

MORDET I ARRESTEN

Rapport

Rapport over de processuelle og
læringsmæssige aspekter i et
undervisningsprojekt ved Øhavsmuseet
2008-2012

Forfatter: Nicolai Garhøj Larsen
Lærervejledning: Marie Bisgaard



Øhavsmuseet

Indhold

Kapitel 1: Indledning	5
Introduktion til rapporten	5
Synopsis.....	5
Handling Opsummering	6
Karakterer i rollespillet.....	7
Kapitel 2: Læring.....	8
Læringsmæssige aspekter	8
Narrativ struktur	8
Kapitel 3: Brugerinddragelse	10
Hvad er inddragelse?	10
Den iterative proces.....	11
Hvad er ”brugere”?.....	11
Brugerinddragelse i Mordet i Arresten 1945.....	12
Kapitel 4: Historik og proces	13
Forord	17
Læsevejledning.....	18
Hvad er ”Mordet i Arresten”?	18
Målgruppen og målet med spillet	18
Før spillet.....	19
Rollespilsgenren som inspiration*.....	19
Sociale relationer	19
Hverdagens rolle sættes på standby – et andet perspektiv på eleven.....	19
Empati.....	20
Kreativitet og fantasi	20
Læringsforudsætninger, potentialer og mål – et teoretisk perspektiv*.....	21
Læringsforudsætninger og undervisningsdifferentiering*	21
Potentialer*.....	21
Mål*.....	21
Hvordan vi anbefaler man arbejder med læringsforudsætninger, potentialer og mål i forhold til spillet....	23
Fælles mål*	25
Historie*	25
Samfundsfag*	25
Dansk*	26
It- og mediekompetencer i folkeskolen*	27
Læringssyn*	29
Fagligt materiale.....	30

Historie	30
Bøger	30
Film.....	31
Fagligt materiale– dansk & samfundsfag*	31
Samfundsfag*	31
Dansk*	31
Tværgående forløb*.....	33
Grupesammensætning	34
Heterogene teams og inklusion*.....	34
Praktisk information	35
Under rollespillet	36
Efter rollespillet	37
Hjemme på skolen 1	37
Hjemme på skolen 2	37
Hjemme på skolen 3	38
Hjemme på skolen 4	38
Evaluerings.....	40
Flowmodellen som evalueringsværktøj.....	40
Evalueringsportalen	41
Etablering af en begrebsbank	41
Litteratur:	43

Kapitel 1: Indledning

Introduktion til rapporten

Rapporten her omhandler projektet ”Mordet i Arresten 1945”, der er et digitalt rollespil foregående i Faaborg Arrest. Spillet er først og fremmest formidling om arresten og tiden omkring 1945, men er integreret som del af et undervisningstilbud for 8-10. klasse. En målrettet lærervejledning er del af dette tilbud. Spillet kan dog med fordel ligeledes benyttes af lavere klassetrin og gymnasieelever, men i så fald uden konkret lærervejledning.

Rapporten er inddelt i 4 kapitler, der behandler forskellige væsentlige aspekter af arbejdet med projektet. Disse aspekter (såsom brugerinddragelse) analyseres både ud fra den konkrete virkelighed i projektet her, men også mere generelt. I rapportens appendix kan findes lærervejledningen til projektet, samt en liste over medvirkende. Lærervejledningen forefindes også i selvstændig form som PDF på Øhavsmuseets webside under ”E-ressourcer”.

Undervejs i rapporten kan findes [tekstbokse](#) markeret med overskriften ”Best practice”. Her har rapportens forfatter kondenseret erfaringer og vidensopsamling fra projektet til hurtigt overskuelige anbefalinger til arbejdet med lignende projekter.

Synopsis

Mordet i Arresten 1945 tager sit udgangspunkt i en fiktiv handling, nemlig et mord i Faaborg Arrest i juni 1945. Deltagerne i spillet tager rollen som opklaringsenhed fra København. Handlingen foregår i Faaborg arrest, der således udgør den fysiske ramme om fortællingen.

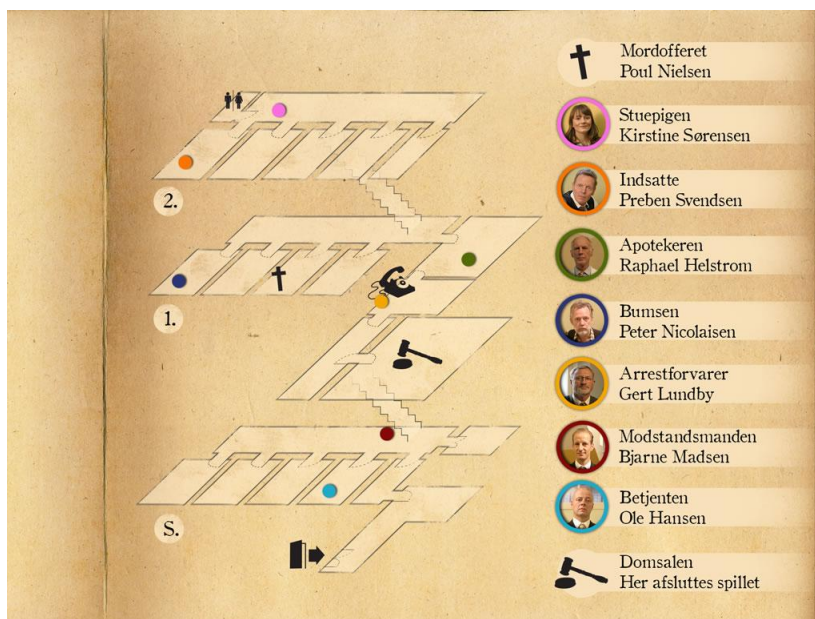
Mordgåden skal løses ved hjælp af interaktion med forskellige fiktive karakterer, samt ved hjælp af spor.

Mordet i Arresten forsøger at skabe et oplevelsesrum, der fungerer primært igennem interaktion med

digitale og virkelige karakterer, samt med de autentiske omgivelser i arresthuset. Kernen i spillet er derfor et opklarings spil, men det er primært igennem dialog og narrativ

deduktion, at mordgåden kan løses. Karakterne er et bredt udvalg forskellige typer som de kunne findes i en provinsby anno 1945, og de relaterer alle til andre karakterer igennem deres forskellige baggrundshistorier.

Spillet foregår ved hjælp af iPads, der fungerer som medie mellem den fiktive verden 1945 og nutiden. Rundt om i arrestbygningen hænger små fysiske ”markere”, der markerer tilstedeværelsen af en person eller et spor. Kameraet på iPad’en scanner disse markere, hvorved der startes et givent filmklip. Igennem en multi-spolet narrativ tillades derved brugeren at interagere med de virtuelle karakterer.



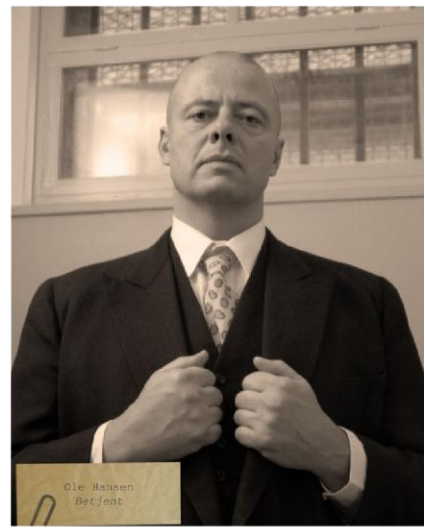
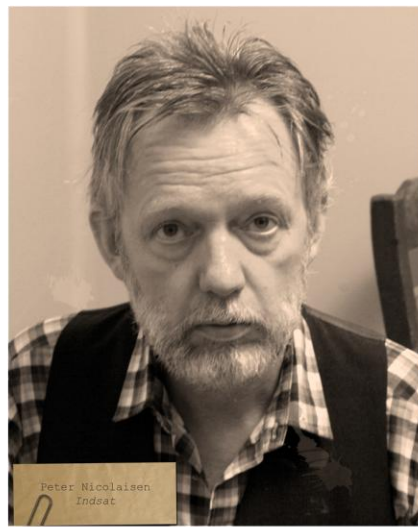
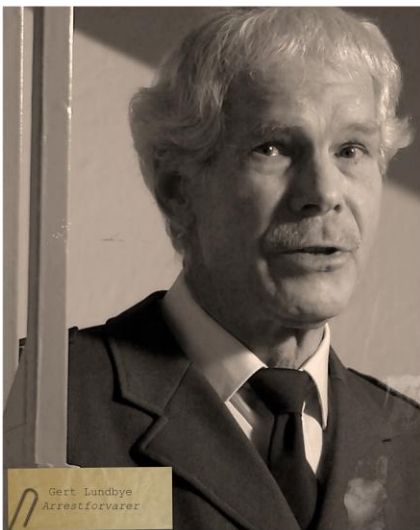
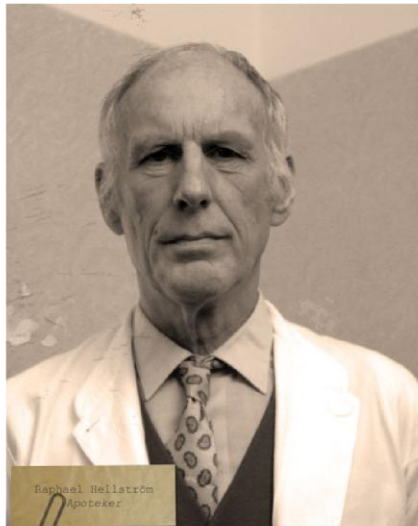
Figur 1: Oversigtskort over arresten. Skærbillede fra app'en.

Afrundingen på selve spillet foregår i den autentiske retssal i samme bygning som Faaborg arrest. Her skal spillerne udpege den skyldige. Når spillerne har afsagt dommen, bliver de præsenteret for enten en udstedelse af arrestordre, eller en afvisning af sagen. Begge dele begrundes af en fiktiv dommer. Herefter slutter spillet. Det er muligt for spillerne at udpege den forkerte, og sagen forbliver dermed uopklaret (men spillerne kan naturligvis starte forfra og prøve igen).

Lærervejledningen til Mordet i Arresten 1945 lægger endvidere op til et forløb før, men i særlig grad efter spilllets slutning. Derfor kan selve spillet i undervisningsøjemed bliver suppleret med en live-action retssag eller lignende.

Handling Opsummering

Der er begået et mord i Faaborg Arrest i juni 1945. Den afdøde (Poul Nielsen) var indsat i fængslet på grund af tyveri, og blev fundet død en morgen. Der er ingen spor efter indtrængen og ingen spor af gerningsmanden. Poul Nielsen var en skidt knægt, så der er mange med motiver til at ville ham det ondt. Under krigen har Poul udgivet sig for modstandsmand, men var i virkeligheden stikker og sortbørshandler. Desuden har Poul været involveret med apotekerens datter og har forsøgt at afpresse apotekeren i dén anledning. Så mange af de personer, som befinder sig i og omkring fængslet har et motiv til at ville dræbe Poul. Imidlertid er det modstandsmanden Bjarne, der er morderen. Bjarne har det stærkeste motiv, da Poul stak hans gruppe til tyskerne, hvilket medførte at de blev taget. Endvidere har Bjarne haft muligheden, da han er ven med betjenten Ole og har haft sin gang i arresten i forbindelse med Befrielsen. Under en nattevagt på politistationen (ligger i samme bygning som arresten) dukkede Bjarne op på sin ven Oles vagt og bød på øl og et par spil kort. Øllen var fyldt med sovepiller, og efter et par spil gik Bjarne, hvorefter faldt Ole i dyb søvn. Så kunne Bjarne uden problemer liste ind, tage nøglen og kvæle Poul i cellen. Derefter var det bare at lægge nøglen på plads, tømme de resterende øl og så gå ud af politistationen. Ole troede, at han var faldet i søvn på grund af øllerne, og ville naturligvis aldrig røbe, at han var faldet i søvn på sin vagt. Så Bjarne har begået næsten den perfekte forbrydelse. Imidlertid er muligt at finde frem til en hel del af motiverne for Bjarne ved at tale med de andre karakterer, og desuden er der efterladt nogle fysiske spor (øl med rester af sovepiller, sovepiller i Bjarnes kuffert) som peger mod Bjarne. Endeligt er det faktisk kun Bjarne, som har kombinationen af motiv og mulighed for at begå drabet.



Karakterer i rollespillet

- Bjarne Madsen "Modstandsmanden"
- Raphael Helström "Apotekeren"
- Preben Svendsen "Plattenslageren"
- Gert Lundbye "Arrestforvareren"
- Peter Nicolaisen "Bumsen"
- Ole Hansen "Pansebassen"
- Kirstine Sørensen "Stuepigen"

Kapitel 2: Læring

Læringsmæssige aspekter

Mordet I Arresten er først og fremmest et undervisningstilbud. Det er beregnet på folkeskolens ældste klasser, men kan dog benyttes af børn ned til ca. 12 år. Først og fremmest behandler spillet naturligvis den historiske periode omkring Besættelsen. Dernæst er samfundsforhold omkring ret og straf oplagt, givet spillets emne og fysiske ramme. De to emner kunne knyttes sammen til et forløb om stikkerlikvideringer og hvordan krig påvirker retsfølelse og retsvæsen. Sekundært sætter rollespillet fokus på karakterens sociale relationer, samt hvordan disses livsvilkår har præget disse og deres livsverden i al almindelighed. Endeligt kan spillet i de ældste klasser bruges til på mere abstrakt niveau at belyse fortælleformer ud fra rollespillet, og hvordan dette som fortælleform og medie stiller sig i forhold til det skriftlige og filmiske medie.

Best practice: Lærervejledning

Al erfaring viser, at det er meget poulært blandt undervisere at kunne tilbyde en konkret og udformelig lærervejledning i tilknytning til et undervisningstilbud. Udforming af lærervejledningen kan med stor fordel outsources til faglærere.

