

History Makers – elever skaber historiske monumenter

Hvordan kan man få elever til at reflektere over deres egen rolle som medskabere af historie? Kan en designproces, hvor elever skaber historiske monumenter ved hjælp af digitale fabrikationsteknologier bidrage til denne refleksion? I det ambitiøse pilotprojekt "History Makers" har undervisere fra Vejle samlet værdifuld erfaring med at sammentænke FabLab-teknologi, designtænkning og historieundervisning.

Forfatter: [Nikolaj Petersen](#)



For eleverne i 8.b på NOVAskolen i Vejle var historietimerne i efteråret 2015 ikke helt, som den plejede at være. Eleverne deltog nemlig i projektet "History Makers", og som led heri foregik store dele af undervisningen i det lokale FabLab i Spinderihallerne. Her arbejdede eleverne med digitale fabrikationsværktøjer som laserskærer og 3D-printer. I første omgang var opgaven, at eleverne i fællesskab skulle bruge laserskæreren til at producere en 3D-model af en af Vejles centrale pladser, Nørretorv. Efterfølgende skulle de i grupper designe og fabrikere deres egne historiske monumenter til pladsen ved hjælp af af 3D-print.

” Kravet var, at monumenterne skulle tematisere 100-års jubilæet for indførelsen af kvindernes valgret i 1915, og processen skulle få eleverne til at reflektere over, hvordan monumenter bruges til at fortælle bestemte versioner af fortiden.

Ud af elevernes anstrengelser kom seks unikke bud på monumenter over, hvilken betydning kampen for kvindelig valgret har for nutidens samfund.

Monumenter og elevprojekt

Aktiviteterne i Spinderihallerne stod dog ikke alene, men var et led i et større forløb med fokus på monumenter og historiebrug. Inden besøgene i FabLab'et havde historielæreren introduceret eleverne til forskellige typer af historiske monumenter og erindringssteder. Dette var foregået dels gennem arbejde med billeder af nationale og internationale monumenter og dels ved, at læreren havde taget eleverne med på en byrundtur i Vejle for at se, hvordan fortiden blev iscenesat gennem monumenter i lokalområdet.

Sideløbende med monument-introen arbejdede eleverne desuden med Det moderne gennembrud ca. 1870-1920 som historisk periode. Det foregik gennem et projektarbejde i grupper, hvor eleverne på egen hånd søgte kilder på biblioteket og Internettet, og på baggrund af deres undersøgelse holdt et oplæg for resten af klassen. Introen til historiske monumenter og projektarbejdet skulle klæde elever på til den kreative proces, hvor de skabte de historiske monumenter – dels ved at have forståelse af, hvordan monumenter bruges til bevidst at fremstille fortiden på en bestemt måde, og dels ved at have en omfattende viden om den pågældende historiske periode.



Tankerne bag konceptet

Som allerede nævnt var hovedpointen med forløbet, at eleverne skulle blive mere bevidste om deres rolle som historiebrugere og -skabere. Processen, hvor eleverne skulle designe egne monumenter skulle bringe eleverne i en situation, hvor de for at løse opgaven var nødt til at reflektere over den fortælling om fortiden (og nutiden), som de ønsker at videregive til senere generationer.

Særlig opmærksomhed var der samtidig på at udfordre eleverne på en anderledes måde end i traditionel bogligt orienteret historieundervisning, nemlig den kreativ-sanselige, der knytter sig til fysisk modellering af monumenter. Tanken var, at man på den måde kunne engagere



