

LÆRERVEJLEDNING

FATTIGGÅRD ELLER FJENDELAND



LÆRERVEJLEDNING TIL FATTIGGÅRD ELLER FJENDELAND

Indledning

Formålet med dilemmaspillet Fattiggård eller Fjendeland er at tilvejebringe eleverne i folkeskolens udskolingsklasser samt elever på ungdomsuddannelsernes første år et indblik i og viden om ny forskning om en gruppe fattiges skæbne under besættelsesårene i Danmark og deres kamp for at holde sig væk fra afgrunden.

Om spillet

I spillet skal eleverne arbejde med de fattiges vilkår under den tyske besættelse 1940-45. De skal bl.a. arbejde med de konsekvenser, besættelsen havde for de fattige i de fem år, den varede. Lokalteterne, som eleverne møder, er de tre fattiggårde i hhv. Horsens, Svendborg og København (Sundholm på Amager). Eleverne kommer også til at få indblik i de arbejdspladser og -vilkår, der møder de danske tysklandsarbejdere i Tyskland. Samtidig opnår eleverne et kendskab synet på socialt udsatte samt, hvilke konsekvenser det syn havde for de mennesker, som bad om hjælp fra det offentlige.

Guide til selve spillet

Spillet kan spilles individuelt eller i mindre grupper. Spillets varighed er ca. en lektion på 45-60 min., men kan variere afhængigt af, hvor enige eleverne undervejs er i dilemmaerne. Eleverne bliver tildelt en karakter ud fra deres valg i tre kategorier; udfordring, civilstand og øgenavn. Udfordringen kan være drikfældig, doven eller svækket. Civilstanden er enten 'gift uden børn', 'fraskilt med børn' eller 'ugift uden børn'.

Herudover er der et pointsystem. Eleverne kan opnå eller miste point i tre kategorier: 'helbred', 'penge' og 'humør'. Spillerne starter ud med X antal point og kan maksimalt opnå ti.

De mænd, som rejste til Tyskland fra fattiggårde i Danmark kæmpede alle videre efter hjemkomsten til fædrelandet, men kampen var hård for dem alle, og langt de fleste endte hurtigt bag mure, voldgrave og pigtråd på ny. 101 forskellige autentiske skæbner udgør kildegrundlaget for dette spil. De oplevelser og scenarier som man kommer ud for i spillet er således også autentiske. Blandt disse 101 skæbner findes ikke en eneste solstrålehistorie, her findes ingen lykkelige slutninger.

Derfor kan spillet heller ikke vindes. De point som eleverne spillet igennem har samlet sammen, og mistet, skal udelukkende tydeliggøre konsekvensen af de beslutninger, de har truffet undervejs. Pointene understreger således forskellige af spillets pointer eksempelvis: at uanset hvad mændene valgte at gøre, gik det aldrig rigtigt godt. Hvis eleverne fx får en god løn i Tyskland, fratager spillet dem en del af pengene igen, fordi de skylder socialkontoret hjemme i Danmark penge. Det gør de fordi det koster penge, at være indlagt på en fattiggård.

Øgenavnet og udfordringen skal vælges, fordi de to elementer er med til at forme karakterens personlighed og skæbne.

I forhold til valg af udfordring, skal læreren være opmærksom på, at selvom man vælger en udfordring som dovenskab, betyder det ikke, at man ikke samtidig kan være drikfældig eller omvendt. Man vælger med andre ord et skæbnemæssigt udgangspunkt, og det er elevernes valg, der er afgørende for, hvordan deres karakter handler.

I spillets indledende fase kan man, afhængigt af, hvem man bliver, møde sin karakters kone eller datter. Det fremgår af disses replikker, at de ikke længere har kontakt med karakteren. Kone og datter optræder derfor kun i spillets begyndelse og forsvinder derefter ud af historien. Dette understreger, at kontakten er ikke-eksisterende og dermed ikke en del af karakterens liv, og at der er andre ting, der fylder mere i karakterens bevidsthed. Fraværet af kone og datter i resten af spillet er et billede på karakterens ensomme kamp for at opnå en bedre tilværelse.

Redegørelse for spillets historiske ramme

Spillet bygger på kildemateriale fra Rigsarkivet i København, Rigsarkivet i Odense, Københavns Stadsarkiv, Svendborg Byhistoriske Arkiv og Horsens Kommunalarkiv.

I alt er spillets handling baseret på ca. 100 personer, der er sat sammen til de ni karakterer, man kan spille som i dilemmaspillet. Alle spillets scenarier er autentiske.

Erfaringsvis skal det nævnes, at denne detalje er væsentlig, da elever vil kunne opleve spillet som ren fiktion, hvilket det ikke er. Karakterernes replikker og tanker er baseret på et omfangsrigt kildekritisk analysearbejde. F.eks. når en opsynsmand på en af spillets tre fattiganstalter siger:

"Det her er jo ikke den bedste adresse at søge arbejde fra¹, men tyskerne, de er desperate efter arbejdskraft, så der er rigeligt at få dernede, og jeg har lige set en annonce i avisen² – den har du garanteret også selv set, meeen hvis herren har mere lyst til at ligge det offentlige til byrde end at søge arbejde, så har det nok ingen interesse³..."

Langt de fleste af de fotos, der anvendes i spillet er historiske fotos fra tiden omkring 2. verdenskrig.

