

I STORMENS ÖGA – ETT SPEL OM BARNNS RÄTTIGHETER

LÄRARHANDLEDNING

INNEHÅLL

Inledning.....	3
Spelet utgår från barnkonventionens grundprinciper	4
Utbildningspaketet "I stormens öga"	5
Att tänka på	6
Spelets process.....	7
Röstning – bildexempel.....	9
Scenario 1: Rätt till liv och utveckling (utbildning)	10
Vilka ska få gå i skolan?	
Scenario 2: Rätten till icke-diskriminering	11
Ska man få säga vad man vill?	
Scenario 3: Rätt att deltagande/inflytande.....	12
Vilka ska få vara med och bestämma på ön?	
Scenario 4: Rätt till skydd	13
Hur ska vi skydda oss från okända faror?	
Efter spelets slut.....	14
Diskussionerna – från bikupa till undersökande gemenskap	15
Litteratur:	16

INLEDNING

Alla barn i hela världen har rätt till ett bra liv – ett liv utan förtryck och utnyttjande, med hälsovård och utbildning, med lek och fritid. Inte alla barn har det så. Det vet vi. Vi vet också att det krävs mycket arbete för att åstadkomma ett bra liv för alla barn. UNICEF arbetar för just detta. Grunden för vårt arbete är FNs konvention om barnets rättigheter och vår roll är att kämpa för att den förverkligas.

Ansvar ligger förstås på de vuxna – på politiker, regeringar, på föräldrar, lärare och andra som arbetar med barn. Men det är också viktigt att barn känner till sina rättigheter och sitt eget ansvar.

Därför har vi gjort det här spelet, som i första hand vänder sig till år 4–7 i grundskolan.

SPELET UTGÅR FRÅN BARNKONVENTIONENS GRUNDPRINCIPER

Grundidén med utbildningsmaterialet "I stormens öga" är att väcka barns intresse för barnkonventionen. Det gör vi genom att eleverna i klassen får delta i ett spel där barnkonventionens centrala principer hamnar i fokus. Spelet visar vad som händer när eleverna själva får bygga sitt samhälle genom samarbete, diskussioner och beslutsfattande.

Handlingen går ut på att en stor grupp barn i olika åldrar blir strandsatta på en öde ö, där de ska försöka överleva tills de upptäcks och kan återvända hem. På ön som tidigare varit bebodd, finns bostäder, rent vatten och möjligheter att skaffa mat. Eleverna ställs inför olika dilemman, där det gäller att fatta viktiga beslut.

Fyra principer – fyra scenarier

Spelet är uppdelat i fyra scenarier. Varje scenario motsvaras av en av huvudprinciperna i barnkonventionen:

- Rätt till liv och utveckling (utbildning)
- Rätt till deltagande/inflytande
- Icke-diskriminering
- Barnets bästa (rätt till skydd)

Uppmuntrar till diskussion och insikt

I detta spel om barns rättigheter tar vi fasta på att det inte alltid är så självklart hur man ska tänka kring rättigheter. Huvudsyftet med materialet är att stimulera eleverna till att själva diskutera, tänka och lösa olika typer av konflikter. Därmed understryker man barnens förmåga att på rationella grunder lösa problem tillsammans.

Spelet är också tänkt att tillvarata och utveckla barns naturliga känsla för empati på ett sätt som förhoppningsvis kan utgöra startpunkt för vidare insikter och arbete för bättre liv för världens barn. Spelet är med andra ord ett sätt att levandegöra barnkonventionen för barnen själva.

Deliberativ pedagogik

Den pedagogiska utgångspunkten återfinns till stora delar i den deliberativa pedagogik som rekommenderas av Skolverket (Jmf. Englund 2002, 2007) och som till stora delar återspeglar det demokratiska och dialogiska perspektiv som finns uttryckt i Lpo 94. Vi har därför tagit fasta på det som är kännetecknande för deliberation, det vill säga att *rådslå* och *noga överväga* samt att *komma fram till kloka beslut*. Detta görs i samtal *mellan* barnen och du som lärare har därmed en ganska tillbakahållen roll.

