

Digital formidling af nærområdet

I 2017 iværksatte HistorieLab det skolebaserede udviklingsprojekt "Nærområdet i historieundervisningen". I alt har ca. 25 skoler deltaget. En af dem var Sønderkovskolen i Sønderborg. Her arbejdede eleverne i tre 6. klasser med at skabe digitale historiske fortællinger, som de formidlede via 360-graders billeder. Læs her om projektet og hvordan det gik.

Forfattere: [Jens Aage Poulsen](#), [Jens Pietras](#)



Foto: VR-briller i brug på Sønderkov-skolens digitale udstilling "Historier om mit sted" på Sønderborg Slot. Fotograf: Jesper Mørk Mønsted.

Hvor var Teaterhotellet?

Det er en solrig septemberdag i 2018. Wilma og Lærke fra 6. klasse på Sønderkov-skolen i Sønderborg står ud for Perlegade 10. De leder efter spor fra det nu nedlagte Teaterhotel – stedet hvor Sønderborgrevyen blev opført første gang i 1982. På arkiv.dk har Wilma og Lærke fundet et gammelt foto af Teaterhotellet set fra gaden, så der må være et eller andet.

Men på stedet, hvor indgangen til Teaterhotellet var, er der nu en tøjbutik – og der er tilsyneladende ingen spor efter teateret eller hotellet. Pigerne tager et 360 graders foto og andre billeder. Måske kan de bruge dem. De er lidt frustrerede. Indtil videre har de kun fundet ganske få informationer om Teaterhotellets historie – og de føler slet ikke, at de har materiale nok til at lave en digital fortælling om stedet. Wilma og Lærke drøfter, om de skulle de have valgt et andet sted fra Sønderborg, som det var lettere at finde historiske oplysninger om – måske kan de stadig nå at vælge om.

Så foreslår en af pigerne, at de kan spørge i tøjbutikken, om de ved noget om Teaterhotellet. Det gør de ikke, men henviser til nabobutikken, Wohlenberg Vinhandel, som også lå der, da der var teater. Og her er der bid. En af ejerne kender historien tilbage fra før vinhandelen overtog og ombyggede selve teaterbygningen. Det er formiddag, og ejeren har ikke så travlt. Han tager sig god tid til at fortælle pigerne om det nu nedlagte teater og hotel og viser dem, hvor ejeren og de ansatte boede. I vinhandelens baglokale er der stadig flere spor at se, bl.a. en elevator, der transporterede mad til salen. Wilma og Lærke tager billeder og noterer ned. Fortrøstningsfulde cykler de tilbage til skolen. Nu har de rigeligt med stof og materialer til en god digital historisk fortælling.

Wilma og Lærke var en af ca. 40 små grupper og par i de tre 6. klasser, som arbejdede med et projekt om digital formidling og lokalhistorie. Jesper Mørk Mønsted, House of Citizenship, Sønderborg Kommune, var tovholder på projektet. House of Citizenship er etableret for at understøtte skolernes arbejde med medborgerskab, kristendomskundskab, historie og samfundsfag. Sammen med Peter Leth, LærIT, og klassernes lærere havde han tilrettelagt forløbet med vægt på det digitale og tekniske. Projektets tematik var inspireret af HistorieLabs skolebaserede udviklingsprojekt "Nærområdet i historieundervisningen". Derfor blev HistorieLab også inviteret til at deltage med særlig henblik på at kvalificere og sparre i forhold til det historiefaglige i projektet.

I det følgende fortælles om intentionerne med og planlægningen af Sønderborg-projektet, hvordan det forløb – med fokus på de udfordringer, elever og lærere kan møde, når man lader eleverne i 6. klasse arbejde undersøgende med nærområdet. Med inspiration og erfaringer fra projektet skitseres en model for fremtidige forløb, hvor eleverne bruger nærområdet som læremiddel. Til sidst diskuteres mere generelt nærområdets teoretiske og didaktiske potentialer i historieundervisningen.



En af ejerne af Wohlenberg Vinhandel tager sig tid til at fortælle Wilma og Lærke om Teaterhotellet. Fotograf: Jens Aage Poulsen.

Projektet planlægges

House of Citizenship og de involverede lærere tilrettelagde projektets rammer og mål. Der var afsat fem hele skoledage i ugerne 37-39 2018 til projektet. Som det fremgår af nedenstående faglige mål, havde historie stor fylde i forløbet. Også dansk og kristendomskundskab bidrog, og der indgik også faglige elementer fra disse andre fag. Det var desuden prioriteret, at eleverne i processen og i præsentationen af resultaterne fra deres undersøgelser brugte digitale værktøjer, samt at eleverne fik en forståelse af, hvordan digitale redskaber også kan være relevante i andre sammenhænge og projekter. Projektet skulle således også styrke elevernes generelle it-literacy kompetencer.

