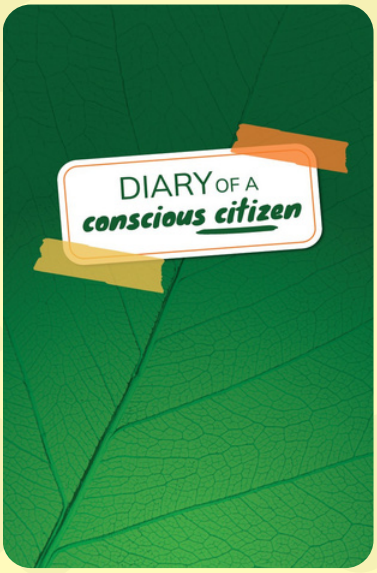
Escape Rooms for Green Entrepreneurship

PÆDAGOGISK RÆKKEFØLGE

Dagbog for en bevidst borger



NØGLEEMNER

Magt | repræsentation | ulighed og inklusion

Målgruppe: elever fra 16 år
Varighed: 4-5 sessioner (ca. 45-60 minutter hver)

Introduktion

Demokratiske systemer er bygget på princippet om lighed, men adgangen til deltagelse, indflydelse og repræsentation er ikke ligeligt fordelt. Sociale, økonomiske og strukturelle faktorer former, hvem der bliver hørt, hvem der bestemmer, og hvem der forbliver udelukket fra beslutningsprocesser.

Denne forberedende pædagogiske sekvens introducerer eleverne til kernebegreberne magt, repræsentation, ulighed og inklusion i demokratiske samfund. Den forbereder dem til at deltage i escape room "Den Bevidste Borger", hvor spillerne støder på dilemmaer relateret til stemme, indflydelse, ansvar og retfærdighed i kollektiv beslutningstagning. Som et resultat vil eleverne udvikle en grundlæggende forståelse af, hvordan magt fungerer i demokratiske systemer, hvordan ulighed kan forme deltagelse, og hvordan inkluderende processer kan styrke samfundslivet.

Medfinansieret af Den Europæiske Union

Finansieret af Den Europæiske Union. De udtrykte synspunkter og meninger er dog udelukkende forfatterens/forfatternes egne og afspejler ikke nødvendigvis Den Europæiske Unions eller Det Europæiske Forvaltningsorgan for Uddannelse og Kultur (EACEA). Hverken Den Europæiske Union eller EACEA kan holdes ansvarlige for dem.

Escape Rooms for Green Entrepreneurship

Oversigt over det pædagogiske forløb

SESSION	TEMA	HOVEDFOKUS	NØGLEMETODER
1	Magt & Repræsentation	Hvem bestemmer, og hvem er repræsenteret	Præsentation, diskussion, kortlægning
2	Ulighed og deltagelse	Strukturel udelukkelse	Caseanalyse, refleksion
3	Inklusion og demokratisk retfærdighed	Inklusiv beslutningstagning	Scenariearbejde, modelbygning
4	Ansvarlig indflydelse og spilforberedelse	Syntese og anvendelse	Diskussion, gennemgang, forberedelse



Medfinansieret af Den Europæiske Union

Finansieret af Den Europæiske Union. De udtrykte synspunkter og meninger er dog udelukkende forfatterens/forfatternes egne og afspejler ikke nødvendigvis Den Europæiske Unions eller Det Europæiske Forvaltningsorgan for Uddannelse og Kultur (EACEA). Hverken Den Europæiske Union eller EACEA kan holdes ansvarlige for dem.

SESSION 1: Magt og repræsentation

Fokus

Introducer magtbegrebet inden for demokratiske systemer og udforsk, hvordan repræsentation former beslutningstagning.

Læringsresultater

Eleverne vil være i stand til at:

- Definere magt i en samfundsmæssig kontekst
- Forklare repræsentationsbegrebet
- Identificere formelle og uformelle indflydelseskilder
- Reflektere over, hvem der har beslutningsmagt i samfundet

Nøglebegreber, definitioner og eksempler

Magt

Evnen til at påvirke beslutninger, forme dagsordener eller kontrollere ressourcer i et samfund.

