



Assembly Voting

DUF
DANSK UNGDOMS FÆLLESRÅD

VALGET ER DIT

ET INTERAKTIVT DEMOKRATIROLLESPIL TIL FOLKESKOLENS ÆLDSTE KLASSER OG UNGDOMSUDDANNELSER.

Valget er dit

Et demokratirollespil til folkeskolens ældste klasser og til ungdomsuddannelser, med realistisk og engagerende formidling af demokratiets grundlæggende principper!

Udvalgte klassetrin eller hele skoler kan deltage i "Valget er dit" spillet. Eleverne udfylder selv de forskellige roller i en valgkamp: Politiske kandidater, "kandidat-støtter", vælgere, valgtilfornede, journalister, m.fl. Det overordnede formål med spillet er, at formidle det danske demokrati på en inspirerende og respektfuld måde, der giver eleverne lyst og mod på at deltage aktivt i samfundslivet.

Spillet går ud på at skabe en demokratisk valgkamp, deltage i debatterne, synliggøre politiske mærkesager og vinde valget.

Gennem udfyldelsen af de forskellige roller i en demokratisk valgkamp, oplever eleverne en række af de dilemmaer og problemstillinger, som opstår i forbindelse med et valg:

Hvilke synspunkter har jeg? Hvilke meninger tiltrækker stemmer? Hvordan påvirker jeg politikerne og andre vælgere? Hvilke historier vælger jeg til min avis? Og hvilke kandidater og mærkesager får mest spaltepads?

Gennem virkelige eksempler, demonstrationer og egne praktiske erfaringer med de nye medier, skaber spillet refleksion over demokratiets praksis hos eleverne. Spillet får elev-

erne til at forholde sig til det danske demokrati, som det udfoldes i den demokratiske dialog, valgkamp og valghandling.

I spillet kommer eleverne til at arbejde med hjemmesider, blogs, kommunikation og valgvideoer mv. Det er eleverne som selv sætter grænserne for måden, hvorved de udfylder den elektroniske flade, med politiske budskaber, debat og analyser.



En gruppe af elever tilrettelægger og gennemfører de opstillede partiers valgkamp. Det handler om at præsentere poli-

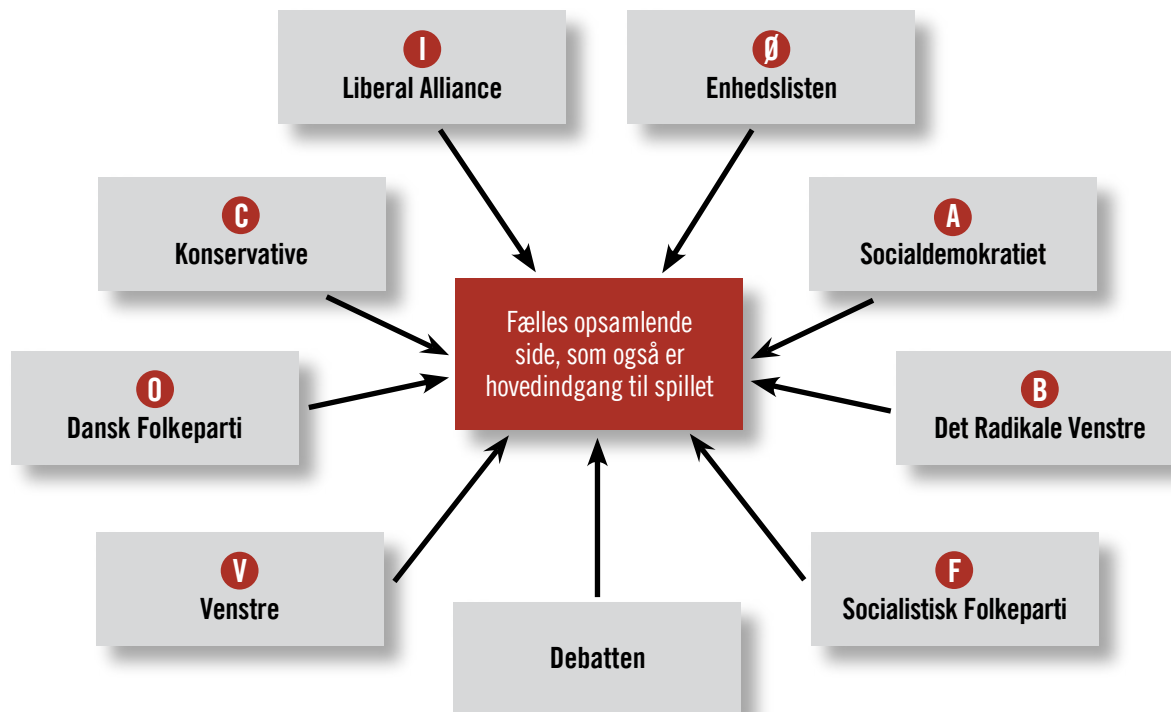
”Det var et underholdende og lærerigt forløb, som engagerede eleverne og viste dem en helt ny læringsform. Eleverne levede sig fuldt ud ind i rollen som kandidat, kritisk vælger eller journalist og denne rolles overvejelser og handlinger. Det har givet dem en personlig oplevelse ved at deltage i en demokratisk valgproces – lært dem om dialog og strategi i en valgkamp. Jeg var personligt overrasket over, hvor meget arbejde og engagement eleverne lagde i spillet. Eleverne har også lært om valghandlingens formelle side med stemmeafgivning, anonymitet og gyldighed”

