



Demokratisatsningen inför Europaparlamentsvalet 2004

Dokusåpan - ett rollspel om demokratins dilemman

Innehåller "Att handleda ett rollspel"

Beställningsadress:
Liber Distribution
162 89 Stockholm

Tfn: 08-690 95 76
Fax: 08-960 95 50

E-post: skolutveckling@liber.se

Beställningsnummer U04:058
Ingår i paket med beställningsnummer U04:059
ISBN 91-85128-83-X

Illustration: Carl Heath och Anders Pettersson, GR Utbildning
Formgivning: Martin Enestedt, Yami
Tryck: Lenanders Grafiska, 2004

Förord

Regeringen har inom ramen för Demokratisatsningen inför Europaparlamentsvalet 2004 uppdragit åt Myndigheten för skolutveckling att genomföra särskilda aktiviteter riktade till gymnasieelever för att dels uppmuntra dem att rösta i valet till Europaparlamentet 13 juni 2004, dels insatser för att öka valdeltagandet bland unga förstagångsväljare samt att öka kunskapen och intresset hos förstagångsväljare för hur man som ung EU-medborgare kan delta i och påverka EU-politikens utformning.

Dokusåpan – ett rollspel om demokratins dilemman är en del av det utbildningsmaterial för gymnasiet och komvux som Myndigheten för skolutveckling har tagit fram inom ramen för denna satsning. Den innehåller underlag för ett rollspel och också en introduktion till rollspel som metod; "Att handleda ett rollspel".

Rollspelet Dokusåpan och introduktionen "Att handleda ett rollspel" är utvecklat av Carl Heath och Anders Pettersson, GR Utbildning (Internationellt Forum) på uppdrag av Myndigheten för skolutveckling. Projektansvarig vid Myndigheten för skolutveckling har varit Angela Andersson.

Suss Forssman Thullberg
Avdelningschef

Angela Andersson
Projektledare

Dokusåpan – ett rollspel om demokratins dilemma

Inledning:

Dokusåpan är ett rollspel som syftar till att problematisera frågor om demokrati. Rollspelet är en fiktiv dokusåpa där eleverna spelar deltagare. Varje deltagare kommer från en specifik stad och har ett specifikt yrke, vilket påverkar hur deltagaren agerar. Rollspelets handledare har rollen som TV-producent. I inledningen av Dokusåpan bestämmer man hur beslut ska fattas, samt vilka som ska ha rätt att sitta i det föreslagande rådet. I slutet av rollspelet får eleverna möjlighet att diskutera igenom sitt agerande och de beslut som de fattat. Här gör man även jämförelser mellan dokusåpan och verkligheten. Beroende på hur man lägger upp diskussionen så kan resultatet anpassas efter de målsättningar som man som handledare sätter upp före rollspelet.

Rollspelet är anpassat för 15-35 personer och lämpar sig bäst för elever på gymnasieskolan och komvux. Rollspelet tar en och en halv till tre timmar att genomföra, inklusive en rast och tid för diskussion. Minst 30 minuter bör avsättas till diskussionsdelen.

Instruktionerna är skrivna så att handledaren på ett så enkelt sätt som möjligt ska kunna genomföra rollspelet. Sist återfinns några allmänna tips i punktform samt bilagor som ska delas ut till eleverna under aktiviteten. Text som är kursiv kan ofta läsas för eleverna rakt av.

Den som inte har någon erfarenhet av att använda rollspel i undervisningen bör läsa kapitlet "Att handleda ett rollspel" som återfinns sist i detta häfte.

Målsättningar och fokus:

De övergripande målsättningarna med rollspelet är:

- Att ge deltagarna insikter om demokratins fördelar och begränsningar.
- Att visa på demokratins möjligheter till delaktighet och inflytande.
- Att inspirera deltagarna till ett fortsatt engagemang i demokratiska frågor.

Innan man genomför rollspelet bör man ha klart för sig vilket speciellt fokus man har med rollspelet. Beroende på fokus väljer man sedan en mall för den avslutande diskussionen. I underlaget tillhandahåller vi tre diskussionsunderlag, alla med olika fokus:

- Att studera och analysera olika demokratiska system i en europeisk kontext. (Bilaga 7a)
- Att stimulera och uppmuntra eleverna att rösta i Europaparlamentet. (Bilaga 7b)
- Att diskutera och problematisera kring demokratibegreppet. (Bilaga 7c)

Naturligtvis kan man som handledare av rollspelet konstruera ett eget fokus med anpassade frågor inom ramen för de övergripande målsättningarna.

Material:

Innan rollspelet påbörjas bör du ha följande material klart.

- Roller uppklippta och sorterade efter prioritetsordning (Bilaga 1)
- OH och/eller plansch på de städer som är med i dokusåpan (Bilaga 2)
- OH och/eller plansch på de yrkesgrupper som är med i dokusåpan (Bilaga 3)
- Kopior på uppgift 1 med röstkort för samtliga städer (Bilaga 4)
- Kopior på uppgift 2 till yrkesgrupper och städer (Bilaga 5)
- Röstkort för omröstningen (Bilaga 6)
- Fokusediskussioner (bilaga 7a-c).
- Tillgång till whiteboard/OH eller liknande för att kunna notera och visa information.
- Ett normalstort klassrum eller liknande med flyttbara bänkar el. dyl.
- En preliminär planering över hur tiden disponeras för rollspelet (Bilaga 8)

Deltagarna kan dessutom behöva ha papper och penna tillgängligt.

Steg för steg – instruktioner, aktivitet och diskussion:

Rollspelet genomförs i ett antal olika steg. Dessa är följande:

1. Presentation av bakgrunden
2. Utdelning av roller
3. Uppgift 1 – Modeller för beslut
4. Möten i stadsgrupper
5. Beslut av modell för beslut
6. Rast
7. Uppgift 2 – Modeller för föreslagande råd
8. Möten i yrkesgrupper
9. Möten i stadsgrupper
10. Omröstning
11. Diskussion

Nedan presenteras hela genomförandet av simuleringen i samma ordning som ovan.

Varje punkt har en egen rubrik och en text som mer ingående beskriver vad som sker och hur handledaren bör agera. Se informationen som rekommendationer och riktlinjer för hur rollspelet ska genomföras och inte som "absolut lag". Har du som handledare en egen idé på upplägg så går det naturligtvis bra att anpassa genomförandet efter denna. Läs gärna i lärarhandledningen för mer information.

Innan rollspelet börjar bör handledaren ha planerat den totala disponibla tiden och gjort en preliminär plan för hur lång tid varje steg får ta. Se bilaga 8 för mer detaljer.

Presentation av bakgrunden:

Det första som sker när man kör igång rollspelet är att handledaren presenterar bakgrunden. Det är viktigt att eleverna är medvetna om att de ska få vara med om ett rollspel, men man bör undvika att gå in på detaljer kring vad som förväntas av dem (det kan riskera att styra dem för mycket). Undvik även att säga att det är ett rollspel om demokratifrågor!

Bakgrunden är följande:

Efter mängder av framgångsrika dokusåpor har TV nu bestämt sig för att starta en ny dokusåpa. Den går ut på att personer från olika städer med olika yrken ska leva ute i skogen och där tillsammans bygga upp ett eget samhälle från grunden, inte långt bort från den "riktiga" civilisationen. Såpan ska pågå i två år och ingen kommer att röstas hem under tiden. Istället kommer tittarna, under tiden som dokusåpan pågår, att poängsätta deltagarna efter hur skickliga de är på att ge sig själva och sin grupp inflytande i samhället samt hur bra det går för samhället som helhet. Det gör att pakter och allianser, som alltid i en dokusåpa, är viktiga.

Ni, här i rummet, är deltagare i denna dokusåpa! Jag är TV-producent och bestämmer över såpan, som fått namnet "Det Nya Landet".

Vad finns det då för personer i ett samhälle? Jo, det finns hantverkare/arbetare som arbetar naturligtvis. Det finns personer som arbetar i offentlig sektor med skola och vård. Det finns personer som arbetar inom olika typer av förvaltningar och företag, under samlingsnamnet tjänstemän. En annan viktig grupp i samhället är naturligtvis de som är i olika positioner för att fatta beslut som t.ex. VD:s för företag, höga politiker osv. samt de personer som på ett eller annat sätt lever på bidrag och skattemedel t.ex. pensionärer, studenter, arbetslösa osv.

Ni kommer nu att få utdelad till er en roll som ni får agera efter innan dokusåpan kör igång på plats ute i en av Sveriges djupaste urskogar, Tiveden.

Därefter bör man kolla kort om det finns några frågor från eleverna, om något är oklart osv. Ägna dock inte för mycket tid åt frågor eftersom det drar ned tempot i rollspelet och riskerar att förstöra "känslan".

