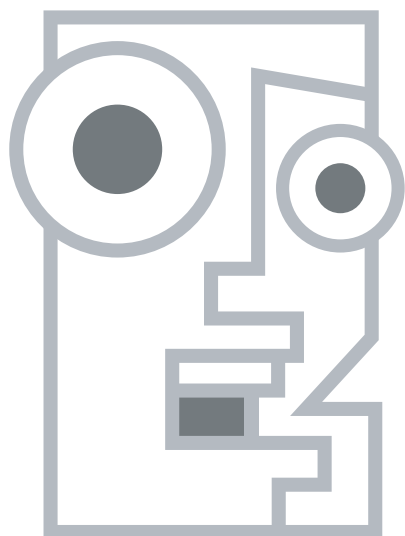




LÆRERVEJLEDNING

VERSION 2.0 - JANUAR 2007



KORT OM KONFRONTATION

Konfrontation er et sjovt og engagerende lærings spil, der har til formål at opøve gymnasieelevers grundlæggende studierelevante kompetencer. Spillet indfrier en række mål for undervisningen i Almen studieforberedelse (AT). Spillet er skræddersyet til forløbet, og let at afvikle i praksis.

Konfrontation er et spil om modstridende synspunkter i saglig og videnskabelig debat. I spillet præsenteres traditionelle studieaktiviteter som læsning, kildekritik og diskussion i nye anderledes og spændende rammer. Alt dette suppleret med indsigt i nye fagsammenhænge og nye sider af de enkelte fags relevans. Konkurrenceelementet sikrer energi og engagement hos eleverne, mens et interaktivt computerinterface fordrer selvstændigt gruppearbejde, og leverer udfordring og støtte til elever på alle faglige niveauer.

Konfrontation er født med to emner, begge inden for folkesundhed. Fokuspunktet ligger i mødet mellem naturvidenskabeligt og samfundsvidenskabeligt kildemateriale. Det naturvidenskabelige materiale handler om human ernæring, og der indgår tekster om fedt, kulhydrater, vitaminer og mineraler. Det samfundsvidenskabelige går både på den metodiske brug af kvantitative analysemetoder, og på større etiske overvejelser i forhold til statsmagtens forpligtelse og ret til at gribe ind i samfundets sundhedstilstand.

På et overordnet plan er konkurrencen inspireret af den debatform, der findes i det engelske og amerikanske skolesystem, men i modsætning til inspirationskilderne lægger Konfrontation ligeligt vægt på forberedelse, fremlæggelse og vurdering af argumenter.

INDHOLDSFORTEGNELSE

<u>Kort om konfrontation</u>	1-3
<u>Spilvejledning</u>	4-7
<u>Almen Studieforberedelse (AT)</u>	8-11
<u>Hvad lærer eleverne af spillet</u>	12-13
<u>Lav din egen debat</u>	14

LÆSEVEJLEDNING

1. Start med at se på hjemmesiden.
2. Læs de første to kapitler i læervejledningen. Læs kørselsguiden.
3. Læs de sidste kapitler efter behov.

KOLOFON

Spillet er udviklet af et designteam under Center for Lærings spil ved Learning Lab Denmark i dialog med Landbrugsraadet. Fra Landbrugsraadet blev den overordnede koordinering varetaget af **Mikkel Nedergaard** og fra Learning Lab Denmark Center for Lærings spil indgik et designteam bestående af:

Lars Vilhelmsen, spiludvikler og projektleder,
Frederik Berg Olsen, spiludvikler
Morten Jaeger, spiludvikler
Jonas Arboe Harild, spiludvikler
Thorild Hanghøj, PhD-studerende
Leon Sloth, grafisk designer
Olle Jonsson, programmør
& Christian Engel Brund, udviklingsassistent.

Samt lejlighedsvis assistance fra et bredt udsnit af LLD-afdelingen Videnskab, Teknologi og Lærings videnskabelige personale.

Tak til vores udviklingsgruppe af gymnasielærere: Birgit Justesen, Torben Recke, Mette Thorup, Margit Nordskov, Søren Møller, Grete Carstensen, Steen Ussing, Kirsten Hede, Mette Skov & Katja Wagner

Desuden tak til alle vores testgymnasier: Nærum Gymnasium, Helsingør Gymnasium, Helsingør Gymnasium, Frederiksværk Gymnasium, Marselisborg Gymnasium, Frederiksborg Gymnasium, Ballerup Gymnasium, Espergærde Gymnasium og Mulernes Legatskole.



HVORDAN SPILLER MAN

Konfrontation er en debatkonkurrence, hvor deltagerne i hold indsamler viden og forbereder korte taler, der holdes i plenum.

I praksis fungerer spillet som to parallelle konkurrencer. Klassen deles op i fire hold, der debatterer mod hinanden to og to. I begge konkurrencer er de to hold, fra start, tildelt modstridende synspunkter.

Deres opgave er at holde tre taler, hvor de argumenterer for eget synspunkt og samtidig tilbageviser modstandernes argumenter. Hver tale vægter forskellige aspekter af argumentation. Forberedelsen sker i hold, mens alle deltagere samles, når der skal fremlægges.

Vinderne af hver debat afgøres via afstemning. Hvert hold indgår kun i én debat og stemmer som jury i den debat, de ikke selv deltager i.

Den enkelte runde lægger ligeligt fokus på forberedelse, fremlæggelse og vurdering.

Hele processen guides fra hjemmesiden via et webbaseret computerinterface, der på overskuelig vis lader eleverne tilgå en samling kilder og skabeloner med hjælpespørgsmål.

DE TO DEBATEMNER

Spillet afvikles som to parallelle konkurrencer. Klassen klasse deles op i fire hold, der debatterer to forskellige emner mod hinanden to og to, og holdene tildeles fra start modstridende synspunkter (se afsnittet "Hvordan spiller man?" for flere oplysninger). Her er en kort beskrivelse af de to debatemner.

