

Valgugen

LÆRERVEJLEDNING

Udskoling (7-10. klasse)



HVEM ER DANSKE SKOLEELEVER?



Danske Skoleelever (DSE) er en partipolitisk uafhængig interesseorganisation for skoleelever i Danmark. Organisationens formål er at skabe 'Det gode skoleliv' gennem en organisation 'Af og for elever'. DSE varetager elevernes interesser over for politikere, presse og interessenter på skoleområdet.

Hos DSE er det eleverne, der gennem det repræsentative demokrati, bestemmer, hvad der skal laves i organisationen. DSE ledes af en bestyrelse bestående af grundskoleelever, og de fungerer som elevernes talerør til omverdenen. Derudover har organisationen et sekretariat bestående af professionelle ansatte og sekretariatsfrivillige. De frivillige er unge mennesker, der har valgt at tage et år ud af kalenderen for at arbejde fuldtid for organisationen. Sekretariatet hjælper vores bestyrelse med det daglige arbejde. DSEs arbejde baseres hovedsageligt på frivilligt arbejde, og det er ofte elever, der udfører vores aktiviteter.

For at bidrage til et godt skoleliv for alle, udbyder DSE en lang række tilbud til elever, elevråd, lærere, skoler og kommuner. Disse tilbud favner bredt; fra forskellige kurser og aktiviteter, til stormøder og diverse materialer og bøger.

Skal dit elevråd være en del af et fællesskab på omkring 1000 elevråd, og vil I have adgang til kurser og materiale, der hjælper jer med elevrådsarbejdet?

Læs mere og bliv medlem af Danske Skoleelever på www.skoleelever.dk

Danske Skoleelever
Sindalsvej 9
8240 Risskov
Tlf.: 70 22 00 33

Web: www.skoleelever.dk
Email: dse@skoleelever.dk

Layout
Ditte Rolighed Bang
Siggie Würtz
Kamilla Rohde Damvad

Skribenter:
Sarah Andersen
Lasse Hvergel
Ronja Lundberg
Thilde Meldgaard
Simon Poulsen
Casper Hindkjær

Copyright 2022, Danske Skoleelever.
Alle rettigheder forbeholdes. Alle dele af materialet må frit gengives med tydelig kildehenvisning.



INDHOLDSFORTEGNELSE

Sæt elevdemokratiet i gang!	3
1) Elevdemokrati	4-5
2) Emner og opgavebeskrivelser	7-10
 Emne 1: Demokrati kræver handling	 11
Opgave 1: Hvad er Demokrati?	14
Opgave 2: Demokrativendespil	15-16
Opgave 3: Brainbreak - Statsministeren befaler	17-18
Opgave 4: Et demokratisk valg	19-20
Opgave 5: Det gode valg	21-22
Opgave 6: Demokratiquiz	23-26
 Emne 2: Debat – hvor meninger brydes	 27
Opgave 1: Sig det højt	30-31
Opgave 2: 3 x hvorfor	32
Opgave 3: Brainbreak - Debatbold	33-34
Opgave 4: Holdningsstoleleg	35-36
Opgave 5: Den gode debat og klassens debatkodeks	37-39
 Emne 3: Demokrati skaber forandring	 41
Opgave 1: Prioriteringsspil	44-45
Opgave 2: Brainbreak - Valgfest	46
Opgave 3: Elevdrevet forandring	47-51
Opgave 4: Strandet på en øde ø	52-54
Opgave 5: Brainbreak - Statsministeren udskriver valg	55
Opgave 6: Postkort til elevrådet	56-57
Opgave 7: Malala	58-60
 Emne 4: Valgtaler og mærkesager	 61
Opgave 1: Mærkesager	64-65
Opgave 2: Brainbreak - Fang elevrådsforpersonen	66
Opgave 3: Taleskrivning	67-68
Opgave 4: Brainbreak - Valgkamp	69
 Emne 5: Valgdag!	 71
Opgave 1: Elevråd for en dag	74-77
Opgave 2: Brainbreak - Partigruppe	78
Opgave 3: Lyntæinker	79

SÆT ELEVDEMOKRATIET I GANG!

I denne lærervejledning beskrives et undervisningsforløb til grundskolen, hvor de centrale læringsmål omhandler demokrati og medbestemmelse. Undervisningsforløbet har til formål at hjælpe et sjovt og demokratisk elevrådsvalg på vej!

Lærervejledningen er bygget op i tre dele:

1. Introduktion og information om elevdemokrati
2. Overblik over- og beskrivelse af emnerne
3. Opgavebeskrivelser

Derudover er der elevopgaver tilhørende hver opgavebeskrivelse. Elevopgaverne findes i det tilsendte materiale, og kan altid tilgås på www.valgugen.dk.

Undervisningsforløbet skal fremme elevernes demokratiske dannelse, samt gøre eleverne klar til at deltage aktivt i elevrådsvalget.

Det er ikke en forudsætning for at bruge undervisningsforløbet, at der afholdes elevrådsvalg. Materialerne kan også bruges i løbet af året, når der arbejdes med demokrati.

Materialet inspirerer underviserne til at dykke ned i elevdemokratiet, og giver underviserne redskaber til at skabe et bedre elevdemokrati sammen med eleverne.

Undervisningsmaterialets pædagogisk ståsted er, at man lærer bedst gennem egne erfaringer og oplevelser. Materialets didaktik bygger på lege, spil, caseopgaver, grup-

peopgaver og præsentationer. Alle klasser er forskellige med forskellige niveauer og behov. Hver opgave har derfor differentieringsmuligheder.

Undervisningsmaterialerne bygger på fem emner, der samlet giver eleverne indblik i og mulighed for at øve sig på forskellige dele af den demokratiske proces.

DE FEM EMNER ER:

1. Demokrati
2. Debat
3. Forandring
4. Mærkesager og valgtaler
5. Valgdag

Emnerne er de samme på alle tre niveauer, men de er navngivet med lidt variation, så de passer til henholdsvis indskoling, mellemtrin og udskoling.

*Vi er glade for, at I vil gøre elevdemokratiet bedre!
God fornøjelse med undervisningsforløbet.*



ELEVDEMOKRATI

DET FØRSTE MØDE MED DEMOKRATIET

Skolen skal forberede eleverne til et samfund med frihed og folkestyre, og derfor skal skolens virke være præget af åndsfrihed, ligeværd og demokrati. Det foregår af formålsparagraffen i folkeskoleloven.

§1, stk. 3. Folkeskolen skal forberede eleverne til deltagelse, medansvar, rettigheder og pligter i et samfund med frihed og folkestyre. Skolens virke skal derfor være præget af åndsfrihed, ligeværd og demokrati.

Elevrådsvalg; en demokratisk proces

Når man skal undervise i demokrati og medbestemmelse, eller skabe en mere demokratisk skole, er det ofte nødvendigt at oversætte teorier om samfundet, så de kan bruges i skolen. Denne oversættelse kan f.eks. være, når vi bruger teorier om 'det store samfund' i praksis til at sige noget om det 'det lille samfund', (f.eks. skole eller klasselokalet).

En af de vigtigste ting at have for øje, når man overfører teorier om demokrati i 'Det Store Samfund' til skolen, er forskellen fra de demokratiske processer i staten. Skolen er en institution i et demokratisk samfund, men den er ikke en demokratisk institution. Eleverne og lærerne er ikke set som ligestillede 'skoleborgere', og skolens ledelse er ikke demokratisk valgt af skolens indbyggere. Skolens formål er at give eleverne den bedst mulige uddannelse, og herunder til at blive klædt på til at være borgere i et demokratisk samfund. Det udelukker dog ikke, at demokratiske processer finder sted på skolen og i klasselokalet, bl.a. når der skal dannes nyt elevråd. Elevrådet er derfor en rigtig god læringsplatform, da det er elevernes første møde med en større demokratisk proces. Inddragelsen af elever gennem mere formaliserede kanaler, såsom elevråd, er også netop

opstået for at styrke elevernes demokratiske sans og deres evne til at engagere sig i samfundet generelt.

Styrker elevernes empati

Ved at inddrage eleverne i de demokratiske processer på skolen, udvikler eleverne deres empathiske og refleksive evner gennem forhandlinger om spilleregler og normer i klasselokalet, i undervisningen og på skolen generelt. Deres samarbejdsevner modnes og ligeledes gør deres evner til at lade hinanden komme til orde gennem informationsdeling og planlægning af forskellige klasse- og skolearrangementer.

Den generelle elevinddragelse, både i undervisningen og gennem elevrådsarbejde, skaber også større samfundsen-gagement hos eleverne, fordi de bliver bedre til at debattere og forhandle. De får dermed større mod på at deltage i politiske diskussioner (Gloy, 2014).

Demokratisk selvtilid

Når demokratisk selvtilid nævnes her, forstås det som noget, der findes indeni den enkelte, og som kan vokse og udvikles med tiden og med erfaringer. Det er både det at have handlekraft i relation til det politisk anliggende, men det er også det at være et menneske, der indgår i samfundet til dagligt (Riggelsen, 2021).

Undervisningsforløbs omdrejningspunkt er at skabe større demokratisk selvtilid hos eleverne, og derfor er undervisningsmaterialerne bygget op omkring denne definition af demokratisk selvtilid, der er inddelt i fire sammenhængende dele, hvor man:

1. Tror på, at man har noget at sige, og at man gør det
2. Oplever, at der er nogle, der er villige til at lytte til én
3. Tror på, at man kan handle og påvirke samfundet
4. Opfatter sig selv som relevant og forpligtet til at påvirke samfundet (Riggelsen, 2021)

Demokratiet er kun så stærkt, som dets borgere er tilsammen. Det er derfor afgørende, at unge også føler sig i stand til og motiveret til at være en del af demokratiet (Riggelsen, 2021).

Demokrati er noget, alle skal øve sig i

For at styrke elevernes demokratiske selvtillid er dette undervisningsforløb bygget op på en måde, hvor der er fokus på følgende: *At turde være modig, at være vedholdende, at mene noget, at være uenig med andre, at lytte og at være nysgerrig.*

Demokratiet er noget, man skal øve sig på, og de fleste af os kommer til at øve sig på det resten af livet. For at kunne øve sig på demokratiet kræver det deltagelse, og det kræver, at der er skabt et rum, hvor alle er inddraget og har indflydelse. Dette gælder både i og udenfor skolen. I klasselokalet er det afgørende at overveje, hvor meget af magten man kan give til eleverne, da dette vil være en del af deres demokratiske udvikling.

Som den danske teolog og demokratiforkæmper Hal Koch sagde: "Demokratiet kan aldrig sikres - netop fordi det ikke er et system, der skal gennemføres, men en livsform der skal tilegnes" (Koch, 1945), og derfor kan man ikke blot forberedes på demokratiet ved at læse og høre om det. En demokratisk livsform kan kun tilegnes ved at prøve den i praksis.

Skolen er for børn en af de bedste træningsbaner for demokratiet.

ELEVDEMOKRATIETS HISTORIE

Elevdemokrati er forankret i faste institutioner såsom elevorganisationer og i skolernes elevråd. Elevernes organisation er tæt forbundet med skolernes elevråd, da det fungerer som en demokratisk institution, der bredt repræsenterer skoleelevernes stemme.

En elevbevægelse

Et vigtigt element i elevdemokratiets historie er den elevbevægelse, der førte til skabelsen af elevorganisationer.

Første bevægelse hen imod at organisere de danske skoleelever skete i slutningen af 1950'erne, da eleverne begyndte at danne elevråd rundt på landets skole, og op igennem 1960'erne begyndte skoleelever at organisere sig regionalt.

Skabelsen af elevernes organisation

Efter 2. Verdenskrig havde svenske elever organiseret sig i Sveriges Elevråds Central-Organisation, og dette blev de

danske elevers inspiration. I 1965 blev Danske Gymnasie Sammenslutninger dannet. Denne sammenslutning blev fulgt af en landsorganisation for HF-uddannelser, og i 1969 fulgte folkeskoleeleverne organisering. Folkeskoleeleverne stiftede Landsorganisationen af elever. Organisationens intention var at blive en kompetent forhandlingspartner i alle spørgsmål vedrørende skole, men det skulle vise sig at tage mange år før dette skete. (Vyff, 2019)

Landsorganisationen af elever stod bag mange aktioner i løbet af 1970'erne, f.eks. skolestrejker, protestkampagner og demonstrationer mod beskæring af skolelektionernes længde. Støtten til organisationen var i 1970'erne forøget, men organisationen blev plaget af en splittelse mellem forskellige grupperinger. Derfor fulgte der årtier med en svækket elevbevægelse, både i forhold til aktiviteter og i forhold til antallet af medlemmer. Dette betød, at organisationens indflydelse på dette tidspunkt også var dalende. (Vyff, 2019)

Danske Skoleelever

I 2004 blev Danske Skoleelever skabt, og det lykkedes på dette tidspunkt at samle det, der var tilbage af de gamle organisationer. Tilslutningen til organisationen var efterfølgende stigende, og med dette fulgte også større politisk indflydelse. Siden da har der kun været én organisation for grundskoleelever, som har varetager elevernes uddannelsespolitiske interesser, repræsenterer elevernes stemme i den politiske dagsorden og styrket elevdemokratiet (Vyff, 2019)

LITTERATUR:

Koch, H., 1945. *Hvad er demookrati?*. København K: Gyldendal .

Riggelsen, R. L. & M. P., 2021. *Grib demokratiet: om at styrke ugens demokratiske selvtillid, handlekraft og mod*. København: folk - mødested for demokrati og dannelse .

Thomas Gloy, R. H. A. & A. H. J., 2014. *Elevinddragelse i undervisningen: en vej til øget faglighed, trivsel og samfundsengagement*. Randers: Danske Skoleelever.

Vyff, I., 2019. Elevdemokratiets historie. www.skolehistorie.au.dk .



2 OPGAVEBESKRIVELSER OG OVERSIGT

Hver dag i Valgugen har sit eget emne. Emnerne er de samme på alle klassetrin, men er tilpasset det faglige niveau. Du kan se et overblik over egens emner her:

Dag / Niveau	Mandag (Demokrati)	Tirsdag (Debat)	Onsdag (Forandring)	Torsdag (Tale)	Fredag (Elevrådsvalg)
Indskoling	Demo.. – hva' for noget?	Lyt og tal	Gør noget godt for alle	Stem på mig!	Valgdag!
Mellemtrin	Demokrati – er du modig?	Debat – tør du?	Hvad vil du forandre?	Rejs dig – sig din mening!	
Udskoling	Demokrati kræver handling	Debat – hvor meninger brydes	Demokrati skaber forandring	Valgtaler og mærkesager	

LÆRINGSMÅL:

Til hvert emne er der tilknyttet læringsmål. Læringsmålene kan kobles til Fælles mål i udskoling: Dansk, historie og samfundsfag. Herunder ses eksempel på kompetencemål, som materialet kommer omkring:

DANSK:

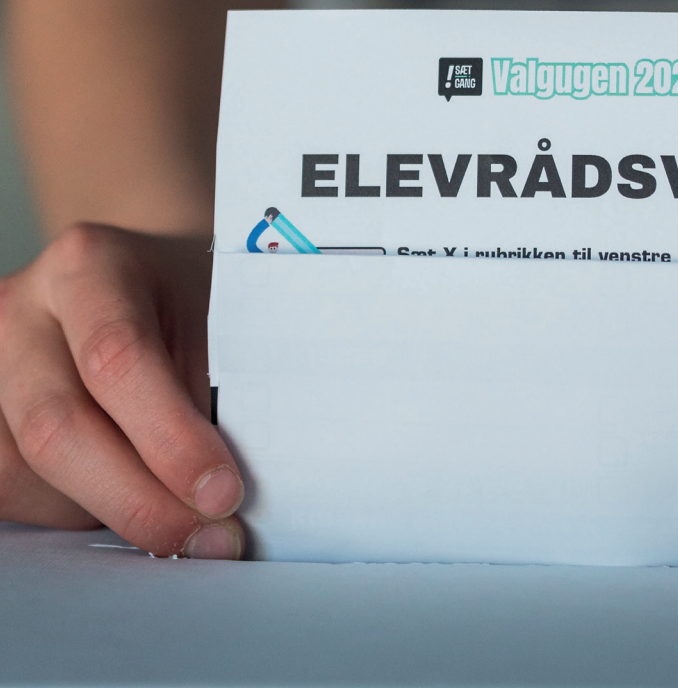
- **Læsning:** Eleven kan styre og regulere sin læseproces og diskutere teksters betydning i deres kontekst
- **Fremstilling:** Eleven kan udtrykke sig forståeligt, klart og varieret i skrift, tale, lyd og billede i en form, der passer til genre og situation.
- **Kommunikation:** Eleven kan deltage reflekteret i kommunikation i komplekse formelle og sociale situationer.

