



Blokby 2070

En fremtidsdystopi i Minecraft

Praktisk information

Fag:	Dansk
Klasse	5. - 8.kl
Varighed	4-6 lektioner

Formål

Undervisningsforløbets overordnede formål er at give eleverne:

- Mulighed for at prøve kræfter med arbejdet som journalist og give dem en forståelse for, hvordan en journalistisk produktion bliver til.
- Erfaring med journalistiske metoder og arbejdsprocesser, herunder skarp vinkling af deres produktioner, prioritering af indhold m.m.
- Indblik i hvordan medier kan deltage i og påvirke en politisk proces.
- Styrke elevernes kritiske sans som medieforbrugere i kraft af arbejde med udvælgelse af informationer og kilder.

Fælles Mål

Undervisningsforløbet er målrettet Undervisningsministeriets Fælles Mål for faget dansk:

5.-6. klasse

Kompetenceområde: Fremstilling

Færdigheds- og vidensmål: Planlægning

- Eleven kan tilrettelægge processer til fremstilling af faglige produkter alene og i samarbejde med andre.

Færdigheds- og vidensmål: Fremstilling

- Eleverne kan udarbejde anmeldelser, instruktioner og fagtekster.



7-9. klasse

Kompetenceområde: Fremstilling

Færdighedsmål- og vidensmål: Forberedelse

- Eleven kan indsamle oplysninger og disponere indholdet.

Færdigheds- og vidensmål: Fremstilling

- Eleven kan fremstille større multimodale produktioner.
- Eleven kan udarbejde opinions- og ekspressive tekster.

Lektionen - Overblik

Børnene bliver præsenteret for et scenarie i en virtuel verden i computerspillet Minecraft. Her skal de bruge journalistiske metoder til at afdække historienes detaljer. De agerer i det virtuelle rum, og møder forskellige figuranter i scenariet på deres vej. På baggrund af figuranternes udtalelser og synspunkter, skal eleverne - i rollen som journalister – samle informationer og til sidst sammensatte historien, som de opfatter den.

Hos de virtuelle figuranter kan eleverne finde 3 udsagn, som repræsenterer figurantens interesser og synspunkter i sagen. Derudover er der skjult ekstra oplysninger i nærheden af hver figurant, som giver de tre udsagn en nuance eller en slags "saftig drejning". Denne information kan bruges til at skabe en mere interessant historie, mens den samtidig træner elevernes kritiske sans. Typisk er den ekstra information nemlig et udtryk for figurantens skjulte agenda.

I den første fase indsamler holdene information og udtalelser i den virtuelle verden. I anden fase går redaktionerne i gang med at fortælle deres historie i virkelighedens klasseværelse. Historien kan sammensættes med tekst, billede og videooptagelser ud fra elevernes egne ønsker.

Læreren skal som optakt kvalificere eleverne til at arbejde med avisens genrer. Det anbefales at gennemgå eksempler på nyhedshistorier og journalistens skriveproces. Derudover kan klassen have gavn af at tale om andre facetter ved det journalistiske arbejde: For eksempel kildekritik og kildegenrer (parts-, ekspert- og erfaringskilder). Rent praktisk skal læreren facilitere en gruppeinddeling, samt gruppernes skriveproces efter at have arbejdet i Minecraft.

Baggrundshistorie

Året er 2070 og Blokby er en storby midt i et storpolitisk drama. Vandstanden omkring Danmark er i løbet af de seneste år steget med 3 meter, og Blokby er placeret tæt ved vandet. Det har resulteret i mange ødelæggende oversvømmelser, og i fremtiden ser byen ud til at skulle ruste sig på endnu flere. Hele landet er presset af klimaflygtninge fra lavtliggende områder i Europa, fx Holland. Alle store byer som Blokby er forpligtet til at tage imod hver sin kvote af klimaflygtningene.



Livsnødvendige forsyninger er truet: Strøm, veje og vand. Byens magthavere er tilbøjelige til at bruge ressourcerne på at sikre vejene og industriens interesser på bekostning af befolkningens boligområder og institutioner.