Debatemne 1: Berigede fødevarer

I udlandet ser vi en stærkt stigende produktion af såkaldte berigede fødevarer, der typisk er eksisterende fødevarer tilsat syntetiske kosttilskud som fx diverse vitaminer og mineraler. Udbuddet i Danmark tæller i dag jod i salt samt vitaminer i modermælkserstatning, men i nogle lande tilsættes kosttilskud også til decideret usunde produkter som slik.

Skeptikere mener, at en for løs lovgivning på området kan føre til folkelig fejlnæring og en generelt dårligere forståelse af god kostsammensætning. På den anden side rummer teknologien måske muligheden for at designe bedre fødevarer, og en for stram lovgivning kan potentielt skade den danske fødevarerindustri internationale konkurrencedygtighed i fremtiden.

De to debatterende hold skal tage stilling til, hvorvidt man skal tillade berigede fødevarer i en videre udstrækning end i dag, eller holde ved det restriktive forhold man har til produkterne.

Debatemne 2: Fedmeepidemien

Danskerne har generelt for usunde kost- og motionsvaner, og der er i de senere år konstateret stor stigning i de såkaldte livsstilssygdomme, som truer med at koste staten milliarder. En stor del af danskernes livsstilssygdomme, som blandt andet tæller diabetes og hjertekarsygdomme, kan direkte relateres til fedme. Fedmen er et stigende samfundsmæssigt problem, og flere medier er allerede begyndt at tale om en decideret fedmeepidemi.

I denne debat står kampen mellem to forskellige strategier for en forebyggende indsats. Den ene går ud på at gøre det dyrt at spise usundt ved at indføre en særlig afgift, specifikt udformet som tilsat sukker og mættet fedt. Den anden strategi går ud på at sænke prisen på en række sunde produkter

Holdene debatterer to strategier for en forebyggende indsats imod fedmeepidemien.

SPILLETS ANVENDELSE

Konfrontation er i udgangspunktet rettet mod undervisningen i Almen studieforberedelse i gymnasiet, men kan sagtens anvendes i andre sammenhænge - også udenfor gymnasieskolen.

Spillet lægger op til at eleverne erhverver sig specifikke faglige forudsætninger før spillet starter. Bagest i denne vejledning er der forslag til pensum, som eleverne bør få gennemgået før spilstart og et bud på et AT-forløb hvor Konfrontation indgår.

Afviklingen af selve spillet er planlagt til i alt otte undervisningslektioner. Det er muligt at opdele spillet på forskellige måder, så forløbet bedst kan passe ind i det øvrige skema. Det er desuden muligt at afvikle en særlig udgave på kun 4 lektioner.

LAV DIN EGEN DEBAT

Denne udgave af Konfrontation indeholder en fastsat samling kilder om folkesundhed, men hvis situationen i samfundet ændrer sig, og man får brug for at opdatere kildesamlingen, kan dette gøres uden at influere på den grundlæggende mekanik i spillet.

Ud fra samme princip er det således også muligt for den enkelte underviser at erstatte samtlige kilder, og lave sin helt egen debat, der omhandler en helt anden problemstilling. Det eneste, der forudsættes er et emne, der kan indeholde to modstridende synspunkter og en nogenlunde afbalanceret kildesamling, så holdene kan dyste på lige vilkår.



HVAD LÆRER ELEVERNE

Konfrontation er designet til at indfri flere af de krav til faglige mål og kompetencer, der er specificeret i lærervejledningen for AT. Spillet giver eleverne mulighed for at belyse komplekse problemstillinger ved at anvende og kombinere metoder fra forskellige fag. Samtidig leverer spillet en ramme for en diskussion af fagenes metoders muligheder og begrænsninger i et videnskabeligt perspektiv.

På det alment dannende niveau lærer eleverne, at vigtige samfundsmæssige beslutninger kræver grundige undersøgelser og saglige argumenter - og at de forskellige videnskaber i denne sammenhæng både kan og bør spille sammen i gensidig belysning. Derudover gør spillet eleverne opmærksomme på, at videnskaben ikke er isoleret fra omverdenen, og at den ofte bruges som led i en argumentation med forskellige interesser for øje.

Vægtningen af det videnskabsteoretiske og det alment dannende afhænger af, hvordan den enkelte debat tager form i praksis, men næsten uanset, hvordan eleverne vælger at gribe opgaven an, vil de undervejs kunne opøve flere kompetencer med direkte relevans for AT. Eleverne vil desuden erhverve viden forbundet med de specifikke debattemner.

STUDIEKOMPETENCER

Elevernes aktiviteter i spillet består hovedsagligt af indsamling, vurdering og præsentation af viden. Spillet opøver desuden kompetencer i kildekritik, sammenlæsning af kilder og disponering af materiale.

FORMIDLINGSKOMPETENCER

Valget af debat som spilformat er i læringsøjemed foretaget for at styrke elevernes formidlingskompetencer i form af mundtlig fremlæggelse, diskussion og kendskab til retoriske virkemidler.

TVÆRFAGLIGHED OG OVERFAGLIGHED

Konfrontation er bygget op omkring debattemner, der motiverer eleverne til at sammenlæse kilder fra forskellige fag i jagten på det bedste argument. Inddragelsen af perspektiver fra flere videnskaber giver eleverne en grundlæggende forståelse af forskelle og ligheder mellem de videnskabelige hovedretninger. På et overfagligt niveau sættes kilderne ind i en specifik kontekst, der gør det nødvendigt for eleverne at overveje, hvilke problemstillinger det enkelte fags metode kan afdække, samt hvilken type svar, man kan nå frem til med denne metode.

SYNOPSIS

Helt konkret lader spillet eleverne stifte bekendskab til synopsisformen, ved at spillet er struktureret på samme måde. Elevernes arbejde med spilaterialet og præsentationerne giver dem en form for disposition, som efterfølgende kan anvendes direkte i forbindelse med den synopsis, som eleverne skal aflevere i slutningen af Almen Studieforbereelse.