HISTORIE:

- **Kronologi og sammenhæng:** Eleven kan på baggrund af et kronologisk overblik forklare, hvorledes samfund har udviklet sig under forskellige forudsætninger.

SAMFUNDSFAG:

- **Politik** Eleven kan tage stilling til politiske problemstillinger lokalt og globalt og komme med forslag til handlinger
- **Sociale og kulturelle forhold** Eleven kan tage stilling til og handle i forhold sociale og kulturelle sammenhænge og problemstillinger.



- **Samfundsfaglige metoder** Eleven kan anvende samfundsfaglige metoder: forslag til handlinger

MATERIALER TIL VALGAFHOLDELSE

På www.valgugen.dk finder I materialer, som kan bruges i forbindelse med valgafholdelse. I kan finde stemmesedler, som er tilpasset skolevalg, kredsvalg og klassevalg, og valgplakater. Derudover er der en skabelon, så eleverne kan lave personlige valgplakater med deres egne billeder og mærkesager.



FAGLIGT SUPPLEMENT

Til hvert emne er der listet nogle spørgsmål, I kan bruge som et fagligt supplement i løbet af dagen. Spørgsmålene er vigtige at tale med eleverne om, for at eleverne forstår opgavernes sammenhæng og for at folde emnene ud og øge fagligheden.

Det er oplagt at vælge nogle af spørgsmålene ud og bruge dem som introduktion til dagen, hvor andre spørgsmål vil give mere mening at bruge som en afslutning og opsummering af dagen.

TID:

Der er tilrettelagt et program pr. dag svarende til en skoledag fra 08-15.00 (6,5 lektioner af 45 minutter).

Dagens indhold er opdelt som følgende:

- 210 minutters opgaver (4,5 lektioner)
- 10 minutters video og 80 minutter fagligt supplement (2 lektioner)

VIDEOER:

Til hvert emne hører en række videoer. Videoerne er inddelt i tre kategorier:

Introduktionsvideoer:

- Introduktion til dagens emne.

Videoer til opgaver:

- Dette kan f.eks. være casebeskrivelser.

Videoer til undervisning:

- Til de fleste af emnerne er der videoer, som forklarer relevante begreber, tematikker eller teknikker. Disse videoer er ikke skrevet ind i opgaverne, men kan understøtte elevernes arbejde med opgaverne.

Alle videoer kan findes på
www.valgugen.dk

OPGAVEOVERSIGT	BESKIVELSE	TID
EMNE 1: DEMOKRATI KRÆVER HANDLING		
Opgave 1: Hvad er Demokrati?	<i>Opgaven får eleverne til at tænke over og tale sammen om, hvad de mener kendetegner demokrati.</i>	20 min.
Opgave 2: Demokrativendespil	<i>Opgaven skal aktivere elevernes førviden om demokrati og valg.</i>	60 min.
Opgave 3: Statsministeren befaler	<i>Brainbreak</i>	15 min.
Opgave 4: Et demokratisk valg	<i>Opgaven skal skabe dialog om demokratiske og ikke-demokratiske elevrådsvalg.</i>	45 min.
Opgave 5: Det gode valg	<i>Opgaven skal øge trygheden i klasserummet, så flere elever tør indgå i elevdemokratiet.</i>	45 min.
Opgave 6: Demokratiquiz	<i>Opgaven skal give et indtryk af elevernes viden om demokrati.</i>	30 min.
EMNE 2: DEBAT – HVOR MENINGER BRYDES		
Opgave 1: Sig det højt	<i>Opgaven skal skabe dialog om, hvor vigtigt det er at turde deltage i debatter og diskussioner.</i>	90 min.
Opgave 2: 3 x hvorfor	<i>Opgaven skal gøre eleverne bedre til at argumentere for deres holdninger.</i>	30 min.
Opgave 3: Debatbold	<i>Brainbreak</i>	15 min.
Opgave 4: Holdningsstoleleg	<i>Opgaven skal træne eleverne i at argumentere.</i>	35 min.
Opgave 5: Den gode debat og klassens debatkodeks	<i>Opgaven skal give eleverne viden om, hvordan man debatterer med hinanden på en god og konstruktiv måde.</i>	45 min.
EMNE 3: DEMOKRATI SKABER FORANDRING		
Opgave 1: Prioriteringsspil	<i>Opgaven skal give eleverne forståelse for, at det kan være svært at prioritere, hvilke forandringer der er vigtigst.</i>	30 min.
Opgave 2: Valgfest	<i>Brainbreak</i>	15 min.

Opgave 3: Elevdrevet forandring	<i>Opgaven skal inspirere eleverne til at skabe forandring.</i>	45 min.
Opgave 4: Strandet på en øde ø	<i>Opgaven skal få eleverne til at tage stilling, argumentere og samarbejde.</i>	30 min.
Opgave 5: Statsministeren udskriver valg	<i>Brainbreak</i>	15 min.
Opgave 6: Postkort til elevrådet	<i>Opgaven skal få eleverne til at reflektere over, hvilke forandringer de ønsker på deres skole.</i>	30 min.
Opgave 7: Malala	<i>Eleverne skal lade sig inspirere af historien om Malala, og skrive en biografi om en person, de mener har skabt vigtige forandringer.</i>	90 min.
EMNE 4: VALGTALER OG MÆRKESAGER		
Opgave 1: Mærkesager	<i>Opgaven skal give eleverne forståelse for, hvad mærkesager er, samt hvordan mærkesager anvendes og bruges.</i>	90 min.
Opgave 2: Fang elevrådsforpersonen	<i>Brainbreak</i>	15 min.
Opgave 3: Taleskrivning	<i>Opgaven skal give eleverne forståelse for at skrive og afholde taler.</i>	95 min.
Opgave 4: Valgkamp	<i>Brainbreak</i>	15 min.
EMNE 5: VALGDAG!		
Opgave 1: Elevråd for en dag	<i>Opgaven er en form for rollespil, som vil træne det, som eleverne har lært i løbet af ugen, og give dem forståelse for, hvad man laver i et elevråd.</i>	90 - 135 min.
Opgave 2: Statsministeren udskriver valg	<i>Brainbreak</i>	15 min.
Opgave 3: Lyntæinker	<i>Opgaven skal øve eleverne i at tænke hurtigt, samtidig med at de skal overveje hvad deres modstander tænker.</i>	20 min.

Her er en samlet oversigt over alle undervisningsmaterialer til udskolingen.
 Ud fra denne oversigt kan underviseren selv sammensætte et undervisningsprogram.

DEMOKRATI KRÆVER HANDLING

Dette emne introducerer eleverne til folkestyre og deres rolle som medborgere i et repræsentativt demokrati. Emnet har fokus på at få opbygget viden om, hvad demokrati og elevdemokrati er.

MÅL

- Eleverne får indsigt i, hvad demokrati og elevdemokrati er
- Eleverne får viden om det repræsentative demokrati
- Eleverne bliver klogere på, hvordan de selv kan få indflydelse på egen hverdag

TID

7. lektioner af 45. min.

FAGLIGT SUPPLEMENT:

- Magtens tredeling
- Hvad det vil sige at repræsentere andre.
- Forskellen ml. ret og pligt.
 - Du har ret til at stemme, men ikke pligt.
- Ansvar og rettigheder.
- Hvad elevdemokrati er for noget
- Andre styreformer
 - Oligarki
 - Monarki
 - Totalitær
 - Republik
 - Teokrati



MANDAGS UNDERVISNINGSPROGRAM

(Følgende er undervisningsprogram er tilpasset valgugen.)

OPGAVE	BESKRIVELSE	TID
Opgave 1: Hvad er Demokrati?	Opgaven får eleverne til at tænke over og tale sammen om, hvad de mener kendetegner demokrati.	20 min.
Opgave 2: Demokrativendespil	Opgaven skal aktivere elevernes forviden om demokrati og valg.	60 min.
Opgave 3: Statsministeren befaler	Brainbreak	15 min.
Opgave 4: Et demokratisk valg	Opgaven skal skabe dialog om demokratiske og ikke-demokratiske elevrådsvalg.	45 min.
Opgave 5: Det gode valg	Opgaven skal øge trygheden i klasserummet, så flere elever tør indgå i elevdemokratiet.	45 min.
Opgave 6: Demokratiquiz	Opgaven skal give et indtryk af elevernes viden om demokrati.	30 min.

MANDAGS VIDEOMATERIALER

Introduktionsvideo	Videoen introducerer dagens emne
Video til undervisningen	Videoen "Demokrati i Danmark" fortæller om styreformen i Danmark
Video til undervisningen	Videoen "Elevrådet: Elevernes repræsentanter" fortæller om elevrådet
Video til undervisningen	Videoen "Det gode valg" fortæller om, hvordan det gode valg IKKE ser ud.

Alle videoer kan findes på:
www.valgugen.dk

LÆRER- VEJLEDNINGER





HVAD ER DEMOKRATI

OPGAVE

Opgaven fungerer som en intro til dagens emne om demokrati.

Eleverne skal alene og sammen med hinanden komme frem til deres fælles forståelser af, hvad demokrati er for noget. Og de skal lave paralleller til deres skoledag.

FORMÅL

Formålet med opgaven er, at eleverne bliver klogere på, hvad demokrati er, og hvordan det virkeliggør sig i deres skole.

TID

20 minutter

MATERIALER

- Papir, eleverne kan skrive på.

FORBEREDELSE

- Gør dig selv nogle overvejelser over, hvad du vil sige kendetegner demokrati.
- Gør dig selv nogle overvejelser over, hvordan du ser, at demokratiet er en del af skoledagen.

FREM GANGSMÅDE

FØR

- Fortæl eleverne, at de skal til at finde ud af, hvad demokrati er.
- Del papir ud til eleverne.
- Del eleverne i grupper af fire.
- Sæt eleverne ind i fremgangsmåden:
 - Først skal de individuelt notere, hvad de selv forbinder med demokrati.
 - Derefter skal de tale om det i deres gruppe, hvor de skal blive enige om de fem vigtigste kendetegn for demokratiet.
 - Herefter skal de i gruppen diskutere, hvordan de fem kendetegn viser sig i skolen.
 - Til slut skal de vælge en repræsentant fra gruppen, der forklarer klassen, hvad de har talt om.

UNDER

- Eleverne følger fremgangsmåden.

EFTER

- Øvelsen afsluttes ved, at underviseren samler op i plenum.



DEMOKRATIVENDESPIL

SPIL

I denne opgave skal eleverne spille vendespil, hvor de skal matche begreber, beskrivelser og billeder indenfor emnet demokrati.

Der kan være flere modaliteter i spil på én gang, men et sæt består af to kort. Som eksempel kan et billede af Mette Frederiksen matche med ordet 'Statsminister', men et stik kan også bestå af udelukkende sætninger: 'Folkestyre' og 'Et politisk system, hvor folket bestemmer'.

FORMÅL

Opgaven aktiverer elevernes førviden, inden de skal i gang med en uge, der handler om demokrati og valg.

Det er også en måde, hvor eleverne kan lære af hinanden og gennemgå nye begreber uden en lang klasse gennemgang.

TID

45-60 minutter

MATERIALER

- Ét sæt vendespilsbrikker til hver gruppe
- Én elevopgave

FORBEREDELSE

- Læs kortene igennem og lav en vurdering af, om nogle af begreberne er for svære til din klasse.
- Lav grupper med to elever i hver gruppe

FREM GANGSMETODE

FØR

- Fortæl eleverne, at de skal spille vendespil
- Sig til eleverne, at de skal starte med at læse reglerne for spillet, inden de går i gang.
- Del dem ud i grupper, og giv dem et sæt regler og et sæt brikker.
 - Den elev, der får flest stik, vinder spillet.
 - Man får et stik ved at matche to kort, der passer sammen. Fx 'Statsminister' og et billede af Mette Frederiksen. Brug gerne to kort til at illustrere det.
 - Hvis man ikke får et stik, går turen videre til næste spiller.
 - Hvis man får et stik, må man prøve igen

UNDER

- Gå rundt blandt eleverne, og hjælp dem med at komme godt i gang.
- Hvis en gruppe bliver færdig før de andre, kan de spille en runde mere, eller de kan få en af de differentieringsmuligheder, der står i næste afsnit.



EFTER

- Lav en opsamling i plenum, hvor du blandt andet kan stille følgende spørgsmål:
 - Hvordan var det at spille spillet?
 - Har I lært nye begreber?
 - Hvilke begreber var sværest?
 - Hvilke begreber handlede om elevdemokrati, og hvilke handlede om folkestyre?

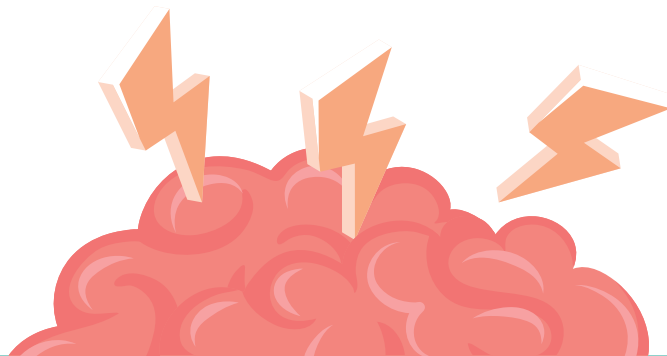
DIFFERENTIERINGSMULIGHED

Gør spillet lettere:

- Udvælg nogle af de svære begreber, og gennemgå dem med klassen, så ordene ikke er nye for dem.
- Tag de sværeste begreber ud af spillene.
- Man kan vende fire kort, der ligger i midten, som man også gerne må matche med. Når man så har matchet sit kort med et kort, der ligger i midten, skal man lægge et nyt kort ind i midten.
- Skriv de sværere begreber op på post-its, og hæng dem på vægen i klasselokalet.

Gør spillet sværere:

- Når eleverne i en gruppe er færdige, kan underviseren få dem til at inddele stikkene i forskellige kategorier fx 'elevdemokrati' og 'folkestyre'. Man kan også få eleverne til at rangere stikkene fra 'mest demokratisk' til 'mindst demokratisk' – der er ikke noget rigtigt eller forkert svar på denne opgave, men det kan få eleverne til at tænke over, hvad demokrati er.
- Få eleverne til at skrive en kort tekst, hvor de udvælger flere af begreberne, som de skal bruge i teksten.



STATSMINISTEREN BEFALER!

BRAINBREAK

Denne brainbreak skal skabe lidt bevægelse og grin under temaet demokrati.

FORMÅL

- Formålet med øvelsen er at få en puster til hjernen og få nogle grin.
- I øvelsen kommer eleverne hinanden ved, og de skal lære at samarbejde og tænke i samme baner.

TID

15 minutter

MATERIALER

- Ord-ark: Her er ordene/sætningerne som eleverne skal gætte.

FORBEREDELSE

- Del eleverne i grupper af tre.

FREMGANGSMÅDE

FØR

- Læs teksten højt med reglerne

REGLER:

Der er forskel på at lede og styre. Nu skal eleverne prøve at styre hinanden for at nå frem til resultatet. I er tre i en gruppe, to agerer borger og én agerer statsminister. Den ene borger skal stå afslappet og lade statsministeren føre borgerens hænder og ben, som var personen en dukke. Det er nu op til borgerne at gætte, hvad statsministeren gerne vil have dem til. Statsministeren må ikke bruge ord. Se hvor mange rigtige, I kan få. Husk at skiftes til at være borger og statsminister.

UNDER:

- Eleverne arbejder sammen i grupper om at løse flest mulige ordark.
- Ting der skal udføres og gættes, ordlyden skal ikke være 100 %:
 - Spritte hænder
 - Smøre sig ind i solcreme
 - Stemme til valg (stem i stemmeboks)
 - Spille håndbold
 - Låse døren inden man går i seng/om aftenen
 - Aldrig slås
 - Vinke til Dronningen
 - Smile til de gamle
 - Børste tænder to gange om dagen
 - Stop mobning

EFTER:

- Følg op på, hvor mange ordark grupperne nåede.
- Tag en snak om, hvad forskellen er på at styre og lede.

DIFFERENTIERINGSMULIGHED

- Hvis opgaven bliver for svær, kan det være lovligt for "statsministeren" at sige ét ord. Det må dog ikke være et ord, som indgår i ord-arket.





