

Strategiplan för att engagera barn till att värna om Östersjön

Sommaren 2018

Emma Vävare



EUROPEAN UNION
European Regional Development Fund



Interreg
Central Baltic



COAST4US



EUROPEAN UNION
European Regional Development Fund



Innehåll

Projektidé & mål.....	1
Aktiviteter.....	1
En lista över olika aktiviteter som kan tänkas engagera unga:	1
Exempel på Marinpedagogik.....	2
Åland.....	2
Finland	2
Sverige	2
Europa	3
Tillvägagångssätt	4
Kommunikation	5
Deltagande	6
Gregersö	6
Landskapsregeringen.....	6
Barns tankar kring Östersjön	7
Tankar & Resultat	8
Hur kan man skapa fortsatt engagemang?	9
Källförteckning.....	10
Bilagor.....	11



Projektidé & mål

Runtom Östersjön idag så utförs många olika projekt för att förbättra våra levnadsmiljöer och rädda Östersjön, men för att det arbete som görs idag ska fortsätta även när de som startade projekten inte längre är där så måste vi engagera framtida generationer.

Idéen bakom det här projektet är att försöka sammanställa och testa sätt att engagera barn och unga kring Östersjön och dess framtid med mål att få deltagarna att bli Östersjöambassadörer i samband med projektet Coast4Us.

Aktiviteter

Det är viktigt att se till att de aktiviteter som barn deltar i är pedagogiska och roliga för dem. I en studie av Louise E. Parker och Mark R. Lepper där de kollade på hur barns lärande påverkades av fantasymiljöer och spel som har lärorikt material gömt bakom en berättelse så kom de till slutsatsen att det förbättrar ungas lärande. Deras resonemang för deras undersökning var att tidigare studier har bevisat att "involvement in fantasy is often intrinsically motivating [...] indeed, Malone and Lepper (1987) have identified fantasy involvement as one of four primary sources of intrinsic motivation" (Parker och Lepper, 1992).

Det de fann var att inte nog med att "children proved more likely to actually choose to play with one of the fantasy versions of activities" så fann de dessutom att "students in the fantasy conditions showed significantly more learning than those in the no-fantasy condition" (Parker och Lepper, 1992) Så barns engagemang och motivation för att lära sig ökade genom att göra lärandet mer till en berättelse och en lek. Dessutom så fann de att:

"Interestingly, the apparent advantage of students in the fantasy conditions was not significant for the first administration of the test immediately after the experimental sessions [...] but achieved significance at the time of the delayed posttest".

En lista över olika aktiviteter som kan tänkas engagera unga:

- Ett spel som aktivt uppmuntrar deltagande och ansvarstagande hos unga är bordsspelet Dungeons & Dragons. Dungeons & Dragons är ett så kallat bordsrollspel som skapades i USA 1974 och som numera är ett världskänt fenomen. Spelet är uppdelat mellan en Dungeon Master (DM) och dess spelare. Spelet fokuserar på socialt rollspel där spelarna skapar en karaktär och sedan agerar som karaktären och bestämmer vad den säger och gör. En DM är berättanderösten i spelet och avgör vad som sker och vad konsekvenserna av spelarnas handlingar är. På så sätt skapar man en interaktiv berättelse i ett socialt sammanhang.
En kreativt inriktad DM kan engagera unga i ämnen som har med Östersjön att göra och uppmuntra vidare intresse kring dessa ämnen.
- Vattenhåvning, som t.ex. hos Marint Kunskapscenter i Malmö (<https://www.smkc.se/besoek-oss>)
- Undervattensstigar för snorkling
- Studiebesök till olika centrum för marinpedagogiska aktiviteter, en lista över eventuella platser som kan skulle kunna besöka finns under rubriken "Exempel på Marinpedagogik"
- Pedagogiska spel i digitala medium så som t.ex. öringsspelet Trout Route uppmuntrar lärande på ett engagerande och roligt sätt för unga.
(<http://sverigesradio.se/sida/artikel.aspx?programid=86&artikel=6632027>)
- Aktivitetsdagar specifikt inriktade på marinpedagogik