Billederne af karaktererne er manipulerede Det er gjort for at skjule de rigtige personers identitet af hensyn til arkivloven.

Spillets slutning

Selvom spillet har ni karakterer, kan det kun ende på fire forskellige måder, de fire slutninger er repræsentative for hovedparten af de historiske personer som karaktererne er sammensat af personer. Sporet af nogle af de historiske personer ender indimellem blindt, forstået på den måde, at de på et givent tidspunkt ikke længere kan følges i det tilgængelige kildemateriale, hvorfor det er tæt på umuligt at finde ud af, hvad der skete med dem.

Evaluerings

I spillets aktiviteter arbejder eleverne med flere væsentlige elementer af historiefaget samtidig med, at de arbejder og prøver kræfter med et for dem kendt arbejdsformat; det digitale spil.

På den måde kommer eleverne til at opleve en ny tilgang til erhvervelsen af historisk viden og flere måder at huske og notere sig viden om historiske begivenheder og problemstillinger. Spillet er bygget progressivt op, således at eleverne skifter mellem tilegnelse af ny viden og afprøvning af denne viden. Evalueringen af det lærte sker i spillets præmis ved, at de gennem konsekvenser af deres valg løber ind i de dilemmamæssige problemstillinger, der udspringer af de historiske personers mere eller mindre tvungne valg.

NOTER

1. Ytringen om at Fattiggården var et svært sted at søge arbejde fra, stammer fra manuskriptet til et foredrag som en af Svendborg Fattiggårds mangeårige opsynsmænd har holdt ved flere lejligheder. Den pågældende var opsynsmand på Svendborg Fattiggård fra 1945-1974, og må formodes at have haft stort kendskab til stedet og dets beboere. Hans udtalelse tydeliggør de vanskeligheder, som mange af klienterne havde, når de skulle søge arbejde.

2. Tyskerne indrykkede med jævne mellemrum jobannoncer i en lang række danske aviser. En af annoncerne findes i kildesamlingen på hjemmesiden www.fattiggaardellerfjendeland.dk + Christensen, Claus Bundgård, Lund, Joachim, Olesen, Niels Wium, Sørensen, Jakob "Danmark besat - Krig og hverdag 1940-45" 3. rev. udg. 4. oplag. Udgivet Informations forlag, København 2009. S. 228, l. 1: "Den tyske krigsøkonomi led af kronisk mangel på arbejdskraft, og med besættelsen af Danmark kastede Berlin sine øjne på de danske arbejdsløse(...)".

3. Opsynsmanden bruges her som en art legemliggørelse af dansk sociallovgivning og det fattigdomssyn, som den repræsenterede på tidspunktet for spillets handling. Hans kommentar er identisk med en linje af en af paragrafferne i Steinckes socialreform fra 1933, nærmere bestemt: Socialreformen med Noter", "Lov Nr. 181 af 20. Maj 1933 om offentlig Forsorg." s. 198, § 310. l. 3. Socialministeriet, J. H. Schultz Forlag 1933.

Fagdidaktik

Undervejs i spillet skal eleverne benytte de relevante historiefaglige redskaber, der skal til for at kunne diskutere og tage stilling til almenmenneskelige problemstillinger. Eleverne lærer, at nutidens værdidiskussioner og beslutninger er historieskabte og i høj grad bygger på politikeres og beslutningstageres erfaringer fra tidligere tiders konflikter og løsningsmodeller - gode som dårlige. Spillet er opbygget som et historisk scenarie og skal medvirke til at tilvejebringe eleverne forståelse af, at spillets personer og disses skæbner er historieskabte. Deres vilkår er skabt af en mængde komplekse forudsætninger og beslutninger, de ikke altid selv har haft indflydelse på. Derfor vil vi med spillet gerne lære elever, at lovgivning, beslutninger og i spillets samtidstilfælde - krigen - har stor betydning for individet. Vi ønsker med spillet at give eleverne mulighed for at opøve historisk empati - eller med andre ord - at tage et historisk perspektiv for bedre at kunne forstå en bestemt gruppe menneskers tanker og handlinger.

Spillet er primært udviklet til brug i faget historie, men rammer samtidig en bred vifte af læringsmål i fagene dansk, kristendomskundskab og samfundsfag. I undervisningsmaterialets aktiviteter vil eleverne bl.a. møde historiekanonpunktet Augustoprøret 1943 samt Kanslergadeforliget.

Nedenfor er der i synoptisk opsætning bud på læringsmål for historie og

samfundsfag samt et bud på inddragelse af dansk. Herudover er medtaget et eksempel på læringsmål for kristendomskundskab. Tanken er, at læreren selv kan opstille mål for sin undervisning, men også vælge direkte at anvende de her givne. Målene er ikke nogen tjekliste, men spillet og fagteksterne har berørt og dermed dannet grundlag for, at eleverne har arbejdet med disse mål.

Det forberedende og det videre arbejde samt perspektivering

For at opbygge og kvalificere det læringsmæssige niveau i dilemmaspelet, er der her forslag til arbejdet med spillets indhold ud fra viden om den historiske ramme. Det er fem fagtekster, to avisartikler samt to litterære uddrag, der, ud over kilder i kildesamlingen, danner dette grundlag.