ET DEMOKRATISK VALG

OPGAVE

I denne caseopgave skal eleverne først læse tre forskellige beskrivelser af elevrådsvalg og derefter diskutere demokratiske/ikke-demokratiske elementer i de tre beskrivelser. Opgaven afsluttes ved, at læreren samler op i plenum.

De tre beskrivelser er baseret på tre elevrådsvalg, der har fundet sted, og er beskrevet af tre personer, der for nyligt er gået ud af folkeskolen.

FORMÅL

Formålet med opgaven er at skabe dialog om demokratiske og ikke-demokratiske elementer i valgprocesser, få eleverne til at reflektere over den valgproces, der finder sted på deres egen skole, samt overveje hvordan de selv kan bidrage til en bedre valgproces.

TID

45 minutter

MATERIALER

- Elevopgave til hver elev
- Tre caseopgaver til hver elev

FORBEREDELSE

- Læs beskrivelserne igennem, og lav en vurdering af, om det er for svært for din klasse selv at læse dem.
- Lav grupper med to-tre elever i hver gruppe.

FREM GANGSMETODE

FØR

- Fortæl eleverne, at de først skal læse de tre beskrivelser individuelt og derefter i grupper diskutere demokratiske og ikke-demokratiske elementer.

UNDER

- Gå rundt blandt eleverne og hjælp dem med at komme i gang med at diskutere demokratiske og ikke-demokratiske elementer.

EFTER

- Øvelsen afsluttes ved, at underviseren samler op i plenum.
- Det er vigtigt at få talt om, hvilke elementer i de tre beskrivelser der er demokratiske, og hvilke de opfatter som ikke-demokratiske. Der kan blandt andet stilles spørgsmål til valgafholdelse på elevernes egen skole.

DIFFERENTIERINGSMULIGHED

Gør spillet lettere:

- Udvalg på forhånd nogle af begreberne fra teksten, og gennemgå dem med klassen, så ordene ikke er nye for eleverne. Det kan være ord, som de måske har hørt før, men ikke helt forstår be-



tydningen af. Det kunne f.eks. være følgende begreber:

- Repræsentanter
 - Tal med din klasse om, hvad en repræsentant er. Sæt det i sammenhæng med et repræsentativt demokrati.
- Skolebestyrelsen
 - Selvom din klasse sikkert kender ordet skolebestyrelse, kan det være en god idé at tale med din klasse om, hvem der sidder i skolebestyrelsen, og hvad skolebestyrelsen laver. Ved de, at der sidder én fra elevrådet i skolebestyrelsen, eller at der burde sidde en.
- De svære begreber kan skrives op på tavlen, så eleverne kan huske dem, når de læser beskrivelserne.
- Hvis teksterne er for svære, kan underviseren vælge at læse dem højt. Underviseren kan også vælge at tage én tekst ad gangen.

Gør spillet sværere:

- Hvis øvelsen løses for hurtigt, kan der tilføjes en opgave, der handler om elevernes opfattelse af den ideelle valgproces:

Beskriv den ideelle valgproces:

Skriv ½-1 side om den ideelle valgproces, og fremlæg den for hinanden i grupper.





DET GODE VALG

OPGAVE

Med denne øvelse skal klassen skabe et trygt rum med gode rammer til demokratiske processer. Vi kender alle sammen de elever, som egentlig gerne vil sidde i elevrådet, men som ikke tør stille op, eller som er bange for at blive grinet af. Denne øvelse har til formål at forberede eleverne på at turde stille sig frem foran hinanden, sige sin mening, være uenige, holde en tale og afgive en stemme. Denne øvelse skal forberede klassen på at skabe de gode rammer, så flest mulige tør og vil være en del af elevdemokratiet.

Denne klasseøvelse bygger på tre opgaver:

- 1) En brainstorm og definition af, hvad et dårligt valg er
- 2) En brainstorm og definition af, hvad et godt valg er
- 3) Aftale et valgkodeks til klassen

FORMÅL

At øge trygheden i klasserummet, så flere elever tør indgå i elevdemokratiet.

TID

45 minutter

MATERIALER

- Skraveredskaber til alle elever
- 4 forskellige plakater til 'det dårlige valg' i A3
 - 1 stk. 'Hvad er et udemokratisk elevrådsvalg?'
 - 1 stk. 'Hvordan er man en dårlig deltager i et elevrådsvalg?'
 - 1 stk. 'Hvordan er man en dårlig kandidat i et elevrådsvalg?'
 - 1 stk. 'Hvordan er man en dårlig deltager i et folketingsvalg?'
- 4 forskellige plakater til 'det gode valg' i A3
 - 1 stk. 'Hvad er et demokratisk elevrådsvalg?'
 - 1 stk. 'Hvordan er man en god deltager i et elevrådsvalg?'
 - 1 stk. 'Hvordan er man en god kandidat i et elevrådsvalg?'
 - 1 stk. 'Hvordan er man en god deltager i et folketingsvalg?'
- 1 plakat i A1 til klassekodeks

FORBEREDELSE

- Del eleverne i fire-fem grupper
- Overvej, om din klasse har specifikke udfordringer, som der er brug for at tage højde for i øvelsen.

FREM GANGSMÅDE

FØR

- Introducer opgavens formål, og hvorfor det er vigtigt at have et valgkodeks i klassen.
- Tal med eleverne om, hvad et valgkodeks er (et sæt aftaler, der skal sikre, at så mange som muligt har lyst til at deltage i elevdemokratiet).
- Gennemgå de tre opgaver kort, og tiden I skal bruge på det.

UNDER

Opgave 1: En brainstorm og definition af, hvad et dårligt valg er

- Placér eleverne i de fire grupper ved hver deres bord. Alle ved bordet skal have noget at skrive med.
- Del de fire plakater ud, så der er én ved hvert bord.
- Sæt et ur på tavlen til 1 minut.
- Nu skal eleverne skrive eller tegne alt det ned, de kommer i tanke om, når de læser overskriften på plakaten.
- Når uret bipper sender de plakaten videre til et nyt bord. Eleverne skal nu skrive videre på de andres idéer og tanker.
- Alle fire plakater skal rundt til alle fire borde. Når plakaterne har været ved alle grupper, præsenterer hvert bord de punkter, der står på plakaten.
- Underviseren samler op på tavlen under overskriften 'det dårlige valg'.

Opgave 2: En brainstorm og definition af, hvad et godt valg er

Overstående øvelse gentages nu med 'det gode valg'. Eleverne fanger nok hurtigt, at det er de modsatte pointer af det, de lige har skrevet ned. Når underviseren samler op, kan han/hun inkludere denne pointe og tale med eleverne om, om der også kan være gråzoner, som måske allerede kan opstå i klassen. Et eksempel på en gråzone kan være, at eleverne når frem til, at 'dårlige valgdeltagere' griner af dem, der holder taler, og 'gode valgdeltagere' lytter opmærksomt. Men her kan der godt være en gråzone, hvor tilhørere 'smiler' eller 'vender øjne'.

Opgave 3: Aftale valgkodeks til klassen

- Fortæl eleverne, at I nu skal blive enige om et valgkodeks for klassen, så ugen bliver så god som mulig.
- Få eleverne til at tale med sin sidemakker/bordgruppe om, hvad der skal stå i de tre punkter. Tag evt. ét punkt ad gangen.
- Afslut med, at eleverne underskriver aftalen.
- Hæng aftalen op i klasselokalet.

EFTER

- Lav en kort opsamling på opgaverne.

DIFFERENTIERINGSMULIGHED

Gør øvelsen lettere:

- Læreren kan fravælge nogle af plakaterne til brainstormen, hvis det er for svære begreber.
- Læreren kan skrive et par idéer på plakaterne på forhånd, så eleverne kan lade sig inspirere inden brainstormen.
- Giv eleverne bedre tid til brainstormprocessen.
- Lad eleverne starte med at slå nogle af begreberne på plakaterne op, inden de går i gang med at brainstorme.
- Hvis der er mulighed for det, kan I dele klassen op i to til opgave tre, så det bliver et mindre og mere trygt rum.

Gør øvelsen sværere:

- Få en elev til at lede opgave tre. Klassen kan blive enige om, hvem der skal lede processen.



DEMOKRATIQUIZ

SPIL

I denne opgave skal eleverne lave en quiz, der omhandler demokrati.

FORMÅL

Med quizzen skal eleverne afslutte dagens tema 'demokrati'. Quizzen vil være en opsamling på dagens indhold. Quizzen kan gentages senere på ugen, for at se om eleverne er blevet stærkere i deres viden om demokrati.

TID

30 min.

MATERIALER

- Elevopgave - Quiz med 10 spørgsmål.
- Rettevejledning. Rettevejledningen indeholder svar samt en boks med bonusinformation til hvert spørgsmål, som underviseren kan vælge om skal gennemgås.

FORBEREDELSE

- Læs quizzen og rettevejledningen igennem inden undervisningen.

FREMGANGSMÅDE

FØR

- Fortæl eleverne, at de skal lave en quiz, hvor det overordnede team er demokrati.
- Uddel quizzen til eleverne.

UNDER

- Spørgsmålene læses højt én efter én.
- Afsæt cirka samme svartid ved hvert spørgsmål.

EFTER

- Vinderen skal findes. Eleverne sender deres svarark til personen, der sidder til højre for dem. Det rigtige svar læses højt, og den tilhørende information gennemgås. Eleverne skal have mulighed for at stille spørgsmål.

DIFFERENTIERINGSMULIGHED

Gør quizzen lettere:

- Udvælg på forhånd nogle af de svære begreber i quizzen, og gennemgå dem med klassen.
- Tal med eleverne om styreformen i Danmark forud for quizzen.
- Giv eleverne længere tid til at svare på spørgsmålene.
- Lad eleverne arbejde sammen to og to.

Gør quizzen sværere:

- Giv eleverne kortere tid til at svare på spørgsmålene.
- Tilføj selv spørgsmål.

	SPØRGSMÅL	1	x	2
1	Hvilken styreform har vi i Danmark?	Enevælde	Demokrati	Diktatur
2	Hvad betyder det at man har demokrati?	At kongen styrer landet	At en mindre gruppe af folket styrer landet	At folket styrer landet
3	Demokratiet kommer oprindeligt fra ét bestemt land - men hvilket?	Danmark	Grækenland	Amerika
4	Hvornår fik kvinder stemmeret i Danmark?	1915	1964	1730
5	Hvem har ikke stemmeret i Danmark?	Umyndige personer	Fængslede	Politikere
6	Hvad er et repræsentativt demokrati?	Repræsentanterne udpeger sig selv til at tage beslutninger på vegne af folket.	Alle afgørelser lægges ud til folket. Hele folket skal spørges hver gang, der skal tages en beslutning.	Folket vælger et mindre antal repræsentanter, og disse repræsentanter tager beslutninger på vegne af folket.
7	Hvilket land har ikke demokrati i dag?	Saudi-Arabien	Japan	Costa Rica
8	Hvornår er grundloven fra?	9. august 1485	5. juni 1849	5. maj 1945
9	Hvilken historisk begivenhed var startskuddet til, at man fik demokrati i Europa?	Første verdenskrig	Den franske revolution	Anden verdenskrig
10	Hvornår er valget til elevråd en demokratisk proces?	Når lærerne udvælger elevrådsmedlemmerne	Når skolen giver sidste års elevrådsmedlemmer lov til at sidde i elevrådet endnu et år	Når alle elever har mulighed for at stemme på den kandidat, som repræsenterer dem bedst

DEMOKRATIQUIZ

RETTEVEJLEDNING



	SPØRGSMÅL	KORREKT SVAR	UDDYBENDE SVAR
1	Hvilken styreform har vi i Danmark?	X (Demokrati)	<p>Danmark har haft demokrati siden 1849. Før 1849 var styreformen i Danmark enevælde, hvor al magt og myndighed formelt lå hos monarken; altså vores konge/dronning.</p> <p>I Kongeloven fra 1665 havde kongen den samlede statsmagt som både lovgiver, regent og øverste dommer.</p>
2	Hvad betyder det, at man har demokrati?	2 (At folket styrer)	Demokrati er sammensat af de to ord demos og kratos. Demos betyder folket, og kratos betyder styre – deraf folkestyre.
3	Demokratiet kommer oprindeligt fra et bestemt land - men hvilket?	X (Grækenland)	<p>Ordet demokrati blev første gang anvendt i Athen i Grækenland for omkring 2.500 år siden. Dog har demokrati forståelse ændret sig siden da.</p> <p>Som eksempel var det sådan i det athenske demokrati, at det var mænd over 20 år, hvor begge forældre var athenske borgere, der havde demokratiske rettigheder. Kvinder, udlændinge og slaver kunne ikke deltage. Derudover var demokratiet i Athen et forsamlingsdemokrati, hvor de involverede mødte op og diskuterede et emne for senere at stemme om det.</p>
4	Hvornår fik kvinder stemmeret i Danmark?	1 (1915)	<p>I 1908 fik kvinder stemmeret til kommunalvalg, men først i 1915 fik de stemmeret til folketinget, og i 1918 afholdes første valg i Danmark hvor ikke kun mænd kunne stemme.</p> <p>Forud for 1915 havde kvinder samlet sig i foreninger og kæmpet for deres stemmeret, og allerede i 1886 var det blev fremsat, at kvinder skulle have stemmeret, men blev afvist forslaget.</p>
5	Hvem må ikke stemme i Danmark?	1 (Umyndige personer)	<p>I Danmark er man umyndig, hvis man er under 18 år. Derudover er nogle mennesker, som ikke er i stand til at tage vare på sig selv, og de kan også blive umyndig gjort.</p> <p>For at have stemmeret til folketingsvalg skal du have dansk statsborgerskab, være fyldt 18 år og have fast bopæl i riget.</p>
6	Hvad er et repræsentativt demokrati?	2 (Folket vælger et mindre antal repræsentanter, og disse repræsentanter tager beslutninger på vegne af folket)	<p>Folket vælger politikerne til folketinget, som så tager beslutninger på vegne af alle. Det modsatte af repræsentativt demokrati er direkte demokrati. Ved direkte demokrati lægger man alle afgørelser ud til folket, så alle borgere har direkte indflydelse på alle fælles beslutninger.</p> <p>Når der er folkeafstemning i Danmark, er det et eksempel på direkte demokrati. Det er der f.eks. når der skal ændres i grundloven eller hvis Danmark skal afgive suveræniteten.</p>

7	Hvem har ikke demokrati?	1 (Saudi Arabien)	<p>Saudi -Arabien har et enevældigt monarki. I Saudi-Arabien er det kongen, der bestemmer.</p> <p>I Danmark har vi faktisk et konstitutionelt monarki, hvor monarken (Dronning Margrethe) i praksis ikke bestemmer noget, selvom hun ifølge grundloven er øverst i magthierarkiet.</p>
8	Hvornår er grundloven fra?	X (5. juni 1849)	<p>Grundloven er den forfatning, som danner grundlaget for demokratiet i Danmark.</p> <p>Danmark har ca. 1.300 love. Den vigtigste lov er grundloven, som alle andre love skal overholde. Grundloven er derfor også mere vanskelig at ændre end andre love.</p> <p>Det, at grundloven er Danmarks forfatning, betyder, at det er den lov, der beskriver de grundlæggende regler for vores demokratiske samfund. I grundloven finder du beskrivelser af borgernes rettigheder og pligter, magtens tredeling, og det er også i grundloven, at det er skrevet, at man har ytringsfrihed, forsamlingsfrihed og religionsfrihed i Danmark.</p> <p>Det er også pga. grundloven at alle elever sidder her, for det står også beskrevet i grundloven, at alle har ret til at blive undervist.</p>
9	Hvilken historisk begivenhed var startskuddet til, at man fik demokrati i Europa?	X (Den franske revolution)	<p>Den franske revolution fandt sted i 1789 og et årti frem, hvor dele af den franske befolkning henrettede flere adelige folk – heriblandt kongen – fordi de var utilfredse med den måde, de styrede landet på.</p> <p>De liberale rettigheder som franskmændene opnår efter den franske revolution, er unikke i Europa, som på det tidspunkt udelukkende var styret af enevældige monarker. Den franske revolution var et stort skift på vejen mod demokratiets realisering i Europa.]</p>
10	Hvornår er valget til elevråd en demokratisk proces?	2 (Når alle elever har mulighed for at stemme på den kandidat, som repræsenterer dem bedst)	<p>Valg til elevråd skal foregå ud fra demokratiske valgprincipper. Alle elever skal have mulighed for at stemme på den kandidat, som repræsenterer dem bedst. Elevrådet er derfor et udtryk for repræsentativt demokrati.</p>

DEBAT - HVOR MENINGER BRYDES

Dette emne skal lære eleverne om, hvorfor debat og diskussion er vigtig for demokratiet. I emne 2 øver eleverne sig på at lytte til andres holdninger, stille spørgsmål til andres holdninger, skabe sin egen mening og give et kvalificeret svar.