UTBILDNINGSPAKETET "I STORMENS ÖGA"

UNICEFs pedagogiska material består dels av spelet "I stormens öga", dels av fördjupningsövningar i termer av diskussionsuppgifter formulerade på särskilda kort, vilka kan delas ut under spelets gång. Fördjupningsövningarna är tänkta att användas som komplement till den ordinarie diskussionen i den grad du som enskild lärare anser det nödvändigt. Det är inte ett individuellt spel, utan man bör vara minst 12 som spelar det plus en lärare/ledare. Spelet vänder sig framför allt till år 4-7.

Vad ingår i utbildningspaketet?

- Ett webbaserat datorspel som finns på www.unicef.se och även kan beställas på DVD/CD
- Frågelapp och diskussionskort att dela ut i klassrummet (skrivs ut från webben)
- Lärarhandledningen du läser nu
- En inspirationsfilm med UNICEF-ambassadören Mark Levengood

Frågelappen delas ut till varje elev innan spelet startas. Diskussionskortet är märkta med respektive princip, t.ex. Rätt till skydd, icke-diskriminering, etcetera, så att du enkelt ser vilka kort som hör till respektive scenario i spelet. Kortet är tänkta att användas när klassen diskuterar i mindre grupper. De stora samtalen leder du med dina egna frågor och uppmaningar.

Tekniska förutsättningar

- Dator med bredbandsuppkoppling. Spelet behöver minst 2 Mbit
- Programmet Flash (visar video på internet)
- Projektor kopplad till datorn
- Datorhögtalare för berättarröst och ljud
- Skrivare och kopiator för elevernas papper i klassrummet

Hur lång tid tar det att spela?

Beräkna 15 - 45 minuter inklusive diskussion per scenario. Antingen kan spelet användas som en temadag under en halvdag eller så sprider du ut det över flera lektioner. Om du sprider ut arbetet över flera lektioner är det viktigt att du skriver ner elevernas beslut. Det finns ingen "spara"-funktion i spelet utan du måste använda "spola framåt"-pilen i respektive film när du ska hoppa fram till den plats i spelet där din grupp är.

Titta på inspirationsfilmen

Innan du läser vidare är det bra om du tittar på inspirationsfilmen, som berättar lite om spelet och hur det kan användas i klassrummet. UNICEF-ambassadören Mark Levengood introducerar spelet för deltagarna.

ATT TÄNKA PÅ

Det är elevernas diskussioner som är det viktigaste och det som bör ges mest tid. Låt aldrig själva spelet ta överhand. Det är enbart till för att stimulera till reflektion och rådslag.

För att kunna använda "I stormens öga" krävs förutom den tekniska utrustningen i princip inget annat än tid, papper och penna samt ett någorlunda strukturerat arbetssätt. Titta igenom spelet innan du börjar spela med eleverna. Du kommer att märka att du kan hoppa mellan inslagen med hjälp av pilar under respektive film.



Centrerat längs ner på skärmen finns paus, börja om och hoppa över som kommandon. Knapparna framträder när du rör på musen.

Handledningen är skriven så att den kan användas även av en oerfaren lärare eller en vikarie. Den erfarne har redan etablerade former för att leda diskussioner och kan hoppa över t.ex. *Diskussioner – från bikupa till undersökande gemenskap*

Din roll

- Dela ut frågelapparna innan spelet startas. **Ge varje elev ett eget nummer 1, 2, 3, ...o.s.v. som de ska skriva ner på frågelappen.**
- Dela in klassen i grupper om fyra till fem personer.
- Trycka på och av spelet samt mata in elevernas svar.
- Lyssna noga på eleverna.
- Se till att frågorna diskuteras. Till din hjälp finns diskussionskort. Se vidare under varje scenario nedan.
- När diskussionen är genomförd låter du eleverna i helklass rösta fram vilka lösningar som ska användas på "deras ö". Majoritetsbeslut gäller.
- Sist, efter spelet slut, berättar du för eleverna att det *i verkligheten är de vuxnas skyldighet att se till att barnkonventionens principer efterföljs.*

OBS: I spelet kallas de äldre barnen ibland för ungdomar och då menar vi barn i åldrarna 15 -17 år.

