

DEMOKRATI DESIGNERE

At føre salon - et forløb for elever i folkeskolens yngste klasser

Formål:

Træne elevernes demokratiske muskler så de selv kan deltage i en demokratisk samtale og skærpe deres egne holdninger samtidig med, at de når frem til nogle enigheder i fællesskab med andre.

Forløb:

To lektioner på skolen med læreren som underviser, hvor de lærer saloners historiske betydning at kende, træner demokratiske værktøjer og forbereder sig på at deltage i en salon.

80 minutters salon på skolen, hvor bibliotekarer er værter for en salon om et aktuelt emne for børn. Salonen skal helst foregå i et andet lokale end klasselokalet. Det kunne være på lærerværelset, biblioteket, i festsalen eller et andet sted som føles særligt.

SKOLEN - vejledning til læreren - illustrationer er bare forslag for at vise øvelsens hensigt

1. lektion:

Step 1

Saloners oprindelse og betydning. Læreren fortæller eleverne om saloner - brug gerne egne eksempler og ord

Salonkulturen opstod i Frankrig i 1600-tallet. Italienskfødte Catherine de Vivonne, markisen af Rambouillet, inviterede i 1620'erne til salon i sit palæ. Hun var formentlig træt af at høre på at mændene kun kunne snakke om jagt, krig og økonomi, så hun inviterede 12-15 gæster til salon i sit palæ, hvor de skulle snakke om kunst, litteratur og politik samtidig med at de hørte på musik og spiste et let måltid.

Den idé bredte sig til flere lande, hvor kvinder i lignende positioner som Catherine inviterede til saloner i deres palæer. I Danmark var Charlotte Schimmelmann foregangskvinde, og i Tyskland var hertuginde Anna Amalia den mest berømte salonværtinde.

Til at starte med var salonerne altså forbeholdt eliten i samfundet, men da kaffen og kort efter caféerne i slutningen af 1600-tallet holdt sit indtog i Europa, blev der også holdt saloner på caféer, hvor flere kunne deltage. Fordelen ved at holde saloner på caféer, hvor flere med forskellig baggrund kunne deltage, var også at der netop blev serveret kaffe. På den tid kunne man oftest kun mødes på værtshuse, hvor der blev serveret alkohol, og hvor alkohol kan sløre vores tanker og gøre os sløve, så gør kaffe tanken stærk og vi bliver mere vågne. Det gjorde samtalerne også

Mange demokratiske idéer og tanker er udklækket ved saloner på både caféer og i palæerne.

Step 2

Læreren kan vise eleverne billeder fra saloner dengang man brugte pudder og paryk, og så tage en snak om nutidens saloner

Når vi ser billeder og malerier fra salonerne i 16-1700-tallet er de meget formelle og deltagerne har fine kjoler, pudder og paryk på. Hvor findes vor tids saloner? Hvor deles der i dag idéer, og hvordan kan børn deltage med deres idéer?

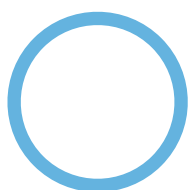


Samtalens former - træne evnen til at holde en samtale på sporet

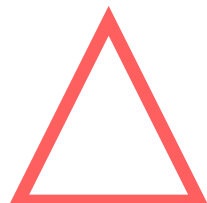
Vi kender alle til at en samtale kører af sporet. Det, vi startede med at snakke om, har forandret sig. Det er selvfølgelig ikke altid skidt at en samtale er dynamisk og kan udvikle sig, men vi skal kunne genkende når det sker.

Demokrati handler om idéer, værdier, regler og fællesskabte beslutninger. Vi skal kunne nå til enighed om en retning, så hvis vi ikke ved, hvad vi snakker om, eller det skifter form undervejs uden vi lægger mærke til det, så ender vi med enten at snyde os selv eller blive snydt af andre, så nu skal vi træne evnen til at se, hvordan vi holder en samtale på sporet.

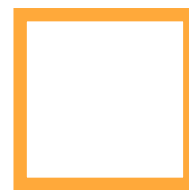
Læreren tegner en cirkel på tavlen og skriver mad nedenunder. Tegn derefter en trekant og skriv legetøj nedenunder. Tegn et kvadrat på tavlen og skriv sport nedenunder.



