



# The SIMS

Familier



## LEK ET LIV MED THE SIMS

I dette læringsopplegget skal elever lage og styre en familie gjennom spillet The Sims 4. The Sims er et populært spill som ikke er laget for bruk i skolen, men som har en rekke bruksområder som gjør det interessant for klasserommet. Opplegget inkluderer en rekke ulike aktiviteter som læreren kan velge mellom - man må ikke inkludere alle om man føler man ikke har tid, eller om det ikke er relevant.

I dette opplegget brukes spillet som en simulering som gir elevene mulighet til å reflektere rundt egne og andres forestillinger om familie, sosiale roller og kjønnsroller. Spillet bygger på en del forestillinger om kjønn, identitet og familieliv som kan være et fint utgangspunkt for undervisning.

Dette er det første opplegget i en serie på fem læringsopplegg knyttet til spillet The Sims 4. Alle de påfølgende oppleggene forutsetter at klassen allerede (helt eller delvis har gjennomført opplegg 1).



### Tidsangivelse:

3-10 klokketimer, avhengig av hvilke aktiviteter læreren velger å inkludere.



### Vanskelighetsgrad/forutsetninger:

Erfaring med dataspill er en stor fordel. God kjennskap til spillet er viktig for å kunne være kritisk og observant overfor elevenes spilling: det er viktig å skille mellom faglig relevant og ikke-relevant spilling. The Sims er ikke et spill laget for skolen, og derfor er det viktig at læreren er tydelig på det faglige utbyttet, og at læreren klarer å gjøre spillet relevant for elevenes læring.

### Krav til utstyr:



Datamaskiner med The Sims 4 installert (1 utgave av spillet per 2-3 elever som skal bruke det samtidig). Aktivitet 1-3 kan gjennomføres med kun demoversjonen av spillet (gratis) som kan lastes ned fra Origin.com.

## Diskusjonsarbeid - loggføring, oppsummering og deling

I dette undervisningsopplegget ligger mye av læringsutbyttet i de diskusjonene elevene gjør underveis. For å sikre at elevene reflekterer over spørsmålene, og for at kunnskapen bedre skal ivaretas, bør elevene skrive ned hva de kommer frem til under diskusjonene.

I gruppediskusjonene logger gruppa nøkkelord og notater i et lokalt tekstdokument, for eksempel Word eller Google Dokumenter. I plenumsoppsummeringen sikrer læreren at disse notatene deles med resten av klassen. Oppsummeringen synliggjøres på tavla framme i klasserommet, f.eks. ved bruk av Padlet eller et felles Google-dokument, og resultatene distribueres til elevene før de gjør egenvurderingen mot slutten av opplegget.

## Kompetansemål samfunnsfag

Eleven skal kunne

- samtale om kjærleik og respekt, variasjon i seksuell orientering og samliv og familie og diskutere konsekvensar av manglande respekt for ulikskap
- beskrive roller i eigen kvardag og undersøkje og samtale om forventningar som knyter seg til desse rollene
- gje døme på korleis kjønnsroller og seksualitet blir framstilt i ulike medium og diskutere dei ulike forventningane det kan skape

## Kompetansemål norsk

Eleven skal kunne

- lytte til og videreutvikle innspill fra andre og skille mellom meninger og fakta
- uttrykke og grunngi egne standpunkter og vise respekt for andres

## Kompetansemål KRLE

Eleven skal kunne

- samtale om etikk i forbindelse med ulike familieformer, forholdet mellom kjønnene, ulik kjønnsidentitet og forholdet mellom generasjonene



## Læringsmål:

- Jeg vet at familier kan komme i mange forskjellige former og sammensetninger.
- Jeg vet at noen mennesker kan føle seg som et annet kjønn enn hva de er født med.
- Jeg vet at mennesker kan ha ulike sosiale og materielle behov.
- Jeg vet at hvilke interesser gutter og jenter har påvirkes av både arv og miljø.

## Aktivitet 1: Familie

La elevene diskutere i grupper på fire til seks elever:

- Hva menes med begrepet familie?
- På hvilke måter kan familier være satt sammen?
- Hvordan ser elevenes familier ut?
- Hvordan ser den typiske norske familien ut?

