



CHALMERS
UNIVERSITY OF TECHNOLOGY



Tabu, hur tolkar du?

Konceptualisering av ett spel för att främja reflektion och diskussion inom kunskapsområdet sexualitet, samtycke och relationer i högstadiet

Examensarbete inom högskoleingenjörsprogrammet Design och Produktutveckling

Linnéa Adielsson

Ida Karlström

Institutionen för Industri- och Materialvetenskap

CHALMERS TEKNISKA HÖGSKOLA

Göteborg, Sweden 2021

Tabu, hur tolkar du?

Konceptualisering av ett spel för att främja reflektion och diskussion inom kunskapsområdet sexualitet, samtycke och relationer i högstadiet

LINNÉA ADIELSSON

IDA KARLSTRÖM



CHALMERS

INSTITUTIONEN FÖR INDUSTRI- OCH MATERIALVETENSKAP

CHALMERS TEKNISKA HÖGSKOLA

Göteborg 2021

Tabu, hur tolkar du? – Konceptualisering för att främja reflektion och diskussion inom kunskapsområdet sexualitet, samtycke och relationer i högstadiet

LINNÈA ADIELSSON
IDA KARLSTRÖM

© LINNÈA ADIELSSON, IDA KARLSTRÖM

Handledare och examinerare: Pontus Wallgren, Design & Human factors

Examensarbete
Institutionen för industri- och materialvetenskap
Chalmers tekniska högskola
412 96 Göteborg, Sweden
Telephone +46 31-772 1000

Omslag: Rendering av konceptet Tabu, hur tolkar du?
Tryckt av Chalmers Digitaltryck
Göteborg, Sverige 2021

Förord

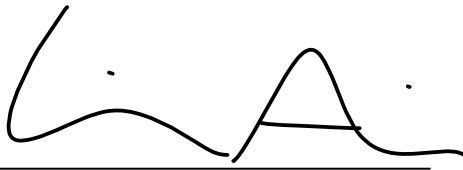
Examensarbetet ”Tabu, hur tolkar du? - Konceptualisering av ett spel för att främja reflektion och diskussion inom kunskapsområdet sexualitet, samtycke och relationer i högstadiet” är skrivet vid Chalmers Tekniska Högskola som avslutande moment på högskoleingenjörsutbildningen design och produktutveckling. Arbetet motsvarar 15 högskolepoäng och skrevs under våren 2021 med stöttning från enheten användarupplevelser på RISE.

Vi vill först och främst tacka hela avdelningen användarupplevelser på RISE för stöttning i metodval men också för det givande och roliga användartestet ni ställde upp på. Ett extra stort tack till våra handledare Lisa Jonsson och Kajsa Pollack som har visat stort intresse och engagemang för vårt projekt samt kommit med användbara råd och kontakter.

Tack till alla de respondenter som ställt upp under användarstudier och användartester. Framför allt vill vi rikta ett stort tack Jessica Eriksson och hennes klass på Eriksdalsskolan för stort engagemang och möjlighet att kunna genomföra vår workshop.

Slutligen vill vi tacka vår handledare på Chalmers, Pontus Wallgren för god vägledning, nya infallsvinklar och ett fint samarbete.

Göteborg, juni 2020.



Linnéa Adielsson



Ida Karlström

Sammanfattning

I projektet undersöks hur ett koncept kan tas fram och implementeras för att främja reflektion och diskussion inom kunskapsområdet sexualitet, samtycke och relationer i högstadiet. Projektet har utförts tillsammans med avdelningen användarupplevelser på det statliga forskningsinstitutet RISE.

Bakgrunden till arbetet grundar sig i Skolinspektionens granskning av sex- och samlevnadsundervisning i skolan, där det framkommit att undervisningen är bristfällig på ett flertal punkter. Granskningen visar tydligt att undervisningen behöver förbättras, bland annat genom att balansera såväl risker som möjligheter, låta jämlikhet och medvetenhet stå i fokus samt ge eleverna större inflytande över innehåll och arbetsformer.

Inledningsvis genomfördes en förstudie som bestod av litteraturstudier relaterade till undervisning inom kunskapsområdet sexualitet, samtycke och relationer och ungdomars upplevelser av den. Förstudien låg sedan till grund för den användarstudie som genomfördes i projektet. I användarstudien utfördes enkäter och intervjuer med högstadieelever, ungdomar och lärare. Den insamlade datan sammanställdes och analyserades därefter för att sedan resultera i ett antal identifierade utmaningar och personas, som konkretiserade de problem, behov och personligheter som ansågs relevanta för framtagningen av ett koncept.

Vidare genomfördes en konceptframtagningsprocess med syftet att möta de identifierade utmaningarna och framtagna personas. Konzepten utvärderades och vidareutvecklades genom användartester och workshops för att slutligen resultera i ett slutgiltigt koncept.

Det framtagna slutkonceptet *Tabu, hur tolkar du?* är ett spelkoncept där det inte finns något rätt eller fel och som syftar till att ge elever möjligheten att bekanta sig med ämnen som berör sexualitet, samtycke och relationer i grundskolans läroplan på ett avdramatiserat och lekfullt sätt. Målet med slutkonceptet är att ge eleverna möjlighet att öppna upp för egen reflektion och tolkning, vilket i sin tur också kan leda till diskussion och i bästa fall ökad förståelse för andras tankar.

Avslutningsvis anses projektets viktigaste resultat vara de identifierade utmaningarna, vilka anses täcka in många av de problem och behov som finns i användarsituationen. Utmaningarna kan således användas som inspiration och underlag för framtagning av fler koncept som kan främja undervisning inom kunskapsområdet sexualitet, samtycke och relationer.

Summary

This project investigates how a concept can be produced and implemented to promote reflection and discussion in the field of knowledge regarding sexuality, consent, and relationships in middle school. The project has been performed together with the department of user experiences at RISE, Research Institutes of Sweden

The background to the projects establishes in the Swedish Schools Inspectorate's evaluation of sex education in school, which has presented itself to be deficient on numerous points. The evaluation requires a clear improvement in this type of education. Among those things being balancing risk and opportunities, allowing equality and awareness to be prioritized, and to give students greater influence in the teaching environment.

Initially, a pilot study was conducted which consisted of literature studies relating to teaching within the field of knowledge sexuality, consent and relationships and young people's experiences of sex education. The pilot study became the foundation for the user studies performed in the project. In the user studies data was gathered through surveys and interviews performed with high school students, adolescents, and teachers. The collected data was compiled and analysed and resulted in several challenges and personas concretizing the problems, needs and personalities considered relevant for the development of a concept.

Furthermore, a concept development process was conducted with the purpose of meeting the identified challenges and the created personas. The concepts were evaluated and further developed through user testings and workshops to eventually result in a final concept.

The final concept *Tabu, hur tolkar du?* (Taboo, how do you interpret it?) is a game concept, where there is no right nor wrong. The aim is to give students the opportunity to familiarize themselves with topics within sexuality, consent, and relationships in the elementary school's curriculum in a dedramatized and playful way. The final concept brings opportunities for the students to approach to self-reflection and interpretation, which likewise can lead to discussion and best-case scenario an understanding of other people's thoughts.

In conclusion, the most important result of the project is the identified challenges, which are considered to cover many of the problems and needs apparent in the user situation. The challenges can thus be used as inspiration and groundwork for further development of more concepts improving education within the field of knowledge of sexuality, consent, and relationships. furthermore

Beteckningar

Sex- och samlevnadsundervisning – Undervisningen inom ämnet i högstadiet som tagits hänsyn till i projektet; Människans sexualitet och reproduktion samt frågor som berör identitet, jämställdhet, relationer, kärlek och ansvar. Metoder för att förebygga sexuellt överförbara sjukdomar och oönskade graviditeter på individnivå, på global nivå och i ett historiskt perspektiv.

Sexualitet, samtycke och relationer – Kunskapsområdet som ersätter sex- och samlevnadsundervisning och som implementeras i grundskolan ht 2022.

Främjande perspektiv – Att arbeta preventivt med målet att skapa förutsättningar för sexuell hälsa och sexuellt välbefinnande.

Adobe Illustrator – Ett vektorbaserat illustrationsprogram.

Innehållsförteckning

1	Introduktion	1
1.1	Bakgrund	2
1.2	Projektbeskrivning	4
1.3	Syfte och mål	4
1.4	Avgränsningar	5
1.5	Frågeställningar	5
2	Förstudie	6
2.1	Nya reformer för sexualitet, samtycke och relationer i undervisningen	7
2.2	Så påverkar diskussioner i klassrummet lärandet	8
2.3	Spel i undervisningen	8
2.4	Elevers syn på sex- och samlevnadsundervisning	9
3	Användarstudie	12
3.1	Frågebaserade metoder och genomförande	13
3.2	Analysmetoder och genomförande	15
3.3	Identifierade utmaningar	16
3.4	Identifierade personas	20
4	Konceptframtagning	23
4.1	Metod och genomförande	24
4.2	Identifierade lösningar	25
4.3	Konceptkatalog 1 - Initiala koncept	26
5	Konceptutveckling	33
5.1	Metod och genomförande	34
5.2	Resultat och utvärdering av användartester	35
5.3	Konceptkatalog 2 - Vidareutvecklade koncept	39
6	Konceptutvärdering	43
6.1	Metod och genomförande av workshop	44
6.2	Resultat av workshop	45
6.3	Utvärdering av konceptkatalog 2	48
7	Slutkoncept	50
7.1	Metoder och genomförande för vidareutveckling av slutkoncept	51
7.2	Presentation av Tabu, hur tolkar du?	51
8	Diskussion	57
9	Slutsats	62
	Referenser	64
	Bilagor	67

1.1 Bakgrund

Reformerings kring sex- och samlevnadsundervisning i skolan har regelbundet påtalats för att kunna bidra till ett bättre samhälle med ökat välmående och jämställdhet (Skolinspektionen, 2018). På uppdrag av regeringen publicerade Skolinspektionen därför år 2018 en tematisk kvalitetsgranskning av sex- och samlevnadsundervisning i grundskolan och gymnasiet. I granskningen framkom det att undervisningen bör balansera såväl risker som möjligheter. Dessutom bör den ske kontinuerligt och nyanserat med ett stort elevinflytande, där jämlikhet och medvetenhet står i fokus, för att hålla god kvalitet. Att undervisningen har ett främjande perspektiv och lyfter positiva aspekter relaterade till ämnet anses också viktigt för att undvika att myter och missuppfattningar breder ut sig bland ungdomar i samhället.

För att ge eleverna olika perspektiv, sker idag undervisning som berör sex- och samlevnad ämnesintegrerat i ett flertal ämnen samt i vardagsarbetet och under vissa enskilda temadagar eller lektioner (Skolverket, 2021). Undervisningen syftar dels till att motverka kränkningar, sexuellt överförbara infektioner och oönskade graviditeter men ska också främja jämlikhet samt stärka identitet och självkänsla. I Skolinspektionens granskning (2018) har det dock framkommit att man i undervisningen ofta anammar ett riskperspektiv och att det främjande perspektivet i många fall är bristande. Enligt Riksförbundet för sexuell upplysning, RFSU (2019), är det främjande perspektivet extra viktigt för att skapa goda förutsättningar för ungdomars sexuella välbefinnande och hälsa.

För att öka förståelse och få fördjupade kunskaper inom ämnet behöver undervisningen, enligt Skolinspektionens granskning (2018), vara relevant och sätta elevernas behov i fokus. Samtidigt som den anpassas utifrån elevernas villkor måste det även finnas möjlighet för eleverna att kunna repetera och följa upp de kunskaper som lärs ut. Utöver detta menar Skolinspektionen att det är viktigt för eleverna att kunna reflektera kring sex och samlevnad, för att på så sätt kunna upptäcka och ifrågasätta normer som uppstår i samhället. Det Skolinspektionens granskning visar är dock att många elever sällan får möjlighet att reflektera kring dess ämnen i undervisningen, och att det kan leda till att elever som bryter mot normer diskrimineras på grund av att man inte lärt sig ifrågasätta dem.

I granskningen påpekas även vikten av elevernas delaktighet och inflytande över innehållet i undervisningen, såväl som vilka arbetssätt som förespråkas (Skolinspektionen, 2018). Det beskrivs även hur skolan ska verka för en inkluderande undervisning genom att möta behoven hos olika grupper och individer oavsett kön, sexuell läggning, etnicitet och funktionsvariation. Trots att läroplanen tar upp lärarens ansvar att fånga upp elevernas intressen och att utbildningen ska generera kunskap som är relevant, saknade elever helt möjlighet att påverka undervisningen på hälften av de skolor som granskades.

I Skolinspektionens granskning (2018) framkommer det även att lärare behöver mer verktyg, stöd och kompetensutveckling inom undervisning som berör sex- och samlevnad. Lärarna påtalar framför allt att deras kunskaper kring bland annat normer, HBTQ och samhällstrender är bristande och att de i många fall känner sig obekväma att undervisa i dessa ämnen. Dessutom hävdar en del lärare att de upplever att eleverna är mer upplysta kring de ämnena än dem själva. Utöver det uttrycks även en vilja att inkludera alla elever men att man inte vet inte hur man ska gå till väga på ett normkritiskt sätt. I ett pressmeddelande från Utbildningsdepartementet (2020) meddelade man därför att Sveriges nya examensmål för undervisning inom sex och samlevnad på lärarutbildningar skulle komma att träda i kraft från och med den 1 januari 2021. Att sex- och samlevnadsundervisningen dessutom har visat sig vara både omodern och skilja sig åt på olika skolor i landet är ytterligare faktorer till att beslutet kring examensmålen tagits fram.

Vidare påvisar granskningen att lärare upplever mognadsnivå hos eleverna som en barriär (Skolinspektionen, 2018). Dessutom hävdar elever att de märker av lärarnas osäkerhet och ovilja att beröra vissa ämnen under lektionerna och att det är anledningen till påskyndade och passiva lektioner. De kunskaper som eleverna uppger att de har fått med sig under sex- och samlevnadsundervisningen handlar ofta om kroppen och puberteten men även reproduktion, kondomanvändning och könssjukdomar. Dessa kunskaper anser sig dock många elever redan besitta i högstadieåldern och de önskar i stället att få fördjupade kunskaper inom bland annat relationer, samlevnad och normer. Elever berättar även om positiva erfarenheter av sex- och samlevnadsundervisningen, där de bland annat upplevt att sammanhållningen i klassen förbättrats i samband med diskussioner där alla deltar.

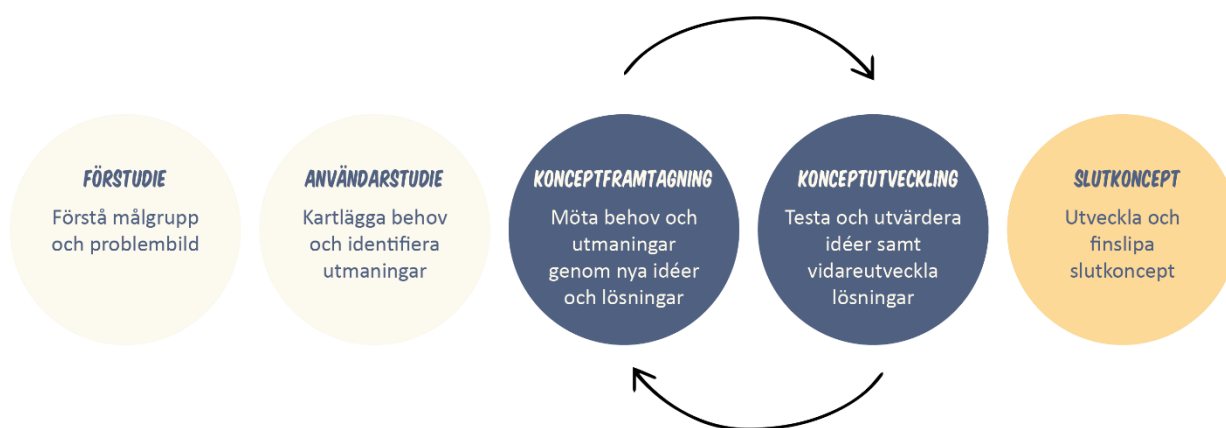
Det är tydligt att synen på sex- och samlevnadsundervisningen skiljer sig mellan lärare och elever och att den inte inkluderar elevernas önskemål och behov i tillräckligt stor utsträckning. Skolinspektionen (2018) menar att elevernas existentiella frågor och funderingar kring sexualitet, identitet och relationer måste få ta större plats och ligga till grund för lärarnas planering av undervisningen. Dessutom behöver det finnas mer utrymme för eleverna att inkluderas samt diskutera kring ämnena i undervisningen. Slutligen menar Skolinspektionen att skolans sex- och samlevnadsundervisning inte kan förväntas lösa alla problem men kan hjälpa till att bidra till en mer jämställd, inkluderande och välmående skola och i sin tur även samhälle.

Som svar på Skolinspektionens granskning har en ny förordning för läroplanen där sexualitet, samtycke och relationer berörs, tagits fram av Skolverket på uppdrag av Utbildningsdepartementet (SKOLFS 2021:5). Förordningen implementeras i undervisningen från och med höstterminen 2022 och förväntas bland annat möta delar av den problematik som uppdragats i Skolinspektionens granskning.

1.2 Projektbeskrivning

Baserat på Skolinspektionens granskning och den nya förordningen i läroplanen som berör sexualitet, samtycke och relationer har ett behov av att öka diskussion och reflektion i undervisningen kunnat identifieras. Följaktligen är detta projekt ett initiativ framtaget för att möta behovet och utforska ytterligare behov som berör elevernas undervisning relaterad till ämnet. Ett samarbete har således etablerats tillsammans med det statliga forskningsinstitutet Research Institutes of Sweden, RISE, som arbetar med ett flertal projekt som berör ungdomars välmående och utveckling. Med stöd från enheten användarupplevelser, som har stor erfarenhet av att kunna närma sig användare inom känsliga områden samt produktutveckling, har detta samarbete ansetts värdefullt för projektets framgång och utfall.

För att möta den nya läroplanen som träder i kraft hösten 2022 har projektet anpassats till den förordning som Skolverket publicerade den 19 februari 2021. I projektet benämns därför sex- och samlevnadsundervisning utifrån kunskapsområdets nya namn; sexualitet, samtycke och relationer. Nedan visas en övergripande illustration av den designprocess som präglat projektet (figur 1).



Figur 1, Illustration av designprocess

1.3 Syfte och mål

Projektet syftar till att främja undervisning inom kunskapsområdet sexualitet, samtycke och relationer i högstadiet. Målet är därför att, utifrån elevernas behov, ta fram ett koncept som kan bidra till diskussion och reflektion i undervisningen.

1.4 Avgränsningar

Projektet syftar till att främja det innehåll och de lärandemål som tas upp i SKOLFS 2021:5, inte att förändra det. Vid framtagning av koncept har pedagogiska aspekter grundats på intervjuer och informationsinsamling.

Av etiska skäl har projektgruppen enbart valt att samla in kvalitativ data från ungdomar födda senast 2006 och som frivilligt valt att medverka i användarstudien. Detta eftersom användarstudier med yngre elever kräver målsmans godkännande i större utsträckning. Därför har projektet avgränsats till att ta fram ett koncept anpassat till elever i årskurs 7–9. Vidare har projektet riktats mot grundskolor och inte grundsärskolor då en begränsad tidsram inte har gjort det möjligt att se över och tillgodose de behov som skiljer sig åt i grundsärskolan gentemot grundskolan.

1.5 Frågeställningar

- Hur kan det framtagna konceptet hjälpa elever och lärare att närma sig kunskapsområdet sexualitet, samtycke och relationer på ett avdramatiserat sätt?
 - Kan konceptet främja dialog mellan elever kring känsliga ämnen relaterade till sexualitet, samtycke och relationer?
 - Kan konceptet underlätta kommunikation mellan elever samt elever och lärare?
- Hur kan det framtagna konceptet vara med och bidra till att göra undervisning som berör sexualitet, samtycke och relationer i skolan samtida och modern?
 - Hur föredrar elever att kommunicera och få till sig information som berör sexualitet, samtycke och relationer?
 - Hur kan konceptet hjälpa till att komplettera den information som idag finns tillgänglig för ungdomar på nätet?
- Hur kan det framtagna konceptet göras skalbart?
 - Kan det framtagna konceptet användas i fler kontexter, exempelvis utanför skolan eller i andra ämnen?

2.

Förstudie

I följande kapitel presenteras den teoretiska referensram som berör projektet. I förstudien introduceras kunskapsområdet sexualitet, samtycke och relationer följt av hur diskussion och spel påverkar inlärning och elevdelaktighet. Avslutningsvis presenteras en sammanställning av olika studier som berör elevers syn på undervisning relaterad till kunskapsområdet.

2.1 Nya reformer för sexualitet, samtycke och relationer i undervisningen

Den 4 februari 2021 publicerade Utbildningsdepartementet ett pressmeddelande där regeringens beslut om att förbättra sex- och samlevnadsundervisning i skolan deklarerades (Utbildningsdepartementet, 2021). Beslutet innefattar en förändring och uppdatering av grundskolans läroplan som berör ämnena sexualitet, samtycke och relationer, vilket även kommer att bli det nya namnet för kunskapsområdet. Förändringarna och den nya läroplanen träder i kraft hösten 2022 och baseras på Skolinspektionens granskning av sex- och samlevnadsundervisning i Sverige 2018. Granskningen påvisade ett förstärkt behov i undervisningen samtidigt som Utbildningsdepartementet (2021) hävdar att skolan bär en viktig roll för att säkerställa att alla elever får tillgång till bra undervisning som berör sexualitet, samtycke och relationer. Förändringarna syftar därför till att förbättra undervisningen samt göra den likvärdig för alla elever. På Skolverkets hemsida redogörs innebörden av de reformer som träder i kraft 2022 (Skolverket, 2021). De innefattar bland annat att skolan ska hjälpa till att främja elevers välbefinnande och hälsa samt anamma och förmedla definitionen av en samtyckeskultur. Skolan ska dessutom aktivt arbeta för att ge eleverna förutsättningar att kritiskt kunna förhålla sig till porträttering av sexualitet och relationer i bland annat media.

I förordningen om ändringarna för grundskolans läroplan klargörs reformerna ytterligare (SKOLFS 2021:5). Där nämns att utbildningen ska präglas av respekt, öppenhet och förståelse för alla människors olikheter och lika värde. Skolan uppmanas dessutom att öppna upp för och se till att skilda uppfattningar lyfts i undervisningen. Utbildningen ska därför hjälpa till att utveckla elevernas förmåga att sätta sig in i andras situation och värderingar. Förutom att skapa förståelse för andra människor, uppmanas skolan att främja jämställdhet, integritet samt individens frihet. Skolan bär också ansvar för att lyfta fram och bekämpa könsmonster samt förebygga diskriminering, förtryck, våld, rasism och sexism. Vidare uppmanas skolan att främja elevernas lust att lära genom att stimulera självförtroende, kreativitet och nyfikenhet. Därför nämns analyserande, utforskande, skapande samt lek som grundläggande arbetssätt för att engagera och involvera eleverna i undervisningen. I förordningen lyfts också vikten av att ge eleverna möjlighet att utveckla självförmåga samt interagera med andra i en trygg miljö, oberoende av könstillhörighet. Vidare anses elevernas olika bakgrund, kunskaper och tidigare erfarenheter vara en viktig utgångspunkt i undervisningen. Avslutningsvis säger den nya läroplanen att skolan ansvarar för att lära eleverna att skapa och kommunicera samt bearbeta och inhämta ny lärdom och information genom att använda såväl digitala som analoga verktyg. Det är därför lärarens ansvar att integrera olika arbetssätt och arbetsformer i undervisningen.

2.2 Så påverkar diskussioner i klassrummet lärandet

I en litteraturstudie gjord på institutionen för utbildningsvetenskap vid Linnéuniversitetet har främjande av diskussion och samtal samt dess betydelse för undervisningen kartlagts (Jonsson, 2014). Studien belyser bland annat att elevers delaktighet, egna erfarenheter och intressen har en betydande roll för lärandeprocessen och att det är genom samtal som elever kan utveckla ett långsiktigt lärande. Vidare berörs vikten av att eleverna hjälper varandra att samtala samt gör varandra delaktiga och införstådda kring ämnet som diskuteras. En negativ aspekt som berörs är dock risken att känsliga samtal från lektion blir till skvaller eller glåpord under raster, där lärare inte har samma insyn i vad som sker eller sägs.