ARTIKLERNE FINDER DU UNDER FANEBLADET "KILDESAMLING"
UNDER "ARTIKLER".

"Flygtninge skal arbejde"

- avisartikel fra Fyns Amts Avis, 2015

"Skal Carina og Robert på fattiggården?"

- avisartikel fra Dagbladet Information, 2013

"Albert" om tysklandsarbejderen Albert

- Artikel af Jeppe Wichmann Rasmussen

"Samarbejdspolitikken"

- Artikel af Jeppe Wichmann Rasmussen

"Hvis situationen ændrer sig i morgen" - 30'ernes og 40'ernes Tyskland"

- Artikel af Jeppe Wichmann Rasmussen

"Tysklandsarbejde"

- Artikel af Jeppe Wichmann Rasmussen

"Fattigdomssyn i besættelsestidens Danmark"

- Artikel af Jeppe Wichmann Rasmussen

Skønlitteratur:

"Frydenholm" af Hans Scherfig i uddrag

"Planen" af Morten Pape i uddrag

Dilemmaspillet som afsæt til prøve i historiefaget

Nedenstående er en vejledning rettet mod inddragelse af dilemmaspillet i historieprøven. Den følger vejledningen fra undervisningsministeriets prøvevejledning

1. Faget udtrækkes – her: Historie
2. Læreren udarbejder opgivelser, der tydeligt angiver emner eller temaer:
Eks. på emne/tema tilknyttet dilemmaspillet Fattiggård eller Fjendeland:
 - Danmark under besættelsen 1940-45 – emne
 - Tvangsarbejdere – emne/tema
 - Det nazistiske samfund – emne
 - Velfærdsstatens historie – emne
 - På samfundets bund – tema
 - Os og dem – tema
3. Eleverne trækker individuelt eller i grupper et emne eller tema blandt de opgivne emner/temaer – her: På samfundets bund
4. Eleverne indkredser med vejledning fra læreren et delemne inden for det udtrukne emne/tema – et delemne, som de ønsker at fordybe sig i. Delemnet godkendes af læreren – her: De fattige tysklandsarbejdere – indlagt på danske fattiggårde under besættelsen
5. Eleverne formulerer med vejledning fra læreren en problemstilling i relation til det godkendte delemne. Problemstillingen godkendes af læreren. - Her: Hvilke årsager kan der have været til, at nogle af de fattige indlagt på de danske fattiggårde i besættelsesårene valgte at drage til Tyskland for at få arbejde?

NOTE

4. Ytringen om <https://www.uvm.dk/~media/UVM/Filer/Udd/Folke/PDF15/Apr/150420%20Proevevejledning%20selvvalgt%20problemstilling%20historie%20samfundsfag%20og%20kristendomskundskab.pdf>

6. Eleverne inddrager under vejledning fra læreren et antal kilder (højst 5) i deres undersøgelse af problemstillingen. Kilderne godkendes af læreren.
- Her:
- Avisannonce, hvor tyskerne annoncerer efter dansk arbejdskraft
 - Brev til et socialudvalg fra en indlagt
 - Uddrag af Steinckes socialreform fra 1933
 - Fattigdomssyn i besættelsestidens Danmark
 - Artikel v. Jeppe Wichmann Rasmussen
 - "Tysklandsarbejde" - generel artikel om tysklandsarbejde, herunder taldata til brug for statistisk - Artikel af Jeppe Wichmann Rasmussen

Alle tekster og kilder findes på hjemmesiden.

7. Eleverne begrundet med vejledning fra læreren form og indhold af det produkt, de vil anvende til præsentation af deres svar på den formulerede og godkendte problemstilling. Produkterne fremstilles som udgangspunkt uden for undervisningen.
- Her: Et digitalt produkt inddragende et del-produkt (en lydfil eller videooptagelse) Form: En præsentation i Prezi

Indhold: Prezien indeholder problemstillingen, en liste over anvendte kilder samt i tekstmæssig punktform en besvarelse på problemstillingen med tilhørende underspørgsmål på det redegørende, det analyserende, det fortolkende og det perspektiverende niveau.

Herudover inddrager prezien en lydfil eller en videooptagelse af en gengivelse af en dialog mellem en indlagt og en myndighedsperson (forvalteren eller opsynsmanden) forud for afrejse til Tyskland.

8. Eleverne afleverer deres produkt og de anvendte kilder i en form, der kan gøres tilgængelig for censor. - Her: Gruppens Prezi uploades til en med læreren delbar tjeneste eller gemmes på et fælles USB. En af delene sendes/deles med censor 14 dage forud for selve prøven.

9. Læreren udarbejder/formulerer 2-3 uddybende (analyserende, fortolkende og perspektiverende) spørgsmål til elevernes problemstillinger – spørgsmål, som skal være med til at sikre, at eleverne perspektiverer til opgivelserne i øvrigt. - Her er der medtaget flere eksempler på spørgsmål end de 2-3:

Analysende:

- Hvilke begrundelser havde den fattige tysklandsarbejder ifølge dine kilder for at rejse til Tyskland for at arbejde?
- Hvilke overvejelser havde de fattige tysklandsarbejdere set i lyset af, at de skulle arbejde for fjenden og endda under en krig?

