

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. INTRODUKTION	 6
2.1 ENGAGEMENT	6
2.2 DET PERSONLIGE	7
2.3 DEN STORE HISTORIE	8
2.4 PÆDAGOGIK	8
2.4 AUTENTICITET	9
2.6 DILEMMAET	10
2.7 FORMEN	11
 3. DILEMMAROLLESPIL	 12
Hvis du ønsker at skabe et større rollespil til din formidling	
3.1 KAPITLET'S STRUKTUR	12
3.1.1 AT SKABE DILEMMAET	12
3.1.2 AT BEHANDLE DILEMMAET	14
3.2 GENERELT OM DILEMMAROLLESPIL	15
3.2.1 AT SKABE DILEMMAET	16
3.2.2 AT BEHANDLE DILEMMAET	19
3.3 EKSEMPEL	21

HISTORIER OM DANMARK

INDHOLD

.....

4. FORMIDLERBÅRET DILEMMA 24

For lærer eller enkelt formidler

4.1	KAPITLET'S STRUKTUR	24
4.1.1	AT SKABE DILEMMAET	25
4.1.2	AT BEHANDLE DILEMMAET	26
4.2	GENERELT OM FORMIDLER- BÅRET DILEMMA	27
4.2.1	AT SKABE DILEMMAET	28
4.2.2	AT BEHANDLE DILEMMAET	30
4.3	EKSEMPEL	32

5. DILEMMABASEREDE Oplevelser 34

For at lave oplevelser der skal
køre uden medarbejderopsyn

5.1	KAPITLET'S STRUKTUR	34
5.1.1	AT SKABE DILEMMAET	35
5.1.2	AT BEHANDLE DILEMMAET	36
5.2	GENERELT OM DILEMMA- BASEREDE Oplevelser	37
5.2.1	AT SKABE DILEMMAET	37
5.2.2	AT BEHANDLE DILEMMAET	41
5.3	EKSEMPEL	42

6. HENVISNINGER 44

6.1	PÆDAGOGISK FUNDAMENT	44
6.2	VENNER FRA FREMTIDEN	44
6.3	SAMARBEJDSPARTNERE	45
6.4	KONTAKTINFORMATIONER	45

.....

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 mv. 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 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 uanset, hvor vi

HISTORIER OM DANMARK

INDLEDNING

.....

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 ▼



.....

INTRODUKTION

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 deltagere 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 de, 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 de lærer selv at tænke og reflektere over de fakta, formidlingsforløbet præsenterer dem for.

.....

2.1 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 de bedste måder at engagere folk på, er ved 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".

HISTORIER OM DANMARK

INTRODUKTION

.....

En anden måde at fange sine deltagere på er ved at gøre den formidlede historie personlig og genkendelig i forhold til deltagernes egne liv. En genkendelig historie kan hjælpe din deltager 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 kan sikre deres engagement i den historie vi vil fortælle.

Når engagementet er etableret, kan man bevæge sig op til at fortælle den større 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.

.....

2.2 DET PERSONLIGE

Det personlige og genkendelige kan give reaktioner:

Vær opmærksom på hvilke reaktioner, der kommer fra deltagerne. Hvis der er risiko for, at deltagerne kan blive pressede, 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.

Som eksempel kan vi behandle en historie om alkoholisme, hvilket kan være meget hårdt for en deltager, der har har problemet tæt inde på kroppen. Derfor er det vigtigt at behandle emnerne med respekt og nuancer. Det betyder ikke, at man skal undgå emner, der kan ramme personlige problemer.

Vores erfaring er, at behandling af relevante og dybe dilemmaer kan være en positiv oplevelse for de personer, der har haft det tættest inde på kroppen.

Det kræver, at man som formidler har et skarpt øje på sine deltageres reaktioner, så man hurtigt kan træde til og hjælpe en deltager, der bliver personligt berørt.

Deltagerne skal altid have muligheden for at tage en pause, hvis det bliver for personligt eller på anden måde ubehageligt.

HISTORIER OM DANMARK

INTRODUKTION

.....

2.3 DEN STORE HISTORIE

Selve formidlingen skal have et formål. Være fokuseret på at der er noget at lære.

Bag enhver formidling ligger der en stor historie, vi gerne vil fortælle.

En historie om en stakkels pige, der bliver dømt til døden, er ikke bare historien om pigen. Det er en historie om et retssystem. Det er historien om dødsstraf.

Det er historien om de vilkår, der leder pigen til sin forbrydelse, og om det samfund, der omgiver hende.

Pigens historie er det, vi som formidlere bruger til at fange opmærksomheden og at få deltagerne til at leve sig ind i historien. Den store historie er de vilkår og det samfund, vi kan fortælle om igennem pigens 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. Den historie som gerne skal vises for vores deltagere. Den lille historie er det der lukker op for den store.

.....