MAD



LEGETØJ



SPORT

Nu skal eleverne tegne forskellige slags cirkler, som alle kan dækkes ind under betegnelsen mad. Det kan være alt fra et æg til en stor pizza. Hvis vi strækker vores fantasi lidt, kunne vi godt argumentere for at en is jo godt være mad, fordi den trods alt indeholder mælk, som man også

bruger på sin havregryn, men nu skifter cirklen lidt form, da is jo er tættere på slik end mad. Elevernes tegning og beskrivelse af cirklerne skal altså konceptuelt kunne holde til, at vi ser det som en slags mad.

Eleverne skal også tegne forskellige trekanter, som alle kan dækkes ind under betegnelsen legetøj. Det kan være alt fra dukker, spillkonsoller eller balloner.

Til slut skal eleverne tegne forskellige kvadrater, som alle kan dækkes ind under betegnelsen sport. Det kan være alt fra fodbold til svømning.

Cirklerne, trekanterne og kvadraterne må gerne se meget forskellige ud fra dem på tavlen, men de skal stadig kunne genkendes som cirkler, trekanter og kvadrater.



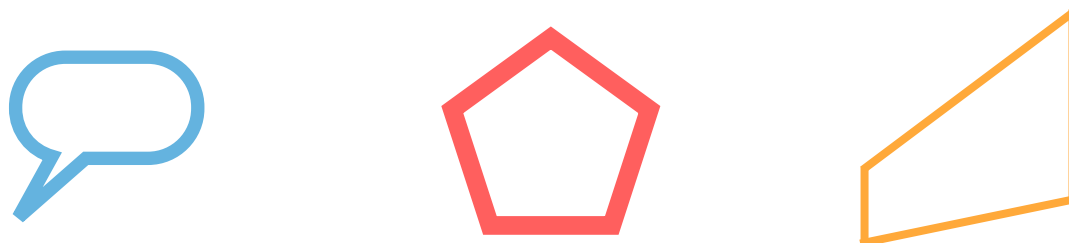
Forskellige versioner af mad

Forskellige versioner af legetøj

Forskellige versioner af sport

Pointen er, at eleverne skal træne evnen til at vide, hvornår en samtales indhold ændrer sig dynamisk og til noget godt, og hvornår den er kørt af sporet og har brug for hjælp til at komme tilbage.

Som afslutning kan læreren bede eleverne om at tegne afledte former af cirkler, trekanter og kvadrater og skrive eksempler på, at samtalen ikke bare har udviklet sig, men rent faktisk skiftet form, så vi ikke længere holder os på sporet. Lakridser og græs er f.eks. ikke mad, selvom det kan spises og så videre.



Step 4

Tallene efter kommaet - hvordan sikrer vi os, at samtalen har værdi?

Skriv 123,123 på tavlen og bed eleverne om fokusere på forskellen mellem tallene før kommaet og efter kommaet.

I plenum tager I en snak og kommer med eksempler på samtaler eller idéer, der fokuserer mere på tallene efter kommaet, hvor der jo er en meget lille værdi, fremfor på tallene før kommaet.

Hvis de har svært ved at komme i gang, kan lærerne give et par eksempler.

Et eksempel kunne være en rejse, hvor tallene før kommaet handler om billetterne, og tallene efter kommaet handler om, hvorvidt man har husket at pakke 3 eller 4 par strømper.

Et andet eksempel kunne handle om aftensmad, hvor tallene før kommaet handler om de ingredienser man putter i det ovnfaste fad, og tallene efter kommaet handler om man stiller temperaturen på 179 eller 180 grader.

Et tredje eksempel kunne være karameldag. Er det vigtigt at alle får karameller, eller er det vigtigt om den enkelte elev får 122 eller 123 karameller?

2. lektion:

Step 5

Tænd radaren - læg først mærke til andres signaler og tænk så over hvilke signaler, du selv sender

Læreren viser et billede på tavlen af en person, som læreren kender til, men som eleverne helst ikke kender til. Eleverne skal komme med bud på hvad personen laver til hverdag, er optaget af, dyrker i sin fritid, har af drømme og så videre. Til inspiration ses et foto af Ernest Hemingway i hospitalssengen i Milano i 1918, hvor han som ambulancekører for Røde Kors blev ramt af flere hundrede granatsplinter. Hemingways skrivestil dannede skole de næste mange år, og han vandt en Nobelpris. Det andet foto forestiller den polskfødte unge Marie Curie i dybe overvejelser i Paris. Curie blev den første kvinde, der vandt en Nobelpris. Hun vandt ovenikøbet to.

