

SamfundsCup og innovation i samfundsfag

DITTE NØRTOFT NIELSEN, JANNI OHRT OG EVA RIX

Abstract

Fokuspunkter:

Denne artikel handler om SamfundsCup, som er en fagligt funderet innovationskonkurrence i samfundsfag på ungdomsuddannelserne. Fokus i artiklen er, hvordan man generelt set kan bruge social innovation (en alment orienteret innovationsforståelse), som har fokus på at undersøge og nytænke i relation til samfundsmæssige udfordringer, som et didaktisk redskab i samfundsfagsundervisningen. Endvidere berettes om, hvordan SamfundsCup, der begyndte som et pilotprojekt af lærere på Egaa Gymnasium i 2010, efter ti års løbende udvikling forsøger at skabe en sammenhæng mellem samfundsfags videns- og kompetencemæssige kompleksitet på den ene side og udvikling og anvendelse af arbejdsformer, der kan understøtte denne kompleksitet, på den anden side. Der er dermed fokus på, hvordan SamfundsCup kan fungere som et didaktisk redskab i samfundsfagsundervisningen, og hvilke muligheder og udfordringer det giver den enkelte underviser.

Hovedkonklusioner:

Hovedkonklusionen er, at innovation kan anvendes som et didaktisk redskab i samfundsfag, når innovationsbegrebet oversættes til en samfundsfaglig kontekst. Innovation bliver således 'bare' en anden vej til samfundsfaglig læring og dertilhørende opfyldelse af faglige mål og arbejde med kernestof. Mere specifikt har SamfundsCup i de godt og vel ti år, som det har eksisteret, givet såvel samfundsfagslærere som elever en oplagt mulighed for at prøve kræfter med innovation i en overskuelig ramme, som dog også lever muligheden for individuel tilpasning.

SamfundsCup giver mulighed for at aktivere og motivere andre elevtyper, hvilket kan være særdeles relevant i en tid, hvor der la-

der til at dukke nye elevtyper op i gymnasiet generelt og dermed også i samfundsfag. SamfundsCup udfordrer elevernes evne til at arbejde projektorienteret, navigere i usikkerhed, indhente viden, netværke og modtage faglig sparring.

SamfundsCup giver mulighed for, at den enkelte underviser kan arbejde med innovation i sin undervisning på en måde, så det passer til den enkelte undervisers præferencer og undervisningsplanlægning. Der er stor frihedsgrad i den lokale del af SamfundsCup, og samtidig er der rig mulighed for at hente inspiration til planlægning. SamfundsCup udfordrer underviserens behov for at have overblik over og kontrol med elevernes læringsprocesser og fordrer på den måde, at man i planlægningen foretager en bevidst balancering mellem frihed og stram styring.

Samfundet som genstandsfelt

Samfundsfags genstandsområde er naturligt nok samfundet. De aktuelle begivenheder, der finder sted, og de aktuelle samfundsmæssige problemstillinger er samfundsfagsundervisningens empiriske afsæt, mens værktøjskassen, der skal assistere eleverne, når de i undervisningen skal undersøge og forstå begivenheder og problemstillinger samt diskutere løsninger, jævnfør læreplanen for samfundsfag på alle niveauer (A, B og C) og alle uddannelsesretninger i ungdomsuddannelsessystemet, er fagets teorier og begreber. På samfundsfag A og B skal de sågar diskutere egne såvel som andres løsninger (Børne- og Undervisningsministeriet 2017). Dette fokus på løsninger ligger godt i tråd med det fokus på innovation i undervisningen, der har eksisteret siden gymnasireformen i 2005. Et fokus, der er blevet yderligere cementeret med gymnasireformen i 2017, hvor innovation er specifikt indskrevet i de enkelte fags læreplaner. Ifølge Sten Beck (Beck 2017) er dette sket som en del af et moderniseringsregime, hvor hensigten er at skabe basis for fremtidig, konkurrencedygtig arbejdskraft, og denne kritiske vinkel kan måske være berettiget, men set i et didaktisk orienteret perspektiv er det oplagt at interessere sig for, hvilke nye didaktiske muligheder og læringsperspektiver der opstår, når det eksterne pres for at udvikle elevernes innovative kompetencer oversættes til en faglig kontekst.