2.4 PÆDAGOGIK

Dilemmabaseret formidling bygger på teorier om æstetiske læreprocesser, dvs. at den proces, der sættes i gang, giver deltagerne en praktisk-æstetisk erfaring.

Det at noget er æstetisk refererer til, at der 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 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 deltagerens følelser og etik, kan danne

▲ Danmarks
Forsorgsmuseum/
Svendborg Fattiggård.

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

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 uhåndgribelige og svære at diskutere.

Med denne form for forløb gives 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 historiebrug¹.

Disse krav og kompetenceområder rammes meget fint gennem dilemmabase-rede undervisningsforløb, ligesom den type forløb er særdeles velegnede til tværfaglige sammenhænge.

.....

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 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 af samhørighed med den historie, der fortælles. En efterligning eller kopi af genstanden er ikke

¹ Kilde: UVM.dk

HISTORIER OM DANMARK

INTRODUKTION

.....

helt det samme men kan stadig give lidt af følelsen. Samtidig kan deltagerne få oplevelsen af at berøre genstanden fysisk.

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 bare altid 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 mange forskellige ting der skal overvejes. 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 man 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 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 skal gennemføres af en enkelt lærer uden andre rekvisitter end et stykke papir.

Det er vigtigt at gøre sig klart, hvad man skal bruge, 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?

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 form har sine egne målgrupper, fordele og ulemper. Hvis man er bundet til en bestemt form fra starten, er det ikke nødvendigt at gå ind i de andre, selvom det kan give god inspiration. Man kan bruge elementer fra én formidlingsform i en anden.

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 løse deltagerne 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 oste-mad, der findes i en taske, eller at præsten må skjule den afpillede plet på sin hat. Små detaljer, der gør formidlingen mere levende.

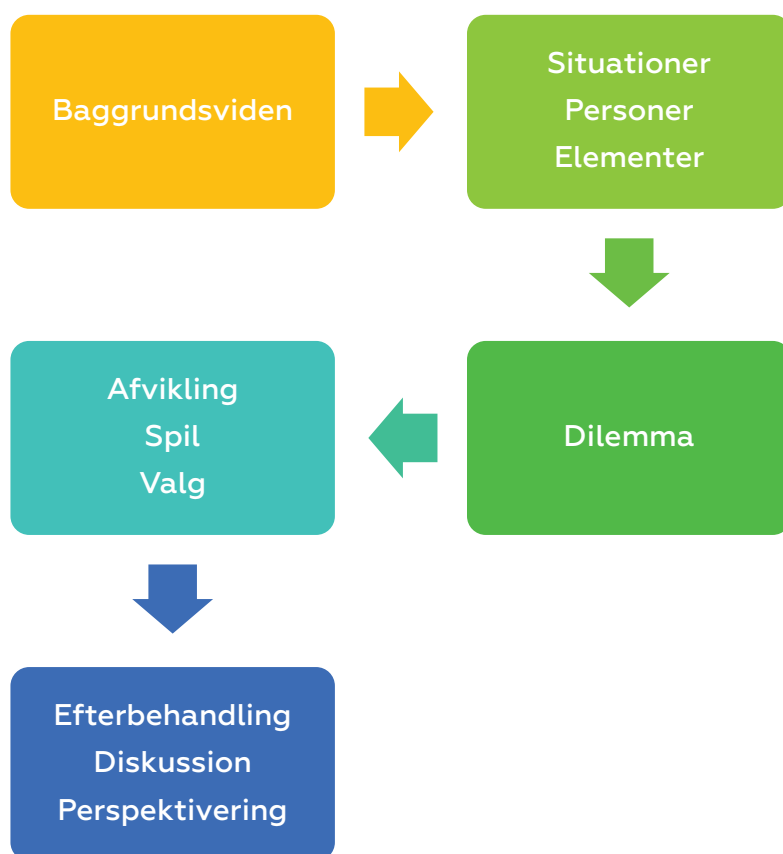
Danmarks Forsorgsmuseum. Elever fra Rantzausminde skole i museets debatudstilling "Fattigdom på tværs", der stiller fattigdom før og nu overfor hinanden. Eleverne overvejer om fattigdom er selvforskyldt eller ej.

Foto: Fagfotografen ▼



DILEMMA ROLLESPIL

3.1 KAPITLET'S STRUKTUR



3.1.1 AT SKABE DILEMMAET

Dilemmaet opbygges af forskellige dele, der udvælges efter hvilket narrativ eller historisk periode, der sættes fokus på i spillet. Samtidig er det vigtigt at skabe narrativet ud fra forudsætninger og brugere.

HISTORIER OM DANMARK

DILEMMAROLLESPIL

.....

3.1.1.1 SITUATIONER

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

- Hvad er det, vi gerne vil præsentere i samfundet/tiden?
- Hvilken situation vil være god at tage udgangspunkt i?
- Hvilken situation kan bruges til at illustrere vores omgivende samfund?

.....