Utdelning av roller:

Därefter ska rollerna delas ut till eleverna. Varje elev får ett mindre rollkort som innehåller kortfattad information om rollen. Varje roll bor i en stad (Stockholm, Göteborg, Arjeplog eller Visby) och har ett yrke i någon av de yrkeskategorier som presenterades ovan (beslutsfattare, tjänstemän, arbetare, offentlig sektor och bidragstagare). Dessutom har varje roll någon sorts egenskap. Eleverna ska själva bestämma ett namn och en ålder på sin roll. Det är därför viktigt att eleverna får lite tid att fundera kring rollen.

Totalt finns det 35 roller. Det är viktigt att de delas ut i den prioritetsordning som finns. Detta för att få en bra spridning bland städerna och yrkena. (Notera att det inte är jämnt fördelat mellan alla yrken och städer). Prioritetssiffran finns på varje rollkort (bilaga 1). Är ni till exempel 25 deltagare ska roll 1-25 användas osv.

Uppgift 1 – Modeller för beslut:

Ge eleverna lite tid att fundera ut namn och ålder på sina roller efter att de är utdelade. Låt dem även göra namnskyltar ned namn och ålder, som de kan ha framför sig under hela rollspelet.

Därefter är det dags för den första av två uppgifter i rollspelet. (Eleverna vet naturligtvis inte om att rollspelet har två uppgifter etc. utan de tror att de ska vara med i en dokusåpa och bygga ett samhälle.) Den första uppgiften handlar om att eleverna ska bestämma vilket omröstningsförfarande man ska ha i samhället. Det sker genom att varje stad, var för sig, röstar på ett antal olika förslag.

Under resan, på väg till dokusåpan reser deltagarna från varje stad tillsammans. Jag föreslår att ni sätter er i de grupperna.

Placera sedan ut eleverna i de olika stadsgrupperna. Observera att grupperna kommer att vara olika stora.

För att ett samhälle som ni ska bygga upp under såpan ska fungera krävs det naturligtvis en mängd olika saker. Utöver ett stort antal yrkesverksamma som tjänar pengar, bygger skolor, ordnar fritidsaktiviteter, ordnar mat osv. krävs naturligtvis att man kan komma överens och fatta viktiga beslut i samhället. Under resan får ni er första uppgift av TV-teamet. Det handlar om att ni ska bestämma om hur ni ska fatta beslut under er tid i samhället. Det finns fem olika alternativ och er första uppgift, under resan till platsen för dokusåpan, blir att ni i städerna ska poängsätta alternativen. När alla kommer fram får vi se vilket förslag som kommer att gälla.

Förslagen är följande:

1. *Varje stad får lika många röster som man har medverkande i dokusåpan.*
2. *Alla personer röstar och man får röster efter hur viktig man är i samhället och hur mycket man tillför. Beslutsfattare har 7 röster, tjänstemän har 4 röster, arbetare och offentlig sektor har 2 röster och bidragstagare har 1 röst.*
3. *Varje stad har en röst. Vid oavgjort resultat så avgör "ordförandestaden" (ordförandestaden roterar under dokusåpan). Inom staden har varje person en röst.*
4. *Varje stad har en röst. Vid oavgjort resultat så sker avgörande genom lottdragning. Inom staden har varje person en röst.*
5. *Varje stad har en röst. Vid oavgjort resultat så vinner det förslag som har flest innevånare i städerna bakom sig. Inom staden har varje person en röst.*

Möten i stadsgrupper:

Efter att uppgift 1 har blivit presenterad för eleverna ska de ha överläggningar i sina stadsgrupper. Där ska de dels kort presentera sig för varandra, och dels försöka komma överens om en poängsättning av de olika förslagen.

Ni ska nu, inom er stad, försöka komma överens om vilka förslag ni tycker är bra och vilka ni tycker är dåliga. Ni ska även poängsätta varje förslag. Det förslag ni tycker är bäst ger ni 5 poäng, näst bäst 4 poäng osv. ned till det sämsta förslaget som får 1 poäng. Innan ni börjar resonera kring hur ni ska sätta poängen föreslår jag att ni presenterar er för varandra med namn, yrke, ålder och om det är någonting annat ni vill berätta (inte säkert). Inför det att ni sedan sätter ut poängen så tänk noga igenom vad du personligen, verkligen tjänar på.

Dela därefter ut omröstningskort med förslagen på uppgift 1 (bilaga 4) till varje grupp och låt dem presentera sig för varandra och resonera kring hur de ska sätta poängen.

Beslut av modell för beslut:

Respektive grupp behöver få en del tid på sig för att diskutera vilken av de olika beslutsfattarmodellerna de ska välja och hur de ska lägga sina poäng. Eftersom grupperna är olika stora kommer denna diskussion se olika ut och ta olika lång tid. Det är viktigt att låta alla grupper få lika lång tid på sig, och att de grupper som blir färdiga tidigare än andra får sitta och vänta tills alla är klara. Det gör att de grupper som fattar sitt beslut tidigare än de andra kan se hur deras process för beslutsfattande fungerar. Gruppernas storlek och rollernas blandning i respektive stad kommer att påverka på vilket sätt processen sker. Som handledare kan det vara bra att föra anteckningar på hur processen i grupperna går till, för att senare i efterdiskussionen ha möjlighet att ställa frågor kring detta. Beroende på vilket fokus för spelet som är valt går det att lägga olika vikt vid denna del av processen. Effektivitet kontra demokratifrågorna blir under detta skede relativt tydligt.

Grupperna bör få minst 10 minuter på sig för diskussion och beslutsfattande. När denna fas är över ber TV-producenten deltagarna att lämna över sina omröstningskort. TV-producenten antecknar varje stad och deras prioritering på whiteboarden eller liknande så att alla deltagare ser hur alla har röstat.

*Ni har nu valt den beslutprocess som ska gälla under era två år i Det Nya Landet. Den beslutprocess ni har valt är att ... **(här förklarar du vilket av alternativen som har vunnit)**... Nu när detta beslut är fattat har ni anlänt till den plats i Tiveden där Det Nya Landet ska börja på allvar. Ni har hunnit bekanta er med de övriga deltagarna från er stad. Nu kommer vi att ta en kort rast på 10 minuter, då vi inte kommer att filma.. Passa på att försöka lära känna några av de andra deltagarna under denna rast. Det kan komma att vara viktigt för er längre fram i Det Nya Landet. Vi ses här igen om 10 minuter.*

Rast:

Låt deltagarna få en kortare rast för att få lite luft och ny energi. Påminn dem däremot om att gärna prata med varandra under rasten och se om det går att bilda nya allianser.

Uppgift 2 – Modeller för föreslagande råd:

När deltagarna återsamlas efter rasten får de sin andra uppgift. Denna uppgift handlar om att fatta beslut om vilka som ska ha rätt att sitta i det föreslagande rådet.

Ni har nu anlänt till Tiveden och den plats där Det Nya Landet börjar. Ni har under resan kommit fram till hur ni fattar beslut i Det Nya Landet. Det är denna metod som gäller från och med nu.

Det är nu dags för er att välja hur olika förslag på beslut ska behandlas. Ni ska välja hur ni vill att Det Nya Landets råd ska se ut. Rådets funktion är att ta emot, behandla och ge förslag till deltagarna. Dessa förslag ska ni sedan rösta om. Det är en viktig fråga för er under er tid i Det Nya Landet. Ni kommer alldeles strax att få de olika förslagen presenterade för er. När ni tar del av dessa förslag är det viktigt att ni funderar över vilka konsekvenser ert val kommer att få för hela gruppen. Under er tid här är det ju inte bara beslut som ska fattas, utan också arbete som ska utföras. Fundera över vilket alternativ som skulle passa för dig själv också. När ni har valt vilket av förslagen som gäller, så kommer detta förslag att gälla under Det Nya Landets hela tid.

Förslagen är följande: (visa på OH eller whiteboard)

1. Rådet består av en vald president (1 person)
2. Rådet består av en representant från varje stad (4 personer)
3. Rådet består av en representant från varje yrke (5 personer)
4. Rådet består av ett proportionerligt antal representanter från varje stad, (totalt 10 personer)
5. Rådet består av en regering med ett proportionerligt antal representanter från varje yrkesgrupp, (totalt 10 personer)
6. Rådet består till hälften av representanter från yrkesgruppen beslutsfattare och till hälften av representanter från varje stad (totalt 8 personer)
7. Rådet består av en representant från varje stad och yrke (9 personer)
8. Rådet består av en representant från varje stad och yrke, men där den största staden och gruppen beslutsfattare har rätt att stoppa förslag i samtliga frågor. (9 personer)

När TV-producenten presenterar dessa förslag kan det vara viktigt att svara på eventuella frågor så att deltagarna verkligen förstår skillnaden mellan de olika förslagen. Undvik dock att gå in på ev. likheter med verkligheten. Undvik även att själv göra någon värdering av de olika förslagen.