En anden indledende bemærkning sigter imod det faktum, at der pågår en tilbagevendende debat om samfundsfagets di-

daktik, og hvorvidt der eksisterer en diskrepans mellem hensigten i læreplanerne om en vekselvirkning mellem det empiriske og mere teoretisk orienterede arbejde og den gennemførte samfundsfagsundervisning. Jævnfør Torben Spanget Christensens artikel i POLIS 1 (Christensen 2020) bliver der lejlighedsvis fremført kritik af, at undervisningen bliver for deduktiv og teorieorienteret, og som også noteret af Mogens Hansen i den indledende artikel til denne udgave af POLIS, så pegede en række af bidragsyderne til POLIS 1 på, at det netop er en af de væsentlige problemstillinger i faget at få lavet en kobling mellem det empiriske og teoretiske, det konkrete og det mere abstrakte.

Der er lige præcis her, innovationstænkning generelt og mere specifikt SamfundsCup kan yde positive bidrag til faget. Innovationsarbejde tvinger både undervisere og elever til at tænke i specifikke og aktuelle problemstillinger, gerne noget, der rammer elevernes livsverden. SamfundsCup kan dermed være med til at få os til at tage afsæt i de konkrete og empiriske problemstillinger og anvende fagets værktøjer og det mere teoretiske, begrebsorienterede til først at undersøge udfordringerne og derefter opstille og diskutere løsninger.

Hvad er innovation i samfundsfag?

Innovationsbegrebet defineres helt overordnet som bestående af tre elementer: *nyt*, *nyttig* og *nyttiggjort*. Som nævnt i indledningen til denne artikel er det i den sammenhæng værd at bemærke, at innovation i en samfundsfagskontekst ikke begrænser sig til den snævre merkantile forståelse, hvor det er profitten, der udgør merværdien. Værdi kan også være social eller samfundsmæssig værdi, og dermed have værdi for andre. Innovation i samfundsfag sigter således mod en opfattelse, der også rummer social og inkrementel innovation, i overensstemmelse med hvad der også står i læreplanen for Studieretningsprojektet, hvor det anføres, at »Ved et innovativt løsningsforslag forstås, at forslaget har værdi for andre og tilfører den konkrete sammenhæng noget nyt« (Vejledning til studieretningsprojekt s. 5, 2018). Det nye må altså gerne være nyt i konteksten og ikke i absolut forstand, og det nyttige handler om at skabe værdi, mens det nyttiggjorte indbefatter, at man forholder sig til perspektiverne for realiseringen af idéen og i forbindelse hermed har haft kontakt til eksterne sparringspartnere. Desuden skal

det tilføjes, at innovation, jævnfør Lene Tanggaards tanker om det 'Kreative Nej', er en iterativ proces, hvor afslag og tilbageslag fungerer som positive kilder til at udvikle og gentænke idéer (Tanggaard 2020). I forlængelse heraf kan man argumentere for, at innovative kompetencer er netop dét, altså en kompetence, som kan trænes. Ingen individer fødes innovative. Det er en evne, der udvikles, og det kan vi passende gøre i samfundsfagsundervisningen, idet denne slags læringsaktiviteter flugter fint med fagets problemorienterede tilgang.

I kølvandet på at innovation har haft sit indtog i styredokumenterne for gymnasiesektoren generelt og fagene mere specifikt, så har der pågået et arbejde med at oversætte denne innovationsdagsorden til samfundsfag. Resultaterne af dette arbejde er mange, men i denne artikel fokuseres primært på to elementer, nemlig en gentænkning af den klassiske Bloomske taksonomi (Valentin og Nielsen 2018) og en mere overordnet didaktisk model for det problem- og løsningsorienterede arbejde i samfundsfag.

I stedet for en »redegør, undersøg/sammenlign og diskutér/vurdér«-taksonomi, som er den, vi vanligt bruger i samfundsfagsundervisningen, kan man med fordel gentænke det i en løsningsorienteret logik.

Klassisk taksonomi
Redegørelse for ...
Undersøgelse/sammenligning af ...
Diskussion/vurdering ...

