

## Stjórnmalakerfi – lýðræði og fleira – VEGA kennsluáætlun

**Efni:** Kynning á stjórnmalakerfum + enskur orðaforði

**Viðfangsefni:** Félagsvísindi, enska

**Aldur / bekkur:** 14+ / fyrsti bekkur framhaldsskóla

**Stutt lýsing á netleiknum í þessari kennsluáætlun:**

[Democracy 3](#) er herkænskuleikur sem líkir eftir stjórnunarferli lýðræðisþjóða. Þjóðirnar sem eru með í grunnleiknum eru Bandaríkin, Frakkland, Þýskaland, Kanada, Bretland og Ástralía. Sem kennslutæki er *Democracy 3* frábær leið til að kynna flókin og mikilvæg pólitísk og samfélagsleg hugtök fyrir nemendum. Þessi leikur er ætlaður nemendum á aldrinum 15 til 18 ára. Hann stuðlar meðal annars að færni, borgaravitund, para-/teymisvinnu, hugmyndaumræðu, vinnu með texta og samskipti í bekknum. Nemendur tileinka sér fjöldann allan af orðaforða sem tengist þekkingarsviði þeirra og þeir efla enskukunnáttu sína þar sem allur leikurinn fer fram á ensku. Ennfremur er leikurinn notaður sem upphafspunktur til frekari umræðu og kunnáttu á því þema sem unnið er með, eins og lýðræðiskerfi, þannig að í gegnum leikinn berjast nemendur gegn félagslegum fordómum og efla umræðu og ígrundun um almenna hegðun og sjálfsmynd einstaklingsins og viðhorf.



## Kynning á kennsluáætluninni

Þessi kennsluáætlun hefur tvær mismunandi áherslur og er hönnuð til að nýtast þvert á tvær greinar. Hún krefst því samvinnu tveggja kennara sem leiða þessar tvær greinar - félagsvísindi og ensku.

Þegar kemur að félagsvísindum, er leikurinn í þessari áætlun notaður til að hjálpa nemendum að skilja helstu þætti sem gegna hlutverki í lýðræðissamfélögum. Byrjað er á fræðilegri kynningu á lýðræðishugtakinu og helstu þáttum sem eru að gerast í lýðræðisríkjum. Þá getur hver nemandi spilað hlutverk landshöfðingja sem er að reyna að ná endurkjöri. Þannig munu nemendur vita hvernig mismunandi kerfi ríkja virka og hvernig þau trufla hvert annað.

Þegar við hugsum um enskukennslu verður fyrsta viðfangsefnið hér orðaforði sem tengist stjórnmalakerfum, hagfræði, félagslegum samskiptum, alþjóðamálum, þjóðerni, þjóðaröryggi, sköttum, heilbrigðisþjónustu, umhverfi o.s.frv. Það getur líka verið gagnlegt fyrir málfræðitengd efni eins og beygingar, framtíð, nútíð og hætti sagna.

## Hæfniviðmið:

Nemendur geta:

- skilið hvað hið lýðræðislega stjórnmalakerfi er, einnig í samanburði við önnur stjórnmalakerfi
- skilja hvernig lýðræðisríkið vinnur
- að æfa enskan orðaforða í þessu viðfangsefni
- þjálfna enska málfræði eins og skilyrði, boðhætti, framtíð og nútíð sagna.

### **Markmið aðalnámskrár grunnskóla - samfélagsfræði:**

Að nemandi geti:

- útskýrt mismunandi hugmyndir um gerð og framkvæmd lýðræðis,
- útskýrt hlutverk helstu stofnana samfélagsins og uppbyggingu stjórnkerfisins og formleg tengsl Íslands við umheiminn,
- útskýrt og rökrætt hugmyndir um velferðarsamfélagið og tengsl þess við stjórnámál, atvinnulíf og hugmyndastefnur,
- greint hvernig stjórnámál og samfélagsgerð tengjast lífi einstaklinga,
- tekið sjálfstæðan þátt í lýðræðislegu samstarfi og samræðu,
- fengist við samfélagsleg og siðferðileg málefni af mismunandi sjónarhólum,
- tekið þátt í samfélagsmálum á ábyrgan hátt og beitt sér í málefnum sem varða almannaheill,
- sinnt velferð og hag samferðafólks síns.

