Nationalmuseet



Brug dit museum!

National Museum of Denmark



Redaktion: Mette Byriel-Thygesen og Marie Bonde Olesen
Grafik: Camilla Brink Nielsen
Korrektur: Morten Hoffmann
Tryk: GP-Tryk A/S
ISBN: 978-87-7602-348-5

Fotos: Jacob Nyborg, Trelleborg, Nationalmuseet
Nils Valdersdorf, Svendborg Museum
Kim Callesen, Vesthimmerlands Museum
Jens Wognsen, Kongernes Jelling og Frilandsmuseet
Anker Tidemann
Geir Haukursson
Camilla Brink Nielsen

Indhold

Introduktion 4

Indskoling
Miniguider 8
Bogstavjagt 11
Hvad er historie? 15
Kassetænkning 20

Mellemtrin
Huset, hvor du bor 26
Lokalhistoriske eksperter 30

Udskoling
Byen besat 34
Hoveri rollespil 36
Byvandring: Nye veje i gamle spor 44
På sporet af andelsbevægelsen 47

Andre ideer til museumsbesøg på egen hånd 50

Ti gode råd til Åben Skole – For kulturinstitutioner 54

Ti gode råd til Åben Skole – For skoler 56

Introduktion

I Danmark er der en lang tradition for, at skoleklasser tager på museum i undervisningsøjemed. Hvert år besøger tusindvis af skoleklasser museerne, og mange klasser deltager i et af museernes strukturerede undervisningsforløb i form af rundvisning, workshops m.m. Skolernes økonomi sætter imidlertid en væsentlig begrænsning for, hvor meget de kan benytte sig af disse forløb. For mange skoler kan 400 kr. + transport være en uoverkommelig udskrivning. Med en længere skoledag og en skolereform, der vægter 'den åbne skole', er der derfor behov for at finde nye veje for samarbejdet mellem skoler og museer. Veje, der fx. vil gøre det lettere for lærerne at bruge museerne på egen hånd eller på nye måder sammen med deres elever.

Om projektet

Projektet Nye vejes udgangspunkt var, at syv samarbejdende museer etablerede en række lærende partnerskaber på tværs af skoler og kulturhistoriske museer for sammen at udvikle nye og bæredygtige undervisningskoncepter. Herefter er en række konkrete initiativer blevet udviklet, afprøvet og evalueret sammen med lærere og elever.

Projektet har samtidig haft til formål at udfordre museernes 'vanetænkning'. Museumsundervisningen skal tænkes ud af faste rundvisnings- eller workshop-rammer og ud af vante fagprofiler. Målet med projektet er på tværs af de samarbejdende museer at udvikle nye undervisningsformer, som rækker ud over det gængse undervisningsforløb, den gængse rundvisning eller workshop, og som tager afsæt i skolernes behov i relation til den nye skolereform.

Samarbejdet mellem de forskellige museer har bidraget til, at der blev tænkt på tværs af kulturhistoriske emner, samlinger og museumsstørrelser. Det har sikret den geografiske forankring af projektet og dets resultater rundt om i landet, samt at der i de konkrete tiltag er taget højde for forskellige økonomiske og organisatoriske virkeligheder. Samarbejdsmuseernes partnerskab med skoler rundt om i landet har givet et godt indblik i skolernes daglige arbejde og sikret, at projektets tiltag bredt tilgodeser grundskolernes ønsker og behov.

Målgruppe og inspirationsvideoer

Projektet er baseret på et lærende samarbejde mellem museer og skoler. Denne udgivelse er derfor tænkt som inspiration for både museer, lærere og elever.

Hovedformålet er at give inspiration til lærere i forhold til at bruge de omkringliggende museer på egen hånd med elever i grundskolen.

Der findes inspirationsvideoer på YouTube, gå ind og se mere her **www.youtube.com/nationalmuseet,** søg på udforskhistorien.

Deltagende museer i projektet:

Nationalmuseet
Trelleborg
Kongernes Jelling
Svendborg Museum
Museum Sønderjylland – Kulturhistorie Aabenraa
Museum Lolland-Falster
Vesthimmerlands Museum

Samarbejdsmuseernes bidrag indgår på forskellig vis i publikationen. Forløbene er udviklet af forskellige museer, afprøvet hos andre museer og kan derfor bruges overalt i landet.

Åben Skole

Med folkeskolereformen er det blevet obligatorisk for skolerne at 'åbne skolerne op' for det omgivende samfund, så eleverne understøttes i deres læring og trivsel. Den åbne skole skal bidrage til variation i skoledagen og til at differentiere undervisningen, så den imødekommer og udfordrer den enkelte elevs faglige niveau.

Med et besøg på et eller flere af landets museer kan eleverne opleve kulturinstitutioner, der bidrager til at sætte rammen for en bred forståelse af den danske kultur set i en historisk kontekst. Et besøg på museum kan give en variation i hverdagen og udfordre den enkelte elev på tværs af fag.

Brug dit museum og rigtig god fornøjelse!

Projektet er støttet af Kulturstyrelsen og HistorieLab

Indskoling

Miniguider
Bogstavjagt
Hvad er historie?
Kassetænkning

Miniguider



0-2. KLASSE

MÅLGRUPPE:
Indskoling
(særligt 0.-2. klasse).

FAG:
Dansk.

VARIGHED:
1 lektion før besøget, ca. 1,5 timer på museet og 1 lektion på skolen efterfølgende.

Generelt

Med dette forløb træder eleverne i karakter som 'miniguider', der viser lærere og elever rundt på 'deres' lokale museum.

Museets mål:

- Eleverne kommer tættere på deres egen historie og bliver trænet i at formidle.

Grundskolens færdigheds- og vidensmål

Forløbet knytter an til kompetenceområderne for 1. klasse i danskfaget. Eleverne skal bl.a. have mulighed for at planlægge og strukturere, koble noget nyt og ukendt til noget allerede kendt og ikke mindst træne deres talesprog i en fortælling, hvor de skal formidle en genstand til resten af klassen.

Læringsmål:

- Udforske og forholde sig til en valgt genstand, fx. ud fra farve, materiale, brug eller alder ('læsning').
- Gengive genstanden og dens brug, fx. i form af en tegning ('fremstilling').
- 'Leve sig ind i' en genstand fra 'gamle dage', så der laves en kobling mellem denne og elevens egen virkelighed ('fortolkning').
- Præsentere genstanden mundtligt for resten af klassen som mini-guide ('kommunikation').

Idéer til forberedelse før besøget på museet

Inden besøget på museet kan elever og lærere arbejde med en pulje af udvalgte genstande fra det lokale museum. Lærerne er undervejs i dialog med eleverne om baggrunden for forløbet, og hvad eleverne skal opnå med det. Fx.:

" En guide er sådan en, der viser rundt på et museum og kan fortælle historier om det, man kan se. I skal alle sammen vælge én ting på museet, som I skal undersøge og tegne. Og når vi er færdige med dét, skal I vise jeres klasse-kammerater tingen på museet. Så skal I lære dem, hvad den er, og hvad den er blevet brugt til – og det kan I også bruge jeres tegning til at vise."

Under besøget på museet

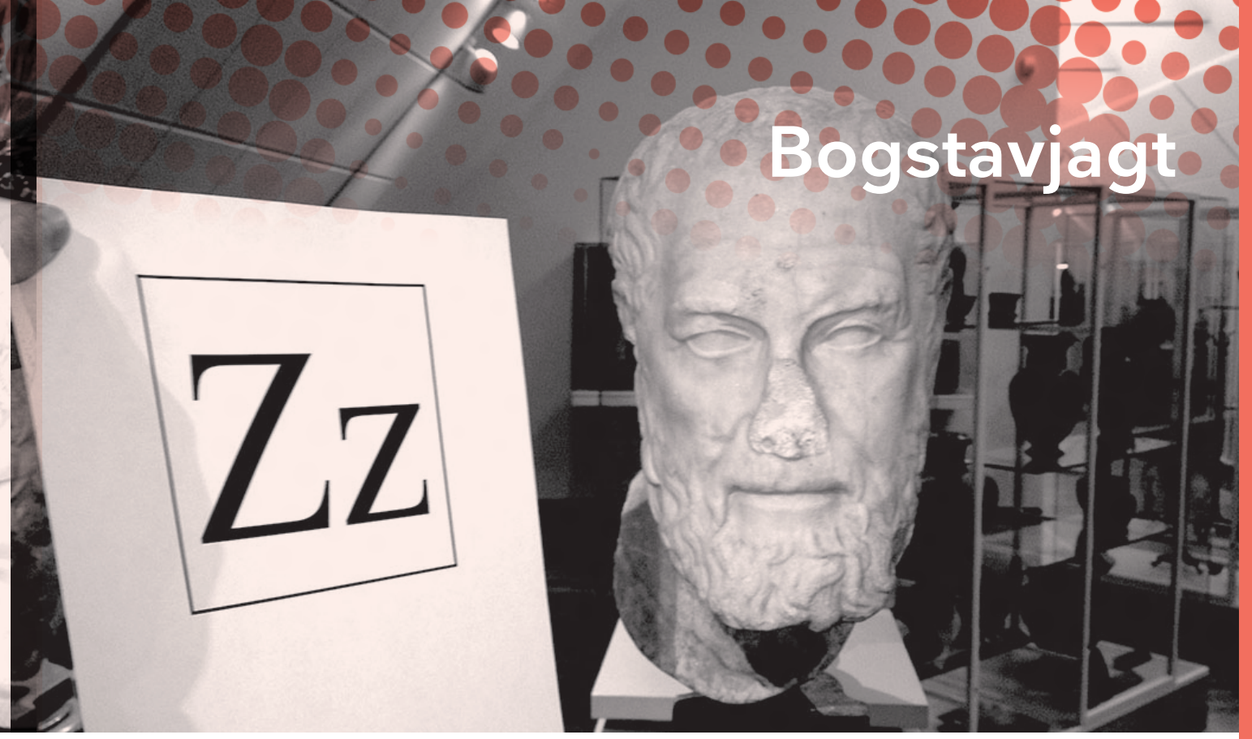
Hver elev får tildelt eller vælger selv en genstand. Denne genstand tegnes. Herefter forbereder hver elev en mundtlig præsentation af en genstand i udstillingen. Eleverne bliver både en slags historiedetektiver og formidlere.

