
OSLO 2084

Dette er et ressurshefte for deg som ønsker å bruke spillet Oslo 2084 i ditt arbeid med ungdom. I heftet finner du ulike refleksjonsøvelser som kan gjøre spillopplevelsen mer lærerik.

Spillet og heftet er utviklet for å kunne tas i bruk på Demokrativerksteder på Utøya, men også i undervisning eller andre læringsaktiviteter lokalt.

HVEM STÅR BAK?

Det Europeiske Wergelandsenteret (EWC) er et et internasjonalt senter for utdanning i demokratisk medborgerskap, menneskerettigheter og interkulturell forståelse. EWC driver opplæringsprogrammer og tilbyr ekspertise til alle Europarådets medlemsstater. EWC har samarbeidet med Utøya og 22. juli-senteret siden 2016 om etableringen av et helhetlig nasjonalt læringstilbud tilknyttet Utøya og Regjeringskvartalet.

EWC er initiativtaker og eier av spillet og tilhørende ressurser.

Anansi AS har stått for utviklingen av spillet.

Utøya AS har bidratt med kompetanse og ideer i utviklingen av spillet og hvordan det kan brukes i Demokrativerkstedet på Utøya.

Ungdom og Fritid har bidratt i utviklingen av spillet, hatt representanter i ressursgruppa og kommet med innspill på bruk av spillet for fritidsklubber.

Hyperion har hatt en representant i ressursgruppa.

Press - Redd Barna Ungdom har hatt en representant i ressursgruppa.

Spillet er muliggjort med midler fra **Sparebankstiftelsen DNB**.

HVA ER OSLO 2084?

Oslo 2084 er et gratis spill som du finner tilgjengelig i nettleser. Dette er et plattformspill hvor spilleren veksler mellom å følge en historie og dialog og å bruke ferdigheter til å hoppe og styre karakteren sin etter de gitte oppgavene. Spillet er utviklet som en læringsressurs, men er ikke i seg selv et spill som gir stort læringsutbytte. Det må understrekes at læringen kommer av refleksjon og deltakelse i diskusjonsøvelser, f.eks de du kan finne i dette heftet.

Spillet er laget i 2020-2021, og følger karakteren Embla gjennom hennes liv i en dystopisk framtid. Embla er en hobbyhacker og hennes beste venn er robotstøvsugeren Moppy, som hun selv har programert til et levende vesen.

Sammen med Moppy blir Embla nødt til å løse oppdrag for å kjempe for et fritt liv. Spillet og refleksjonsoppgavene tematiserer blant annet miljø, sorteringssamfunn, politisk apati, demokratiske dilemma, funksjonsvariasjoner, hacking, konspirasjonsteorier og ny teknologi.

HVOR FINNER JEG SPILLET?

Du finner spillet via denne linken: <https://anansigames.itch.io/oslo2084>

SPILLBASERT LÆRING

Dersom målet er å ta dette spillet i bruk for å lære og engasjere, bør det legges opp til aktiv bruk av ressursene du finner i dette heftet. I likhet med andre aktiviteter på Demokrativerkstedet på Utøya, er læringsressursene utviklet i tråd med prinsipper om erfaringsbasert læring.¹ Læring kommer ikke nødvendigvis av spillet i seg selv, men av refleksjoner og diskusjoner som etterfølger opplevelsen. Vi anbefaler å ha en fasilitator/underviser til stede for å gjennomføre diskusjonsøvelsene på en inkluderende og trygg måte.

Spillbasert læring kan sees på som en del av en større satsning på å styrke digitalt medborgerskap og demokratisk datakultur. Det tegnes ofte et urettferdig dystret bilde av gaming, dataspill og digitalt kultur, men dette er mulig å endre! Med disse ressursene er målet at ungdom selv skal få diskutere over hva som er nåtiden og framtidens utfordringer og hvordan man kan skape positiv endring i sin egen hverdag. Datakultur kan tross alt bidra til sterke og trygge fellesskap der flere føler seg ivaretatt og inkludert. Sammen skaper vi en mer demokratisk kultur!

TILBAKEMELDINGER

Undervisningsoppleggene som tilhører Oslo 2084 er under utvikling og utprøving. Vi ønsker gjerne tilbakemeldinger på feil og mangler i spillet, men også på erfaringer fra bruk av dette heftet. Tilbakemeldinger kan sendes inn via dette skjemaet: <https://forms.gle/5g9PSsv2a5fs8Asa8>

Heftet vil oppdateres vinteren 2021/2022. Følg med på demokratiwerksted.no for å finne nyeste versjon, og mer informasjon om spillet og prosjektet.

KONTAKT

Ved spørsmål om spillet eller EWCs arbeid med demokratisk datakultur, kontakt k.nylanderheewc.org

¹ Europarådet (2020), "David Kolb's cycle of experiential learning" [i Compass. Manual for Human Rights Education with Young People.](#)

Innhold

<i>Kryptodisker - demokratiske dilemma</i>	5
<i>Den nye internettloven - demokratisk styresett</i>	8
<i>Stoler du på meg? - tillit og naboskap</i>	10
<i>Hvem er din superhelt? - representasjon og identitet</i>	13
<i>Ditt digitale fotavtrykk - personvern</i>	15
<i>På linjen - sivil ulydighet, rettigheter og plikter</i>	18
<i>Robotprogrammering - ny teknologi</i>	22
<i>Sorteringssamfunnet - rettigheter og diskriminering</i>	26
<i>Tankeleseren - overvåkning og personvern</i>	29
<i>Hacktivistkollektivet - konspirasjonsteorier</i>	37

KRYPTODISKER

Denne øvelsen er en refleksjon som hører til spillet "Oslo 20184". Refleksjonen passer særlig godt til level 2, med fokus på de fem kryptodiskene som spilleren skal finne. Diskusjonen dreier seg om demokratiske dilemma.

LÆRINGSMÅL:

- Styrket evne til å diskutere dilemma
- Økt forståelse for demokratiske dilemma
- Evne til å håndtere tvetydighet
- Styrket evne til aktiv lytting
- Styrket evne til å håndtere uenighet
- Styrkede kommunikasjonsferdigheter
-

TIDSBRUK:

45-60 min.

ANTALL DELTAKERE:

20-30

UTSTYR/MATERIALE:

- PC for å spille Oslo 2084

FORBEREDELSE:

- Skriv opp de demokratiske dilemmaene på tavle/whiteboard/overhead eller print ut en liste (evt. Bruk brikkene fra demokratitårnet i Hegnhuset)

GJENNOMFØRING:

INTRODUKSJON

Forklar at deltakerne skal spille Oslo 2084, et spill som er laget for å sette i gang noen diskusjoner om demokrati og menneskerettigheter.

I denne øvelsen skal vi bare spille to brett. Det er ikke et mål å bli ferdig først, og vi skal heller ikke bruke tid på å komme videre til nye nivå i denne øvelsen.

Dere skal begynne med å spille level 1, og så ta dere videre til level 2. I level 2 skal dere spille gjennom et plattformers-univers, og får et oppdrag på veien. Oppdraget er å finne fem ulike elementer. Når dere har løst den første oppgaven, så skal dere stoppe. Etter den første oppgaven skal vi møtes og snakke i fellesskap.

