

Hvordan skape debatt i klasserommet: Streken

Hensikten med denne metoden er å få fram ulike meninger og gode diskusjoner i klasserommet.

Den kan med fordel brukes sammen med gruppearbeidet: *Hva er gode argumenter*, som er beskrevet [her](#).

Marker en strek i klasserommet med teip, bøker, ved å peke eller annet.

‘Streken’ skal fungere som en enig/uenig-akse, og elevene skal i løpet av diskusjonen plassere seg i forhold til denne aksen. En person – for eksempel læreren – framsetter ulike påstander i løpet av sekvensen. Elevene skal plassere seg umiddelbart på den ene eller andre siden, eller midt på. Deretter åpnes det for begrunnelser og diskusjon, og elevene får anledning til å flytte på seg hver gang de endrer mening.

Det kan være en god idé å starte med uskyldige påstander slik at elevene får prøvd ut forflytningen før de større diskusjonene starter. Forslag til oppvarmingsspørsmål:

-Jeg badet i sommer

-Jeg liker at sola skinner

-Jeg gleder meg til vinteren

-Jeg liker sushi

Dette er spørsmål der det vil være noe uenighet – men lite sannsynlig at mange forflytter seg i løpet av diskusjon. La den derfor være kort. Sett deretter i gang med en klassesdiskusjon på bakgrunn av utsagn fra den som leder diskusjonen.

Utsagnene kan hentes fra eller basere seg på en liste med argumenter fra gruppene dersom streken er forberedt med gruppearbeid (jf. opplegg), men lærer kan også velge å forberede påstander selv og/eller trekke ut påstander fra diskusjonen etter hvert som den utvikler seg. Pass på at spørsmålene eller påstandene alltid er av en sann art at alle alternativer er like riktige, det skal ikke være mulig å velge «feil».

Deretter framsettes et nytt synspunkt som klassen diskuterer. Hvis mange av elevene plasserer seg på samme side, kan læreren trekke inn elevene i diskusjonen på følgende måte: Læreren ser at det er færre på den ene av sidene av streken og gir derfor ordet til et par av de elevene som er på den siden der det er færrest elever. Elevene skal forklare hvorfor de er enige/uenige.