Arbejdsspørgsmål kunne være:

- Hvad er det?
- Hvad har den været brugt til? Hvad kan den?
- Hvornår er den fra?
- Hvem har ejet den?
- Hvad bruger vi i stedet for i dag, og hvordan ser det ud?

Eleverne fremlægger på skift for hinanden.





Bogstavjagt

0-1. KLASSE

Perspektiver til videre arbejde

- En miniudstilling på skolen med de genstande, eleverne er 'ambassadører' for.
- En fremlæggelse for forældrene på skolen med tegninger og billeder af genstandene.
- Et besøg på det lokale museum i weekenden med familien for at vise elevens genstand frem og holde en kort omvisning på museet.

Generelt

Bogstavjagten er en måde at få indskolingens arbejde med alfabetet ind på museet og rundt i samlingerne. Bogstavjagten kan bruges på alle landets kulturhistoriske museer – uanset samling og historisk periode.

Museets mål

- At bruge museet på en sjov og anderledes måde i danskundervisningen.
- At vise museets diversitet i genstande og de bogstaver, der knytter sig til genstandene.
- At eleverne lærer at genkende bogstavernes form og navn, placering i alfabetet og at kunne afkode første bogstav i ord.

Grundskolens færdigheds- og vidensmål

Sproglig bevidsthed

- Eleven kan genkende alle bogstavernes form, navn og lyd.
- Eleven kan eksperimentere med rim, bogstavlyde, ord og sætningsdannelse.
- Eleven har viden om bogstavlydforbindelser og enkle regler for ord- og sætningsdannelse.

MÅLGRUPPE:
Indskoling (særligt 0.-1. klasse).

FAG:
Dansk.

VARIGHED:
1-2 lektioner før besøget, ca. 1,5 timer på museet og 1 lektion på skolen efterfølgende.



Læringsmål

- Eleverne kan genkende alle bogstaver i alfabetet.
- Eleverne kan identificere bogstaver i forbindelse med museumsgenstande.
- Eleverne kan fremlægge genstande og bogstaver.

Idéer til forberedelse før besøget på museet

Arbejde med alfabetet

- Lær at synge alfabetet.
- Lav et alfabet i klassen ud fra genstande, I kender: appelsin, blyant, madpakke, penalhus m.m.

Introducer gerne eleverne til, hvad et museum er. Fx.: ”Hvad er et museum? På museer kan man se forskellige udstillinger. Udstillinger, der gerne vil fortælle os noget. Udstillinger, der gerne vil lære os noget.”

Under besøget på museet

Start på museet. Hvad forventer eleverne af en bogstavjagt?

Lav en øvelse for at varme dem op til at finde bogstaver. Det handler i første omgang om at observere. Tag fx. eleverne med ind i museets café eller butik. Hvad ser de? Et bord, en bænk, en væg, en lampe osv. Tal om, hvilke bogstaver de forskellige ting starter med.

Gå til udstillingerne. Læg op til, at eleverne skal finde tre-fire bogstaver pr. rum. Til at starte med må de gerne finde flere ens bogstaver, fx. f’et i fiskeruse, fodaftryk og flintøkse. Tag et billede af genstandene.

Status: Hvilke bogstaver mangler eleverne at finde motiver til? Hvis I mangler inspiration til, hvor man kan finde de resterende bogstaver, så brug evt. museets hjemmeside, udstillingskatalog m.m. Måske får I på den måde fotos af alle bogstaverne.

Perspektiver til videre arbejde

Evt. kan I medbringe én bunke bogstaver, som eleverne kan fotografere sammen med motiverne. Når et bogstav er brugt, så kan de putte det i en sæk/pose. På den måde får de også en fornemmelse af, hvor mange de allerede har fundet.

Eleverne kan efterfølgende tage billederne med hjem, så de i fællesskab kan lave et museums-alfabet i klassen. Evt. kan de sætte billederne ind i PowerPoint eller et andet program, som kan kombinere billeder og tekst.



Hvad er historie? Introduktion til historiefaget

3. KLASSE

Generelt

Museets genstande i udstillingen skal introducere eleverne for historiefaget. Eleverne opsøger viden om gamle dage gennem artefakter som kilder (viden). Eleverne skal formidle umiddelbare oplevelser om hverdagsliv i gamle dage til andre elever (færdighed) og se sammenhæng mellem materielle kår og hverdagsliv (kompetence).

Museets mål

- At eleverne får en forståelse af, hvad historie kan, og forstår deres egen tid ud fra historiens udvikling.
- At eleverne får en viden om, at de både er historieskabte og historieskabende.

Grundskolens færdigheds- og vidensmål

Historie efter 4. klassetrin

Kildearbejde: Eleven kan anvende kilder til at opnå viden om fortiden.
Kronologi og sammenhæng: Eleven kan relatere ændringer i hverdag og livsvilkår over tid til eget liv.

MÅLGRUPPE:
Indskoling (primært 3. klasse).

FAG:
Historie.

VARIGHED:
2 lektioner før besøget, 2 timer på museet, 4 lektioner på skolen efterfølgende.



Læringsmål

- Eleverne får kendskab til museer og deres funktion.
- Eleverne kan analysere genstande som historiske kilder.
- Eleverne kan sætte museets genstande i en historisk kontekst.
- Eleverne kan perspektivere tidligere tiders livsvilkår til eget liv.

Øvrige mål (dannelse og sociale kompetencer)

- Eleverne kan arbejde sammen i grupper.
- Eleverne kan videndele med hinanden.

Idéer til forberedelse før besøget på museet

I klasseværelset: Hvad vil man huske vores tid for? Hvilken genstand fra dit eget hjem/værelse vil man se som en historisk genstand om 100 år? Tænk gerne på en genstand, der kan fortælle om barndomshistorie. Læreren kan evt. tage en genstand med fra sin barndom som inspiration.

Lad gerne eleverne lave et stamtræ. Brug skabelonen på side 19. På den måde kan de under besøget på museet bruge deres forældre, bedsteforældre og oldeforældre til at forstå deres tid. Lad gerne eleverne fokusere på deres forfædres erhverv. Beskæftigelse kan være en god måde, hvorpå samfundets historiske udvikling kan vises på en håndgribelig og forståelig måde.

Under besøget på museet

Fælles opstart og introduktion

Giv en kort introduktion til det valgte museum. Hvilke perioder afdækker museet? Introducer gerne eleverne til, hvad et museum er. På museer kan man se forskellige udstillinger. Museer viser et udpluk af genstande. Hvorfor samler vi genstande og viser på museum?

Prøv fx. at spørge nærmere ind til følgende

- Hvad kan vi bruge historie til?
- Hvordan bruges historie i dag, og kan I komme på eksempler?

Elevopgaver på museet

Lad gerne eleverne tage fotos af genstande i museets udstillinger. Vælg fx. et tema som barndom eller familieliv, eleverne skal fokusere på. Eleverne skal i grupper vælge 2-3 genstande, som de tager billeder af og senere arbejder med på skolen. Få eleverne til at skrive oplysninger ned om genstande såsom årstal, funktion og findested. Disse oplysninger kan være nyttige, hvis I senere vælger at udarbejde en kronologisk linje over elevernes genstande inden for eksempelvis barndom og dens udvikling. Hvis museet har en begrænset historisk periode, kan I med fordel printe billeder, som indgår i den historiske tidslinje fra andre perioder og op til vores egen tid. Lad gerne eleverne udforske, hvilke genstande der repræsenterer forskellige tider.

Læreren kan også lave en skattejagt med udvalgte genstande, hvor eleverne skal undersøge genstandene nærmere og svare på spørgsmål og få ledetråde for at komme videre til den næste genstand.



