

Lärarhandledning till Demokratiwerkstaden i klassrummet



Demokratiwerkstaden i klassrummet



Vad är Demokratiwerkstaden i klassrummet?

Demokratiwerkstaden i klassrummet bygger på pedagogiken upplevelsebaserat lärande och är baserad på riksdagens Demokratiwerkstad som går att besöka i Stockholm. I Demokratiwerkstaden i klassrummet får eleverna pröva på det krävande och spännande uppdraget som riksdagspolitiker och fatta beslut i viktiga samhällsfrågor. Genom att eleverna själva får söka fakta, diskutera, förhandla och fatta beslut tror vi att de får lättare att förstå hur politik på riksplånet fungerar.

Spelet är anpassat för 15–35 personer, och det är läraren som genomför spelet i klassrummet med eleverna. Demokratiwerkstaden tar cirka en och en halv timme att genomföra. Det går också att genomföra delar av introduktionen innan, eller i form av en hemuppgift. I så fall kan spelet genomföras på en timme.

Demokratiwerkstaden i klassrummet är tänkt att vara ett komplement till undervisningen i samhällskunskap för årskurs 7–9 och gymnasieskolan. Följande i det centrala innehållet i ämnet samhällskunskap har varit vägledande i arbetet med att skapa Demokratiwerkstaden:

- Sveriges politiska system med Europeiska unionen, riksdagen, regeringen, landstingen och kommunerna

- var olika beslut fattas och hur de påverkar individer, grupper och samhället i stort
- individers och gruppers möjligheter att påverka beslut och samhällsutvecklingen samt hur det går till inom ramen för den demokratiska processen.

Har du frågor eller synpunkter om spelet kontakta oss gärna via riksdagsinformation@riksdagen.se

Hur förbereder du eleverna på bästa sätt?

Vi tror att det är enklare att genomföra spelet om eleverna har vissa förkunskaper. Men vi tror samtidigt att spelet kan fungera som en del av en introduktion i undervisningen om det svenska statsskicket. Här nedan ger vi tips på några begrepp och förkunskaper som det är bra om eleverna känner till:

- riksdagens uppgifter
- vad en proposition, en motion och ett utskott är
- riksdagens arbete från förslag till lag
- hur man når överenskommelser genom förhandlingar och kompromisser
- begreppen partilinje, majoritet och minoritet.

Om du vill ha komplement till ditt eget läromedel kan vi rekommendera studiehäftet *Riksdagen – en kort vägledning*. Det finns att ladda ned eller beställa på riksdagens webbplats, www.riksdagen.se. Välj ingången För lärare och menyn Studiematerial. På riksdagens Youtube-kanal finns flera korta filmer om hur riksdagen arbetar. Se Från förslag till lag – så går det till när riksdagen stiftar lag, www.youtube.com/c/SverigesRiksdag/featured.

I handledningen bifogas också Riksdagskryset att kopiera till eleverna. Det är en lättsam frågesport där eleverna får testa om de har de kunskaper som krävs för att bli ledamot i Demokrativerkstaden.

Kärnkraft och terrorlagstiftning

I Demokrativerkstaden i klassrummet står två politiska frågor i fokus. En grupp aktivister har gjort intrång i Sveriges största kärnkraftverk. Händelsen leder till att riksdagen har två frågor att ta ställning till. Ska Grön Fred terrorstämplas och hamna på EU:s lista över terroristgrupper? Den andra frågan handlar om svensk kärnkraft i framtiden. Ska Sverige behålla kärnkraften eller är det bättre att lägga ned den och i stället satsa på alternativa energikällor? I justitieutskottet diskuterar eleverna frågan om terrorlagstiftning, och i näringsutskottet behandlar de frågan om svensk kärnkraft.