Exempel på Marinpedagogik

Åland

- **Ålands naturskola.** Natur och Miljö. En av deras skolresor är "Vattnets värld" där de " Genom spel, uppdrag och lekar lär vi oss om vattnets kretslopp och vattnets roll i världen och i vår vardag."
Kontakt: alandsnaturskola@naturochmiljo.fi
- **Ålands Jakt och Fiskemuseum.** De flesta pedagogiska projekt är inriktade på fiske och fiskets historia, men de kommer att få öringsspelet Trout Route från Västervik. (<https://www.vastervik.se/Kommun-och-politik/Pressmaterial-och-extern-kommunikation/Pressmeddelanden/pressmeddelande-premier-for-digitalt-spel-pa-vasterviks-naturum/>)
Kontakt: info@jaktfiskemuseum.ax

Finland

- **Barnens Östersjöprotest.** Ett projekt som bedrevs 2015–2016 där barn uppmuntrades att tala ut om algblomning etc. som påverkar Östersjön. En protest hölls i Helsingfors den 27 augusti 2016.
<http://itamerenlapset.fi/>)
- **Knattelabbet.** Korpoström. (<http://skargardscentrum.fi/program/knattelabbet/>) Åbo Akademi har forskningsstationer i Korpoström. Knattelabbet har körts i tre år nu (2018) och innan 2018 så var de som höll i Knattelabbet praktikanter från Åbo Akademi och då hölls det 3 dagar i veckan. Nu körs det av Fanny Nyström 5 dagar i veckan från kl. 9:30 – 16:30. De har flera aktiviteter som är fokuserade kring skärgården och dess natur och kultur. Aktiviteter består bl.a av vattenundersökning och labbtider. Det kan komma barn som talar finska, svenska eller andra språk som kan vara allt från 3 – 4 till i tonåren. Den 20.7 så talade Emma Vävare med Fanny i telefon och då uppgav hon att 27 barn hade kommit till Knattelabbet den dagen, men att antalet besökare kunde variera. Det mesta är gratis, men de har också en rundtur som kostar 7€. De har uttryckt ett intresse av att samarbeta med Ålands Landskapsregering om något marinpedagogiskt projekt körs här i framtiden.
Kontakt: knattelabbet@skargardscentrum.fi

Sverige

Enligt Havs och Vattensmyndigheten i Sverige beviljades 10 marinpedagogiska projekt i april 2018. (<https://www.havochvatten.se/artikel?artikel=2535930>). Några av intresse är:

- **De unga och havet.** "ett pedagogiskt material som ska få barn i hela Sverige att på ett lekfullt och kreativt sätt upptäcka havsmiljöer och bidra till ökade kunskaper" (Naturskyddsföreningen)
Kontakt: monica.forsell@havochvatten.se

Andra exempel är:

- **Havets Hus.** Lysekil. (<http://www.havetshus.se/>) "Detta heter Havets Hus och här kan man se mängder av olika djur och fiskar som finns i farvattnen utanför Lysekil. Här finns ett akvarium som är enormt stort och som kallas "tunnelakvariet". Här går man i en tunnel av glas och ser fiskarna simma omkring vid sidan och över huvudet. Det är helt fascinerande och uppskattas väldigt av barnen"
Kontakt:
havetshus@havetshus.se



EUROPEAN UNION
European Regional Development Fund



- **Marint Kunskapscenter.** Malmö. (<https://www.smkc.se/>) " Den marinpedagogiska verksamheten på Marint Kunskapscenter vill bryta ytan. Vi menar att alla - barn, unga och äldre oavsett bakgrund och möjligheter - har rätt att få tillgång till kunskapen om havet och bli havsmedvetna. Genom vårt pedagogiska arbete vill vi väcka deltagarnas intresse och engagemang för den fantastiska miljö som döljer sig under ytan samt att uppleva hur roligt det är att lära in ute."
Kontakt: michael.palmgren@smkc.se
- **Naturum.** Västervik. (http://www.naturumvastervik.se/index.php?id=s_1) De har ett flertal havsrelaterade barnaktiviteter samt en Vattenskola – " Under den varma perioden av året erbjuder naturum Västervik vattenskola för skolor, allmänhet och företag. Denna verksamhet är en uppskattad naturupplevelse, perfekt som komplement till skolornas biologi/naturkunskapundervisning. Här får man upptäcka Östersjöns magiska undervattensvärld, simma runt bland tångruskor och kantnålfiskar. All utrustning finns att låna när man snorklar och/eller håvar."
Kontakt: markus.nord@vastervik.se

