

Godisgröt

och gående hus



**FÖRSLAG TILL VERKSAMHET
FÖR BARNENS
FRAMTIDSVERKSTÄDER I
MUSEERNA**

Sagalunds museum och barnkulturcenter är medlem i Förbundet för barnkulturcenter i Finland och förbinder sig att följa förbundets värden och verksamhetsprinciperna för metodhandboken.

Utgivare: Sagalunds museum och barnkulturcenter

Texter: John Björkman, Roosa Halme, Sara Ilveskorpi, Henni Kiri, Heidi Lunabba, Mira Rehn, Katriina Siivonen och Kristiina Tiainen

Översättning: Jarmo Kujala

Redigering: Kristiina Tiainen

Illustrering: Sofia Koistinen

Ombrytning: Jimmy Träskelin

Handboken kan laddas ner från webbsidor av Förbundet för barnkulturcenter i Finland: www.lastenkulttuuri.fi/sv/material/metodhandbocker/



UNDERVISNINGS- OCH
KULTURMINISTERIET

INNEHÅLL:

Vi är alla aktörer för framtiden	4
Sagalunds museum och barnkulturcenter	6
Framtiden som en del av museiarbetet	7
Framtidsforskningens ordlista	9
Experiment med barnens framtidsverkstäder i Sagalunds museum.	10
Verkstädernas struktur och tidtabell	11
Arbetsätt och principer.	12
Från foton till framtidsbilder.	14
Förhandsuppgift	14
Historieåterblicken.	15
Framtidsverkstaden	16
Egna reflektioner – Heidi Lunabba	18
En karta till framtiden	20
Förhandsuppgift	20
Historieåterblicken.	21
Framtidsverkstaden	22
Egna reflektioner – Sara Ilveskorpi.	23
Framtiden byggs upp med klossar	24
Historieåterblicken.	24
Framtidsverkstaden	26
Egna reflektioner – Roosa Halme	28
Egna reflektioner – Mira Rehn.	29
Gästerna i framtiderna	32
Historieåterblicken.	32
Framtidsverkstaden	34
Egna reflektioner – Henni Kiri.	36
Hopp och handlingar.	38
Litteratur	39
BILAGOR	41
1 'En karta till framtiden' planeringsblanketterna och meddelandena från framtiden	42
2 'Gästerna i framtiderna' berättelsen och beskrivningen av uppgifterna . .	44

VI ÄR ALLA AKTÖRER FÖR FRAMTIDEN

Barnen har rätt att uttrycka sina åsikter och påverka här och nu. Idag görs beslut som påverkar hur barnens och de ungas vuxna liv kommer att se ut, men deras egna tankar om framtiden blir sällan tillräckligt hörda. Barnen har inte rösträtt, ingen ekonomisk makt eller rätt att besluta. Vi som verkar inom barnkulturen och alla andra som jobbar med barn har en viktig roll som förespråkare för att den kommande generationens röst och rättigheter blir hörda.

Enligt undersökningarna kommer skapande uppfostran, konst och kultur att ha en betydande roll i hur framtidens utvecklingsfaktorer fostras. Det behövs nya metoder för att lära ut färdigheter om framtiden, t.ex. förmåga att kunna läsa framtiden och skapa tillsammans. Varför är det så viktigt att tänka sig hur framtiden kan vara? Våra tankar om framtiden påverkar vår verksamhet i nuet. Vi borde kunna föreställa oss många alternativa framtidsvisioner, så att vi kunde bedöma hurudan den framtiden är som vi vill gå emot.

För att kunna föreställa sig framtiden behövs förutom kreativt och fritt tänkande, även kännedom om hur det var förr. Därför är museerna särdeles bra platser för att fundera på framtiden. Vid autentiska samlingar väcks gångna tiders seder och bruk till liv på ett konkret och tilltalande sätt. När man först tar fart från det förflutna får träningen av musklerna för framtidstänkandet ett annat djup.

I Sagalunds museums och barnkulturcenters projekt 2022-2023 utvecklades för museerna metoder till framtidsverkstäder för att få barnens röst hörd. Projektet finansierades av Undervisnings- och kulturministeriet. I projektet arrangerades fyra pilotverkstäder, där olika barngrupper först fick insikter i det förflutna under ledning av en museipedagog. Sedan fick de fantisera och levandegöra sina egna tankar om framtiden tillsammans med en konstpedagog. Idén med verkstadsdagarna var att bredda tankarna om vilka saker som påverkat nuet och å andra sidan vad det är som vi inser att kommer att påverka framtiden. Det är också viktigt att inse att framtiden skapas inte av sig själv utan vi är alla aktörer för framtiden.

För de barn som deltog i verkstäderna gav verksamheten en annorlunda möjlighet att förverkliga sig själv och få sina egna tankar synliga under professionella ledning.



Barnen lärde sig samtidigt om kulturarv, framtidsforskning, hållbar livsstil och samskapande. Dessutom ökade försöken kunskapen om framtidsforskning, samskapande och utvecklande av barnverksamhet för de konstfostrare och museiarbetare som var med i projektet.

Som inspirationskälla för projektet verkade en metod som skapats i projektet Dynamo om framtidskulturverkstäder, vars grundidé har anpassats till barn i detta projekt.

Vid planeringen av projektet har man strävat till att beakta olika barns utvecklingsnivå, så att deltagandet skulle vara så lätt, trevligt, meningsfullt och tilltalande som möjligt. På basen av den feedback som vi fick av barnen och lärarna tyckte de om detta sätt att jobba. Barnen tyckte om att de fick skapa och använda sin fantasi. De gamla fotografierna och berättelserna intresserade många. På basen av feedbacken och erfarenheterna har vi vidareutvecklat verkstäderna. Denna handbok presenterar de på basen av erfarenheterna förbättrade versionerna av varje program i pilotverkstäderna.

Jag vill uppmuntra museer att nyfiket prova på att arbeta med framtidsverkstäder som passar för det egna museet! Vi hoppas att vår handbok skall ge inspirerande idéer, och ge en plattform för olika aktörer inom kulturarvsfostran att våga värma upp sina framtidsvisionsmuskler tillsammans med barnen!

Kristiina Tiainen

Ansvarig för barnkulturen, Sagalunds museum och barnkulturcenter

GRUNDERNA FÖR FRAMTIDSFORSKNINGEN:

- Framtiden kan inte förutspås.
- Framtiden är inte bestämd på förhand.
- Vi kan påverka framtiden genom våra egna handlingar och val.

SAGALUNDS MUSEUM OCH BARNKULTURCENTER

Sagalunds barnkulturcenter verkar i den tvåspråkiga skärgårdskommunen Kimitoön och har också verksamhet i grannkommunerna Salo och Pargas. Målgruppen är barnen och ungdomarna. Centret arrangerar verksamhet i utrymmen som hör till Sagalunds museistiftelse samt för ut verksamhet till sin målgrupp överallt inom sitt verksamhetsområde. Varje år deltar dessutom barngrupper och familjer från hela Finland i Sagalunds verksamhet. Också de ambulerande utställningarna, utbildningarna, metodhandböckerna, böckerna och det digitala materialet som centret producerar når en riksomfattande publik.

Sagalunds museum som är centrets bas grundades av folkskolläraren Nils Oskar Jansson år 1900. På samma sätt som vi gör idag, blickade Jansson samtidigt in i det förflutna och mot framtiden och tillämpade nya experimenterande metoder. Det centrala i Janssons verksamhet var såväl hembygds kunskap och lokalhistoria som nya vetenskapliga innovationer och till exempel odlingsmetoder. Janssons verksamhetsideologi inspirerar oss även i dag.

Kärnan i Sagalunds barnkulturcenters verksamhet i dag är i kulturarvsfostran och miljöfostran, men det erbjuder åt barnen och ungdomarna även ett brett spektrum av annan högklassig barnkultur.

Sagalund är medlem i Förbundet för barnkulturcenter i Finland och har belönats med Grön flagg för sin miljöfostran.

Sagalund tilldelades Undervisnings- och kulturministeriets pris Barnens dag 2021.

“Lika helt du kunnat leva dig in i det förgångna, lika klart har du kunnat blicka in i framtiden och se, vilka krav den ställer på nya släkten. ...Det synes mig, som skulle nuet haft värde för dig endast i den mån som det varit av betydelse för framtiden.”

-Brev av Anton Sjödal till Nils Oskar Jansson, 1912

FRAMTIDEN SOM EN DEL AV MUSEIARBETET

FRÅN DET FÖRFLUTNA TILL FRAMTIDEN

Framtidsarvet är ett kulturarv med vilket vi kan luckra upp självklarheterna i våra nuvarande vanor och rikta våra tankar mot framtiden. Förändringen som har skett i vår kultur kan upplevas tydligt, då vi med hjälp av museisamlingarna gör ett språng in i det förflutna och jämför den världen med vår egen. Språnget hjälper oss att fortsätta från nuet till olika framtider och inbilla oss världar som skiljer sig från nuet. Detta gör oss medvetna om önskade framtider. Med dessa önskemål i sinnet kan vi fundera på vilka färdigheter vi behöver i nuet för att tillsammans bygga upp en önskad framtid.

Dessa färdigheter är för den som utvecklar dem ett betydelsefullt framtidsarv. Med hjälp av dem blir den oro som vi i nuet känner för naturen och för alla människors och samfunds kommande välmående samt förhoppningarna om att respektera och ta hand om dessa en del av vår vardagliga verksamhet. Detta har en stor betydelse för framtiden. De kulturella värderingarna och förståelsen för världen inverkar överallt i samhället på framtiden.

FRAMTIDSARVET SOM ETT INTEGRERAT VERKTYG I FÖRÄNDRINGEN

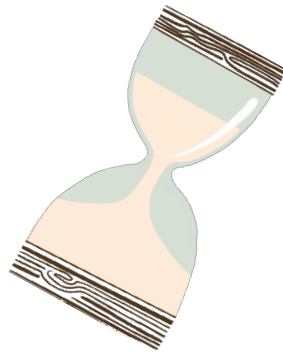
Kulturen förändras konstant och med framtidsarvet strävar man efter förmågan att kunna leva i förändringen och delta i att styra kursen mot hållbarhet. I förändringen finns våra värderingar och vår förståelse för människorna och naturen, vilka varje människa har en oåterkallelig rättighet att definiera från sina egna utgångspunkter. Då vi arbetar med och producerar framtidsarv i museerna, är det bra att komma ihåg att varje människa ständigt gör etiska val, som berör nulevande människor och kommande generationer samt naturomgivningen nu och i framtiden. Integrationen och dess frivillighet är förutsättningarna för att etiskt producera arbete med framtidsarvet. Med hjälp av framtidsarvet kan människorna om de så vill fundera och skapa tillsammans med andra nya framtidsarv dvs sätt att skapa en bra framtid.

Kulturarvets olika former stöder framtidsarbetet på många sätt. Det skyddade immateriella kulturarvet såsom musiken, maten, hantverksfärdigheterna eller förhållandet till naturen har förutsättningar att stöda beredskapen men producerar inte ensamt målinriktad förändring. De är sedvänjor, med dem förändrar vi inte kulturen, men de kan stöda till exempel gemenskapen. Det skyddade immateriella kulturarvet kan också väcka människorna att märka dagens problem. Detta kan stöda människor-

na till en oundviklig förändring. Till exempel samhällskonstens process kan stöda invandrarna i deras integration i samhället eller skyddandet av snölekar kan väcka oss att inse klimatförändringen. Jämsides med dessa ger framtidsarvet människorna färdigheter att förändra kulturen mot en ny och på ett nytt sätt bildad riktning.

Katriina Siivonen

Framtidsforskare och etnolog, Åbo universitet (Turun yliopisto)



KÄLLOR:

Poli, R. 2011. Ethics and futures studies. *Int. J. Management Concepts and Philosophy*, 5/4, 403–410.

Siivonen, K. 2022. Tulevaisuusperintö kulttuurisen kestävyysmurroksen välineenä. Teoksessa Aalto, H-K. & Heikkilä, K. & Keski-Pukkila, P. & Mäki, M. & Pöllänen, M. (toim.), *Tulevaisuudentutkimus tutuksi – perusteita ja menetelmiä*. Turku: TVA.

FRAMTIDSFORSKNINGENS ORDLISTA

ALTERNATIV FÖR FRAMTIDEN:

- Den möjliga framtiden
- Den sannolika framtiden
- Den önskade framtiden

I alla dessa finns önskade, oönskade och neutrala händelser. Målet är att nå så många önskade och sannolika händelser som möjligt och vara medveten om andra alternativ.

SCENARIER:

Scenarierna är fritt formulerade visionsfulla berättelser om någon situation i framtiden. Hur har man kommit från nuet till någon specifik framtid? Scenarierna baserar sig på den kunskap vi har i nuet. Med hjälp av scenarierna söker man fram olika alternativa möjliga framtidssituationer, som baserar sig på olika värden. Scenariet är inte en prognos, som berättar endast den ena mest sannolika framtidssituationen. Scenariet presenterar inte endast en önskad framtidssituation.

TRENDER:

En trend är en allmän utvecklingsriktning för ett fenomen som granskats under en lång tidsperiod. Kan vara stigande, sjunkande, jämn eller växlande. Styr beslutsfattningen genom att inverka på val, smak, värden osv. Kan vara delar av megatrender.

MEGATRENDER:

Utvecklingens stora böljor, homogena helheter, som har en klar utvecklingsriktning. Består av många trender som utvecklas i samma riktning. T.ex. globalisering.

SVAG SIGNAL:

Ett första uttryck om förändring eller en stöt som avgörande förändrar händelsernas gång i en ny riktning. Det är utmanande att spåra svaga singaler.

DET VILDA KORTET:

En förändringsfaktor som uppenbarar sig överraskande och plötsligt gör händelsernas gång oförutsägbar. Det är osannolikt att detta händer, men om/när det händer är dess inverkningar på utvecklingen märkbara. Det är mycket svårt att förutspå. T.ex. coronapandemin.

KÄLLA:

Katriina Siivonen

Framtidsforskare och etnolog, Åbo universitet (Turun yliopisto)

EXPERIMENT MED BARNENS FRAMTIDSVERKSTÄDER I SAGALUNDS MUSEUM



Sagalunds museums och barnkulturcenters projekt 2022-2023 utvecklades metoder för museernas framtidsverkstäder där barnens röst blir hörd. I projektet arrangerades fyra heldags pilotprojekt. I pilotverkstäderna studerade olika barngrupper först historieinblickar under ledning av en museipedagog, sedan fick de fantisera och levandegöra sina egna tankar om framtiden tillsammans med en konstfostrare.