2.3 Spel i undervisningen

Två danska forskare Thorkild Hanghøj och Andreas Lieberoth berättar i en intervju för Asterisk (Tornsberg, 2019), ett magasin utgivet av Danmarks Pædagogiske universitet, om fördelarna med att integrera spel i undervisning. De menar att såväl analoga som digitala spel verkar positivt för människor genom att bidra med ökad motivation och engagemang. De hävdar också att endast vetenskapen om att en övning är ett spel gör att en positiv förväntan skapas, då upplevelsen av spelvärlden är annorlunda mot den om skolvärlden. Vidare har Lieberoth genomfört ett internationellt erkänt experiment där elever visade sig vara mer motiverade att besvara frågor som var en del av ett brädspel gentemot frågor som var skrivna på ett vanligt papper. De vågade dessutom vara mer aktiva och ställa frågor. En förklaring till det beskrivs i artikeln och tycks vara att i spel förknippas misslyckande mer med otur, vilket på så vis ökar modet att delta. Avslutningsvis menar Lieberoth och Hanghøj att spel inte nödvändigtvis erbjuder bättre inlärning för elever, men kan bidra till en social upplevelse och större variation i undervisningen, vilket också är viktiga aspekter att ta hänsyn till i skolan.

I intervjun lyfts även lärarens entusiasm samt förberedelser som en väsentlig del för att spel ska fungera som väl i undervisningen (Tornsberg, 2019). Dessutom är det essentiellt att läraren förstår spelets syfte för att kunna hjälpa och vägleda eleverna att genomföra spelet på ett sätt som utvecklar de förmågor som spelets utmaningar eftersträvar. Därför är det viktigt att spelet har tydliga kopplingar till lärandemålen samt instruktioner om hur det ska implementeras i undervisningen.

2.4 Elevers syn på sex- och samlevnadsundervisning

I följande avsnitt presenteras en sammanställning av olika studier som berör ungdomars och unga vuxnas erfarenheter och uppfattning av skolans sex- och samlevnadsundervisning. Dessutom presenteras de aspekter som elever efterfrågar mer och mindre av i undervisningen samt en översikt av olika informationskällor som ungdomar och unga vuxna använder sig av för att få till sig information relaterad till ämnet.

2.4.1 Erfarenheter

Enligt förstaarselever på gymnasiet som deltagit i en studie genomförd av Bernanker Lundaahl och Klint Carlander (2019) är sex och samlevnad ett ämne som eleverna både ser fram emot och har höga förväntningar på. Samtidigt upplever eleverna att undervisningen inte genererar den kunskap som de själva önskar, utan snarare ofta innehåller kunskap de redan besitter. Eleverna anser att ämnet är viktigt och efterfrågar därför mer omfattande och djupare kunskaper i undervisningen. En viktig aspekt menar eleverna, är deras möjlighet att påverka innehållet. I intervjuer som genomförts i en studie vid Högskolan Dalarna beskriver gymnasieelever hur högre elevdelaktighet samt friare arbetsformer resulterade i en undervisning som berört de frågor och ämnen eleverna efterfrågar under högstadiet i större utsträckning (Lind, 2019).

2.4.2 Innehållet

Enligt Bernanker Lundaahls och Klint Carlanders studie (2019) hade eleverna önskat att sex- och samlevnadsundervisningen under högstadiet berört mer mjuka värden, där de fått möjlighet att lära sig mer kring kärlek, relationer och respekt men även normer och värderingar. Dessutom har 18-åriga respondenter som deltagit i en studie om olika informationskällors betydelse för kunskap inom sex och samlevnad, efterfrågat mer innehåll om intima och praktiska delar kring hur bra sex går till (Blomstrand & Mattsson, 2019). Det efterfrågades även av eleverna i Bernanker Lundaahls och Klint Carlanders studie (2019). Vidare har unga vuxna i åldrarna 20–24 år som medverkat i studien Genus, samlevnad och sexualitet ”Alla gör olika och på sitt sätt”, erfarit att stort fokus lagts på proaktivt arbete inom ämnen som samtycke och respekt i sex- och samlevnadsundervisningen (Sandell, 2020). Samtidigt upplevde de dock undervisningen bristande kring ämnen och frågor som berört lustperspektiv samt hur man kommunicerar samtycke och vilja till sex.

Huruvida lärare ska dela med sig av egna erfarenheter kring sex och samlevnad i undervisningen råder det delade åsikter om i olika studier. De elever som deltagit i Bernanker Lundaahls och Klint Carlanders studie (2019) menade att det ansågs givande om läraren berättade om egna händelser från sina tonår. Däremot uttryckte Blomstrand & Mattssons (2019) respondenter det som obekvämt och uppskattade inte när läraren delade med sig av privat information. De uppskattade däremot om läraren kändes personlig och uppträdde avslappnat.

2.4.3 Samtal och diskussion

I Folkhälsomyndighetens studie (2017) om sexualitet och hälsa bland unga i Sverige har det framkommit att elever värdesätter diskussion i sex- och samlevnadsundervisning högt, vilket även bekräftats av elever i ett flertal andra studier. I Bernanker Lundaahls och Klint Carlanders studie (2019) uppgav respondenterna att de önskade mer diskussionsbaserad sex- och samlevnadsundervisningen under högstadiet, dels för att främja inläring men dels också för att det ansågs vara en rolig undervisningsform med hög elevdelaktighet. Vidare framkom det bland elever som medverkat i Linds studie (2019), att diskussion i mindre grupper var det mest önskvärda sättet att lära sig om sex och samlevnad. Detta ansågs fördelaktigt eftersom eleverna uppgav att fler vågar uttrycka sina åsikter, vilket i sin tur genererar högre elevdelaktighet och större möjlighet för eleverna att ta lärdom av varandra. Dock menade eleverna att det krävs en tydlig struktur för att gruppdiskussioner ska fungera väl. Vidare nämndes frågor att reflektera kring som ett bra underlag för att skapa diskussion. Däremot menade eleverna att lärarnas bedömning av deras prestation kan ses som ett hinder för det fria samtalet. Det ansågs också kunna påverka elevernas inställning negativt när det kommer till att våga uttrycka tankar och ställa personliga frågor under sex- och samlevnadsundervisningen.

2.4.4 Praktiska inslag

Elever som deltagit i Linds studie (2019) efterfrågade mer praktiska inslag i undervisningen. Exempel som gavs var att låta mindre grupper gå mellan stationer där eleverna fick testa och lära sig nya saker av mer praktisk karaktär. Att praktiska moment utförs i mindre grupper eller gemensamt i helklass ansågs vara mycket viktigt för att eleverna inte skulle känna sig uttittade eller känna krav på prestation.

Vidare menade eleverna i studien att filmvisning var ett moment som frambringat både positiva och negativa känslor (Lind, 2019). Att integrera film i undervisningen ansågs relevant då eleverna fick möjlighet att ta in kunskap visuellt, men de uttryckte även hur det kunde kännas genant och obekvämt att se på film som berör sex och samlevnad tillsammans med klasskamrater och lärare. Samtidigt uttryckte de unga vuxna som intervjuades i Sandells studie (2020) att det, efter filmvisning under sex- och samlevnadsundervisningen, fanns ett behov av att diskutera innehållet med klassen för att reflektera kring hur budskapet tolkats.

Avslutningsvis beskrev elever i Linds studie (2019) hur de fått inflytande över innehållet i undervisningen genom att ställa anonyma frågor i en frågelåda. Något som, utifrån elevernas perspektiv, ansågs vara ett bra sätt för att kunna påverka undervisningen. Eleverna beskrev även hur anonymiteten bidragit till ökat mod att våga dela med sig och ställa frågor av känslig karaktär, som sedan kunnat diskuteras gemensamt i klassen. Däremot beskrev några elever att det finns ett

orosmoment kring frågelådans placering, där de menar att deras anonymitet inte blir fullständig om lådan placeras inne i klassrummet.

2.4.5 Informationskällor

Studien UngKab-15 av Folkhälsomyndigheten (2017) visar att Internet är den primära informationskällan vad gäller relationer, sexualitet, preventivmedel och könssjukdomar bland ungdomar i åldrarna 16–29 år. Vidare visar studien att 16% högre andel tjejer hämtar information om sexualitet, preventivmedel och könssjukdomar via kvalitetssäkrade sidor som till exempel ungdomsmottagningen eller 1177 Vårdguiden. Utöver Folkhälsomyndighetens undersökningar visar även en studie från 2019 att 18-åriga elever använder Internet och media vid frågor av känslig karaktär där skolundervisningen varit bristfällig (Blomstrand & Mattssons, 2019). Även de unga vuxna som intervjuats i Sandells studie (2020) uppger att sökverktyget Google, sociala medier samt poddar kring sex och samlevnad har gett ökade kunskaper inom ämnet och om det motsatta könet.

Även vänner anses vara en de viktigaste informationskällorna för både tjejer och killar. Dock visar en rapport av Folkhälsomyndigheten (2015) som bygger på en enkätstudie av Ungdomsbarometern, att tjejer i 15–19 årsåldern pratar med vänner kring sin sexualitet i större utsträckning än killar i samma åldersgrupp. Rapporten visar även att både tjejer och killar mellan 15–19 år, efter vänner, helst pratar om sin sexualitet med en partner eller mamma. Samma resultat kan ses i Blomstrand & Mattssons intervjuer (2019), där respondenterna var överens om att vänner var den mest värdefulla informationskällan för kunskap som berör sex och samlevnad. Däremot framgick det i studien att de samtalen i största utsträckning skedde med vänner av samma kön. Vidare beskriver de unga vuxna i Sandells studie (2020) att man sällan pratade med kompisar om hur man bör behandla varandra i en relation utifrån ett förebyggande perspektiv, utan att de samtal som berörde beteenden i relationer ofta var en reaktion på något som hade hänt.

I en rapport från Stiftelsen Allmänna Barnhuset (2017) framkommer det att 58 procent av 13–16 åriga killar under det senaste året har konsumerat pornografi, varav 28 procent ser på porr en eller flera gånger i veckan. För tjejer i samma ålder är andelen 17 respektive 3 procent. Häggström-Nordin et al. (2006) förklarar också att pornografi inte endast används i syfte för stimulans utan även som en informationskälla, vilket också bekräftas av respondenterna i Sandells studie (2020).

3.

Användarstudie

I följande kapitel presenteras metoder och genomförande av den användarstudie som utfördes för att kartlägga behov och krav som elever ställer på undervisningen. I kapitlet redovisas även ett sammanställt resultat från användarstudien i form av identifierade utmaningar och personas.

3.1 Frågebaserade metoder och genomförande

I följande avsnitt presenteras användarstudien som inleddes med frågebaserade metoder i form av intervjuer och enkäter. Insamlad data från frågebaserade metoder och dess genomförande krävde itererande analys genom hela processen, för att säkerställa att aktuella intervjuunderlag togs fram och relevant information samlades in. Samtliga intervjuer i användarstudien har spelats in och delvis transkriberats.

3.1.1 Intervjuer med högstadiel elever ungdomar

Med syfte att samla in kvalitativ data om målgruppens och dess upplevelser av sex- och samlevnadsundervisning, utfördes semistrukturerade djupintervjuer. För att få ett brett perspektiv på hur elever och ungdomar upplever undervisningen valdes ungdomar mellan 14 och 22 år ut. På så vis kunde information från ungdomar som tillhör den tänkta målgruppen såväl som de som fått perspektiv på undervisningen erhållas. Fyra av intervjuerna var enskilda medan två hölls med grupper om två respektive tre respondenter. Eftersom ämnen som berör sexualitet, samtycke och relationer kan upplevas som känsliga och därmed svåra att diskutera, valdes respondenter ut genom bekvämlighetsurval. Det innebar att projektgruppens personliga kontakter nyttjades vid val av respondenter. Vid de gruppintervjuer som genomfördes förekom till viss del även snöbollsurval, vilket innebar att redan tillfrågade respondenter i sin tur fick tillfråga ytterligare personliga kontakter att medverka. Samtliga intervjuer genomfördes digitalt och varade mellan 40–60 minuter.

Djupintervjuerna inleddes med en beskrivning av projektet och hur respondentens svar planerades att användas. Utformandet av intervjun syftade till att väcka nyfikenhet hos respondenterna samt skapa förutsättningar för ett avslappnat samtal. Inledningsvis förklarades de övergripande områden som sex- och samlevnadsundervisningen omfattar för att säkerställa att alla respondenter hade samma förutsättningar att svara. Därefter inleddes intervjuerna med en enkel uppvärmningsfråga som introducerade respondenterna till ämnet på ett avslappnat sätt. Vidare ställdes frågor kring upplevelser av tidigare sex- och samlevnadsundervisning, erfarenheter av olika arbetsformer och elevdelaktighet under lektionerna. Intervjuerna präglades av en stor del probing, där försök att gräva djupare i respondenternas upplevelser och åsikter gjordes genom att ställa frekventa följdfrågor. Avslutningsvis ställdes frågor kring spel och lekar som ofta berör ämnen inom sex och samlevnad, exempelvis; jag har aldrig, pekleken och pandoras ask. Syftet med dessa frågor var att identifiera möjliga för- och nackdelar med att diskutera ämnet i sådana kontexter. Därav kunde djupare förståelse för respondenternas krav och förhållningssätt till ämnet erhållas. Fullständigt intervjuunderlag finns att se i bilaga 1.

3.1.2 Enkätundersökning med högstadieelever ungdomar

För att samla in åsikter och upplevelser från ett representativt urval bland könen utfördes en enkätundersökning. Den genomfördes i en klass som gick första året på gymnasiet och därav hade olika erfarenheter av sex- och samlevnadsundervisningen från högstadiet, eftersom de då gått i olika klasser och skolor. Frågeformuläret skickades ut digitalt av projektgruppen under klassens mentorstid till 24 respondenter där 58% identifierade sig som killar och 42% som tjejer.

Det digitala frågeformuläret innehöll totalt fyra frågor och finns att se i bilaga 2. Inledningsvis fick eleverna besvara en kryssfråga om vilka ord de förknippar med sex- och samlevnadsundervisning i skolan. Frågan bestod av flervalsalternativ där det fanns en blandning av positivt och negativt laddade ord att välja mellan. I de sista två frågorna fick eleverna beskriva deras mest positiva respektive negativa upplevelser från sex- och samlevnadsundervisningen i högstadiet.

3.1.3 Enkätundersökning med lärare

För att få en djupare förståelse och ytterligare perspektiv på sex- och samlevnadsundervisningen utformades en digital enkät riktad till lärare i högstadiet. Innehållet i enkäten baserades på tidigare litteraturstudier samt de svar som erhållits från ungdomar i de intervjuer och enkäter som tidigare genomförts. Målsättningen var således att få fram ytterligare kvantitativ och kvalitativ data om olika interaktiva arbetssätt som används, samt vad som gör eleverna som mest delaktiga i undervisningen, oavsett ämne. Det ställdes även mer specifika frågor kring interaktiva arbetssätt inom sex- och samlevnadsundervisning samt hur lärare arbetar med elevdelaktighet och att välja ut relevanta diskussionsfrågor inom ämnet. Enkäten tog även upp öppna frågor kring analoga och digitala hjälpmedel som stöd i undervisningen för att, utifrån ett lärarperspektiv, ta reda på vad som krävs av ett hjälpmedel för att fungera väl i undervisningen. Tilläggningsvis syftade genomförandet av enkäten också till att samla in inspiration för framtida konceptframtagning. Det fullständiga frågeformuläret finns att se i bilaga 3.

För att få ett så representativt urval som möjligt skickades enkäten ut i två olika grupper på Facebook: "Naturkunskapslärare" och "NO i grundskolan", med 979 respektive 14 500 medlemmar. Enkäten skickades även ut via mejl till fyra lärare på olika högstadieskolor i Sverige som kontaktats tidigare i processen. Totalt inkom 15 svar från enkäten.

3.1.4 Intervjuer med lärare

Baserat på de svar som erhöles i lärarenkäten utformades även ett underlag för semistrukturerade djupintervjuer som genomfördes med lärare. De respondenter som tillfrågades att genomföra intervjun var högstadielärare som undervisar i något eller några av områdena inom sex och

samlevnad. Intervjuerna genomfördes digitalt och syftade till att samla in mer kvalitativ data om lärares uppfattning av sex- och samlevnadsundervisning och olika arbetssätt inom ämnet.

Totalt genomfördes två intervjuer med tre högstadielärare inom natur- och samhällsorienterade ämnen. Två av respondenterna undervisade om sex och samlevnad som en ämnesöverskridande helhet på samma grundskola och intervjuades därför tillsammans för att få en insyn i deras gemensamma arbete. Den tredje och sista respondenten tillfrågades då denne tidigare undervisat en av de elever som intervjuats i användarstudien. Respondenten ansågs särskilt intressant eftersom eleven uttryckte att hen hade en mycket positiv upplevelse av sex- och samlevnadsundervisningen, tack vare de innovativa och interaktiva övningar som genomförts under lektionerna.

Intervjuerna varade i cirka 40 minuter och de frågor som ställdes syftade främst till att få djupare förståelse för om och hur eleverna blir involverade i sex- och samlevnadsundervisningen, samt hur respondenterna arbetar för att bemöta elevers olika kunskapsnivåer inom ämnet. Lärarna som intervjuades tillfrågades också om deras egna upplevelser och inställning kring att använda hjälpmedel som stöd i undervisningen samt om vilka förutsättningarna som krävs för att ett hjälpmedel ska fungera väl i undervisningen. Det intervjuunderlag som använts för samtliga lärarintervjuer kan ses i bilaga 4.

3.2 Analyismetoder och genomförande

I följande avsnitt redogörs de metoder som användes för att analysera den insamlade datan från intervjuer och enkäter. Målet med analysmetoderna var att konkretisera användarnas behov och krav som sedan legat till grund för vidare idégenerering och konceptframtagning.

3.2.1 KJ-analys

För att kontinuerligt kunna strukturera samtliga respondenters svar från enkäter och intervjuer tillämpades en KJ-analys, då det är en bra metod för att sammanställa och utvärdera kvalitativ data (Karlsson, 2007). I en KJ-analys delas insamlad data upp i olika områden eller kategorier för att strukturera och tematisera den.

KJ-analysen konstruerades i verktyget MURAL där digitala post-it-lappar med citat och kommentarer som framkommit i de frågebaserade metoderna grupperades in i olika teman. Utifrån respektive tema skapades sedan rubriker som åskådliggjorde respondenternas inställning till ämnet, deras positiva respektive negativa erfarenheter samt hur eleverna föredrar att bli involverade i undervisningen. På så vis blev insamlad data mer lättöverskådlig och kunde således användas för att skapa en tydligare förståelse för målgruppen i takt med att respektive intervju och enkät genomfördes. En sammanställning av denna KJ-analys finns att se i bilaga 5.

Avslutningsvis grupperades återkommande problem som kunde identifieras över temagränserna, i ytterligare en KJ-analys (bilaga 6). Med hjälp av denna kunde de krav och behov eleverna har relaterade till sex- och samlevnadsundervisning konkretiseras ytterligare.

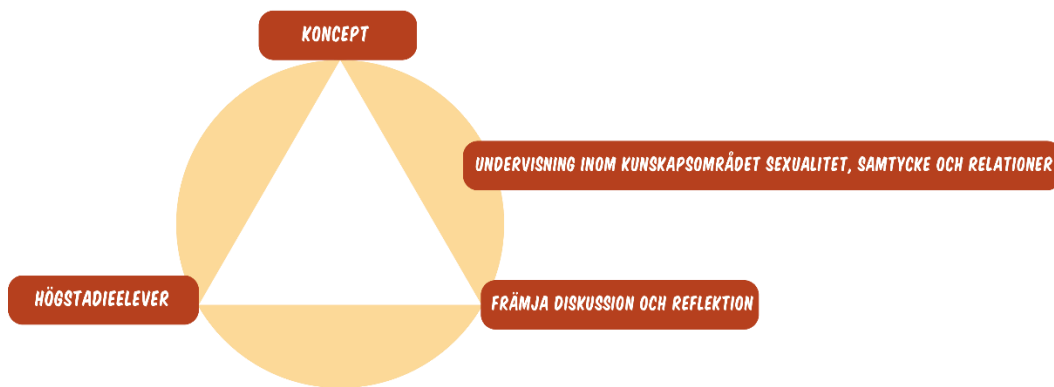
3.2.2 Personas

En persona är en fiktiv karaktär vars syfte är att representera en specifik målgrupp (Johannesson et al., 2013). Vid ett möte med Johan Fagerlönn, Senior Researcher på RISE, introducerades fördelen med att integrera beteenden vid skapandet av en persona (personlig kommunikation, 8 mars, 2021). Med hjälp av data som framkommit i intervjuer och enkäter identifierades därför olika beteenden och inställningar hos målgruppen och applicerades på ett antal personas.

De personas som skapades i processen syftade till att göra målgruppen mer levande och representera ett antal olika personlighetsdrag. Personligheterna baserades dels på datainsamling från intervjuer och enkäter och dels utifrån olika personlighetsteorier samt projektgruppens egna erfarenheter av elevgrupper. Inledningsvis tilldelades respektive persona en kort beskrivning som grundade sig i femfaktorsteorin, en modell där människors personlighetsdrag delas upp i fem huvudkategorier; öppenhet, samvetsgrannhet, extroversion, tillmötesgående och neuroticism (Psykologiguiden, 2021). Därefter togs ett antal aspekter, som respektive persona mår bra av, fram med inspiration från DISC-metoden. I DISC-metoden beskrivs olika kommunikationsstilar med hjälp av färger som representerar olika personlighetsdrag (Discanalys, 2021). Vidare fylldes fem skalor i till respektive persona. Skalorna användes för att skapa en kontext där olika beteenden kunde sättas i relation till varandra och baserades på Myers Briggs personlighetstest (2019), som beskriver personligheter utifrån hur olika människor föredrar att agera i olika situationer.

3.3 Identifierade utmaningar

Utifrån KJ-analysen identifierades ett antal utmaningar som målgruppen står inför i användarsituationen. Användarsituationen illustreras i figur 2 och innefattar den kontext där det framtagna konceptet och målgruppen interagerar för att främja diskussion och reflektion. Utmaningarna är baserade på svar som framkommit ur intervjuer med både ungdomar och lärare. Till utmaningarna har även potentiella risker, som kan uppstå om respektive utmaning inte bemöts, kartlagts. Totalt identifierades sju utmaningar som tillsammans med citat från intervjuerna presenteras nedan.



Figur 2, Illustration över användarsituationen

Skapa ett avslappnat format för ett komplext ämne

Ämnet sexualitet, samtycke och relationer berör många känsliga och komplexa frågeställningar. Det finns en önskan om att det måste kännas avslappnat och roligt i undervisningen men samtidigt också finnas en tydlig struktur för att bemöta komplexiteten i ämnet.

Finns risk för att:

- Det blir oseriöst och inte lämnas något utrymme för elevernas existentiella och verkliga frågor.
- Det blir för uppstyrt och inte lämnas något utrymme för diskussion och reflektion.

Bryta isen

Det är tydligt att det finns en nyfikenhet och ett intresse kring ämnet från elevernas sida, men många upplever att det är svårt att närma sig det. Det leder i sin tur till en nervös och spänd stämning i klassrummet. Därför är en utmaning att tidigt försöka bryta isen för att fortsatt undervisning ska kännas trivsamt och stimulerande.

Finns risk för att:

- Nervositet fortsätter prägla undervisningen.
- Föreställningen av att ämnen som berör sexualitet, samtycke och relationer är tabubelagda och jobbiga att prata om stannar kvar hos eleverna.

“Vi fick skapa en saga, det kändes inte som en lektion utan man hade roligt när man lärde sig.”
ungdom 15

“Bjuder man in till oseriositet får man det” lärare

“Då blev det att vi skrattade tillsammans och hade roligt och då släppte spänningen i klassen.”
ungdom 15 år

“Måste fånga dom för de är intresserade i grunden men det är känsligt.” lärare

Relevans

Hänsyn måste tas till det centrala innehållet i läroplanen samtidigt som det måste finnas utrymme för eleverna att få svar och diskutera de frågor som är aktuella och relevanta för dem. Lärare upplever inte alltid att de vet vad eleverna exponeras för utanför skolan och har svårt att relatera innehållet till deras vardag. Samtidigt måste såväl risk- som främjandeperspektiv få utrymme i undervisningen. Därför är en utmaning att anpassa undervisningen efter elevernas behov och önskemål samtidigt som innehållet i läroplanen efterföljs.

Finns risk för att:

- Elever ställs inför frågeställningar de inte kan relatera till och därför inte kan resonera eller diskutera på ett givande sätt.
- Elevernas frågor förblir obesvarade och de söker svar på annat håll, exempelvis genom porr.
- Om elevernas frågor och olika perspektiv inte bemöts i undervisning kan det leda till en skev verklighetsuppfattning.

Vad kommer de andra tycka?

Det finns en stor oro bland elever att bli dömda utifrån deras egna frågor, svar och åsikter i klassrummet. Elever upplever att det hela tiden är en balansgång mellan att inte veta för mycket och inte för lite gentemot sina klasskamrater och lärare. Till följd av att det finns en oro för att bli dömd i klassrummet ökar även tendenser till grupptryck och viljan att passa in. Utmaningen ligger i att skapa ett accepterande klimat i klassrummet.