Europa

- **Marine Mammals.** Internationellt projekt med mål att öka ungas intresse i vetenskap och hållbarhet. (<https://www.marine-mammals.com/>)



Tillvägagångssätt

Vi valde att testa ett Dungeons & Dragons spel. Idén var att skapa en fantasyberättelse som på ett mer indirekt sätt skapar engagemang men fortfarande lär ut. För att uppnå detta så skapades följande berättelse:

1. Spelarnas karaktärer börjar i en stad. För att lära sig hur spelet funkar måste de gå igenom ett avlopp och besegra en grupp monster som stulit från folk i staden.
Det visar sig att gruppen med monster tog sig in i avloppet genom ett öppet rör som släpper in allt avlopp ut i havet.
2. Dagen därpå försvinner allt hav i världen. Karaktärerna måste ge sig ut längs med den före detta havsbotten och försöka hitta havet.
3. Efter en kort resa så kommer de till en stor, blå pärla som vaktas av en blå drake. Pärlan är ingången till en dimension som finns i D&D som kallas Vattnets Dimension. Draken är inte väldigt viktig för berättelsen, men alla barn uttryckte att de ville se en drake med tanke på spelets namn.
4. När de kommer in i Vattnets Dimension bemöts de av havsgudinnan Melora, som förklarar att hon tog havet då alla behandlade det illa, och hon tänker bara ge tillbaka det om de övertygar henne att de bryr sig.
För att göra detta måste spelarna och deras karaktärer ta sig igenom 3 - 4 test.
 - Det första testet är att rita/måla havet i verkliga livet. Tanken är att detta ska få dem att stanna upp och uppskatta hur vackert det kan vara, och på så sätt få dem att bry sig om det mer.
 - Det andra testet är att i spelet försöka hitta en vilsen tumlare. Under deras jakt efter den så går de igenom ett spelområde med information om olika arter som finns i Östersjön.
 - Det tredje testet är att bygga en så kallad golem från strandskräp. Tanken är att detta ska få dem att inse att det finns bättre saker att göra med det folk lämnar efter sig på stränder och vid hav, och på så sätt förhoppningsvis även få dem att minska sitt eget och andras nedskräpande i framtiden. Det är också ett sätt att uppmärksamma det som folk faktiskt slänger ut i naturen.
 - Det fjärde testet är att i spelet gå igenom en hinderbana som informerar dem om olika miljöhot. Totalt lär de sig om överfiske, övergödning, hur viktiga ålgräsängar är och sedan hur farliga utsläpp i havet kan vara.
5. När spelarna har klarat av testerna så kommenderar Melora deras insatser och de teleporteras till land så att de kan se havet återvända. Spelarna får sedan diplom i verkliga livet och de anses vara Östersjöambassadörer.



EUROPEAN UNION
European Regional Development Fund



Kommunikation

Majoriteten av all kommunikation med deltagare skedde via Facebook. En Offentlig Facebookgrupp skapades som döptes till "Havets Hjältar 2018"

(<https://www.facebook.com/groups/945943368924231>). Där publicerades all information om speldatum och plats, och det var också via detta som de flesta deltagarna anmälde sig.

Det sattes också upp planscher gjorda av Johanna Hagström (ni kan hitta bilaga på dessa under rubriken "Bilagor") på flera olika platser runtom i Åland, bland annat; Mariehamns Stadsbibliotek, S-Market i Mariehamn, Mathishallen, Ungdomsgården Uncan, Mattsons i Godby, K-Market I Godby och Sviby samt Haraldsby Rastplats.

De publicerades också digitalt via Facebook och delades ut på följande Facebookgrupper: "Föräldrar på Åland", "Händelser och Aktiviteter på Åland" samt "Science Fiction och Fantasy på Åland".

Den 20.6 2018 så blev Emma Vävare intervjuad av Ålands Radio angående projektet. Intervjun finns sparad på Ålands Radios hemsida.