FAGLIG VIDEN

Det emnemæssige fokus for Konfrontation er folkesundhed. Via elevernes arbejde og vurdering af hinandens præstationer, opøver de både direkte faglig kompetence og viden, men samtidig også en metarefleksion over fag og videnskab.



SPILVEJLEDNING

Spillet afvikles over i alt otte lektioner fordelt på tre spilrunder, der hver vægter forskellige aspekter af argumentation. Den enkelte runde lægger ligeligt fokus på forberedelse, fremlæggelse og vurdering, og hele processen guides af et webbaseret computerinterface, der på overskuelig vis lader eleverne tilgå en samling kilder og skabeloner med hjælpespørgsmål, samt giver deltagerne gode råd til at planlægge deres arbejdsproces.

I praksis fungerer spillet som to parallelle konkurrencer. Klassen deles op i fire hold, der debatterer mod hinanden to og to. I begge konkurrencer er de to hold fra start tildelt modstridende synspunkter, og deres opgave er at holde tre taler, argumentere for eget synspunkt og tilbagevise modstandernes argumenter. Når eleverne forbereder deres taler, sidder de opdelt i hold ved hver sin holdcomputer, mens alle taler fremlægges for hele klassen.

Vinderne af hver debat afgøres via afstemning. Hvert hold indgår kun i én debat og stemmer som jury i den debat, de ikke selv deltager i.

INTERFACET INDEHOLDER:

1. Instruktioner til de delopgaver, der hører til den enkelte spilrunde.
2. En kildesamling med tekster og modeller, der er relevante for det enkelte debatemne.
3. Skabeloner, der via hjælpespørgsmål strukturerer holdenes taler og dele af deres arbejdsproces.
4. Instruktionerne fortæller, hvornår kilder og skabeloner skal printes ud. Vær opmærksom på evt flaskehalse ved udprint

FORBEREDELSE

Da eleverne modtager de fleste instruktioner gennem et computerinterface, er lærerens rolle under afviklingen at støtte eleverne og sørge for nogle få praktiske og organisatoriske opgaver. Læreren skal sørge for at:

1. OPRETTE SPIL OG GENERERE SPILKODE

Oprettelse og afvikling af spillet foregår via hjemmesiden, konfrontation.nu. Klik på **LÆRER** på spillets forside. Under punkt 2 i lærerinterfacet er det muligt at få en spilkode. Det er ikke muligt at spille spillet uden spilkode.

Udfyld felterne med Klassens navn, dit navn og din email-adresse. Klik derefter Start nyt spil. En email med spillets kode bliver nu sendt til den email-adresse du har angivet og vist på skærmen. Husk denne kode. Det anbefales at du skriver spilkoden ind i kørselsvejledningen - så du altid har den ved hånden også når spillet kører.

Spilkoden sørger for at eleverne spiller med i det samme spil. Du skal også bruge spilkoden sammen med din email, når du skal logge ind for at styre spillet.

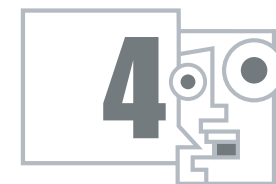
2. FYSISKE RAMMER

Konfrontation foregår både ved computeren og i et egnet rum til fremlæggelserne. Derudover er det optimalt, hvis eleverne har et grupperum e.lign. til rådighed, så de kan sidde i ro og fred og læse tekster og forberede sig.

VIGTIGT: Vær sikker på at computerne, printerne og projektorer virker før spillet starter..

OPDELING AF HOLD

Det anbefales, at holdene er opdelt i fire hold (A,B,C og D) inden spilstart. Holdene behøver ikke at være nøjagtig lige store, men det er meget vigtigt, at man holder styr på, præcis hvor mange elever, der er på hvert hold. Dette angives i underviserens interface og er afgørende for, hvor mange stemmer spillerne har. Det er en god idé at fordele elever med gode talegaver og andre forskellige faglige kompetencer på hvert hold, så udgangspunktet for spillet bliver så fair som muligt.



SPILSTART

Allerførst er det en god ide at præsentere spillet og det der skal de resten af dagen. Benyt denne tekst som udgangspunkt.

Eleverne får udleveret den spilkode som du har oprettet til lejligheden. Man får en spilkode ved oprette et spil via lærerinterfacet på hjemmesiden. En spilkode består altid af tre bogstaver og er fælles for lærer og elever. Eleverne logger ind på spillet med spilkoden via hjemmesidens forside. De skal klikke på 'ELEV' og derefter intaste spilkoden.

Eleverne læser en kort tekst som præsenterer emnet og skal derefter vælge det hold de hører til. De skal være inddelt i hold før de går til computerne. Dernæst går de igang med selve spillet.

Elevernes aktiviteter er opdelt i tre runder, med hver tre faser. Efter tredje runde er spillet slut. Alle runderne følger en næsten identisk struktur bestående af **forberedelse**, **fremstilling** og **afstemning**. Denne struktur gentager sig så i alle tre runder.

Strukturelt ser det sådan ud:

1. Problemstilling

- A, Forberedelse
- B. Fremstilling
- C. Afstemning

2. Undersøgelser

- A. Forberedelse
- B. Fremstilling
- C. Afstemning

3. Konklusion

- A. Forberedelse
- B. Fremstilling
- C. Afstemning

RUNDESTRUKTUR

A. FORBEREDELSE

Holdene sidder opdelt ved hver sin computer(e), der guider dem trin for trin gennem processen. Det er muligt at benytte flere maskiner per hold, hvis holdene bliver for store. Holdenes aktiviteter vil hovedsagligt bestå af at læse og diskutere kilder, samt udfylde nogle skabeloner med hjælpespørgsmål. Interfacet og skabelonerne er næsten ens runderne imellem, så eleverne gradvist føler sig mere hjemme i formen for dermed at invitere eleverne til engagement.