Spillet lægger også op til flere mulige emner til fællesdebat i klassen, f.eks. om selvtægt eller om hvad en rimelig straf er. Sidstnævnte kan passende fortsætte, hvor spillet slap, og lade eleverne debattere eller endog rollespille, hvad gerningsmandens straf burde være, og hvad han ville være blevet straffet med i datidens retssystem.

En lærervejledning hjælper læreren på vej til en (forhåbentligt) godt forløb. Lærervejledningen indeholder ideer til hvordan Mordet i Arresten konkret kan bruges i et undervisningsforløb, og om hvordan spillet kan passes ind i forhold til trinmål. Der lægges op til, at der arbejdes med emnet både før og efter selve spillet. Før spillet arbejdes mest med generel viden om den historiske periode, mens der efter spillet kan som ovennævnt kan arbejdes med et meget bredt spektrum af emner.

Spillet er dog designet således, at travle lærere og elever kan benytte sig af undervisningstilbuddet med et minimum af forberedelse (det er dog stærkt tilrådeligt, at eleverne har et rudimentært kendskab til besættelsestiden).

Narrativ struktur

Mordet i Arresten er narrativt struktureret som et typisk rollespil, det vil sige som en blanding mellem nonlinær brugerdrevet fortælling og almindelig lineær forfatterdrevet fortælling.

Konflikten mellem de to fortælleformer indenfor rollespillet er meget velkendt, og handler basalt set om at udnytte mediets styrke samtidig med at bibeholde en dramaturgisk interessant spændingskurve. En af styrkerne er (fornemmelsen af) at have et frit valg mht. hvordan fortællingen udformer sig. Løsningen er ofte at arbejde med forskellige typer af handlingspunkter/scener, hvor der er frit flow i mellem nogle, mens andre samler op og leder et bestemt sted videre hen i handlingen. I dette projekt bruges betegnelsen "nodes" om førstnævnte, mens sidstnævnte betegnes "anchors".

Alle de medier, hvori rollespillet optræder (live action, pen & paper, computerspil mv.) skal tage stilling til denne konflikt. Dog med den tilføjelse, at det bliver meget vigtigere at få eksplicit taget stilling til problemet

i de tilfælde, hvor det ikke er mennesker, der kan reagere spontant på spillernes handlinger, f.eks. i computerspil.

Mordet i Arresten er en hybrid mellem live action rollespil og computerspil, men bygger på en ren live action version (det oprindelige rollespil fra 2008), hvilket burde have medført en væsentlig ændring i fortællestrukturen. Heldigvis var live action versionen narrativt ret stramt bygget op narrativ, med en struktureret brug af anchors, så det var muligt at overføre megen af fortællestrukturen uden af lave om på grundlæggende elementer. Imidlertid er det klart, at Mordet i Arresten mister en del af sin frie form ved omformningen til hybrid-formen, da computere ikke kan reagere spontant på brugerinput. Computere kan kun reagere med præ-definerede handlingsmønstre ud fra præ-definerede problemstillinger. Dette medfører et i computerspils-sammenhænge klassisk og meget alvorligt narrativt problem. I computerverdener bliver virtuelle karakterer nød til konkret at spørge om det, de skal svare på. De kan ikke

vente med at spørge til noget indtil de får et mere eller mindre vagt sprogligt input om emnet¹. Det medfører så igen, at de virtuelle karakterer vil komme til at lægge ord i munden på brugerne/spillerne om emner de måske overhovedet ikke havde overvejet selv – hvilket ikke er gavnligt for dramaturgien i et opklaringspiel (!). En løsning er gøre ”stikordet” til reaktion fra de digitale karakterer ikke-verbal eller somatisk. Hvis man forestiller sig, at karaktererne reagerer på fysiske genstande, vil man i nogen grad kunne omgå eksPLICITETEN i det mundtlige udsagn. Ting har mange egenskaber, alt efter øjnene der ser, men ingen tolker material kultur på helt samme måde. Især, når den materielle kultur indeholder mening, som ikke er umiddelbar eksPLICIT. Således er det muligt at bruge kameragendkendelse i kombination med fysiske tags eller markere, i stedet for kun den verbale kommunikation med de digitale karakterer. For det første gør det computeren i stand til at registrere hvor mange gange spillere har været i kontakt med en given karakterer, samt at gemme hvordan de handlede overfor vedkommende ved disse tidligere besøg – og dermed at reagere på tidligere input. Dermed undgås et væsentligt narrativt problem ved digitale karakter, og det på en økonomisk og driftsmæssig realistisk måde.

Best Practice: Narrativ struktur

Den narrative struktur skal være erkendt og tilpasset mediet, førend implementering af digital løsning påbegyndes. Denne skal være formuleret og nedskrevet for at tydeliggøre narrative sammenhænge for alle involverede i projektet. Det er af afgørende betydning for kvaliteten i non-linære fortællinger(!)

¹ Der findes naturligvis forskellige former for kunstig intelligens, som kan reagere på menneskeligt input. Men da disse AI'er er meget teknisk komplekse og i øvrigt ofte eksperimentelle, er det ikke rigtigt relevant for et projekt på et niveau som dette.

Kapitel 3: Brugerinddragelse

Hvad er inddragelse?

Brugerinddragelse er i sin essens en inddragelse af de kommende brugere af et givent system. Men det er spørgsmålet om, hvad en sådan inddragelse består af. Man kan generelt tale om flere typer af brugerinddragelse; en påvirkende, en formende og en indholdsgenerende inddragelse.

Den påvirkende brugerinddragelse har sit udgangspunkt i et færdigt konceptualiseret produkt, hvor brugeren kan påvirke mindre dele af indholdet og dele af udformningen, men hvor kernen vedbliver med at være afsenderens produkt, og hvor budskabet er afsenderens.



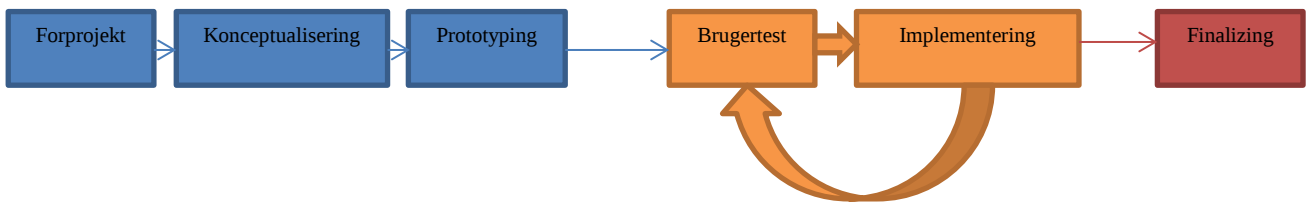
Figur 2: Elever fra Faaborgegnens Efterskole tester spillet

Den formende brugerinddragelse har sit udgangspunkt i et løst koncept, der så finder sine rammer i kraft af brugerens input. Brugeren kan i høj grad påvirke udformningen og i nogen grad indholdet. Kernen er stadig afsenderens, men budskabet vil blive en blanding af den oprindelige afsenders og de potentielle modtageres.

Den indholdsgenererende brugerinddragelse har sit udgangspunkt i brugerens behov og det produkt, som udspringer heraf. Afsenderen kan definere rammerne for indholdet, men da disse jo altid bør understøtte et givent indhold, er og bliver det brugeren, der er afsenderen af budskabet.

Hver form for brugerinddragelse har sine fordele og ulemper, hvoraf nogle er rent procestekniske, mens andre piler ved den potentielt iboende konflikt mellem afsenderens og modtagerens ønsker. Sidstnævnte kan være særligt udtalte, når det kommer til kommunikative produkter, hvor afsenderen som udgangspunkt har eller flere formål med at igangsætte udviklingen af det givne produkt. Det er ikke givet, at de budskaber, som er intenderet fra afsenders side er dem, som brugerne ønsker at modtage eller videregive. Ultimativt er det naturligvis op til udvikleren at bestemme balancen mellem egne og brugernes behov/ønsker (og om der overhovedet er nogen konflikt mellem disse), men også i dette tilfælde gælder den grundregel ved usability-engineering, at man ikke skal spørge om noget, som man ikke ønsker svar på. Forstået således, at hvis man påtænker at gøre brug af brugerinddragelse, skal man være helt klar over, hvad man ønsker at opnå med det, da der uhyre let kan fremkomme indsigter, som burde invalidere produktets grundpræmisser; det være sig tekniske eller konceptuelle. Hvis man tager sådanne indsigter til efterretning kan produktet falde fra hinanden af økonomiske eller politiske årsager. Men hvis man ikke gør det, har man brugt ressourcer på at få lavet en proces, foruden at have postuleret at være noget man ikke er – nemlig brugerinddragende. Så bliver processen til en skinproces, hvis reelle formål er at kommunikere at man har en proces, snarere end at bruge processen som et redeligt redskab til at udvikle et givent produkt.

Den iterative proces



Figur 3: Den iterative proces i et IT projekt

En brugerinddragende proces, særligt i forhold til IT udvikling, er uundgåeligt en iterativ ("gentagende") proces. Der er tale om et forløb, hvor udviklerne producerer noget, der så omformes af brugerne til noget andet, der så skal arbejdes videre på, for derefter atter at blive fremlagt igen og så fremdeles. Det er netop særligt for IT-projektet, fordi implementeringen af de af brugerne ønskede forandringer eller tilføjelser som regel kun kan ske ved yderligere arbejde af eksperter indenfor hard-eller software. Tilpasningen af den givne teknologi kan være langvarig, men den er ligeledes særligt relevant for brugerne, hvorfor de ikke inddrages i denne proces. Begrebet iterativ proces er ikke noget nyt indenfor softwaredesign eller usability engineering, men det er væsentligt at få med i en omtale af brugerinddragende processer, da begrebet så bliver helt uomgængeligt. Forskellen på den iterative proces i forhold til den simple usability test er til dels, at den gentages flere (gerne mange) gange, og til dels i forhold til holdningen hos designerteamet. Den iterative proces forudsætter indenfor designerteamet er en basal holdning til at det netop ikke er noget der lige skal rettes til, men at man potentielt redesigner både rammer og koncept hver gang.

Den største svaghed ved den iterative proces er naturligvis, at den tager lang tid, og ikke mindst, at den kræver et stabilt og foruddefineret projektforsløb. En anden fare er, som altid med usability-orienterede projekter, at kommunikationen mellem de tekniske udviklere og brugerambassadørene (eller brugerne selv) er så dårlig, at designændringerne ikke implementeres.

Hvad er "brugere"?

Umiddelbart lyder det en anelse søgt at stille et spørgsmål om, hvad "brugere" dækker over. Sagen er, at lige præcis med undervisningstilbud er der altid flere brugergrupper. Der er på et basalt plan tale om de to væsensforskellige grupper, der udgøres af undervisere og elever. Naturligvis er der flere undergrupperinger af disse, men det er her den største forskellen mellem motivationer og behov ligger. Selvom det i gængs forstand er eleverne, der skal bruge f.eks. en applikation, er det læreren, der ultimativt bestemmer om denne skal bruges og hvordan den skal bruges før og efter benyttelsen af samme i real-time. Man kan derfor betragte læreren både som gatekeeper og bruger. Derfor er det af afgørende betydning, at lærer-segmentet opfatter den givne app som attraktiv og spændende. Eleverne kan synes, at noget er spændende, men hvis ikke læreren synes det, kommer det ikke ind i undervisningen. Hvis læreren synes, at noget er spændende, kommer det med i undervisningen. Læreren er således den afgørende

Best Practice: Arbejdsproces

I arbejdet med at skabe brugerinddragende formidling anbefales det ud fra erfaringer med dette projekt, at arbejdsprocessen i planlægningsfasen forløber således:

1. Grundpræmis (herunder koncept og type af brugerinddragelse)
2. Medievalg
3. Tidsplan
4. Valg af tekniske udviklere
5. Implementering

Best Practice: Målgruppen

Erfaringen fra dette og andre projekter viser, at målgruppen for undervisningsmateriale er primært lærerne. Lærerne er gatekeepere for slutbrugerne, og dermed afgørende for materialets succes.

målgruppe, uanset om det synes forkert eller ej. Naturligvis er der nuancer i dynamikken mellem lærer og elever, men det kan være værd at sætte forholdet på spidsen for at være helt sikker på, at man arbejder med de korrekte forudsætninger i projekter som Mordet i Arresten.

Brugerinddragelse i Mordet i Arresten 1945

I henhold til de foregående afsnits definitioner, burde det være forholdsvist simpelt at udrede Mordet i Arresten, særligt givet at det er ét af formålene at udforske brugerinddragelse i forbindelse med dette projekt. Imidlertid har virkeligheden atter i dette tilfælde spillet ind og grundigt kompliceret processen med at sætte rammer for udviklingsarbejdet i forhold til brugerinddragelsen. Dette skyldes en blanding af flere faktorer, hvoraf de betydeligste er *grundpræmissen* for projektet, de konstante ændringer i *tidsplanen* for projektet (se rapportens historik afsnit), samt valget af *filmmediet* som bærende i den digitale udgave af rollespillet. Grundpræmissen i projektet var, at det eksisterende rollespil skulle ombearbejdes til en driftsmæssig forsvarlig form. Dette sætter allerede en solid ramme omkring indholdet af rollespillet, som ville sætte en begrænsning for den indholdsgenererende form for brugerinddragelse. Da det på en langt senere tidspunkt blev klart, at projektet ville ende med en digital løsning, ville det have synes oplagt at arbejde med indholdsskabende elementer i forbindelse med denne. Imidlertid betød den tidsmæssige knibetang mellem deadline for projektet og arbejdet med at skaffe ekstra midler til muliggørelse af en digital løsning overhovedet, at det var umuligt at skaffe økonomisk mulighed for at kunne implementere de yderligere tekniske værktøjer, der er nødvendige i systemer med brugergenereret indhold.