SPELETS PROCESS

Spelet börjar med ett Rapportinslag, där vi får reda på att ett fartyg med många barn i olika åldrar har förlist. Alla ombord var under 18 år. Räddningsaktioner sätts igång men inga spår efter fartyget eller barnen kan upptäckas. Lyckligtvis har alla klarat sig och är strandsatta på en öde ö.

Nu gäller det för barnen att ordna livet på ön, så att det blir så bra som möjligt för alla.

Arbetsfördelningen på ön

Den första uppgiften som barnen på ön ställs inför är att bestämma hur man ska göra med de olika naturtillgångarna, vatten, fisk och frukt. För att kunna överleva delar de in sig i olika arbetslag. Eleverna får instruktioner i spelet och du som lärare behöver inte göra något speciellt ännu. Men du kan när du vill stanna spelet, om det är så att något behöver klargöras.

Eleverna får veta att de så småningom själva kommer att hamna på ön och bli fiskare, fruktplockare, transportörer eller vattenhämtare. Vilken roll de kommer att ha får de reda på genom en slumpvis lottning, när de tagit sig igenom hela spelet. Från början vet de alltså inte vilken uppgift var och en har.

Klassen röstar om reglerna på ön

Nästa problem som de skeppsbrutna barnen ställs inför är att det behövs regler för livet på ön. Och det är dessa regler som din klass nu ska komma överens om. Eleverna ska fatta beslut som gör att det blir så bra som möjligt för alla barnen på ön, inte bara för dem själva. Och det är därför som eleverna från början inte vet vilka roller de kommer att få.

Varje scenario i spelet slutar med en frågeställning där tre svarsalternativ ges. Eleverna ska ta ställning till vilket alternativ de föredrar. Alternativen ska diskuteras igenom – i grupper och i ibland i helklass. (för tips på hur du kan leda diskussionerna, se s.10 *Diskussionerna – från bikupa till undersökande gemenskap*).

Under diskussionerna kan du, där det anges, dela ut diskussionskort för att på så sätt fördjupa diskussionen. Dessa kort är märkta så att du ser vilket scenario de tillhör. Du kan också använda dig av de frågor som finns i handledningen under varje scenario och de olika svarsalternativen.

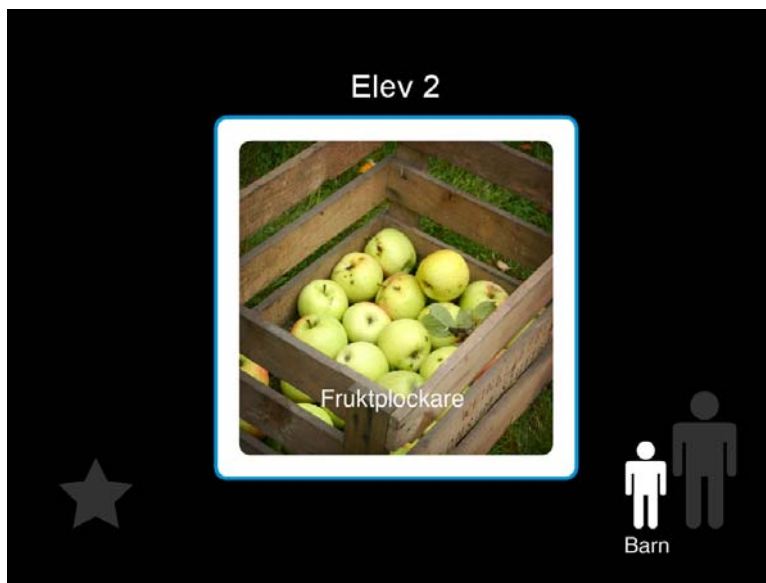
När du anser att ämnet diskuterats någorlunda omsorgsfullt är det dags för klassen att ta beslut genom röstning. Majoritetsbeslut gäller. Innan ni röstar kan du klicka på UNICEF-knappen längst ner till höger på röstningsbilden. Där finns berättelser från andra delar av världen, som kan bidra till diskussionerna.

