



Människan och tron

VI ÄR MÄNNISKOR; du som läser det här och jag som just nu skriver det. Finns det något mera grundläggande som förenar oss än att vi är mänskliga individer? Knappast. Människorna som byggde pyramiderna i det gamla Egypten, människorna som byggde kanaler i de gamla flodkulturerna, de som dog på slavskeppen på väg till Amerika, de som vaktade fångar i koncentrationslägren under Andra världskriget, de som byggde elkraftledningar genom de norrländska skogarna och de som just nu samlar ved till kremeringseldarna utefter Ganges stränder i Varanasi. Alla är människor med tankar kring vad som är meningen med livet och vad det innebär att vara människa med tankar om rätt och orätt, med känslor, minnen, viljeimpulser och drömmar.

block 1

| 15

FÖRDJUPANDE TEXTER OCH EXTRAMATERIAL

Viktor Frankl : Livet måste ha en mening

Meningen med livet växlar från människa till människa, från dag till dag och från timme till timme. Det väsentliga är därför inte livets mening i allmänhet utan den specifika meningen med en persons liv i ett givet ögonblick.

Att ställa frågan generellt skulle påminna om den fråga som en schackmästare en gång fick: "Säg mig, mästare, vilket är det bästa draget i världen?" Det finns överhuvudtaget inte något drag som är det bästa eller ens bra i och för sig, utan anknytning till en speciell situation i ett parti och till motståndarens speciella personlighet. Detsamma gäller människolivet.

Man bör inte söka efter en abstrakt mening med livet. Var och en har sin egen specifika

kallelse eller uppgift i livet, ett konkret uppdrag att fullgöra. Här kan ingen ersätta honom, och inte heller kan hans liv levas om. Varje individs uppgift är alltså lika unik som hans speciella uppgift att fylla denna uppgift.

Eftersom varje situation i livet innebär en uppfordran till människan och ställer henne inför ett problem att lösa, kan man faktiskt vända på frågan om meningen med livet. I sista hand borde människan inte fråga vad som är meningen med livet utan inse att det är till henne själv frågan är ställd. Varje människa tillfrågas av livet, och hon kan bara svara livet genom att svara för sitt eget liv.

Viktor Frankl. Livet måste ha en mening

Översättning: Margareta Edgardh.

Natur och Kultur

FÖRDJUPANDE TEXTER OCH EXTRAMATERIAL

Sören Kierkegaard: Att välja

Jag tänker på tidiga ungdomsår, då jag, utan att rätt fatta vad det är att välja i livet, med barnslig tillit lyssnade till de äldres tal och valets ögonblick för mig tedde sig högtidligt och ärevördigt, fast jag nöjde mig med att följa någon annans direktiv. Jag tänkte på de ögonblick senare i livet, då jag stod vid skiljevägen, då min själ mognade i avgörandets stund. Jag tänker på de många mindre viktiga men för mig icke likgiltiga tillfällen i livet, då det gällde att välja.

När det rör sig om ett val som angår en livsfråga, skall ju individen samtidigt leva och löper då, ju längre han uppskjuter valet, risken att förändra den[...]. Om du föreställer dig styrman- nen på ett fartyg i det ögonblick då han skall göra ett slag så kan han kanske säga sig att jag skall göra detta eller detta, men är han icke en alltför enkel själ blir han tillika medveten om att fartyget, medan detta utspelas i hans medvetande, håller sin vanliga fart och att det endast under ett kort ögonblick är likgiltigt om han gör det ena eller det andra. Likadant med människan i allmänhet. Glömmer hon att beräkna hastigheten, kommer till sist alltid ett ögonblick, då det inte längre är fråga om något antingen – eller, ej för att hon redan träffat sitt val utan för att hon underlåtit att välja, vilket också kan uttryckas så att andra valt i hennes ställe, att hon förlorat sig själv.