3.1.1.2 PERSONER

Hvilke personer er centrale i dilemmaet? Hvad er deres baggrund for at tage de valg, de skal?

- Personerne er dem, der driver historien. Det er dem, som deltagerne/gæsterne kan forholde sig til. Derfor er det også vigtigt, at personerne har træk, som deltagerne kan forholde sig til. Der skal være en genkendelse.
- Ud fra museets ramme finder man personer, der har en relevans i forhold til museets formidling.

.....

3.1.1.3 ELEMENTER

Hvilke elementer kan man bruge, til at præsentere dilemmaet tydeligt og nuanceret?

- 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?

.....

3.1.1.4 DILEMMA

Hvad skal være det centrale dilemma?

- Ud fra de elementer, personer og situationer vi har fundet, kan vi opbygge et dilemma.

HISTORIER OM DANMARK

DILEMMAROLLESPIL

.....

- Dilemmaet skal være vedkommende for vores deltagere og komplekst nok til at få deltagerne til at reflektere.
- Dilemmaet skal have personlige aspekter, men også kunne trække perspektiver til en større helhed.

.....

3.1.2 AT BEHANDLE DILEMMAET

Behandlingen af dilemmaet er det, der gør et dilemmaspil til en læringsoplevelse frem for bare en oplevelse. Det er her, det er muligt at sætte fokus på forskellige problemstillinger men også at kunne høre fra sine deltagere/gæster, hvad de ser som det væsentlige i et bestemt dilemma.

.....

3.1.2.1 INTRODUKTION

– afholdes før selve dilemmaspiilet starter. Her gives relevant baggrundsviden til deltagere/gæster, så de er klar til at arbejde med dilemmaet, og arbejdsformen præsenteres.

- Det er her, man har mulighed for at forme baggrunden, for det deltagerne/gæsterne skal opleve.
- Introduktionen holdes til det rent nødvendige, så deltagernes handlemåder ikke formes for meget.

.....

3.1.2.2 AFVIKLING

Den styring, metode og pædagogik man benytter sig af under dilemmaspiilet.

- Klargøring af den rolle, en formidler skal indtage ved formidlerstyrede spil.
- Målsætning for og styring af spillet.

.....

3.1.2.3 DISKUSSION

Diskussion af valg, der er taget undervejs, og af selve dilemmaet.

- Her er det vigtigt, at skabe refleksion over de valg, der er taget, og hvorfor de blev taget.

HISTORIER OM DANMARK

DILEMMAROLLESPIL

.....

- Deltagerne får mulighed for at sætte ord på deres tanker og oplevelser, så de har et mere klart billede af dilemmaet og den skabte situation.

.....

3.1.2.4 PERSPEKTIVERING

– til relevante nutidige emner, for at give deltagerne/gæsterne en bedre forståelse af det bearbejdede materiale.

- Der sættes fokus på de ligheder, dilemmaet har med relevante dilemmaer fra deltagernes/gæsternes verden, så de får en fornemmelse af, hvordan dilemmaspillets personer har stået i samme situationer som deltagerne/gæsterne.
- Gør deltagerne/gæsterne mere reflekterede over deres egne valg.

.....

3.2 GENERELT 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 nogen 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.

I Arbejdmuseets undervisningsforløb, Farlig ungdom, introduceres eleverne for forskellige tidstypiske dilemmaer blandt unge i 1950'erne. Her møder eleverne bl.a. 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. ▼



HISTORIER OM DANMARK

DILEMMAROLLESPIL

.....

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 SITUATIONER

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 videre 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 formidling. 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 ellers selv ville have fået øje på.

.....

3.2.1.2 PERSONER

Når man skaber sine personer, er det 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. Til sidst er der hensyntagen til slægt og familie, der kan have indvendinger over brugen af et familiemedlem.

HISTORIER OM DANMARK

DILEMMAROLLESPIL

.....

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 også fordi formidleren skal kunne styre spillet og samtidig videregive informationer.

Historiske personer af høj klasse eller adel, også kaldet højstatus personer, er svære at bruge, fordi de har for meget magt. Det kan være svært for deltagerne at identificere sig med disse personer og deres livsstil. Samtidig er de ofte historisk dokumenterede. 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.

Mellem- eller lavstatus personer er bedre egnede til at skabe formidling ud fra. 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 han bryder 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.

HISTORIER OM DANMARK

DILEMMAROLLESPIL

.....

Når man skal skabe en persons handlemåde, arbejder vi med, det vi kalder 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 gennem 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 herlighed 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 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 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 deres liv eller fremtid. 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.

HISTORIER OM DANMARK

DILEMMAROLLESPIL

.....

Udstillingen Mennesket og havnen.

Foto: Museum Vestfyn fra den gamle Toldboden. ►



Eks. Skal jeg sidde på fattiggård i Danmark eller tage arbejde i Tyskland, selvom det betyder at arbejde for fjenden (som er et dilemma fra Danmarks forsorgsmuseum)? Skal jeg satse hele min fremtid på at tage til Amerika og aldrig se min familie igen? Skal jeg få den abort, selvom det er det samme 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 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?