Konkret eksempel: Valgte embedsmænd, der former lovgivning, eller medieaktører, der påvirker den offentlige diskurs.

Repræsentation

Handlingen at tale eller træffe beslutninger på vegne af andre inden for politiske eller samfundsmæssige institutioner.

Konkret eksempel: Parlamentsmedlemmer, der repræsenterer vælgernes interesser.

Medfinansieret af Den Europæiske Union

Finansieret af Den Europæiske Union. De udtrykte synspunkter og meninger er dog udelukkende forfatterens/forfatternes egne og afspejler ikke nødvendigvis Den Europæiske Unions eller Det Europæiske Forvaltningsorgan for Uddannelse og Kultur (EACEA). Hverken Den Europæiske Union eller EACEA kan holdes ansvarlige for dem.

Formel og uformel indflydelse

Formel indflydelse opererer gennem officielle roller og institutioner; uformel indflydelse opererer gennem netværk, medier eller social kapital.

Konkret eksempel: Politikere (formel) vs. indflydelsesrige offentlige personer (uformel).

Eksempel fra en studerende: En studerende med mange følgere på sociale medier kan påvirke, hvilke emner klassekammeraterne diskuterer, også uden at have en officiel rolle.

Eksempel for deltagere: En elev eller studerende med mange følgere på sociale medier kan påvirke, hvilke emner klassekammeraterne diskuterer, selv uden at have en officiel rolle.

Aktiviteter

- Introduktion af nøglebegreber gennem input fra facilitatorer
- Kortlægningsøvelse: Hvem træffer beslutninger i vores samfund?
- Diskussion: Er alle stemmer ligeligt repræsenteret?
- Refleksion over synlige og usynlige former for magt

Evaluering

Udgangsseddel: Identificer én formel og én uformel magtkilde i samfundet.

Medfinansieret af Den Europæiske Union

Finansieret af Den Europæiske Union. De udtrykte synspunkter og meninger er dog udelukkende forfatterens/forfatternes egne og afspejler ikke nødvendigvis Den Europæiske Unions eller Det Europæiske Forvaltningsorgan for Uddannelse og Kultur (EACEA). Hverken Den Europæiske Union eller EACEA kan holdes ansvarlige for dem.

SESSION 2: Ulighed og barrierer for deltagelse

Fokus

Undersøg, hvordan strukturelle uligheder påvirker deltagelse i og adgang til demokratiske processer.

Læringsrestultater

Eleverne vil være i stand til at:

- Definere strukturel ulighed
- Identificere barrierer for samfundsdeltagelse
- Forklare, hvordan socioøkonomiske faktorer påvirker repræsentation
- Reflektere over retfærdighed i demokratisk adgang

Nøglebegreber, definitioner og eksempler

Strukturel ulighed

Systemiske ulemper indlejret i sociale, økonomiske eller politiske systemer.
Konkret eksempel: Begrænset adgang til uddannelse, der påvirker politisk deltagelse.

Deltagelse

Faktorer, der forhindrer enkeltpersoner eller grupper i at engagere sig i samfundsprocesser.
Konkret eksempel: Sprogbarrierer, mangel på tid, økonomiske begrænsninger.

Medfinansieret af Den Europæiske Union

Finansieret af Den Europæiske Union. De udtrykte synspunkter og meninger er dog udelukkende forfatterens/forfatternes egne og afspejler ikke nødvendigvis Den Europæiske Unions eller Det Europæiske Forvaltningsorgan for Uddannelse og Kultur (EACEA). Hverken Den Europæiske Union eller EACEA kan holdes ansvarlige for dem.

Demokratisk adgang

I hvilken grad borgere meningsfuldt kan deltage i beslutningsprocessen.
Konkret eksempel: Tilgængelighed af afstemningsprocedurer eller offentlige høringer.

