

# LÆRERINFORMASJON OM PLENUMSPILL

## Kort om aktiviteten

**Aktivitet og organisering:** Alle elevene i en klasse, samt læreren, deltar i et felles rollespill der de presenterer ulike synspunkter i en interessekonflikt.

**Alders-/skoletrinn:** Denne aktiviteten passer for mellom- og ungdomstrinnet.

### Mål for aktiviteten:

- Elevene får undervisning FOR, GJENNOM og OM demokratisk deltagelse og bærekraftig utvikling.
- Elevene får praktisk øvelse i demokratiske ferdigheter.
- Elevene får forståelse for bruk av ulike energikilder og interessekonflikter som oppstår som følge av dette.

**Tid:** Ca 80-90 min inkl. plenumspill og faglig oppsummering, samt ommøblering av klasserommet (de fem debattantene sitter bak bord rettet mot bygdefolket i salen). Det bør ideelt settes av 3-4 timer til forberedelsene som bør gå over flere dager og flere fag for å gi faglig modning. Da oppnår elevene trygghet og ønske om å dele sine argumenter med de andre i klassen når plenumspillet spilles.

## Om plenumspill som metode

Et rollespill av typen plenumspill kan hjelpe elever til å simulere demokratiske beslutningsprosesser. Med utgangspunkt i en interessekonflikt skal elevene lære seg å lytte og se en sak fra flere sider. Elevene representerer ulike interessegrupper. Rollespillet skal ikke ha publikum, og det organiseres som et gruppearbeid der alle gruppene utfører spillet samtidig. På den felles fiktive arenaen er lærer og elever i roller som de har skapt selv. Deltagerne snakker derfor i jeg-form.

Plenumspill kan fordelaktig brukes som presentasjonsfase i et prosjektarbeid. Elevene får aktivt brukt nyervervede kunnskaper og får foreslå løsninger på et problem. De øver seg på virkeligheten, ved hjelp av grunnleggende ferdigheter.

Eksempler på ulike arenaer for plenumspill er konferanse (internasjonal eller nasjonal), debattmøte, samråd, høringer eller rettsak.

Dramatisering oppfordrer elevene til å bruke flere "intelligenser" enn de språklige og logisk-matematiske. De kan forholde seg med nærhet og distanse til virkeligheten, samtidig som de får en konkret sansbar erfaring. De får øve seg på muntlige ferdigheter. Det kan være klare fordeler for elevene å arbeide med et komplisert tema gjennom dramatisering.

Elevene:

- Kan skape seg en annen rolle enn den de ellers har i klassen/elevgruppen.
- Kan reflektere med distanse og empati.
- Kan bruke "vanskelige"/fremmede fagord i hverdagssituasjoner.
- Kan bearbeide og konstruere kunnskap selv - uten lærer/boka som ene-formidler.
- Kan lære av hverandre og skape empati.
- Kan få være kreativ og bygge selvtillit.
- Kan bytte standpunkt i løpet av prosessen.

Se ellers også denne innføringen i bruk av rollespill:

Tove IIsås: *Om bruk av rollespill i litteraturundervisningen* (lastet ned 02.03.2017):

<http://oslonye.no/om-bruk-av-rollespill-i-litteraturundervisningen/>

## Om dette plenumspillet scenario og rollekarakterer

Plenumspillet er en debatt (folkemøte) der det skal diskuteres om dampkraft/dampmaskiner er et gode for samfunnet eller ikke. Et debattpanel med ulike representanter fra folket skal diskutere sammen før det åpnes for deltagelse fra de andre i salen.

Det er ti roller med rollekort som angir noen gitte forutsetninger og foreslår andre. I tillegg er det en rolle for læreren, samt en rolle som ordstyrer. Hele klassen skal delta når det spilles. Lærer deler klassen inn i ti grupper som får ansvar for hver sin rolle. Selv om en elev er valgt ut til å representere sin rollekaracters meninger i panelet, skal resten av gruppen støtte opp under denne eleven når hele salen blir med i debatten. Rollekortene inneholder historiske bilder (av menn) og fakta, men rollene kan utformes fritt uavhengig av dette men på en tidsriktig måte.

Fem av rollene pluss ordstyrer utgjør debattpanelet. Resten av klassen (de andre fem rollene) spiller bygdefolket i salen på møtet. Disse dras først inn i debatten når ordstyrer åpner for innspill fra salen etter at debattantene har diskutert seg imellom de første 15-20 minuttene.

Hver karakter har et rollekort med instruksjer (på forhånd bestemt for/imot holdning til problemstillingen). Elevgruppen skal:

- Finne argumenter som denne karakteren vil bruke i debatten rundt dampmaskiner lokalt, nasjonalt og evt. globalt.
- Finne på et passende/fengende navn og utvikle personligheten til karakteren (navn, kjønn, dialekt, alder, utdanning, interesser, kroppsspråk/ansiktsuttrykk, antrekk/klesstil, osv).
- Lage et helt enkelt kostyme (noen kles-/hodeplagg eller lignende) som fremhever personlighet og/eller yrke.

## Lærers og elevers oppgaver før selve plenumspillet

Lærer skal forklare plenumspill som aktivitet for elevene og dele elevene inn i passende grupper under forarbeidet. Deretter leses scenarioet opp og rollekortene deles ut. Hver gruppe får kun se sitt eget rollekort. Elevene skal finne frem til og arbeide med argumenter som deres rollekarakter skal bruke i debatten. De kan lage analoge eller digitale begreps-/tankekart i forarbeidet. Gruppene i samråd med lærer skal velge ut hvilke elever som skal sitte i debattpanelet. Rekvisitter/kostymer tas med til selve gjennomføringen.