La deltakerne spille sammen i grupper på 3. Sørg for at alle har mulighet til å prøve, men ikke tving de som heller ønsker å se på.

HOVEDDEL

Nå har dere løst den første kryptodisken hvor dere skal sette sammen setninger som blir til spørsmål. La dere merke til noen av spørsmålene? Fikk dere tenkt noe over dem?

Disse spørsmålene kaller vi *demokratiske dilemmaer*. Er det noen som vet hva et dilemma er?

Be deltakerne diskutere i gruppa. Hva assosierer de med et dilemma? Har de noen eksempler på dilemma?

Bruk noen minutter på eksempler fra deltakerne i fellesskap.

Nå skal dere diskutere disse dilemmaene. Etter at dere har satt sammen et spørsmål, så skal dere diskutere før dere går videre til neste spørsmål. Dere skal diskutere alle spørsmålene/setningene på hele level 2.

La deltakerne fullføre level 2. Gå rundt i rommet og vær tilgjengelig for spørsmål. Gruppene kan gjerne hjelpe hverandre hvis de står fast. Lytt gjerne til hva gruppene diskuterer.

Tips! Noen grupper vil bli ferdig før andre. De som er ferdig først kan få følgende oppgave: hvilke dilemma synes dere var de vanskeligste? Hvilke var lette? Hvorfor var det sånn? Be de velge ut to lette og et vanskelig dilemma, men denne gangen skal de diskutere med utgangspunkt i motsatt synspunkt av det de mener personlig.

AVSLUTTENDE REFLEKSJON

Når alle gruppene er ferdig, ber du de samle seg.

- *Hvordan var det å spille på denne måten? (hvordan gikk det å stoppe opp mange ganger i spillet? var det kjedelig/gøy/vanskelig/lett?)*
- *Var det noen dilemma dere synes var vanskelig å diskutere? (ha en liste tilgjengelig med dilemma i tilfelle ingen husker)*
- *Endret du meninger etter å ha snakket om noen av dilemmaene?*
- *Var dere enige om når dere skulle avslutte en diskusjon og gå videre?*
- *Ble dere enig? Var det vanskelig å bli enig? Var det nødvendig å bli enig?*
- *Hvorfor tror dere vi gjorde denne øvelsen?*
- *Var det noe dere ble overrasket over?*

- *Er det noe vi kan ta med oss fra denne øvelsen i våre egne liv?*

DEN NYE INTERNETTLOVEN

Denne øvelsen er en refleksjon som hører til spillet "Oslo 20184". Refleksjonen passer særlig godt når spilleren har spilt ferdig hele spillet.

LÆRINGSMÅL:

- Diskutere rammene for demokratisk datakultur
- Økt politisk mestringstro
- Økt engasjement for demokratisk styring på internett
- Håndtere uenighet
- Styrke egne samarbeidsferdigheter

TIDSBRUK:

60 min.

ANTALL DELTAKERE:

15-30

UTSTYR/MATERIALE:

- PC til å spille Oslo 2084
- Store ark, tegne- og skrivesaker

FORBEREDELSE:

- Alle deltakerne har spilt Oslo 2084

GJENNOMFØRING:

INTRODUKSJON

Del deltakerne inn i grupper på 3-4. Be de sette seg på hvert sitt gruppebord

Spørsmål:

- Hva synes dere om måten byen/landet styres på i spillet?
- Når UAI kortsluttes og Embla på en måte "vinner", hva tenker dere skjer etterpå? Hva skjer når spillet er ferdig?

HOVEDDEL

Når et nytt land/ ny by skal bygges, så er det ofte behov for noen lover som de fleste innbyggerne kan være enig i. På samme måte som man lager klasseregler i en ny klasse, så lager man noen leveregler for folk som skal bo og leve sammen.

Etter at spillet er over, kan vi se for oss at Emblas oppgave er å sørge for et bedre sted å være for alle. En av de tingene som kanskje ikke fungerer så godt i samfunnet Embla bor, er de digitale reglene.

Hvis dere fikk bestemme over hvordan de digitale reglene skulle være, hvordan ser verden ut da?

Nå skal dere få lage en ny internettlov i de gruppene dere sitter. Hva er viktig for at internett skal være et bra sted å være?

Skriv loven på hver deres ark. Tenk over innholdet, men også språket. Skal det være høytidelig? Kanskje veldig enkelt?

Samle hele gruppa i en sirkel. Hver gruppe presenterer for de andre gruppene.

- *Er dere enig med hverandre?*
- *Ser det likt ut på alle gruppene? hva er forskjeller?*
- *Er det noe dere har foreslått som det kan være uenighet om?*
- *Hvordan tror dere responsen hadde vært hvis myndighetene i Norge hadde foreslått akkurat denne loven?*

Spør til slutt gruppa om hva som skal til for at datakulturen skal være demokratisk?

Be alle skrive post-it med det de synes er det aller viktigste. Heng opp lappene og kategoriser sammen med hele gruppa. Hva er det viktigste og hva kan alle stå inne for?

Lag en felles erklæring med stikkord for hva som er viktig.

AVSLUTTENDE REFLEKSJON

- *Hvordan var det å gjøre denne øvelsen?*
- *Synes dere det burde finnes en internettlov?*
- *Hva kan dere gjøre selv for at datakulturen kan bli bedre?*
- *Hva kan vi ta med oss fra denne øvelsen?*
- *Hva har dere lyst til å gjøre med dette forslaget dere har til internettlov?*

STOLER DU PÅ MEG?

Denne øvelsen tilhører spillet "Oslo 2084" og passer særlig som en refleksjonsøvelse etter level 1. Øvelsen handler om tillit, naboskap og skepsis til lokalsamfunnet.

LÆRINGSMÅL

- Reflektere over konsekvenser av mistillit
- Reflekter over hva som bygger tillit i egen hverdag og samfunnet for øvrig
- Styrke egen evne til å reflektere over
- Styrket evne til å omsette spillverden til praksis
- Styrkede kommunikasjonsferdigheter

TIDSBRUK:

45 min

ANTALL DELTAKERE:

15-30

UTSTYR/MATERIALE:

PC til å spille Oslo 2084 i nettleser

FORBEREDELSE:

- Sørg for å ha alt utstyr tilgjengelig.
- Sett fram stoler i en ring for felles diskusjon

GJENNOMFØRING:

INTRODUKSJON

Start med å introdusere spillet Oslo 2084. Forklar at dette er et spill med flere nivåer, men vær tydelig på hvor mange nivå dere skal spille denne gangen.

HOVEDDEL

Be deltakerne gå sammen i par og spill gjennom første level. Når de er ferdig, kan de rekke opp en hånd eller si ifra. Hvis de vil spille flere ganger, kan de bruke juksekode for å nullstille levelen.

Samle gruppa når alle har gjort ferdig level 1.

