

Lærervejledning - Nutidsgenerator

Lad dine elever blive udfordret på deres holdninger til helt grundlæggende spørgsmål om, hvordan samfundet skal se ud i fremtiden.

Nutidsgeneratoren er et nyudviklet digitalt læremiddel, hvor eleverne tager stilling til en række konkrete cases om forhold i samfundet i dag. Casene handler om grundlæggende problemstillinger som fx om vi skal bevare monarkiet, om EU skal have mere magt, om ytringsfrihed er ubegrænset, og om valgretsaldere skal sættes ned. For at få eleverne til at reflektere dybere over spørgsmålene har vi fået ungdomspolitikere til at rådgive eleverne. Ved hver enkelt case kan eleverne trykke på billedet af en ungdomspolitiker og få et begrundet råd. Når eleverne har forholdt sig til de mange forskellige cases, skaber generatoren på baggrund af svarene deres egen personlige grundlov, som de kan printe ud. Den udskrevne grundlov kan de så sammenligne med klassekammeraters grundlove og på den måde reflektere over og drøfte konsekvenserne af de valg, som de har truffet i casene.

Læremidlet er oplagt til at få eleverne til at tænke over konsekvenserne af deres standpunkter og kan derfor i historie bruges til refleksion over, hvordan de er historieskabte og -skabende. I samfundsfag egner nutidsgeneratoren sig især til at dække videns- og færdighedsmålene omkring demokrati og politiske partier & ideologier.

Man kan bruge læremidlet på forskellige måder - her vil vi give to bud på tilgange, nemlig hvad vi vil kalde henholdsvis hoved- og fordybelsessporet.

Hovedsporet

I denne tilgang er der som udgangspunkt tale om en individuel øvelse, hvor eleverne skal sidde med hver deres computer og tage stilling til casene, som de bliver sat overfor af programmet.

De starter med at skrive deres navn, og da dette navn bruges af grundlovsgeneratoren senere, er det vigtigt at indskærpe, at det skal være elevens rigtige og fulde navn, der angives.

Efterfølgende bliver eleverne stillet over for de enkelte cases med en tekst, et spørgsmål, 2-4 svarmuligheder og en mulighed for at spørge ungdomspolitikere. Før eleverne går i gang, kan det være hensigtsmæssigt at fortælle eleverne, at de skal læse teksten grundigt, og at de skal huske at bruge ungdomspolitikernes råd, før de foretager et valg. Det er således vigtigt, at eleverne ikke forsøger at blive hurtigst muligt færdig, da en del af læringspotentialet i grundlovsgeneratoren består i at reflektere grundigt over casene og lade sig udfordre på sine meninger af ungdomspolitikernes argumenter.

Når eleverne har forholdt sig til alle casene, genereres deres personlige grundlov. De kan hente den ned på deres computer som pdf ved at trykke på "Hent min grundlov". Filen åbnes ved at trykke på den i download-baren på computeren. Bemærk, at elever, der gerne vil ændre på et eller flere af svar inden udskrivning, altid har muligheden for at tage gentage processen ved at trykke på "Prøv igen".

Eleverne skal derefter skrive deres egen personlige grundlov ud, underskrive den og sammenligne deres udgave med deres klassekammeraters. Dette kan gøres på klassen ved at lade alle hænge deres grundlove op på væggen og starte en dialog om dem, eller det kan gøres i grupper eller par.

Det vigtige i denne sidste del er, at eleverne bringes til at overveje, hvor de er hhv. enige og uenige med deres klassekammerater, og til at reflektere over, hvorfor deres grundlove er kommet til at se ud, som de gør, dvs. hvilken sammenhæng der er mellem deres svar i casene og den endelige grundlov.

Fordybelsessporet

Denne anden tilgang anbefales som supplement til hovedsporet og egner sig især til et forløb i samfundsfag med fokus på "Politiske partier og ideologier".

Hvor hovedsporet lagde vægt på, at hver elev dannede deres egen mening og udfordres på den, lægges der her op til, at eleverne parvis eller i grupper skal gå på opdagelse i de unikke materiale af udsagn fra ungdomspolitikere, der er samlet i generatoren. Deres overordnede opgave vil være at undersøge forskelle og ligheder mellem ungdomspolitikernes holdninger, og helt konkret kunne opgaven fx lyde som følger:

- 1) I skal ved hver case klikke jer igennem ungdomspolitikernes svar.
- 2) Notér ned, hvor der er ligheder og forskelle mellem ungdomspartiernes svar. Kig både på, hvilket råd om svar de giver, og på hvordan de argumenterer for deres valg.
- 3) Når I har været alle casene igennem, skal I overveje:
 - a) Hvilke ungdomspartier ligner hinanden mest?
 - b) I hvilke cases er ungdomspolitikere mest enige?
 - c) I hvilke cases er de mest uenige?
 - d) Hvorfor er det netop disse punkter, de er mest enige/uenige om?

Dette kan foregå i grupper med opsamling på klassen til sidst, eller man kan i stedet for at lade alle grupper arbejde med alle casene, tildele hver gruppe en case, som de skal gå i dybden med, og som de så kan holde et kort oplæg om for resten af klassen.

Endvidere vil det være en mulighed at indføre en ekstra opgave, om der er forskel på holdningerne i ungdomspartiet og moderpartiet og lade eleverne gå på opdagelse på folketinget.dk eller partiernes egne hjemmesider.

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: Jens Aage Poulsen og ungdomspolitikere

Projektledelse: Nikolaj Petersen

Layout og teknisk udvikling: Boris Hansen

Hånd tegnede illustrationer: Mikkel Maltesen