

HISTORIER
OM DANMARK

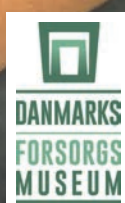
.....

HISTORIE FORTALT GENNEM DILEMMABASERET FORMIDLING

.....

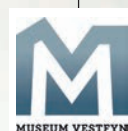
VÆRKTØJSKASSE
TIL MUSEER
OG SKOLER

ARBEJDERMUSEET



Den Gamle By

MUSEUM
SØNDER
JYLLAND



STRU
ERMU
SEUM

NORDEA
FONDEN

.....

INDHOLD

1. INDLEDNING	4
1.1 FORMÅL	4
1.2 HVEM OG HVAD?	4
1.3 I HVILKET REGI?	4
 2. PRÆSENTATION	 6
2.1 DEN STORE HISTORIE	6
2.2 ENGAGEMENT	7
2.3 PÆDAGOGIK	8
2.4 ETIK	9
2.5 AUTENTICITET	10
2.6 DILEMMAET	10
2.7 FORMEN	11
 3. DILEMMAROLLESPIL	 12
Hvis du ønsker at skabe et større rollespil til din formidling	
3.1 OVERBLIK	12
3.1.1 FIGUR	12
3.1.2 KAPITLETS STRUKTUR	13
3.2 OM DILEMMAROLLESPIL	15
3.2.1 AT SKABE DILEMMAET	15
3.2.2 AT BEHANDLE DILEMMAET	19
3.3 EKSEMPLER	21

.....

4. FORMIDLERBÅRET DILEMMA	26
For lærer eller enkelt formidler	
4.1 OVERBLIK	26
4.1.1 FIGUR	26
4.1.2 KAPITLETS STRUKTUR	27
4.2 OM FORMIDLERBÅRET DILEMMA	29
4.2.1 AT SKABE DILEMMAET	29
4.2.2 AT BEHANDLE DILEMMAET	32
4.3 EKSEMPLER	35
 5. DILEMMABASEREDE OPLEVELSER	 38
Når oplevelser skal gennemføres uden medarbejdere	
5.1 OVERBLIK	38
5.1.1 FIGUR	38
5.1.2 KAPITLETS STRUKTUR	39
5.2 OM DILEMMABASEREDE OPLEVELSER	41
5.2.1 AT SKABE DILEMMAET	41
5.2.2 AT BEHANDLE DILEMMAET	44
5.3 EKSEMPLER	46
 6. HENVISNINGER	 50
6.1 PÆDAGOGISK FUNDAMENT	50
6.2 VENNER FRA FREMTIDEN	50
6.3 SAMARBEJDSPARTNERE	51
6.4 KONTAKTINFORMATIONER	51

.....

INDLEDNING

Hvordan kan historier om Danmark engagere børn, unge og familier og få dem til at tage stilling til danskeres liv og vilkår igennem tiden? Nøgleord kan være engagement, refleksion og stillingtagen. En række museer har gode erfaringer med at lade de involverede påvirke historien gennem dilemmaer. I dette materiale deler museerne ud af deres erfaringer med dilemmabaserede formidlingsformer.

.....

1.1 FORMÅL

Materialet har som primært formål at give formidlere på museer, folkeskolelærere med videre over hele landet værktøjer til at formidle danmarkshistorie gennem dilemmabaseret formidling. Gennem videndeling, praktiske anvisninger og eksempler er det målet at inspirere til at få fortalt andre sider af Danmarks-historien på en engagerende og levende måde.

.....

1.2 HVEM OG HVAD?

Materialet er udviklet i samarbejde med Arbejdermuseet i København, Danmarks Forsorgsmuseum i Svendborg, Museum Vestfyn i Assens, Museum Sønderjylland, Struer Museum og Den Gamle By i Aarhus. Afsættet er museernes samlede erfaringer.

Den Gamle By har haft den overordnede opgave med udviklingen i sparring med ovennævnte museer.

.....

1.3 I HVILKET REGI?

Materialet er udarbejdet i regi af den nationale satsning "Historier om Danmark", hvor DR, Nationalmuseet og Slots- og Kulturstyrelsen i 2017 sammen med de statsanerkendte museer formidler Danmarks historier i et lokalt, regionalt og nationalt perspektiv. Målet med satsningen er at styrke og nuancere historiebevidstheden og den historiske interesse hos alle danskere, så vi, uan-

.....

set hvor vi bor i landet, får en bedre forståelse af de historiske valg og begivenheder, der har ledt frem til dagens Danmark.

Nærværende materiale er udviklet og gennemført med støtte fra Nordea-fonden: "Pulje til Historier om Danmark".

To elever fra Glamsbjerg skole er i gang med at overveje, hvilke genstande som skal sikres for fremtiden. Foto: Museum Vestfyn ▼



.....

PRÆSENTATION

Denne værktøjskasse skal kunne bruges både af skoler og museer til at skabe dilemmabaseret formidling. Målet er, at dilemmabaseret formidling skal kunne bruges både til at lave udstyrs- og personaletunge rollespil og til at lave formidling, der kan gennemføres af en lærer med sine elever eller helt personalefri formidling, som gæster på et museum selv kan følge.

Dilemmabaseret formidling er en arbejdsmetode, der sætter fokus på indlevelse og refleksion. Hovedformålet er at få deltagerne til at leve sig ind i et bestemt dilemma, og ved at give deltagerne en afgørende rolle i løsningen, må de reflektere over både muligheder og konsekvenser af deres beslutninger. Det vil sige, at det er vigtigt, at deltagerne er dem, der skal træffe afgørende valg med direkte konsekvenser for de personer, som deltagerne er præsenteret for og forhåbentlig har opnået en identifikation med.

Igennem dilemmaet kan deltageren lære om fakta og om de tanker og overvejelser, der har gjort sig gældende for de mennesker, der har stået i det pågældende dilemma. Det vil sige, at deltagerne lærer selv at tænke og reflektere over de fakta, formidlingsforløbet præsenterer dem for.

.....

2.1 DEN STORE HISTORIE

Selve formidlingen skal have et formål. Være fokuseret på at der er noget at lære. Til det formål bruger vi den lille historie og den store historie.

Bag enhver formidling ligger der en stor historie, vi gerne vil fortælle. En historie om en skrådreng er ikke bare historien om en dreng i 1896. Det er en historie om børnearbejde, revselsesret og kønsroller. Det er en historie om det samfund, der omgiver skrådrengen og former hans liv.

Drengens historie er det, vi som formidlere bruger til at fange opmærksomheden og til at få deltagerne til at leve sig ind i historien. Det er den lille historie. Den er personlig og gerne genkendelig.

Den store historie er de vilkår og det samfund, vi kan fortælle om igennem drengens historie. Hvilke problemstillinger kan vi sætte fokus på? Hvilke overvejelser kan vores deltagere gøre sig? Hvilke strømninger i samfundet kan vi vise? Det er den store historie, som gerne skal vises for vores deltagere. Den lille historie er den, der lukker op for den store.

.....

2.2 ENGAGEMENT

Vellykket formidling handler om deltagernes engagement.

Nogle gæster og elever er engagerede fra starten. De kommer med en forventning om at lære og deltage. De kan klare en højere grad af indlevelse og kompleksitet fra starten.

De engagerede gæster og elever har allerede indstillet sig på at skulle deltage. De reflekterer hurtigt over det, de ser, og får meget ud af den givne formidling. De er klar på at følge den store historie.

Andre gæster og elever er ikke engagerede fra starten. Deres interesse skal fanges, før de ønsker at deltage.

En af måderne at engagere folk på, er at lade dem påvirke historien. At tillade deltagere at være aktive kan gøre, at de både engagerer sig mere i historien, og at de husker den i længere tid.

Det kan også gøres med fysiske aktiviteter som: "prøv at pudse støvler" eller "brug gammeldags værktøj til at bygge et piratskib".

En anden måde at fange deltagerne på er ved at gøre den formidlede historie personlig og genkendelig i forhold til deltagernes egne liv. En genkendelig historie kan hjælpe deltageren til at se sammenhængen imellem sig selv og den store historie. De kan pludselig se relevansen af nogle af de ting, de møder i undervisningen og på museet. Det er dog ikke nok at historien er personlig. Den formidlede historie bliver nødt til at have en dybde og en relevans. Det kan sikre deres engagement i den historie, vi vil fortælle.

Når engagementet er etableret, kan man bevæge sig op til at fortælle den store historie. Deltagerne vil være villige til at reflektere over de situationer og omstændigheder, der gør sig gældende i dilemmaet, og på den måde ledes de frem til større overvejelser, omkring den historie vi gerne vil fortælle. Dilemmaet kan på den måde blive et springbræt til en større fortælling, men også til en større forståelse af nuancerne og dimensionerne i fortællingen.

Danmarks Forsorgsmuseum. Elever fra Rantzausminde skole i museets debatudstilling "Fattigdom på tværs", der stiller fattigdom før og nu overfor hinanden. Eleverne overvejer om fattigdom er selvforskyldt eller ej.
Foto: Fagfoto grafen ►



.....

2.3 PÆDAGOGIK

Dilemmabaseret formidling bygger på teorier om æstetiske læreprocesser, det vil sige at den proces, der sættes i gang, giver deltagerne en praktisk-æstetisk erfaring. Det at noget er æstetisk refererer til, at det opleves gennem sanserne. Indenfor teorier om æstetiske læreprocesser fremhæves det faktum, at en æstetisk – altså en sanselig – oplevelse altid vil påvirke et menneskes følelser, tanker og erindringer, bevidste som ubevidste, og jo flere sanser, der påvirkes, desto større er påvirkningen.

Det antages, at når man har en æstetisk oplevelse, tilsigtet eller utilsigtet, vil man altid mere eller mindre bevidst analysere og reflektere over den. Når der er tale om æstetiske læreprocesser og tilsigtede æstetiske oplevelser, er det naturligvis vigtigt, at man også i forløbet skaber rum for analyse og refleksion. Tilsigtede æstetiske oplevelser er dem, en formidler/lærer har tilrettelagt med henblik på at opnå en bestemt påvirkning. I den forbindelse er det vigtigt at gøre sig klart, hvad målet er med undervisningen, læringsforløbet samt de praktisk-æstetiske oplevelser og aktiviteter, der indgår.

Et dilemmabaseret forløb med de rette elementer af involvering og en vedkommende problematik, der rammer ned i deltageres følelser og etik, kan danne en frugtbar grobund for gode, væsentlige diskussioner. På denne måde går emnerne mere ind under huden på deltagerne, så de bliver grebet og forhåbentlig mere engagerede. På denne måde kan de hjælpes til at tage stilling og sætte gang i en refleksion over de temaer, forløbet sætter fokus på – måske temaer, som ellers godt kan være lidt u håndgribelige og svære at diskutere.

Med dilemmabaserede forløb bliver der mulighed for, at deltagerne kan lære historie på en nærværende og anderledes måde.

Elever i folkeskolen skal i faget historie opnå sammenhængsforståelse i samspil med et kronologisk overblik og kunne bruge denne forståelse i deres hverdags- og samfundsliv.

Faget historie omfatter tre kompetenceområder: Kronologi og sammenhæng, kildearbejde og historiebrug.¹

Dilemmabaserede undervisningsforløb rummer disse krav, og kompetenceområder rammes meget fint, ligesom de er særdeles velegnede til tværfaglige sammenhænge.

¹ Kilde: UVM.dk

.....



▲ Danmarks
Forsorgsmuseum
Svendborg Fattiggård.

Forsørgelsesafdelingen set fra arbejdsafdelingen.
Bemærk de pigtrådsklædte mure mellem gårdene, der
afskar mænd fra kvinder, værdigt trængende fra uværdigt
trængende og alle indlagte fra frihed. Foto: Jon Bjarni Hjartarson.

2.4 ETIK

Der er etiske spørgsmål ved at behandle emner, der er tæt på deltageres personlige liv. Især når det drejer sig om følsomme emner som for eksempel alkoholisme eller tvangsfjernelse. Skal vi behandle noget så følsomt? Skal vi vove os ind på emner, der kan udløse følelsesmæssige reaktioner fra vores deltagere?

Det er altid risikabelt at vove sig ind på sådanne emner, men det er også disse emner, der ofte vil have en høj grad af relevans. De er en del af historien og verden, som vi ikke må ignorere. Derfor må vi prøve at behandle dem med respekt og så nuanceret som overhovedet muligt.

Det kræver, at man som formidler har et skarpt øje på sine deltagers reaktioner, så man hurtigt kan træde til og hjælpe en deltager, der bliver personligt berørt. Vær opmærksom på hvilke reaktioner, der kommer fra deltagerne. Hvis en deltager bliver personligt ramt, er det ikke sikkert, at de vil reagere udad. Nogen vil trække sig ind i sig selv og nægte at behandle dilemmaet. De kan også blive direkte negative over for dilemmaet eller formidleren.