Material och förberedelser

Innan du sätter igång spelet bör du ha gjort följande:

- kontrollera att du har nödvändiga dokument till hands som du antingen har beställt eller laddat ner
- ha en rymlig lokal tillgänglig, helst möblerad för fem partigruppsmöten och två utskottsmöten
- laddat ned presentationen på en dator med projektor för att visa spelets olika steg med tidslinjen, dagordningar och filmer

Att leda spelet

För att spelet ska fungera är det viktigt att eleverna förstår att de måste gå in i rollen som folkvalda politiker i ett parti. Din uppgift som handledare handlar mycket om att se till att eleverna kan koncentrera sig på sitt uppdrag som riksdagsledamöter. Du håller reda på tider, ser

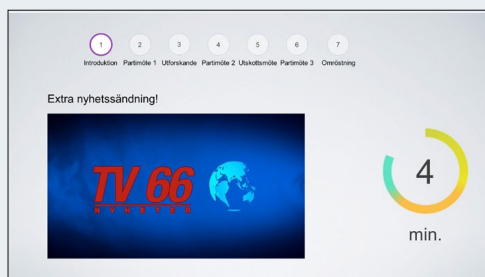
till att sammanträden och möten går rätt till och agerar talman i kammaren.

Tips! Det kan vara en fördel att vara två handledare. Om du samarbetar med en kollega kanske ni dessutom får tillgång till fler lokaler, då kan ni skapa rum för utskott och partigrupper. Dessutom kan ni nå vinster med ämnesintegration, exempelvis i svenskämnet (tala, argumentation) eller NO (kärnkraft, energi).

Tidslinjen i presentationen leder spelet

En viktig del av spelet är att det är indelat i ett antal olika tidsbestämda steg. Tidslinjen finns i presentationen, och den visar vilken del av beslutsprocessen som spelarna befinner sig i. Där finns dagordningar och information till eleverna för varje steg.

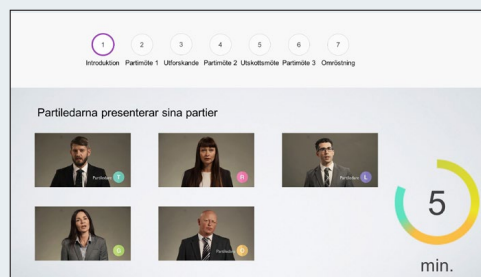
Dagordningar för alla möten finns i beställningspaketet eller att ladda ner. Det innebär att en mer självgående klass kan ta del av dagordningarna själva, och då kan du som handledare röra dig mellan partigrupperna och ge muntliga instruktioner. Tidsramar är viktiga eftersom det skapar en positiv stress i spelet. Men de angivna tiderna är ett riktmärke. Som handledare märker du när det är dags att gå vidare till nästa steg. I presentationens anteckningssidor finns även alla instruktioner och tips för varje steg.



Steg 1: Introduktion

- Dela upp klassen i fem lika stora partigrupper. Visa bilden med mandatfördelningen.
- Dela ut spelarkort till varje spelare. Förklara att varje spelare är med i ett utskott, att partiet har en given partilinje inledningsvis som är markerad i partilinjens med det alternativ som partiet stöder. Obs! Om du av schematekniska skäl inte har 90 minuter till förfogande kan du genomföra ovanstående delar av introduktionen innan, kanske kombinerat med en hemuppgift. Det innebär också att eleverna får tid att "gå in i rollen" som politiker. Då tar spelet cirka en timme.
- Se nyhetsinslaget. Om det inte går att visa filmen direkt från presentationen finns nyhetsinslaget, och även partiledar- och konsekvensfilmer, på riksdagens webbplats: www.riksdagen.se/sv/larare/demokratiwerkstaden-i-klassrummet/

Nyhetsinslaget startar spelet på allvar. Det är nu eleverna får veta vilka samhällsfrågor som de ska arbeta med. Berätta att partierna har tydliga åsikter i frågorna som i sin tur är ett resultat av vad deras väljare tycker.



Partiernas linje

Ska Grön Fred terrorstämplas?