Vurderende:

- Hvilke konsekvenser kunne de fattige tysklandsarbejders beslutning have for dem under arbejdet i Tyskland?
- Hvordan ville deres familie eller andre danskere se på dem efter endt arbejde i Tyskland?
- Hvilke mulige scenarier kunne opstå for den fattige tysklandsarbejder under eller efter at have arbejdet i Tyskland?

Perspektiverende:

- Hvad ville du selv have valgt at gøre set i lyset af de konsekvenser, der kunne være forbundet med at tage arbejde i Tyskland under krigen?
- Hvordan behandler myndigheder og politikere i dag socialt udsatte, der har svært ved at fastholde et arbejde?

10. Læreren gør opgivelser, elevernes problemstillinger, kilder og produkter med tilhørende spørgsmål tilgængelige for censor, således at censor har prøvematerialet i hænde senest 14 dage forud for prøven. - Her: Sendes sammen med det afleverede under pkt. 8

Opgivelser for dilemmasplet:

- Selve spillet – Fattiggård eller Fjendeland?
- Billedmateriale i spillet
- Det tilhørende kildemateriale med artikler
- De to skønlitterære tekster, tekstuddrag af 'Frydenholm' og 'Planen' - fiktion

11. Umiddelbart før prøven får eleverne forberedelsestid til at tilrettelægge besvarelsen af de af læreren stillede spørgsmål. De fem andre udtryksformer end tekst er i materialet "Fattiggård eller Fjendeland":

Film: Interviewklip fra dokumentaren "Tysklandsarbejderne" i kildematerialet

Lyd: Lydclip, musik og speaks, der indgår i spillet

Billeder: Billedmateriale i spillet samt ekstra billeder i kildematerialet

Ud af huset: Her anbefales et besøg på en af følgende: Forsorgsmuseet i Svendborg, Sundholm på Amager eller Fængselsmuseet i Horsens

Genstande: Her benyttes billeder af f.eks. fattiggårdens mure med pigtråd, Sundholms bygninger, arbejdstøj eller redskaber anvendt af de indlagte

Fiktion og ikke-fiktion. Selve dilemmaspelet anvender både fiktive (animerede) billeder samt historiske (ikke-fiktive) billeder og filmklip. De fire kulturteknikker (redskaber til erkendelse og formidling) – herunder mindst et it-baseret.

1. Dramatisering og rollespil – indgår ved at eleverne har optaget et lille film- eller lydclip som produkt. Dette er en reproduktion eller gendigtning af en situation eller et scenarie fra spillet

2. Præsentationsværktøj – Prezien. Et værktøj under SkoleTube

3. Interview – eleverne kan vælge at optage et lille rollespil, hvor de har skrevet et manus med spørgsmål: En spiller forvalter eller tysklandsarbejder og en spiller journalist, der spørger ind til hvad, hvorfor og hvordan etc.

4. Statistiske fremstillinger – En graf over, hvor mange indlagte, der dimitterer til tysklandsarbejde



Forslag til undervisningsforløb i historie

Vi har her udarbejdet et forslag til et undervisningsforløb, hvor dilemma-spillet er et af de bærende elementer, og hvor tilegnet viden bliver afprøvet og dermed evalueret. Forløbet varer otte lektioner á ca. 60 min. varighed og starter med en præsentation af læringsmål og hvorfor, eleverne skal arbejde med netop dette spil og dets perspektiver.

Det kan lette arbejdet, hvis eleverne i forvejen har kendskab til arbejdet med kilder, men det er ikke en forudsætning. Samfundsfaglige problemstillinger og -mål er ikke medtaget, men læreren kan selv sætte et samfundsfagligt eller kristendomsfagligt forløb sammen ud fra de til disse fag hørende opstillede læringsmål.

1. lektion

HVAD

Præsentation af emne, formål og mål samt aktiviteter i forløbet.

Læreren ridser op, hvorfor spillet er et historisk scenarie – se afsnit om fagdidaktik

Formålet med dilemmaspillet "Fattiggård eller Fjendeland" er at tilvejebringe eleverne et indblik i og viden om ny forskning om en gruppe fattiges skæbne under besættelsesårene i Danmark og deres kamp for at holde sig væk fra afgrunden.

Mål fra skemaet "Mål for Fattiggård eller Fjendeland – Historie" – udvælg herfra.

AKTIVITETER

Efter præsentationen inddeles klassen i grupper af fire pers. De laver et skema i f.eks. Google Docs, som er todelt: Første halvdel af siden er: Hvad ved vi allerede om besættelsestiden?

Anden halvdel gemmes til sidst i forløbet: Hvad ved vi nu om besættelsestiden?

Lektie til 2. lektion (startes i 1. lektion) læses artiklerne: "Samarbejdspolitikken" og "Tysklandsarbejde" – af Jeppe Wichmann Rasmussen.

ANDET

BiU-aktivitet.

STIKORDSSTAFET:
5 min. hvor eleverne i to-fire hold én ad gangen løber frem til to A4 ark eller tavle/board og skriver stikord om formål og mål – meget gerne egne formuleringer.

2. lektion

HVAD

Eleverne har læst artikel. De skal i deres grupper redegøre for, hvad samarbejdspolitikken går ud på, og hvad baggrunden for tysklandsarbejdet er.

FÆLLES: Viser en kilde fra materialet: Averteringsannonce fra avis.

I gruppen læses fra kildesamlingen artiklen om Albert.