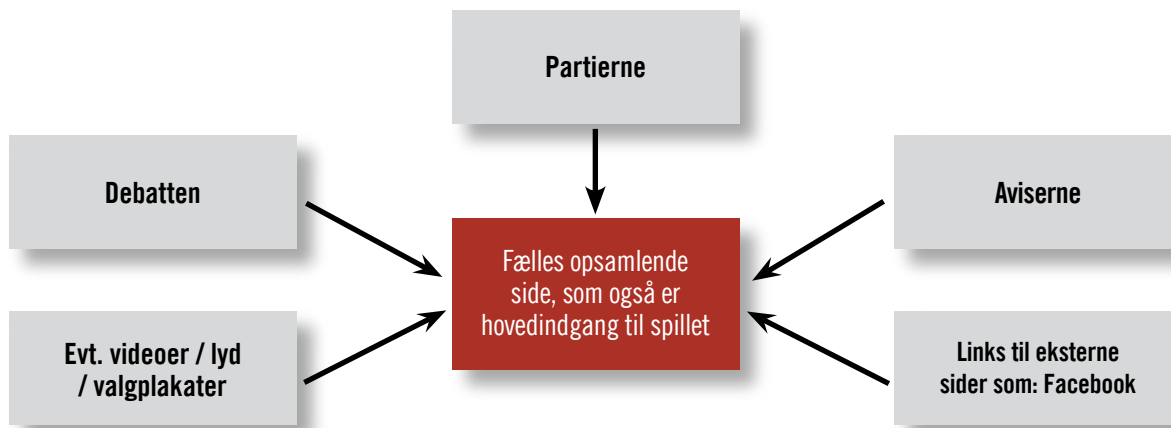
Mads S.B. Pedersen, lærer, Roskilde Katedralskole

tiske budskaber, deltage i debatter og være synlige overfor vælgere og journalister. Hele spillet foregår på en internet-baseret side, hvor alle elever og lærere har adgang.

Beskrivelse af spillets opbygning

Hvert parti får sin egen side med tilhørende login. Her kan kandidaterne selv lægge partiprogram, mærkesager og valg-





Eksempel på partside.

videer ud. På partiernes sider er der ved spillets start allerede indlagt partigrafik, en kort præsentationstekst og links til partiernes hovedhjemmesider. På disse sider er det muligt for de kritiske vælgere at skrive kommentarer til kandidater og partier. På debatsiden, som en lærer administrerer sammen med en debatredaktion, foregår debatten omkring diverse valgtemaer.

