

Lärarhandledning

En ung läkare i anticens Aten • Plague och Athens VR

Vad är Plague of Athens, VR?

I denna interaktiva upplevelse får eleverna följa Nikos från Aten, en ung läkare under den dödliga epidemin i Aten 430/429 f.Kr.

Upplevelsen kombinerar berättelse, etiska val, museiföremål från anticens Grekland och frågor om sjukdomen, trångboddhet, tro, mediciner och ansvar.

Upplevelsen är på engelska och bör framför allt användas med årskurs 7-9.

Syfte

Eleverna ska få en historisk och etisk ingång till anticens Aten genom en berättelsedrivna VR-upplevelse. Lektionen ska inte behandla upplevelsen som ett historiskt facit, utan som en iscensatt tolkning av en kris där krig, smittspridning, religion, läkekonst och människors livsvillkor möts.

Eleverna bör träna på att skilja mellan historiska fakta, möjlig tolkning och dramatisk gestaltning. De får också resonera om hur människor kan agera när kunskapen är begränsad och när resurser inte räcker till alla

Material

- VR-headset (Meta Quest eller liknande)
- Meta-konto för nedladdning av appen
- Appen *Plague of Athens VR* installerad
- En trygg miljö och en fri yta där eleverna kan röra sig
- Pappersark eller digitalt dokument för reflektioner, observationer och begrepp.

Behöver du hjälp eller söker mer information om Meta-konto, konfiguration och installation av appar kan du läsa mer här: [Meta Store Hjälpcenter](#)

Rekommenderad åldersgräns

Den rekommenderade åldersgränsen för VR-utrustning är 13 år, men med målsmans godkännande kan den i praktiken användas från cirka 10 år (anpassa efter lokal rutin).

Fysisk säkerhet och utrymme

- **Tillräcklig yta:** Se till att varje elev har 2 x 2 meter fri yta att röra sig på.
- **Fri golvyta:** Rensa bort mattor, sladdar eller andra saker som elever kan snubbla över.
- **Sittande alternativ:** Upplevelsen kan genomföras sittande för att minska fallrisk och göra det lättare att fokusera på skapandet.

Övervakning och stöd

- **Innehållsvarning:** Död, sjukdom, smutsiga stadsmiljöer och samhällskris förekommer i upplevelsen. Inget aktivt våld genomförs.

- **Pedagogisk närvaro:** En vuxen bör alltid finnas närvarande för att vägleda och ingripa vid behov.
- **Gradvis introduktion:** Låt eleverna först bekanta sig med VR och handkontrollerna.
- **Två och två-principen:** Låt elever turas om, så att en elev använder VR medan en annan observerar, antecknar och stöttar.

Hälsa och välmående

- **Tidsbegränsning:** Håll passet kort per elev vid stationsarbete för att undvika ögonbelastning.
- **Känslighet för rörelsesjuka:** Risken för yrsel är låg, men låt elever avbryta när som helst om de känner sig obekväma.
- **Fokus och tempo:** Uppmuntra till lugna rörelser och att eleven tar pauser om det blir stressigt eller svårt att styra.

Hygien och utrustning

- **Rengöring:** Desinficera VR-headset (delen som är mot huden) och kontroller mellan användning, särskilt om flera elever delar utrustningen. Behöver linserna rengöras, använd endast en mikrofiberduk (samma sort som används till glasögon).

OBS! Använd INTE rengöringsmedel mot linserna då vissa rengöringsmedel kan förstöra linserna.

Läroplanskoppling (LGR22)

Centralt innehåll i Historia, Biologi, Religion och Svenska årskurs 7-9

Historia

- Framväxten av högkulturer i olika delar av världen, till exempel i Afrika, Amerika och Asien. Antiken, dess utmärkande drag som epok och dess betydelse för vår egen tid.
- Tolkning av historiska källor från någon tidsperiod och granskning utifrån källkritiska kriterier. Värdering av källornas relevans utifrån historiska frågor.

Biologi

- Virus, bakterier, infektioner, smittspridning och antibiotikaresistens. Hur infektionssjukdomar kan förebyggas och behandlas.

Religion

- Ämnet religion ska syfta till att eleverna utvecklar kunskaper om religion och livsåskådning i olika delar av världen. I Upplevelsen får man en inblick i hur religiösa traditioner påverkar tankar och livet under Antikens Grekland.

Svenska

- Olika former av samtal, Att delta aktivt, uttrycka känslor, tankar och kunskaper, lyssna, ställa frågor och föra resonemang, samt formulera och bemöta argument.

Genomförande

Lärarens förberedelser

- Prova upplevelsen själv innan lektionen och välj vilka delar eleverna ska möta. Eftersom språket är engelska och bitvis relativt avancerad engelska. bör läraren förbereda centrala begrepp på svenska och engelska.

- Förbered en kort genomgång om Aten under peloponnesiska kriget, Atens pestepidemi, Hippokratiska eden och varför forskare inte säkert vet vilken sjukdom som drabbade Aten. Det finns en bild som kortfattat förklarar det Peloponnesiska kriget.
- Planera hur VR-headseten ska användas. Om flera elever delar på få headset bör övriga elever arbeta med ordlista, källfrågor, bildanalys eller museiföremålets historiska betydelse medan de väntar.
- Informera eleverna om att upplevelsen innehåller sjukdom, död och krisstämning. Betona att elever alltid kan avbryta VR-upplevelsen utan att behöva förklara sig inför gruppen.

