Att sväva runt i en vattendroppe

Tänk att få känna hur det känns att sväva runt i en droppe havsvatten... Det var min tanke när jag första gången klev in i planetariet på Umevatoriet, Umeås vetenskapscentrum. Drygt ett år senare hade tanken om svävandet i vattendroppen blivit en film och ett datorspel för mindre barn.

Det är få förunnat att få kika på havsvatten i ett mikroskop, och upptäcka en värld av växter och djur som inte är synligt för blotta ögat. Det är inte heller lätt att få mindre barn att förstå *hur* små växterna och djuren verkligen är. Som informatör vid ett marint forskningscentrum har just detta varit en stor utmaning för mig. Det var därför en riktig lyckoträff när jag blev erbjuden att delta i projektet UVIV, Umevatoriets virtuella världar, och producera både en film och ett datorspel. Jag fick möjlighet att förverkliga en idé jag haft i många år.

Som på operan

Filmen bygger på Umeå marina forskningscentrums ordinarie verksamhet, där analyser av såväl växtplankton som djurplankton är en naturlig del. Vi har helt enkelt filmat samtidigt som våra växtplanktonanalyser utförts. Eftersom jag ville visa så många olika former av plankton som möjligt lät vi filmningen genom mikroskop ta nästan ett helt år. På så sätt fick vi med förändringar under året, med vårblomning av kiselalger, sommarens dinoflagellater och höstens cyanobakterier.

Min tanke var att filmen skulle ge en vacker upplevelse, och samtidigt väcka nyfikenhet. För att stilla den värsta nyfikenheten gjordes ett litet häfte, där en del av havslivets mirakel förklaras. Det var tänkt att fungera ungefär som på operan – man njuter av allt det vackra, men hänger inte alltid med i handlingen. Till sin hjälp har man då ett programblad, som man kan läsa i pausen.

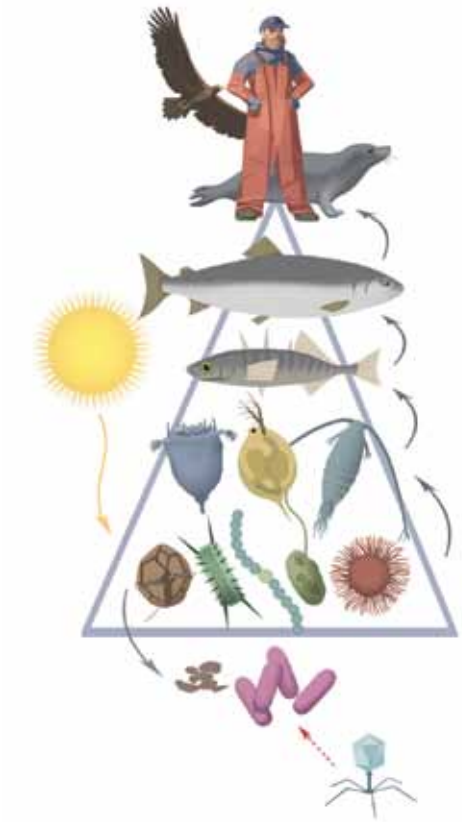
Datorspel för de mindre

Ganska snabbt insåg jag att en vacker film kanske inte var bästa sättet att nå fram till mindre barn. Då föddes idén om ett datorspel, som går ut på att bygga upp en näringsväv genom att lösa olika uppgifter för organismerna i näringsväven.

För en ovan datorspelare som jag är spelet lite för svårt, och jag har fått se mig slagen med hästlängder av rappa lågstadiebarn. När man lyckats lösa de olika uppdragen i spelet har man fått lära sig hur näringsväven fungerar, till exempel att spiggen äter djurplankton, och att kiselalgerna gärna bildar långa kedjor, solar sig och behöver koldioxid.

Roligt samarbete

Illustratören Mats Minnhagen har gjort alla karaktärer i datorspelet och de förtydligande illustrationerna i programbladet till filmen. Dessutom har spelutvecklare, musiker och filmproducenter arbetat med projektet. Livet i vattendroppen var tidigare okänt även för dessa personer, och det har blivit många goda skratt på vägen. Alla röster till datorspelet har spelats in av en dramagrupp vid Umeå kulturcentrum för barn och unga, ett gäng tonårstjejer