Ni kommer få möjlighet att diskutera vilket av alternativen ni ska välja innan det är dags för valet. Först kommer ni att få diskutera tillsammans med andra deltagare med samma yrkesroll som ni själva. Därefter kommer ni att få möjlighet att diskutera tillsammans med de övriga deltagarna från er stad. Slutligen kommer ni att rösta på vilken av modellerna ni vill ha. Denna omröstning kommer att gå till på det sätt ni tidigare beslutade, innan rasten.

Möten i yrkesgrupper:

Dela upp deltagarna efter vilka yrken de innehar. Precis som med stadsgrupperna kommer grupperna inte vara jämnt fördelade.

Ni sitter nu tillsammans med de andra deltagarna med samma yrke som ni själva. Börja med att presentera er för varandra, så att ni vet vilka andra som finns i er grupp. När ni presenterat er har ni en stund på er att fundera över vilket av de sju alternativen ni skulle föredra. Ni behöver inte fatta beslut i gruppen. Bestäm vilket av de åtta alternativen du skulle vilja att det blir, och undersök sedan om du kan få stöd för den uppfattningen i gruppen.

Beroende på hur mycket tid som finns till förfogande går det givetvis att variera längden på denna diskussion. Minsta rekommenderade tid är 10 minuter. När tiden har gått avbryter TV-producenten diskussionen.

Möten i stadsgrupper:

Dela upp deltagarna efter vilken stad de kommer ifrån.

Ni sitter återigen med de deltagare som kommer från samma stad. Ni har redan haft lite tid på resan hit att bekanta er med varandra. Det ni nu ska göra är att ha samma diskussion som den ni haft i tillsammans med de personer som ni delar yrkesroll med. Fundera återigen över vilket alternativ du skulle vilja blev det vinnande förslaget. Fundera över hur mycket stöd du tror att de olika förslagen kan komma att få då ni ska fatta beslut. Nu har ni en liten stund på er att i denna grupp diskutera vilket av de åtta alternativen ni vill ska vinna. När denna diskussion är över kommer ni att gå till omröstning i Det Nya Landets första riktiga omröstning.

Precis som tidigare får gruppen diskutera olika länge beroende på hur mycket tid ni har till förfogande. Minsta rekommenderade tid är 10 minuter. När tiden har gått avbryter TV-producenten diskussionen.

Omröstning:

Under diskussionen i stadsgrupper tar TV-producenten fram röstkorten för slutomröstningen (Bilaga 6). Beroende på vilken röstningsmodell som har valts kommer man att få redogöra för olika information på röstsedeln, enligt tabellen nedan.

1. Varje stad får lika många röster som man har medverkande i dokusåpan. *(markera enbart det förslag du röstar på)*
2. Alla personer röstar och man får röster efter hur viktig man är i samhället och hur mycket man tillför. Beslutsfattare har 7 röster, tjänstemän har 4 röster, arbetare och offentlig sektor har 2 röster och bidragstagare har 1 röst. *(markera det förslag du vill rösta på samt vilken yrkesgrupp du tillhör)*
3. Varje stad har en röst. Vid oavgjort resultat så avgör "ordförandestaden" *(ordförandestaden roterar under dokusåpan)*. Inom staden har varje person en röst. *(markera det förslag du vill rösta på och vilken stad du kommer ifrån.)*
4. Varje stad har en röst. Vid oavgjort resultat så sker avgörande genom lottdragning. *(markera det förslag du vill rösta på och vilken stad du kommer ifrån.)*
5. Varje stad har en röst. Vid oavgjort resultat så vinner det förslag som har flest innevånare i städerna bakom sig. *(markera det förslag du vill rösta på och vilken stad du kommer ifrån.)*

Det är nu dags för den första omröstningen i Det Nya Landet. Ni har valt att rösta genom att ... (TV-producenten beskriver omröstningsförfarandet enligt den metod som valdes tidigare)... Inför röstningen har ni ett par minuter på er att fundera över vilket av de åtta förslagen ni vill ska vinna. Skriv det förslag ni helst skulle vilja se vinna på ert röstkort. När alla har skrivit färdigt kommer ni i tur och ordning att få lägga er röstsedel i skålen här.

Deltagarna går en och en fram till skålen och avger sin röst. Om du vill kan du göra det på det sätt som ofta sker i dokusåpor, där deltagaren får visa sin röst för "kameran", det vill säga TV-producenten. När alla rösterna är insamlade blandas de i skålen och de åttaalternativen skrivs på tavlan. En röst i taget plockas upp ur skålen och skrivs på tavlan. I detta moment går det bra att ta hjälp av en eller ett par deltagare för att processen ska gå lite snabbare. När alla röster är räknade ser ni vad resultatet blir, i enlighet med den beslutsprocess ni tidigare valt. Om till exempel alternativ 4 har valts räknas personernas röster från Stockholm, där ett alternativ går vidare. När alla städer har alternativ ser man vilket förslag som har vunnit.

*Ni har nu genomfört er första omröstning. Det vinnande förslaget är **(beskriv det vinnande förslaget)**. Ni har nu medverkat i ert första avsnitt av Det Nya Landet. Nu träder vi ut ur våra roller i denna dokusåpa och inträder i vårt vanliga klassrum igen. Sätt er i helgrupp så att vi tillsammans kan diskutera vad som har hänt under detta avsnitt av Det Nya Landet.*

Diskussion:

När den sista omröstningen är slut är det dags för efterdiskussionen. Om gruppen är trött eller om ni har hållit på ett längre tag kan det vara en god idé att ta en mycket kort bensträckare innan diskussionen. Bifogat finns tre alternativa stöd för diskussionen, beroende på vilket fokus du väljer att ha för rollspelet. Sätt deltagarna på ett sätt så att det enkelt går att genomföra en bra gruppdiskussion där alla kan delta. Har du möjlighet kan det vara bra att sätta deltagarna i en cirkel, så att det blir ett öppet samtalsklimat.

Diskussionen är ett av de viktigaste momenten i rollspelet. Rekommenderad tid för denna diskussion är minst 20 minuter, men gärna längre. Oavsett vilket fokus du har valt för diskussionen finns det ett antal frågor som kan vara bra att ställa för att komma igång. Dessa återfinns på samtliga diskussionsbilagor. I samband med varje fråga är det naturligtvis viktigt att ställa följdfrågor och följa upp det som deltagarna säger eller vad deltagarna faktiskt gjorde. Om det t.ex. visar sig att stockholmarna tog all makt i dokusåpan så får man fundera på vad det berodde på och hur det ska kunna undvikas i "verkligheten" att en dominerade stat tar för mycket makt osv.

I diskussionen är det viktigt att alla får komma till tals och beskriva sin bild av vad som hände. Det är också viktigt att inte "skynda fram" i diskussionen för att klargöra poänger. Deltagarna har precis haft en intensiv erfarenhet och därför behöver man ofta "prata av sig" innan man kan gå in djupare i rollspelets poänger.

Ett enkelt sätt att föra diskussionen kring olika aspekter är att först titta på "vad som hände i dokusåpan" för att sedan lyfta blicken och titta på vad det har för motsvarighet i "verkligheten". Går det att jämföra olika skeenden med riktiga processer i beslutsfattande? Läs gärna lärarhandledningen och avsnittet om diskussion för mer stöd samt använd de färdiga underlag som finns för diskussionen om du är osäker.

Tips och förslag:

- Fundera gärna över vilken möblering som krävs inför spelet. Beroende på antalet deltagare och gruppernas olika storlek vid olika tillfällen är det en god idé att spela rollspelet i en lokal som går att möblera efter behov.
- Undvik, om möjligt, att elever får spela en roll som liknar de själva eller någon i deras närhet allt för mycket. Det gör lätt att rollspelet blir till en nidsbild av verkligheten som elever kan ta illa vid sig kring. Det är då bättre att plocka ut, eller göra om rollen. Ett exempel kan vara om en tjej är kraftigt överviktig så ska den personen inte vara roll nr 27, som är kraftigt överviktig.
- Tänk på att du som handledare för rollspelet har rollen som "TV-producent". Det vill säga du bestämmer vilka regler som gäller för dokusåpan. Eventuella klagomål från eleverna kring till exempel vilka alternativ det finns att välja bland kan alltid förklaras bort med: "Jag är TV-producent och i den här dokusåpan så finns det bara dessa att välja bland" eller liknande svar.
- Tänk på att anteckna vad som sker under själva aktiviteten, vad deltagarna gör och hur de resonerar kring de olika alternativen. Det underlättar mycket i själva diskussionsfasen.
- Om det blir lika antal röster i beslutsprocesserna finns det ett antal alternativ för att utse ett vinnande förslag. Beroende på deltagarna och vad som passar bäst i det specifika fallet kan man med fördel välja andra metoder, till exempel att göra en andra omröstning där bara de två vinnande förslagen tävlar mot varandra. Eller att den största staden har utslagsrösten. En tredje variant är lottdragning, en fjärde att låta gruppen göra om röstningen för att se om någon ändrar sig.
- Antalet representanter från varje stad och yrke är olika. Detta för att i diskussionen kunna återkoppla till att länder, partier med mera har olika storlek och inflytande och om detta är "rättvist" eller inte.
- Vill man som handledare för rollspelet komplicera det hela ytterligare så kan man ta in aspekter kring vilken typ av majoritet som krävs för att ett förslag ska gå igenom under dokusåpan (t.ex. enkel majoritet, kvalificerad majoritet, konsensus etc.). Tänk dock på att det tar extra tid i anspråk både under själva aktiviteten samt inte minst i diskussionsfasen.
- För att skapa lugnare samtal kan man inför gruppdiskussionen be dem att, var och en för sig, under tystnad, fundera ett par minuter över vilket alternativ i den specifika omröstningen de som individ är mest intresserad av.
- För att ytterligare öka känslan av lugn och spänning inför diskussionen kan man spela någon avslappnande musik.
- En bra uppföljning av spelet kan vara att beskriva uppkomna tankar och idéer ur efterdiskussionen i text, som en vidare koppling till det fortsatta arbetet med demokratifrågor.

