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."

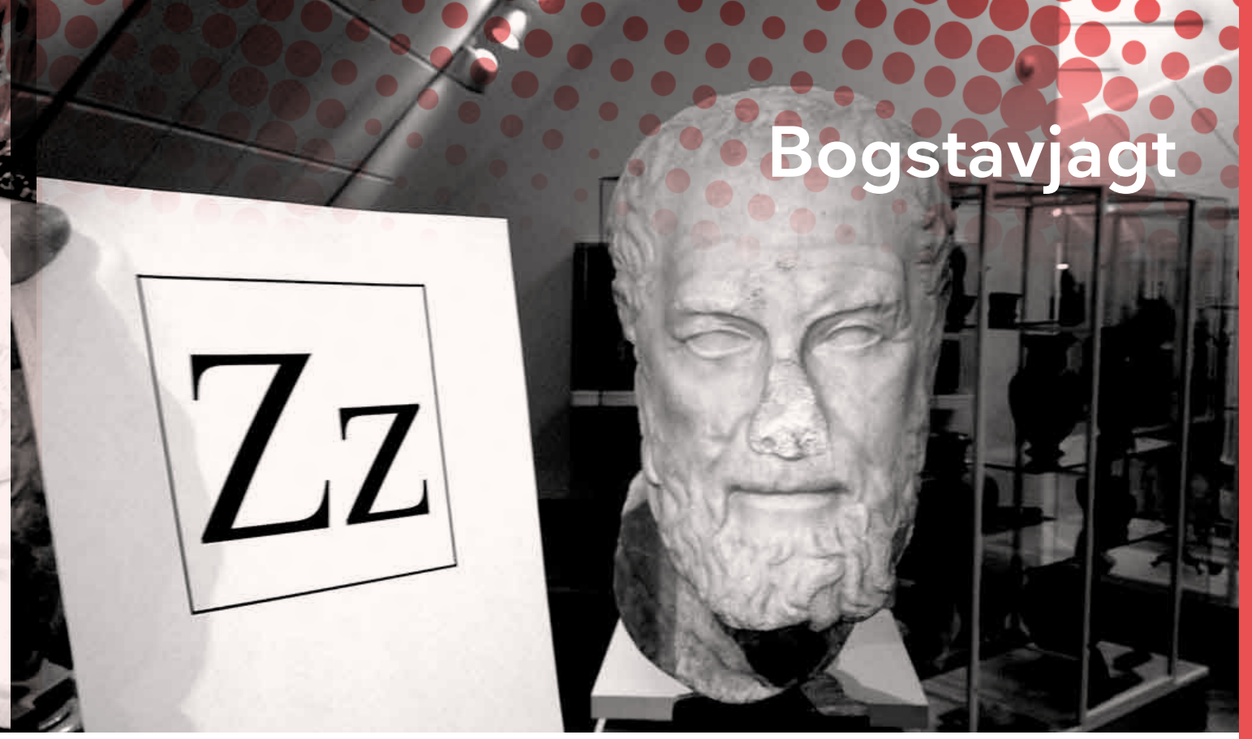
Under besøget på museet

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.

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.

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.

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.

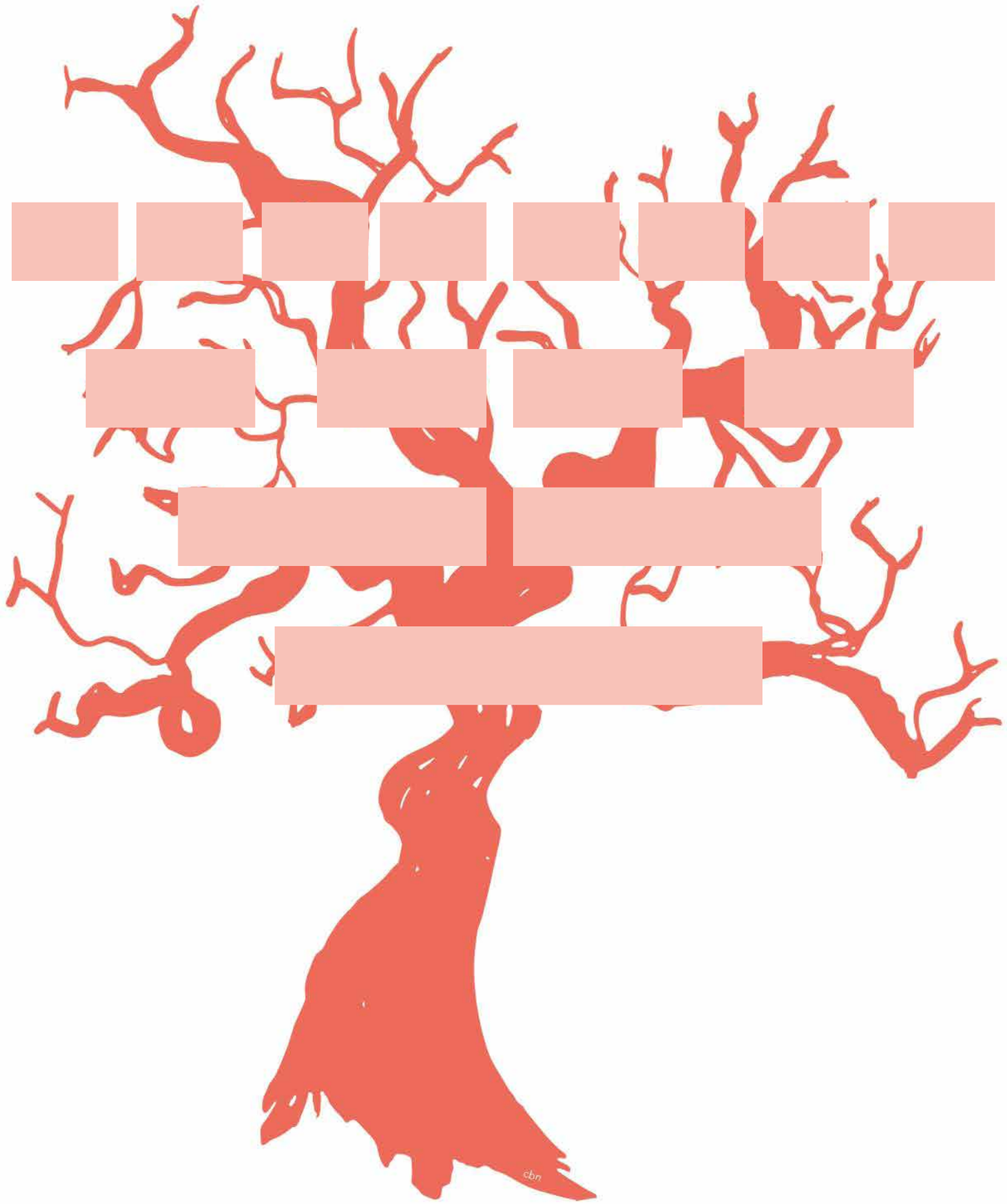
Perspektiver til videre arbejde:

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.