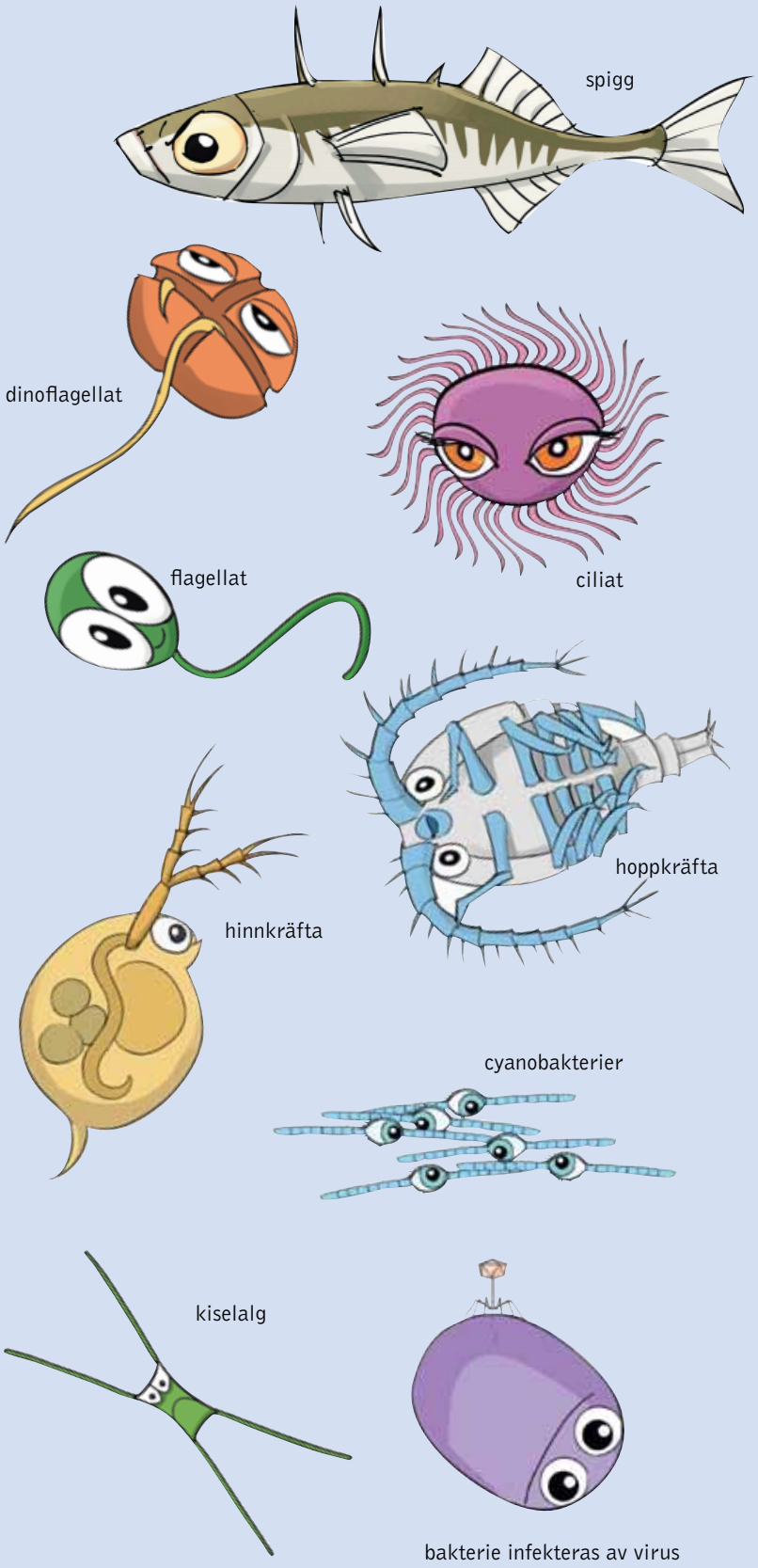
Till filmen ”Livet i en vattendroppe” finns ett programblad, som beskriver olika företeelser i havets ekosystem. Bland annat presenteras en förenklad bild av näringsväven.

som med liv och lust satte sig in rollerna som kiselalger, dinoflagellater, spiggar och hoppkräftor.

Nyfikna tioåringar

”Livet i en vattendroppe” lanserades på Umevatoriet i september. Under en veckas tid tog vi emot skolklasser, och presenterade en del av havets ekosystem som de aldrig tidigare upplevt. Vi höll korta föreläsningar, lät dem experimentera med havsvatten, titta i mikroskop, spela datorspelet och titta på filmen. Tillsammans med Umevatoriets ordinarie personal gav vi skolbarn och ungdomar en titt på naturvetenskapen som förhoppningsvis ska ge mersmak. De flesta lärare som besökte Umevatoriet tog med sig häftet tillbaka till skolan, för att jobba vidare med temat efteråt. Det allra roligaste var att möta barnen, och försöka besvara alla deras kloka frågor. När jag efter en heldag med tioåringar fick möjlighet att pusta ut väcktes en undran hos mig. Vart tar detta engagemang och denna härliga nyfikenhet vägen när barnen växer upp? Att väcka intresse för naturvetenskap hos mellanstadiebarn känns enkelt. Den stora utmaningen är att få dem att bibehålla intresset.

text Kristina Viklund/redaktionen
illustrationer Mats Minnhagen
för mer information kristina.viklund@umf.umu.se



I datorspelet ”Under ytan” får barnen lära känna den trumpna dinoflagellaten, den spralliga flagellaten, den glada bakterien, de militäriska kiselalgerna och många andra. Genom att lösa olika uppdrag byggs näringsväven i havet upp.