Hvis der behandles følsomme emner, er det godt at aftale en måde, hvorpå deltagerne kan bede om en pause eller helt at træde ud af forløbet. Det kan være så simpelt, at de får at vide, at de kan henvende sig til formidleren og bede om en pause, hvis de føler sig utilpas. Deltagerne skal altid have muligheden for at tage en pause, hvis det bliver for personligt eller på anden måde ubehageligt.

Vores erfaring er at behandling af relevante og følsomme problemer kan være en positiv oplevelse for de personer, der har haft det tættest inde på kroppen. Vi har flere eksempler på deltagere der har åbnet op for personlige problemer overfor deres med-deltagere, fordi der var fokus på problemet.

Vi kan ikke vide på forhånd, hvornår en deltager vil blive personligt ramt. Vi kan kun sørge for, at deltagerne har en klar mulighed for at sige fra. Vi er hverken psykologer eller familie og kan derfor ikke løse personlige problemer for vores

.....

deltagere. Vi kan kun give en mulighed for at åbne op for et emne, der ellers kan være svært at tale om.

.....

2.5 AUTENTICITET

Der er et krav om en høj grad af ægthed eller autenticitet for museer. Der skal være et dokumenteret fundament for det, der formidles. På skoler er der ikke det samme krav om autenticitet. Derfor kan man her nemmere bruge genstande, der symboliserer noget eller er en tilnærmelse af noget ægte.

At en genstand, person eller et sted er ægte kan give et skær samhörighed med den historie, der fortælles. En efterligning eller kopi af genstanden er ikke helt det samme, men kan stadig give lidt af følelsen. Samtidig kan deltagerne få en særlig oplevelse ved at kunne berøre genstanden fysisk. På den måde mister en kopi lidt af sin autenticitet, men vinder noget ved at kunne aktivere følesansen.

Når vi arbejder med at skabe narrativer, der tilnærmer sig autentiske historier, er vi allerede på grænsen af det autentiske. Det kan være nyttigt at tilføje opdigtede personer eller hændelser til en autentisk historie. Det kan hjælpe deltagerne til at forstå detaljer, som måske ikke ville komme frem, hvis man brugte den autentiske historie direkte. Det er dog vigtigt at lade ens deltagere vide, hvad der er autentisk, og hvad der er tilføjet for at skabe et spændende narrativ.

.....

2.6 DILEMMAET

Når man skal udvælge et dilemma, er der en række nødvendige overvejelser. Både med hensyn til det centrale dilemma, men også med hensyn til muligheder, begrænsninger og formål. Dilemmaet kan skabes med forskelligt udgangspunkt. Nogle dilemmaer tager udgangspunkt i en bestemt problemstilling, der skal behandles. Nogle tager udgangspunkt i en tidsperiode eller et sted. Det vigtige er, at dilemmaet formidler, det man gerne vil have formidlet og hermed skaber de ønskede refleksioner.

Når du skal skabe et dilemma, er det vigtigt at vide: Hvad er der af muligheder og begrænsninger? Kan der afsættes personale til at styre et rollespil, eller bliver deltagerne nødt til at kunne gennemføre det selv? Skal det foregå et bestemt sted? Hvor mange deltagere er der plads til? Er der bestemte genstande eller replika, der kan bruges?

.....

For et museum kan det være meget vigtigt, at dilemmaet skal tilpasses til et bestemt historisk sted, som museet har adgang til, eller skal tilpasses historien om en bestemt genstand, person eller hændelse.

For en skole kan det være vigtigt, at dilemmaet kan gennemføres af en enkelt lærer og uden andre rekvisitter end et stykke papir.

Det er vigtigt at gøre sig klart hvilke genstande og lokaliteter, der er til rådighed, og hvor mange deltagere man kan håndtere ad gangen.

I den forbindelse må man også gøre sig klart, om der er et bestemt formål, der skal opnås med dilemmaet. Er der en bestemt tidsperiode, der skal udforskes, et bestemt sted eller et bestemt tema?

Sidst men ikke mindst. Hvem er dilemmaets målgruppe? Et dilemma om abort vil ikke have samme effekt på indskolingselever som på udskolings- eller gymnasieelever.

.....

2.7 FORMEN

Der er tre forskellige formidlingsformer, der bliver behandlet i dette materiale: Dilemmarollespillet, det formidlerbårne dilemma og dilemmabaserede oplevelser. Hver formidlingsform har sine egne målgrupper, fordele og ulemper. Ikke alle elementer i de beskrevne former vil være relevante for alle formidlere eller til alle typer dilemmaer. Vigtigt er derfor at have taget klare valg om, hvad dilemmaet skal kunne. Hvis du for eksempel er bundet af en bestemt form fra starten, kan du springe de andre formidlingsformer over, selvom de kan give god inspiration.

Hvis man føler sig sikker i formen, kan man bruge elementer fra én formidlingsform i en anden, ligesom man kan sammensætte sin helt egen form.

Når dilemmaet er udformet, kan man tilføje detaljer for at gøre formidlingen mere levende. Her er der mulighed for at benytte sig af bestemte genstande, der passer ind i et museums historie eller henvise til temaer, som klassen har beskæftiget sig med før. Der kan også indsættes mindre opgaver undervejs, der skal løses.

For at løsne sine deltagere lidt op kan man praktisere uperfekt formidling. Små ting, der får deltagerne til at bryde ud af formidlingen et øjeblik og grine med hinanden. Det kan være små vittigheder eller sjove detaljer. En gammel ostemad, der findes i en taske, eller at præsten må skjule den afpillede plet på sin hat. Små detaljer der gør formidlingen mere levende.

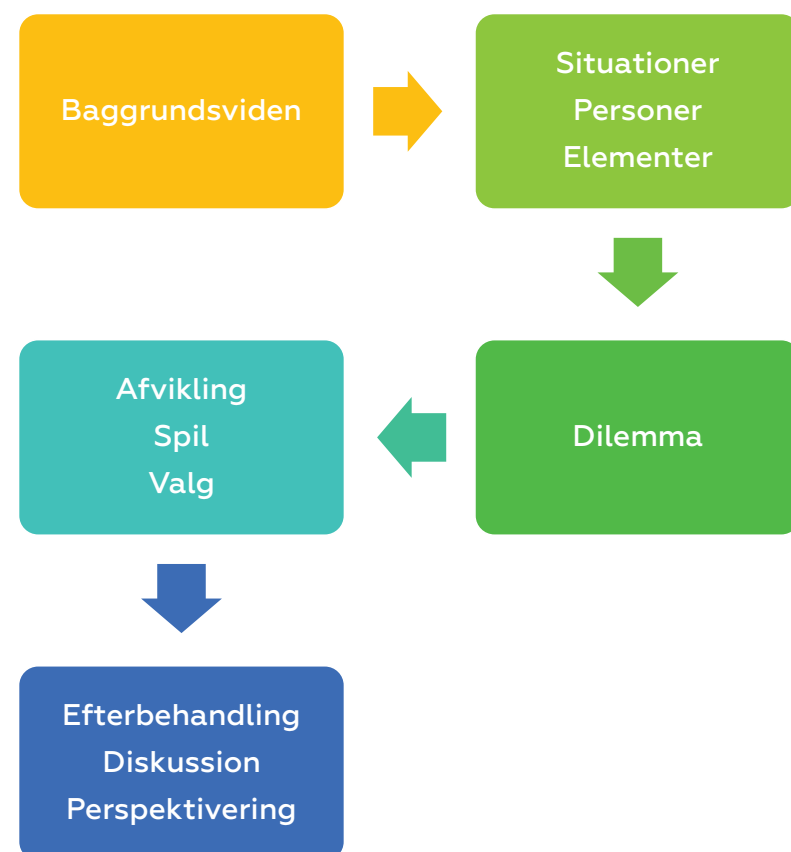
.....

DILEMMA ROLLESPIL

3.1 OVERBLIK

Dilemmarollespillet kræver mindst en formidler med evner inden for drama eller rollespil. Det er den mest involverende af formerne, men også den der kræver mest engagement af deltagerne.

3.1.1 FIGUR



.....

3.1.2 KAPITLET'S STRUKTUR

AT SKABE DILEMMAET

Situationer - Hvad er det i samfundet/verden, der skal præsenteres?

- Hvilken situation vil være god at tage udgangspunkt i?
- Hvilken situation kan bruges til at illustrere vores omgivende samfund?

Personer - Hvilke personer er centrale i dilemmaet?

- Findes der allerede relevante personer, der kan formidle vores historie?
- Hvordan skal deltagerne kende forskel på vores personer?
- Hvad skal personerne repræsentere?

Elementer - Hvilke elementer kan man bruge til at præsentere dilemmaet?

- Har vi bestemte genstande, vi kan bruge?
- Har vi bestemte steder, der kan hjælpe med at sætte stemningen?
- Skal vi bruge kostumer?
- Kan vi illustrere roller på en bestemt måde?

Dilemma - Hvad skal være det centrale dilemma?

- Hvilket dilemma kan repræsentere vores personer, steder og elementer?
- Hvor komplekst skal vores dilemma være?
- Hvordan illustreres den store historie af vores dilemma?

.....

AT BEHANDLE DILEMMAET

Introduktion - Hvilke informationer er nødvendige at give før dilemmaet?

- Er det nødvendigt at introducere formidlingsformen?
- Forventes der noget af deltagerne undervejs?
- Er der særlige mål, som deltagerne skal have for øje?

Afvikling - Hvilken formidlingsteknik skal bruges?

- Hvad er formidlerens rolle?
- Hvad er spillets målsætning?
- Hvordan overlader formidleren bedst spillet til sine deltagere?

Diskussion - Hvilke hændelser fra forløbet skal tages op efterfølgende?

- Hvorfor blev der taget de valg, der blev taget?
- Hvilke problemstillinger og hændelser har deltagerne brug for at snakke igennem?
- Hvilke dele af dilemmaet blev set og overset af deltagerne?

Perspektivering - Hvordan inddrages perspektiver til den store historie?

- Hvor meget tid er der til perspektivering?
- Hvilke aktuelle hændelser kan bruges til at vise perspektiver af dilemmaet?
- Skal deltagerne selv perspektivere?

I Arbejdmuseets undervisningsforløb, Farlig ungdom, introduceres eleverne for forskellige tidstypiske dilemmaer blandt unge i 1950'erne. Her møder eleverne blandt andet 17 årige Mie, der arbejder her i kaffebaren. Mie har netop opdaget, at hun er gravid, og eleverne bruger nu deres viden om perioden til at diskutere Mies muligheder. Foto: Arbejdmuseet ►

.....

3.2 OM DILEMMAROLLESPIL

Et hvert dilemmarollespil drejer sig om personer og de valg, personerne tager. For at få et vedkommende spil er det derfor også vigtigt, at der er en identifikation imellem ens deltagere og nogle af de personer, man bruger. Især er det vigtigt, at ens deltagere kan sætte sig ind i det centrale dilemma, og derfor er der brug for en identifikation med den person, der står i dilemmaet. Hvis vi tager et eksempel med et aborttema, så vil en gymnasieklasse ikke have lige så stor identifikation med en 40 årig stofmisbruger, der risikerer et skadet barn, som med en 17 årig skolepige, der er blevet gravid ved et uheld.

Samtidig skal personerne passe sammen med det dilemma, der skal fremstilles. Det er personerne, der skaber dilemmaet og gør det interessant. Derfor er det også vigtigt at hver person, der optræder i spillet, har en indre logik og grund til deres handlemåder.

3.2.1 AT SKABE DILEMMAET

3.2.1.1 SITUATION

Det omgivende samfund har altid en vigtig indflydelse på et dilemma. Ofte skabes dilemmaet også for at sætte fokus på en bestemt tendens eller situation i samfundet. Når man har arbejdet med den lille historie, er det vigtigt, at have den store historie at arbejde sig hen imod. Det kan være en samfundsudvikling, en økonomisk problemstilling eller et moralsk skift. Den store historie er den, der skal illustreres igennem den lille.



.....

En dagligdags situation er et godt udgangspunkt for formidlingen. Især når man arbejder med rollespil, fordi det tillader deltagerne at arbejde sig ind i rollerne og deres dagligdag. På den måde bliver deres forståelse, af personerne og det dilemma de står i, udvidet. Derefter vil de være bedre rustet til at arbejde med dilemmaet. Når deltagerne har fået en idé om, hvordan personernes dag ser ud, og hvordan de tænker, kan der opstå nuancer i dilemmaet, som deltagerne måske ikke ville have fået øje på.