AVSLUTTENDE REFLEKSJON

- *Hvordan synes dere det var å spille? Ble dere stressa/redd?*
- *Var det lett/vanskelig? Hvordan påvirket dette valgene dere tok?*
- *Hva la dere særlig merke til?*
- *Hva sa dere til naboen når dere prøvde å skjule dere? Hvorfor valgte dere dette alternativet? Hva var de andre alternativene?*
- *Hva tror dere naboen fryktet skulle skje hvis Embla fikk skjule seg hos hen?*
- *Har naboer ansvar for å hjelpe hverandre uansett hva slags konsekvenser det kan få?*
- *Har Embla et ansvar for at naboen ikke straffes for å ha sluppet henne inn?*
- *Kunne Embla sagt noe annet som hadde gjort det enklere for naboen å slippe henne inn?*
- *Hvordan kan man reagere hvis noe virker mistenkelig der du bor?*
- *Bør vi stole på at naboer og andre folk i samfunnet vil oss det beste?*

Etter diskusjonen ber du alle ta en post-it lapp hver hvor de skriver ned svar på to spørsmål:

- *Hva skal til for at vi stoler på og har tillit til de rundt oss?*
- *Hva kan vi ta med oss inn i hverdagen vår for at andre skal ha tillit til oss?*

MULIGHETER FOR EKSTRA AVSLUTNING

TILLIT TIL GRUPPA

Hvis du har tid og mulighet kan du avslutte med tillitsøvelsen der én person står på et bord med ryggen til gruppa som står på bakken. Den som står på bordet, skal slippe seg ned baklengs og må ha tillit til at de andre i gruppa tar imot. Sørg for at det er nok folk til å ta imot og at dere har god margin. Bør ikke gjennomføres hvis dere er færre enn 10 deltakere. Ikke ta noen sjanser i denne øvelsen. Hvis du er usikker på om gruppa klarer det, bør du heller avlyse denne delen.

En slik øvelse vil fint kunne illustrere hvorfor tillit i et samfunn er viktig, og hvordan den raskt kan brytes ned dersom noen trekker seg.

TILLITSSIRKELEN

Øvelsen tar utgangspunkt i hver enkelt deltakers venner og bekjente. Deltakerne må analysere hva som er likheter/forskjeller på personene de stoler på og hvordan dette preger måten deltakerne tenker.

Beskrivelse av øvelsen finner du på engelsk her:
<https://theewc.org/content/uploads/sites/2/2021/01/Activity-Circle-of-trust.pdf>

HVEM ER DIN SUPERHELT?

Denne øvelsen tilhører spillet "Oslo 2084". Øvelsen handler om representasjon, kreativitet og å forstå seg selv i møte med andre.

LÆRINGSMÅL

- Reflektere over egen identitet
- Reflektere over egne egenskaper i møte med andre
- Styrket tro på seg selv som endringsaktør
- Styrket forståelse for interaksjon med andre

TIDSBRUK

45-60 min

ANTALL DELTAKERE

15-30

UTSTYR/ MATERIALE:

- PC til å spille Oslo 2084
- A4 ark
- Tegnesaker (tusjer, penner og blyanter)
- skoletyggis/tape (til å henge tegninger på veggen)

FORBEREDELSE:

- Alle bør ha spilt Oslo 2084
- Legg fram ark, tegnesaker ol.

GJENNOMFØRING

INTRODUKSJON

Start med å spør deltakerne hva slags inntrykk de fikk av Embla. Hvem er hun og hvilke egenskaper har hun?

Hvilke andre karakterer la de merke til i spillet?

HOVEDDEL

Nå har vi snakket litt om hvilke karakterer vi har møtt i spillet. Men nå skal vi jobbe videre med å snakke om hvilke karakterer vi savner.

Dere skal jobbe individuelt med å tegne hver deres karakter som dere gjerne skulle sett i spillet. Hvilken karakter ville best ha representert deg?

Dere får 10-15 minutter til å tegne dere selv som spillkarakter. Dere skal også skrive ned egenskapene til denne karakteren på arket og hva slags oppdrag/mission dere ville hatt.

Etter 10-15 minutter samler du deltagerne i en ring. Be de snakke med personen ved siden av for å finne ut om det er noe som er felles for karakterene de har laget.

Til slutt skal dere få presentere karakteren deres for hele gruppa og dele hva dere fant av likheter med personen dere snakket med. Be alle dele tegningen og si noe før de henger opp tegningen på veggen.

REFLEKSJON

- *Var det noen egenskaper som gikk igjen?*
- *Hvordan tror dere spillet hadde blitt hvis alle disse karakterene hadde vært med? Hvordan kunne spillet sett ut da?*
- *Er det flest menn/kvinner? Har kjønn noe å si for egenskapene dere valgte? Ser vi likheter blant de kvinnelige karakterene vs de mannlige?*
- *Har det noe å si hvem som lager et spill? kan man se på karakterene hvem som har laget spillet?*
- *Hva kan være bra med at forskjellige folk er med på å utvikle et spill?*

AVSLUTTENDE SPØRSMÅL

- *Hva synes dere om denne øvelsen?*
- *Er det noe av det vi har snakket om nå som dere kan ta med dere i deres egen hverdag når dere spiller?*

DITT DIGITALE FOTAVTRYKK

Denne øvelsen tilhører spillet "Oslo 2084". Øvelsen handler om brukervilkår og personlig informasjon på nett.

LÆRINGSMÅL:

- Kunnskap om brukervilkår
- Håndtere tvetydighet
- Reflektere over deling av personlig informasjon
- Diskutere balansen mellom personlig ansvar og systemisk tilrettelegging for personvern

TIDSBRUK:

60 min.

ANTALL DELTAKERE:

15-30

UTSTYR/MATERIALE:

- To plakater formet som fotavtrykk
- Post-it-lapper
- Skrivesaker

FORBEREDELSE:

- Heng opp to plakater med fotavtrykk på en vegg

GJENNOMFØRING:

INTRODUKSJON

Start med å gå sammen i par eller gruppe på tre.

Bruk 5 minutter på at parene får ta en runde der de forteller litt om hvem de er. Prøv å ikke snakke om bare interesser og ytre ting, men også hvordan du er/oppfører deg. Hvem er du i vennegjengen? Hva er viktig at andre vet om deg?

Be om ro i gruppa før du spør om det er noen som har googlet seg selv før? Hva fant de ut?

Be alle om å ta opp telefonen sin og google seg selv. Gi dem 5 minutter til dette og dele med partneren sin.

- *Fant dere noe dere ikke visste om?*
- *Synes dere den informasjonen dere fant på nett er lik den informasjonen dere delte om dere selv først?*
- *Var det noe som manglet eller noe som fikk deg til å virke annerledes enn det du er i virkeligheten?*

HOVEDDEL

Spør deltakerne hva de tenker om begrepet "digitalt fotavtrykk". Har de hørt om det før? Hva legger de i begrepet?

Forklar at det man finner når man googler seg selv er en del av all den informasjonen som finnes om oss på nett og som danner vårt digitale fotavtrykk. Fotavtrykket er alt det som finnes om oss, og er postet om oss, enten vi har delt noe på egenhånd eller andre har delt noe, med vilje eller uten å vite det.