Best Practice: Medievalg

Erfaringerne med dette projekt peger på, at filmmediet på trods af sine andre styrker ikke er velegnet til et iterativt baseret projekt, da det er dyrt og besværligt at tage optagelser om. Det gælder alle projekter, hvor kontinuerligt (bruger)input kan forekomme.

Den formende brugerinddragelse har været i spil for Mordet i Arresten på det plan, at lærer-segmentet har formet essentielle dele af det oprindelige manuskript, ligesom der har været tilknyttet lærere og undervisningskonsulenter igennem forløbet indtil den tekniske implementering. Desuden er det værd at bemærke, at den oprindelige version af rollespillet i sig selv var resultat af en proces, der var klart formende i natur.

Mordet i Arresten benyttede sig af den påvirkende brugerinddragelse i kraft af brugertests, der foregik på stedet. Der var to faser af disse brugertester, der således udgjorde en mindre udgave af den iterative designproces. Første fase var en grovere og mere teknisk orienteret test, mens den sidste (også kaldet beta-testen) var orienteret mod det narrative og mediet. Sidstnævnte blev med velberådet hu udført med interessenter fra slutbrugergruppen, således at disse kunne påvirke de sidste og vigtigste stadier af designprocessen. Det foregik ved "tænke-højt" metoden kombineret med den antropologiske indgangsvinkel, hvilket i praksis vil sige, at hver gruppe af respondenter blev fulgt af en observatør, der noterede sig brugernes valg og opførsel i kontekst med spillet. Der blev såvidt muligt kun stillet spørgsmål ved helt essentielle valg, da gruppen ikke måtte føle tilstedeværelsen af observatøren mere end højest nødvendigt. I modsat fald kunne observatøren påvirke respondenternes handlinger, således at en mere naturlig tilgang til spillet i værste fald kunne forstyrres. Væsentlige spørgsmål til respondenternes handlinger blev så spurgt umiddelbart efter spillet.

I denne sammenhæng er det i øvrigt værd at bemærke, at lærervejledningen til Mordet i Arresten lægger op til forskellige former for videre arbejde med både narrativen og temaerne. Dette videre arbejde kan i meget høj grad formes af eleverne og underviserne selv, og vil i fald der arbejdes med det narrative, derfor næsten pr. definition få karakter af brugergenereret indhold. Øhavsmuseet vil i tiden efter release af app'en analysere brugen af undervisningsmidlerne, og derpå afgøre, om der skal søsættes yderligere projekter i forlængelse af dette, der i givet fald skal understøtte det brugergenererede indhold.

Kapitel 4: Historik og proces

Projektet om rollespil i Faaborg Arrest handler grundlæggende om at omforme et eksisterende rollespil til en driftsmæssigt forsvarlig form. Faaborg Kulturhistoriske Museer udviklede i 2008 rollespillet ”Dommens Dag”, der afvikledes i byens gamle Arrest (Nu Ret-og Strafmuseet under Øhavsmuseet). I sin oprindelige form krævede rollespillet ”Dommens Dag” mindst 7 skuespillere/spilleledere for at kunne afvikles. Dette var og er ikke et bæredygtigt driftsscenario, og da Øhavsmuseet ønskede at bruge konceptet, skulle rollespillet ombearbejdes.

Udviklingsarbejdet påbegyndtes i 2010, og var fra starten af tilrettelagt som en iterativ og brugerinddragende proces med aktiv deltagelse fra en projektgruppe og en referencegruppe, der talte blandt andet erfarne rollespilskonsulenter, lærere, kulturhistoriske fagfolk samt andre interessenter.

Det blev relativt hurtigt klart, at den bedste mulighed for at opfylde kravet til realistisk drift lå i en digitalisering af rollespillet. Det var og er ganske enkelt fuldstændigt urealistisk at kunne opretholde et fast undervisningstilbud, der kræver deltagelse af 7 medarbejdere ved museet. Derfor var det ikke en mulighed at fastholde den oprindelige form, uanset dens store styrker. Oplevelsen af rollespillet ville under alle omstændigheder blive ringere end i den oprindelige version, men en digital udgave ville bevare flest muligt af styrkerne ved det. Herunder hensyn til den lokalitets- og ikke-linære narrativitet og immersion.

Således startede projektlederen (Nicolai Garhøj Larsen) på dét tidspunkt, i samråd med grupperne, med at bearbejde det oprindelige koncept. Implementeringen skulle efter planen have været i gang sat i 2011.

Imidlertid vanskeliggjorde flere faktorer implementeringen af rollespillet efter den oprindelige tidsplan. Mest indgribende har været lokalesituationen for Ret-og Strafmuseet (det tidligere Faaborg Arrestmuseum) ændrede sig frem og tilbage henover perioden. Der har både været tale om tilgængelighed af lokaler, samt om renoveringer af forskellige dele af bygningen, hvori arresten ligger. Øhavsmuseet har ikke selv været herre over store dele af disse vanskeligheder (bygningerne ejes ikke af museet), så det har i perioder ikke været muligt at lægge tidsplan for implementering af rollespillet. Tilgængeligheden af specifikke lokaler og indretningen af disse er altafgørende for et så sted- og rum orienteret rollespil som ”Dommens Dag”, at det reelt ikke har kunnet bearbejdes færdigt imedens renovering og drøftelser har stået på.

En afledt følge af disse vanskeligheder var desuden, at den nyåbning af Ret & Strafmuseet, som var planlagt til 2011 endte med at blive henlagt til oktober 2012, hvilket igen gav problemer for Mordet i Arresten, da det praktiske arbejde med at opbygge en komplet ny udstilling medførte usikkerhed i lokalers beskaffenhed samt vanskelige forhold for de filmoptagelser, der var nødvendige for spillet.

Herudover har det været nødvendigt at fundraise til at kunne implementere den digitale løsning, hvilket først og fremmest bragte usikkerhed ind på, hvilken teknisk løsning, der var muligt – der så igen påvirkede udformningen af manuskriptet til spillet.

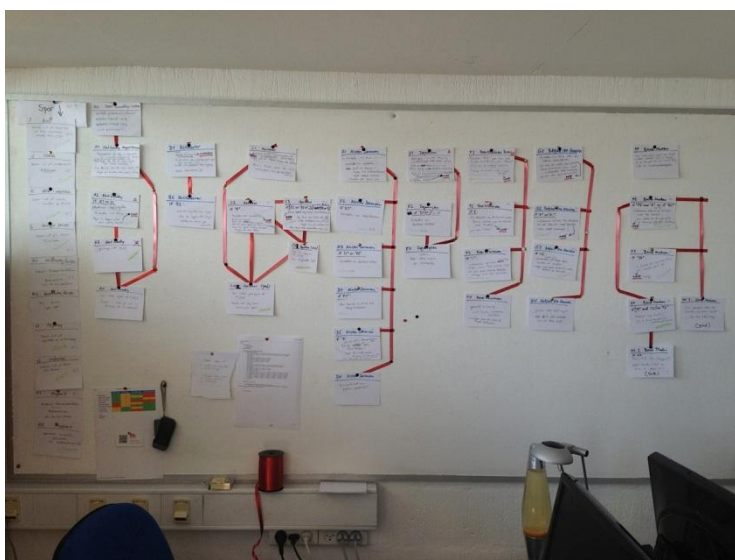
Alle eksterne faktorer faldt først endeligt på plads i april 2012, og det er derfor faktisk først her, at implementeringen af Mordet i Arresten påbegyndtes. Der havde dog været kontakt med firmaet (No Parking), der skulle implementere spillet siden 2011. No Parking havde således leveret væsentligt input til processen fra før den egentlige implementering startede. Det viste sig uvurderligt, da den praktiske implementering så kunne starte stort set fra det øjeblik der var klarhed over de økonomiske forhold.

Implementeringen startede med at udarbejde et komplet flow-chart over interaktionerne mellem spillets karakterer og genstande. Dette var absolut nødvendigt for at kunne styre narrativen, selvom processen var kompliceret og tidskrævende. Arbejdet med flow-chartet blev primært overladt til No Parking, da udviklerne også skulle skrive det endelige manuskript og ikke mindst instruere skuespillerene i de kommende filmoptagelser.

Filmoptagelserne foregik primært i oktober, med en enkelt optagedag i november. Efter samråd med No Parking blev det klart, at man burde bruge professionelle skuespillere til rollerne. Alt andet ville have været at tage chancer med kvaliteten i projektet, da skuespillerne/karakterne bærer hovedparten af spillet. I samarbejde med DASK (Dansk Skuespiller Katalog) fandt museet frem til en række skuespillere, der mod et mindre honorar ville påtage sig opgaven. Museet fik heldigvis mange ansøgninger om rollerne, så udvælgelsen af skuespillere skete ved videocasting over nettet.

Større brugertests blev afholdt samme dage som filmoptagelser.

Implementeringen af app'en blev afsluttet primo december, og blev efterfølgende lagt ud til bedømmelse hos Apple. Mordet i Arresten blev offentlig tilgængelig 21. december 2012.



Figur 4: Arbejdet med Flowchart i udviklingen. Foto: No Parking 2012.

BEST Practice: Flow Chart.

Lav altid et gennembearbejdet flow-chart, når non-linære narrativer skal implementeres. Uanset hvor kompliceret det ser ud.

Appendix A: Medvirkende

Indspillet med økonomisk støtte fra Kulturstyrelsen og LAG Faaborg-Midtfyn

Gert Lundbye: Bjørn Larsen

Raphael Helström: Ronan Vandrer

Bjarne Madsen: Thomas Biel

Ole Hansen: Frank Löfquist

Preben Svendsen: Bent Normann Andersen

Bent Nicolaisen: Kim Olsen

Kirstine Sørensen: Ditte Egegaard Hennild

Dommeren(stemme): Peter Thor Andersen

Telefondame (stemme): Ida Rasmussen

Politimesteren (stemme): Morten Ranmar

Forfattere: Bjarke Christophersen & Jes Dreier.

Manuskript: Morten Ranmar & Nicolai Garhøj Larsen

Instruktion: Morten Ranmar

Projektleder: Nicolai Garhøj Larsen

Fotograf - Kasper Henriksen

Grafik - Søren Klok

Programmering - Jan Piskur

Casting: Tommy Duus, Eg Groa.

Forfatter, lærervejledning: Marie Bisgaard

Kostumer: Eg Groa & Tidens Samling

Historisk konsulent: Eg Groa

Rekvisitter: Klement Johannesen Bornebusch og Ida Rasmussen

Brugertests: Morten Ranmar, Kasper Henriksen og Nicolai Garhøj Larsen

Informanter til første brugertest: Mette Broch Jacobsen, Ruth Ellen Jensen, Ida Rasmussen.

Informanter til anden brugertest: Rikke Bertram Rasmussen, Lea Lacroix, Lærke Andersen, Anders Lund Ebdrup Nielsen, Jacob Vinge, Rasmus Schapiro Egedesø, Frederik Middelhede Lei, Frederik Dahl, Jonas Kamp, Astrid Komal Lausdahl, Bolette Thesbjerg, Camilla Bjerkholt Ringive, Jeppe Hjelholt, Jesper Fladeland Futtrup, Andreas Petersen, Victor Bebe Larsen, Marriane Skalshøi Andreasen, Nanna Wium.

Tak til Faaborgegnens Efterskole (v. Justin Bevan) for hjælp til brugertest

Tak til Tommy Duus (DASK) for hjælp med casting.

Tak til Ulla Dinesen Nielsen for hjælp med casting

Tak til Aksel Martinus Bendsen, John Marius Jul Mortensen og Trine Hyllested for sparring.

Appendix B: Lærervejledning

Forord

Hæftet du holder i hånden er, som titlen antyder, en lærervejledning til det digitaliserede rollespil ”Mordet i Arresten”. Hæftet henvender sig således til de lærere hvis klasser skal spille ”Mordet i Arresten”.

Rollespil dækker over mange forskellige typer af aktiviteter. De fleste kender til fx ”liverollespil”, som er en slags totalteater, hvor eleverne klæder sig ud og opfører sig som deres respektive roller. I ”Mordet i Arresten” er der tale om et digitalt rollespil. Det betyder, at vi i dette spil ikke har så meget fokus på, at eleven skal spille en anden person, men mere at eleverne får en specifik funktion. Hvis dagen skal blive en succes, kræver det selvfølgelig indlevelse i universet! Med andre ord, I behøver ikke være bange for at give jer i kast med dette spil, selvom I ikke besidder de helt store evner som skuespillere – det kræver ikke en masse erfaring med rollespil.

I ”Mordet i Arresten” arbejder vi med begreber, færdigheder og arbejdsmåder, som er forankret i Fælles Mål for historie, samfundsfag, dansk og it- og mediekompetencer i folkeskolen. Vores udgangspunkt er, at læring foregår bedst i sociale fællesskaber, der er præget af nysgerrighed og sker som en vekselvirkning mellem nye udfordringer og det, eleverne kan/ved i forvejen. Med især følgende to statements har vi udviklet et spændende og deltagende digitalt rollespil:

”Eleverne er ikke blot tilhørere, der kan nøjes med at tilegne sig lærerens, bøgernes eller andres historiske fortællinger. De skal selv være med til at omformulere og frembringe historiske fortællinger” (Faghæfte 4 2009: 21)

”Eleverne skal i højere grad sættes i stand til at deltage frem for at modtage, så de derigennem kan udvikle sig som aktive medborgere” (Faghæfte 48 2009: 4)

Det er en kombination af dette og måden, hvorpå historien bliver fortalt i rollespilsgenren – netop gennem aktiv deltagelse – at vi har skabt et spil, som virkelig kan være med til at løfte din undervisning.

Rigtig god fornøjelse!

