

Museer og innovativ historieundervisning

Museums and innovative history teaching

Benjamin M. Jørgensen stud nr. 21113096

Tegn: ca. 58.132

Vejleder: Astrid Møller Danielsen

Indhold

Indledning:.....	3
Problemformulering:.....	3
Metode	3
Metodekritik	4
Teori.....	5
Innovation.....	5
Oplevelsesbaseret tilgang:.....	7
Historiebevidsthed.....	8
Museer som læringsrum.....	9
Empiri	10
Observation 1	10
Observation 2	12
Analyse	15
Analyse af observation 1	15
Delkonklusion	17
Analyse af observation 2	18
Delkonklusion	20
Andre undersøgelser	20
Udviklingspotentialer	21
Observation 1	21
Observation 2	21
Konklusion	22
Forslag til videre undersøgelse.....	23
Referenceliste.....	24

Indledning:

I folkeskolens formål står der for alle fag, at de skal beskæftige sig med 4 tværfaglige emner, herunder innovation og entreprenørskab (Emu.dk. 2017). Dette element af historieundervisningen fangede min opmærksomhed, da jeg stiftede bekendtskab med et udviklingsprojekt kaldet Børnelab. Børnelab er kort for "Laboratorium for kulturformidling" (Nationalt videntcenter.dk. 2017). Det er et projekt der er lavet i samarbejde mellem Odense bys museer og University College Lillebælt, herunder pædagoguddannelsen, læreruddannelsen og Nationalt Videntcenter for historie- og Kulturarvsformidling. Projektets tilgang har et fokus på børns selvforståelse i forhold til deres kulturarv, og den indflydelse kulturarven har på børnenes forskellige møder med kulturarvsformidlende institutioner, herunder museer (Nationalt videntcenter.dk. 2017). Efter at have stiftet bekendtskab med projektet, synes jeg det kunne være interessant at undersøge, hvordan denne elevcentrerede tilgang eventuelt kan være med til at skabe innovativ historieundervisning. Mit fokus på innovation kommer i spil i forhold til den selvforståelse eleverne har til deres kulturarv. Altså, hvordan de danner nye perspektiver på baggrund af egen tolkning og forståelse af deres kulturarv. Jeg har for at kunne undersøge dette specifikke element udarbejdet den følgende problemformulering.

Problemformulering:

Hvordan kan museer inddrages i historieundervisningen i folkeskolen, således at elevernes innovative kompetencer styrkes? Og hvorvidt kan børnelabs oplevelsesbaserede tilgang hjælpe til at gøre dette?

Metode

Jeg vil i denne opgave undersøge, hvorvidt brug af museer i folkeskolens historieundervisning kan styrke elevernes innovative kompetencer. Det vil blive undersøgt ud fra observationer af undervisningsforløb tilrettelagt med udgangspunkt i børnelabs oplevelsesbaserede tilgang til brug af museer i historieundervisningen. Min undersøgelse vil basere sig på et selvudviklet observationsark. Mine observationer har til hensigt at vise, i hvor høj grad eleverne er innovative i den observerede undervisningssituation. Jeg udarbejder mit observationsskema på baggrund af, EMU Danmarks læringsportals definition på innovativitet, og hvilke mål der er for elevernes innovative kompetencer. Derudover vil mit observationsark tage teoretisk udgangspunkt i, *Innovation i skolen: kvan 92* og historiebevidsthedsbegrebet. Udover at belyse undervisningsforløb med udgangspunkt i børnelabs tilgang, vil jeg i denne opgave også inddrage andre forskningsprojekter med lignende tilgang, for at blive i stand til at underbygge besvarelsen af min problemformulering.

Metodekritik

Mine observationer er lavet som feltobservationer af en ikke deltagende observatør. Det betyder at mine observationer ikke kan siges at være blevet påvirket af følelser, eller forskellige perspektiver på en situation. Det rummer kun perspektivet fra den udefra stående person, som har observeret den pågældende situation. Derfor kan der ud fra disse observationer, ikke siges noget om de observerede personers tanker eller holdninger i den pågældende situation. Det er en styrke for observationerne at de ikke er påvirkede af implicerede parter, da det ville kunne skabe en uvished om, hvorvidt man kan stole på observationerne. Udover at nævne typen af observationer der er blevet udført, skal det også nævnes at observationerne i begge tilfælde er udført af mig selv. Det kan være både positivt og negativt ift. at legitimere undersøgelsen. Det positive kan siges at være, at observationerne er udført af en person, som kender til de bagvedliggende tanker i de forskellige observationskategorier. Omvendt kan det påpeges som en negativ indflydelse på legitimiteten, at jeg selv har udarbejdet observationsarket og udført de pågældende observationer. Dette fordi jeg med min kendskab til redskabet, og de bagvedliggende tanker, kan risikere at have en indforståethed i forhold til i mine observationer.

Jeg har brugt observationsstudier til min empiri fordi, jeg mener det er den bedste måde at vurdere innovativt arbejde på. Dette begrundes længere nede i metodeafsnittet, hvor den induktive tilgang diskuteres. Ifølge Christian Lund, er et krav for at en undersøgelse kan være pålidelig, at den er objektiv og har, hvad han kalder reproducerbarhed (Lund, C. 2011. s.18). At en undersøgelse er objektiv betyder at den er tilrettelagt således, at resultatet ikke er påvirket af den person den laver undersøgelsen. Derfor kan der ved mine observationer tales om en høj objektivitet, da det der foregår i den observerede situation, ikke påvirkes af observatøren. Observatøren har en fluen på vægges rolle, hvor man blot agerer som et slags kamera, der ikke påvirker aktører i observationen med holdning eller forslag til fremgangsmåder. Hvad angår reproducerbarhed, kan min observationsmetode siges at rumme gode muligheder for, at andre kan lave de samme observationer. Det kan laves igen, fordi jeg lavede et skema, indeholdende nogle særlige fokuspunkter for observationerne. Andre kan lave samme undersøgelse ud fra samme observationsark, og bagvedliggende teori.

