

"Her lugter af 2. verdenskrig"



Af: Malene Skov Norup
Undervisnings- og udviklings-
ansvarlig, Københavns Befæstning
Tlf: 28 92 31 76
msn@skoletjenesten.dk

Gennem et pædagogisk laboratorium har Skoletjenesten Københavns Befæstning sat fokus på rollespilsbaseret metode, som praktiseres i flere af afdelingens undervisningsforløb. Det kontrafaktiske rollespil "Mission Kold Krig" i Ejbybunkeren har været omdrejningspunkt for laboratoriets undersøgelser, og i denne artikel kan du læse nærmere om undersøgelsen og blive klogere på metoden.

AT LÆRE I ROLLEN

"Læring fremmes når følelser knyttes til kognitive tankeoperationer" og "simuleringer som læreren kan skræddersy til sine faglige formål, kan give eleverne dyb indsigt i de valg som mennesker gjorde i fortiden", sådan skriver Erik Lund i sin artikel "Fortælling, simulering og rollespil" og understreger, at det "... handler om at forstå gennem oplevelse og indlevelse". Denne artikel sætter fokus på, hvordan rollespilsbaseret undervisning fungerer i vekselvirkningen mellem læring, faglighed, indlevelse og Ejbybunkeren som ramme. Som titlen antyder, kan fagligheden hos nogle mennesker være koblet op på en kropslig fornemmelse, og en lugt kan kobles sammen med 2. verdenskrig. Hvordan eleven har fået denne referenceramme, og hvorfor hun kommer til at tænke på 2. verdenskrig ved at "lugte" til Ejbybunkeren, vides ikke, men det er sikkert, at eleven, i mødet med stedet, begynder at reflektere, fornemme og "leve sig ind i" noget.

"Mission Kold Krig", som foregår i den originale koldkrigsbunker, er et kontrafaktisk rollespil, hvor eleverne skal spille over for hinanden som Sovjetunionen og USA. Gennem indsamling af informationer, forhandlinger og vurderinger af beskeder fra spioner skal de beslutte, om 3. verdenskrig skal bryde ud. Forløbets formål er bl.a. at omsætte abstrakte begreber omkring Den Kolde Krig til en mere konkret, kropslig og erfaringsbaseret forståelse."

Jeg synes faktisk, det er meget interessant, det rollespil, og det er jo med til at levendegøre en periode, hvor verden ligesom stod på kanten, og det gør det jo på

en helt anden måde, når man får lov til at få en uniformskasket på. Man har ligesom nogle roller at spille – og min oplevelse er jo, at 9 ud af 10 elever bliver meget grebet af det og lever sig meget ind i det. Og husker hermed også på en helt anden måde hele historien om Cubakrisen og Den Kolde Krig og har noget at hænge det op på", sagde en lærer, efter at hans klasse havde deltaget i "Mission Kold Krig". Læreren kommer her ind på, at levendegørelsen og det at leve sig ind i en rolle, tilmed med uniformer på, har en positiv effekt og giver rum for indlevelse.

Anvendelse

Denne artikel indgår i en serie om pædagogiske metoder.

Målgruppe

Artiklen henvender sig primært til undervisningsansvarlige på eksterne læringsmiljøer.

Skoletjenesten - Videncenter for eksterne læringsmiljøer udgiver løbende viden og værktøjer, der kan bruges til at kvalificere undervisning i eksterne læringsmiljøer.

Undersøgelsen

Undersøgelsens formål har været at blive klogere på, hvordan elever lærer igennem rollespilsbaseret undervisning på Københavns Befæstning, samt hvad det betyder for elevernes læring om Den Kolde Krig, at de deltager i rollespilsbaseret undervisning. For at nuancere besvarelsener af undersøgelsesspørgsmålene blev forskellige undersøgelsesmetoder kombineret og rummede: observationer, lærerinterviews, Personal Meaning Mapping, logbog og en vidensindsamling (desk research).

Når observationerne fra undervisningen undersøges, ser vi, at eleverne i flere tilfælde lever sig ind i rollen, bl.a. ved at marchere, gøre honnør, eller rette ryggen eller krydse armene over for "fjenden". De spiller fjendtlige over for hinanden og kan sågar finde på at tage hinanden som gidsler eller udspionere. Vi har også set, at eleverne italesætter frygten over for det modsatte hold, som deres rolle fordrer, eksempelvis: "Det er, som om de skjuler noget for os." "Selvfølgelig er vi skeptiske over for dem." "Vi stoler ikke på amerikanerne. Vi stikker dem i ryggen." "Russerne vil overtage verden med kommunisme. Vi stoler ikke på dem, fordi de er farlige og imod demokratiet." "Jeres regering er en trussel imod frihed." "Hvis I stiller missiler på Cuba, så vil det true hele vores befolkning." Eleverne sætter deres egne ord på konflikten og holdningerne og lever sig ind i, hvordan det føles at blive snydt, have mistillid eller at blive løjet for.