### **Markmið aðalnámskrár grunnskóla - enska:**

Að nemandi geti:

- hlustað eftir ítarlegum upplýsingum, valið úr þeim sem eiga við og svarað eða unnið úr þeim
- beitt sjálfsmati og jafningjamati á raunhæfan hátt í tengslum við viðfangsefni áætlunarinnar og veitt sanngjarna endurgjöf
- nýtt reynslu sína og þekkingu til að skapa nýja þekkingu og nýta hana í nýju samhengi
- unnið sjálfstætt, með öðrum og undir leiðsögn og tekið tillit til þess sem aðrir hafa að segja
- beitt fjölbreyttum námsaðferðum sem nýtast í náminu

### **Fjöldi nemenda: Lengd (áætlaður tími/fjöldi kennslustunda):**

- Fjöldi nemenda: jafn margir og í bekknum þínum - þú þarft bara réttan fjölda af tölvum með Windows
- 4 kennslustundir (4 x 45 mínútur)

### **Búnaður og tæki:**

- Ein tölva með Windows og Democracy 3 uppsett fyrir hvern nemanda eða að öðrum kosti fyrir hvert par
- Venjulegur tækjabúnaður kennara

### Áður en dagskrá hefst (undirbúningsvinna fyrir kennara):

- Spilaðu leikinn sjálfur.
- Settu leikinn upp á öllum tiltækum tölvum
- Undirbúðu eftirfylgni í samræmi við námskrána til að athuga hæfniviðmið sem við eiga.

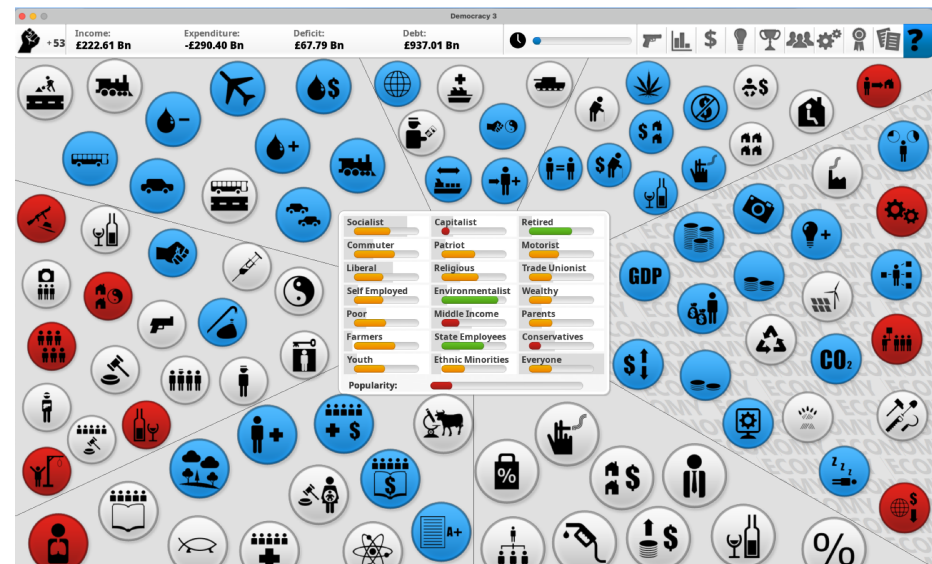
### Kennslustund eitt (félagsvísindi): Fræðileg kynning á stjórnmalakerfum

(45 mínútur)

Kennari kynnir stjórnmalakerfiskenninguna og þætti í lýðræðskerfi - hverjir eru þættir nútímaríkis, hvað gera stjórnvöld.

