

Geografisk läskunnighet och tolkning av bilder

Inledning

Temat till vårt slutarbete är geografisk läskunnighet och tolkning av bilder ur ett geografiskt perspektiv. Detta är ett område som kan vara utmanande för elever och på basis av studentexamensprovet i geografi våren 2023 (uppgift 1. Världens stater), kan man säga att det kan vara svårt för elever att identifiera olika områden på basis av geografiska kännetecken. I uppgiften skulle man med hjälp av olika former av geome dia lista ut vilket land som var rätta svaret. Svartalternativen fanns på en världskarta, där 10 stater var markerade A-J. På basis av denna uppgift fick vi idén att skapa en uppgift var eleverna skall försöka känna igen och identifiera olika områden via bilder tagna av områdena i form av ett bildigenkänningspel.

Inspirationen för uppgiften tog vi från spelet GeoGuessr, där målet är att klura ut var exakt på jorden man befinner sig via analys av Google street view bilderna av området. Användning av GeoGuessr som ett verktyg för undervisning har potential att motivera elever till att lära sig mer om jordens olika områden och utveckla deras geografiska analysförmåga av bilder (Girgin, 2017). Vårt syfte med den här uppgiften handlar inte om trivia eller att kunna rabbla upp olika ställen på jorden, men att inspirera eleverna att koppla samman den kunskap och föreställningar de har angående olika platser. Vissa av bilderna vi valde uttryckte klara stereotyper av områden, som t.ex. alligatorer i Florida eller marmorstatyer i Grekland, och poängen med bilderna var att väcka tankar och diskussion bland studerandena om vad för saker är kännetecknande för olika områden, och varför dessa saker är kännetecknande. Vi planerade ursprungligen på att använda oss av själva GeoGuessr för vår uppgift men det visade sig att användning av spelet kräver en avgiftsbelagd licens. Vi ändrade våra planer och använde oss i stället av bilder som vi själv sökte från nätet och som faller under Creative Commons licenser (CC0/CCSA/CC BY-SA).

Under kursens föreläsningar nämndes det också att elever lär sig effektivt då man inrättar spel och tävling i lärandet. Detta understryks även i artikeln Opi pelaamalla (Järvilehto, 2014), var det teoriserats att användandet av spel för inläring kan leda till att eleverna uppnår ett Flow-tillstånd. Flow-tillståndet beskrivs i artikeln som ett optimalt tillstånd för eleverna att lära sig nya saker och var elevernas fokus stöds av deras eget intresse och en utmaning av passlig nivå. Det är viktigt att utmaningen inte är för krävande, för då kan eleverna bli frustrerade och inte nå det optimala förhållandet för inläring. För vårt slutarbete strävade vi efter att skapa en balanserad uppgift var nivån av utmaningen inte skulle vara för svår, men inte heller allt för lätt. Användning av bilder och virtuella spel som hjälpmedel i undervisningen hjälper även utvecklingen av studerandenas digitala färdigheter, detta är speciellt viktigt nu efter att studentexamen digitaliserats (Ruth & Hanell, 2023).

För att förbereda eleverna för tävlingen och för att introducera en del av de nya begreppen som behandlas i lärobokens kapitel om geografisk läskunnighet, valde vi att inkludera en inledande diskussionsuppgift där eleverna i små grupper analyserar två bilder (i det här faller bilder tagna från köpcentret Sello och av Alberga station), och med hjälp av stödfrågor diskutera vilka tankar och föreställningar dessa väcker. Att egna tid åt diskussion möjliggör det för studerandena att ha en aktiv roll i sin inläring och lärarens roll är att uppmuntra och stöda studerandenas läroprocess i stället för att endast berätta hur saker är (Tani, 2017). Vi rekommenderar ändå att läraren drar en kort teoridel om ämnet, tex. med hjälp av läroboken, för att ge studerandena en bra startpunkt för uppgifterna.

Koppling till läroplanen:

I grunderna för gymnasiets läroplan 2019 (Utbildningsstyrelsen, 2019), beskrivs geografiskt tänkande och geografiska färdigheter som allmänna mål för undervisningen i geografi. I geografiskt tänkande nämns det bland annat att studeranden skall känna till ortnamn och få fördjupade kunskaper i jordens kartbild. I geografiska färdigheter skrivs det att studeranden skall kunna exempelvis använda geomedial till att analysera information.

Vårt slutarbete var inom ramen av kursen Ge3 En gemensam värld och i målen för kursen (Utbildningsstyrelsen, 2019) står det att studerandena skall kunna använda ortnamn, känna till kulturella drag, använda geomedial för att analysera humangeografisk information och att kunna beskriva regionala drag i människans verksamhet. Inom delmålet ”humangeografiskt tänkande” nämns även upplevelser av platser, vilket hänger ihop med den inledande diskussionsuppgiften.

