

# UTOPIA

## LÆRERVEJLEDNING, SAMFUNDSFAG



### OM TEMAET

Både historisk og i samtiden eksisterer der i forskellige samfundsgrupperinger drømmen om det perfekte samfund. Denne drøm handler ofte om mere eller mindre bevidst selektion dvs. valg og fravalg af bestemte menneskelige og samfundsmæssige forudsætninger. Ofte gøres regnskabet op i forhold til dem, der er med og dem der er udenfor. Drømmen om det perfekte samfund, Utopia stiller os overfor et væsentligt etisk spørgsmål om forholdet mellem midler og mål.

## INDHOLD

Temaet arbejder især ud fra en kritisk dimension i forhold til:

- Virkelighedsopfattelser og fjendebilleder
- Dilemmaer forbundet med forholdet mellem midler og mål
- Ethiske overvejelser forbundet med det "gode" samfund

## DIDAKTISKE PRINCIPPER

### **Etik og empati**

- at kunne vurdere, fortolke og forstå en situation hvori mennesker står i relation til hinanden og herudfra tage stilling og handle på vegne af andre og til det fælles gode.

### **Flerperspektivistisk**

- At præsentere eleverne for flere vinkler og synspunkter for en sag gennem fælles forhandling og flere perspektiver
- At se et tema fra flere vinkler og synspunkter både fagligt, teoretisk og i praksis
- At vægte at belyse en konkret sag eller undervisningssituation fra flere perspektiver både faglige, ved hjælp af flere kilder og emotionelt

## Kritisk tænkning

- At præsentere elever for forskellige redskaber, begreber og modeller, der kan styrke deres fortolknings- og vurderingsevner
- At kunne forholde sig undersøgende, overvejende, analyserende og forholde sig kritisk og konstruktivt til informationer eller bestemte situationer samt være i stand til selv at give og modtage kritik konstruktivt

## Elevaktiv

- At give plads til eksperimentel og undersøgende praksis i undervisningen

# OPGAVER

## Når fjenden er ansigtsløs - om *othering* og *hatespeech*

### Varighed

---

2-3 lektioner

### Nøgleord

---

Fjendebilleder og identitet

Opgaven omhandler fællesskaber og gruppedynamikker og hvilke processer, der kan føre til *othering*, dvs. når vi skaber fjendebilleder eller stigmatiserede billeder af grupper i befolkningen, vi finder fremmede. Et eksempel på, hvordan *othering* kan give sig til

udtryk er gennem hadefulde ytringer eller hadgrupper online. En vigtig diskussion her og som det er vigtigt eleverne får øje på, er hvorvidt og hvornår ytringsfriheden overholdes eller hvornår og hvorvidt man overtræder racismeparagraffen eller bestemmelser om hadefulde ytringer. Herunder en diskussion om, hvordan man i historien kan se eksempler på fjendebilleder, othering og hadefulde ytringer.

## Ressourcer fra sitet

---

Opgaven kan med fordel knyttes sammen med:

- **Opgave:** *Hvem vil mig noget ? - om propaganda under temaet Utopia*
- **Diskussion:** *Ismernes utopier - drømmen om det perfekte samfund under temaet Utopia*
- **Diskussion:** *Skiftende trusler og fjendebilleder under temaet Utopia*
- **Video:** *Utopia under temaet Utopia*

## Forberedelse

---

Opgaven kan knyttes sammen med temaer fra det 20. århundrede om fascistiske ideologier og opbygningen af fjendebilleder eksempelvis under den kolde krig eller 2. verdenskrig.

### **Læremidler**

folkedrab.dk indeholder en række gode og brugbare artikler om fordomme, stereotyper, hatespeech og fjendebilleder, hvilket vil være oplagt at inddrage i elevernes undersøgende arbejde og som baggrund i undervisningsforberedelsen.