Elevernas roller lottas ut

I slutet av spelet avgörs vilka roller eleverna får på ön. Då startar du lotteriet – en slumpgenerator som ger spelets deltagare yrke, ålder och eventuellt extra kunskap. Eleverna blir antingen barn (yngre än 15 år) eller ungdomar (15-17 år). **Innan lotteriet startar måste alla veta vilket nummer de har** (numren delar du ut innan spelets början). Var noga med att instruera barnen om att hålla koncentrationen innan dessa moment, det går inte att göra om. I lotteriet påverkas tre olika saker som hjälper eleverna i samtalet om vilka konsekvenser deras val har givit. Dessa är:

- Vilken uppgift de har på ön, fiskare, vattenhämtare, fuktodlare och transportörer
- Om de blir barn eller ungdomar
- Om de blir extra duktiga

Att veta vem man blir på ön är viktigt efter spelets slut vid uppföljningen av elevernas egna val. Har klassen till exempel valt att bara de som klarar ett kunskapstest får gå i skolan, innebär det att bara de som fått en lysande stjärna i lotteriet får gå i skolan. Hur barnen än väljer är det viktigt att du som lärare följer upp och ifrågasätter valen. Vilka är för- och nackdelarna med den värdegrund som kommuniceras via valen?



Så här här kan det se ut när lotteriets slumpgenerator visar vad elev nr 2 får för roll. Eleven blir ett yngre barn som är frukt-plockare, men får ingen stjärna på kunskapstestet.

Fördjupning och diskussioner under spelets gång

På följande sidor går vi igenom vad det är i de olika scenarierna som ska diskuteras. Vi har gjort ett urval, men det hindrar inte att det finns andra vägar och andra intressanta spår att ta tag i. Men låt samtalen ta tid. Efter varje val finns några möjliga motargument eller frågor som problematiserar valet. Idealet är att barnen själva kommer upp med dessa, men om de inte gör det kan du göra det själv. Detta gör du i händelse av att de inte kommer upp naturligt i diskussionerna. Ha därför lite is i magen och initiera tankepauser (se sid 10). Lyssna noga.

RÖSTNING – BILDEXEMPEL

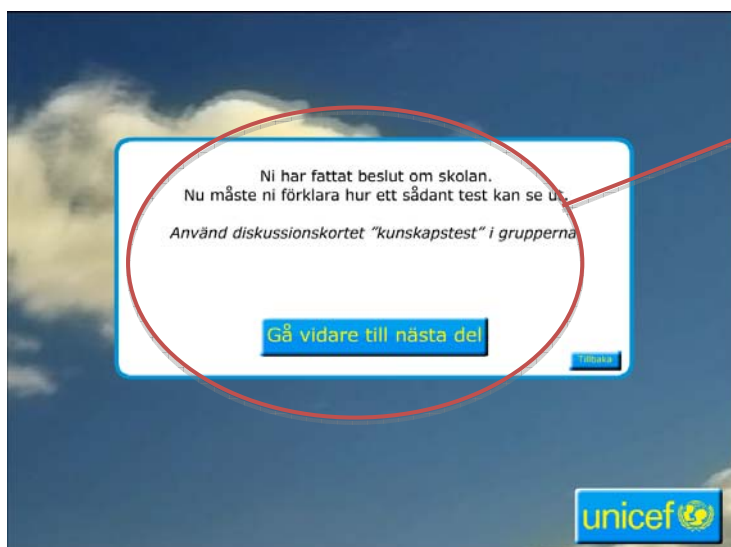


När eleverna har röstat klickar du på valet. Olika val ger olika konsekvenser i slutet.

Längs ner till höger kan du klicka för att lära känna ett barn någonstans i världen, där UNICEF arbetar för barns rättigheter.



Så här ser sidorna med berättelser om hur barn har det på olika platser i världen och om vad UNICEF gör för att deras rättigheter ska respekteras.



Efter att du klickat på klassens val kommer en bekräftelse. Nu kan du välja om klassen ska gå vidare till nästa scenario i spelet.