1

Namn:

Ålder:

Från: Stockholm

Yrke: VD för ett börsnoterat företag
(Beslutsfattare)

Övrigt: Var som ung medlem i Hells Angels

2

Namn:

Ålder:

Från: Göteborg

Yrke: Administratör på Volvo (Tjänsteman)

Övrigt: Är storrökare

3

Namn:

Ålder:

Från: Arjeplog

Yrke: lärare på mellanstadiet (offentlig sektor)

Övrigt: Har ett stort arv i hemlighet

4

Namn:

Ålder:

Från: Visby

Yrke: Murare (Arbetare)

Övrigt: Är vegetarian

5

Namn:

Ålder:

Från: Stockholm

Yrke: Student (Bidragstagare)

Övrigt: Är ordförande i studentkåren

6

Namn:

Ålder:

Från: Stockholm

Yrke: Marknadsanalytiker på ett byggföretag
(Tjänsteman)

Övrigt: Spelar i ett rockband på fritiden

7

Namn:

Ålder:

Från: Göteborg

Yrke: Elektriker (Arbetare)

Övrigt: Har arbetat som fotomodell tidigare

8

Namn:

Ålder:

Från: Stockholm

Yrke: Sjuksköterska (offentlig sektor)

Övrigt: Sitter i kommunfullmäktige i
Stockholm

9

Namn:

Ålder:

Från: Göteborg

Yrke: Arbetslös (Bidragstagare)

Övrigt: Är medlem i en cigarrklubb

10

Namn:

Ålder:

Från: Stockholm

Yrke: Vårdbiträde (offentlig sektor)

Övrigt: Har erfarenhet av vårdarbete i Afrika

11

Namn:

Ålder:

Från: Visby

Yrke: Kommunalråd i Visby (Beslutsfattare)

Övrigt: Har problem med alkohol

12

Namn:

Ålder:

Från: Stockholm

Yrke: Pensionär (Bidragstagare)

Övrigt: Har en obetald skuld till kronofogden

13

Namn:

Ålder:

Från: Arjeplog

Yrke: Bilreparatör (offentlig sektor)

Övrigt: Har varit gift fyra gånger och har sju barn

14

Namn:

Ålder:

Från: Stockholm

Yrke: Sjukskriven (Bidragstagare)

Övrigt: Är ordförande i ett allsvenskt fotbollslag

15

Namn:

Ålder:

Från: Göteborg

Yrke: Bibliotekarie (offentlig sektor)

Övrigt: Arbetar mycket ideellt för olika organisationer

16

Namn:

Ålder:

Från: Stockholm

Yrke: Montör (Arbetare)

Övrigt: Tycker om friluftsliv

17

Namn:

Ålder:

Från: Göteborg

Yrke: Konsult i IT-branchen (Tjänsteman)

Övrigt: Tycker om whiskey och cigariller

18

Namn:

Ålder:

Från: Stockholm

Yrke: Socialbidragstagare (Bidragstagare)

Övrigt: Vann som ung "Kvitt eller dubbelt" på ämnet Elvis

19

Namn:

Ålder:

Från: Visby

Yrke: Personalchef på ett elektronikföretag (Beslutsfattare)

Övrigt: Du skattefuskar varje år

20

Namn:

Ålder:

Från: Stockholm

Yrke: Ekonomiassistent (Arbetare)

Övrigt: Är intresserad av jakt och fiske

21

Namn:

Ålder:

Från: Arjeplog

Yrke: EU-samordnare i Arjeplog (Tjänsteman)

Övrigt: Är medlem i Black Army

22

Namn:

Ålder:

Från: Stockholm

Yrke: Städerska (offentlig sektor)

Övrigt: Tycker om att resa och äta god mat

23

Namn:

Ålder:

Från: Göteborg

Yrke: Student (Bidragstagare)

Övrigt: Är buddist och vegetarian

24

Namn:

Ålder:

Från: Stockholm

Yrke: Gymnasielärare (offentlig sektor)

Övrigt: Är ordförande i den lokala schackklubben

25

Namn:

Ålder:

Från: Göteborg

Yrke: Trädgårdsmästare (Arbetare)

Övrigt: Äger ett exemplar av samtliga Rolling Stones skivor

26

Namn:

Ålder:

Från: Stockholm

Yrke: Landstingsdirektör (Beslutsfattare)

Övrigt: Har problem med en krånglande rygg

27

Namn:

Ålder:

Från: Göteborg

Yrke: Arbetare i offentlig sektor

Övrigt: Är kraftigt överviktig

28

Namn:

Ålder:

Från: Stockholm

Yrke: Arbetslös (Bidragstagare)

Övrigt: Har VIP-kort på innekrog

29

Namn:

Ålder:

Från: Göteborg

Yrke: Lastbilschaufför (Arbetare)

Övrigt: Är frånskild och har två småbarn hemma

30

Namn:

Ålder:

Från: Stockholm

Yrke: Växeltelefonist (Arbetare)

Övrigt: Brukar spraya graffiti i tunnelbanan

31

Namn:

Ålder:

Från: Göteborg

Yrke: Stresshanterare (offentlig sektor)

Övrigt: Aktiespekulerar på fritiden

32

Namn:

Ålder:

Från: Stockholm

Yrke: trafikplanerare på vägverket (Tjänsteman)

Övrigt: Saknar körkort men kör bil i alla fall

Namn:

Ålder:

Från: Visby

Yrke: Förtidspensionär (Bidragstagare)

Övrigt: Arbetar extra som konstkritiker åt en lokaltidning

Namn:

Ålder:

Från: Stockholm

Yrke: Förskolelärare (offentlig sektor)

Övrigt: Har hackat bankkonton och äger en förmögenhet

Namn:

Ålder:

Från: Göteborg

Yrke: Snickare (Arbetare)

Övrigt: Tycker om teater och film

Arjeplog

Göteborg

Stockholm

Visby

Beslutsfattare

Tjänstemän

Arbetare

Offentlig Sektor

Bidragstagare

Kopior på uppgift 1

1. Varje stad får lika många röster som man har medverkande i dokusåpan.
2. Alla personer röstar och man får röster efter hur viktig man är i samhället och hur mycket man tillför. Beslutsfattare har 7 röster, tjänstemän har 4 röster, arbetare och offentlig sektor har 2 röster och bidragstagare har 1 röst.
3. Varje stad har en röst. Vid oavgjort resultat avgör "ordförandestaden" (ordförandestaden roterar under dokusåpan). Inom staden har varje person en röst.
4. Varje stad har en röst. Vid oavgjort resultat sker avgörande genom lottdragning. Inom staden har varje person en röst.
5. Varje stad har en röst. Vid oavgjort resultat vinner det förslag som har flest innevånare i städerna bakom sig. Inom staden har varje person en röst.

Röstkort för uppgift 1

- Varje stad får lika många röster som man har medverkande i dokusåpan.
- Alla personer röstar och man får röster efter hur viktig man är i samhället och hur mycket man tillför. Beslutsfattare har 7 röster, tjänstemän har 4 röster, arbetare och offentlig sektor har 2 röster och bidragstagare har 1 röst.
- Varje stad har en röst. Vid oavgjort resultat avgör "ordförandestaden" (*ordförandestaden roterar under dokusåpan*). Inom staden har varje person en röst.
- Varje stad har en röst. Vid oavgjort resultat sker avgörande genom lottdragning. Inom staden har varje person en röst.
- Varje stad har en röst. Vid oavgjort resultat vinner det förslag som har flest innevånare i städerna bakom sig. Inom staden har varje person en röst.