Der blev indsat et enkelt vidne, som var opdigtet for at pege på bestemte samfundsstrukturer. Til sidst ville deltagerens dom være deres egen, og dermed ikke autentisk. 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 vi starter et dilemmaspil, 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 f.eks.: "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 bl.a. 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 træne-

HISTORIER OM DANMARK

DILEMMAROLLESPIL

.....

de deltagere kan man springe over en del af introduktionen, men ofte er der brug for en forklaring. Især kan det være væsentligt med forklaring, hvis man arbejder med børn, da en formidler i en streng rolle godt kan virke skræmmende.

Det er nødvendigt som formidler, at have et øje på sine deltageres reaktioner.

.....

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 deltagernes 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 deltagernes 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. Men i stedet "hvordan vil I udføre den plan?", "hvad vil der ske, hvis I gør som I har tænkt jer?".

.....

3.2.2.3 DISKUSSION

Efter spillet er det vigtigt med efterbehandling. 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 at vi kan sikre, 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

HISTORIER OM DANMARK

DILEMMAROLLESPIL

.....

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 deltagernes egen refleksion. Selvom vi styrer diskussionen og sætter fokus på bestemte aspekter, er det stadig deltagernes refleksion og tanker, der er i centrum.

.....

3.2.2.4 PERSPEKTIVERING

En del af diskussionen kan eksempelvis være at finde relationen imellem det deltagerne har oplevet 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

Forbrydelse, retfærdighed og straf – et forløb for gymnasier og folkeskolens ældste klasser

Forløbet bygger på en autentisk retssag i Hobro i 1813.

Klassen mødes ved indgangen. De bliver taget med på en kort tur rundt i Den Gamle By og får på udvalgte steder information om det relevante årstal (1813), styreformen, den økonomiske situation, brand og brandbekæmpelse. På vejen forklares der også om Hobros situation og de to brande, byen har været igennem på dette tidspunkt. Uden for lokalet, hvor forløbet foregår, fortælles om den sidste brand. Der fortælles om ildspåsætteren, Anne Cathrine, en ung pige på 17 år, hendes tilståelse og at hun nu sidder i arresten. Herefter får deltagerne tildelt roller som domsmænd i sagen der er indkaldt til retsmøde hos By- og Herredsfoged Rommedahl.

Der bankes på og Rommedahl åbner døren i rolle. Lokalet er indrettet som et retslokale med dommerbord og bænke til domsmændene. Så går spillet i gang. Deltagerne bliver placeret i grupper efter hvilken husholdning, de tilhører. Hver

HISTORIER OM DANMARK

DILEMMAROLLESPIL

.

husholdning er ramt på forskellig vis af branden. Rommedahl starter mødet med et kort referat, hvorefter vidneudsagn indledes.

To formidlere – en mandlig og en kvindelig – spiller på skift de forskellige roller som vidner. Vidnernes identitet og vidneudsagn er hentet fra retsprotokollen fra 1813, som findes på Hobro museum. Hvert vidne afgiver en forklaring og kan derefter udspørges nærmere.

Først har vi Anne Cathrines madmor, som beskriver hændelsesforløbet og giver et billede af Anne Cathrine som person.

Herefter kommer en snedkermester, der gennemgår sin personlige situation, anklagerne imod Anne Cathrine og konsekvenserne for byen. Han er den, der taler for strengest straf, selvom han ikke selv er blevet berørt.

Det næste vidne er Skrædder Maren, der tilsyneladende ikke forstår, hvorfor hun er indkaldt. Hun har kendt Anne Cathrine men er undvigende i sine forklaringer. Efter nogen udspørgen kommer det dog frem, at Anne Cathrine påsatte branden for at dække over et tyveri, hun havde begået, og at Skrædder Maren var hæleren.

Sidste vidne er Pastor Spur, der omtaler Anne Cathrines manglende forstand og anmoder om at vise nåde og medmenneskelighed.

Herefter skal deltagerne i deres husholdninger/grupper blive enige om en dom. Under denne del af forløbet er formidlerne ikke i rolle og kan derfor gå rundt til grupperne, svare på spørgsmål f.eks. om historiske facts eller hjælpe diskussionen videre, hvis den er kørt fast. Hver husholdning afgiver deres dom. Her efter diskuteres der imellem alle husholdninger og deltagerne arbejder sig frem til en fælles dom.

Til sidst læses den historiske dom op, som var en dødsdom. Den dengang gældende lov var Christian 5.'s enevældige lov fra 1689. Hændelsesforløbet omkring Anne Cathrines henrettelse fortælles for deltagerne.