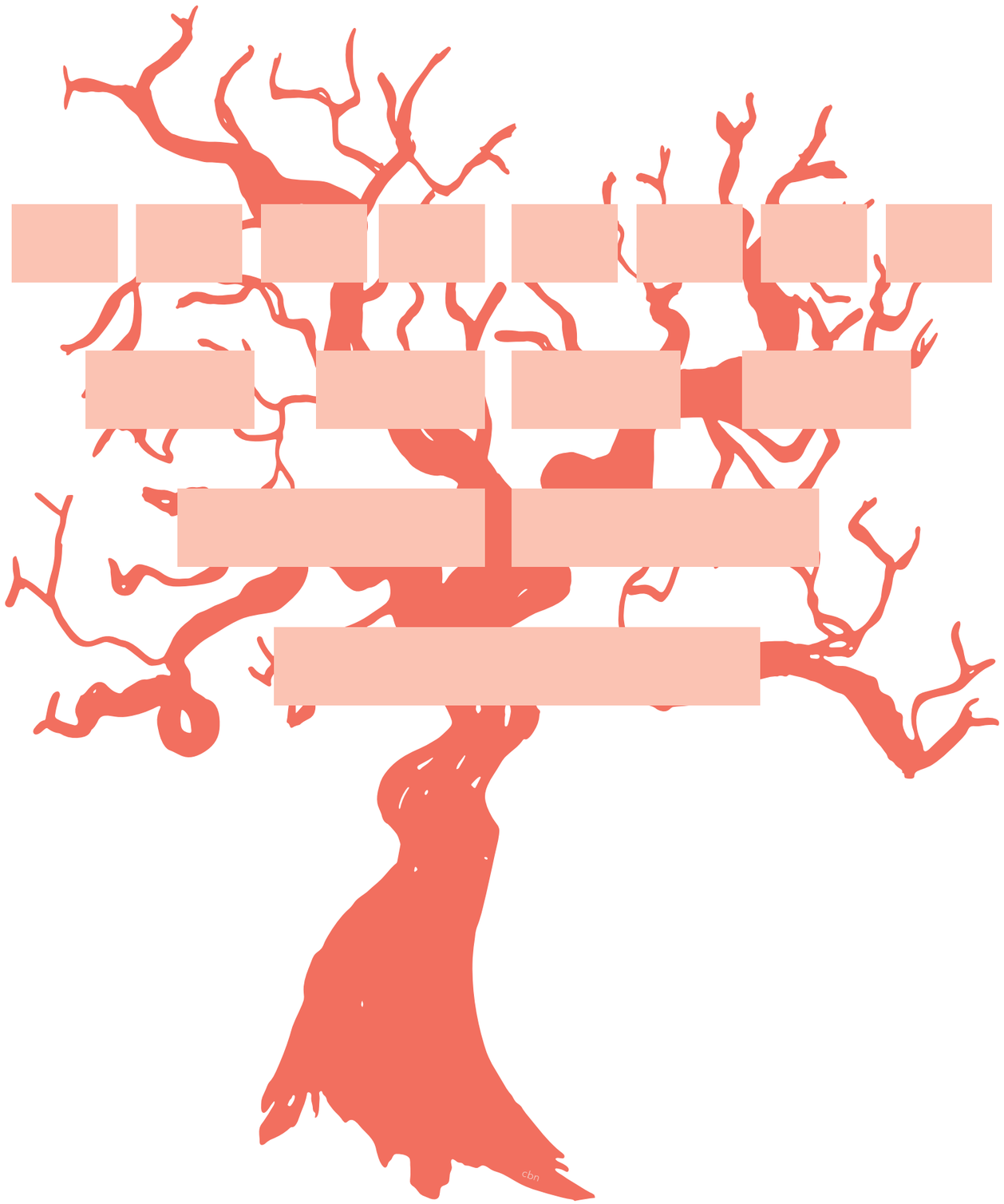
Perspektiver til videre arbejde:

Ideer til lærer

- Lav en fysisk tidslinje med elevernes printede billeder fra museet.
- I kan sammensætte elevernes billeder til bingoplader og som afslutning spille historisk genstandsbingo.

Materiale fra HistorieLab:

Min familie er historie
www.historielab.dk/undervisningsforlob/min-familie-historie



Kassetænkning



DETTE FORLØB SKAL ARRANGERES I SAMARBEJDE MED MUSEET.

MÅLGRUPPE:
Indskoling (0.-3. klasse).

FAG:
Afhængigt af kassens indhold og fokus kan fagene variere. Den beskrevne idé til en kasse i nedenstående retter sig mod dansk, matematik og idræt.

VARIGHED:
Ca. 45 minutter, men det kan variere fra kasse til kasse.

Generelt

Konceptet 'Kassetænkning' er bygget op som en støtte til arbejde med museumsbesøget i et før-, under- og efterperspektiv.

På museet kan I finde en lettilgængelig reol, hvor I kan låne nummererede kasser. I hver kasse er der en beskrivelse af en idé til en leg/aktivitet samt eventuelle rekvisitter. Idéerne i kassen er opbygget som en udvidelse af museets formidling og har fokus på bevægelse, leg og udnyttelse af det uformelle læringsrum på museet. Idéerne i kasserne er beskrevet, så klassen selv kan foretage aktiviteterne. Kasserne skal stå til fri afbenyttelse for besøgende institutioner og måske familier.

I det følgende er beskrevet en idé til udformning 'en kasse', men der er et utal af muligheder for, hvad en kasse kan indeholde.

Motivjagt

Museet udvælger, evt. i samarbejde med skolen, et område i museets udstilling eller et tema i udstillingen, som eleverne skal fordybe sig i. Motivjagten skal inspirere eleverne til at undersøge omgivelserne for detaljer og derved opleve nye sider af en udstilling. Der kan tages udgangspunkt i udstillede genstande, i farvekompositioner, geometriske figurer, finurlige detaljer af konstruktioner, og der kan indbygges bevægelse og tempo i legen osv. Forskellige mål for undervisningen kan imødekommes, alt efter hvor fokus lægges i motivjagten.

Kassens indhold

I kassen kan I finde en række fotos af udvalgte detaljer eller detaljer fotograferet fra særlige vinkler. Der kan være forskellige tematiske fotoserier i kassen. I kan vælge at lade grupper af elever arbejde med forskellige temaer, og efterbearbejdningen kan fx. være elevoplæg ud fra egne fotos. Eleverne får udleveret fotos og skal gå på opdagelse og finde detaljen. Når de har fundet stedet, tager de et foto af stedet.

Hvis der er god fysisk plads i udstillingen eller på udearealer, kan motivjagten arrangeres som stjerneløb i grupper. Udfordringen for grupperne kan være at få taget billederne, uden at de andre opdager, hvor stedet er.

Museets mål

- At eleverne fordyber sig i detaljer i museets udstillinger og omgivelser.
- At inspirere lærere og pædagoger til at udnytte museets uformelle læringsrum i et før-, under- og efterperspektiv.
- At supplere museets formidlingsformer med aktiviteter, der involverer krop, leg og bevægelse og skaber nye, finurlige synsvinkler på udstillingerne.

Grundskolens færdigheds- og vidensmål

Disse er mål med udgangspunkt i de fag, som passer til kasseidéen motivjagt:

Dansk
Kompetencemål:
Eleven kan kommunikere med opmærksomhed på sprog og relationer i nære hverdagssituationer.

Færdigheds- og vidensmål:
Eleven kan sætte sig ind i afsenderens eller modtagernes oplevelse af kommunikationen.



Matematik
Kompetencemål:
Eleven kan anvende geometriske begreber og måle.

Færdigheds- og vidensmål:
Eleven har viden om længde, tid og vægt. Eleven har viden om egenskaber ved figurer.

Idræt
Kompetencemål:
Eleven kan deltage aktivt i basale, alsidige bevægelser i leg.

Færdigheds- og vidensmål:
Eleven kan skabe enkle kropslige udtryk med bevægelse.

Læringsmål:

- Eleverne kan med egne ord beskrive perspektiver, former og materialer.
- Eleverne kan veksle mellem at studere analoge fotos og omverdenen samt tage egne digitale fotos.
- Eleverne lærer at formulere lignende opgaver til de andre elever.

Idéer til forberedelse

I kan lade jer inspirere af et 'kassekatalog', som I fx. kan finde på museets hjemmeside eller få sendt til skolen. Dermed kan I få øje på de muligheder, der er for at arbejde med museets tema inden besøget. I kassekataloget kan der også være beskrivelser til efterbearbejdning af museumsbesøget. Beskrivelsen kan rumme idéer til udvidelse eller forkortelse at aktiviteten, så I kan tilpasse omfanget til den konkrete klasse.

En kasse kan også udformes som en før-kasse med idé og rekvisitter til at støtte arbejdet med klassen inden museumsbesøget.

Inden besøget kan I også samtale med eleverne om, hvad et museum er, og hvorfor der findes museer.

Under besøget på museet

Eksempel på aktivitet til motivjagten
I kan tilrettelægge motivjagten som et stjerneløb. Her vil udfordringen for eleverne være perspektivskift og forestillingsevne, forskellige synsvinkler og fysisk aktivitet.

Motivserien kan også tilrettelægges med fokus på mindre detaljer på et afgrænset areal, fx. detaljer ved den lokale kirke, et nedløbsrør i frøperspektiv, en revne i muren, gruset tæt på. Der vil eleverne stadig udfordres på at diskutere perspektiver, placering og størrelse, men aktiviteten vil være mindre kropsligt udfordrende.