Þeir þættir sem alltaf eru til staðar eru:

- Fjármál ríkisins (tekjur, gjöld, halli, skuldir)
- Helstu atvinnugreinar/ráðuneyti ríkisins (innanríkismál, framfaramál, velferð, iðnaður, fjármál, opinber þjónusta, menntamál, lög og regla, samgöngur og mannvirki)
- Þjóðfélagshópar í landinu (ungmenni, bændur, sjálfstætt starfandi, ríkisstarfsmenn, eftirlaunaþegar, þjóðernislegir minnihlutahópar, föðurlandsvinir, trúarhópar, fátækir, auðmenn, miðlungs tekjur, foreldrar, ökumenn, flutningsmenn, umhverfisverndarsinnar o.s.frv.)
- Helstu velferðarþættir (Landsframleiðsla, heilsa, menntun, atvinnuleysi, glæpir, fátækt)
- Stjórnmalaskoðanir (kapitalistar, sósíalistar, frjálslyndir, íhaldsmenn o.s.frv.)



### Kennslustund tvö (enska): Enskur orðaforði sem tengist viðfangsefninu

(45 mínútur)

Samhliða í enskutímanum kynnir kennarinn orðaforða sem tengist efninu, sem samsvarar ofangreindum hugtökum.

## Priðja kennslustund: Leikur

(45 mínútur)

Kennslan hefst með stuttri upprifjun á þeim upplýsingum sem safnað var í fyrri kennslustundum. Síðan útskýrir kennarinn leikreglurnar og leyfir nemendum að leika annaðhvort einstaklingslega eða í pörum.

Leyfðu þeim að spila nokkrum sinnum, og ef mögulegt er einnig heima.