Situationen må også have en ekstraordinær del. Det dagligdags er et godt udgangspunkt, men det kan også blive kedeligt. Derfor er der brug for noget ekstraordinært til at fange opmærksomheden og gøre dilemmaet til noget særligt. Det særlige i situationen kan også bruges til at udstille omstændigheder og regler i samfundet. Hvis man taler med en ung pige der strikker strømper til sin kæreste, giver det en dagligdags situation der føles tryk og bekendt for deltagerne. Selvom deltagerne ikke selv strikker, er situationen stadig velkendt. Et andet sted får man at vide, at kæresten er ved at stikke af til Amerika. Så bliver situationen pludselig ekstraordinær og spændende. Der er mere på spil.

3.2.1.2 PERSONER

Når man skaber sine personer, er det ofte fristende især for museer at bruge rigtige historiske personer i sine fortællinger. Det har sine fordele og sine ulemper. Fordelen er, at den ægte person kan gøre spillet mere vedkommende, fordi det er sandt. Det giver en større grad af autenticitet. Ulempen er at man, ved at bruge historiske personer, risikerer at lave kontrafaktisk historieformidling eller at blive bundet meget strengt til en fast historie, hvor deltagerne ikke får indflydelse. Endelig er der også hensyntagen til slægt og familie, der kan have indvendinger over brugen af et familiemedlem.

En løsning er at bruge personer, der er sammensat af forskellige historiske personer. Det giver autenticiteten fra den virkelige historie, mens man ikke kommer til at berøre den faktiske historiske person. Det giver en større handlefrihed både for formidleren og for deltagerne.

En anden løsning er helt at skabe sine egne personer. De skabes ud fra en viden om, hvad der er realistisk og muligt i den situation og tid, som personerne lever i. Det giver handlefrihed, men det skal naturligvis tydeliggøres, at personerne ikke er ægte. Samtidig fjerner det noget personlig information fra de personer, der bruges. Personen i sig selv kan altså kun give den viden, som vi har skrevet ind i den. Det er ikke muligt at slå personen op bagefter og selv finde mere viden.

.....

Hvis man vælger at give deltagerne roller, bør det være simple roller med få væsentlige informationer. Deltagerne skal hurtigt kunne sætte sig ind i deres rolle, så de ikke skal tjekke et rollekort eller noter, for at holde styr på sig selv. Resten af deres informationer skal komme igennem spillet.

Formidlerens rolle kan være betydelig mere avanceret, eftersom formidleren har bedre mulighed for at øve sig, men det er ikke altid nødvendigt. En simpel rolle til formidleren kan være en fordel, fordi formidleren skal kunne styre spillet og samtidig videregive de rigtige informationer.

Historiske personer af høj klasse eller adel, også kaldet højstatus personer, er svære at bruge, fordi de har for meget magt. En deltager i højstatus kan hurtigt bestemme over andre eller beordre en løsning. En formidler i højstatus forventes at være alvidende og kan ses af deltagerne som en nem løsning på deres dilemma. Samtidig kan det være svært for deltagerne at identificere sig med disse personer og deres livsstil. Mange højstatus personer er også historisk dokumenterede, hvilket som nævnt både kan være en fordel og en ulempe.

Mellem- eller lavstatus personer er bedre egnede til at gå i dialog med deltagerne. Der er større mulighed for identifikation med mellem- og lavstatus personer. Det er ofte deres manglende indflydelse eller viden, der kan skabe et godt dilemma, som deltagerne skal arbejde for at løse. På grund af rollens mindre viden er det også muligt for formidleren at indrømme uvidenhed uden at bryde ud af rollen, hvis der er informationer formidleren ikke har eller ikke ønsker at videregive til deltagerne endnu.

Uanset hvilken status eller type af personer, der bliver brugt, er det vigtigt at skabe troværdige karakterer. Det at deltagerne kan genkende personlighedstræk, udtalelser eller følelser i personen, de bliver præsenteret for, gør at de bliver mere engageret i personen og det dilemma, personen står i. Det gælder såvel for højstatus- og lavstatuspersoner som for fiktive og historiske personer.

Når man skal skabe en persons handlemåde, anvendes begreberne *tekst* og *undertekst*. En persons tekst kan være, at han vil sælge billetter til Amerika, mens hans undertekst vil være, at han faktisk prøver at snyde de folk, han sælger til. Underteksten er ikke noget personen selv fortæller til folk. Den bliver tydelig igennem personens handlinger. Så selvom manden, der sælger billetter, fortæller folk om sin egen ærlighed, så sørger han samtidig for, at et moderne publikum sagtens kan høre, at han overdriver Amerikas herligheder og prøver at lokke ekstra penge ud af folk. Underteksten giver personen mere dybde og gør, at deltagerne føler, at de kan bruge tid på at aflæse personen og måske lokke mere ud af personen end vedkommendes åbenlyse tekst.

.....

3.2.1.3 ELEMENTER

Der er en række elementer, der kan fungere som hjælpere i et rollespil. Kostumer kan hjælpe men er ikke nødvendige. Enkle rekvisitter kan ofte illustrere en persons rolle. En hat, en stok, en bog eller lignende. Hvis man som formidler har flere roller, kan det være en idé at give dem forskellig kropsholdning eller bestemte bevægelser, der kan hjælpe med at fortælle, hvem personen er.

Specielle steder kan hjælpe på indlevelsen. En kælder eller en skov. Er man bundet til et bestemt sted som et lokale eller et klasseværelse, må man bruge fantasien og beskrive eller illustrere det sted, man har brug for til sin historie.

Det kan være praktisk at benytte sig af sekundære roller. Sekundære roller er personer, der ikke er til stede, men deres holdninger, tanker eller tilstedeværelse bliver illustreret ved en ting. Det kan være et brev, en taske, et par støvler eller noget andet, der kan fortælle os noget om personen, og her igennem gøre deres indflydelse gældende.

3.2.1.4 DILEMMA

Dilemmaet ligger et sted i personernes liv - altså i den lille historie. Personerne skal foretage vigtige valg, der kan ændre liv eller fremtid for dem selv eller nogen tæt på dem. Det skal være et dilemma, der kan vise perspektiver af den store historie. Kan vi illustrere en bestemt samfundsændring? Formidle et generelt problem i 1600-tallet? Vise en samfundsstruktur, der stadig gør sig gældende?

Ikke mindst skal det være et dilemma, der er svært at løse. En kompleks problemstilling der kræver, at deltagerne virkelig skal overveje deres valg og handlinger. For eksempel: Skal jeg sidde på fattiggård i Danmark eller tage arbejde i Tyskland, selvom det betyder at arbejde for fjenden (som er et 2. verdenskrigs-dilemma fra Danmarks Forsorgsmuseum)? Skal vi, der er i rolle som de sociale myndigheder, tvangsfjerne en dreng fra hans mor? Skal jeg få den abort, selvom det kan opleves som at slå et foster ihjel?

Hvis man arbejder ud fra en autentisk historie, må man tage et valg om, hvordan man vil skabe sit narrativ. I et eksempel fra Den Gamle By har en autentisk historie dannet ramme for et narrativ. Det var bysbørn, der skulle fælde dom over en ildspåsætter. Der var en autentisk dom, men deltagerne skulle også fælde deres egen dom. Det gav deltagerne frihed til at udforske så mange handlingsmuligheder som muligt. På den måde fik de et nuanceret blik på dilemmaet: Hvilken dom skal der fældes?

.....

Udstillingen 'Mennesket og Havnen' i Toldboden i Assens. Foto: Museum Vestfyn ►

Der blev indsat et enkelt vidne, som var opdigtet for at pege på bestemte samfundsstrukturer. De øvrige vidner var autentiske. Deltagernes dom skulle være deres egen, og dermed ikke autentisk. Til sidst opsummeres deltageres domme, og den autentiske dom oplæses. På den måde kan man bruge både opdigtede og autentiske elementer til at skabe et dilemma, der er nuanceret og engagerende. Det er altid vigtigt at sørge for, at deltagerne bliver klar over, hvad der er opdigtet, og hvad der er autentisk, inden de afslutter forløbet.

3.2.2 AT BEHANDLE DILEMMAET

3.2.2.1 INTRODUKTION

Når et dilemmaspil indledes, gives der en introduktion til deltagerne. Alt efter spillet og deltagerne kan det være en større eller mindre introduktion.

Den helt simple introduktion kan være en enkelt sætning for eksempel: "Skal jeres landsby give plads til tung industri?". Resten af spillets informationer kan gives undervejs.

Når der forventes medspil af deltagerne er det nødvendigt med en mere grundig introduktion. Her skal deltagerne blandt andet være klar over deres egne roller, og hvad de kan og må. De skal introduceres til spillets formål og hvad der forventes af deltagerne. De skal også introduceres til deres formidler og dennes rolle(r). Med trænede deltagere kan man springe en del af introduktionen over, men ofte er der brug for en forklaring. Især kan det være væsentligt med forklaring, hvis man arbejder med børn. F.eks. kan en formidler i en streng rolle godt virke skræmmende hvis alle børnene ikke er klar over at det er en rolle.

Igen er det nødvendigt, som formidler, at have et øje på sine deltagers reaktioner. Er der enkelte deltagere, der virker usikre på situationen, skal formidleren kunne tilpasse sin introduktion efter sine deltagers behov.



.....

3.2.2.2 AFVIKLING

Når formidleren er til stede under spillet, er det vigtigt at gøre sig klart, hvem der driver spillet fremad. Det er helt afhængigt af den grad af autonomi, man har valgt til sit spil. Hvis det er formidleren der driver spillet, er der en høj grad af kontrol over spillet, og det meste af formidlerens opmærksomhed kommer til at være på det formidlede stof og på at sikre deltagerne engagement. Med de mere deltagerdrevne spil er det vigtigt, at formidleren gør sin rolle passiv, så det er deltagerne selv, der får mulighed for at arbejde sig fremad. Her kommer mellem- og lavstatus karaktererne til deres ret. De kan ikke bestemme over deltagerne, og derfor er deltagerne nødt til selv at arbejde sig fremad. Det kan stadig være en fordel at kunne henvise til en uset højstatus-person. Hvis deltagerne stiller spørgsmål, man ikke kan eller vil svare på, er det ofte godt at kunne sige: "Jeg ved det ikke, men jeg skal spørge." for derefter at gå af sides, tænke sig om, og komme tilbage med et svar fra den usete/fiktive højstatus-person. Det giver også deltagerne mulighed for at arbejde imod de instruktioner de får, da højstatus-personen netop ikke er til stede, og derfor ikke kan kontrollere deltagerne handlinger.

Der kan her udøves en subtil styring af deltagerne. Ofte kan man lede sine deltagere ved hjælp af åbne spørgsmål. Spørgsmål der ikke kan svares "ja" eller "nej" til. Spørgsmål som: "Hvordan vil I udføre den plan?" eller "Hvad vil der ske, hvis I gør, som I har tænkt jer?" er spørgsmål, der kan få deltagerne til at overveje deres handlinger.

3.2.2.3 DISKUSSION

Efter spillet er det vigtigt med efterbehandling. Behandlingen af dilemmaet er det, der gør et dilemmaspil til en læringsoplevelse frem for bare en oplevelse. Formidleren taler med deltagerne, om hvad der er sket, og hvad de har oplevet. Det har flere grunde. For det første at deltagerne får mulighed for at møde formidleren ude af rolle og tale med ham/hende mere frit. Det kan give væsentlig feedback til både formidleren og rollespillet. For det andet sikrer vi, at der sker en efterbehandling af det, deltagerne har oplevet. Vi har mulighed for at sætte fokus på bestemte aspekter i spillet, og vi kan sikre os at deltagerne får mulighed for at dele deres tanker og refleksioner, over det de har gjort og oplevet.

Igen er det vigtigt at stille åbne spørgsmål, der kan sætte gang i deltagerne egen refleksion. Selvom vi styrer diskussionen og sætter fokus på bestemte aspekter, er det stadig deltagerne refleksion og tanker, der er i centrum.

.....

3.2.2.4 PERSPEKTIVERING

En del af diskussionen kan eksempelvis være at finde relationen imellem deltagerne oplevelser og relevante nutidige emner. Ved at skabe perspektivering sikrer man, at det oplevede bliver vedkommende. Formidleren kan sætte fokus på ligheder imellem spillets dilemma og nutidige/nære dilemmaer for at gøre deltagerne mere reflekterede over deres egne valg.

Der kan også perspektiveres til kendte historier, film, bøger eller mediehistorier, der har nogle af de samme perspektiver. På den måde får deltagerne også mulighed for at sætte deres overvejelser i forbindelse med allerede kendte problemstillinger eller historier. På samme vis får deltagerne også mulighed for at reflektere over mere end bare den historie, der er formidlet. De får mulighed for at bruge deres refleksion og overvejelser aktivt, når de er færdige med forløbet.