Röstkort för uppgift 1

- Varje stad får lika många röster som man har medverkande i dokusåpan.
- Alla personer röstar och man får röster efter hur viktig man är i samhället och hur mycket man tillför. Beslutsfattare har 7 röster, tjänstemän har 4 röster, arbetare och offentlig sektor har 2 röster och bidragstagare har 1 röst.
- Varje stad har en röst. Vid oavgjort resultat avgör "ordförandestaden" (*ordförandestaden roterar under dokusåpan*). Inom staden har varje person en röst.
- Varje stad har en röst. Vid oavgjort resultat sker avgörande genom lottdragning. Inom staden har varje person en röst.
- Varje stad har en röst. Vid oavgjort resultat vinner det förslag som har flest innevånare i städerna bakom sig. Inom staden har varje person en röst.

Kopior på uppgift 2 till yrkesgrupper och städer

- 1. Rådet består av en vald president (1 person)**
- 2. Rådet består av en representant från varje stad (4 personer)**
- 3. Rådet består av en representant från varje yrke (5 personer)**
- 4. Rådet består av en regering med ett proportionerligt antal representanter från varje stad, (totalt 10 personer)**
- 5. Rådet består av en regering med ett proportionerligt antal representanter från varje yrkesgrupp, (totalt 10 personer)**
- 6. Rådet består av en regering med hälften av representanterna från yrkesgruppen beslutsfattare och hälften av representanterna från varje stad (totalt 8 personer)**
- 7. Rådet består av en representant från varje stad och yrke (9 personer)**
- 8. Rådet består av regering med en representant från varje stad och yrke, men där den största staden och gruppen beslutsfattare har veto i samtliga frågor. (9 personer)**

Röstkort för omröstningen efter uppgift 2

Stad:

- Arjeplog
- Göteborg
- Stockholm
- Visby

Yrke

- Beslutsfattare
- Tjänsteman
- Arbetare
- Offentlig Sektor
- Bidragstagare

- Rådet består av en vald president (1 person)
- Rådet består av en representant från varje stad (4 personer)
- Rådet består av en representant från varje yrke (5 personer)
- Rådet består av en regering med ett proportionerligt antal representanter från varje stad, (totalt 10 personer)
- Rådet består av en regering med ett proportionerligt antal representanter från varje yrkesgrupp, (totalt 10 personer)
- Rådet består av en regering med hälften av representanterna från yrkesgruppen beslutsfattare och hälften av representanterna från varje stad (totalt 8 personer)
- Rådet består av en representant från varje stad och yrke (9 personer)
- Rådet består av regering med en representant från varje stad och yrke, men där den största staden och gruppen beslutsfattare har veto i samtliga frågor. (9 personer)

Bilaga 7a - Diskussionsunderlag

Fokus: Att studera och analysera olika demokratiska system i en europeisk kontext.

Diskussionsunderlaget består av ett antal allmänna frågor, vilka är samma för alla underlag, samt några specifika frågor som ska lyfta upp det fokus som valts. Frågorna utgör exempel på frågor att ställa för att få igång en bra diskussion. Det är inte nödvändigt att alla frågor behandlas i diskussionen. Istället är det bättre att följa upp intressanta inlägg från eleverna med bra följdfrågor och låta diskussionen "sväva ut". De allmänna frågorna syftar till att få eleverna "ur rollen" och fokusera på "vad hände". Först därefter kan man gå vidare i diskussionen och problematisera, resonera samt presentera "fakta". Om någon deltagare i diskussionen "går rakt på sak" och direkt börjar diskutera samband med verkligheten m.m. så lugna ned eleven och säg att den frågan tas upp senare och att det är viktigt att första prata om vad som verkligen inträffade.

Efter varje fråga finns ett antal tänkbara följdfrågor/kommentarer som stöd för läraren om det är så att diskussionen går trögt.

Allmänna frågor:

- Hur var det att spela en roll?
Var det enkelt/svårt? Roligt/tråkigt?
- Hur uppfattade du rollspelet?
Roligt/tråkigt? – Vad var din "taktik"?
- Vad handlade rollspelet om?
Ta INTE upp europeisk kontext osv. utan mer konkret nivå. T.ex. "vi skulle ut i skogen", "vi var med i en dokusåpa".
- Kände sig någon deltagare överkörd vid något tillfälle?
Vad berodde det på? Varför blev just du överkörd?
- Med vilka deltagare uppfattade de att de hade gemensamma intressen?
Uppstod det några "läger" i gruppen. Hur kändes det? Vad förenade er?
- Var det svårt att komma till beslut?
När då? Varför?
- Vad handlar rollspelet om tror ni?
Vilka likheter/skillnader finns det med verkligheten? Hur demokratisk var dokusåpan?

Specifika frågor:

- I den första uppgiften skulle ni bestämma er kring en princip för att fatta beslut. Hur resonerade ni? Skiljde sig resonemanget mellan grupperna? Tänkte grupperna på vad som var bäst "för alla" eller vad som var bäst "för gruppen" eller tänkte man vad som var bäst "för en själv"?
- Om man tänker sig "dokusåpan" som EU och ert samhälle som Europa. Vad finns det då för likheter? Vad motsvaras av "städer" och "yrken"?
Diskutera vad som stämmer och vad som inte stämmer. Modellen är naturligtvis förenklad, men inte utan olikheter i en europeisk kontext där städer kan motsvaras av länder (olika stora, har en tillhörighet etc.) samt yrken kan motsvaras av intressegrupper dvs. partier. Ägna en del tid åt att få med eleverna "på tråden".

- Vad skulle era olika alternativ som ni hade i uppgift 1 motsvara i verkligheten? Finns det några demokratiska system som har respektive modell?
Fundera här gärna på kopplingar till t.ex. olika EU-institutioner, säkerhetsrådet (veto), parlamentariskt system efter partitillhörighet (Europaparlamentet), Europeiska rådet osv.
- Vad är ett rättvist system tycker du?
Varför?
- I den andra uppgiften skulle ni bestämma er kring hur ett föreslagande råd skulle se ut. Hur resonerade ni?
Skiljde sig resonemanget mellan grupperna? Tänkte grupperna på vad som var bäst "för alla" eller vad som var bäst "för gruppen" eller tänkte man vad som var bäst "för en själv"?
- Om du inte visste vilken roll du skulle ha innan rollspelet, vilken typ av system (uppgift 1 och 2) skulle du då föredra?
Kan kopplas till Rawls rättviseteori etc. Vad är egentligen rättvist?
- Hur ser det ut i verkligheten? Vilka typer av råd finns där?
Gå igenom vart och ett av förslagen. Koppla till olika typer av sammansättningar i olika typer av demokratiska organ t.ex. EU, FN, världsbanken, riksdagen, Europaparlamentet osv.
- Hur ser problematiken ut kring effektivitet kontra demokrati?
Är det inom EU viktigare att alla är överens och får vara med (demokratiaspekten) eller att snabbt fatta beslut (effektivitetsaspekten)? Vilken makt ska då de olika organen i EU ha i det perspektivet?
- Ska man inom EU tillämpa principen "ett land en röst" eller ska man få röster proportionellt efter antalet innevånare?
Låt eleverna motivera och kritisera de olika principerna!

Frågor att arbeta vidare med:

- Vad ska känneteckna ett demokratiskt system?
- Hur är demokratin i Sverige?
- Var tas beslut i EU och hur?
- Vilken roll har kommissionen, parlamentet och ministerrådet inom unionen?
- Diskutera EU:s olika regler för beslut. Hur ser det ut?
- När skall en individs intressen tas till vara och när skall kollektivets intressen gå före? Bör det finnas en vetorätt? I vilka sammanhang?
- Vilka är de viktigaste framtidsfrågorna för EU?
- Hur tycker ni att EU ska se ut i framtiden?

Bilaga 7b - Diskussionsunderlag

Fokus: Att stimulera och uppmuntra eleverna att rösta i Europaparlamentet.

Diskussionsunderlaget består av ett antal allmänna frågor som är samma för alla underlag samt några specifika frågor, som ska lyfta upp det fokus som valts. Frågorna utgör exempel på frågor att ställa för att få igång en bra diskussion. Det är inte nödvändigt att alla frågor behandlas i diskussionen. Istället är det bättre att följa upp intressanta inlägg från eleverna med bra följdfrågor och låta diskussionen "sväva ut". De allmänna frågorna syftar till att få eleverna "ur rollen" och fokusera på "vad hände". Först därefter kan man gå vidare i diskussionen och problematisera, resonera samt presentera "fakta". Om någon deltagare i diskussionen "går rakt på sak" och direkt börjar diskutera samband med verkligheten m.m. så lugna ned eleven och säg att den frågan tas upp senare och att det är viktigt att första prata om vad som verkligen inträffade.