Afslutningsvis reflekteres og perspektiveres der sammen med deltagerne. Formidlerne tager emner op, de har hørt rundt om i grupperne eller stiller de store spørgsmål om dødsstraf, om retfærdighed, om demokrati eller hvad der nu kommer op blandt deltagerne af relevante temaer og emner.



HISTORIER OM DANMARK

DILEMMAROLLESPIL

.....

◀ Skrædder Maren afgiver forklaring og afhøres.
Foto: Den Gamle By

▼ By- og Herredsfoged Rommedahl oplæser
den historiske dom for deltagerne.
Foto: Den Gamle By

FAKTA

Er ofte tidskrævende.

Skal bruge fra 1½ time og opad alt efter kompleksitet.

FORDELE

- Meget involverende
- Mulighed for at lære på egen krop

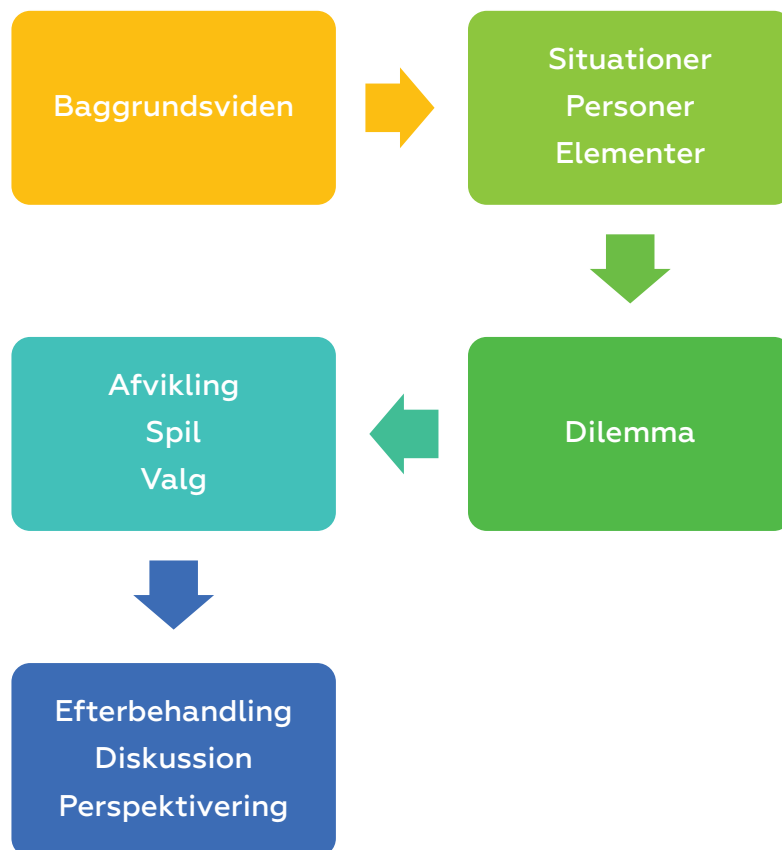
ULEMPER

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



FORMIDLERBÅRET DILEMMA

4.1 KAPITLET'S STRUKTUR



Det formidlerbårne dilemma gennemføres af en enkelt formidler. Det kan være en lærer, der vil arbejde med dilemmaer med sin klasse eller en museumsformidler 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.

HISTORIER OM DANMARK

FORMIDLERBÅRET DILEMMA

.....

4.1.1 AT SKABE DILEMMAET

4.1.1.1 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?

.....

4.1.1.2 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 sekundære roller? Dermed menes der genstande eller steder, der repræsenterer en person.
- Skal formidleren gå i rolle undervejs for at give formidlingen et mere personligt præg?

.....

4.1.1.3 PERSONER

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

- Udvælg de centrale personer til dilemmaet. Er der et personligt dilemma, der er særligt spændende og kan bruges som afsæt for formidlingen?
- Er der flere personer, der vil være nyttige at få med? Eventuelt grupper af personer der påvirker dilemmaet eller har deres eget dilemma.

.....

4.1.1.4 DILEMMA

Hvad er det centrale dilemma?

- Skal der være mere end et dilemma? Et personligt og et større?
- Dilemmaet skal være relevant for dine deltagere

HISTORIER OM DANMARK

FORMIDLERBÅRET DILEMMA

.....

- Dilemmaet skal have perspektiver til en større helhed. Der skal være et læringsmål.

.....

4.1.2 AT BEHANDLE DILEMMAET

Behandlingen af dilemmaet er op til den enkelte formidlers situation. Ikke alle punkter i dette afsnit er relevante til alle formidlere eller dilemmaer, men det er altid vigtigt at have et klart valg omkring, hvad man skal have med.

.....

4.1.2.1 INTRODUKTION

- Er det nødvendigt at introducere din formidlingsform?
- Skal der gives praktiske informationer før dilemmaet?
- Forventes der noget af deltagerne undervejs?
- Er der særlige mål som deltagerne skal have for øje?

.....