.....

3.3 EKSEMPLER

Fattiggårdens dilemmaspil – Danmarks Forsorgsmuseum

Dette dilemmaspil er udviklet på Danmarks Forsorgsmuseum i Svendborg.

"Fattiggårdens Dilemmaspil" er et live-action dilemmaspil, hvor elever både skal påtage sig rollerne som ansatte og indlagte. Spillet foregår på Svendborg Fattiggård, og altid om mandagen, hvor museet er lukket for "almindelige" gæster. Det betyder, at eleverne får de historiske rammer helt for sig selv, hvilket bevirker, at oplevelsen bliver endnu mere speciel og autentisk.

I spillet stilles eleverne over for otte forskellige dilemmaer. Eleverne inddeles i grupper à otte, hvoraf fire er indlagte og fire er ansatte. Hver elev får et unikt manuskript og en karakter, som vedkommende skal være. Alle karakterer er baseret på historiske personer.

De elever, som er de indlagte stilles over for dilemmaerne og de ansatte skal udmønte straffe og facilitere de aktiviteter, som knytter sig til livet på Fattiggården. En straf på Fattiggården kunne være, at man skulle arbejde alene og i stilhed. Straffen udmøntes dilemmaspiilet ved at gruppen af indlagte skal løse den næste opgave/dilemmaspiilet uden at tale sammen.

Eleverne skal arbejde, planlægge deres flugt, rulle cigaretter (falske naturligvis), finde deres børn, spise fedtemadder på tid og meget mere.

Eleverne samarbejder i grupperne af ansatte og indlagte om de enkelte opgaver og dilemmaer. Hvert dilemma knytter sig til en af karaktererne, men eleverne skal

HISTORIER OM DANMARK

DILEMMAROLLESPIL



▲ Tøj som Fattiggårdens tidligere indlagte har gået med.
Foto: Jon Bjarni Hjartarson
– Danmarks Forsorgsmuseum

som gruppe nå til enighed om, hvilken handling de vil foretage i den enkelte situation. De ansatte skal på samme måde nå til enighed om, hvilken straffemetode de vil benytte, når der flere at vælge imellem.

Halvvejs i spillet bytter eleverne roller, således at dem, der før var ansatte nu bliver indlagte og vice versa. Dette ved eleverne ikke på forhånd, så det kommer som en overraskelse for dem.

Rollebyttet har flere formål:

1. Det er et socialt eksperiment, der skal fremprovokere eftertanke. Det får eleverne til at tænke mere over, hvordan de agerer i spillet, når de pludselig selv kan straffe eller straffes; var jeg for hård, for blød, for uforstående?
2. Det giver eleverne en flerdimensionel forståelse af livet og hverdagen på Fattiggården, da de kommer til at opleve anstaltens dilemmaer fra både ansattes og indlagtes perspektiv. Det udvikler deres historiske bevidsthed og empati.
3. Det giver eleverne en bedre forståelse for den helhed, som dilemmaerne udspringer af og udvikler deres evne til at kontekstualisere.

HISTORIER OM DANMARK

DILEMMAROLLESPIL

.....

Efter spillet er der afsat tid til en kort samtale mellem elever og formidler, hvor der reflekteres over dagens indhold og elevernes oplevelser.

Museet stiller ikke krav om forberedelse eller efterbehandling, men har i samarbejde med et lærerpanel udviklet en genstandskasse. Genstandskassen indeholder regulære genstande, men også kildemateriale, film, billeder og artikler. Genstandskassen kan med fordel hjemlånes både før og efter dilemmaspiilet.

Fattiggårdens vaskeri
Foto: Jon Bjarni Hjartarson
– Danmarks Forsorgsmuseum ▼





HISTORIER OM DANMARK DILEMMAROLLESPIL

▲ Klassen besøger
Den Gamle Bys knallertværksted.
Foto: Den Gamle By

Knallert Lars – et dilemma for folkeskolens ældste klasser

Forløbet bygger på et afsnit af DR Ultras serie "Venner fra fremtiden". Afsnittet "Opgaven" følger Lars og hans problemer i skolen og hjemme. Undervisningsforløbet bygger videre på afsnittet og beder deltagerne gå dybere ind i afsnittets problemstillinger.

Forløbet indledes på skolerne hvor den deltagende klasse får tilsendt arbejds-papirer og en redigeret version af afsnittet "Opgaven". Klassen ser afsnittet igennem. Herefter arbejder klassen igennem 4-5 lektioner med temaerne alkoholisme, ordblindhed og forsørgelsespligt. Det er tunge temaer som kræver en del indføring, og derfor arbejder klassen i grupper, hvor hver gruppe kun arbejder med et af temaerne. De fremlægger deres arbejde for resten af klassen. Forberedelsen sørger for, at deltagerne er rustet til at kunne arbejde med temaerne, når de besøger museet.

På museet modtages deltagerne ved indgangen af en formidler i jakkesæt fra 70'erne. De introduceres kort til hvad der skal ske: De skal på en tidsrejse tilbage til 1975 hvor de skal agere udsendinge fra kommunen. De skal se på Lars' forhold hjemme, og de steder han normalt hænger ud i sin fritid.

Undervejs vil de møde både Lars' skolepsykolog og hans nabokone, der begge spilles af en formidler i rolle. Når de har set på forholdene, skal de tage stilling til, hvad de som kommune bør gøre for at hjælpe Lars.

Klassen bliver ført ned til Den Gamle Bys 70'er afdeling, hvor formidleren går i rolle som skolepsykolog. Klassen deles op i to hold. De bliver atter mindet om, at de er fra kommunen og skal se på Lars forhold. Den ene gruppe (gerne med medfølgende lærer) sendes ind til den lejlighed, hvor Lars bor, mens den anden gruppe følger med psykologen ned i knallertværkstedet. Her præsenteres de for

HISTORIER OM DANMARK DILEMMAROLLESPIL

.....

forskellige aspekter af Lars liv og nogle af de problemer, han har i hverdagen. Efter ca. 10 minutter skifter grupperne.

Når grupperne har været igennem begge steder, samles de igen og føres ned til værtshuset Bent J. Her får de lov at sidde ned. De bliver nu inddelt i grupper, alt efter hvilket tema de har arbejdet med i forberedelsen på skolen. Internt skal grupperne tage stilling til, hvad de vil gøre for at hjælpe Lars. Grupperne vil have meget forskellige udgangspunkter, alt efter hvem de er, og hvad de har arbejdet med.

Når grupperne er enige internt, skal de fremlægge deres valg for hinanden, hvorefter grupperne skal forhandle sig frem til et kompromis, som alle grupper kan godkende. Lykkes det ikke, må der afsluttes uden løsning.

Efterfølgende reflekteres og perspektiveres der. Formidlerne tager de emner op, de har hørt rundt omkring i grupperne eller stiller de store spørgsmål om tvangsfjernelse, om retfærdighed, om forældres pligt eller hvad der nu kommer op af relevante temaer og emner.

Eleverne forsøger at nå til enighed
Foto: Den Gamle By ▼

OVERSIGT

Er ofte tidskrævende.

Skal bruge fra 1½ time og opad alt efter kompleksitet.

FORDELE

- Meget involverende
- Mulighed for at lære på egen krop

ULEMPER

- Personaletungt
- Udstyrstungt
- Kræver træning eller introduktion til rolle-arbejde



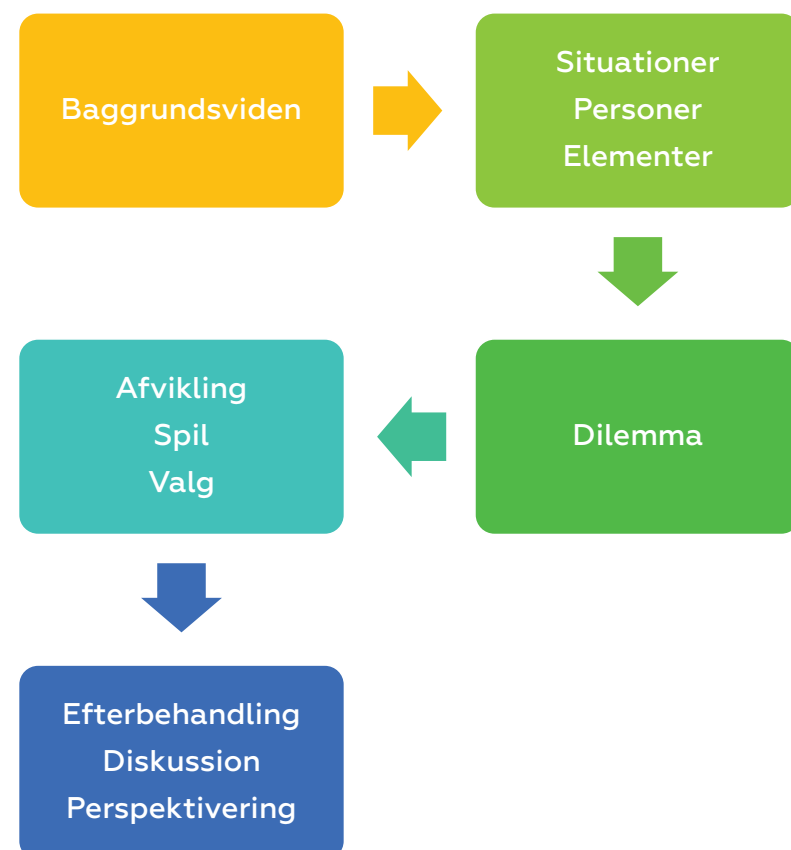
.....

FORMIDLERBÅRET DILEMMA

4.1 OVERBLIK

Det formidlerbårne dilemma gennemføres af en enkelt formidler. Det kan være en lærer, der vil arbejde med dilemmaer med sin klasse eller en museumformidler på sit museum. Fælles er, at det ikke baserer sig på deltagernes roller, men koncentrerer sig mere direkte om det dilemma, som formidleren fremlægger. Under formidlerbårne dilemmaer kan rundvisninger, dramatiserede rundvisninger og skoleforløb også høre til.

4.1.1 FIGUR



.....

4.1.2 KAPITLET'S STRUKTUR

AT SKABE DILEMMAET

Situationer - Hvilken situation/problemstilling er det vi gerne vil formidle?

- Er der en bestemt situation, der skal fortælles om?
- Hvilke større perspektiver/samfundsstrukturer skal der sættes fokus på?

Elementer - Hvilke elementer kan bruges til at hjælpe formidlingen?

- Har vi adgang til bestemte genstande eller steder, der kan illustrere eller støtte vores formidling?
- Kan vi bruge genstande eller steder, der repræsenterer en person?
- Skal formidleren gå i rolle undervejs?

Personer - Hvilke personer vil have centrale roller i de situationer, der skal vises?

- Er der et personligt dilemma, der er særligt spændende?
- Er der flere personer, der vil være nyttige at få med?
- Er der grupper af personer, der påvirker dilemmaet eller har deres eget dilemma?

Dilemma - Hvad skal være det centrale dilemma?

- Skal der være mere end et dilemma? Et personligt og et større?
- Er dilemmaet relevant for dine deltagere?
- Har dilemmaet perspektiver til en større helhed?
- Hvad er læringsmålet?

.....

AT BEHANDLE DILEMMAET

Introduktion - Hvilke informationer er nødvendige at give før dilemmaet?

- Er det nødvendigt at introducere formidlingsformen?
- Forventes der noget af deltagerne undervejs?
- Er der særlige mål som deltagerne skal have for øje?

Afvikling - Hvilken formidlingsteknik skal bruges?

- Skal nogle deltagere have særlig opmærksomhed?
- Skal der indgå spørgsmål til deltagerne undervejs?
- Skal forløbets vinkel ændres undervejs?

Diskussion - Hvordan efterbehandles forløbet?

- Skal der stille bestemte spørgsmål til deltagerne?
- Er der mulighed for frie spørgsmål fra deltagerne?
- Skal der laves diskussionsoplæg som deltagerne kan tage op senere?

Perspektivering - Hvordan inddrages perspektiver til den store historie?

- Hvor meget tid er der til perspektivering?
- Hvilke aktuelle hændelser kan bruges til at vise perspektiver af dilemmaet?
- Skal deltagerne selv perspektivere?

.....

Fra Arbejdmuseets udstilling om 1950'ernes Danmark.
Foto: Arbejdmuseet ►

.....

4.2 OM FORMIDLERBÅRET DILEMMA

En klassisk formidlingsform er en formidler, der fører sine gæster/elever igennem en længere rundvisning og undervejs giver dem de informationer, der skal gives. Der kan laves forskellige variationer over denne form.