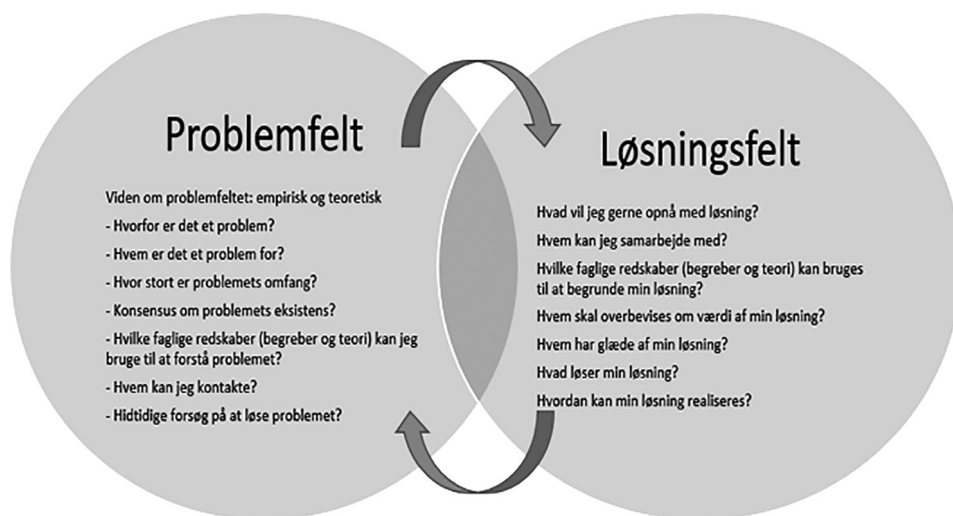
Tabel 1: Klassiske Bloom-taksonomi

Løsningsorienteret taksonomi:
Beskrivelse og undersøgelse af problemet
Beskrivelse og undersøgelse af eksisterende løsningsforsøg
Udarbejdelse af løsning (under anvendelse af faglig viden)
Formidling og vurdering af løsning

Tabel 2: Løsningsorienteret taksonomi

Den løsningsorienterede taksonomi er udarbejdet i forbindelse med et udviklingsprojekt om innovation i samfundsfag i 2016. Hvis man bruger den løsningsorienterede taksonomi og starter med at beskrive og undersøge en given udfordring, vil man helt automatisk komme til at arbejde med et problemorienteret afsæt, og arbejdet vil være virkelighedsnært med fokus på det empiriske aspekt af samfundsfag. Det mere teoretiske og begrebsorienterede aspekt aktiveres dog også løbende, idet en beskrivelse og undersøgelse af problemet netop indbefatter, at man har et fagligt sprog og en faglig viden, der kan sættes i spil. Man kan eksempelvis ikke beskrive og undersøge en velfærdsproblematik uden at have en faglig forståelse af velfærdsbegrebet.

Som en helt naturlig forlængelse heraf vil den didaktiske tilgang også animere til, at man som underviser hele tiden tænker i, at man i det faglige arbejde veksler mellem to felter, nemlig problemfeltet og løsningsfeltet. Dermed kommer man i undervisningen også til at arbejde iterativt og vender tilbage til problemfeltet for at forholde sig til, om den løsning, som man har på tegnebrættet, nu også løser det problem, men har beskrevet og undersøgt. Det giver mulighed for løbende at justere idéen. Den iterative proces er som tidligere nævnt et centralt kendetegn ved det innovative arbejde og træning af innovative kompetencer. I figur 1 illustreres denne vekselvirkning mellem det faglige i arbejde henholdsvis problem- og løsningsfeltet, og der er indskrevet hjælpespørgsmål, som konkretiserer, hvordan man arbejder i de to felter.



Figur 1: Vekselvirkning mellem problemfelt og løsningsfelt

Både den løsningsorienterede taksonomi og vekselvirkningen mellem problem- og løsningsfelt er redskaber, der kan anvendes løbende i den daglige undervisning, men de kan også være nyttige ved deltagelse i SamfundsCup, samfundsfags institutionaliserede innovationskonkurrence.