Noen viktige punkter å huske om digitalt fotavtrykk

- 1) **Det vokser.** Fotavtrykket blir større etter hvert som info kopieres og spres videre. Det sørger også for et større publikum.
- 2) **Det er ikke bare opp til deg.** Venner, arbeidsplass, grupper, skolen kan spore, poste eller dele informasjon om deg. Dette er en del av fotavtrykket.
- 3) **Det er permanent.** Infoen er arkivert på mange ulike steder og måter. Det kan være vanskelig å fjerne deler av det digitale fotavtrykket.

Del deretter ut to post-it-lapper til hver av deltakerne med to ulike farger. På den første lappen skal de svare på:

- *Hva er greit å dele av personlig informasjon på nett, via apper osv?*

Be alle henge opp lappen på den ene plakaten på veggen (bilde med fotavtrykk). Still dere foran plakaten og oppsummer.

Forslag til oppfølgings spørsmål:

- *Når du godtar cookies på nettsider eller brukervilkår på apper, synes du det er greit å dele all infoen du blir bedt om?*
- *pleier du å godta all informasjonsinnhenting? er det noen som pleier å endre på innstillingene til cookies?*
- *Er det noe som er bra med å ha et digitalt fotavtrykk?*

- *Er det noe personlig info som er viktig at vi har om andre?*

På den neste lappen skal deltakerne svare på:

- *Hva skulle du ønske du kunne ha bedre kontroll på av din personlige informasjon?*

Denne lappen henger de opp på den andre plakaten med fotavtrykk. Gruppen står ved plakaten på veggen og dere oppsummerer i fellesskap.

Forslag til oppfølgings spørsmål:

- *Hva kan være konsekvensene hvis personlig info spres mot din vilje?*
- *Hvordan kan du holde informasjon privat når du bruker apper, nettsider o.l?*
- *Hva kan man gjøre hvis en app ber om unødvendig personlig informasjon? Hva skjer hvis du ikke godtar cookies?*

AVSLUTTENDE REFLEKSJON

- *Ble dere overrasket over informasjonen dere fant om dere selv?*
- *Hva kan man gjøre hvis man vil fjerne noe av det digitale fotavtrykket sitt?*
- *Hva kan vi som brukere gjøre for å passe på vårt eget fotavtrykk?*
- *Hvorfor er det viktig å kunne bestemme over sitt eget fotavtrykk?*
- *Hvilke tanker fikk dere om personlig informasjon og privatliv av denne øvelsen?*
- *Kan vi ta med oss noe hjem etter denne diskusjonen?*

PÅ LINJEN

Denne øvelsen tilhører spillet "Oslo 2084". Øvelsen handler om sivil ulydighet, demonstrasjonsrett og å utforske etiske grenser for digitalt og fysisk engasjement.

LÆRINGSMÅL

- Forståelse for hvordan digital kompetanse kan brukes og misbrukes
- Reflektere over rettigheter og plikter
- Reflektere over handlinger og konsekvenser
- Håndtere uenighet
- Reflektere over egen politisk mestringstro

TIDSBRUK:

45-60 min

ANTALL DELTAKERE:

15-30

UTSTYR/MATERIALE:

- To skilt med «Enig» / «Uenig» som henges opp eller legges på gulvet med god avstand mellom.
- 5-6 ulike påstander om sivil ulydighet evt. oppfølgings spørsmål.

FORBEREDELSE:

- Alle deltakerne, samt fasilitator, må ha spilt Oslo 2084
- Legge ut skilt

GJENNOMFØRING:

INTRODUKSJON

I spillet er det flere ting Embla ikke kan gjøre, og det er ganske tydelig at myndighetene slår hardt ned på de som er uenige. I denne øvelsen skal vi snakke om sivil ulydighet og grenser mellom engasjement og kriminelle handlinger.

HOVEDDEL

Be alle samle seg midt mellom de to skiltene «enig» og «uenig». Forklar at det går en usynlig linje på gulvet mellom de to skiltene. Du skal lese opp en og en påstand, og da skal de plassere seg på linjen ut ifra hvor enig eller uenig de er i påstanden. De skal ikke snakke sammen mens de finner sin posisjon.

Viktig: Dette handler ikke om hva som er riktig eller galt svar, men hvorfor noen er enige eller uenig i påstanden, og å lytte til ulike argumenter. Det er viktig å si dette til deltakerne. Deltakerne kan godt flytte seg underveis hvis de endrer mening.

Etter at deltakerne har stilt seg på plass: spør noen av dem, både i ytterkanten og nærmere midten:

- *Hvorfor har du stilt deg her?*
- *Hvilke argumenter har du, og hvilket er det viktigste?*
- *Har noen lyst til å flytte seg etter å ha hørt de andres argument?*
- *Hvis noen bytter plass: Hvilket argument fikk deg til å flytte deg?*
- *Bruk gjerne oppfølgingsspørsmålene under hver påstand, og/eller lag egne selv*

Be alle samle seg ved midten igjen før du leser opp neste påstand.

AVSLUTTENDE REFLEKSJON

- *Hvordan var det å gjøre denne øvelsen?*
- *Var det noen påstander som var vanskeligere å ta stilling til enn andre? I så fall, hvorfor?*
- *Kanskje det ikke finnes klare ja/nei svar?*
- *Var det noen som endret plass underveis i diskusjonen av en påstand? I så fall, hvorfor?*
- *Snakke om viktigheten av å lytte på andres argumenter*
- *Hender det noen ganger at vi er uenig om en påstand, men egentlig ganske enig med hverandres argumenter? Kanskje vi noen gang er mer enige enn vi først tror?*
- *Hva tror du var hensikten med denne øvelsen?*
- *Lærte du noe nytt? Om deg selv, om andre, om det å diskutere, om temaene vi diskuterte?*
- *Kan du bruke noe av det du lærte i hverdagen din - på skolen, i vennegjengen, i familien?*

PÅSTANDER

Testpåstand: Sjokolade er bedre enn lakris

Befolkningen i et land bør alltid protestere hvis det er noe de vil endre

- *Hvordan kan man protestere?*
- *Er det forskjell på å protestere i dag VS hvordan man gjorde det før?*
- *Er det noen måter som fungerer bedre enn andre for å bli hørt?*
- *Hvordan kan man protestere digitalt?*

Det er greit å skulke skolen for en sak som er viktig for meg

- *Har det noe å si for engasjementet ditt om du opplever konsekvenser i ditt eget liv? f.eks mye fravær?*
- *Kan man lære noe hvis man skulker skolen for en viktig sak?*
- *Hvorfor tror dere noen velger å sette utdanningen sin på vent for å kjempe for en sak?*
- *Hjelper det å skulke skolen for saken du er engasjert i?*

Man bør få straff hvis man demonstrerer uten tillatelse fra myndighetene

- *Hva hvis myndighetene nekter alle som er uenig å ytre seg?*
- *Hva slags straff bør man få?*
- *hvorfor skal myndighetene bestemme hvem som får lov til å si noe?*
- *kan det hende at myndighetene sitter på informasjon som ikke alle har?*

Det er greit å gjøre noe ulovlig hvis du gjør det for en god sak

- *Er det greit å bryte loven? i hvilke tilfeller?*
- *hvis du mener at det er en dårlig lov, er det greit å bryte den da?*

- *hva hvis du synes at saken er så viktig at du er villig til å gå i fengsel for den?*
- *er det forskjell på om du gjør noe ulovlig som skader noen fysisk eller om det er digitalt?*

Hvis jeg sitter med informasjon som er skaffet ulovlig, bør jeg likevel dele den med offentligheten hvis det har betydning for mange mennesker.