Under et interview berørte en lærer, at rollespillet gav eleverne en mulighed for at huske Den Kolde Krig og lade nogle af begivenhederne lagre sig som minder. En lærer uddybede: "(oplevelsen) den lagrer sig ikke bare som minder, men også gerne som viden, men det gør jo heller ikke noget, at man har nogle gode oplevelser. Man har historien."

Ud fra spørgsmålet om, hvad rollespilsbaseret undervisning kan, svarede en anden lærer: "Jeg tror, vi kan læse nok så meget information og stille nok så mange spørgsmål, men jeg tror faktisk, at der, hvor vi får de unge mennesker til at huske historien bedst, det er, når vi får det ind igennem – altså det her med at mærke det på egen krop – det gør, at vi husker det bedre. Jeg er helt sikker på, at de ting, de ikke kunne huske, da vi kom, er jeg sikker på, at hvis

jeg spørger dem igen efter ferien, så kan de godt huske det, fordi de næsten har været igennem de her faser i forhandlingen og fået sat nogle tanker i gang – det tror jeg. For den her klasse har det været en rigtig god repetition af Den Kolde Krig, eller i hvert fald essensen af Den Kolde Krig."

Læreren berører en pointe, som også ligger i forløbets formål. Forløbet er ikke tænkt som en stor faglig gennemgang af Den Kolde Krig, hvor man skal krydse af på en facitliste med eksempelvis årstal bagefter. Derimod lægger forløbet op til netop at hive essensen ud af Den Kolde Krig: Eleverne skal forstå den frygt og de forhandlinger, som har været en central del af Den Kolde Krig. Det er derfor også oplagt, at eleverne har en faglig viden om Den Kolde Krig, inden de deltager i rollespillet. På den måde kan eleverne omsætte fagligheden i forhandlingerne, bl.a. gennem argumentation, og ideelt set få omsat og forstærket deres faglige viden ved at bruge fagligheden i en anden sammenhæng og sætte følelser på og samtidig gøre det til "sit eget". En konstellation, som kan være med til at skabe bl.a. indlevelse, viden og minder.

Da lærerne bliver spurgt ind til, hvad de ønskede, at eleverne skulle lære gennem forløbet på befæstningen, svarer de bl.a.: "Jamen egentlig, hvor tæt verden egentlig kan være på, at det hele eksploderer, der skal jo så lidt til, der skal så lidt mistro, fejltolkninger, misforståelser til, før at det ser ganske alvorligt ud" og "det handler om det her med at se tingene fra begge sider". →

Spillet er opbygget sådan, at eleverne først "indsamler" en række fakta, som stammer fra originale kilder fra Den Kolde Krig. Bl.a. breve mellem landes ledere, billeder af missiler og lign. De fakta, som eleverne "indsamler", giver dem viden, som de kan bruge mod hinanden, men viser samtidig, at deres eget land heller ikke har rent mel i posen. Nogle grupper vælger derfor at holde det skjult og benægte, at de har missiler bestemte steder. Dette giver den usikkerhed i spillet, som også kan spores i virkeligheden, for hvad kan de andre egentlig finde på, og hvad har det af konsekvenser? Noget af det, som eleverne oftest siger i "Mission Kold Krig", er: "Vi føler ikke, at vi kan stole på dem", og ved at ytre dette italesætter de den frygt, som var og er menneskelig og ægte, og som i høj grad var en følelse under Den Kolde Krig. Det giver et stort potentiale for at udvikle elevernes historiebevidsthed.

En del af omdrejningspunktet i forløbet er netop frygt, og der bruges flere elementer i spillet for at understøtte dette. Følgende elementer kan nævnes: Ejbybunkeren, lav lyssætning, radarer, kilder, som viser mistilliden, eller beviser på opsætninger af missiler, nyhedsindslag o.a. Bunkeren er rammen for forløbet og kan være med til at understøtte frygten og gøre den synlig for eleverne. Bunkeren er skabt af frygt, og den historiske periode, den er fra, har en sammenhæng med rollespillet, selvom der er flere elementer, som ikke er realistiske, f.eks. at USA og Sovjet ville mødes her for at forhandle under Cubakrisen. Forhold omkring realisme, fiktion og fakta behandles senere i denne artikel.