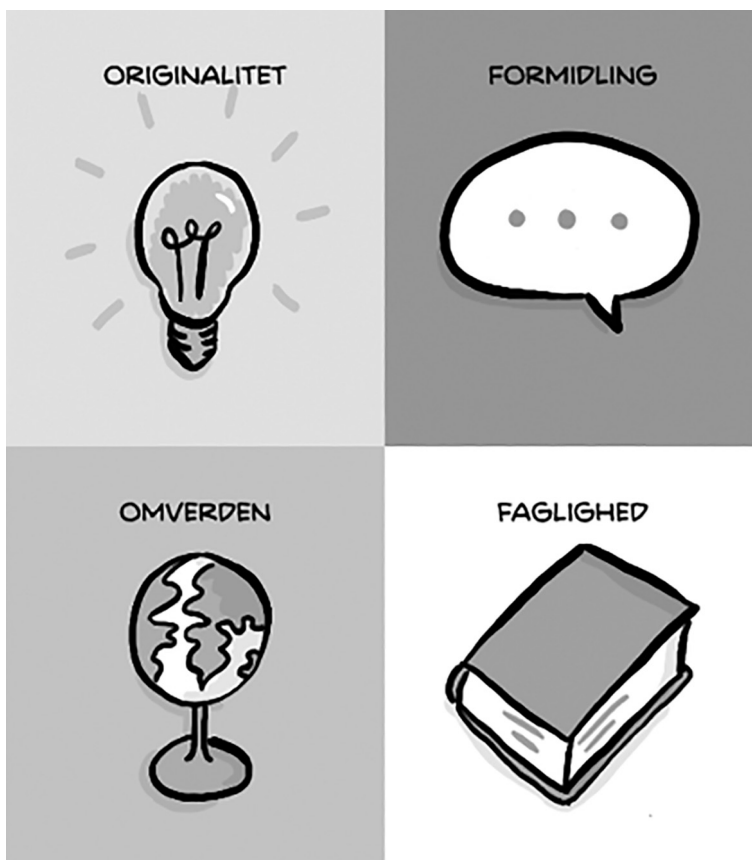
SamfundsCup – Konkurrencens formål

SamfundsCup er en landsdækkende, fagligt funderet innovationskonkurrence for samfundsfagselever på ungdomsuddannelserne (både stx, htx, hhx og hf) med samfundsfag. I princippet kan alle faglige niveauer deltage, men i praksis er det oftest elever med samfundsfag på A- og B-niveau, der prøver kræfter med konkurrencen.

Essensen i SamfundsCup er, at eleverne ud fra et overordnet, bredt og samfundsrelevant tema (i år medborgerskab – rettigheder og pligter i et demokratisk samfund) skal være med til at identificere udfordringer og derefter udvikle et innovativt løsningsforslag til et nærmere konkretiseret problem. Der stilles altså krav om, at eleverne kan identificere udfordringer og arbejde såvel problem- som løsningsorienteret. Således skal eleverne i deres arbejde med projektet skiftevis arbejde i problemfeltet og løsningsfeltet som beskrevet i foregående afsnit.

Elevernes arbejdet skal resultere i et to-delt produkt: En kort skriftlig formidling af det udarbejdede løsningsforslag (maks. 700 ord) samt en mundtlig formidling (maks. 10 min.) af løsningsforslaget ved brug af digitalt formidlingsværktøj.

Kvalitetskriterierne for to formidlingsprodukter er originalitet, formidling, omverden og faglighed, og det er med til at sætte rammerne for elevernes faglige arbejde. Både i beskrivelse og undersøgelsen af problemet og eventuelt eksisterende løsningsforslag, som er de første to niveauer i den løsningsorienterede taksonomi beskrevet i et tidligere afsnit, kommer de faglige begreber, teorier og metoder i samfundsfag let i spil. Man kan som underviser være med til at sætte fokus på, hvilke områder af faget (de forskellige faglige discipliner) der kan være relevante at bruge i beskrivelsen, og hvilke faglige metoder (kvalitativ versus kvantitativ) der kan bruges til undersøgelsen. På denne måde kommer det faglige arbejde i SamfundsCup ofte til at gå på tværs af fagets discipliner, og bliver i høj grad tematisk funderet.