Christian Lund taler om deduktion og induktion, som to måder at lave undersøgelser på (Lund. 2011. s.22-24). Den deduktive tilgang forbindes ofte med matematik, dette fordi matematik er, hvad Lund kalder selvindlysende, altså logisk. Denne metode har jeg ikke brugt til min dataindsamling, og vil derfor ikke bruge mere tid på denne. Til gengæld er mine observationer lavet ud fra den induktive tilgang. Denne tilgang udspringer af erfaringsfilosofien. Det betyder at man slutter love og teorier til erfaringer. For eksempel laver man observationer af en undervisningssekvens, og efter at have set denne, danner man

nogle teorier og love virkeligheden. Ifølge Lund, generaliserer mennesker hele tiden ud fra deres erfaringer. Han giver som eksempel, at man har set en mørkhåret tyrker, derfor slutter man at tyrkere er mørkhårede. Det påpeges derfor, at en induktiv metode må have et stort antal observationer for at kunne sige noget generelt. I min undersøgelse er der to observationer, men målet med disse observationer er også at sige noget om en relativt snævert genstandsfelt. Dette værende en oplevelses baseret tilgang i historie, med inddragelse af museer for at vurdere muligheden for, at udvikle elevers innovative kompetence. På baggrund af dette kan denne undersøgelse altså ikke sige noget, om det som ligger udenfor genstandsfeltet. En konsekvens af denne induktive tilgang er, at denne undersøgelse ikke kan være 100% pålidelig og sikker, da der ifølge Lund, er et induktionsproblem (Lund. 2011. s.26). Dette problem er som nævnt overfor, at der ikke er noget endeligt resultat. Det har så omvendt den styrke, at den induktive metode rent faktisk skaber ny viden, da den ikke nødvendigvis må tage udgangspunkt i allerede eksisterende love og teorier om verden. Denne metode er valgt til mine observationer, da det ikke kan siges at være almen gyldigt, i hvor høj grad elever arbejder innovativt. Derfor er den deduktive tilgang fravalgt.

Christian Lund peger på at en videnskabelig erkendelse ofte fokuserer på at bruge mixed methods, altså at kombinere den induktive tilgang med den deduktive (Lund. 2011. s.27). Ifølge Lund kan dette have en stor fordel, fordi en videnskabsmand ved at kombinere det almen gyldige med det generelle, kan opnå større validitet og genstandsfelt. I denne opgave er som nævnt kun den induktive tilgang brugt, hvis man vil søge at øge validiteten, kan opfølgende undersøgelser måske med fordel kombinere den induktive og den deduktive tilgang, således at der kan søges mere generelle svar.

Teori

Innovation

Jeg vil i det følgende formulere den forståelse for begrebet innovation, som denne opgave vil tage udgangspunkt i. Først vil jeg belyse det generelle begreb innovation, for derefter at indkredse det til en pædagogisk praksis. Efterfølgende vil jeg indsnævre begrebet yderligere for at beskrive, hvad innovation betyder specifikt i historieundervisning i folkeskolen. Som nævnt tidligere bliver dette gjort på baggrund af hjemmesiden emu.dk, som undervisningsministeriet står bag, og på baggrund af *Innovation i skolen: Kvan 92*.

Innovation bliver på undervisningsministeriets egen hjemmeside, EMU, defineret således: *"Innovation og entreprenørskab er, når der bliver handlet på muligheder og gode ideer, og disse bliver omsat til værdi for andre. Den værdi der skabes, kan være af økonomisk, social eller kulturel art."* (www.emu.dk. 2017) Der bliver på hjemmesiden yderligere uddybet på denne definition i en pædagogisk praksis. De siger at

innovation og entreprenørskab kan ses som undervisningsaktiviteter, der motiverer elever og udvikler kompetencer i iværksætning, ledelse og deltagelse i værdiskabende processer. (EMU. 2017) Denne forståelse deles på hjemmesiden op i fire dimensioner. Handling, kreativitet, omverdensforståelse og personlig indstilling. Handling er at eleven har evner og lyst til at kunne konstruere. Kreativitet handler om elevens evne til at se muligheder og skabe ideer. Omverdensforståelse er at kunne se hvad der kan skabe værdi enten økonomisk, socialt eller kulturelt. Den personlig indstilling rummer, de ressourcer en elev drager ind, og bruger for at realisere drømme og løse opgaver. (EMU. 2017)

KVAN er et tidsskrift for lærere og skolefagligt personale. Udgave 92, *Innovation i skolen*, er som titlen siger en udgave med fokus på innovativitet i skolen, og herunder i historieundervisningen. I "Innovation i skolen", opfattes innovationsbegrebet af Lars Geer Hammershøj på følgende måde. "... Innovation handler om at føre den nye idé ud i livet på måde, der er nyttig og skaber værdi." (Hammershøj, L. 2012). Denne innovationsopfattelse ligger tæt på den jeg tidligere præsenterede fra EMU. Begge opfattelser har til fælles at innovativitet handler om, at finde på ideer og skabe noget ud fra disse ideer, som har en værdi. Hammershøj beskriver i sit kapitel af *Innovation i skolen*, ligesom EMU, om innovation i en pædagogisk kontekst. Han skriver at innovation i et pædagogisk og dannelsesmæssigt perspektiv, handler om, at eleverne skal engageres i deres omverden gennem det faglige stof i undervisningen. De skal på baggrund heraf, kunne se muligheder og være nyskabende, gøre ideer til virkelighed og skabe nye værdier. Innovation og entreprenørskab søger dels at udvikle kompetencer, og dels at skabe nogle læreprocesser, som kaldes innovative læreprocesser. Disse innovative læreprocesser og kompetencer er baseret på ideudvikling, kreativitet og formgivning. Dvs. de indeholder en sansemæssig og skabende praksis, som indbefatter konceptudvikling, design, produktion og formidling (Hammershøj. 2012).

Innovation i historiefaget

Innovativ didaktik i historieundervisning er i lang tid blevet ligestillet med begrebet historiebevidsthed (Ørnstrøm, S. Schou, L. 2012). Historiebevidsthed handler om nutidsrelatering og relevans, altså er formålet med historieundervisningen at bruge viden om fortiden til at forstå sin nutid. En central del af denne tilgang er evnen til at stille spørgsmål til og fortolke fortiden, for derved at kunne danne fremstillinger af fortiden. Ved at arbejde på denne måde skal eleverne forholde sig reflekterende til tidligere hændelser og tidsperioder, hvilket udvikler deres evner til at forstå fortiden og bruge den forståelse i en refleksion af nutiden. Denne reflektering udvikler elevernes kreative evner, og kan gøre dem til innovative samfundsborgere (Ørnstrøm & Schou. 2012).

Oplevelsesbaseret tilgang:

Æstetiksynet består af tre erfaringsformer, som bygger på hinanden, følelsen, oplevelsen og analysen (Horh, H & Pedersen, K. 1996. s.4). Disse tre erfaringsformer indebærer forskellige erkendelser. Den første og grundlæggende erfaringsform er følelsen, det er hvad Horh og Pedersen kalder en førbevidst og førsymbolisk erfaringsform. Det er sansninger og emotioner der opstår spontant, og kommer til udtryk i sensomotoriske aktiviteter. Denne erfaringsform er kendetegnet ved at den deles med dyr, og er den eneste erfaringsform mennesker bruger i de første leveår. For eksempel kan et barn sanse den søde smage af sukker og den sure smag af en citron, barnet vil da mærke spontane sansninger og herefter erfare at noget har en bestemt værdi. Det er hvad Horh og Pedersen kalder at "føle verden i interaktion med den" (Horh & Pedersen. 1996. s.5).