Idén med verkstadsdagarna var att bredda tankarna om vilka saker som påverkat nuet och å andra sidan vad det är som vi inser att kommer att inverka på framtiden. Men också påminna om att framtiden skapas inte av sig själv utan vi är alla aktörer för framtiden.

Verkstadsdagarnas viktigaste skörd var att få prova på att jobba med egna framtidsvisioner, samt erfarenheterna och upptäckterna under prosessen. Men i projektets pilotverkstäder dokumenterades också de framtidsvisioner och -tankar som barnen skapat.

Dessutom var insamlandet av feedback av barnen och skolgruppernas lärare ett av pilotverkstädernas viktiga mål för att kunna utveckla programmen. I slutet av verkstadsdagarna samlade man in feedback med tummen upp-ner och dessutom bad vi om fria kommentarer. Av skolgruppernas lärare bad man dessutom efter verkstadsdagen om en skriftlig feedback där de också berättade om eleverna efteråt hade frågor eller kommentarer.

På de följande sidorna presenterar museipedagogerna och konstfostrarna programmen för historieåterblickarna och framtidsverkstäderna i pilotprojektet. I denna handbok presenteras de på basen av feedbacken redigerade versionerna av pilotverkstädernas program. Samtidigt reflekterar de som byggt upp verkstäderna över försöken och sin egen konstgrens möjligheter att skapa visioner om framtiden i ett museum.

Genom dessa verkstadsbeskrivningar och reflektioner kan envar planera en framtidsverkstad som passar för det egna lokalmuseet och använda sig av till exempel museets omgivning och samlingar i historieåterblicken. Verkstaden kan också användas för att behandla ett visst tema.

VERKSTÄDERNAS STRUKTUR OCH TIDTABELL

I pilotverkstäderna följde varje verkstadsdag ungefär samma struktur och tidtabell:

- ~10 min Dagens program och en kort presentation av vad framtidsforskning är
- ~50 min Historieåterblick
- ~90 min Framtidsverkstadsarbetet börjar
- ~30 min Matpaus
- ~90 min Framtidsverksamhetsarbetet fortsätter

I pilotverkstäderna ville vi för en gångs skull satsa på att ha tid för arbetet och tid att fördjupa sig i temat ordentligt, så därför arrangerade vi heldagsverkstäder. I verkstäderna behandlar man och förenar enormt stora teman och tankar, så om det är möjligt är det bra att reservera tid för lugnt arbete och pauser.

Ett alternativ är att dela helheten i två kortare sammankomster om det är fråga om en skolklass. I en kulturarvsklubb kan arbetet i verkstäderna fortsätta under flera klubb dagar. En fungerande idé kunde också vara att bygga upp ett flera dagars museiläger kring framtidsarbetet. Enligt våra erfarenheter fungerar verksamheten både för öppna grupper och beställda grupper såsom skolklasser.

Vid behov är detta sätt att arbeta även möjligt att användas i enklare arbete med framtidsvisioner, då kunde helhetstiden vara 2-3 lektioner. I utställningen som presenterar Sagalunds projekt samlar vi in tankar om framtiden av utställningsbesökarna enligt pop-in principen. Grundidén för helheten är ändå enkel: först tittar man bakåt och sedan framåt.

ARBETSSÄTT OCH PRINCIPER

FANTASIN

Det viktigaste verktyget i barnens framtidsverstäder i museer är fantasin! I början av varje verkstad är det bra att påminna barnen om att i detta sätt att arbeta finns det inga rätt eller fel svar. Nu får man fritt släppa loss. Det är viktigt att man inte låter egna fördomar eller nuet begränsa skapandet.

För att fantasin skall kunna flöda fritt är det ytterst viktigt att alla i verkstaden känner sig trygga. I början av verkstadsdagen är det bra att på ett eller annat sätt diskutera detta. Man fundera på hur vi kan försäkra oss om att alla känner sig trygga då vi fantiserar och ropar ut tokiga ideer till andra? (vi skrattar inte åt andras idéer, vi uppmuntrar, vi lyssnar på andra, vi retas inte osv.)

ATT FÅ GREPP OM TIDEN

Att uppfatta tidens skala är svårt för vem som helst, speciellt då man behandlar långa tidslinjer och ännu mer då man blickar in i framtiden.

Eftersom man under arbetet rörde sig mycket i tiden både framåt och bakåt fanns det i varje pilotverkstad en konkret tidslinje. Vår tidslinje var ett ca 7 meter långt rep (100 år 10 cm). Tidslinjen började vid de första tecknen av bebyggelse på Kimitoön (ca 5000 fkr) och sträckte sig till våra dagar. Som en fortsättning fanns ännu en tom repstump, som representerade framtiden. På historielinjen hade lokala och nationella viktiga händelser och milstolpar märkts ut.

I början av historieåterblicken tittade man först på tidslinjen hur långt in i historien man skulle resa idag. Tidslinjen var med hela tiden under arbetet med framtidsvisionerna och man kunde titta hur långt språnget in i framtiden verkligen var.

HOPPET

I framtidsverkstäderna behandlar man enormt stora teman, som kan väcka stora känslor. Vi lever i en tid då även många barn är medvetna om de globala miljöproblemens allvar och hotbilder. I verkstadsarbetet kan någon förutom häpnad, entusiasm och underhållning även känna oro och rädsla för den okända framtiden. Alla känslor syns kanske inte utåt och märks inte under verkstadsarbetet.

Därför är det viktigt att man bearbetar spänningar genom att prata och vara lyhörda. Dragaren för verkstaden borde medvetet skapa en atmosfär om att det finns ett hopp.

Man kan vid behov påminna barnen om att ingen är ensam med de utmaningar som framtiden ger oss och att till exempel många vuxna arbetar för att världen ska bli en bättre plats. Ändå kan vi alla för vår del göra många handlingar som har inverkan.

Arbetet bör fortskrida mot en upplyftande stämning, så att till slutet barnen kommer ut ur verkstaden med visionen och hoppet om en bättre framtid och tro på sina egna möjligheter att påverka.

Till exempel Förbundet för biologi- och geografilärarna har utarbetat programpaketet Hopp och aktion (Toivoa ja toimintaa) med info och konkreta tips hur miljökanor kan behandlas med barn och unga. (se Lästips)

ATT LYFTA FRAM BARNENS TANKAR OM FRAMTIDEN

Själva processen är det viktigaste i barnens framtidsverkstäder i museerna, dvs. att 'värma upp fantasimusklerna' för framtidsvisioner, och att uppleva aha-upplevelser under arbetets gång.

Å andra sidan är det också värdefullt att dokumentera och lyfta fram barnens tankar och idéer om framtiden. Man kan vid behov förmedla det insamlade materialet till exempel till beslutsfattarna, speciellt om det gäller något specifikt, lokalt aktuellt tema.

Obs: Om det är meningen att dokumentera barnens tankar och idéer om framtiden måste man före verkstaden samla in tillstånd att deltagarnas arbeten får dokumenteras. Om verkstadsverksamheten dokumenteras visuellt behövs lov också för detta.



Från foton till framtidsbilder

Mira Rehn

Amanuens, Sagalunds museum och barnkulturcenter

Heidi Lunabba

Bildkonstnär

I pilotverkstaden deltog Amosparkens 4. klass från Kimitoön

MÅLGRUPP:

9-12-åringar (kan fungera också för äldre)

TID:

Historieåterblicken 1 timme och framtidsverkstaden 3 timmar

FÖRHANDSUPPGIFT

Brainstormning i klassen om vad ni gör i vardagen:

Vad gör dagens barn? Man antecknar barnens vardagliga sysslor – minst så många aktiviteter som det är barn i klassen. De kan beröra skolan, hemmet, hobbyn eller praktiska vardagliga saker som att äta, att sova osv.

Fotouppgift:

Varje elev fotograferar minst en aktivitet från brainstormningen. Läraren samlar in alla bilder och skickar dem till verkstadens dragare före verkstaden.



HISTORIEÅTERBLICKEN

I den här historieåterblicken studerar man med hjälp av fotografier ur Sagalunds museums samlingar barns och ungas liv under olika tider. Vad gjorde barnen? Vad kunde barnen påverka och vad kunde de inte påverka?

MATERIAL:

Projektor och dator

FÖRBEREDELSE:

Att samla in fotografier som passar in i temat ur museets egna samlingar eller till exempel via sökprogrammet Finna.fi.

BESKRIVNING AV HISTORIEÅTERBLICKEN:

I samarbete med konstnär Heidi Lunabba bestämde vi oss för att bygga upp verkstadens historiska del till stor del med hjälp av fotografier. Tidsperioden begränsades alltså till den tiden om vilken det finns fotografier i museets samlingar. Teknologin är förstås en begränsande faktor i fotograferandet speciellt då det gäller vad man fotograferat och på vilket sätt. Det är sällsynt att hitta fotografier från 1860-talet fram till början av 1900-talet som är annat än stela porträtt. Detta är viktigt att lyfta fram då man diskuterar med barngruppen – hur en gammal kamera har fungerat, vad ordet negativ betyder, hur lång exponeringstiden har varit, hur sällsynt det var att fotografera osv.

Då jag valde bilder var mitt mål att visa för barnen vilka möjligheter tidigare generationers barn har haft att påverka sin egen framtid. Jag försökte hitta bilder med ett så brett innehåll som möjligt. Eftersom temat var "att göra och påverka" sökte jag i museets samlingar bilder ur följande delområden: samhället, brytningstider (krig och sjukdomar), skolgång, arbete och fritid, teknikens utveckling. Harmligt nog har det förstås tagits få bilder av barn i vardagliga situationer.

Ur museets samlingar hittades flera foton om miljöer som är bekanta för barnen och det är bra att välja med sådana om det bara är möjligt. Till exempel de bilder där deras skolbyggnad kunde ses i sin ursprungliga form som ett skyddskårshus och som en samlingsplats för evakuerade karelare år 1944. Bilderna om bekanta platser väckte helt tydligt intresse och iver.

I historieåterblicken presenterade jag de ur museets samlingar scannade bilderna med en projektor och vi diskuterade om vad som bilderna berättar för oss. Med hjälp av bilderna kunde jag skissa upp livet under de olika tidsperioderna. Till exempel hur stor del av dagen och året som gick åt till hårt arbete men också hur viktiga festerna och ledigheterna var och hur man värnade om traditioner och det sociala livet. I teknologidiskussionen till exempel behandlades traktorn och bilen och det faktum att motorerna enormt har underlättat arbetet och rörligheten. I dag syns den stora respekten för vardagliga föremål till exempel så att någon har avbildat sig själv med en cykel eller en symaskin.

FRAMTIDSVERKSTADEN

I den här framtidsverkstaden jämför man först barnens liv under olika tider med hjälp av historiska foton och dagens foton som deltagarna själva tagit. På basen av dem bygger man upp i grupp en framtidsvision och skapar ett framtidscollage som förenar framtidsvisionen, de historiska fotona och dagens foton.

MATERIAL:

Blädderblock eller white board, stora papper, mindre vita och färgade papper, tusch i olika färger, saxar, papperslim, projektor och dator.

FÖRBEREDELSE:

Printa ut de historiska bilderna ur museets arkiv eller sökprogrammet Finna.fi som samlats in i historieåterblicken (ca 30 st), printa ut i storleken A3 de bilder som barnen tagit om vardagssysslor i förhandsuppgiften.



BESKRIVNING AV FRAMTIDSVORKSTADEN:

Nutiden (40 min.)

Man tittar en och en på de bilder om vardagen som barnen tagit på förhand. Vad gör dagens barn?

Gör två listor på tavlan:

1. Vad är lika som förr?
2. Vad är annorlunda än förr?

Diskutera:

Vem bestämmer om vad barnen får göra? Vad kan barnen själva bestämma?

Hur kan ni påverka er egen vardag, hur kan ni påverka i samhället? (som barn/som vuxen)

Vad skulle barnen för 100 år sedan tänka om hur det är i dag?

Paus

Framtiden (40 min.)

Ingen vet hurudan framtiden är om 100 år. Fantisera!

Jobba i grupper på ca 3-5 barn:

1. Framtidens visioner: Vad gör barnen i framtiden?

Barnen skriver ner sina idéer som rubriker med tusch på färgade papper.

Skriv ner förslag som känns som realistiska och förslag som känns helt otroliga.

Skriv också förslag om hur ni vill att det ska vara i framtiden och hur ni vill att det absolut inte ska vara i framtiden.

2. Vad vill ni ta med från nutiden och det förflutna till framtiden?

Barnen skriver ner sina förslag som rubriker med tusch på färgade papper.

3. Välja bland arkivbilderna och/eller nuets vardagsbilder sådana, som beskriver de saker som ni skrivit om.

Paus

Framtidscollage och genomgång (90 min.)

Skapa ett bildcollage om era framtidsvisioner. Hurudant är det om 100 år?

Använd stora papper. Rita en framtidsvision. Limma in foton från det förflutna och nuet som ni vill ha med i framtiden. Limma också de rubriker som ni skrivit på pappret. Ni kan också skriva nya texter.

Collaget ska berätta om hurudan framtiden skall vara enligt er samt vad det är som ni inte vill ha med i framtiden. Hur ser barnens vardag ut i framtiden? Vad måste vi göra nu för att framtiden skulle vara sådan som vi önskar?

De vuxna som är platsintervjuar barnen under arbetsprocessen.

Presentation av arbetena. Varje grupp presenterar sitt arbete för de andra grupperna.

EGEN REFLEKTION – HEIDI LUNABBA

Pilotverkstaden var lyckad, såväl barnen som de vuxna trivdes. Diskussionerna var intressanta och väckte många tankar. Men arbetspassen blev för långa och det fanns för lite pauser, så i denna plan har jag sett över tidsanvändningen för att få med tillräckligt med pauser. Det är också viktigt att aktivera barnen i alla skeden av programmet.

Tyngpunkten blev onödigt mycket på det förflutna och nutiden. I framtidsvisionerna funderade barnen mycket på vad de vill ta med sig till framtiden. I planen hålls tanken på vad man vill ta med sig kvar, men samtidigt lyfts fantasier och visioner om helt nya saker fram tydligare.