Länk: <https://alandsradio.ax/gomorrn/rollspel-ska-fa-unga-intressera-sig-ostersjon>

Den 17.7 2018 så publicerades en intervju med Emma Vävare i tidningen Nya Åland.

Länk: <http://www.nyan.ax/nyheter/rollspel-for-ostersjons-framtid/>

Urklipp av tidningsartikeln finns också under rubriken "Bilagor"



Deltagande

Sommaraktiviteterna delades upp mellan två olika platser. Den 2.7 på Gregersö hölls en heldag av aktiviteter för äldre ungdomar.

Från den 10.7 – 10.8 så hölls det regelbundna aktivitetssessioner på Ålands Landskapsregering.

Gregersö

Den allra första aktiviteten för barn och unga hölls den 2.7 på Gregersö, Åland som en del av Fältarnas Ungdomsläger. Enligt Fältarnas beräkning så fanns det ca. 30 ungdomar närvarande på Gregersö som var mellan 12–18 år gamla den 2.7.

Utav dessa så deltog 10 i tidigare spelaktiviteter under dagen, och 12 deltog i ett kort D&D spel.

De aktiviteter som ungdomarna fick delta i var:

1. Målarövningar där de fick måla havet med vattenfärger. Under rubriken "Bilagor" finns en bild som en av de unga närvarande valde att dela med sig av.
2. Fånga Flaggan med vattenpistoler. 10 ungdomar delade upp sig i två lag och försökte fånga det andra lagets flagga. Deras vattenpistoler fick bara fyllas upp med vatten från strandkanten som de var vid. Responsen var positiv.
3. Ett kort 3,5 timmars D&D spel där ungdomarna fick prova på spelet. 12 ungdomar deltog i spelet. 6 pojkar och 6 flickor. Den yngsta deltagaren var 12 år gammal och den äldsta var 18 år gammal. I medel så var de flesta mellan 14–15 år gamla.

Landskapsregeringen

Till de regelbundna aktivitetssessionerna så anmälde sig totalt 16 personer, men två var tvungna att gå ur på grund av oförutsedda livshändelser innan de hann delta. Ytterligare två deltagare från Åldersgrupp 8 – 9 hoppade av då de kände att de hade missat för många sessioner. Av de resterande 12 deltagarna så var den yngsta deltagaren 7/8 år gammal och den äldsta 15. De delades upp i tre grupper baserat på sin ålder:

1. Åldersgrupp 8–9: Totalt 6 personer, senare 4
2. Åldersgrupp 10: Totalt 3 personer
3. Åldersgrupp 11–15: Totalt 5 personer

Den första sessionen började med Åldersgrupp 8–9 den 10. 7 och hölls på Ålands Landskapsregering i mötesrummet Utbådan från kl. 12 – 16. 4 utav 6 deltagare i gruppen kunde komma till den sessionen, de andra två var frånvarande på grund av sjukdom och semesterresa.

Barnen skapade sina karaktärer i D&D, diskuterade hajar och fågelarter och spenderade också en tid utomhus där de hittade på olika havsrelaterade lekar. Responsen var överväldigande positiv, och alla deltagare sa att de hade väldigt kul och ville fortsätta delta.

De spelade igen den 20.7 kl. 12 – 16 på Ålands Landskapsregering i mötesrummet Enskär. 3 av 6 deltagare kunde komma. De gick igenom en del av spelet, samt gick på en kort promenad till Lilla Holmen där de diskuterade östersjöfågel.

Den 27.7 kl. 12 -16 så spelade de igen på Ålands Landskapsregering i mötesrummet Enskär. De kom till den första stora händelsen i berättelsen samt tog en promenad ned till stranden. 3 utav 5 deltagare kom med.

Den 3.8 kl. 12 -16 så spelade Åldersgrupp 8 – 9 igen på Ålands Landskapsregering i mötesrummet Enskär. 3 utav 4 deltagare kom med. De tog sig till Vattnets Dimension och tog sig igenom det första



EUROPEAN UNION
European Regional Development Fund



testet.

