet om seksuel chikane rejses, læser eleven de forskellige muligheder højt, og læreren beder eleverne om at stemme, hvilket er det rigtige svar. Den elev, der spiller spillet, skal vælge det svar, som klassen har stemt. Hvis det er forkert, skal de overveje andre muligheder, indtil de finder den rigtige. Når klassen har fundet det rigtige svar, sætter læreren spillet på pause.

### Trin 2: Rollespil

Del gruppen op parvis. En del af parret er historiens pige. Den anden del af parret er en ven af pigen.

- Pigen fortæller den anden person, hvad fyren på internettet har bedt hende om at gøre
- Vennen forsøger at give råd til, hvad pigen skal gøre

### Trin 3: Gruppediskussion

Parrene præsenterer resultaterne af den diskussion, de har lavet, og der trækkes en liste over mulige reaktioner

Før du angiver rollespilsaktiviteten, kan det være nyttigt, at læreren simulerer dialogen / aktiviteten med en elev for at give en form for skabelon, der kan følges af resten af klassen.

## Uddannelsesscenarie 17: Kønsroller

<b>Infrastruktur</b>	Én computer
<b>Timer</b>	1 time
<b>Emner</b>	Kønsroller
<b>Uddannelsesmæssige mål</b>	Dybdegående diskussion af et emne
<b>Typer af aktiviteter</b>	Gruppediskussion

### Trin 1: Forberedelse / spil spillet

Rights Hero-spillet indlæses på klasseværelsets computer, som projiceres på væggen. Historien om spillet forklares kort for eleverne, og en af eleverne bliver bedt om at komme til computeren og spille spillet. Eleverne ændrer sig i hvert spørgsmål. Når spillet ankommer til det punkt, hvor spørgsmålet om kønsroller rejses, læser eleven højt de forskellige muligheder, og læreren beder

eleverne om at stemme, hvilket er det rigtige svar. Den elev, der spiller spillet, skal vælge det svar, som klassen har stemt. Hvis det er forkert, skal de overveje andre muligheder, indtil de finder den rigtige. Når klassen har fundet det rigtige svar, sætter læreren spillet på pause.

## **Trin 2: Gruppediskussion/personalisering**

Som et første skridt spørger læreren eleverne, om forældrene, der lavede diskussionen i spillet, kunne være deres egne forældre.

Derefter beder læreren eleverne om at designe et træningsprogram rettet til forældre. Derfor beder han / hun dem om at give ideer til, hvad dette træningsprogram kan omfatte. Ideerne er skrevet på tavlen. Læreren kan lette diskussionen med spørgsmål som:

- Hvad ville kurserne indeholde? (hvilken slags tekst, videoer, information, historier)
- Hvem ville være læreren?
- Hvordan kunne det organiseres?
- Skal der være test? Hvordan kunne testene organiseres?

## Spørgeskema

1. [Lærerens spørgeskema](#)
  2. Elevernes spørgeskema
    - Pro aktivitetsspørgeskema
- Online: [Elevernes](#)  
Word

### Rettighedsheltene spørgeskema 1



Dette spørgeskema vil hjælpe os med at få indsigt i, hvad I ved om emnet i forhold til en aktivitet, der vil finde sted i dit klasseværelse. Spørgeskemaet burde ikke tage mere end 5-10 minutter at udfylde.

Disse spørgsmål er ikke designet til at teste dig, men er udformet for at hjælpe os med at forstå, hvordan du har det med selve emnet for aktiviteten. Alle de oplysninger, du giver, vil forblive anonyme. Besvar disse spørgsmål så ærligt som muligt. Der er ingen rigtige eller forkerte svar. Tak for din deltagelse!

#### Spørgsmål:

1. Hvad er din alder?

9-10

11-12

13-14

2. Har du deltaget i nogle aktiviteter relateret til børns rettigheder før?

JA

NEJ

Måske/ved ikke

3. Synes du, at det er interessant at lære om dine rettigheder gennem et undervisningsspil?

JA

NEJ

Måske/ved ikke

4. Kan du give nogle eksempler på nogle rettigheder, som børn har, for eksempel retten til at modtageundervisning? Hvis du ikke kan komme i tanke om nogle, så kan du bare skrive "Ved ikke".

5. Venligst fortæl os, i hvor høj grad du er **enig** i følgende udsagn. Der er **fem muligheder**, fra 1, hvilket betyder 'Jeg er slet ikke enig', til 5, hvilket betyder 'Jeg er helt enig'. Vælg en boks i hver linje.

Jeg føler mig modig nok til at beskytte mine egne rettigheder og rettighederne for andre børn.

1 Jeg er slet ikke enig 2 Jeg er ikke enig 3 I Ved ikke 4 Jeg er enig 5 Jeg er meget enig

Jeg ved, hvordan man beder om hjælp og fortæller nogen, hvis jeg ser eller oplever noget, der ikke føles rigtigt.

1 Jeg er slet ikke enig 2 Jeg er ikke enig 3 Ved ikke 4 Jeg er enig 5 Jeg er meget enig

Det er en god idé at respektere andre børns rettigheder.