Källor:

Brander, N., Hiekka, S., Paarlahti, A., Ruth, C. & Ruth, O. (2022). *Zenit 3 (GLP21) En gemensam värld*. Otava.

Girgin, M. (2017). Use of Games in Education: GeoGuessr in Geography Course. *International Technology and Education Journal* 2017:1. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/408690>

Järvilehto, L. (2014). Opi pelaamalla. LAATUA! Oppimateriaalit muuttuvassa tietoympäristössä 2014 219–227. Suomen tietokirjailijat ry, Helsinki.
https://www.suomentietokirjailijat.fi/media/laatua_oppimateriaalit_2015_korjattu_web.pdf

Ruth, C. & Hanell, T. (2023). Geografi i studentexamen i Finland: Hur skolans kursutbud påverkar de studerandes val av krävande uppgifter i gymnasieskolans slutexamen. *Nordidactica – Journal of Humanities and Social Science Education* 2023:4 133–157.
<https://helda.helsinki.fi/server/api/core/bitstreams/88483659-fc12-46f8-b173-9e1aa2ef011b/content>

Studentexamensnämnden. (2023). Studentexamensprovet i geografi våren 2023, 1:1A. Abimix, Svenska Yle. https://svenska-content.ylestatic.fi/abimix/2023/var/GE_sv/attachments/index.html#1.A

Tani, Sirpa (2017). Maantieteen opetuksen haasteita: digitalisaatio, opetuksen eheyttäminen ja opettajan roolin murros (Challenges for geography education: digitalization, integration and the changing role of the teacher). *Terra* 129: 4, 211–222. <https://terra.journal.fi/article/view/107192/62680>

Utbildningsstyrelsen. (2019). Grunderna för gymnasiets läroplan 2019.
https://www.oph.fi/sites/default/files/documents/grunderna_for_gymnasiets_laroplan_2019_0.pdf

Läromaterial för GE3: geografisk läskunnighet

Läromaterialet får publiceras, redigeras och användas fritt. En del av bilderna som kan användas i geografispel-uppgiften är under CC licenser som kräver att fotografierna krediteras och att en länk till den ursprungliga bilden erbjuds.

Materialet omfattar både en större diskussionsuppgift, samt ett geografispel där det skall också finnas plats för diskussion. Det är bra i början av lektionen att gå igenom bakomliggande teori, exempelvis teorin i kapitel 1 i boken Zenit 3. Att ha diskussionsuppgiften för spelet tyckte vi att var bra, eftersom den fick eleverna att tänka på hur man skall analysera en bild och vad som man kan hitta i den, samtidigt som de började tänka på hur man upplever platsen och vad detta beror på.

Diskussionsuppgiften:

Ta en eller flera bilder från något ställe som du tycker att kunde vara bra för diskussion. Vi hade t.ex. en bild från inifrån köpcentrumet Sello och en från tågstationen i Alberga.



Bilder tagna från Sello köpcenter och av Alberga station. CC0 licens.

Det är bra om man förbereder stödfrågor åt eleverna, så att de kommer in i rätt tankesätt. Eleverna kan delas in i grupper på 2–3 personer, så att de kan först diskutera sinsemellan. Efter att det fått diskutera i ca 5–10 min, beroende på bilderna, kan man som lärare ha en gemensam diskussion med klassen, där man kan sammanfatta elevernas synvinklar på tavlan samt lyfta upp nya synvinklar.

Ett alternativt sätt att genomföra uppgiften är att låta eleverna välja områden från närtrakten och fotografera dem, och sedan låta klassen diskutera de tagna bilderna. Då eleverna själv fått bestämma vilka områden som skall diskuteras, och fått vara med och skapa uppgiften kan motivationen att delta aktivt i diskussionen öka.

Färdiga stödfrågor:

- Känner ni till platsen? Har ni varit där?
- Hurdan är platsen, vad kan man göra där? Vad allt kan ni se?
- Vilka känslor väcker bilderna? Varför? Har ni föreställningar om hurdant det är på platsen?
- Hur påverkas er uppfattning av området beroende på tiden av dygnet? Hur påverkar årstiden och väder?
- Upplever olika människor platsen på annorlunda vis? Varför?
- Hur kunde man observera/studera platsen?