Efter varje fråga finns ett antal tänkbara följdfrågor/kommentarer som stöd för läraren om det är så att diskussionen går trögt.

Allmänna frågor:

- Hur var det att spela en roll?
Var det enkelt/svårt? Roligt/tråkigt?
- Hur uppfattade du rollspelet?
Roligt/tråkigt? – Vad var din "taktik"?
- Vad handlade rollspelet om?
Ta INTE upp europeisk kontext osv. utan mer konkret nivå. T.ex. "vi skulle ut i skogen", "vi var med i en dokusåpa".
- Kände sig någon deltagare överkörd vid något tillfälle?
Vad berodde det på? Varför blev just du överkörd?
- Med vilka deltagare uppfattade de att de hade gemensamma intressen?
Uppstod det några "läger" i gruppen. Hur kändes det? Vad förenade er?
- Var det svårt att komma till beslut?
När då? Varför?
- Vad handlar rollspelet om tror ni?
Vilka likheter/skillnader finns det med verkligheten? Hur demokratisk var dokusåpan?

Specifika frågor:

- I den första uppgiften skulle ni bestämma er kring en princip för att fatta beslut. Hur resonerade ni?
Skiljde sig resonemanget mellan grupperna?
- Var det viktigt att rösta och ha en princip för att rösta i dokusåpan? Varför?
Är deltagande viktigt? Var vad det viktigast att ha inflytande, i gruppen eller i hela dokusåpan?

- På vilka grunder valde du att rösta som du gjorde?
Skiljde sig resonemanget mellan grupperna? Tänkte grupperna på vad som var bäst "för alla" eller vad som var bäst "för gruppen" eller tänkte man vad som var bäst "för en själv"?
- Om man tänker sig "dokusåpan" som EU och ert samhälle som Europa. Vad finns det då för likheter? Vad motsvaras av "städer" och "yrken"?
Diskutera vad som stämmer och vad som inte stämmer. Modellen är naturligtvis förenklad, men inte utan olikheter i en europeisk kontext där städer kan motsvaras av länder (olika stora, har en tillhörighet etc.) samt yrken kan motsvaras av intressegrupper dvs. partier. Ägna en del tid åt att få med eleverna "på tråden".
- Vad borde vara viktigt för att bygga ett samhälle i dokusåpan? Yrke eller stad? Eller båda? Eller ingen kanske?
- Vad är sammansättningen i Europaparlamentet baserat på?
Varför tror du man har gjort på detta sätt? Spelar partier någon roll i en europeisk kontext?
- I den andra uppgiften skulle ni bestämma er kring hur ett föreslagande råd skulle se ut. Hur resonerade ni?
Skiljde sig resonemanget mellan grupperna? Tänkte grupperna på vad som var bäst "för alla" eller vad som var bäst "för gruppen" eller tänkte man vad som var bäst "för en själv"?
- Om du inte visste vilken roll du skulle ha innan rollspelet, vilken typ av system (uppgift 1 och 2) skulle du då föredra?
Kan kopplas till Rawls rättviseteori etc. Vad är egentligen rättvist?
- När har du som medborgare i ett EU-land möjlighet att påverka beslut i EU?
Koppla till direktval (europaparlamentet och indirekta val till t.ex. Europeiska rådet och kommissionen)
- Vad har Europaparlamentet för roll i EU?
Borde parlamentet ha mer eller mindre makt? Här behöver man som lärare eventuellt komplettera med fakta för att kunna fortsätta och ha en bra diskussion.
- Varför är det viktigt att rösta i Europaparlamentsvalet?
Är det viktigt? Ska man lägga ned direktval eller borde även kommissionen vara direktvald? Är det rätt att man i Sverige bara kan rösta på svenska partier? Eller borde det finnas Europeiska partier som sitter i parlamentet?

Frågor att arbeta vidare med:

- Vad tycker de olika svenska partierna?
- Vilken politik vill de driva i Europaparlamentet?
- Varför är det så lågt valdeltagande i val till Europaparlamentet?
- Vad finns det för risker med det låga valdeltagandet?

Bilaga 7c – diskussionsunderlag

Fokus: Att diskutera och problematisera kring demokratibegreppet.

Diskussionsunderlaget består av ett antal allmänna frågor som är samma för alla underlag samt några specifika frågor, som ska lyfta upp det fokus som valts. Frågorna utgör exempel på frågor att ställa för att få igång en bra diskussion. Det är inte nödvändigt att alla frågor behandlas i diskussionen. Istället är det bättre att följa upp intressanta inlägg från eleverna med bra följdfrågor och låta diskussionen "sväva ut". De allmänna frågorna syftar till att få eleverna "ur rollen" och fokusera på "vad hände". Först därefter kan man gå vidare i diskussionen och problematisera, resonera samt presentera "fakta". Om någon deltagare i diskussionen "går rakt på sak" och direkt börjar diskutera samband med verkligheten m.m. så lugna ned eleven och säg att den frågan tas upp senare och att det är viktigt att första prata om vad som verkligen inträffade.

Efter varje fråga finns ett antal tänkbara följdfrågor/kommentarer som stöd för läraren om det är så att diskussionen går trögt.

Allmänna frågor:

- Hur var det att spela en roll?
Var det enkelt/svårt? Roligt/tråkigt?
- Hur uppfattade du rollspelet?
Roligt/tråkigt? – Vad var din "taktik"?
- Vad handlade rollspelet om?
Ta INTE upp demokratikontext osv. utan mer konkret nivå. T.ex. "vi skulle ut i skogen", "vi var med i en dokusåpa".
- Kände sig någon deltagare överkörd vid något tillfälle?
Vad berodde det på? Varför blev just du överkörd?
- Med vilka deltagare uppfattade de att de hade gemensamma intressen?
Uppstod det några "läger" i gruppen. Hur kändes det? Vad förenade er?
- Var det svårt att komma till beslut?
När då? Varför?
- Vad handlar rollspelet om tror ni?
Vilka likheter/skillnader finns det med verkligheten? Hur demokratisk var dokusåpan?

Specifika frågor:

- I den första uppgiften skulle ni bestämma er kring en princip för att fatta beslut. Hur resonerade ni?
Skiljde sig resonemanget mellan grupperna? Tänkte grupperna på vad som var bäst "för alla" eller vad som var bäst "för gruppen" eller tänkte man vad som var bäst "för en själv"?

- Om man tänker sig "dokusåpan" som Sverige, vad finns det då för likheter? Vad motsvaras av "städer" och "yrken"?
Diskutera vad som stämmer och vad som inte stämmer. Modellen är naturligtvis förenklad, men inte utan olikheter i en nation där städer kan motsvaras av regioner (olika stora, har en tillhörighet etc.) samt yrken kan motsvaras av intressegrupper dvs. partier. Ägna en del tid åt att få med eleverna "på tråden".
- Vad skulle era olika alternativ som ni hade i uppgift 1 motsvara i verkligheten? Finns det några demokratiska system som har respektive modell?
Fundera här gärna på kopplingar till t.ex. olika EU-institutioner, säkerhetsrådet (veto), parlamentariskt system efter partitillhörighet (Europaparlamentet), Europeiska rådet osv.
- Vad är ett rättvist system tycker du?
Varför?
- I den andra uppgiften skulle ni bestämma er kring hur ett föreslagande råd skulle se ut. Hur resonerade ni?
Skiljde sig resonemanget mellan grupperna? Tänkte grupperna på vad som var bäst "för alla" eller vad som var bäst "för gruppen" eller tänkte man vad som var bäst "för en själv"?
- Om du inte visste vilken roll du skulle ha innan rollspelet, vilken typ av system (uppgift 1 och 2) skulle du då föredra?
Kan kopplas till Rawls rättviseteori etc. Vad är egentligen rättvist?
- Hur ser det ut i verkligheten? Vilka typer av råd finns där?
Gå igenom vart och ett av förslagen. Koppla till olika typer av sammansättningar i olika typer av demokratiska organ t.ex. EU, FN, världsbanken, riksdagen, Europaparlamentet osv.
- Hur ser problematiken ut kring effektivitet kontra demokrati?
Är det viktigare att alla är överens och får vara med (demokratiaspekten) eller att snabbt fatta beslut (effektivitetsaspekten)?
- Vad finns det för "bra" och "dåliga" saker med demokrati?
Finns det några bättre alternativ? Hur skulle de kunna se ut?
- Är det viktigt att rösta i olika val?
Varför? Är val till t.ex. riksdagen viktigare än att rösta om en representant i elevrådet? Varför då?

Frågor att arbeta vidare med:

- Vad ska känneteckna ett demokratiskt system?
- Hur är demokratin i vårt samhälle?
- När skall en individs intressen tas till vara och när skall kollektivets intressen gå före?
- Bör det finnas en vetorätt? I vilka sammanhang?