Barnen behöver stödfrågor för att hitta det som har förändrats när de ser på bilderna från förr och nu. Ledaren behöver gå igenom bilderna på förhand för att se vad som kan lyftas fram. Fråga om omständigheter som kläder och vilka möjligheter eller begränsningar de innebär, tillgång till olika produkter och information, fortskaffningsmedel, var och av vem saker är gjorda...Fråga om skillnader i vad barnen kan påverka själv och vad som styrs av regler eller omständigheter.

Collagen som barnen gjort illustrerade fint deras tankar. Men texterna var i huvudsak rubriker och stödord. Barnens diskussioner i smågrupper var mycket intressantare än det de sade när de presenterade sina arbeten för de andra. Om syftet med verkstaden är att samla information om barnens tankar om framtiden behöver man antingen banda in barnens diskussioner under grupparbetet eller intervjua grupperna under arbetsprocessen.

En del grupper var inte överens om hur de vill att framtiden skall vara. Collagen behöver kunna innehålla olika förslag om det finns olika åsikter.

Under testverkstaden hade jag inte angett en tidsram för framtidsvisionerna. Eleverna valde i huvudsak att tänka sig kring sin egen framtid som unga vuxna. De funderade mycket på sina egna hobbyn och förutsättningar att utöva dem och föreställde sig inte särskilt stora förändringar. Jag föreslår att i stället jobba med tiden 100 år framåt. Då kan man mera fundera på samhället och inte så mycket på de egna intressena. De äldsta historiska fotona är också 100 år gamla, så tidsperioden är densamma. Då vi talar om en framtid som är någonstans i fjärran ger det utrymme för större förändringar och mera fantasifulla visioner.



En karta till framtiden



John Björkman

Museichef, Sagalunds museum och barnkulturcenter

Sara Iiveskorpi

Bildkonstnär, konstfostrare, forskare

I pilotverkstaden deltog Kemiönsaaren keskuskoulu 8. klass från Kimitoön

MÅLGRUPP:

13-16-åringar eller äldre

TID:

Historieåterblicken 1 timme och framtidsverkstaden 2,5-3 timmar

FÖRHANDSUPPGIFT

Vi undersöker den egna byns karta:

Läraren visar för hela klassen kartan över den egna byns centrum. Här kan man använda sig av en färdig Google My Maps karta. Man söker tillsammans efter bekanta landmärken i byn såsom den egna skolan, biblioteket och till exempel museet, där man kommer att besöka verkstaden.

Märk ut de egna favoritplatserna på Google My Maps kartan:

För varje grupp som deltar har man skapat en egen Google My Maps link över centrumskartan till elevernas egen by och där finns färdigt utmärkta några bekanta platser som modell. Eleverna känner bäst till sin egen by i dag. Alla får märka ut på kartan var de tycker bäst om att fira sin fritid.

Anvisning:

”När du öppnar länken med datorn, hittar du i överdelen av sidan under sökfältet fjärde knapp från vänster ”tillsätt en markör”. Tryck på den, rör på kruset till den plats som du önskar på kartan och klicka en gång. Ge namn åt platsen. Om du vill kan du också lägga till information om vad du brukar göra vid den platsen. Du kan välja en lämplig färg och symbol genom att trycka på målburkssymbolen. Klicka till sist spara.

Varje elev kan märka ut 1-2 platser. Många kan ha också ha samma platser och det gör ingenting.

De platser som du märkt ut kan ses av hela klassen, läraren och den som drar verkstaden. Vi studerar kartan tillsammans under verkstadsdagen.

HISTORIEÅTERBLICKEN

I den här historieåterblicken studerar man ortens gamla kartor och undersöker vad som har format ortens omgivning genom historien till våra dagar och vilken människans växelverkan med miljön har varit.

MATERIAL:

Projektor och dator, vid behov kan man använda till exempel krittavlan för att förklara hur marken använts och uppdelats.

FÖRBEREDELSE:

Man söker fram gamla bykartor från orten och skifteskartor från olika tider.

BESKRIVNING AV HISTORIEÅTERBLICKEN:

Syftet med denna historieåterblick är att granska vilka saker som har påverkat ortens miljö genom historien till våra dagar och vilken människans växelverkan med omgivningen varit. Har till exempel de strukturella förändringarna i samhället eller förändringarna i de lokala näringarna på något sätt inverkat på hur miljön organiserats och byggts upp? Förståelsen för dessa förändringar kan hjälpa oss att uppfatta på vilket sätt miljön kan förändras i framtiden.

Om man är på landsbygden granskar man byn som en gemenskaplig miljö. Byarna var på landsbygden det rådande sättet att bo allt från början av medeltiden. Nästan alla människor livnärde sig av jordbruket eller genom att använda sig av resurser som finns på byns marker. Jordarna delades in i åkrar, ängar, skog och bostadstomter enligt vad de användes till.

Om det finns gamla bykartor över närområdena såsom skifteskartor (lantmäteriverkets arkiv, som finns på nätet via Nationalarkivets webbtjänst ASTIA https://astia.narc.fi/uusiastia/kortti_aineisto.html?id=2511371246) kan man granska dem. På kartorna ser man vad som då har varit viktigt för människorna i miljön, till exempel vem som har fått använda vissa åkrar eller ängar. Vägarna, stigarna och gårdesgårdarna är också ofta utmärkta på kartorna. Man kan också fråga av ortens kommunarkiv om där finns gamla kartor till exempel över kommunens centrumområde och vad de här kartorna berättar om hur livet förändrats.

Man funderar tillsammans på vad allt människan behöver för att kunna leva och hur man utvann det lokalt ur byns ägor. Eftersom all användning av resurser märktes omedelbart i byns miljö funderar man på hur detta kan inverka på konsumtionsvanorna. Om man är i en stad eller till exempel på en industriort kan man granska den uppbyggda miljön. Vilka handlingar har format miljön och hur syns förändringarna? Har det till exempel kommit nya industrianläggningar eller har gamla lagts ner? Hur ser man spår av att människorna flyttat från landsbygden till städerna, såväl i landsbygdens som städernas miljöer? Till hurudant bruk har miljön planerats och hur har människorna själv kommit att använda den?

FRAMTIDSVERKSTADEN

I den här verkstaden föreställer man sig med meddelanden som kommit från framtiden hurudan framtiden kunde vara till exempel om 50 år. I övningen skall du inbilla dig din egna by eller stad. På basen av detta ritas du en framtidskarta över orten..

MATERIAL:

Svart ritpapper, vita färgpennor, pennvässare, gummi, blyertspennor, linjal

FÖRBEREDELSE:

Planering och utprintning av planeringsblanketterna och meddelandena från framtiden (se bilaga)

BESKRIVNING AV FRAMTIDSVERKSTADEN:

Intro (ca. 20 min)

Presentation av verkstaden: 1. Vi får meddelanden från framtiden och på basen av dessa fantiserar vi oss framtiden. 2. På basen av denna beskrivning gör vi en karta över den egna byn eller staden till exempel år 2060.

Först bekantar vi oss med områdets nuvarande karta. Vi funderar tillsammans på hur kartan förändrats och hur vardagens kultur förändrats? Man kan koncentrera sig på att studera till exempel hur vägarna leder dem som rör sig, vilka områden som är centrala på kartan, vilka verksamheter som har fått mest plats, hur kartan vägleder människorna och trafiken att handla.

Framtidsverkstaden del 1. Forma framtiden med hjälp av meddelandena (ca 45 min.)

Gruppen delas in i grupper på 3-4 personer. Planeringsblanketten delas ut åt grupperna och varje grupp får fyra meddelanden från framtiden. Ledaren presenterar blanketten och går igenom frågorna. Grupperna börjar jobba. Då gruppen har funderat på alla meddelanden delar man ut till grupperna ett sista dvs femte meddelande, en så kallad svart svan.

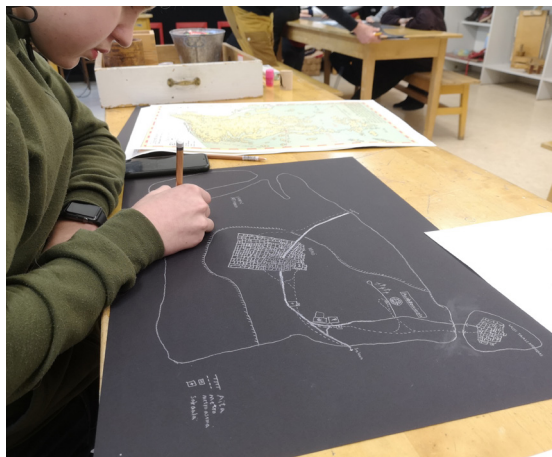
Paus

Framtidsverkstaden del 2. En karta till framtiden (ca 45 min.)

Först delar man ut arbetsmaterialet, presenterar det och går igenom hur man jobbar med det. Nu förverkligar man en karta över den egna byn eller staden på basen av den beskrivning man skapat.

Genomgång (ca 30 min.)

I den här delen presenterar grupperna för varandra sina slutresultat. Ledaren kan diskutera med gruppen och fråga: Blev framtiden sådan som gruppen önskade? Hur kändes det att skapa en beskrivning/berättelse? Var det svårt eller lätt att göra en karta? Vad var bäst, vad var sämst? Vad lärde ni er av den här uppgiften?



EGNA REFLEKTIONER – SARA ILVESKORPI

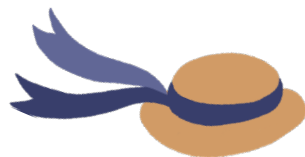
*Det skulle vara bra att den gruppen som deltar i framtidsverkstaden *En karta till framtiden* först studerar det egna områdets karta och hur man använder kartecknen. Medlemmarna i gruppen kunde också leta efter sin egen favoritplats och märka ut den till exempel på Google Maps. Förhandsuppgiften kan göras till exempel med den egna läraren.*

Frågorna i planeringsblanketten och meddelandena från framtiden kan formas så att man beaktar det specifika i det egna området och aktuella händelser. I min framtidsverkstad delades meddelandena från framtiden ut med kort som var inlimmade på planeringsblanketten. Det går också att hitta på ett annat sätt för detta.

I framtidsverkstaden jobbar man genom att rita. I början av verkstaden presenterade jag bildkonstnär Jussi Kivis verk och arbete. Jag tycker att det här fungerade som en bra intro för såväl att studera området som att rita kartan. Detta tillvägagångssätt förenade också framtidsverkstaden i kontext till min egen bransch, bildkonsten.

Det är möjligt att välja verkstadens tidslinje på basen av gruppens ålder. Själv tänkte jag att framtidsstänkandet 35 år framåt för en grupp elever i högstadietiden skulle vara möjligt genom att se det i relation till deras föräldrars ålder.

*Jag anser att framtidsverkstaden *En karta till framtiden* kräver att ledaren hela tiden är närvarande. Det vore bra om åtminstone två ledare skulle delta i verkstaden. Ju yngre deltagarna är desto mera behöver de hjälp. Här märkte jag ändå tydliga skillnader mellan deltagarna och grupperna. Det är bra att på förhand komma överens med gruppens egna ledare på vilket sätt gruppen delas in i mindre grupper. Överlag fick varje grupp som deltog i min verkstad uppgiften gjord och kartan färdig. En del blev färdiga mycket snabbt. Det kunde vara en bra idé att dela in meddelandena från framtiden individuellt, så att grupperna orkar koncentrera sig tillräckligt på att behandla ämnet.*



Framtiden byggs upp med klossar

Mira Rehn

Amanuens, Sagalunds museum och barnkulturcenter

Roosa Halme

Dockteaterkonstnär

Pilotverkstaden var en del av Sagalunds program under vinterlovsveckan. Den tvåspråkiga verkstaden var öppen för 7-12-åringar och man skulle förhandsanmäla sig.

MÅLGRUPP:

7-12-åringar (kan fungera också för äldre och 6-åringar)

TID:

Historieåterblicken 1 timme och framtidsverkstaden 3 timmar

HISTORIEÅTERBLICKEN

I den här historieåterblicken bekantar man sig under en guddad rundvandring i Sagalunds friluftsmuseum med hur det lokala sätt att bo har utvecklats.

FÖRBEREDELSE:

På basen av de egna museibygnaderna och utställningarna bygger man upp en museiguidning som introducerar till verkstadens tema.

BESKRIVNING AV HISTORIEÅTERBLICKEN:

Jag började med att berätta hur de första människorna kom till ön, vad de hade med sig, hur de valde platsen där de byggde sitt hem, hur en jordgrop/backstuga byggdes och hur människan levde helt beroende av naturen.



Vi går in i torpet som är byggt år 1753, den ena delen är för djuren och den andra delen är för människorna. Vi ser att husets byggmaterial kommer från naturen – stockarna från skogen och vassen som täcker taket från sjöstranden. Vi tittar oss omkring i torpet och tänker på familjen och deras 12 barn, som har bott i stugan: hur har de rymts där? Var har de sovit, hur har de lagat maten och ätit? Hurudant har barnens liv varit?

Sedan stiger vi in i Linnarnäs, den stora bondgården från början av 1800-talet. Vi har kommit till en tid då arbetet har spritt ut sig på ett vidare område: det finns en ladugård för djuren, det finns många byggnader, som tillsammans bildar en helhet. Det finns mera utrymme, det finns mera egendom, det finns till och med saker som inte alls är nödvändiga, såsom tapeter och klockan. Man lever ännu i rytm med naturen, solen styr dygnsrytmen, korna matas och mjölkas samma tid på morgonen och kvällen, man studerar månens banor, man känner till och använder ännu tidigare generationers färdigheter och tolkningar om naturens spådomar.

Vi vandrar till Falla, där är stugan inredd som på 1930-talet. Vi ser skillnaden i mängden ljus, det finns till och med elektricitet. Många andra teknologiska innovationer har kommit in i människornas liv, traktorn hjälper bondens liv, sparar tid och erbjuder en möjlighet att odla allt större jordarealer. I stugan finns en vattenkran och telefon. Mängden yrken har vuxit märkbart, det har blivit mycket lättare att färdas långa sträckor med hjälp av olika motorfordon.



FRAMTIDSVERKSTADEN

I den här framtidsverkstaden bygger man upp visioner om framtiden med hjälp av träklossar såsom ett eget framtidshus.