Læsevejledning

”Mordet i Arresten” består samlet set af et digitalt rollespil, en lærervejledning med diverse nyttige bilag/kopiark. Lærervejledningen kan læses på to måder: fuldstændigt eller fragmenteret. Vi har gjort det således, at man hurtigt kan læse det mest nødvendige for at komme i gang. Omvendt anbefaler vi selvfølgelig, at man læser hele vejledningen, da det vil give en langt større faglig tyngde i arbejdet med spillet. De afsnit, som ikke er nødvendige for at man kan gå i gang med spillet, er markeret med en * i overskriften. Igen vil vi dog anbefale, at man læser disse afsnit eller skimmer dem, da de kan løfte din faglighed i forhold til spillet.

Vejledningen er opbygget i tre store kategorier, nemlig: før, under og efter spillet. Det mener vi er den mest logiske måde og giver dig som underviser de bedste forudsætninger for at gennemføre et godt sammensat forløb.

Hvis der alligevel skulle opstå spørgsmål, så er du velkommen til at kontakte:

Øhavsmuseet
Att: Mette Broch Jacobsen
Holkegade 3, 5600 Faaborg
Tlf. 63 61 20 00
ohavsmuseet@ohavsmuseet.dk
www.ohavsmuseet.dk

Hvad er ”Mordet i Arresten”?

”Mordet i Arresten” er et historisk digitalt opklaringsrollespil. Eleverne indgår som en opklaringsenhed, som skal opklare det mord, der er blevet begået i Faaborg arrest. Strukturen i rollespillet er bygget op omkring et digitalt rollespil, forskellige locations og 1-2 real life rollespillere. Det vil sige, at det ikke er eleverne selv, som skal spille de historiske roller, da disse enten er digitaliserede eller består af folk fra museet.

Under inddragelse af elementer fra bl.a. fagene dansk, historie og samfundsfag, tages eleverne med på en historisk rejse tilbage til besættelsestiden og efterkrigstiden. Historien er ren fiktion. Således er mordet i arresten og de personer, der deltager i historien, opdigtede. Men både historien og personerne har forbindelse til virkeligheden. Således kan der drages paralleller fra mordet i Faaborg Arrest til mordene på værnemagerne under og efter krigen. Personerne i historien har alle opdigtede navne, men har de korrekte historiske stillinger/funktioner, som eksisterede omkring 1945.

Fremstillingen af arresten og personalet fra 1945 bliver præsenteret på en så autentisk måde som overhovedet muligt. Det, at der anvendes et fiktionspræget materiale, kan åbne for indsigt i fortiden, hvilket øger elevernes mulighed for bedre forståelse af deres tilværelse (Faghæfte 4 2009: 43).

Forestillingen er, at vi ved at præsentere Faaborg arrest på denne utraditionelle måde kan give eleven – på en spændende måde - en større forståelse og indlevelse i tiden umiddelbart før og efter 1945. Dette gøres ved, at eleverne fordyber sig i en anden tidsepoke et par timer via immersion og flow. Immersion betyder også neddykning eller indlevelse (www.denstoredanske.dk), og målet er at opstille nogle historiske rammer, som netop gør at eleverne glemmer tid og sted, fordyber sig, er i flow, og får en rigtig god oplevelse.

Målgruppen og målet med spillet

Målgruppen: Spillet er oplagt at bruge som et spændende supplement til undervisningen eller som omdrejningspunkt for et tema i undervisningen i fagene dansk, historie og samfundsfag. Spillet er egnet til klassetrin 5.-10.

Mål: Vores overordnede mål med rollespillet er at præsentere historie-faget i en anderledes kontekst, hvori eleverne har en deltagende rolle. Det er således meningen, at eleverne skal inspireres og motiveres, så de

bedste vilkår for læring opstår. På sigt skal det medvirke til at øge den enkelte elevs interesse for især fagene historie, samfundsfag og dansk.

Før spillet

I dette afsnit vil vi komme ind på både teoretiske og praktiske tilgange til ”Mordet i Arresten”. Som beskrevet i læsevejledningen kan afsnittene med * evt. springes over alt efter, hvor meget tid man som underviser har til rådighed i forhold til forberedelse. Mange af de overvejelser, som vi kommer ind på i dette afsnit, kan selvfølgelig også bruges i undervisningsarbejdet under og efter spillet.

Rollespilsgenren som inspiration*

Som det blev nævnt i forordet, så er dette spil ikke et rollespil i gængs forstand. Eleverne vil på et overordnet plan være nødt til at leve sig ind i rollen som en efterforskningsenhed fra 1946 – eller i det mindst en efterforskningsenhed. Det både i forhold til de ting, som gruppen bliver udsat for i spillet, men også i forhold til de interne forhold i gruppen. Selvom eleverne ikke skal spille andre personer end dem selv, kan man som underviser måske godt give det enkelte medlem i gruppen specifikke ansvarsområder/opgaver. Dette kunne f.eks. være: 1) have ansvaret for at tage den endelig beslutning, 2) have ansvaret for altid at komme med en anden løsning, 3) at skulle opsummere gruppens samtaler, 4) skulle fremlægge gruppens arbejde. Denne måde at arbejde med roller på minder meget om nogle af de samme mekanismer, man benytter i Cooperative Learning – mere herom senere.

Sociale relationer

Når der arbejdes med rollespil, arbejdes der også med forsimplede sociale relationer. Disse relationer kan være medvirkende til at hjælpe socialt hæmmede børn til at få en forståelse for de mere komplekse relationer, som eksisterer i livet uden for spillet (Rasted 2006: 12). Den simulerede virkelighed som foregår i et rollespil giver mulighed for, at man kan ”afprøve” en masse ting uden risiko. Med andre ord, så har man mulighed for at lære virkeligheden at kende uden at risikere hverken smerte eller fiasko (Rasted 2006: 13). Seminarielæktor Marianne Svanholt beskriver dette med ganske få ord: rollespil styrker børns sociale færdigheder (Rasted 2006: 12).

Et vigtigt mål i folkeskolen er at udvikle eleverne til at kunne tage stilling og handle i en ukendt fremtid.

Lars Andersen drager paralleller til denne tænkning ved at argumentere for, at rollespillet netop kan bidrage til at træne børnene i at sætte sig ind i nye situationer ved at ”afprøve det” på egen krop (Mathiasen 2004).

Eller som Lars Andersen selv siger:

”For eksempel kan man sætte børn, der ikke bestemmer en pind til hverdag, til at være konge, eller de dominerende børn til at være en tigger uden rettigheder. Erfaringen af at prøve den meget anderledes rolle kan give børnene indlevelse og perspektiv. I rollespil føler man det jo på sin egen krop. Der kan pludselig være nogen, der råber af dig, hvor du måske er vant til, at det er dig, der råber af andre” (Ibid.)

Hverdagens rolle sættes på standby – et andet perspektiv på eleven.

Et andet argument for at arbejde med rollespil undervisningen er, at man kan få sat fokus på nogle af de faste roller, som normalt er i ethvert fællesskab. Faktisk viser det sig, at der er en tendens til, at den rolle eleven selv vælger at spille lægger sig tættere op ad elevens personlighed, end den rolle man har i kammeratskabsgruppen (Ibid.). Det vil altså sige, at man som lærer med fordel vil kunne bruge observationer fra rollespil til at danne sig et indtryk af eleven.

Empati

Et tredje argument er, at eleverne lærer indlevelse og empati. Ved at have spillet en anden person med en hel anden baggrund kan eleven opnå forståelse for en anden persons følelser og kan måske bedre sætte sig i denne persons sted (Rasted 2006: 14). Dermed ikke sagt, at hvis man spiller apoteker fra 1945, kan man forstå præcist, hvad denne har tænkt, men bare at det gør det en anelse nemmere at forstå personen, når man selv har forsøgt at agere ud fra de forudsætninger, denne person har haft.

Kreativitet og fantasi

Sidst, men ikke mindst, så kan rollespil beskrives som en kreativ og innovativ proces (Rasted 2006: 17). Det handler om, at eleverne skal være kreative i forhold til at finde nye løsningsforslag til de problemstillinger, de bliver sat overfor. Eleverne skal bruge hinanden og være innovative. Netop derfor har vi også fokus på, at der i hver gruppe indgår en person, som i særlig grad besidder kreative tænkning (Se afsnittet ”Gruppesammensætning”)

Læringsforudsætninger, potentialer og mål – et teoretisk perspektiv*

I dette afsnit kommer vi ind på en teoretisk beskrivelse af begreberne læringsforudsætninger, potentialer og mål. Her beskrives baggrunden for de valg, vi har gjort os i forhold til den praktiske måde, man kan arbejde med begreberne i det næste afsnit. Begreberne er sammenskrevet i dette afsnit, da vi mener det giver mening at arbejde med dem som sammenhængende i praksis.

Læringsforudsætninger og undervisningsdifferentiering*

Den definition af læringsforudsætninger, vi citerer her, er den forståelse, vi kan stå inde for. For det første lægger den sig op ad beskrivelsen i folkeskoleloven (Hiim 2007: 135), men vi mener desuden, at definitionen er et godt udgangspunkt for at arbejde både fagligt og socialt inkluderende i sin undervisning (Alenkær 2009: 21) og dermed hænger det fint sammen med Kristensens punkt omkring ”Udviklings- og læringsmiljø”, og med det store fokus der i dag er med at arbejde inkluderende. Definitionen lyder som følger:

De psykiske, fysiske, sociale og faglige muligheder og problemer, eleven har på forskellige områder i forhold til den aktuelle undervisning (Hiim 2007: 134)

Her er altså tale om hvad eleven medbringer ind i undervisningssituationen, og dermed bliver det udgangspunktet for undervisningen, dette gælder også i forhold til ”Dømmes Dag”. Grunden til, at det er så vigtigt at finde elevernes læringsforudsætninger og potentialer, er kravet om undervisningsdifferentiering. Nogle gange kan undervisningsdifferentieringsbegrebet² forekomme at være lidt diffust, derfor har vi medtænkt Kristensen som operationaliseret begrebet. Operationaliseringen af undervisningsdifferentieringsbegrebet består af:

- Forskelligheden blandt eleverne
- Klargøring af fælles mål
- Undervisningens midler
- Udviklings- og læringsmiljø (Kristensen 2007:193-194)

Eleverne kommer til skolen som forskellige mennesker med forskellige forudsætninger. Den individuelle hensynstagen i undervisningen anses som et kvalitetskriterium for god undervisning (Meyer 2005: 25). For at kunne undervisningsdifferentiere er vi ganske enkelt nødt til at kende til elevernes læringsforudsætninger.

Der findes flere forskellige måder at anskue elevens læringsforudsætninger. Således findes der et naturvidenskabeligt syn, som fokuserer på kundskaber og færdigheder (Hiim 2007: 136), et åndsvidenskabeligt syn, som fokuserer mere på det følelsesmæssige og intellektuelle (Hiim 2007: 138), eller et kritisk syn, som har det sociale som omdrejningspunkt (Hiim 2007: 142). Disse forskellige syn får konsekvenser for, hvordan man vil afdække forudsætningerne. Er det f.eks. nok med tests? Eller skal der f.eks. samtale og observationer til? Den tilgang, vi vil eksemplificere i næste afsnit, låner fra flere af kategorierne. Således er kategorierne blot gode hjælpemidler til at huske, hvilke spørgsmål man vil have med og hvilken metode, der er bedst til at afdække den valgte kategori af forudsætninger.

Potentialer*

Forudsætninger har som sagt at gøre med det, eleven ved på forhånd. I forlængelse af dette vil vi gerne inddrage begrebet potentialer. Potentialer omhandler det, eleven kan opnå i en samarbejdsituation med den rette undervisning og læring (Hansen 1996: 11). Med andre ord handler det konkret om det, som eleven kan opnå i et undervisningsforløb.

Mål*

En god måde at arbejde med elevernes forudsætninger og potentialer på, er ved samtidig at arbejde med konkrete mål for et undervisningsforløb. Lad os se lidt nærmere på målene.

²Undervisningsdifferentiering er et princip hvori man tilgodeser den enkelte elev samtidig med, at man bevarer fællesskabets muligheder (Rønholt 2008: 135)

Når man arbejder med mål i skolen, er det vigtigt, at eleverne er medbestemmende i forhold til at fastsætte mål (<https://www.retsinformation.dk/Forms/R0710.aspx?id=133039&exp=1#K2> § 18; stk. 4). En del af elevernes arbejde med målfastsættelse, mener vi kan gøres i forbindelse med klargøringen af elevernes indsigt i egne forudsætninger. Dermed kan flere af de evalueringsværktøjer, som præsenteres i denne lærervejledning, bruges både i forhold til læringsforudsætninger og guidelines til målostilling.

Mål er en beskrivelse af resultatet af en undervisnings- og/eller lærerproces. I forbindelse med at sætte mål, kan det være en hjælp at skelne mellem tre typer af mål:

- Undervisningsmål: når målet er formuleret af læreren, fælles mål, etc
- Handlingsmål: når eleverne selv har sat mål, der leder deres handlinger i undervisningsprocessen
- Læringsmål: når begge dele er med (Jank 2006: 53-54)

Vi mener at det er vigtigt at man arbejder med læringsmål, og dette stiller krav til hvordan man arbejder med opstille mål. Men hvordan opstiller man så mål i samarbejde med eleverne? I næste afsnit kommer et konkret forslag til hvordan man kunne arbejde med at opstille sådanne mål under inddragelse af læringsforudsætninger og potentialer.

Hvordan vi anbefaler man arbejder med læringsforudsætninger, potentialer og mål i forhold til spillet

Som sagt kan man arbejde med ”Mordet i Arresten” på forskellige måder. Hvis man ikke tager udgangspunkt i fagområderne, men blot bruger spillet som en enkeltstående oplevelse, er det selvfølgelig mindre vigtigt at afdække elevernes forudsætninger.

Det følgende eksempel på, hvordan man kunne arbejde med læringsforudsætninger, potentialer og mål, skal bruges til at inspirere dig som underviser. Meningen er, at den præsenterede struktur kan bruges på mange forskellige undervisningsforløb, men hvor du kan udskifte indholdet, så det passer på det konkrete forløb. Lad os se nærmere på et konkret forløb³.