4.1.2.2 AFVIKLING

- handler i dette tilfælde mest om formidlingsteknik og opmærksomhed.
- Sørg gerne for at dine deltagere kan være aktive undervejs. Det kan gøres med spørgsmål til dem eller igennem opgaver eller aktiviteter undervejs, der understøtter dilemmaet. Gem eventuelt de helt store diskussioner til bagefter.
- Hav et øje på dine deltagere. Formidlingen kan tilpasses undervejs med sideinformationer eller ekstra forklaringer, hvis det er nødvendigt.

.....

4.1.2.3 DISKUSSION

- er vigtigt for at få efterbehandlet forløbet.
- Er vigtigt for at formidleren bedre kender sine deltageres tanker, og får reaktioner på sit forløb.
- Hvis det er muligt, kan det være en god idé at indlægge spørgetid og diskussionstid efter forløbet, så der kan behandles spørgsmål, der ikke blev tid

HISTORIER OM DANMARK

FORMIDLERBÅRET DILEMMA

.....

til undervejs. Især en god idé til skoler eller skoletjenester.

- Er det ikke muligt at give tid til diskussion, kan formidleren give deltagerne diskussionsoplæg med hjem.

.....

4.1.2.4 PERSPEKTIVERING

– kan ske undervejs, men kan være mere fleksibel og inddragende efter et forløb.

- Dilemmaet sammenlignes med relevante nutidige hændelser eller situationer, der kan hjælpe deltagerne med at sætte dilemmaet ind i en større sammenhænge.
- Er tiden knap kan der tegnes et hurtigt perspektiv og opfordres til videre behandling.
- En anden måde kan være at give et enkelt eksempel, og lade eleverne komme med flere.

.....

4.2 GENERELT 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.

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.

I Arbejdermuseets udstilling om 1950'ernes Danmark arbejder eleverne bl.a. autoværkstedets lærling, Egon der er med til at demonstrere mod undervisning om aftenen på de tekniske skoler. ▼



HISTORIER OM DANMARK

FORMIDLERBÅRET DILEMMA

.....

Formidlerens rolle bliver her 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.

.....

4.2.1.2 ELEMENTER

Som det næste skridt kan vi så finde forskellige elementer, der har at gøre med den centrale formidling. Det kan være steder, der relaterer sig til situationen eller bestemte genstande mv., 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 eller forklaring. Der er mange elementer, der kan bruges til at hjælpe fortællingen og illustrere din formidling. Billeder, annoncer, genstande og steder er alle gode remedier, der kan gøre din formidling mere levende. Når formidlingen er formidlerbåret er det 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 holde styr 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.

HISTORIER OM DANMARK

FORMIDLERBÅRET DILEMMA

.....

Der findes en række måder at fremstille personer på i denne formidlingsform. Generelt vil vi behandle 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 enkelte 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 det er en fiktiv person skabt af historiske fakta. Det er stadig en god idé med få simple kendetegn. Den opdigtede person skal helst være nuanceret nok til at passe til det dilemma der fremføres. Yderligere personer er det en god idé at opridse kort, så der ikke er alt for mange personer for deltagerne at sætte sig ind i.

Fremstilling halvt i rolle

Metoden minder om fremstilling i rolle, 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.

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 sine deltagere 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.

.....



▲ Foto: Struer Museum.

4.2.1.4 DILEMMA

Denne form er nok den mest alsidige. Formen 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.

.....

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 idé 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 skal have 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.

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

HISTORIER OM DANMARK

FORMIDLERBÅRET DILEMMA

.....

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 dem 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 Anne Cathrine satte ild på udhuset?" "Hvem tænker I har haft medansvar for handlingen?" 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 indskolingen 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 af dem. Her 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 blev skiftet 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 velkendte 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, men også for at lære noget om det dilemma, I anvender, og den effekt det kan have på deltagere og de tanker, deltagerne gør sig.

HISTORIER OM DANMARK

FORMIDLERBÅRET DILEMMA

.....

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 mange af elevernes umiddelbare tanker og refleksioner med. 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 står klar til at finde nogen, 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 Fælled (Arbejdmuseet)

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

HISTORIER OM DANMARK

FORMIDLERBÅRET DILEMMA

.....

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 valgret.

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 sluttet 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.