SCENARIO 1: RÄTT TILL LIV OCH UTVECKLING (UTBILDNING)

För att kunna överleva på ön krävs mycket arbete med att bland annat skaffa mat och vatten. Samtidigt har ju alla barn rätt till utbildning. Hur ska man lösa det problemet?

VILKA SKA FÅ GÅ I SKOLAN?

Alternativ A: Alla

- Det är ju en massa jobb som behöver göras.. Då blir det kanske sämre på ön – mindre fisk och frukt?
- Är det inte bättre att en del bli jätteduktiga på vissa arbetsuppgifter istället? De kan lära sig när de jobbar. För att bli duktig fiskare så är det väl bättre att man tränar upp sig på det genom att fiska mycket, istället för att slösa tid på att gå i skolan?

Konsekvensen i korthet:

Inledningsvis blev utmaningen stor för alla, särskilt tungt blev det för de yngsta barnen. Men i förlängningen gynnade beslutet alla grupper på ön.

Alternativ B: De yngsta

- De behöver väl inte gå i skolan. *Varför är det så viktigt, egentligen?*
- De yngsta barnen behövs för att kunna göra en massa arbete. De kan göra vissa jobb som bara just de kan göra, som t.ex. att krypa in i små grottor. Dessutom kan de laga nät och sådant som det är onödigt att de äldre barnen använder viktig tid till.

Konsekvensen i korthet:

Beslutet gynnade de yngsta barnen, medan ungdomarna kände sig åsidosatta. Särskilt dåligt blev beslutet för transportörerna. De ansågs inte behöva någon utbildning och fick svårt att hävda sig mot de andra grupperna, som både hade kunskap och varor att byta med varandra.

Alternativ C: De som klarar ett kunskapstest

- Nej, det är viktigast är att de yngsta går i skolan, så att de kan lära sig skriva, läsa och räkna. Det måste alla kunna, annars kan man ju inte läsa viktig information som man kan behöva för att vara med och bestämma.
- Är det inte lite orättvist mot dem som inte är så duktiga? De borde väl ha samma rätt som alla andra.
- Efter ett tag så kommer det ju att finnas två grupper - de som kan läsa, räkna och skriva och de som inte kan. De som inte kan läsa kommer ju att vara i underläge.

Konsekvensen i korthet:

Ganska få gynnades av beslutet. De extrasmarta som fick en stjärna i lotteriet, var nöjda. De fick mycket makt på ön eftersom de förstod hur saker och ting hängde ihop och blev de bästa rådgivarna.

SCENARIO 2: RÄTTEN TILL ICKE-DISKRIMINERING

Att diskriminera innebär att särbehandla någon/några som till exempel tillhör en viss definierad grupp och förneka dem rättigheter, som gäller för alla. I spelet drabbar det framför allt fiskarna, som kränks och diskrimineras för att de "luktar illa" och de minsta barnen. I verkliga livet kan det handla om flickor, etniska minoriteter, flyktingbarn eller andra utsatta grupper av barn.

SKA ALLA FÅ SÄGA VAD DE VILL?

Alternativ A: Ja, man får säga vad man vill

- Men tänk om man börja kalla fiskarna för stinkbomber, eller de yngsta barnen för skitungar, eller om man kanske börjar mobba hela grupper?

Konsekvensen i korthet:

Beslutet gynnade de grupper som redan hade mycket makt på ön, t.ex. ungdomarna, eftersom de var starkare. Många vågade inte säga ifrån när de retades. Det visade sig också gynna transportörerna, för de var så många att ingen ville sätta sig emot dem. De som jobbade med vatten tyckte också det var ett bra beslut. Eftersom alla behövde vatten, så sa ingen emot dem. Däremot var det mindre bra för fiskarna och fruktplockarna som ofta blev retade. Många av de yngre barnen råkade också illa ut då de ofta ansågs för små för att höras.