En fælles side opsamler de seneste debatindlæg, partiernes programmer og journalisternes artikler. På den måde kan den besøgende hurtigt danne sig et overblik over aktiviteterne og navigere overskueligt rundt blandt de mange aktiviteter.

"Eleverne gik til opgaven med meget stor entusiasme. Demokratispillet var præget af høj faglighed, og gav plads til mange typer af læring. I lærergruppen var vi overraskede over den meget store skriftlighed i undervisningsforløbet, og med det meningsfulde og udbytterige samarbejde der blev skabt på tværs af de deltagende elever. Vi er meget tilfredse med resultatet, og ser frem til at spille igen."

Elisabeth Lollike, Ordrup Gymnasium

Spillet

Selve spillet i klassen eller på skolen varer typisk mellem en uge og 14 dage. Alle elever har forud for spillet modtaget en opgavebeskrivelse, der beskriver hvad man som minimum skal udarbejde af skriftligt arbejde i spillet, fx oprettelse af politisk blog, spørgsmål til kandidaters politiske program, udarbejdelse af debatindlæg, m.m.

Spillet kan spilles udenfor skemalagte timer, men der kan med fordel bruges fagtimer igennem perioden til at få reflekteret over aktiviteterne på valgsiden.

Praktisk gennemførelse

Det er afgørende for spillets gennemførelse, at systemet fødes med korrekte data på alle deltagere i spillet. Mindst en uge før spillet går i gang skal Assembly Voting modtage et komplet datasæt:

1. Data på samtlige deltagende elever i *et samlet Excel ark*:
 - a. Fornavn
 - b. Efternavn
 - c. Klasse
 - d. Rolle; Partinavn, navn på medie eller vælger
 - e. Mailadresse
2. Data på udvalgt lærer. Denne lærer modtager på sin mailboks adgang- og login-oplysninger til debatforummet. Adgangskoden deles herefter med eventuelle kollegaer og de elever, der er valgt som medlemmer af debatredaktionen.

Assembly Voting anbefaler desuden, at eleverne på forhånd er inddelt i rollerne: Kritiske vælgere, journalister, politikere samt medlemmer af debatredaktionen inden opstart. Det gør opstartsfasen lettere, og I kommer hurtigere i gang med selve spillet.

Opstart på skolen

Standard undervisningsforløb: Hvis læreren har valgt et standard forløb, har hun modtaget en introduktions dvd til visning i klassen. Videoen præsenterer forløbet for eleverne og giver en introduktion til afstemningssystemet. Assembly Voting anbefaler at eleverne sidder ved computerne og på den måde hurtigt selv kan blive kendt med systemet og dets muligheder. Eleverne får også uddelt en række opgaver med tilhørende deadlines som skal løses under forløbet (gerne i fritiden). Opgaverne er tilpasset de forskellige roller.

Udvidet undervisningsforløb: Hvis læreren har valgt et udvidet undervisningsforløb, indledes forløbet med en workshop med folk fra Assembly Voting. Der gives en kort introduktion til valg generelt, forløbet og en gennemgang af afstemningssystemet. Herefter sætter eleverne sig sammen efter roller og partier og snakker strategi. Assembly Voting supporterer grupperne både i forhold til systemet og deres roller. Ved at vælge et udvidet undervisningsforløb sikres en let og engagerende opstart af forløbet. Selve workshoppen kan tilpasses den enkeltes lærers ønsker og behov.

Valgkampsperioden

Eleverne løser deres opgaver, og debatterer og kommenterer klassekammeraternes indlæg og bidrag. Det kan kun opfor-



”Meget entusiasme og høj faglighed”

Samfundsfaglærerne, Ordrup Gymnasium

”Sjovt, spændende, innovativt og lærerigt”

Elevevaluering, Ordrup Gymnasium

dres at tage alle medier i brug i valgkampen: Facebook-sider, valgplakater, valgmøder, videoer, lydoptagelser, interviews. Her er det elevernes egen kreativitet, som er centralt. Det er ikke læreren som skal hjælpe eller stå for dette.