Hvad er Personal Meaning Mapping?

PMM er en metode, der er udviklet til at måle og forstå elevernes individuelle udbytte i relation til museumsbesøg. Fremgangsmåden er typisk følgende: Deltagerne bliver med udgangspunkt i et tema f.eks. fra undervisningen bedt om at skrive og/eller tegne, hvad de kan komme i tanke om i relation til temaet. Det, deltagerne har nedfældet på papir, danner efterfølgende udgangspunkt for interview eller samtale, hvor deltagerne bliver opfordret til at forklare, hvorfor de har skrevet eller tegnet det, de har, samt reflektere over temaet.

De nye forklaringer og refleksioner, der opstår under interviewet eller samtalen, tilføjes af deltagerne på papiret. Efter en undervisningslektion eller anden oplevelse bliver deltagerne igen bedt om at arbejde videre med deres tekst eller tegninger og tilføje, slette eller modificere. Disse forandringer bliver af deltagerne nedskrevet eller tegnet, nu med en ny farve kuglepen, og igen danner disse udgangspunkt for et interview eller samtale, der følger samme procedure som beskrevet ovenfor.

PMM og interviewene kan analyseres kvalitativt eller kvantitativt og således anvendes i forskning. Derudover kan PMM og samtalerne benyttes som en kilde til information om deltagernes udbytte og udvikling af viden og erfaring i relation til gennemført undervisning og dermed danne grundlag for formativ feedback.

Kilde: Rikke Dalgaard Hartmeyer, Ph.d.-projekt om Personal Meaning Mapping

Dalgaard Hartmeyer, R. (2017). Linking the nodes: a study of mediating elements in Node-link Diagram interventions. DPU, Aarhus Universitet.

Find et eksempel fra Befæstningen her: <https://www.skoletjenesten.dk/nyheder/viden-om-elevernes-udbytte>



De elever, som undersøgelsen indbefattede, udfyldte et Personal Meaning Map før og efter afviklingen af "Mission Kold Krig" (læs om metoden i boksen). Eleverne havde 2 minutter, både før og efter, og skulle selv lave forbindelserne mellem midten og deres egne ord/begreber – der blev altså ikke lavet interviews eleverne imellem. Det var derfor en ren individuel opgave, og det er det, resultaterne er baseret på. En kvantitativ analyse af elevernes ord/begreber viste, at der i en af klasserne var gennemsnitligt 4,19 nye ord – det er en procentvis stigning på 46,13%. Hos en anden klasse var der gennemsnitligt 3,14 nye ord, som er en procentvis stigning på 62,30%. Selvom tallene ikke siger noget om ordenes kvalitet, er de med til at understøtte, at eleverne får sat gang i nogle refleksioner i forbindelse med rollespillet, som kan ses ved, at de forøger mængden af begreber i forbindelse med emnet.

En mere kvalitativ analyse af de ord, som eleverne tilføjede efter forløbet, viste i flere tilfælde, at eleverne knyttede nye og flere følelsesmæssige begreber til emnet. Nogle elever havde tilføjet begreber som "frygt", "ubehageligt", "mistillid", "barnligt", "vrede", "svære beslutninger", "forskellige måder at tænke på", "bluff", "stædighed", "hykleri". Alle disse nye tilføjede ord viser, at der er sat nogle refleksioner i gang, som både knytter sig til en faglig viden, men også elevernes egne erfaringer, fordi de netop har oplevet på egen krop, hvordan det

er at stå over for en fjende, som ikke bare sådan lige giver sig, eller som ikke holder de aftaler, man har forsøgt at lave. Det tyder altså på, at der sker en udvikling i elevernes forståelse af emnet, og det, at de får mulighed for at holde faglig viden over for en indlevels- og erkendelsesbaseret forståelse, kan være grobund for en anden forståelse af Den Kolde Krig. En forståelse, som ikke kun er faktuel og begrebsmæssigt orienteret, men som giver eleverne refleksioner omkring, hvad mennesker under Den Kolde Krig kan have følt og tænkt.

VALIDITET I ROLLESPIL

Validitet handler om gyldighed og rigtighed. Når man beskæftiger sig med et rollespil, er det vigtigt at berøre validiteten – især når det handler om læring. Thomas Duus, lektor ved Århus Universitet og forfatter til artiklen "Rollespil som læringsmedie", berører et validitetsproblem i forbindelse med rollespil, som er forbundet med de frihedsgrader, der må være til stede, for at man kan indgå i fiktionen.