Eksempel for deltagere: Et elev- eller studenterrådsmøde, der afholdes i undervisningstiden, kan teknisk set være åbent for alle, men elever eller studerende, der ikke kan forlade undervisningen, kan stadig være udelukket fra at deltage.

Aktiviteter

- Caseanalyse af hypotetiske underrepræsenterede grupper
- Gruppediskussion: Hvem er ofte udelukket fra beslutningstagning?
- Øvelse i identifikation af barrierer
- Refleksion: Hvad gør deltagelse retfærdig?

Caseanalyse: Barrierer for unges deltagelse

Eleverne analyserer et kort scenarie, der beskriver deltagelse i en lokal beslutningsproces.

Scenarie:

Et byråd arrangerer en offentlig høring om en ny transportplan. Høringen finder sted gennem et formelt møde på rådhuset tidligt om aftenen. Information om mødet deles primært via kommunens hjemmeside. Efter mødet bemærker embedsmændene, at de fleste deltagere var ældre borgere, mens yngre borgere, migranter og studerende stort set var fraværende.

Medfinansieret af Den Europæiske Union

Finansieret af Den Europæiske Union. De udtrykte synspunkter og meninger er dog udelukkende forfatterens/forfatternes egne og afspejler ikke nødvendigvis Den Europæiske Unions eller Det Europæiske Forvaltningsorgan for Uddannelse og Kultur (EACEA). Hverken Den Europæiske Union eller EACEA kan holdes ansvarlige for dem.

Escape Rooms for Green Entrepreneurship

Opgave
Eleverne identificerer mulige barrierer for deltagelse i denne situation.

Øvelse i at identificere barrierer

Deltagerne diskuterer barrierer knyttet til forskellige aspekter af demokratisk deltagelse:

- Adgang til information – hvem modtager information om mødet?
- Tid og mulighed for deltagelse – hvem har mulighed for at deltage i mødet?
- Sprog og kommunikation – er informationen tilgængelig for alle?
- Institutionelle rammer – afholder det formelle mødeformat nogle grupper fra at deltage?

Gruppediskussion
Eleverne diskuterer:

- Hvilke grupper kan udelukkes fra denne proces?
- Hvilke ændringer kan gøre deltagelse mere inkluderende?

Refleksion
Hvilke betingelser er nødvendige for at deltagelse i demokratiske processer er retfærdig og tilgængelig?

Evaluering
Kort skriftlig refleksion: Hvorfor er ulighed vigtig for demokratiet?

Medfinansieret af Den Europæiske Union

Finansieret af Den Europæiske Union. De udtrykte synspunkter og meninger er dog udelukkende forfatterens/forfatternes egne og afspejler ikke nødvendigvis Den Europæiske Unions eller Det Europæiske Forvaltningsorgan for Uddannelse og Kultur (EACEA). Hverken Den Europæiske Union eller EACEA kan holdes ansvarlige for dem.

SESSION 3: Inklusion og demokratisk retfærdighed

Fokus

Udforsk, hvordan inkluderende beslutningsprocesser kan styrke demokratisk legitimitet og resultater.

Læringsresultater

Eleverne vil være i stand til at:

- Definere inkluderende forvaltning
- Identificere strategier til at øge deltagelsen
- Forklare, hvorfor mangfoldighed styrker beslutningstagning
- Evaluere retfærdighed i kollektive processer

Nøglebegreber, definitioner og eksempler

Inkluderende forvaltning

Beslutningsprocesser, der aktivt inkluderer forskellige perspektiver og interessenter.

Konkret eksempel: Ungdomsråd, der rådgiver lokale myndigheder.

Eksempel for deltagere: Når en skole beder elever eller studerende fra forskellige årgange om at være med til at beslutte, hvordan et fællesområde skal redesignes.

Demokratisk legitimitet

Opfattelsen af, at beslutninger er retfærdige, repræsentative og berettigede.

Konkret eksempel: Offentlig tillid stiger, når lokalsamfundene høres.