MÅL

- Eleverne ved, hvorfor debat og diskussion er centralt i et demokrati – både i folkestyret og i elevdemokrati.
- Eleverne bliver bedre til selv at kunne indgå i debatter
- Eleverne bliver bedre til at diskutere, hvad der kendetegner den gode debat.

TID

7. lektioner af 45. min.

FAGLIGT SUPPLEMENT

- Forskellen på en debat og et skænderi.
- Det gode argument og forskellige virkemidler.
 - Etos, Patos og Logos
- Sammenhængen mellem debatter og demokrati
- Hvilken funktion har debatterne for demokratiet?
- Vis eleverne en debat, evt. fra Debatten på DR2



TIRSDAGS UNDERVISNINGSPROGRAM

(Følgende undervisningsprogram er tilpasset valgugen.)

OPGAVE	BESKRIVELSE	TID
Opgave 1: Sig det højt	Opgaven skal skabe dialog om, hvor vigtigt det er at turde deltage i debatter og diskussioner.	90 min.
Opgave 2: 3 x hvorfor	Opgaven skal gøre eleverne bedre til at argumentere for deres holdninger.	30 min.
Opgave 3: Debatbold	Brainbreak	15 min.
Opgave 4: Holdningsstoleleg	Opgaven skal træne eleverne i at argumentere.	35 min.
Opgave 5: Den gode debat og klassens debatkodeks	Opgaven skal give eleverne viden om, hvordan man debatterer med hinanden på en god og konstruktiv måde.	45 min.

TIRSDAGS VIDEOMATERIALER

Introduktionsvideo	Videoen introducerer dagens emne
Video til undervisningen	Videoen "Debatteknik" fortæller om, hvad du skal huske, når du indgår i en debat.

Alle videoer kan findes på:
www.valgugen.dk

LÆRER- VEJLEDNINGER





SIG DET HØJT

OPGAVE

Grundelementerne i øvelsen er Sofie Lindes deltagelse i den offentlige debat om magtmisbrug og sexismen, efter hun i 2020 fortalte sin personlige historie om seksisme hos DR, og startede den anden #MeToo-bølge. Øvelsen handler om, hvor vigtigt det er at turde deltage i en debat, men også hvor svært det kan være.

FORMÅL

- Formålet med øvelsen er at skabe dialog om, hvor vigtigt det er at blande sig i den offentlige debat. Og samtidig sætte fokus på, hvorfor det kan være både svært og angstprovokerende at sige sin mening.

TID

90 minutter

MATERIALER

- Elevopgaver
- Opgaveark
- Videoklip:
 - [Hvor store problemer har vi med seksisme i Danmark? | Debatten | DR2 - YouTube](#)

FORBEREDELSE

- Læs beskrivelserne igennem, og lav en vurdering af, om opgaven passer til klassens niveau. Se differentieringsmuligheder.
- Find videoklipet fra debatten frem.
- Læs elevarket: "Sig det højt"

FREM GANGSMÅDE

FØR

- Præsenter eller tal med eleverne om, hvad ligestilling er, og tal med dem om, i hvilken grad de mener, vi har ligestilling i Danmark.

UNDER

- Som baggrundsviden for debatten ml. Sofie Linde og Pia Kjærsgaard, skal eleverne læse de tre tekster:
 - #Metoo et internetfænomen og en global bevægelse
 - Sofie Linde og #Metoo i Danmark
 - Sofie Linde og den offentlige debat om ligestilling
- Lav en opsamling med eleverne, hvor I taler om, hvad det er for en debat, Sofie Linde starter med sin tale. Bed eleverne om at forholde sig til, hvad de tre artikler fokuserer på.
- Se opsummeringen af Debatten på DR2 på YouTube.
- Efter I har set debatten, skal eleverne tale om følgende spørgsmål med deres sidemand:
 - Hvordan oplever du debatten?
 - Synes du, at de to debattører bruger meget personlige argumenter?
 - Hvorfor tror I, at Sofie Linde vælger at stå frem nu og ikke tidligere?
- Tal med eleverne om - Hvem sætter egentlig den politiske dagsorden?
 - Politikerne

- Embedsværket
- Medierne
- Markante debattører
- Til sidst skal eleverne skrive en kort tekst om emnet: "Sig det højt".
 - Du finder opgavebeskrivelsen i elevopgave-arket.

EFTER

Når eleverne er færdige med at skrive deres tekst, skal I tale om, hvilke fordele og ulemper/problemer der er ved at deltage i debatten.

Spørg eleverne om de har lyst til at offentliggøre teksten på deres sociale medier. Sørg for at eleverne argumenterer for, hvorfor de enten gerne vil offentliggøre teksten, eller ikke vil.

Du kan også ændre platformen for, hvor de kan "offentliggøre" deres tekst. Det kan være, at der er nogen, der hellere vil læse den højt for deres forældre og tale med dem om emnet, men det kan også være, at der er nogen, der gerne vil sende deres tekst som et debatindlæg.

Har I ekstra tid, kan eleverne skrive deres tekst om til et debatindlæg.

Tal med eleverne i plenum, og spørg om de kender til andre personer (som ikke er politikere), der har blandet sig i en debat. Hvilken debat? Hvordan blev det modtaget? Og hvad var deres interesse i debatten?

Er der mere tid?

Hvis der er mere tid, og klassen har brug for at komme ud og bevæge sig, kan eleverne gå en tur, mens de lytter til udsendelsen: [Genstart | Sofie ødelægger den gode stemning | DR LYD.](#)

DIFFERENTIERINGSMULIGHED

Gør opgaven lettere:

- Underviseren kan vælge at læse de tre tekster højt, så eleverne ikke selv skal læse dem.
- Hvis klassen ikke kender til den debat, Sofie Linde skriver sig ind i, så lad eleverne bruge lidt tid på at søge mere information på nettet, og saml efterfølgende op på klassen.
 - a. Forslag til søgeord: #Metoo, ligestilling i Danmark, feminisme

Gør opgaven sværere:

- Er øvelsen for let, kan du bede eleverne om at omskrive deres tekst til et debatindlæg eller et essay.



3 x HVORFOR

OPGAVE

I denne opgave bliver eleverne udfordret i at tage stilling til forskellige spørgsmål. Eleverne skal øve sig i at argumentere og nuancere deres forklaringer, holdninger og meninger.

FORMÅL

Formålet med øvelsen er, at eleverne bliver bedre til at argumentere for deres holdning.

TID

30 min

MATERIALER

- 3 x hvorfor-kort til hver gruppe
- Spørgsmålskort til hver gruppe (der er 12 spørgsmål i alt)

FORBEREDELSE

Læs kortene igennem og lav en vurdering af, om nogle af spørgsmålene er for svære til din klasse. Tag de svære kort ud

FREM GANGSMÅDE

FØR

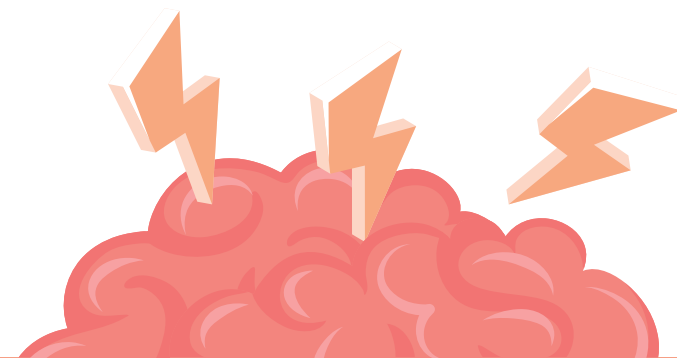
- Lav grupper af to.
- Del ét sæt 3 x hvorfor-kort og spørgsmålskort ud til hver gruppe.
- Forklar reglerne:
 - I alt stiller kortholderen 3 x hvorfor. Og den anden svarer 3 gange, hver gang mere og mere uddybende og nuanceret på spørgsmålet.
 - Derefter bytter eleverne roller.

UNDER

- Den første elev trækker et kort og læser det højt. Den anden elev svarer på spørgsmålet.
- Kortholderen skal derefter stille spørgsmålet "hvorfor?" til svaret. Den anden elev svarer uddybende på spørgsmålet.
- Kortholderen spørger igen "hvorfor?", og den anden elev svarer endnu mere uddybende på spørgsmålet.
- Kortholderen spørger en sidste gang "hvorfor?", og den anden elev svarer for sidste gang.

EFTER

- I samler op på opgaven i plenum og taler om, hvad der var svært ved opgaven.



DEBATBOLD

BRAINBREAK

En debat handler om meningsudveksling mellem mennesker. For at få en god debat er det vigtigt, at man forstår og lytter til, hvad andre siger og mener samtidig med, at man taler sin egen sag.

Hvis man er god til at debattere, kan man gribe bolden fra andre debattører, og man kan samtidig udtrykke sin enighed, uenighed eller bygge på med egne holdninger.

Det skal I øve jer på i denne øvelse, der både skaber bevægelse, træning i koordination og tankevirksomhed.

FORMÅL

Træning i at tænke hurtigt, og i at bygge videre på modpartens udsagn.

TID

30 minutter

MATERIALER

Bold til at kaste med

FREMGANGSMÅDE

FØR

- Alle elever i klassen stiller sig i en rundkreds. Underviseren tager en bold med ind i cirklen.
- Underviseren forklarer reglerne:
 - Eleverne skal i fællesskab danne sætninger om et tilfældigt eller specifikt tema, f.eks. 'fællesskab'.
 - Eleverne må kun sige ét ord, når de griber bolden, og ordet skal bygge videre på sætningen.
 - Legen er sjovest, hvis det går stærkt.

Eksempel:

Elev 1 starter med at sige "jeg" og kaster bolden videre til Elev 2, der siger "er", Elev 2 kaster bolden videre til Elev 3, som siger "den" osv.

UNDER

- Læreren deltager i legen og hjælper de elever, som går i stå.
- I kan køre flere runder, hvis I vil danne lange sætninger. I kan også køre en runde mere med nye emner.

EFTER

- Tal om, hvordan øvelsen hænger sammen med det at debattere.
 - Eleverne øver sig i at følge hurtigt op på det, der tidligere er blevet sagt.
 - Eleverne øver sig i at lytte og i at forsøge at forstå, hvad de andre elever vil sige.

DIFFERENTIERINGSMULIGHEDER

Hvis man vil gøre legen enten sværere, lettere eller fagligt relevant, kan øvelsen rammesættes ved at:

- Eleverne skal bygge sætninger om et bestemt emne fra undervisningen.
- Eleverne skaber en historie i fællesskab.
- Eleverne udformer sammen et argument for eller imod et udsagn.

Underviseren kan også bruge øvelsen, hvor eleverne i fællesskab skal svare på spørgsmål, som underviseren stiller:

- Hvad er demokrati?
- Hvad laver en politiker?
- Hvem er Danmarks statsminister?
- Hvad er et elevråd?





Denne øvelse handler primært om, at eleverne skal prøve at argumentere for et synspunkt, også selvom de måske ikke er enige i det.

Debatkortene har tre niveauer, og underviseren kan selv skalere op og ned alt efter, hvordan legen udvikler sig.

Hvis stolelegen er en succes, kan det også være en fordel at gentage den på andre tidspunkter i løbet af ugen og måske bruge den som en brainbreak. Det kan godt tage et par runder, inden eleverne er faldet ind i legen og har lært den at kende.

FORMÅL

- At træne holdninger og argumentation

TID

35 minutter

MATERIALER

- Holdningskort i tre niveauer

FORBEREDELSE

- Læs kortene igennem, og overvej hvilket niveau, eleverne starter på. Udvælg måske temaer, som passer godt til klassen.
- Overvej, hvilke elever du udvælger til at argumentere for og imod i de første runder.

FREMGANGSMÅDE

FØR

- Tal med eleverne om, at de nu skal lave en øvelse, hvor man skal prøve at debattere og argumentere for en holdning, selvom man måske ikke er enig i holdningen. Det vigtige er argumentet.
- Giv et eksempel på et debatkort.
- Fjern bordene fra midten af gulvet, eller find et sted, hvor der er masser af gulvplads.
- Eleverne skal tage en stol med ind i midten af rummet og placere dem i to rækker, så de kigger på hinanden.

UNDER

- Eleverne stiller sig på række mellem de to stolerækker. Underviseren står for enden og kan evt. stille sig på en kasse eller et bord, så alle kan se og høre dem.
- Underviseren viser tydeligt med armene, at den ene stolerække er for-rækken og den anden er imod-rækken. Vær sikker på, at alle elever har hørt det.
- Nu læser underviseren en holdning op, og når underviseren har sagt 'nu', skal eleverne skynde sig at sætte sig på en stol. Hvis der ikke er flere stole tilbage på for-siden, så bliver de nødt til at sætte sig på en imod-side.
- Underviseren udvælger nu en elev, der kort skal rejse sig op og argumentere. Hvis eleven sidder på for-siden skal eleven argumentere for holdningen, hvis eleven sidder på imod-siden skal eleven argumentere imod.
- Underviseren kan lade en debat køre så lang tid, det giver mening og skifte mellem for- og imod-siden.

EFTER

- Tal med eleverne om, noget var svært eller let ved øvelsen.
- Tal med eleverne om, hvad de har lært af øvelsen.

DIFFERENTIERINGSMULIGHED

Gør øvelsen lettere:

- Lad eleverne sidde i grupper og tale om holdningskortene inden.
- Vælg kun niveau 1 og 2 af holdningskort.
- Lad eleverne øve argumenter inden.

Gør øvelsen sværere:

- Vælg kun niveau 3 af holdningskort.
- Lad en elev styre legen i stedet for underviseren.
- Lad eleverne selv finde på nye emner evt. ud fra temaer, underviseren bestemmer.



NIVEAU 1: Alle elever på skolen skal gå i skoleuniformer	NIVEAU 1: Alle elever på skolen skal have gratis morgenmad	NIVEAU 1: Det skal koste 5000 kroner om ugen at gå i skole
NIVEAU 1: Der skal være flere matematiktimer i folkeskolen	NIVEAU 1: Der skal være mere bevægelse i skolen	NIVEAU 1: Som elev skal man have ret til at lytte til musik i levetiden
NIVEAU 2: Alle elever skal også kunne stemme til folketingsvalg	NIVEAU 2: Der skal være mere projektorienteret undervisning i folkeskolen	NIVEAU 2: Alle elever skal have undervisning udenfor skolen
NIVEAU 2: Alle elever skal have en anti-mobestrategi	NIVEAU 2: Det skal være forbudt at drikke energidrikke for børn under 18 år	NIVEAU 2: Danmark skal tage imod flere kvindetykkere
NIVEAU 3: Man skal kunne få kørekort, når man er 15 år	NIVEAU 3: Der skal være gratis at køre med tog i Danmark	NIVEAU 3: Der skal være mere fokus på klima og miljø i folkeskolen
NIVEAU 3: Danmark skal i højere grad være en del af EU samarbejdet	NIVEAU 3: Der er ikke ligestilling mellem mænd og kvinder i Danmark	NIVEAU 3: Det kan være en god løsning på en international konflikt, at Danmark hjælper med et militært bidrag

NIVEAU 1: Skolegården skal først starte klokken 10.00	NIVEAU 1: Elever skal vælge, hvem der skal være skoleleder
NIVEAU 1: Det skal være gratis at tage bus eller tog til og fra skole	NIVEAU 1: Det skal være muligt at vælge klassekammerater i folkeskolen
NIVEAU 2: Danmark skal bruge flere penge på miljø og klima	NIVEAU 2: Det skal være ulovligt, at influencers laver reklamer på Instagram
NIVEAU 2: Det skal være forbudt at bruge telefoner for elever i skoletiden	NIVEAU 3: Aldersgrænsen for køb af alkohol skal hæves til 25 år
NIVEAU 3: Der skal være højere straffe for kriminalitet i Danmark	NIVEAU 3: Vi skal betale mere i skat i Danmark
NIVEAU 3: Politikere taler for lidt til hinanden, når de debatterer	



DEN GODE DEBAT OG KLASSENS DEBATKODEKS

OPGAVE

Denne opgave har to dele:

1. Eleverne skal arbejde med, hvad der kendetegner en god debat og dermed også udpege, hvornår en debat er dårlig, grim, ligegyldig, osv.
2. Klassen skal beslutte, hvilke principper der er gode at huske på, når der diskuteres eller afholdes debatter i klassen. Arbejdet skal ende ud i et debatkodeks for klassen, der kan hænges op.