Motiverne kan formuleres som udfordringer, som lægger op til elevernes mere kreative løsninger og diskussioner, fx. tag et foto, hvor lys og skygge mødes, fire fotos af noget rundt, noget langt, noget stribet, tag foto af noget stort, så det ser småt ud, noget flot osv. Her bliver der fokus på elevernes diskussioner, fantasi og kreative løsninger samt geometriske figurer og mønstre.

På et kunstmuseum kan I under motivjagten fx. gå på jagt efter noget grønt, bestemte farvekompositioner eller finurlige detaljer på malerierne, som man ikke får øje på ved første øjekast.

På et teknisk museum kan motivjagten fx. handle om at tage nærbilleder af forskellige kontakter på apparaterne eller en anden detalje.

Perspektiver til videre arbejde

Motivjagten kan udvides ved at lade eleverne selv formulere fotoopgaver til kassen eller til hinanden. Aktiviteten kan være en efterbearbejdning, efter at eleverne har oplevet og arbejdet med museets udstillinger ud fra flere forskellige vinkler.

Mellemtrin

Huset, hvor du bor

Lokalhistoriske eksperter

Huset, hvor du bor



MÅLGRUPPE:
Mellemtrin (3.-6. klasse).

FAG:
Dansk og historie.
I denne udgave er der primært fokus på historie-delen.

VARIGHED:
4 lektioner.

Generelt

Forløbet er tænkt som et hjemme-ude-hjemme-forløb, der sætter fokus på lokal bygningshistorie, -udvikling og -arkitektur, hvor eleverne bor. Således kan forløbet anvendes i hele landet. Det er oplagt at samarbejde med det lokale museum eller arkiv i forbindelse med de historiske fotos af byen.

Museets mål

- At eleverne oplever byen som et aktivt udeskolerum.
- At eleverne øjner mulighederne i videoformidling.
- At inddrage lokalhistoriske arkiver og borgerne på de udvalgte steder.
- At eleverne arbejder med kreative udtryksformer.
- At det er muligt at sende elever i byen med selvstændigt arbejde.
- At eleverne bliver opmærksomme på det sted, den by, de bor i.

Grundskolens færdigheds- og vidensmål

Kronologi og sammenhæng

Kompetencemål
Eleven kan relatere ændringer i hverdag og livsvilkår over tid til eget liv.

Færdighedsmål
Eleven kan sammenligne tidlige tiders familie, slægt og fællesskaber med eget liv.

Kildearbejde

Kompetencemål
Eleven kan anvende kilder til at opnå viden om fortiden.

Færdighedsmål
Eleven kan bruge historiske spor i lokalområdet til at fortælle om fortiden.

Historiebrug

Kompetencemål
Eleven kan fortælle om, hvordan mennesker er påvirket af – og bruger – historie.

Færdighedsmål
Eleven kan opnå viden om historie gennem brug af historiske scenarier.
Eleven kan skelne mellem typer af historiske fortællinger.
Eleven kan forklare, hvorledes han/hun og andre er historieskabte.

Læringsmål

- At eleverne lærer at bruge kilder og søge oplysninger hos personer, Google og på museet.
- At eleverne lærer, at kilder kan være interview, billeder og fysiske ting som bygninger.
- At eleverne finder historiske bygninger i nærmiljøet.



Idéer til forberedelse før besøget på museet eller arkivet

1 **Præsentation af emnet.**

2 **Præsentation og ophængning af læringsmål i klassen.**
Byen:
- Hvad kendetegner de lokale byer omkring jeres skole?
  Kendetegn fra elevernes forskellige byer eller bydele.
- Hvorfor ligger byerne, som de gør?

Byens anatomi:
- Forstad, hovedstrøget, parcelhuskvarteret og industrikvarteret.
- Forskelle på deres by og de omkringliggende byer.

3 **Hvad er et hus – hvornår er det et hus?**
Fælles diskussion og begrebsafklaring:
- Beboelseshuse, fabrikker, butikker, offentlige bygninger andre bygninger.

4 **Hvordan kan man se, at et hus er gammelt?**
- Byggeskik, vedligeholdelse og materialer.

5 **Hvad ved I om jeres hus?**
- Tegn dit hus, og hæng det op.

6 **Hvordan kan vi finde ud af mere?**
Gruppen finder på gode idéer til at finde oplysninger fra:
- Forældre, bedsteforældre, billeder på nettet, naboer.

7 **Fælles – opstille 5 gode spørgsmål til huset.**

Under besøget på museet eller arkivet

1 **Velkomst og dagens opgave.**

2 **En adresses udvikling.**
- Eleverne deles i grupper a 4 eller 5 på museet eller arkivet.
- Eleverne skal finde 5-6 fotos af den samme adresse, men taget på forskellige tidspunkter.
- Eleverne skal forsøge at lægge fotos i kronologisk rigtig rækkefølge.

3 **I plenum diskuteres deres valg, samt hvordan de er kommet frem til dette.**

4 **Børnene får den rigtige rækkefølge på storskærm, resultatet diskuteres.**

5 **Afgang til adresse i byen.**

6 **Eleverne får 15 min. til at lokalisere gadens ældste bygning med foto.**
De skal begrunde deres valg.

7 **Eleverne får gruppevis udleveret 1 foto af en bygning, der ikke er et beboelseshus. Eleverne skal lokalisere huset, hvis det er sikkerhedsmæssigt forsvarligt, samt finde ud af, hvad det bliver brugt til.**

Eleverne skal på detektivarbejde og prøve at finde ud af:
- Hvad bliver bygningen brugt til?
- Hvem holder til i bygningen?
- Hvornår er den bygget – hvor gammel er den?
- Andre spørgsmål.

8 **Eleverne skal tage foto af bygningen og evt. optage en lille film med deres undersøgelser.**

9 **Klassen mødes, afsked og afgang til skole.**

Perspektiver til videre arbejde

Hjemme: I kan optage en lille film om huset, hvor eleven præsenterer det ud fra de fælles spørgsmål. Filmene afleveres/mailes til læreren, der uploader dem på klassens forum.



Lokalhistoriske eksperter

MÅLGRUPPE:
Mellemtrin (primært 3.-4. klasse) .

FAG:
Dansk og historie.

VARIGHED:
Forberedelse hjemmefra (ca. 2-3 lektioner). Byvandringen tager ca. 1,5-2 timer med elevernes korte oplæg undervejs af ca. 5 min. varighed.

Generelt

Forløbet er bygget op som en lokalhistorisk byvandring. Byvandringen er et tilbud primært til 3. og 4. klassetrin, hvor elever i grupper forbereder en byvandring til enten yngre klasser eller deres forældre. I kan også vælge at lade eleverne fremlægge for hinanden.

Læreren udvælger nogle af byens mest interessante bygninger, udarbejder en rute og forbereder materialer med de nødvendige informationer på et passende sprogniveau. Eleverne inddeles i grupper (minimum tre elever), og læreren sørger for at danne grupper med udgangspunkt i både elevernes faglige niveau samt sociale og kommunikative færdigheder. Hver gruppe skal forberede sig på at fortælle om én bestemt bygning, og dette arbejde skal foregå i skolekontekst – enten i skolen eller som lektier. Det lokale museum kan med stor sandsynlighed hjælpe både elever og lærere med nødvendige informationer.

Museets mål

- At eleverne lærer aktivt at bruge byens bygninger for at lære om lokalhistorien.
- At skabe opmærksomhed og bevidsthed omkring byens bevaringsværdige/fredede huse – eller dem med en særlig historie.
- At eleverne og skoler i højere grad bruger museet som kilde for viden og informationer om lokalhistorien.
- At eleverne får en fornemmelse for betydningen af 'stedet' og stedets historie og udvikling.

Grundskolens færdigheds- og vidensmål

- Eleverne lærer på en konkret måde om historiske sammenhænge og deres betydning i deres eget nærområde.
- At eleven kan håndtere sproget både receptivt og produktivt, mundtligt og skriftligt.
- Eleverne øver sig i gruppearbejde, i at tilegne sig ny viden (i fællesskab) og i at fremlægge ny viden med egne ord til andre.

Læringsmål

Undervisningen skal lede frem mod, at eleverne tilegner sig ny viden og med egne ord kan formidle en historisk viden om den lokale by og nogle af byens mest fremtrædende bygninger.

Idéer til forberedelse før besøget på museet eller arkivet

- Undersøg, om det lokale museum har materiale om byens historie og de enkelte bygninger.
- Gå til turistkontoret, og hent en folder med idéer til byvandringer.
- Selve byvandringen kan med fordel starte på museet.

Under besøget på museet eller arkivet

Langt de fleste museer har til huse i historiske bygninger. Museet besøges derfor som én af stationerne under byvandringen. Andre stationer kan fx. være byens rådhus, posthus, fængsel, fattiggård eller købmandsbutik. Så vidt det er muligt og afhængigt af byens historie, udvælges bygninger fra forskellige epoker, så byvandringen får et bredt historisk fokus.

På museet kan I med fordel tage billeder af andre lokalhistoriske områder, som eleverne inddrager ved de enkelte stationer som historisk reference. Det lokale arkiv kan også bruges til indsamling af historisk billedmateriale.

