

Lärarhandledning

Utforska Warship Mars – Warship March

Vad är Utforska Warship Mars?

Warship Mars är en immersiv VR-upplevelse där du får följa med på en virtuell undervattensexpedition till det välbevarade vraket av det svenska örlogsskeppet Mars. Upplevelsen är på engelska.

Elevperspektiv:

- Eleverna får vara "dykare/marinarkeolog" och utforska ett verkligt skeppsvrak från 1500-talet.
- Upplevelsen känns konkret och rumslig: eleverna rör sig runt vraket och upptäcker detaljer på nära håll.
- Det blir ett undersökande arbetssätt där eleverna själva gör observationer och bygger tolkningar.

Lärarperspektiv:

- VR gör det lätt att förstå att arkeologiska fynd är historiska källor och att de kräver tolkning.
- Eleverna tränar att skilja mellan observation (vad jag ser), tolkning (vad det kan betyda) och slutsats (vad jag kan belägga).
- Upplevelsen ger en naturlig ingång till Östersjön som handels- och maktområde (handelssystem, kulturmöten och svensk kontroll över sjöleder).

Syfte

Eleverna arbetar som "historiker och marinarkeloger" med fokus på att:

- samla observationer i VR och formulera tolkningar med belägg
- knyta VR-fynd till frågor om handel, makt och kontroll över Östersjön
- träna källkritik och relevansbedömning (särskilt i år 7–9)

Material

- VR-headset (Meta Quest eller liknande)
- Meta-konto för nedladdning av appen
- Appen Warship Mars installerad
- Fri yta för VR (ca 2x2 meter)

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

Rekommenderad åldersgräns

Passar årskurs 4–6 och årskurs 7–9.

Fysisk säkerhet och utrymme

- **Tillräcklig yta:** Se till att varje elev har minst 2 × 2 meter fri yta att röra sig på. Undvik hinder som möbler, väggar eller föremål som kan orsaka kollisioner.
- **Fri golvyta:** Rensa bort mattor, sladdar eller andra saker som elever kan snubbla över.
- **Sittande alternativ:** Kan användas sittande. En yta på drygt 1 meters radie. 2x2 m är helt ok. Snurrbar stol rekommenderas

Övervakning och stöd

- **Pedagogisk närvaro:** En vuxen bör alltid finnas närvarande för att vägleda och ingripa vid behov.
- **Gradvis introduktion:** Låt eleverna först bekanta sig med VR-kontroller och hur de fungerar innan de går in i en interaktiv miljö.
- **Två och två-principen:** Låt elever turas om, så att en elev använder VR medan en annan hjälper till att hålla koll och guida vid behov.

Hälsa och välmående

- **Tidsbegränsning:** Upplevelsen är lång, men planera för pauser mellan elever vid stationsarbete. En elev hinner inte genomföra hela upplevelsen på en lektion, men troligen kan det räcka att uppleva en del. Dykupplevelsen är mycket välgjord.
- **Känslighet för rörelsesjuka:** Risken för yrsel är påtaglig. Låt elever avbryta när som helst om de känner sig obekväma.

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 för årskurs 4-6

- Nordens kulturmöten med andra delar av världen genom vikingars resor och medeltidens handelssystem.
- Vad historiska källor är, till exempel arkeologiska fynd, texter, muntliga berättelser och digitalt material, och hur de kan användas för att ge kunskaper om det förflutna.
- Det svenska Östersjöväldet. Orsaker till dess uppkomst och upplösning samt konsekvenser för människor runt Östersjön.

Centralt innehåll i Historia för årskurs 7-9

- Tolkning av historiska källor från någon tidsperiod och granskning utifrån källkritiska kriterier. Värdering av källornas relevans utifrån historiska frågor.

Genomförande (förslag)

Förarbete innan upplevelse

- Kort kontext: Gustav Vasa och sönerna, Östersjön som handels- och maktregion, Erik XIV:s tid.
- Begrepp att använda under lektionen: handelsrutt, kulturmöte, Hansan, Lübeck, arkeologiskt fynd, källkritik, relevans.

Aktivitet i VR (15-25 minuter)

- Eleverna arbetar i par/grupp med en observationsmall (se "Elevdokumentation").
- Varje elev väljer 2–3 detaljer som de bedömer som särskilt viktiga och skriver: beskrivning, tolkning, belägg och osäkerhet.

Reflektion och avslutning (5-10 minuter)

- Låt grupperna presentera en observation var och koppla den till en historisk fråga.
- Gemensam sortering på tavlan: "makt/krig", "handel/kulturmöten", "källkritik/relevans", "miljö och bevarande".
- Kort skrivuppgift eller diskussion enligt årskursnivå (se nedan).

Förslag på uppgifter

Årskurs 4–6

- Kulturmöten och handelssystem: Rita/markera Östersjön på en karta och resonera om varför sjövägar är viktiga för handel och kulturmöten.
- Historiska källor: Lista olika källtyper om samma period (vrak/fynd, texter, bilder, muntliga berättelser, digitalt material) och diskutera vad varje källa kan och inte kan berätta.
- Det svenska Östersjöväldet: Resonera om hur kontroll över hav och hamnar kan påverka människor runt Östersjön (vinster, risker och konflikter).

Årskurs 7–9 (mer analytiskt och källkritiskt)

- Formulera en historisk fråga (t.ex. om makt, krigföring, ekonomi eller teknik) och pröva den mot VR-observationerna.
- Källkritik: Granska vraket som materiell källa (närhet i tid, beroende/rekonstruktioner, urval i VR, samt relevans för frågan).
- Relevansjämförelse: Jämför vraket med minst en annan källa (lärobokstext/museitext/samtida textutdrag). Motivera vilken källa som är mest relevant för just er fråga.

Miljöperspektiv (fördjupning)

- Diskutera varför vraket kan vara bevarat länge under vatten: bräckt vatten, kyla, syrefattiga bottenar och avsaknad av vissa nedbrytare bromsar nedbrytningen.
- Resonera om hur miljöförändringar kan påverka bevarandet av kulturarv under vatten (t.ex. temperatur, salthalt, syre).

Elevdokumentation (mall)

- Observation (vad såg jag?)
- Tolkning (vad kan det betyda?)
- Belägg (vad i upplevelsen stödjer min tolkning?)
- Osäkerhet (vad vet jag inte?)
- Koppling till Östersjön/handel/makt (1–2 meningar)

Förslag på förarbete:

- Elever behöver känna till att:
 - Mars var ett svenskt örlogsskepp från 1500-talet
 - Östersjön var viktig för handel, makt och krig
 - fartyg både kunde vara en militär resurs och symbol för statens styrka
 - vrak kan fungera som historiska källor

Förslag på efterarbete:

- Koppla till och jämför med en annan källa
 - Lärobokstext
 - Museitext
 - Karta över Östersjön
 - Texter om Erik XIV
- Diskutera varför man byggde denna typ av skepp
 - Krig / kontroll över Östersjön
 - Handel
- Hur var livet ombord?