Den modsatte erfaringsform af følelsen er ifølge Horh og Pedersen analysen. Det som kendetegner denne erfaringsform er at, en erkendelse skiller en situation ad i dens komponenter (Horh & Pedersen. 1996. s.5). Dette betyder at der dannes enkeltfænomener. Erfaringer på dette plan skal alle kontrolleres med begreber for, hvert enkeltfænomen. Således kan alle ting i verden beskrives og forstås som værende særskilte ting. Den analytiske erfaringsform kommer i spil når mennesker lærer sprog, og begynder at beskrive og tillægge erfaringer værdi ved at forbinde dem til symboler, i form af eksempelvis ord og tegn. For eksempel kan vi igen bruge citronen, en person kan erkende den analytisk ved at bruge ord til at erfare genstanden med, det kunne være gul, sur, kerner, osv.

Den tredje erfaringsform er oplevelse (Horh & Pedersen. 1996. s.6). Denne erfaringsform ligger imellem de to andre, Det betyder at den indeholder nogle elementer fra hver af de to erfaringsformer. Oplevelsen indeholder ifølge Horh og Pedersen en helhedspræget og kompleks, symbolsk formidlet erkendelsesform. Denne erkendelsesform kommer til udtryk ved brug af formarbejde. En oplevelse skal forstås som en interaktion. Denne interaktion finder sted mellem følelsen og tanken. Under en oplevelse er der subjekt-i-verden-relationer, hvilket betyder at tanker og emotioner er vævet sammen. Som nævnt er formarbejdet centralt i oplevelsen, formarbejdet danner et helhedsudtryk (Horh og Pedersen. 1996. s.6). Tag for eksempel en stol, den kan sanses som en fysisk masse der kan bære en. Den kan også beskrives som bestående af flere delelementer som, træ, søm og skruer. Men det er i selve formgivningen, at stolen får et helhedsudtryk. Alle delelementerne og sansningen samles, og giver helhedsudtrykket, en stol.

Horh og Pedersen pointerer, at ingen af de tre erfaringsformer skal ses som mere værdifuld end de andre, men at de skal opfattes således, at de alle tre har hver deres specielle livsnødvendige funktion (Horh & Pedersen. 1996. s.6).

Historiebevidsthed

”Historiebevidsthed er mere end blot viden om eller interesse for historie. Det er bevidstheden om samspillet mellem fortolkning af fortiden, nutidsforståelse og fremtidsforventning” (Pietras & Poulsen. 2011. S.63).

Denne definition af historiebevidsthed rummer holdningen, at historiefaget udover at være rettet mod fortiden, også skal være nutidsrettet og derfor yderligere beskæftige sig med nutidsproblematikker og værdispørgsmål (Pietras & Poulsen. 2011. S.63). Helt grundlæggende betyder det at historie, som ikke kun skal handle om fortiden, handler om fortid, nutid og fremtid, og sammenhænge herimellem. For at uddybe yderligere er fortiden forsvundet, nutiden kan ikke afgrænses i tid og fremtiden er endnu ikke sket. Derfor taler man i stedet om fortidsfortolkninger, nutidsforståelse og fremtidsforventninger. Som tidligere nævnt, er sammenspillet imellem de tre elementer central i historiebevidsthedsbegrebet. Med sammenspil menes der for eksempel, at en persons tolkning eller fremstilling af fortiden vil være influeret af denne persons nutidsforståelse, og de forventning denne måtte have til fremtiden. Det interessante er, at der forekommer et ens sammenspil mellem alle tre elementer af en persons historiebevidsthed. Dette betyder altså at en persons forventninger til fremtiden, ligeledes vil være påvirket af dennes tolkning af fortiden og forståelse af dennes nutid. Historiebevidsthed kan opfølgende forklares, som en mental proces der bruges til at orientere sig i tid, på baggrund af ens historiske erfaringer og fremtidsforventninger (Pietras & Poulsen. 2011. S.64).

Aspekter af historiebevidsthed

Historiebevidsthedsbegrebet kan indeholde flere aspekter, Individets forudsætninger, produktionssteder, omfang, niveau og fællesskab, elementer, indhold og Dimensioner og typer (Pietras & Poulsen. 2011. S.65). Jeg vil i det følgende dog kun uddybe nogle aspekter, da jeg ikke finder alle lige relevante i forhold til, at undersøge innovative kompetencer i historieundervisning på museer. Jeg vil her gennemgå individets forudsætninger og Produktionssteder, fordi disse to omhandler skabelsen og stedet, hvilket i denne sammenhæng kan sidestilles med det innovative og museet, som er denne undersøgelses fokus.

Individets forudsætninger handler om de grundvilkår som vi mennesker præges af (Pietras & Poulsen. 2011. S.65). Vi er historieskabte, det vil sige vi formes af historiske og samfundsmæssige omstændigheder. Samtidig er vi også historieskabende forstået på den måde, at vi med vores handlinger er med til at påvirke den retning som historien tager. I forlængelse heraf må vi, for at kunne bruge historien, sætte den i scene som en fortælling, altså skabe den selv. De individuelle forudsætninger for ens historiebevidsthed påvirker, hvordan ens bevidsthed formes. Dette er faktorer som kultur, opvækstmiljø, alder, modenhed.

Pointen med at tale om produktionssteder handler om, at historiebevidsthed kan dannes, og bruges i forskellige arenaer (Pietras & Poulsen. 2011. S.66). Det betyder at læreren må være opmærksom på, hvordan historiebevidstheden bringes i spil forskellige steder, som for eksempel på et museum. Da dette produktionssted ifølge Pietras og Poulsen kan åbne muligheder, for nye og anderledes skabelser af historie og derigennem nye innovative tanker.

Museer som læringsrum

Museer kan beskrives som et "Erindringens teater" (Pietras & Poulsen. 2011. s.221) Der menes med denne metafor, at et museums udstilling danner en historie om levn fra fortiden. Den fortalte historie kan ikke siges at være endegyldig, fordi en udstilling præges af ophavstiden og spiller sammen med den. Det betyder at en museumsudstilling i sig selv kan bruges som en kilde til at fortælle noget om den tid denne er lavet. Historie er konstrueret på baggrund af kilder (Pietras & Poulsen. 2011. s. 222). Det betyder at, eleverne i skolen møder historien på baggrund af historiebøger, undervisningsportaler og lærerens fortællinger. På denne måde dannes der et filter som adskiller fortid og nutid. Når eleverne befinder sig på et museum kan den konkrete genstand som observeres og dennes aura, selv bag glas, give eleverne mulighed for at komme tæt på den forsvundne fortid. Derved kan der gives rum for de historieskabende, og forestillende evner som eleverne besidder. Eksempelvis kan eleverne ved at studere Solvognen på nationalmuseet, have bedre muligheder for indleve sig i historien, og derved erhverve sig viden og styrke deres historiske bevidsthed, end de vil ved, at læse om solvognen i en bog. Et museum kan meget vel danne rammer for udforskende læreprocesser (Pietras & Poulsen. 2011. s.222). I en sådan tilgang skal eleverne undersøge de pågældende genstande for deres funktion og anvendelsesmuligheder i fortiden. Samtidig indebærer udforskende læreprocesser også, at eleverne perspektiverer de observerede genstande til deres egen tid. Udover at tilbyde forskellige veje ind i historien, kan et museum også bidrage til at motivere eleverne i historieundervisningen (Pietras & Poulsen. 2011. s.226). De forskellige artefakter på et museum vækker nysgerrighed, og motiverer elever til at undersøge historie yderligere, fordi de er konkrete og autentiske genstande fra fortiden. Alle de sanser der bringes i spil på et museum som, lugte, syn, lyde og følelse er årsagerne til den øgede motivation.