Eleverne uddannes til rundvisere, så de ikke kun passivt modtager viden, men også aktivt giver deres nye viden videre. Det kan ske som en del af undervisningen i skolen eller som lektier.

Perspektiver til videre arbejde

- I kan afholde en afsluttende byvandring for forældre eller for en af de mindre klasser.
- Lav en planche med historiske og nutidige billeder i kontrast til hinanden. Ophæng den i klassen.

Udskoling

Byen besat
Hoveri – rollespil
Byvandring: Nye veje i gamle spor
På sporet af andelsbevægelsen



Byen Besat

MÅLGRUPPE:
Den primære målgruppe er udskolingen.

FAG:
Historie.

VARIGHED:
4 lektioner før besøget, 2 lektioner på museet/byrummet, 4 lektioner på skolen efterfølgende.

Generelt

Undervisningsforløbet skal gøre byrummet til klasseværelse og eleverne til medfortællere af besættelsestidshistorien. I Byen Besat skal eleverne rundt i byrummet på en selvguidet byvandring. Efter byvandringen skal eleverne medialisere lokale kilder eller fortællinger fra besættelsestiden.

Byen Besat har taget udgangspunkt i, at næsten alle danske byer var besat under besættelsestiden og oplevede sabotagehandlinger, schalburgtage, bunkerbyggeri, rationering, luftalarmer og frygt.

Byernes besættelsestidshistorie er oplagt at formidle i byen ved at besøge de huse, der blev sprængt, eller de steder, hvor der fx. var skudvekslinger. Det autentiske sted har en særlig fascinationskraft. Målet er at integrere byen og lokale kilder i undervisningen, så eleverne får oplevelsen af, at historie ikke bare er noget, der sker på siderne i en bog, men reelle hændelser midt i deres egen by.

Museets mål

- At aktivere byens rum og inddrage den lokale besættelsestidshistorie i undervisningen.
- At vise, hvordan historien er overalt, og at selv en by og et område, man kender godt, rummer historiske lag, som de færreste kender.
- At gøre elever og lærere opmærksomme på, at den lokale besættelsestidshistorie kan knytte verdenshistorien sammen med lokalhistorien.
- At gøre eleverne bevidste om egen by og medfortællere af dens historie.

Grundskolens færdigheds- og vidensmål

Kronologi og sammenhæng:

- Eleven kan forklare historiske forandringers påvirkning af samfund lokalt, regionalt og globalt.

Kildearbejde:

- Eleven har viden om kriterier for søgning af kilder.
- Eleven kan udvælge kilder til belysning af historiske problemstillinger.

Læringsmål:

- Eleverne kan med egne ord formidle en viden om besættelsestidens påvirkning af egen by.

Idéer til forberedelse før byvandringen

Den selvguidede byvandring kan bruges som kulmination på et undervisningsforløb om 2. verdenskrig og besættelsestiden. Forberedelsen op til byvandringen er vigtig. Det er oplagt, at eleverne får en kort introduktion til besættelsens historie, så den overordnede ramme er på plads. Derudover kan læreren spørge om, hvad eleverne i forvejen kender til besættelsestiden.

Det er oplagt at tage udgangspunkt i elevernes egen historie, koble lokale skæbner på og inddrage kilder i byvandringen. Efter byvandringen skal eleverne lave film, små dramascener eller skrive nyhedsartikler om de begivenheder, de har læst om på byvandringen.

Perspektiver til videre arbejde

Byvandringen kan gøres taktil ved brug af genstande, eksempler på rationeringsmærker, rationerede fødevarer og tøj fra perioden. Ligeledes kan lokale kilder, filmklip, musik og billeder gøre perioden mere nærværende. De fleste biblioteker har opskriftsbøger med 'krisemad' – bl.a. måge.

Interviews med efterkommere af lokale modstandsfolk eller elevernes interviews med bedsteforældre og oldeforældre kan koble den nationale historie med den lokale. Lokale modstandsfolk kan ofte findes via Frihedsmuseets modstandsdatabase, der indeholder biografier. **Se mere her: www.modstand.natmus.dk**

Besættelsestid er ikke kun modstandskamp. En mulighed er at arbejde med lokale nationalsocialister. Deres valg og historier kan belyse besættelsestiden ud fra en anden vinkel end den traditionelle. Arkiverne kan være en indgang til arbejdet med at finde frem til lokale nazister og deres forsamlingssteder eller bosteder i byen.

Hoveri – rollespil



MÅLGRUPPE:
Udskolingen.

FAG:
Historie.

VARIGHED:
4 lektioner før besøget, 2 lektioner på museet/herregården, 4 lektioner på skolen efterfølgende.

Generelt

Museets mål

I hele Danmark findes utallige museer, historiske bygninger og steder, som med fordel kan inddrages i historieundervisningen. I dette forløb kan undervisningen flyttes til en tidligere herregård, hvor der opstilles forskellige historiske scenarier i 1700-tallet. Hermed mærker eleverne historien på egen krop. Rollespillet inddrager eleverne aktivt i at forstå Danmark i den anden halvdel af 1700-tallet. Forløbet er oplagt at inddrage i et længere forløb om hoveri, landboreformer, standssamfundet og stavnsbåndet.

Rollespillets formål er at give eleverne indsigt i, erfaring med og forståelse for forholdet mellem fæstebonde og godsejer i slutningen af 1700-tallet. Det er oplagt at perspektivere til oplysningstiden som forudsætning for landboreformerne.

Grundskolens færdigheds- og vidensmål

Kronologi og sammenhæng

Eleven kan på baggrund af et kronologisk overblik forklare, hvorledes samfund har udviklet sig under forskellige forudsætninger.

- Eleven kan sætte begivenheders forudsætninger, forløb og følger i kronologisk sammenhæng.
- Eleven har viden om begivenheders forudsætninger, forløb og følger.

Læringsmål

- Eleven kan karakterisere de forskellige stænder og deres livsvilkår.
- Eleven kan forklare sammenhængen mellem samfundsmæssige forandringer og stavnsbåndets ophævelse.
- Eleven kan reflektere over ligestilling og personlig frihed i relation til fæstebønders manglende handlemuligheder og mobilitet.

Idéer til forberedelse før besøget på museet

I kan enten tage udgangspunkt i en lokal retssag eller lade jer inspirere af en virkelig retssag fra Lolland-Falster.

Lærerne inddeler eleverne i de udleverede grupper og roller. Lærerne og eleverne vælger navne ud fra den udleverede liste og udarbejder navneskilte, hvoraf deres rolle fremgår, fx. Christoffer Pedersen, fæstebonde. Navneskiltene skal være så store, at de kan læses på afstand. Eleverne giver deres person karaktertræk. Klassen forbereder sig ud fra det udleverede materiale til besøget: forløbet af dagen på museet, rollerne, regler for opførsel i slutningen af 1700-tallet, handlemuligheder.

Under besøget på museet

Spillets fortælling

Spillets fortælling er hentet fra en virkelig retssag fra 1805. Retssagen udspillede sig i retslokalet i en sidefløj på Knuthenborg og involverede hovbønder fra lands-

byerne Reersnæs, Havløkke, Sørup og Nørreballe samt gårdene Fuglebæksgård og Tågerudgård. Det hoveri, som udløste retssagen, fandt sted på Knuthenborgs forpagtergård, Havløkkegård.

I den følgende beskrivelse er alle sted- og personnavne autentiske, bortset fra forpagteren af Havløkkegård, Jens Christensen, og prokurator Lauridtz Balle.

Situationen

Omkring år 1800 var Havløkkegårds jorder blevet omlagt til 10 marker. Det betød, at der var mere markarbejde og flere markskel og hegn at passe, hvilket forøgede mængden af hoveriarbejde. I samme periode blev hovbøndernes egne marker også omlagt, hvilket samtidig forøgede deres arbejde hjemme.

Havløkkegård var pr. den kommende 1. maj 1805 på ny blevet forpagtet ud, og i forbindelse med at der skulle skrives en ny forpagtningskontrakt, bragte bønderne deres utilfredshed med mængden af hoveri til torvs.

I 1795 var hoveriet fastsat til 15 pløje- og harvedage, 37 spanddage og 117 gangdage for de 37 fæstebønder, der udførte hoveri på Havløkkegårds jorder.

Bønderne følte sig som sagt besværet af det voksende hoveripres og er måske i trods begyndt at sløse med hovarbejdet ved fx. ikke at udføre arbejdet, som det skulle, eller som de plejede. Måske er de mødt op uden redskaber, udeblevet eller har sjusket med deres arbejde i markerne.

Forpagterne af Havløkkegård har nok klaget over dette til forvalterne på Knuthenborg, som havde opsynet med hoveriet på godsets jorde, og som i sidste ende havde ansvaret for at kontrollere mængden og udførelsen af hovarbejdet.

Bønderne har fortsat modsat sig arbejdet med den begrundelse, at hoveribyrden var blevet for tung, og at de derfor ikke kunne passe arbejdet på deres egne gårde. Til sidst var forvalterens tålmodighed opbrugt, og bønderne blev stævnet for birkeretten på Knuthenborg.