Det formidlerbårne dilemma aktiverer gæsterne/eleverne, så de bliver aktive deltagere. Dilemmaet skifter fokus fra formidlerens historie/informationer og over til deltagernes stillingtagen til det bestemte dilemma, de bliver præsenteret for.

Formidlerens rolle bliver at sørge for at deltagerne bliver aktiveret, og at give dem de informationer de har brug for, så de selv kan reflektere over de problemstillinger der er i dilemmaet, og prøve at arbejde sig frem til et løsningsforslag.

4.2.1 AT SKABE DILEMMAET

4.2.1.1 SITUATIONER

Det er som oftest det overordnede tema, der bestemmer, hvad vi skal formidle. Samfundsstrukturer, større omvæltninger eller væsentlige hændelser. Det er den store historie, som vi bygger op til igennem den lille. For at finde det mere personlige aspekt, der kan fange vores deltagere, kan vi snævre det ind til mere lokale konsekvenser eller mindre indledende hændelser. Det er vigtigt, at den lille historie har væsentlige aspekter, der kan fremhæve eller nuancere det overordnede tema der arbejdes under. Et eksempel er fra Arbejdmuseet. Den store historie er arbejdernes sociale forhold, kamp og udvikling. Det er det tema der bestemmer hvilken ramme der formidles indenfor. Forløbet "Slaget på Fælleden" (afsnit 4.3) kredser om den lille historie der bruges til at fange deltagernes interesse, og som lukker op for perspektiver af den store historie. Det er bygget op over en historisk hændelse, der passer ind i den overordnede ramme som Arbejdmuseet arbejder under.



.....

4.2.1.2 ELEMENTER

Næste skridt er at finde forskellige elementer, der har at gøre med den centrale formidling. Det kan være steder, der relaterer sig til situationen eller bestemte genstande, der har en relateret historie. Hvis det ikke er muligt at få autentiske elementer kan efterligninger ofte gøre samme gavn.

Det er en god idé at finde elementer, der kan understøtte din formidling. Billeder, annoncer, genstande og steder er alle gode remedier, der kan understøtte og illustrere fortællingen og gøre din formidling mere levende. Når formidlingen er formidlerbåret, er det dog en god idé at begrænse sine elementer. Enkelte velvalgte virkemidler er ofte stærkere end mange forskellige elementer, der skal holdes styr på. Skal formidlingen flytte sig undervejs, er det vigtigt at have fokus på, hvad man nemt kan have med sig eller have på sig.

4.2.1.3 PERSONER

Når der er rimelig styr på situationen og de elementer der skal indgå, kommer vi til personerne. Det er personerne, der skal fremstille historien for deltagerne. Det er ofte dem, der er talerør og har et personligt blik på det, der skal formidles.

Der findes en række måder at fremstille personer på i denne formidlingsform. Her behandles tre måder: Fremstilling i rolle, fremstilling halvt i rolle og fremstilling ude af rolle.

Fremstilling i rolle

Når en person fremstilles i rolle, er det nødvendigt at sørge for kendetegn. Det skal være tydeligt, hvem man fremstiller, og at man er i rolle. Derfor er det ofte nødvendigt at simplificere personen. En fiktiv person er oftest bedst at fremstille i rolle, så man ikke laver en ukorrekt fremstilling af en historisk person. Ønsker man en historisk person, kan man med fordel benytte sig af et par enkle kendetegn, der viser hvem personen er. Den historiske person skal helst forholde sig nogenlunde neutral eller til historiske fakta, så personen og sammenhængen fremstår historisk autentisk. Hvis man planlægger at formidle kontrafaktisk er det vigtigt, at deltagerne ved det fra starten, så der ikke opstår konflikter over forskellige forventninger.

Den opdigtede person giver mere frihed til fremstilling, men det skal stadig tydeliggøres, at der er tale om en fiktiv person skabt af historiske fakta. Det er en god idé med få simple kendetegn. Den opdigtede person skal helst være nuanceret nok til at passe til det dilemma, der fremføres. Er der flere personer i dilemmaet, er det en god idé at præsentere personerne kort, så persongalleriet bliver over-

.....

skueligt. Selvom man som formidler fremstiller en person kort for sine deltagere, er det nødvendigt at have en solid baggrund for personen. Engagerede deltagere vil ofte spørge ind til en person, de finder interessant, og det er ærgerligt, når formidleren falder igennem på detaljer.

Fremstilling halvt i rolle

Metoden minder om fremstilling i rolle men med den forskel, at formidleren sørger for at kunne hoppe ind og ud af rolle undervejs. Det giver den frihed, at man kan blande formidlingsformerne og ikke binder deltagere eller sig selv til at skulle følge en enkelt rolles synspunkt. Det har dog den ulempe at formidlingen kan føles fragmentarisk og i visse tilfælde mindre engagerende.

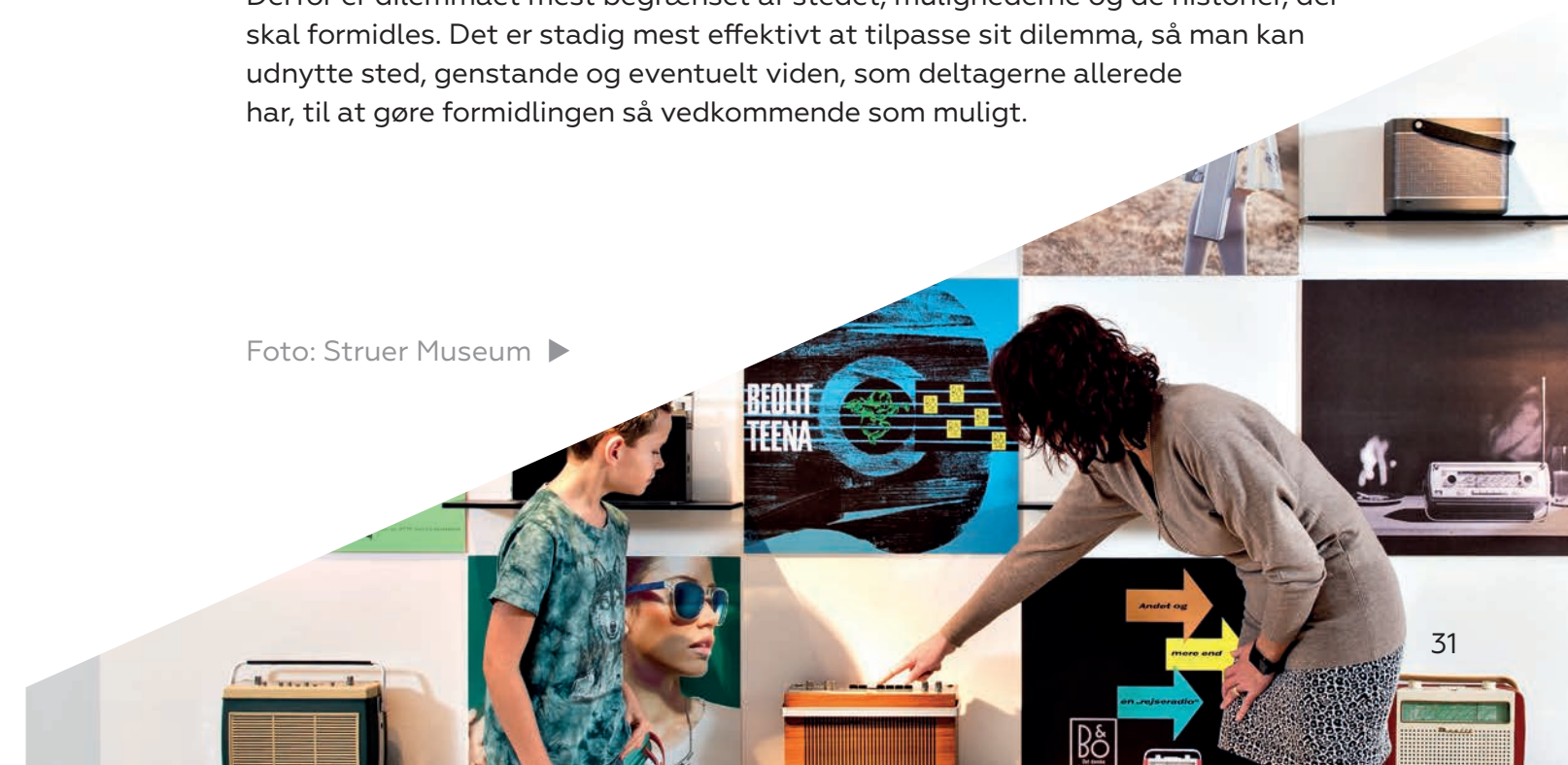
Fremstilling ude af rolle

Fremstilling ude af rolle er nok den mest brugte form. Ulempen er, at det kan være svært at opnå samme indlevelse blandt deltagerne som ved brug af roller. Fordelen er at det er nemmere at komme omkring detaljer i sin formidling og at svare på uventede spørgsmål. Det giver en bedre mulighed for at tilpasse sin formidling, når man ikke skal tænke på roller.

4.2.1.4 DILEMMA

Formidlerbåret dilemma er nok den mest alsidige form, da den understøtter både formidling i rolle og ude af rolle. Samtidig kan man variere sin formidling undervejs og tilpasse den til sine deltagere, så den får aktiveret så mange som muligt. Derfor er dilemmaet mest begrænset af stedet, mulighederne og de historier, der skal formidles. Det er stadig mest effektivt at tilpasse sit dilemma, så man kan udnytte sted, genstande og eventuelt viden, som deltagerne allerede har, til at gøre formidlingen så vedkommende som muligt.

Foto: Struer Museum ▶



.....

4.2.2 AT BEHANDLE DILEMMAET

4.2.2.1 INTRODUKTION

Selve formen, altså at formidleren fortæller og forklarer, behøver ikke nogen introduktion. Det der kan behøve en introduktion, er det deltagerne selv skal stå for. Dette kan klares på forskellige måder. En god måde er at introducere hele forløbet og forventningerne til deltagerne fra starten, så deltagerne kan begynde at fokusere på det, de finder relevant med det samme. Det er ofte en fordel med skoleklasser, da de så har en bedre mulighed for at holde fokus.

Hvis den aktive deltagelse først kommer senere i forløbet, kan introduktionen flettes ind i det formidlede stof. Det kan give et bedre flow, og der er mulighed for at indlægge lidt opvarmning af deltagerne i formidlerens del, så der bliver indledt "blødt". Det er især en fordel med deltagere, der ikke er vant til at blive inddraget og derfor kan have brug for lidt tilvænning.

4.2.2.2 AFVIKLING

Eftersom dilemmabaseret formidling lægger op til deltagernes egne refleksioner og valg, er det en god idé at sørge for at holde dem aktiveret undervejs. Det kan ske med indlagte opgaver eller spørgsmål. Det kan også virke som opvarmning af deltagere der er uvante med selv at skulle deltage aktivt.

Afviklingen af et formidlerbåret dilemma kan ske på mange måder. Formidleren kan arbejde i rolle og derudfra præsentere sit dilemma. Formidleren kan lave en mere almindelig rundvisning, men med et indlagt dilemma som deltagerne skal arbejde med undervejs. Eller formidleren kan sætte sine deltagere i gang med en opgave fra start og selv være mere observerende og træde til med råd, vejledning eller informationer, hvis der er brug for det.

Spørgsmål undervejs er en glimrende formidlingsform. Her er det vigtigt, at det ikke bliver skolemesterspørgsmål, som skal teste deltagernes fakta-viden. Det er os, der besidder viden om fakta, og deltagerne der kommer for at lære. Det er til gengæld nyttigt at have åbne spørgsmål klar, der opfordrer deltagerne til at behandle de fakta, de får. "Hvorfor tror I, at Lars pjækker fra skolen?", "Hvad kan naboen gøre for at hjælpe?" og lignende spørgsmål. Formålet her er også at sørge for, at deltagerne arbejder grundigt med det dilemma, de bliver præsenteret for.

.....

Generelt bliver formidleren nødt til at være mere involveret, jo yngre deltagerne er. Deltagere fra indskoling vil kræve meget opsyn og deltagelse fra formidleren, mens voksne deltagere ofte er selvkørende.