Den sista sessionen för Åldersgrupp 8 – 9 hölls på Ålands Landskapsregering den 10.8 i mötesrummet Enskär från kl. 12 – 16. Då tiden började bli knapp så gick de igenom Test 4 och berättelsen ansågs avslutad vid det laget.

Den 13. 7 så spelade Åldersgrupp 10 där 2 utav 3 deltagare kom. Sessionen hölls på Ålands Landskapsregering i mötesrummet Granö från kl. 12 – 16. De skapade sina karaktärer och kom mycket längre än de andra grupperna. Sessionen slutade dock tidigare än planerat.

Åldersgrupp 10 spelade igen den 16.7 kl. 12 – 16 på Ålands Landskapsregering i mötesrummet Flötjan. 2 av 3 deltagare kom. De spelade igenom en stor del av spelet och gick sedan ned till en strand för att rita av havet (Test 1) och diskuterade vilka sorts problem som hotar Östersjön och vad kan man göra för att stoppa dem. Responsen var väldigt positiv.

Den 24.7 kl. 12 - 16 spelade Åldersgrupp 10 igen på Ålands Landskapsregering i mötesrummet Enskär. 3 av 3 deltagare kom. De tog sig igenom Test 3 och 4.

Den 1.8 så skulle de ha spelat igen, men tyvärr så var en bortrest och en annan kunde inte komma i sista minuten så sessionen ställdes in. Den sista sessionen den 7.8 ställdes tyvärr också in då 2 utav 3 deltagare var bortresta.

Den 11.7 så spelade Åldersgrupp 11–15 där alla deltagare var närvarande. Sessionen hölls på Ålands Landskapsregering i mötesrummet Enskär från kl. 12 – 16. De skapade sina karaktärer och spelade igenom en stor del av det färdiggjorda spelaterialet. Till skillnad från den yngre åldersgruppen så var dessa mer intresserade i att få direkt information, och de ställde fler direkta och ledande frågor för att få den information de ville ha. Responsen var positiv, och alla deltagare sa att de såg fram emot nästa session.

De spelade igen den 17.7 kl. 12 – 16 på Ålands Landskapsregering i mötesrummet Enskär. Bara 2 utav 5 deltagare kunde komma med, men de som kom sa att de hade kul ändå.

Den 26.7 kl. 12 – 16 så spelade de igen på Ålands Landskapsregering i mötesrummet Enskär. 2 utav 5 deltagare kom med. Responsen var väldigt positiv och de kom igenom en stor del av berättelsen.

Åldersgrupp 11 – 15 spelade igen den 2.8 på Ålands Landskapsregering i mötesrummet Enskär från kl. 12 – 16. 3 utav 5 deltagare kom med. I spelet så kom de igenom den blå pärlan och påbörjade Test 2.

Den sista sessionen för Åldersgrupp 11 – 15 hölls den 9.8 på Ålands Landskapsregering i mötesrummet Flötjan från kl. 12 – 16. 3 utav 5 deltagare kunde komma med. De tog sig igenom det sista materialet och sa att om det någonsin kom en liknande möjlighet att delta i aktiviteter som dessa så skulle de vara intresserade.

Barns tankar kring Östersjön

Det här är de sammanställda svaren som deltagarna gav till olika frågor om Östersjön och hållbarhet. Inom parantes efter varje svar står deltagarens ålder. Frågorna ställdes innan vidare information kring lösningar gavs ut, för att se vad barnen själva skulle hitta på.

Vad skulle ni göra för att ta hand om havet?

- Gå ner i vattnet och ta upp skräp (10)
- Kasta folk som skräpar ned i fängelse till kaosets dimension (10)
- Skriva i lagen att man inte får skräpa ned i havet, och sen sätta upp en massa vakter (7)



EUROPEAN UNION
European Regional Development Fund



- Anlita makrill att plocka upp skräp (8)
- Jag vet inte (11)
- Jag vet inte vad jag skulle göra, men jag skulle inte skräpa ner i vattnet eller så, jag simmar ju i det (13)

Hur tycker ni att man ska försöka lösa de problem som finns för Östersjön?