Bønderne lod sig formentlig repræsentere af en prokurator, der som forsvarer argumenterede for bøndernes vilkår og henviste til de forøgede byrder, som omlægningen af markerne havde medført.

Mod disse argumenter fremførte forvalteren, der fungerede som anklager, de gamle aftaler og den praksis, der indtil nu havde fundet sted, og som bønderne havde været underlagt og i sin tid selv havde underskrevet.

Sagen endte med en domsafsigelse ved birkeretten, og den 27. marts 1805 blev den oplæst for alle. 28 af bønderne fik nedsat deres hoveri for en 5-årig periode.

Persongalleriet

Standspersoner

Vælg elever, der skal spille de nedenstående fem standspersoner:

Frederik lensgreve Knuth:

Besidder af grevskabet Knuthenborg. En fjern mand, der kun har kontakt med sin forvalter, og som ønsker absolut respekt og lydighed fra sine undergivne. Han forventer ikke at skulle bruge megen tid på driften af godset; det skal forvalteren passe.

Forvalter Thanning fra Bandholmgård:

Godsets forvalter, en funktion, der svarer til en ridefogeds. Thanning skal varetage godsets interesser og fungerer derfor som talsmand for godset og for Frederik lensgreve Knuth ved retssagen. Han er selvfølgelig interesseret i, at bønderne yder så meget hoveri som muligt. En striks herre, der herser med dem, der er under ham, og bukker for dem, der er over ham.

Forpagter Jens Christensen, Havløkkegård:

Havløkkegård var en hovedgård under Knuthenborg. Det betød, at den ikke blev fæstet, men forpagtet, og at forpagteren skulle betale en forpagtningsafgift til godset. Til Havløkkegård var der tilknyttet et antal fæstegårde, som alle skulle udføre hovarbejde på gårdens jorder. Jens Christensen er ny forpagter på Havløkkegård. Han vil gerne have gården til at give udbytte til sig selv og vil derfor have så meget arbejde ud af hovbønderne som muligt. Men da det er den første gård, han forpagter, er han også lidt usikker på sig selv og har ikke den store myndighed over hovbønderne.

Birkedommer Claus Kølle:

Udpeget som birkedommer ved Knuthenborg Birk af Frederik lensgreve Knuth. Uddannet jurist og har mange års erfaring som birkedommer. Han er kendt som en neutral og retfærdig dommer, der ikke er bange for at lade en dom gå imod de fine og rige.

Prokurator Lauridtz Balle:

Uddannet jurist, der fungerer som forsvarer for bønderne. Bønderne er fælles om at betale hans honorar. Lauridtz Balle lever af sådanne retssager, og han er derfor meget ivrig for at vinde retssagen, da det vil kunne give nye klienter.

Fæstebønderne

Inddel eleverne i grupper, der svarer til seks lokaliteter, som hovbønderne repræsenterer. Eleverne vælger frit deres person blandt de navne, der står ud for deres lokalitet. De definerer derefter deres persons karakteregenskaber: Har personen en stor fæstegård – og tjener dermed godt, eller er gården lille og personen fattig? Er han stridbar, veg, har en stærk personlighed, er karismatisk, svag, usynlig i sociale sammenhænge, en god taktiker, inde i jura, en god leder, opfarende, kværulant, lydhør, syg eller har skavanker/handicap, doven, flittig, drikfældig?

De enkelte grupper skal helst rumme personer, der har forskellige karaktertræk. Bemærk, at pigerne også får mandsroller.

Rolleregler

Alle fæstebønder hilser på den højere stand ved at træde til side, så standspersonen kan komme forbi. De tager deres hue af og bukker, mens de hilser højt og tydeligt: "Goddag, deres Nåde" eller "goddag hr. + efternavn". Overtræder man reglen, kan man idømmes en straf.

Standspersoner er IKKE forpligtiget til at hilse.

Hvis man ønsker at træde ud af rollen, skal man tage huen af. Herefter er man ikke med i spillet.

Jokerkort

For at give dynamik i spillet er der fremstillet et vist antal jokerkort, der kan sætte 'gang' i spillet og sikre, der ikke bliver stilstand.



Spilforløbet på museet eller den lokale herregård

Velkomst:
Udpegning af de forskellige landsbyers, hovmarkers og herregårdens placering på arealet.

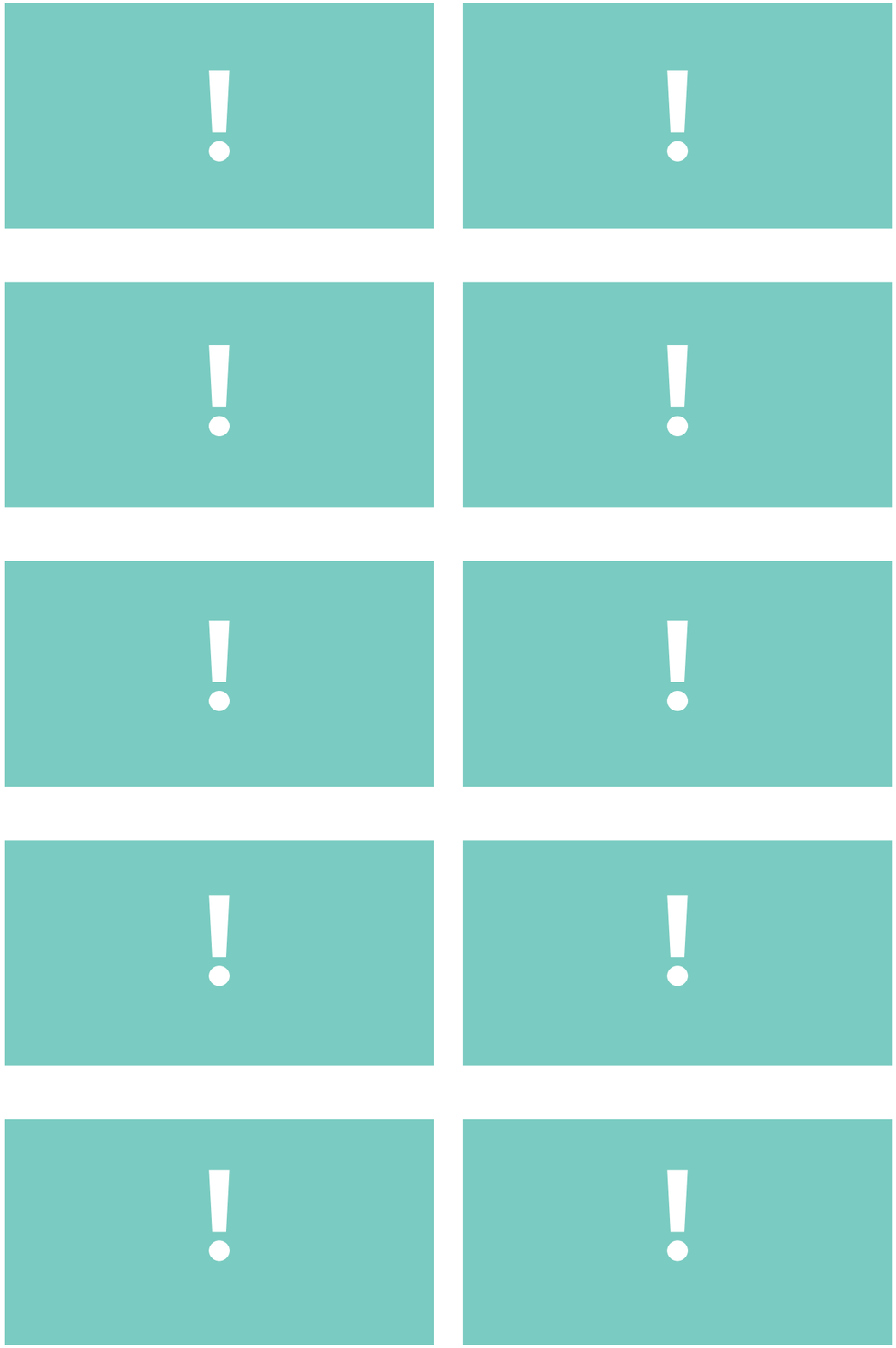
Klargøring til spil:
Udlevering af redskaber, tophuer og hatte. Eleverne medbringer navneskilte, som de tager på. Hver bonde får desuden en pose med midler til at betale landgilde. Kort introduktion til spillet.

Stopkort:
Under spillet kan spil-lederne uddele kort, der byder på forskellige forhindringer for videre spil, fx. at en bonde bliver syg.

Første scene:
Eleverne sendes på hovarbejde. De skal nå arbejdsopgaverne, men tiden er knap. Forpagter Jens Christensen forsøger at få dem til at skynde sig, men det preller af på bønderne. Forvalter Thanning 'rider' rundt på godset og inspicerer, men kommenterer ikke. Frederik lensgreve Knuth nyder solskinnet og udsigten ud over søen.

Anden scene:
Bønderne holder frokost. Forpagter Jens Christensen opsøger forvalter Thanning og klager over, at bønderne ikke yder nok. Thanning støtter Jens Christensen og opmuntrer ham til at være hårdere ved bønderne. Thanning orienterer Frederik lensgeve Knuth, som irriteres over, at Thanning ikke bare løser problemet.