FAKTA

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

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

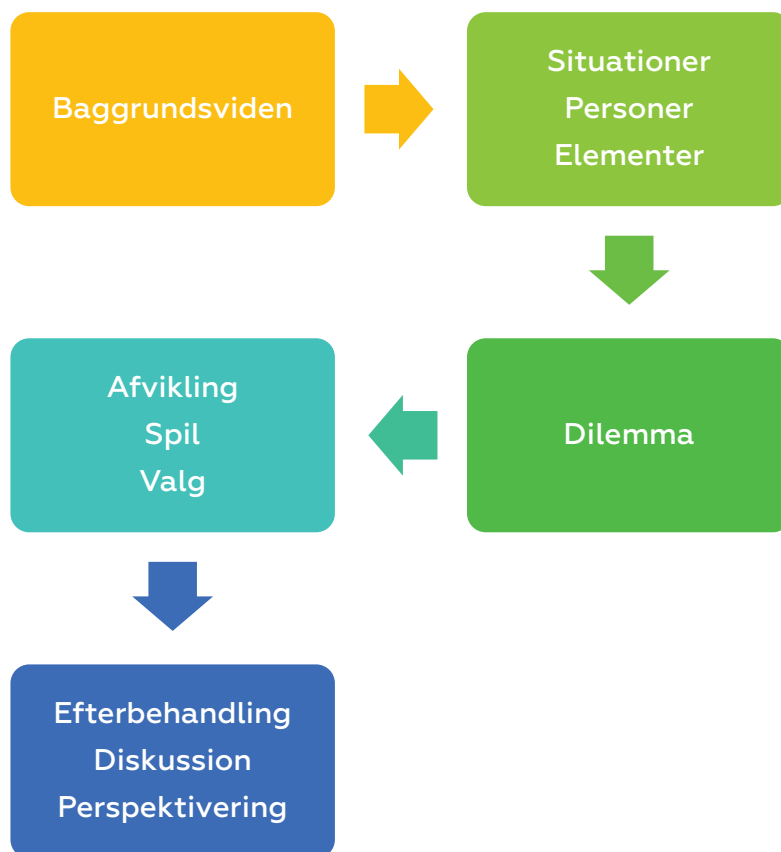


.....

DILEMMABASEREDE OPLEVELSER

Ingen formidler. Deltagerne følger selv dilemmaet.

5.1 KAPITLET'S STRUKTUR



I de dilemmabaserede oplevelser bliver præsentationen af dilemmaet vigtig. Det er ikke muligt at tilpasse det 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.

HISTORIER OM DANMARK

DILEMMABASEREDE OPLEVELSER

.....

5.1.1 AT SKABE DILEMMAET

5.1.1.1 MÅLGRUPPE

Hvem henvender vi os til?

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

.....

5.1.1.2 ELEMENTER

Hvilke elementer har vi, og hvad kan vi bruge til vores formidling?

- Har vi adgang til bestemte genstande eller steder, der kan illustrere eller støtte vores formidling?
- Kan vi bruge sekundære roller? Dermed menes der genstande eller steder, der repræsenterer en person.
- Er vores elementer stærke nok til at de kan stå uden ekstra forklaring?

.....

5.1.1.3 SITUATIONER

Perspektiver til den omgivende verden/situation er vigtige for at kunne bruge vores dilemma til at illustrere et større perspektiv – altså den store historie.

- Er der en bestemt situation der skal fortælles om?
- Hvilke større perspektiver har indflydelse på vores dilemma?
- Hvordan kan situationen vises/illustreres enkelt nok til at kunne overskues uden præsentation?

.....

5.1.1.4 PERSONER

- Hvilke personer kan vi bruge i vores formidling. Hvilken historie kan de fortælle?

HISTORIER OM DANMARK

DILEMMABASEREDE OPLEVELSER

.....

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

.....

5.1.1.5 DILEMMA

Hvad kan være et centralt dilemma, der kan illustrere vores formidling?

- Hvad kunne være et centralt dilemma for vores personer?
- Hvad ville ændre personernes liv?
- Hvad gør den situation vi vil formidle ved vores personers liv?

.....

5.1.2 AT BEHANDLE DILEMMAET

5.1.2.1 INTRODUKTION

Skal simpelt kunne forklare deltagerne, hvad de skal, og hvordan de skal gøre det.

- Skal der udleveres et kort/brev/tekst?
- Det kan være en fordel at sigte efter et dilemma, der kan klare sig uden introduktion. "Don't tell it, show it!"

.....

5.1.2.2 AFVIKLING

Skal styres af deltagerne. Derfor er det nødvendigt at overveje deres situation.

- Hvor meget tid har din målgruppe, og hvilke muligheder har de for at følge dilemmaet?
- Er der steder man kan arbejde med eventuelle opgaver i dilemmaet? (en skolestue?)

HISTORIER OM DANMARK

DILEMMABASEREDE OPLEVELSER

.....

- Hvor mange kan følge dilemmaet af gangen?
- Skal deltagerne stå/sidde stille eller bevæge sig undervejs?
- Hvordan får vi dem til at følge vores dilemma hele vejen?
- Kan deltagerne tage en pause undervejs eller hoppe på/af dilemmaet?

.....

5.1.2.3 DISKUSSION & PERSPEKTIVERING

Giv mulighed for efterbehandling.

- Lægges op til lærer/forælder/deltager selv.
- Henvis eventuelt til studie-/skolemateriale
- Der kan henvises til ekstern behandling af samme emne (bøger, andre museer, film etc.)

.....

