

Jag var en vinnare

Filmfakta

Ämne: Samhällskunskap, Idrott och hälsa

Ålder: Från 13 år (H, Gy)

Speltid: 14 minuter

Svenskt tal med svensk text som tillval

Produktion: Apparat Filmproduktion

Syfte/strävansmål

- Att få höra andras erfarenheter kring datorspelsberoende och vad som kan hända när det går för långt.

Undervisningen ska behandla följande innehåll enligt läroplan

Samhällskunskap (högstadiet)

- Ungdomars identiteter, livsstilar och välbefinnande och hur detta påverkas...
- Möjligheter och risker förknippade med Internet och kommunikation via elektroniska-medier.

Idrott och hälsa (högstadiet)

- Olika definitioner av hälsa, samband mellan rörelse, kost och hälsa och sambandet mellan beroendeframkallande medel och ohälsa.

Produktion: © Apparat Filmproduktion
© Kunskapsmedia MMXVI
Filmnr: 1706KM



Filmens innehåll

I gestalt av sin avatar berättar tre personer om sina upplevelser kring spelberoende och målar upp en tillvaro präglad av isolation, flyktbeteende och splittrade familjer. Men de talar även om revansch och romantik.

En animerad dokumentär av den prisade regissören Jonas Odell.

Jag var en vinnare

Innan filmen

Vad vet vi?

Läs inledningstexten för eleverna. Låt dem först enskilt fundera på vad de tror att filmen handlar om. Sedan pratar de i par och delar tankar med varandra. Till sist delar hela gruppen med sig av vad de tror filmen handlar om. Skriv gärna ner vad eleverna säger och ha som underlag för vidare diskussion efter filmen.

Diskussionsfrågor

Innan ni startar en diskussion kring filmen i gruppen är det viktigt att läraren/ledaren funderar igenom hur man ska hantera diskussionen och svaren. Dela gärna upp gruppen i mindre grupper och låt deltagarna först skriva ned sina svar.

- Hur tror du att det går till när man blir datorspelsberoende?
- Vilka faktorer kan påverka?
- Varför tror du att så många blir datorspelsberoende?
- Känner du någon som är datorspelsberoende?
- Vilka konsekvenser kan det bli för individen själv, omgivningen och skolresultaten?

Efter filmen

Analysera

Gör tillsammans med eleverna en analysmodell där ni diskuterar orsaker och konsekvenser av ett spelberoende. Känner eleverna några kamrater som de tror befinner sig i riskområdet? Är de själva på väg in i beroendet eller kan de stå emot?

Varningstecken

Ta reda på mer om vilka varningstecken som finns kring datorspelsberoende. Vilka beteenden och varnor hos personen kan peka på ett beroende snarare än ett hälsosamt intresse? Diskutera tillsammans i klassen och gör en lista på varningstecken.

Ny eller bekräftad kunskap?

Låt eleverna fundera över vad som sas i filmen. Sedan skriver de ner vad som var ny kunskap för dem. De kan även skriva ner något som de visste innan som bekräftades i filmen. Avsluta lektionen med att låta eleverna skriva ner på en post-it-lapp vad de lärt sig under dagens lektion. Lappen fäster de sedan på dörren när de går ut.

Jobba vidare

En kort text

Låt eleverna välja en av avatarerna och beskriva personen bakom den i en text. Hur utvecklade just denna person sitt beroende? Vad var det som blev avgörande för att sluta med spelandet? Vilka blev personens konsekvenser på kort sikt och på lång sikt?

Undersök mer kring datorspelsberoende

Låt eleverna delas in i mindre grupper och undersöka mer kring datorspelsberoende. Varje grupp funderar ut eller får tilldelad en frågeställning som arbetet ska svara på. Undersök statistik, rapporter, och artiklar.

Exempel på frågeställning kring datorspelsberoende:

- Vad finns det för hjälp att få i Sverige om en behöver hjälp?
- Finns det spel som är vanligare att folk blir beroende av? Vad är det som är speciellt med de spelen i så fall?
- Vad är det som lockar till att spela så mycket datorspel? Hur kan det gå så långt att det faktiskt blir ett beroende?
- Vilka spel kan du bli beroende av förutom datorspel? Spel på mobilen eller TV-spel till exempel? Vilka skillnader finns det?
- Hur ser statistiken ut vad gäller åldrar och kön på de som blir datorspelsberoende? Vilka löper störst risk att bli beroende?

Varje grupp presenterar sedan sitt arbete för klassen. Efter varje presentation diskuterar eleverna tillsammans i klassen.

Undersökning

Låt eleverna göra en undersökning i klassen/på skolan där de får intervjua andra elever på skolan (och kanske skolpersonal) om spelberoende. Överdriver vuxna spelproblematiken?