Øvelsen handler om at lægge mærke til andres signaler, så det er nemmere for dem at afkode hvad andre tænker og føler. Hvis Hemingway og Curie er for svære at forholde sig til, kan læreren bare bruge andre eksempler.



Vis derpå billeder af folk med forskelligt kropssprog, og bed eleverne gætte hvad deres næste handling vil være. Som kombination til billeder på en skærm kan læreren også bede eleverne om at lave nogle grimasser eller positurer, og så skal de andre elever gætte næste handling.



Til slut skal eleverne forholde sig til, hvordan de selv optræder på andres radar. Hvad fortæller deres udseende og deres kropssprog andre?

Step 6

Faktatjekkeren - vær kritisk overfor det, du hører, og undgå selv at komme med halve sandheder

Læreren finder to sande overskrifter fra dagens nyheder og finder på en nyhed, som ikke er sket. Giv eleverne nogle minutter til at researche sig frem til resultatet og bed dem fremhæve hvorfor deres kilde er troværdig. Hvis research af kilder ikke er en mulighed kan læreren bruge nogle eksempler tættere på elevernes hverdag, og så overdrive nogle informationer, så eleverne forholder sig kritisk på den måde. Det kan også være en snak om hvem der er afsender af et budskab. Hvem kan have en interesse i at vi får lige netop dette at vide?

Step 7

Salontræning - øv jer i at få sagt, hvad I mener

I grupper skal eleverne nu føre en samtale om mobiltelefoner i skolen. Hvilke fordele og ulemper er der for den enkelte og for hele samfundet i at der er regler om mobiltelefoner i skolen?

Hvis det emne føles udtømt, så vælger I bare et andet emne: Hvor gamle skal børn være før de må være på sociale medier? Hvor gamle skal børn være før de må køre alene på el-løbehjul? Bør skoler have en kantine?

Step 8

Men nu det modsatte af hvad du mente før - træn empati

For at blive bedre til at forstå andres måder at tænke på, skal eleverne nu mene det stik modsatte af, hvad de mente lige før.

BIBLIOTEKET - vejledning til salonværten

Bibliotekarerne er værter for salonen. Lærerens opgave er at understøtte processen, så eleverne holder fokus og deltager i salonen. Salonværten har fremskaffet støttemateriale i form af bonuskort, der ligger på bordet med viden og argumenter om emnet, som eleverne kan få adgang til undervejs. Bonuskortene er delt ind i for og imod emnet.

Udover bonuskort skal der ligge post-its og kuglepenne ved nogle borde, som står lidt væk fra samtalsalon-bordet. De borde bruges som baser, når der holdes time-out. Hvis der er papir og skriveredskaber ved samtalsalon-bordet skaber det unødigt uro. Eleverne skal helst kun bruge papir ved de baser, hvor der holdes time-out.

Læreren hjælper med at dele eleverne ind i grupper af 3-4 elever, som skal være henholdsvis for eller imod emnet. Det er nemmest for salonværten hvis alle der er for sidder på den ene side af bordet og dem imod på den anden side. De skal vælge en, som skal starte med at føre ordet ved salonen. De andre i gruppen skal sidde på stole lige bagved holdkammeraten, så de løbende kan følge med.

Step 1 - 00 min.

Vekomst ved salonværten. Nu skal vi føre en demokratisk samtale om regler for legegrupper i skolen, og på den måde prøve at deltage i en salon. Salonværter kan kort forklare hvordan salonkulturen opstod i 1600-tallet i Paris og spørge om eleverne kan huske at de har hørt det før.

Step 2 - 05 min.

Intro til emnet: Regler for legegrupper i skolen. Salonværten kan fortælle lidt om emnet, men derudover gælder det om at få eleverne igang med snakken. Hvad kender I til af legegrupper?

Når alle har fortalt kort om deres erfaringer med legegrupper, minder salonværten eleverne om de øvelser, de har lavet på skolen, så eleverne i løbet af salonen er opmærksomme på, om de holder samtalen på sporet (trekanter, kvadrater, cirkler), om de fokuserer på tallene før eller efter kommaet (stor værdi eller lille værdi) og at de skal tænde radaren og lægge mærke til de signaler, de andre sender og modtager.