- Man kan ställa alla fiskeindustrier i konkurs (10)
- Sluta fiska så mycket (11)
- Sluta dumpa ut sopor och skitvatten (13)
- Man kan göra sönder allting och sen göra om det så att det funkar (8)
- Ta bort allt som är ont och sen göra det gott (9)

Tankar & Resultat

Allt som allt så var responsen till aktiviteterna överväldigande positiv, de som deltog hade kul och var engagerade. Hur långvarigt engagemanget och lärandet kommer vara går inte att säga nu, det skulle behövas framtida forskning för att undersöka det.

Om jag skulle upprepa projektet igen så skulle jag dock ändra en del saker:

- Åldersgrupp 8 – 9 tyckte väldigt mycket om spelet, men behövde längre pauser än de andra grupperna då de också ville springa runt och busa och kunde ibland ha lite svårt att fokusera. Ett sätt jag försökte få dem att fokusera var att ta dem ner till stranden Lilla Holmen för att få dem att lugna ned sig, men det gjorde dem bara piggare.
Det bästa sättet att få dem att lugna ned sig var att spela i 40/20 minuters intervaller. Då spelade man alltså i 40 minuter, och sen tog en 20 minuters paus. Barnen föredrog att kolla på Youtube videor under pauserna. Jag försökte i högsta grad se till att de videor de kollade på var barnvänliga.
Om man vill köra för samma åldersgrupp igen så skulle det behövas mer än en person närvarande under deras spelsessioner, speciellt under strandbesöken.
- Ha en vecka med provspel först för att se hur deltagarna kommer överens, och dela sedan upp grupperna baserat på det. Ingen grupp hade några slagsmål, men det fanns en del personer som inte tyckte så jättemycket om varandra, och det kunde ha gått att undvika om man hade undersökt det innan spelen började.
- Det kanske inte passade perfekt att hålla spelen under sommaren då många hade resor och andra aktiviteter på gång under samma tid, vilket betydde att det nästan alltid var någon som saknades från sessionerna. Möjligtvis skulle tillvägagångssättet passa bättre som en aktivitet efter skolan eller liknande eftersom de flesta har någorlunda förutsägbara scheman under skolåret.
- Göra mer avancerat material åt Åldersgrupp 11 – 15. Mitt tankesätt var att göra en allmän berättelse som alla åldersgrupper kunde följa, men Åldersgrupp 11 – 15 trivdes med svårare utmaningar.
- Heldagen med aktiviteter på Gregersö var mest ett försök att hitta deltagare till aktiviteterna på Landskapsregeringen, och det funkade inte. Om någon liknande möjlighet skulle uppstå igen så skulle mer kommunikation med lägret varit nödvändigt. Det skulle kanske ha passat att ha fått med deltagare till spelet några dagar innan själva heldagen och på andra sätt ökat kommunikationen med deltagarna i för tid.



EUROPEAN UNION
European Regional Development Fund



Hur kan man skapa fortsatt engagemang?

Målet med det här projektet var att hitta och ta fram sätt för unga att engagera sig och lära sig om Östersjön. Baserat på kommunikation med flera centrum runt om i Norden samt mina test så kan jag med någorlunda säkerhet säga att de aktiviteter som finns verkar funka bra när det kommer till att skapa engagemang. Det är viktigt att platser som arbetar med detta eller projekt av en liknande natur får fortsätta att sprida information kring Östersjön.

Något som borde poängteras är de svar barnen i olika åldersgrupper gav till frågorna de fick.

De yngre barnen (åldrar 8 – 10) har en grundläggande förståelse att det finns saker som hotar Östersjön och att det borde finnas lösningar för detta. Deras lösningar är inte helt realistiska och i vissa fall ganska extrema, men det pekar mot en vilja att försöka lösa saker. Flera av deras svar visar att de kollar mot auktoritetsfigurer för lösningar.

De äldre barnen (11 – 15) visar en större förståelse för de problem som finns för Östersjön, men har ingen aning om hur man ska kunna fixa det vilket är att förvänta sig då det är en väldigt komplicerad fråga och det inte finns lösningar till alla problem ännu. Där de yngre riktar sig mot samhället, industrier och lagar så talar de äldre om vad de själva skulle kunna göra.