Samtidig er Blokby ramt på andre parametre: Astma og andre luftvejssygdomme er meget udbredte som følge af luftforurening fra det kulfyrede el-kraftværk i byen. Alligevel har kraftværkets ejere planer om at udvide. De vil udnytte en lokal politisk beslutning til at udvide værket, så det fordobler produktionen selvom sikkerhedsforskrifterne fraråder det. Det omgivende hav- og kystmiljø er desuden stærkt påvirket af kraftværkets affald, der ledes ud i havet. Det har slået havdyrene ihjel til fiskernes store frustration, og myndighederne har indført badeforbud ved den ellers meget populære strand.

Syreregn fra afbrænding af fossile brændstoffer har ændret på Blokbyes skove. Søer er udtørrede og landbruget lider af forureningen, fordi de dårlige rygter presser deres priser i bund. Landbruget, der beskæftiger en stor del af Blokbyes befolkning, blev i begyndelsen af årtusindet ellers omlagt til 100 procent økologisk drift. Men for at kompensere for de faldende priser på deres produkter, er de vendt tilbage til hyper-konventionel stordrift med brug af gammeldags kunstgødning og pesticider.

Det er også hårde tider på byens drikkevandsforsyning. Borgerne i Blokby er fattige, og ingen har råd til at betale fuld pris for deres vand. Forsyningsanlægget er ikke blevet holdt ved lige, og nu kan vandet i hanerne kun bruges til toiletskyl. Følgelig er den offentlige drikkevandsforsyning belastet i en grad, så man kun kan bruge vandet i hanerne til toiletskyl, tøjvask og lignende. Det er sundhedsskadeligt at drikke vandet og myndighederne fraråder, at man tager bad uden at påsætte et biofilter, som koster en hel månedsløn.

I stedet bliver børn tilbudt bad i daginstitutioner og skoler. Voksne kan få 90 sekunders brusebad om dagen på offentlige badeanstalter. Hvis tiden overskrides, koster det ekstra.

Private arbejdsgivere bruger wellness-badearealer som frynsegoder for deres ansatte. Kulkraftværket er for eksempel kendt for at forkæle deres højest rangerende ansatte med fri adgang til et energi- og vandkrævende besøg på et eksklusivt wellness-center med vandrutsjebaner til børnene og private saunakabiner og spa til de voksne.

Det politiske flertal i byrådet taler for at bevare den nuværende elforsyning, som kulkraftværket står for. Det vil resultere i endnu flere oversvømmelser og pres på byens spinkle diger. Til gengæld holdes prisen på strøm nede.

Miljøorganisationerne i byen kæmper for flere vedvarende energikilder som sol, vind og geotermisk energi.

Valgkampen om byens borgmesterpost er skudt i gang og debatten er i højeste gear. Skal byen fortsætte med billig kulkraft eller skal byen satse på vedvarende energi? Skal vand- og energikrævende anlæg som wellness-centret være tilladte?

Hvordan skal beholdningen af rent vand fordeles? Skal man kunne handle med sine kvoter, som det allerede sker på det sorte marked?



Figuranterne

Figuranterne kan findes rundt omkring i hele Blokby. Logistikken til og fra lokationerne klares ved hjælp af portaler, der er placeret ved elevernes redaktionslokale i Minecraft. De kan altså rejse rundt mellem figuranterne på få øjeblikke.

Figuranterne er:

Lennart Berthelsen, Borgmester
 Harley Løvsstik, Direktør for Kulkraftværket
 Flemming Tibbernik, Læge
 Terkel Algevind, Skoleelev
 Per DeBurg, Miljøaktivist
 Conan Lurbakke, Landmand

Figuranterne afspejler et bredt udsnit af befolkningen, som bliver berørt af konflikterne i Blokby. For hver figurant kan eleverne indhente 3 udtalelser, der afspejler karakterens holdninger. Disse kan ses på tavler som fungerer som talebobler for figuranten. Eleverne dokumenterer deres udsagn ved at "fotografere" taleboblen med deres virtuelle kamera. Disse udtalelser bliver samlet i elevens portfolio, som kan benyttes efter spillet i Minecraft.