1. Eleverne løser enkeltvis en række spørgsmål skriftligt

Dette kunne fx være følgende:

Historisk faglighed:

- Hvornår blev Danmark invaderet af tyskerne?
- Hvornår blev Danmark befriet?
- Hvad menes der med samarbejdspolitikken i forbindelse med besættelsen?
- Nævn minimum to modstandsgrupper og i hvilke landsdele, de opererede

At forholde sig kritisk:

- (Dansk kvinde 1944 til veninde, fiktiv) ”Jeg har læst, at tyskerne har besluttet, at alle nyfødte skal have tatoveret Hitlers hagekors på underarmen.”

Hvordan vil du forholde dig til dette udsagn?

- (Modstandsmand 1943 til vennerne, fiktiv) ”Vi fik placeret alle sprængstofferne på skinnerne, præcist som vi skulle. Eksplosionen var så voldsom, at træerne væltede flere kilometer væk!”

Hvordan vil du forholde dig til dette udsagn?

- (Tysk soldat 1942 til pressen, fiktiv) ”Det danske folk er venligt og imødekommende. Jeg forestiller mig, at det danske rige vil blive et fyrtårn i det tyske imperium. Sammen kan vi skabe noget stort”

Hvordan vil du forholde dig til dette udsagn?

At betragte situationen fra flere perspektiver:

- Den 24. August 1943 blev Forum I København sprængt i luften af modstandsbevægelsen

Hvem har det haft betydning for? Og hvordan?

³ Selve strukturen til dette forløb er inspireret af ”Tænk-par-del” strukturen fra Cooperative Learning.

- Indtil den 29. juni 1944 gjaldt krigsretten i Danmark i forhold til tilfangetagne modstandsfolk. Den 30. juni ændrede det sig. Hitler besluttede, at sabotage nu skulle bekæmpes via ordningen: ”*Terror- und Sabotageerlass*”, det vil sige ved hjælp af terror og clearingmord.

Hvem har det haft betydning for? Og hvordan?

2. Eleverne går nu sammen i par og diskuterer deres svar i x antal minutter.
3. To par går nu sammen (så man er fire i hver gruppe) og hvert par deler nu deres bedste svar sammen med det andet par mundtligt.
4. Eleverne skal nu have udleveret kopiark 3 (findes bagerst i dette hæfte), og opstiller egne mål for det kommende undervisningsforløb. Dette gøres enkeltvis, og der afsættes x antal tid. Øverst på kopiarket skriver underviseren det undervisningsmål, som læreren har for forløbet (fx inspireret af Fælles mål).

Undervisningsmålet kunne fx være:

I dette forløb skal I udbygge jeres indsigt i menneskers liv og livsvilkår under besættelsestiden og efterkrigstiden. I skal lære, at en problemstilling kan ses på mange forskellige måder alt efter øjnene, som ser.

5. Eleverne går nu tilbage til grupperne af 4 og arbejder sammen i de to par. Hvert par får de to andres kopiark, og får x antal minutter til at diskutere de to kopiark. Når tiden er gået, giver det ene par feedback på de to kopiark, det andet par har udfyldt enkeltvis. Herefter bytter parrene, så det er de andre, som får feedback.

Eksempler på spørgsmål, som eleverne kunne forholde sig til i forbindelse med feedbacken:

- Hvad er godt ved målene?
 - Er målene realistiske?
 - Er målene præcist formuleret?
6. Nu får eleverne enkeltvis x antal tid til at lave ændringer i deres mål, og herefter afleveres det udfyldte kopiark 3 sammen med de skriftlige besvarelser, fra punkt 1, til læreren. Læreren har nu mulighed for at se elevernes egne mål, og evt give feedback på disse, alt efter hvor meget tid man har til rådighed.
 7. Eleverne får deres kopiark med mål tilbage, og dette gemmes til evalueringen efter det konkrete undervisningsforløb.

Det er to væsentlige fordele ved at gribe arbejdet an som beskrevet i ovenstående eksempel. For det første er arbejdet med til at give eleverne indsigt i egne forudsætninger, således de har mulighed for at mobilisere disse (Hiim 2007: 151). For det andet giver det dig som underviser mulighed for at se, hvor langt den enkelte er nået i forhold til sit mål ved at bruge kopiark 3 i forhold til evalueringen efter undervisningsforløbet.

Til sidst vil vi gerne henvise til evalueringsafsnittet side 22, hvor du kan finde inspiration og konkrete forslag til både før- og efterevaluering. Ved at lave evaluering både før og efter, får du et bedre billede af, hvad eleverne har lært, samtidig med at du kan optimere deres muligheder for at lære i fremtiden.

Fælles mål*

Her præsenterer vi nogle af de overordnede fælles mål, der kan arbejdes med i ”Mordet i Arresten”. Det drejer sig primært om faghæfterne:

- Dansk
- Historie
- Samfundsfag
- It og medier i folkeskolen

Der kan med fordel arbejdes med mange andre fag end de nævnte, i afsnittet tværgående forløb kan man lade sig inspirere.

Historie*

Formål:

I formålet for historie-faget kan man læse følgende:

- *Eleverne skal udbygge deres indsigt i menneskers liv og livsvilkår gennem tiderne*
- *Undervisningen skal stimulere elevernes evne til indlevelse, analyse og vurdering og fremme deres lyst til at fremstille historiske fortællinger*

Disse formål arbejdes der direkte med i ”Mordet i Arresten”.

Slutmål:

Slutmål for faget historie efter 9. Klassetrin:

- *Indgå i diskussion om forandringer i forskellige perioders opfattelser af magt og ret, herunder regulering af forholdet mellem den enkelte og fællesskabet*
- *Indkredse historiske emner og temaer og indgå i dialog herom*
- *Formulere relevante spørgsmål til emner og temaer og begrunde mulige løsningsforslag (Faghæfte 4 2009: 4)*

Trinmål:

Trinmål efter 6. Klassetrin	<i>Beskrive samspillet mellem den enkelte, grupper og det nationale fællesskab i et udviklingsperspektiv</i>
	<i>Selv formulere historiske fortællinger og selv etablere historiske scenarier (Faghæfte 4 2009: 6)</i>
Trinmål efter 9. Klassetrin	<i>Give eksempler på, at en periodes fremherskende værdier og holdninger kan forklare afgørende begivenheder og samfundsforandringer</i>
	<i>Kende forskellige demokratiformer og tage stilling til, hvilke rettigheder og pligter de giver den enkelte</i>
	<i>Kende forskellige måder at løse konflikter på i tid og rum og vurdere effekten af forskellige fredsbevarende og konfliktløsende aktiviteter</i>

Samfundsfag*

Følgende mål fra samfundsfag arbejdes der direkte eller indirekte med i ”Mordet i Arresten”. Hvor mange af målene man kommer omkring afhænger desuden af hvordan man arbejder med emnerne før og efter rollespillet:

I formålet for samfundsfag kan man læse følgende:

- *Undervisningen skal bidrage til, at eleverne forstår sig selv og andre som en del af samfundet, som de både påvirker og påvirkes af, og at de forstår hverdagslivet i et samfundsmæssigt og historisk perspektiv (Faghæfte 5 2009: 3).*

Slutmål:

Slutmål for faget samfundsfag efter 9. Klasse:

- *Give eksempler på, hvordan forskellige former for magt og ressourcer har indflydelse på politisk deltagelse og politiske beslutninger lokalt og nationalt.*
- *Reflektere over retsstatens betydning for demokratiet*
- *Reflektere over betydningen af egne og andres rettigheder og pligter i et demokratisk samfund*
- *Indgå sagligt i en demokratisk debat om samfundsmæssige problemstillinger og løsningsmuligheder (Faghæfte 5 2009: 4).*

Trinmål efter 9. klassetrin:

- *Give eksempler på demokratiske og ikke-demokratiske styreformer og aktionsformer*
- *Gøre rede for forskellige former for magt og ressourcer og give eksempler på, hvordan de har betydning borgernes mulighed for politisk deltagelse, og hvordan de kan have indflydelse på politiske beslutningsprocesser lokalt, nationalt og globalt.*
- *Gøre rede for ideen om retsstaten og borgernes retssikkerhed og diskutere betydningen af borgernes retssikkerhed i et demokrati (Faghæfte 5 2009: 5)*

Dansk*

Formål:

I "Mordet i Arresten" arbejdes der med følgende formål fra faghæfte 1, Dansk:

- *Faget skal fremme elevernes indlevelsessevne og deres æstetiske, etiske og historiske forståelse*
- *Undervisningen skal styrke elevernes beherskelse af sproget og udvikle en åben og analytisk indstilling til samtidens og andre perioders og kulturers udtryksformer (Faghæfte 1 2009: 3)*

I "Mordet i Arresten" arbejdes der desuden med følgende slut- og trinmål:

Slutmål:

Det talte sprog:

- *anvende et nuanceret og sikkert ord- og begrebsforråd.*
- *udtrykke sig i en sammenhængende og disponeret form.*
- *lytte aktivt i samtale og være åbne og analytiske, når de vurderer deres egen og andres mundtlige fremstilling.*
- *beherske samspillet mellem stemme og kropssprog afpasset efter genre og situation (Faghæfte 1 2009: 4).*

Sprog, litteratur og kommunikation:

- *udvikle og udvide ordforråd og begrebsverden.*
- *anvende informationsteknologi og elektroniske mediers muligheder bevidst og hensigtsmæssigt (Ibid).*

Trinmål:

Trinmål efter 6. klassetrin	<i>Bruge talesproget forståeligt og klart i samtale, samarbejde og diskussion</i>
	<i>Udvikle et nuanceret ord- og begrebsforråd</i>
	<i>Argumentere, debattere og informere</i>

	<i>Lytte aktivt til andre og følge op med analytiske spørgsmål</i>
	<i>Bruge sproget til kommunikation, argumentation og problemløsning</i>
	<i>Fortolke, perspektivere og forholde sig til tekster og andre udtryksformer ud fra både oplevelse og analyse</i>
	<i>Finde og forholde sig til udtryk for værdier i andres udsagn og i tekster og andre udtryksformer (Faghæfte 1 2009: 8-9)</i>
Trinmål efter 9. klassetrin	<i>Fremlægge og formidle stof med indsigt i, hvilken form der passer til situationen, og hvilke hjælpemidler der bedst støtter hensigten</i>
	<i>Lytte aktivt og forholde sig åbent, analytisk og vurderende til andres mundtlige fremstilling</i>
	<i>Bruge kropssprog og stemme som udtryksmiddel afpasset efter genre og kommunikationssituationen</i>
	<i>Beherske ord og begreber fra mange forskellige fagområder</i>
	<i>Vurdere og perspektivere værdier og værdiforestillinger i andres udsagn</i>
	<i>Udvikle sproglig og kulturel kompetence til brug i en globaliseret verden (Faghæfte 1 2009: 10-11)</i>

It- og mediekompetencer i folkeskolen*

I faghæfterne for de enkelte fag findes der forskellige henvisninger til at man skal arbejde med it i undervisningen. I faghæftet for Historie finder man fx følgende udsagn:

”Anvendelsen af it og medier er også i historieundervisningen et vigtigt fokusområde. Der skal tænkes både på brug af, læring om og læring med it og andre elektroniske medier. Centralt i overvejelserne for anvendelse af it og medier i undervisningen står informationssøgning og –indsamling” (Faghæfte 4 2009: 34).

Informationssøgning og -indsamling er to centrale elementer i ”Mordet i Arresten”. For at se lidt nærmere på hvad lovgivning siger om it i undervisningen, kigger vi lidt nærmere på faghæfte 48 ”It og mediekompetencer i folkeskolen”.

Både it- og mediekompetencer er blevet en forudsætning for, at man som borger har mulighed for at tage aktivt del i et demokratisk og moderne samfund (Faghæfte 48 2009: 4). ”Mordet i Arresten” er medvirkende til at udvikle nogle af disse kompetencer. I udviklingen af rollespillet har vi især haft fokus på et af de fire temaer, som beskrives i faghæfte 48, nemlig analyse. Især følgende punkter fra analyse-temaet vil være i fokus i ”Mordet i Arresten”:

- *Det er vigtigt at der lægges vægt på de ofte komplekse og uigennemsigtige forhold, der gælder for digitale medier: at de ikke er statiske, at indhold kan forfalskes, og at afsenders interesser og motiver kan være vanskelige at gennemskue (Faghæfte 48 2009: 8)*

Eleverne skal opnå kompetencer, som gør, at de kan stille sig kritiske og spørgende til digitale medier, dette sker ved, at eleverne lærer at analysere i forhold til:

- *Konstruktion og etablering af ”objektiv sandhed”, autencitet og autoritet*
- *Implicitte værdier eller ideologier*
- *Multimediale virkemidler samt den måde, mediet henvender sig til brugeren på*
- *Brugerens måde at navigere på*
- *Tilbudte aktiviteter og graden af kontrol for brugerne*

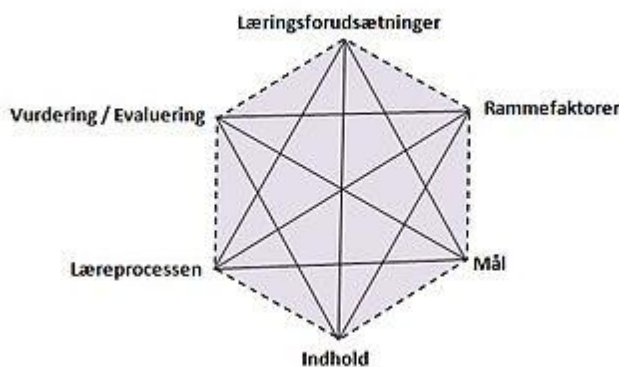
- *Æstetiske virkemidler*
- *Afsenders betydning, samt evnen til at skelne mellem typer af afsendere*
- *Form, retorik og produktionsbetingelser (Ibid.)*

Læringsyn*

I "Mordet i Arresten" tager vi udgangspunkt i et socialkonstruktivistisk syn på læring. Du kan med fordel læse dette afsnit for at få en større forståelse af, hvilke teoretiske overvejelser vi har lagt som fundament for spillet.