MATERIAL:

Träklossar, papper och pennor

Pilotverkstaden använde vi oss av en byggserie av träklossar som Kai Ruohonen designat

FÖRBEREDELSE:

Bordsyta och stol till alla

BESKRIVNING AV FRAMTIDSVORKSTADEN:

Uppvärmning för att börja bygga med klossar och framtidstänkande (45 min.):

Bygguppgift 1: Ett djur

Om jag nu skulle vara ett djur vilket djur skulle jag vara? Det kan vara ett bekant djur från den här världen eller ett ännu helt obekant fantasidjur. Tilläggsuppgifter att bygga/tänka på om någon blir färdig före de andra: var bor djuret, vad äter det, vad heter det, har den artkompisar i närheten?

Genomgång av uppgift 1: Då alla byggt sina djur går man tillsammans i "djurparken" och tittar och lyssnar på vilka varelser som fötts dit. Var och en får berätta så mycket hen vill om det egna konstverket. Sådär kan man göra med alla uppgifter i verkstaden.

Bygguppgift 2: Den egna bilden av framtiden

Vad gör jag i framtiden/som stor? Man kan bygga sig själv i sitt drömyrke, eller i arbete med något som kunde kännas meningsfullt att göra i framtiden.

Genomgång av uppgift 2 på samma sätt som i uppgift 1.

Paus

Bygguppgift 3 (30 min.): Framtidens hem

Som en inledning kan man fundera på vad människan behöver för att kunna leva? Åtminstone vatten, ljus, mat, värme och sömn. Hemmet är inte alltid ett hus, människan har också bott i grottor och till exempel i backstugor, i gropar som grävts i en backe och brädfodrats. Jag berättar om en bekant familj, vars hus lever med hjälp av artificiell intelligens. Huset reagerar då man ber att ljusen skall släckas och svarar då man ber att det ska berätta en vits.

Genomgång av uppgift 3 på samma sätt som i uppgift 1.

Paus

Bygguppgift 4 (30 min.): Min framtids familj och vänner

Vem finns i framtiden nära mig, med vem kommunicerar jag, vad gör vi tillsammans?

Som en inledning till uppgiften kan man fundera på vad man under olika tider vetat till exempel om kommunikation. I dag vet vi mycket om människornas, djurens och även växternas såsom trädens sätt att kommunicera med varandra. Tänk om du i framtiden kunde diskutera noggrannare med dina husdjur eller med skogens fåglar och träd? Det finns redan nu apparater som med hjälp av artificiell intelligens översätter människors prat till olika spåk, kanske vi någon gång närmar oss också djurens och växternas världrar...

Genomgång av uppgift 4 på samma sätt som uppgift 1.

Sammanfattning av hela verkstaden och reflektioner (15 min.)

Var och en får säga hurudan den egna upplevelsen av verkstaden varit, om byggandet och framtidstänkandet.

Obs! Byggarna kan ha olika rytm. Det är bra att ha tilläggsuppgifter i fall att någon blir färdig före de andra. Ett alternativ kan vara att till exempel beskriva sitt konstverk skriftligt på ett papper. Man kan också uppmana byggarna att fundera på om det i konstverket finns någon rörlig del eller om vi ser levande varelser i skulpturen. I pilotverkstaden hittade två deltagare på att göra en försäljningsannons av det framtidshus som de planerat.

EGNA REFLEKTIONER – ROOSA HALME

En tråkloss är ett abstrakt, geometriskt föremål och den ger möjligheter till många tolkningar. På samma sätt som framtiden, är klossen en öppen port som lockar dig att väcka din fantasi. Med klossar kan vi verka och förstå konkret; med händerna bygga upp framtider som vi kan studera.

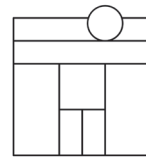
Historieåterblicken före verkstaden var en fin inledning för framtidstänkandet. Det har funnits tider då man inte har kunnat föreställa sig att det finns cyklar, telefon- eller elnät. Till exempel som en skolelev i början av 1990-talet då man använde trådtelefoner drömde vi tillsammans med mina vänner om en bildtelefon som i dag är vardag för nästan alla barn.

I arbetet med verkstadens uppgifter kändes öppenheten viktig, möjligheten att skriftligt reflektera över det egna arbetet och den gemensamma diskussionen vid genomgången då alla presenterade sina arbeten, de andra lyssnade på och alla fick berätta vad de ville om sina arbeten. Eftersom skulpturerna av klossar är ögonblickets konst kändes det bra att fotografera arbetena och på så sätt dokumentera dem.

I pilotverkstaden började en del av barnen helt naturligt bygga tillsammans eller förena sina byggnadsverk till ett större konstverk. Det är välkommet och inspirerande att dras med i grupparbetet, dock så att vars och ens egen röst blir hörd i byggnadsarbetet.

I pilotverkstaden föddes intressanta upptäckter om möjliga framtider, såsom till exempel ett hus som går på fötter, transporterar med sig ett äppelträd och en simbassäng och färdas dit som vi önskar. En av barnen byggde ett framtidshem som fick besök av hans björnvän. Inne i huset i ett hörn fanns ett litet hus och där bodde hans husdjur och inne i detta hus fanns ett hus och där bodde hans föräldrar och inne i detta hus fanns ett hus och där bodde hans vänner. Barnet bor i sitt hus ensam, ibland tillsammans med grannbjörnen, men genom de olika husen som finns inne i huset kan han vara i kontakt med alla de människor och djur som är viktiga för honom.

Det som fascinerar då man bygger med klossar är att de är neutrala och det tomma utrymmet skapar frihet. Klossarna ger upphov till en ständig förändring och lockar också att på nytt och på nytt bygga upp framtiden. KO-KOO-MO ry har sedan år 2011 tillsammans med olika samarbetspartners utvecklat metoden Klossteater (Palikkateatteri).



EGNA REFLEKTIONER – MIRA REHN

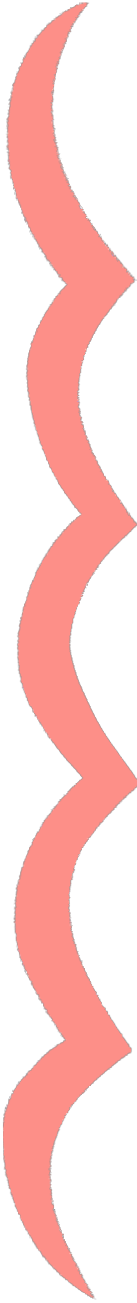
Jag använder ofta generationsbegreppet som en pedagogisk metod vid barnens guidade visningar och verkstäder för då blir det konkret för barnen. Under min generations tid har jag upplevt tiden före internet och smarttelefoner, mina mor- och farföräldrar har upplevt kriget i Finland och så vidare. Eftersom man i verkstäderna behandlar barnens egen framtid är det viktigt att barnen ser hur snabbt sakerna kan förändras under ett liv för att de skall våga hoppa in i framtiden och känna att de har en stark grund i det förgångna.

I framtidsverkstäderna fick sättet att se på den egna arbetsmiljön och dess innehåll och berättelser ett nytt perspektiv. Även om jag ofta i publikarbetet jämför nuet och gårdagen behandlar jag sällan aktivt framtidsbegreppet även om alla haft en sådan. I varje föremål ser vi ändå spår av någon människas framtid – en leksakshäst som är gjord för ett barn, en brudkista med sina lakan, ett fiskenät, som lappas för nästa säsong, kalenderanteckningar om rågsådd, ett psalmboksblad i vaggan – alla har de riktningen mot framtiden.

Vad drömde unga Elis om? Hade Alma och Edla möjligheter att påverka sin egen framtid? Vad skulle den gamla gubben Isak ha tänkt då han för första gången såg hur man med traktorn plogade den tunga, steniga åkern som smältande smör? Sist och slutligen vet vi ganska lite om dem idag och om deras möjliga framtider som inte förverkligats – vad månne de har kunnat vara?

Museerna har en given plats som en arena för framtidsarbete. Då jag lyssnade på barnens diskussioner märkte jag att många barn tyckte att man kan lära sig av det förflutna och hämta positiva saker till nuet och framtiden, saker såsom självhushållning, samhörighet och respekten för naturens värden.





Tervetuloa työpajaan!

Kaikki saa osallistua

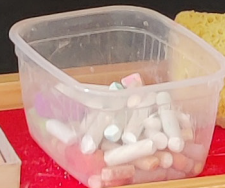
Kuunnellaan kaikkien
mielipiteitä + päätetään
yhdessä

Työrauha

Ei jätetä ulkopuolelle

Ei naurata toisten
ideoille, mielipiteille

Ole oma itsesi.



Gästerna i framtiderna



Mira Rehn

Amanuens, Sagalunds museum och barnkulturcenter

Henni Kiri

Teaterpedagog

I pilotverkstaden deltog Sirkkulan koulus 5. klass från Salo

MÅLGRUPP:

10-12-åringar

TID:

Historieåterblicken 1 timme och framtidsverkstaden 3 timmar 45 min.

HISTORIEÅTERBLICKEN

I den här historieåterblicken hör man i museibygnaderna berättelser från olika tider om arbete och fester under självhushållningens och industrialismens tid.

FÖRBEREDELSE:

Man samlar in lämpliga berättelser som introducerar till framtidsverkstadens teman och väljer ut lämpliga museiföremål för att åskådliggöra berättelserna.

BESKRIVNING AV HISTORIEÅTERBLICKEN:

Under självhushållningens tid har arbete och fester naturligt följt naturens rytm. Den långa och tunga arbetsperioden krävde som motvikt en vilopaus.

Speciellt före kristendomen kretsade det religiösa livet kring naturen – början av våren, sommarsolståndet, slutet av skördetiden, vintersolståndet osv. Det här var tiden före vi hade en kalender eller en klocka.

Då vi går framåt kommer vi in i ett mera organiserat samhälle. Vi ser Linnarnäs bondgård med många byggnader – torpet har ännu på gammaldags sätt boskapen och människorna i samma byggnad – men bondgården har ladugården, loftet, bastun osv. som skilda byggnader. Bondgårdens folk bestod inte bara av familjen som ägde gården, det fanns drängar och pigor, ibland hantverkare och tiggare. Arbetskraften börjar specialisera sig, man gjorde inte nödvändigtvis alla förnödenheter själv: det fanns skraddare, korgmakare, handelsmän, smeder. Årsrytmen är den samma och behovet av få mat dominerar livet. Festerna inträffar i regel vid samma tider, men det kristliga innehållet – till exempel vårens befruktningssfest har ersatts med den kristliga påsken. Det finns ännu spår av hedendomen, traditionen är delvis den samma, men förklaringen har blivit kristen.

Stugan i Falla gård representerar 1930-talet, då har det hänt mycket som underlättar vardagen – elbelysning, vattenkran, telefon, traktor och andra motordrivna redskap och fordon. Eftersom man kan sköta jordbruket med mindre arbetskarft har ungdomarna större möjligheter att söka sig till andra yrken och i början 1900-talet uppstår många nya, mera specialiserade yrken. Vi övergår från naturaförmåner till penninglöner och det är möjligt att ha fritid i en annan utsträckning än tidigare. Behovet av barnarbetskraft minskar och det påverkar märkbart barnens vardag.

På Kimitoöns syns industrialismens tid tydligast i Dalsbruk där fabriken var drivkraften för hela byn, och innefattade också kyrkan och sjukvården. Klockan och fabriken pipa styrde det alldagliga livet, det var inte längre solen eller arbetsfältet. På grund av detta föll några fester nästan helt i glömskan, sådana som Mickelsdag, och man började fira nya fester såsom Valborg.



FRAMTIDSVERKSTADEN

Den här framtidsverkstaden är en funktionell teaterverkstad, som är skriven som en dramaberättelse (processdrama) där de skapande uppgifterna får deltagarna att skapa tillsammans och leka.

MATERIAL:

Ett verktyg med vilket man kan skapa ljud (t.ex. en ringklocka), tuscher i olika färg, blyertspennor, grov papp/kartong, saxar, snören (t.ex. töjbara mattor), målartejp (6 rullar), små papperslappar (10 st/grupp), ett stort blått tyg för svallvågorna, papper i storleken A4.

FÖRBEREDELSE:

En skolklass passar bra som utrymme då pulpeterna och stolarna flyttas åt sidan – i mitten lämnar man golvytan tom för verksamheten och bordsytorna kan användas till skrivuppgifterna och pysselarbetet.

Med hjälp av fantasin och det material som finns i utrymmet bygger man upp ett slags tidsmaskin, som är en trygg byggnadskonstruktion. I pilotverkstaden kunde man använda sig av två stora upp och ner vända bord och långa bänkar (för att hela klassen skulle rymmas med och åka med farkosten), filtar, som startkablar fungerade snören som surrats fast i möblerna samt tidsmaskinens instrumentbräda som man ritat på en liten krittavla.

Av kartong klipper man färdiga tankebubblor (formas som moln) och på dem får deltagarna skriva in rollfigurernas tankar.

BESKRIVNING AV FRAMTIDSVÄRKSTADEN:

Berättelsen och beskrivningen av uppgifterna, se bilaga.

Tankarna riktas in på arbetet och temat, spelreglerna och gemensam uppvärmning, ca 45 min.

Man går igenom de centrala begreppen i framtidsforskningen (ca 20 min.)

Man går igenom teaterlekens dramaberättelse – hur allt fungerar (ca 10 min.)

Man skapar gemensamma spelregler för arbetet – ett tryggt utrymme (ca 5 min.)

En gemensam uppvärmning: Övningen snabbstatyer (ca 10 min.)

Teaterverkstaden del 1: tidsresan börjar, resan till dystopin + diskussion, 90 min.

Berättelsen börjar. En vanlig skoldag för en lågstadielklass avbryts då en underlig varelse från framtiden nödlandar på skolgården.

Uppgift 1: "För och emot" (ca 10 min.)

Man beslutar att hjälpa tidsresenären.

Uppgift 2: Tidsresans rymdfarkost startas (ca 5 min.)

Eleverna dras av misstag med på en resa med tidsresans rymdfarkost mot framtiderna

Uppgift 3: Tillverkning av körglasögon för tidsresan – rollkostym/ett lätt rollspel i berättelsen (ca 20 min.)

(Obs! Om man vill använda mycket tid till att tillverka körglasögonen och sätta sig in i hur de tillverkas kan man göra dem till exempel under bildkonstlektionerna och använda tid för pyssel 45 min.)

Farkosten kör vilse och resenärerna hamnar in i en dystopiframtid 120 år framåt i tiden.

Uppgift 4: Att bygga upp dystopivärlden – hur lever människorna, hur jobbar de och hur festar de (ca 30 min.)