5.2 GENERELT 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.

HISTORIER OM DANMARK

DILEMMABASEREDE OPLEVELSER

.....

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.

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 over for 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 selv at udforske, mens der stadig er klare mål for, hvad de skal opnå. Læreren vil stadig stå i en formidlersituation. Denne 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 for 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 først og fremmest sørge for at skabe en god oplevelse for familier. Det betyder ikke, at

HISTORIER OM DANMARK

DILEMMABASEREDE OPLEVELSER

.....

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. Skoler kan også klare 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 en 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 vil 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.

HISTORIER OM DANMARK

DILEMMABASEREDE OPLEVELSER

.....

5.2.1.3 SITUATIONER

For at sikre det faglige indhold, kan man bruge en bestemt situation som baggrund for oplevelsen. En tidsperiode eller en samfundsændring. På den måde kommer der en indlæring med i oplevelser for selv de mindste. For de større børn kommer samfundets situation og problemstillinger gerne ind i selve dilemmaet så de kan arbejde med det direkte.

.....

5.2.1.4 PERSONER

Små børn

For små børn er det vigtigt, at personerne er umiddelbart spændende. Identifikationen 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 overfor 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.

.....

5.2.1.5 DILEMMA

Dilemmaerne til denne type oplevelse 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 (Hvem stjal præstens hat? 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.

HISTORIER OM DANMARK

DILEMMABASEREDE OPLEVELSER

.....

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

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 i stedet fremstiller et problem frem for at give en løsning. De kan eventuelt have flere forskellige læsningsmuligheder 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.

.....

5.2.2.2 AFVIKLING

Dilemmabaseret 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 og den information, der er lagt op til.

Det gør at succeskriteriet for de dilemmabaserede oplevelser er et andet end for de mere ressourcekrævende dilemmaer. Formålet er først og fremmest at





HISTORIER OM DANMARK DILEMMABASEREDE OPLEVELSER

▲ Foto: Struer Museum

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 rolle 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, så de har noget at fortælle eller udbygge for deres børn. 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 deltagere.

.....

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 mulighed for efterbehandling er det vigtigt at sørge for et skolemateriale, der passer til målgruppen. Materialet bør være simpelt at gå til og nemt at bruge. Det letter opgaven for en lærer, men gør 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

Hvem stjal præstens hat?

Mysteriet om præstens hat er et simpelt opklaringsspil for mindre børn. Børnene (og deres familier) følger en række spor igennem Den Gamle By for at finde den, der havde stjålet præstens hat.

Spillet blev lavet i samarbejde med DR's Ramasjang-mysteriet. Deltagerne kender derfor på forhånd en del til det univers, konteksten og de personer, der indgik.

HISTORIER OM DANMARK

DILEMMABASEREDE OPLEVELSER

.....

Deltagerne startede med at få en introduktion til hvad der skulle ske, og hvordan de skulle finde spor. Introduktionen blev udført af DR's detektiv Christian på en båndet tv-optagelse. Den Gamle By havde formidlere til stede til at hjælpe og vejlede.

Efter introduktionen blev deltagerne sendt ud på egen hånd med en ledetråd til det første sted, de skulle hen. Her skulle de løse den første opgave. De finder på stedet en ledetråd til næste "station". Deltagerne havde hver en seddel med de forskellige mistænkte. Ved hver "station" kunne de udelukke forskellige mistænkte, indtil der kun var én tilbage.

Til sidst indleverede de deres seddel med den mistænkte, hvorefter de fik et bolche og et badge som belønning.

Deltagende børn og familier på jagt efter en forbryder. ▼
Foto: Den Gamle By

FAKTA

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

For yderligere viden om undervisning i roller samt spørgeteknik og refleksionsarbejde anbefales følgende:

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. 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 sendes i efteråret 2017 kan fungere som inspiration for andre som den har gjort det for os.

.....

HISTORIER OM DANMARK

HENVISNINGER

.....

6.3 SAMARBEJDSPARTNERE

Arbejdermuseet: <https://arbejdermuseet.dk>

Danmarks Forsorgsmuseum: <http://www.svendborgmuseum.dk/forsorgsmuseet>

Museum Sønderjylland: <http://www.museum-sonderjylland.dk/sonderborg>

Museum Vestfyn: <http://www.museumvestfyn.dk>

Struer Museum: <http://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, ra@museum-sonderjylland.dk

Museum Vestfyn: Ingrid Vatne, iv@museumvestfyn.dk

Struer Museum: Jesper Bækgaard, mail@struermuseum.dk

.....

6.4.3 KONTAKT

Den Gamle By: <http://www.dengamleby.dk>

Kontaktperson: Marianne Bager, undervisning@dengamleby.dk

HISTORIER OM DANMARK

.....

ARBEJDERMUSEET



Den Gamle By

MUSEUM
SØNDER
JYLLAND



STRU
ERMU
SEUM

NORDEA
FONDEN