Kierkegaard, Sören. Antingen – eller. Skrifter i urval

Översättning: Stig Ahlgren

Wahlström & Widstrand, 1977

UPPGIFTER OCH DISKUSSIONSFRÅGOR B1.1

- Vad är din syn på skillnaderna mellan djuren och människorna; på vilka sätt är vår situation annorlunda? Diskutera i grupper och undersök vad ni kan vara överens om och vad ni inte kan enas om.
- Hur ställer du dig till Freuds beskrivning av vad som utgör hinder för lycka (sid. 19)? Är du överens eller anser du att det saknas något viktigt hinder?
- Är lycka det enda värdet - eller viktigaste värdet - i livet? Finns det andra värden som är värda att sträva efter?
- Hur använder du ordet tro? Diskutera det här begreppet i klassen och försök reda ut hur ni använder ordet (jämför sid. 28f).
- Slå upp ordet "religion" i olika uppslagsverk och jämför hur ordet definieras.
- Tänk igenom de olika livsfrågorna (sid. 30) och fundera hur dina egna svar skulle kunna se ut för närvarande.
- Värdegrunden i samhället har förändrats - på vilka sätt? Vad betyder det för värdegrunden att samhället nu är polykulturellt och mångreligiöst?
- Diskutera tolkningar av livssynskartan från World Value Survey på sid. 46. Hur ska Sveriges position förklaras, anser du?

FILMER B1.1

The History of the Universe in 10 Minutes

vimeo.com/96534293

IMAX Cosmic Voyage

www.youtube.com/watch?v=uxq5QUpO_mE

David Christian: The history of our world in 18 minutes (TED Talks)

www.youtube.com/watch?v=yqc9zX04DXs

The History of the Earth

www.youtube.com/watch?v=RQm6N60bneo

UR Samtiden – Empati – problem eller lösning?

urkola.se/Produkter/158000-UR-Samtiden-Empati-problem-eller-losning-Del-1

FÖRDJUPANDE TEXTER OCH EXTRAMATERIAL B1.2

Datorspel & religionsundervisning

Det finns många datorspel där det går att hitta anknytning till religion, livsfrågor, etik och moral. Eftersom de flesta elever spelar datorspel åtminstone någon gång ibland så kan alla elever ganska lätt relatera till datorspel i olika genrer, även om inte alla elever är bekanta med varje enskild speltitel. Det kan vara ett spännande inslag i undervisningen att prata om olika datorspel och diskutera innehållet i spelen, spelupplevelsen, spelens mål (om det finns något uttalat mål), etiska och moraliska aspekter på spelinnehållen. Vissa spel har rör vid frågor om mening och värde. I flera fall kan man hitta tydliga anknytningar till religion och religionsutövning. Här följer några exempel på populära datorspel som kan behandlas under en lektion i religionskunskap.

The Sims

Spelen i Sims-familjen hör till världens mest sålda, och har hittills sålt i över 100 miljoner exemplar. Spelen går ut på att spelaren bygger upp en hel värld eller ett samhälle på egen hand, men vanligtvis utgår man från en enda person eller en familj. Man kan beskriva The Sims som ett "virtuellt dockhus" där spelaren skapar personer, så kallade simmar, och hela familjer, och sen styr man deras liv. Man väljer kön, ålder, utseende, egenskaper, intressen osv. Spelet har inget slutmål, utan det går ut på att spelarens simmar ska vara så lyckliga och tillfredsställda som möjligt.

I spelet The Sims finns flera anknytningspunkter till religionskunskapsundervisningen. Ett exempel är spelets hantering av begreppen lycka och tillfredsställelse. I spelet mäts simmarnas lyckonivå utifrån de behov varje sim har; sömn, mat, aktivitet, umgänge, kärlek osv. Här finns tydliga paralleller till det verkliga livet. I samband med detta kan man fråga sig vilken plats andlighet, religion och livsåskådning kan ha i livet. Undersökningar visar att människor som har en uttalad livsåskådning i många fall har en högre lyckonivå än människor utan någon sådan. Men i Sims-världen verkar dessa faktorer inte betyda någonting. Varför är det så? Speglar det verkligheten?

Man kan också utgå från The Sims när man funderar kring frågor om genus, kön och identitet. En svensk undersökning har visat att unga oftast väljer traditionella könsroller när de spelar The Sims på egen hand. Eleverna kan få i uppdrag att laborera med könsrollerna nästa gång de spelar. Det kan till exempel handla om att de skapar personer som helt bryter mot de gängse stereotyperna när det gäller kön, utseende, egenskaper, klädsel, sysslor i hemmet, arbete osv. Sedan kan eleverna diskutera sina upplevelser med varandra, exempelvis kring följande frågeställningar:

- Hur fast rotade är de egentligen i de "traditionella" könsrollerna?
- Hur kändes det när de bröt mot (de ofta outtalade) normerna?
- Om de lika lätt kunde experimentera med sin egen verkliga identitet, hur skulle de vilja vara?
- I Sims finns ingen självklar plats för andlighet, religionsutövning, meditation osv. Hur kommer det sig? Kan det finnas olika förklaringar bakom detta?