Step 3 - 20 min.

Inden salonen går rigtigt i gang holder salonværten en time-out. En time-out er muligheden for at snakke med sit hold, så rent fysisk går alle over til time-out baserne, der ligesom grupperne er inddelt i for og imod. Her lægger de en plan. Hvad vil vi sige? Hvorfor synes vi det?

Step 4 - 25 min.

Salonen starter når time-out'en er slut. Salonværten giver ordet til den første elev med ordene: "Hvad mener du om regler for legegrupper i skolen?"

Salonværten sikrer at alle om bordet får sagt deres mening inden debatten starter. En pause i debatten på 5-10 sekunder gør ikke spor. Det viser blot at eleverne tænker sig om. Salonværten spørger blot tålmodigt om flere har noget at sige, og det virker rigtig godt at huske eleverne på om de er for eller imod emnet. Det kan gøres med opfølgende spørgsmål som: Men det er I jo ikke enige i, vel? Hvad tænker I om det?

Hvis samtalen går i stå må salonværten lade dem trække et bonuskort, som indeholder væsentlige oplysninger om emnet. Bonuskortene ligger i to bunker og er markeret med plus og minus, så eleverne kan vælge et bonuskort der hjælper dem på vej, uanset om de er for eller imod regler for legegrupper i skolen. For at de lytter aktivt og ikke bare læser bonuskortene højt, kan salonværten spørge yderligere ind til de argumenter, der står på bonuskortene.

Salonværten kan også lade eleverne slå med en terning undervejs. Hvis de slår 4, 5 eller 6 får eleverne læst en side højt af en historie om emnet, som salonværten har valgt ud på forhånd. I løbet af salonen får de læst en side mere op, hver gang de slår 4, 5 eller 6. Det kan være uddrag af forskellige historier eller den samme historie så føljeton-elementet (hvad sker der på næste side?) kan hjælpe eleverne med at holde fokus på emnet og salonsamtalen.

Hvis samtalen ikke flyder af sig selv mellem eleverne, kan salonværten vælge at bakke salonen op med opfølgende spørgsmål til nogle af elevernes udsagn: Hvorfor mener du det? Kan du uddybe med nogle eksempler? Mener I andre det samme? Kan I genkende historien fra jeres eget liv?

Udover bonuskort, slag med terningen og opfølgende spørgsmål kan salonværten også sende eleverne ud på time-outs, hvor de forlader bordet og prøver at formulere nogle argumenter, som de skal skrive ned, så den der sidder ved bordet og skal føre ordet får den nødvendige hjælp.

Step 5 - 45 min.

Eleverne skal vælge en ny holdkammerat, der skal sidde med ved bordet i næste runde.

Salonværten understreger igen kvaliteten i at holde samtalen på sporet og fokusere på det, der giver værdi, så eleverne får lagt en plan for næste runde af debatten.