En preliminär planering över hur tiden disponeras för rollspelet

1. Presentation av bakgrunden (5-15 min)
2. Utdelning av roller (10-15 min)
3. Uppgift 1 – Modeller för beslut (5 min)
4. Möten i stadsgrupper (10-20 min)
5. Beslut av modell för beslut (5-15 min)
6. Rast (5-15 min)
7. Uppgift 2 – Modeller för föreslagande råd (5 min)
8. Möten i yrkesgrupper (10-20 min)
9. Möten i stadsgrupper (5-20 min)
10. Omröstning (10-15 min)
11. Diskussion (20-50 min)

Totalt: 1h 30 min till 3h

Att handleda ett rollspel

Inledning

Denna handledning har som syfte att bistå lärare och andra pedagoger utan erfarenhet av att arbeta med rollspel i undervisningen. Handledningen utgår från kortare, enkla rollspel (ibland benämnda simulationer) som har en total tid för genomförande på maximalt fyra timmar och där liten eller ingen tid läggs på förberedelser av eleverna för själva rollspelet. Istället sker en stor del av lärandeprocessen efter själva rollspelet under den avslutande diskussionen. Modellen skiljer sig därmed från till exempel FN-rollspel, där genomförandet oftast är på minst en dag och mycket tid läggs på förberedelserna.

Materialet är tänkt att vara en allmän introduktion kring hur ett rollspel kan vara uppbyggt från förberedelser till diskussion. Saknar man tidigare erfarenhet av metoden rekommenderas att man läser hela handledningen innan man börjar använda rollspel.

Om rollspel i undervisningen

Aktivt lärande

Aktivt lärande är den övergripande rubriken för all typ av pedagogik som skapar lärandesituationer genom elevernas deltagande i aktiviteter av något slag. Inom området ryms en mängd olika metoder, till exempel simuleringar, rollspel, storyline, "case studies" och forumspel. Aktivt lärande är ofta ställt i kontrast till lärande genom föreläsning, inläsning och liknande former av klassiska lärandesituationer.

Aktivt lärande är en metod för lärande som ofta låter elever behandla verkliga problem i en simulerad miljö. Metoden innehåller vanligtvis någon form av problemställning och eleverna måste samtala, resonera, förhandla och fatta beslut i grupp eller individuellt. Problemställningarna är ofta kopplade till värdegrundsfrågor eller andra frågor som inte har ett specifikt svar. I de flesta fall iklär sig eleven en roll i den simulerade miljön, för att göra det lättare att byta perspektiv i frågan. Genom att reflektera över en frågeställning utifrån ett annat perspektiv än det egna möjliggörs en djupare insikt. Ofta krävs en genomgång före och en genomgång och utvärdering efteråt för att möjliggöra en god lärandesituation.

Aktivt lärande har under de senaste tio åren blivit ett populärt arbetssätt i Sverige och utomlands. Det finns många anledningar till detta. Lärare har genom användandet av arbetssättet upplevt att elevernas motivation har ökat. Det är vidare ett verktyg i arbetet med frågor som annars kan vara problematiska att väcka engagemang i. Eleverna får arbeta växelvis med teori och praktik, vilket stimulerar en större grupp elever samt ökar förståelsen för frågan.

Utöver att eleven genom arbetssättet lär sig och bildar begrepp i en viss fråga möjliggör det också för eleverna att arbeta med problemlösning, kommunikation, arbete i grupp och konflikthantering.

Vad är rollspel?

Rollspel är ett begrepp som allt mer används i den pedagogiska världen. Begreppet är väldigt brett och täcker in allt från FN-rollspel i gymnasieskolan, till hobbyrollspel i fantasymiljö. Det som karakteriserar ett rollspel är att deltagaren utifrån en roll upptäcker och upplever ett skeende. Rollspel är en av många metoder i det aktiva lärandet.

Rollspel är att förverkliga och gestalta en berättelse utifrån en på förhand skapad ram, genom att levandegöra olika roller. Utifrån det material som skrivits inför spelet skapar deltagarna berättelsen tillsammans. I förberedelserna redogör arrangören för i vilken genre och vilken miljö spelet utspelar sig, samt vilka karaktärer som finns. Utifrån dessa förutsättningar inleds spelet. Själva spelet har varken åskådare eller publik. Alla deltar på samma villkor. Spelet kan liknas vid improvisationsteater, i det att deltagarna tillsammans skapar och formar spelet utifrån de givna förutsättningarna. På så sätt skiljer sig ett rollspel från en teater, där deltagarna agerar utifrån ett färdigt manus.

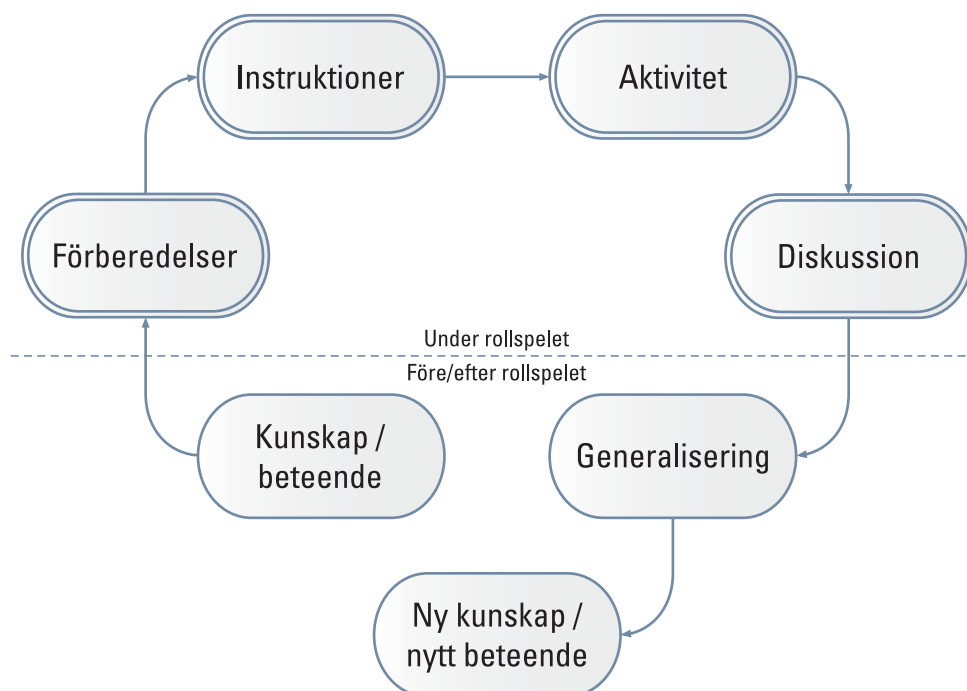
Under spelet talar och uppför sig deltagarna i enlighet med den påhittade världen och rollerna. Förutom en övergripande ramberättelse finns det ingen förutbestämd handling, i stället växer historien fram allt eftersom, beroende på hur spelarna väljer att agera. En rollspeluppsättning skapar möjligheter för deltagare att se skeenden och uppleva händelser ur nya perspektiv. Många spel väcker deltagarens nyfikenhet och engagemang. Deltagarna intresserar sig för allt ifrån berättelsens bakgrund till vilken rekvisita som behövs. Det är en stimulerande och kreativ process som skapar många förutsättningar för lärande. Under en rollspeluppsättning är samtliga deltagare huvudperson i sin berättelse, vilket är viktigt att komma ihåg. Det innebär bland annat att deltagare kan ha en mycket bra upplevelse av ett spel trots att saker och ting inte blir som arrangören har tänkt sig.

Hur använder man rollspel i undervisningen?

Som nämnts ovan kan rollspel i undervisningen vara ett mycket bra sätt att engagera, entusiasmera och skapa debatt. Innan man använder sig av ett rollspel är det viktigt att man har tänkt igenom varför man använder rollspelet, vad man har för målsättningar. Rollspelet och framför allt diskussionsfasen bör anpassas efter målsättningarna. Man bör dessutom fundera på när man genomför ett rollspel med eleverna. Ibland kan ett rollspel fungera som en utmärkt introduktion till ett block i undervisningen, om till exempel EU. I andra fall kan det vara lämpligt att avsluta en periods arbete med att låta eleverna använda sina kunskaper på ett aktivt sätt, i form av ett rollspel.

Ett rollspel är en del i en större process som syftar till att ge deltagarna nya kunskaper, insikter och eventuellt ett förändrat beteende. Följande modell illustrerar hela rollspelet och processen.

Process och faser i samband med ett rollspel



© Carl Heath och Anders Pettersson

Modellen utgår från att deltagarna har en viss typ av beteende och kunskap innan själva rollspelet tar vid. Rollspelet består sedan av fyra faser; Förberedelser, Instruktioner, Aktivitet och Diskussion. (De visas med dubbla ringar i modellen ovan). Efter det att diskussionen är avslutad bearbetas och generaliseras kunskaper individuellt hos varje deltagare (kunskaper, erfarenheter och insikter får "sjunka in") innan det slutligen landar i nya kunskaper och ett nytt beteende.