FORMÅL

Målet med opgaven er, at eleverne får viden om og bliver bedre til at sætte ord på, hvordan man debatterer med hinanden på en god og konstruktiv måde i forskellige sammenhænge.

Eleverne øver sig i at bruge deres viden om den gode debat i gruppediskussionerne, hvor der kan opstå små uenigheder.

TID

45 minutter

MATERIALER

DEL 1 "DEN GODE DEBAT"

Materialet indeholder to forskellige sæt med ark, eleverne kan tage noter på.

Derudover skal underviseren bruge ét stk. opgaveintroduktioner til hver gruppe.

Sæt 1 præsenterer tre forskellige udgangspunkter for debat og indeholder følgende ark:

Første udgangspunkt: Personer, der ikke kender hinanden

- Den grimme debat ml. personer, der ikke kender hinanden.
- Den ubehagelige debat ml. personer, der ikke kender hinanden.
- Den ligegyldige debat ml. personer, der ikke kender hinanden.
- Den fjollede debat ml. personer, der ikke kender hinanden.

Andet udgangspunkt: Personer, der kender hinanden

- Den grimme debat ml. personer, der kender hinanden.
- Den ubehagelige debat ml. personer, der kender hinanden.
- Den ligegyldige debat ml. personer, der kender hinanden.
- Den fjollede debat ml. personer, der kender hinanden.

Tredje udgangspunkt: Personer, der debatterer online

- Den grimme debat ml. personer online.
- Den ubehagelige debat ml. personer online.
- Den ligegyldige debat ml. personer online.
- Den fjollede debat ml. personer online.

Sæt 2 samler op på, hvad eleverne mener, kendetegner den gode debat og indeholder følgende materiale:

- "DEN GODE DEBAT"-ark

OBS: Du skal bruge så mange eksemplarer af hvert ark, som du har lavet grupper.

DEL 2 "DEBATKODEKS"

- Ét stk. DEBATKODEKSARK i A3

FORBEREDELSE

- DEL 1 "DEN GODE DEBAT"
 - Læs de forskellige udgangspunkter for debat igennem, og lav en vurdering af, om nogle af udgangspunkterne er for svære til klassen eller nogle af eleverne.
 - Læs opgavebeskrivelsen.
 - Inddel eleverne i grupper med fire elever i hver gruppe.
- DEL 2 "DEBATKODEKS"
 - Overvej, hvad du selv mener, kendetegner den gode debat og hvilke principper, der vil være gavnlige i din klasse.

FREMGANGSMÅDE

DEL 1 "DEN GODE DEBAT"

FØR

- Fortæl eleverne, at de skal arbejde med, hvad der kendetegner forskellige debatter.
- Sig til eleverne, at de skal læse opgavebeskrivelsen, og at de skal stille alle deres spørgsmål, inden de starter.
 - Alternativt læser i opgavebeskrivelsen sammen inden I går i gang.
- Fortæl eleverne, at det er dig, der styrer tiden, og at I starter på samme tid.
- Del eleverne ud i grupper og giv dem en opgavebeskrivelse, debatudgangspunkterne og den gode debat-arket.
- Sig, hvilket udgangspunkt I starter med og sørg for, at alle elever har et ark, de kan tage noter på.

UNDER

- Hold øje med tiden og sig til når eleverne skal skifte ark.
 - De har et minut til hvert ark.
- Når alle elever har skrevet på hvert ark for udgangspunktet, stopper øvelsen, og I kan tage et nyt udgangspunkt og gentage proceduren.
- Når grupperne har været de planlagte Udgangspunkter igennem, skal de fokusere på "den gode debat"-arket og notere, hvad de mener kendetegner en god debat.
- Gå rundt mellem grupperne, og dan et forsigtigt overblik over, hvad der bliver noteret.
- Sørg for, at alle grupper får noteret noget på "den gode debat" arket.

EFTER

- Lav en opsamling i plenum, hvor du hører lidt forskellige bud på, hvad grupperne mener, kendetegner de forskellige udgangspunkter. Du kan eventuelt spørge om følgende:
 - Er der nogle kendetegn, der går igen i de andre udgangspunkter?
 - Var nogle af udgangspunkterne sværere end andre?
- Vent med at samle op på "den gode debat"-arket til næste del.

FREMGANGSMÅDE

DEL 2 "DEBATKODEKS"

FØR

- Hvis klassen har lavet et valgkodeks, kan I bruge denne samtalestarter.
- Forklar eleverne, hvad et debatkodeks er, og hvad det kan bruges til.
- Fortæl eleverne, at de skal tage fat i "den gode debat" arket og se på, hvad de har noteret.
 - Giv eventuelt eleverne et par minutter til at danne et overblik, inden I samler op i plenum.

UNDER

- Underviseren samler alle elevers bud på den gode debat på klassens tavle.
 - Er der noget, der går igen, kan man give dem et "plus" eller nogle streger, der angiver, hvor mange gange det er blevet nævnt.
- Drøft i plenum hvilke bud, der er gode, og kan være gavnlige at gøre til principper for jeres klasse, når I diskuterer eller debatterer.
- Bliv enige om de fem vigtigste principper og noter dem på det store "debatkodeks"-ark.
- Tal om: hvorfor, hvordan og hvornår I skal huske på principperne.
 - Det er ikke sikkert, at det kun er inden for klassen, at principperne kan være gode at huske. Måske er de gode i frikvartererne og i fritiden?
- Få eleverne til at skrive under på debatkodekset.

EFTER

- I hænger arket op et centralt sted i klassen.

DIFFERENTIERINGSMULIGHED

- Underviseren kan ændre kompleksiteten af opgaven ved selv at administrere og fordele debatudgangspunkterne og underspørgsmålene til grupperne. Underviseren kan fravælge nogle af udgangspunkterne for at gøre det mere overskueligt for nogle grupper, og man kan beholde nogle af udgangspunkterne for at øge kompleksiteten for nogle grupper.
- Underviseren kan også ændre på tiden, de har til at notere, inden der skal skiftes ark. Enten for hele holdet eller blot for nogle grupper.



DEMOKRATI SKABER FORANDRING

Dette emne skal lære elever, at demokrati ikke kun handler om valg og valghandlingen, men at man også tager ansvaret for at lede forandring for og med andre. Eleverne skal blive bevidste om, hvilke forandringer de godt kunne tænke sig.

MÅL

- Eleverne ved, at demokrati også handler om at lede forandringer – sammen med andre
- Eleverne er blevet bedre til at have holdninger til deres egen hverdag
- Eleverne er blevet bedre til at se, hvordan de kan skabe forandringer

TID

7. lektioner af 45. min.

FAGLIGT SUPPLEMENT:

- Er al forandring godt?
- Store politiske figurer der har skabt forandring
- Skiftet til demokrati (fra monarki til demokrati)
- Historiske forandringer, der er skabt gennempolitik.
 - Kvindernes stemmeret.
 - Afskaffelse af revselsretten
- Symboler på forandringer:
 - Mindesmærker f.eks. Jellingestenen
- Sammenhængen ml. forandring og demokrati:
 - Hvordan kan demokrati skabe forandringer?
 - Er der en bedre måde?



ONSDAGS UNDERVISNINGSPROGRAM

(Følgende undervisningsprogram er tilpasset valgugen.)

OPGAVE	BESKRIVELSE	TID
Opgave 1: Prioriteringsspil	Opgaven skal give eleverne forståelse for, at det kan være svært at prioritere, hvilke forandringer der er vigtigst.	30 min.
Opgave 2: Valgfest	Brainbreak	15 min.
Opgave 3: Elevdrevet forandring	Opgaven skal inspirere eleverne til at skabe forandring.	45 min.
Opgave 4: Strandet på en øde ø	Opgaven skal få eleverne til at tage stilling, argumentere og samarbejde.	30 min.
Opgave 5: Statsministeren udskriver valg	Brainbreak	15 min.
Opgave 6: Postkort til elevrådet	Opgaven skal få eleverne til at reflektere over, hvilke forandringer de ønsker på deres skole.	30 min.
Opgave 7: Malala	Eleverne skal lade sig inspirere af historien om Malala, og skrive en biografi om en person, de mener har skabt vigtige forandringer.	90 min.

ONSDAGS VIDEOMATERIALER

Introduktionsvideo	Videoen introducerer dagens emne
Video til undervisningen	Videoen "Alle skaber forandring" fortæller om, hvor eleverne kan skabe forandring på skolen.

Alle videoer kan findes på:
www.valgugen.dk

LÆRER- VEJLEDNINGER





PRIORITERINGSSPIL

OPGAVE

I denne øvelse skal eleverne arbejde med at prioritere og skabe en holdning. Og eleverne skal øve sig i at argumentere for deres beslutninger.

FORMÅL

Øvelsen giver eleverne en forståelse for, at det kan være svært at vælge, hvilke forandringer der er vigtigst. Hvis man vil skabe forandring, må man starte et sted, da det ikke altid er muligt at ændre alt på én gang.

TID

30 minutter

MATERIALER

- Prioriteringskort til hver gruppe

FORBEREDELSE

- Gennemgå kortene og vurder om nogle er for svære.
- Inddel eleverne i grupper af tre.

FREMGANGSMÅDE

FØR

- Udlever kortene til eleverne, og inddel dem i grupper af tre.
- Alle elever læser opgaveøvelsen inklusiv spillets regler.

UNDER

Eleverne skal nu have en stak kort i hver gruppe og inddele dem i par (det kan ses på kortets farve), og derefter skal eleverne lægge kortene ud på bordet i par, så man kan se alle billederne.

Nu skal eleverne i gang med at spille:

1. Eleverne skiftes til at vælge et kort, MEN de må ikke ende med at sidde med to kort fra det samme par.
2. Eleverne starter med at tage det første kort i bunken, og de skal nu forklare, hvorfor det kort, de sidder med, er vigtigt for deres skole.
3. Når alle kort er blevet valgt, skal eleverne lægge deres kort i prioriteret rækkefølge. Det mindst vigtige nederst.

Det kan godt være, at eleverne sidder med nogle kort, som de egentligt ikke ønskede at sidde med, men så må de finde talemåderne frem og argumentere for, hvorfor netop denne forandring også er relevant.

4. Sådan fortsætter eleverne, til de ikke har flere kort.

EFTER

- Læreren samler op i plenum.

- Spørg eleverne om følgende:
 - Er der nogle elever, der nu ville prioritere anderledes?
 - Har de andres argumentation påvirket dig?
 - Hvordan var det at argumentere for en forandring, som de ikke selv havde ønsket?

DIFFERENTIERINGSMULIGHED

Gør spillet lettere:

- Underviseren kan på forhånd udvælge nogle af kortene og i plenum tale om, hvorfor denne forandring kunne være relevant for jeres skole.
- I kan gennemgå alle kort i plenum, før de laver øvelsen i grupper. I plenum kan I snakke om hvorfor denne forandring ville være relevant på jeres skole (for og imod)

Gør spillet sværere:

- Når eleverne i gruppen er færdige, kan underviseren få dem til i fællesskab at prioritere, hvilke de synes er vigtigst. Er de uenige, må de argumentere for, hvorfor de synes, de enkelte forandringer er vigtigst og efterfølgende afgøre, hvilken forandring flest gruppemedlemmer støtter.
- Få eleverne til at skrive en kort tekst, hvor de forklarer, hvorfor deres første prioritet er den forandring, de helst vil se på deres skole.





VALGFEST

BRAINBREAK

FORMÅL

At få energi i gruppen. Det er en ny udgave af den klassiske Frugtsalat.

TID

15 minutter

FREM GANGSMÅDE

Underviseren opdeler eleverne i et lige antal numre af tre til fire partier. Partierne kan være Venstre, Liberal Alliance, Enhedslisten mm.

Eleverne sidder i en rundkreds på nogle stole. Først får alle hvasket navnet på et parti, og så er vedkommende fra det parti.

Underviseren siger nu et parti højt, - såsom Socialdemokratiet -, og nu skal alle Socialdemokraterne bytte plads med hinanden. Imens fjerner underviseren en stol. Den person, der står i midten uden stol, skal nu forsøge at komme til at sidde ned ved at sige et parti.

Hvis der råbes 'valgfest', betyder det, at alle skal bytte plads.





ELEVDRIVET FORANDRING

OPGAVE

I denne opgave skal eleverne læse og arbejde med tre eksempler på elever, der gennem elevrådet har skabt forandring.

Den første case handler om en dreng fra Vordingborg, der fik indført hjernemad (morgenmad) på alle folkeskolerne i Vordingborg Kommune. Case to handler om en elev – Freja – der fik indført ordblindetest for alle elever, så der ikke var nogle elever, der var ordblinde uden at få hjælp. Den tredje case handler om en skole i Australien, der fik indført et system, hvor elever også kunne give lærere feedback på en anonym og konstruktiv måde.

Eksemplerne giver eleverne inspiration til deres elevrådsarbejde, og viser dem, hvordan en proces med at skabe forandring kan se ud. Det kan godt tage tid at skabe forandring, men man står stærkt, og idéen kommer langt, hvis man får andre med på idéen.

FORMÅL

Eleverne skal blive inspireret til at kunne skabe forandring og kunne gennemskue metoder til at få forandringer igennem.

TID

45 minutter

MATERIALER

- Elevopgaver med tre casebeskrivelser
- Samtalekort – ét sæt til hver gruppe

FORBEREDELSE

- Gennemgå de tre cases og samtalekortene. Overvej, om det er for svært eller for let til elevgruppen.
- Del eleverne i grupper af to

FREMGANGSMÅDE

FØR

- Hav en kort samtale om, hvad ordet forandring betyder, og om de kender til nogle store forandringer, der er sket i den seneste uge.
- Kom med eksempler på store og små forandringer, som er bestemt gennem demokratiske processer
 - o Folkeskolereformen; herunder, at der skulle være mere bevægelse i skoledagen.
 - o Eller mindre forandringer som en ny sandkasse til indskolingen.
- Sig til eleverne, at de nu skal arbejde med tre eksempler på elever, der har skabt direkte forandring gennem deres elevråd. De skal arbejde sammen to-og-to.
- Del elevopgaver, cases og samtalekort ud.
- Lad eleverne sidde et rart sted, hvor de kan læse højt for hinanden.

UNDER

- Understøt elevernes arbejde.

EFTER

- Brug lidt tid på at samle op i plenum. Det kan du for eksempel gøre ved at stille følgende spørgsmål:
 - o Hvad synes I om de tre forandringer, som eleverne har skabt? (Hvorfor er de gode/dårlige?)
 - o Tal om spørgsmålene på samtalekortene

DIFFERENTIERINGSMULIGHEDER

Gør opgaven lettere:

- Udvælg 1-2 cases og lad eleverne arbejde med dem.
- Læs casebeskrivelserne højt for eleverne.
- Lad eleverne arbejde med én case ad gangen. Start med at læse én case op. Lad så eleverne sidde i makkerpar og arbejde med samtalekortene og gentag så øvelsen med de andre cases.

Gør opgaven sværere:

- **Efter eleverne har løst opgaven:** Lad eleverne researche på andre forandringer, som elevråd har skabt.
- **Efter eleverne har løst opgaven:** Lad eleverne lave en liste over nationale politiske forandringer, som har påvirket dem det seneste halve år. Lad dem udvælge dén forandring, de synes, har været størst.
- **Efter eleverne har løst opgaven:** Lad eleverne skrive et forslag til deres skoleleder med en forandring, de gerne vil have skabt. Lad dem måske også lave en strategi for, hvem de skal have med på idéen for at få den gennemført.





CASE 1: HJERNEMAD

Elever kan faktisk skabe store forandringer, når vi prøver og står sammen! Nu skal du høre historien om, hvordan Michael i 8. klasse gjorde morgenen bedre for hans skolekammerater.

Du har hørt det før. Det er vigtigt, at du spiser din morgenmad! Det er din benzin og gør dig glad, frisk og klar til en god dag i skolen. Men der er faktisk rigtig mange elever, der IKKE spiser morgenmad. Måske kan de ikke nå at spise, inden de skal afsted til skole, måske glemmer de det, eller måske giver deres forældre dem ikke morgenmad.