Empiri

Observation 1

Beskrivelse af forløb:

Eleverne starter med at mødes i en gruppe, hvor læreren rammesætter den følgende opgave. Eleverne skal skabe deres egen H.C. Andersen fortælling, ud fra nogle artefakter udvalgt af læreren. Læreren starter historien op, men overlader efterfølgende digtningen til eleverne, som på skift skal op og digte videre.

Efterfølgende går eleverne rundt i museet og finder artefakter fra museet der var med i deres historie. Lærerne kører en struktur, hvor eleverne kigger på en afdeling, samler op på elevernes resultater fra denne, og går så videre til næste afdeling. Hele dette forløb varer ca. 2 timer, og observationen dækker over hele tidsrummet.

Observatør: Benjamin – Innovation i børnelab inspirerede forløb.

Spørgsmålssområder:	Ja/nej	Uddybende kommentarer
Arbejder eleverne produktivt? <ul style="list-style-type: none">• laves der et produkt?• Føres en idé fra idefase til udførelse?• Er eleverne historieskabende?• etc.	Ja	Eleverne skal lave deres egen H.C. Andersen fortælling. * Lærer starter historien op. * En elev af gangen, bygges der videre på historien. * Eleverne er begrænsede af artefakter de kan lave historien på baggrund af.
Stiller eleverne selvproducerede spørgsmål til den historiske begivenhed/periode?	Ja	* Eleverne kigger på artefakter fra museet og stiller selv spørgsmål og søger svar på, hvad artefakterne har været brugt til. En lærer stilladserer elevernes diskussion og lader dem komme med forskellig bud, inden det korrekte svar gives.
Hvordan bringes elevernes egne spørgsmål/ideer i spil? <ul style="list-style-type: none">• Bruges der mind-map?• Problembaseret opgaver?	Ja	Eleverne skaber en fortælling ud fra artefakter som skulle være fra ca. H.C.A.s tid (1800-tallet). (Kunne dog ikke udelukkende lade sig gøre, så andre elementer optrådte også) * (Her er noget – skab en historie ud fra det)

<ul style="list-style-type: none"> • Arbejder eleverne i en processtruktur? • etc. 		<p>* eleverne kommer med input på baggrund af deres ideer til den videre historie.</p>
<p>Hvordan kan elevernes arbejde siges at skabe en ny måde, hvorpå den pågældende begivenhed kan forstås/ærindres? – (Fx - Elevproduceret fortælling)</p>	<p>Nej</p>	<p>Eleverne danner deres egen fortælling på samme baggrund som HC. Andersen gjorde. – Men fortællingen bindes ikke direkte op på den pågældende historiske periode.</p>
<p>Hvordan lægger elevernes arbejde op til diskussion omkring tolkningen af den pågældende begivenhed/tidsperiode?</p>	<p>Ja</p>	<p>Eleverne diskuterer de sammenlignede elementer fra deres egen skabte fortælling og H.C.A.s tid. – Skal give egne bud på, hvorfor mon man gik eller ikke gik i skole i 1800-tallet, og hvorfor det var sådan.</p>
<p>Bruger elevernes deres arbejde med det pågældende emne til at forstå deres nutidsverden? Og hvordan gøres det nutidsrelevant?</p>	<p>Ja</p>	<p>Læreren starter ud med at fortælle om hvordan H.C. Andersen skrev om, hverdagsting.</p> <p>* Historien bærer præg af elementer fra eleveres nutidsverden. (Hospital, politibil, karaktererne flyver, drikker mokai.)</p> <p>* Eleverne sammenligner deres egen konstruerede historie med, artefakter og viden om H.C. Andersens tid og historier.</p>

Observation 2

Beskrivelse af forløb:

Eleverne går rundt i den fynske landsby, og ser på et bestemt sted, de skal lave en beretning om, hver gruppe følges af en studerende, som gruppen kan spørge til råds angående opgaven og løsningen af denne. Eleverne skal lave en beretning der skal uploades på Youtube. Dette forløb er gennemført på ca. 3 timer, og observationen dækker over hele dette tidsrum. Denne observation har fulgt samme elevgruppe under hele forløbet.

Observatør: Benjamin – Innovation i børnelab inspirerede forløb.

Spørgsmålsområder:	Ja/nej	Uddybende kommentarer
Arbejder eleverne produktivt? <ul style="list-style-type: none">• Laves der et produkt?• Føres en idé fra idefase til udførelse?• Er eleverne historieskabende?• etc.	Ja	Eleverne laver deres egen fortælling fra den fynske landsby. Fortællingen skal uploades på youtube. Kan arbejde i flere medier, bliver tildelt et bestemt sted.
Stiller eleverne selvproducerede spørgsmål til den historiske begivenhed/periode?	Nej	Eleverne laver deres egen formidling. De skal selv finde på hvad der er sket, baseret på de artefakter eleverne finder på deres tildelte sted i landsbyen. (Hospital eller smedje) Eleverne læser på informationstavle om deres tildelte sted. Eleverne danner i filmen deres egen tese om at man i tiden ikke havde nok fødselsværktøjer til at sørge for en sikker fødsel.

<p>Hvordan bringes elevernes egne spørgsmål/ideer i spil?</p> <ul style="list-style-type: none">• Bruges der mind-map?• Problembaseret opgaver?• Arbejder eleverne i en processtruktur?• etc.	Ja	<p>Eleverne skal selv finde på en handling til deres fortælling.</p> <p>Eleverne er blevet stillet en problembaseret opgave – Lav en beretning om et sted i den fynske landsby.</p> <p>Eleverne laver deres fortælling på baggrund af berettermodellen.</p> <p>Der arbejdes med et støtteark der forklarer opgaven, og som indeholder en drejebogsskabelon eleverne kan bruge.</p> <p>Eleverne diskuterer indholdet af deres film – studerende spørger til indtryk herunder lyde.</p> <p>Eleverne går rundt i landsbyen og ser efter artefakter de skal bruge i deres film.</p> <p>Den ene gruppe laver en film om datidens fødselsmetoder, og inddrager herunder en fortælling om ægteskab baseret på forelskelse.</p>
--	----	---