För att ett rollspel ska bli lyckat och nya kunskaper fås krävs att samtliga fyra faser fungerar bra och att läraren ordentligt funderat igenom och förberett de olika faserna. De olika faserna presenteras var och en för sig nedan.

Förberedelser

Innan man överhuvudtaget träffar eleverna för själva rollspelet är det naturligtvis viktigt att man har förberett aktiviteten noga. En viktig del i rollspel är timing, det vill säga att man gör saker vid rätt tidpunkt för att rollspelet inte ska upplevas som tråkigt eller poängen gå förlorad. Planering av tiden är därför absolut nödvändig så att man är säker på att hinna med alla delar i rollspelet, inte minst diskussionen.

En självklarhet är att man har gått igenom alla instruktioner för rollspelet som man ska använda. Eleverna märker snabbt om det är så att läraren hela tiden måste slå i sina papper och är långsam i sina instruktioner.

Precis som angivits ovan så ska man också ha förberett och tänkt igenom vilka målsättningar man har med rollspelet och hur de ska avspeglas i den avslutande diskussionen. I rollspelet dokusåpan finns det till exempel separata underlag för diskussionen beroende på vilka mål man har.

En fjärde punkt som ingår i förberedelserna är att man har allt material klart innan man kör igång. Om man till exempel har missat att kopiera upp någon del i rollspelet som eleverna ska ha så försvinner både stämning och farten i aktiviteten när läraren måste springa iväg för att kopiera. En viktig del av materialet är möblering i klassrummet, att kolla att OH-apparaten fungerar osv.

Instruktioner

Instruktionerna är naturligtvis en viktig del i rollspelet. Med otydliga instruktioner och oklarheter kan hela poängen med rollspelet gå förlorad. En central och viktig del av instruktionerna är att väcka elevernas entusiasm. Förbered därför din presentation av bakgrunden mycket noga.

Det vanligaste misstaget med instruktionerna är inte att man ger för få och otydliga instruktioner utan snarare motsatsen! Det vill säga man berättar för mycket om vad som ska ske och vad som gäller. Förutom att det tar lång tid och tär på entusiasmen kan det leda till att elevernas handlingsutrymme minskar, vilket gör att rollspelet förlorar sin dynamik. Detta varierar oerhört mellan olika rollspel, men i många sammanhang är otydliga instruktioner det som skapar ett bra rollspel!

Aktivitet

Själva aktiviteten varierar beroende på vilket rollspel som används. Generellt är det så att aktiviteten är den längsta delen av ett rollspel och också den del då eleverna är som mest aktiva. Som lärare/handledare har du oftast ingen, eller mindre uppgifter att göra, såsom att fördela ordet, sköta protokollet eller liknande. Det är viktigt att man inte lägger sig i för mycket i vad som sker utan låter eleverna agera i sina roller. I ett rollspel kan man inte agera rätt eller fel!

Under aktiviteten är det mycket viktigt att läraren/handledaren observerar vad som sker och tar anteckningar för diskussionen. Detta för att kunna följa upp elevernas agerade och dra slutsatser därefter.

Det absolut vanligaste misstaget är att man som lärare/handledare kör aktiviteten "i botten" och inte klarar av att bryta i tid. Resonemang i stil med: "Just nu diskuterar de så bra, så jag vill inte bryta" är inte ett hållbart argument för att fortsätta med aktiviteten. Ofta är själva poängen i aktiviteten gjord ganska tidigt och många elever kan tröttna om det inte händer något nytt i rollspelet. Om man kör aktiviteten för länge så får man även mindre tid över till diskussionsfasen. Samtidigt måste man ge deltagarna tid att fundera igenom sina uppgifter och sitt agerande. Denna balansgång kräver träning, erfarenhet och planering!

Diskussion

När scenariot har avslutats är det viktigt att ha en diskussion kring vad man har upplevt. Det är ofta enkelt att minska ner på den här tiden till förmån för aktivitetstiden. Det är något som bör undvikas. Det är viktigt att diskussionen efter spelet får ta sin tid. En tumregel är att avsätta åtminstone 30 minuter eller 1/3 av den totala tiden för diskussionen.

Diskussionen är en av de viktigare delarna. Det är i diskussionen som de frågeställningar, tankar och funderingar som uppkommit under spelet kan utforskas. Situationer som uppkommit under spelets gång går att lyfta upp och problematisera i gruppen. En stor del av den kunskap som deltagarna får erövrats under själva diskussionsfasen!

För en bra kvalitet på diskussionen är det viktigt att spelets deltagare träder ur den roll de haft. Detta kan göras på en mängd olika sätt. Ett exempel kan vara att be deltagarna ta av sig en namnskytt om de burit en sådan. Ett annat att möblera om klassrummet så att det klart och tydligt framgår att gruppen träder ur ett sammanhang och in i ett annat. Det är önskvärt att skapa ett bra diskussionsklimat i gruppen. Beroende på gruppens storlek får man gå tillväga på olika sätt. En variant är att be deltagarna att sätta sig i en cirkel med stolar, utan bord.

När gruppen har satt sig och diskussionen påbörjas är det viktigt att samtliga deltagare har möjlighet att komma till tals. Att göra "samtalsrundor" eller motsvarande kan vara en metod. Samtalet bör utgå ifrån deltagarnas egna reflektioner, från ett individuellt perspektiv och med öppna frågor. Genom att be deltagarna beskriva sin upplevelse får man ett bra grundmaterial att arbeta vidare på i den fortsatta diskussionen. Det skapar också förutsättningar för att deltagarna ska få ett gemensamt fokus och se de olika perspektiven. Först när dessa allmänna frågor har lyfts ska man gå vidare med frågor som berör själva ämnet.

I diskussionen är det viktigt att deltagarna får möjlighet att problematisera och resonera kring de gemensamma upplevelserna. Därför är det viktigt att deltagarna har stort utrymme. Frågor till gruppen bör vara mer generella, med eventuella fördjupningar från individuella deltagare för att utveckla ett resonemang. Läraren fungerar som diskussionsledare och ska ge deltagarna möjlighet att stöta och blöta sina tankar. Först efter att deltagarna uttryckt sina tankar och åsikter bör man följa upp med "fakta", om till exempel hur olika beslutsformer i EU ser ut.

Det är också möjligt att utöver den diskussion som följer direkt på själva spelet återkoppla till spelet efter en viss tid, till exempel under kommande lektioner. Då kan man ytterligare fördjupa sig i det ämne som rollspelet behandlade. Att använda spelet som bas för fortsatta diskussioner, att anknyta till delar av rollspelets innehåll eller ett visst ämne är tacksamt då samtliga i gruppen har en gemensam upplevelse att relatera till. Denna typ av diskussion kan inte ersätta den som sker direkt efter aktiviteten utan fungerar som ett komplement.

Till sist...

Du är nu redo att köra igång! Detta mer allmänna material kan användas för de flesta pedagogiska rollspel i undervisningen.Handledningen gör inget anspråk på att vara ett "facit" över hur man jobbar med rollspel i en pedagogisk kontext. Utöver denna handledning är det naturligtvis viktigt att sätta sig in i det specifika rollspel som ska genomföras med gruppen.

I det bifogade materialet finns totalt fyra rollspel som du kan använda i undervisningen. Alla har de en varierande design och är lämpliga beroende på vilken målsättning man har med sitt rollspel och vilken grupp man arbetar med. Här har du som lärare ett stort ansvar!

Efter att du för första gången genomfört ett rollspel kan det vara bra att läsa materialet en gång till, för att få nya perspektiv och idéer för det fortsatta arbetet. Har du ytterligare frågor om rollspel i undervisningen, är intresserad av kurser om rollspel eller har synpunkter är du naturligtvis varmt välkommen att kontakta GR Utbildning eller Myndigheten för skolutveckling.

Lycka till!



MYNDIGHETEN FÖR SKOLUTVECKLING

”Dokusåpan - ett rollspel om demokratins dilemman” ingår i det utbildningsmaterial som har tagits fram av Myndigheten för skolutveckling inom ramen för regeringens demokratiseringsinsats inför Europaparlamentsvalet 2004. I paketet finns också en lärarhandledning och tre rollspel på temat demokrati och Europeiska unionen; ”Partikongressen”, ”Ny i Unionsparlamentet” och ”Det stora mötet”.

”Dokusåpan - ett rollspel om demokratins dilemman” innehåller ”Att handleda ett rollspel” som är en introduktion till rollspel som metod.

Rollspelen innehåller instruktioner och rollkort. De kan spelas i valfri ordning och oberoende av varandra.