Ud fra et socialkonstruktivistisk perspektiv er læring en social proces, som finder sted i interaktion med andre. Gennem dialog med andre konstruerer eleven sig selv og sin omverden (Kagan 2009: 13). Netop derfor stilles der også krav til, at man skal gøre sig overvejelser omkring gruppesammensætningen i opklaringsenhederne (se side 18).

I udviklingen af rollespillet "Mordet i Arresten" stillede vi blandt andet os selv spørgsmålet: "hvordan kan vi lave en kvalificeret undervisning for 28 elever på samme tid?". Et af svarene på dette er at finde i folkeskoleloven, nemlig i § 18, som beskriver at undervisningen skal tilrettelægges, så den svarer til den enkelte elevs behov og forudsætninger. I vore overvejelser valgte vi at tage udgangspunkt i Hiim og Hippes didaktiske relationsmodel, som er en model til kritisk analyse og forståelse af undervisning og læring:



Vi valgte blandt andet denne model på baggrund af de udviklingsmuligheder, som ligger i den. Således er det væsentligt at pointere, at kategorierne i modellen hænger sammen og hele tiden påvirker hinanden i et helhedssyn (Hiim 2007: 73) samt at indholdet i kategorierne forandrer og udvikler sig i dialogen mellem praksis og teori (Hiim 2007: 76). Undervejs i arbejdet har vi forsøgt at medtænke alle 6 elementer. Her vil vi kun komme ind på enkelte del elementer i figuren, som vi mener er de mest relevante i forhold til underviseren, som skal afprøve "Mordet i Arresten". Det drejer sig således om kategorierne læringsforudsætninger, mål og evaluering. Uddybning af disse kategorier, og hvordan du som underviser kan arbejde med disse kategorier, findes på side 6 og 22.

Vi har nu præsenteret nogle af de teoretiske og lovmæssige overvejelser, vi har gjort os i forbindelse med udviklingen af spillet. Vi håber, det har givet dig en større forståelse af, hvordan du kan bruge spillet fagligt i forhold til din undervisning. Det næste afsnit i lærervejledningen omhandler de praktiske overvejelser, man skal gøre sig før, under og efter spillet.

Fagligt materiale

Inden man kommer til Arresten for at deltage i "Mordet i Arresten" opfordres det til, at eleverne har arbejdet med besættelsestiden og efterkrigstiden. Idet eleverne har kendskab til de historiske omdrejningspunkter samt relevante begreber, vil de få et optimalt udbytte af "Mordet i Arresten". Her kommer vi med forslag til materiale, der kan arbejdes med. Disse materialer kan selvfølgelig også bruges efter spillet.

Historie

Web

http://www.historielaboratoriet.dk/emner/flammen_og_citronen/index_content.html

Et undervisningssite, som tager udgangspunkt i modstandsbevægelsen under 2. verdenskrig. På sitet finder du som lærer en lærervejledning med historisk indførelse, samt konkrete ideer til undervisningen. Eleverne har på sitet mulighed for at læse baggrundsstof, se film (klip fra "Flammen og Citronen" samt dokumentarer), spille spil og slå op i leksikon.

http://www.dfi.dk/boern_og_unge/undervisning/film-iskolen/undervisningsmaterialer/temapakker/anden-verdenskrig.aspx

Her finder du seks film med tilhørende undervisningsmateriale om 2. Verdenskrig fra Dansk Filminstitut. Målgruppen er 7. – 10. Klasse.

<http://www.emu.dk/gsk/fag/his/inspiration/1914-1945/wwii.html>

Inspirationssite fra EMU (Danmarks Undervisningsportal) med links til diverse sites, som arbejder med 2. Verdenskrig, besættelsestiden og efterkrigstiden, fx:

- **"60 år efter befrielsen"**, en hjemmeside, som blev oprettet i anledning af 60 års jubilæet af Danmarks befrielse. Siden indeholder artikler, billeder, undervisningsforløb og videoklip, som retter sig mod folkeskolens ældste klasser.
- **"Frihedskamp eller terrorisme?"**, en hjemmeside som med udgangspunkt i 2. Verdenskrig forsøger at finde forskellen mellem frihedskamp og terrorisme.
- **"Webquest om 2. Verdenskrig"**, en hjemmeside med et undervisningsforløb, hvor eleverne skal hente information på nettet og producere deres eget illegale blad.

<http://spaerretid.natmus.dk/>

Nationalmuseet har udviklet en hjemmeside om besættelstiden: "Spærretid – hverdag under besættelsen 1940-1945". Siden indeholder blandt andet artikler, filmklip, quiz samt foldearket "Det femte svin".

<http://www.danskhistorie.dk/tidsperioder/besaettelsestiden/>

På hjemmesiden findes artikler, quizzes m.m. om besættelsestiden.

Bøger

Sigmund, Pia; 2009; "Hans og Kirsten i 2. Verdenskrig"; Alinea; ISBN: 978-87-23-03234-8

En bog om børn i Danmark under 2. Verdenskrig. Bogen indeholder en masse læsestof, opgaver og kopisider.

Hansen, Ole Steen; "Hverdagen under Danmarks Besættelse 1940-1945"; Flachs Aps; ISBN: 978-87-627-1048-1

En faglitterær bog om besættelsestiden for eleverne i de ældste klasser.

Reuter, Bjarne; 1991; "Drengene fra Skt. Petri"; Gyldendal; ISBN: 9788702012590

En skønlitterær bog, som følger en gruppe gymnasieelever fra sommeren 1942 og et halvt år frem. Gruppen er modstandere af den tyske indtrængning og starter et "oprør", som består af drengestreger, som senere udvikler sig. Romanen handler om en gruppe drenges kamp for friheden, samtidig med at den berører emner som venskab og kærlighed.

Film

Knudsen, Peter Øvig; 2003; ”Med ret til at dræbe”; Sandre Metronome (tilladt fra 11 år)

Er en dokumentarfilm, hvori modstandsfolkene fortæller deres egne oplevelser og historier fra krigen. Dokumentaren indeholder en kombination af interviews, arkivklip og intense rekonstruktioner.

Madsen, Ole Christian; 2008; ”Flammen og Citronen”; (tilladt fra 15 år)

Filmen er baseret på virkelige hændelser, der skete under besættelsestiden. Filmen foregår i 1944 og har de to modstandsfolk Bent (Flammen) og Jørgen (Citronen) som omdrejningspunkt.

Madsen, Ole Christian; 2000; ”Edderkoppen”

Miniserie som foregår i 1949 i efterkrigstidens København. Edderkoppen handler om Edderkopsagen, som er en sag, hvor magtfulde mænd styrede byerne, blandt andet ved hjælp fra politiet.

Riss, Anne-Grethe Bjarup; 2012; ”Hvidstensgruppen”; (tilladt over 11 år)

Under Nazitysklands besættelse af Danmark sætter en lille gruppe jyske modstandsfolk sig op mod overmagten. Med livet som indsats kaster de sig ud i frihedskampen, selv om den bringer hele deres familie i fare.

Fagligt materiale– dansk & samfundsfag*

I dette afsnit kan du finde materiale, som du kan bruge i forbindelse med fagene dansk og samfundsfag.

Samfundsfag*

Web

<http://newsskole.dk/udsendelse/fyrvaerkeriulykke-butikstyveri-eliteklasse/butikstyveri/>

TV2's betalingsite. Her vises et lille filmklip hvorefter der er en række spørgsmål, som skal besvares af eleverne. Blandt andet lægges der op til diskussioner omkring straffens størrelse samt holdninger til den kriminelle lavalder.

<http://www.samfundsfaget.dk/politik/magt-og-indflydelse/>

Tekst og opgaver som blandt andet kredser sig om emnerne ”magt og indflydelse”.

<http://www.dr.dk/skole/Samfundsfag/Demokrati/Afstemninger/20100514155607.htm>

DR1 site om demokrati. Her findes, filmklip, tekst, elevopgaver samt en samlet lærervejledning til emnet.

<http://www.ft.dk/Undervisning/Grundloven.aspx>

Folketingets undervisningsite. Her findes mange forskellige emner, der kan arbejdes med. Her er givet et link til arbejde med grundloven. Her findes tekst, filmklip og opgaver. Emner, man blandt andet kommer omkring i forbindelse med løsning af opgaverne, er: ytringsfrihed, rettigheder, magtens tredeling og selve grundloven.

Dansk*

Bøger

Sørensen, Birthe og Jørgen Sørensen; 2005; ”Krigens spor. Intethed, håb og livsmød”; Alinea; ISBN: 87-23-01736-8 fra serien ”Dansk i dialog”

Består af en undervisningsbog samt lærervejledning. Til brug i de ældste klasser. En litteraturbog, der giver indblik i perioden 1945 – 1965. Består af tekster og opgaver.

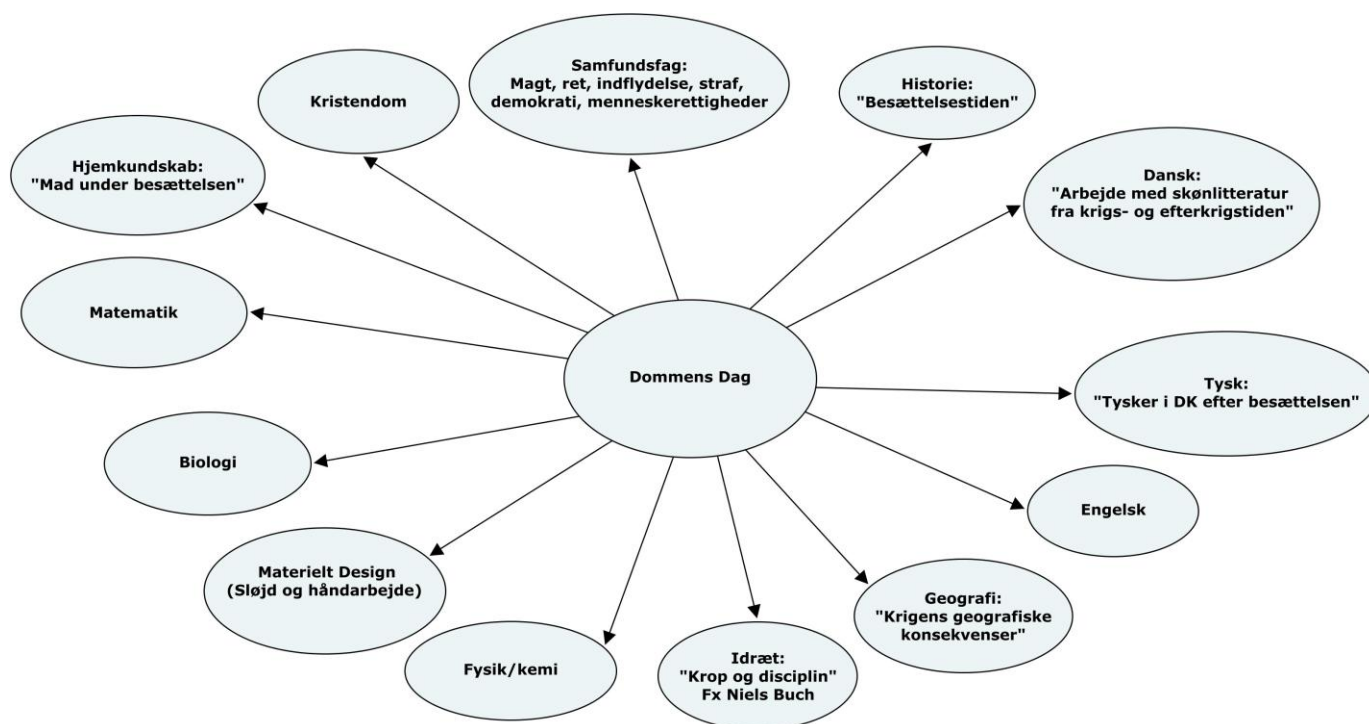
Web

<http://www.illegalpresse.dk/pages/show/id/4>

Siden kan også bruges i et tværfagligt forløb med fagene samfundsfag, billedkunst og historie. Indeholder 10 temaer med arbejdsspørgsmål og forslag til projekter og større opgaver.

Tværgående forløb*

Når man arbejder med temaer og projekter i skolen, kan det ofte være relevant at tilrettelægge tværgående forløb mellem flere forskellige fag. "Mordet i Arresten" kan bruges som et centralt element for at arbejde tværgående i især fagene historie, samfundsfag og dansk, men også flere andre fag kan byde ind med relevante elementer. Her vil vi kort komme med forslag til, hvordan man kunne lave et tværgående forløb med "Mordet i Arresten" som omdrejningselement. I nogle af "boblerne" finder du nogle forslag til, hvilke emner man kunne arbejde med i det konkrete fag. Andre af boblerne står åbne til, at du selv kan indsætte gode ideer, evt. i samarbejde med kollegaer eller/og elever.



Ud over ovenstående elementer kunne man lægge et fælles tema ned over "Mordet i Arresten", som berører alle de boglige fag, nemlig "Faglig læsning". Du kan læse mere om faglig læsning og konkrete ideer til din undervisning på undervisningsministeriets hjemmeside: <http://pub.uvm.dk/2011/fagliglaesning/intro.html>.

Et konkret forslag til et tværfagligt forløb finder du desuden i Sigmund, Pia; 2009; "Hans og Kirsten i 2. Verdenskrig"; Alinea; ISBN: 978-87-23-03234-8; side 68.