Afhængig af lærerens planlægning og ønske foregår valgen i elevernes fritid eller i skoletiden. Vores erfaring er, at det ikke har nogen betydning, om det ligger i elevernes fritid eller i skoletiden.

Valget

Vi anbefaler, at man stemmer i løbet af en dag – gerne i forbindelse med undervisningen. Der kan stemmes på ”elevkandidaterne”, ”elevpartierne” eller der kan stemmes blankt.

Assembly Voting udarbejder valgkort til eleverne med udgangspunkt i det modtagne datasæt.

Læreren udleverer valgkort til eleverne, som herefter kan afgive deres stemme via internettet. Afstemningen kan afvikles som en del af undervisningssituationen, eller man kan vælge et ”valg set up” i fx kantinen med valgbord, valgtilfordnede og stemmebokse. Resultater fra valghandlingen kan anvendes til videre analyse fx i matematik (mandatberegning) og samfundsfag (politiske og sociologiske analyser af valget)

Når valget er afsluttet, bør der evalueres både på elevernes læring og selve forløbet.

Tidsoversigt – eksempel

- **Introduktion til spillet**

Forberedelser til spillet påbegyndes 14 dage før spilstart. De deltagende lærere skal bruge 1-2 timer på forberedelse af spillet. Selve spillet varer typisk 5-8 dage. Det meste af spillet foregår uden for skematid.

- **Roller og elevdata**

Eleverne vælger roller og der indsamles data på alle spillere.

- **Valgkampen begynder**

Der åbnes for valgside m. parti-programmer, debatter, nyhedsmedier, m.m.

- **Valgdag**

Alle deltagende elever har mulighed for at stemme på kandidater og partier.