Det er ikke altid, at et dilemma fanger deltagerne. Eller måske fanger det kun halvdelen. Her er et eksempel fra en workshop med skoleelever, der blev præsenteret for et dilemma med børn, der skulle hjælpe en ven med en alkoholiseret mor: Kun få af eleverne blev fanget af dilemmaet med den alkoholiserede mor. Det var de samme få elever, der talte. Da samtalen skiftede til venskaber og det at hjælpe sine venner, var der pludselig mange, der var interesserede og aktive. Egentlig var kernen stadig den samme, men det bekendte aktiverede en stor passiv gruppe, der kunne arbejde sig ind i dilemmaet ved at genkende en vinkel. For formidleren er det derfor en god idé at have flere indgangsvinkler klar til sit dilemma. Man kan så styre samtalen over til en anden indgangsvinkel, der måske vil have en større gennemslagskraft for den gruppe, man står med.

4.2.2.3 DISKUSSION

Diskussionen med deltagerne har vidt forskellige forhold, alt efter hvor man kommer fra, og hvor ens formidling foregår. Det er altid en god idé at have lidt tid til diskussion indlagt, så deltagerne hurtigt kan få vendt umiddelbare tanker, eller der er mulighed for at samle deltagere op, der er blevet tabt undervejs, eller som er blevet udsat for et dilemma, der kom tæt på en personlig oplevelse. Sørg altid for at deltagerne her får en mulighed for at udtale sig og blive hørt. Både for at kunne tage hånd om deltageren og at lære noget om dilemmaets effekt på deltagerne.

Skoler

For skoler er diskussionen en naturlig del af en efterbehandling. Det kan være en god idé at tage en diskussion med klassen umiddelbart efter et forløb, så man får elevernes umiddelbare tanker og refleksioner. Senere kan der være tid til en mere overvejet diskussion, hvor eleverne har haft mulighed for at tænke og bearbejde deres oplevelse.

Museer

Museer har ofte mindre tid til diskussion, men når vi arbejder med dilemmaer, er det alligevel vigtigt at få en diskussion bagefter om konsekvenser, og hvorfor deltagerne traf de valg, de gjorde. Eftersom dilemmabaseret formidling netop kendetegnes ved at lade deltagerne træffe afgørende beslutninger, er det vigtigt, at de også får mulighed for bagefter at kunne redegøre for dem.

.....

Ofte kan man nøjes med en ret kort diskussion på 10-15 minutter og eventuelt lade deltagerne fortsætte diskussionerne selv senere.

4.2.2.4 PERSPEKTIVERING

Formidleren har efter selve forløbet mulighed for at vise relevansen af netop det dilemma, der er vist. Det kan gøres ved at perspektivere til andre kendte historiske eller nutidige hændelser, der har nogle af de samme problemstillinger. Det kan også gøres som en del af diskussionen ved at lade deltagerne selv finde relevante perspektiver. Men det er en god idé, at formidleren kan præsentere perspektiver, hvis deltagerne ikke selv kan se dem. Det kan især være relevant for mindre klasser.

Det er altid en fordel at perspektivere sammen med sine deltagere. Både for at vise relevans, men også for at kende deltagernes tanker om den relevans, der ligger i vores formidling og historier.



.....

4.3 EKSEMPLER

Slaget på Fælleden – Arbejdermuseet

Eleverne bliver mødt af en underviser ved Assistenskirkegården. Her bydes de velkommen og rammesætningen af dagens undervisning og læringsmålene uddybes og forklares, så eleverne ved, hvad der skal ske, og hvad de skal lære.

Eleverne er i dette undervisningsforløb deltagere på en byvandring, der foregår på Nørrebro og som handler om, og tager udgangspunkt i kanonpunktet Slaget på Fælleden. Eleverne bevæger sig rundt de steder, hvor arbejderne har boet, arbejdet og udkæmpet Slaget på Fælleden.

På første stop af turen får eleverne udleveret individuelle identitetskort, der alle er bygget op om og inspireret af datidens arbejdere. Eleverne skal undervejs bruge de informationer, der står på kortene, når der gøres holdt og de gennem forskellige øvelser, bliver præsenteret for situationer, som deres identitet kunne have stået i. Herigennem tales der om boligforhold, økonomiske situationer og borgerrettigheder. Deltagerne bedes om at administrere deres rollers økonomi, og om at tage stilling til valget.

Når rundvisningen nærmer sig Fælleden (i dag Skt. Hans Torv), står deltageren med rollen Politimester Crone frem og anholder den klassekammerat, der har

fået rollen som Luis Pio. Underviseren støtter eleverne i denne øvelse, og fortæller om motiverne bag.

Undervisningen slutes af ved Skt. Hans torv hvor deltagerne bliver inddelt i grupper efter deres identiteters holdninger. Grupperne skal så tage stilling til deres rolle i slaget, hvad de har til fælles og hvad deres mening er om det hele.

Bagefter spørger underviseren enkeltrepræsentanter for grupperne om hvad de kom frem til. Formidleren vælger hvem der taler for gruppen, så alle bliver nødt til at være involverede for at kunne svare.

Efterfølgende får eleverne mulighed for at reflektere internt.

◀ Elever ved 6. klasse i gang med at overveje, hvilke objekter der skal blive museumsgenstande.
Foto: Museum Vestfyn

.....

I Spanskrørets tid – Museum Vestfyn

”I Spanskrørets tid” er navnet på formidlerbåret dilemma udviklet til brug for museets skoletjeneste.

Form: Forløbet er bygget op i tre dele: indledende intro til periode og personer, dilemmaudfordringer i grupper, perspektiverende diskussion. Dilemmaudfordringerne er bygget op som et stjerneløb, hvor elever i grupper skal finde en post i byen, hvor de skal løse det første dilemma for derefter at vende tilbage til museet og få uddelt næste post. Det er i alt to poster/dilemmaer pr. gruppe. Dilemmaerne er præsenteret på kort i nummererede kuverter, som eleverne får uddelt. På hvert dilemmakort er der to sider: en infoside og en udfordringsside. Dilemmaerne på udfordringssiden er formuleret med tre muligheder, som gruppen skal diskutere indbyrdes og overveje konsekvenserne. Forløbet aktiverer således fysiske steder i Assens by og kobler dem til et levet liv anno 1896. Hver gruppe arbejder med én identitet, som er skabt på baggrund af erindringer og historiske fotos. Der er i alt 4 identiteter fra arbejderklassen og 4 fra borgerskabet. På den måde oparbejdes en erfaring i gruppen, som baserer sig på en enkeltperson, som til sidst bliver bragt i spil og giver et bredt og mere nuanceret billede af perioden set fra børn med forskellige udgangspunkt, men i samme periode. Hver gruppe skal finde to steder i byen, hvor de arbejder med dilemmaer relateret til deres identitets tilknytning til det sted, som de skal finde.

Indhold: Forløbet tager afsæt i udstillingen Next Stop, som omhandler etablering af jernbanestrækningen Tommerup-Assens, og de følger som jernbanen havde for byen, for opblomstring af stationsbyer og ikke mindst en opblomstring af industrielle virksomheder og øget befolkningstilvækst og øget behov for børns arbejdskraft i byerne. Udstillingen fungerer som introduktion til emnet og fortæller ”den store historie”.

Herefter bliver grupperne introduceret for deres historiske identitet, både gennem foto/personkort og rekvisitter som skal fortælle noget om personens status/køn/muligheder/fremtidsdrømme. Den historiske identitet er elevernes indgang til at engagere sig i menneskers udfordringer i hverdagen anno 1896. Der er tre kvindelige og fem mandlige identiteter. Dilemmaer som bliver behandlet spænder emnemæssigt over børnearbejde og skolegang (fabriksloven 1873, skoleloven 1814), Revselsesretten i skolen, Revselsesret i familien, straffeloven 1866, kønsroller, arbejderklasse vs. borgerskab:

.....

- Kvinders og mænds muligheder for selv at vælge sig egen fremtid
- Forventninger og revselsesret i familien, på arbejde og i skole
- Sociale udfordringer i hverdagen
- Børns betydning for familiehusholdningen

Rekvisitter fra Dilemmaspillet ”I spanskrørets tid”
Foto: Museum Vestfyn ▼

OVERSIGT

Kan normalt vare fra ½ til 1½ time.

De fleste deltagere mister koncentrationen hvis det er længere.

FORDELE

- Refleksion undervejs
- Tidsbegrænset
- Meget fleksibelt

ULEMPER

- Mindre indlevelse
- Mindre involverende

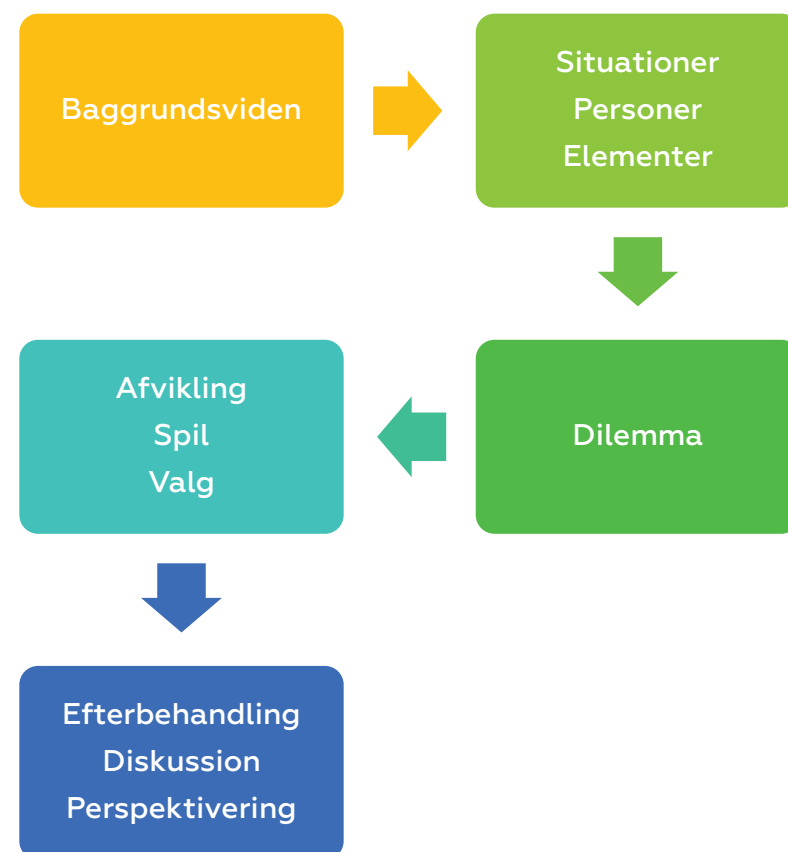
.....

DILEMMABASEREDE OPLEVELSER

5.1 OVERBLIK

I de dilemmabaserede oplevelser er der ingen formidler. Deltagerne følger selv dilemmaet. Her bliver præsentationen af dilemmaet vigtig. Det er ikke muligt at tilpasse forløbet undervejs. Derfor skal det være tydeligt og forståeligt. Sørg for at præsentere noget, der er overskueligt for deltagere selv at følge og ikke kræver ekstra instruktion fra en formidler.

5.1.1 FIGUR



.....

5.1.2 KAPITLET'S STRUKTUR

AT SKABE DILEMMAET

Målgruppe - Hvem henvender man sig til?

- Familier med små børn
- Familier med store børn
- Skoler og institutioner

Elementer - Hvilke elementer er tilgængelige?

- Er der adgang til bestemte genstande eller steder, der kan illustrere eller støtte formidlingen?
- Kan der bruges genstande eller steder, der repræsenterer en person?
- Er elementerne stærke nok til at de kan stå uden ekstra forklaring?

Situationer - Er der en bestemt situation der skal fortælles om?

- Hvilke større perspektiver har indflydelse på dilemmaet?
- Hvordan kan situationen vises/ illustreres enkelt nok til at kunne overskues uden præsentation?

Personer - Hvilke personer kan bruges i formidlingen. Hvilken historie kan de fortælle?

- Er der væsentlige personer, der skal formidles om? Hvem kan være god til at præsentere et dilemma?
- Er der flere personer, der vil være nyttige at få med? Eventuelt grupper af personer.
- Hvordan skal hver enkelt person eller gruppe præsenteres? Ved breve? En vigtig genstand? Et sted de er knyttet til?

.....

Dilemma - Hvad kan være et centralt dilemma, der illustrerer vores formidling?

- Hvad kunne være et centralt dilemma for personerne?
- Hvad ville ændre personernes liv?
- Hvad gør den situation der formidles ved personernes liv?

AT BEHANDLE DILEMMAET

Introduktion - Hvordan kan dilemmaet introduceres uden en formidler?

- Skal der udleveres et kort/brev/tekst?
- Kan dilemmaet klare sig uden introduktion? "Don't tell it, show it!"

Afvikling - Hvad skal deltagerne selv vide for at kunne gennemføre dilemmaet?