Alternativ B: Bara om ingen blir ledsen

- Hur vet man i förväg att någon kan bli ledsen?
- Tänk om någon är överdrivet känslig eller spelar ledsen, hur blir det då?
- Syns det om någon är ledsen?
- Man kan ju bli ledsen för så olika saker. Hur ska man våga säga något alls då?
- Använd diskussionskort "Icke-diskriminering – ledsen" och låt eleverna skriva en lista över hur man kan veta vad som gör någon ledsen.

Konsekvensen i korthet:

Beslutet gynnade dem som jobbar med vatten. Ingen ville att de skulle bli ledsna, för alla behöver ju vatten för att överleva. Beslutet gynnade till viss del också alla barn, eftersom man bestämt att de inte skulle bli ledsna. Beslutet var negativt för fruktplockare och fiskare. De flesta brydde sig inte om de blev ledsna eller inte. Om någon i fiskargruppen blev ledsen och inte ville ge en person en fisk, kunde man ju alltid få något att äta från fruktplockarna och tvärtom.

Alternativ C: Nej, det finns vissa saker man inte får säga

Om klassen väljer detta alternativ måste de ta ställning. Låt eleverna gå tillbaka till sina smågrupper. Använd diskussionskort "Icke-diskriminering – förbud" och låt varje grupp skriva en lista över vad man inte får säga.

Konsekvensen i korthet:

På kort sikt gynnade beslutet fiskarna. Barn och ungdomar lärde sig utantill vad som skrivits på listan över saker man inte fick säga. Men ganska snart var det någon som kom på ett nytt retsamt ord som inte fanns med på listan. För vissa blev det nästan en sport att komma på nya saker. Listan blev väldigt lång. Särskilt jobbigt blev detta för fiskarna, som många tyckte låg bakom den jobbiga regeln.

SCENARIO 3: RÄTT TILL DELTAGANDE/INFLYTANDE

Alla barn har rätt att säga vad de tycker, till deltagande och inflytande. I det verkliga livet glöms ofta barnens perspektiv bort. Om barnets bästa ska vara vägledande för beslut, så måste barnens synpunkter komma fram och redovisas. På ön ställs detta på sin spets när beslut ska fattas.

VILKA SKA VARA MED OCH BESTÄMMA PÅ ÖN?

Alternativ A: Vi gör det som de flesta tycker att vi ska göra

- Har majoriteten alltid rätt?
- Majoriteten är de stora grupperna, d.v.s. transportörerna och fruktplockarna. De kan ju ta beslut som är dåliga för de mindre grupperna.

Konsekvensen i korthet:

Beslutet gynnade de stora grupperna, och i synnerhet transportörerna som var många. De som jobbade med vatten kunde lätt bli överkörda. I andra frågor gynnade det de yngsta barnen eftersom de också var många. Flera av ungdomarna klagade mycket på regeln. De tyckte fortfarande att de borde ha mer att säga till om, eftersom de hade mer erfarenhet.

Alternativ B: De stora, som vet bättre, bestämmer

- De små ser ju en massa saker som de större missar. Det kan bli dåligt för alla.
- De stora vet vad som är bäst även för de små.

Konsekvensen i korthet:

Regeln missgynnade de yngre barnen. Även om ungdomarna också varit små hade de svårt att minnas hur det var. Dessutom var mycket annorlunda på ön jämfört med hemma och barnen klagade ofta på de konstiga besluten.

Alternativ C: Barn och ungdomar för sig i olika frågor

- Men hur gör man om de inte kommer överens?
- Ska de bestämma lika mycket?
- Ska de bestämma tillsammans bara i vissa frågor?
- Använd diskussionskort "Rätt till deltagande/inflytande"

Konsekvensen i korthet:

Beslutet gynnade alla som fick en stjärna i lotteriet. De klarade att både jobba, gå i skolan och hålla i de långa mötena. För många blev det tungt, för dagarna blev ofta långa. Särskilt tröttsamt blev det för transportörerna som hade det tyngsta jobbet och därför ofta somnade på de många och långa mötena.

SCENARIO 4: RÄTT TILL SKYDD

Alla barn har rätt till trygghet och skydd. På ön blir detta särskilt tydligt eftersom den till stora delar är utforskad. Massor av obehagliga och farliga saker kan hända om det inte finns klara regler för hur barn och ungdomar får röra sig på ön.