Idræt:

http://www.youtube.com/watch?v=RG_rohpMD4M&feature=endscreen&NR=1

<http://www.youtube.com/watch?v=UZ-ERPGDPso&feature=related>

Hjemmekundskab:

Fx opskrift på slik under 2. Verdens krig. Findes i: Sigmund, Pia; 2009; "Hans og Kirsten i 2. Verdenskrig"; Alinea; ISBN: 978-87-23-03234-8, kopiside 3

Gruppensammensætning

Et vigtigt element man skal have forberedt, inden man kan gå i gang med rollespillet, er sammensætningen af opklaringsenhederne. Grupperne skal bestå af 4 elever (3 hvis det ikke kan gå op), og grupperne skal sammensættes således der i hver gruppe bliver repræsenteret følgende egenskaber:

- En elev med særlig **faglig kompetence** om 2. Verdenskrig, besættelsestiden og efterkrigstiden
- En elev med særlig **social kompetence**
- En elev med særligt **strukturelt og organisatorisk overblik**
- En elev som er **nysgerrig og tænker kreativt**

Dermed ikke sagt, at når man rummer en af de ovenstående kompetencer, udelukker det de andre. Men det er vores overbevisning, at eleverne vil få større udbytte af ”Mordet i Arresten” jo flere af de ovenstående kompetencer, der indgår i et team.

Som underviser kan du selvfølgelig selv sammensætte disse grupper ud fra dit kendskab til eleverne. Hvis du ikke kender dine elever så godt, har vi udviklet et hjælpemiddel til at finde disse egenskaber hos eleverne.

Det drejer sig om et spørgeskema, som du udleverer til eleverne. På baggrund af deres svar kan du nu sammensætte grupperne. Spørgeskemaet findes bagerst i denne vejledning som kopiark 1 (udviklet med inspiration fra Poul Nissen 2011).

Man kan med fordel sammensætte grupperne allerede i arbejdet med det indledende/forberedende materiale. Det giver dig en mulighed for at se, om gruppen arbejder som forventet.

Udover denne gruppensammensætning kan man også overveje, om de enkelte medlemmer skal have bestemte roller/funktioner undervejs i spillet. Dette kunne f.eks. være:

- Den, der tager den endelige beslutning
- Den, der står for at udspørger folk på gruppens vegne
- Den, der fremlægger gruppens arbejde
- Den, der stiller kritiske spørgsmål til gruppens arbejde
- Den, der sørger for at gruppen bliver enig
- Den, der forslår nye handlinger
- Den, der tager noter
- Den, der overvejer gruppens fremtoning
- Den, der sørger for at alle i gruppen bliver hørt
- Den, der...

Undervejs i spillet kan eleverne skifte rolle/funktion, så alle prøve at være den. Det kan f.eks. være med en times mellemrum eller når holdene samles. Tankegangen er inspireret af Cooperative Learning og ideen er, at alle elever er deltagende (Kagan 2009: 4).

Hvis du eller eleverne selv har gode ideer, så fyld endelig på. Det vigtige er bare, at alle er klar over, hvem der har hvilken opgave på hvilket tidspunkt.

Heterogene teams og inklusion*

Som tidligere beskrevet udtaler Marianne Svanholt, at rollespil styrker børns sociale færdigheder. Derfor finder vi det oplagt, at man i teamsammensætningen tager udgangspunkt i Cooperative Learning (CL), hvori et centralt element netop er udviklingen af sociale kompetencer. Ganske kort fortalt bygger CL på et princip om, at eleverne lærer gennem aktive læringsprocesser og lærer sig altså op ad et socialkonstruktivistisk syn på læring, som er det læringssyn, vi lærer os op ad i ”Mordet i Arresten”. Desuden hævder CL, at man ved at arbejde med strukturerne undgår at tabe de mere passive elever (Kagan 2009: 11).

I CL lægges der op til, at man arbejder med heterogene teams. Et argument for valget af de heterogene teams er, at de fagligt stærkere elever kan hjælpe de svage elever med at arbejde i deres zone for nærmeste udvikling, og kommer altså til at fungere som medier. Samtidig får de stærke elever mulighed for refleksion og formulere deres forståelse af stoffet (Kagan 2009: 25). Et andet argument for valget af de heterogene teams er, at man undgår, at der sidder nogle mindre populære elever tilbage, som så må danne sig en restgruppe (Ibid.). Med andre ord, så kan en velovervejede gruppesammensætning være medvirkende til at styrke både den sociale, men også den faglige inklusion i klassen (Alenkær 2008: 21). Vi har forsøgt at medtænke inklusion i "Mordet i Arresten", da et af argumenterne for at være inkluderende er, at det er enormt vigtigt at være en del af fællesskabet, da det er her, man lærer sociale, kommunikative og kulturelle kompetencer (Tetler 2004: 93). Dette mener vi læner sig fint op ad vores socialkonstruktivistiske syn på læring. Begrebet kan opdeles i en social og en faglig del.

Den sociale inklusion omhandler det, at man er socialt inkluderet. Eller med andre ord det, at man har venner. Den faglige inklusion beskriver det, at man oplever sig som en naturlig og værdifuld bidrager til de opgaver, som stilles i undervisningen (Alenkær 2009: 21). Det er selvfølgelig svært at arbejde inkluderende kun i et enkelt forløb som "Mordet i Arresten", men alligevel har vi forsøgt at medtænke ideen. Ved at have fokus på alsidige opgavetyper af forskellige sværhedsgrad og åbenhed, samt overvejelser omkring gruppesammensætningen, mener vi alligevel at kunne ramme mere "bredt", så alle elever får mulighed for at deltage på egne præmisser.

Praktisk information

- Museet anbefaler grupper á 3-4 elever til hver iPad.
- Skolen kan medbringe egne iPads, da spillet kan downloades på iTunes. Der kan også udlånes iPads på museet.
- Spillet kører på iPads/iOS. Andre OS understøttes desværre ikke.
- Det anbefales at bestille tid til besøget, da pladsen i arresten er begrænset. Kustoden kan i værste fald blive nødt til at afvise spontane besøge, hvis andre er i gang med spillet.

Under rollespillet

Det anbefales, at afviklingen af spillet gribes sådan an:

Underviseren henter det fornødne antal iPads hos kustoden/medbringer egne iPads

- Alle elever samles i retssalen og får information
- Holdene præsenterer deres opklaringsenheder og får udleveret iPads
- Holdene sendes afsted med ca. 5 minutter imellem.
- Spillet afvikles (ca. 1 time)
- Holdene indfinder sig i retssalen efterhånden som de mener at have løst gåden eller tidsfristen udløber
- Underviseren venter i retssalen
- Holdene præsenterer deres mistænkte og hvorfor de mener at vedkommende er skyldig.
- Holdene checker derefter én efter én, om det er rigtigt. (ved at bruge markeren i retssalen)
- iPads indsamles og afleveres til kustoden

Efter rollespillet

Her vil vi komme med fire forslag til, hvordan du kan arbejde med oplevelsen, når du er kommet hjem på skolen. Afslutningsvis vil vi komme med forskellige evalueringsmetoder, du kan bruge i forbindelse med forløbet.

Hjemme på skolen 1

Hvis man har lyst til at arbejde mere med det historiske rollespil, når man kommer hjem fra museet, vil vi gerne komme med et oplæg til, hvordan man kunne arbejde med det. I materialet til "Mordet i Arresten" er der lavet nogle meget detaljerede beskrivelser af karaktererne, som indgår i historien. Disse karakterer kan uddeles og nærlæses af eleverne med henblik på at:

- Hvad skete der med personen efter mordet i arresten? Måske skete der mere i Faaborg, end hvad offentligheden nogensinde fik at vide? Opdig dig din egen historie med afslutningen af 2. Verdenskrig som baggrund.

Formen kan være en skriftlig stil med eventuel oplæsning. Alternativt kan du lave det til en lille konkurrence på klassen. Fremgangsmåde:

Tag tre kopier af hver af elevernes stile. Giv hver elevs stil et nummer. Skriv tallene op på tavlen. Fortæl eleverne, hvad der skal ske. Lad eleverne vælge et nummer (to elever kan ikke vælge det samme nummer). Nu skal hver elev gennemlæse den stil med det nummer, de valgte + de tre næste. Ud af de fire stile skal eleven vælge sin favorit. Her kan du eventuelt lade eleven vurdere det ud fra nogle bestemte faglige kategorier, som f.eks.: Let læselig eller bedste historie m.m. De tre stile, som flest peger på, bliver nu læst op på klassen.

Hjemme på skolen 2

En anden måde, man kan arbejde med spillet på, kunne f.eks. være:

- Kan din opklaringsenhed sammensætte en mordgåde på skolen, som udfordrer de andre opklaringsenheder?

Hver opklaringsenhed skal nu finde på en mordgåde, som de andre grupper skal løse. Det kræver, at de overvejer følgende:

- 1) Hvorledes opstille en historie for mordet, herunder:
- 2) Opstille forskellige typer af motiver til mord
- 3) Opstille forskellige mulige gerningsmænd
- 4) Overveje måder, hvorpå de andre grupper har mulighed for at udelukke mistænkte
- 5) Sande/ falske udsagn
- 6) Opstille gåder

Alt efter hvor omfattende det skal være, har grupperne nu 1-3 timer til at finde på deres historie. De enkelte grupper skal desuden vælge:

En fra gruppen står for at præsentere den overordnede historie for de andre grupper

En beskriver de mulige gerningsmænd

En fra gruppen står for at svare på spørgsmål fra de andre grupper

En fra gruppen tæller spørgsmål, holder øje med tiden og tager imod de andre gruppers endelige svar.

Gruppen må meget gerne have lavet tegninger, skriftlige udsagn, tal- og ordgæder m.m., som de andre grupper også kan bruge i deres opklaringsarbejde.

Når grupperne er klar, laves der nu en rotationsrunde. Den foregår på følgende måde:

- 1) Hver gruppe har 20 spørgsmål og 10 minutter til at pege på den gerningsmand, de tror er den rigtige... (I de 15 minutter indgår også beskrivelse af historien og præsentation af gerningsmænd).
- 2) Grupperne gives et nummer. Herefter kan det f.eks. være alle de ulige grupper, som skal løse de liges mordgæder. Altså 1 til 2, 3 til 4, 5 til 6 etc. Herefter bytter man rundt, så det nu er 2 til 3, 4 til 5, 6 til 7 etc. Herefter bytter man igen rundt, så det nu er 1 til 4, 3 til 6, 5 til 8 eller noget tilsvarende. Det vigtigste er, at man får byttet rundt, så alle prøver at præsentere deres mordgæde og løse en mordgæde.
- 3) Afslutningsvis præsenterer hver gruppe nu, hvem den rigtige gerningsmand er, og hvordan man kunne finde frem til vedkommende. Desuden fortæller gruppen, hvem der løste gæden (hvis nogen) og hvem der var meget tæt på.

Hjemme på skolen 3

En tredje måde at arbejde med spillet kunne være:

- Opklaringsenheden laver stafethistorie på baggrund af: *"Under jeres opklaringsarbejde på Faaborg Arrest bliver bygningen ramt af en voldsom eksplosion. Gulvet ryster, murene kollapser og pludselig styrter rummet, som I står i, sammen. Langsomt får I fjernet murebrokkerne og hjulpet hinanden fri. Da støvet har lagt sig, kan I pludselig se..."*

Det foregår på den måde, at man enten går i computerrummet eller opstiller det samme antal computere, som der er opklaringsenheder i klasselokalet, eller et andet egnet lokale. Herefter stiller opklaringsenhederne sig klar ved hver deres computer. Hver personen går nu på skift frem og skriver i 2 minutter på historien. De andre må ikke tale til vedkommende, mens han/hun sidder ved computeren. De må heller ikke se, hvad han/hun skriver (derfor må der gerne være lidt afstand til gruppen om computeren). De må dog gerne tale sammen om, hvad den næste skal skrive. Som lærer sørger du for, at tiden overholdes. Hvert gruppemedlem skal prøve at sidde ved computeren fire gange. Tre gange, hvor vedkommende skriver på historien og én gang, hvor vedkommende retter stavfejl m.m.

Tiden og antallet af gange eleverne skal frem til computeren, kan selvfølgelig ændres alt efter, hvad du kan nå.

Afslutningsvis får du et print af hver gruppes arbejde. Retter dem og tager dem med til næste time, hvor du giver feedback til opklaringsenhederne.

Hjemme på skolen 4

Det fjerde forslag benytter sig også af de karakterbeskrivelser, som vi nævnte i starten. Her skal de blot bruges på en lidt anderledes måde:

- Hvem overtaler flest? - her skal du tale/fremstår som en af personerne fra "Mordet i Arresten". Hvad ville han/hun ligge vægt på? Hvordan ville vedkommende tale? Kropssprog?

Som lærer udvælger du fire karakterer fra "Mordet i Arresten". Du giver hver opklaringsenhed et sæt med fire karakterer. Opklaringsenhederne skal nu fordele de forskellige roller. Det har grupperne to minutter til at finde ud af. Herefter får grupperne en problematik, som skal diskuteres. Dette kunne f.eks. være: "Hvordan skal morderen i "Mordet i Arresten" straffes?" eller "hvad skal ændres i arresten, så man undgår en lignende episode?" eller "hvordan skal man forholde sig over for danskere, som har sympatiseret med tyskerne?". Dette kunne også være spørgsmål, der havde spor til nutiden. Du er meget velkommen til selv at lave spørgsmål.

Grupperne har nu 40 minutter til at tale sammen om, hvordan de forskellige karakterer ville reagere på spørgsmålet. 10 minutter til hver karakter. Hvad vil karakterens svar på spørgsmålet være? Hvordan ville vedkommende argumentere? Hvordan vil vedkommende tale og se ud? (rollespilselement – kan undlades).

Gruppen skriver tre prioriterede svar/løsninger ned for hver karakter.

Herefter splittes opklaringsenhederne op, således at der dannes nye grupper med en deltager fra hver opklaringsenhed. I hver gruppe er de fire forskellige karakterer repræsenteret. Nu skal der diskuteres og findes frem til en løsning! Det har eleverne 10 minutter til. Herefter samles de oprindelige opklaringsenheder, og man fortæller på skift, hvordan det gik. Lykkedes det gruppemedlemmet at overtale de andre på baggrund af de argumenter m.m. man havde snakket om i gruppen? Det får eleverne 10 minutter til at tale om. Herefter tager man det op i plenum.

