



# LÄRARHANDLEDNING TILL FRAMTIDSBYRÅN

## Framtidsbyrån kallar – Ge dig ut på en upptäcktsresa till alternativa framtider!

Välkommen till Framtidsbyrån – en plats där fantasi möter fakta, och där elever får möjlighet att skapa bättre framtider! Denna berättelsebaserade lärmiljö leder eleverna till att utforska grunderna i framtidstänkande ur flera perspektiv. Byrån ger inga färdiga svar, utan inspirerar eleverna att söka dem själva – genom kreativt uttryck, samarbete och kritiskt tänkande.

### För vem är materialet avsett?

Materialet är särskilt utformat för elever i de högre årskurserna i grundläggande utbildningen och för studerande på andra stadiet, men det kan anpassas för olika lärmiljöer. Framtidsbyrån kan genomföras digitalt självständigt, i hybridformat eller helt i klassrummet med hjälp av denna guide.

### Lärandemål

Framtidstänkande är en central del av de mångsidiga kompetenserna och är särskilt kopplat till Förmåga att delta, påverka och bidra till en hållbar framtid (K7, UBS 2014). Med hjälp av materialet får eleverna:

- Öva framtidstänkande och prognostisering.
- Reflektera över kopplingen mellan det förflutna, nuet och framtiden.
- Förstå betydelsen av sina egna val och handlingar i ett bredare samhälleligt sammanhang.
- Utveckla kreativt tänkande, samarbetsförmåga och konstnärligt uttryck.

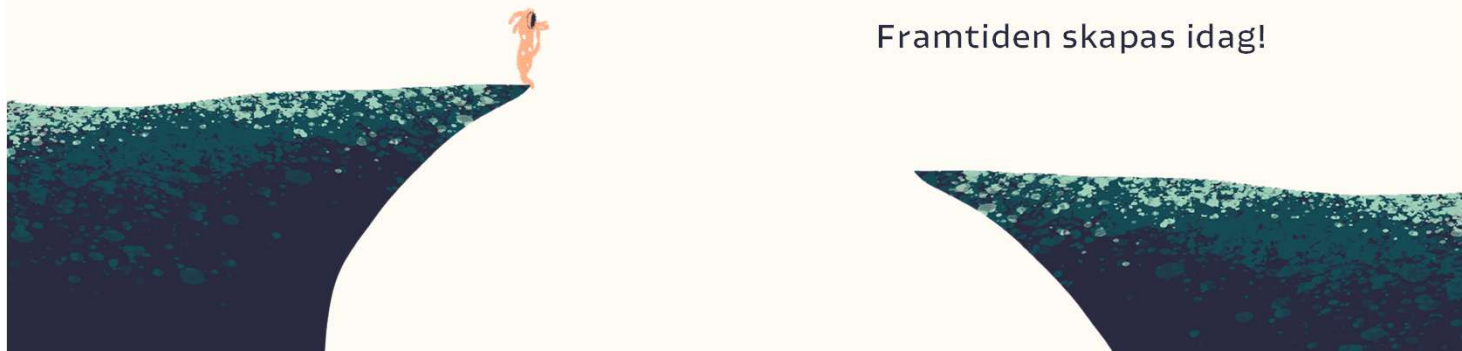
### Hur kan materialet användas?

Framtidsbyråns helhet består av fyra kapitel, men enskilda uppgifter kan också användas i undervisningen. Du kan alltså välja det sätt som passar dig och dina elever bäst!

### Varför berättelser och kreativa metoder?

Framtidsforskning handlar inte enbart om analys – det är en kombination av fakta och fantasi (Hiltunen, Elina 2025). Framtidsbyråns berättelsebaserade hörspel skapar spännande ramar för utforskning: eleverna blir en del av berättelsen och får aktivt påverka framtidens riktning. Kreativa metoder fördjupar förståelsen och inspirerar till deltagande.

Framtiden skapas idag!