"God games": Spore

"God games" är en beteckning som ibland används för spel där spelaren styr över hela städer, samhällen eller världar. I spelet Spore ska spelaren vara med och påverka evolutionen genom att ge nya kroppsdelar och funktioner till förhållandevis enkla varelser. Detta spel stimulerar spelarens kreativitet, men väcker också en del spännande frågor. Spelaren som skapar alla de här varelserna som sedan utvecklas genom evolution – är han eller hon Gud? Propagerar det här spelet i så fall för Intelligent Design eller kreationism? Eller är det bara ett kreativt sätt att få unga att förstå evolutionens principer?

World of Warcraft

Elever som spelar det här spelet kan berätta om vad det är som gör det så fascinerande, att de kan sitta 5-6 timmar i sträck och spela, kväll efter kväll. Vad ger det dem? Kan de se några paralleller till religionskunskapsämnet när det gäller spelets innehåll? Det finns till exempel präster och schamaner i spelet, med förmågor att hela de sjuka. Det finns tempel och gudar och mycket annat som man kan fundera över.

Counter-Strike

Counter-Strike, som är ett extremt populärt spel, långt upp i åldrarna. Det här är ett krigsspel, och bland annat så ingår det att man tar gisslan som en strategi i kriget, en handling som väcker etiska frågeställningar. Ska man använda människor som medel för att uppnå något gott? Bör svenska staten betala lösensumma för gisslan om det sker i verkligheten?

Grand Theft Auto

Spelet Grand Theft Auto, (som också kort och gott kallas GTA). går ut på att du ska klättra högt inom gangstervärlden och bli en ny gangsterkung. Och spelaren gör allt som en riktig gangster gör, rånar, mördar, stjälar bilar, säljer droger. Ju mer kriminell man är, desto längre når man i spelet. Spelaren styr sina handlingar själv, och kan göra nästan hur råa och grymma saker som helst. Här är några frågeställningar som elever och lärare kan reflektera över.

- Hur påverkar den här typen av spel barn och ungdomar?
- Vad säger spelarna själva om sina upplevelser?
- Hur kommer det sig att detta spel är så populärt? Vad är så lockande med att kunna utföra kriminella handlingar och skada andra människor?

UPPGIFTER OCH DISKUSSIONSFRÅGOR B1.2

- Fundera över vad det är som lockar många människor – inte minst unga – att tillbringa så mycket tid i virtuella världar, framför en skärm? Vad tycker du är mest lockande med den virtuella världen? Exempelvis avkoppling, underhållning, spänning, gemenskap, spel, nyfikenhet, utforskande, lärande, eller lite av varje?
- Hur viktigt är det för dig med sociala medier och virtuella gemenskaper? Är du samma person online som i den vardagliga världen? Är det viktigt att kunna vara anonym ibland?
- Vad är det som gör att man ibland föredrar virtuell gemenskap istället för att träffa någon öga mot öga? Finns det tillfällen då du själv föredrar den virtuella kontakten?
- På sidan 56 i läroboken finns en lista med en del negativa aspekter av den digitala tekniken. Håller du med om dessa aspekter eller är vissa faror överdrivna? Är det någon eller några av aspekterna som du själv känner igen dig i? Vad kan man göra för att motverka detta?
- Har du blivit utsatt för någon form av trakasserier på nätet, nätmobbning eller liknande? Känner du någon som har blivit utsatt? Hur kan man göra för att undvika detta?
- Många religiösa organisationer finns representerade på webben, en del har även virtuella gudstjänstlokaler. Är detta ett bra sätt att locka människor till sin religion? Vilken sorts gemenskap upplever man egentligen via en digital avatar framför en datorskärm?
- Studera olika religiösa organisationer på nätet. Utgå gärna från frågeställningarna *Studera religion på webben* (webbstödet sidan 13, grundboken sid 64). Jämför olika religiösa grupper eller samfund inom samma religion och upptäck likheter och skillnader.
- Utforska några digitala minnessidor över avlidna, läs vad de anhöriga skriver om olika personer som har avlidit. Vad tycker du om den här typen av minnessajter? Är det ett bra sätt att visa sin sorg? Skulle du själv vilja att dina anhöriga skapar en minnessajt över dig när du någon gång i framtiden har dött?