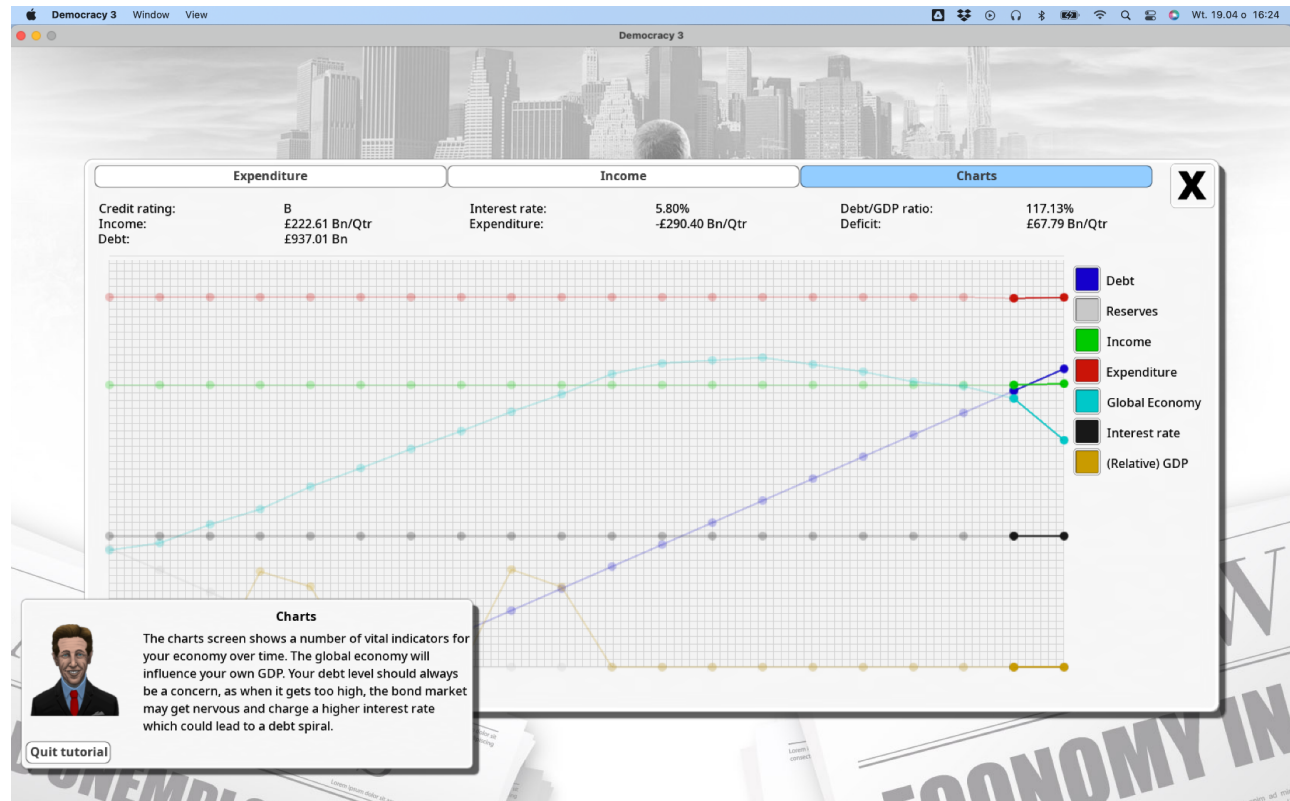
*Ábendingar fyrir leikinn:*

Það eru nokkur lykilatriði sem þarf að skilja vel áður en leikurinn er spilaður:

Ársfjórðungsskýrsla: ráðuneyti og deildir. Landsframleiðsla (verg landsframleiðsla), heilsa, menntun, atvinnuleysi, glæpir, fátækt;

Pólítískt fjármagn: tekjur, útgjöld, afgangur, skuldir;

Vinsældir kjósenda: ferðamenn, miðlungstekjufólk, vinnuveitandi/starfsmaður, eftirlaunafólk, verkálýðsfélagar, auðmenn;



### Litir í hringjum:

- a. Blár: vísbending um heildarstöðu sviðs innan nokkurra ráðuneyta eða deilda;
- b. Hvítur: þú getur stjórnað styrkleika stefnunnar með því að minnka eða auka hana, sem hefur áhrif á hversu miklu máli aðgerðin skiptir varðandi vinsældir hennar meðal kjósenda. Þú þarft að eyða pólitísku fjármagni til að breyta stefnunni og takmarkar þess vegna val þitt gagnvart öðrum stefnum;

Rauður: vandamál sem valda óánægju meðal kjósenda og sem þú þarft að leysa.

Gakktu úr skugga um gefa nægan tíma fyrir lokaskref og greinargerð eftir fyrsta hlutann.

### **Kennslustund fjögur: Leikurinn spilaður og lokamat**

(45 mínútur)

Haldið áfram að spila leikinn. Reynið að gefa nemendum nokkur verkefni til að stjórna landinu á ákveðinn hátt.

Þegar nemendur hafa lokið leiknum, notið nokkrar af eftirfarandi spurningum til að fá þá til að ræða og deila skoðunum sínum á leikreynslu sinni og hvernig það hjálpaði þeim að bæta færni sína og þekkingarsvið:

- Hvaða ný orð lærðir þú?
- Til hvaða þekkingarsviðs vísa orðin?
- Hvað þyrftir þú að læra til að bæta árangur þinn í leiknum?
- Hvað var skemmtilegast við leikinn?
- Hefði verið auðveldara að spila einn eða gerði það auðveldara að spila með öðrum?
- Geturðu nefnt nokkrar af farsælustu aðgerðunum þínum í leiknum?
- Geturðu nefnt nokkrar af minnst vinsælustu aðgerðunum þínum?
- Hvað er lýðræðislegt kerfi í þínum augum?
- Sem valdhafi, hver væru forgangsverkefni þín?
- Finnst þér að allir stjórnámamenn ættu að spila þennan leik? Hvers vegna/Af hverju ekki?

## Formlegt mat