Finns risk för att:

- Att man inte vågar ställa de frågor man faktiskt funderar över.
- Att man inte vågar visa och stå för det man faktiskt vet, tycker eller kan.
- Normer förstärks.

“Är det riktat mot oss vet man mer vad man ska svara än om det är något man inte ens kan föreställa sig hända.”
ungdom 15 år

“De hade mer som mål att göra oss rädda för sex än att vilja ha det”
ungdom 16 år

“Man vill ju kunna fråga saker fritt om det man tänker på men inte bli dömd från svaret man får eller svaret man ger”
ungdom 16 år

“Ingen kan döma en för man tänkt på något”
ungdom 15 år

Rädslan att känna sig utlämnad

Kunskapsområdet sexualitet, samtycke och relationer relateras ofta till privata och känsliga frågor och ämnen. Det finns en önskan bland eleverna att inte tvingas delge varken personlig och privat information eller egna erfarenheter öppet i klassrummet.

Finns risk för att:

- Elever känner sig utpekade eller kränkta.
- Elever inte vågar uttrycka sig.
- Personlig information läcker ut eller sprids vidare på fel sätt.

Bemöta elevers olika erfarenheter och kunskaper

Både elever och lärare vittnar om en stor spridning i kunskapsnivå bland eleverna inom kunskapsområdet sexualitet, samtycke och relationer. Det är därför viktigt att skapa förutsättningar för att alla elever ska kunna förhålla sig till innehållet i undervisningen och delta utifrån egen förmåga.

Finns risk för att:

- Innehållet i undervisningen inte känns relevant eller relaterbart för eleverna.
- Undervisningen inte möter elevernas olika behov.
- Eleverna jämför sig med varandra.

Skapa förståelse för olikheter

Lärare poängterar vikten av att skapa förståelse för varandras olikheter samtidigt som elever upplever att det är värdefullt att få ta del av andras åsikter och perspektiv. Därför är en utmaning att uppmuntra elevernas olika åsikter och förmåga att skapa förståelse för varandras olikheter på ett respektfullt sätt.

Finns risk för att:

- Eleverna skapar ett fördomsfullt tankesätt

“Det får inte vara frågor typ vad man gjort utan mer vad man tänker eller funderat på”
ungdom 15 år

“Man kan inte förbereda sig på ett svar så blir det hets och man kanske behöver tänka”
ungdom 14 år

“Kan vara en fråga man inte ens har tänkt på så känns det som oj ska man tänka på det”
ungdom 14 år

“En del elever blir chockade” lärare

“Kan vara en tankeställare om man måste tänka hur en annan person tänker, inte bara höra vad den har att säga” ungdom 15 år

“alla tycker olika liksom så då var det inte lika konstigt att säga något”
ungdom 15 år

3.4 Identifierade personas

Totalt togs fem personas fram med stöd från personlighetsteorier och användarstudie; *Tongivaren*, *Underhållaren*, *Ruvaren*, *Arbetsmyran* och *Dagdrömmaren*. Dessa ansågs omfatta en övergripande bild av målgruppen och dess generella beteenden i ett klassrum. Ytterligare en aspekt som anses påverka samtliga personas beteenden i den specifika användarsituationen är deras uppfattning och erfarenhet av ämnen relaterade till kunskapsområdet sexualitet, samtycke och relationer.

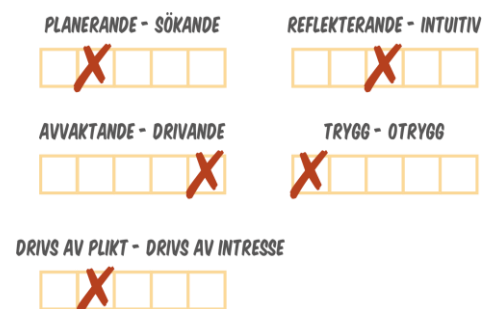
I elevenkäten som skickades ut svarade drygt hälften av eleverna att de uppfattar ämnet sex och samlevnad som stelt och cirka 13 procent upplevde det som pinsamt, segt och känsligt. Däremot var det hälften av eleverna som ansåg att ämnet var viktigt, en tredjedel uppfattade det som intressant och spännande samtidigt som cirka en fjärdedel använde orden lättsamt och roligt. Samma ord återkom i intervjuer med elever och ungdomar som även vittnade om att ämnena kan upplevas väldigt privata. De olika upplevelserna togs i beaktning och applicerades på respektive persona först vid utvärdering av koncept.

Tongivaren

Tongivaren är eleven som tar kontrollen och känner ett ansvar för att bryta isen. Hen känner tydligt av stämningar och gör sitt yttersta för att upprätthålla eller bryta dessa beroende på vad som är bäst för progressionen. Tongivaren accepterar arbetsuppgifter och vill se till att de blir genomförda. Genom sitt sätt att ta ansvar skapar hen trygghet och ser till att gruppen tar sig framåt. Tongivaren är nödvändigtvis inte den elev som hörs och syns mest men flikar in när hen känner att det behövs.

Mår bra av:

- Gensvar
- Progression
- Att diskussioner flyter



Underhållaren

Underhållaren är eleven som blir obekvämt av spänd stämning och som gärna fyller tystnaden med skämt. I vissa avseenden kan Underhållaren bryta isen men hen kan även göra sina klasskamrater ännu mer obekväma med sitt sätt att skämta. I klassrummet lägger Underhållaren större fokus vid att synas och höras än att lära sig.

Mår bra av:

- Uppmärksamhet
- Energiutlopp
- Sysselsättning

PLANERANDE - SÖKANDE



REFLEKTERANDE - INTUITIV



AVVAKTANDE - DRIVANDE



TRYGG - OTRYGG



DRIVS AV PLIKT - DRIVS AV INTRESSE



Ruvaren

Ruvaren är en nyfiken och avvaktande elev som är inkännande och lägger mycket tid på att tänka igenom sina beslut och åsikter. För att Ruvaren ska känna sig trygg att yttra sig krävs en uppmaning eller hög acceptans i klassen. Hen uppskattar när andra tar initiativ för att skapa tid till eftertänksamhet.

Mår bra av:

- Bekräftelse i sina egna tankar
- Att lyssna in
- Att känna samhörighet

PLANERANDE - SÖKANDE



REFLEKTERANDE - INTUITIV



AVVAKTANDE - DRIVANDE



TRYGG - OTRYGG



DRIVS AV PLIKT - DRIVS AV INTRESSE



Arbetsmyran

Arbetsmyran kommer väl förberedd och värderar prestation högt. Om någon tar initiativ är Arbetsmyran snabb på att ta efter. Hen bryr sig mer om vad som är "rätt" än vad som är "accepterat" och är bra på att ta till sig instruktioner och vill se till att slutföra uppgifter. För Arbetsmyran är det viktigt att undervisningen känns meningsfull och effektiv.

Mår bra av:

- Struktur
- Effektivitet
- Kunskapsrikedom
- Affirmation
- Förberedelser

PLANERANDE - SÖKANDE

REFLEKTERANDE - INTUITIV

AVVAKTANDE - DRIVANDE

TRYGG - OTRYGG

DRIVS AV PLIKT - DRIVS AV INTRESSE

Dagdrömmaren

Dagdrömmaren känner inget enskilt ansvar att lätta på en spänd stämning utan sitter tryggt i sina egna tankar. Hen tappar lätt fokus vid dålig struktur eller om undervisningen inte flyter på. För att fånga Dagdrömmarens engagemang krävs spänning, trovärdighet och variation.

Mår bra av:

- Spänning
- Medvind
- Trovärdighet
- Tydlighet

PLANERANDE - SÖKANDE

REFLEKTERANDE - INTUITIV

AVVAKTANDE - DRIVANDE

TRYGG - OTRYGG

DRIVS AV PLIKT - DRIVS AV INTRESSE

4.

Konceptframtagning

Följande kapitel beskrivs de metoder som användes för idégenerering och i sin tur konceptframtagning. Resultatet presenteras i form av ett antal identifierade lösningar och en konceptkatalog.

4.1 Metod och genomförande

I avsnittet presenteras de metoder som användes för att generera idéer och dellösningar som bemöter de identifierade utmaningarna och framtagna personas. Vidare beskrivs även metod och genomförande av konceptframtagning.

4.1.1 Brainstorming och Brainwriting

Inledningsvis genomfördes en omgång brainstorming tillsammans med en annan projektgrupp om två personer. Där presenterades först underlaget till idégenereringen bestående av identifierade utmaningar och personas som tidigare tagits fram. Brainstormingen skedde ostrukturerat där alla idéer och lösningar var välkomna, först i par och sedan i helgrupp. Utbytet med den andra projektgruppen tillsammans med det fria upplägget, genererade en bred idérymd. Ett urval av de idéer som uppkom finns att se i bilaga 7.

I nästa steg strukturerades idégenerering upp utifrån de identifierade utmaningar och metoden brainwriting användes. Systematiskt behandlades en utmaning i taget där alla fick tänka, anteckna och skissa enskilt i två minuter för att sedan presentera i helgrupp. Vid presentation i helgrupp sporrades kreativiteten och gruppen kunde associera och bygga vidare på varandras idéer. Omgången avslutades med en gemensam utvärdering för att försöka kombinera olika idéer och dellösningar.

Slutligen genomfördes en brainstorming där endast projektgruppen deltog, med målet att strukturera upp och arbeta vidare med de idéer som genererats under de två tidigare omgångarna. Genom skissande och brainstorming skapades grupperingar med överensstämmande idéer och lösningar samt de aspekter som ansågs viktiga för att möta de identifierade utmaningarna.

4.1.2 Digitalt skissande

För att konkretisera de idéer som genererats under brainstormingen och brainwritingen användes Google Presentationer som verktyg för att ta fram konceptskisser. På så vis kunde idéerna tydligare visualiseras, vilket underlättade vidare idégenerering kring användning och funktionalitet. Parallellt med det digitala skissandet utvecklades idéerna till initiala koncept som strukturerades upp i en konceptkatalog och togs med vidare i konceptutvecklingen.

4.1.3 Viktningsmatris

För att skapa en hypotes kring hur väl de initiala koncepten mötte de identifierade utmaningarna skapades en viktningsmatris där koncepten betygsattes på en skala från 1–5 (bilaga 8). På skalan innebar en femma att konceptet mötte utmaningen mycket väl. Dessutom tillkom två aspekter som berörde konceptens genomförbarhet samt hur väl koncepten ansågs flyta på i ett undervisningsformat.

Viktningen resulterade i ett medelvärde för respektive koncept samt en tydlig bild över vilka utvecklingsområden och styrkor de olika koncepten medförde. Koncepten viktades även mot framtagna personor för att indikera hur väl respektive koncept lämpade sig för olika typer av användare i målgruppen. Resultatet från viktningsmatrisen kunde sedan användas som arbetshypotes och för att beskriva de initiala koncepten.

4.2 Identifierade lösningar

Metoderna brainstorming och brainwriting resulterade i ett antal övergripande rubriker som presenteras i följande avsnitt. Gemensamt för dessa är att samtliga, på ett eller annat sätt, syftar till att flytta fokus från “jaget” hos eleverna.

Slumpen

Genom att låta slumpen avgöra ett händelseförlopp eller utfall kan normativa och förutsägbara scenarion eller diskussionsfrågor undvikas. Dessutom gör slumpen det omöjligt för eleverna att själva påverka utfallet, vilket i sin tur kan minska pressen på individen att agera utifrån sina egna erfarenheter, åsikter eller kunskaper. Slumpen kan, i detta avseende, också användas som en metafor för oförutsägbara händelser i livet, vilket både kan skapa spänning samt uppmuntra eleverna till att sätta sig in i nya eller andras perspektiv.

Skapandet

En ytterligare aspekt som kan hjälpa till att flytta fokus från individen är skapandet. Genom att skapa scenarion, karaktärer eller målbilder ges eleverna möjligheten att lära sig samt kommunicera genom kreativitet.

Tävling

För att flytta fokus från, för många, ett känsligt och tabubelagt ämne skulle tävlingsmoment kunna hjälpa elever att övervinna osäkerhet, obehag eller ovilja att aktivt delta i undervisningen. På så vis skulle tävlingsinstinkt kunna uppmuntra elever till högre delaktighet.

Spelifiering

Genom att studera befintliga sällskapsspel eller lekar där syftet är att underhålla de medverkande, kan inspiration inhämtas och adapteras till de identifierade utmaningarna. Att applicera underhållande lekar och spel i undervisningen kan alltså vara ett bra sätt, både för att *bryta isen* och *skapa ett avslappnat format för ett komplext ämne* men också flytta fokus från individen.

Distraction

Den sista övergripande rubriken berör distraction i form av medierande verktyg eller stimulin för att flytta fokus. Det kan vara i form av saker som går att röra, musik, ett digitalt eller analogt verktyg eller andra yttre påverkande faktorer som till exempel ljud eller bild.

4.3 Konceptkatalog 1 - Initiala koncept

De digitala skisser som togs fram under idégenereringen resulterade i konceptkatalog 1, som består av elva koncept indelade i fyra huvudkategorier; *diskussion*, *scenarion*, *spel* och *musik*. Med viktningsmatrisen, som kan ses i bilaga 8, som underlag tilldelades varje huvudkategori de utmaningar som koncepten i kategorin bäst möter. Dessutom användes viktningsmatrisen i bilaga 9 för att avgöra vilka personans som kan tänkas uppskatta respektive kategori mest.

Kategori 1 - Diskussion

I Koncept 1.1 och 1.2 får eleverna i klassen chans att tillsammans diskutera hur det upplevs att samtala om tabubelagda ämnen med olika personer. Vilka ämnen och personer det blir avgörs via slumpen. Koncepten ger möjlighet till både egen reflektion och gruppdiskussion. Övningarna i de båda koncepten avslutas med en lösningsoierad diskussion kring hur tabubelagda samtal bäst kan genomföras.

Koncepten i kategori 1 bemöter bäst utmaningarna; *skapa ett avslappnat format för ett komplext ämne* och *rädslan att känna sig utlämnad*. De personans som anses uppskatta dessa koncept mest är Ruvaren och Tongivaren.

1.1 Vad tycker klassen?

Övningen i koncept 1.1 inleds genom att den ofullständiga meningen i figur 3 visas för eleverna i ett digitalt gränssnitt.

SNACKA OM _____ MED _____

Figur 3, Illustration av digitalt gränssnitt

Två ord, ett samtalsämne och en person, slumpas sedan in i meningen och fyller de tomma raderna. Det skulle exempelvis kunna generera meningen; “snacka om porr med lärare”. I nästa steg får eleverna möjlighet att enskilt reflektera över hur jobbigt eller lättsamt de anser att det är att prata om det slumpade ämnet tillsammans med den slumpade personen. Därefter får respektive elev placera ut en symbol som överensstämmer med deras uppfattning på en digital skala från skitjobbigt till inga problem (figur 4).

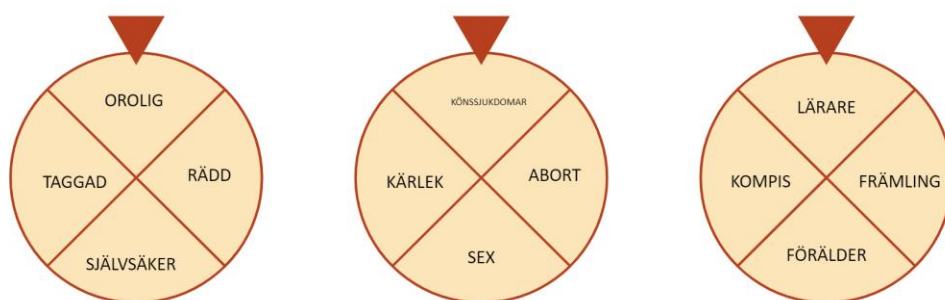


Figur 4, Illustration av skala från skitjobbigt till inga problem

Ett anonymt genomsnittssvar, där samtliga elevers svar räknats in, visas därefter för hela klassen. Övningen avslutas med en diskussion i grupp kring varför eleverna tror att genomsnittsvaret blev som det blev och hur ett sådant samtal kan hanterats på bästa sätt.

1.2 Bästa utfallet?

Koncept 1.2 bygger på samma grundprincip som koncept 1.1 men i meningen snacka om ___ med ___ tillkommer även en känsla och mallen för meningen ser i stället ut så här: “du är ___ och ska prata om ___ med ___”. De ord som ska fyllas i genereras även här slumpvis, men i detta fall med hjälp av tre snurrhjul som kan ses figur 5.



Figur 5, Illustration av tre snurrhjul

Exemplet från figur 5 hade alltså resulterat i meningen “du är orolig och ska prata om könssjukdomar med lärare”. Därefter får eleverna, i grupp, komma överens om vilket av hjulen de skulle vilja snurra om för att få ett “bättre” utfall. Det hjul som grupperna kommer överens om att snurra om, snurras och genererar ett modifierat utfall. Övningen i koncept 1.2 avslutas med en diskussion kring varför eleverna valt att förändra utfallet som de gjort samt vilket utfall de anser mest jobbigt eller lättsamt.

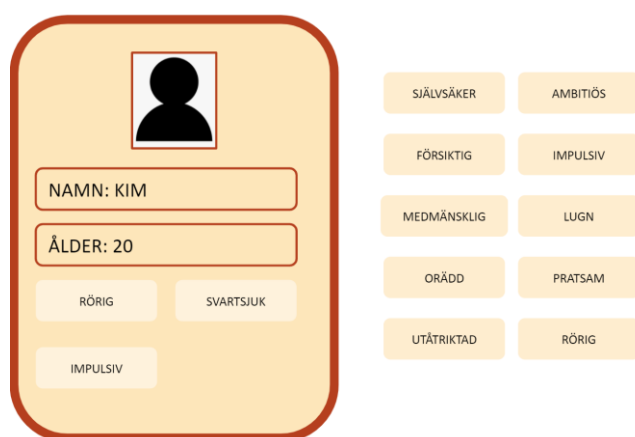
Kategori 2 - Scenarion

I koncepten i kategori 2 får eleverna skapa scenarion med hjälp av eget inflytande över innehållet. Med hjälp av mallar tar eleverna fram personer och problem, som i sin tur används som underlag för diskussion. Diskussionen går ut på att gemensamt reflektera kring hur ett problem kan lösas på olika sätt beroende på vilken person som kommer i kontakt med det.

Koncepten i denna kategori bemöter de identifierade utmaningarna; *bemöta elevers olika erfarenheter och kunskaper* samt *relevans*. Ruvaren och Arbetsmyran är de personas som förväntas uppskatta koncepten i kategori 2 mest.

2.1 Person + problem

Koncept 2.1 går ut på att eleverna i grupp, inledningsvis skapar ett personkort med hjälp av en förtryckt mall. I mallen fylls namn och ålder i av grupperna. Dessutom får eleverna välja ut tre personliga egenskaper som de vill att personen ska besitta. Exempel på ett personkort kan ses i figur 6.



The image shows a person card template. On the left is a rounded rectangular card with a light orange background and a dark orange border. At the top is a black silhouette of a person's head and shoulders. Below it are two input fields: 'NAMN: KIM' and 'ÅLDER: 20'. At the bottom are three buttons: 'RÖRIG', 'SVARTSIUK', and 'IMPULSIV'. To the right of the card is a grid of ten buttons, each with a personality trait: 'SJÄLVSÄKER', 'AMBITIÖS', 'FÖRSIKTIG', 'IMPULSIV', 'MEDMÄNSKLIG', 'LUGN', 'ORÄDD', 'PRATSAM', 'UTÅTRIKTAD', and 'RÖRIG'.

Figur 6, Illustration av ett personkort med personliga egenskaper ifyllda

När personkortet är ifyllt ska varje grupp beskriva ett problem kopplat till kunskapsområdet sexualitet, samtycke och relationer, som deras skapade person kan komma att ställas inför. När eleverna har skapat person- respektive problemkort slumpas ett av vardera kort ut till respektive grupp. Avlutningsvis diskuterar grupperna hur den person de blivit tilldelad ska gå till väga för att lösa problemet.

2.2 Vidare till nästa

Övningen i koncept 2.2 inleds på samma sätt som koncept 2.1 med att ett personkort fylls i av en grupp elever. De tre personliga egenskaperna skickas därefter vidare till en annan grupp som ska välja en kategori inom olika kunskapsområden som berör sexualitet, samtycke och relationer. Gruppen vet då varken namn eller ålder på personen utan utgår endast från de tre personliga

egenskaperna som den andra gruppen valt ut. Den kategori som gruppen valt skickas därefter vidare till en annan grupp som ska beskriva ett problem inom den nämnda kategorin. På så vis skapas personer med både slumpvisa egenskaper och problem, som grupperna därefter får diskutera kring likt koncept 2.1.

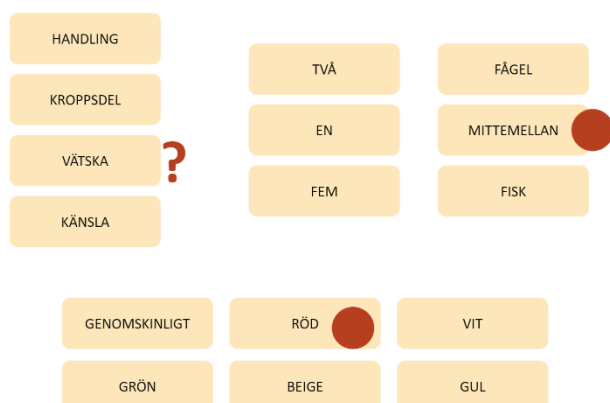
Kategori 3 - Spel

Koncepten i den tredje kategorin är inspirerade av sällskapsspel med målet att få eleverna att bekanta sig och bli bekväma med att använda ord som berör sexualitet, samtycke och relationer. Samtliga koncept är tävlingsbaserade, med förhoppningen att väcka lusten att vinna hos eleverna och därav också öka elevdelaktigheten.

De utmaningarna de fyra spelkoncepten möter bäst är; *skapa ett avslappnat format för ett komplext ämne, bryta isen och vad kommer de andra tycka?*. Koncepten antas framför allt uppskattas av Underhållaren och Dagdrömmaren.

3.1 Säg det med en rebus

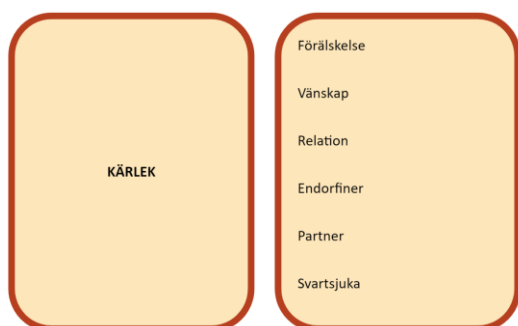
Koncept 3.1 består av ett spel som spelas i grupp, där en av eleverna i varje grupp får ett hemligt ord tilldelat sig. Eleven ska sedan försöka ge de andra gruppmedlemmarna ledtrådar till vilket det hemliga ordet är, genom att placera ut symboler på en spelplan med olika ord och teman. En symbol i form av ett frågetecken indikerar vilken kategori ordet tillhör. Exempel på kategorier kan ses till vänster i figur 7. De andra symbolerna placeras ut på andra ord som anses vara bra ledtrådar till det hemliga ordet. Därefter får gruppmedlemmarna försöka lista ut det hemliga ordet. I figur 7 visas ett exempel på hur det hemliga ordet mens skulle kunna förklaras med orden på spelplanen. När någon i gruppen listat ut det hemliga ordet, går turen över till nästa person i gruppen som tilldelas ett nytt hemligt ord.



Figur 7, Illustration av spelplan med ett exempel rebus

3.2 Med andra ord

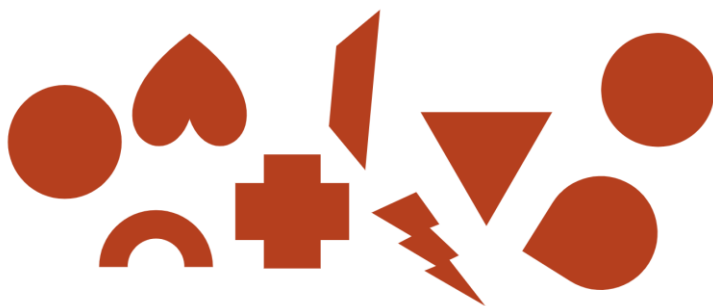
Koncept 3.2 spelas även det i grupp och inleds genom att en elev i gruppen tilldelas ett kort med ett antal ord. På kortets ena sida står ett tema och på andra sidan ett antal ord som tillhör temat. Ett exempel på kort med temat kärlek kan ses i figur 8. Eleven ska därefter försöka få resterande i gruppen att förstå vilka ord inom temat som står på kortet, utan att använda de faktiska orden. Övningen går på tid och den som gissar rätt på flest ord vinner.