## Andra kapitlet (lektion 4)

**Tid:** 45 min

**Mål:** Eleven lär sig identifiera olika framtidsscenarioer och bedöma deras påverkan på människor och samhället.

Lyssna tillsammans på det fjärde hörspelet Doktor Futurix laboratorium (2:16).  
<https://nuori.fi/tulevaisuuskoulu/sv/kapitel-2/>

### UPPGIFT – Framtidstabellen (15 min)

Eleverna (indelade i grupper) fyller framtidstabellen som följer på hörspel 4 (kapitel 2, uppgift 4).

Genom tabellen får eleverna olika framtidsscenarioer – önskvärd, icke önskvärd och överraskande – inom områdena skola, teknologi och miljö. Hur ser framtiden ut där kortens innehåll skulle vara vardag?

Grupperna diskuterar:

- Varför skulle denna utveckling kunna ske?
- För vem skulle detta vara bra/dåligt?
- Vilka andra konsekvenser skulle det kunna ha?
- Hur lever, arbetar och studerar människor i denna värld?
- Hur reagerar människor på förändringarna? Finns det grupper som vinner eller förlorar?
- Hur är miljöns tillstånd? Hur har naturen och teknologin utvecklats?
- Vad gör människor på sin fritid? Hur ser konst, musik eller spel ut i denna framtid?

### UPPGIFT – Framtidens värld (20 min + 10 min presentationer)

Skapa en bild, text eller tankekarta om framtiden och presentera den kort för de andra grupperna. Diskutera vad som är bra och dåligt med denna framtid.

- Vilka steg kan vi ta för att närma oss en önskvärd framtid?
- Hur kan vi undvika en icke önskvärd framtid?

# Andra kapitlet (lektion 5)

**Tid:** 45 min

**Mål:** Fördjupa den framtidsbild som skapades i föregående uppgift (kapitel 2). Eleven utvecklar kreativt tänkande och färdigheter i framtids tänkande genom att tänka sig en framtida värld, där den karaktär som skapades under den första lektionen och scenarierna från framtidstabellen används. Utgående från detta skriver de en fiktiv nyhetsartikel. (Bilaga)

Lyssna tillsammans på det femte hörspelet Tidshoppsgeneratoren (2:59).

<https://nuori.fi/tulevaisuuskoulu/sv/kapitel-2/>

## UPPGIFT – Artikel från framtiden (45 min)

### Inledning (3 min) – Välkommen till framtiden!

- Läraren ger exempel på framtidsnyheter eller rubriker, t.ex.:  
"Den första rättegången mellan människor och AI fick en oväntad vändning" eller "Världens första helt undervattensbelägna stad har invigts"
- Kort diskussion: Vad gör en nyhet intressant?

### Skriv en artikel (20 min)

Eleverna skriver en nyhetsartikel om en händelse år 2097, baserat på framtidstabellen (lektion 4).

- Eleven inkluderar sin karaktär från den första lektionen, som kan vara: Huvudpersonen, vittnet eller forskaren i nyheten eller en expert som kommenterar framtidsfenomenet i artikeln
- Uppmuntra till att använda nyhetsstilens element: rubrik, ingress, brödtext och en beskrivning av varför detta är en viktig nyhet.

### Presentation av nyhetsartiklar (15 min)

Eleverna presenterar eller läser upp sina nyhetsartiklar i smågrupper. Gruppdiskussion: Vilken framtid växer fram ur dessa nyheter? Vilka teman återkommer i flera texter?

### Slutreflektion och vidareutveckling av karaktärens historia (5 min)

- Klassen sammanställer en "Framtidens rubriker"-vägg, där varje elev fäster sin rubrik.
- Gemensam reflektion: Vilka känslor väcker denna framtid? Är den önskvärd eller inte? Vad kan vi lära oss av den?
- Extra uppgift: Eleverna kan reflektera över hur deras karaktär hamnade i denna situation.

# FRAMTIDENS TIDSKRIFT

Rubrik

Ingress

Brödtext

Bild