Jokerkort. Kopier og klip ud



**Du har fået røv-sot og kan ikke arbejde.
Du må blive hjemme og kan ikke arbejde de næste 10 min.**

Du er blevet sparket i maven af en hest, så du kan ikke arbejde de næste 10 min.

I har brugt det sidste mel, så I er så afkræftede, at I kun kan arbejde med venstre hånd.

Du spildte kogende vand over dine fødder, da du bryggede øl, så du kan ikke arbejde de næste 10 min.

Køerne er løbet over på naboens mark, så du må fange dem. Du kan ikke arbejde de næste 10 min.

Dine køer har spist af naboens korn. Du skal fortælle ham det, og I skal finde ud af, hvordan det løses.

Din søn/datter er blevet set kysse med en af naboernes sønner/døtre – hvad gør du? Husk, det er dig, der bestemmer, hvem din søn/datter skal giftes med!

Dine får er døde af en mystisk sygdom, så du kan ikke arbejde de næste 10 min.

Du er blevet syg og må ligge i sengen de næste 10 min.

Du skal forsøge at slippe for arbejdet i dag, da du skal nå noget på din gård. Overtal ridefogeden, så du kan få fri, eller tag chancen, og se, om du tør blive væk. Det kan jo være, han ikke opdager det.

Tredje scene:
Tingene strammer til. Bønderne begynder arbejdet efter deres frokost, men arbejder bevidst mere langsomt og sløset. Forpagter Jens Christensen forsøger at skynde på bønderne med skældsord og trusler, men det virker ikke. Forvalter Thanning kommer forbi og overtager med skældsord og trusler. Bønderne tager til genmæle over for Thanning og klager over mængden af hovdage. Thanning forlader marken, og bønderne går hjem i protest.

Fjerde scene:
Det er tid at betale landgilde. Bønderne samles ved Knuthenborg, hvor Frederik lensgreve Knuth sidder mageligt i en stol. Forvalter Thanning og forpagter Jens Christensen er også til stede. Thanning kalder bønderne op en efter en og afkræver dem ud fra en liste over de kontraktlige forpligtelser den landgilde, hver skal betale. Nogle bønder har nok til både at betale landgilde og samtidig have mad til vinteren, andre har ikke nok. De sidste klager deres nød til Thanning og Frederik lensgreve Knuth. Knuth siger ikke noget, Thanning lover, at han skal se på det, men kan man nu stole på det? Alle bønder går nu sammen om at brokke sig over forholdene og forpagter Jens Christensens krav til dem. Knuth rejser sig og meddeler, at han indstævner dem for birkeretten for opsætsighed og manglende hovarbejde.

Femte scene:
Bønderne mødes med prokurator Lauridtz Balle og forelægger deres side af sagen. Forpagter Jens Christensen, forvalter Thanning og Frederik lensgreve Knuth mødes og gennemgår sagen og deres krav til udfaldet. Retssagen starter. Forvalter Thanning fremlægger godsets krav og anklagerne mod bønderne for opsætsighed og manglende overholdelse af deres fæstekontrakter. Derefter fremfører prokurator Lauridtz Balle bøndernes klager. Birkedommer Claus Kølle afsiger dommen.

Afslutning og evaluering

Perspektiver til videre arbejde

- Eleverne kan producere videoer fra dagens rollespil, som de kobler sammen med et danskfagligt forløb med inddragelse af fx. Ludvig Holberg.
- Lav en tidslinje over 1700-tallets samfundsmæssige udvikling med inspiration fra rollespillets hændelser.



Byvandring:

Nye veje i gamle spor

MÅLGRUPPE:
Den primære målgruppe er udskolingen.

FAG:
Historie.

VARIGHED:
Byvandringen tager 1,5-2 timer.
Lektionsplanen er på 10-11 lektioner, men kan variere i forhold til ønsket niveau.

Generelt

Nye veje i gamle spor har som grundidé, at eleverne skal være guider på en tematisk byvandring vha. et undervisningsforløb og formidlingstræning.

Formålet er at gøre byrummet til klasseværelse og eleverne til medfortællere af lokalhistorien. Formatet kan bruges i alle danske byer, landsbyer eller landskaber og integrere kilder og arkæologisk viden i undervisningen.

I det nedenstående er anvendt en middelalderbyvandring som udgangspunkt.

Museets mål

- At aktivere byens rum og inddrage byens historie i undervisningen.
- At vise, hvordan historien er overalt, og at selv en by og et område, man kender godt, rummer historiske lag, som de færreste kender.
- At gøre elever og lærere opmærksomme på, at lokalhistorien kan knytte det lokale og det globale, det lille og det store, tæt sammen.
- At gøre eleverne bevidste om egen by og medfortællere af dens historie.

Grundskolens færdigheds- og vidensmål

Kronologi og sammenhæng:

- Eleven kan forklare historiske forandringers påvirkning af samfund lokalt, regionalt og globalt.

Kildearbejde:

- Eleven har viden om kriterier for søgning af kilder.
- Eleven kan udvælge kilder til belysning af historiske problemstillinger.

Læringsmål

Eleverne kan med egne ord kan formidle en historisk viden om deres bys opståen og udvikling gennem tiden.

Idéer til forberedelse før byvandringen

Det er oplagt, at læreren indleder forløbet med en kort introduktion til byens historie, så den overordnede ramme er på plads. Derudover kan læreren høre, hvad eleverne allerede kender til historien. Læreren og eleverne kan i fællesskab finde interessante punkter til en byvandring – fx. middelalderen. Formidlingspunkter kan være kirker, middelalderlige gader og gadenavne, fortidens mennesker, pladser og gamle bygninger. Det er oplagt at blande byrum, som eleverne kender, med nye byrum som fx. baggårde.

Tag gerne udgangspunkt i elevernes egen historie, kobl lokale skæbner på, og inddrag kilder i byvandringen – det kan være byens love, avisartikler eller kirkegårdsvedtægter.

Efter introduktionen og fastlæggelsen af byvandringens rute kan vidensindsamling, forberedelse og formidlingstræning påbegyndes. Elevernes research kan tage afsæt i internetkilder, lokalhistorisk litteratur eller interviews.

Under byvandringen

Eleverne kan være guider for andre af skolens elever eller klassens forældre. Der kan enten gås fra punkt til punkt, eller eleverne kan placeres ved deres poster og formidle viden til besøgende, der går ruten.



Perspektiver til videre arbejde

Idéen om at gøre eleverne til guider kan tilpasses et væld af emner – fra middelalder til industrialisering. Kernen er at gøre eleverne til medfortællere af deres egen bys historie vha. tematiske nedslag i lokalområdet.

I forhold til middelalderbyvandringen kan øvelsen gøres mere taktil ved brug af fødevarer, musik, prøvning af tøj, kirkesang, bønner, oblater og lydspor.

Undervisningsforløbet op til byvandringen kan arbejde med kilder til byernes tidlige historie og inddrage arkæologien som arbejdsmetode i undervisningen.

I kan arbejde videre med forskellige kort over jeres nærområde, som findes på Geodatastyrelsens hjemmeside **www.gstkort.dk/spatialmap**

Se mere på HistorieLabs hjemmeside:
www.historielab.dk/til-undervisningen/undervisningsforloeb/lokalhistorie-2



På sporet af andelsbevægelsen

8-10. KLASSE

Generelt

'På sporet af andelsbevægelsen' er et undervisningsforløb som kan give eleverne et nærmere kendskab til andelsbevægelsens historie og de fysiske spor, som andelsbevægelsen har sat i mange danske byer.

Museets mål

Eleverne skal gennem fysisk aktivitet udforske den lokale andelsbevægelse og sætte dens udvikling i perspektiv.

MÅLGRUPPE:
Udskoling (8.-10. klasse).

FAG:
Historie/samfundsfag.

VARIGHED:
3-4 lektioner.

Grundskolens færdigheds- og vidensmål

Kronologi og sammenhæng:

Kompetencemål
Eleven kan på baggrund af et kronologisk overblik forklare, hvorledes samfund har udviklet sig under forskellige forudsætninger.

Færdighedsmål
Eleven kan sætte begivenheders forudsætninger, forløb og følger i kronologisk sammenhæng. Eleven har viden om begivenheders forudsætninger, forløb og følger.

Historiebrug

Kompetencemål
Eleven kan forklare samspil mellem fortid, nutid og fremtid.



Færdighedsmål
Eleven kan forklare samspil mellem fortid, nutid og fremtid. Eleven kan analysere konstruktion og brug af historiske fortællinger med samtids- og fremtidsrettet sigte.

Kildearbejde

Kompetencemål
Eleven kan vurdere løsningsforslag på historiske problemstillinger

Færdighedsmål
Eleven kan forklare valget af kildekritiske begreber til analyse af historiske spor, medier og udtryksformer.

Læringsmål

- Eleven kan redegøre for andelsbevægelsens udvikling i en lokal kontekst.
- Eleven kan forklare andelsbevægelsens opståen og grundtanken bag.
- Eleven kan analysere andelsbevægelsens bygninger ud fra kildemateriale.

Idéer til forberedelse før besøget på museet

- Præsentation af emnet.
- Præsentation og ophængning af læringsmål i klassen.
- Intro til perioden samt til andelsbevægelsen.

