



DET GODE VALG I KLASSEN

OPGAVE

Med denne øvelse skal I i klassen skabe et trygt rum med gode rammer til et elevrådsvalg. Denne øvelse har til formål at forberede eleverne på, at turde stille sig frem foran hinanden, sige sin mening, være uenig, 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, og tør stille op til elevrådsvalg.

Denne klasseøvelse inddelt i tre underopgaver:

1. En brainstorm og definition af, hvad et valg er
2. En brainstorm og definition af, hvad et dårligt valg er
3. En brainstorm og definition af, hvad et godt valg er
4. Aftale rammer, for 'klassens valg'

FORMÅL

At øge trygheden i klasserummet, så flere elever tør at stille op til elevrådsvalget. Opgaven er også med til at skabe spilleregler (klassekodeks) for de næste dages emner, hvor eleverne bl.a. skal øve debat.

TID

30 minutter

MATERIALER

- Skriveredskaber til alle elever
- Plakater med til 'et valg' i A3
- Plakater til 'det dårlige valg' i A3
- Plakater til 'det gode valg' i A3
- 1 plakat i A3 'klassens valg' til at skrive klassens valgkodeks

FORBEREDELSE

- Del eleverne i fire-fem grupper

FREM GANGSMÅDE

FØR

- Introducer opgavens formål og hvorfor det er vigtigt at have nogle regler for det gode valg 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 og stille op til elevrådsvalg).
- Gennemgå de fire opgaver kort og tiden I skal bruge på det.

UNDER

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

- Placer 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 3 minutter.
- Nu skal eleverne skrive eller tegne alt det ned, de kommer i tanke om, når du læser overskriften på plakaten.
- Når uret bipper, sender eleverne 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 de har været det, præsenterer hvert bord de punkter, der står på plakaten.
- Læreren samler op på tavlen under overskriften 'et valg'.

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

Overstående øvelse gentages nu med 'det dårlige valg'. Når læreren samler op, kan han/hun inkludere denne pointe, og tale med eleverne om, om der også kan være gråzoner, som måske allerede eksisterer i klassen. Et eksempel kan være, at eleverne når frem til, at 'godt valgdeltagere' klapper af dem, der holder taler, og 'dårlige valgdeltagere' griner. Her kan der godt være en gråzone, hvor tilhørere 'smiler' eller 'vender øjne'. Tal med eleverne om, hvad I gør, hvis det opstår.

Opgave 3: 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

Opgave 4: Aftale valgkodeks til klassen

- Fortæl eleverne, at I nu skal blive enige om nogle regler/rammer for klassen, så ugen bliver så god som mulig.
- Få eleverne til at tale med sin sidemakker/bordgruppe eller lignende 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 sværere 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.
- Hvis der er mulighed for det, kan I dele klassen op i to grupper, når I skal lave valgkodekset, så det bliver et mindre og mere trygt rum.
- Er det for svært for eleverne, at brainstorme i grupper, kan I gøre det sammen på klassen.

Gør øvelsen sværere:

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