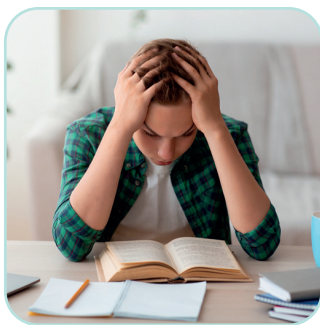
Men, som du sikkert kender, så kan man blive meget træt, hvis man ikke har spist morgenmad. Det havde Michael lagt mærke til skete på hans skole. Og han syntes, det var rigtig ærgerligt, at så mange elever var trætte og en lille smule sure i starten af skoledagen. Derfor besluttede han at gøre noget ved det her problem. Han besluttede sig altså for, at han ville skabe en forandring!

Michael undersøgte om der var nogle andre steder, der havde samme problem med sultne og trætte elever, og hvad de havde gjort ved det problem. Her opdagede han, at to kommuner, som var naboer til hans egen, også havde lagt mærke til at skoledagen ikke er så rar for elever, der ikke har fået morgenmad. De kommuner startede Projekt Hjernemad, der sørgede for gratis morgenmad til alle elever serveret på skolen.

Det, syntes Michael, var en rigtig god ide! Han besluttede sig for, at han også ville have projekt hjernemad i hans kommune. Men han havde et lille problem, for hvor skulle maden komme fra? Michael skrev derfor til Fødevarebanken. Fødevarebanken samler noget af al den mad, som ellers ville gå til spilde, og giver det gratis til mennesker, der har brug for den. Fødevarebanken ville gerne hjælpe

Michael tænkte også, det ville være smart at få andre elever til at se, hvor god en ide det var, så han tog ideen op i hans kommunes ungeråd. Ungerådet syntes også, det var en god ide. Og nu hvor han havde støtte fra Ungerådet og Fødevarebanken, så ville politikerne gerne indføre gratis morgenmad.

Michaels hårde arbejde gjorde at 12.500 elever på syv skoler fik gratis morgenmad. Det gjorde dem meget gladere om morgen og gjorde, at de var klar til at få en rigtig god dag i skolen!



CASE 2: ORDBLINDTEST

I Danmark er der 400.000 mennesker, som lever med ordblindhed. Ordblindhed kan f.eks. gøre det lidt sværere at skrive eller læse. Hvis man ved, at man er ordblind, kan ens lærer hjælpe ekstra meget, og man kan få særlige IT-værktøjer, så man kan deltage på helt normalvis i undervisningen.

Desværre er der mange elever, hvor deres ordblindhed først opdages sent i skolen. Dette skete for Frejas ven. Freja og hendes ven gik begge i 9. klasse. Her fandt Frejas ven først ud af, at han var ordblind lige inden han skulle til årsprøver. Freja blev rigtig vred på hans vegne: Hvorfor havde man ikke opdaget det noget før? Så kunne han have fået hjælp og støtte og klaret det bedre i sin skoletid.

Hun fandt så ud af, at det er, fordi deres skole ikke tester alle elever for ordblindhed, men kun nogle meget få elever. Her besluttede Freja at kæmpe for en forandring og sikre at ingen skulle opleve det samme som hendes ven.

Freja sad i elevrådet og havde en god mulighed for at påvirke hendes skole. Hun tog derfor problematikken op på et elevrådsmøde, og her hørte hun, at mange andre elever kunne genkende hendes vens situation. Hele elevrådet blev derfor enige om at skrive et brev til skolebestyrelsen. De bad om, at alle elever fra 3. til 9. klasse skulle have en ordblindhedstest. Det gik skolebestyrelsen heldigvis med til! Og allerede to uger efter brevet var kommet frem til skolebestyrelsen, var alle elever mellem 3. og 9. klasse blevet testet. Herefter blev det til en fast tradition, at når 3. klasserne begyndte i skole, så blev alle testet for ordblindhed.

Det gjorde en kæmpe forskel! Og mange ordblinde elever blev opdaget på denne måde og fik den hjælp, de havde brug for.

Freja syntes, at det fungerede så godt på hendes skole, at alle skoler i hendes kommune burde gøre det samme. Freja var også en del af fælleselevrådet for hendes kommune. Med hjælp fra fælleselevrådet fik Freja arrangeret et møde med politikerne i hendes kommune. Her fortalte hun og andre fra fælleselevrådet om, hvor dårligt det er, at man ikke opdager ordblindhed tidligere, og hvor stor en forskel det kan gøre at teste eleverne for det i 3.klasse.

Freja og fælleselevrådet var så gode til at fortælle om deres sag og holdninger, at politikerne bestemte, at alle skoler i kommunen skulle teste for ordblindhed i 3. klasse. Ligesom man gør på Frejas skole.



CASE 3: AUSTRALSKE SKOLEELEVER LAVER "TEACH THE TEACHER"

Det er ikke kun i Danmark, at man har elevråd og elevdemokrati. På en skole i Australien, der hedder Mount Waverley Secondary College, har de et elevråd, som kæmper for den bedste undervisning til eleverne på skolen.

Elevrådet på Mount Waverly havde hørt om et problem ude i klasserne. Nogle steder fungerede undervisningen ikke supergodt. Eleverne oplevede lidt for meget tavleundervisning, tørre opgaver og mange lektier og afleveringer. Men værst af alt oplevede eleverne, at de ikke vidste, hvordan de skulle fortælle lærerne om de problemer, de oplevede. De ville jo ikke dovne den og lave ingenting, men de lærte bare ikke bedst med den undervisningsform.

Elevrådet på Mount Waverly fandt så en god ide til at løse problemet: De oprettede programmet 'Teach the Teacher', som kan oversættes til 'undervis læreren'. Under den overskrift begyndte elevrådet i samarbejde med skolens ledelse at lave spørgeskemaer til eleverne, hvor de så kunne svare på, hvordan de oplevede undervisningen. Herefter blev elevernes input givet til lærerne, som så kunne justere deres undervisning. Og det var der rigtig mange lærere, der gjorde!

De udvidede også ideen og lavede blandt andet gruppeøvelser med eleverne, så alle blev super gode til at sige, hvad de tænkte om undervisning på en pæn og konstruktiv måde, så lærerne hurtigt kunne forstå, hvad der skulle ændres.

Elevrådet var derfor afgørende for at drive en positiv forandring, hvor eleverne blev gladere for at gå i skole og lærerne blev gladere for at undervise.



STRANDET PÅ EN ØDE Ø

SPIL

Dette er en gruppeøvelse med fokus på samarbejde, aktiv deltagelse og stillingtagen.

Opgaven er et rollespil, hvor eleverne skal forestille sig, at de er strandet på en øde ø og har lavet en redningsflåde. De skal i gruppen blive enige om fem ting, de vil have med på flåden.

Hver elev får en rolle, og har dermed et bestemt mål.

De skal blive i deres rolle og argumentere for det, rollen dikterer.

Spillet giver eleverne mulighed for at øve sig i deres evner til at træffe valg og argumentere for deres valg.

FORMÅL

Formålet er at få eleverne til at tage stilling, argumentere og samarbejde.

TID

30 minutter

MATERIALER

- 8 rollekort
- Ark med billeder af 15 ting (1 ark pr. gruppe af 8)
- Ark med historien og de 8 roller (til læreren)
- Opgaveark til eleverne (der indeholder historien og de 8 roller)

FORBEREDELSE

- Læs øvelsen, og vurder niveauet ift. din klasse.
- Inddeling eleverne i grupper af otte.

FREM GANGSMÅDE

FØR

TAL MED ELEVERNE OM HVORFOR DET ER VIGTIGT, AT KUNNE ARGUMENTERER FOR SIN SAG, HVIS MAN VIL SKABE FORANDRINGER.

Fremgangsmåden gennemgås i plenum OG udleveres til eleverne.

- Først vil underviseren læse historien "Strandet på en øde ø" højt.
- Bagefter skal eleverne lave et rollespil.
 - Eleverne får nogle roller, de ikke må vise til de andre i gruppen.
- Læreren hjælper med at facilitere rollespillet.
- Efter historien er læst højt, deles de otte rollekort ud, så hvert medlem i gruppen får et kort.
- Forklar eleverne, at rollerne er hemmelige, og eleverne derfor ikke må vise dem til de andre i gruppen.
 - Påpeg, at det er vigtigt, at de bliver i rollen.
- Derefter udleveres øvelsesarket med de strandende ting til hver gruppe.
- Eleverne skal nu blive enige om at vælge, hvilke fem ting de vil have med om bord på redningsflåden

for at overleve de fem dage på havet.

- De vælger tingene ved at sætte et kryds i firkanten.
 - Eleverne får 30 minutter til at blive enige om de fem ting, som de ønsker at bringe med på redningsflåden for at overleve.

UNDER

- Historien læses højt.
- Rollerne fordeles:
 1. Du er den sårede, så du vil kæmpe for, at I skal have førstehjælpskassen med.
 2. Du er imod alle de andres idéer og forslag. Prøv at sige, hvorfor de andres idéer er dårlige.
 3. Du synes alle idéer er gode og bakker alle forslag op. Prøv at sige, hvorfor de andres idéer er gode.
 4. Du synes, at regnfrakken er den allervigtigste ting at tage med. Du skal sørge for, at den kommer med.
 5. Du er bedst til at bestemme, og derfor skal de andre lytte til dig. Derfor skal du prøve at tage kuglepennen og vælge en ting eller to.
 6. Du skal sørge for, at de andre argumenterer for deres sag. Derfor skal du spørge hvorfor, hver gang én af de andre foreslår noget.
 7. Du synes, at fiskestangen er den allervigtigste ting at tage med. Du skal sørge for at den kommer med.
 8. Du må ikke sige noget. Du skal prøve at huske, hvad de andre siger og gentage det når tiden er gået.

EFTER

- Når alle grupper er blevet enige om de 5 ting, de vil medbringe, samles der op i plenum.

Snak i plenum og stil følgende spørgsmål:

- Hør observatøren (rolle 8) i hver gruppe, hvordan det er gået i deres gruppe: Hvilke fem ting blev I enige om? Hvordan var det, at du ikke måtte sige noget?
- Spørg rolle 4: Kom regnfrakken med i jeres gruppe?
- Spørg rolle 7: Kom fiskestangen med?
- Hvordan oplevede I øvelsen?
- Var det svært at indtage en rolle, man ikke selv har valgt?
- Hvorfor er det vigtigt at kunne sige sin mening?

DIFFERENTIERINGSMULIGHEDER

Gør spillet lettere:

- Hvis rollerne er for svære at forstå, kan underviseren læse og forklare rollekortene for dem. Husk, at hver rolle er hemmelig for de andre i gruppen.

Gør spillet sværere:

- I stedet for at underviseren læser historien højt, kan eleverne selv læse historien op i gruppen. n.

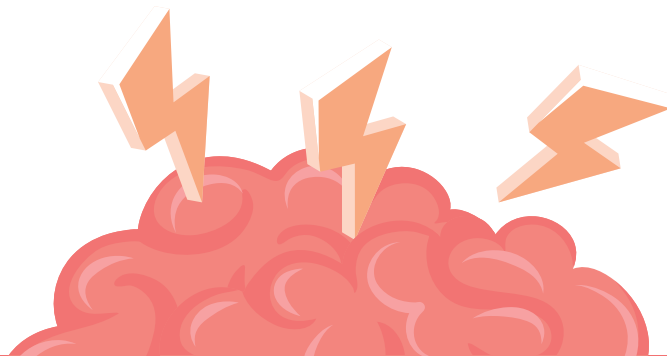
HISTORIEN: STRANDET PÅ EN ØDE Ø:

I er otte venner ombord på et skib under en jordomsejlingsrejse i Stillehavet. Midt om natten trækker det op til et grimt uvejr, og pludseligt slår et lyn ned i skibet. Vandet fosser ind, og skibet begynder at synke. I kaster jer over bord, og det lykkes jer at klamre jer fast til en lille redningsflåde. Den næste morgen er I drevet i land på en lille ø. I er alle otte overlevet, men én af jer er let såret og bløder fra benet. I andre syv kigger jer omkring på øen, hvor mange af jeres ejendele fra skibet er drevet i land. Men skibet er ude af syne. I er strandet på en meget lille og ubeboet ø. I har stadig redningsflåden og bliver hurtigt enige om, at I ikke kan blive på øen, men må sejle efter hjælp eller ind til fastlandet – også selvom I ved, at der kan være hajer. Det vil tage jer fem dage at sejle ind til fastlandet.

Der er skyllet 15 ting op på stranden, der kan være med til at rede jeres liv! Men redningsflåden er i forvejen meget tynget af jeres vægt, så I kan kun vælge fem ting med på redningsflåden.

Det er 35 grader varmt, og I har alle sommertøj på. I sætter jer under en palme i skyggen og begynder at diskutere, hvilke ting I skal have med på redningsflåden.





STATSMINISTEREN UDSKRIVER VALG

BRAINBREAK

At stemme og gå til valg kendetegner et godt demokrati. Det er vigtigt, at man som vælger kan have muligheden om at stemme på den kandidat, man bedst kan lide.

Derfor skal I nu lege denne korte brainbreak, der skal skabe lidt bevægelse.

FORMÅL

Denne brainbreak skal give energi gennem bevægelse.

TID

15 minutter

FREMGANGSMÅDE

Ryk borde og stole, så der er plads til at bevæge sig.

En elev vælges som statsminister og stiller sig for enden af klasselokalet. To elever vælges som diktator, og de stiller sig i midten af lokalet. Resten af eleverne er vælgere, der snart skal stemme, og de stiller sig i den modsatte side af klasselokalet.

Når alle har stillet sig, råber statsministeren "Så er der valg!"

Nu skal vælgerne løbe op til statsministeren, så de kan stemme til valget. De skal dog passe på ikke at blive fanget af diktatorerne, som ikke kan lide demokrati. Diktatorerne prøver at fange vælgerne, så de ikke kan stemme. Når en diktator fanger en vælger, bliver vælgeren forvandlet til en diktator.

Man fortsætter indtil der kun er én vælger tilbage, som ikke er blevet fanget af en diktator.

Øvelsen kan med fordel laves udenfor, hvor der er lidt mere plads.

Underviseren siger nu et parti højt, - såsom Socialdemokratiet -, og nu skal alle Socialdemokraterne bytte plads med hinanden. Imens fjerner underviseren en stol. Den person, der står i midten uden stol, skal nu forsøge at komme til at sidde ned ved at sige et parti.

Hvis der råbes 'valgfest', betyder det, at alle skal bytte plads.



POSTKORT TIL ELEVRÅDET

OPGAVE

Denne øvelse er en god til at afslutte dagens tema. Eleverne skal skrive et postkort til elevrådet om de forandringer, de håber, vil finde sted på deres skole.

FORMÅL

Det er en individuel øvelse, der skal få eleverne til at reflektere over, hvilke forandringer de ønsker finder sted på deres skole.

TID

30 minutter

MATERIALER

- Postkort til alle elever.
- Fold-selv-konvolutter

FORBEREDELSE

Overvej, hvor lang tid eleverne bruger på at skrive en lille side. Hvis der er tid til det, kan man forberede eleverne på, at de i grupper skal fortælle om de forandringer, de håber, finder sted på deres skole i fremtiden.

FREMGANGSMÅDE

FØR

- Tal med eleverne om forandringer på skolen. Sørg for at samtalen drejer sig om realistiske og reelt gode forandringer.
 - Er en forandring god, hvis den kun gør skoledagen bedre for få?
- Udlever postkortene og konvolutterne til alle elever.
- Eleverne skal kort tale med deres sidemand om hvilke forandringer, de gerne vil have på deres skole.

UNDER

- Sæt noget stemningsfuldt musik på, der skaber en ro i klassen.
 - Eleverne kan også gå et andet sted hen, hvor de mener, de bedre kan koncentrere sig.
- Eleverne skriver deres eget postkort til elevrådet.
- Hvis nogle af eleverne har svært ved at komme i gang, kan underviseren skrive nogle eksempler på forandringer ned. F.eks.:
 - Bedre vandautomater
 - Indeklima
 - Undervisningsmiljø
 - Bevægelse
 - Elevrådsvalg
 - Klassestørrelse
 - Eksamensformer
 - Nationale tests.

EFTER

- Fold konvolutten
- Bed eleverne putte deres postkort i konvolutten
- Saml alle konvolutterne et sted i klassen, sådan de kan give dem videre til elevrådet, når det er blevet valgt.