De faglige mål for projektet blev formuleret sådan:

- at eleverne arbejdede med forskellige måder at lære og skaffe sig viden på.
- at eleverne blev historieproducerende og gjorde deres viden brugbar for andre.
- at eleverne bidrog til et digitalt læremiddel, der bl.a. kunne bruges som en slags historisk guide til lokalområdet.
- at gøre historie vedkommende for eleverne ved, at de i forløbet skabte sammenhænge mellem den lille og den store historie og dermed styrkede deres historiske bevidsthed.
- at eleverne brugte nærområdet som læringsrum.

Produktet skulle være en fælles historisk byvandring, som kunne opleves gennem VR-briller.

Hver gruppe skulle vælge et fysisk sted og producere en digital fortælling om det valgte sted. To til fem 360-graders billeder af stedet skulle danne "kapitlerne" og rammen for hver fortælling.

Projektet havde et par 360-graderes-kameraer til rådighed. De fleste grupper måtte dog tage billederne med den gratis app [Google Street View](#), som de downloadede til deres smartphones. Når eleverne var på stedet, skulle de undersøge det for historiske spor, tage nærbilleder og optage lyde. Tilbage i klassen skulle eleverne finde flere relevante oplysninger og billeder om stedets historie samt udarbejde en sammenhængende fortælling med et storyboard og et par siders manuskript til speak.

Fortællingens elementer (360-grads-billeder, fotos og lyde), som eleverne optog på deres smartphone, skulle uploades til klassens SkoleTube-kanal. Deres fortælling skulle eleverne indtale ved hjælp af SkoleTube-værktøjet Soundation.

I programmet Thinglink, der også er en del af SkoleTube-pakken, kan man indsætte forskellige typer af medier, bl.a. 360-graders/VR-billeder. Billederne kan linkes til hinanden, så de hvert udgør et "kapitel" i elevernes fortælling. På hvert billede skulle eleverne indsætte hotspots med speak, fotos, lyde og links. På digitale kort blev de enkelte grupper valgte steder placeret, så der herfra var adgang til gruppens fortælling om stedet – og med link tilbage til kortet. På den måde skulle eleverne fra de tre klasser producere historiske VR-byvandring, som skulle præsenteres på Sønderborg Slot.



Der arbejdes på manuskript til speak til den digitale historiske fortælling. Fotograf: Jens Aage Poulsen.

Projektet historiefagligt

Vi (HistorieLab) udarbejdede et oplæg, "Sønderborg som et semantisk læremiddel", med forslag til historiske tematikker, didaktiske og metodiske koncepter til brug af nærområdet som læremiddel samt relevante websider som fx [Museum Sønderjyllands billedarkiv](#), [arkiv.dk](#), [Historisk Atlas](#) og [Sønderborghistorier.dk](#).

På et møde med tovholderen og en repræsentant fra lærerne blev vi enige om tre overordnede tematikker: "Mit sted", som rummede de lokaliteter, som eleverne anså for at have stor personlig betydning for dem. Kravet var, at stedet også skulle gøres interessant for andre og have en historie, der kunne undersøges. Den anden tematik fik overskriften "1864-1920" og indeholdt de steder, som var særlige i den periode, hvor Sønderborg var en del af Preussen/Det tyske Kejserrige. Ud over Dybbøl var det bl.a. Brohovedskansen og Kongebroen. Som andre provinsbyer ændrede efterkrigstidens industrialisering også Sønderborg. Den tredje tematik blev derfor kaldt "Bygninger efter 1950" og rummede bl.a. Teaterhotellet, Solofabrikken og andre – nu ofte – nedlagte industrivirksomheder.

I tilknytning til de aftalte rammer og produkt lavede vi først en generel guide, som eleverne kunne bruge, når de valgte deres steder med ideer til, hvordan de kunne arbejde med dem. Lidt over halvdelen af eleverne valgte inden tematikken "Mit sted", og resten var fordelt nogenlunde ligeligt på de to andre tematikker. Ud fra elevernes valg udarbejdede vi herefter specifikke guides til de konkrete steder. Eleverne skulle bl.a. begrunde valget af stedet, dets betydning for dem, for lokalområdet (kvarteret, gaden, vejen), Sønderborg og evt. for Danmark og Europa. Eleverne skulle også gøre rede for, hvad de ønskede at undersøge om stedets historie. Til inspiration havde vi udarbejdet eksempler på spørgsmål. Desuden indeholdt guiden forslag til, hvad eleverne kunne undersøge på stedet, og hvor, hvordan og hos hvem de evt. kunne finde yderligere oplysninger.

Hvordan gik det så?

Der er store fordele ved at have hele dage til et projekt, som det ovenfor beskrevne. I praksis var der desværre også nogle benspænd. Således regnede det voldsomt den dag, hvor det ellers var planlagt, at eleverne besøgte, undersøgte og optog billeder og lyd på de valgte lokaliteter.