Det var blot nogle få forslag til, hvordan du kan arbejde med "Mordet i Arresten", når I er kommet hjem på skolen. Du kan ændre på forslagene, så de passer dig, give mere eller mindre med tid til opgaverne, sammensætte grupperne ud fra andre kriterier end opklaringsenhederne – og du kan selvfølgelig også finde på din helt egen måde at arbejde med spillet. Vi håber blot, at du er blevet inspireret af disse fire forslag.

Evaluering

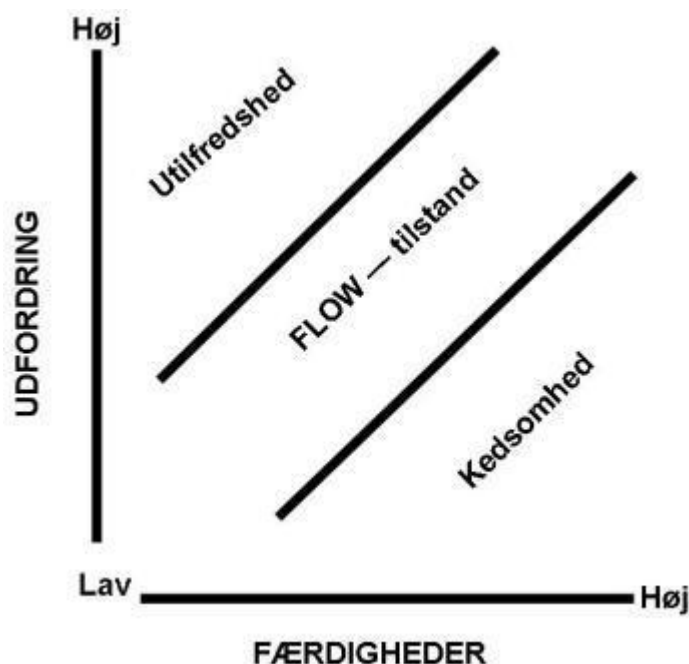
I dette afsnit præsenteres du for, hvordan du som lærer kan evaluere. Evaluering kan opdeles i summativ eller formativ evaluering. Kort fortalt anvendes den summative evaluering i slutningen af et forløb, og fortæller underviseren om, hvorvidt eleven har opnået de opsatte mål. Den summative evaluering giver ikke underviseren nogle handleanvisninger for den fremtidige undervisning, det gør derimod den formative evaluering (Hansen 2006: 64). Hvilken evalueringstype man vælger, afhænger altså af, hvad man skal bruge evalueringen til. Nedenfor har vi udvalgt en række forskellige værktøjer, som primært er af formativ karakter. Dog finder du også en summativ evaluering i form af en multiple choice test, som man kan bruge umiddelbart efter rollespillet,

Flowmodellen som evalueringsværktøj.

Til dette evalueringsværktøj skal du bruge kopiark 2 (udviklet med inspiration fra Held 2005), som findes bagerst i dette hæfte

Flowmodellen kan desuden bruges i forbindelse med at finde forudsætninger og potentialer samtidig med, at eleverne ville have mulighed for at mobilisere egne forudsætninger og indgå i arbejdet. Med andre ord kan modellen altså fungere som et evalueringsværktøj. Dette kan konkret gøres ved at præsentere eleverne for modellen og så få en snak om, hvornår eleverne er i flow. Dette kan gøres samlet på klassen, i grupper eller enkeltvis.

For at opnå Flow-tilstanden skal der være overensstemmelse mellem færdigheder og udfordringer (Held 2005: 79). Mihaly Csikszentmihalyi har lavet følgende figur, som beskriver flow:



Figur 1

(Konstrueret med udgangspunkt i Held 2005:78, figur 11)

Figuren skal aflæses således, at når man er i flowtilstanden, så er der overensstemmelse mellem færdigheder og udfordringer. Med andre ord så stiller undervisningen tilpas store krav, og der er i flowtilstanden skabt rigtig gode læringsmuligheder (Held 2005: 79). Hvis man befinder sig i området over flow-tilstanden, så er udfordringerne for høje i forhold til færdighederne, og man bliver angst og utilfreds. Omvendt gælder det hvis udfordringerne er for lave i forhold til færdighederne, her bliver resultatet kedsomhed. Der findes desuden miljøfaktorer og personlige egenskaber, som understøtter flow:

Miljøfaktorer som understøtter flow

- Konkrete mål og håndterbare regler
- Mulighed for at tilpasse udfordringerne til færdighederne
- Tydelig information om, hvor godt man klarer sig
- At distraherende faktorer fjernes, så det er muligt at koncentrere sig

Personlige egenskaber som understøtter flow:

- Evnen til at opstille håndterbare mål for sig selv – også når der ikke umiddelbart ser ud til at være noget at lave
- Evnen til at matche egne færdigheder og udfordringer
- Evnen til at ”læse” feedback – også når den ikke fremstår åbenlyst
- Evnen til at kunne koncentrere sig og ikke blive distraheret (Held 2005: 79)

I udviklingen af ”Mordet i Arresten” har vi haft fokus på at lave muligheder, som kunne være medvirkende til, at eleven kan komme i flow. Dette er især mundet ud i at gøre opgaveløsningen så åben, som spillets form tillader det.

Evalueringsportalen

Undervisningsministeriet har lavet en evalueringsportal med eksempler på 26 forskellige evalueringsværktøjer:

<http://uvm.dk/Uddannelser-og-dagtilbud/Folkeskolen/De-nationale-test-og-evaluering/Evaluering/Vaerktoejer>

Etablering af en begrebsbank

Når man begynder at arbejde med nye begreber, som eleverne ikke har hørt om før, eller i forvejen har deres egne forestillinger (hverdagsforestillinger, Paludan 2000: 19) om, kan det være et godt værktøj at etablere en begrebsbank. Når man skal til at arbejde med besættelsestiden og efterkrigstiden vil man støde ind i en række nye ord og begreber, som det kan være rigtig godt at få en fælles begrebsafklaring på. Dette er altså et værktøj, som tager udgangspunkt i elevernes forudsætninger, og det er elevens opfattelse og forståelse, som kommer i centrum.

Konkret etableres banken ved, at når man i undervisningen støder på et nyt ord, får man eleven til at beskrive sin forståelse af begrebet. Her er det væsentligt, at læreren tager sig tid til at lytte til eleven og stille udforskende spørgsmål til elevens udsagn. Andre af klassen elever må godt komme med kommentarer, men det handler først og fremmest om at udforske den pågældende elevs forståelse. Når man er kommet frem til en afklaring af begrebet, skriver eleven med egne ord begrebsafklaring ned. Herefter hænges begrebet op på en tavle i klassen.

Eks:

Gestapo:

Var tyskernes hemmelige statspoliti.
Gestapo havde uindskrænket magt og var uafhængig af myndighederne.
Gestapo torturerede tilfangetagne modstandsfolk.

Banken kan nu hele tiden udvikle sig, når man møder et nyt begreb.

Hvis man i stedet bruger ”Mordet i Arresten” i et forløb om samfundsfag, byttes begreberne bare ud med begreber, som passer med det pågældende emne, man arbejder med.

Andre evalueringværktøjer kunne f.eks. bestå af logbog, portefolio, essay, spørgsmål. Du kan finde inspiration i faghæftet for historie side 44.

Litteratur:

- Alenkær, R. 2009. *"Den inkluderende skole – en grundbog"*. Frydenlund; 1. Udgave, 2. Oplag
- Hansen, H. C. & K. Jess, B. Pedersen og E. Rønn 2006. *"Der er mere end ét svar"*. Alinea
- Hansen, V. R. & J. Lau; 1996. *"Hvad er undervisningsdifferentiering?"* In *"Undervisningsdifferentiering i indskolingen – hvad, hvorfor, hvordan?"*
- Held, F. 2005. *"Introduktion til undervisning"*. Frydenlund; 1. Udgave, 2. oplag
- Hiim, H. & E. Hippe 2007. *"Læring gennem oplevelse, forståelse og handling – en studiebog i didaktik"*. Gyldendals Lærebibliotek; 2. Udgave, 1. Oplag
- Jank, W. & H. Meyer 2006. *"Didaktiske modeller"*. Gyldendals Lærebibliotek; 1. Udgave; 1 oplag
- Kagan, S. & J. Stenlev 2009. *"Cooperative Learning. Undervisning med samarbejdsstrukturer"*. Alinea; 1. Udgave, 4. Oplag
- Kristensen, H. J. 2007. *"Didaktik & pædagogik – at navigere i skolen – teori og praksis"*. Gyldendal; 1. Udgave, 1. oplag
- Mathiasen, S. F. 2004. *"Orker og elver"* in Fagbladet *"Børn&Unge"*; 39/2004
- Meyer, H. 2005. *"Hvad er god undervisning?"*. Gyldendals Lærebibliotek; 1. Udgave, 1. Oplag
- Nissen, P. 2011. *"Fra erfaringsbaseret til evidensbaseret undervisning"* in *"Kognition og Pædagogik"* nr. 79 (2011) *"Pædagogiske trends"*
- Paludan, K. 2000. *"Videnskaben, verden og vi"*. Århus Universitetsforlag
- Raasted, C. & L. Andersen 2006. *"Rollespil – for børn og voksne"*. Frydenlund; 1. Udgave, 2. Oplag
- Rønholt, H. & B. Peitersen 2008. *"Idrætsundervisning – en grundbog i idrætsdidaktik"*. Museum Tusulanums Forlag
- Tetler, S. 2004. *"Rummelighed i skolen – om paradokser, dilemmaer og udfordringer"*. In Jens Andersen (red.); *"Den rummelige skole – et fælles ansvar"*; Kroghs Forlag
- www.denstoredanske.dk d. 31/1-2012
- <https://www.retsinformation.dk/Forms/R0710.aspx?id=133039#K1> d. 5/11-2012

Faghæfter:

- Harbild, S. & W. Hedegaard (eds.) 2009. Fælles Mål 2009 – Dansk. Faghæfte 1. Undervisningsministeriets håndbogsserie nr. 3. Undervisningsministeriet. E-publikation.
- Harbild, S. & W. Hedegaard (eds.) 2009. Fælles Mål 2009 – Historie. Faghæfte 4. Undervisningsministeriets håndbogsserie nr. 6. Undervisningsministeriet. E-publikation.
- Harbild, S. & W. Hedegaard (eds.) 2009. Fælles Mål 2009 – Samfundsfag. Faghæfte 5. Undervisningsministeriets håndbogsserie nr. 5. Undervisningsministeriet. E-publikation.
- Jessen, J. L. & W. Hedegaard (eds.) 2010. Fælles Mål 2009 - It og medier i folkeskolen. Undervisningsministeriets håndbogsserie nr. 5 – 2010. Undervisningsministeriet. E-publikation.

Hvordan er du?

Navn: _____ Klasse: _____

Her har I et skema, som skal hjælpe mig med at inddele jer i grupper til rollespillet "Mordet i Arresten". Der er fire forskellige udsagn med hver en linje. Ud for hver af de 4 linjer kan I se en sur og en glad smiley. Ved den første linje skal du sætte et mærke (fx lodret streg), som viser i hvor høj grad du synes 2. Verdenskrig, besættelsestiden og efterkrigstiden er spændende. Hvis du synes, det er meget spændende, sætter du et mærke tæt på den glade smiley, hvis du ikke synes, det er så spændende, sætter du et mærke mod den sure smiley. På samme måde sætter du mærker ved de næste 3 udsagn. Med baggrund i hvordan I svarer og med mit kendskab til jer, laver jeg grupperne.

Jeg finder
2. Verdenskrig,
besættelses-
tiden og efterkrigstiden
spændende



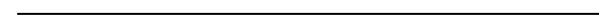
Jeg er god til at
samarbejde og arbejde
i grupper med mine
klassekammerater



Jeg er god til at arbejde
struktureret og bevare
overblikket

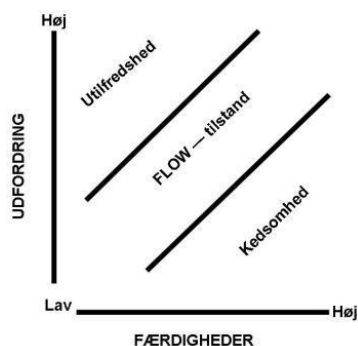


Jeg er nysgerrig og
elsker at finde mine egne
løsninger på en stillet opgave



Understøtter undervisningen og arbejdet jeres flow?

Med udgangspunkt i flowmodellen skal I svare på en række spørgsmål, så vi sammen kan finde ud af, om undervisningen understøtter jeres flow.



Nedenfor bliver I præsenteret for en række punkter, hvor I skal forholde jer til at svare på følgende spørgsmål:

- Hvor understøtter jeres undervisning og arbejde flow, og hvor gør den ikke?
- Hvad kan I gøre, og hvad kan jeres lærere gøre for at undervisningen og arbejdet i højere grad understøtter flow?

Konkrete mål og håndterbare regler	
Mulighed for at tilpasse udfordringerne til færdighederne	
Tydelig information om, hvor godt man klarer sig	
Distraherende faktorer	
Opstille håndterbare mål for sig selv – også når der umiddelbart ikke er noget at lave	
Evnen til at matche egne færdigheder og udfordringer	
Evne til at ”læse” feedback fra elever og lærer	
Evnen til at kunne koncentrere sig	

Mine mål for dette undervisningsforløb:

Navn: _____

Det overordnede mål med dette forløb er:	
------------------------------------------	--

Mine egne mål:

I forhold til det faglige vil jeg lære noget om:	
I forhold til samarbejde vil jeg blive bedre til at:	
I forhold til det skriftlige vil jeg:	
I forhold til det mundtlige vil jeg:	
I forhold til undervisningsformer, kunne jeg godt tænke mig at:	