- *Hvilke konsekvenser kan dette ha for en enkeltperson å varsle? Hvilke konsekvenser kan det få hvis man ikke varsler/sier ifra om noe man har oppdaget?*
- *Bør man slippe straff hvis man lekker informasjon som er viktig for å belyse en alvorlig sak?*
- *Hvordan bør myndigheter reagere hvis borgere i landet har lekket informasjon om myndighetene som er anskaffet ulovlig?*

Det er greit å henge ut en person hvis man har informasjon om at personen er kriminell.

- *Hvis personen som blir hengt ut gjør noe som er skadelig for andre mennesker, er det da greit å varsle andre gjennom f.eks sosiale media?*
- *Hvilke konsekvenser kan det få for en kriminell person å bli hengt ut på nett?*
- *finnes det andre kanaler å varsle, enn gjennom offentlige medier?*

Det er greit å stoppe trafikk og viktig infrastruktur for å få oppmerksomhet om en sak.

- *hva kan være konsekvensene av å gjøre noe slikt?*
- *hva kan man oppnå?*
- *er det forskjell på om dette er noe man gjør fysisk eller digitalt? Ville du stilt deg annerledes hvis det var snakk om dataangrep?*

ROBOTPROGRAMMERING

Hvordan samhandler vi med roboter? Denne øvelsen tilhører spillet "Oslo 2084". Øvelsen handler om ny teknologi, roboter og kunstig intelligens.

LÆRINGSMÅL:

- Økt bevissthet om muligheter og begrensinger for AI-teknologi
- Reflektere over medmenneskelighet i den digitale verdenen
- Reflektere over hvilke forventninger man kan stille til chatbots og andre VI.
- Håndtere uenighet
- Reflektere over aktive og passive valg

TIDSBRUK:

30 min

ANTALL DELTAKERE:

3-30

UTSTYR/MATERIALE:

- Utprintet robotmal
- 6-8 robotkomponenter

FORBEREDELSE:

Alle deltakerne, samt fasilitator, bør ha spilt Oslo 2084, eller i det minste noen av nivåene.

GJENNOMFØRING:

INTRODUKSJON

Start med å stille deltakerne et åpent spørsmål om hvordan det var å spille spillet. Spør deretter hva deltakerne vet om VI/AI-teknologi.

I siste level måtte du gjøre noe som endret ganske mye. Hvordan føltes det å installere virus på UAI når du vet at den vil dø?

- Hva tenker dere om Moppy? Hvem er det?
- Kan en robot være en venn? Hvorfor/hvorfor ikke?

- *Har dere samhandlet med en robot før? (Et eksempel på dette kan være chatboter i forbindelse med kundestøtte på diverse nettsider)*

HOVEDDEL

I Oslo 2084 har Embla en robotstøvsuger. Dette er hennes egen AI som hjelper henne med ulike oppgaver i spillet og holder henne med selskap underveis.

Nå skal dere sitte i grupper på 3-5 stykker. Alle får utdelt sin robotmal og 6-8 forskjellige robotkomponenter.

Dere skal nå lage deres egen robot som skal brukes for å kommunisere med mennesker. Dere har fått utdelt 8 brikker som dere kan installere i roboten. 6 av dem er skrevet ned, men dere kan også lage egne brikker. Roboten har kun plass til tre komponenter, så dere må gjøre et utvalg. Noen komponenter er ekstra store, da har dere kun plass til en av de, eller dere kan fylle den store plassen med to små komponenter (se figuren).

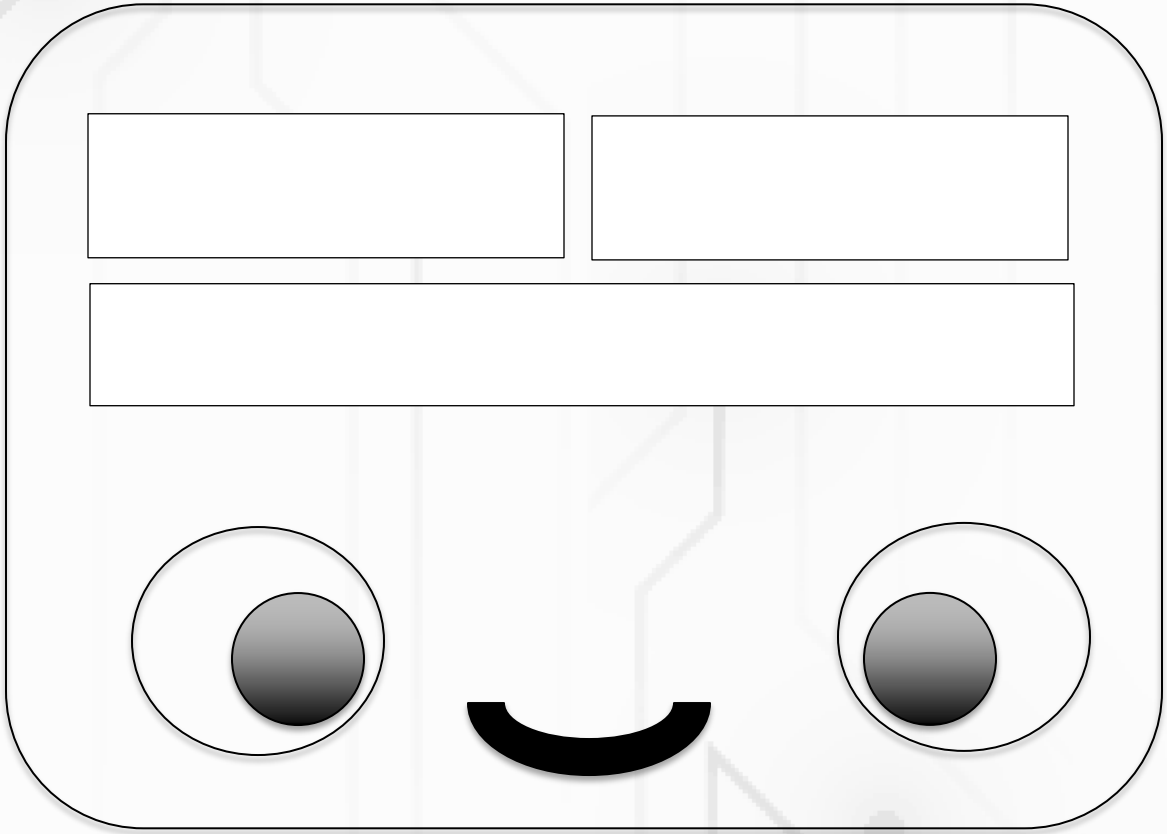
Gruppene får 10 minutter til å velge ut hvilke komponenter de vil installere i sin robot. Det finnes ingen fasit på hvilke deler man burde ha med så gruppene må samhandle for å finne ut hvilke de skal prioritere.

Etter 10 minutter får de fem minutter til å lage en salgspitch hvor de forteller om roboten sin, og hvorfor den er bra. Hva er det som gjør deres robot egnet for å kommunisere med mennesker?