Intro til selve spillet: Fortæl eller vis på whiteboard formålet med spillet, se s. 1.

AKTIVITETER

1) Indføre de to begrundelser i deres Google Docs:
- Hvad samarbejdspolitikken er
- Baggrunden for tysklandsarbejde

2) Hvilke årsager var der til Alberts valg – og rejse?

Til 3. lektion læses:
"Hvis situationen ændrer sig i morgen" – 30'ernes og 40'ernes Tyskland – Artikel af Jeppe Wichmann Rasmussen.

ANDET

BiU-aktivitet.

ORDKORT-LEG:
Formål:
At forberede eleverne på praktisk at foretage valg som i spillet.

Kombiner ord fra spillet Print, laminer og uddel til hver grp. et sæt ordkort med valg: Civilstand, udfordring, øgenavn.

Eleverne skal nu lave så mange kombinationer som muligt – se bilag.

3. lektion

HVAD

Selve spillet spilles. Det foregår bedst i grupper, da elevernes fælles diskussion og refleksion er vigtig.

AKTIVITETER

Spillet kan godt tage mere end en lektion at gennemspille for en gruppe, hvis eleverne diskuterer længe om hvert enkelt dilemma.

ANDET

Under selve spillet er BiU ikke indtænkt, men læreren kan indlægge en pause efter behov. Ord-kort-legen kan evt. anvendes igen.

4. lektion

HVAD

Undring og arbejdet med kilder

I klassen:

1-2 grp. Arbejder med Horsens
Forsørgelsesanstalt - A

1-2 grp. Arbejder med

Svendborg Fattiggård - B

1-2 grp. Arbejder med Arbejds-
anstalten Sundholm - C

Reglement for Horsens

Forsørgelsesanstalt udleveres
til **grp. A** - fra kildesamlingen:

§ 5-8; Hvad forvalteren/
personalet opgaver er

§ 13; Opdeling af køn på
arbejdsanstalten

§ 15,16; Forhold ved ankomst,
isolering, visitation, bad
og inddragelse af ejendele

§23,25; Tobak

§33,34; Regelbrud

Reglement for Svendborg

Fattiggård - **grp. B**

§9-12; Hvad forvalteren/
personalets opgaver er

§13; Gæld

§14,15; Forhold ved ankomst,
visitation, bad og
inddragelse af ejendele

§18,24; Alkohol, tobak

§20; Lydighed

§25,26; Regler

§28,29; Straf

Reglement for Arbejdsanstalten

Sundholm - **grp. C:**

§ 1; Indsættelse på
arbejdsanstalten

§ 2; Afhøring

§ 9; Censur

§10; Lydighed

AKTIVITETER

1) Eleverne skal opstille spørgs-
mål til spillet: Hvilke valg
foretog de for deres karakter?
Hvorfor?

Ca. .10-15 min

2) Gruppearbejde - se tekst til
venstre - Hvordan var for-
holdene for de indlagte på
fattiggårdene/ forsørgelses-
anstalterne?

Ca. 20-25 min.

Grupperne fremlægger herefter
kort for hinanden i timen, hvad
de er nået frem til - 12 min.
(2 min. til hver grp.)

Erkendelse:

At anstaltens forhold over-
ordnet er ens - og dårlige.

Til 5. lektion læses:

Fattigdomssyn i besættelsestidens

Danmark - Artikel af Jeppe

Wichmann Rasmussen.

ANDET

BiU-aktivitet.

Stikordsstafet kan igen bruges,
hvis klassen har behov for at
være endnu mere praktiske:

3 ark papir hhv.

Horsens, Sundholm og Svendborg:

Eleverne løber nu frem og skriv-
er stikord fra deres reglementer.

Herved dannes netop en liste
over, hvordan stederne er og kan
derefter sammenlignes.



5. lektion

HVAD

Kildearbejde

Politirapport

Brev til det sociale udvalg
- Materiale om Charles Sander

En socialsag

Et afslag

AKTIVITETER

1) Grupperne præsenterer kort deres valg af billeder og begrundes.

2) Grupperne skal arbejde med de anførte kilder.

Besvarer: Hvordan kan kilderne sige noget om de socialt udsattes forhold og valg? Hvad fortælles der med den enkelte kilde?

ANDET

BiU-aktivitet.

Eleverne skal printe eller finde billeder i spillets billedarkiv på tablet, beskrive billederne og forklare i hvilken sammenhæng billedet indgår i spillet. Læreren er dommer og kan tildele eleverne/grp. point efter hver forklaring

6. lektion

HVAD

Kildearbejde
- fortsat fra 5. lektion

Politirapport

Brev til det sociale udvalg
- Materiale om Charles Sander

En socialsag

Et afslag

AKTIVITETER

Grupperne skal arbejde med de anførte kilder.

Besvare: Hvordan kan kilderne sige noget om de socialt udsattes forhold og valg?
Hvad fortælles der med den enkelte kilde?

Til 7. lektion læses:
"Flygtninge skal arbejde"
evt. også "Skal Carina og Robert på Fattiggården?"
Litteratur: "Frydenholm" af Hans Scherfig i uddrag "Planen" af Morten Pape i uddrag

ANDET

BiU-aktivitet.

Eleverne skal printe eller finde billeder i spillets billedarkiv på tablet, beskrive billederne og forklare i hvilken sammenhæng, billedet indgår i spillet.