B. FREMLÆGGELSE

De tre runder indeholder hver en tale. Hvert hold holder en tale overfor juryen og modstandergruppen. Læreren uddeler en særlig skabelon der hjælper eleverne til at vurdere hinanden

De tre taler i Konfrontation appellerer til juryen på hver sin måde. Talerne anvender de tre klassiske appellformer: patos, logos og etos.

Problemstilling (1. runde: Problemstilling): Patos

- appellerer til juryens følelser via fx medlidenhed og frygt.

Undersøgelser (2. runde: Undersøgelser): Logos

- appellerer til juryens fornuft via faktuelle oplysninger og logisk ræsonnement.

Konklusion (3. runde: Konklusion): Etos

- appellerer til juryens oplevelse af talerens ærlighed og troværdighed.

C. AFSTEMNING

Holdene stemmer samtidig via hver deres holdcomputer i den debat, hvor de fungerer som jury.

Hold A og **B** stemmer på **hold C** eller **D**.

Hold C og **D** stemmer på **hold A** eller **B**.

På den måde undgås at man kan stemme på sig selv. Spørgsmålene fremgår af afstemningssiden på websiden. Alternativt kan de ses på kørselsvejledningen.

Der stilles ét spørgsmål per runde. Efter eleverne har stemt, kan det være en god idé at lade juryen komme med deres bevæggrunde for at have stemt som de har stemt, ligesom læreren kan komme med en kritik af de enkelte grupper.

COACHING

Lærerens opgave i forberelsesdelene er at sørge for at eleverne har forstået opgaverne, at de er på de rigtige websider, og at de ikke bevæger sig i forkerte retninger og motivere eleverne. Især 2. runde har eleverne en stor mængde tekst at overskue, kan det være nødvendigt at hjælpe dem.

FACILITATOR

Lærerens rolle under fremlæggelserne er at holde en rimelig stram styring med eleverne under deres fremlæggelser. Sørg for at de holder sig indenfor den afsatte tid, at det er de rette hold der holder talerne og at en evt. diskussion ikke kører af sporet og foregår civiliseret.

VIGTIGT: I runden Undersøgelser følges hver tale af en serie kritiske spørgsmål fra modstanderholdet.

AFSTEMNING PÅ COMPUTEREN

Før der kan stemmes, skal der åbnes for afstemningen. Det gøres via lærerinterfacet. Log på med spilkode og email. Klik på **åben**. Når eleverne har stemt færdigt, klikker du på **luk**. Eleverne kan nu se resultatet i browseren, hvis de **opdaterer** siden. Sker der en fejl, kan du fra samme lærerinterface nulstille afstemningen, genåbne og lukke når alle har stemt igen.



DET OVERORDNEDE SPILFORLØB

De tre runder lægger hvert vægt på sit aspekt af argumentationen og tilføjer nye lag til konkurrencen. Spillet forløber således:

I: PROBLEMSTILLING: CA. 90 MINUTTER

I runden opridses synspunkterne i konflikten, og følelserne kommer i spil, så både debattemnerne og konkurrenceelementet virker motiverende fra start.

Forberedelse:

Eleverne lærer at finde rundt i interfacet og læser korte tekster om deres debattemne.

Fremlæggelse:

Patos; én taler pr hold. 3 minutter. Hver elev må kun holde én tale i hele spillet.

Afstemning:

Første afstemning tæller som meningsmåling. Her synliggøres konkurrenceelementet.

II: UNDERSØGELSER: CA. 180 MINUTTER

Runden koncentrerer sig om indsamling og præsentation af videnskabelige argumenter.

Forberedelse:

Eleverne læser og udvælger fra en større og mere videnskabelig kildesamling. De forbereder desuden kritiske spørgsmål til deres modstandere. De skal desude lave en powerpoint til deres præsentation-

Fremlæggelse:

Logos; én taler pr hold; 5-7 minutter. Umiddelbart efter hver tale følger en diskussion, hvor det talende hold besvarer modstandernes kritiske spørgsmål i 8-10 min. Modstanderne stiller med tre spørgere; det talende hold må selv vælge, hvem der svarer.

Afstemning:

Anden afstemning tæller som meningsmåling. Eleverne motiveres til at forbedre deres indsats.

III: KONKLUSION: CA. 75 MINUTTER

Tredje og sidste runde indeholder afgørelsen af spillet. De studerende introduceres ikke til nyt materiale her, men får her tid til at reflektere over fagligt udbytte fra de foregående runder, og dermed genoverveje deres synspunkt.

Forberedelse:

Eleverne samler op på diskussionen og forbereder deres afsluttende argumentation.

Fremlæggelse:

Etos, én person; 5-7 minutter.

Afstemning:

Dette er den afgørende afstemning. Afslut med en diskussion i klassen.

AFSLUTNING OG OPSAMLING (15 MIN)

Når spillet er slut, er det vigtigt at der bliver talt om spillet og de berørte emner. Det er en god idé at tag en diskussion i klassen om emnet, hvor de ikke længere er bundet af den position de blev bundet af under spillet.

Det er ligeledes frugtbart at tage en snak hvordan om debatten har udviklet sig, og hvilke argumenter eller teknikker, der har gjort udslaget.

Perspektivér denne debat ud over klasseværelset og spillets rammer.

SPØRGSMÅL

1. Afstemning (Problemstilling):

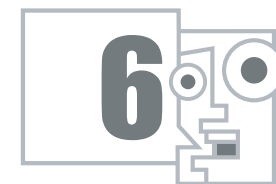
Hvilket hold har formidlet problemstillingen bedst?

2. Afstemning (Undersøgelser):

Hvilket hold har fremlagt de bedste videnskabelige argumenter for deres sag?

3. Afstemning (Konklusion):

Hvilket hold har haft den bedste præsentation og vundet debatten?