Diskussionssuppgift

Paus

Teaterverkstad del 2: berättelsen fortsätter + slutreflektioner, 90 min.

En kort repetition av de tidigare skedena i berättelsen (behovet av repetitionen beror på hur lång tid det har gått mellan verkstadens delar 1 och 2).

Berättelsen fortsätter. Resenärerna reser i tidsrymden och hittar vägen till tidsresenärens hemort och tidsålder.

Uppgift 5: En utopivärld byggs upp: idékläckning och skådespel (ca 50 min.)

Uppgift 6: Meddelanden till framtiden (ca 10 min.)

Berättelsen slutar lyckligt och eleverna kommer tillbaka till sin egen tid.

Slutreflektion.

Feedback om verkstaden.

EGNA REFLEKTIONER – HENNI KIRI

Teaterverkstaden som planerats i kontext till framtidsforskningen har skrivits som en dramaberättelse. Den gör det möjligt för verkstadens dragare och deltagarna att leva sig in i den fiktiva tidsresan inom berättelsens trygga ramar, inom reglerna för en färdig uttänkt lek. Det fiktiva kan ge rum för och uppmuntra till att använda fantasin, även om det kan vara en överraskande svår uppgift att föreställa sig framtiden då vårt tänkande lätt stannar vid vardagsrealism. Man uppmuntrar till kreativitet genom de skapande uppgifterna som finns i verkstaden samt genom att leva sig in i berättelsernas fiktiva rollfigurer. Denna 'estetiska tudelning' kan göra det möjligt att projicera de egna känslorna och tankarna på den fiktiva rollfiguren och uttrycka dessa som en rollfigur. För den som är i de tidiga tonåren kan det här till och med kännas lättare än att berätta för hela gruppen om sina känslor eller vad man själv just nu tänker om en sak. Det fiktiva i berättelsen och rollfigurerna och humorn som finns inskriven i dem strävar efter att åstadkomma stämningen av en fri lek i verkstaden.

På basen av pilotverkstaden kräver framtidsverkstadens historieåterblick mera tid än en förmiddag.

Det vore bra att dela upp arbetet med temat på flera dagar, för helheten ger rätt mycket att tänka på. Delarna om det förflutna och framtiden fungerar åtminstone bra om de delas upp på olika dagar för då kan man i lugn och ro låta det upplevda beröra sinnet och kroppen. Man också dela in teaterverkstaden på flera dagar. När man kommer till den andra verkstaden lönar det sig först att värma upp sig med några skapande övningar. Man kan till exempel börja med att snabbt skapa statyer och i uppvärmingen använda sig av dramaberättelsens fiktiva värld och de ämnen som uppstått i den tidigare temaverkstaden.

I teaterverkstaden lönar det sig att variera gruppernas storlekar (par, små grupper och en stor grupp) för då kan alla i något skede dras med i arbetet. I en större grupp kan det vara trögt att diskutera, men med ett par tar diskussionen fart. När eleverna inte själva väljer smågrupperna utan de tillfälliga grupperna bildas så att man tar indelning i fyra får eleverna en möjlighet att för en stund jobba med sådana klasskamrater som de annars inte skulle jobba med i grupp; hela gruppens indelning till verkstaden får en bra grund. I de övriga uppgifterna som görs i mindre grupper eller parvis är det bra om man själv får välja vem man jobbar med. Då man kommer bra överens med varandra spänner man sig inte för varandra och det är lättare att komma framåt med uppgifterna.

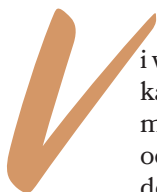
Till verkstaden har man valt varierande former av skapande konst, också skrivning och hantverk vid sidan av scenkonsten. I elevgrupperna finns det ofta barn som inte njuter av att uppträda eller uttrycka sig fysiskt. Med skriftliga, hantverks- och diskussionsupp-



gifter kan man i verkstaden erbjuda flera möjligheter till att känna att man lyckas och att det är meningsfullt. Å andra sidan öppnar den fysiska aktiviteten och känslan av att berättelsen kommer in på skinnet möjligheten att väcka empati och identifiera sig emotionellt. Det är vanligt att ju yngre deltagarna är, desto lättare kastar de sig in i de fysiska aktiviteterna och leken. Just därför kan man minska på trycket att uppträda. Som ett ypperligt alternativ kan man i det andra skedet av verkstaden ersätta den dramatiserade scenen med en teckningsuppgift och presentation av teckningarna: smågrupperna kan rita bilder/en serieteckning över en situation som de valt från sin önskeframtid och presentera den som en gemensam idé för de andra i gruppen.

Verkstadens dragare föreslås att som kännetecken för rollfiguren skulle använda tidsresenärens körglasögon, som kan vara mycket fantasifulla; verkstadens dragare kan om hen så vill konstruera också en annan rollklädsel (hjälm, dräkt, skodon...) och med den befästa dragningskraften i berättelsen. Ända är det bra om kännetecknen för rollfiguren är sådana att man blixtnsnabbt kan klä av sig och på sig. Verkstadens dragare kan själv bestämma hur starkt hen vill spela teater då hen drar verkstaden – väljer hen hellre stilen ”jag läser högt en saga och ändrar på min röst enligt rollfiguren” eller går hen djupare in i rollfiguren. Hur verkstadens dragare lever sig in i arbetet har dock en stor inverkan på hur deltagarna lever sig in i uppgifterna och hur kommunikationen mellan gruppdeltagarna lever i verkstaden. Den som drar verkstaden är en sorts fördansare som visar exempel för hur man kan ta en roll i verkstaden. För deltagarna kan det vara en befriande och underhållande upplevelse om verkstadens dragare kastar sig loss och modigt börjar leka och kanske också tar en liten risk i denna sociala situation. Det kan uppmuntra deltagarna att leka och använda sin egen kreativitet i verkstaden.

HOPP OCH HANDLINGAR



Vi vet att det förflutna inte bestämmer framtiden. Men med hjälp av historien kan vi sträva efter att uppfatta möjliga kommande snabba och långsamma förändringar. En återblick till det förflutna konkretiserar tidsskalan och påminner oss om hur snabbt vissa förändringar i samhället eller i det vardagliga livet har skett. Det ger också empati och förståelse för de människor, som från sina egna utgångspunkter i tiderna gjorde val och handlingar som formade framtiden. Samtidigt blir vi en ansvarsfull länk i denna kontinuitet. Förhoppningsvis ger det oss också hopp och tro om att vi har en möjlighet att göra omvälvande förändringar för att bygga upp en hållbar framtid.

Framtiden är inte något som bara sker, utan våra beslut och handlingar inverkar på hur vår egen och kommande generationers framtid kommer att formos. I arbetet med barnens framtidsverkstäder i museerna är detta ett viktigt sista steg. Idealet vore att varje barn som kommer ut ur verkstaden skulle känna att hen har en möjlighet att vara med om att bygga upp en bättre framtid.

Som ett minimum kunde detta vara en slutdiskussion där man diskuterar till exempel:

- Vad av det som är bra i nuet vill vi förstärka för att framtiden skulle vara bättre?
- Vad kan jag själv göra idag, under den här veckan eller i år sådant som bit för bit bygger upp en sådan framtid som jag önskar?
- Å andra sidan, vilka viktiga saker i livet vill jag att inte skall förändras ens i framtiden?

Det finaste med denna verkstadsprocess är om den växer till ett helt projekt, där vi till slut ensam eller gemensamt i grupp gör en handling, som konkret tar ett steg mot den framtid som barnen drömmer om. Denna handling kan ha att göra med att påverka hemma, i skolan, i den egna kommunen eller i ännu större sammanhang. I till exempel Biologi- och geografilärarnas förbunds materialpaket 'Toivoa ja toimintaa' (Hopp och handlingar) finns en mängd idéer om hur vi kan aktivera barn och ungdomar att verka som aktiva medborgare och aktörer.

LITTERATUR

Dufva, M. & Rekola, S. (2023). *Megatrender 2023 - Förståelse i en tid av överraskningar*. Sitra. <https://www.sitra.fi/julkaisut/megatrendit-2023/>

Halme, R. (toim.). (2021). *Palikkateatteria - menetelmäopas puisten palikoiden maailmaan*. KO-KOO-MO.

Paasikoski, L., Siivonen, K., Vähäkari, N., Latvala-Harvilahti, P., Pelli, P., Granlund, M. & Hujala, T. (2022). Dynaaminen museo ja tulevaisuusperintöverstas. *Käsikirja museoiden ekososiaaliseen sivistystyöhön*. Savonlinna: Suomen Metsämuseo Lusto.
<https://www.utupub.fi/handle/10024/153501>

Toivo ja toimintaa –materiaalit. Biologian ja maantieteen opettajien liitto BMOL ry.
<https://toivoajatoimintaa.fi/>

Topi – Tulevaisuudentutkimuksen oppimateriaalit. Tulevaisuuden tutkimuskeskus, Turun kauppakorkeakoulu, Turun yliopisto.
<https://tulevaisuus.fi/>

Framtidsfrekvensen - en workshopmetod för att skapa annorlunda framtider. Sitra.
<https://www.sitra.fi/hankkeet/tulevaisuustajuus/#>

Tähkää, O. & Rybatzki, I. (2021). *Telin tutkimusmatka tulevaisuuksiin*. Tammi.



Bilagor

1 'EN KARTA TILL FRAMTIDEN' PLANERINGSBLANKETTERNA OCH MEDDELANDENA FRÅN FRAMTIDEN

Sara Ilveskorpi

Bildkonstnär, konstfostrare, forskare



- Är 20?? är ni ungefär ?? år.
- Sedan funderar vi på hurudant livet är då.
- Er grupp får tem meddelanden från framtiden. Fantisera kring dem.
- Limma in de meddelanden som gruppen fått på en egen plats i blanketten.
- Utgående från meddelandena kan ni börja fantisera över hurudan framtiden kunde vara.

EN KARTA ÖVER FRAMTIDEN



Vilken energi används på din ort? Var produceras energin? Hur tas energin i bruk? Hur påverkar energiförbrukningen miljön? Hur påverkar det livsvillkoren på orten? Skriv här:



Hur påverkar klimatförändringen vardagen på din ort? Hur och med vad rör sig människorna från en plats till en annan? I hurudana hus bor de? Vad äter de? Hurdana kläder använder de? Skriv här:



Hur syns invånarantalet på orten? Hur inverkar invånarantalet på servicen? Hur inverkar det på hur människorna rör sig? Och hur inverkar det på byggnadernas storlek? Skriv här:



Innehållet i meddelandet har en viktig inverkan på ortsbornas liv. Hur syns det i deras vardag? Hur inverkar det på individens grundrättigheter? Skriv här:



Det här meddelandet är en svart svan. Hur påverkar innehållet i meddelandet ortens kultur (t.ex. maten, som vi äter, kläderna, kommunikationen mellan människorna, musiken, konsten etc.?) Skriv här:

Energiläget

De fossila bränslen har tagit slut



Energiläget

Orten är självförsörjande för energi



Energiläget

Fusionsenergi har tagits i bruk



Energiläget

Energi producerades med blåalger



Energiläget

Endast kärnkraft är i bruk



Energiläget

Varje hushåll producerar själv den energi som de förbrukar



Klimatförändringen

Situationen är likadan som nu



Klimatförändringen

Situationen är svår
glaciärerna har smuttit bort



Klimatförändringen

Situationen är bra
lösningar till problemen upptäcks i tid



Klimatförändringen

Situationen är svår
en del av jordklotet har blivit en öken



Klimatförändringen

Situationen är bra
allt levande frodas



Klimatförändringen

Situationen är dålig
men det finns en lösning



Invånarantal

Det finns lika många
invånare på orten
som förr



Invånarantal

Orten har endast
500 invånare



Invånarantal

Orten har
630 000 invånare



Invånarantal

Orten har endast
200 fasta invånare



Invånarantal

Orten är endast
plats där man firar
sommars



Invånarantal

Invånarantalet
har fördubblats



En viktig del av kulturen

Religionen och
andliga ting



En viktig del av kulturen

Konsumtionen



En viktig del av kulturen

Naturen



En viktig del av kulturen

Tekniken



En viktig del av kulturen

Det egna språket



En viktig del av kulturen

Ortens koloni på
planet Mars



Den svarta svanen

Ortens språk är
något annat än
tidigare



Den svarta svanen

På orten finns
ett jättestort
semestercentrum
och en nöjespark



Den svarta svanen

Att köra moped är
ortsbefolkningens
kära hobby



Den svarta svanen

Alla har en egen
virtuell karaktär



Den svarta svanen

Det internationella
programmet
"De överlevande"
filmats
numera på orten



Den svarta svanen

Ingen går längre
i skolan för
kunskapen
som behövs fås
på annat sätt



2 'GÄSTERNA I FRAMTIDERNA' BERÄTTELSEN OCH BESKRIVNINGEN AV UPPGIFTERNA

Henni Kivi

Teaterpedagog

Teaterverstaden är en lek som använder fantasin och känslorna som sin drivkraft och det finns inga rätta eller fel svar. Alla deltar i verkstaden från sina egna utgångspunkter. Ingen – inte ens den som drar verkstaden – behöver ha tidigare erfarenhet av teater eller annan scenkonst. Verkstadens dragare och deltagarna skapar tillsammans händelser och personer i en fantasivärld och i en berättelse med en intrig. I berättelsen reser man till två alternativa framtider ca 120 år framåt i tiden.

SYNOPSIS:

En helt vanlig vardag i en lågstadieskola förändras till ett tidsreseäventyr då en resenär från framtiden som kört vilse beslutar sig för att göra en nödlandning på skolgården år 2023. Främlingen ber skolans elever och lärare att hjälpa med att starta upp tidsfarkosten på nytt, men någonting går fel och hela skolklassen och läraren hamnar med på en tidsresa till alternativa framtider, till den hemska dystopin och till slut till tidsresenärernas egen hemort i den här tiden. Under resan upptäcker eleverna hur världen har förändrats, vilka arbeten man gör i de olika framtiderna och hur folk firar fester. Samtidigt kan eleverna påverka tidsresenärens framtid genom att föra meddelanden till framtidens människor om hur man långt tillbaka i tiden har firat fester.