Læreren er dommer og kan tildele eleverne/grp. point efter hver forklaring



7. lektion

HVAD

Opsamlende og sammenfattende arbejde.

Det nutidige perspektiv
- målene ved kompetence-området 'historiebrug'.

Sammenfattende om de fattiges skæbne under besættelsen

Fællestræk mellem nutid og fortid

Artikel udleveres eller gives for som lektie til denne time:

"Skal Carina og Robert på Fattiggården?"

AKTIVITETER

- 1) Hvilke sammenlignelige forhold er der mellem "Flygtninge skal arbejde" og datidens fattige og socialt udsatte indlagt på fattiggårde? Hvordan ser skribenten i artiklen på de fremmede?
- 2) De to skønlitterære tekster:
Se afsnit om danskforløbet.
Hvordan er synet på de fattige i Scherfigs romanuddrag?
Hvordan er personerne i Papes uddrag skildret?
Hvem er de marginaliserede her?
- 3) Eleverne diskuterer i grupperne på baggrund af artiklen, hvordan synet på nutidens fattige er og sammenstiller det med datidens fattigdomssyn.
Opstil det i et sammenligningsnotat i gruppen.

ANDET

BiU-aktivitet.

Opdel et fællesrum eller uden-dørsareal i to felter, fattiggård og Fjendeland: En elev eller læreren selv opremser udsagn fra sætningskort; eleverne løber nu fra det ene felt til det andet afhængigt af, hvor de mener, udsagnet passer.

Se skema med sætningskort

8. lektion

HVAD

EVALUERING - Hvad har vi lært? - Skal besvares

Underviseren har i 1. lektion opstillet mål for forløbet - udvælg forslag fra skemaet "Mål for Fattiggård eller Fjendeland - Historie"

I hvor høj en grad er klassen/gruppen/den enkelte elev nået i mål med disse? Brug f.eks. elevernes egne målformuleringer fra 1. lekt.'s stikordsstafet eller en simpel 1 - 5 skala.

Har nået målene:

- 1) Slet ikke
- 2) I mindre grad
- 3) I nogen grad
- 4) I høj grad
- 5) I meget høj grad

Læreren kan ud fra forløbets mål for hver gruppe/klassen/hver elev lave samme skala og sammenligne.

Er der overvejende sammenfald, er målene nået.

AKTIVITETER

Todelt Google Docs skema samt forløbets mål fra 1. lekt. findes og følgende besvares i gruppen:

Hvad ved vi nu om besættelsestiden?

Hvilke nye ting ved vi nu om de fattiges skæbne i besættelsesårene?

2. del vil vise sig tekstmæssigt at fylde mere og have en større detaljeringsgrad - og dermed dokumentere en læring og en tilegnet merviden.

Indlæringsdybden hos eleverne skal ses i forhold til de udvalgte og opstillede mål.

Dilemmaspillet som udvidet teksttype og danskfaget

Eleverne skal i spillet gøre brug af læsestrategier inden for kompetenceområdet 'læsning' og specielt videns- og færdighedsmål fra 'tekstforståelse' og 'sammenhæng'. Der er i selve spillet ikke megen egentlig tekst, men brugeren skal benytte læsestrategi og afkodning af informationer for at kunne spille spillet. Der er megen information.

Herudover har vi medtaget et eksempel, der knytter sig til kompetenceområdet 'fortolkning': Eksemplet er litteratur. Et uddrag af Hans Scherfigs roman "Frydenholm" refererer til samme fattigdomsproblematik som spillet. Dog er der ikke tale om en fattig fra en fattiggård, men om lange Anton, der anvises til arbejde i Tyskland, hvis han vil opretholde sin ret til understøttelse⁵. Uddraget er kap. 28. Dette handler om det bedre borgerskabs etablerede holdninger over for en lavere social classes vilkår og muligheder. Dette sammenstilles med ny litteratur, "Planen" af Morten Pape, der ligesom Scherfig tager fat i en set med nutidens øjne en stigmatiseret gruppe; indvandrere og flygtninge. Begge tekster kredser om temaet "os og dem".

NOTE

5. Ytringen om Scherfig, Hans: Frydenholm, Gyldendal, Kbh. 1962, s. 153

DANSK		- mål for Fattiggård eller Fjendeland	
Kompetenceområde	Kompetencemål	Færdigheds- og vidensmål	Læringsmål
Fortolkning	Eleven kan forholde sig til identitet, kultur og sprog systematisk undersøgelse og diskussion af litteratur og andre æstetiske tekster.	FORTOLKNING Eleverne kan fortolke egne og andres fremstillinger af identitet i tekster Eleven har viden om identitetsfremstillinger	<ul style="list-style-type: none">- Eleven kan opstille tematiske modsætningspar for tekstuddragene af "Frydenholm" samt "Planen".- Eleven kan anvende tematikkerne til at give bud på begge teksters motiv.- Eleven kan udlede et muligt udsagn for teksterne- Eleven kan sidestille og danne paralleller mellem skæbner i dilemmaspillet og mindst en af de to tekstuddrag- Eleven kan forklare, hvordan spillet og teksterne fremstiller identiteter