ANDRE RÅD OG VEJLEDNINGER

Konfrontation fungerer som alternativ til, og afbræk fra, den almindelige undervisning, og eleverne vil undervejs befinde sig i uvante situationer, der kan virke stressende. Det er derfor vigtigt, at underviseren er opmærksom på arbejdsprocessen og undervejs hjælper eleverne til at få det bedste ud af spillet. Mange potentielle problemer kan tages tidligt i opløbet. Her følger et par tips.

Holdninger

Eleverne kan komme på et hold, der potentielt repræsenterer et synspunkt, som de ikke deler. Dette hører med til legen, og udfordringen. Det er dog en god idé at tage dette aspekt op, inden spillet sættes i gang, så alle er klar over, at de selv og modstanderne spiller en form for rolle, når de fremfører deres argumenter.

Stress

Spillet vil i begyndelsen føles stressende for eleverne, men efterhånden vil der være færre og færre nye informationer, og de vil føle større overskud. Dette stress kan minimeres, hvis man i sin indledende præsentation af spillet gør det meget tydeligt, hvordan runderne er bygget op. Det kan også minimere stresset, hvis eleverne får udleveret prints af alle tekster og skabeloner, så de ikke skal bruge tid på at printe dem.

Arbejdsfordeling

Under forberedelserne vil eleverne formentlig alligevel føle, at de har meget travlt. Det er derfor vigtigt, at de er gode til at organisere deres arbejde og fordele læsningen af kilder i mellem sig. Det kan være en god idé at vælge én fra hvert hold, der er ansvarlig for arbejdsprocessen, så de holder tidsplanen.

Computeren

Det er vigtigt at holde øje med, hvordan eleverne arbejder ved computeren. Interfacet giver et overblik over opgaverne i runden og rummer de ressourcer, der skal til for at løse dem, men det er ikke meningen at holdet skal bruge lang tid på at sidde sammen og kigge ind i skærmen. Vær også opmærksom på at de sidder i den rigtige runde.

Analoge afstemninger

Viser det sig upraktisk at afholde afstemningen via computeren, kan man afvikle afstemningen helt analogt. Spørgsmålene står på kørselsvejledningen. Man kan med fordel afvikle den analoge afstemning umiddelbart efter de første to præsentationer (A+B) og igen efter de sidste to (C+D).

Indretning af rum

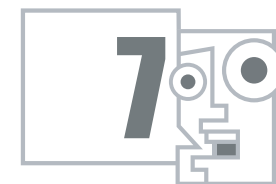
Teksten med instruktioner for den enkelte runde kan læses meget hurtig, og det meste af arbejdet bør foregå ved, at eleverne læser og diskuterer print af kilder og udfylder skabeloner. Det kan være en god idé at indrette rummet, så hvert hold foruden computeren har et fælles bord, de kan sidde omkring.

Niveau

Konfrontation kan spilles på mange niveauer. Nogle elever vil kunne finde huller i kildernes argumenter eller overveje, hvordan videnskaberne spiller sammen, mens andre vil se en stor nok udfordring i at udlede pointer af kilderne og gentage dem i talerne. Det er ikke altafgørende, hvilket niveau eleverne starter på, men argumenterne skal gerne blive stærkere runde for runde. Hvis niveauet har en tendens til at stagnere, kan man eventuelt give eleverne lektier for efter fjerde lektion i form af spørgsmål eller perspektiver, de skal overveje inden de to sidste taler. Det er også muligt at komme med input i tredje runde, da eleverne her ikke skal bruge tid på at læse nye tekster.

Afslutning

Som afslutning på spillet bør eleverne tage en snak om spillet, hvor de kan tale om, hvorvidt deres holdninger til emnet ændrede sig undervejs og hvorfor. Hvad de synes om problemstillingen. Det er også en god idé at tage en snak om, hvordan videnskaberne og deres undersøgelser generelt inddrages i samfundsdebatten. Hvordan kan fagene kombineres? Kan en undersøgelse være helt objektiv? Hvordan bør formen være, når man skal have en saglig debat? Kan de selv komme med eksempler?



ALMEN STUDIEFORBEREDELSE (AT)

Konfrontation er som udgangspunkt rettet mod undervisningen i Almen studieforberedelse. AT er ikke et fag i sig selv, men et forløb, der danner en ramme for samarbejde mellem fag inden for og på tværs af naturvidenskab, humaniora og samfundsvidenskab. Forløbets formål er både studieforberedende og alment dannende. Samarbejdet mellem de faglige hovedretninger skal få eleverne til at arbejde med vigtige natur- og kulturfænomener, almenmenneskelige spørgsmål samt centrale forestillinger og problemkomplekser fra fortid til nutid. AT-forløbet skal herunder lære eleverne generel studieteknik, og give dem en videnskabsteoretisk ballast på tværs af de enkelte fag. Konfrontation kan integreres på mange forskellige måder i Almen Studieforberedelse, som introducerende til et nyt emne eller som en opsamlende og perspektiverende del af et AT-forløb. Spillet er beregnet til at blive afviklet over fire dobbeltmoduler foruden den tid, der måtte være nødvendig at bruge på introduktion og evaluering.

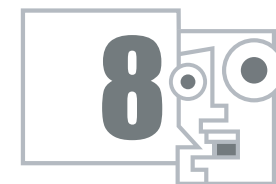
BRUGEN AF KONFRONTATION I AT-FORLØB

I anvendelsen af Konfrontation i et AT-forløb, eller i et andet tværfagligt forløb, er det muligt at udnytte nogle af fordelene ved både tværfaglighed og parallelfaglighed.