OM FÖRBEREDELSENA TILL VERKSTADENS DRAGARE:

Dramaberättelsens manuskript innehåller ett färdigt förslag till verkstaden och hur man kan ställa in sig på framtidsforskningens tema och berättelsen som fortlöper under verkstaden. Verkstadens dragare kan fritt använda sig av texten som sådan eller bearbeta innehållet till att passa den egna verkstaden. Till exempel våldsamheten i dystopidelen kan man reglera enligt gruppen. Också verkstadens längd kan man själv bearbeta genom val av uppgifterna.

I det här manuskriptet har man skrivit in förslag om hur man kan förbereda sig till verkstaden och ställa in gruppen på verkstaden men då verkstadens dragare har bekantat sig med innehållet kan hen leda diskussionen med egna ord och på ett sätt som passar för gruppen.

Ramarna för teaterverkstaden är att man respekterar varandra, inte använder våld eller diskriminerar andra, att man ärligt respekterar olika åsikter och synpunkter samt lyssnar på andra och uppmuntrar varandra. Så här är det möjligt att skapa en trygg och uppmuntrande omgivning för teaterleken. Då man skapar en gemensam lek stiger man tillsammans in i det okända där man rör sig utan att veta vad som kommer som följande; det är viktigt att uppleva att alla deltagare blir godkända sådana som de är och att man lyssnar till alla ideer som föds under resan utan att censurera dem på förhand. Allt detta bidrar till att stärka gruppen och skapar trevliga upplevelser under processen. Naturligtvis får man inte godkänna att någon sårar andra och därför är det bra om verkstadens dragare kan leda gruppen så att ingen blir på sidan om eller utanför gruppen och att alla får en känsla av att de lyckats med arbetet.

Verkstadens dragare är dramaberättelsens handledare som leder berättelsen dels på basen av en skriven text och dels som en rollfigur med repliker. Verkstadens dragare kan förverkliga den i manuskriptet förslagna uppgiften såsom hen vill. Berättaren är den som vägleder deltagarna framåt i berättelsen och genom att uppmuntra och stöda i uppgifterna hjälpa till att stärka samhörigheten till att skapa tillsammans. Rollfiguren tidsresenären fungerar i berättelsen som den som föreslår och leker tillsammans med deltagarna; genomförandet blir en berättad saga där man lever in sig i rollfiguren och berättelsen men verkstadens dragare kan om hen så vill leva in sig starkare i rollfiguren. Man kan bearbeta replikerna så att de passar en själv och så att man inte läser dem från papperet, dock så att berättelsens innehåll förblir densamma.

Tidsreseglasögonen, som är elevernas kännetecken för rollerna, kan man tillverka under bildkonstlektionerna och reservera en helt egen tid för detta pysselarbete. Tidsresefarkosten som finns i berättelsen kan man också bygga upp i klassen och dekorera fantasifullt tillsammans med eleverna. Det går lika bra att använda i teaterleken ett bord eller en pulpet som finns i skolklassen och vända dem upp och ner – det behövs så mycket rum att alla elever ryms in i konstruktionen eller in i farkosten.

GRUPPENS INTRODUKTION OCH FÖRBEREDELSENA FÖR VERKSTADEN (45 MIN.)

a. Att dyka in i framtidsforskningens tema, repetition av begreppen (ca 20 min.)

Vi sätter oss i en ring, alla berättar sitt eget namn.

Välkommen till verkstaden, som undersöken framtiderna med hjälp av konst. I verkstaden gör vi ett museibesök, som är en historieåterblick och i den här teaterverkstaden skall vi fara och titta på framtiden eller egentligen framtiderna.

Kan någon säga varför det inte finns bara en framtid?

I framtidsforskningen framställer man framtiderna i tre nivåer utgående från hur vi kan förstå dem. Det finns den sannolika, den möjliga och den tänkbara framtiden.

Det som nu är möjligt begränsar inte nödvändigtvis vår verksamhet och våra möjligheter i framtiden. På medeltiden kunde man knappast ha föreställt sig att två människor från olika byar kan prata med varandra med en liten apparat eller att de på 2000-talet kan befinna sig på olika delar av världen och se varandra på en livevideo. Ju längre in i framtiden vi går desto mera vågar vi kanske lösgöra oss från nuets bojor och föreställa oss vad allt det kan finnas där i framtiden sådant som vi med dagens teknologi och uppfinningar inte ännu kan åstadkomma. Låt alltså den vilda fantasin flöda – den behövs då vi skapar en framtidsvision för jordklotet där många växt- och djurarter, också människan, fortfarande har livsmöjligheter.

Nu får ni frågan, mot en hurudan framtid vill ni gå? Det är en stor värdefråga då man nu väljer de handlingar med vilka man försöker påverka händelserna i framtiden. Vad tycker ni att är värdefullt – vilka saker vill ni värna om så att de kunde bevaras för framtiden – vad tycker ni att man borde utveckla eller göra annorlunda i framtiden.

I alla tre nivåer av framtiderna, i den sannolika, i den möjliga och i den tänkbara kan det finnas olika händelser: sådant som vi önskar att det skulle hända i framtiden, neutrala (sak samma, helt ok) och sådant som vi vill undvika – något sådant som vi inte vill att skall hända i framtiden.

Till exempel vid bekämpningen av klimatförändringen är det just fråga om det här: på basen av vetenskapliga prognosmodeller har man antagit att om medeltemperaturen stiger med bara två grader på jordklotet kan detta ha överraskande följder: det blir vanligare med extrema naturförhållanden, till exempel långa torra och varma perioder någonstans i världen, där det är brist på dricks- och bevattningsvatten och därför är det svårt att odla och producera mat och det till och med blir svårt att leva. Å andra sidan kraftiga stormar, störtregn, översvämningar och stigande havsnivåer...

Detta är en framtidsbild som vi bör undvika och därför har staterna emellan uppgjorts gemensamma mål för klimatutvecklingen och kommits överens om åtgärder, som kan leda till att bromsa jordklotets uppvärmning och att undvika dessa tråkiga händelser. Förutsättningen är att vi förbinder oss att handa på det här sättet.

Vad skulle ni önska att det fanns i framtiden här på er hemort eller annars i världen?

Vad tycker ni att man borde göra för att de här sakerna kunde vara möjliga i framtiden?

Vem borde göra och vad för att det skulle vara möjligt dvs. vem tycker ni att har nycklarna till lösningen?

Å andra sidan, vad önskar ni att inte skulle hända i framtiden? Vilken är en sådan dystopi eller förskräcklig framtid som ni tycker att man borde undvika? Vilken saker anser ni att för mot den här förskräckliga framtiden?

Vem tycker ni att har nycklarna till lösningen och makt att handla så att en sådan icke-önskad utveckling kan stoppas?

Det viktigaste i det här - och därför diskuterar vi om det – är att märka att ingenting föds av sig själv i framtiden utan det är många som påverkar den – också ni som nu är unga men fiffiga människor som går i skolan och som bygger upp en egen framtid kan verkligen ha mycket att ge då vi formar framtiden. De är ni som är vår framtid.

Vår teaterverkstad består av aktiv sysselsättning och människans handlingar – vi granskar arbetet, olika yrken och å andra sidan fester, som under historiens gång har delat upp arbetet i vardagen. Ni har ju i museet bekantat er med yrken och arbetskulturen från förr.

Vad finns det för yrken i dag? Vilka jobb har era föräldrar eller andra vuxna bekanta som ni känner till?

Kommer ni på yrken som troligen kunde finnas också i framtiden – hurudant arbete behövs det i samhället?

- *Om 20 år, år 2040 när ni är vuxna?*
- *Om 120 år, år 2140? Vad männe människorna då gör?*

Endel fester har kvarstått till och med under många århundraden. Kommer ni ihåg från historieåterblicken i museet sådana fester som människorna förr firade och som firas ännu idag?

Hurudana fester tycker ni att det borde finnas i framtiden när ni är vuxna?

Och om 100 år?

b. Verkstadens dramaberättelse / introducera idén till den gemensamma teaterleken (ca 10 min.)

Här går vi in på det område där vi fantiserar. Det är här vi rör oss i dag i den här verkstaden. Fantasin är det område där konsten och de vetenskapliga uppfinningarna sker. Fantasin och leken med de fantiserade situationerna är just kärnan i teater eller film – någon spelar i en actionfilm rollen som en hemlig agent eller spion eller i ett skådespel en drake eller en baby-alligator eller andra rollfigurer som finns i berättelsen.

Känner någon till teatern från tidigare? Har ni varit och sett på föreställningar? Har ni själv gjort föreställningar?

Det är intressant att höra om det här, men i den här verkstaden gör det ingenting om man inte känner till teatern – vi har alla som barn lekt olika roller och det är det frågan om också i teatern. I den här verkstaden leker vi tillsammans och skapar tillsammans vår egen föreställning. Jag har på förhand planerat leken där vi far på en tidsresa till framtiden med en tidsresefarkost. Er uppgift är att spela med i berättelsen, lite på samma sätt som i ett videospel. Jag spelar ibland rollen som tidsresenären och ibland är jag berättaren; ni har era egna roller i berättelsen: ni är skolelever (och lärare).

I berättelsen finns olika uppgifter där ni får använda er fantasi och sådana delar där jag berättar hur berättelsen fortsätter. Jag har en ljudsignal som jag använder alltid då när vi förflyttar oss från berättandet och rollspelet till en uppgift och sedan igen från uppgiften tillbaka till berättelsen och berättelsens roller. Har ni ännu något att fråga?

c. Komma överens om gemensamma spelregler för teaterverkstaden (ca 5 min.)

Innan berättelsen börjar skall vi tillsammans skapa gemensamma spelregler för vår teaterverkstad. Då vi har gemensamma spelregler, hur vi fungerar här, blir det helt säkert roligt för alla att vara här.

Vilka regler tycker ni att bra då man gör någonting tillsammans, till exempel då man är i en skolklass eller i en hobbygrupp – vilka regler kunde vara bra, så att alla har roligt och att det är tryggt att vara i gruppen?

Deltaägarna får föreslå och verkstadens dragare skriver ner de regler som föreslagits på en krittavla eller på ett papper som finns på väggen.

Vad finns det annat som är viktigt att komma ihåg då man är i grupp? Tycker ni allt nu står skrivet här?

d. Uppvärmningsövning (ca 10 min.)

Vi börjar med en gemensam uppvärmning. Eftersom man i teatern behöver den egna kroppen, rösten och fantasin skall vi värma upp dem med att snabbt bygga upp statyer.

Övningen snabbstatyer

- Eleverna delas in "genom att räkna till fyra" i fyra mindre grupper som består av 3-5 elever (i en större grupp kan indelningen göras genom att räkna till fem och i en mindre kan indelningen göras genom att räkna till tre)
- Uppgiften med statyn är en inspirerande lek med snabbt tempo.

Instruktioner:

- Verkstadens dragare ger ämnet för statyn, som är en situation i arbetet eller festerna från förr till idag och in i framtiden.
- Verkstadens dragare räknar 5-4-3-2-1-0 och under denna tid skall statyerna snabbt bli färdiga.
- Varje grupp gör en egen staty – de som är i gruppen måste handla snabbt och samarbeta – det finns ingen tid att diskutera eller planera, statyerna föds snabbt, verkstadens dragare berömmar och kommenterar de fina statyerna och de rivs snabbt ner och så går man vidare till följande ämne.
- I statyerna använder man sig av de historiska beskrivningarna om arbete och fester som man hört om i historieåterblicken, till exempel "Kimitoöns första invånare i en nybyggd jordgrop", "Drängar och pigor i fastlagsbacken", "Värdinnan ropar genom vargdörren att folket som jobbar i trädgårdslandet skall komma och äta", "Bondens julbord", "I Dalsbruk arbetar man ännu sent på natten" osv.
- I statyerna går man igenom yrken och arbetsplatser som finns i dag, till exempel "Frisören Markus flätar sin bruds hår", "Mommo Sinikka säljer strömning på torget", "Bilmekanikern Antti reparerar bilens dator", "Arbetarna granskar varornas kvalitet på matfabrikens produktionslinje" osv.
- Det lönar sig att ta med några framtidsstatyer, till exempel "Lilla Mats i skolan på 2020-talet", "Lilla Mats i skolan på 2120-talet 100 år senare", "Nyårsfester år 2100".

DRAMABERÄTTELSEN, DEL 1 (LÄNGD 90 MIN.)

Berättaren:

Vi har säkert alla någon gång inbillat oss hurudant det skulle vara om det fanns en tidsmaskin med vilken vi kunde resa i tidsrymden hit och dit och bakåt och framåt – till det förflutna för att hindra någon tråkig händelse eller till framtiden...nä helt enkelt för att man är nyfiken. Men ännu har man inte uppfunnit tidsmaskiner eller sätt med vilka man kan resa i tiden.

En helt vanlig skoldag på vårvintern hände det i (här kan man fylla i namnet på den egna skolan) lågstadieskola något mycket ovanligt. Mitt under matematiklektionen öppnades dörren till klassen häftigt. Läraren blev så skrämmd att hens tablett föll med ett brak på bordet och en elev framme i klassen skrek högt. Alla stirrade på figuren som stod i dörröppningen. Det var en människovarelse som omgavs en sorts elektriskt ljussken.

Innan någon hann röra sig steg den märkliga varelsen in i klassen och började prata – en helt tydlig och förställeg svenska.

Berättaren i rollen som tidsresenären:

(sätter på sig körglasögonen = är i rollen)

Är ni ... riktiga (försöker känna på läraren och de övriga) ... Jo ni är riktiga, huh! Jag trodde först att ni är hologram ... alltså jag har svingat sååå länge längs med tidsbanorna ... maskinen är en rackare den lyder mig inte ... Ett ögonblick. Vad är det för år nu? (väntar att barnen skall svara) ALLTSÅ VAD??!! Jag är alltså någonstans 120 år bakåt i tiden. Nå men hej bra. Jag har hört att i den här tiden i början av 2000-talet sku barnen vara väldigt duktiga och bra på det de gör. Jag behöver er hjälp. Jaa, sorry jag glömde att presentera mig. Mitt namn är Hende. Jag kommer från år 2145. Jag jobbar i tidsreseinstitutet. Vi kommer att ha ett toppenfint party. Alltså årets bästa party! Party! Joo, ni vet vad det betyder. Därför behöver jag er hjälp. Jag måste komma hem tillbaka och jag kommer inte i väg ensam.