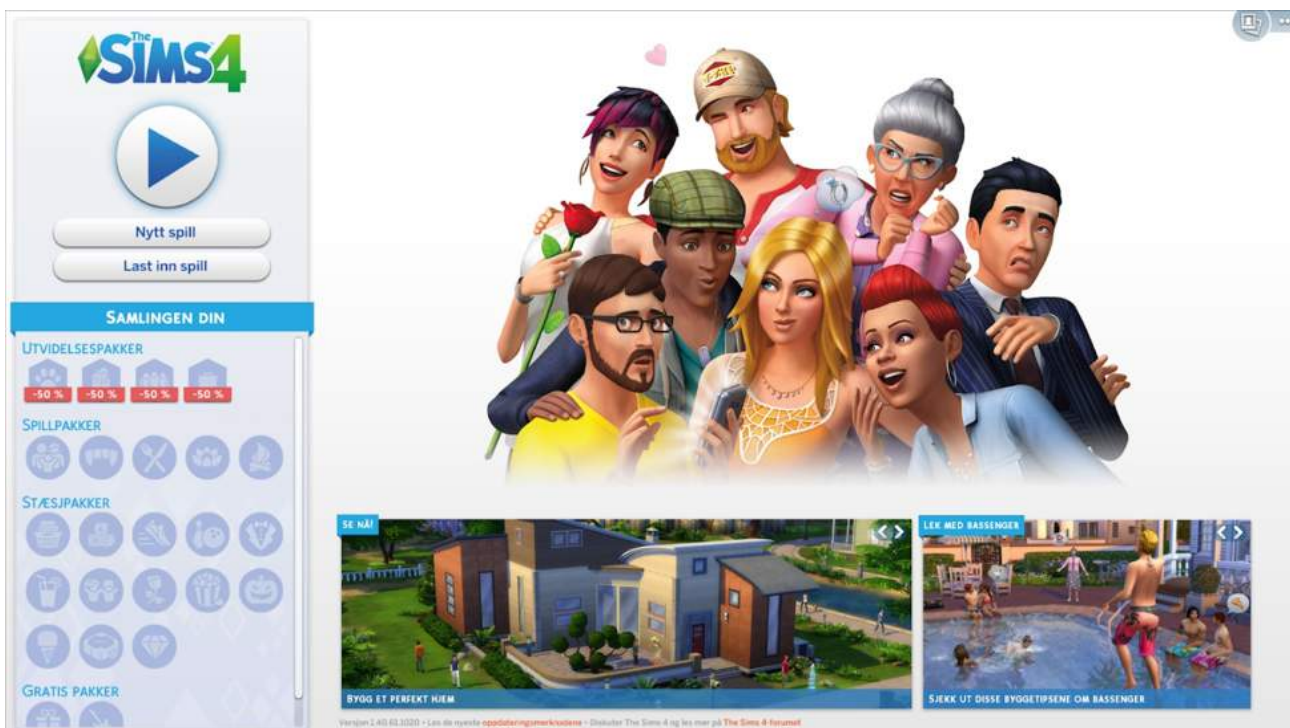
Plenumsopsummering etter at elevene har diskutert i grupper.



## Aktivitet 2: Lag en typisk norsk familie

Introduser spillet for elevene, og la elevene jobbe i par eller i grupper på tre. Her er det viktig at klassen bruker litt tid på å gå igjennom spillet, slik at alle elevene blir godt kjent med hvordan man spiller.

Bruk sim-skaperverktøyet til å lage det de anser som en “vanlig norsk familie”. Trykk på “nytt spill” for å starte skaperverktøyet.



I sim-skaperverktøyet kan man velge hvem en husstand skal bestå av, hvordan simmene skal se ut, hvilke klær de har på seg, hvor gamle de er, og så videre.





Elever kan velge mellom flere ulike ambisjoner og personlighetstrekk til hver enkelt sim. Man kan også velge andre trekk, som hvor dyp stemme simmen skal ha eller hvilket ganglag simmene har.



Når elevene har laget familiene sine, kan de presentere dem for resten av klassen. La gruppene diskutere seg imellom hva som er en “vanlig norsk familie” og til hvilken grad familiene deres faller inn i den forståelsen. Plukk gjerne opp tråden fra diskusjonen i aktivitet 1.

I slutten av økten kan klassen diskutere følgende oppsummerings spørsmål:

- Finnes det noe slikt som en “typisk” familie?
- Er din egen familie “typisk”?
- Hvor får vi forestillinger om typiske familier fra? Fra TV og internett, fra venner og kjente, eller fra oss selv og vår egen familie?