Medfinansieret af Den Europæiske Union

Finansieret af Den Europæiske Union. De udtrykte synspunkter og meninger er dog udelukkende forfatterens/forfatternes egne og afspejler ikke nødvendigvis Den Europæiske Unions eller Det Europæiske Forvaltningsorgan for Uddannelse og Kultur (EACEA). Hverken Den Europæiske Union eller EACEA kan holdes ansvarlige for dem.

Escape Rooms for Green Entrepreneurship

Overvejelse

Struktureret diskussion med det formål at nå frem til velbegrundede og afbalancerede beslutninger.

Konkret eksempel: Borgermøder, der diskuterer politiske forslag.

Delt styring

En tilgang til beslutningstagning, hvor magt og ansvar deles mellem forskellige interessenter frem for at være samlet hos én myndighed. Delt styring lægger vægt på samarbejde, gennemsigtighed og deltagelse fra flere grupper, der berøres af en beslutning.

Konkret eksempel: Et universitet, hvor studerende, fakultet og administratorer alle deltager i styrende organer, der træffer beslutninger om politikker og institutionelle prioriteter.

Tokenisme

En overfladisk eller symbolsk indsats for at inkludere individer fra underrepræsenterede grupper uden at give dem meningsfuld indflydelse i beslutningsprocessen. Tokenisme kan skabe indtryk af inklusion, mens reel magt og beslutninger forbliver koncentreret andetsteds.

Konkret eksempel: At invitere en ung person eller en minoritetsrepræsentant til at deltage i et udvalg eller panel, men ikke give dem reelle muligheder for at påvirke den endelige beslutning.

Eksempel for deltagere: En skole inviterer én elev eller studerende til et møde om trivsel, men træffer den endelige beslutning, før personen får mulighed for at bidrage.

Medfinansieret af Den Europæiske Union

Finansieret af Den Europæiske Union. De udtrykte synspunkter og meninger er dog udelukkende forfatterens/forfatternes egne og afspejler ikke nødvendigvis Den Europæiske Unions eller Det Europæiske Forvaltningsorgan for Uddannelse og Kultur (EACEA). Hverken Den Europæiske Union eller EACEA kan holdes ansvarlige for dem.

Aktiviteter

- Scenarioøvelse: Design af en inkluderende beslutningsproces
- Modelopbygningsopgave: Karakteristika for et retfærdigt demokratisk system
- Diskussion om mangfoldighed og repræsentation
- Reflektion over inklusion vs. symbolsk repræsentation

Scenario: Omdesign af en offentlig park

En bystyre planlægger at omdesigne en offentlig park. Projektet vil påvirke flere grupper, herunder familier, ældre beboere, unge, lokale virksomheder og miljøgrupper.

Opgave

Eleverne designer en beslutningsproces, der sikrer retfærdig repræsentation af forskellige grupper.

De bør overveje:

- Hvordan vil forskellige grupper blive informeret?
- Hvordan kan borgerne bidrage med deres synspunkter?
- Hvordan kan den endelige beslutning afspejle forskellige perspektiver?

Reflektion over inklusion vs. symbolsk repræsentation

Eleverne diskuterer forskellen mellem meningsfuld deltagelse og symbolsk repræsentation?

Diskussionsspørgsmål

- Hvad gør deltagelse ægte inkluderende?
- Hvordan kan organisationer undgå symbolsk repræsentation?
- Hvorfor kan institutioner nogle gange være afhængige af symbolsk repræsentation?

Evaluering

Gruppeopgave: Foreslå én strategi til at øge inklusionen i en demokratisk proces.

Medfinansieret af Den Europæiske Union

Finansieret af Den Europæiske Union. De udtrykte synspunkter og meninger er dog udelukkende forfatterens/forfatternes egne og afspejler ikke nødvendigvis Den Europæiske Unions eller Det Europæiske Forvaltningsorgan for Uddannelse og Kultur (EACEA). Hverken Den Europæiske Union eller EACEA kan holdes ansvarlige for dem.