Figur 8, Illustration av spelkort

3.3 Låt figurerna tala

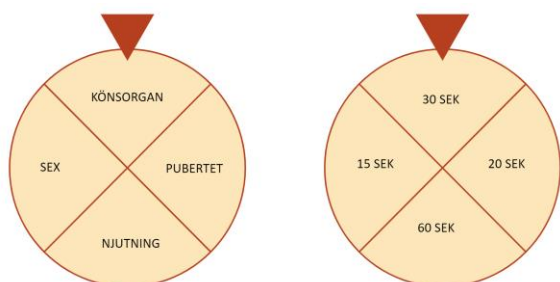
Spelkonceptet Låt figurerna tala går till på liknande sätt som med andra ord. Här får dock eleverna inte använda sig av ord utan figurer för att försöka förklara orden på kortet. I Figur 9 visas exempel på vilka slags figurer som finns att tillgå i spelet.



Figur 9, Illustration av figurer

3.4 Tänk samma/olika

Koncept 3.4 Tänk samma/olika går ut på att en elevgrupp, på tid, får i uppdrag att skriva ner så många ord som möjligt inom en viss kategori som berör sexualitet, samtycke och relationer. Kategorin och tiden eleverna har på sig slumpas fram genom två snurrhjul som ses i figur 10.



Figur 10, Illustration av två snurrhjul

När tiden är slut delas poäng ut för de ord som flera grupper skrivit samma. I en annan variant av spelet delas poängen i stället ut för antalet unika ord som ingen annan grupp har skrivit i omgången.

Kategori 4 - Musik

Koncepten i kategori 4 handlar om att låta eleverna implementera musik i undervisningen om sexualitet, samtycke och relationer. Koncepten går ut på att eleverna ska försöka skapa scenarion samt koppla ord och känslor till musik.

Koncepten möter främst den identifierade utmaningen *rädslan att känna sig utlämnad* och förväntas uppskattas av Tongivaren och Arbetsmyran.

4.1 Hitta låten

I koncept 4.1 slumpas fyra olika ord ut till elevgrupper som sedan ska försöka hitta en låt som gruppen kan koppla till så många av orden som möjligt. Orden kan vara både känslor och inom temat sexualitet, samtycke och relationer och exemplifieras i figur 11.

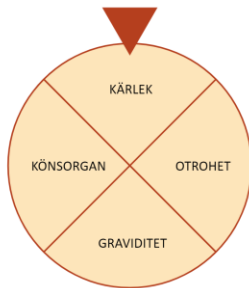


Figur 11, Illustration av rutor med teman

Avslutningsvis får respektive grupp motivera låtvalet för resten av klassen.

4.2 Vilken låt?

I koncept 4.2 slumpas ett tema fram genom ett snurrhjul, som kan ses i figur 12. Eleverna får sedan i grupp välja ut en låt som de anser passar temat och skriva ett kort scenario utifrån låttexten.



Figur 12, Illustration av ett snurrhjul med olika teman

Avslutningsvis får elevgruppen presentera sitt scenario för resten av klassen, som i sin tur får försöka gissa vilken låt scenariot har baserats på.

5.1 Metod och genomförande

I följande avsnitt redovisas de användartester som genomfördes för att utvärdera och vidareutveckla koncepten i konceptkatalog 1. Avslutningsvis beskrivs även hur prototyper av de vidareutvecklade koncepten togs fram.

5.1.1 Användartest 1

För att utvärdera konceptkatalog 1 utfördes digitala användartester med två kvinnliga deltagare i åldrarna 22 respektive 23 år, som valdes ut genom bekvämlighetsurval. Syftet med användartestet var att verifiera hur framtagna prototyper och koncept fungerade men också skapa en indikation för att kunna eliminera de koncept som inte uppfyllde utmaningarna tillräckligt väl. Som underlag användes digitala skisser och enkla prototyper av de 11 koncept som tagits fram i Google Presentationer samt de internetbaserade verktygen Mentimeter och Wordwall.

För att skapa förståelse hos de medverkande inleddes användartestet med en presentation av projektets syfte tillsammans med de identifierade utmaningarna. Till respektive koncept framfördes instruktioner samt en förklaring kring hur de var tänkta att tillämpas i ett klassrum. Därefter gavs deltagarna möjligheten att själva få testa och interagera med prototyperna genom att skriva samt manövrera och flytta runt figurer i Google Presentationer. Avslutningsvis genomfördes en utvärdering av prototyperna där deltagarna fick rangordna koncepten utifrån vilka de gillade mest, vilka som kändes mest givande, vilka som kändes mest avslappnade samt utifrån svårighetsgrad och förståelse. Därefter hölls en gemensam diskussion kring tidsåtgång, för- och nackdelar samt utvecklingspotential för respektive koncept.

Efter användartestet nyttjades återigen mallen för viktningssmatrisen från konceptframtagningen. Utifrån resultat och utvärdering av användartest 1 fylldes matrisen i på nytt. Denna gång viktades dock koncepten mot de identifierade utmaningarna på en skala från 1–3. Resultatet från matrisen gav en indikation kring vilka koncept som mötte utmaningarna bäst och därav skulle tas med vidare till användartest 2.

5.1.2 Användartest 2

Som en iterering och förberedelse inför vidare användartester tillsammans med målgruppen, genomfördes ytterligare ett digitalt användartest tillsammans med fem kvinnliga deltagare som var anställda på enheten användarupplevelser på RISE. Det primära syftet med användartestet var att skapa en uppfattning om hur väl deltagarna förstod instruktioner samt beräkna tidsåtgång för respektive koncepttest.

I detta användartest genomfördes en strukturerad utvärdering där de medverkande, efter varje koncepttest, fick besvara frågorna; vad var bra, vad var roligt, vad var svårt och vad var jobbigt? De uppmanades också att skriva korta kommentarer kring deras första tankar och intryck av de olika koncepten. Avslutningsvis genomförde deltagarna en enskild digital utvärdering i Google forms, som kan ses i bilaga 11, där de fick besvara fyra frågor kopplade till de identifierade utmaningarna samt ranka deras favoritkoncept. Resultaten lyftes sedan gemensamt där de medverkande tillsammans fick diskutera fördelar, nackdelar, möjligheter och utmaningar med samtliga koncept.

5.1.3 Vidareutveckling och prototypframtagning av koncept

Med hjälp av resultat och utvärdering från användartesterna kunde återstående koncept vidareutvecklas. Genom brainstorming och ytterligare inspiration från analogier togs nya idéer fram och genom att kombinera delösningar från konceptkatalog 1 hittades nya lösningar. Dessa sammanställdes i konceptkatalog 2.

Vid framtagning av prototyper för koncepten i katalog 2 användes återigen de digitala verktygen Wordwall och Google presentationer samt Adobe Illustrator. Bildmaterial och annat innehåll hämtades från RFSU:s hemsida samt Google.

5.2 Resultat och utvärdering av användartester


Följande avsnitt redogör för de resultat som framkom under respektive användartest. Resultaten presenteras tillsammans med en analys av användarnas och projektgruppens utvärderingar av testerna.

5.2.1 Användartest 1

Nedan presenteras en sammanfattning av de utvärderingar som utfördes under användartesterna. Citaten kommer från deltagarnas utvärdering under användartestet.

Tabu, vad säger du?

I dessa två koncept uppskattades enkelheten, både med avseende på inledande instruktioner och genomförande av tester. Koncept 1.2 "Bästa utfallet" upplevdes dock något mer komplicerat att förstå men en sammanslagning av de båda koncepten där känslan i koncept 1.2 elimineras föreslogs.



“Inte det roligaste konceptet men det är enkelt och en bra mjukstart”

Deltagarna ansåg det mycket värdefullt att få se genomsnittet för vad andra tyckt kring samma frågeställning. De uppgav dock att ett genomsnitt som ger en visuell presentation över den

procentuella fördelningen av alla svar i detalj vore önskvärt. Däremot ansågs det i sådana fall viktigt att inte redovisa antal eller siffror för respektive svar, då det finns en risk för att personer vars svar inte överensstämmer med någon annans kan känna sig utlämnad.

Ytterligare en positiv aspekt som diskuterades kring dessa koncept var möjligheten att anpassa innehåll och kapacitet efter skiftande behov. Deltagarna menade på att det går att adaptera och integrera ett flertal ämnen i koncepten samt att en digital version öppnar upp ytterligare möjligheter till skalbarhet.

Scenarion

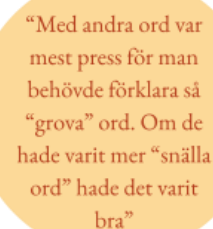
Genom utvärdering av koncept 2.1 "Person + problem" och 2.2 "Vidare till nästa" framkom en del utmaningar och utvecklingsområden. Deltagarna upplevde det svårt att tänka och komma på egna scenarion och problem utan någon vidare inspiration. Vidare ansågs det ostrukturerat och oväsentligt att blanda in personlighetsdrag och att slumpa fram scenarion.

Önskemål som nämndes bland deltagarna var att lägga större fokus på problemkorterna och att dessa skulle kunna vara förutbestämda för att skapa bättre diskussion. För att involvera eleverna i framtagning av olika scenarion hade fokus på att ta fram ett underlag eller en mall som kan användas som stöd i skapandet varit nödvändigt. En av deltagarna önskade dessutom att få skapa person- och problemkort enskilt i stället för i grupp.

Den sammanlagda upplevelsen av dessa koncept var att de kan bidra till bra diskussioner om problemkort och scenarion känns relevanta, men att det kräver större engagemang och ansvar från elevernas sida för att koncepten ska fungera väl.

Spel

Den generella uppfattningen om samtliga spelkoncept var att de mötte utmaningen *bryta isen* på ett bra sätt. En av deltagarna ansåg dessutom att dessa koncept skulle kunna fungera som bra verktyg för att lära sig betydelsen av ord och begrepp inom kunskapsområdet sexualitet, samtycke och relationer på ett lättsamt sätt. Dock framkom det att koncept 3.2 "Med andra ord" upplevdes något utlämnande och att deltagarna kände en viss nervositet under användartestet. Deltagarna menade att några av orden kändes svåra och jobbiga att förklara och att det finns risk för att det skulle kännas obekvämt och pinsamt i en klassrumsmiljö. För att förhindra detta föreslog deltagarna färre ord på korten eller att byta ut några av orden mot några som kan vara enklare att förklara. Deltagarna önskade också mer tid till varje spelkoncept för att skapa tid till eftertänksamhet.



“Med andra ord var mest press för man behövde förklara så “grova” ord. Om de hade varit mer “snälla ord” hade det varit bra”

Under användartestet för koncept 3.3 "Låt figurerna tala" blev det tydligt att en digital version av konceptet försämrade användarupplevelsen på grund av att det var svårt att manövrera och flytta runt figurerna på skärmen. Båda deltagarna gillade dock konceptet och var enade om att en analog testversion där man kan interagera med figurerna fysiskt troligtvis hade fungerat bättre.

Av samtliga koncept var koncept 3.4 "Tänk samma/olika" deltagarnas gemensamma favorit. De ansåg att den var särskilt bra med avseende på att bryta isen och såg mycket utvecklingspotential i konceptet eftersom det finns utrymme att lägga till fler snurror för att låta slumpen avgöra ännu mer, exempelvis en för antal ord och en för tänk samma/olika.

Musik

Deltagarna uppskattade de båda musikkoncepten då de innefattade tävlingsmoment. Båda deltagarna upplevde dock att det var svårt att hitta en låt till koncept 4.1 "Hitta låten" samt att gissa låt i koncept 4.2 "Vilken låt?". Deltagarna hade det till en början svårt att komma i gång men ansåg det hjälpsamt att ta stöd av spellistor i sina mobiler.

Avslutningsvis var deltagarna överens om att inget av musikkoncepten kändes särskilt meningsfullt eller relevant utifrån kunskapsområdet sexualitet, samtycke och relationer som huvudtema samt att det lätt kan kännas diffust.

Sammanställning av användartest 1

I utvärdering och diskussion under användartesterna framkom det att deltagarna uppskattade de koncept där det fanns tid för eftertänksamhet samt möjlighet att få ta del av andras svar eller åsikter mest. Användartesterna gav en tydlig indikation på hur väl samtliga koncept mötte respektive utmaning. Resultatet av detta visas i en viktningstris som kan ses i bilaga 10. Matrisen visar tydligt att koncept 1.1 "Vad tycker klassen?", 1.2 "Bästa utfallet" samt koncept 3.4 "Tänk samma/olika" tätt följt av resterande spelkoncept, mötte utmaningarna bäst. De koncept som fick ett lägre genomsnitt än 2 eliminerades i detta steg, då de inte ansågs möta utmaningarna tillräckligt väl för att tas vidare i användartesterna. På så vis kunde antalet koncept reduceras från tio till sex kvarstående;

Koncept 1.1 - Vad tycker klassen?

Koncept 1.2 - Bästa utfallet

Koncept 3.1 - Säg det med en rebus

Koncept 3.2 - Med andra ord

Koncept 3.3 - Låt figurerna tala

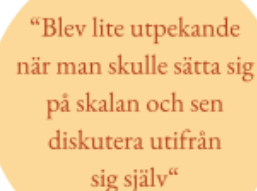
Koncept 3.4 - Tänk samma/olika

5.2.2 Användartest 2

Under användartest 2 blev det tydligt att de koncept som bidrog till rolig stämning i gruppen uppskattades mest. Det summerade resultatet nedan utgår från iakttagelser och observationer under användartestet, den digitala utvärderingen samt den avslutande diskussionen i helgrupp. Citaten är tagna under användartestet samt från deltagarnas utvärderingar. Fullständigt resultat från utvärderingsenkäten redogörs i bilaga 12.

Scenarion

Vid testning av scenariokoncepten lyftes både positiva och negativa aspekter. Gruppen såg möjlighet att öppna upp för tolkning och diskussion i koncepten, vilket gör att de kan användas som en naturlig del i undervisningen. De kunde dock utpeka en del risker med koncept 1.1 "Vad tycker klassen?", där de bland annat menade att man kan känna sig tvungen att behöva delge hur man själv röstat för att få i gång en diskussion. I koncept 1.2 "Vilket utfall" blev det däremot mer lättamt, eftersom de då kunde fokusera på utfallen i stället för sina egna ställningstaganden. I utvärderingen ansåg gruppen scenariokoncepten som de mest meningsfulla, där koncept 1.2 "Vilket utfall" fick högst poäng av samtliga koncept.



“Blev lite utpekande när man skulle sätta sig på skalan och sen diskutera utifrån sig själv“

Spel

Samtliga spelkoncept upplevdes, liksom resultatet i användartest 1, som roliga men till viss del utlämnande. Koncepten uppfattades dock som enkla att förstå och i utvärderingen framkom det att koncept 3.3 "Låt figurerna tala" kändes som det mest avslappnade av samtliga spelkoncept. Under användartestet kunde det observeras att "Med andra ord" kändes något utlämnande, då det blev väldigt stort fokus och press på de två som förklarade och gissade. Iakttagelserna verifierades även i utvärderingen där konceptet blev rankat som de mest generande, vilket även uppdagades under diskussionen efter utvärderingen. Även koncept 3.1 "Säg det med en rebus" ansåg de medverkande kunde kännas utlämnande och generande för den som gissar på det hemliga ordet. En deltagare menade att hon i den åldern hade känt sig tvingad att använda "snuskiga" ord medan en annan deltagare lyfte rädslan att bli dömd. En deltagare nämnde dock att en lista över samtliga hemliga ord i spelet hade kunnat underlätta och ses som en lösning till detta.

Koncept 3.4 “Tänk samma/olika” utsågs till det minst avslappnade konceptet. Även projektgruppen observerade en ökad spänd stämning under användartestet. I utvärderingen rankades dock konceptet som deltagarnas favorit och under diskussion i helgrupp enades alla deltagare om att koncept 3.4 “Tänk samma/olika” var det roligaste konceptet.

“Det var lekfullt och prestigelöst men bjuder in till diskussion och skratt”

“Roligt och man kanske lär sig något på köpet”

Sammanställning av användartest 2

En viktig observation som togs med från användartest 2 var behovet av att strukturera upp tester och förtydliga instruktioner inför vidare användartester med målgruppen. Sammanfattningsvis stärkte användartest 2 resultatet från det tidigare användartestet samtidigt som det gav ny inspiration och respons för fortsatt vidareutveckling av koncepten.

5.3 Konceptkatalog 2 - Vidareutvecklade koncept

Efter användartest 2 vidareutvecklades och reducerades de sex kvarstående koncepten ned till två. Nya prototyper för respektive koncept togs därefter fram för att kunna utföra användartester tillsammans med målgruppen. Förklaring av de två vidareutvecklade koncepten samt de prototyper som togs fram för användartester med målgruppen redogörs i detta avsnitt.

Koncept 1 - Bästa utfallet

Konceptet “Bästa utfallet” grundar sig i det initiala konceptet med samma namn och syftar till att ge elever möjlighet att reflektera och diskutera kring hur det upplevs att föra ett tabubelagt eller känsligt samtal tillsammans med olika tänkbara personer. Vilka dessa samtalsämnen och personer blir avgörs via slumpen. Efter utvärdering av användartester togs beslutet att eliminera “du är...” samt att slumpa fram en känsla då det förvirrade testpersonerna och inte förstärkte konceptets syfte. På så vis kunde konceptet förenklas och större fokus läggas på själva samtalsämnet. Det vidareutvecklade konceptet går till på följande sätt:

Steg 1

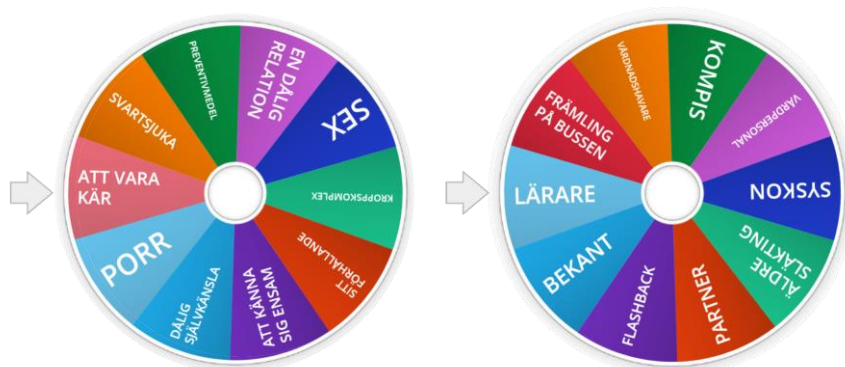
I ett digitalt användargränssnitt visas enligt figur 13;

TABU, VAD SÄGER DU?

SNACKA OM _____ MED _____

Figur 13, Illustration av digitalt gränssnitt

De tomma raderna i meningen “Snacka om ___ med ___” fylls genom att två ord slumpas in med hjälp av två snurrhjul som kan ses i figur 14, ett för samtalsämne respektive person. Hjulen snurras och bildar exempelvis meningen “Snacka om att vara kär med lärare”



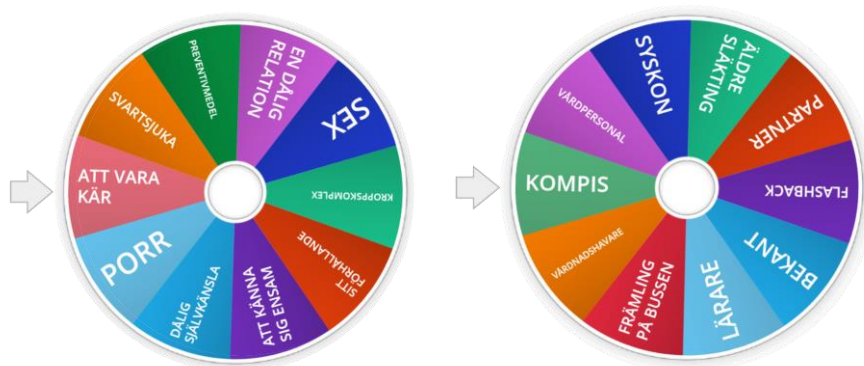
Figur 14, Prototyp av snurrhjul “snacka om” och “med”

Steg 2

Eleverna delas in i grupper och får inom gruppen i uppdrag att diskutera sig fram till vilket av snurrhjulen de vill få chans att snurra om för att eventuellt få ett mindre tabubelagt utfall. Efter att respektive grupp nått konsensus röstar samtliga grupper i helklass fram det hjul som ska snurras om genom majoritetsbeslut.

Steg 3

Det hjul som klassen gemensamt röstat fram snurras om och ett nytt utfall genereras. Pondera att klassen, i detta fall, väljer att snurra om hjulet med olika personer och utfallet som skapats blir “Snacka om att vara kär med kompis” (figur 15).



Figur 15, Prototyp av snurrhjul “snacka om” och “med”

Steg 4

I det digitala användargränssnittet visas nu följande (figur 16);

TABU, VAD SÄGER DU?

SNACKA OM ATT VARA KÄR MED LÄRARE

ELLER

SNACKA OM ATT VARA KÄR MED KOMPIS

Figur 16, Illustration av digitalt gränssnitt

Respektive grupp får då i uppdrag att diskutera och jämföra de båda utfallen utifrån diskussionsfrågorna; “Vilket av dessa utfall känns minst tabu och varför?” samt “Kan ni komma på en situation då man skulle kunna behöva ta ett av samtalen och i sådana fall hur?” för att sedan redogöra vad de kommit fram till i helklass.

Koncept 2 - Vilken bild?

I spelkonceptet “Vilken bild?” ges eleverna möjlighet till tid för egen reflektion samt skapa förståelse för andras tankar genom att försöka tänka sig in i hur andra uppfattar bilder och ord. Konceptet togs fram genom analysering av användartester och kombinerad av olika avdellösningar från de initiala spelkoncepten; “Tänk samma/olika”, “Säg det med en rebus” samt “Med andra ord”. Synpunkter från utvärdering under användartesterna, där testpersoner uppgett att de känt sig utlämnade och pressade genom att använda egna ord och formuleringar, resulterade därför i ett koncept där förutbestämda ord och bilder finns att tillgå som stöd för eleverna. På så vis kan större fokus läggas vid reflektion snarare än elevernas förkunskaper och utmaningen *rädslan att känna sig utlämnad* bemöts på ett bättre sätt än i de initiala spelkoncepten.

Konceptet består av en spelplan som föreställer olika bilder och ord samt en korthög som innehåller bilderna på spelplanen. Spelet går till på följande sätt;

Steg 1

Varje grupp på 4–6 spelare börjar med att utse en Bildmästare. Bildmästaren börjar dra en bild ur korthögen utan att visa sina medspelare.

Steg 2

Bildmästaren väljer därefter ut tre av orden på spelplanen som hen tycker beskriver bilden bäst. Bildmästaren berättar sedan vilka tre ord hen har valt för sina medspelare.

Steg 3

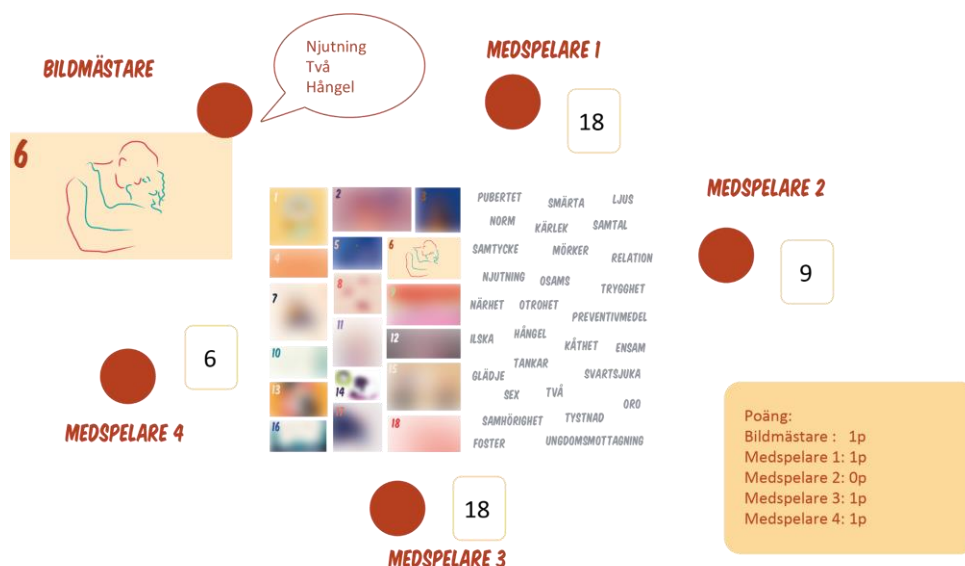
Medspelarna får sedan gissa vilken bild de tror att Bildmästaren har på handen genom att skriva upp bildens siffra på ett papper, utan att visa de andra.

Steg 4

När alla medspelare har skrivit upp vilken bild de tror att Bildmästaren har på handen, redovisar alla medspelare sina svar i tur och ordning. Bildmästaren avslöjar svaret sist.