- Hvor meget tid har målgruppen, og hvilke muligheder har de for at følge dilemmaet?
- Er der steder man kan arbejde med eventuelle opgaver i dilemmaet?
- Hvor mange kan følge dilemmaet af gangen?
- Er der steder, hvor deltagerne kan blive forvirrede og tabe tråden?
- Hvordan får vi dem til at følge vores dilemma hele vejen?

Diskussion og perspektivering - Hvad er mulighederne for efterbehandling?

- Hvordan lægges der op til at lærer/forælder/deltager selv skal efterbehandle?
- Kan der henvises til studie-/skolemateriale?
- Kan der henvises til ekstern behandling af samme emne (bøger, andre museer, film ...)?

.....

5.2 OM DILEMMABASEREDE OPLEVELSER

De dilemmabaserede oplevelser er en formidlingsform, de fleste skoler og museer har arbejdet med i form af selvstændige opgaver, skattejagter og andre deltagerstyrede aktiviteter. Det er oplevelser, som deltagerne selv gennemfører, uden at der er en formidler eller lærer, der styrer forløbet undervejs. Det er en friere formidlingsform, der stiller krav til deltagerne, men også til det materiale, der fortæller dem, hvad der forventes.

5.2.1 AT SKABE DILEMMAET

5.2.1.1 MÅLGRUPPE

I de dilemmabaserede oplevelser er der forskellige målgrupper. Familier med små børn. Familier med større børn. Institutioner. Skoleklasser.

Mor og far som instruktører (eller bedsteforældre/store søskende)

Mindre børn kræver simple dilemmaer med enkle løsninger. Samtidig skal der være en appel til de medfølgende voksne. Succesen afhænger af, hvorvidt forældre eller bedsteforældre finder dilemmaet interessant. Det er de voksne, der fungerer som instruktører for de små. Hvis forældrene ikke selv gider følge dilemmaet, er det nemt for dem at aflede deres børn og finde på noget andet. De voksne vurderer, om de synes, det er sjovt for deres børn.

Samtidig ligger der en værdifuld instruktørfunktion gemt i de voksne, der kan påtage sig opgaven at lede familien igennem oplevelsen. Tydelige instruktioner til de voksne er nødvendige, så de kan varetage den funktion bedst muligt.

Større børn som instruktører

Større børn har brug for mere komplekse dilemmaer, og kan håndtere flere forskellige løsningsmuligheder eller endda åbne problemer, hvor der selv skal skabes en løsning, og hvert valg leder til nye konsekvenser. Større børn har også en større evne til at overtale deres familier til at deltage. Synes de umiddelbart at det ser sjovt ud, så tager de meget hurtigt instruktørrollen og leder familien igennem aktiviteten. Det er stadig en fordel at involvere forældrene, så de også bliver aktive deltagere. Tænk derfor over forældrenes kompetencer overfor børnenes kompetencer, så de kan arbejde med dilemmaet i fællesskab.

.....

Skoler (læreren som instruktør)

Det kan være en god løsning for en besøgende skole, at tage et simpelt forløb og lade eleverne følge det. Det giver eleverne mulighed for at udforske, mens der stadig er klare mål, for hvad de skal opnå. Læreren vil stadig stå i en formidlersituation. Denne rolle er allerede behandlet under "formidlerbåret dilemma".

Når et spil skal udvikles til skolerne, er det en god idé at have perspektiver og opgaver med, der kan understøtte skolernes generelle læringsmål. Ekstraopgaver og spørgsmål til videre behandling i klasserne er en god idé. Det kan give mere arbejde til en skoleklasse, der har lang tid til sit besøg, og det er fleksibelt nok, til at det ikke forsinkes en klasse, der har mindre tid til rådighed.

Omstændigheder

Forløb til familier ligger oftest i ferier og weekender. Derfor er familierne indstillet på at skulle have gode oplevelser sammen. Derfor skal disse forløb sørge for først og fremmest at skabe en god oplevelse for familier. Det betyder ikke at man skal udelade det faglige indhold, men hvis familien først nyder deres besøg, bliver de også mere interesserede i det sted, de besøger.

Forløb af denne art skal gerne kunne holde deltagerne beskæftiget i en halv time. Så oplever deltagerne, at de har fået noget ud af forløbet. Til gengæld kan de sjældent holde deltagerne beskæftiget i mere end en time. Derefter begynder deltagernes opmærksomhed at vende sig mod andre ting.

Generelt skal yngre børn have kortere forløb end ældre børn. Skoler skal have længere forløb end frie børn, men det vil stadig være afhængigt af alder og den enkelte klasse.

Tidsbegrænsningerne her skal kun forstås som vejledende. Omstændigheder kan ændre sig, og der kan eksperimenteres med kortere eller længere forløb tilpasset ens målgruppe.

En vigtig overvejelse: Er dit forløb et engangsforløb eller skal det kunne bruges igen og igen? Knytter det sig til en bestemt udstilling eller tidsbegrænset hændelse?

.....

5.2.1.2 ELEMENTER

Museer

Er der bestemte dele af museet eller bestemte genstande, der skal i fokus? Er der et bestemt tema, der skal behandles? Er der fængende genstande, der kan aktivere forældre eller lærere? Det kan være bestemte gamle dragter, der bruges på billeder, eller en genkendelig genstand som voksne vil genkende og kan fortælle historier om (det virker især for formidling af nyere tids historie).

Skoler

Hvad vil understøtte jeres tema/fortælling? Er der adgang til noget, som eleverne selv kan undersøge eller arbejde med? Hvad ville virke interessant og lukke op for mulige opgaver og refleksion? Det kan være bestemte genstande som eksempelvis et gammelt reagensglas eller en skrivemaskine. Understøttet af billeder og et brev kan det skabe et dilemma, som eleverne skal forholde sig til.

5.2.1.3 SITUATIONER

For at sikre det faglige indhold, kan man bruge en bestemt situation bag ved oplevelsen. En tidsperiode eller en samfundsændring. På den måde kommer der en indlæring med i oplevelser selv for de mindste. Det er ikke sikkert at de mindste vil forstå den store historie bag dilemmaet. Til gengæld vil de medfølgende voksne forstå den, og de kan så formidle den videre til deres børn. For de større børn kan man sætte samfundets situation og problemstillinger ind i selve dilemmaet, så de kan arbejde med det direkte. For eksempel bruger Museum Vestfyn dilemmaer, der er direkte knyttet op på samfundet i den historiske tid, de arbejder med (afsnit 5.3).

5.2.1.4 PERSONER

Små børn

For små børn er det vigtigt, at personerne er umiddelbart spændende. Realismen er ikke så vigtig her, så længe der er en spændende person. Personen skal helst også kunne ses som interessant af forældrene, der følger med. Man kan eventuelt lave små detaljer ved personen, som børnene ikke vil opdage, men som forældrene kan forstå og påpege for børnene. På den måde kommer både børn og voksne til at være deltagere.

.....

Større børn

For at større børn skal blive engageret, er det vigtigt at fremstille personerne realistisk og med mulighed for identifikation.

Hvis dilemmaet skal ramme flere aldersgrupper kan man vælge enten at bruge forskellige personer, der tiltaler hver deres målgruppe. En anden metode er at indlægge niveauer i ens personer, så de vil tiltale flere aldersgrupper, hvor de ældre vil opdage og forstå nuancerne.

5.2.1.5 DILEMMA

Dilemmaerne til disse oplevelser er ofte usædvanlige. De skal gerne være hurtigt fængende og kunne præsentere et problem i en fart.

Små børn

Det skal være en nemt forståelig situation. Gerne en der kan genkendes hurtigt, så børnene ved, hvad de skal. Det gør også, at forældrene lettere kan lede deres børn igennem ("Lone er stukket af hjemmefra " eller "Hvordan kan vi hjælpe Alma med at besøge sin mor? "). Dilemmaerne skal helst være simple og nemme at afslutte, så børnene får en færdig oplevelse.

Større børn

Situationerne til de større børn skal gerne være lidt mere komplicerede. De må gerne få et dilemma, der ikke kan løses nemt men fremstiller et problem frem for at give en løsning. De kan eventuelt have flere forskellige løsningsmuligheder med forskellige resultater.

5.2.2 AT BEHANDLE DILEMMAET

5.2.2.1 INTRODUKTION

Selv introduktionen til de dilemmabaserede oplevelser er oftest meget sparsom. Den foregår gerne i en kort skreven præsentation eller et salgsmateriale. Det er vigtigt at være præcis i sin beskrivelse så deltagerne ved, hvad de kan forvente. over at det er en rolle.

.....

Arbejdermuseets undervisning har et særligt fokus på at rammesætte interiørudstillingernes potentiale til identifikation og indlevelse. Som her hvor 6. klasses elever fra København netop har overrasket arbejderens "Aksel" på lokummet i baggården. Foto: Arbejdermuseet ►

5.2.2.2 AFVIKLING

Dilemmabaserede oplevelser er den letteste form at afvikle, fordi den ikke kræver en formidler til stede. Til gengæld har den en udfordring, da der ikke er nogen formidler til stede til at se resultatet. Det kan være ret svært at få feedback på et formidlerløst dilemma, da meget af responsen kun vil forekomme internt imellem deltagerne.

Samtidig er det den form, der er sværest at styre i retning af et bestemt resultat. Det er forældre, bedsteforældre eller grupper af elever, der ender med at styre deres egen læring. Man kan ikke sikre læringen i disse dilemmaer. Man kan kun lægge op til læring og prøve at præsentere sit dilemma på en måde, der understreger den læring, der er lagt op til.

Succeskriteriet for de dilemmabaserede oplevelser er derfor et andet end for de mere ressourcekrævende dilemmaer. Formålet er først og fremmest at give deltagerne en oplevelse. Oplevelsen kan så bruges til at opnå læring, men når det gælder især frie grupper af børn, kan læringsaspektet hurtigt blive glemt.

Hvis det er en skoleklasse, der afvikler dilemmaet, kommer der i praksis en formidler på, da læreren ofte tager rollen som formidler eller instruktør og styrer eleverne hen imod dilemmaets løsning. Det kan være en god idé at have ekstra information med i sit materiale til en lærer eller andre videbegærlige voksne,. På denne måde har de ekstra viden, som de kan formidle til deres elever. For eksempel i form af faktabokse.

Det er en fordel at sikre sig løbende respons på dilemmaet. Enten ved at få det afprøvet af udvalgte frivillige eller ved at lave stikprøver og få respons fra deltagerne.



.....

5.2.2.3 EFTERBEHANDLING

Når det gælder skoleklasser, er det op til læreren at lave efterbehandling, der sikrer refleksion og læring. Det kan også være en pædagog, en spejderleder eller andre, der har haft en gruppe igennem et forløb. For at sikre at der er mulighed for efterbehandling, er det vigtigt at sørge for et skolemateriale, der passer til ens målgruppe. Materialet bør være simpelt at gå til og nemt at bruge. Det letter opgaven for en lærer men betyder også, at det kan bruges af andre grupper, der ikke har en lærer tilknyttet.

Når det gælder voksne deltagere, kan det være en fordel at henvise til andre steder, hvor emnet er behandlet. Ekstra litteratur er en oplagt mulighed, men der kan også henvises til film eller til andre museer.

.....

5.3 EKSEMPLER

Energibevidste Lone – Den Gamle By

Forløbets formål var at lede familier rundt i Den Gamle Bys 1974-afdeling. Deltagerne startede i et lokale, hvor der også var andre aktiviteter. Her fik deltagerne at vide, at Lone i Den Gamle Bys "kernefamilie"-lejlighed har lært, at man skal spare på energien, men måske har hun misforstået noget. Nu har Lone brug for råd. Hvad der præcist er sket, vil deltagerne selv finde ud af, hvis de følger Lones spor. Deltagerne får udleveret en folder, hvor de kan skrive deres råd til Lone, når de kender hendes problem.

Deltagerne går op i "kernefamilie"-lejligheden. Her finder de et brev fra Lone til hendes forældre. Brevet fortæller, at Lone er løbet væk efter at have fået skældud for at slukke for lejlighedens relæ i et forsøg på at spare på strømmen. Ved siden af brevet ligger der en liste, der viser Lones planer. Hun vil slukke for relæet, slukke for opgangens oliefyr og demonstrere foran Radio-TV forhandleren Pouls Radio.

Når deltagerne følger sporene og prøver at komme til oliefyret i kælderen, vil de finde en låst dør med en sur besked fra opgangens vicevært. Han skriver at nogen har pillet ved fyret og at der er adgang forbudt i kælderen.

Ved Pouls Radio kan deltagerne gå ind og tale med Radio-TV forhandleren. Han vil fortælle, at en pige har demonstreret ved hans butik. I vrede har han taget hendes skilt fra hende og jaget hende væk. Han lagde dog mærke til, at hun havde en spejderhalsklud på, så hun hører nok til nede hos spejderne. Han forklarer, hvordan folk finder spejderlokalet i Den Gamle By.