Variasjon: Øvelsen kan gjøres flere ganger med ulike kriterier for hva roboten skal brukes til.

AVSLUTTENDE REFLEKSJON

- *Hvordan var det å gjøre denne øvelsen?*
- *Var det noen komponenter du ikke ville ha med?*
- *Hvilken av robotene ville du valgt?*
- *Hvem er det som utvikler AI-teknologi? Hva slags makt har de makt i det digitale samfunnet?*
- *Hva tror dere er motivasjonen for å utvikle AI? Kan det være at de programmerer roboter for profitt?*
- *Tror dere teknologien kan føre til at roboter har/utvikler følelser?*
- *Bør roboter ha egne rettigheter?*
- *Hva tror du var hensikten med denne øvelsen?*
- *Lærte du noe nytt?*





EFFEKTIV

SAMVITTIGHET

KUNNSKAP

BESKYTTENDE

INTERKULTURELL FORSTÅELSE

MASSEPRODUSERBAR HARDWARE

SORTERINGSSAMFUNNET

Denne øvelsen tilhører spillet "Oslo 2084" og passer særlig som en refleksjonsøvelse etter level 3. Øvelsen kan også gjøres uten å spille først, men da bør det gis en introduksjon og kontekst før man setter i gang. Øvelsen handler om diskriminering, sortering og utvelgelse.

LÆRINGSMÅL

- Økt forståelse for kontroversielle tema
- Håndtere uenighet
- Øve egne argumentasjonsferdigheter
- Reflektere over mangfold og representasjon.

TIDSBRUK:

45 min

ANTALL DELTAKERE:

15-30

UTSTYR/MATERIALE:

- PC til å spille Oslo 2084
- Store flip-over-ark
- Skrivesaker

FORBEREDELSE:

- Alle må ha spilt Oslo 2084 (minimum level 3)
- Sørg for å ha alt utstyr tilgjengelig.
- Sett fram stoler rundt 4 gruppebord

GJENNOMFØRING:

INTRODUKSJON

I spillet på level 3 er Embla på en t-banestasjon. Det er flere ting dere kunne utforske i denne levelen.

- *Var det noe dere la særlig merke til?*
- *Var det noen som prøvde å kjøpe billett? Hva skjedde?*
- *Hvorfor fikk ikke Embla kjøpe billett?*

I den levelen dere spilte nå, kommer det fram at Embla blir nektet ting fordi hun har en type DNA som ikke er ønsket. Hun blir fratatt noen av rettighetene andre borgere har fordi hun ikke har de samme mulighetene til å bevege seg. Den kunstige intelligensen som driver Oslo i 2084 har som mål å gjøre samfunnet

mest mulig effektivt og plettfritt, og da er det ikke plass til Embla. Er det alltid det beste for oss å være best på alt og alltid bli mer perfekte?

Nå skal vi diskutere dette spørsmålet videre i grupper. På hvert bord ligger det et ark med noen spørsmål som dere skal diskutere. Dere blir delt inn i fire grupper og alle gruppene skal etter tur diskutere alle spørsmålene. Skriv ned svar, kommentarer og refleksjoner på arkene, slik at det blir en dialog mellom hver gruppe.

HOVEDDEL

Alle gruppene skal innom alle stasjonene. De får 5-10 minutter på hvert bord. Etter siste rulling skal deltakerne bli værende ved bordet de satt på til slutt

Bord 1 – Hva betyr det at alle mennesker er like mye verd? Er noen menneskers liv verd mer enn andres?

Bord 2 – Hvordan vil samfunnet se ut hvis vi med ny teknologi kan bestemme hvordan mennesker skal se ut og oppføre seg? Hva er negative konsekvenser? Finnes det noe bra med slik teknologi?

Bord 3 – Bør vi prøve å bruke ny teknologi for å sortere ut menneskelige svakheter? Hva er menneskelige svakheter? Hva betyr “survival of the fittest” for mennesker?

Bord 4 - Hva trenger man for å ha et verdig liv? Hvor går grensen for når et liv er så uverdig at man ikke burde leve?

Be gruppene om å lese opp og oppsummere for alle de andre hva som ble diskutert på bordet de sitter til slutt.

AVSLUTTENDE REFLEKSJON

- *Hvordan synes dere det var å diskutere disse spørsmålene?*
- *Var det noen spørsmål som var vanskelig?*
- *Var dere enig på gruppa eller hadde dere forskjellige meninger?*
- *Hvordan synes dere det er å diskutere menneskeverd?*
- *Når vi snakker om disse spørsmålene, så nevnes ofte ordet “sorteringssamfunn”. Hva tror dere menes med det? Hva synes dere om det ordet?*
- *Er et verdig liv avhengig av fysisk funksjonsevne/kognitiv utvikling/utseende/andre faktorer?*

- *Hvordan kan man finne ut om noen har et verdig liv/et liv som er verd å leve? (hva hvis det ikke er mulig å kommunisere med språk?)*
 - *Hva kan vi bidra med for at de rundt oss skal ha et verdig liv?*
 - *Hva kan vi gjøre for at alle skal føle seg velkommen og inkludert?*
-

TANKELESEREN

Denne øvelsen er en refleksjon som hører til spillet "Oslo 2084". Øvelsen handler om myndigheter og autoriteters overvåkning av individer.

LÆRINGSMÅL:

- Kunnskap om og kritisk forståelse av overvåkning
- Styrket evne til å se konsekvenser av overvåkning i eget liv
- Styrket evne til å se konsekvenser av overvåkning på et strukturelt nivå
- Styrket engasjement for menneskerettigheter
- Øve samarbeidsferdigheter
- Styrket evne til å håndtere uenighet
- Styrkede kommunikasjonsferdigheter

TIDSBRUK:

60 min.

ANTALL DELTAKERE:

20-30

INNHOOLDSLISTE TIL ØVELSEN:

- Beskrivelse av øvelsen
- Situasjoner
- Alternativ introduksjon
- Eksempler på overvåkning

UTSTYR/MATERIALE:

- 9 kort med situasjoner til diamant-rangering (1 sett per gruppe)
- PC med mulighet for å spille Oslo 2084

FORBEREDELSE:

- Alle deltakere og undervisere må ha spilt Oslo 2084
- Tegn et eksempel på en diamantform på tavle/whiteboard/overhead

GJENNOMFØRING:

INTRODUKSJON

Start med å spør deltakerne:

- *Hva la dere spesielt merke til da dere spilte?*

Be noen av deltakerne dele sine tanker med resten av gruppa.

Oppfølgingsspørsmål:

- *Var det noen tidspunkt i spillet hvor Embla ble overvåket? Hvorfor tror dere Embla blir overvåket?*

Fortell deltakerne at vi nå skal snakke om overvåkning.

- *Hva forbinder dere med ordet overvåkning?*

Be deltakerne snakke sammen to og to. Be deretter noen dele med hele gruppa.

- *Er det noen som vet om eksempler på overvåking i Norge? I andre land?*

(se siste side for eksempler på overvåkning i Norge)

Tips! Hvis deltakerne vet veldig lite, kan du lese definisjonen som finnes i blå boks i denne øvelsen eller nevne noen eksempler.