Hvordan kan elevernes arbejde siges at skabe en ny måde, hvorpå den pågældende begivenhed kan forstås/ærindres? – (Fx - Elevproduceret fortælling)	Ja	<p>Eleverne laver deres egen fortælling om datiden, hvad der evt. kunne være sket ved det valgte sted.</p> <p>Den ene gruppe beretter om en fødsel. Hvor moderen efter fødsel dør. Der berettes om en høj dødsrate ved fødsler.</p> <p>Elevernes fortælling beretter om et ægteskab baseret på en forelskelse frem for at være arrangeret af familier.</p>
Hvordan lægger elevernes arbejde op til diskussion omkring tolkningen af den pågældende begivenhed?	Nej	<p>Elevernes beretning skal indeholde en konflikt.</p> <p>En gruppe laver beretning om datidens hospitaler og fødsler.</p>
Bruger elevernes deres arbejde med det pågældende emne til at forstå deres nutidsverden? Og hvordan gøres det nutidsrelevant?	Ja	<p>Gruppen med hospitalet laver en beretning om fødsel. Kvinden der skal føde dør. De taler om at den slags ikke sker i nutidens Danmark.</p> <p>Gøres nutidsrelevant ved at lave en beretning om en hændelse der kan sammenlignes med nutidens metoder til at håndtere fødsler.</p> <p>* Herunder overfyldt hospital og manglende værktøjer til fødsels på den pågældende tid.</p> <p>Ligeledes med de to karakterer der forelsker sig i beretningen.</p>

Analyse

I det følgende analyseafsnit vil de to observationer ovenfor blive belyst ved hjælp af de tidligere nævnte teorier. Dette gøres med henblik på at fastslå, hvordan de observerede forløb bringer elevernes innovative kompetencer i spil.

Analyse af observation 1

Innovation

I Observation 1 kan der ses flere tegn på innovativitet i elevernes arbejdsproces. Ifølge Hammershøj, er et af elementerne ved at arbejde innovativt i historie, at eleverne skal skabe noget der indeholder en værdi. I observation 1 ses det, at eleverne i fællesskab danner en fortælling, på samme måde som H.C. Andersen. Eleverne kan på denne måde siges at skabe noget der kan indeholde en værdi. Hammershøj påpeger også, at eleverne udover at skabe, også skal have egne ideer for at arbejdet kan kaldes innovativt. Eleverne er i dette tilfælde bundet af den start på historien som læreren giver, og de artefakter som er bestemt af læreren. Dette kan fra lærerens side ses som en stilladsering til at hjælpe eleverne på vej, omvendt kan det muligvis også risikere at begrænse eleverne i deres innovative arbejdsproces. Dette fordi eleverne ikke selv kan skabe den grundlæggende ide, og videreudvikle denne til et produkt, som ifølge Hammershøj, er en nødvendig del af en arbejdsproces for at den kan kaldes innovativ.

Et andet element i elevernes arbejde kan bære præg af det innovative element, som det er beskrevet på Emu.dk. Elevernes arbejde skal bære en værdi enten kulturelt, socialt eller økonomisk. Den fortælling eleverne laver i observation 1, kan siges at bære en kulturel værdi i og med, at fortællingen er skabt på samme måde som H.C. Andersen ville have skabt den, nemlig ud fra nogle bestemte artefakter som bliver fortællingens midtpunkt. Denne fortælling kan bære den kulturelle værdi, fordi den netop er sammenlignelig med H.C. Andersens historier, og derfor kan siges at være et resultat af en bestemt erindringskultur omkring H.C. Andersen eller et nutidsbud på, hvordan en fortælling af H.C. Andersen kan se ud.

Oplevelsesbaseret tilgang

I observationen fra H.C. Andersen hus, ses der flere eksempler på en oplevelsesbaseret tilgang. I den første del af forløbet, møder eleverne artefakter fra H.C. Andersens tid. De kan se artefakterne, føle artefakterne og sågar lugte dem. Dette vil ifølge Horh og Pedersen være følelsen som aktiveres hos eleverne. De kan her mærke artefakterne, men på nuværende tidspunkt vil disse artefakter, stadig være noget som ikke er beskrevet nærmere eller tillagt en særlig værdi. Da eleverne begynder på at skabe deres fortælling, bliver artefakterne beskrevet med ord, og deres funktion bliver klarlagt i og med de optræder i fortællingen. Dette trin er ifølge Horh og Pedersen, en formgivning som finder sted. Det betyder at eleverne i øjeblikket,

hvor de skaber fortællingen og formgiver artefakterne, er i det element som kaldes oplevelsen. Der er her tale om en oplevelse, fordi eleverne bruger deres analytiske evner i form af sproget, til at give form til de følte artefakter.

I anden del af forløbet, kan der ligeledes være tale om en oplevelsesbaseret tilgang. Denne kan ses da eleverne går rundt, og ser på de forskellige artefakter på museet. Eleverne kan siges at være i oplevelsens rum i den situation, hvor eleverne diskuterer artefakter, hvor læreren til sidst giver svar på elevernes undren. Der kan her tales om en oplevelse, fordi eleverne på museet kan føle artefakterne ved at se på dem. Og da eleverne begynder at diskutere artefakternes funktion, bliver der tale om en formgivning ved brug af de analytiske begreber eleverne besidder. Disse to, følelsen og analysen, bindes her sammen til at give oplevelsen (Horh & Pedersen. 1996. s.6). Der kan som følge heraf tales om, at eleverne i denne situation arbejder ud fra en oplevelsesbaseret tilgang.

Historiebevidsthed

Elevernes historiebevidsthed kan ses i både den første og den anden del af forløbet, hvor eleverne først skal danne egen H.C.A. fortælling, og bagefter går rundt på museet og ser på artefakter fra H.C.A.s tid. I den første del laves fortællingen med artefakter der også optræder i elevernes nutidsverden, som politibil og hospital. Eleverne har fået besked på at lave en fortælling, på baggrund af artefakter fra H.C.A.s tid. Men undervejs i fortællingen ses det dog at eleverne inddrager nogle nutidsartefakter, som for eksempel Mokai. Denne drik fandtes ikke på H.C.A.s tid, men inddrages måske alligevel i historien, fordi eleverne danner fortællingen med fortidsartefakterne ud fra deres nutidsforståelse og tolkning af fortiden (Pietras & Poulsen. 2011 S.63). I forlængelse af at belyse elevernes historiebevidsthed, kan der i dette tilfælde tales om individernes forudsætninger for deres bevidsthed. Pietras og Poulsen påpeger, at eleverne hver især kan have forskellige forudsætninger for at skabe den nævnte fortælling. Dette fordi eleverne er historieskabte, altså vil de ud fra deres omgivelser og tidligere møde med historien, hver især kunne bringe forskellige tolkninger til fortællingen. Dette kan måske bedst ses i den situation, hvor Mokai inddrages i fortællingen, disse elever har måske en opfattelse af, at man i fortiden ligeledes måtte have haft Mokai, eller en lignende drik. Eleverne er udover at være historieskabte, også historieskabende. Det ses i denne situation ved, at eleverne skaber deres egen H.C. Andersen fortælling. På den måde er de med til at skabe en kilde til at forstå historien, og kan på denne måde være med til udvikle den måde fortællingen om H.C. Andersen i hinandens historiebevidsthed.