(tar av sig körglasögonen)

Berättaren:

Den underliga typen vinkade att hela klassen och läraren skulle komma efter hen ut på skolgården. Där som skolans utegång förut hade stått fanns nu en massiv klump som var täckt med borddukar. Hende drog bort skynket från klumpen och avslöjade en härvel som såg ut som en sommarstuga och delvis som en bikupa. Hen plockade upp något från marken och gav det till en av klassens elever. Eleven förstod efter en stund av föremålets former att det var skolans gungor som hade krympt till dockhusstorlek.

Berättaren i rollen som tidsresenären:

(sätter på sig körglasögonen)

Alltså sori, min farkost gör det här ibland, då jag landar i en annan tid. Jag fattar inte ... det måste vara något fel på tidsresefarkosten. Den borde inte krympa saker. Som tur är har den inte gjort något med människorna eller djuren ... åtminstone inte ännu ...

(skrattar snopet och kliar sig i huvudet)

Nåja det här är alltså min tidsmaskin. Jag jobbar på avdelningen där man gör hopp i tiden ... jag gav mig ut på en åktur för att testa tidsresefarkosten ... bara någonstans. Jag försökte nu kamouflera den här på er gårdsplan så att den inte väcker alltför mycket uppmärksamhet. Picknickutflykt! Ta-daa! Hehehe ... jag tyckte det var en ganska bra idé ... Visst brukar ni vara på picknick? Jag menar, en filt eller bordduk på marken och matsäcken i korgen ... nå hos oss är det helt vanligt. Människorna har massor med tid att göra allt möjligt som är helt toppen då man inte har så långa arbetsdagar. Den artificiella intelligensen och maskinerna sköter om mycket ... Okej det är som det är men just nu borde man få den här maskinen att starta igen, för jag borde just nu vara på ett helt annat ställe dvs hemma i min egen tid för partyt börjar just snart. Och dessutom väntar min mamma på mig – hon är redan ganska gammal ... behöver min hjälp för att kunna komma med på partyt. Kan ni hjälpa mig? Farkosten går med fantasienergi dvs för att starta den måste man skapa så många visioner som möjligt om den platsen och tiden dit man är på väg eller åtminstone något ditåt. Och sen är de här kablarna. De här startkablarna har att göra med det men troligen slog jag mitt huvud ordentligt då jag landade för jag liksom minns inte alls hur man använder de här startkablarna. Alltså kunde ni hjälpa så att jag kan komma iväg?

(tar av sig körglasögonen)

LJUDSIGNAL – HANLEDAREN GER EN UPPGIFT

UPPGIFT 1: "FÖR OCH EMOT" (UPPGIFTEN CA 10 MIN.)

- ÅOS – åsikter om situationen: Vad måste eleverna tänka om de historier som den märkliga främlingen berättar? Om det fanns tankebubblor ovanför elevernas huvuden, såsom i en tecknad serie, vad skulle det stå i dem?
- Uppgift parvis: Man skriver in i tankebubblorna som man klippt av kartong elevernas tankar om den märkliga främlingen. Man läser högt alla tankar.
- För och emot: Borde man hjälpa tidsresenären att komma tillbaka till sin egen tid? Varför? Vad händer om man inte hjälper resenären? Har hen någon annan möjlighet att komma tillbaka till framtiden?
- Röstning genom att markera: Skall vi hjälpa främlingen att komma tillbaka till framtiden?

(Om deltagarna skojar och/eller av någon annan anledning föreslår att man inte skall hjälpa främlingen, kan berättaren beakta förslaget i berättelsen men dra fram "lärarkortet". Eftersom läraren vill fortsätta med matematiklektionen beslutar hen att man tillsammans hjälper främlingen att resa bort.)

LJUDSIGNAL – HANDLEDAREN FORTSÄTTER BERÄTTELSEN

Berättaren:

Eleverna tittade på varandra och läraren och alla konstaterade att den här märkliga situationen var viktigare än matematiklektionen. (Här kan man tillägga från den tidigare uppgiften några av deltagarnas tankar om varför det känns viktigt att hjälpa främlingen.) Läraren tycker att man måste få iväg den konstiga typen, så att man efter avbrottet kan fortsätta med skolans normala vardag. De börjar tillsammans starta Hendes tidsmaskin. Hen tänkte inte på något sätt komma ihåg hur kablarna fungerar men hen visar så gott hen kan hur eleverna skall fatta tag i maskinens startkablarna och hur starkt de skall inbilla sig hur det kunde se ut i den ideala framtiden.

LJUDSIGNAL – HANDLEDAREN GER EN UPPGIFT

UPPGIFT 2: ATT STARTA TIDSRESEFARKOSTEN (UPPGIFTEN CA 5 MIN.)

- Deltagarna fattar tillsammans tag i "farkostens startkablarna"
- Hur startar man maskinen med dem? Eftersom maskinen drivs med fantasin är det här dags att fantisera; hur kunde man prova på att använda repen; man provar det som deltagarna föreslår.
- De första försöken startar inte maskinen; man måste fantisera mera; deltagarna blundar och tänker sig hurudan den bästa möjliga ideala framtiden om 120 år kunde vara och hur man förbereder årets stora fest och vad man ser där – deltagarna försöker att använda kablarna på nytt.
- Genom att fantisera och röra på kablarna får man motorn att starta.

LJUDSIGNAL – HANDLEDAREN FORTSÄTTER BERÄTTELSEN

Berättaren:

Maskinen började pipa och surra och runt den flammade ett elektriskt grönt ljussken. Hende tjöt av glädje. Plötsligt hände någonting oväntat. Maskinen svängde sig först en gång, sedan en gång till och plötsligt slukade det gröna ljusskenet omkring den in alla elever och lärare i maskinen. Det flammade till ännu en gång på skolgården och sedan tystnade allt. Maskinen var borta och med den eleverna och läraren. Endast en spår av kajor bröt den totala tystnaden då de landade på björken som fanns på skolgården.

Berättaren i rollen som tidsresenären:

(sätter på sig körglasögonen)

Är ni ... VAD?! Är ni ännu här!??? Sjutton också. Nå kom nu då alla in hit i styrkammaren (deltagarna stiger ombord på farkosten).

Men hur har ni hamnat med här? Voj näthinneförstärkningsvätskan ändå! Hur ska jag få er tillbaka till er tid ... jag hoppas att ni inte har rysligt bråttom...heh! Mitt navigationssystem är råddigt efter nödlandningen och lokaliseringen fungerar inte då jag liksom utan lov tog den här farkosten på provkörning efter att den fått sin månatliga service...vi försöker nu hitta den rätta rutten.

Men hej, det är nog så att ni får rynkor på era näthinnor i tidssvängarna om ni inte har tidsreseglasögon.

(tar av sig körglasögonen)

Berättaren:

Hende visade för eleverna och lärarna en stor låda som fanns bak i styrkammaren och därifrån plockade resenärerna åt sig passliga tidsreseglasögon och med dem kunde man tryggt fortsätta resan i tidsrymden.

LJUDSIGNAL – HANDEDAREN GER EN UPPGIFT

UPPGIFT 3: TIDSRESEGLASÖGON TILLVERKAS

(till rollkläder och ett lätt rollspel i dramaberättelsen) **(ca 15 min.)**

Obs! Om man vill ge gruppen mera tid att göra körglasögonen lönar det sig att göra dem färdiga under bildkonstlektionerna innan man börjar med dramaberättelsen.

- Man klipper med sax av kartong glasens linsdelar/en halvmask så att den passar det egna ansiktet (formen får man välja själv) och klipper hålen på rätta ställen så att man se genom glaset
- Vid sidan av masken slår man hål och träder in ett gummiband från båda sidorna – man knyter fast bandet bakom huvudet.
- Man kan färglägga och dekorera linsdelarna som man vill.

LJUDSIGNAL – GRUPPEN TAR PÅ SIG KÖRGLASÖGONEN OCH STIGER PÅ NYTT IN I TIDSRESEFARKOSTEN OCH HANDLEDAREN FORTSÄTTER BERÄTTELSEN SOM ROLLFIGUR.

Berättaren i rollen som tidsresenären:

(sätter på sig körglasögonen)

Okej bra, nu har alla tidsreseglasögon. Bra. Då fortsätter vi. Nu går det bra, jag får er exakt till samma plats därifrån vi startade. Eller kanske ändå i en lite äldre tid. Har någon behov av att höja sina provvitsord?! Hehe! Nu hoppar vi in i tidens körfält och genast vid nästa korsning tillbaka.

(tar av sig körglasögonen)

Berättaren:

Barnen och läraren reste i tidsrymden med Hendes underliga farkost. Maskinen körde förbi många korsningar och Hende förklarade att korsningarna är rutter som för till olika framtider. Eleverna tyckte att korsningarna som visade rutter mot olika håll såg ut som en mycket invecklad trafik Korsning. Läraren tyckte att de påminde om nervsystemet i hjärnan. Hende försökte styra maskinen så att den skulle stanna vid år 2145. Stämningen inne i maskinen var munter då alla beundrade varandras roliga körglasögon. Plötsligt blev det störningar i GPS-koordinaterna, maskinen skakade och ökade på sin fart. Maskinen rullade och snurrade framåt längs tidsbanan. Hende ropade: Vi ger upp! Jag får inte kontroll över maskinen! Nödlandning! Vi går i störtposition!

Maskinen snurrade ännu en stund och sedan stannade farten med ens. Det blev alldeles tyst. Hende tittade ut genom styrkammarens fönster och sedan på resenärerna och suckade.

Berättaren i rollen som tidsresenären:

(sätter på sig körglasögonen)

Oj nej, dystopi! Då vi nu engång är här kan vi gå och titta på var vi är. Jag försökte att föra er tillbaka men maskinen tycks ha läst de tidigare koordinaterna med vilka jag var på väg hem. Enligt tidskartan har vi alltså kommit till år 2145, men vid tidsbanans sista korsning tog vi fel riktning och kom in en framtid.

Det här är inte den framtiden som jag eller knappast någon annan heller önskar att skulle finnas. Livet här är ganska hårt. Verkligheten här är likadan som i min hemstad Meripolis men det är en dystopi dvs. en skräckversion av min hemstad, huj!

(tar av sig körglasögonen)

Berättaren:

Hende berättade att hen i skolan lärt sig om eventuella dystopier dvs. skräckbilder i framtiden men att hen hade aldrig bekantat sig med sådana. Hen trodde att hen känner igen detta på tidskartan; i den här dystopin i framtiden, från elevernas egen tid till den här tiden, under en tid av 120 år hade människorna inte kunnat tillräckligt den globala uppvärmningen som tog fart på 2000-talet – nån sorts teknologi hade man utvecklat, men tydligen hade människorna ändå inte gjort tillräckligt för att minska på koldioxid- och metanutsläppen. Det blev för varmt på jordklotet. Det här fick katastrofala följder – dels uppstod det områden där det är alltför torrt och hett, dels uppstod översvämningar och jordbävningar, störtregn...glaciärerna smälte helt bort. Hende berättade att havsnivån hade på vissa platser stigit så högt att hela städer hade täckts av vatten och människorna måste flytta bort.

Hen trodde att det bland människorna fanns för många sådana som inte ville hjälpa andra och avstå från sitt egna utan de ville bara ha mera egendom. Då livsmiljön blev allt mindre började människorna kriga om förbrukningen av dricksvattnet, odlingsarealen och industrins råvaror. Det fanns miljontals flyktingar och städerna förorenades kraftigt. De rika människorna konsumerade allt mera samtidigt som det fanns mycket fattiga och nödställda människor. Haven fylldes av skräp, djuren led och en stor del dog ut helt å hållet. Atmosfären som omger jorden förorenades av luftföroreningar så att till sist fanns det endast några klara dagar på norra jordklotet. Det var tungt att andas och luften måste filtreras. Växterna och djuren led av klimatförändringen och tusentals arter försvann.

Berättaren i rollen som tidsresenären:

I Meripolis lever vi vid det västra havet. Vi tycks vara i hamnen. Strandvattnet här förorenat och broarna över dem för oss till stadens centrum där det finns människor, butiker och andra tjänster. Vi kom hit just vid den klaraste tiden på året – vid den här tiden på året kan man se solskenet ordentligt en liten stund och vi firar årets stora fest. Vi kan gå till stan och se hur man där förbereder sig för Ljusets fest. .

LJUDSIGNAL – HANDLEDAREN GER EN UPPGIFT, ALLA STIGER UR FARKOSTEN OCH TAR AV SIG KÖRGLASÖGONEN

UPPGIFT 4: ATT BYGGA UPP DYSTOPI-VÄRLDEN (UPPGIFTEN CA 35 MIN.)

- Eleverna rör sig runt i klassen på de pulpeter och stolar som placerats längs med väggarna – man skall försöka att inte röra vid golvet.
- Då eleverna kommit till staden får de i smågrupper hitta på idéer som på basen av föregående berättelse beskriver ett företag/en tjänst i staden och vem som arbetar i företaget.
- Stödfrågor:
 - Vad jobbar människorna med i den här staden? Vilka arbeten finns eller behövs i den här staden?
 - Vilka saker och föremål finns på arbetsplatsen och vad gör man med dem?
 - Vilka tjänster producerar företaget/arbetsplatsen för invånarna i Meripolis i tiden 120 år i framtiden?
 - Vem/hurudana människor är kunder vid företaget eller för tjänsterna?
 - Hur förbereder företagaren eller arbetstagaren sig i sitt eget arbete för årets största fest Ljusets fest som firas i Meripolis? Vad betyder festen för arbetsplatsens människor? Berör deras arbete på något sätt förberedelserna inför festen (jämför med företag som i dag arrangerar olika evenemang) eller betyder Ljusets fest att företagarna har ledigt från arbetet?
- Varje grupp får 10 papperslappar och en penna – på dem skriver grupperna 10 viktiga saker eller föremål, som arbetsplatserna absolut behöver för att kunna fungera (idékläckning ca 10 min.).
- Grupperna märker med tejp ut gränserna för den egna gruppens företag/arbetsplats i staden (arbetstid ca 5 min.).
- Under handledarens ledning bekantar man sig med varje företag; varje grupp presenterar vad där finns, vilka arbeten man gör där, vilka tjänster företaget producerar och vem som är kunder i företaget och vilka de 10 viktigaste sakerna/föremålen är på den här arbetsplatsen (presentationstid ca 10 min.)
- Sedan måste varje grupp välja bland dessa 10 viktiga saker de 3 allra viktigaste sakerna. Välj 3 saker av 10 och ta dem med er.
- Handledaren samlar upp de allra viktigaste sakerna av grupperna och täcker sedan över staden som byggs upp med tejp med ett stort tyg eller med någon annan gest som förstör (får göras dramatiskt). Staden försvinner.