Turkosa partiet – Ja

Rosa partiet – Ja

Lila partiet – Nej

Gröna partiet – Nej

Orangea partiet – Nej

Svensk kärnkraft i framtiden

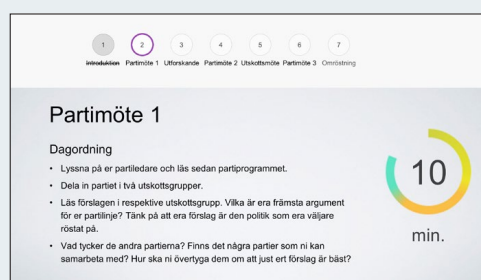
Turkosa partiet – Fortsätt som vanligt

Rosa partiet – Små reaktorer

Lila partiet – Utbyggnad

Gröna partiet – Avveckla nu

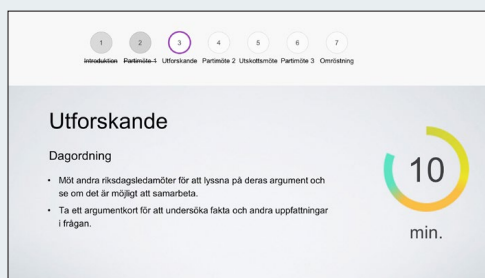
Orangea partiet – Långsam avveckling



Steg 2: Partimöte 1

- Det är en god idé att se partiledarfilmerna tillsammans. Då får alla i klassen en bra uppfattning om partiernas program och ståndpunkter. På det sättet tror vi att eleverna snabbt kan komma igång och arbeta. Ett alternativ är att varje partigrupp ser sin partiledarfilm via en dator eller smartphone. Partiledarfilmerna finns också på riksdagens webbplats (www.riksdagen.se/sv/larare/demokratiwerkstaden-i-klassrummet/).

- I partigrupperna delar eleverna upp sig i två utskottsgrupper: justitieutskottet och näringsutskottet.
- Respektive utskottsgrupp undersöker vilket alternativ som partiet stöder. De pratar ihop sig om vilka argument som finns och funderar på hur man ska kunna övertyga andra partier om att stödja den linje man har valt.

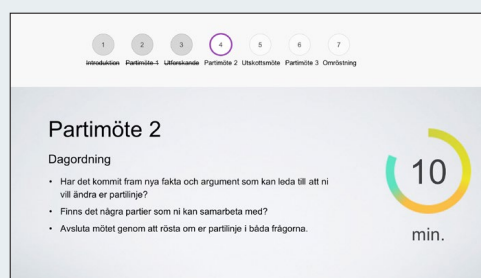


Steg 3: Utforskande

Under utforskandefasen är det din uppgift som handledare att uppmuntra eleverna att skapa möten med varandra. Den här fasen kan gå av sig självt, eller så behöver du vara extra uppmärksam och stödjande här. Ett tips är att samla eleverna vid affischen med mandatfördelningen. Då blir det naturligt för dem att mötas och börja diskutera.

- Eleverna ska jämföra sina förslag med varandra för att se om de kan samarbeta. Informera eleverna om vikten av att ha bra argument och att det är viktigt att lyssna på varandra. Obs! Det räcker att två eller flera partier är överens i en fråga för att nå ett samarbete.
- Eleverna kan också ta ett argumentkort. Argumentkorten ger kunskap i frågan och gör att spelarna bättre kan argumentera för sin sak. Eftersom det finns ett begränsat antal kort kan en spelare inte ta mer än två kort.
- Tips! Eleverna kan förstås söka efter fakta och argument på internet i de båda frågorna om det finns datorer eller pekplattor. Om och hur

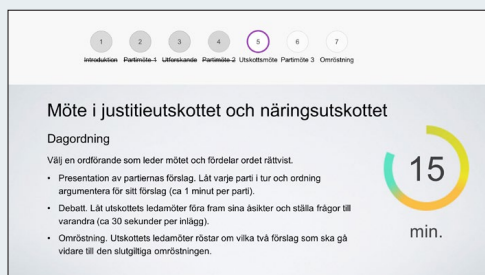
avgör du som handledare. Du kan även på egen hand skriva fler argumentkort.



Steg 4: Partimöte 2

I det andra partimötet diskuterar respektive utskottsgrupp om det finns några partier som de kan samarbeta med. Har det kommit fram fakta och argument som kan leda till att partilinjens förändras? I slutet av mötet ska partigruppen ha en omröstning om partilinjens.

- Alla ledamöter i partiet markerar med penna på sitt spelarkort om de vill fortsätta att stödja partilinjens i respektive fråga eller om de vill stödja ett annat alternativ. Det alternativ som flest spelare har markerat blir partilinjens. Under varje alternativ finns en mätare som visar vilken uppfattning partiets väljare har om förslaget.



