

Opgaver til brug før og efter jeres besøg på Nationalmuseet

Middelalderens magt og menneske



Introduktion (til læreren)

Inden I besøger Nationalmuseet giver dette materiale klassen mulighed for at forberede sig til besøget samt ideer til, hvordan I kan arbejde videre med emnet efterfølgende.

Føropgave

Før opgaverne er hjælpemidler til at klæde dine elever på til besøget på Nationalmuseet. Opgaverne består af to artikler, der rammesætter middelalderen som en lys og dynamisk periode mens den sidste del af før opgaverne består af et lille filmklip og tilhørende arbejdsspørgsmål. Se afsnit 9 af "Sigurd fortæller danmarkshistorie". I øjenhøjde behandler Sigurd Barrett middelalderen, hvor temaerne bl.a. er Svend, Knud og Valdemar, kirkens betydning, Valdemar den Store og Absalons forhold samt blodbadet i Roskilde.

Herudover er der her samlet en række links om middelalderen, hvor du som lærer kan finde lidt inspiration om middelalderen.

- http://natmus.dk/fileadmin/user_upload/natmus/undervisning/dokumenter/mid_ren/den_farverige_middelalder_-_folk_mellemtrin.pdf
- <http://natmus.dk/historisk-viden/danmark/middelalder-1000-1536/>
- http://danmarkshistorien.dk/leksikon-og-kilder/vis/materiale/miniforedrag-feudalisme-i-danmark/?no_cache=1&cHash=0737641c118a6dcb0a6676af5945d763

Undervisningen på Nationalmuseet

Undervisningen foregår i Nationalmuseets middelalder og renæssance udstilling. Med udgangspunkt i elevernes egen hverdag og livsforståelser giver undervisningsforløbet *Middelalderens magt og menneske* forståelse for hvordan middelalderens samfund var opbygget, hvad man arbejdede med og hvordan man levede. Eleverne inddrages aktivt i undervisningen og trænes i at arbejde med museets udstilling og anvende kilder til at forstå fortiden og opnå ny viden om nutiden.

Efteropgaver

I første opgave kan din klasse arbejde videre med middelalderen og dykke ned i kalkmaleriernes univers både på skolen og ude i landet. De bibelske fortællinger bringes til live i et spændende og underholdende univers, der indbyder til leg og læring på en og samme gang.

Herudover kan du lade dine elever spille Sigurds tabletspil og repetere og opleve hele danmarkshistorien på en legende og sjov måde.

Find spillet her: <http://www.sigurdsdanmarkshistorie.dk/portfolio/913/>

Før opgaver

Elevopgave 1: Den farverige middelalder

Mange siger at middelalderen var en mørk tid med krige, pest og nød. Men middelalderen var også meget andet.

Læs disse artikler og bliv klogere på den spændende middelalder.

- <https://www.dr.dk/skole/historie/var-middelalderen-moerk>
- http://natmus.dk/fileadmin/user_upload/natmus/undervisning/dokumenter/mid_ren/den_farverige_middelalder_-_folk_mellemtrin.pdf

Elevopgave 2. Middelalderen fortalt i billeder

Hør og se med når Sigurd Barrett fortæller danmarkshistorie.

Se filmklippet (afsnit 9) om middelalderen og besvar arbejdsspørgsmålene. Find filmklippet her: <http://www.sigurdsdanmarkshistorie.dk/film/>

Arbejdsspørgsmål til eleverne:

1. Hvornår startede og sluttede middelalderen i Danmark?
2. Hvem levede på klostrene og hvad lavede de?
3. Hvem var Absalon og hvem voksede han op sammen med?
4. Hvad gik Blodbadet i Roskilde ud på?
5. Hvem blev konge over hele Danmark efter blodbadet i Roskilde og slaget ved Grathe Hede?

Efteropgaver

Elevopgave 1. Middelalderens billedunivers (Inspiration til læreren)

Troen på væggen

Troen på væggen er en undervisningsapp målrettet folkeskoleelever på 6-8. klassetrin i faget kristendom og historie. *Troen på væggen* giver eleverne mulighed for at arbejde med de bibelske fortællinger på en helt ny og spændende måde, der indbyder til leg og læring på én og sammen gang. Med *Troen på væggen* kan elever tage på en rejse ind i kalkmaleriernes billedunivers, der giver indsigt i bibelen som helligskrift, opdelingen mellem Det Gamle og Det Nye Testamente samt fortællingernes betydning og fakta. Derudover vil *Troen på væggen* give et afsæt til at diskutere de bibelske fortællingers udsagn og betydninger og sætte dem i relation til nutiden. Kalkmalerierne danner samtidig gode rammer til at tale om de samfundsmæssige bevæggrunde for kalkmalerierne samt diskutere brugen af fortællingerne i kunst og kultur.

Læs mere om *Troen på Væggen* og download app'en her: <http://natmus.dk/salg-og-ydelser/museumsfaglige-ydelser/kirker-og-kirkegaarde/kalkmalerier-i-danske-kirker/troen-paa-vaeggen/>

Øret til væggen

Drag ud i landet og oplev de danske kalkmalerier i autentiske rammer. *Øret til væggen* er en lydguide til nogle af de mest interessante kalkmalerier i danske kirker. Maleriernes gode historier er sat på lyd, forklaret og dramatiseret, så deres fængslende indhold vækkes til live. 136 kirker fra hele landet er med i guiden. Med Nationalmuseets *Øret til væggen* kan du høre historierne, når du vil – både før, under og efter jeres besøg i kirkerne.

Find mere information her: <http://natmus.dk/salg-og-ydelser/museumsfaglige-ydelser/kirker-og-kirkegaarde/kalkmalerier-i-danske-kirker/oeret-til-vaeggen/>

Elevopgave 2. Spil jer igennem hele danmarkshistorien (inspiration til læreren)

I spillet "Sigurds Danmarkshistorie" vælger man en karakter, der følger en tidslinje igennem danmarkshistorien fra istiden til i dag. Tidslinjen er delt op efter 22 perioder eller baner, og hver bane har 1-3 aktiviteter, som spilleren må klare for at få point. Spillets figurer, genstande, bygninger, miljø udtrykkes i karikerede tegninger, og tekst og speak formidler udsagn om historie, der er forenklede, pudsige og til tider fagligt diskutabile. Umiddelbart kan man spille spillet som underholdning, hvor målet er at samle så mange point som muligt. Men spillet har også didaktiske potentialer som læremiddel i historie i 3.-4. klasse.

Find spillet og lærervejledningen her:

<http://www.sigurdsdanmarkshistorie.dk/portfolio/913/>