I anden del, hvor eleverne går rundt på museet og kigger på artefakter, kan der ligesom ovenfor tales om en aktivering af elevernes historiebevidsthed. I en specifik situation ses det i observation 1, at nogle elever diskuterer en genstand fra H.C.A.s tid. De diskuterer, hvad denne genstands funktion her været i fortiden. I

dette tilfælde kan der ifølge Pietras og Poulsen, tales om at eleverne prøver på at tolke på fortiden, og at dette gøres ud fra deres nutidsforståelse. Det betyder, at eleverne ved at se på fortidsgenstanden, aktiverer deres historiebevidsthed. I forlængelse af denne opgave, kan det påpeges at eleverne befinder sig på et museum, hvor de kan beskue de konkrete fortidsartefakter, i stedet for at kigge på dem i en bog. Dette betyder at den historiebevidsthed deres aktiveres hos eleverne, kan have en anden, og måske endda bedre, effekt en den ville have haft, hvis de sad i deres klasseværelse og kiggede på billeder af den samme genstand.

Museet som læringsrum

Ifølge Pietras og Poulsen spiller museet en stor rolle i forhold til, hvordan elevernes innovative kompetencer kommer i spil. I observation 1, kan der ses der flere tegn på, hvordan netop dette sted kan have bidraget til elevernes arbejde. Først og fremmest kan man tale om artefakterne på museet, der har på H.C. Andersens hus været mange artefakter, som eleverne har kunne fordybe sig i. Uden disse artefakter, og muligheden for at føle og opleve dem, ville en del af det innovative arbejde måske ikke være lykkedes. Dette fordi eleverne ikke ville få en oplevelse, som både Pietras og Poulsen, men også Hammershøj påtaler, som værende et vigtigt element for at elevernes historiebevidsthed, herunder de historieskabende evner, kan aktiveres og det innovative arbejde påbegyndes.

Udover indlevelse og oplevelse, kan museet i denne observation også have været med til, at fordre en undersøgende funktion for eleverne. Som Pietras og Poulsen også her påpeger, kan denne funktion være med til at skabe undren, og få eleverne til at stille spørgsmål. I H.C. Andersens hus var eleverne undrende over for flere artefakter, dette kan ses i observation 1. Denne undren dannede grund for at eleverne diskuterede, og derigennem opnåede en oplevelse, hvilket igen førte videre til at eleverne kom med innovative forslag til, hvad artefakterne kunne have været brugt til.

Delkonklusion

På baggrund af analysen af observation 1, kan det konkluderes at en innovativ arbejdsproces, kan underbygges ved at tage udgangspunkt i en oplevelsesbaseret tilgang. Derudover må elevernes egne tolkninger, og forståelse af fortiden såvel som nutiden inddrages for, at eleverne kan være innovative og danne egne fortællinger. Slutteligt kan det påpeges at et museum kan være med til at understøtte hele den innovative arbejdsproces.

Analyse af observation 2

Innovation

Ifølge både Hammershøj og Emu.dk, er en af grundelementerne for at man kan tale om innovativitet, at der bliver skabt noget nyt. I observation 2 ses det at eleverne skaber deres egen historiske fortælling. Denne fortælling bliver skabt i form af et filmprodukt, optaget i Den fynske landsby. Der kan derfor i denne observation tales om at selve produktionsfasen i det innovative arbejde er til stede. Men lad os derudover kigge på processen. Et andet meget vigtigt element af en innovativ arbejdsproces er ifølge Hammershøj, idéfasen. Det handler her om at eleverne skal komme med egne ideer, eller problemstillinger, som danner grundlag for det produkt de udarbejder. I observation 2 kan det ses, at eleverne i nogen grad selv udvikler ideer til deres produkt. Eleverne er blevet tildelt et af to forskellige steder, som deres film skal omhandle, en smedje eller et hospital. I og med eleverne på forhånd er blevet tildelt bestemte steder der skal danne ramme for deres arbejde, kan der siges at være begrænsende rammer for, at elevernes egne ideer og spørgsmål kan blive bærende for arbejdsprocessen. Når det så er sagt, kan det i observationen yderligere ses, at eleverne bruger egne ideer til filmens indhold. Derudover kan det påpeges, at den fulgte gruppes produkt indeholder en selvproduceret tese, om hvordan omstændighederne af en fødsel var, på den tid produktet skildrer.

Som det kan ses i observation 2, skulle eleverne under arbejdsprocessen bruge et støtteark, som indeholdt en skabelon eleverne skulle følge i deres film. Denne skabelon kan muligvis have haft en hæmmende effekt på, hvorvidt elevernes innovative kompetencer kom i spil, da denne krævede en vis produktform og et bestemt indhold af eleverne. Derudover var et af kravene til filmen, at den skulle indeholde en konflikt, dette kan ligeledes have været hæmmende for elevernes muligheder for, at udfolde egne ideer til filmens handling. Omvendt kan dette krav om konflikt, have tjent som en stilladsering til, at elevernes produkt kunne lægge op til en diskussion af den nuværende tolkning af fortiden. Dette kan for eksempel ses, i den film den observerede gruppe lavede. I denne sås det, hvordan årsagen til fødslen var, at to unge mennesker blev forelsket og gift. Denne tolkning kan siges at have en anden værdi end allerede eksisterende tolkninger, som kunne pege på familiens rolle ift. ægteskab. På denne måde indeholder arbejdet, på trods af begrænsende restriktioner, nogle elementer af den innovative arbejdsform (Hammershøj. 2012).

Oplevelsesbaseret tilgang

Ifølge Horh og Pedersen er formgivning det centrale element i en oplevelsesbaseret tilgang. I observation 2, kan der tales om at eleverne har arbejdet ud fra en sådan tilgang. Det kan ses ved at eleverne, går rundt i Den Fynske landsby og sanser de artefakter der er tilstede. Det kan være i form af syn, lugt, føling og lyde at følelsen kommer i spil. Denne følelse bliver i det videre arbejde udviklet til en oplevelse, i og med eleverne

formgiver en beretning med de føjte artefakter. Denne formgivning sker i form af en videoberetning. Denne videoberetning producerer eleverne på baggrund af en drejebogsskabelon. På den måde kommer drejebogsskabelonen, i dette tilfælde, til at fungere som analysen, som er det andet element af oplevelsen. Udover artefakterne, danner selve lokaliteten også ramme for den oplevelsesbaserede tilgang. Dette ses ved at eleverne ligesom med artefakterne, sanser steder og derigennem erfarer, hvordan handlingen af deres film kunne have set ud, i den pågældende tidsperiode. Det bliver, på samme måde som artefakterne, til en oplevelse da denne handling udfoldes gennem drejebogsskabelonen, som det analytiske element.