### Aktivitet 3: Forskjellige typer familier

Det finnes mange forskjellige typer familier: aleneforeldre, små familier, store familier med tanter og onkler og oldeforeldre og det hele; familier der foreldrene er av samme kjønn, familier som ikke bor i samme hus, med stemødre og stefedre, fosterforeldre og så videre.

Hvilke typer familier kan man lage i The Sims? Diskuter i klassen.

Se episode 2 (12 minutter) av serien ["Bli med heim"](#) på NRK Super



I episoden møter vi Anna, som har to mammaer og ingen pappa. Anna og storesøsteren Alisah sier at de begge har lyst på en far, men samtidig er de veldig glade for at de har to mammaer. Stadig flere barn har to foreldre hvor begge foreldrene har samme kjønn.

Diskuter i klassen:

- Er de en typisk familie? Hvorfor/hvorfor ikke?
- Hvordan får man barn når begge foreldrene har samme kjønn?

## Aktivitet 4: Kjønn og identitet

I sim-skaperen kan man velge om simmen skal være gutt eller jente, men man kan også gjøre andre valg ved å velge “tilpassede kjønnsinnstillinger”. Her kan man velge om simmen skal kunne stå og tisse, om man kan få barn eller gjøre andre gravide, og hvordan man velger å kle seg.



Diskuter i grupper:

Hva mener dere er de(n) største forskjellen(e) på gutt og jente?

Les artikkelen [“født i feil kropp”](#) på NRK Super, og se de videoene (til sammen 6 minutter) som hører til saken. I saken møter vi Chenfei, som føler seg som gutt på alle måter, men som er født i jentekropp.

Be elevene snakke sammen om det de forbinder med gutter og det de forbinder med jenter.

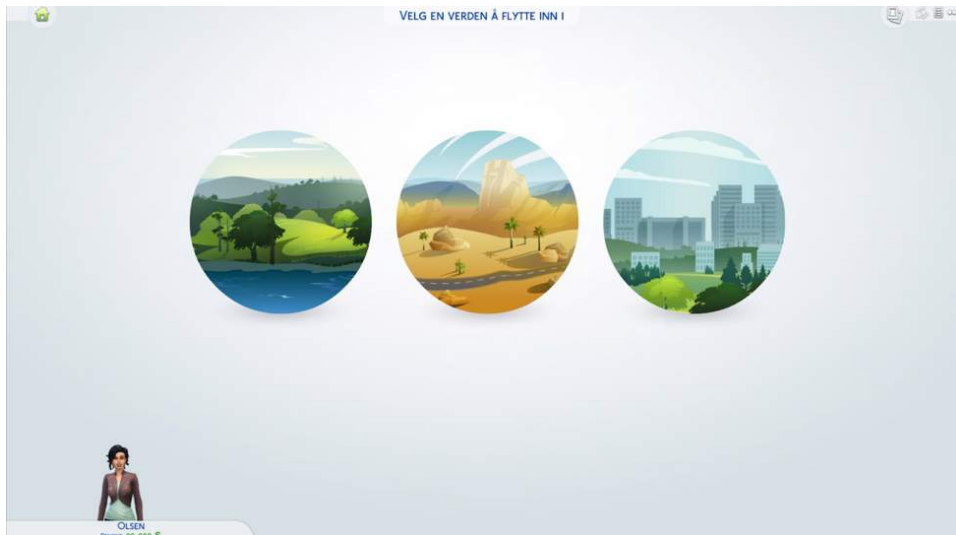
- Hvilke forskjeller kommer de frem til? Diskuter forskjellene i klasserommet: Hvorfor tror dere det er slik?
- Hva er det som gjør at man føler seg som gutt eller jente? Diskuter og prøv å finne noen eksempler.
- Alle mennesker er forskjellige. Tror dere man er født slik, eller blitt slik? Finner klassen noen eksempler på forskjeller man ikke er født med? Er de delene man kan velge i kjønnsinnstillingene i spillet ting man er født med eller ting man kan velge?
- Se på de ambisjonene og personlighetstrekkene dere valgte til familiene de lagde i aktivitet 2. Har dere valgt typiske “jenteting” eller “gutteting”? Er det i utgangspunktet forskjell på gutteting og jenteting?
- Se også på de klærne dere har kledd simmene sine i. Er det typiske “jenteklær” eller “gutteklær”, eller ingen av delene?



## Aktivitet 5: Materielle og sosiale behov

Etter at elevene har laget familier i sim-skaperverktøyet er det på tide for å la familien flytte inn i et nabolag. La elevene velge et hus de har råd til i nabolaget "Willow Creek". Elevene kan velge mellom Tusenfrydhytta (1 Soverom, 1 bad) Bekkebo (1 Soverom, 1 bad) Strekkhuset (2 soverom, 1 bad).