I praksis vil fag fra forskellige videnskabelige hovedretninger kunne fokusere på at give et dybdegående indblik i enkelte sider af det valgte emne, samt at introducere til den relevante terminologi og metode. Herefter får eleverne gennem spillet mulighed for at anvende deres nye viden i en simuleret praksis, hvor de skal kombinere flere synsvinkler og vurdere forskellige erkendelsers sandhedsværdi og saglige relevans. Fra de enkelte fags synspunkt kommer Konfrontation således til at virke som en opsummering og kontekstualisering af den specifikke viden, mens formen set i et AT-perspektiv bliver, at enkeltfagene fungerer som forberedelse til en debat med videnskabsteoretiske dimensioner. (Se næste afsnit og få uddybning af spillets mange læringsmål).

EKSEMPEL : BIOLOGI/DANSK/SAMFUNDSFAG

Konfrontation vil kunne fungere som et fikspunkt i et AT-forløb, hvor fagene samfunds-fag, biologi og dansk spiller sammen. Et introduktionsmodul i hvert fag vil kunne udgøre en fælles faglig basis før inddragelsen af debatspillet konfrontation som opsamlende del. På næste side kan du læse et bud på, hvad der kan indgå i et introduktionsforløb med eksempel i biologi, dansk og samfunds-fag.



EKSEMPEL: BIOLOGI / DANSK / SAMFUNDSFAG

Biologi: Som en introduktion, der skal motivere og aktualisere emnet sundhed og ernæring for eleverne, er det en god idé at inddrage aktuelle avisartikler eller videnskabelige artikler, der sætter fokus på sundhed og ernæring. Filmen "Supersize me" kan eventuelt inddrages i undervisningsforløbet op til gennemførelsen af Konfrontation, som en rammesætning og referenceramme for debatten.
- Filmen sætter fokus på en den vestlige madkultur, hvor mængden af mad til tider kan nå ekstreme højder, hvilket eleverne vil kunne referere til i senere taler og diskussioner i spillet. Desuden kan der i forløbet op til spilafvikling fokuseres på hvad ernæring er – via en gennemgang af menneskets fordøjelsesproces.

Litteratur:

Biologibogen, af Niels Søren Hansen m.fl., Gad 2001.

Sundhed – et spørgsmål om livskvalitet, af Alice Elsig, Niels-Ole Hørlyk, Hjerteforeningen + Gymnasieskolernes idrætsforening 1990

Kulhydrater og Sundhed, af Troels Wolf, Systime 1996

Det Medicinerede menneske, Danmarks Farmaceutiske Universitet 2005

C-det er idræt, af Troels Wolf m.fl., Gyldendal 2006

Human ernæring – grundbog i ernæringslære, af Gustav Nedergaard: 4.udg. Nucleus 2006

Biologi til tiden, af Lone Als Egebo m.fl.: 2.udg. Nucleus 2005.
Kapitel om Kost og sundhed.

Funky food - funktionelle fødevarer og ernæringspolitik, af Sofie Krogh Andersen m. fl.: 2002. Forlag: NOAH

Kostrådene 2005 fra Ernæringsrådet, findes på: http://www.ernaeringsraadet.dk/pdf/6340_kostraaadsrapport_net.pdf

Fødevestyrelsens hjemmeside: Alt om kost - smag for livet: <http://www.altomkost.dk/forside.htm>

Dansk: I danskfaget sættes der et særligt fokus på det retoriske aspekt med fokus på appelformerne – patos, logos og etos. De tre appelformer, der er de bærende elementer i debatspillet, introduceres her for eleverne. Introduktionen til appelformerne kan evt. kommenteres med reference til kendte taler, som Martin Luther Kings tale "I have a dream" – Statsministerens nytårstale og så videre. Inddrag evt. filmklip af disse taler, hvis det kan lade sig gøre – dette kan inspirere eleverne til at efterligne dygtige retorikere. Det eleverne lærer her er en almen kompetence, som både kan bruges ved mundtlige fremlæggelser og i opgaveskrivning, når proces og produkt struktureres, som tilfældet er i konfrontation.

Litteratur:

Faglige forbindelser i dansk, af Bennike, Nyborg og Hammer, Dansk lærerforeningen (2005): Om kommunikation, s. 13-27, og Genrer og sproghandlinger, s. 51-58.

Kort og godt om at argumentere for en holdning, af Ellen Holmboe, Dansk lærerforeningen (2006).

Retorik: kunsten at kommunikere overbevisende, af Hanne Dittmer, Systime (1994).

Skrivehåndbogen, af Heltberg og Kock, Gyldendal (1997).

Sprog og kommunikation, af Peter Heller Lützen, Dansk lærerforeningen (2005).

Se desuden fagsiden for retorik på emu.dk

Samfundsfag: Igennem elevernes arbejde med forberedelsen af tale og selve afholdelsen af talerne opnår eleverne en grundlæggende forståelse af hvad det vil sige at kunne formidle og argumentere i en demokratisk debat. I forløbet op til spilafviklingen kan der sættes fokus på, hvad det vil sige at argumentere for en sag. - Hvordan argumenterer man eksempelvis for brugen af berigede fødevarer, hvis folkestemningen generelt er imod – er der særlige samfundshensyn, der er særligt givtige og vigtige at fremhæve i kampen for en sag. Samfundsfag er i denne sammenhæng yderst relevant at inddrage i et AT-forløb med debatspillet Konfrontation som afsluttende del. I spillet stifter eleverne desuden bekendtskab med forskellige økonomiske begreber som eksempelvis moms, skat og afgifter hvorfor en introduktion til disse begreber kan være en god baggrundsviden, når eleverne skal spille Konfrontation.

Litteratur:

Taletid – Mundtlighed, kommunikation og undervisning, af Mads Th. Haugsted, Alinea – København – (2004).

Mundtlig formidling, af Anne Katrine Lund, Frydenlund grafisk (1997).

Samfundsfagsdidaktik, af Jytte Merete Knudsen og Per Henriksen (red.), Columbus (2004).