Vilka får poäng?

Alla som gissar på den bild som Bildmästaren har på handen får 1 poäng vardera. Bildmästaren får lika många poäng som antalet spelare som gissat rätt. Ifall fler spelare har gissat på samma bild, men som inte är den Bildmästaren har på handen, får även de spelarna 1 poäng vardera. Ett illustrerat exempel av hur poängsättning går till kan ses i figur 17.



Figur 17, Förklaring av poängsättning för konceptet "Vilken bild?"

6.

Konceptutvärdering

I kapitlet redovisas metod och resultat från den workshop som genomfördes för att testa och utvärdera koncepten från konceptkatalog 2. Kapitlet avslutas med en utvärdering av koncepten samt en motivering av slutgiltigt konceptval.

6.1 Metod och genomförande av workshop

För att testa och utvärdera koncepten i katalog 2 med målgruppen hölls en workshop tillsammans med en åttondeklass med 23 elever på Eriksdalsskolan i Stockholm. Workshopen pågick i 90 minuter och administrerades digitalt medan klassen befann sig på plats tillsammans med en lärare. Inför workshopen förberedde läraren grupper med intentionen att eleverna skulle känna sig trygga, men även arbeta produktivt tillsammans. Läraren tilldelades också det material som skulle skrivas ut och användas under tester och utvärdering. Under workshopen användes en informativ powerpoint som stöd för presentation och instruktion av koncepttester, som under workshopen benämndes som övningar.

Inledningsvis presenterades workshopens syfte samt hur deltagarnas svar skulle komma att användas. Vid ett möte med Elin Hollström och Hanna Rönntoft, projektledare respektive designer på RISE, betonades fördelarna med att hålla en uppvärmning där eleverna får möjlighet att känna sig delaktiga och att deras åsikter är betydelsefulla (Personlig kommunikation, 31 mars 2021). Därför genomfördes en kortare uppvärmning med hjälp av det digitala verktyget Mentimeter där eleverna fick besvara en enkel fråga relaterad till sexualitet, samtycke och relationer.

Klassen genomförde respektive övning i klassrummet tillsammans med stöd från projektgruppen och läraren (figur 18). Läraren ombads också att föra anteckningar kring hur bra eleverna kom i gång efter instruktioner, om de tog övningarna seriöst och elevdelaktighet för respektive övning. I slutet av varje övning genomfördes en kortare utvärdering där eleverna enskilt fick besvara tre olika frågor om de tyckte att övningen var rolig, enkel att förstå och om den upplevdes som stel, genom att fylla i skalor från 1–5 på en utvärderingsmall (bilaga 13). Målet var att få ett högt genomsnitt på frågorna “den här övningen var rolig” respektive “den här övningen var enkel att förstå” och lågt genomsnitt på frågan “den här övningen kändes stel”. Workshopen avslutades med att eleverna fick genomföra en längre utvärdering i samma mall. Där fick eleverna välja och motivera sitt favoritkoncept samt besvara om de kände sig obekväma i något av momenten under workshopen. Avslutningsvis togs även en kortare utvärdering upp i helklass där elevernas generella upplevelse av övningarna diskuterades och där de, genom handuppräckning, fick rösta på sitt favoritkoncept.



Figur 18, Bilder på när elever utför övningarna under workshopen

För att få en tydlig uppfattning om vilket koncept eleverna uppskattade mest dokumenterades utvärderingarna i en tabell där resultatet från respektive skalfråga sammanställdes till ett genomsnittligt betyg. Dessutom räknades deltagarnas röster på deras favoritkoncept ihop i samma tabell. Vidare sammanställdes och strukturerades de övriga kommentarer som eleverna skrivit i utvärderingarna på post-it lappar i det digitala verktyget Miro.

6.2 Resultat av workshop

I detta avsnitt redovisas en sammanfattning av deltagarnas utvärderingar samt lärarens och projektgruppens kommentarer och iakttagelser från respektive koncept under workshopen. En fullständig sammanställning över samtliga svar från elevernas och lärarens utvärderingar finns i bilagorna 14, 15 och 16. I avsnittet benämns koncepten som övningar då det var det begrepp som användes under workshopen.

Bästa utfallet?

Av de 23 elever som deltog i workshopen svarade 10 att övning 1 - "Bästa utfallet" var deras favorit. De menade att det var roligt och givande att få diskutera ämnen de normalt sett inte brukar diskutera med sina klasskamrater. Vidare uppfattade projektgruppen att eleverna tyckte snurrhjulen var ett roligt inslag i övningen. De diskussioner som uppstod kring vilket av hjulen gruppen skulle snurra om, upplevdes som energifyllda och medryckande. När grupperna fick chans att lyfta deras diskussioner i helklass framkom varierande svar och gruppmedlemmarna hjälptes åt att svara och fylla i varandras tankar.

Utvärderingen visade även att vissa av utfallen kändes svåra för eleverna att sätta sig in i och obekväma att diskutera med de klasskamrater de inte står nära. Det uppdagades även att elever upplevde att de inte hade tillräckligt med tid för egen reflektion under övningen, då utfallen samt diskussionsfrågorna kunde upplevas som mer eller mindre komplexa.

Vilken bild?

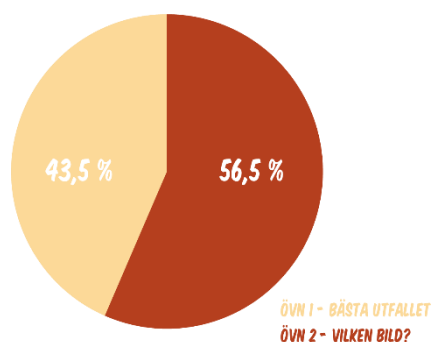
Av utvärderingen framkom det att majoriteten av eleverna tyckte bäst om övning 2 - ”Vilken bild?”. Elevernas argument för detta var att övningen kändes avslappnad och rolig eftersom det var en aktiv övning där alla fick var med och tävla och gissa. Inledningsvis uppmärksammades diskussioner i klassrummet angående bilderna på spelplanen och vad de föreställde, något som kom att väcka elevernas nyfikenhet. I utvärderingen framkom det även att de flesta eleverna uppskattade att få ta del av hur klasskamraterna förklarade och tolkade bilderna på olika sätt. Dock menade några elever att de saknade djupare diskussioner och att övningen kunde upplevas oseriös.

När övningen var i gång spelade eleverna självständigt men en del elever hade emellanåt svårt att beskriva bilderna med de ord som fanns på spelplanen. Under spelets gång vittnade elever om en avslappnad stämning där alla kunde sätta sig in i sammanhanget, vilket var något som uppskattades. Att övningen inte kändes så formell eller tabu var ytterligare aspekter som eleverna ansåg positiva.

Sammanställning av workshop

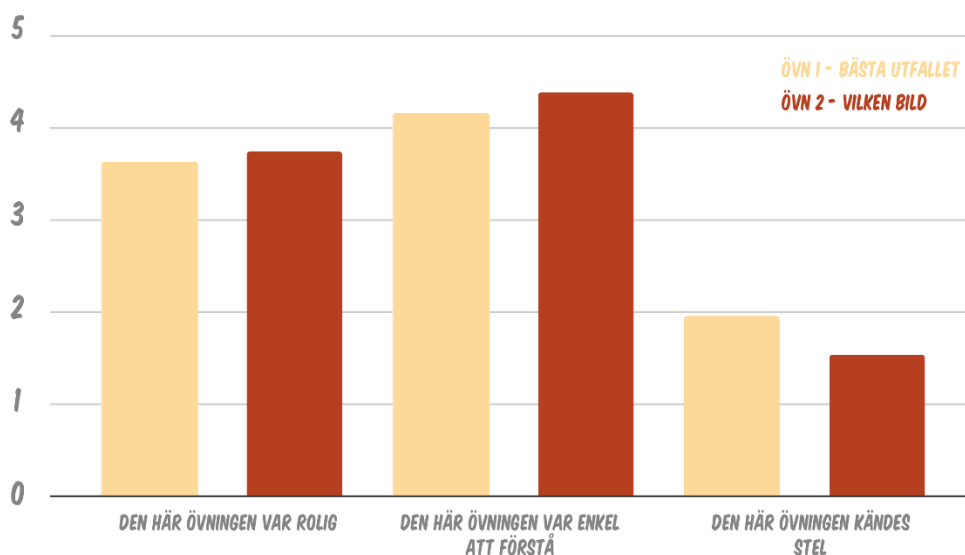
I figur 19 visas ett cirkeldiagram över den procentuella fördelningen av elevernas favoritövning där ”Vilken bild?” vann med 56,5%. Generellt upplevde projektgruppen att eleverna hade roligt och enkelt att komma i gång med båda övningarna. Något som även läraren bekräftade efteråt, då hon menade att tydliga och väl strukturerade instruktioner med exempel hade underlättat för elever som normalt sett har svårt att komma i gång samt att alla deltog efter bästa förmåga. Dessutom menade läraren att vetskapen om att inte bli betygsbedömd var en stor drivkraft till ett ärligt engagemang under workshopen hos flera av eleverna.

“Vissa av eleverna i den här gruppen har svårt med igångsättning, de behöver puffas igång. Men idag var de på hugget” lärare



Figur 19, Cirkeldiagram - elevernas favoritövning

Likaså visade elevernas utvärderingar att både övning 1 och 2 upplevdes enkla att förstå. Genomsnittet för dessa utvärderingar redovisas i diagrammet i figur 20. Vidare visar diagrammet elevernas inställning till huruvida respektive övning var rolig eller kändes stel, vilket även dem uppnådde målen inför workshopen. Sammantaget fick övning 2 - "Vilken bild?" marginellt bättre genomsnittsbetyg utifrån samtliga aspekter i elevernas utvärderingar.



Figur 20, Stapeldiagram från Eriksdalsskolans utvärdering

Övriga kommentarer från elever och lärare under tiden och efter workshopen visade att nästintill alla elever kände sig bekväma att genomföra övningarna. Dock menade några elever att gruppammansättningen hade en stor betydelse i sammanhanget, vilket även läraren kunde intyga. Vidare menade hon att det var en klass med god sammanhållning och respekt för och gentemot varandra. Såväl under som efter workshopen lyftes konstruktiv kritik som berörde övningarnas meningsfullhet. Läraren bekräftade att hon tydligt hade uppfattat syftet, samtidigt fanns det en osäkerhet bland eleverna kring vad övningarna skulle ge dem. Däremot ansåg eleverna att övningarna kunde fungera bra som uppstartsövningar för att närma sig kunskapsområdet sexualitet, samtycke och relationer. Sammanfattningsvis hade klassen en positiv inställning till både övningarna och workshopen.

“Det var ok, kom det från många (det är farligt att tycka att något är roligt i skolan...)” lärare

“Killgruppen mer positiva en tjejgruppen generellt. ”Det var nice!” lärare


6.3 Utvärdering av konceptkatalog 2

Under konceptframtagningen blev det tydligt att varierande och roliga inslag i undervisningen är ett bra sätt att låta eleverna närma sig ämnet på ett avdramatiserat sätt. Det bekräftades under workshopen då båda koncepten i konceptkatalog 2 visade sig fungera för att bryta isen och skapa ett avslappnat format i användarsituationen. Dessutom hävdade både lärare och elever att eleverna varken kände sig utlämnade eller särskilt obekväma. Detta då övningarna snarare handlade om att reflektera över något än att diskutera utifrån sig själv eller sina egna upplevelser. Med resultatet från workshopen som grund presenteras nedan hur väl koncepten i konceptkatalog 2 möter respektive utmaning samt personans behov. Citaten i avsnittet är tagna från elevernas kommentarer i bilaga 15 och har kopplats till olika personans.

Bästa utfallet

“Bästa utfallet” är ett interaktivt koncept som låter eleverna resonera sig fram till olika beslut men där slumpen är avgörande. Spänning och interaktion bidrar till att *bryta isen*, samtidigt kan eleverna dock känna sig obekväma att reflektera och diskutera kring vissa samtalsämnen i sammanhanget. Konceptet bjuder in till djupare diskussioner som skapar meningsfullhet för eleverna då de får möjlighet att tillsammans reflektera kring väsentliga områden som berör ämnen inom kunskapsområdet sexualitet, samtycke och relationer. Således bemöts utmaningen *relevans* i hög utsträckning samtidigt som seriositeten i kontexten bibehålls. Konceptet går ut på att slumpa fram utfall som var och en av eleverna får reflektera utifrån. På så vis får eleverna möjlighet att höra och skapa förståelse för varandras tankar och åsikter. Däremot bygger konceptet på snabba ställningstaganden från eleverna, vilket i sin tur kan missgynna de elever som behöver tid till eftertänksamhet eller har svårt att sätta sig in i utfallet.

För att konceptet ska fungera väl krävs en Tongivare i varje grupp och att eleverna känner sig trygga med varandra. Vidare behöver grupperna vara väl balanserade för att Tongivaren inte ensam ska bli tvungen att se till att gruppen tar sig framåt i diskussionen. Diskussionsformatet bemöter Arbetsmyrans behov väl då hen kan uppleva det meningsfullt och givande att, på ett strukturerat sätt, få möjlighet att utbyta reflektioner och tankar med sina klasskamrater. För Ruvaren kan konceptet anses som ansträngt då hen kan gå miste om tid till eftertänksamhet och själv därför riskera att inte hinna bli delaktig i diskussionen. Däremot får Ruvaren möjlighet att lyssna in andras åsikter och tankar, vilket hen mår bra av.



“Det var kort tid att tänka eftersom det är allvarliga situationer och man behöver tänka” Ruvaren


“Övningen var snabb och diskussionerna blev mer utvecklande” Arbetsmyran

Vilken bild?

I konceptet "Vilken bild?" flyttas fokus helt från elevernas egna erfarenheter samt förkunskaper och ger i stället utrymme för egen reflektion och tolkning. Det bidrar i sin tur till ett format där eleverna inte behöver vara *rädda för att känna sig utlämnade*. Genom spel och tävling bjuds eleverna in till ett avslappnat och roligt format som kan hjälpa till att *bryta isen* och hålla alla elever delaktiga. För att samla poäng och föra spelet framåt behöver eleverna reflektera och försöka sätta sig in i varandras tankar, vilket kan *skapa större förståelse för andras olikheter* och bidra till ytterligare diskussioner. Vidare ger konceptet alla elever möjlighet att delta utifrån samma förutsättningar där inte enbart det "rätta svaret" premieras. En nackdel kan däremot vara att en del elever kan uppleva det svårare att använda förutbestämda ord för att beskriva associationer, vilket kan leda till lägre motivationsnivå hos de eleverna.

Konceptet bidrar till hög elevdelaktighet och spänning, vilket ökar chansen för att Dagdrömmaren rycks med. Dessutom skapar tydliga spelregler och ett mål att sträva efter, förutsättningar för Dagdrömmaren att bibehålla fokus. Tävlingsmomentet i konceptet passar även Underhållaren, då hen kan hållas sysselsatt och får utlopp för energi. Vidare kan även Tongivaren komma att uppskatta konceptet då hen inte behöver ta något större ansvar för att se till att spelet rör sig framåt. Arbetsmyran kan troligtvis genomföra spelet oklanderligt och hålla koll på att regler följs, men är neutralt inställd till huruvida spelet genererar ny kunskap och känns givande eller inte.

Sammantaget gjordes bedömningen att koncept 2 "Vilken bild?" mötte de identifierade utmaningarna och framtagna personans krav bäst. Därav valdes koncept 2 ut som det slutgiltiga konceptet.



"Den var rolig, för att man fick vara mer aktiv och försöka klura ut vilken bild"
Dagdrömmaren

"Kan vara en bra uppstartsövning då den inte gick så djupt på ämnet"
Tongivaren

7.1 Metoder och genomförande för vidareutveckling av slutkoncept

Vid vidareutveckling av slutkonceptet togs spelets innehåll fram med hjälp av vidare iterering och idégenerering. Egna illustrationer gestaltades i Adobe Illustrator där fokus låg vid att skapa bilder öppna för tolkning. För att ta hänsyn till mångfald och undvika stereotyper har Riksförbundet för homosexuellas, bisexuellas, transpersoners, queeras och intersexpersoners rättigheters, RFSL (2019), riktlinjer om normkritiskt tänkande legat till grund för framtagning av text och bildmaterial i det slutgiltiga konceptet. Vidare togs bilder och ord fram med inspiration från ungdomsmottagningens och RFSU:s hemsidor samt de ändringar som gjorts i grundskolans läroplan om sexualitet, samtycke och relationer (SKOLFS 2021:5).

7.2 Presentation av Tabu, hur tolkar du?

Tabu, hur tolkar du? är ett spel framtaget för att främja reflektion och diskussion i ett tidigt skede i undervisning som berör sexualitet, samtycke och relationer, för att låta eleverna närma sig ämnet på ett avdramatiserat och lekfullt sätt. I avsnittet presenteras spelidé, spelets utformning och ingående delar samt hur det kan implementeras i undervisningen.

7.2.1 Spelidé

Spelet *Tabu, hur tolkar du?* syftar till att ge elever i högstadiet möjligheten att bekanta sig med ämnen som berör sexualitet, samtycke och relationer i grundskolans läroplan på ett avdramatiserat och lekfullt sätt, där reflektion och tolkning står i fokus. Spelet lämpar sig för grupper om 4–6 spelare, vilket baserats på tidigare litteraturstudier där elever hävdade att det inger större trygghet och högre delaktighet om diskussioner som berör sex och samlevnad sker i mindre grupper. Vidare är spelet tänkt att fungera som en bra uppvärmningsövning och introduktion till kunskapsområdet. Anledningen till detta är delvis att spelet kan skapa positiv förväntan och motivation bland eleverna, vilket hävdats i förstudien (Tornsberg, 2019). Dessutom kan spelet medföra att fler elever vågar delta i undervisningen, då framgång och misslyckande kan kopplas till tur eller otur snarare än personlig prestation. Skolinspektionens granskning (2018) har dessutom indikerat att det behöver finnas mer utrymme för eleverna att, genom samtal och reflektion, göra varandra delaktiga i undervisningen. Vidare har man under projektets gång identifierat ett antal utmaningar relaterade till kunskapsområdet sexualitet, samtycke och relationer, varav en av de största är att låta eleverna närma sig ämnet på ett avdramatiserat sätt.

Spelet går ut på att försöka tyda och återge bilder relaterade till sexualitet, samtycke och relationer med hjälp av ord på samma tema (figur 21). Att skapa förståelse för samt lyfta människors olikheter i undervisningen är viktiga aspekter som behandlas i Skolverkets nya förordning som berör sexualitet, samtycke och relationer (SKOLFS 2021:5). Därför är spelet utformat för att ge eleverna

möjlighet att öppna upp för egen reflektion och tolkning, vilket i sin tur också kan leda till diskussion och i bästa fall ökad förståelse för andras tankar. Således är *Tabu, hur tolkar du?* spelet där det inte finns något rätt eller fel utan där spelarnas tolkning och diskussion kring bilder och ord står i fokus. Det är i sin tur en god förutsättning för att eleverna inte ska känna sig utlämnade och tvingade att dela med sig av egna erfarenheter eller privat information.



Figur 21, Spelbricka med bilder och ord

Det är upp till var och en att avgöra vad man tycker bilderna i spelet föreställer och poängen delas ut därefter. Spelarna turas om att vara Bildmästare och förklara bilderna i spelet med hjälp av de stödord som finns att tillgå. På så vis är det upp till varje enskild spelare att själv välja ut de ord man känner sig som mest bekväma att använda för att beskriva bilderna för sina medspelare. Belöna görs den som lyckas tolka och förklara bilderna samt vars intuition överensstämmer med någon av sina medspelares. Spelet stimulerar på så sätt kreativitet, utforskande och utveckling av självförmåga, vilket anses vara viktiga aspekter i Skolverkets förordning (SKOLFS 2021:5). Vidare är målet att spelet ska hjälpa till att bryta isen och bidra till att eleverna känner sig mer bekväma att diskutera kring ämnen som berör sexualitet, samtycke och relationer med varandra och tillsammans med lärare, vilket har efterfrågats från flera håll i såväl tidigare litteraturstudier som förstudie.

7.2.2 Spelets innehåll och dess implementering i undervisningen

Tabu, hur tolkar du? innehåller en spelplan, spelbrickor, speljäser, bildkort, twistkort samt ett informations- och instruktionsblad (figur 22 och 23). Inledningsvis tilldelas samtliga spelare varsin spelbricka för att alla tydligt skall kunna se de bilder och ord som spelet innehåller. Spelplanen är i sin tur till för att underlätta poängräkning samt implementera de medföljande twistkorten. Informations- samt instruktionsbladet finns till som stöd för att introducera lärare och elever till spelets syfte och regler.



Figur 22, Spelplan, bildkort och spelbrickor



Figur 23, Medföljande instruktions- och informationsblad

Spelet går ut på att spelarna turas om att vara Bildmästare och dra ett kort ur bildhögen på spelplanen. Det är upp till Bildmästaren att tolka vad hen tycker att bilden föreställer och med hjälp av orden, som kan ses på spelbrickan i figur 24, försöka förklara för sina medspelare vilken bild hen har på handen. Det är sedan upp till medspelarna att avgöra vilken av bilderna på

spelbrickan de tycker passar bäst in på Bildmästarens valda ord. Poäng får de medspelare som gissar på den bild som Bildmästaren har på handen. Följaktligen tilldelas Bildmästaren så många poäng som antal spelare som gissat rätt. De spelare som gissat på samma bild som någon annan av sina medspelare, men som inte är Bildmästarens, tilldelas även de ett poäng vardera. Poängfördelning samt fullständiga spelregler redogörs i instruktions- och informationsbladet i bilaga 17.



Figur 24, Spelbricka stående

Exempel på spelets medföljande twistkort kan ses i figur 25. Dessa integreras i de fall Bildmästaren står på en av de markerade twistrutorna på spelplanen. Twistkorten kan både hjälpa och stjälpa spelarna och syftar till att låta slumpen avgöra i större utsträckning och på så sätt skapa en högre dimension av spänning och prestigelöshet i spelet.

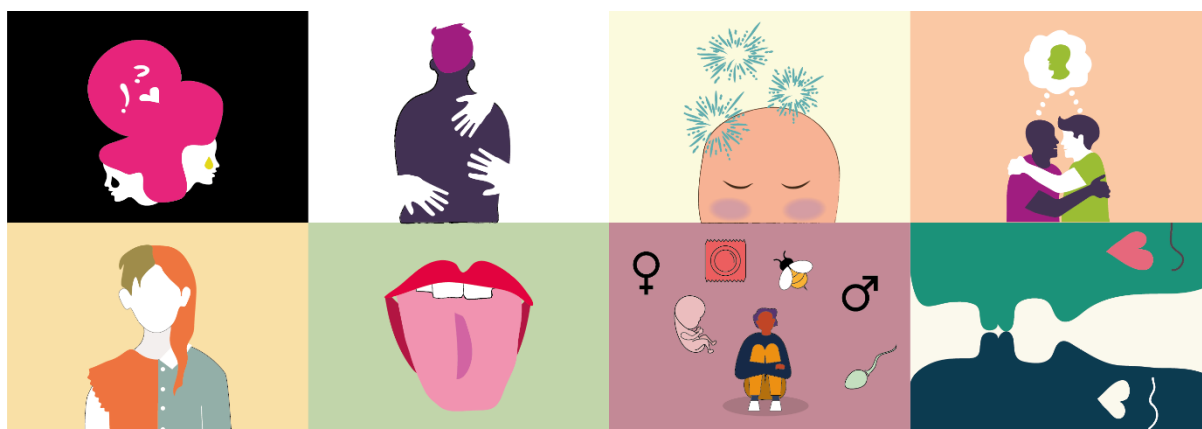


Figur 25, Exempel på twistkort

I förstudien nämns ett tydligt syfte och instruktioner till spelet som viktiga byggstenar för att skapa goda förutsättningar för lärare att kunna implementera det i undervisningen (Tornsberg, 2019). Därför medföljer informationsbladet med instruktioner till lärare. Informationsbladet innehåller dessutom delar av spelidén och syftet samt förslag på hur spelets innehåll kan användas vid fortsatt undervisning inom kunskapsområdet sexualitet, samtycke och relationer. Förslag som ges är bland annat att låta elevgrupperna skapa scenarion till bilderna samt diskutera innebörden av orden på spelbrickorna. Exempelvis, vad innebär samtycke eller vad definieras som otrohet?