SESSION 4: Ansvarlig indflydelse og forberedelse til spillet

Fokus

Syntetiser nøglebegreber og forbered eleverne på at anvende deres forståelse af magt og inklusion i escape room-et.

Læringsresultater

Eleverne vil være i stand til at:

- Forbinde magtstrukturer med deltagelsesudbytte
- Identificere uligheder i beslutningsscenarier
- Anvende inklusionsprincipper under spillet
- Reflektere kritisk over retfærdighed og repræsentation

Nøglebegreber, definitioner og eksempler

Ansvarlig indflydelse

Den etiske brug af magt til at fremme retfærdighed og inklusion.

Konkret eksempel: Ledere, der sikrer, at marginaliserede stemmer bliver hørt.

Demokratisk ansvarlighed

Mekanismer, der holder beslutningstagere ansvarlige for deres handlinger.

Konkret eksempel: Transparent rapportering eller offentligt tilsyn.

Eksempel for deltagere: Et elev- eller studenterråd forklarer, hvordan det har brugt sit budget, og giver elever eller studerende mulighed for at stille spørgsmål til eller kommentere beslutningerne.

Medfinansieret af Den Europæiske Union

Finansieret af Den Europæiske Union. De udtrykte synspunkter og meninger er dog udelukkende forfatterens/forfatternes egne og afspejler ikke nødvendigvis Den Europæiske Unions eller Det Europæiske Forvaltningsorgan for Uddannelse og Kultur (EACEA). Hverken Den Europæiske Union eller EACEA kan holdes ansvarlige for dem.

Aktiviteter

- Syntesediskussion, der forbinder magt, ulighed og inklusion
- Gennemgang af nøgleordforråd
- Forklaring af, hvordan disse dynamikker kan forekomme i escape room
- Forberedelse til at identificere fairness-dilemmaer under spillet

Fairness-dilemmaøvelse

Eleverne analyserer korte dilemmaer relateret til repræsentation og beslutningstagning.

Eksempel på dilemma:
Et skoleudvalg skal beslutte, hvordan midlerne til elevaktiviteter skal bruges. De fleste medlemmer støtter finansiering af sportsprogrammer, mens nogle elever argumenterer for, at kunst- og kulturaktiviteter også bør prioriteres.

Diskussionsspørgsmål:

- Hvordan kan beslutningsprocessen inkludere forskellige perspektiver?
- Hvad ville være en fair måde at nå frem til en beslutning på?

Evaluering

Kort tjeklistequiz, der dækker magt-, uligheds- og inklusionsbegreber.

Medfinansieret af Den Europæiske Union

Finansieret af Den Europæiske Union. De udtrykte synspunkter og meninger er dog udelukkende forfatterens/forfatternes egne og afspejler ikke nødvendigvis Den Europæiske Unions eller Det Europæiske Forvaltningsorgan for Uddannelse og Kultur (EACEA). Hverken Den Europæiske Union eller EACEA kan holdes ansvarlige for dem.

Escape Rooms for Green Entrepreneurship

Tjeklistequiz: Magt, ulighed og demokratisk inklusion

Eleverne besvarer følgende spørgsmål individuelt eller parvis. Quizzen gennemgår nøglebegreber, der introduceres i løbet af den pædagogiske sekvens.

Spørgsmål

1. Hvad betyder magt i en samfundsmæssig kontekst?

a) Evnen til at kontrollere økonomiske markeder
b) Evnen til at påvirke beslutninger eller forme resultater i samfundet
c) Evnen til at organisere offentlige begivenheder

Korrekt svar: b

2. Hvad er politisk repræsentation?

a) Når borgere taler direkte i parlamentet
b) Når enkeltpersoner eller institutioner handler på andres vegne i beslutningstagningen
c) Når regeringer kommunikerer med medierne

Korrekt svar: b

3. Hvad er strukturel ulighed?

a) Midlertidige uenigheder mellem politiske grupper
b) Systemiske ulemper indlejret i sociale, økonomiske eller politiske systemer
c) Forskelle i personlige meninger blandt borgere

Korrekt svar: b

Medfinansieret af Den Europæiske Union

Finansieret af Den Europæiske Union. De udtrykte synspunkter og meninger er dog udelukkende forfatterens/forfatternes egne og afspejler ikke nødvendigvis Den Europæiske Unions eller Det Europæiske Forvaltningsorgan for Uddannelse og Kultur (EACEA). Hverken Den Europæiske Union eller EACEA kan holdes ansvarlige for dem.