Nygaard Christoffersen, Mørck, Mazanti Sørensen, Columbus 2005

Liv i Danmark : Benny Jacobsen, Ove Outzen, Columbus 2005

Ugeskrift for Læger 10.1.05 : 3 gode artikler om overvægt, fedme og sociale forskelle.



KRAV OG KRITERIER TIL AT

Konfrontation er designet til at indfri en række specifikke krav til undervisningen i AT. Når spillet skal afvikles er det derfor en god idé at have disse kriterier present, og at gøre sig klart, hvilke udfordringer disse krav stiller, og hvad man primært vil have ud af sin anvendelse af spillet.

Lærerplanen specificerer undervisningens formål således:

”Almen studieforbereelse har til formål at udfordre elevernes kreative og innovative evner og deres kritiske sans, i anvendelsen af faglig viden gennem fagligt samarbejde, samt styrke deres evne til på et bredt fagligt og metodisk grundlag, og i et fremtidsorienteret perspektiv, at forholde sig reflekterende og ansvarligt til deres omverden og deres egen udvikling. Desuden skal almen studieforbereelse styrke elevernes evne til at sammenholde viden og metoder mellem fag og bidrage til at kvalificere deres valg af fag i gymnasiet, og deres valg af videregående uddannelse.”

FAGLIGE MÅL FOR ALMEN STUDIEFORBEREDELSE

I de faglige mål oplyses, at eleverne skal kunne:

1. Opnå viden om et emne ved at kombinere flere forskellige fag og faglige hovedområder
2. Anvende forskellige metoder til at belyse et komplekst problem
3. Forstå enkeltfaglig viden som bidrag til en sammenhængende verdensforståelse
4. Vurdere, hvorledes et givet emne indgår i større historiske og/eller nutidige sammenhænge
5. Vurdere forskellige fags og faglige metoders muligheder og begrænsninger
6. Anvende indsigt i elementær videnskabsteori og videnskabelige ræsonnementer til at formulere og reflektere over problemstillinger af enkeltfaglig, flerfaglig og fællesfaglig karakter.

På <http://www.emu.dk/gym/fag/al/tilrettelaeg/studieplan.html> findes der desuden en tjekliste, som man kan anvende, hvis man vil vide, hvordan det enkelte undervisningstiltag passer ind i fagets rammer. Her er nogle af de udvalgte hjælpespørgsmål:

Styrker forløbet elevernes evne til at sammenholde viden og metoder mellem fagene?

Inddrager forløbet flere fag og faglige hovedområder?

Skal eleverne foretage valg, afgrænsning og præcisering i arbejdet med slutproduktet?

Skaber forløbet forudsætninger for at vurdere skiftende tiders tankemønstre?

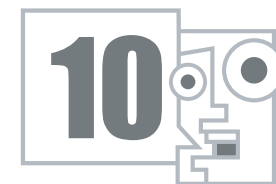
Eller samfundsmæssige problemstillinger? Eller teknologiske gennembrud?

Er der projektarbejde i forløbet?

Indgår der udarbejdelse og præsentation af synopsis?

Blev variation og progression i arbejdsformer overvejet?

Blev kompetencemålene overvejet?



UDFORDRINGER I AT-UNDERVISNINGEN

Når man underviser i AT kan kravene til studieteknik og -kompetencer til dels indfries ved hjælp af mindre delopgaver. Det videnskabsteoretiske perspektiv kræver dog et arbejde med større emner, der har en tværfaglig relevans, og som viser eleverne, hvordan hvert fag lægger sit perspektiv på en given problemstilling. Sigtet med AT er overfagligt og videnskabsteoretisk. Eleverne skal ikke blot kende til metoder i de forskellige fag og hovedområder, men også kunne vurdere deres relevans i forhold til at belyse en given problemstilling. Når det samme emne behandles i flere fag, kan det motivere eleverne til at overveje fagenes forskellige indgangsvinkler, metoder og erkendelsesformer, men det er vigtigt at huske, at en sådan refleksion ikke nødvendigvis bare sker af sig selv.

Sammenlæsningen af de enkelte fag kræver at blive sat i en ramme, så den ikke kun er de stærkeste forundt. I praksis kan det dog være svært at skabe et sådan ramme, og der man kan let risikere, at planlagte tværfaglige forløb ender med i højere grad at blive parallelle forløb, hvor de enkelte fag hver især belyser det valgte emne på sin måde, uden at der foregår en egentlig kobling.

AT-FORLØBETS AFSLUTTENDE SYNOPSIS

AT-forløbet kan afsluttes med en synopsis, og en del af arbejdet med denne kan med fordel planlægges, så det overlapper med anvendelsen af Konfrontation. Hele spillets struktur er bygget op omkring konstruktionen af videnskabeligt baserede argumenter, og denne struktur afspejles både i forhold til formidling og arbejdsproces. Grundstenen i spillet er forberedelsen og fremlæggelsen af tre taler. Den sidste tale i spillet er formet efter en skabelon, der er meget lig en disposition, som vil kunne lægge til grund for en synopsis i AT. Debatkonkurrencen udspilles over tre runder, der fokuserer på henholdsvis problemformulering, undersøgelser og konklusion, og den ligner således både selve synopsen og arbejdsprocessen i forbindelse med at skrive den. Hvis eleverne undervejs instrueres i at holde styr på deres noter og eventuelt lave en skriftlig opfølgning på spillet, har de allerede gjort et stort arbejde med deres synopsis.

HVAD LÆRER ELEVERNE?

Med brugen af Konfrontation i undervisningen er det muligt at opnå en lang række faglige mål på én gang, og som lærer er det en god idé at overveje, hvilken læring man primært ønsker at fremhæve, så man kan passe det bedst muligt ind i sit samlede undervisningsforløb. Konfrontation er først og fremmest designet til at indfri flere af de krav til faglige mål og kompetencer, der er specificeret i lærervejledningen for AT, og det kan anvendes både til at træne studierelevante arbejdsformer og til at give nye perspektiver på lærdommen fra andre fag.