Steg 5: Utskottsmöten

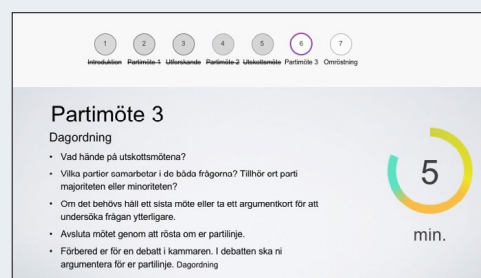
När det är dags för möte i de båda utskotten är det viktigt att det finns ytor för det, gärna med möblering där ledamöterna kan mötas. Syftet med respektive utskottsmöte är att det ska bli tydligt vilka partier som samarbetar och vilka alternativ som har störst stöd. Ledamöterna i justitieutskottet respektive näringsutskottet går till anvisad plats. De tar med sig sina spelarkort.

Se till att följande sker under mötena:

- Att det utses en utskottsordförande. Ordförandena leder mötet och ser till att alla får komma till tals och att ledamöterna pratar en i taget. Dela ut dagordningarna till eleverna som blir ordförande i de båda utskotten.
- Att varje parti i tur och ordning presenterar sitt förslag (en minut per parti är rimligt).
- Att ledamöterna har möjlighet att diskutera frågan (en halv minut per inlägg är rimligt) för att nå överenskommelser.
- Att mötet avslutas med en omröstning. Samtliga ledamöter i utskottet röstar. De alternativ som får flest röster i respektive utskott går vidare till den slutgiltiga omröstningen i kammaren. Övriga alternativ försvinner. Resultatet skrivs ned i tabellen som finns i dagordningen.

Obs! Är eleverna engagerade och kreativa när de förhandlar kan det vara på sin plats att tillåta att de gör kompromisser som de skriver ihop själva. Det tar förmodligen mer tid men uppmuntrar

till djupare förhandlingar. I tabellen i dagordningarna finns en särskild ruta för kompromisser.



Steg 6: Partigruppsmöte 3

Nu ska ledamöterna gå igenom vad som hände på respektive utskottsmöte och informera varandra om hur de ska rösta i den slutgiltiga omröstningen.

- Vad hände på utskottsmötena? Vilka alternativ fick majoritet respektive minoritet?
- Om ledamöterna har ytterligare behov att förhandla eller utforska kan du ge dem mer tid för det.
- Rösta om partilinj i de båda frågorna en sista gång.
- Påminn dem om att alla ledamöter ska rösta i båda frågorna.
- Före omröstningen kan det vara på sin plats att ha en kort debatt i kammaren om eleverna är intresserade av det. Om intresse finns är det på sin plats att de förbereder argument.



Steg 7: Omröstning och debatt i kammaren

Inför det sista steget samlas ledamöterna i kammaren. Möbleringen bör vara utformad så att alla elever kan se varandra. Om det finns tid och intresse så inled med en kort debatt där varje parti argumenterar för sitt alternativ och förklarar hur de har tänkt att rösta. Därefter är det dags för omröstning. Gör följande:

- Ta först reda på vilka två alternativ i respektive fråga som har fått störst stöd efter utskottsmötena och det sista partigruppsmötet. Klicka sedan fram till bilden Omröstning och debatt i kammaren.
- Behandla en fråga i taget.
- Berätta vilket som är majoritetens respektive minoritetens alternativ i varje fråga och be eleverna rösta med handuppräckning eller använd gröna och röda kort. Det kan också vara bra att ge eleverna möjlighet att avstå för att markera en annan uppfattning. En variant som både kan vara rolig och relevant är att använda samma tecken som riksdagsledamöterna visar innan de trycker på knapparna under en votering. Tummen upp för ja, tummen ner för nej, och en svepande gest med handen ovan huvudet för avstår. Naturligtvis kan en digital programvara som Mentimeter eller Kahoot vara ett alternativ som gör omröstningen än tydligare.
- Räkna rösterna tydligt och berätta vilket förslag som vunnit. Obs! Viktigt: Om det visar

sig att omröstningen är jämn bör du undersöka vilka partier som är i majoritet respektive minoritet och vilka procentsatser dessa samarbeten får tillsammans. Detta för att ge ett helt rättvist resultat. I klassrumsversionen är det här ett litet dilemma eftersom partierna är lika stora till antalet spelare men samtidigt olika stora inbördes beroende på valresultatet.