Geografispelet:

Efter diskussionsuppgiften är gjort kan man dra ett spel, likt det populära internetspelet Geoguessr, som är nuförtiden tyvärr avgiftsbelagt. Spelet går ut på att eleverna skall gissa varifrån bilden är tagen. De skall använda sin geografiska läskunnighet för att hitta exempelvis kulturella och naturgeografiska tecken, som skulle tyda på ett visst ställe i världen. Bilderna kan vara någon viss stad, ett geografiskt område eller ett land.

Genomföring:

Spelet kan dras med hjälp av en powerpoint presentation, där man kan visa bilderna och sedan svaren. Instruktionerna finns också på powerpointen. Börja med att dela eleverna i par där de tävlar. Börja med att gå igenom bilderna en åt gången, ge paren ca 1 minut att analysera bilden och gissa varifrån den är. De kan t.ex. skriva ner sina svar på ett papper som du delar ut. Efter varje bild skall man visa rätta svaret och dela ut poäng, t.ex. 1–3 poäng beroende på svårhetsgrad. Sedan kan man börja diskutera bilden med eleverna: Vad kan man se på den? Varför vet man varifrån det är? Man kan använda stödfrågorna från diskussionsuppgiften som stöd. Man kan använda färdiga bilder som finns i materialet, eller söka andra bilder på nätet som får användas (t.ex. CC Search) eller använda egna bilder. Till slut kan man dela ut något pris till de 3 par med mest poäng om man vill.

OBS. Ifall man går igenom svaren först i slutet och försöker ha diskussionen då, orkar inte eleverna nödvändigtvis diskutera eftersom de är så taggade av att få sina poäng. Var färdig på att

vissa elever frågar ifall man får rätt om man svarat tillräckligt nära, eller alternativ ifall man får pluspoäng om man vet exakta platsen. Dela inte ut för dyra priser, så att de som inte fått mycket poäng blir missnöjda.

Facit för bilderna, och diskussionsförslag:

1. Europa, Finland, Åbo
 - Diskussionsförslag: Julfirande, julfredsdeklarationen
2. Europa, Grekland, Korfu
 - Diskussionsförslag: Achillesmyten, statyer, vegetations- och klimattyper (medelhavs i det här fallet)
3. Sydamerika, Peru, Lima
 - Diskussionsförslag: Klädnad, religiös arkitektur, turism
4. Asien, Japan, Osaka
 - Diskussionsförslag: Skrivsättet (japanskt), nattliv, Dotonbori
5. Afrika, Marocko, Marrakech
 - Diskussionsförslag: Arkitektur, språken på skyltarna
6. Europa, Danmark, Köpenhamn
 - Diskussionsförslag: Flaggan som syns på bilden, arkitektur, hamnen
7. Asien, Indonesien, Jakarta
 - Diskussionsförslag: Kända och okända storstäder, religion (majoritetsreligionen är islam, bilden tagits av Jakarta från Istiqlal moskén)
8. Nordamerika, USA, Florida
 - Diskussionsförslag: vegetationstyp, djurarter som är kännetecknande för områden (alligatorn i bilden), analys av skyltarna
9. Afrika, Sydafrika, Capetown
 - Diskussionsförslag: geologiska formationer, kusten, stadionet (byggt för världsmästerskapet i fotboll 2010)
10. Antarktis (endast kontinent krävs för rätt svar)
 - Diskussionsförslag: Skillnaden mellan nordpolen och sydpolen, särdrag av kontinenten
11. Nordamerika, USA, Las-Vegas
 - Diskussionsförslag: jämförelse med Venedig (vad skiljer dem åt), illusioner (bilden tagen inomhus himlen målad), turism
12. Australien, Australien (endast kontinent krävs för rätt svar)
 - Vegetationen, skylten, dromedaren på skylten (dromedarerna hämtats till Australien från Afghanistan, släppts fria då de förlorade sitt syfte och lever nu i en förvildad population)

Bilderna som finns färdigt att användas för uppgiften är under CC0 licens, CCSA eller CC BY-SA licens. CC0 licenserade bilder har inga krav av kreditering. I presentationen som finns delat i samband med det skriftliga materialet skall följande bilders fotografer krediteras (i enlighet med bildernas licensering):

Bild av plats 1:

LPfi ,2009, CC BY-SA, Own work:

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Julmarknad_Gamla_Stortorget_Brinkkala_2010.jpg

Bild av plats 7:

Ramayoni, 2019, CCSA 4.0, Bahasa Indonesia:

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Monumen_Nasional,_Jakarta,_Indonesia.jpg,

Bild av plats 11:

Tanya Hart, CC BY-SA 2.0, The Venetian: <https://www.flickr.com/photos/arripay/3374589184>

Bild av plats 12:

Bahnfreund, 2012, CC BY-SA 3.0, Own work:

<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=25679371>