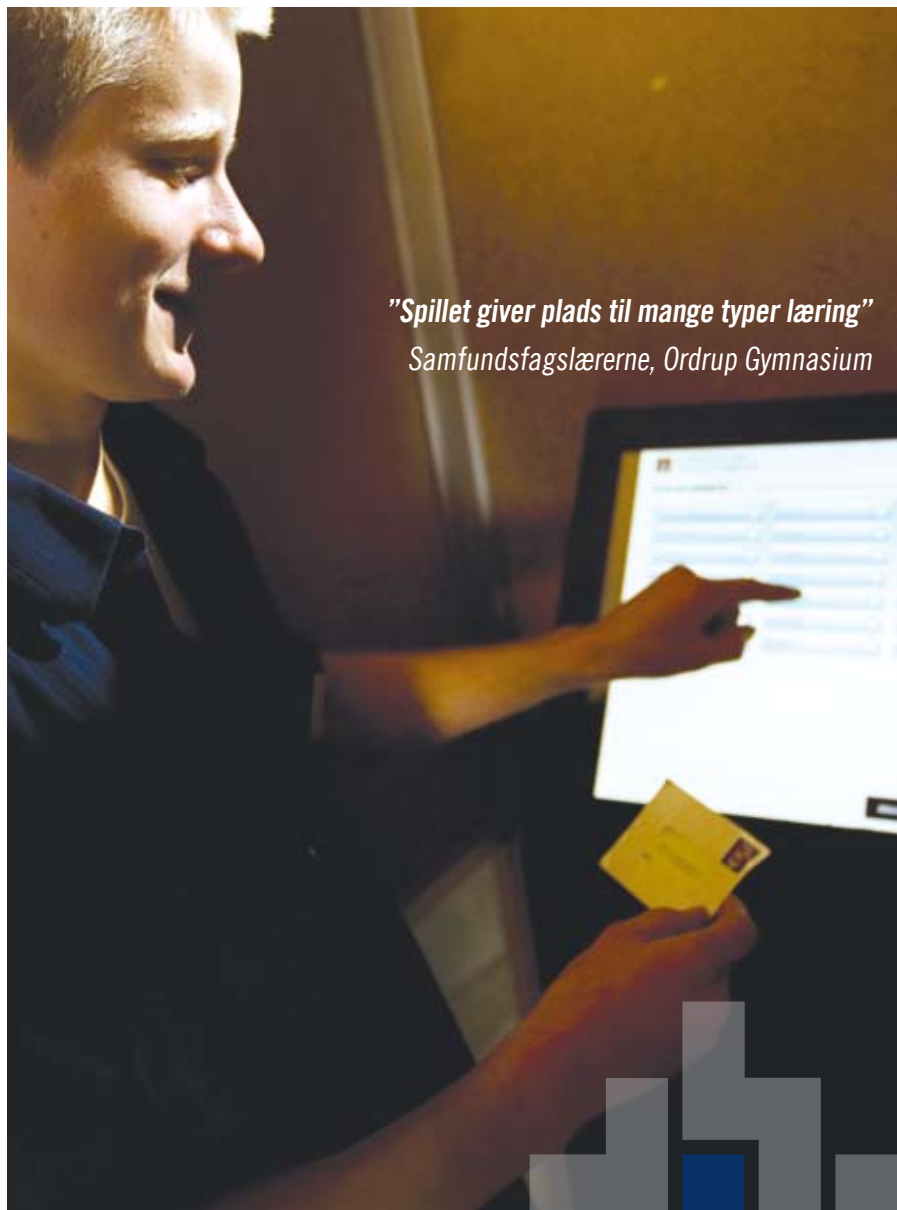
- **Valgresultat**

Umiddelbart efter valgdagen præsenteres valgresultatet og en analyse af valgkampen.

BAG VALGET ER DIT

Vil du vide mere om undervisningsforløbet er du velkommen til at kontakte enten **Assembly Voting** eller **DUF – Dansk Ungdoms Fællesråd**.

Vi tager altid gerne en uforpligtende snak om, hvordan du kan bruge "Valget er dit" i din undervisning samt om vores erfaring med valghandlinger, demokrati og undervisningsforløb.



"Spillet giver plads til mange typer læring"
Samfundsfaglærerne, Ordrup Gymnasium



Assembly Voting

Kontakt *Jacob Gyldenkærne* (projektansvarlig) – tlf. 26 84 66 44 eller jacob@aion.dk
Assembly Voting er Danmarks mest benyttede elektroniske afstemningssystem og har været anvendt ved mere end 100 lov- og vedtægtsbestemte valg med op til 240.000 vælgere. Assembly Voting er et samarbejde mellem Siemens A/S og Aion ApS om gennemførelse af elektroniske valghandlinger i faglige organisationer, virksomheder og kommuner.

DUF – Dansk Ungdoms Fællesråd

Kontakt *Michael Hedelund* – tlf. 39 29 88 88 eller mh@duf.dk
DUF er service- og interesseorganisation for 70 landsdækkende børne- og ungdomsorganisationer i Danmark. Vi arbejder for at udvikle og forbedre rammerne for det frivillige foreningsliv og for at sætte børn og unges vilkår på den politiske dagsorden både nationalt og internationalt

Spillet er udviklet i samarbejde med gymnasielærere, som har haft et ønske om, at koble den teoretiske undervisning til den praktiske verden. Udgangspunktet har været, hvordan man gør demokratiet levende for unge, som aldrig før har stemt til et valg.

Læs mere på duf.dk/valgeterdit eller www.valgeterdit.net

Tekst:

Jacob Gyldenkærne, Michael Hedelund og Nikolas Skjold Nemeth

Fotos:

Mikal Schlosser og DUF

Layout:

grafiliokus.dk

Tryk:

Kailow Graphic

DUF

Dansk Ungdoms Fællesråd

Scherfigsvej 5
2100 København Ø
Telefon 39 29 88 88
E-mail duf@duf.dk
www.duf.dk/dialog