Gi elevene tid til å utforske sitt nye hjem, og å tilpasse det etter egne ønsker. Trenger de flere soverom/sengeplasser? Flere møbler? Leker? Elektronikk og underholdning?





La elevene spille fritt i ca. 30 minutter hvor elevene får i oppgave å innrede/ommøblere sitt nye hjem samt å styre karakterene i sin nye digitale familie. Denne delen av opplegget kan ta litt tid om elevene ikke er kjente med spillet fra før. Likevel er det viktig at alle elevene er fortrolige med hvordan man spiller spillet: hvordan man styrer simmene sine, hvordan man kjøper nye eiendeler, og så videre. Dette gjelder for øvrig lærer også, da det er viktig å kunne hjelpe elevene også med rent spilltekniske spørsmål. Om ikke elevene er komfortable med spillet, kan dette stå i veien for det faglige utbyttet av opplegget.

Elevene vil ganske tidlig oppdage at karakterene de kontrollerer har ulike sosiale og materielle behov.

La elevene diskutere i grupper på 4-6 elever:

### **Materielle behov**

- Hvilke av tingene i huset er mest nødvendig for at simmene deres skal kunne ha et godt liv? Hva er viktig for dere å ha i deres egne hus for at dere kan leve et godt liv?
  - Har forskjellige simmer ulike ønsker og behov? Hvor ulike er dere på gruppen i hvilke ting dere trenger for å ha et godt liv?
- Hvilke ting/rom valgte dere å bygge eller kjøpe? Hvor viktige er disse for å ha et godt liv?
- Hvilke ting har dere hjemme som er viktig for dere, som simmene deres IKKE har i det huset dere har bygget?

### **Sosiale behov**

- Dere har opplevd at simmene deres kan bli lei seg, glad, sint, flau osv. Gi noen eksempler på hvordan dere har gått fram for å gjøre simmene deres fornøyde.
- Hvilke sosiale behov har simmene i dette spillet? På hvilke måter er dette likt eller ulikt de behovene vi har når vi er med våre egne familier?
- Hva slags aktiviteter gjør simmene deres sammen? Hvordan påvirkes de av disse aktivitetene?

## **Aktivitet 6: Roller i en familie**

Gjennomfør denne aktiviteten når elevene har vært igjennom de øvrige aktivitetene. Diskuter i klassen, eller i grupper:

- I Sims 4 er det noen aktiviteter som bare voksne karakterer kan gjennomføre (Jobbe utenfor hjemmet, lage mat med komfyren, bruke treningsapparater osv.). Hvorfor tror dere utviklerne av spillet har gjort disse valgene?
- Hvilke ulike roller har foreldre og barn i norske hjem? (Hvilke ansvarsoppgaver har voksne/barn?) Er det forskjell i hva slags aktiviteter voksne og barn utfører når de er hjemme?
- Snakker dere på forskjellige måter når dere snakker med voksne enn med andre barn/ungdommer? Hvorfor/hvorfor ikke?

- I Sims 4 kan dere la simmene deres ta valg på egen hånd, eller dere som spillere kan styre valgene deres. Tenk gjennom det dere har spilt så langt, og diskuter:
  - Hvem har oftest laget måltider?
  - Hvem har oftest ryddet og vasket?
  - Hvem av de voksne har lekt mest med barna?
  - Hvem er mest sosial?
  - Er det forskjeller på hvilke aktiviteter kvinnelige og mannlige simmer har gjort spillet?
  - Er dette likt eller ulikt rollefordelingen som dere ser i hjemmet/på skolen/på fritidsaktiviteter etc.?

## Vurdering for læring

Proessen og arbeidet mot ett eller flere læringsmål vurderes både underveis og etter at lærer og elever har gjennomført læringsopplegget.

Velg vurderingsform

- Egenvurdering - kontroller mot læringsmål.
- Kameratvurdering - vis fram resultatene og refleksjoner.
- Gi tilbakemelding til hverandre.
- Felles - vis fram resultatene og refleksjoner. Gi tilbakemelding til hverandre.

### Egenvurdering til elevene

Trykk på "dupliser" og send ut til klassen.

**Ønsker dere opplæring og veiledning?**

**Ta kontakt: [Spillpedagogene.com](http://Spillpedagogene.com)**