Obs! Om eleverna har skapat kompromisser bland dessa fasta alternativ får du redogöra muntligt för dessa eller visa dem i en egen presentationsbild.

Steg 8: Konsekvenser av det fattade beslutet

Sist i presentationen finns ett antal filmer som visar vilka tänkbara konsekvenser som elevernas beslut kan få i framtiden. Genom att man klickar på det alternativ som stämmer bäst överens med hur eleverna röstade visas konsekvensfilmen.

Efterdiskussion

Demokratiwerkstaden i klassrummet bygger på pedagogiken upplevelsebaserat lärande. Den grundar sig i sin tur på den amerikanske pedagogen och psykologen David Kolbs teorier om hur man bygger lärande med hjälp av verkliga eller skapade upplevelser. Genom att först uppleva och sedan diskutera och bearbeta upplevelsen uppnås lärande. I Demokratiwerkstaden i klassrummet är detta viktigt. Först handleder du som lärare eleverna i spelet, och sedan vägleder du dem i en efterdiskussion och skapar lärande. Nedan följer en modell för hur en sådan efterdiskussion kan se ut, med förslag på frågor att ställa till eleverna. Obs! Det finns förslag på frågor att ställa i slutet av presentationen.

Reflektion

Den här delen av diskussionen handlar om att ta reda på vad som hände i spelet, att se till att deltagarna lämnar sin roll och börjar reflektera över sin upplevelse. Hur var det att spela Demokratiwerkstaden i klassrummet? Exempelvis: Var det kul, intressant, svårt, tråkigt?

Tolkning

Tolkningsfasen handlar bland annat om att visa på samband, att jämföra spelets utfall med dess syfte. Ett exempel på en fråga kan vara: Hur uppfattade deltagarna rollen som folkvald och att de skulle företräda ett partis politiska åsikter?

Generalisering

Den här fasen är till för att dra slutsatser om människors handlande i olika situationer, detta för att generalisera ett beteende. Hur gjorde deltagarna för att skapa samarbeten med andra partier? Hur kändes det när de nådde majoritet eller hamnade i minoritet?

Tillämpning

Den sista delen i efterdiskussionen handlar om att göra jämförelser med verkligheten. Hur går

det till när riksdagen fattar beslut om nya lagar? Vilka likheter och skillnader finns mellan det verkliga uppdraget som folkvald jämfört med rollen som riksdagsledamot i spelet?

Ett tips för att skapa ett bra samtalsklimat är att ha passande möblering. Låt gärna gruppen samlas i en ring av stolar, där bord och annat som skapar avstånd har flyttats undan.

Tips på efterarbete

För att tydliggöra och ge fördjupad information om riksdagens roll i samhället rekommenderar vi webbsidan Så funkar riksdagen. Se menyn Demokrati och rubriken Riksdagen i samhället. Här ges en överblick över viktiga aktörer och beslutsfattare som på olika sätt påverkar samhällsutvecklingen med riksdagen i fokus.

För att jämföra spelet med riksdagens beslutsprocess rekommenderar vi Beslut i korthet på riksdagens webbplats. Den finns under menyn Debatter och beslut och vidare under rubriken Riksdagsbeslut. Klickar man på ett beslut visas hela beslutsprocessen i kronologisk ordning inklusive debatt och votering.

Vi vill också tipsa om det digitala stödet Upplev riksdagen. Där kan eleverna på egen hand, eller under ledning av dig som lärare, gå på en digital tur i riksdagshuset. I Upplev riksdagen går det också att se filmer där talmannen och riksdagsledamöter berättar om riksdagens arbete: www.riksdagen.se/sv/upplev/

För ytterligare fördjupning använd gärna något av följande material: *Riksdagen i samhället*, *Demokratin i samhället* och *Demokratens handbok*.