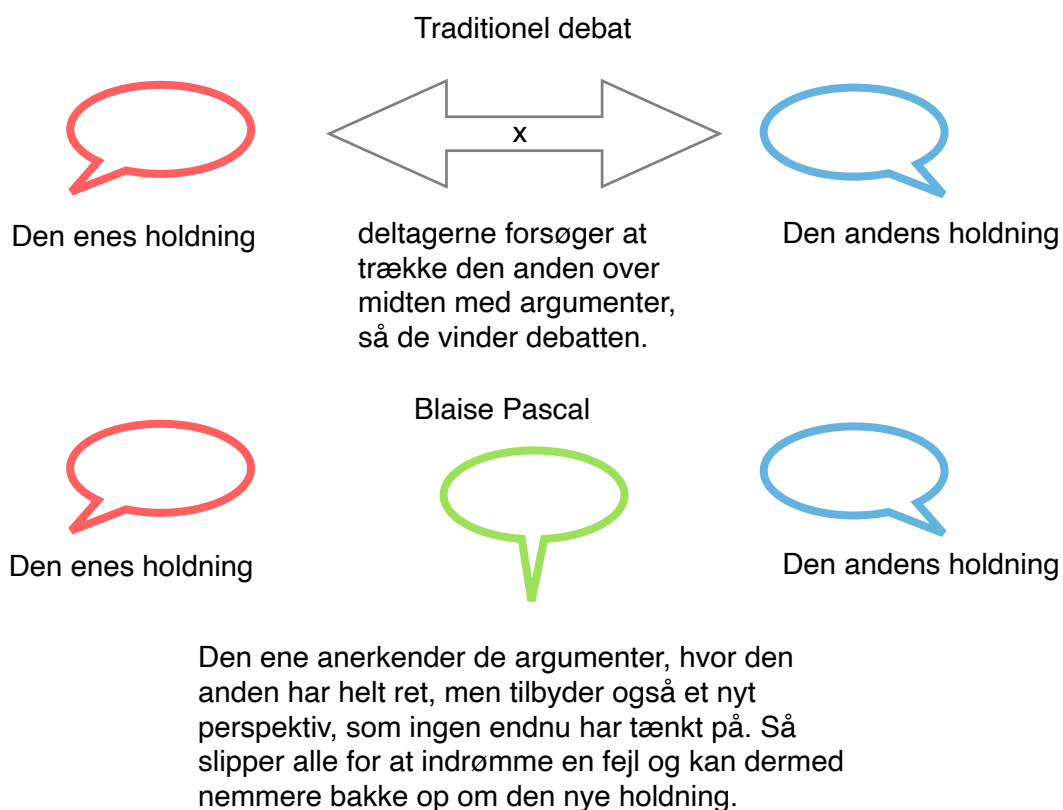
Salonen fortsætter med nye deltagere ved bordet. Salonværten indlægger igen nogle time-outs i samtalen samt muligheden for at få bonuskort eller slå med terningen og få højtlesning. Hvis højtlesningen ikke fungerer optimalt, eller forstyrrer eleverne, må salonværten opsummere historien, så eleverne ikke får læst hele historien op, men kun start, midte og slutning på historien bliver læst højt, men børnene hører faktisk godt efter og de oplevelser figurerne i historien har kan bruges konstruktivt i salonsamtalen. Hvorfor tror I...? Hvad føler....? Hvordan kan....?

Step 6 - 60 min.

Lær at lave en Blaise Pascal. Salonværten introducerer Blaise Pascals metode til at nå til enighed beskrevet i værket "Tanker" fra 1670. En debat kan ofte opleves som en tovtrækningskonkurrence, hvor den ene side forsøger at trække den anden side over et punkt i midten, så den ene side får mere ret end den anden.

Et kompromis opleves ofte som et kedeligt gennemsnit af deltagernes holdninger, men det føjer sjældent nye perspektiver til debatten. Pascal prøvede undervejs i en debat at se det hele oppefra, og hvis han ikke kunne overbevise de andre deltagere om, at han havde ret, så anstrengte han sig for at tilbyde en helt ny holdning, så ingen følte, at de tabte ansigt ved pludselig at mene noget andet end de gjorde lige før.

Det gjorde han ved først at anerkende, hvor han var enig med de andre og derpå beskrive et nyt perspektiv, som ingen endnu havde tænkt på. Dermed kunne deltagerne i fællesskab enes om en helt ny holdning.



Det virker faktisk kontraproduktivt at komme med eksempler på en Blaise Pascal, da børnene så flytter fokus fra emnet legegrupper til det emne som eksemplet handler om. Salonværten nøjes med at forklare hvad en Blaise Pascal er, og sige at nu skal de prøve at få øje på noget godt, de andre har sagt, og så formulere en helt tredje holdning.

Efter introduktionen til en Blaise Pascal skal holdene finde en ny holdkammerat, der skal sidde med ved bordet. Inden salonen fortsætter skal for- og imod-holdene samles i et forsøg på at lave en Blaise Pascal, så salonen kan slutte med en fællesskabt holdning til emnet.

Step 7 - 70 min.

Salonværten spørger ind til hvilken tredje holdning de er kommet frem til.

Step 8 - 75 min.

Salonværten beder holdene opsummere i plenum hvordan salonen forløb, så der perspektiveres til nogle af de kompetencer, de trænede i de to lektioner på skolen. Fik de holdt sig på sporet, hvornår kom de til at fokusere på tallene efter kommaet, hvad var kvaliteten i at snakke med nogen, der mener noget andet end en selv, og hvordan bliver børn bedre til at forstå demokrati?

Step 10 - 80 min.

Tak for i dag