HUR SKA VI SKYDDA OSS MOT OKÄNDA FAROR PÅ ÖN?

Alternativ A: Ingen får lämna gruppen

- De kommer att ta alldeles för mycket tid att kontrollera att ingen lämnar gruppen.
- Vi skulle inte göra något annat än att syssla med att skydda de små barnen om de skulle skyddas från allt.

Konsekvensen i korthet:

De barn som var transportörer gynnades av beslutet, för de var ofta ute och rörde sig i naturen och fick se mycket av ön ändå. Beslutet var också positivt för fruktplockarbarnen samt för alla ungdomar som fick tid över till annat än att vara barnvakter. Beslutet var negativt för de barn som jobbade med vatten. De fick aldrig lämna den lilla byn.

Alternativ B: Alla får gå som de vill

- Men de små barnen är ju extra känsliga och kan skada sig lättare än de större.
- De små förstår ju inte alltid vad som kan vara farligt, så det är klart att de måste skyddas extra just för att de är små.

Konsekvensen i korthet:

Beslutet gynnade alla grupper som hade en fast, trygg arbetsplats: fruktplockarna och vattengruppen. Barnen i dessa grupper fick mer frihet och möjlighet att pröva sina vingar. Beslutet var negativt för de grupper som hade farligare arbetsplatser, som fiskargruppen och transportörerna. Barnen i dessa grupper hamnade ofta i mycket farliga situationer, som de inte hade kunnat undvika på egen hand.

Alternativ C: Det beror på – det kan vara olika

- Gör en lista på vad de små behöver skyddas ifrån.
- Använd diskussionskort "Rätt till skydd".

Konsekvensen i korthet:

Beslutet var positivt för de flesta av grupperna. Barnen som arbetade i grupper på en trygg fast plats, som fruktplockarna och vattengruppen, fick mer frihet än de andra och möjlighet att pröva sina egna idéer. Beslutet var även positivt för dem som hade farligare jobb, som fiskarna och transportörerna. Barnen i dessa grupper förbjöds att ge sig av på egen hand, framför allt när det var mörkt.

EFTER SPELETS SLUT

När spelet är slut börjar det stora efterarbetet. Det är nu klassen har chans att utveckla och formulera nya idéer om hur man ska skapa ett rättvist och bra liv för världens barn. Arbetet utgår från resultaten i spelet. Resultaten får man fram genom att trycka på "Starta lotteriet". På så sätt får man reda på vilken roll varje elev blev tilldelad på ön. Därefter redovisas vilka konsekvenser som följer för eleverna beroende på vad de blev och hur man svarat på frågorna under spelets gång.

Låt eleverna i lugn och ro ta del av informationen från spelet. Därefter ställs frågan om de är nöjda. Genom enkla frågor som till exempel vem man blev och hur man tror livet skulle te sig för en själv, får man igång en diskussion som så småningom ska leda till att eleverna ger förslag på förbättringar.

Ett sätt att stimulera diskussionen är frågan om man skulle vilja ändra på något som man tidigare bestämt. Här kan du behöva ge exempel från frågorna i spelet. Men det är förstås inte nödvändigt. En annan väg att direkt återknyta till verkligheten och de exempel på hur UNICEF arbetat i världen, det vill säga de som givits som inspirationsexempel i spelet (när du klickade på UNICEF-knappen). Nedan finns även några konkreta förslag till uppgifter att arbeta vidare med.

Exempel på uppgifter till klassen:

- Återknyt till klassens och skolans verklighet genom att klasserna får diskutera vad barnkonventionens principer har med klassens respektive skolans liv att göra?
- Gör en handlingsplan för skolan, en barnkonventionsskola.
- Diskutera relationer och eventuella regler, som alla kan vara överens om.
- Gör en egen framtidstidning med nyhetsinslag och artiklar om barn ute i världen som ni skulle vilja se. Tidningen kan ni sälja till föräldrar och anhöriga och låta pengarna gå till barn i världen.
- Undersök vad olika organisationer som t.ex. UNICEF, Rädda Barnen och Barnombudsmannen gör för barn och barns rättigheter. Leta på deras hemsidor och försök få göra intervjuer med deras personal.
- Gör en utställning med bilder och text om barnkonventionen.