7.2.3 Utformning

Tabu, hur tolkar du? är framtaget för att vara ett enkelt och självgående spel där utformning och innehåll främjar spelets syfte. Bilderna i spelet speglar ett mångfaldsperspektiv, där färger och figurer tagits fram för att inte enbart skildra stereotypa och normativa föreställningar om människor och samhälle, några exempel på illustrationer visas i figur 26. Dessutom syftar figur- och färgval till att förstärka tolkningsbarhet i illustrationerna samt skapa ett glatt och lustfyllt perspektiv för att avdramatisera ämnet och locka fram lusten att lära. Vidare är illustrationerna och dess färger framtagna för att lyfta såväl risk- som främjandeperspektiv i undervisningen inom sexualitet, samtycke och relationer. Detta då balansen mellan de båda perspektiven har visat sig vara en viktig aspekt för att undvika myter om sexualitet, samtycke och relationer hos eleverna (Skolinspektionen, 2018).



Figur 26, Urval av illustrationer i slutkonceptet *Tabu, hur tolkar du?*

Enligt tidigare undersökningar som presenterats i litteraturstudien finns det, från elevernas sida, en önskan att lära sig mer om mjuka värden som berör kärlek, relationer, respekt och normer i undervisningen. Majoriteten av de ord som valts ut på spelbrickan går därför i linje med de ämnen som utgör elevernas önskan. Dessutom ska orden på spelbrickan öppna upp och ge eleverna möjligheten att beskriva bilderna utifrån deras egen tolkning. Dock har ett aktivt val att utesluta ord, som i kombination med bilder på spelbrickan kan upplevas kränkande eller diskriminerande,

gjorts. Vidare kan ett flertal av de utvalda orden på spelbrickan kopplas till ämnen som anses tabubelagda. Genom att inkludera dessa i spelet är dock målet att orden avdramatiseras och i bästa fall också normaliseras till följd av att de diskuteras.

8.

Diskussion

I kapitlet diskuteras olika aspekter som har präglat projektet och påverkat dess resultat.

Social hållbarhet och etik

Som nämnts i bakgrund och förstudie spelar skolan en viktig roll för att kunna ge elever förutsättningar att utveckla sin förmåga att förstå sig själv och andra i samhället. Utbildning som berör sexualitet, samtycke och relationer har visat sig vara viktig för att hjälpa ungdomar att utveckla ett jämställt och inkluderande synsätt och på så sätt bidra till ett socialt hållbart samhälle. De identifierade utmaningarna som legat till grund för det framtagna konceptet tar upp ett flertal aspekter som berör social hållbarhet. Såsom att skapa förståelse för olikheter samt förebygga att normer förstärks och att elever får en skev verklighetsuppfattning. I sin tur avser spelet att uppmuntra människors olikheter genom att visa på att alla tänker olika samt att ämnen som berör sexualitet, samtycke och relationer kan tolkas och gestaltas på flera olika sätt.

Eftersom projektet berört ämnen av känslig karaktär har det varit särskilt viktigt att genomföra datainsamling på ett etiskt försvarbart sätt. Genomgående har det därför varit viktigt att säkerställa deltagarnas anonymitet i projektet, vilket har medfört att endast kön och ålder dokumenterats. Likaså raderades all ljudupptagning efter transkribering av intervjuer. Vidare har det varit viktigt att framföra projektets syfte och att all medverkan varit frivillig för samtliga deltagare. Utformning av intervjuer har också syftat till att göra det så bekvämt och enkelt som möjligt för respondenterna att genomföra dem. I det bildmaterial som inhämtades under projektets gång finns inga ansikten på personer som deltagit för att återigen värna om deras anonymitet.

Användarstudie och urval

Problematiken med en bristfällig undervisning inom kunskapsområdet sexualitet, samtycke och relationer återfinns inte enbart i högstadiet utan i alla årskurser där ämnena berörs. Avgränsningen mot högstadielever som målgrupp gjordes delvis av den anledning att det ansågs svårt att utföra en användarstudie bland yngre elever av etiska skäl. Beslutet grundar sig även i förstudien där högstadielever vittnat om att de önskar mer tid till reflektion och diskussion som berör de mjuka värdena inom kunskapsområdet sexualitet, samtycke och relationer. För att avgränsa målgruppen ytterligare och på så vis enklare kunna identifiera dess behov uteslöts även gymnasieelever i projektet.

I projektets inledande skede fanns en ambition om att involvera målgruppen i betydligt större utsträckning. Målet var från början att samla in kvalitativ data genom intervjuer och fokusgrupper tillsammans med elever och lärare genomgående under användarstudien och konceptframtagningen. Det uppstod dock snabbt svårigheter kring att komma i kontakt med skolor som var villiga att avsätta tid för att delta i en grundligt utförd användarstudie. Situationen försvårades ytterligare till följd av den höga smittspridningen av Covid-19 som pågick i Sveriges skolor under våren 2021, vilket gjorde att många under tiden genomförde undervisning på distans. Det togs därför ett beslut om att prioritera kontakt med målgruppen endast när det var

nödvändigt. Till följd av detta fick data om elevers upplevelser och erfarenheter av sex- och samlevnadsundervisning inledningsvis inhämtas genom att granska tidigare genomförda studier på området. Det visade sig dock vara ett framgångsrikt tillvägagångssätt eftersom mycket relevant och värdefull information fanns att inhämta från tidigare litteraturstudier och undersökningar. Således kunde en grundläggande förståelse för användarsituationen samt intervjuunderlag tas fram på ett opartiskt sätt. De intervjuer som därefter genomfördes kunde därför syfta till att generera mer genomgripande information som var väsentlig och relevant för att kartlägga specifika behov kopplade till framtagningen av slutkonceptet.

Den största svårigheten med att få till ett representativt urval av målgruppen tros ha berott på ämnet i sig. Såväl vuxna som ungdomar har vittnat om att ämnen som berör sexualitet, samtycke och relationer är tabubelagda men ändå viktiga. Till följd av detta samt svårigheterna att komma i kontakt med skolor tillfrågades de personer som slutligen intervjuades genom personliga kontakter. Följaktligen var respondenterna överrepresenterade av flickor och kvinnor som hade visat ett intresse för ämnet och var villiga att dela med sig av sina erfarenheter och ståndpunkter. Därför representerade inte respondenterna en heltäckande bild av målgruppen. Pojkar, män och icke-binära samt de personer som upplever sex- och samlevnadsundervisning som mest jobbig blev på så vis inte hörda i samma utsträckning under användarstudien. Däremot var de inledande litteraturstudierna hjälpsamma för att kunna samla in data från ett representativt urval ungdomar med olika upplevelser och erfarenheter av undervisningen. Dessutom visade sig övningarna under workshopen vara uppskattade av alla elever oberoende av könstillhörighet.

Förhoppningen var från början också att hålla koncepttester och workshops tillsammans med elever och lärare på plats ute på skolor, för att göra användarna delaktiga i genom hela processen. Även detta steg försvårades till följd av rådande pandemi, vilket ledde till att endast en workshop tillsammans med målgruppen genomfördes. Den administrerades dessutom digitalt, vilket omöjliggjorde en grundläggande observation av målgruppen under tiden de utförde användartesterna. Dock agerade läraren i klassrummet ögon och öron åt projektgruppen för att kunna föra vidare pågående diskussioner och elevernas ageranden under testerna. Å andra sidan skapades en naturlig användarsituation där enbart elever och lärare befann sig i klassrummet, vilket i sin tur kan ha lett till att eleverna känt sig mer bekväma att utföra och utvärdera testerna på ett trovärdigt sätt. Att inte involvera målgruppen i fler användartester genom processen kan ha påverkat slutresultatet, dock ansågs det sista användartestet bidra med värdefull information i rätt skede av processen. De användartester som genomfördes innan workshopen gav dessutom en bra uppfattning om huruvida koncepten skulle komma att fungera eller ej och hur olika koncept skulle kunna kombineras. Avslutningsvis bedöms beslutet om att involvera målgruppen i ett senare skede av processen som ett effektivt arbetssätt, framgångsrikt för projektets utfall.

Slutkoncept

Det slutgiltiga konceptet *Tabu, hur tolkar du?* har endast testats i mindre skalor, därför är det svårt att avgöra hur väl konceptet hade fungerat utifrån dess idé och syfte i sin tänkta miljö. Vidare har fokus legat vid att ta fram ett slutkoncept som bemöter de identifierade utmaningarna snarare än inläring. Därför kan det vara svårt för eleverna att förstå spelets syfte som en del i den undervisning som normalt sett präglas av att ny kunskap genereras och frågor besvaras. Därför har en viktig del i framtagningen av slutkonceptet varit att förmedla att spelet ska fungera som ett hjälpmedel för att närma sig kunskapsområdet sexualitet, samtycke och relationer på ett avdramatiserat och lekfullt sätt. Det ligger även ett stort ansvar på såväl elever som lärare att ta sig an spelet med en positiv och kreativ inställning för att dess syfte ska uppfyllas.

Vid val av det slutgiltiga konceptet fördes olika resonemang kring vilket koncept som lämpade sig bäst för användarsituationen och för vidareutveckling. Projektgruppen ansåg sig ha mer kompetens att utveckla en prototyp av konceptet "Vilken bild?" eftersom det digitala konceptet "Bästa utfallet" hade krävt kvalifikationer inom IT och programmering, vilket hade krävt utomstående stöttning och kompetens. Dessutom bedömdes det valda slutkonceptet nå ut till fler personer i målgruppen och på så vis också möta fler användares behov. Vidare beskrev ungdomar under och efter samtliga användartester att de koncept som inkluderade spel och tävling bidrog till engagemang och lättsamhet. En av de intervjuade lärarna nämnde dessutom att hen aktivt valt bort digitala verktyg inom det specifika kunskapsområdet eftersom hen ansåg det extra viktigt att skapa diskussioner som berör sexualitet, samtycke och relationer utanför den digitala världen. Det resonemanget fortsatte prägla projektet och togs med som en viktig aspekt vid val av slutkoncept.

Tabu, hur tolkar du? främjar reflektion och samtal mellan eleverna i verkligheten. Därtill anses *Tabu, hur tolkar du?*, i form av ett analogt spel, även fungera bra som distraktion då eleverna kan ha något att hålla i handen och vila ögonen på, vilket vidare kan inge en känsla av trygghet. Projektgruppen ser dock inga större hinder med att digitalisera konceptet helt, men dess utformning skulle då komma att se annorlunda ut, vilket i sin tur kan leda till att det finns en risk för att den interaktiva spelupplevelsen försämras. En alternativ PDF-utgåva har tagits fram för att kunna dela en prototyp av slutkonceptet med de parter som hjälpt till under projektets gång. I PDF-utgåvan finns spelregler, spelbrickor, spelplan, bildkort och twistkort förberedda för utskrift. Dessutom tillkommer instruktioner till läraren om vilket material som ska skrivas ut och hur det kan användas i undervisningen. PDF-utgåvan skulle även kunna underlätta spridning av spelet i en större skala.

Ett hinder för implementering av spelet i undervisningen skulle kunna vara eventuella språkbarriärer. Det skulle dock kunna vändas till en möjlighet genom att använda spelets spelbrickor som ett läromedel genom att ta fram versioner på olika språk. På så sätt skulle elever

med svenska som andraspråk enklare kunna delta i spelet mer självständigt och utan att känna sig utlämnade. Vidare har projektet fokuserat på implementering av spelet i grundskolan. Slutkonceptet anses likväl, till viss del, kunna fungera för elever med nedsatt hörsel eller talförmåga eftersom man också kan delta genom att se och peka.

Avslutningsvis är trots allt spelet framtaget på en konceptuell nivå och anpassat till kunskapsområdet sexualitet, samtycke och relationer för elever i högstadiet. För eventuell uppskalning av konceptet ses dock stora möjligheter att kunna anpassa spelets innehåll till fler målgrupper, årskurser och kunskapsområden. Vad gäller vidareutveckling av konceptet anses koncepttester i större skala nödvändigt för att förbättra användarupplevelsen. Dessutom hade det varit nödvändigt att kartlägga potentiella intressenter genom att kontakta exempelvis läromedelsföretag och personer med expertis inom området.

9.

Slutsats

I kapitlet presenteras en slutsats som tar upp huruvida projektens syfte och frågeställningar har uppfyllts respektive besvarats eller ej.

Syftet med projektet har varit att främja undervisning inom kunskapsområdet sexualitet, samtycke och relationer i högstadiet genom att, utifrån elevernas behov, ta fram ett koncept som kan bidra till diskussion och reflektion. Vidare ställdes frågor kring hur konceptet kan hjälpa elever och lärare att närma sig kunskapsområdet på ett avdramatiserat sätt, samt bidra till en modern och samtida undervisning som också kompletterar den information som finns tillgänglig för ungdomar på nätet. I projektets resultat har elevernas behov kartlagts i form av identifierade utmaningar och personans kopplade till användarsituationen. Dessa har sedan legat till grund för framtagning av ett koncept i form av ett spel, *Tabu, hur tolkar du?*. Konceptet är projektgruppens förslag på hur utmaningarna i användarsituationen och målgruppens behov kan mötas på ett avdramatiserat sätt samtidigt som diskussion och reflektion får utrymme i undervisningen. Eftersom internet och den digitala världen aldrig kan ersätta det verkliga samtalet anses konceptet också skapa förutsättningar för eleverna att tillsammans frambringa en verklighetsförankrad syn och uppfattning kring ämnet. Vidare speglar spelets innehåll ett samtida och inkluderande samhälle. Därav anses projektets syfte vara uppfyllt och frågeställningar besvarade.

Projektets viktigaste resultat har varit de identifierade utmaningarna, vilka anses täcka in många av de problem och behov som finns i användarsituationen. Utmaningarna kan således användas som inspiration och underlag för framtagning av fler koncept som kan främja undervisning inom kunskapsområdet sexualitet, samtycke och relationer. Tillsammans med den nya läroplanen är projektet ett steg i rätt riktning mot en mer inkluderande, jämlik och hållbar skola och i sin tur samhälle.

Referenser

Bernanker Lundaahl, S., & Klint Carlander, A.-K. (2019). *Ungdomars syn på sex- och samlevnadsundervisningen i skolan*. [Examensarbete, Högskolan i Skövde]. DiVA. <http://his.diva-portal.org/smash/get/diva2:1326923/FULLTEXT01.pdf>

Blomstrand, L., & Mattsson, J. (2019). *Olika informationskällors betydelse för kunskap inom sex och samlevnad: En kvantitativ enkätstudie om ungdomars inhämtande av kunskap inom sex och samlevnad*. [Examensarbete, Högskolan Dalarna]. DiVA. <http://du.diva-portal.org/smash/get/diva2:1285795/FULLTEXT01.pdf>

Discanalys. (2021). *DISC är ett personlighetstest som beskrivs med färger*. <https://discanalys.com/personlighetstest-farger/>

Folkhälsomyndigheten. (2017). *Sexualitet och hälsa bland unga i Sverige. UngKAB15 – en studie om kunskap, attityder och beteende bland unga 16–29 år*. Hämtat 2021-02-15 från <https://www.folkhalsomyndigheten.se/contentassets/11272529714342b390d40fe3200f48cf/sexualitet-halsa-bland-unga-sverige-01186-2017-1-webb.pdf>

Folkhälsomyndigheten. (2015). *Ungdomar och sexualitet 2014/15 - i samarbete med ungdomsbarometern*. Hämtad 2021-02-15 från <https://www.folkhalsomyndigheten.se/globalassets/livsvillkor-levnadsvanor/hiv-sti-prevention/preventionsgrupper/uungdomsbarometern-2014.pdf>

Häggström-Nordin, E., Sandberg, J., Hanson, U. and Tydén, T. (2006), 'It's everywhere!' Young Swedish people's thoughts and reflections about pornography. *Scandinavian Journal of Caring Sciences*, 20: 386-393. Hämtad 2021-02-15 från <https://doi.org/10.1111/j.1471-6712.2006.00417.x>

Johannesson, H., Persson, J.-G., & Pettersson, D. (2013). *Produktutveckling* (2nd ed.). Liber AB

Jonsson, C. (2014). *Dialog i klassrummet : Deliberativa samtals betydelse för elevers lärande*. [Litteraturstudie, Linnéuniversitetet]. DiVA. <http://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:726743/FULLTEXT01.pdf>

Karlsson, I. C. . (2007). *Att lyssna till kundens röst, kurskompendium*.

Landberg, Å., & Jonsson, L. (2017). *En del av verkligheten*. Stiftelsen allmänna barnhuset. Hämtad 2021-02-15 från

https://www.allmannabarnh.cdn.triggerfish.cloud/uploads/2017/11/En_del_av_verkligheten1.pdf

Lind, C. (2019). Meningsfull sex- och samlevnadsundervisning ur ett elevperspektiv : En kvalitativ studie om gymnasieelevers erfarenheter av och förväntningar på sex- och samlevnadsundervisning. [Examensarbete, Högskolan Dalarna]. DiVA. <http://du.diva-portal.org/smash/get/diva2:1297592/FULLTEXT01.pdf>

Myers Briggs. (2019). *Myer Briggs Type Indicator – testet och dess nytta på arbetsplatsen*. <https://myersbriggs.se/>.

Psykologiguiden. (2021). *Psykologilexikon: Femfaktormodeller*. <https://www.psykologiguiden.se/psykologilexikon/?Lookup=femfaktormodellen,%20femfaktorteorin>

RFSL. (2019, 2 december). *Att skriva normkritiskt*. Hämtad 2021-05-10 från <https://www.rfsl.se/hbtqi-fakta/att-skriva-normkritiskt/>

RFSU. (2019). Så har du ett främjande perspektiv. Hämtad från <https://www.rfsu.se/sex-och-relationer/for-pedagoger-och-yrkesverksamma/metodbanken/arskurs-7-9/perspektiv-pa-sexualundervisningen/framjande-perspektiv/>

Sandell, L. (2020). Genus, samlevnad och sexualitet ”Alla gör olika och på sitt sätt”: En kvalitativ studie om sex- och samlevnadsundervisning på högstadiet. [Examensarbete, Högskolan i Gävle]. DiVA. <http://hig.diva-portal.org/smash/get/diva2:1435540/FULLTEXT01.pdf>

Skolinspektionen (2018). *Sex- och samlevnadsundervisning*. 400-2016:11445. Hämtad från <https://skolinspektionen.se/globalassets/02-beslut-rapporter-stat/granskningsrapporter/tkg/2018/sex-och-samlevnad/sex-och-samlevnadsundervisning-rapport-feb-2018.pdf>

Skolverket. (2021). *Sex och samlevnad*. <https://www.skolverket.se/skolutveckling/inspiration-och-stod-i-arbetet/stod-i-arbetet/sex-och-samlevnad>

Skolverket. (2021). *Ändringar i läroplanerna om sexualitet, samtycke och relationer*. <https://www.skolverket.se/om-oss/var-verksamhet/skolverkets-prioriterade-omraden/reviderade-kurs--och-amnesplaner/andringar-om-sexualitet-samtycke-och-relationer-i-laroplanerna>

Statens skolverks författningssamling (SKOLFS 2021:5). Skolverket. https://www.skolverket.se/sitevision/proxy/regler-och-ansvar/sok-forordningar-och-foreskrifter-skolfs/svid12_6bfaca41169863e6a6595a/2062829119/api/v1/download/andningsforfattning/2021:5

Tonsberg, S. (2019). Digitale spil i undervisningen: Fra hurtig motivation til meningsfuld læring. Asterisk fra DPU, nr. 90, 18-21. <https://dpu.au.dk/asterisk/udforsk-asterisk/magasinetasteriskarkiv/vis-artikel/artikel/digitale-spil-i-undervisningen-fra-hurtig-motivation-til-meningsfuld-laering/>

Utbildningsdepartementet. (2020, 3 september). Bättre sexualundervisning för unga. [Pressmeddelande]. (<https://www.regeringen.se/pressmeddelanden/2020/09/battre-sexualundervisning-for-unga/>)

Utbildningsdepartementet. (2021, 4 februari). Skolans undervisning om sexualitet, samtycke och relationer förbättras [Pressmeddelande]. <https://www.regeringen.se/pressmeddelanden/2021/02/skolans-undervisning-om-sexualitet-samtycke-och-relationer-forbatttras/>

Bilagor

Bilaga 1 - Intervjuunderlag ungdomar

1. **Vilken årskurs går du i? / Hur gammal är du?**
2. **Vilken grundskolan gick du på och mellan vilka år?**
3. **Vilka av dessa serier har du sett? (visa powerpoint)**
4. **Har du/ni haft någon sex och samlevnadsundervisning i skolan?**
 - Vad var din/er uppfattning om den?
 - Varför?
5. **Hur såg undervisningen ut?**
 - Hur var upplägget?
 - Hur fick ni vara delaktiga?
 - Var det någon som kom utifrån och pratade?
 - Fick ni se film?
 - Praktiska moment?
 - Övriga arbetssätt?
6. **Fick din/er klass ställa frågor under lektionerna i sex- och samlevnadsundervisningen?**
 - Hur?
7. **Hade du/ni velat bli involverad mer?**
 - Hur?
 - Anonymitet viktigt?
8. **Fanns det något moment där ni fick diskutera med varandra inom sex och samlevnadsundervisningen?**
 - Hur gick det till?
 - Vad fungerade bra/mindre bra?
 - Vilka var det som pratade mest?
 - Storlek på grupper?
 - Hade du velat få chans att diskutera mer och höra om dina klasskompisars tankar?
 - Hur ska man i sådana fall dela upp grupperna?
9. **Har ni haft något typ av rollspel, debatt eller annan aktivitet då ni fått sätta er in i en situation eller roll i sex- och samlevnadsundervisningen?**
 - Vad tyckte du/ni om det?
 - Om inte, har du/ni haft det i något annat ämne, exempelvis SO?
10. **Har du och dina kompisar kört något av spelen piccolo, sanning eller konka, pekleken/vem i rummet, jag har aldrig eller pandoras ask?**
 - Finns det något du/ni gillar eller ogillar med den typen av spel?
 - Har du/ni spelat något annat liknande spel?
 - Vilka?
 - Finns det som gör att det är spännande eller lockande att spela sådana spel?
 - Varför?
 - Finns det någon gång man kan känna press eller hets när man spelar sådana spel?

- Varför?
- Hur känner du/ni inför att lyssna på andras berättelser/historier/erfarenheter i spelen?
- Hur känner du/ni inför att berätta om egna berättelser/historier/erfarenheter i spelen?
- Tror du/ni att folk *jämför* sig med varandra när man spelar sådana spel?

11. Har du något du vill tillägga?

Bilaga 2 – Elevenkät

TABU, VAD SÄGER DU?

För dig som har gått på högstadiet

Tack för att du hjälper oss genom att svara på vår enkät. Den här enkäten kommer att användas som underlag vid framtagning av ett verktyg eller hjälpmedel som ska främja diskussion, reflektion och hjälpa till att avdramatisera sex- och samlevnadsundervisning i högstadiet.

[Nästa](#)

Vilket kön identifierar du dig som? *

- Icke-binär
- Kille
- Tjej
- Osäker
- Annat

Vilka ord förknippar du med sex- och samlevnadsundervisning i skolan? *

- Intressant
- Onödigt
- Härligt
- Nervöst
- Förbjudet
- Pinsamt
- Roligt
- Jobbigt
- Spännande
- Tryggt
- Diskriminerande
- Svårt
- Känsligt
- Pirrigt
- Läskigt
- Segt
- Viktigt
- Lättsamt
- Stelt
- Övrigt: _____

Vad är ditt starkaste NEGATIVA minne av sex-och samlevnadsundervisningen i högstadiet? *

Ditt svar

Vad är ditt starkaste POSITIVA minne av sex-och samlevnadsundervisningen i högstadiet? *

Ditt svar

Grymt jobbat, glöm inte trycka skicka!

Tack för din hjälp, vi är väldigt glada för att du har tagit dig tiden att svara på vår enkät. Dina svar kommer vara viktiga för oss i vår konceptframtagning!

Är det något du tänker på eller vill tillägga som har med enkäten eller ämnena som tagits upp att göra kan du skriva det här:

Ditt svar

TABU, VAD SÄGER DU?

För dig som undervisar i högstadiet

Den här enkäten kommer att användas som underlag vid framtagning av ett medierande verktyg som syftar till att främja diskussion och reflektion bland elever i sex- och samlevnadsundervisning i högstadiet.

Enkäten riktar sig därför till dig som undervisar i högstadiet och syftar till att samla in information om elevers involvering i undervisningen samt att, utifrån ett lärarperspektiv, ta reda på vad som krävs av ett hjälpmedel för att fungera väl i undervisningen.

Enkäten är helt anonym och tar cirka 15 minuter.

Nästa

För dig som undervisar i högstadiet

*Obligatorisk

Vilken årskurs undervisar du i? *

7:an

8:an

9:an

Övrigt: _____

Vilka ämnen undervisar du i? *

Ditt svar

Använder du något/några av följande arbetsformer för att involvera eleverna i din undervisning? *

Elevernas egna frågor

Spel

Diskussion i mindre grupper

Diskussion i helklass

Debatter

Teater/rollspel

Övrigt: _____

Vilka 3 av följande arbetsformer upplever du skapar mest elevdelaktighet? *

- Elevernas egna frågor
- Spel
- Diskussion i mindre grupper
- Diskussion i helklass
- Debatter
- Teater/rollspel
- Övrigt: _____

Varför? *

Ditt svar

Undervisar du inom något av följande områden? *

Relationer, jämställdhet, kärlek, ansvar, identitet, normer, pubertet, könssjukdomar eller oönskade graviditeter och aborter.