4. Hvilket af følgende kan fungere som en barriere for demokratisk deltagelse?

a) Adgang til klar information
b) Sprogbarrierer eller mangel på tid
c) Offentlige høringer organiseret af regeringer

Korrekt svar: b

5. Hvad sigter inkluderende forvaltning mod at opnå?

a) Begrænsning af deltagelse til eksperter
b) Sikring af, at forskellige perspektiver inkluderes i beslutningsprocessen
c) Reduktion af antallet af deltagere i politiske processer

Korrekt svar: b

6. Hvad er demokratisk legitimitet?

a) Når borgere opfatter beslutninger som retfærdige og repræsentative
b) Når regeringer træffer beslutninger hurtigt
c) Når love kun skrives af eksperter

Korrekt svar: a

7. Hvad er Tokenisme?

a) Meningsfuld deltagelse af alle grupper i beslutningsprocessen
b) Symbolsk inklusion uden reel indflydelse eller magt
c) Et demokratisk afstemningssystem

Korrekt svar: b

Medfinansieret af Den Europæiske Union

Finansieret af Den Europæiske Union. De udtrykte synspunkter og meninger er dog udelukkende forfatterens/forfatternes egne og afspejler ikke nødvendigvis Den Europæiske Unions eller Det Europæiske Forvaltningsorgan for Uddannelse og Kultur (EACEA). Hverken Den Europæiske Union eller EACEA kan holdes ansvarlige for dem.

8.Hvad er delt styring?

a) Et system, hvor beslutningskompetencen deles mellem forskellige interessenter.

b) Et system, hvor beslutninger kun træffes af valgte embedsmænd.

c) Et system, hvor borgerne stemmer direkte om alle spørgsmål.

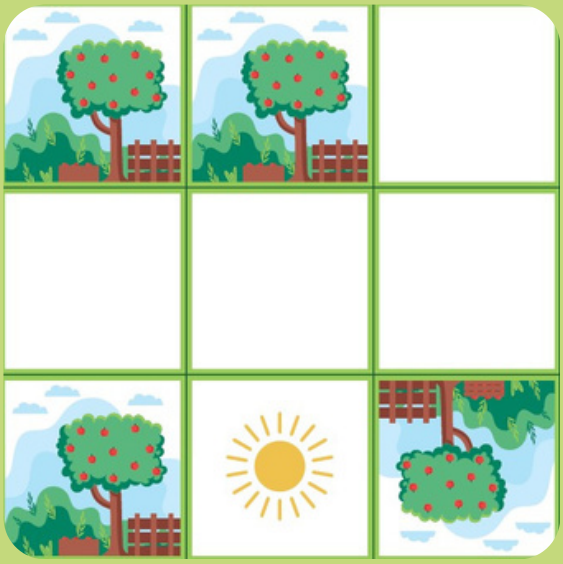
Korrekt svar: a

Note til facilitatoren (valgfrit)

Gennemgå svarene sammen, og afklar eventuelle misforståelser, før eleverne begynder escape room-aktiviteten.

PÆDAGOGISK RÆKKEFØLGE

Escape Rooms for Green Entrepreneurship



Medfinansieret af Den Europæiske Union

Finansieret af Den Europæiske Union. De udtrykte synspunkter og meninger er dog udelukkende forfatterens/forfatternes egne og afspejler ikke nødvendigvis Den Europæiske Unions eller Det Europæiske Forvaltningsorgan for Uddannelse og Kultur (EACEA). Hverken Den Europæiske Union eller EACEA kan holdes ansvarlige for dem.