Kompetence-område	Kompetence-mål	Færdigheds- og vidensmål	Læringsmål
Kronologi og sammenhæng	Eleven kan på baggrund af et kronologisk overblik forklare, hvorledes samfund har udviklet sig under forskellige forudsætninger.	<p>Kronologi, brud og kontinuitet</p> <p>1. Eleven kan sætte begivenheders forudsætninger, forløb og følger i kronologisk sammenhæng. Eleven har viden om begivenheders forudsætninger, forløb og følger.</p> <p>2. Eleven kan forklare, hvorfor historisk udvikling i perioder var præget af kontinuitet og i andre af brud. Eleven har viden om historisk udvikling.</p> <p>Det lokale, regionale og globale. Eleven kan forklare historiske forandrings påvirkning af samfund lokalt, regionalt og globalt. Eleven har viden om forandringer af samfund lokalt, regionalt og globalt.</p> <p>Historiekanon Eleven kan bruge kanonpunkter til at skabe historisk overblik og sammenhængsforståelse.</p> <p>Eleven har viden om kanonpunkter.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Eleven kan placere udsendelsen af de fattige i tid. - Eleven kan forklare, hvorfor de fattige søgte til Tyskland. - Eleven kan give eksempler på, hvor de fattige søgte hen for at få arbejde. - Eleven kan opliste hvilke dilemmaer, de fattige stod i under besættelsen. - Eleven ved, hvorfor et arbejde i Tyskland under besættelsen er et dilemma. - Eleven kan forklare, hvilke konsekvenser de fattiges valg kunne have for dem. - Eleven ved, hvorfor en gruppe fattige blev sendt eller søgte til Tyskland - Eleven skal kunne gengive, hvilke muligheder de fattige havde under besættelsen. - Eleven kan nævne, hvordan fortællingen om de fattiges dilemmaer indgår i historien om 2. Verdenskrig. - Eleven kan i hovedtræk redegøre for, hvorfor 2. Verdenskrig forandrer de fattiges vilkår. - Eleven ved, hvorfor politikerne og fagbevægelsen bidrager til, at de indlagte/fattige må rejse til Tyskland. - Eleven har kendskab til de to kanonpunkter til 2. Verdenskrig; augustoprøret 1943 og jødeaktionen 1943 samt Kanslergadeforliget 1933. - Eleven kan placere de fattiges rejser i forhold til kanonpunkterne (der er ikke direkte sammenhæng ml. disse to og de fattiges rejser til Tyskland. Kanslergadeforliget berøres ifm. K.K. Steinckes socialreform).

HISTORIE**- mål for Fattiggård eller Fjendeland**

Kompetence-område	Kompetence-mål	Færdigheds - og vidensmål	Læringsmål
Historiebrug	Eleven kan forklare samspil mellem fortid, nutid og fremtid.	<p>HISTORISKE SCENARIER Eleven kan udlede forklaringer på historiske forhold og forløb ud fra historiske scenerier</p> <p>Eleven har viden om historiske scenariers funktion</p> <p>Konstruktion og historiske fortællinger Eleven kan analysere konstruktion og brug af historiske fortællinger med samtids- og fremtidsrettet sigte.</p> <p>Eleven har viden om historiske fortællingers brug i et samtids- og fremadrettet perspektiv.</p> <p>Historisk bevidsthed Eleven kan redegøre for brug af fortiden i argumentation og handling</p> <p>Eleven har viden om funktion af historie i fortid og nutid</p>	<ul style="list-style-type: none">- Eleven skal reflektere over, hvorfor de indlagte tysklandsarbejdere træffer valget om at rejse.- Eleven skal have kendskab til, at dilemma-spillet er et historisk scenarie- Eleven skal kunne identificere, hvorfor spillet er et historisk scenarie- Eleven skal kunne give bud på, hvordan vi i nutiden kan anvende fortællingen om de fattiges tysklandsarbejde og deres skæbner.- Eleven skal kunne give bud (og en forklaring på), hvordan interessegrupper vil kunne bruge historien om de fattiges tysklandsarbejde i nutiden og i fremtiden- Eleven skal have kendskab til, hvordan historien om de fattiges tysklandsarbejde blev brugt i dens samtid af f.eks. politikere

Kompetence-område	Kompetence-mål	Færdigheds- og vidensmål	Læringsmål
Politik	Eleven kan tage stilling til politiske problemstillinger lokalt og globalt og komme med forslag til handlinger.	<p>DEMOKRATI Eleven kan identificere demokrati og andre styreformer.</p> <p>Eleven har viden om demokrati og andre styreformer.</p> <p>Eleven kan diskutere demokratiopfattelser og egne muligheder for deltagelse i demokratiet.</p> <p>Eleven har viden om demokratiopfattelser. Det politiske system, retsstat og rettigheder</p> <p>Eleven kan diskutere sammenhænge mellem demokrati og retsstat (f.eks. rettigheder og pligter for borgere i Danmark borgernes retssikkerhed i et demokrati og menneskerettigheder).</p> <p>Eleven har viden om demokrati og retsstat, fx grundloven.</p> <p>VELFÆRDSSTATER Eleven kan forklare opbygningen af velfærdsstater på baggrund af velfærdsprincipper</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Eleven kan genkende den demokratiske styreforms udfordringer under besættelsen. - Eleven kan redegøre for graden af demokratisk brug i forhold til besættelsesmagtens mere diktatoriske indflydelse særligt efter august 1943. - Eleven kan sætte ord på samfundets formynderi over for nutidens demokratiopfattelse. - Eleven kan sætte ord på, i hvilken grad de fattige selv havde indflydelse på politiske beslutninger, der gjaldt for dem. - Eleven kan i skemaform opsætte nutidens rettigheder og pligter over for de gældende rettigheder og pligter for den fattige i besættelsesårene. - Eleven kan nævne de pligter, der på fattiggårdene påhviler de indlagte. - Eleven kan forholde sig til, hvordan disse pligter adskiller sig fra den frie borgers pligter. - Eleven kan opstille et eksempel på, hvordan den fattige borgers retssikkerhed svækkes under besættelsen. - Eleven kan placere forsørgelsesanstaltens rolle i velfærdsstatens opbygning. - Eleven kan give eksempler på de bærende principper i en skandinavisk velfærdsmodel. - Eleven kan forholde sig til velfærdsstatens fremtidige udfordringer og inddrage datidens velfærdsudfordringer heri f.eks. i et læserbrev eller en videolog.