DIFFERENTIERINGSMULIGHED

GØR ØVELSEN LETTERE:

- Du kan forkorte længden eller bede dine elever skrive det i punktform.

GØR ØVELSEN SVÆRERE

- Du kan gøre opgaven sværere, ved at bede dine elever afslutte med et par sætninger om, hvordan denne forandring vil gøre skoledagen bedre for alle elever og ikke blot dem selv.
- Du kan få eleverne til at skrive et brev til lederen, pd.





OPGAVE

Denne opgave handler om at skabe forandring. Malala Yousafzai er en stærk pige, der ville skabe forandring i sit eget liv og forandre hele verden. Hun ville skabe lighed og muligheder for alle - også for piger og kvinder. I opgaven skal eleverne skrive en biografi om en person, de mener har skabt vigtige forandringer, inspireret af historien om Malala.

FORMÅL

Formålet er at eleverne får et blik for, at man ikke behøver være særlig gammel for at skabe forandringer og stå op for det, man tror på. Derudover øver eleverne sig i skriftlig fremstilling og research.

TID

60-90 minutter

MATERIALER

- Ét elevark til hver elev.
- Papir eller computer, eleverne kan skrive deres biografi på.

FORBEREDELSE

- Læs historien, og vurder, om den passer til dit klassetrin.
- Vær opmærksom på, at Talebans overtagelse af Afghanistan er et aktuelt emne, der kan påvirke eleverne.

FREM GANGSMÅDE DEL 1: MALALA

FØR

- Del elevarket med historien om Malala ud til eleverne.
- Introducer historien for eleverne ved at tale med dem om Taleban.

UNDER

- Eleverne læser historien alene eller i par.

EFTER

- Når alle elever er færdige med at læse historien, laver I en kort plenumsamtale, hvor I taler om, hvad historien handler om, og hvorfor I skal læse den.

DEL 2: SKRIV EN BIOGRAFI

FØR

- Lav en fælles brainstorm med eleverne om, hvilke personer de kender, der har skabt vigtige forandringer.
 - Hav gerne selv nogle eksempler klar, hvis eleverne har svært ved at komme i tanke om nogen.
 - Mahatma Ghandi
 - Martin Luther King

- Martin Luther.
- Greta Thunberg
- Eleverne vælger én person, de synes, har skabt forandring i verden

UNDER

- Eleverne researcher efter relevante informationer om personen på internettet.
- De skal notere de relevante informationer på deres "journalistblok".
 - Eksempelvis informationer om opvækst, familieforhold, oplevelser, hvad de vil forandre osv.
- Når eleverne er klar til det, skal de skrive en biografi om den person, de har valgt inspireret af historien om Malala og på baggrund af de informationer, de har fundet frem til.

EFTER

- Efter eleverne har skrevet deres biografier, skal de kort fortælle om den person, de har valgt til en af de andre i klassen.
- Til slut samler I op fælles, hvor hver elev (med få ord) siger, hvem de har skrevet om, og hvilken forandring personen har skabt.

DIFFERENTIERINGSMULIGHEDER

Gør opgaven lettere:

- Hvis eleverne har svært ved at skrive deres biografi, kan de nøjes med kun at finde de relevante informationer.

HISTORIEN OM MALALA

Malala var et barn i Pakistan, og hun drømte om en magisk blyant. Forestil dig en magisk blyant, som bringer det, du tegner, til live. Man kunne tegne en flot kjole, en ny fodbold eller en lås på døren, så man kunne være i fred for sine søskende.

Malala ønskede sig en magisk blyant, netop så hun kunne tegne en lås på sin dør, så hendes to små brødre ikke kunne komme ind, og hun ønskede at fjerne lugten fra lossepladsen, der lå tæt på hendes hus. Men som Malala blev ældre, så hun verden anderledes, og hendes drømme ændrede sig.

Og nu skal I høre historien om Malala - en stæk lille pige.

Først var Malalas drøm bare at kunne gå i skole som alle drengene, men til sidst blev hendes drøm at bekæmpe al uretfærdighed i verden.

Malala voksede op i Swat-dalen i Pakistan med sine to mindre brødre og sine forældre. En dag sker der en stor forandring i Malalas liv. Da en gruppe, der hedder Taleban, får magten i Pakistan, beslutter de, at piger ikke længere må gå i skole.

Tænk, hvis der var nogen, som ville bestemme, at du ikke måtte gå i skole, bare fordi du var en pige! For os kan det være svært at forstå, men sådan er det nogle steder i verden, og en af de små piger, der ikke måtte gå i skole, var Malala.

Malala syntes, det var uretfærdigt. Hun savnede sine klassekammerater, og hun savnede at gå i skole, og Malala ville have de samme rettigheder som sine brødre og som drengene i sin klasse.

Malala havde stadig ikke fået den magiske blyant, hun drømte om. I stedet for at vente på den magiske blyant, tog hun nu fat i en rigtig blyant. Malala sad alene på sit værelse med sin blyant og sit papir. Hun skrev om alle de uretfærdigheder, hun oplevede. Og på et tidspunkt oprettede Malala en blog på internettet, så hele verden kunne læse, hvad hun skrev, og Malala begyndte også at holde taler. Malala skrev på sin blog og holdte taler om, at alle børn og voksne skulle være frie og leve deres liv, som de ville, lige meget om de var drenge eller piger.

Men det var ikke alle, der var glade for dét, Malala skrev på sin blog. Taleban, som var den gruppe, der på det tidspunkt bestemte rigtig meget i Pakistan, blev rigtig sure på Malala over det, hun skrev, og især fordi hele verden kunne læse det på internettet. Taleban havde truet Malala på Facebook, og til sidst gik det så galt, at de prøvede at slå Malala ihjel.

VALGTALER OG MÆRKESAGER

Dette emne skal lære eleverne at definere egne mærkesager og præsentere dem gennem en valgtale. Eleverne får kendskab til valgtalers fordele og begrænsninger og mærkesagers betydning op til valgafholdelse.

MÅL

- Eleverne ved, hvad mærkesager og valgtaler er
- Eleverne udvælger egne mærkesager og kan forholde sig til, om de er enige eller uenige med andre
- Eleverne træner at præsentere mærkesager gennem valgtaler

TID

7 lektioner af 45 min.

FAGLIGT SUPPLEMENT:

- Hvad gør en tale god?
- Eksempler på store taler:
 - Martin Luther King
 - Greta Thunberg
- Hvad betyder ordet Mærkesager?
- Den typiske forskel på mærkesagerne i blå og rød blok.
 - Lavere skat <> Høj skat.
 - Frihed fra statslig regulering <> Frihed gennem statslig regulering
- Hvordan hænger taler og mærkesager sammen med demokrati?
- Finder man mærkesager hos andre end partierne? (f.eks. LG-BTQ+, Amnesty)



TORSDAGS UNDERVISNINGSPROGRAM

(Følgende er undervisningsprogram er tilpasset valgugen.)

OPGAVE	BESKRIVELSE	TID
Opgave 1: Mærkesager	Opgaven skal give eleverne forståelse for, hvad mærkesager er, samt hvordan mærkesager anvendes og bruges.	90 min.
Opgave 2: Fang elevrådsforpersonen	Brainbreak	15 min.
Opgave 3: Taleskrivning	Opgaven skal give eleverne forståelse for at skrive og afholde taler.	95 min.
Opgave 4: Valgkamp	Brainbreak	15 min.

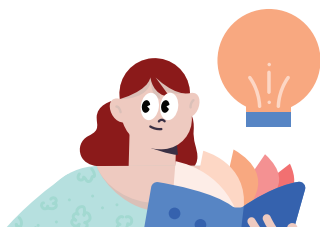
TORSDAGS VIDEOMATERIALER

Introduktionsvideo	Videoen introducerer dagens emne
Video til undervisningen	Videoen "Præsentationsteknik" fortæller om, hvordan eleverne kan lave en god præsentation ved brug af "haj-modellen"
Video til undervisningen	Videoen "Mærkesager i elevrådet" viser nogle elevrådsmedlemmer og deres mærkesager.

Alle videoer kan findes på:
www.valgugen.dk

LÆRER- VEJLEDNINGER





MÆRKESAGER

OPGAVE

I denne opgave skal eleverne øve sig i at udvælge relevante emner, der både er aktuelle, og som betyder noget for dem selv og for andre. Opgaven lægger op til, at klassen har en dialog om mærkesager.

Opgaven tager udgangspunkt i, hvordan landets politikere og elevrådsmedlemmer bruger mærkesager.

FORMÅL

Formålet med opgaven er at give eleverne forståelse for, hvad mærkesager er, samt hvordan mærkesager anvendes og bruges.

TID

90 minutter

MATERIALER

- Elevark til hver elev

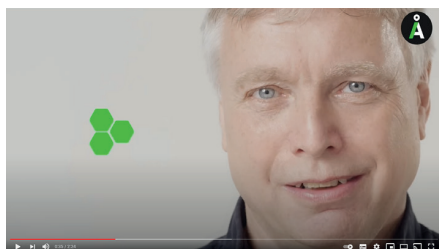
FORBEREDELSE

- Se valgvideoerne fra henholdsvis Enhedslisten, Alternativet og Dansk Folkeparti.



Link til Enhedslistens video:

<https://enhedslisten.dk/vaer-med-i-valgkampen>



Link til Alternativets video:

<https://www.youtube.com/watch?v=7X6WOe4egsQ&t=33s>



Link til Dansk Folkepartis video:

<https://danskfolkeparti.dk/partiet/17304-2/>



FREMGANGSMÅDE

Opgaven er inddelt i to dele. Første del omhandler mærkesager i dansk politik, hvor anden del omhandler mærkesager i elevrådspolitik.

FØRSTE DEL: MÆRKESAGER I DANSK POLITIK

Op til et folketingsvalg vil partierne altid lave valgvideoer. I valgvideoerne vil deres mærkesager altid være præsenteret og ofte være omdrejningspunktet.

FØR

- Tal med eleverne om, hvad mærkesager er.

UNDER

- Først laver eleverne opgave 1-3. Det skal få eleverne til at tænke over, hvad de allerede ved.
- Efterfølgende ser eleverne de tre videoer fra henholdsvis Enhedslisten, Liberal Alliance og Dansk Folkeparti.
- Til sidst løser eleverne opgave 4, hvor de skal bruge den viden, de har fået fra videoerne.

EFTER

- Tal med eleverne om de videoer, I har set, og tal om de mærkesager eleverne selv har skrevet ned og de mærkesager, der bliver præsenteret i de tre videoer.

ANDEN DEL: MÆRKESAGER I ELEVRÅDSPOLITIK

FØR

- Tal med eleverne om, at ens mærkesager kan være vigtige, hvis man stiller op til elevrådet. Ens mærkesager får nemlig ofte betydning for, hvem der vælger at stemme på en.

UNDER

- Se video: Mærkesager i elevrådet. – [Udskoling - Sæt i gang \(valgugen.dk\)](https://valgugen.dk/udskoling-saet-i-gang)
- Eleverne løser opgave 1.1: Hvilke mærkesager er præsenteret i videoen?
- Eleverne løser opgave 1.2: Udvælg en af de præsenterede mærkesager.
- Eleverne løser opgave 2.1: Brainstorm.
- Eleverne løser opgave 2.2: Udvælg en mærkesag.

EFTER

- Senere på dagen skal eleverne arbejde med taler. Præsenter dem for emnet, da deres mærkesager skal indgå i deres taler.

DIFFERENTIERINGSMULIGHED

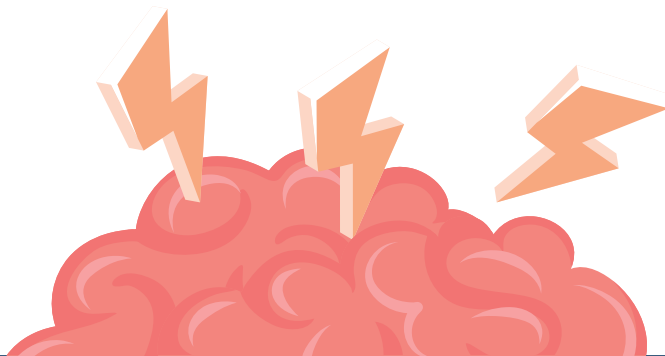
Første del: Mærkesager i dansk politik

For at gøre øvelsen lettere:

- Hvis eleverne ikke kan koble mærkesager sammen med et parti, kan de blot skrive de mærkesager ned, de kender.

For at gøre øvelsen sværere:

- Øvelsen kan udvides ved, at eleverne selv finder et andet parti end de tre repræsenterede partier og skriver deres mærkesager ned.



FANG ELEVRÅDSFORPERSONEN

BRAINBREAK

FORMÅL

Denne brainbreak skal give energi gennem bevægelse.

TID

15 min.

MATERIALER

- Papir, og noget at skrive med til alle grupper.

FORBEREDELSE

Ryk borde og stole, så der er plads til at bevæge sig.

En elev vælges som forperson for elevrådet og stiller sig for enden af klasseværelset. Resten af eleverne stiller sig på den anden side af klasseværelset.

Forpersonen vender sig med ryggen til de andre elever, og imens begynder eleverne at gå frem mod forpersonen.

Eleverne bestemmer selv om de løber eller lister, men det er vigtigt at være stille, for på et tidspunkt siger forpersonen "rød... gul... grøn", og vender sig om, og råber "STOP!" Derefter skal alle elever stå helt stille. Hvis forpersonen ser nogen bevæge sig, sendes de tilbage til startlinjen. Så vender forpersonen ryggen til, og legen fortsætter.

Den første, der når op til forpersonen, har vundet og får deres plads.



TALESKRIVNING

OPGAVE

Et stærkt demokrati består af en befolkning, der tør udtrykke sin mening. Derfor er det en god idé at øve sig i at udtrykke, hvad man mener i en tale.

Eleverne skal alle sammen skrive deres egen valgtale til elevrådet.

FORMÅL

- At eleverne får øget selvtillid til at udtrykke egen holdning.
- At eleverne oplever, at de har relevante input til, hvordan skoledagen skal være.
- At eleverne øver sig i skriftlig fremstilling.
- At styrke elevdemokratiet på skolen.

TID

95 minutter

MATERIALER

- Thea Enevoldsens tale til KL Børn og Unge topmøde - <https://vimeo.com/389736816>
- Hajen – til alle elever
- Plakat med tips og tricks til den gode tale
- Papir og blyanter

EKSTRA MATERIALER: [Winning Student Council Speech For President | Charisma Joy - YouTube](#)

FORBEREDELSE

- Forbered nogle emner, eleverne kan skrive taler om. Disse kan bruges, hvis eleverne ikke selv kan finde på noget.
- Se Thea Enevoldsens tale til KL Børn og Unge topmøde - <https://vimeo.com/389736816>
- Læs beskrivelsen af "Hajen".

FREMGANGSMÅDE

FØR

- Underviseren introducerer opgaven til eleverne.
- Gennemgå "Hajen".
 - Se forklaring nedenfor.
- Se Thea Enevoldsens tale, og analyser den sammen ved hjælp af "Hajen".
 - Bed eventuelt eleverne om at gøre det sammen to og to, inden I analyserer talen på klassen.

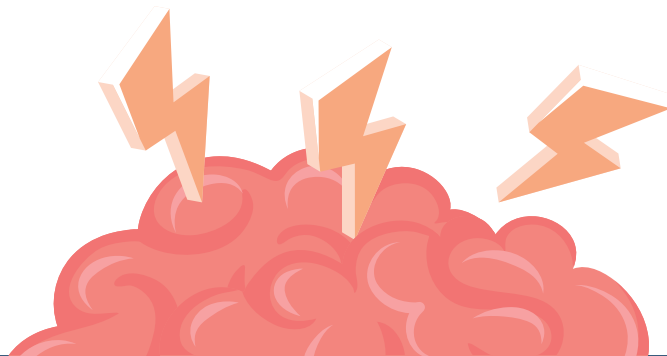
UNDER (Udformning af egen tale)

- Nu skal eleverne skrive deres egne taler.
- Gennemgå tips til den gode tale på plakaten.
- Giv dem lidt tid til at komme på talens indhold. Giv dem hjælpespørgsmål:
 - Hvordan kan skolen blive et bedre sted?
 - Hvilke problemer er der?
 - Hvordan kan de løses?
 - Jeg vil gerne stille op til elevrådet fordi...
- Eleverne skriver på deres taler individuelt. Du vurderer selv, hvor lang tid eleverne skal have til opgaven.