*Kilde: Samfunds-
Cup – En Vej-
viser, illustration
og layout Snigne
Design.*

Næste taksonomiske niveau, som indbefatter arbejdet med at idéudvikle og udarbejde et innovativt løsningsforslag på baggrund af det faglige undersøgelsesarbejde, stiller krav til andre kompetencer hos eleverne – og måske også underviserne. Her arbejder man mere kreativt og har fokus på originalitetskriteriet ('nyt'), og de faglige begreber og teorier træder ofte for en stund i baggrunden. Man skal som elev (og underviser) turde tænke og arbejde 'på kanten af boksen', være åben over for de skæve idéer. Man kan som underviser facilitere denne proces ved at lave en tydelig stilladsering af den innovative proces, for eksempel ved at 'forstyrre' og udfordre eleverne med forskellige mindboosters, tildeling af forskellige roller, lave idégenererings-øvelser, benspænd, visualiseringer m.m. Man kan også i denne del af processen lave et omverdensbenspænd og lade eleverne prøve idéer af på relevante eksterne partnere, for at undersøge, om deres idé har værdi for andre ('nyttigt'). Omverdenskriteriet er også særdeles relevant på det sidste taksono-

miske niveau (formidling og vurdering af løsningsforslag). Det er også denne formidlings- og vurderingsdel, der i SamfundsCup-regi oversættes til 'nyttiggjort'. Det er her, at man laver et realitetstjek og en realiseringsvurdering af idéen. På dette taksonomiske niveau kommer de samfundsfaglige begreber, teorier og metoder igen i spil, da de netop kan anvendes til at diskutere og vurdere de muligheder og begrænsninger, der ligger i det konkrete løsningsforslag.

Som det fremgår af ovenstående kan det være frugtbart undervejs i arbejdet at fastholde elevernes bevidsthed om, at deres arbejde struktureres ud fra SamfundsCups fire kvalitetskriterier, den løsningsorienterede taksonomi samt en vekselvirkning i fokus mellem problem- og løsningsfeltet. Det er desuden vores erfaring i projektgruppen bag SamfundsCup, at den succesfulde innovative proces kræver, at eleverne fastholder fokus på vekselvirkning mellem problem og løsning, og flere gange vender tilbage til at undersøge hjørner af problemfeltet – også efter at de har udarbejdet deres første udkast til løsningsforslag. Jo længere tid de bliver ved med at orientere sig mod problemet, jo større kvalitet har deres løsningsforslag ofte, og jo mere fagligt funderet er deres arbejde. Den succesfulde innovative proces har større sandsynlighed for at munde ud i konkrete og holdbare løsninger, selv om det i gymnasiergi nok er lidt meget at sætte næsen op efter reelt innovative løsninger. Dog er der ingen tvivl om, at de innovative kompetencer trænes ved deltagelse i SamfundsCup.

SamfundsCup – Konkurrencens forløb

SamfundsCup-forløbet består samlet set af tre dele. Den første del er en lokal projektdel, hvor de enkelte deltagende elever og klasser arbejder med at identificere, undersøge og løse udfordringer og til sidst kåre en skolevinder. Den anden del er en regionalfinale, hvor der udvælges to vinderprojekter fra hver af de tre regioner til at konkurrere i den tredje og sidste del, nemlig landsfinalen på Christiansborg.

Rammer for årets gang i SamfundsCup er tilrettelagt under hensyntagen til skoleårets forskellige andre aktiviteter, såsom flerfaglige forløb, eksamensopgaver, studieture og lignende. Derfor er der stor fleksibilitet i den første lokale del, som kan afvikles i et selvvalgt tidsrum fra sommerferien og frem til og

med januar. Herefter afvikles regionalfinale og landsfinale med relativt kort tidsinterval, så konkurrencen er endeligt afsluttet senest midt i marts.

For hovedparten af deltagerne i SamfundsCup er det den lokale del af SamfundsCup, som fylder. Her ligger det endelige ansvar for planlægning og afvikling af undervisning hos den enkelte lærer/skole, som har frie hænder til at organisere, hvordan den lokale del skal foregå, og i praksis gøres det meget forskelligt. På nogle skoler afvikles SamfundsCup klassevis som afslutning på et fagligt forløb, mens det på andre skoler afvikles som en slags temadag, hvor eleverne arbejder på tværs af klasser, og en vinder kåres som afslutning på dagen. Andre skoler igen har afviklet SamfundsCup i separate sekvenser ad flere omgange. Diversiteten i planlægning og afvikling går igen i forbindelse med kåring af skolevinder: en fælles skolefinale med messestand og eksterne dommere, et setup a la 'Løvens hule', lærerkåring af vinderprojekt, eller elevernes stemmer afgør skolevinderen. Flexibiliteten og muligheden for lokal tilpasning er en af grundstenene i SamfundsCup. Det skal være muligt at tilpasse, så det giver mest faglig mening for den enkelte lærer og klasse at deltage.