- *Finnes det noen grenser for når man kan overvåke noen eller ikke?*
- *Hva tror dere kan være konsekvensen av å bli overvåket?*
- *Hvorfor tror dere at retten til privatliv er en menneskerettighet?*

Tips! Hvis deltakerne sier «jeg har uansett ingenting å skjule, så det gjør ikke noe å bli overvåket» eller kommer med lignende utsagn: se alternativ introduksjon på siste side.

HOVEDDEL

For diamant-rangering trenger du ni kort med situasjoner. Deltakerne skal forhandle fram hva som er de viktigste situasjonene hvor de vil verne privatlivet sitt og ikke bli overvåket i. Det er kun 8 kort med situasjoner i denne øvelsen. Ett kort er blankt slik at gruppene selv skal skrive ned en situasjon de synes mangler. Gruppa skal komme fram til enighet om rangeringen.

Nå skal vi snakke om hva vi synes er viktig å beskytte i eget liv og i hvilke situasjoner vi trenger privatlivet minst og mest.

Del deltakerne inn i grupper på 3-5 personer.

Nå får dere utdelt en bunke med kort. Det er ni kort i bunken hvor 8 av dem beskriver en situasjon du kan befinne deg i. Det siste kortet er blankt.

Oppgaven deres er å finne ut når dere synes det er viktigst å ha privatliv.

Dere skal rangere situasjonene i en diamant-form (vis tegning av formen og tallene, og forklar) og i tillegg til de situasjonene dere har, så skal dere skrive inn en ekstra situasjon på det siste kortet.

Dere får 15 minutter til å lage diamanten.

Eksempel på rangering (1=viktigst med privatliv, 5=minst viktig med privatliv):

1
2 2
3 3 3
4 4
5

Når gruppene er ferdig ber du dem dele med de andre.

- *Har gruppene rangert forskjellig? Hva har dere satt øverst og nederst?*
- *Hvordan var det å rangere situasjonene?*
- *Var det vanskelig å bli enige om en rangering? Hvorfor/Hvorfor ikke?*
- *Hva skrev dere på den tomme lappen?*

AVSLUTTENDE REFLEKSJON

- *Hva tenker dere om overvåkning etter denne øvelsen?*
- *Bør myndighetene i et land ha mulighet til å overvåke alle innbyggere?*
- *Er det greit å bli overvåket hvis du ikke har noe å skjule?*
-Hva kan være negative konsekvenser av å bli overvåket?

- *Finnes det noen grenser for hva man kan overvåke og ikke? Hvem synes dere skal bestemme hvor disse grensene går?*
- *Hvordan kan man sørge for å beskytte folk mot kriminelle handlinger uten å overvåke de som driver med noe mistenkelig?*
- *Hvilken type overvåkning blir vi utsatt for i vår egen hverdag? Be deltakerne gi eksempler (kamera på butikk, fb-informasjon etc.)*
- *I hvilke tilfeller kan overvåkning være bra for folk?*
- *Hva har overvåkning med demokrati og menneskerettigheter å gjøre?*

Når man legger ut noe personlig i sosiale medier

Når man ytrer meningen sin i sosiale medier

Når man snakker med familien sin i eget hjem

Når man chatter med venner

Når man søker etter informasjon

Når man har en personlig samtale med en venn

Når man sitter i klasserommet og gjør skolearbeid

Når man handler på butikken/drar til og fra fritidsaktiviteter

Her kan dere skrive en egen situasjon

ALTERNATIV INTRODUKSJON TIL TANKELESEREN (20 MIN.)

Hvis gruppa gir uttrykk for å ikke forstå relevansen med overvåkning, og ikke ser ut som de skjønner linken til eget liv, så kan du gjennomføre en ekstra introduksjon. Denne kan være fin å bruke hvis deltakerne f.eks sier «jeg synes overvåkning er greit, for jeg har ikke noe å skjule» eller «det angår ikke meg, jeg har ikke noe i mot at jeg blir overvåka uansett».

Si at alle skal lukke øynene og forestille seg at de kan lese alle andres tanker. Hva ville du prøvd å finne ut av? Hvordan tror du det hadde vært? Hva ville du funnet ut av?

Spør så:

- *Hvordan synes du det hadde vært om noen andre her i rommet kunne lese dine tanker?*
- *Hadde det vært flaut at noen leste alle tankene dine?*
- *Er det noen tanker som kan såre andre?*
- *Er det noen tanker du ikke ville delt med foreldrene eller familien din?*
- *Er det noen tanker du ikke vil at venner eller bekjente skal få vite om?*
- *Har du noen personlige preferanser som du gjerne holder for deg selv?*

Etter at alle har fått disse spørsmålene mens de sitter med øynene lukket, be deltakerne diskutere med en annen person i 2-3 minutter før du ber dem dele med hele gruppa.

Oppfølgingsspørsmål:

- *Er det en forskjell på om det er noen du kjenner eller en fremmed som leser tankene dine?*

Fortell at på samme måte som at vi kanskje ikke vil at noen skal lese alle tankene våre, så har vi heller ikke lyst til at andre folk skal vite alt om hva vi gjør, hvem vi er og hvordan vi lever livet vårt. Vi har forskjellige grenser for hva vi vil holde privat. Noen deler f.eks masse med familien sin, mens andre ikke gjør det. Noen deler kanskje det aller mest private med medelever, venner eller kjæreste, mens noen foretrekker å holde det for seg selv. Det trenger ikke å bety at vi skjuler noe, men er et tegn på at vi har ulike grenser for hva vi vil dele og ikke. Slik er det med tankelesning, og sånn kan det også være med overvåkning.

EKSEMPEL PÅ OVERVÅKNING I NORGE

Kameraovervåkning på norske skoler

De siste årene har flere norske kommuner innført kameraovervåking ved skoler, blant annet Oslo, Fredrikstad, Stavanger og Sandnes, og noen kommuner vurderer det samme. I 2018 planla en norsk kommune å ha kameraovervåkning av korridorer og inngangspartier for å terrorsikre en skole, mens andre kommuner ønsker å overvåke for å unngå hærverk på skolens område. Overvåkningen har fått hard kritikk, særlig fordi det kan bryte med barns rett til privatliv.

Det finnes dataprogrammer som kan overvåke elevers digitale liv både når de er på skolen og når de er hjemme. Skriver barna inn bestemte ord i en chat, e-post eller i et nettsøk, sendes det alarm til skoleledelsen som så får ansatte til å rykke ut og oppsøke eleven i klasserommet eller hjemme. Slik har man på amerikanske skoler avverget at unge starter med selvskading eller mobbing eller tar selvmord.

Les mer: <https://www.utdanningsnytt.no/haerverk-kameraovervaking-trondheim/vurderer-kameraovervaking-pa-skoler-i-trondheim/219621/> / <https://www.rogaland-revisjon.no/rapporter/kameraovervaking-ved-skoler-stavanger-kommuner>

Foreldre som overvåker egne barn

Mange foreldre er bekymret for barnas aktivitet på sosiale medier og i den digitale verden for øvrig. De kan bekymre seg over overgrep, mobbing, at barna ser noe de ikke er gammel nok til osv. De fleste foreldre vil jo bare beskytte barna sine fra det som ikke er bra. Likevel sier over halvparten av foreldre i en norsk undersøkelse at de har snoket på barnas mobiler, uten lov. Like mange sier at de har rett og plikt til å gjøre det.