Finns det tid och motivation, så kan du som lärare försöka engagera resten av skolan i en heldag där alla klasser deltar med olika projekt. Eleverna kan göra korta teaterpjäser, hålla ett tal, skriva och framföra en sång eller dikt. Bjud in föräldrar, sälj er tidning och försök att initiera fortsatt samarbete med de andra klasserna. Nästa steg kan vara att finna en vänklass i ett annat land.

DISKUSSIONERNA – FRÅN BIKUPA TILL UNDERSÖKANDE GEMENSKAP

Innan klassen röstar ska de bearbeta de olika alternativen. Det kan göras på lite olika sätt. Kanske du föredrar att de sitter i grupper om fyra, fem elever där de diskuterar de olika förslagen innan röstningen. Man kan även pröva bikupemodellen. Hur man än gör, så kan det vara väl värt att innan man röstar, ha ett samtal med hela klassen, en såkallad undersökande gemenskap där de olika förslagen skärskådas.

Bikupa

Att låta två eller tre elever diskutera en fråga tillsammans först, genom att bilda en liten bikupa, kan vara ett bra sätt att låta tystare elever komma till tals på ett naturligt sätt. Bikupediskussioner kan man använda ofta.

Tankepaus

Det är visserligen bra och stimulerande med många händer i luften och livliga diskussioner, men för att komma aningen djupare i en fråga bör man varva med tankepauser. Det *är bra* om man låter eleverna skriva ner sina tankar under tankepausen. Det hjälper eleven att fokusera på en sak i taget. Att dra ner på tempot är viktigt för att få bra diskussioner. Att tänka noga på en sak i taget kan vara ganska krävande, men om man får en rutin i att tillämpa tankepauser ger det avsevärt bättre kvalitet på diskussionerna.

Runda

Ofta kan det vara bra att gå en snabb runda där alla säger vad de skulle rösta på om de fick bestämma själva. Men ta en tankepaus först! En sådan runda kan man göra innan man har haft diskussionen. Har man tid kan man avsluta med en runda där man får säga om man ändrat sig.

Linjen

Linjen är en snabb och enkel värderingsövning. Väggen i klassrummet blir en skala. Läraren ställer en fråga som man lätt kan tycka olika om. Eleverna får ställa sig på skalan och indikera hur mycket man håller med eller inte håller med. När eleverna hittat sin plats kan du som lärare göra ett antal intervjuer och eleven får förklara varför den ställt sig där den står. Extrempersonerna är förstas oftast mest intressanta att lyssna på, men även de som står i en stor klump.

Samtal som undersökande gemenskap

Sitt i ett u så alla ser skärmen, men så alla också kan se varandra i samtalet. Tänk på samtalet som att eleverna ska bilda en undersökande gemenskap. De ska inte argumentera utan undersöka de olika alternativen. Det är därför A och O att en i taget talar, att man lyssnar och att man emellanåt tvingas förklara hur man tänker, vad man menar. Man kan be en annan elev än den som talade att förklara poängen med inlägget.

Standardfrågor som alltid kan ställas, oavsett vilket alternativ som förespråkas är av slagen: Hur menar du? Hur blir det om man gör så? Finns det några nackdelar med det förslaget? Kan man tänka annorlunda? Hur skulle de tänka som inte höll med? Återigen, glöm inte att ta tankepaus och låt gärna eleverna skriva i en egen loggbok.

LITTERATUR

Englund, Tomas (2000): Deliberativa samtal som värdegrund - historiska och aktuella perspektiv. Stockholm: Skolverket.

Englund, Tomas (2007). Skola för deliberativ kommunikation. Tomas Englund red: Utbildning som kommunikation. Deliberativa samtal som möjlighet s. 153-168.

Haglund, L., Persson, A., (2004). *Öppet sinne stor respekt. Att föra filosofiska samtal med barn om barnkonventionen*. Stockholm: Rädda Barnen