I nærheden af hver figurant er der mulighed for at opsnappe noget ekstra baggrundsinformation, som giver holdningerne et ekstra lag. Her er et overblik over hver figurant samt de udsagn, de kommer med:

Kilde/Navn	Tre udsagn/holdninger	Skjult udsagn/agenda
Borgmester Lennart Berthelsen	<ol style="list-style-type: none"> Vi kommer til enten at hæve skatterne eller spare på skolerne, hvis vi går væk fra kulkraft. Videnskabsmændenes prognoser om, at vandene stiger, kan vi ikke stole på. Der skal gives tilladelse til at opføre et kæmpe badeland på stranden, selvom billetpriserne kommer til at blive meget dyre. 	Landbruget skal nedlægges og jorden skal sælges til industriområder. Til gengæld skal virksomhederne love at give jobs til byens klimaflygtninge, så de optjener ret til integrationsydelse.
Kulkraftværkets direktør Harley Løvsstik	<ol style="list-style-type: none"> Det passer ikke, at kulkraft er kilden til forurening. Uden et wellness-anlæg kan man ikke tiltrække chefer til kulkraftværket. Det vil gå ud over hele produktionen. Selvfølgelig skal der gives tilladelse til opførelsen af et badeland, da det vil tiltrække turister og skabe vækst. 	Borgmesteren og hans kone har hemmelig adgang til wellness-anlægget uden for dets normale åbningstider.
Læge Flemming Tibbernik	<ol style="list-style-type: none"> Sundhedstilstanden i byen er truet - de fattigste familier bliver syge, fordi hygiejnen er ringe og fordi det er billigere at drikke billig sodavand end rent vand. 	Jeg har i hemmelighed ansøgt om et milliardbeløb til opførelsen af et sundhedshus med speciale i observation af fejlnærede børn og ældre.



	<ol style="list-style-type: none"> 2. For nyfødte og ældre kan situationen med manglende rent vand være livstruende, hvis ikke de bliver holdt under observation. 3. Kvaliteten af fødevarer kunne hæves betydeligt, hvis myndighederne solgte markerne til udenlandske landmænd og krævede, at de skulle dyrke økologisk. 	
<p>Skolebarn</p> <p>Terkel Algevind</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Det er imod FN's børnekonvention, at alle ikke kan tage bad derhjemme. Det betyder, at flere børn lugter i skolen, fordi de er for generte til at tage bad med de andre. 2. På grund af forurening er det nødvendigt at tage astmamedicin i mængder, som påvirker koncentrationsevnen i skolen. 3. Jeg synes, der skal opføres et stort badeland, hvor alle kan få adgang. 	Jeg er gode venner med en af kulkraftværkets chefers børn og kommer ofte i wellness-afdelingen.
<p>Miljøaktivist</p> <p>Per DeBurg</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Blokby er snart ubeboeligt. Forureningen gør, at folk bliver så syge, at de ikke kan få børn. Snart er der ikke mennesker tilbage i Blokby. 2. Alle virksomheder som bruger vand og energi skal under opsyn af staten og sættes under grøn administration. 3. Alle klimaflygtninge er velkomne. Borgerne skal forpligtes til at give dem husly og mad. Staten skal betale for udgifterne. 	Jeg planlægger en voldelig aktion mod kraftværket og dets ledelse.
<p>Landmand</p> <p>Conan Lurbakke</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Vi landmænd er dem, der bidrager mest til, at Blokby tjener penge. Vi står faktisk for 25 procent af hele byens omsætning. 2. Dyrevelfærden er højere for de dyr, der går indenfor end dem, der går udenfor på de forurenede områder. Derfor hjælper økologi slet ikke. 3. Hvis der er så meget brok over dyrevelfærden, bør reglerne for genmanipulationen lempes sådan at man kan fremavle hjernedøde dyr, der ikke stiller nogen som helst velfærdskrav. 	Landbruget bidrager i virkeligheden kun med 5 procent af Blokby's omsætning.