På Sønderkov-skolen er it integreret i undervisningen, og eleverne i 6. klasse bruger ofte deres egne bærbare pc'er. App'en Google Street View, og hvordan de 360 graders optagelser skulle bruges i Thinglink, kendte eleverne dog ikke på forhånd. Mange blev efter en grundig instruktion dog fortrolige med værktøjerne – så de også kunne hjælpe deres klassekammerater.

Eleverne valgte på baggrund af den generelle vejledning et konkret sted inden for en af de tre tematikker, og ud fra deres valg blev arbejdsgrupperne sat sammen. En del elever, som ønskede at arbejde med tematikken "Mit sted", havde – som man kunne forvente – valgt et fritidstilbud, fx en sportshal, ride-, ballet- eller musikskolen, et indkøbscenter, en bestemt fast-food-restaurant eller vejen, hvor de boede. Men de havde ikke – eller kun i begrænset omfang – overvejet, hvordan de kunne skaffe sig mere viden om stedets historie. Det krævede en del hjælp og vejledning fra lærerne og de øvrige involverede voksne for at klare denne udfordring. Uanset tematik havde enkelte elever svært ved at begrunde deres valg og gøre rede for dets betydning for lokalområdet og Sønderborg som sådan.

Projektet kastede endvidere eleverne ud i tekniske og faglige udfordringer – og måske var der lidt for meget nyt på én gang. Men med vejledning fra de voksne arbejdede de selvstændigt undersøgende og historieskabende – helt i overensstemmelse med intentionerne i Fælles Mål. Og fredag den 28. september var forældre og andre interesserede til elevernes fælles og imponerende digitale udstilling "Historie om mit sted" på Sønderborg Slot.



Så er den digitale udstilling på Sønderborg Slot klar. Forrest stativer med iPads. I baggrunden ses et par VR-briller. På snoren hænger print af elevernes selv-producerede historiske fortællinger. Fotograf: Jesper Mørk Mønsted.

En varieret tilgang

Projektet på Sønderkov-skolen blev tilrettelagt som et koncentreret forløb med hele arbejdsdage – og med ekstern bistand. Det forudsatte en del organisatorisk planlægning. Med afsæt i de indhentede erfaringer skitserer vi her et tilsvarende forløb om nærområdet som læremiddel, der kan gennemføres med de to ugentlige lektioner, som historie sædvanligvis har til rådighed på de fleste klassetrin.

De fleste elever har egne smartphones eller skolen har iPads, hvorpå app'en Google Street View kan installeres. Et bedre 360-graders billede fås dog ved at bruge et kamera, der kan tage disse billeder. De kan lånes på de fleste CPU'er – eller skolen kan selv anskaffe dem. De er også relevante i andre fag end i historie. Man kan få udmærkede kameraer til under 1500 kr.

Næsten alle grundskoler abonnerer på SkoleTube-pakken, og programmet Thinglink er let at bruge. Alt i alt er den it-tekniske instruktion tidsmæssig overskuelig – og det skal ikke nødvendigvis kun være noget historiefagets lærere påtager sig.

I projektet på Sønderskov-skolen skulle produktet kunne "ses" gennem VR-briller. Det giver naturligvis en særlig, men individuel oplevelse. Det kan overvejes, om en produktion til en computer eller iPad er mere hensigtsmæssig i historie. Det giver større muligheder for at tale sammen om det færdige produkt, og der kan udover speak, billeder og links også indlejres tekster, film og andre medietyper.

At bruge nærområdet som læremiddel i historie behøver ikke at være et sammenhængende forløb. Måske er det endda en fordel at opdele projektet i sekvenser hen over et skoleår. På den måde får de enkelte elever eller grupper måske tid til at vælge et relevant og egnet sted at arbejde historisk med. Eleverne må bl.a. grundigt overveje og diskutere med deres lærer:

- Hvorfor eleverne vælger stedet? Hvilken betydning har det for dem, lokalområdet og eventuelt for Danmark og Europa?
- Har stedet en historie, eleverne kan undersøge?
- Hvad ønsker eleverne at finde ud af om stedet (gerne formuleret som spørgsmål)?
- Hvordan, hvor og hos hvem kan eleverne få relevante oplysninger, som kan belyse spørgsmålene?

I projektet på Sønderskov-skolen arbejdede eleverne med tre tematikker, som det var muligt at belyse med spor og lokalhistoriske ressourcer. Det er naturligvis væsentligt at vælge tematikker, hvor det er muligt for eleverne at finde synlige spor. Det kan være alt fra et gravkammer fra oldtiden over lokale konsekvenser af industrialisering fra slutningen af 1800-tallet til fx ændringer af kulturlandskabet som følge flere og større maskiner og sammenlægning af landbrug.