Historiebevidsthed

Historiebevidsthed handler om, at bruge historien til at forstå sin nutidsverden (Pietras & Poulsen. 2011. s.63). I observation 2 kan der ses eksempler på, hvordan eleverne i arbejdet med deres film, sammenligner fortiden og nutiden. Denne sammenligning er ifølge Ørnstrøm og Schou, vigtig for det innovative arbejde i historie. I observation 2 ses det, at eleverne i den fulgte gruppe, laver en beretning der, i nogen grad, sammenligner datiden med nutiden. Dette ses ved at eleverne laver en film om en fødsel. Den pågældende fødsel indeholder i filmen flere komplikationer, for eksempel overfyldt hospital, manglende værktøjer til fødslen og til sidst at moderen dør efter fødslen. Filmen beretter på baggrund af denne handling om en høj dødsrate blandt fødte kvinder, på den tid som filmen foregår på. Alle disse komplikationer, og tolkninger af, hvordan en fødsel var for 150 til 200 år siden, fortæller noget om elevernes tolkning af fortiden på baggrund af de tilgængelige artefakter, samt deres nutidsforståelse af fødsler. Emnet bliver netop gjort nutidsrelevant på baggrund heraf, i og med filmens handling og tema kan sammenlignes med nutiden.

Elevernes historiebevidsthed kan udover produkterne, også ses ved den måde de har brugt de tilgængelige artefakter på. Den observerede gruppe læste informationstavler om deres tildelte sted. Dette viser at eleverne frem for at tillægge artefakterne egen tolkning, forsøger at læse sig frem til den allerede eksisterende tolkning. Dette kan have haft en betydning for, hvordan eleverne inddragede artefakterne i deres beretninger. I forlængelse heraf, kan det have haft en indflydelse på elevernes tolkning af fortiden, og derved påvirke deres historiebevidsthed, som danner grund for deres innovative arbejde.

I observation 2, hvor eleverne skal skabe deres egen beretning, kan der tales om at elevernes historiebevidsthed aktiveres, på baggrund af at være historieskabende og historieskabte (Pietras & Poulsen. 2011. s.65). I denne sammenhæng er det interessant at se på, stedet som eleverne befinder sig på under arbejdet. I Dette tilfælde var de i Den Fynske landsby, det kan have spillet en stor rolle i forhold til, hvordan elevernes film om fødsel udviklede sig. For eksempel kan tilgængeligheden af forskellige artefakter, have spillet en rolle i forhold til, hvordan der i filmen opstod komplikationer omkring fødslen, fordi det tilgængelige værktøj ikke var tilstrækkeligt.

Museet som læringsrum

Ligesom i observation 1, tjener museet i observation 2 en stor rolle. Dette sker fordi museet kan siges at underbygge de andre elementer i elevernes arbejde. Det sker ifølge Pietras og Poulsen fordi, museet kan give rum for undersøgende arbejdsprocesser, og de mange artefakter underbygger elevernes historieskabende evner. Det kan i observation 2 ses, hvordan museet underbygger arbejdsprocessen. For eksempel kan det ses, at det store udvalg af artefakter har en positiv effekt på elevernes historieskabende evner, ved at eleverne inddrager artefakterne, og bruger dem som grundsten til deres beretning. Det ses da den fulgte gruppe danner deres beretning om den komplicerede fødsel, ved at se på de redskaber lægerne havde til rådighed ved fødsler på daværende tidspunkt.

Udover at underbygge elevernes historieskabende evner, kan museet i observation 2 også have haft en indflydelse på elevernes indlevelse. Det kan ses da eleverne går rundt i Den Fynske landsby og leder efter gode lokaliteter, til at udfolde handlingen i deres beretning. Ved at museet tilbyder artefakter og scene til elevernes film, kan dette have fordret følelsen, som eleverne har dannet om stedet. På denne måde kan museet siges, at have en underbyggende funktion for den oplevelsesbaserede tilgang, som vi tidligere så der blev arbejdet ud fra i dette forløb.

Delkonklusion

Det kan på baggrund af analyse af observation 2 konkluderes, at restriktioner omkring indhold, muligvis kan være hæmmende for at få elevernes innovative kompetencer til at komme til udtryk. Omvendt kan brugen af et museum og en oplevelsesbaseret tilgang, samt at aktivere elevernes historiebevidsthed, være med til at udvikle innovative arbejdsprocesser.

Andre undersøgelser

I det følgende afsnit vil jeg gøre rede for en undersøgelse, der har beskæftiget sig med museer i historiefaget. Dette gøres med henblik på, at få et bredere perspektiv på min problemformulering.

Den følgende beskrivelse af projekt "Learning museum", stammer fra en rapport kaldet "*Learning museum genbesøgt*". Det er altså ikke en redegørelse af selve projektet, men af en opfølgende rapport lavet af Historielab. Projektet "Learning Museum" blev gennemført fra 2011 til 2013. Det var et projekt lavet i et samarbejde mellem skoler, læreruddannelsen og museer (Zipsane, Fristrup, Lundborg & Grut. 2017. s.9). Det centrale i dette projekt var at undersøge, hvordan man kunne udvikle samarbejdet mellem museer, læreruddannelsen og skolen. Det var med henblik på at inddrage lærerstuderende for, at give dem kompetencer til inddragelse af museer efter endt uddannelse. Det var hensigten at dette skulle styrke brugen af museer i historieundervisningen, og derved leve op til målene fra ministeriets side af, om at

museer og skoletjenester skal understøtte folkeskolens undervisning. Samtidig med kunne man undersøge, hvilket potentiale der kunne være forbundet med, at inddrage museer i historieundervisningen.

Det mest væsentlige resultat for mit foretagende, som kom ud af projektet "Learning Museum" var, at museer kan danne gode rammer for, at understøtte den undervisning der foregår i skolen. Det kan museerne, fordi de kan give, hvad der i rapporten kaldes, en anderledes læringsarena. Ved at benytte denne anderledes arena, både understøttes men også uddybes den undervisning der traditionelt foregår i klasseværelset. (Zipsane et.al. 2017. s.36).

Dette resultat fra projekt "Learning Museum" underbygger teorierne som tidligere er beskrevet, om hvorvidt museer kan inddrages i historieundervisningen. Ligeledes kan undersøgelsen siges at underbygge det særlige fokus der er i denne opgave på innovation, i og med undersøgelsen peger på, museers evne til at underbygge undervisning generelt. Det skal dog siges, at det ikke pointeres specifikt, hvordan det kan gøre sig gældende for innovativ historieundervisning.