UPPGIFTER OCH DISKUSSIONSFRÅGOR B1.2

Studera religion på webben

När du besöker olika religiösa organisationer på nätet kan du utgå från dessa frågeställningar:

- Vilka syften har rörelsen med sin webbplats?
- Vilken eller vilka målgrupper har webbplatsen? Vänder den sig främst till de egna anhängarna eller till utomstående?
- Vilka signaler sänder den ut genom layout, texter och bilder?
- Verkar webbplatsen trovärdig? Finns det källhänvisningar?
- Finns det kontaktuppgifter till den webbansvarige?
- Är materialet på webbplatsen aktuellt? Hur ofta uppdateras webbplatsen?

FILMER B1.2

Strömmande video och religiösa tv-kanaler

World Wide Internet TV – religiösa kanaler

wwitv.com/religious_tv

OLweb.TV– religiösa kanaler

www.olweb.tv/religion

GodTube

www.godtube.com

Tubeislam

www.tubeislam.com

Jewtube

www.jewtube.com

Internet Archive – andlighet och religion

www.archive.org/details/spiritualityandreligion

HowStuffWorks – religion och andlighet

people.howstuffworks.com/religion-and-spirituality-channel.htm

LÄNKAR B1.2

Allmänna länkar om religion och livsåskådning

SO-Rummet

www.so-rummet.se/kategorier/religion

Länkskafferiet

www.lanlskafferiet.org

UtbildningsRadion

www.ur.se

Människor och Tro (Sveriges Radio P1)

www.sverigesradio.se/sida/avsnitt?programid=416

Pedagogiska Resurser

www.resurs.folkbildning.net/resurser/amnen/livsaskadning-filosofi/

Lunds Universitetsbibliotek

www3.ub.lu.se/safir/C.html

ReligionFacts – Just the facts on religion

www.religionfacts.com/

BBC Religion&Ethics – Aktualiteter och fakta om religion

www.bbc.co.uk/religion

LÄNKAR B1.2

Länkar judendom

SO-Rummet – Judendom

www.so-rummet.se/kategorier/religion/judendomen

Judiska församlingen i Stockholm

www.jfst.se/judendom/

Judiska församlingen i Göteborg

www.judiskaforsamlingen.se/

Kompendium om judendomen – utgiven av Judiska församlingen i Göteborg

www.judiskaforsamlingen.se/pdf/Judendomen.pdf

Judiska museet

www.judiska-museet.se

Svensk Israel-information

www.si-info.org/?s=skolor

Länkar kristendom

SO-Rummet – Kristendom

www.so-rummet.se/kategorier/religion/kristendomen

Svenska kyrkan

www.svenskakyrkan.se

Svenska kyrkan genom tiderna

www.svenskakyrkan.se/default.aspx?id=656230

Kyrktorget

www.kyrktaget.se

Bibeln på nätet – Svenska Bibelsällskapet

<http://www.bibelsallskapet.se/>

Kristna bloggar – bloggportal för Sveriges kristna bloggar

kristnabloggar.com/

LÄNKAR B1.2

Länkar islam

SO-Rummet – Islam

www.so-rummet.se/kategorier/religion/islam

Islamguiden

www.islamguiden.com

Koranens budskap

www.koranensbudskap.se/

Simplyislam.com

www.simplyislam.com/

Länkar hinduism

SO-Rummet – Hinduism

www.so-rummet.se/kategorier/religion/hinduismen

Hindu Union

www.hinduunion.se/

Länkar buddhism

SO-Rummet – Buddhism

www.so-rummet.se/kategorier/religion/buddhismen

Stockholms buddhistcenter

<http://stockholmsbuddhistcenter.se/>

LÄNKAR B1.2

Länkar till religiösa ukunder

Bibeln.se
www.bibeln.se

Svenska Folkbibeln Online
www.folkbibeln.net

The Brick Bible
www.thebrickbible.com

Koranens budskap
www.koranensbudskap.se

Internet Sacred Text Archive
www.sacred-texts.com

Webbkameror på religiösa platser

Western Wall Live Webcam
english.thekotel.org/kotel/kotel_cameras

Window On The Wall
www.aish.com/w

Ka'ba Live Webcam
live.gph.gov.sa

Webcam Central
www.camcentral.com

LÄNKAR B1.2

Digitala kartor i religionsundervisningen

Wadsworth Cengage Learning

www.wadsworth.com/religion_d/special_features/popups/maps/maps_f.html

Internet Guide to Religion

www.wabashcenter.wabash.edu/resources/result_browse.aspx?topic=870

Worldmapper

www.worldmapper.org

Maps of War

www.mapsofwar.com/ind/history-of-religion.html

Civilisations – The Rise and Fall of Religions and Ideologies

www.bbc.co.uk/religion/tools/civilisations/index.shtml