Under besøget på museet / i byrummet

- Velkomst + praktisk info:
- Intro til perioden 1850-1870 i den udvalgte by – hvordan var byen i denne periode?

Tidsforbrug: ca. 15 min.

- Eleverne introduceres til O-løbet og får udleveret opgaven.
- Eleverne arbejder sammen parvis.
- Eleverne sendes på O-løb, hvor de skal lokalisere bestemte andels-adresser med mobiltelefon.

Tidsforbrug: ca. 20-30 min.

- Eleverne arbejder med udvalgt kildemateriale, der skal give dem et indtryk af de arbejdspladser, kulturinstitutioner m.m., der fulgte i kølvandet på andels-bevægelsen.

Tidsforbrug: ca. 45 min.

Perspektiver til videre arbejde

- Fremstilling af PowerPoint-præsentation eller 5 min. film om gruppernes 'institutioner'.

Andre idéer til museumsbesøg på egen hånd

Besøg åbne udgravninger – Historien live

Mange museer har arkæologiske udgravninger, som I med fordel kan undersøge, om I kan besøge som skoleklasse. Send fx. elever ud og rapportér fra vikingetiden via Skype hjem til resten af klassen. Det kan også være museets udstillinger, som eleverne formidler fra eller fra andre steder i landskabet. Enkelte museer tilbyder også, at Skype med klassen, så eleverne ikke skal ud af skolen for at høre om det konkrete emne.

Udnyt museets udearealer

En del museer er placeret i naturskønne omgivelser. Måske kan I bruge området i natur/teknik til nærmere undersøgelse af områdets flora og fauna? Eller måske har museet et stort udeareal, som I kan benytte til historiske lege i idræt? Flere museer udlåner også redskaber til leg og bevægelse, fx. stylter, hinkesten og sjippetove m.m. Der kan leges dåseskjul eller tovtrækning fx. i forbindelse med Skolernes Motionsdag. I kan også arbejde med sansestier, hvor elever får bind for øjnene og følger et reb med ting på. Fx. er frilandsmuseernes autentiske miljøer oplagte til at arbejde med sanser.

Flyt matematikundervisningen udenfor

Tag matematikundervisningen ud af klasseværelset og gør den fysisk. I kan fx. afprøve flisehop, monumentstafet med udregning af tid, opmåling med reb eller lave tællelege i museets udeområder. Både på genstande, bygninger og udeområder findes der ofte forskellige geometriske former og figurer, som der kan arbejdes med i matematik. Brug gravhøje, åbne terræner og monumenter som sjove fysiske udfordringer.

Skriv eventyr på museet

Arbejd med museets genstande i danskfaget med fokus på mundtlig fremstilling. Arbejd med fortællinger, hvor eleverne skriver deres egne eventyr ud fra genstandene i museets samlinger og bruger deres fantasi. Eleverne kan præsentere deres eventyr på museet foran genstandene, hvor I inviterer forældre og søskende.

Tegn og mal på museet

Arbejd med museets genstande/værker med fokus på fremstilling i billedkunst og kombinér det evt. med billedanalyser. Eleverne kan for eksempel tegne skitser af udvalgte værker og arbejde videre med farvelægning m.m. hjemme på skolen ved hjælp af foto eller video fra museet.

Lav quizzer

Brug Kahoot som inspiration for fx. en historisk quiz. Eleverne skal udarbejde spørgsmål og arbejde aktivt med genstande og samlinger gennem disse spørgsmål. Genstandene kan gennem spørgsmålene for eksempel både sættes i relation til hinanden, til nutidige ting og temaer, til tidsperioder, til begreber, til samfundsudvikling m.m.

Arbejd med kort og kulturhistoriske kort

Eleverne kan selv udarbejde historiske orienteringsløb med lokalhistoriske stops. Brug disse link til at finde lokalhistoriske kort som forberedelse hjemme på skolen.

Historisk Atlas **www.historiskatlas.dk**
Geodatastyrelsen **www.gstkort.dk/spatialmap**

Der findes også flere gode redskaber såsom appen "Otur" fra HistorieLab, hvor I kan udarbejde digitale orienteringsløb og quizspørgsmål, eller I kan bruge "Spor i landskabet", hvor I kan se muligheder for vandreture og oplevelser i den danske natur på egen hånd. I kan også bruge gamle postkort eller billeder og bed eleverne om at finde stederne i dag. Hvad har forandret sig, hvad har ikke? Saml gamle og nye bykort, og bed eleverne om at tegne kortene sammen: så bliver byudviklingen visualiseret.

Ti gode råd til Åben Skole – For kulturinstitutioner



1. Tag direkte kontakt med de omkringliggende skoler. Aftal gerne et fysisk møde. I kan foreslå at lave et kort præsentationsoplæg på et lærermøde eller afdelingsmøde – fx. en PowerPoint-præsentation om, hvad din institution kan tilbyde dem.

2. Tilbyd evt. gratis forløb, der kan lokke de mest engagerede lærere til at booke hos jer. Har man først fat i én skole, kommer der som regel flere bookinger. Kontinuitet og gentagne besøg skaber en fortrolighed med institutionen.

3. Lav opsøgende arbejde. Mød skoler og lærere der hvor de er fx. på lærings-festival, skolemesse, konferencer m.m.

4. Gå gennem PLC-vejlederen for at få jeres tilbud ud til lærerne.

5. Tilbyd forløb, der tager afsæt i de emner/områder, skolerne normalt arbejder med. Husk før, under og efter ift. undervisning for at sikre det bedste resultat.

6. Vær fleksible og imødekommende med, hvad I kan formidle, hvor I kan formidle, og hvornår I kan formidle.

7. Tænk gerne i tilgængelighed. Kortlæg gerne lærernes brug af platforme og kommunikationskanaler for at kunne skabe bedre synlighed og en mere målret-tet markedsføringsindsats. Jo mere ligetil for læreren, jo bedre. Hvis materialet eller forløbet kun er et klik væk, så er du langt.

8. Samarbejd ind i jeres egen organisation om udvikling af nye områder.

9. Etabler kontakt med en eller flere skolelærere om sparring i forbindelse med forløb, materialer og tilbud. På den måde sikres relevans. Etabler fx. et lærer-panel eller hav nogle lærerkonsulenter, du kan trække på så du ved, hvad lærerne har brug for.

10. Få engageret ledelsen på kulturinstitutionen. De skal ville prioritere eksterne samarbejder og satse på udvikling indenfor undervisningsområdet.

Ti gode råd til Åben Skole – For skoler



1 Find ud af, hvilke kulturinstitutioner I har i jeres område. Se kulturinstitutionerne som en ressource og som et brugbart supplement til jeres undervisning. Institutionerne har et hav af relevante historier, kilder og ressourcer, der kan gøre din undervisning bedre - brug dem!

2 Kontakt den ansvarlige for skoletjenesten/formidlingen, og besøg vedkommende, eller få personen ud til et møde på jeres skole, fx. til et lærermøde eller et afdelingsmøde.

3 Brug jeres kulturinstitutioner aktivt til sparring og som samarbejdspartner. De fleste museer er fleksible og åbne for samarbejder, henvendelser og udviklingsprojekter.

4 Kulturinstitutionerne er velegnet til oplevelsesbaseret læring i form af rollespil, levendegørelse og involvering.

5 Vær tydelig i jeres ønsker til kulturinstitutionen, og vær ikke bange for at komme med forslag. Hiv fat i dit lokale museum og sig, hvis du har særlige behov eller forløb de kan indgå i.

6 Planlæg jeres besøg i god tid og vær tydelig i jeres mål med forløbet.

7 Kulturinstitutionernes undervisning er velegnet til at integrere og inkludere andre målgrupper som fx. specialklasser, sprogskoler og daginstitutioner.

8 At bruge kulturinstitutionerne er motiverende – også for de voksne.

9 Kulturinstitutioner er oplagte til at bruge i forbindelse med tværfaglige emner.

10 Væn eleverne tidligt til at blive undervist uden for klasselokalet – og i det hele taget i at være på tur. Gentagne besøg skaber fortrolighed og er et godt fundament for bedre læring.



Oversigt over institutionernes arbejde med udvikling af forløb

Nationalmuseet (Mette Byriel-Thygesen, Marlene Kramm og Martin Rovang Jensen)
Bogstavjagt
Miniguider
Hvad er historie?
Fabelsafari
Matematik og gamle mønter på museet

Vesthimmerland (Kim Callesen)
Plantebingo
Huset, hvor du bor
På sporet af andelsbevægelse
Hoveri rollespil

Svendborg museum (Nils Valdersdorf Jensen)
Byen besat
Nye veje i gamle spor

Museum Lolland-Falster (Anne Elmer)
Connect
Hoveri rollespil

Museum Sønderjylland – Kulturhistorie Aabenraa (Stefanie Robl)
Den der vover
Lokalhistoriske eksperter

Kongernes Jelling (Adam Bak)
og University College Lillebælt / HistorieLab (Mette Nørregaard Christensen og Lars Kjær Larsen)
Kassetænkning

Trelleborg (Jacob Nyborg Andreassen, Anne Knabe Sørensen og Anne-Christine Larsen)
Vidensvogn