Les mer: <https://www.mynewsdesk.com/no/telenor/pressreleases/slik-reagerer-barn-paa-foreldres-mobil-snoking-2897234>

Smittesporing via app

I 2020 kom Folkehelseinstituttet med en ny app som folk kunne laste ned for å bidra med smittesporing. Målet var at så mange som mulig skulle bruke appen, og at det dermed ble enklere å se hvordan smitten spredte seg blant befolkningen. Det viste seg raskt at det var store utfordringer med denne appen. Den brukte GPS-sporing og annen informasjon fra hver enkelt bruker, og samlet inn unødvendig data som ikke hadde betydning for sporingen. Med appen kunne posisjonen din vises til enhver tid. Dataen ble lagret på én sentral server som gjorde all dataen særlig sårbar for angrep eller misbruk av myndigheter.

Les mer: <https://www.nrk.no/norge/norges-smittestopp-app-blant-de-verste-i-verden-pa-personvern-1.15054311/> / <https://medium.com/@jointstatementnorway/joint-statement-on-contact-tracing-for-norway-331ee49fc6f6>

Myndigheter som overvåker aktivister

Les om den samiske familien som ble overvåket under Alta-aksjonen:

<https://www.nrk.no/sapmi/silja-somby-sier-familien-ble-overvaket-i-forbindelse-med-altaaksjonen--vi-kunne-hore-dem-1.15351309>

HAKTIVISTKOLLEKTIVET

Denne øvelsen er en refleksjon som hører til spillet "Oslo 2084" og passer særlig godt til levelen hvor Embla møter tre hacktivist. Øvelsen handler om konspirasjonsteorier.

LÆRINGSMÅL:

- Økt forståelse for hvordan konspirasjonsteorier blir til
- Økt forståelse for hvordan mistillit til institusjoner kan utvikle seg
- Øve egne ferdigheter i å avdekke konspirasjonsteorier
- Øve egne ferdigheter i kritisk tenking og kildekritikk
- Diskutere kontroversielle tema

TIDSBRUK:

90 min.

ANTALL DELTAKERE:

20-30

UTSTYR/MATERIALE:

- PC med mulighet for å spille Oslo 2084

FORBEREDELSE:

- Alle deltakere og undervisere må ha spilt Oslo 2084

GJENNOMFØRING:

INTRODUKSJON

I levelen med hacktivistene er det en god del dialog.

- Hva fikk dere med dere?
- Hvem var hacktivistene og hva vil de?
- Hvordan opplevde dere de tre karakterene?

Del inn i grupper på 3-5 personer og be gruppene diskutere spørsmålet du stiller. Be gruppa skrive ned stikkord på en rød, grønn og blå post-it som representerer hver av hackerne.

HOVEDDEL

På skjermene til hacktivistene er det mulig å se korte glimt av forskjellige symboler.

- *Var det noen som la merke til disse?*
- *Hva var disse symbolene?*

Nå skal vi jobbe videre med ulike verdensbilder og konspirasjonsteorier.

- *Er det noen som vet hva en konspirasjonsteori er?*

Fakta om konspirasjonsteorier²

En konspirasjonsteori er en forklaringsmodell som går ut på at ting som er galt i verden skyldes at mektige grupper i hemmelighet sammensverger seg for å fremme sin egen, skjulte agenda. Noen ganger kan det brukes som en nedsettende betegnelse for å signalisere at noens forklaring har logiske feil og ikke forholder seg til fakta.

Konspirasjonsteorier bygger på at de som bestemmer/myndighetene undertrykker sannheten. Direkte bevis er dermed vanskelig å finne, og man leter etter indirekte sammenhenger og noe som kan være indikasjoner. Selve mangelen på konkrete bevis brukes ofte i seg selv som et argument for at teorien er sann.

Man kan dele mellom ulike former for konspirasjonsteorier:

Hendelser: Tar utgangspunkt i historiske hendelser, og består av utvalgte fakta og spekulasjoner som til sammen skal bevise at det står en overordnet, ondsinnet konspirasjon bak.

Systemteorier: Tydelig ideologisk innretning som gjør at det vanligvis er de samme som får skylden hver gang. omhandler ofte grupper som blir sett på som undergravende krefter i samfunnet. I historisk sammenheng har slike konspirasjonsteorier ofte blitt brukt for å svekke eller skade religiøse minoritetsgrupper.

Superkonspirasjoner: Teorier som slår sammen alle tenkelige konspirasjonsteorier i et gedigent, uoversiktlig komplott. De ulike typene henger ofte sammen. Det å tro på én konspirasjonsteori gjør det mer sannsynlig at man tror på flere, og at man lettere setter dem sammen.

Jeg kommer nå til å dele ut et bilde til hver av gruppene. Bildet representerer

² Hentet fra SNL.no

hendelser, grupperinger eller teorier, og det er deres oppgave å finne ut av hva dette bildet symboliserer.

Del ett bilde til hver gruppe. Alle skal ha forskjellige bilder.

Gjenta oppgaven: Dere får 20 minutter til å finne ut mer om temaet, og så skal dere bli enige om hva dere synes er de viktigste punktene å formidle om denne teorien. Punktene skal skrives ned på en plakat.

Spørsmål (bør skrives på tavle):

- *Hva synes vi er viktig å fortelle om dette bildet?*
- *Forklar teorien. Hvordan kan dette være en konspirasjonsteori?*
- *Hva er sannheten og fakta bak dette bildet? Hvilke argumenter har vi for at denne teorien ikke er riktig?*

Etter 20 minutter samles deltakerne i en ring for å dele sine punkter med de andre.

AVSLUTTENDE REFLEKSJON

- *Hvordan var det å lese om de ulike teoriene?*
- *Var det noe dere ble overrasket over?*
- *Var det noe dere var enige/uenige med av det dere leste/så/hørte*
- *Hvor hentet dere informasjon?*
- *Har teoriene vi har snakket om nå noe til felles?*
- *Hvorfor kan det være et problem at slike teorier vokser seg store og får mange tilhengere?*
- *Hva skjer hvis vi ikke har tillit til myndighetene våre?*
- *Hvorfor tror dere at mange mennesker har lav tillit til de som styrer landet eller de som har makt?*
- *Hva synes dere om denne øvelsen?*
- *Har du fått noen nye tanker av å diskutere dette?*
- *Hvorfor tror dere vi gjorde denne øvelsen?*

FORSLAG TIL TEORIER GRUPPENE KAN DISKUTERE

Forslagene er et utvalg av mer eller mindre ideologisk funderte systemteorier. Det finnes også en rekke hendelser hvor konspirasjonsteorier har vokst fram. (Titanic, 11.september, John F. Kennedy etc.)

Q-ANON

ILLUMINATI

EURABIA

SIONS VISES PROTOKOLLER

5G-TÅRNENE

HOLOCAUST-BENEKTELSE

FLAT EARTH SOCIETY

DRONE-DUER