- Ja
- Nej

Bakåt

Nästa

Om ja:

Hur väljer du ut frågor och diskussionsämnen som berör sex- och samlevnadsundervisning? *

Ditt svar

I vilka sammanhang inom sex- och samlevnadsundervisningen upplever du att blir det som mest diskussion bland eleverna? *

Ditt svar

Har du någon gång genomfört interaktiva övningar med eleverna under sex- och samlevnadsundervisningen? *

Exempelvis 4 hörn eller liknande

Ja

Nej

Bakåt

Nästa

För dig som undervisar i högstadiet

*Obligatorisk

Sex- och samlevnadsundervisning

Beskriv kortfattat de typer av interaktiva övningar du genomfört med eleverna under sex- och samlevnadsundervisningen. *

Ditt svar

Vad fungerade bra och mindre bra med respektive övning? *

Ditt svar

Bakåt

Nästa

Sex- och samlevnadsundervisning

Har du någon gång låtit eleverna ställa anonyma frågor relaterade till ämnen som berör sex- och samlevnad? *

Ja

Nej

Bakåt

Nästa

Sex- och samlevnadsundervisning

Detta avsnitt avser dig som undervisar i något av följande områden: Relationer, jämställdhet, kärlek, ansvar, identitet, normer, pubertet, könssjukdomar eller oönskade graviditeter och aborter som ingår i skolans sex och samlevnadsundervisning.

Inom vilka områden som berör sex och samlevnad undervisar du? *

- Relationer
- Jämställdhet
- Kärlek
- Ansvar
- Identitet
- Normer
- Pubertet
- Oönskade graviditeter och abort
- Könssjukdomar
- Övrigt: _____

Använder du något/några av följande arbetsformer för att involvera eleverna inom sex- och samlevnadsundervisning? *

- Elevernas egna frågor
- Spel
- Diskussion i mindre grupper
- Diskussion i helklass
- Debatter
- Teater/rollspel
- Övrigt: _____

I hur hög utsträckning upplever du att eleverna vill vara delaktiga i sex- och samlevnadsundervisningen? *

- 1 2 3 4 5 6
- I mycket låg utsträckning I mycket hög utsträckning

Sex- och samlevnadsundervisning

Beskriv på vilket sätt eleverna fick möjlighet att ställa anonyma frågor kopplat till sex- och samlevnadsundervisningen. *

Ditt svar

Vad fungerade bra och mindre bra med att använda elevernas anonyma frågor i undervisningen? *

Ditt svar

Bakåt

Nästa

För alla respondenter:

Hjälpmedel och verktyg i undervisningen

Detta avsnitt avser frågor om digitala och analoga hjälpmedel/verktyg som stöd i undervisningen.

Vad är din generella inställning till att använda dig av ANALOGA hjälpmedel som stöd i undervisningen och varför? *

Ditt svar

Vad är din generella inställning till att använda dig av DIGITALA hjälpmedel som stöd i undervisningen och varför? *

Ditt svar

Vad är viktigt för dig när du använder hjälpmedel eller andra verktyg som stöd i undervisningen? *

Ditt svar

Kan du tänka dig att ställa upp på en ca 30 minuter lång digital intervju som berör liknande innehåll som enkäten? Skriv då din mejladress här:

Ditt svar

Bakåt

Nästa

Tack för din medverkan, glöm inte trycka skicka!

Är det något du tänker på eller vill tillägga som har med enkäten eller ämnena som tagits upp att göra, vänligen skriv nedan:

Ditt svar

Bakåt

Skicka

Bilaga 4 - Intervjuunderlag lärare

- 1. Vilka ämnen undervisar du i?**
- 2. Den här powerpointen har vi visat de ungdomar vi intervjuat, har du sett någon av dessa serier?**
- 3. Vilka arbetsformer använder du/ni när ni vill skapa diskussion och delaktighet i klassen?**
 - Har du/ni använt er av spel?
 - Interaktiva övningar?
 - Debatter?
 - Rollspel?
 - Modeller eller rekvisita?
 - Vad fungerar bäst för att skapa delaktighet?
- 4. När blir det som mest diskussion och delaktighet bland eleverna?**
 - I vilka situationer kommer de flesta eleverna till tals?
 - Varför tror du/ni det är så?
- 5. Hur gör du/ni för att uppmuntra elever som normalt sett inte tar plats att våga diskutera när det gäller känsliga eller laddade ämnen?**
- 6. Upplever du/ni att eleverna vill vara med och bestämma arbetssätt och innehåll?**
 - Hur gör du/ni för att inkludera dem och få fram deras frågor?
- 7. Hur arbetar du/ni med specifikt sex- och samlevnadsundervisningen på er skola?**
 - Vilka arbetssätt?
 - Hur inkluderar du/ni eleverna?
 - Vad fungerar bra/mindre bra?
 - Vad anser du/ni krävs för att eleverna ska ta det seriöst?
- 8. Hur väljer du/ni ut frågor och diskussionsämnen som berör sex- och samlevnadsundervisning eller andra känsliga ämnen?**

- 9. Hur håller du/ni er uppdaterade kring frågor och situationer som berör ungdomar idag?**
- Har man koll på ungdomarnas vanor/erfarenheter vad gäller sex och samlevnad?
 - Saker som händer i deras umgänge, kretsar och fritid?
 - Hade du/ni velat få ta större del av elevernas erfarenheter för att göra undervisningen bättre?
- 10. Vilka svårigheter ser du/ni i undervisning om känsliga eller laddade ämnen?**
- Vilka är de största skillnaderna i sex- och samlevnadsundervisningen gentemot annan typ av undervisning?
- 11. I elevintervjuer har det kommit fram att man lätt jämför sig med andra, vad man kan och varandras erfarenheter osv. Att man inte ska veta för mycket och inte för lite. Är det något du/ni märker av extra mycket i den typen av undervisning?**
- Vad gör du/ni för att motverka det?
 - Hur får tror du/ni man får eleverna att prata utan att döma varandra?
- 12. Vad använder du/ni för typ av analoga och digitala hjälpmedel/medierande objekt i er undervisning?**
- Fördelar/nackdelar?
 - Vad är viktigt för att det ska fungera väl?
 - Använder du/ni något specifikt hjälpmedel inom sex-och samlevnad?
 - Hur?
 - Varför?
- 13. Har du/ni något du vill tillägga?**

Bilaga 5 - KJ-analys 1

Frågor				Teater/pjäsa/rollspel		
va anonym och ställa frågor till vem man ville hade kunnat bli opassande frågor.	quiz med förutbestämda frågor	Smsfrågor - Det tror jag funkade bra, då fick dem iaf fram frågor ifall folk inte vågade räkna upp handen.	Svårare att formulera sig om relevanta frågor som otrohet/våldtäkt	Dilemman tagna från verkligheten	I pjäsen var man dem personerna inte sig själva	Avslappnat
om alla får ställa egna frågor är det lätt att de blir taskigt eller känsligt.	bättre med förutbestämda frågor	Svårare att komma på frågor i högstadiet för man vet mer om sex generellt	bättre om vi fick komma med egna frågor ibland för de var ganska raka och förutsägbara frågor	Bra att få färdiga dilemman först	Hur ställer sig gruppen till olika dilemman	Teater
öppna frågor till alla kanske inte alla hade velat svara	kan ju definitivt vara grejer som inte läraren själv tänker på att ta upp.	Sånna frågor hade blivit utskrattade mer i högstadiet än mellanstadiet	Så de var ändå folk som ställde djupa frågor.	Pjäsa - seriöst men roligt och avslappnat	Alla pjäser blev väldigt olika	Skämtsamt och lättäm stämning även om det var seriösa ämnen
där hade jag ändå velat kunna ställa frågor om typ varför de händer och inte bara få reda på att de händer för de hade man redan förstått.	inte själva kroppen och pubertet för det redde man ut ganska tidigt.	Anonymt - då vågade jag fråga	borde de funka med google forms att lämna in svar anonymt	Man fick ingen info om personerna utan fick hitta på dem själva	Diskuterade alla pjäser efteråt	6-8 personer i varje grupp
vara säker på att ingen vet vad man tycker.	en frågelåda hade de vart bättre än inget	Viktigt att vara anonym till läraren och alla	varit enklast att göra anonymt att man lämna lapp eller lämnande. Men de är också svårt för om man ska gå fram och lämna fram en lapp blir de också outande	Bra med små grupper	Alla kom till tals, blev mkt diskussion i gruppen	Läraren satte ihop grupperna men vi bestämde rollerna och pjäsen
bra för de fick fråga anonyma frågor	anonyma frågor var ett bra sett.	ingen vågar fråga rakt ut för de är tabu belagt.	Om det inte är anonymt skämtar många bort de.	bra att vi inte var oss själva i pjäserna. Då kunde de inte bli skvaller av de.	rollspel när man ska vara ett politiskt parti och ska stå för nånting och läsa på om vad sitt parti står för. Det har jag alltid tyckt vart väldigt givande	att man inte alltid behöver stå för sin egen åsikt utan får en satt personlighet.
Mycket bättre än att räkna upp handen i klassen.	Läraren tog bort skämtfrågorna	Jag tror man jämför sig mycket i andras frågor.	Ingen frågade en enda fråga öppet.	Lärare delade in med folk de trodde man var bekväm med.	saga kändes inte som en lektion utan hade roligt när man lärde sig.	De var inte lika stelt svenska läraren är bra på att göra de inte stelt.
formulär va enklare men de va också svårare för alla runtomkring kunde se vad man skrev mer än om man skrev på en liten lapp.	känns personligt och privat att fråga saker öppet.	fråga som man inte ens har tänkt på så känns de som oj ska man tänka på de.	hur folk kommer uppfatta en beroende på hur man svarar.	saga som hänt för längesen så skulle man dramatisera den till kort skådespeleri.	Mycket enklare för folk att prata utifrån karaktär för man inte behöver prata utifrån sig själv.	
Man vill ju kunna fråga saker fritt om de man tänker på men inte bli dömd från svaret, man får eller svaret man ger.	vill hellre höra andra svara än att svara själv.	Om man har små eller stora frågor var de ett bra sätt att ställa dom	I åttan var de fler som hellre googlade än att frågade sina lärare.			
anonymt kan man faktiskt våga säga de man vill lära sig.	Mer generella frågor känns mindre läskigt för svårt att koppla till en själv.	Om lärare vill engagera eleverna så ska man inte peka ut nån att tvinga svara	anonym enkät och fråga vad du vill prata om och vad är viktigast att vi tar upp.			

Uppfattningar/önskemål

12 grabbar i ett sånt där rum blir de lite stel stämning och fnittrigt.	mer input från elever i undervisningen	alltid tyckt att det är väldigt privat.	på senare dar så märker man ju att man har upplevt samma saker.	De va viss stress om alla andra hade gjort saker.		
tjejerna mycket bättre på att diskutera	Och de är ju grundat i okunskap när man inte visste va de va	Att det inte bara blir fakta.	Jag kan ju fortfarande gå in och googla saker.	jättestelt alla satt knäpptysta och ingen vågade knappt andas.	vart öppna med varandra en vecka så då kunde man fortsätta.	
obekvämt och nervös och att alla befinner sig på olika stadier där.	I högstadiet är det mer moral, jämställdhet identitet och kärlek	om de kommer från oss är de mer riktat mot oss.	Ingen kan döma en för man tänkt på nåt.	vill inte framstå som dum som att man inte vet nåt eller så.	vill imponera och svarar inte ärligt därför.	Bra om de hade vart mer åsikter och inte erfarenheter.
Vänner man inte träffar - Vågar va ärlig för man kan inte bli shameade i efterhand.	Som kille ska man veta mycket. Som tjej ska man inte de.	kompisar - inte blir dömd och man vågar fråga vissa frågor man inte vill fråga i helklass även om de är anonymt.	behövs mycket på min gamla skola de behövs ändra attityd	Även om man inte vill jämföra sig med andras frågor vet jag att jag gör de ändå.	Tror de hade gått att få de ostelt men eftersom de va första lektionen var man nervös	Man ska inte veta för mycket och inte för lite.
hur mycket man ska kunna är tävling men också balansgång.	samtal blev de mer att man hackade på killar än att prata om de grundligt.	Killarna bara slutade lyssna för de kände att de blev anklagade	Hade mer som mål att göra oss rädda för sex än att vilja ha de.	lite skönt att vara uppdelade i könen.	I åttan är de mer av en riktig sak som man ska lista ut själv.	

Spel



Praktiska moment/ övningar

Det var jobbigt men det var positivt att veta hur den kändes och hur den fungerade, absolut.	dynamiken som bildas mellan eleverna som är den jobbigaste.	sitter och jämför vad man kan och inte kan.	När det inte var övning eller hon bad hen specifik person att prata var det inte direkt någon som ville säga något.	
Bra med lektion innan så alla har samma erfarenhet från den iaf	Så vi hade först lektion om ett ämne sen gjorde vi fyra hörn	när vi gjort övningarna blev alla mer bekväma så de som brukar prata lite pratar lite mer osv.	vissa försökte ju undvika att få frågan det var ju fortfarande inte jättebekvämt att berätta saker för 24 pers.	
vissa går ju bara efter sin kompis så de var lite olika.	De fyra hörnen	I övningarna säger alltid läraren vem som ska prata.	Då blev de att vi skratta tillsammans och hade roligt och då släppte spänningen i klassen.	
Hade velat ha nåt mer praktiskt där alla blev involverade.	ställa sig där man håller med om frågan. Sedan ställde hon frågor om varför man ställde sig där så fick man motivera och säga vad man själv tycker typ	om man tyckte något var okej skulle man byta plats med någon annan i cirkeln. Så fick man säga varför man tyckte så, så frågade hon runt lite vissa som flytte sig och vissa som inte ved alla tyckte liksom.	förklara dessa orden med andra ord och då kunde de blir lite konstiga förklaringar ibland.	vi gjorde de i början och i slutet för att se om vi hade lärt oss nåt.
Bra att de är komiskt för ingen tar de seriöst för att försöka lätta stämningen.	tror lätt de kan bli så att folk ställt sig där flest ställer sig.	De flesta tog uppgiften på skämt och inte seriöst.	umo för att leta upp saker.	

Diskussion

fakta först och diskussion sen	mer diskussion och lite mer om kanske normer njutning relationer		tycker vi killar borde få reda på vad som händer för tjejerna också och tvärtom. Så man mer kan förstå varandra.	tydligare upplägg som var mer inbjudande	Var skönt att läraren höll i de och drev framåt och hade plan för hur de va
Filmen satte vägen för diskussion	De är väl nån gång man pratat om de i verkligheten men isf har de vart mer aa jag fick ligga eller jag låg med den inte hur de kändes eller så.		hade behövt träna mer på att prata mer,	På en lektion hade antagligen inte alla vart bekväma att prata om känsliga grejer	sätta sig in i andra - inte lika personligt.
pressat att prata om sånt som man själv inte är så insatt i eller har erfarenhet av.	fråga det här med jämförelse och istället bara se nyttan av varandras erfarenheter utan att jämföra.	Det bästa överlag med min sex och samlivsnadsundervisning var att de var mycket diskussion	inte blir bara åsikter utan också fakta för sånt är ändå viktiga grejer.	prata mer i allvarlig form än att det ska vara fniss och skratt för det blir ju mkt det för killarna hetsar och tjejerna fnissar och det blir den dynamiken i gruppen.	
i början var de svårare att få igång dom men efter ett tag blev fler och fler bekväma med att prata om de.	vi har pratat ganska mycket om vad som gör en glad och vad som gör en ledsen så man känner varandra ganska bra	i slutet av varje område läste hon upp så fick vi hjälpas åt att svara tillsammans med klassen			utgå från scenario hade folk blivit mer engagerade

plocka fram case om personer som har upplevt det här och det här

hur hade du gjort i den här situationen.

Jag tror det är bättre om det är riktat mot oss för då vet man mer vad man ska säga då kan man mer vad man ska svara än om de är nåt man inte ens kan föreställa sig kan hända.

samlar in livshistorier från andra personer men absolut inte klassen.

givande att få lyssna,

De skulle kolla på film om relationer och då var de diskussionsfrågor. EPA

så stoppas det och så får du fylla i scenariot.

sätta in sig i andra personer så det liksom inte blev att de va en själv de handla om eller typ de här hände din kompis vad hade du gjort.

Fiktiva situationer det tror jag hade varit jättebra

Jag har ju lärt mig hur man inte ska bli behandlad genom att höra från andra.

smaka på sådana situationer bildligt.

Vad man än säger handlar de om att höja eller sänka sitt rykte.

att prata utifrån elevernas erfarenheter det är inte bra tycker inte jag.

bra om vi fick någonting att prata om.

olika åsikter och alla tycker olika liksom så då var de inte lika konstigt att säga något.

vad man kan hamna inför.

jag vill veta de här men om man istället ska utgå från nåt blir de istället att man vill veta men ingen annan vet att det är man själv som vill veta.

vill inte att folk ska döma en för de man säger.

Det kan vara en tankeställare om man måste tänka hur en annan person tänker inte bara höra vad den har att säga.

Jag tycker det är intressant att få höra andras åsikter.

Det kan vara en tankeställare om man måste tänka hur en annan person tänker inte bara höra vad den har att säga.

mer scenariot. De är gråzonerna som behöver pratas om.

om man inte gjort nåt utan bara tänker så man kan avlägsna sig från de.

nånting man gjort typ om man legat ska man inte behöva säga de

Scenario - inte blivit så personligt och hade vågat fråga sånt som man inte annars hade vågat fråga

blir som ett skydd man kan gömma sig bakom en annan person.

fiktiva karaktären hade de inte blivit kopplat till en själv

Prata om scenariot som faktiskt händer. Om situationerna.

mer avslappnat att prata om filmen för de blev de inte så personligt.

diskuterat mycket nu både på lektionerna och efter

4 hörn - bra sätt att få diskussion

Vid känsliga samtal helst 1 max 2-3 totalt

Mindre grupper

Det var ju ändå med dom tightaste de blev mest djupa diskussioner.

Jag tyckte helklass funka bra

smågrupper, tror jag hade varit bra.

Om nåt kändes jobbigt eller så skrev jag och mina kompisar privat till varandra.

En kille kommer aldrig ställa sig i oönskad graviditet så om man får testa att göra de på lektion kanske behandlar kvinna bättre.

I svenskan fick man scenarios på andra i samhället och utgå från lappar med typ du är rullstolsburen och vad finns de för problem då.

hade vart kul att diskutera i mindre grupper känns mer tryggt att diskutera då.

iten grupp om de vilket var mer najs än att göra de inför hela klassen.

Viktigt att lärare använder egna upplevelser men också kollar på samvärlden.

Tror de blev en del gruppträck men går inte att ha en så öppen åsiktstagande utan gruppträck.

Bra med olika åsikter för bra diskussioner.

Den största utmaningen är att få alla delaktiga.

De drivnas
åsikter
kommer
alltid fram

Komplext ämne i avslappnat format

saga kändes inte
som en lektion
utan hade roligt
när man lärde
sig.

Bjuder man
in till
oseriöshet får
man de.

tydligare
upplägg som
var mer
inbjudande

Bra att de är
komiskt för ingen
tar de seriöst för
att försöka lätta
stämningen.

De flesta tog
uppgiften på
skämt och inte
seriöst.

hade behövt
träna mer på
att prata mer

prata mer i allvarlig
form än att det ska vara
fniss och skratt för det
blir ju mkt det för killarna
hetsar och tjejerna
fnissar och det blir den
dynamiken i gruppen.

bra om vi fick
någonting att
prata om.

Hade velat ha
nåt mer
praktiskt där
alla blev
involverade.

Skämtsamt och
lättsam stämning
även om det var
seriösa ämnen

Var skönt att
läraren höll i de
och drev framåt
och hade plan
för hur de va

I åttan var de fler
som hellre
googlade än att
frågade sina
lärare.

Bryta isen

Måste fånga
dom för de är
intresserade i
grunden men de
är känsligt.

när vi gjort
övningarna blev
alla mer bekväma
så de som brukar
prata lite pratar lite
mer osv.

jättstelt alla satt
knäpptysta och
ingen vågade
knäppt andas.

I början vågar
de inte säga
saker högt i
klassen

Ingen
frågade en
enda fråga
öppet.

Då blev de att vi
skratta tillsammans
och hade roligt och
då släppte
spänningen i
klassen.

Tror de hade gått
att få de ostelt
men eftersom de
va första lektionen
var man nervös

12 grabbar i ett
sântdär rum blir
de lite stel
stämning och
fnittrigt

När det inte var
övning eller hon bad
hen specifik person
att prata var det inte
direkt någon som ville
saga något.

vart öppna med
varandra en
vecka så då
kunde man
fortsätta.

Relevans

bättre om vi fick komma med egna frågor ibland för de var ganska raka och förutsägbara frågor	kan ju definitivt vara grejer som inte läraren själv tänker på att ta upp.	De ser så mycket på tiktok osv så de har koll men inte riktigt koll.	om de kommer från oss är de mer riktat mot oss.
De behövs nåt sätt att få reda på vad eleverna vill ha för innehåll.	Prata om scenarion som faktiskt händer. Om situationerna.	Jag tror det är bättre om det är riktat mot oss för då vet man mer vad man ska säga då kan man mer vad man ska svara än om de är nåt man inte ens kan föreställa sig kan hända.	inte själva kroppen och pubertet för det redde man ut ganska tidigt.
Hade mer som mål att göra oss rädda för sex än att vilja ha de.	Lärarna känner inte att de har koll på vad eleverna exponeras för.	mer scenarion. De är gråzonerna som behöver pratas om.	Vi behöver bli bättre på att ta upp de som är deras vardag.
dar hade jag ändå velat kunna ställa frågor om typ varför de händer och inte bara få reda på att de händer för de hade man redan förstått.	Viktigt att lärare använder egna upplevelser men också kollar på samvärlden.	tråkiga när de väljer ut samtalsämne de tar centrala innehållet.	Svårare att formulera sig om relevanta frågor som otrohet/våldtäkt

Vad kommer dom andra tycka?

svarar fel blir den dömd.	Som kille ska man veta mycket. Som tjej ska man inte de.	Man ska inte veta för mycket och inte för lite.	vill inte framstå som dum som att man inte vet nåt eller så.	kändes inte som man svara ärligt utan skulle svara rätt.	hur folk kommer uppfatta en beroende på hur man svarar.
vill inte att folk ska döma en för de man säger.	Vad man än säger handlar de om att höja eller sänka sitt rykte.	bra att vi inte var oss själva i pjäserna. Då kunde de inte bli skvallar av de.	Ingen kan döma en för man tänkt på nåt.	Man vill ju kunna fråga saker fritt om de man tänker på men inte bli dömd från svaret man får eller svaret man ger.	hur mycket man ska kunna är tävling men också balansgång.

Rädsla att känna sig utlämnad

nånting man gjort typ om man legat ska man inte behöva säga de	känns personligt och privat att fråga saker öppet.	alltid tyckt att det är väldigt privat.	fiktiva karaktären hade de inte blivit kopplat till en själv	Mycket enklare för folk att prata utifrån karaktär för man inte behöver prata utifrån sig själv.	formulär va enklare men de va också svårare för alla runt omkring kunde se vad man skrev mer än om man skrev på en liten lapp.	vet enklast ett göra anonymt att man lämna lapp eller liknande. Men de är också svårt för om man ska gå fram och lämna fram en lapp blir de också outande	vill hellre höra andra svara än att svara själv.
Killarna bara slutade lyssna för de kände att de blev anklagade	att prata utifrån elevernas erfarenheter det är inte bra tycker jag.	Bra om de hade vart mer åsikter och inte erfarenheter.	blir som ett skydd man kan gömma sig bakom en annan person.	De får inte vara frågor typ vad man gjort utan mer vad man tänker eller funderat på.	Mer generella frågor känns mindre läskigt för svårt att koppla till en själv.	man kan inte förbereda sig på ett svar så blir de hets och man kanske behöver tänka.	roligare att ställa frågor än att få frågor
Scenario - inte blivit så personligt och hade vågat fråga sånt som man inte annars hade vågat fråga	om man inte gjort nåt utan bara tänker så man kan avlägsna sig från de.	mer avslappnat att prata om filmen för de blev de inte så personligt.	Om lärare vill engagera eleverna så ska man inte peka ut nån att tvinga svara	jag vill veta de här men om man istället ska utgå från nåt blir de istället att man vill veta men ingen annan vet att det är man själv som vill veta.	sätta in sig i andra personer så det liksom inte blev att de va en själv de handla om eller typ de här hände din kompis vad hade du gjort.	roliga att höra va de andra säger. Man vill helst inte säga nåt själv.	