SAMFUNDSFAG**- mål for Fattiggård eller Fjendeland**

Kompetence-område	Kompetence-mål	Færdigheds- og vidensmål	Læringsmål
Økonomi	Eleven kan tage stilling til økonomiske problemstillinger og handle i forhold til egen økonomi og samfundsøkonomien	Eleven kan diskutere velfærdsstat i økonomisk globalisering	- Eleven kan opstille eksempler på velfærdsstatens økonomiske udfordringer under besættelsestiden samt eksempler på velfærdsstatens nutidige økonomiske udfordringer.
Sociale og kulturelle forhold	Eleven kan tage stilling til og handle i forhold til sociale og kulturelle sammenhænge.	SOCIALISERING Eleven kan redegøre for sociale gruppers og fællesskabers rolle i socialiseringen Eleven har viden om socialisering (og identitetsdannelse). Eleven kan analysere sociale grupper og fællesskabers betydning for socialisering og identitetsdannelse. KULTUR Eleven kan diskutere kulturs betydning for individet og grupper.	- Eleven kan give en karakteristik af de fattige indlagte i besættelsesårene som social gruppe, herunder køn, alder og tilknytning til arbejdsmarkedet. - Eleven kan give eksempler på, hvad der er med til at socialisere os og danne vores identitet. - Eleven kan inddrage viden fra dilemmaspelet til at danne mening om de fattige som gruppe; herunder forholde sig til graden af skyld for egen skæbne.

KIRSTENDOMSKUNDSKAB**- mål for Fattiggård eller Fjendeland**

Kompetence-område	Kompetence-mål	Færdigheds - og vidensmål	Læringsmål
Livsfilosofi og etik	Eleven kan forholde sig til den religiøse dimensions indhold og betydning ud fra grundlæggende tilværelsesspørgsmål og etiske principper.	<p>LIVSFILOSOFI Eleven kan reflektere over betydningen af den religiøse dimension i grundlæggende tilværelsesspørgsmål.</p> <p>ETIK Eleven kan reflektere over etiske principper og moralsk praksis i mellem menneskelige relationer.</p> <p>Eleven har viden om etisk og moralsk praksis i et mellem menneskeligt perspektiv</p> <p>TRO OG TVIVL Eleven kan reflektere over sammenhænge mellem forskellige værdigrundlag og deres tydning af tilværelsen</p> <p>Eleven har viden om sammenhæng mellem værdigrundlag og tydninger af tilværelsen</p>	<ul style="list-style-type: none">- Eleven kan ud fra forestillinger forholde sig til, at de danske fattige tysklandsarbejders tro og livsopfattelse kan have haft indflydelse på, hvordan de traf deres valg.- Eleven kan ud fra viden fra spillet udtrykke en forestilling om, hvordan de danske fattige tysklandsarbejdere opførte sig over for tyskerne, og hvordan tyskerne opførte sig over for de danske arbejdere.- Eleven kan sætte denne opførelse overfor almindelig opførelse og behandling af andre mennesker (og dermed viser viden om moralsk praksis i et mellem menneskeligt perspektiv).- Eleven kan formulere sig enten mundtligt eller skriftligt om sammenhænge eller mangel på sammenhænge mellem 1930'ernes og 40'ernes tyske værdigrundlag og samtidige danske.

Kort til BiU - aktivitet / kan printes, skæres og lamineres.

Ordkort til BiU-aktivitet - lektion 2

CIVILSTAND	UDFORDRING	ØGENAVN
Gift - uden børn	Doven	Paven
Ugift - uden børn	Drikfældig	Nitteren
Fraskilt - uden børn	Svækket	Putte
		Sutsko
		Skæve
		Stormkrogen

Sætningskort til BiU-aktivitet - lektion 7

A	B	C	D
Man får kost og logi	Opsynsmanden holder øje med os	Togrejsen var lang og besværlig	Jeg bliver fattigere af at være her
Lønnen er god	Socialudvalget sagde nej	Murene gør mig nedtrykt	Alkohol og kvindfolk er forbudt
Minen er ikke et sted for mennesker	Vi slukker tørsten på udgang om søndagen	De belønner mig med kulde, fugt og pigtråd	Her er farligt, men maden og lønnen er god