

RETTELSESSIDE:

Aktiviteter i samfundsvidenskabelig undervisning

Rikke von Müllen

Samfundsvidenskab dækker fra filosofiske og etnologiske fag, over kommunikative og kliniske fag til datalogiske og matematiske fag så alle de aktiviteter der nævnes i afsnit 4.6 er relevante for de samfundsvidenskabelige fag set under et.

Der er al mulig grund til som samfundsvidenskabelig underviser at undersøge og afprøve mange flere aktiviteter end de studenteroplæg, gruppearbejder og dialogsessioner i plenum, der er standardaktiviteterne mange steder.

Ikke mindst kan det undre at dialog i plenum formodentlig er den aktivitet, samfundsvidenskabelige undervisere oftest planlægger, i betragtning af at undervisningen ofte foregår på store hold, hvor dialogsessioner kun aktiverer et fåtal af de studerende, og de mange andre aktiviteter nævnt i dette kapitel kunne få mange flere studerende i gang med det nyttige selvstændige arbejde.

Kun fantasien sætter grænser, så længe aktivitetsformerne er nøje udvalgt og designet til at opfylde undervisningsforløbets mål på en effektiv måde.

Et særligt væsentligt aspekt ved samfundsvidenskab er, at der ikke er tale om eksakte videnskaber. Der er derfor altid mulighed for at *diskutere* og stille spørgsmålstejn ved resultater, forudsætninger, vinkler, valg osv.

Hvor samfundsvidenskabelige problemstillinger eller teorier (i bedste fald) kan lyde nogenlunde enkle, når de præsenteres i generelle vendinger, bliver de ofte yderst komplekse, når de ses i en empirisk kontekst med alle virkelighedens aktører, interesser, data og begrænsninger i spil. Aktiviteter, der inddrager empiri og den såkaldt 'virkelige verden' er derfor særligt relevante for mange samfundsfag, så snart læringsmålenes ambitioner rækker videre end ren gengivelse.

Casearbejde, som er uddybet i kapitel 4.3, er en oplagt samfundsvidenskabelig undervisningsaktivitet. Jo mere autentiske cases, man kan lave eller skaffe, jo større er sandsynligheden for, at de studerende går til opgaven med seriøsitet og energi. Kan man finde en virkelig organisation eller person – det være sig firma, ministe-

rium, interesseorganisation, klient, faggruppe eller andet, hvor de studerende kan hjælpe med afdækning, analyse eller løsninger, er det endog meget sandsynligt, at de vil gøre deres bedste.

Debatøvelser og andre typer af rollespil eller processpil har ligesom casearbejde mulighed for at inkludere noget af virkelighedens uendelige kompleksitet, hvad enten det drejer sig om jurastuderende, der gennemfører fiktive retssager, politologistuderende, der agerer forhandlingsparter, eller sociologistuderende, der har fået til opgave at forsvare hver sin metodes relevans for afdækningen af et bestemt problem. Veldesignede – og vel-alignede - øvelser i praktisk anvendelse bidrager ikke kun med praktiske kompetencer, men kan også give motivation til og behov for teoretisk fordybelse.

Virkelighedens kompleksitet kan naturligvis inddrages på utallige andre måder. I alle former for metodeundervisning er indsamling, behandling og analyse af autentiske og interessante data oplagte studenteraktiviteter. I nogle fag kan man lave (sociale) eksperimenter med de studerende som deltagere. Og i nogle fag kan de studerendes erfaringer, præferencer eller netværk inddrages som data eller eksemplificeringer.

Når virkeligheden er, at mange af disse aktiviteter ofte skal organiseres for hundredevis af studerende, er det let at blive mismodig og forfalde til envejskommunikation. Men bortset fra dialog i plenum kan de fleste aktiviteter også tilpasses mange studerende med lidt ekstra forberedelse; og så kan man glæde sig over, at det gode design kommer rigtig mange til gavn.