Det fælles i SamfundsCup er de overordnede rammer og kvalitetskriterierne samt det centralt udmeldte emne for årets konkurrence. Som det fremgår af tabel 3, er der tale om overordnede emner, der igen giver mulighed for lokalselvbestemmelse og mange forskellige typer af vinderprojekter.

Tabel 3: Oversigt over emner og vinderprojekter

År	Emne	Vinderprojekt
2011	Globalisering	Internet som demokratisk indikator
2012	Integration	Frivilligtolk.dk
2013	Bæredygtighed	Fødevareoutlet
2014	Demokrati	IT-hjælper
2015	Velfærd	Deldintid.dk
2016	Konflikter	Ugens Klimaret
2017	Frihed	Bootcamp for stille piger
2018	Sammenhængskraft	inCLUE (informationssystem om inklusion)
2019	Teknologi	Aquasafe (Moderne grundvandsrensning)
2020	Fremtidens uddannelse	Erhvervsprojekt i grundskolen
2021	Medborgerskab	Afgøres i foråret 2021

SamfundsCup og det innovative arbejde – muligheder og udfordringer

Deltagelse i SamfundsCup og innovation i samfundsfag rummer såvel muligheder som udfordringer for både elever og lærere.

For eleverne kan det i selv være udfordrende, at det ikke er så ofte, at de i gymnasiet opfordres til aktivt og selvstændigt til at forholde sig så problem- og løsningsorienteret til samfundet. En strategi til at imødegå denne udfordring er, at man som lærer forsøger at hjælpe eleverne et stykke ad vejen ved at indsnævre det overordnede emne, så eleverne nemmere kan identificere konkrete udfordringer. Disse kan også med fordel være lokale, da det oftest er lettere for eleverne at få ejerskab over og etablere samarbejdsrelationer om. Netop ejerskabet er dog en af de helt oplagte muligheder ved at deltage i SamfundsCup og i øvrigt arbejde med innovation i samfundsfag. Når man skal udarbejde løsninger (og ikke mindst præsentere dem for eksterne partnere), er der noget på spil, og eleverne oplever større frihed og selvbestemmelse i det faglige arbejde, og begge dele kan virke meget motiverende for nogle elever. Afsættet i identificering af et konkret problem sikrer desuden en virkelighedsnær forankring af det faglige arbejde. At afsættet er, at eleverne hele tiden konfronteres med virkeligheden og 'tvinges' til at tage ansvar og være aktive, kan ligeledes være motiverende for en anden elevtype end dem, der typisk er dominerende i klasselokalet.

En anden udfordring for eleverne, særligt de, der er blevet grebet af en løsningsidé tidligt i forløbet, er at blive ved med at være i og vende tilbage til problemet, fordi de er dybt involverede og personligt engagerede i selve løsningen. Det er måske bagsiden af ejerskabsfølelsen og et argument for at tænke sig godt om og sikre variation i elevtyper, når man laver gruppeinddeling i forbindelse med innovationsarbejde. Desuden kan ejerskabet udgøre et problem i forhold til at få justeret løbende på sit løsningsforslag. Til gengæld kan denne udfordring give mulighed for at indtænke forskellige metodiske redskaber såsom egne undersøgelser, interviews, spørgeskemaer m.m., idet løsningen skal virke for en bestemt målgruppe. Man kan desuden med fordel hjælpe eleverne til at fokusere på at påtage sig ejerskab over processen før ejerskab over produktet. Det imødekommes blandt andet, når eleverne selv er med til at identi-

ficere problemet og får lov til at være i en åben kreativ proces i første fase af idéudviklingen. Det bliver således en (nogle gange svær) balance mellem ejerskab og den enkelte elevs motivation på den ene side og åbenhed over for det iterative arbejde og justering af løsningsforslag på den anden side. Til gengæld gør øvelse mester, og både elever og lærere vil opleve klare fordele i at deltage i SamfundsCup flere gange. Det bliver lettere, når man har øvet sig.