LJUDSIGNAL – HANDEDAREN FORTSÄTTER BERÄTTELSEN

Berättaren:

Eleverna och lärare strövade omkring i staden Meripolis och bekantade sig med tjänsterna som fanns där (Berättaren tar med i berättelsen några av de tjänster, produkter eller personer som barnen hittat på och som finns i staden och tycks vara viktiga för dem som bor i Meripolis). Plötsligt bröts freden i staden av ett oerhört hårt ljud, en siren som ylade så hårt att eleverna och läraren måste täcka öronen med sina händer. Hende stoppade en anfad person som sprang förbi och frågade vad är det som händer. Personen flåsade och svarade: Varning för flodvågor!

Hende vinkade att barnen och läraren skulle följa efter hen och de sprang så hårt som de orkade tillsammans med stadens invånare längs med gatorna högre och högre upp mot sluttningarna som fanns utanför staden.

Då de kommit upp på kullen försvann folkmassan ner till staden och mot västra havets strand. De stirrade andlöst på den obegripliga majestätiska synen. En enormt stor flodvåg rörde sig långsamt men medvetet mot staden, där alla människor som hade förberett sig för Ljusets fest nätt och jämt hade hunnit fly undan. En vattenmassa med avfall och en massa skräp täckte snart hela staden och rev till och med ner byggnader. Många människor grät vid branten av sluttningen, andra bara stirrade med öppen mun på det som hände. Någon som stod bakom Hede viskade till en annan, att man sett såna här flodvågor också tidigare och att de börjar bli allt vanligare. Hende började prata med några människor och berättade om tidsresesällskapet och presenterade eleverna. Människorna berättade för barnen vilka viktiga saker de hade hunnit rädda undan från flodvågen (läser från lapparna de viktiga sakerna). Eleverna lyssnade till människornas berättelser och var sorgsna över det som de hade förlorat. De kom att tänka på de jordbävningar, översvämningar och störtregn som var aktuella på 2000-talet och vilka det talades om under geografiklektionerna i skolan.

Efter en stund vinkade Hende att eleverna och lärarna skulle komma lite avsides. Hen hade hittat tidsfarkosten som vattenmassan hade fört med sig till branten av kullen och lyckligtvis verkade den vara oskadd. Gruppen sade adjö till invånarna i Meripolis och fortsatte med tidsfarkosten resan mot Hendes hemort och tidsperiod.

LJUDSIGNAL – EN KORT DISKUSSION FÖRE PAUSEN

En kort tankeuppgift (man kan göra båda eller bara den andra)

a) En kroppslig/aktiverande övning, vi står i en ring:

- Alla får turvis säga en sak och visa den med en aktivitet/rörelse
 - Hurudana situationer upplevde eleverna i berättelsen?
 - Välj en situation som du minns, berätta om den och visa den med en rörelse, vad som hände eller vad man gjorde; man kan ta med en känsla eller också ljud – alla i gruppen gör turvis samma rörelse

b) En kort diskussion tillsammans med gruppen som sitter i en ring:

- Vilket ställe i berättelsen var speciellt spännande, skrämmande eller rolig (väckte känslor)? Varför?
- I berättelsen besökte man dystopin, ett scenarium över en icke-önskad framtid; varför hade framtiden blivit sådan?

Slutord:

Berättelsen är påhittad, men också påhittade berättelser kan bli verklighet om man handlar så att de här sakerna kan bli möjliga. Tack till alla deltagare – ni har kommit med jättefina tankar och visioner som hälsningar från framtiden till vår tid. Det kan vara ganska våldsamma saker som kan bli verklighet i framtiden, men naturligtvis också jättefina och bra saker. Vi tar itu med dem i verkstadens följande del då vi i berättelsen beger oss ut på ett äventyr till idealframtiden – endast fantasin sätter gränserna för det.

Paus

DRAMABERÄTTELSEN, DEL 2 (LÄNGD 90 MIN.)

Introduktion:

En kort repetition tillsammans med gruppen över det som gjordes i den första verkstaden och vad som hände i berättelsen. (Introduktionen behövs om det har varit lång tid mellan verkstäderna.)

LJUDSIGNAL – HANDLEDAREN FRTSÄTTER BERÄTTELSEN OCH ALLA TAR PÅ SIG KÖRGLASÖGONEN

Berättaren:

När eleverna kommit tillbaka in i Hendes rymdfarkost suckade de alla av lättnad. Luften i Meripolis var dålig och stinkande. Det märkte man nu när man kommit tillbaka in i farkosten där det fanns lutrenare.

‘Nu skall vi resa mot den önskade framtiden!’ förkunnade Hende och startade motorerna. Farkosten svängde sig och surrade men fick så småningom upp farten och begav sig iväg mot tidsrymdens megatidsränder och körbanor. I farkostens sidofönster kunde man se landskapet ila förbi då maskinen styrde först mot en stor korsning och därifrån snett till vänster till en enorm kurva. Först kändes det som om farten bara ökade och ökade med jämn takt men plötsligt skakade maskinen igen och stannade av ett korallrött sken. Eleverna tittade ut genom fönstret. Tidsmaskinen hade landet på en plats som såg ut som ett torg. De var framme och hade kommit till Hendes hem i Meripolis år 2145. Världen verkade vara jättefin, just sådan att alla människor och djur har det bra. Staden såg ut att blomstra, den var annorlunda, men det var rent och fint och miljön verkade att må bra,

‘Vi är hemma!’ utropade Hende och öppnade tidsresemaskinens luckor. Barnen och läraren vandrade tillsammans med Hende till den vackra staden Meripolis, där de bekantade sig med människorna och deras arbete och fester. Barnen berättade för stadens invånare om festerna i deras egen tid och Hendes vänner gav åt barnen hälsningar som de skulle föra med sig hem, hälsningar om vad de önskar att människorna på 2020-talet skall göra för att den gemensamma framtiden skulle vara bra.

LJUDSIGNAL – HANDLEDAREN GER EN UPPGIFT OCH ALLA KOMMER BORT FRÅN TIDSMASKINEN

UPPGIFT 5: ATT BYGGA EN UTOPIVÄRLD (UPPGIFTEN CA 50 MIN.)

Staden Meripolis ser ut att blomstra och miljön mår bra år 2145. I staden finns underliga saker för den som kommer från det förflutna.

- Uppgift i smågrupper: man delar in sig i grupper på 3-4 personer.
- Tillsammans med gruppen kan man fundera på: Hurudan tycker ni att idealframtiden är? Vad månne det finns för konstiga saker i staden Meripolis?

a) Diskussion med hjälp av stödfrågor, gör anteckningar för de behövs i den följande delen av uppgiften (10-15min):

- Vad är det för arbeten som stadens invånare gör eller arbetar de inte; vem arbetar?
- Varifrån får människorna det nödvändiga som de behöver i vardagen och vad är det som är nödvändigt år 2145?
- Hur är det att jobba – lätt eller svårt, tidskrävande eller snabbt gjort osv.?
- Vilka konkreta saker och föremål behövs i arbetet och vad gör man med dem?
- Vilka tjänster erbjuder man åt människorna i tiden 120 år framåt i idealframtiden?
- Hurudan är årets största fest som kallas för JUBILEE? Vad är temat för festen och varför firar man den?
- Hur förbereder människorna sig till festen? Finns det något arbete/yrke som hör ihop med just den här festens förberedelser?
- Vilken sak som hör till 2020-talets fester skulle ni vilja ta med in i framtiden – vilken festtradition tycker ni att borde bevaras så att den finns kvar i festerna ännu om 120 år?

b) Gruppen gör en kort dramatiserad scen av endera temat och ger ett namn åt scenen (ca. 20 min.)

- 'Arbetet och vardagen i utopi-framtiden' (idealet)

Välj en roll åt alla i gruppen till scenen som beskriver en vardaglig arbetssituation. Vilken ålders människor och vilka människorelationer kunde ses i scenen (kunden, arbetsgivare-arbetstagarer, familjemedlemmar eller släktingar osv.)? Använd er av de föremål och saker, de yrken, arbetsuppgifter eller annan verksamhet i staden vilka ni hittade på i den förra uppgiften.

ELLER

- 'Årets största fest i utopi-framtiden'

Välj en roll åt alla i gruppen till scenen som beskriver förberelserna eller firandet av den stora festen.

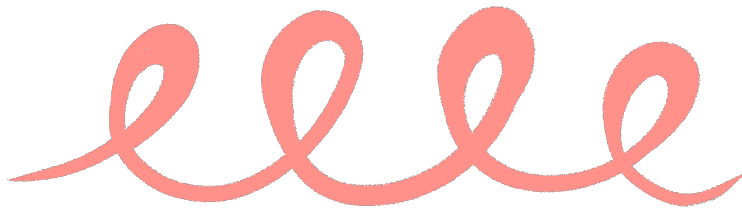
Vilka framtida festtraditioner ser man i scenen? Hur syns den festtraditionen som barnen föreslagit att skall finnas med från nutiden i scenen? Använd er av de föremål och saker, de yrken, arbetsuppgifter eller annan verksamhet i staden vilka ni hittade på i den förra uppgiften.

- Man tittar på de färdiga scenerna non stop, som om en filmkamera skulle dokumentera händelser som pågår runtom i staden mitt under vardagen eller under förberedelserna inför en fest eller under själva festen. (ca 15 min.)

UPPGIFT 6: MEDDELANDEN TILL DET FÖRGÅNGNA (UPPGIFTEN CA 10 MIN.)

- Diskussionsuppgift parvis:
 - Vad var bra i den här versionen av framtiden, i idealframtiden?
 - Vad tycker ni att man borde göra mera så att idealframtiden kunde vara möjlig? Vem har lösningens nycklar i sina händer då det gäller att bygga upp framtiden?
- Skriv till pappers 'ett meddelande från framtiden'.
 - Om framtidens människa skulle ha skickat ett skriftligt meddelande till människorna i vår egen tid vad skulle hen önska att vi gör?

LJUDSIGNAL – HANDLEDAREN FORTSÄTTER BERÄTTELSEN OCH ALLA GÅR IN I TIDSRESEFARKOSTEN.



Berättaren:

Den stora dagen i Hendes Meripolis hade fortskridit som på vingar. Eleverna hade sett (här exempel på barnens dramatiserade scener)

Det skulle ha varit ganska toppen att stanna i den här fina framtiden, men barnen visste att deras föräldrar skulle skrika och vara arga om de inte skulle komma hem i tid. Läraren vädjade till sitt ansvar och Hende lovade att hen skjutsar tillbaka sina tidsresekamrater till 2020-talet, till barnens eget decennium. Hende kopplade till tidsresefarkostens navi-system någon sorts cylinderformad tilläggsdel och medan barnen förundrade sig över det här förklarade Hende att med den kan strömmen mellan maskinen och tidsbanan styras på ett kontrollerat sätt under resan och så försäkras man sig om att man landar i rätt förflutet.

‘Ni vill nog ändå inte hamna in i någon obekant tid!’ skojade Hende.

Eleverna och lärarna vinkade adjö till alla dem som de träffat i Meripolis och steg en sista gång ombord på rymdresefarkosten. Hende startade maskinen men det hände ingenting. Eleverna tittade på varandra. ‘V nej!’

Men med ens startade maskinen ändå med ett brummande. Läraren suckade av lättnad. Resan hem började och allt gick helt bra.

När tidsresefarkosten närmade sig den rätta tiden föreslog Hende ännu att de skulle landa lite tidigare och ganska långt borta från skolgården. Det verkade som en bra idé. Eleverna tänkte att det inte skulle vara roligt om de andra i skolan får veta att de har varit på en tidsresa. Hende skulle aldrig kunna åka hemåt innan hen hade skjutsat på hela skolan. Dessutom tyckte hela klassen att det sku vara roligt om gångorna kunde finnas i rätt storlek på skolgården.

Före avfärden och innan Hende stängde luckorna bad hen ännu eleverna att se till att meddelandena från framtiden skulle komma till rätt adress så att den önskade framtiden skulle bli verklighet i framtiden och inte bara ett scenarium. Sedan ropade Hende ”hej då” åt sina nya vänner och med ens ilade tidsresefarkosten iväg längs tidsbanans kurvor tillbaka till framtiden.

Slut.

LJUDSIGNAL – HANDEDAREN AVSLUTAR BERÄTTELSEN OCH ALLA STIGER BORT FRÅN TIDSRESEFARKOSTEN

En kort diskussionsuppgift:

- Meddelandena från framtiden
 - Varje par läser sitt meddelande av framtidens människor till dagens människor och berättar till vem meddelandet kunde adresseras
 - Alla önskemål, råd, förhoppningar och hälsningar etc. sätts upp på väggen på en synlig plats.

Frågor till elevernas feedback:

1. Var det svårt att fantisera framtiden och leka?
2. Om det var svårt, vad var det som var svårt?
3. Vad kändes lätt?
4. Vad i verkstaden var speciellt roligt?
5. Fanns det någonting i verkstaden som kändes som tråkigt eller slött?

Slutord:

Tack til alla elever som deltog i verkstaden. Alla vi som bygger upp framtiden fick igen toppenfina storyn, idéer, förslag och massor att tänka på. Tack för att ni delade med er av era tankar.



För att kunna föreställa sig framtiden behövs förutom kreativt och fritt tänkande, även kännedom om hur det var förr. Därför är museerna särdeles bra platser för att fundera på framtiden. I Sagalunds museums och barnkulturcenters projekt 2022-2023 utvecklades för museerna metoder till framtidsverkstäder för att få barnens röst hörd. I projektet arrangerades fyra pilotverkstäder, där olika barngrupper först fick insikter i det förflutna under ledning av en museipedagog. Sedan fick de fantasera och levandegöra sina egna tankar om framtiden tillsammans med en konstpedagog. Idén med verkstadsdagarna var att bredda tankarna om vilka saker som påverkat nuet och å andra sidan vad det är som vi inser att kommer att påverka framtiden. Denna handbok presenterar de på basen av erfarenheterna förbättrade versionerna av varje program i pilotverkstäderna samt reflektioner om arbetet.



UNDERSVINGS- OCH
KULTURMINISTERIET

WWW.SAGALUND.FI | FACEBOOK @SAGALUNDSBARNKULTURCENTER
| INSTAGRAM @SAGALUNDS_BARNKULTURCENTER