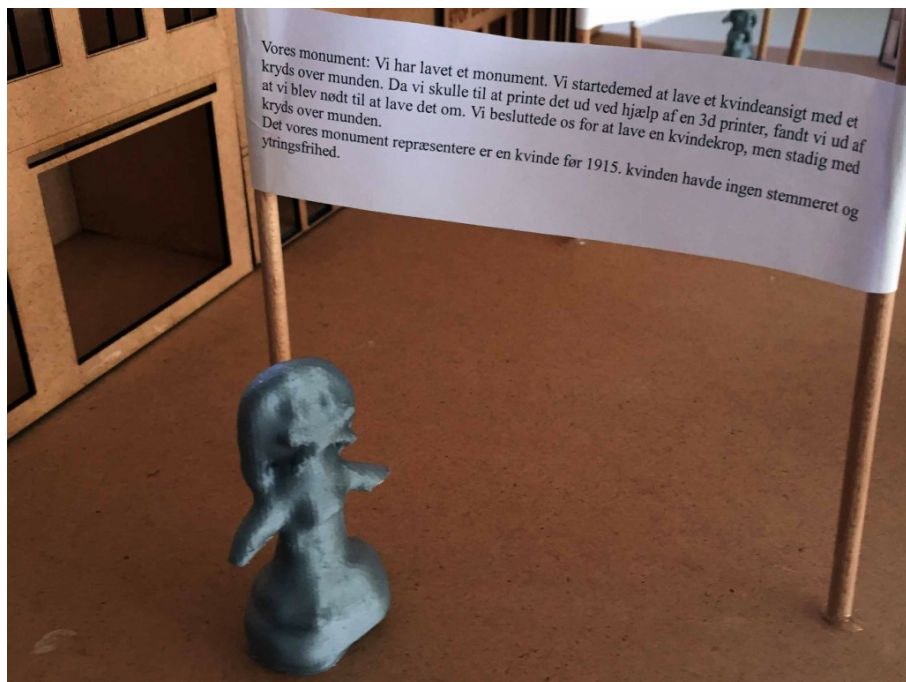
eleverne mere i faget.

Endelig var tanken med koblingen af historie med innovative teknologier at opøve centrale dele af det, man ofte betegner som det 21. århundredes kompetencer. Ud over at træne det rent faglige kunne undervisningen gennem "History Makers" også være med til at udvikle elevernes færdigheder inden for blandt andet design og innovation, kompleks problemløsning og teknologisk mestring.

Andre elever fik succesoplevelser

Som det ofte ses, når nye koncepter afprøves første gang, var erfaringerne fra projektet i Spinderihallerne i Vejle af blandet karakter. Følgeforskningsundersøgelsen peger på, at arbejdet med fabrikationsteknologier engagerede eleverne i processen. Det gjaldt især en række elever, der ikke trivedes specielt godt i de normale historietimer, hvor fokus var på at læse i bøger, få gennemgået stof samt lave afgrænsede opgaver og fremlæggelser. For dem var arbejdet med monumenter en kærkommen luftforandring og en mulighed for at få succesoplevelser, fordi de var hurtige til at lære og bruge de digitale færdigheder.

” Et innovativt projekt som dette synes således at ruske op i det faglige elevhierarki og give de elever, der er hægtet af i en boglig fikseret undervisning, en chance for at koble til.



Faglige udfordringer

Til gengæld viste der sig uhensigtsmæssigheder i den historiefaglige del i det konkrete forløb. Det kunne ses ved, at eleverne gennem hele monumentfremstillingen havde svært ved at honorere de faglige krav, der var opstillet på forhånd. For underviserteamet var der efter forløbet ingen tvivl om, at eleverne ikke var klædt tilstrækkeligt på gennem historieintroen til at klare udfordringerne i den innovative proces.

Eleverne havde nemlig kun en overfladisk viden om overordnede begivenheder fra Det moderne gennembrud på plads og manglede dels kendskab til forskelligartet billedmateriale, de kunne bruge til at forestille sig og leve sig ind i fortiden, dels viden om, hvordan vejen til kvindernes valgret er blevet fortolket på forskellige måder. Endvidere havde de manglet begreber og nogle mere konkrete redskaber, fx i form af en analysemodel, som de kunne bruge til at reflektere over og videreudvikle deres monumenter ud fra.

Har man mod på at videreudvikle konceptet, bør man derfor være opmærksom på at styrke elevernes fortidsforståelse og deres evne til at reflektere over monumenter og historiebrug, inden de kastes ud i at designe deres egne monumenter.

Udviklingsmuligheder

Selvom der ved første afprøvning af konceptet oplevedes faglige udfordringer, er der blandt deltagerne i projektet enighed om, at "History Makers"-konceptet med dets fokus på at kombinere digital monument-fabrikation med historiebrug indeholder interessante potentialer, og at de kan realiseres, hvis man tager de faglige udfordringer alvorligt.

Har du lyst til at videreudvikle projektet eller blot blive klogere på det, kan du læse mere i rapporten ["History Makers – et pilotprojekt om designtænkning og digital fabrikation i historieundervisningen"](#)