.....

I spejderlokalet finder deltagerne endnu et brev fra Lone. Hun fortæller, at hun er løbet ud til sin mormor og har gemt sig, så ingen kan finde hende. Lone beder i brevet deltagerne om at skrive et råd til hende, for hun ved ikke længere, hvad hun skal gøre.

Deltagerne skriver deres råd ned i deres folder, som de herefter afleverer der, hvor de begyndte.

Energibevidste Lone berører emner som: energiforbrug, energikrise, familieværdier, interaktion mellem børn og voksne. Emner som familier kan diskutere internt, samtidig med at de går rundt i Den Gamle Bys 1974-afdeling, hvor forældre eller bedsteforældre kan præsentere både genstande og tidsånd for deres børn.

Struer under besættelsen – Struer Museum

På Struer Museum valgte de at lave et dilemmabaseret brætspil. Spillet hedder "Struer under besættelsen" og består af 16 forskellige dilemmaer, som tager udgangspunkt i forskellige begivenheder/tematikker fra besættelsestiden i Struer.

Spillet foregår således: Den begyndende spiller trækker et dilemmakort og læser det højt. På kortet bliver man sat ind i et dilemma, og nederst på kortet er der tre mulige løsninger på dilemmaet. Den begyndende spiller skal vælge en af løsningsmulighederne. Herefter skal de tre andre spillere prøve at gætte, hvilken af løsningsmulighederne den begyndende spiller valgte.

Både modspillerne og den begyndende spiller får point, hvis modspillerne svarer rigtigt. Ingen får point, hvis modstanderne svarer forkert. Før næste tur skal spillerne vende kortet om og læse bagsiden af det højt. På bagsiden er den konkrete

Struer Museums brætspil:
Struer under besættelsen
Foto: Struer Museum ▼



.....

begivenhed/det tema, som dilemmaet er inspireret af, gengivet. Man finder altså her ud af, hvilken en af tre løsningsmodeller, som struerboerne under besættelsen valgte.

Dilemmaerne er vidt forskellige. Det kunne f.eks. være: Du er virksomhedsejer: hvad vil du gøre, når tyskerne truer med at sprænge virksomheden, hvis du ikke samarbejder? Du ejer en skobutik: tyskerne og ikke-solidariske danskere køber alle de gode sko, vil du gøre noget ved det? Du har landbrug og nedlægger din ikke-rentable svineproduktion: vil du f.eks. opdrætte heste og tjene penge på krigssituationen?

I spillereglerne har vi lagt vægt på følgende: "Spillet handler IKKE om at gætte det historisk korrekte svar på dilemmaerne. Det gælder om, at du og dine medspillere lever jer ind i dilemmaerne, og at du er klar til at argumentere for, hvorfor du vælger de muligheder, du vælger, hvis dine modstandere spørger dig."

I afprøvningerne af spillet fik vi meget positiv feedback. Vi observerede, at eleverne brugte lang tid på at diskutere de forskellige løsningsmuligheder – f.eks. i stil med: "hvorfor valgte du den, når der i dilemmaet indgår det og det..." og "øv jeg satsede alle mine point på, at du ville have valgt det – hvis der nu havde været den og den mulighed, ville du så ikke også have gjort det?". I for længelse heraf viste det sig også, at eleverne så frem til at vende kortet om og få at vide, hvilken af løsningsmulighederne de historiske personer valgte.

I Skrådrengens Fodspor – Museum Vestfyn

"I Skrådrengens Fodspor" er en dilemmabaseret oplevelse som udbydes i ferier.

Form: forløbet aktiverer fysiske steder i Assens by og kobler dem til en arbejdersdrengs liv anno 1896. Forløbet henvender sig til familier/grupper, der møder op på museet, hvor de får uddelt en materiale pose med et kort med indtegnede poster, et personkort med oplysninger om skrådrengen og fem nummererede kuverter, som deltagerne skal åbne, når de ankommer til posterne.

Til hvert dilemmakort er der to sider: en infoside og en udfordringsside. Dilemmaerne på udfordringssiden er formuleret med tre muligheder, som gruppen skal diskutere indbyrdes og overveje konsekvenserne af. Forløbet bliver udbudt i forbindelse med ferieaktiviteter og særlige arrangementer. Tidsperspektivet er omkring fem kvarter uden pause. Formen gør det muligt at holde pause eller stoppe, når man vil.

Indhold: Omdrejningspunktet er den (historisk samlede identitet) 11 år gamle skrådreng Christian Lauritsen anno 1896. Christian Lauritsen arbejder på eftermiddagsholdet på Assens Tobaksfabrik. Han går i skole om formiddagen

.....

på byen borgerskole, hans far er daglejer og glad for brændevin, og Christian bidrager væsentlig til familiens økonomi.

Dilemmaerne, som grupperne skal løse, er knyttet op til Christians liv og bliver aktiveret særlige steder i byen. Dilemmaerne knytter sig til udfordringer omkring at få en hverdag til at hænge sammen, når man er et barn fra arbejderklassen anno 1896. Emnemæssigt spænder dilemmaforløbet over børnearbejde (fabriksloven 1873), revselsesretten i skolen, revselsesret i familien, straffeloven, kønsroller, arbejderklasse vs. borgerskab. Der er lavet 20 muleposer med forløbsindhold, således at 20 grupper kan følge forløbet på samme tid.

På Museum Vestfyn skulle deltagerne selv følge skrådrengens spor ved hjælp af det udleverede materiale.
Foto: Museum Vestfyn ▼

OVERSIGT

Varer ofte kun omkring ½ time.

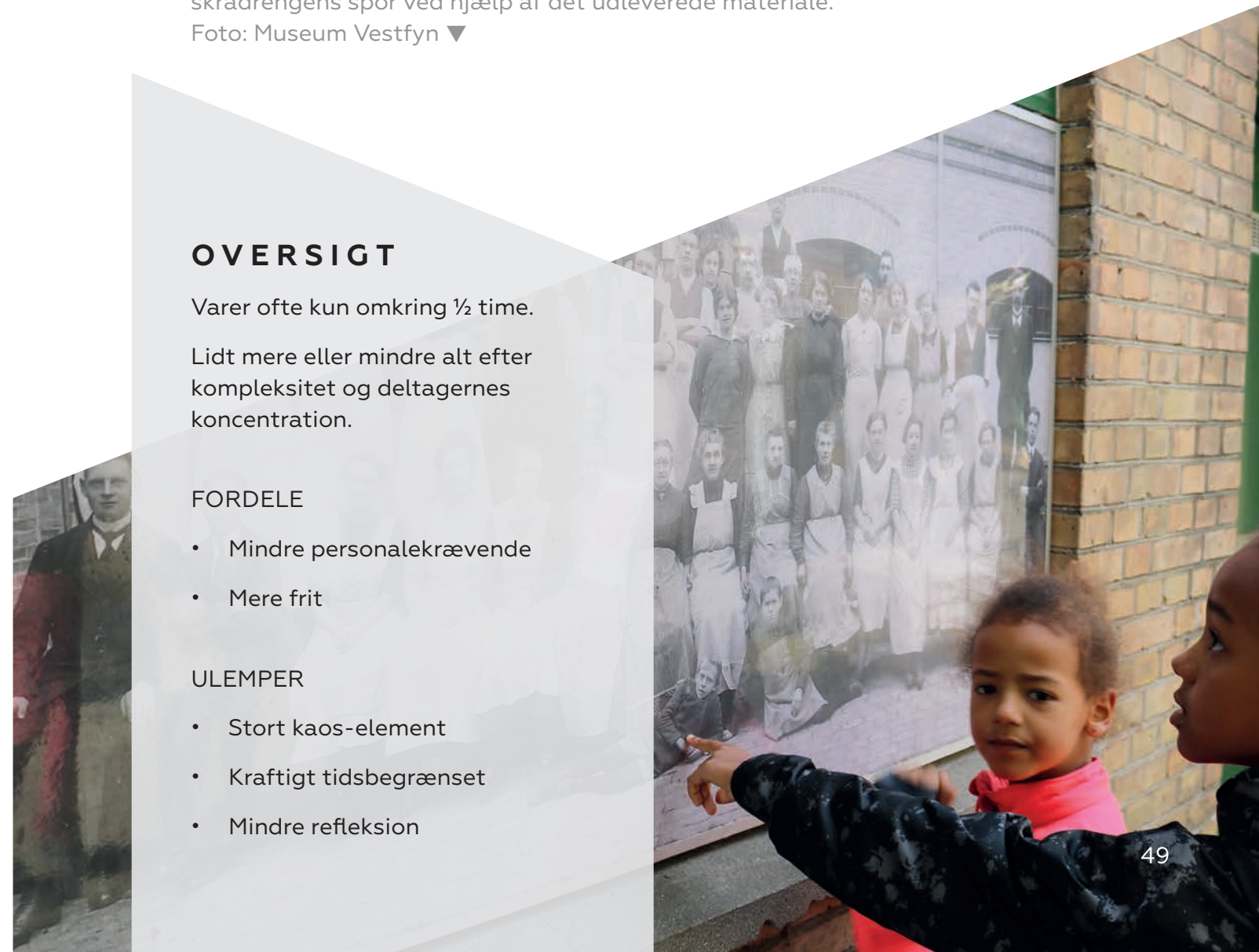
Lidt mere eller mindre alt efter kompleksitet og deltagernes koncentration.

FORDELE

- Mindre personalekrævende
- Mere frit

ULEMPER

- Stort kaos-element
- Kraftigt tidsbegrænset
- Mindre refleksion



.....

HENVISNINGER

6.1 PÆDAGOGISK FUNDAMENT

Vores arbejde med undervisning i roller samt spørgeteknik og refleksionsarbejde er i vid udstrækning hentet fra Dorothy Heathcote. Hendes arbejde med drama og undervisning er dokumenteret i flere artikler og bøger. For mere inspiration og vejledning kan vi henvise til:

Betty Jane Wagner: *Dorothy Heathcote - Drama as a learning medium*, Washington D.C.: National Education Association, 1976

Yderligere teknikker er hentet i dramapædagogiske metoder og i visse tilfælde fra teaterteorier. Bl.a. andet fra:

John O'toole og Brad Haseman: *Drama og teater – en pædagogisk metode*, Gråsten: Drama, 1995

Augusto Boal: *Lystens regnbue: Boals metode for teater og terapi*, Gråsten: Drama, 2000

Krav til elevers kompetencer og formål med undervisning:
Undervisningsministeriet: UVM.dk

For yderligere arbejde med drama, valg og dilemmaer som formidlingsform kan man læse:

Lisa Gjedde: *Læringsrollespil i skolen*, København: Egmont Fonden, 2014

Marianne Dietz & Liselotte Hvidberg: *Indblik og Udsyn: På spil i historien: Dilemmaspil 7.-9. klasse*, Odense: Meloni, 2012

.....

6.2 VENNER FRA FREMTIDEN

DR's serie *Venner fra fremtiden*, der blev sendt i efteråret 2017, kan fungere som inspiration for andre, som den har gjort det for os.

.....

.....

6.3 SAMARBEJDSPARTNERE

Arbejdermuseet: www.arbejdermuseet.dk

Danmarks Forsorgsmuseum: www.svendborgmuseum.dk/forsorgsmuseet

Museum Sønderjylland: www.museum-sonderjylland.dk

Museum Vestfyn: www.museumvestfyn.dk

Struer Museum: www.struermuseum.dk

.....

6.4 KONTAKTINFORMATIONER

6.4.1 FORFATTERE

Kåre Andersen

Marianne Bager

Anneken Appel Laursen

6.4.2 MED BIDRAG FRA

Arbejdermuseet: Læringsenheden, booking@arbejdermuseet.dk

Danmarks Forsorgsmuseum: Jeppe W. Rasmussen, jwr@svendborgmuseum.dk

Museum Sønderjylland: René Rasmussen, rera@museum-sonderjylland.dk

Museum Vestfyn: Ingrid Vatne, iv@museumvestfyn.dk

Struer Museum: Jesper Bækgaard, mail@struermuseum.dk

Tryk: Kannike Tryk, 2018 | ISBN: 978-87-89328-93-5

6.4.3 KONTAKT

Den Gamle By: www.dengamleby.dk

Kontaktperson: Marianne Bager, undervisning@dengamleby.dk

HISTORIER OM DANMARK

.....

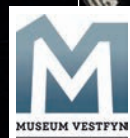
ISBN: 978-87-89328-93-5

ARBEJDERMUSEET



Den Gamle By

MUSEUM
SØNDER
JYLLAND



STRU
ER MU
SEUM

NORDEA
FONDEN