## Tegn på læring

---

Der er forslag til læringsmål samt læseguide til opgaven, som eleverne kan benytte sig af i besvarelsen af opgaven. Nedenfor er der derfor forslag til *tegn på læring*:

- Eleven anvender begreberne othering, hatespeech og fjendebilleder korrekt
- Eleven anvender eksempler på fjendebilleder og fællesskaber gennem eksempler fra eget liv og i samfundsdebatten
- Eleven udarbejder Mind Maps over fællesskaber og præsentationer om fjendebilleder

## Hvem vil mig noget? - om propaganda

### Varighed:

---

2-3 lektioner

### Nøgleord:

---

Budskaber, kommunikation, appelformer og virkemidler

Opgaven behandler temaer om propaganda i dets moderne form. Propagandaen foregår online og benytter bestemte virkemidler samt de sociale medier som distributionskanal. I opgaven arbejdes der med virkemidler og reklameteknikker. Her er det vigtigt, at eleverne får øje på, hvilke konsekvenser det kan have, at propaganda foregår på de sociale medier, som de færdes på og de dermed skal være gode til at gennemskue de virkemidler online propaganda benytter sig af.

## Ressourcer fra sitet

---

Til opgaven bruges **redskaberne**:

- Online propagandateknikker
- USP/ESP
- Appelformer

Opgaven kan med fordel knyttes sammen med:

- **Opgave:** *Når fjenden er ansigtsløs - om othering og hadefulde ytringer* - under temaet *Utopia*
- **Opgave:** *Fake News og misinformation* - under temaet *Kommunikation og kildekritik*
- **Diskussion:** *Skiftende trusler og fjendebilleder* under temaet *Utopia*
- **Diskussion:** *Ismernes utopier - Drømmen om det perfekte samfund* under temaet *Utopia*
- **Diskussion:** *Sneboldeffekten - Om når ting går viralt* under temaet *Sociale medier, sociale virkeligheder*

## Forberedelse

---

### ***Funktionelle læremidler***

*Padlet* kan bruges som forberedelse og opfølgning af temaet. *Padlet* findes under *Skoletube* og kan bruges til at samle op på elevernes Tweets og videoer. Der kan udsendes et fælles link til klassen som en del af forløbet.

## ***Elevproduktion***

Det kan være en god idé at have artefakter og kostumer med som eleverne kan bruge i deres film

## **Tegn på læring**

---

Der er forslag til læringsmål samt læseguide til opgaven, som eleverne kan benytte sig af i besvarelsen af opgaven. Nedenfor er der derfor forslag til *tegn på læring*:

- Eleven giver eksempler på, propagandateknikker og virkemidler
- Eleven anvender eksempler fra eget liv og i samfundsdebatten på brug af virkemidler og reklameteknikker i deres besvarelser
- Eleven udarbejder videoer og Tweets om propaganda og reklamer

# Vally i samfundsfag

*Vally* er en pige på 14 år. Hun har det med at dumme sig online. *Vally* er en fiktiv karakter, der går igen under alle 4 temaer. *Vally* er blevet til via inspiration fra diverse artikler og overskrifter fra aviser. Hun kan bruges som optakt til forløb, når I sammen med eleverne vil sætte spot på nogle af de fænomener, de sociale medier har afstedkommet.

*Vally* er tænkt som en gennemgående figur, som man vil kunne benytte i en mere fri struktur. Hun ville kunne fungere som inspirationskilde til opstart af forløb o.l., til debat og diskussion i forhold til nogle af de fænomener, der foregår online. Hun vil derfor kunne indgå mere bredt i temaer om socialisering og identitetsskabelse i dag.

# Dilemmaterning (storycube) i samfundsfag

Terningen "Story Cube" indeholder en række primært etiske dilemmaer som kan diskuteres frit i klassen som en del af klassens samlede opstart, opsamling eller blot som en del af gruppearbejdet. Spillet kan eventuelt stilladseres yderligere i forhold til at give eleverne bestemte roller og nedsætte et debatpanel (se nedenfor) eller arbejde med en slags matrix-gruppeinddeling, hvor de elever der har fået tildelt rollerne også klædes på af en gruppe.

## **Debatklubben præsenterer!**

Eleverne er parate. En skarp studievært venter med spænding på at modtage sine gæster, et debatpanel på 6 tændte debattører! En politiker, en kendis, en journalist, en ekspert, et øjenvidne og politiet venter i kulissen. Lyset dæmpes og publikum sidder klar med deres like-fingre og pap-emojis! Jinglen går i gang, og der zoomes ind.