Set fra et lærerperspektiv er de største udfordringer ved det innovative arbejde og deltagelse i SamfundsCup at håndtere den usikkerhed, der ligger i, at man ikke helt ved, hvad det faglige arbejde resulterer i, og dermed ikke som vanligt sidder inde med det 'faglige facit'. Man kan sidde med en bekymring for, i hvor høj grad eleverne formår at få inddraget og tilegnet sig relevant faglig viden. På den måde kommer SamfundsCup muligvis til at være en didaktisk udfordring for underviseren, hvor genstandsdidaktikken med sit fokus på fagligt indhold træder i baggrunden eller i hvert fald suppleres med en metodedidaktisk tilgang, hvor der tænkes i faglige læringsaktiviteter (Beck 2019: 99-105). I SamfundsCup er det de overordnede strukturer og rammer for elevernes innovationsarbejde samt det at sætte ind med små didaktiske benspænd undervejs i processen, der er primært fokus for den undervisningsplanlægningen.

Nogle af udfordringerne kan dog blive til muligheder, hvis man er opmærksom på dem, og set fra lærerperspektivet kan der ud over de ovennævnte gevinster ved at få aktiveret nogle nye elevtyper også være en læringsmæssig gevinst ved didaktisk variation og arbejdet i flere forskellige af de læringsrum og de lærerroller, der er i Becks velkendte læringscirkel (Beck 2019: 106-116). På den måde tilgodeses flere læringsformer. Den didaktiske udfordring, som SamfundsCup er for underviseren, kan således muligvis omsættes til læringsgevinster for eleverne og samtidig give en selv anledning til at reflektere over sin undervisningspraksis.

Afslutningsvis skal det bemærkes, at SamfundsCup desuden giver mulighed for at træne projektarbejdet, træne faglige mål om at kunne undersøge og diskutere aktuelle samfundsmæssige problemer og formidle faglige sammenhænge, samt arbejde med faglige kernestofområder, alt sammen noget, der eksplícit nævnes i læreplanen for samfundsfag på alle de faglige niveauer i ungdomsuddannelserne. Dermed behøver deltagelse i

SamfundsCup ikke at være noget, der anskues som noget 'ekstra' eller en omvej. Det er 'bare' en anden vej til faglig læring, og innovation kan dermed anskues som et didaktisk greb i samfundsfagsundervisningen, som giver anledning til, at man som underviser flytter fokus fra en genstandsdidaktisk tilgang over til en mere metodedidaktisk og udfordringsdidaktisk tilgang med fokus på det problemorienterede arbejde. På den måde er SamfundsCup i sig selv et dobbeltdidaktisk projekt, der træner såvel elevernes innovative og faglige kompetencer og lærerens kompetencer som reflekterende praktikker.

Litteratur

- Beck, Sten (2017) *Hvad vi kan vi lære af 2005-reformen?*, Gymnasieskolen, april 2017, <https://gymnasieskolen.dk/hvad-kan-vi-laere-af-2005-reformen>
- Beck, Sten (2019) *Didaktisk tænkning på arbejde*, Frydenlund
- Børne- og undervisningsministeriet (2017): *Læreplaner 2017*, <https://www.uvm.dk/gymnasiale-uddannelser/fag-og-laereplaner/laereplaner-2017>
- Christensen, Torben Spanget (2020): *At forbinde aktuelle samfundsforhold med samfundsvidenskab* s. 51-64 i *POLIS nr 1.*, Forlaget Columbus
- Gregersen, Rune Valentin og Nielsen, Ditte Nørtoft (2018), *Innovation som didaktisk redskab i samfundsfagsundervisningen*, s. 129-145 i *Samfundsfagsdidaktik*, red. Peter Brøndum, Forlaget Columbus
- SamfundsfagNyt nr. 211, september 2018 (Temanummer om SamfundsCup)
- Tanggaard, Lene (2020) *Det kreative nej – om at bruge afvisninger som drivkraft*, Akademisk Forlag.