Omsatte læringsmål

Eleven skal opsøge forskellige kilder og dokumentere det, der er fundet.

Eleven skal sortere og udvælge den information, som er relevant for historien.



Eleven skal producere en nyhedshistorie med billede og evt video som kommunikerer historiens vinkel.

Ressourcer

- Avisen i undervisningen - [Vinkling](#)
- Avisen i undervisningen - [Nyhedshistorie](#)
- [Journalistwiki.dk](#)
- Journalistisk vinkling: [zoomboom.dk](#)
- Elevmaterialet – Powerpoint
- Nyhedstrekanten – [Youtube klip](#)
- Aktantmodellen – [Zoomboom youtube kanal](#)

Før

1. Genrekendskab: Gennemgå eksempler på nyhedshistorier og vinkling med udgangspunkt i Avisen I Undervisningen.
2. Sæt scenen - I er journalister ved Blokby Tidende, som skal researche historien og bringe en nyhedshistorie i avisen. Om lidt skal I ind i Blokby og indsamle jeres materiale.
3. Inddel klassen i grupper med 3-4 elever i hver.
4. Del elevmaterialet med klassen og bed dem om at gennemgå det sammen med særlig opmærksomhed på kommentarerne til sliden. De giver indblik i baggrunden for den virtuelle virkelighed, journalisterne snart træder ind i.
5. Gennemgå eventuelt elevmaterialet i plenum for at sikre, at eleverne forstår svære begreber.
6. Bed grupperne logge ind i verdenen og følge vejledningen inde i spillet. Det er vigtigt at eleverne husker at dokumentere deres kilder med kameraet, så de har materiale at arbejde med bagefter.

Under

1. Eleverne logger ind i spillet. Banen spilles i *Adventure tilstand*, hvilket gør at de hverken kan bygge eller ødelægge. Det kan være en fordel at grupperne sidder sammen i det fysiske rum, så de kan diskutere løbende.
2. Det er en fordel, hvis grupperne spreder sig ud blandt de seks figuranter, så de ikke klumper sammen inde i spillet.
3. Giv grupperne 45 minutter til at hente udsagn og oplysninger fra verdenen.
4. Grupperne logger ud af spillet og åbner deres portfolier og eventuelt andre oplysninger, som de har fundet. Nu skal de sammen drøfte, hvad de gerne vil fortælle i deres nyhedshistorie. Her skal de færdiggøre sætningen: " Jeg vil fortælle at...".
5. Herfra faciliterer læreren den fortsatte skriveproces. Hvis en redaktion har brug for et skærbillede eller en videooptagelse, skal det også være muligt at logge ind i verdenen igen, eventuelt i kreativ tilstand for at hente disse.
6. En god måde at integrere forskellige medier er med Office Mix, som giver mulighed for at samle tekst, tale, video og billede i det velkendte PowerPoint-format.



Efter

1. Redaktionerne præsenterer deres historier. Resten af klassen er i rollen som kritiske modtagere af nyhedshistorien og udfordrer og stiller spørgsmål til redaktionen.
2. Læreren kan benytte de forskellige vinkler på historien til at perspektivere til det nuværende politiske billede, hvor sandheden afhænger af hvilken vinkel, man tager.

Tegn på læring

- Eleven viser en forståelse af reportagen som genre, gennem egenproduktion.
- Eleven kan udvælge det stof, som understøtter en bestemt vinkel.
- Eleven formidler synspunkter og meninger med en multimodal tekst.

Kredittering

Forløbet Blokby 2070 er udviklet i et samarbejde mellem:

[Microsoft Danmark](#)

Kontakt: Morten Ovesen
moovesen@microsoft.com

[Gamengine](#)

Kontakt: André Chercka
andre@gamengine.dk

[Jørstad Medier](#)

Kontakt: Malthé Jørstad
maltemdj@hotmail.com

[Medieundervisning.dk](#)

Kontakt: Aslak Gottlieb
ag@medieundervisning.dk

[Spilværkstedet](#)

Kontakt: André Chercka
andre@gapro.dk