SPIL SOM LÆRING

En af de store forcer ved at anvende spil som undervisningsmateriale er, at eleverne tillægges et anderledes ansvar for, hvor aktive de er. Udover at tage imod ny viden bliver de i spillet også nødt til at aktivere den og gøre den til deres egen. Når eleven selv har arbejdet med stoffet, anskuet det fra flere vinkler og formidlet det til andre, lagres denne viden på flere måder, og den bliver lettere at finde frem i andre situationer.

I forhold til undervisningen i AT er spillet ideelt til at opøve studierelevante arbejdsformer. Her følger en kort, kommenteret oplistning af de væsentligste kompetenceområder og arbejdsformer, der indgår i spillet.

GRUPPEARBEJDE

Helt grundlæggende trænes eleverne i at arbejde procesorienteret i en gruppe. Opgaverne kalder oftest på forskellige kompetencer, og tidspresset tvinger dem til at koordinere deres arbejde på bedst mulige måde. Dette træner eleverne i at samarbejde og åbner muligheden for at forskellige typer af elever kan bidrage på forskellige måder. Derudover kræver struktureringen af talerne en vis enighed på de enkelte hold, og selv de, der ikke optræder i plenum, kan spille en aktiv rolle i den indbyrdes dialog.

STUDIEKOMPETENCER

Elevernes aktiviteter i spillet består hovedsagligt af indsamling, vurdering og præsentation af viden, og spillet opøver kompetencer i kildekritik, sammenlæsning af kilder og disponering af materiale. Formålet med denne struktur er at bryde en kompleks opgave ned i mindre, overskuelige dele udfoldet i en logisk rækkefølge, og det er en god idé at gøre eleverne opmærksomme på, at det kan benytte lignende fremgangsmåder, når de arbejder med andre emner uden for spillet.

Rundstrukturen skaber desuden en række konfrontationer, der bidrager til spændingen og giver eleverne mulighed for at evaluere deres foreløbige præstationer og lade disse overvejelser indgå i arbejdet den efterfølgende runde. På denne måde optræner eleverne også en refleksivitet i forhold til deres faglige arbejde. Et andet aspekt af denne refleksivitet er, at eleverne ansføres til at skelne mellem deres personlige meninger og faglige argumenters troværdighed.

FORMIDLINGSKOMPETENCER

Valget af debat som spilformat er i læringsøjemed foretaget for at styrke elevernes formidlingskompetencer i form af mundtlig fremlæggelse og diskussion.

UDARBEJDELSE AF SYNOPSIS

Den overordnede struktur af aktiviteterne i spillet stemmer overens med strukturen i debatkonkurrencens sidste tale, hvis disposition er meget lig en synopsis i AT eller en skriftlig opgave et andet fag. Således træner spillet eleverne i både skriftlig form og arbejdsproces, og det er muligt at bruge spillet som direkte forstudie til den synopsis, som de skal aflevere i slutningen af AT-forløbet.

TVÆRFAGLIGHED OG OVERFAGLIGHED

Konfrontation er bygget op omkring debatemner, der motiverer eleverne til at belyse komplekse problemer ved at anvende og kombinere kilder og metoder fra forskellige fag og faglige hovedområder. Inddragelsen af perspektiver fra flere videnskaber træner elevernes grundlæggende forståelse af forskelle og ligheder mellem de videnskabelige hovedretninger, og spillet leverer samtidig en ramme for en diskussion af fagenes metoders muligheder og begrænsninger i et videnskabeligt perspektiv. På et overfagligt niveau sættes kilderne ind i en kontekst, der gør det nødvendigt for eleverne at overveje, hvilke problemstillinger det enkelte fags metode kan afdække, og hvilken type svar man kan nå frem til med denne metode.

AT har som mål at være alment dannende. På dette niveau lærer eleverne, at vigtige samfundsmæssige beslutninger kræver grundige undersøgelser og saglige argumenter, og at de forskellige videnskaber i denne sammenhæng bør spille sammen i gensidig belysning. Derudover gør spillet eleverne opmærksomme på, at videnskaben ikke er isoleret fra omverdenen, og at den ofte bruges som led i en argumentation med forskellige interesser for øje.

LAV DIN EGEN DEBAT:

Konfrontation er et fleksibelt koncept, der kan opdateres løbende og anvendes til at debattere forskellige faglige problemstillinger.

Denne udgave af Konfrontation handler om folkesundhed, men i princippet kan spillet bruges til at debattere helt andre emner og problemstillinger. Det eneste, der kræves, er at erstatte de anvendte kilder med nye og opstille en ramme for debatten, så den kan udfoldes via to modstridende synspunkter. Det er selvfølgelig vigtigt, at kildesamlingen er nogenlunde afbalanceret, så holdene kan dyste på lige vilkår.

OPRET SPIL MED ANDRE EMNER

I Konfrontation er det muligt at indføre nye emner til spillet, i stedet for de to emner, der allerede ligger i spillet - emnerne "Berigede fødevarer" og "Fedmeepidemien". Hvis du som lærer allerede har spillet Konfrontation med de emner kan du let udskifte emnerne med nye og mere aktuelle emner.

Du skal selv finde to nye problemstillinger og dertilhørende nye kildesamlinger, når du opretter et blankt spil. Det kan være en idé, at dine elever selv finder frem til relevante artikler. Alternativt kan du selv udvælge de fire artikler til "problemstillingsfasen", og derefter lade eleverne selv finde artikler til 'Undersøgelses' og- 'Konklusionsfasen'.

En god inspiration til problemstillinger kan du finde på hjemmesiden: www.idebate.org/deATABASE/. Hjemmesiden er en database over emner og problemstillinger til debatspil. På siden kan du søge på et emne – derefter viser databasen sine søgeresultater med underemner. På søgeresultatsiden kan du se de forskellige underemner – med debattens kontekst og argumenter for og imod. Siden er engelsksproget.