1 Jeg er slet ikke enig 2 Jeg er ikke enig 3 Ved ikke 4 Jeg er enig 5 Jeg er meget enig

Jeg føler mig sikker, når jeg deler mine tanker og ideer, fordi jeg ved, at min stemme er vigtig.

1 Jeg er slet ikke enig 2 Jeg er ikke enig 3 Ved ikke 4 Jeg er enig 5 Jeg er meget enig

Jeg ved, at alle børn skal have muligheden for at gå i skole, uanset om de er drenge eller piger, hvor de kommer fra, eller hvordan de ser ud.

1 Jeg er slet ikke enig 2 Jeg er ikke enig 3 Ved ikke 4 Jeg er enig 5 Jeg er meget enig



Jeg tror, det er virkelig vigtigt at hjælpe og inkludere børn med handicap, så de kan være en del af alt i vores samfund.

1 Jeg er slet ikke enig 2 Jeg er ikke enig 3 Ved ikke 4 Jeg er enig 5 Jeg er meget enig

## GDPR

GDPR (General Databeskyttelsesforordning) er en række regler/love, der hjælper med at beskytte dine personlige oplysninger. Det er en særlig lov, der holder dine oplysninger sikre.

Vi bruger denne formular for at lære mere om dig og dine meninger. Dette hjælper os med at gøre vores spil og aktiviteter endnu bedre, kun for dig! Vi vil kun beholde dine oplysninger, så længe vi har brug for dem til at evaluere vores aktivitet. Når vi ikke længere har brug for dem, vil vi slette dem.

Efter aktivitetsundersøgelse

Online: [Elevernes 2](#)

Word:

## Rettighedsheltene spørgeskema 2



Dette spørgeskema vil hjælpe os med at lære mere om, hvad du ved om emnet for en aktivitet, der vil finde sted i din klasse. Det forventes, at dette spørgeskema tager højst 5-10 minutter at fuldføre. Disse spørgsmål er ikke udformet til at teste dig, men til at hjælpe os med at forstå, hvordan du føler om emnet for aktiviteten.

Alle de oplysninger, du giver, vil forblive anonyme. Vi beder dig om at besvare disse spørgsmål så ærligt som muligt. Der er ingen rigtige eller forkerte svar. Tak, fordi du deltager!

### Spørgsmål:

1. Hvad er din alder?

9-10

11-12

13-14

2. Synes du aktiviteten var tilfredsstillende?

JA

NEJ

Ved ikke

3. Ville du spille spillet med en ven/veninde eller fortælle dem om spillet?

JA

NEJ

Måske

4. Kan du give 3 eksempler på rettigheder som børn har? Hvis du ikke kan give 3 eksempler, så nævn så mange som muligt. Hvis du ikke kender nogen, så skriv venligst "Ved ikke".

5. Venligst fortæl os, i hvor høj grad du er **enig** i følgende udsagn. Der er **fem muligheder**, fra 1, hvilket betyder 'Jeg er slet ikke enig', til 5, hvilket betyder 'Jeg er helt enig'. Vælg en boks i hver linje.

Jeg føler mig modig nok til at beskytte mine egne rettigheder og rettighederne for andre børn.

1 Jeg er slet ikke enig    2 Jeg er ikke enig    3 Ved ikke    4 Jeg er enig    5 Jeg er meget enig

Jeg ved, hvordan man beder om hjælp og fortæller nogen, hvis jeg ser eller oplever noget, der ikke føles rigtigt.

1 Jeg er slet ikke enig    2 Jeg er ikke enig    3 Ved ikke    4 Jeg er enig    5 Jeg er meget enig

Det er en god idé at respektere andre børns rettigheder.

1 Jeg er slet ikke enig    2 Jeg er ikke enig    3 Ved ikke    4 Jeg er enig    5 Jeg er meget enig

Jeg føler mig sikker, når jeg deler mine tanker og ideer, fordi jeg ved, at min stemme er vigtig.

1 Jeg er slet ikke enig    2 Jeg er ikke enig    3 Ved ikke    4 Jeg er enig    5 Jeg er meget enig

Jeg ved, at alle børn skal have muligheden for at gå i skole, uanset om de er drenge eller piger, hvor de kommer fra, eller hvordan de ser ud.

1 Jeg er slet ikke enig    2 Jeg er ikke enig    3 Ved ikke    4 Jeg er enig    5 Jeg er meget enig

Jeg tror, det er virkelig vigtigt at hjælpe og inkludere børn med handicap, så de kan være en del af alt i vores samfund.

1 Jeg er slet ikke enig   2 Jeg er ikke enig   3 Ved ikke   4 Jeg er enig   5 Jeg er meget enig

## GDPR

GDPR (Generel Databeskyttelsesforordning) er en række regler/love, der hjælper med at beskytte dine personlige oplysninger. Det er en særlig lov, der holder dine oplysninger sikre.

Vi bruger denne formular for at lære mere om dig og dine meninger. Dette hjælper os med at gøre vores spil og aktiviteter endnu bedre, kun for dig! Vi vil kun beholde dine oplysninger, så længe vi har brug for dem til at evaluere vores aktivitet. Når vi ikke længere har brug for dem, vil vi slette dem.