EFTER (Feedback på taler)

- Når talerne er færdige, skal I høre dem og optage dem.
- I giver feedback på talerne fælles eller i grupper.





VALGKAMP

BRAINBREAK

I denne brainbreak skal eleverne lege en alternativ version af sten, saks og papir. Legen er anderledes på den måde, at eleverne går rundt på gulvet, og udfordrer hinanden til duel i sten, saks og papir. Mens de går rundt og finder en, de kan udfordre, har de en rolle, og de avancerer til en anden rolle, hvis de vinder udfordringen. Når eleverne når til det sidste niveau, skal de sætte sig ned.

FORMÅL

At give eleverne en kort pause fra undervisningen.

TID

15 minutter

MATERIALER

Et lokale hvor der er plads til at eleverne kan gå rund imellem hinanden. I kan også gå udenfor, hvis vejret er godt.

FORBEREDELSE

Læs fremgangsmåden igennem.

FREM GANGSMÅDE

- Alle elever starter med den samme rolle (på samme niveau) – sofavælger. Eleverne viser, at de er sofavælgere ved at gå rundt på gulvet med fingrene flettet bag hovedet.
- Eleverne skal finde en anden elev, de kan udfordre. **DE KAN KUN UDFORDRE EN PÅ DERES EGET NIVEAU!**
- Eleverne dyster mod hinanden i sten, saks og papir. De spiller bedst ud af tre. Den, der vinder, avancerer til tænker, og skal nu gå rundt og klø sig selv i hovedet og finde en anden "tænker", der kan udfordres. Taberen forbliver sofavælger, og skal finde en anden sofavælger, der kan udfordres.
- Når "tænkerne" vinder en udfordring, avancerer de til "taler", som de viser ved at holde deres arme ud fra kroppen, som om de holder en tale foran sig.
- Det sidste niveau opnår, når en taler vinder over en anden taler. Vinderen bliver her til politiker, og skal sætte sig ned med fingrene flettet bag hovedet og vente på, at de andre når til samme niveau.
- Det er ikke alle, der kan blive til politikere.

FREM GANGSMÅDE

Undlad flere af rollerne og brug kun: "vælger" og "politiker". Når en vælger taber til en anden vælger, går taberen om bag vinderens ryk og danner en kæde eller "vælgergruppe" ved at placere sine hænder på den nyudklækkede politikers skuldre.

Hvis en Politiker taber til en anden politiker, skal politikerens sammen med deres kæde, gå om bag den Politiker som vandt.

Sådan fortsætter øvelsen indtil der er to Politikere tilbage med en lang kæde bag sig.



VALGDAG!

Dette emne er en opsummering af de fire emner, som eleverne har været igennem. Dette emne er oplagt at ligge samme dag, som der afholdes elevrådsvalg. Eleverne skal blandt andet arbejde med en stor øvelse, som skal give dem forståelse for elevrådsarbejdet.

MÅL

- Eleverne ved, hvordan man afholder et demokratisk valg
- Eleverne opnår viden om, hvordan man arbejder i et elevråd
- Eleverne får lyst til at stille op til elevrådsvalg

TID

7 lektioner af 45 minutter

FAGLIGT SUPPLEMENT:

- Tal med eleverne om demokratiske valgaftoldelse
- Hvordan ser stemmesedlerne ud, og hvordan skal de udfyldes
- Se videoer fra valgtaler og eventuelt valgfester
- Tal med eleverne om skolens tidligere valgaftoldelser
- Vigtigheden af elevernes bidrag og arbejde i elevrådet



FREDAGS UNDERVISNINGSPROGRAM

(Følgende er undervisningsprogram er tilpasset valgugen.)

OPGAVE	BESKRIVELSE	TID
Opgave 1: Elevråd for en dag	Opgaven er en form for rollespil, som vil træne det, som eleverne har lært i løbet af ugen, og give dem forståelse for, hvad man laver i et elevråd.	90 - 135 min.
Opgave 2: Partigruppe	Brainbreak	15 min.
Opgave 3: Lyntænger	Opgaven skal øve eleverne i at tænke hurtigt, samtidig med at de skal overveje hvad deres modstander tænker.	20 min.

Valgafholdelse:

Det er oplagt at afholde elevrådvalg denne dag, og fejre det med en valgfest.

Det er en rigtig god øvelse for eleverne at afholde et demokratisk valg.

Materialer til valgafholdelse

Stemmesedler og valgplakater findes på

www.valgugen.dk

LÆRER- VEJLEDNINGER





ELEVRÅD FOR EN DAG

OPGAVE

I denne opgave vil eleverne komme til at bruge mange af de værktøjer, de har lært i løbet af ugen. Denne opgave kan variere meget i tid, da underviser kan vælge kun at bruge dele af opgaven.

Opgaven er en form for rollespil, hvor eleverne skal forestille sig at være valgt til elevrådet. De vil lære, hvordan det er at arbejde projektorienteret, og de vil derfor have brug for lidt mere vejledning end normalt.

FORMÅL

At træne det, som eleverne har lært i løbet af ugen, og give dem forståelse for, hvad man laver i et elevråd.

TID

90-135 minutter

MATERIALER

- Elevark 1-6

FORBEREDELSE

Læs elevarkene godt igennem, og vær klar på at vejlede dem i processen.

Overvej, om eleverne skal præsentere deres projekt for deres udvalgte aktører, sende aktørerne en video eller lave almindelig klassefremlæggelse.

DEL 1: KONSTITUERING AF ELEVRÅDET

FØR:

- Del eleverne ind i grupper af 4.
- Præsenter dagens opgave for dem, og fortæl dem, at de skal lege elevråd for en dag.
- Første del af opgaven handler om, at de skal have uddelt de forskellige roller, der er i et elevråd.
- Eleverne får udleveret beskrivelser af de forskellige roller, samt stemmesedler (hvis der er flere, som ønsker den samme post).
- Uddel beskrivelserne til eleverne, og lad dem sammen læse dem igennem (ARK 1 -ROLLER I ELEVRÅDET).

UNDER:

- Elever skal med udgangspunkt i beskrivelserne, nu notere hvorfor de stiller op til den givne post, og forklare det til de andre i gruppen. (ARK 2 – JEG STILLER OP TIL... FORDI....)
- Efterfølgende skal elever finde ud af, hvem der skal have hvilken rolle.
- Hvis der er flere, som stiller op til samme rolle, må man internt lave en anonym afstemning. (ARK 3 – STEMMESEDLER)

EFTER:

- Eleverådet er nu konstitueret, og eleverne kan derfor komme i gang med arbejdet som skolens nye elevråd.

DEL 2: INDIVIDUELLE MÆRKESAGER OG ÉT FÆLLES TILTAG

FØR:

- Elever skal nu præsentere deres mærkesager for hinanden. Hvis de ikke allerede har arbejdet med mærkesager dagen inden, kan det være en rigtig god idé at lave OPGAVE XX OG OPGAVE XX fra emnet 'Mærkesager og valgtaler'.
- Efterfølgende skal de give feedback til hinanden og i fællesskab nå frem til et fælles tiltag, som de vil arbejde med.

UNDER:

- Eleverne præsenterer deres mærkesager for hinanden. Har eleverne optaget en video dagen inden, viser de hinanden den. Når de har givet hinanden feedback, skal de i fællesskab nå frem til ét tiltag, som de vil arbejde videre med.
- De skal udfylde ARK 4: VORES FÆLLES TILTAG

EFTER

- Saml op med en fælles opstilling af tiltag fra alle grupper, og spørg ind til, hvorfor de valgte netop det tiltag.
- For at sikre at elevernes tiltag er så realistiske som muligt, kan du stille dem følgende spørgsmål:
 - Er det elevrådets opgave?
 - Kommer det hele skolen til gode?
 - Er det et problem i vores klasse eller på hele skolen?
 - Er det noget, der koster penge, hvor skal finansieringen så komme fra?
 - Er det relevant for jeres skoledag og læring?
 - Hvordan taler jeres tiltag ind i skolens egne tiltag/politik?

DEL 3: AKTØRANALYSE

FØR:

- Fortæl eleverne, at de nu skal arbejde videre med det tiltag, som de blev enige om. Tiltaget skal gøres til virkelighed, og derfor skal grupperne finde ud af, om der er nogle relevante mennesker, som de skal tale med, for at de kan nå deres mål.

UNDER:

- Eleverne skal bruge ARK 5: AKTØRANALYSE.

EFTER:

- Saml op på klassen, og lad én eller to grupper præsentere deres aktøranalyse.

DEL 4: UDVIKLING OG PRÆSENTATION AF TILTAG

FØR:

- Eleverne skal nu forberede sig på at præsentere deres tiltag for den udvalgte aktør.
- Hvis elevernes nye tiltag er rigtig godt, og du som deres lærer synes, det giver mening at invitere de aktører, de har udvalgt, kan du gøre det. Det kan jo være andre lærere, skoleledere eller forældre. Hvis dette ikke er muligt, kan I også optage videoen og potentielt sende det til aktørerne. Dette er op til læreren at beslutte, alt efter elevernes engagement i projektet og deres valg af aktører.

UNDER:

Eleverne skal først udfylde ARK 6: projektpilen.

Projektpilen vil være en guide for dem, i hvordan de bedst planlægger deres nye tiltag.

Forklar dem projektpilen:

- Eleverne skal udfylde projektpilen, da det er et værktøj, som kan hjælpe dem med at planlægge og udføre deres.
- Eleverne skal komme frem til fire skridt, som vil føre dem frem til deres endelige mål.

Sådan udfylder de projektpilen:

- De skal skrive deres fælles tiltag i den inderste ring forenden af projektpilen.
- Hvis de har delmål i relation til det overordnede tiltag, kan de skrive dem i den yderste ring.
- Derefter skal de skrive fire ting der skal gøres, for at de når deres mål. Fire skridt mod målet.
- Til sidst skal de skrive hvem der er ansvarlig for hvert skridt. De skal bruge de roller, som de er blevet tildelt i elevrådet.

Når de har færdiggjort projektpilen, skal de lave en præsentation.

Præsentationen skal potentielt kunne fremlægges for den valgte aktør, og alt efter lærerens beslutning forberede en præsentation eller en video.

Projektpilen må gerne indgå i deres præsentation.

EFTER

- Eleverne præsenterer nu deres tiltag (enten for klassen, relevante aktører eller via video)

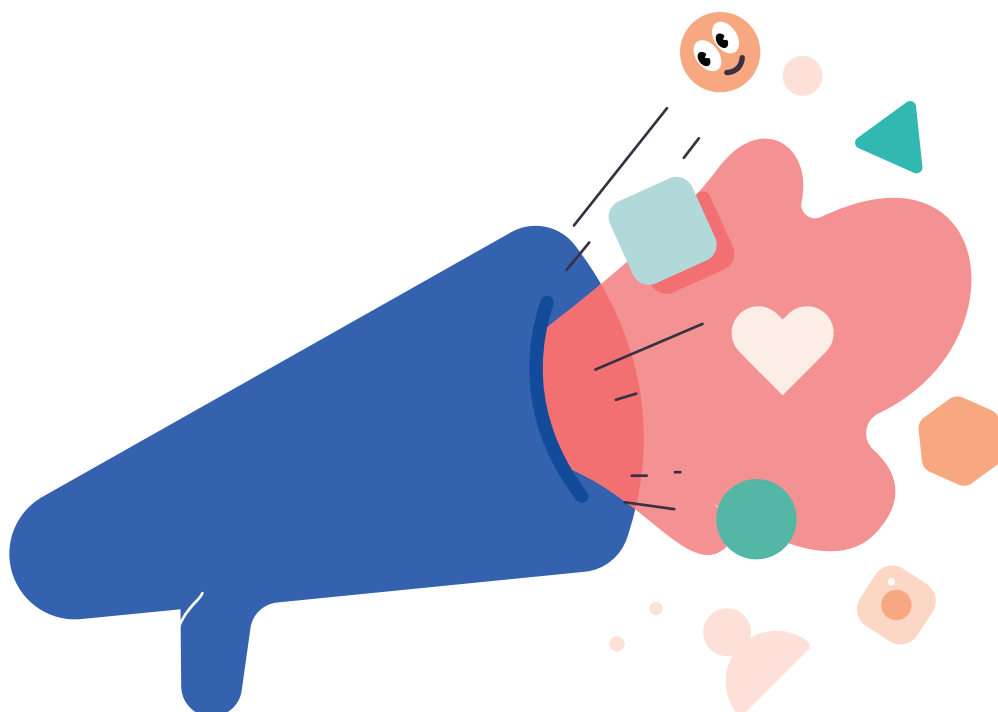
DIFFERENTIERINGSMULIGHEDER

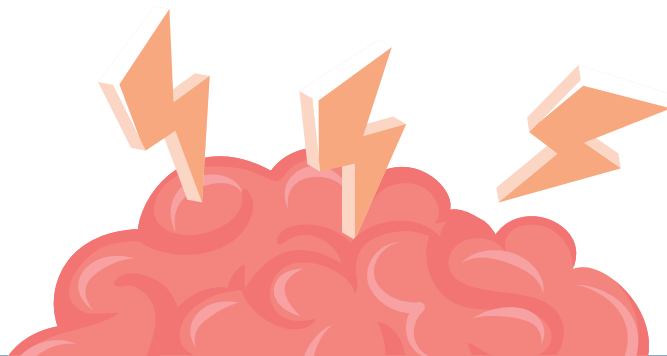
Gør øvelsen lettere:

- Overvej kun at brug dele af øvelsen.
- Hvis eleverne kan have svært ved at enes, kan læreren overveje at tage del 1 ud.

Gør øvelsen sværere:

- Øvelsen kan overføres til det større samfund, og i stedet kaldes 'regering for en dag'. Eleverne vil så kunne arbejde med større tiltag og mærkesager, som relaterer sig til hele samfundet.
- Tilføj en delopgave, som handler om at skabe samarbejde med andre skolars elevråd.
 - Hvordan vil eleverne gøre det?
 - Hvad kan de forestille sig at samarbejde med andre skoler om?
 - Hvad ville de få ud af et samarbejde med en anden skole?





PARTIGRUPPE

BRAINBREAK

FORMÅL

- Denne brainbreak skal give energi gennem bevægelse.

TID

15 minutter

FREM GANGSMÅDE

Alle elever rejser sig op og går rundt mellem hinanden. På et tidspunkt siger underviseren "find en partigruppe på...", og så fx "5 mennesker" – (eller et andet tal). Deltagerne skal nu finde sammen i grupper på størrelse med det givne antal. De deltagere, der ikke når i en gruppe, laver fem sprællemænd og er ude af legen. Legen gentages, og eleverne fortsætter med at gå rundt mellem hinanden, mens underviseren nævner forskellige gruppestørrelser, indtil der ikke er flere elever tilbage.





LYNTÆNKER

OPGAVE

Med denne brainbreak skal eleverne tænke hurtigt og strategisk.

FORMÅL

At give eleverne en kort pause fra undervisningen. Øve eleverne i at tænke hurtigt og samtidig skulle overveje hvad deres modstander tænker.

TID

15 min.

MATERIALER

- Papir, og noget at skrive med til alle grupper.

FORBEREDELSE

Til at starte med skal I lave grupper af fire personer. Hver gruppe skal have et stykke papir og en blyant. På papiret skal hver gruppe skrive disse seks kategorier i toppen:

- Dyr
- Frugt/grøntsag
- Drikkevarer
- Musik
- Lande
- Navn

Læren skal nu nævne et bogstav, og hver gruppe skal nu finde en ting, der passer i kategorien og starter med det bogstav, læren næver

Når gruppen har fundet- **og skrevet** alle seks, råber de FÆRDIG!

Nu tjekker grupperne svarene en efter en og hvis der er flere grupper, der har svaret det samme, tæller læreren ned fra 3, og grupperne skal prøve at finde en ny ting i kategorien.

Sådan fortsætter I indtil der en gruppe med svar, ingen andre har, og hvis det hele passer, så har holdet vundet, og I kan prøve igen med et nyt bogstav.

FREM GANGSMÅDE

FØR:

- Inddel eleverne i grupper
- Uddel papir og skriveredskaber til grupperne
- Gennemgå øvelsen med eleverne.
- Grupperne skriver de seks kategorier i toppen af papiret.

UNDER:

- I laver øvelsen som beskrevet i starten.

EFTER:

- I kårer en vinder og klapper af hinandens indsats





A series of horizontal lines for writing, consisting of 20 lines in total. The first three lines are grouped together, followed by a gap, and then the remaining 17 lines are grouped together.



Danske
Skoleelever