Bemöta elevers olika erfarenheter och kunskaper

Stor skillnad i den socioekonomiska bakgrunden.	Jag tror man jämför sig mycket i andras frågor.	sitter och jämför vad man kan och inte kan.	kontrollerar av varandra och jämför.	Bra med lektion innan så alla har samma erfarenhet från den läf	roligast att höra vad andra svara	alltid en eller två som ställer sig bakom som gärna tittar när andra gör. Det är ju också en form av deltagande och aktivitet fast på deras nivå.
Även om man inte vill jämföra sig med andras frågor vet jag att jag gör de ändå.	obekvämt och nervös och att alla befinner sig på olika stadier där.	De va viss stress om alla andra hade gjort saker.	Pojkar ligger efter och tjejer kan mer.	Väldigt olika nivå mellan killar och tjejer.	Jag har ju lärt mig hur man inte ska bli behandlad genom att höra från andra.	på senare dar så märker man ju att man har upplevt samma saker.
Eleverna jämför sig mycket och en del låtsas att de vet mer.	fråga som man inte ens har tänkt på så känns de som oj ska man tänka på de.	En del elever blir chockade	frågå det här med jämförelse och istället bara se nyttan av varandras erfarenheter utan att jämföra.	pressat att prata om sånt som man själv inte är så insatt i eller har erfarenhet av.	dynamiken som bildas mellan eleverna som är den jobbigaste.	

Skapa förståelse för olikheter

hur hade du gjort i den här situationen.	Man får olika personers perspektiv på frågorna.	En kille kommer aldrig ställa sig i önskad graviditet så om man får testa att göra de på lektion kanske behandlar kvinna bättre.	olika åsikter och alla tycker olika liksom så då var de inte lika konstigt att säga något.
Bra med olika åsikter för bra diskussioner.	Jag tycker det är intressant att få höra andras åsikter.	Det kan vara en tankeställare om man måste tänka hur en annan person tänker inte bara höra vad den har att säga.	I svenskan fick man scenarios på andra i samhället och utgå från lappar med typ du är rullstolsburen och vad finns de för problem då.
plocka fram case om personer som har upplevt det här och det här	tycker vi killar borde få reda på vad som hände för tjejerna också och tvärtom. Så man mer kan förstå varandra.		

Våga vägra gruppträck

tror lätt de kan bli så att folk ställt sig där flest ställer sig.	vissa går ju bara efter sin kompis så de var lite olika.	alla tittar på en så man måste svara för de blir gruppträck.
Fler tjejer som gärna pratar att de har sexuella upplevelser fast de inte har	Till slut var man ju inte ärlig själv heller.	Tror de blev en del gruppträck men går inte att ha en så öppen åsiktstagande utan gruppträck.

Bilaga 8 - Viktningsmatris hypotes

		Skapa ett avslappnat format för ett komplext ämne	Bryta isen	Relevans	Vad kommer dom andra tycka?	Rådslan att känna sig utlämnad	Bemöta eleverns olika kunskap och erfarenhet	Skapa förståelse för olikheter	Genomförbart	Självgående	Medelvärde:
Diskussion	Vad tycker klassen?	5	3	4	3	4	4	3	5	4	5,0
	Bästa utfallet	4	3	3	4	5	3	3	4	4	4,7
Scenarion	Person + problem	2	2	5	4	5	5	4	3	2	4,6
	Vidare till nästa	2	3	4	3	4	4	4	2	2	4,0
Spel	Säg det med en rebus	4	4	2	5	3	2	2	4	3	4,1
	Med andra ord	5	4	2	4	3	2	2	5	5	4,6
	Låt figurerna tala	5	5	2	5	3	2	2	5	5	4,9
	Tänk samma/olika	5	5	3	3	3	2	2	5	4	4,6
Musik	Hitta låten	4	3	3	3	5	3	2	4	3	4,3
	Vilken låt?	3	2	4	3	4	3	3	3	2	3,9

Bilaga 9 - Viktningsmatris personans

		Tongivaren	Underhållaren	Ruvaren	Arbetsmyran	Dagdrömmaren	Medelvärde:
Diskussion	Vad tycker klassen?	4	2	5	4	2	3,4
	Bästa utfallet	4	3	4	4	3	3,6
Scenarion	Person + problem	4	2	4	5	2	3,4
	Vidare till nästa	3	2	5	4	2	3,2
Spel	Säg det med en rebus	4	4	3	4	3	3,6
	Med andra ord	4	5	2	4	4	3,8
	Låt figurerna tala	4	5	2	4	4	3,8
	Tänk samma/olika	4	5	3	4	4	4,0
Musik	Hitta låten	4	4	3	4	4	3,8
	Vilken låt?	4	3	3	4	3	3,4

Bilaga 10 - Viktningsmatris användartest 1

		Skapa ett avslappnat format för ett komplext ämne	Bryta isen	Relevans	Vad kommer dom andra tycka?	Rädslan att känna sig utlämnad	Bemöta eleverns olika kunskap och erfarenhet	Skapa förståelse för olikheter	Självgående med klassen/flyter de	Genomförbart verktyg	
Diskussion	Vad tycker klassen?	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2,6
	Bästa utfallet	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2,3
Scenarion	Person + problem	1	1	3	2	2	2	3	1	2	1,9
	Vidare till nästa	1	1	3	2	2	2	3	1	2	1,9
Spel	Säg det med en rebus	3	3	2	2	2	2	1	3	1	2,1
	Med andra ord	2	3	2	2	1	2	1	3	2	2,0
	Låt figurerna tala	3	3	2	2	1	2	1	3	2	2,1
	Tänk samma/olika	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2,4
Musik	Hitte låten	3	2	1	2	2	1	1	2	2	1,8
	Vilken låt?	3	2	1	2	2	1	1	2	2	1,8

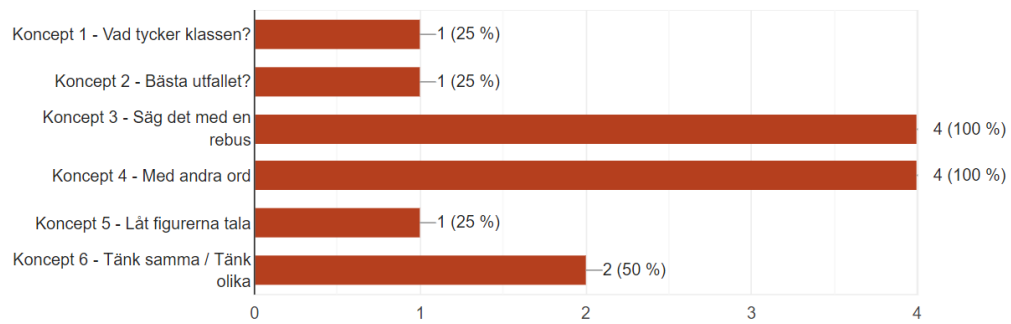
Bilaga 11 - Frågor utvärderingsenkät användartest 2

1. Vilket/vilka koncept kändes enklast att förstå?
2. Vilket/vilka koncept kändes mest avslappnade?
3. Vilket/vilka koncept kändes mest meningsfulla?
4. Var det något/några koncept som kändes generande eller besvärande att genomföra?
5. Vilket koncept var din favorit och varför?

Bilaga 12 - Resultat utvärderingsenkät användartest 2

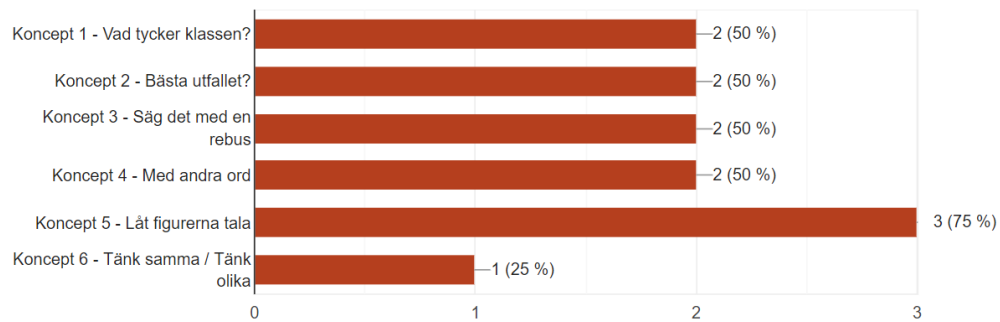
Vilket/vilka koncept kändes enklast att förstå?

4 svar



Vilket/vilka koncept kändes mest avslappnade?

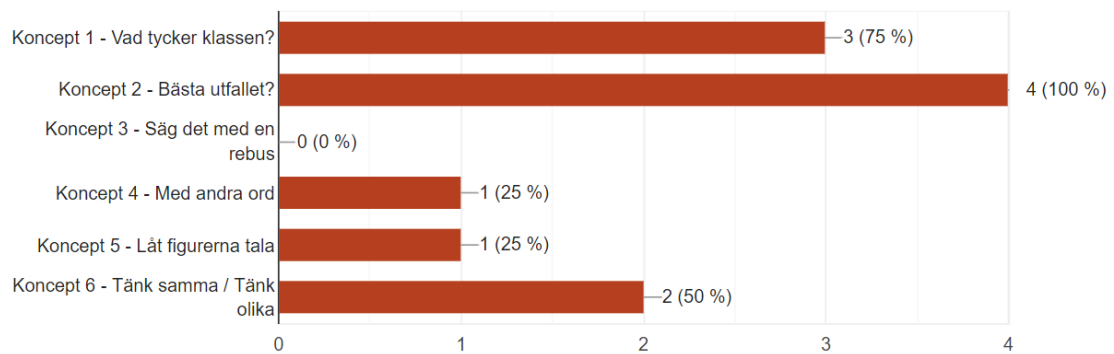
4 svar



Vilket/vilka koncept kändes mest meningsfulla?

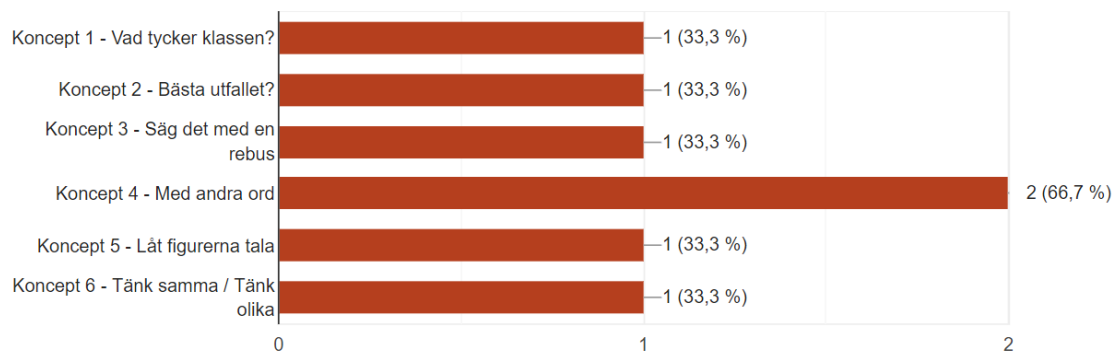


4 svar



Var det något/några koncept som kändes generande eller besvärande att genomföra?

3 svar



Vilket koncept var din favorit och varför?

4 svar

Koncept 6 - för det är lekfullt och prestigelöst men bjuder in till diskussion och skratt.

Koncept 6 - roligaste inslaget

Koncept 1 - Vad tycker klassen? Om det innebär att man ska verkligen samtala kring saker. De andra koncepten är alla väldigt roliga för att lättsamt kunna prata om saker

6: Roligt och man kanske lär sig ngt på köpet :)

Bilaga 13 - Utvärderingsmall workshop Eriksdalsskolan

VAD TYCKER DU?

ÖVNING 1 - BÄSTA UTFALLET		ÖVNING 2 - VILKEN BILD?	
DEN HÄR ÖVNINGEN VAR ROLIG		DEN HÄR ÖVNINGEN VAR ROLIG	
HÅLLER INTE MED	<input type="checkbox"/>	HÅLLER INTE MED	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
HÅLLER MED		HÅLLER MED	
DEN HÄR ÖVNINGEN VAR ENKEL ATT FÖRSTÅ		DEN HÄR ÖVNINGEN VAR ENKEL ATT FÖRSTÅ	
HÅLLER INTE MED	<input type="checkbox"/>	HÅLLER INTE MED	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
HÅLLER MED		HÅLLER MED	
DEN HÄR ÖVNINGEN KÄNDES STEL		DEN HÄR ÖVNINGEN KÄNDES STEL	
HÅLLER INTE MED	<input type="checkbox"/>	HÅLLER INTE MED	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
HÅLLER MED		HÅLLER MED	

UTVÄRDERING

VILKEN ÖVNING VAR DIN FAVORIT?		VAR DET NÅGOT MOMENT SOM FICK DIG ATT KÄNNA DIG OBEKVÄM? VARFÖR?
ÖVNING 1 - BÄSTA UTFALLET	ÖVNING 2 - VILKEN BILD?	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
VARFÖR?		

Bilaga 14 - Sammanställning av elevernas utvärdering under workshopen

Övn1 - Bästa utfallet	Den här övningen var rolig	Den här övningen var enkel att förstå	Den här övningen kändes stel	Övn2 - Vilken bild?	Den här övningen var rolig	Den här övningen var enkel att förstå	Den här övningen kändes stel
	4	5	1	1	5	5	1
	3	4	2	1	3	3	1
	5	5	1	1	2	4	4
	3	5	1	1	4	5	1
1	2	3	4		1	3	3
	4	3	3	1	5	4	3
	5	4	2	1	5	4	1
1	4	4	2		4	4	1
	2	3	4	1	3	3	2
	2	4	3	1	4	4	2
	4	5	2	1	5	4	1
1	5	2	1		3	5	1
	5	5	1	1	5	5	1
	4	5	2	1	5	5	1
1	5	4	1		3	5	3
1	4	5	2		3	5	1
1	4	5	2		4	5	1
1	4	5	1		3	5	1
1	4	5	2		3	5	1
1	4	5	2		4	5	1
	2	3	3	1	4	4	2
1	3	5	1		3	5	1
	2	3	3		4	3	2
	3	3	1	1	5	5	1
10	3,63	4,17	1,96	13	3,75	4,38	1,54

Bilaga 15 - Elevernas kommentarer från utvärderingen under workshopen

Övning 1 - Bästa utfallet

Den var roligare att diskutera och det var något jag aldrig gjort tidigare	För att de va minst tråkigt	Var ganska enkel, inte så mycket att prata och diskutera om	Den var snabb & diskussionerna blev mer utvecklande
Det var roligare att diskutera än att gissa bilder helt ärligt	det var mycket mer av en diskussion vilket jag gillade	Den var lite roligare, kul att få diskutera med sina klasskamrater om tabuämnen, UPPSKATTAS	Den var minst tråkig
Det var mindre roligt för det var kort tid att tänka eftersom det är allvarliga situationer och man behöver tänka	Det var konstiga situationer att diskutera med andra i klassen som man inte är nära med. Var liksom obekvämt.	Blev lite obekvämt när vi pratade om porr eftersom det inte är något man brukar prata om men det var ändå bra	Jag förstår inte riktigt poängen med övningarna. Kanske bra med nr 1 att man pratar om saker man vanligtvis inte skulle prata om

Övning 2 - Vilken bild?

Den var roligast	Roligast för det var en tävling och det var kul att gissa	Det var roligast att försöka gissa vilken av bilderna det är	Man skulle också kunna göra det med ord	Tyckte att övningen var neutral & inte tabu.	Kan vara en bra uppstartsövning då den inte gick så djupt på ämnet
bättre än första eftersom alla kunde sätta sig in i sammanhanget	Det var svårt att beskriva & blev lätt fjantigt	Vissa bilder liknade varandra medan vissa bilder var otydliga	Vi kunde prata samtidigt, det kändes inte lika "formellt"	I liten grupp, inte hela klassen	Den var rolig
Den var enkel att förstå och jag tror att det kan bli roligt om de finns fler alternativ och fler ord	Den var roligare	Jag tyckte om denna övningen för att den inte var obekvämt	För att man fick vara mer aktiv och försöka klura ut vilken bild	Jag gillar spel där jag måste gissa	Det var kul och man kunde se hur andra förklarade olika bilder och tolkade de

Var det något moment som fick dig att känna dig obekvämt? Varför?

Övning 1 var lite stel. Det beror på vilken grupp man får	Nej faktiskt inte	Nej inte riktigt, jag var inte jättebekvämt heller	Jag var i en bra grupp och ingenting kändes för personligt	Den här lektionen
---	-------------------	--	--	-------------------

Bilaga 16 - Lärarens utvärdering via mejl

Deltagande:

Alla elever deltog i övningar och i diskussioner. Till och med SvA eleverna deltog efter bästa förmåga. Fikat i mitten var en bra ide. Det blev en naturlig bensträckare.

Seriöst:

De gjorde uppgifterna utan att de skulle bli bedömda (viktig drivkraft för några) och lämnade in ärliga utvärderingar. De ville verkligen hjälpa till och gjorde sitt bästa. Sedan får vi inte glömma bort att de är åttor och några av dem kan vara rätt "yliga", men de höll sig på mattan.

Övrigt:

Er PP med förklaring och upplägg var på högsta nivå. Ni läste instruktionen och hade tydliga exempel.

Ni fångade in klassen på ett bra sätt genom att låta några grupper redovisa per gång (uppgift 1).

PP hade jag kunnat få upp i större storlek, det hade hjälp, speciellt för gruppen längst bak.

Jag pratade med eleverna på lunchen och fick lite mer input:

Syftet med övningarna var svårtolkat. Varför ska de diskutera det här och vad ska det leda till? Jag hörde syftet, men det kan skrivas ned på PP:n.

Uppgift 1 där kunde diskussionen stramas upp. Eleven menade att det var svårt att få igång en konkret diskussion.

En del av bilderna var svåra att tolka. Kanske kan en del bilder bytas ut eller muntligen förtydligas.

Det var ok, kom det från många (det är farligt att tycka att något är roligt i skolan...)

Vad skulle det ge? Var en annan reflektion.

Killgruppen mer positiva en tjejgruppen generellt. "Det var nice!"

Sedan påverkar gruppens sammansättning mycket. Jag balanserade grupperna så att det fanns minst en motor i varje grupp samt att SvA eleverna hade språkligt stöd av klasskompis i samma grupp. De baserades delvis också på kompisar så att de skulle känna sig trygga med varandra.

Överlag är detta en klass med god sammanhållning och respekt mot varandra.

- **Tanken** är att koncepten ska användas i ett inledande skede vid sex- och samlevnadsundervisning för att starta igång reflektion, diskussion och att närma sig ämnena på ett avslappnat och avdramatiserat sätt.
- Ert upplägg gjorde att alla elever blev involverade och deltog aktivt. Övningarna är perfekta att ha som start på arbetsområdet sex- och samlevnad. Det var en avslappnad stämning och det blev verkligen avdramatiserat när de inte behövde utlämna sig själva i helgrupp. Min tanke med grupperna var att de skulle känna sig trygga med varandra.
- **En annan** utmaning vi vill försöka bemöta är att eleverna inte ska behöva känna sig utlämnade genom att delge privat eller känslig information om sig själva eller bli dömda i klassrummet.
- Jag upplevde inte att någon elev på något sätt kände sig utlämnade eftersom de kunde hålla diskussionerna ifrån sig själva och sina egna upplevelser. Det handlade ju mer om att reflektera över något. Orden de valde till övning två hade ju inget med deras egna erfarenheter att göra. Mer en tolkning av en bild.

Worldwall är ett väldigt bra redskap till interaktiva övningar, vilket gör undervisningen lite mer elevaktiv och öppnade för diskussioner.

Bilaga 17 - Tabu, hur tolkar du? Instruktions- och informationsblad

TABU, HUR TOLKAR DU?



VAD GÅR DET UT PÅ?

Tabu, hur tolkar du? är spelet där det inte finns något rätt eller fel utan där tolkning av bilder och ord står i fokus. Det är upp till dig och dina medspelare att avgöra vad ni tycker att bilderna i spelet föreställer och poängen delas ut därefter. Alla spelare turas om att vara Bildmästare och förklara bilderna i spelet. Är du och dina medspelare oense om vad bilderna föreställer, kan spelet bidra till en och annan rolig diskussion och i bästa fall ökad förståelse för dina medspelares tankar.

INNEHÅLL

1 spelplan
6 spelbrickor
6 speljäser
Bildkort
Twistkort
Spelregler
Lärartips

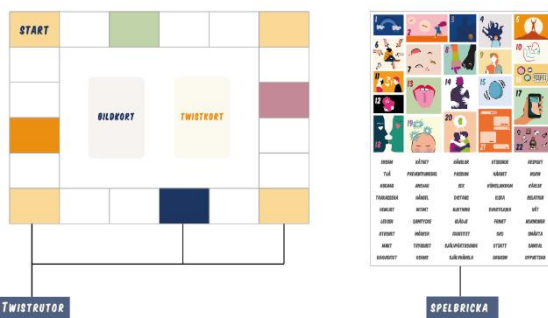
13-16 år
4-6 spelare



SPELREGLER

FÖRBEREDELSE.

Blanda de två korthögarna med bildkort och twistkort och placera dem upp och nedvända på de angivna rutorna på spelplanen. Placera ut speljäserna på startfältet och dela ut varsin spelbricka till samtliga spelare. Se till att alla har tillgång till varsin papper och penna för att kunna skriva ned sina svar under spelets gång. Den yngsta spelaren börjar vara Bildmästare.



KOM IGÅNG

1. Bildmästaren börjar med att dra det översta bildkortet ur bildhögen, utan att visa bilden som kortet föreställer för sina medspelare.
2. Bildmästaren väljer nu ut tre av orden på sin spelbricka som hen tycker beskriver bilden bäst. Bildmästaren berättar sedan vilka tre ord hen har valt för sina medspelare.
3. Medspelarna får nu gissa vilken av bilderna på spelbrickan de tror att Bildmästaren har på handen genom att skriva upp bildens siffra på sitt papper, utan att visa de andra.
4. När alla medspelare har skrivit upp vilken bild de tror att Bildmästaren har på handen, redovisar alla sina svar i tur och ordning. Bildmästaren avslöjar svaret sist.
5. Flytta speljäserna lika många steg som de poäng vardera spelare fått.
6. Personen till vänster om Bildmästaren blir nu ny Bildmästare. Upprepa steg 1 till 5 och fortsätt spela tills någon spelare går i mål.
7. Om den nya Bildmästaren står på en Twistruta, börjar hen med att dra ett kort ur Twisthögen och läser instruktionerna på kortet högt för sina medspelare.

HEM FÅR POÄNG?

Alla som gissar på den bild som Bildmästaren har på handen får 1 poäng vardera. Bildmästaren får lika många poäng som antalet spelare som gissat rätt. Ifall fler spelare har gissat på samma bild, men som inte är den Bildmästaren har på handen, får även de spelarna 1 poäng vardera.

LÄRARTIPS

SPELIDÉ.

Spelet syftar till att ge eleverna möjligheten att bekanta sig med ämnen som berör sexualitet, samtycke och relationer i grundskolans läroplan på ett avdramatiserat och lekfullt sätt, där reflektion och tolkning står i fokus. Spelet lämpar sig för grupper om 4-6 spelare och som en bra uppvärmningsövning och introduktion till kunskapsområdet för elever i högstadiet.

Tabu, hur tolkar du? är utformat för att ge eleverna möjlighet att öppna upp för egen reflektion och tolkning, vilket i sin tur också kan leda till diskussion och i bästa fall ökad förståelse för andras tankar. Således är Tabu, hur tolkar du? spelet där det inte finns något rätt eller fel utan där elevernas tolkning och diskussion kring bilder och ord står i fokus. Det är i sin tur är en god förutsättning för att eleverna inte ska känna sig utlämnade eller pressade till att dela med sig av egna erfarenheter eller privat information. Vidare är målet att spelet ska hjälpa till att bryta isen och bidra till att eleverna känner sig mer bekväma att diskutera kring ämnen som berör sexualitet, samtycke och relationer i skolan.

ARBETA VIDARE

DISKUSSION 1.

Låt grupperna dela med sig av tankar till resten av klassen kring någon bild som skapat diskussion under spelets gång eller som man i gruppen har tolkat olika.

DISKUSSION 2.

Skapa diskussionsfrågor med hjälp av orden på spelbrickorna och låt eleverna diskutera i grupp och därefter helklass. Exempelvis, vad innebär samtycke eller vad definierar en bra relation?

SCENARIO.

Tilldela samtliga grupper ett bildkort och låt eleverna skapa ett scenario till bilden med hjälp av tre ord från spelbrickan som de själva väljer ut. Låt sedan varje grupp presentera sitt scenario i helklass och resterande grupper gissa vilken bild de tror att det är.