

Hvad kan IT gøre ved historie?

I de forenklede fælles mål er integrationen af IT i fagene betonet stærkere end i tidligere læseplaner. Lektor Jens Aage Poulsen giver her eksempler på IT's betydning for skolefaget historie.

Forfatter: [Jens Aage Poulsen](#)



Foto: Colourbox.com. Computer, internet, digitale redskaber – IT åbner for mange muligheder i undervisningen, men der er også udfordringer og faldgruber.

Redskaber for læring

I historie – som i alle andre fag – er hard- og software ikke vigtige i sig selv. IT-værktøjer skal kun bruges, hvis de er den mest optimale måde at øge motivation og læring på. Det centrale didaktiske spørgsmål må derfor være: *Hvorfor IT* i denne sammenhæng?

Skolefagets opgave sætter rammerne for, hvorfor, hvordan og hvilke IT-baserede værktøjer der anvendes. Skolefaget histories vigtigste opgave er, at eleverne styrker deres kompetencer til at formulere kvalificerede tolkninger af, hvorfor samfundet (kulturer, institutioner osv.) og deres hverdagsliv er blevet, som de er. Med afsæt heri skal eleverne kunne orientere sig i samtidens udfordringer og tage bestik af mulige handlinger.

Eksempler på muligheder

Med disse rammer åbner IT for en række muligheder i historieundervisningen:

IT bryder med lineariteten, der kendetegner analoge læremidler i faget, idet links og hypertextstrukturen muliggør mange forgreninger, retninger og valg i læsningen. Dertil kommer, at IT kan frigøre indholdet fra tid og sted.

Internettet giver hurtigere og lettere adgang til flere og ofte anderledes informationer end andre medier. Kvalificeret brug af internettet forudsætter dog, at eleverne har grundlæggende viden om metoder til søgning – og ikke mindst kildekritisk viden og færdigheder til at vurdere lødigheden af informationerne.

IT's forskelligt medierede indhold (multimodalitet) imødekommer forskellige måder at lære på. IT-baserede læremidler giver den enkelte elev mulighed for selv at styre læreprocessen og tempoet. For at sikre kvaliteten forudsætter det præcise læringsmål – herunder afklarede tegn på læring, samt at læreren har mulighed for at følge med og evt. gribe ind i processen.

Der findes en række simple IT-værktøjer, som fremmer elevernes aktive deltagelse og videnskabende samarbejde, som fx den tekst- og billedbaserede [Padlet](#). En anden mulighed er den talebaserede [Audioboom](#), hvor man kan optage og dele lydoptagelser.

De forenklede fælles mål for historie har tre kompetenceområder, hvor ét er "Kronologi og sammenhæng". I et forløb er det oplagt at lade eleverne lave digitale tidslinjer med tekster, billeder og indlejrede videoklip ved hjælp af programmer som fx [Tiki-Toki](#) eller [Timerime](#).

Programmer som fx PhotoStory og MovieMaker giver eleverne mulighed for skabe digitale historiske fortællinger, der udtrykker den viden, de har tilegnet sig. I skolereformen vægtes det også at bruge nærområdet som læringsrum. I historie kan eleverne fx lave historiske guides om lokalområdet i form af korte digitale fortællinger.

I faget må eleverne kvalificere deres forståelse af kontinuitet og forandring. En del af elever opfatter forandringer, som hændelser – og ikke som processer, der foregår over en vis tid. Elevernes viden og bevidsthed om kontinuitet og forandring kan fx styrkes ved, at de laver to digitale plakater, fx med brug af værktøjet [Glogster](#), der ved brug af billeder, videoklip (og meget lidt tekst) giver et par markante eksempler på, hvad der ændrede sig, og hvad der stort set forblev uændret i folks liv, fx den første industrialisering i Danmark 1870-1914.

Eksempler på udfordringer

Integration af IT i historieundervisningen rummer også nogle udfordringer, fx:

Hjemmesiders og digitale læremidlers hypertextstruktur lægger op til korte enheder (typisk et 'skærmbillede'). Derfor er det svært at integrere argumentation og diskussion af fx årsagsvirknings-sammenhænge. Det kan indebære, at væsentlige 'mellemløbet' udelades, og det kan føre til en forfladigelse – eller manglende forståelse af sammenhænge.

Indholdet af hjemmesider kan være mere eller mindre copy-paste'et. Det gør det ofte vanskeligt at identificere ophavssituationen, fastslå afhængighed og vurdere kildens troværdighed.

IT 'ophæver' tid og sted, hvilket indebærer en risiko for en manglende forståelse af netop sammenhænge og adskillelse i tid og rum. En problematik som historiedidaktikeren David Task bl.a. har behandlet i en artikel, der som titel har dette sigende elevcitater: "Did the Sans-Culottes Wear Nikes?" Og når eleverne søger på internettet, er der risiko for, at de i stedet for målrettet at indsamle informationer, der kan belyse deres problemstilling, mister orienteringen (Lost i Cyperspace) og surfer formålsløst.

At integrere IT i historieundervisningen kræver, at læreren har et vist IT-teknisk kendskab, men kompetente didaktiske overvejelser må være grundlaget.