Förslag på praktiskt genomförande:

- Börja med en gemensam introduktion. Gå igenom sammanhanget: antikens Aten, kriget mellan Aten och Sparta som också kallas det Peloponnesiska kriget, att många människor trängdes innanför Atens murar och att en dödlig epidemi bröt ut.
- Om en elev ska göra hela upplevelsen i en gång eller dela upp den är lite upp till aktuell elev och situation. Det kan vara en fördel att genomföra hela upplevelsen i ett svep men det tar lång tid.
- Avsluta med gemensam diskussion. Styr samtalet från "vad såg ni?" till "vad får upplevelsen oss att förstå, känna eller ifrågasätta?" Det finns också möjlighet att dela hela arbetet i stationer kring upplevelsen så att alla kan få arbetsuppgifter medan någon/några genomför VR-upplevelsen.
- Det går också att diskutera skillnaderna mellan hur man tog hand om en epidemi då och senaste Coronaepidemin. Överväg också om du vill genomföra en genomgång på de mest kända grekiska gudarna, se bilaga. Det finns fyrfältsblad där elever kan beskriva vad de lärt sig som bilaga.

Före VR-upplevelsen

- Ge eleverna en enkel historisk ram: Aten var en stadsstat, kriget pågick och människor levde tätt. Epidemin brukar kallas Atens pest, men det är inte säkert att den var pest i modern medicinsk mening.
- Förklara skillnaden mellan religion, medicinsk kunskap och naturvetenskaplig förklaring i antikens värld. Gudar kunde ses som aktiva i sjukdom och läkedom, samtidigt som läkare började observera symtom och sjukdomsförlopp mer systematiskt.
- Låt eleverna förutspå: Vad händer med ett samhälle när många blir sjuka samtidigt? Vilka yrkesgrupper blir viktiga? Vilka etiska problem uppstår? Hur tog man hand om de döda?

Under VR-upplevelsen

- Eleverna bör ha ett observationsuppdrag. Exempel: "Leta efter tecken på trångboddhet och dålig hygien", "notera etiska val som Nikos ställs inför", eller "anteckna föremål i museidelen och vad de berättar om antikens Grekland".
- Läraren bör vara nära eleverna under användningen. Kontrollera att den virtuella gränsen är korrekt inställd, att eleven står eller sitter säkert och att volymen är rimlig.
- Avbryt eller byt elev om någon upplever obehag, yrsel eller stress. Upplevelsen ska vara pedagogisk, inte pressande.

Reflektion och avslutning

Diskutera:

- Låt eleverna först skriva tre korta noteringar: något de lärde sig, något de undrar över och något de tror kan vara en gestaltning snarare än säkra historiska fakta.
- Genomför därefter ett strukturerat samtal. Jämför elevernas upplevelser med historiska källor och lärarens faktagenomgång. Diskutera hur VR kan skapa närvarokänsla men också styra vår uppfattning om det förflutna.
- Avsluta gärna med en skriftlig exit ticket: "Vad kan VR hjälpa oss att förstå om historien, och vad måste vi fortfarande kontrollera med andra källor?"

Samtalsfrågor

- Vad verkar ha gjort Aten extra sårbart för smittspridning?
- Hur påverkas människor när döden finns överallt i staden?
- Vilka val ställs Nikos inför som läkare?
- Vad betyder det att inte orsaka skada när man inte kan rädda alla?
- Vilken roll spelar gudarna i berättelsen?
- Vad i upplevelsen kändes som fakta, och vad kändes som dramatisk gestaltning?
- Vilka delar av VR-upplevelsen behöver kontrolleras med andra källor?

Elevuppgifter

A. Historisk reflektion

- Skriv en kort text där du förklarar varför epidemin i Aten blev så allvarlig. Använd minst tre begrepp: trångboddhet, krig, smitta, hygien, källa, tolkning. Du kan alternativt jobba med fyrfältsbladet.

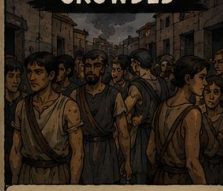
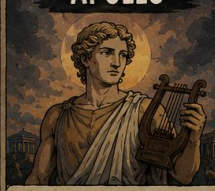
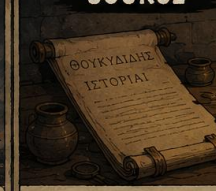
B. Etiskt dilemma

- Beskriv ett svårt val som Nikos eller en läkare i en kris kan behöva göra. Resonera om två olika handlingsalternativ och vilka konsekvenser de kan få.

C. Källkritik och VR

- Välj en scen eller detalj från VR-upplevelsen. Skriv vad den får dig att tro om antikens Aten och vilka källor du skulle behöva för att kontrollera det.

Begreppslista kompletterad med engelska ord

BEGREPPSLISTA – PLAGUE OF ATHENS				
 PLAGUE pest / epidemi En mycket smittsam sjukdom som sprids till många människor inom ett område.	 EPIDEMIC epidemi När en sjukdom sprids till många människor inom ett område.	 PHYSICIAN läkare En person som har kunskap om hur man undersöker och behandlar sjuka människor.	 OATH ed Ett högtidligt löfte som man ger inför andra och som man ska hålla.	 HARM skada Att göra någon eller något illa fysiskt, psykiskt eller på annat sätt.
 CROWDED trångbodd Att många människor bor eller vistas på liten yta och umgås tätt.	 HYGIENE hygien Regler och vanor som handlar om renlighet och som hjälper oss att hålla oss friska.	 APOLLO Apollon Grekisk gud som bland annat var kopplad till musik, läkedom, ljus och sjukdom.	 SOURCE källa Det vi använder för att få kunskap om något, till exempel historia.	