Riksdagskrysset

Är du redo att bli riksdagsledamot i Demokrativerkstaden? Gör krysset nedan och se om du har de rätta kunskaperna.

1. Sverige är en demokrati. Vad innebär det?

- ☐ 1. Att Sverige har en kung.
- ☐ x. Att medborgarna väljer vilka som ska representera dem i riksdagen.
- ☐ 2. Att alla har möjlighet att se Kalle Anka och hans vänner på tv när det är julafton.

2. Hur ofta är det val till riksdagen?

- ☐ 1. Vart tredje år.
- ☐ x. Statsministern bestämmer tidpunkt för riksdagsvalet.
- ☐ 2. Vart fjärde år.

3. Vad krävs för att bli invald i riksdagen?

- ☐ 1. Du ska vara 18 år, svensk medborgare och nominerad av ett parti.
- ☐ x. Du ska vara 21 år, svensk medborgare och nominerad av ett parti.
- ☐ 2. Du ska vara 18 år, svensk medborgare och varit kommunalpolitiker i minst 4 år.

4. Vem beslutar vilka lagar som ska gälla i Sverige?

- ☐ 1. Riksdagen.
- ☐ x. Kungen.
- ☐ 2. Regeringen.

5. Varför arbetar riksdagsledamöter i mindre grupper, så kallade utskott?

- ☐ 1. För att ledamöterna ska kunna koncentrera sig på vissa frågor eftersom de inte hinner sätta sig in i alla förslag.
- ☐ x. Det politiska arbetet är ibland ett ensamt arbete. I utskotten träffas riksdagsledamöterna för att umgås och fika.
- ☐ 2. Ledamöterna kommer från olika delar av landet. I utskotten blandas de för att lära känna varandra bättre.

6. Vilka ingår i en partigrupp?

- ☐ 1. Några riksdagsledamöter från varje riksdagsparti.
- ☐ x. Alla riksdagsledamöter från ett och samma politiska parti.
- ☐ 2. Alla riksdagsledamöter från en valkrets.

7. Vilket påstående stämmer bäst in på uppdraget som riksdagsledamot?

- ☐ 1. En riksdagsledamot bestämmer själv hur hen ska rösta i en fråga.
- ☐ x. Det är partiledaren som bestämmer hur partiets riksdagsledamöter ska rösta i en fråga.
- ☐ 2. Det är både partiet och väljarnas vilja som styr hur en riksdagsledamot ska rösta i en fråga.

8. Vad tar mest tid för en riksdagsledamot under en normal arbetsvecka?

- ☐ 1. Att delta i debatter i kammaren (plenisalen).
- ☐ x. Att läsa in sig på förslagen, möta intresseorganisationer och sätta sig in i alla frågor.
- ☐ 2. Arbetet i utskotten.

9. Vad är det för skillnad på en motion och en proposition?

- ☐ 1. En motion utövas i idrottshallen. En proposition är en exotisk frukt.
- ☐ x. En proposition skrivs av en eller flera ledamöter eller partier i riksdagen. En motion skrivs av regeringen.
- ☐ 2. En motion skrivs av en eller flera riksdagsledamöter eller partier i riksdagen. En proposition skrivs av regeringen.

10. I det politiska arbetet är det vanligt att två eller flera partier samarbetar för att få igenom sina förslag. Vad kallas ett sådant samarbete med ett annat ord?

- ☐ 1. Demonstration.
- ☐ x. Allians (eller koalition).
- ☐ 2. Opposition.

11. När beslut fattas gäller ibland att det vinnande förslaget ska ha majoritet. Vad innebär det?

- ☐ 1. Förslaget med minst 75 procent av rösterna.
- ☐ x. Alla ska vara eniga för att ett beslut ska kunna fattas.
- ☐ 2. Förslaget med flest röster vinner.

**Facit till
Riksdagskrysset:**

1. x
2. 2
3. 1
4. 1
5. 1
6. x
7. 2
8. x
9. 2
10. x
11. 2

Kontaktuppgifter

E-post: besoksbokning@riksdagen.se

Telefon: 08-786 48 62

Telefonen är bemannad tisdag–torsdag klockan 9–11.

SVERIGES 
RIKSDAG 