Mer forskning skulle behöva göras kring det här, men det skulle kunna vara värt att titta på sätt att lära ut mer information kring hur man räddar Östersjön just när barnen är kring 10 – 11 års åldern eftersom det verkar som att det är just då som det sker en förändring i deras förståelse kring det som hotar Östersjön.

I samma veva så skulle man också kunna ge ut information till de yngre om egenansvar i samband med aktiviteter ämnade att skapa engagemang.

Som tidigare nämnt så är de yngre kanske lite för unga för det tillvägagångssätt som testades under sommaren 2018 på Ålands Landskapsregering, men aktiviteter utomhus såsom t.ex. vattenhävning borde passa dem perfekt. De är i allmänhet väldigt nyfikna och visar intresse av att lära sig, så det kanske skulle kunna löna sig att ge ut kort, grundläggande information till skolor och liknande för att se till att man når ett så stort antal unga som möjligt.

De äldre ställer mer involverade frågor, och det kan nog funka att fortsätta hålla i liknande aktiviteter såsom de som testades sommaren 2018 på Ålands Landskapsregering åt dem. De visar en motvilja mot allt som verkar "barnsligt" i deras ögon, så om man ger dem information på ett sätt som inte är förenklat och som behandlar dem som intellektuellt mogna personer så kommer deras respons till detta vara positiv. Öppna diskussioner i skolor skulle kanske kunna vara en metod som funkar, samt resor till kunskapscentrum och pedagogiska spel.

I allmänhet visade alla deltagare ett stort samhällsengagemang och en vilja att göra gott. Om detta engagemang och denna vilja får möjlighet och utrymme att utvecklas så kommer framtiden att se ljus ut.



EUROPEAN UNION
European Regional Development Fund



Källförteckning

Parker, L. E. and Lepper R. E., 1992. Effects on fantasy contexts on children's learning and motivation - making learning more fun. *Journal of Personality and Social Psychology*, 62(4), 625.



EUROPEAN UNION
European Regional Development Fund

 **Interreg**
Central Baltic



Bilagor



Bild om Östersjön målad av ungdom på Gregersö 2.7.2018



Teckning om havsaktiviteter ritade av Åldersgrupp 8–9 den 10.7



EUROPEAN UNION
European Regional Development Fund

 **Interreg**
Central Baltic

 **COAST4US**



Golems byggda av strandskräp – Åldersgrupp 10



EUROPEAN UNION
European Regional Development Fund

 **Interreg**
Central Baltic

 **COAST4US**



Golems byggda av strandskräp (och frukt) – Åldersgrupp 11 - 15



EUROPEAN UNION
European Regional Development Fund

 **Interreg**
Central Baltic

 **COAST4US**



EN VÄRLD FULL AV MAGI VÄNTAR...

Är du en fantasifull person? Vill du delta i roliga aktiviteter under sommarlovet?
Då kanske du skulle vara intresserad av

HAVETS HJÄLTAR

Spela en hjälte i bordsspelet D&D och ta del av ett äventyr med tema Östersjön.

En sommar av aktiviteter för unga i skolåldern.

Anmäl dig senast 4/7 till

Emma.Vavare@regeringen.ax

eller på Facebookgruppen Havets Hjältar 2018



EUROPEAN UNION
European Regional Development Fund

 **Interreg**
Central Baltic

 **COAST4US**

 **Alands
landskapsregering**

Plansch gjord av Johanna Hagström 2018



Emma Väware vill ta fram äventyrlustan och intresset för havet med rollspel.
FOTO: STEFAN ÖHBERG

DUNGEONS AND DRAGONS

- Dungeons and Dragons är en hybrid av rollspel och brädspele som lanserades 1974, skapat av Gary Gygax och Dave Arneson. Det anses vara ett av de första moderna rollspelen.
- Spelet består av minst två spelare och en så kallad "Dungeon Master". Medan spelarna skräddarsyr egna karaktärer med förmågor, historier och identiteter, är det spelets Dungeon Master (ofta förkortat DM) som anger spelets takt och beskriver de olika scenarion som spelarna finner sig i.
- Dungeons and Dragons bygger på den fantasy-tradition som finns i litteratur, konst, film, musik och annan dylikt media, men alla möjliga influenser kan användas när man väl ska bygga upp världen som äventyret utspelar sig i.
- Varje spelkampanj tenderar att lämna mycket utrymme för improvisation och beror till stor del på deltagarnas sociala dynamik, både inne i och utanför spelet.