Som eksemplet med Wilma og Lærke i artiklens begyndelse viser, kan det lade sig gøre at finde historiske kilder og spor næsten alle steder. Er der noget fra de sidste årtiers historie, som eleverne vil have svar på, er der sikkert mennesker, der har boet i nærområdet i mange år, som gerne vil svare på elevernes spørgsmål. Og så er der over hele landet lokalhistoriske arkiver, museer og andre kulturinstitutioner, hvor de fleste også vil hjælpe eleverne i deres undersøgelser.

I sig selv er det vigtigt, at eleverne bruger nærområdet til at arbejde undersøgende og historieskabende. Men det er også væsentligt, at eleverne sætter deres viden om det lokale ind i en større sammenhæng – nationalt og evt. globalt. Her er fagets didaktiske læremidler, der som regel behandler den såkaldte "store" historie ofte særdeles anvendelige.

Nærområdets potentialer

Der kan fremføres flere didaktiske begrundelser for at anvende nærområdet som læremiddel og læringsrum i historieundervisningen. En fundamental forudsætning for at lære noget nyt er, at eleverne kan koble det til egne erfaringer, eller til emner som eleverne ved noget om i forvejen. Først så får det "nye" mening og betydning. En af fagets didaktiske udfordringer er netop, at der på flere skoler stadig er den forståelse, at undervisningen udelukkende bør tilrettelægges ud fra et klasstrinskronologisk princip – startende med stenalderen i 3. klasse – uden at der skabes tydelige relationer til elevernes forhåndsviden og erfaringer.

Eleverne har forhåndsviden om og egne erfaringer med deres nærområde – selv om disse steder og disse erfaringer måske aldrig er gjort til genstand for undervisningen. Nærområdet skaber rammerne for og har påvirket og påvirker kontinuerligt elevernes identitet. Uanset om det er på landet eller i byen er nærområdet rigt på autentiske rumlige, visuelle og taktile spor fra fortiden, som kan engagere og motivere eleverne til at arbejde undersøgende og historieskabende. Historierne er lige uden for døren – brug dem!

Referencer

- App, Google Street View, <https://itunes.apple.com/dk/app/google-street-view/id904418768?l=da&mt=8>
- Arkiv.dk, <https://www.arkiv.dk/>
- Digitale fortællinger fra Sønderborg (Skru op på din pc eller tablet for at høre fortællingerne):
kortlink.dk/v2km
kortlink.dk/uxzt
kortlink.dk/v2kk
- Historisk Atlas, <https://historiskatlas.dk/>
- Museum Sønderjylland, Sønderjyske billeder – En verden af billeder, film og lyd, http://billeder.museum-sonderjylland.dk/#1541494989707_0
- Sønderborghistorier, <http://sonderborghistorier.dk/>

Vejledninger til it-redskaber:

- Optag 360-graders/VR billeder: <https://skoletubeguide.dk/project/vr-med-google-street-view/>
- Thinglink til VR og skærm: <https://skoletubeguide.dk/thinglink-360/>
- Upload fra mobiltelefon til SkoleTube: <https://skoletubeguide.dk/skoletube-app-kom-godt-i-gang/>

Øvrige materialer

Eksempler på links til undersøgelse af nærområdet:

- Arkiv.dk (billeder og kort fra mange lokaliteter): <https://arkiv.dk/>
- Avisartikler fra 1600-tallet til omkring 1920: <http://www2.statsbiblioteket.dk/mediestream/avis/search>
- Historisk Atlas: <https://historiskatlas.dk>
- Historiske kort på nettet: <https://hkpn.gst.dk/>
- Luftfotos af Danmark fra 1954 og 2014 (vælg "hybrid"): <https://map.krak.dk/>
- Luftwaffes luftfoto fra 1944: <http://lw1944.flyfotoarkivet.dk/>

Mere om emnet:

- Bones, C., 'Stirred, not shaken'. Teaching History. Dec 2017, Issue 169, p. 16-19, 2017.
- Dixon, L. & Hales, A., Bringing History Alive through Local People and Places. A guide for primary school teachers. New York: Routledge, 2014.
- Levstik, L.S. & Barton, K.C., Doing History. Investigating with Children in Elementary and Middle Schools. New York: Routledge, 2015.
- Poulsen, J. Aa., Nærområdet i historieundervisningen – hvorfor og hvordan?, 2018.
Tilgængelig på: <http://historielab.dk/naeromraadet-historieundervisningen-hvorfor-hvordan/>
- Stoddard, J.D., Learning History Beyond School: Museums, Public Sites, and Informal Education. In: Metzger S.A. and Harris, L. Mc. The Wiley International Handbook of History Teaching and Learning. USA: Wiley Blackwell, 2018.