

# Lærervejledning - 1915-generator

---

*Lad dine elever teste, hvor gode de er til at sætte sig i historiske personers sted og træffe beslutninger på deres vegne.*

1915-generatoren er et nyudviklet digitalt læremiddel, hvor eleverne skal skifte perspektiv og forestille sig, at de befinder sig i 1915. Her skal de forholde sig til en række cases, der var aktuelle i årene op til dette årstal. De skal vælge, hvilken af datidens samfundsklasser (godsejere, gårdmænd, landarbejdere og arbejdere) de ønsker at være. Ud fra den valgte rolle skal de derefter besvare spørgsmålene. Når de har taget stilling til alle casene, skaber generatoren på baggrund af svarene elevernes egen grundlov, som de kan printe ud. Den udskrevne grundlov kan de så sammenligne med klassekammeraters grundlove og på den baggrund reflektere over, hvor gode de har været til at leve sig ind i deres rolle, og samtale om hvor forskellig grundloven i 1915 kunne have set ud, hvis de forskellige samfundsgrupper havde fået lov til at bestemme alene.

1915-generatoren er således et eksempel på et historisk scenarie, som lægger op til at arbejde med elevernes evne til at leve sig ind i historien (historisk empati) og se en sag fra andre vinkler end deres egen nutidige. Gennem refleksion over de mulige udfald af grundloven trænes eleverne endvidere i at se historiske personers og begivenheders betydning for den historiske udvikling - dvs. i at se mennesker som historieskabende.

## Råd til brug i undervisningen

For at få det optimale ud af grundlovsgeneratoren vil det være en fordel, hvis eleverne forud har arbejdet med 1915-grundlovens indhold og dens tilblivelse som et kompromis mellem datidens fire partier. De skal gerne have kendskab til partiernes grundopfattelser og også gerne de begivenheder, der gik forud for dens vedtagelse, specielt forfatningskampen og systemskiftet i 1901. Dette kan eleverne fx få ved at arbejde med kapitel 5, 7 og 8 i *Hvem skal bestemme? - om grundlov og demokrati før nu og i fremtiden*.

Generatoren er primært designet til, at eleverne arbejder med den som en individuel øvelse. Hver elev sidder med deres computer og tager stilling til casene, som programmet sætter dem overfor. En god idé vil være, at alle elever begynder med at gennemføre seancen som sig selv og dermed genererer en grundlov, som de ønskede, at den så ud.

Næste trin vil være at tildele hver elev en samfundsgruppe, som de skal besvare spørgsmålene i generatoren ud fra. Når de har gjort det, skal de sammenligne de to grundlove, som de har genereret, og prøve at reflektere over, hvorfor der er ligheder og forskelle mellem de historiske og det nutidige perspektiv

Derefter sættes eleven i gruppe med klassekammerater, der har gennemført generatoren ud fra samme samfundsgruppe. Elevernes opgave er nu at sammenligne deres besvarelser og diskutere, hvem der er kommet tættest på den pågældende samfundsgruppes synsvinkel. I diskussionen kan elevernes støtte sig til, hvad bogen *Hvem skal bestemme?* (side 54-55) siger om de forskellige samfundsgrupper/politiske partiers opfattelser. Undervejs i diskussionen noterer eleverne ned, hvad de når frem til, er den grundlov, der bedst passer til samfundsklassens ønsker.

De skal nemlig bringe deres noter med til sidste næste fase, hvor eleverne sættes sammen i grupper, hvor der er en elev, der repræsenterer hver af samfundsgrupperne. Her sammenligner eleverne nu igen deres besvarelser, men denne gang med fokus på, hvor forskellig grundloven kunne have set ud, hvis det var det ene, andet, tredje eller fjerde parti, der havde kunnet bestemme, frem for at grundloven var blevet til ved et kompromis.

Arbejdet med grundlovsgeneratoren kan med fordel slttes af med en opsamling på klassen, hvor elevernes hovedpunkter fra de tre sammenligninger trækkes frem, og med en fælles samtale om, hvor stor en betydning menneskelige valg har for samfundets udvikling, herunder hvilken betydning det ville have haft for os i dag, hvis enten Højre, Venstre, Det Radikale Venstre eller Socialdemokraterne havde fået sin vilje igennem i 1915.

## Om grundlovsgeneratoren

Nutids-generatoren er udviklet i 2015 af Nationalt Videncenter for Historie- og Kulturarvsformidling.

Grundlovsgeneratoren er tilgængelig via PC, men da programmet bag kræver Adobe Flash Player, kan den desværre ikke tilgås via iPhone eller iPad. Oplever du problemer med at vise dele af generatoren eller med at downloade grundlovsdokumentet på din PC, kan det muligvis afhjælpes ved at opdatere din browser eller Adobe Flash Player.

Idé til grundlovsgeneratoren: Jens Aage Poulsen, Peter Yding Brunbech og Nikolaj Petersen

Tekst til grundlovsgeneratoren: Nikolaj Petersen

Projektledelse: Nikolaj Petersen

Layout og teknisk udvikling: Boris Hansen

Håndtegnede illustrationer: Mikkel Maltesen