”
Det kom liksom med i uppfostran. Men jag älskar havet, jag har alltid älskat havet. Och därför tycker jag att det är så viktigt vi tar hand om det, så vi kan fortsätta ha det bra här.

Äventyr med papper, penna, fantasi och tärningar – massor av tärningar.
FOTO: STEFAN ÖHBERG



Rollspel för Östersjöns framtid

LEDIGA PLATSER

Var med och bygg framtidens bank.

Nu söker vi en Redovisare

till vårt huvudkontor i Mariehamn.
Mer information på: www.alandsbanken.ax/jobb



ALANDBANKEN

1974 grundades Ålandsbanken och är sedan 1981 100% ägt av allmänheten. Ålandsbanken driver också ett företag och erbjuder olika tjänster och produkter som är avsedda för företag och organisationer. Utöver detta erbjuder vi även tjänster till privatpersoner. Vi har idag ca 2000 anställda i Sverige och Norge. Vi har kontor på Åland, Finland och Sverige.

Hur ska man locka de yngre till att bry sig om Östersjöns framtid?
Landskapsregeringen kör med rollspel.
– Det värsta som kan hända är att man får en ny upplevelse, säger Emma Väware.

Rollspelet som projektet utgår ifrån heter "Dungeons and Dragons". Deltagarna får skapa sina egna karaktärer med unika historier för att sedan arbeta tillsammans mot ett gemensamt mål i vad som närmast kan beskrivas som interaktivt berättande.

Emma Väware, högskolepraktikant och anställd av landskapsregeringen ansvarar för sessionerna som ska äga rum en gång i veckan, med ungefär 2-4 timmars speltid per gång.

– Det är en del av ett projekt som heter "Coast4Us" som jobbar med att skapa bättre kustmiljöer. En av tankarna var att utbilda och engagera folk till att bry sig om Östersjön, och då hade jag tanken att man kunde göra något för att engagera våra framtida generationer, så att allt det arbete som görs i dag inte bara försvinner när folk blir äldre.

Väware skrev till landskapsregeringen med sitt förslag och fick ett godkännande. Rollspelet kommer man också att knyta ihop med andra aktiviteter vid stranden, som måleri, fotografi, idrott och tävlingar av olika slag.

Väware har själv sysslat med rollspel på regelbunden basis i tre år. Ängående rollspelets historia och tematik vill hon inte säga mera än att det kommer att utspela sig vid, eller i, havet.

Hjältar och vidunder

Dungeons and Dragons är känt för att rymma en stor mängd information och otaliga regler, men Väware tänker se till att det inte blir överrumplande för deltagarna.

– Hittills är det 16 som anmält sig, den yngsta är 8 år och den äldsta är 15. Så det jag gör är att anpassa spelet efter detta, jag har översatt reglerna från engelska till svenska, och försökt göra det mera tillgängligt. Vi kommer också att dela in deltagarna i grupper för att alla ska få den tid som behövs.

– Två från landskapsregeringen kommer också att fungera som handledare.
– Johanna Hagström och Mikael

Wennström, de hjälper till med logistik och tekniska frågor.

Väware är även vid sidan om rollspelen engagerad i Östersjöns vårmånade, hon menar att hon bräs på sin mamma.

– Det kom liksom med i uppfostran. Men jag älskar havet, jag har alltid älskat havet. Och därför tycker jag att det är så viktigt vi tar hand om det, så vi kan fortsätta ha det bra här.

Efter att "Havets hjältar" kommit igång, från och med den 10 juli, kommer det fortsätta tills slutet av augusti. Då återvänder Väware till England för att fortsätta sina studier i litteratur. Men om projektet visar sig vara väl emottaget kunde hon gott tänka sig att fortsätta med det nästa sommar.

– Det är för tidigt att säga någonting om det, men det skulle vara jättekul. Jag brinner verkligen för det här.

ZACHARIAS HÄGERSTRAND
zacharias.hagerstrand@nyan.ax
tfn 23 444