Duus mener, at validiteten er et vigtigt opmærksomhedspunkt for en udvikler og afvikler af sådan en type spil. Der ligger nemlig en dobbelthed i frihedsgraderne i rollespillet, i og med at der sker en fiktionsforskydning. "Fiktionen har (...) en konsekvensmedierende funktion i forhold til læringsprocessen, idet eventuelle konsekvenser af deltagerens handlinger forbliver i fiktionen. Det skaber mulighed for at anvende rollespillet som en eksperimenterende øvelsesform, hvor deltagerne refleksivt kan eksperimentere med forskellige perspektiver."

Det er samtidig en pointe, at fiktionen ikke må stå i vejen for læringen, og det er derfor vigtigt at være opmærksom på i forbindelse med formidlingsopgaver at sørge for, at eleverne finder ud af, hvad der er rigtigt, og hvad der er forkert. Et af argumenterne for alligevel at arbejde med rollespilsbaseret undervisning og det kontrafaktiske element er, at det, ifølge Duus er "... i stand til at placere sin deltager i udviklingsmæssigt relevante, men ellers utilgængelige sammenhænge".

Man må derfor afveje, hvor stor mængden af frihedsgrader i spillet skal være, og især hvordan de bliver samlet op på – her har både underviseren og læreren et ansvar.

I spørgsmålet om validitet er det også centralt at komme omkring Ejbybunkeren som ramme for rollespillet. Ejbybunkeren er bygget i ca. 1954 med støtte fra USA, som Danmark var allieret med, med interesse i at kunne holde øje med og beskytte sig imod fjenden – Sovjetunionen. Bunkeren blev opført for at holde øje med luftrummet over København og har altså derfor ikke nogen direkte forbindelse til at være stedet, hvor USA og Sovjet skulle mødes for at forhandle om krig eller fred. Derfor er der en grad af abstraktion og et spørgsmål om validitet, men stedet er trods alt alligevel en ramme, hvor man kan komme meget tæt på de spændinger, der har været mellem de to supermagter. Duus skriver: "I rollespillet formes oplevelsen ud fra diskursen, hvorfra spillets objekter og fænomener betragtes. Dette mestrer liverollespilsformen, der gennem iførelsen af rollens klæder og bolig formår at skabe en ofte umiddelbar repræsentation af rollespillets genstand og situation. (...) Det kan eksempelvis være svært at indleve sig i at være ombord på et rumskib, hvis spillet foregår i et klasselokale." Bunkeren kan understøtte elevernes indlevelse og samtidig give en forståelse for alvoren i en af krigens helt store temaer – atomkrig.

FØLELSER OG INDLEVELSE

Elevernes læring og historiebevidsthed kan være koblet op på den kropslighed og den kreative proces, det er at være i et rollespil, hvor der er visse frihedsgrader i en fast ramme og struktur. Frihedsgraderne er i vid udstrækning baseret på elevernes følelser og indlevelse og vil også i nogen grad være baseret på deres viden om det faglige område. Forløbet er, som tidligere nævnt, bygget op, sådan at det er indsamling af faktuelle informationer, der er starten på forløbet. På den måde har eleverne en faglig ramme at agere ud fra – ud over det, de evt. har arbejdet med hjemme i klassen. Det giver eleverne mulighed for at tage udgangspunkt i det faktuelle og fylde de tomme huller ud selv, f.eks. med performance og indlevelse. Duus kommer ind på, at "For at kunne deltage i et rollespil, er det nødvendigt at acceptere spillets fiktion og derved de diskurser, som spillet anvender til at forme deltagerens oplevelse. Deltageren må se ud over sin umiddelbare oplevelse og i stedet for søge at anvende de diskurser, som rollen har stillet til rådighed". Dette beskriver, at eleverne er nødt til at "købe" rollespillets præmis, for at indlevelsen kan finde sted i en passende og realistisk grad. Observationerne viser, at eleverne

ikke umiddelbart modsætter sig rollespillet eller det at iklæde sig kostume – tværtimod ser det ud til, at eleverne ivrigt tager jakke og hat på, og det skaber en stemning, hvor eleverne fniser lidt, peger og synes, det er sjovt. Det tyder på, at kostumerne er en motiverende faktor, som skaber en positiv og åbnende stemning.