## Under og etter plenumspillet

Klasserommet settes opp. Spillet begynner med at ordføreren innleder. Så settes debatten i gang. Etter at debatten er avsluttet, men før selve spillet er over, foretar ordstyrer en folkeavstemning, med en kort tale der alle takkes for innleggene og det bes om at alle stemmer for om de er for eller imot dampmaskinene. Ordstyrer påpeker at det er lov å skifte mening (fra rollekortets instruks) om andre har klart å komme med mer overbevisende argumenter.

Hvis en elev kan være ordstyrer, får lærer rollen som lokalavisens journalist som skal dekke alle sider ved debatten. Hen skal observere den demokratiske prosessen og notere ned alle de faglige argumenter som elevene fremfører (definering av problemet, løsninger, faktaopplysninger, tverrfaglighet, etikk, følelser, osv.). Hen kan også stille utdypende spørsmål til elevene under plenumspillet. Basert på notatene fra argumentasjonen og hvordan elevene opplevde å være i rolle skal lærer ta en oppsummering/debrief sammen med elevene rett etter gjennomføringen av plenumspillet. Hvis lærer selv må ta rollen som ordstyrer, utgår rollen som journalist i plenumspillet.

## Åpne spørsmål til forberedelsene til plenumspillet

Her er forslag til noen åpne spørsmål som kan få elevene til å samtale om og undersøke hvordan det var å leve i Lillestrøm for 150 år siden:

- Hva skjedde med økosystemene når elvene ble temmet opp på 1530-tallet for å gi kraft til oppgangssagene i Sagelva?
- Hva var sagbruksprivilegiene som varte fra 1688 til 1860?
- Hvordan var den økonomiske situasjonen i Norge tidlig på 1800-tallet?
- Hva levde folk av på 1800-tallet? Hvordan levde de fleste?
- Hvordan endret de nye teknologiene livene til dem som levde på 1850-tallet?
- Hvilken fordel hadde dampmaskiner fremfor vannkraft?
- Hvilke følger fikk det at dampmaskiner kunne brukes på så mange områder?
- Hvordan ble kraften fra dampmaskinen overført til andre maskiner?
- Førte bruk av dampmaskinene til en faretruende økning i nedhugging av trær?
- Hva betydde jernbanen for utviklingen av Lillestrøm by?
- Hvorfor har Lillestrøm dette navnet?
- Hvorfor fikk Lillestrøm tilnavnet «Flisby'n»?
- Er dampmaskiner drevet av fornybar kraft?

- Ville det vært bærekraftig å fortsette å bruke vannkraften fra elvene eller dampmaskinene?
- Hvordan hadde samfunnet vårt vært i dag uten utvikling av ny teknologi?
- Kunne dampmaskiner vært brukt i dagens industrier? Hvorfor/hvorfor ikke?

## **Forslag til etterarbeid etter plenumspillet**

Elevene lager en digital presentasjon der **argumenter for og imot dampmaskinen** kommer frem. Lærerens notater fra plenumspillet tas i bruk sammen med de digitale begreps-/tankekartene fra forarbeidet. Aktiviteten gir øvelse i skriftlige og digitale ferdigheter, samtidig som elevene får bearbeidet inntrykk og nyervervede kunnskaper fra plenumspillet.

## **Relevante læreplanmål etter 10. trinn**

Målene vil bli dekket i varierende grad gjennom forarbeid, gjennomføring og etterarbeid. Elevene får også trening i grunnleggende ferdigheter.

### **Historie (samfunnsfag)**

- gjere greie for teknologiske og samfunnsmessige endringar som følgje av den industrielle revolusjonen

### **Utforskaren (samfunnsfag)**

- bruke samfunnsfaglege omgrep i fagsamtalar og presentasjonar med ulike digitale verktøy og byggje vidare på bidrag frå andre
- reflektere over samfunnsfaglege spørsmål ved hjelp av informasjon frå ulike digitale og papirbaserte kjelder (og diskutere formål og relevans til kjeldene)
- skape forteljingar om menneske frå ulike samfunn i fortid og notid og vise korleis livsvilkår og verdiar påverkar tankar og handlingar
- skrive samfunnsfaglege tekstar med presis bruk av fagomgrep, grunngjevne konklusjonar og kjeldetilvisingar

### **Muntlig kommunikasjon (norsk)**

- lytte til, oppsummere hovedinnhold og trekke ut relevant informasjon i muntlige tekster
- delta i diskusjoner med begrunnede meninger og saklig argumentasjon

### **Skriftlig kommunikasjon (norsk)**

Mål for opplæringen er at eleven skal kunne

- orientere seg i store tekstmengder på skjerm og papir for å finne, kombinere og vurdere relevant informasjon i arbeid med faget
- lese og analysere et bredt utvalg tekster i ulike sjangere og medier på bokmål og nynorsk og formidle mulige tolkninger
- integrere, referere og sitere relevante kilder på en etterprøvbart måte der det er hensiktsmessig

### **Språk, litteratur og kultur (norsk)**

- gjenkjenne retoriske appellformer og måter å argumentere på