Udviklingspotentialer

Observation 1

I observation 1 kunne det ses, at læreren gav eleverne den første idé til deres fortælling. I undervisningsforløbet, kunne man muligvis tilrettelægge opgaven anderledes, sådan at eleverne selv skal komme med den originale ide. Dette kan måske bringe elevernes egne ideer endnu mere i fokus, og derved øge det innovative element i opgaven. Læreren kan tilrettelægge en lignende opgave, sådan at eleverne får rammer for deres fortælling, eksempelvis at de skal bruge nogle artefakter som bliver levende. På denne måde rammesætter læreren opgaven, men indholdet, og herunder ideer og skabelsesprocessen gives til eleven. Således får eleven større indflydelse på opstarten, og har kontrol over skabelsesprocessen, så eleven både selv får ideen og fører den ud i livet. Jeg har bevidst skrevet eleven i ental, da jeg videre vil forslå at man overvejer om elever bedre kan udvikle egne ideer enkeltvis, eller måske i grupper. Dette er ikke undersøgt i opgaven, men mit forslag er, at læreren med fordel kan bruge den fælles fortælling, som en stilladsering til opgaven. Efterfølgende skal eleverne så selv danne en fortælling. På denne måde kan eleverne vide hvad de skal, men stadig få rum til egne ideer og skabelse. Yderligere kunne elevernes færdige fortællinger samles, som man har gjort med H.C. Andersens, således at fortællingerne kan bære en kulturel værdi. Denne værdi kan skabes ved at de skabte fortællinger læses for andre klasser, forældre, osv.

Observation 2

På baggrund af observation 2 blev der i delkonklusionen fokuseret på, restriktioner for indholdet af elevernes beretninger. Disse restriktioner kunne man måske med fordel enten fjerne, eller blot ændre i det observerede forløb. Dette kunne gøres med henblik på, at få eleverne til at arbejde så innovativt som

muligt. Det kunne i observationen ses, hvordan restriktionerne muligvis var en hæmsko for, at elevernes egne ideer kunne være bærende for deres beretning. Hvis man ønsker at stilladsere eleverne, som i observationen, kunne denne stilladsering måske laves således at den ikke påvirker indholdet af beretningen. Man kunne for eksempel, i stedet for krav om konflikt, lave en ramme som påpegede at beretningen skulle fortælle noget om livet i 1800-tallet i en landsby, som Den Fynske landsby. Ved at fjerne de indholdsmæssige restriktioner, og i stedet lave restriktioner omkring rammerne for beretningen, kan elevernes egne ideer til indhold og udvikling måske komme til, at danne fundamentet for deres beretning. Det er vigtigt at pointere at det er de restriktioner der påvirker elevernes ideskabelse, der er tale om. Da det, som nævnt, er udviklingen af ideer, der danner grobund for det innovative arbejde. Altså kan læreren undervejs i processen godt komme med forslag til udvikling, såfremt dette er nødvendigt.

Konklusion

Min problemformulering lød, *"Hvordan kan museer inddrages i historieundervisningen i folkeskolen, således at elevernes innovative kompetencer styrkes? Og hvordan kan børnelabs oplevelsesbaserede tilgang hjælpe til at gøre dette?"*. På baggrund af denne opgave kan det afslutningsvis konkluderes, at museer kan bidrage til historieundervisningen på flere områder. Det kan ses at museerne, og deres udstillinger kan underbygge en historieundervisning, der tager udgangspunkt i begrebet historiebevidsthed. Det kan konkluderes at det i de analyserede observationer, var museernes artefakter, og den adgang et museum kan give til artefakter, der hjalp til at aktivere elevernes historiebevidsthed. I forlængelse af ovennævnte kan det pointeres, at det potentiale for en oplevelsesbaseret tilgang som museerne indeholder, yderligere kan spille en rolle i forhold til museers bidrag til historieundervisning. Børnelabs tilgang indeholder brug af museer, oplevelser og aktivering af elevernes historiebevidsthed. Det kunne ses i de observerede forløb, hvordan elevernes egne ideer, tolkninger og producerende egenskaber kan bringes i spil ved brug af denne tilgang. Det kunne ligeledes ses, hvordan forløb baseret på Børnelabs tilgang med for mange restriktioner til produkter ikke havde samme effekt. I forlængelse heraf kan det fastslås, at undervisningsforløb med denne tilgang skal være åbne for elevernes tolkninger, give plads til deres egne ideer og give eleverne frie hænder til udformning af produkter. Ydermere skal det påpeges, at eleverne ikke blot skal have frie hænder, men at det fra lærerens side er rammerne for elevernes arbejde, som der kan laves restriktioner på for at fastholde et særligt fokus. Derfor er det essentielt, at Læreren sørger for rammer der giver plads til, at eleverne kan basere deres arbejde på egne ideer og tolkninger. Brug af museer og Børnelabs tilgang, kan på de betingelser som er beskrevet ovenfor altså konkluderes, at kunne øge elevernes innovative kompetence i historieundervisningen.

Forslag til videre undersøgelse

Denne opgave har beskæftiget sig med inddragelse af museer, og brug af Børnelabs tilgang i historieundervisningen. Det er som tidligere beskrevet et forholdsvis snævert genstandsfelt. Dette felt kan ved videre undersøgelse udvides. Det kan for eksempel gøres med et fokus på, hvordan brug af børnelabs tilgang kan påvirke historieundervisningen, hvis denne også bliver brugt i almindelig klasseundervisning i historie. Det kan her være interessant at undersøge, hvordan de innovative kompetencer kan komme i spil i den almene undervisning. En sådan undersøgelse vil kræve et større empirisk grundlag, end hvad denne undersøgelse har indsamlet. Man kan i forbindelse med en sådan undersøgelse, have fokus på at der i klasseværelset ikke er samme adgang til artefakter, som på et museum. En hypotese kan derfor være at de innovative kompetencer skal bringes i spil på anden måde i klasseværelset, end det er tilfældet på et museum.

Referenceliste

Hjemmesider:

Nationalt Videncenter (2017, 10. april). Beskrivelse af projekt Børnelab. Lokaliseret fra

<http://historielab.dk/til-undervisningen/udgivelser/7178-2/>

Zipsane, Henrik. Fristrup, Trine. Lundborg, Maria D. Grut, Sara. (2017). *Learning Museum Genbesøgt*. 2017. Historielab. Lokaliseret d.18/4-2017. På:

<http://historielab.dk/projekter/learning-museum-genbesoegt>

Undervisningsministeriet (2017, 24. Januar). Innovation og entreprenørskab: Vejledning. Lokaliseret fra

<http://www.emu.dk/modul/innovation-og-entrepren%C3%B8rskab-vejledning-0>

Bøger:

Lund, C. (2011). *Videnskabsteori og faglige metoder*. Frydenlund.

Pietras, J & Poulsen, J. A. (2011). *Historiedidaktik: fra teori til praksis*. Gyldendal.

Pedersen, K & Horh, H. (1996). *Perspektiver på æstetiske læreprocesser*. Dansk lærerforeningen.

E-bøger:

Hammershøj, L.G. et al. (2012). *Innovation i skolen: kvan 92*. Kvan. Lokaliseret fra

<https://ereolen.dk/ting/object/870970-basis%3A29757801>