Dog får vi nogle steder øje på, at der for nogle elever kan være mere på spil end blot spillet. Det ser ud, som om der er et socialt aspekt i rollespillet og elevernes positionering i forhold til hinanden. Det kan af og til skabe noget uro, som måske er båret af en usikkerhed hos eleverne – stedet er nyt, og de kender hverken spillet eller underviseren. Balancegangen mellem "almindelig" social ageren og rollens magtposition aflæses af underviseren, som forsøger at korrigere og rettesætte løbende. Desuden bliver det italesat i forløbets start, at nu er eleverne ikke længere for eksempel 9. klasse-elever, men henholdsvis USA og Sovjet, og de skal lægge deres vanlige roller bag sig og agere i de nye roller og leve sig ind i, hvordan det er at være, eksempelvis, befolkning i Sovjetunionen. Formålet med dette didaktiske greb er at støtte elevernes deltagelse i spillet samt tydeliggøre spillets præmis. Det kan undervejs godt være nødvendigt at minde eleverne om, at det er undervisning, og at der skal holdes fokus. Ellers kan det af og til ende i mindre slagsmål, som man kan vælge at se positivt på, i og med at eleverne indlever sig i rollen og agerer "fjendtlige". Samtidig kan den "voldelige" tilgang dog tage overhånd og stå i vejen for de mere konstruktive diskussioner og fagligheden, som ligger bag disse.

Selvom det rammesættes, at eleverne skal være i nogle bestemte roller, og selvom rollerne beskrives både mundtligt og skriftligt, kan det være svært for eleverne at leve sig 100% ind i, hvad det vil sige at være for eksempel befolkning i Sovjetunionen eller militær i USA. Det kan være en svær rolle at indleve sig i, da der er forholdsvis få kilder, som ville kunne beskrive, hvordan man eventuelt ville agere. Desuden er det bundet op på noget personligt, og det kan være komplekst for eleverne at omsætte. Dog efterlader spillet plads til en grad af egen fortolkning, samtidig med at eleverne får at vide, hvordan man er positioneret i forhold til de andre samfundsgrupper, og får en overordnet holdning i forhold til hele konflikten (Cubakrisen).

Den rammesætning bliver bærende og gør, at spillet kan fungere i vekselvirkningen mellem læringen, validiteten og de frihedsgrader, som rollen stiller til rådighed. Frihedsgraderne i den ellers meget styrede proces viser, at rollespillet åbner op for en legende tilgang til læring og tilegnelse af viden. Eleverne bliver stillet i en position, hvor de ultimativt kan starte 3. verdenskrig og, som det bliver fortalt i forløbet, ødelægge verden, som vi kender den. Det er en stor magt at give elever i udskolingen, og det er en del af formålet med forløbet at berøre, hvilke konsekvenser menneskelige handlinger kan have, samt få eleverne til at reflektere over, hvorfor vold og krig sjældent er en konstruktiv tilgang. Der er også noget, som tyder på, at de elever, som har mest viden om Den Kolde Krig i forvejen, har nemmere ved at indtage en position, som går diskuterende og fagligt til værks – det tyder på, at de i højere grad bruger deres fornuft og faglige argumenter og ikke kun lader sig styre af deres frygt.

I "Mission Kold Krig" er det en del af forløbet, at der er en outro-del, som skal modvirke, at eleverne går derfra og tror, at Den Kolde Krig og Cubakrisen endte med en atomkrig, selv hvis det er det valg, de selv er endt med i spillet. Samtidig åbner forløbet, som Duus er inde på, op for en ellers utilgængelig viden og/eller erkendelse. Man kan godt læse sig til, at USA har haft mistillid til Sovjet, og omvendt, men det giver utvivlsomt en anden erkendelse at opleve og mærke det på egen krop, samt at blive givet muligheden for at kunne starte 3. verdenskrig. For hvad driver egentlig mennesker til at vælge sådan en beslutning? Det er en diskussion, som der bliver igangsat i forløbet, og som i høj grad lægger op til et videre forløb og diskussion hjemme i klassen – en diskussion, som eleverne gennem rollespillet har fået flere værktøjer til at kunne deltage i, med en større grad af argumenter, indlevelse, og forståelse.

UDVALGTE POINTER

- Baggrundsviden om emnet giver bedre forudsætninger for at leve sig ind i rollen og rollens præmis.
- En efterbearbejdning af emnet kan bidrage med at forbinde den fagfaglige viden med den mere erfaringsbaserede viden.
- En diskussion med eleverne omkring validitet kan være central ift. elevernes læring.