



MUSEUMSUNDERVISNING FOR BØRN MED SÆRLIGE BEHOV

- en best practice publikation

Udgiver: Vesthimmerlands Museum

Indhold: Maria Clement Hagstrup,
Anki van Dassen, Pernille Holmskov Sommerfelt,
Helle Ingerslev Kristensen, Kim Callesen og
Lene Juel Petersen

Redaktion: Maria Clement Hagstrup og
Anki van Dassen

Oplag: 500

Tryk: Dathoprint, Aars

INDHOLD

Projektets baggrund og målsætning	3
Metode	4
De deltagende museer: Rammer og undervisningsforløb	6
Museum Amager	6
Gammel Estrup - Herregårdsmuseet	7
Storm P. Museet	8
Museum Sønderjylland - Sønderborg Slot	10
Ringkøbing-Skjern Museum	10
Vesthimmerlands Museum	11
Samlet oversigt over de afviklede undervisningsforløb	13
Udvalgte cases, best practice:	15
CASE I: Skovarbejderhuset ved Gammel Estrup - et alternativt læringsrum	15
CASE II: Tegneserieforløb på Storm P. Museet - fantasi og kreativitet som metode til at opøve handlekompetence	16
CASE III: Herregården Hessel - rollespil overskrider og flytter grænser	18
CASE IV: Bueskydning - fysiske aktiviteter styrker det sociale og sanselige	19
CASE V: Pionerarbejde og nye perspektiver i Den Gamle By	21
Anbefalinger	25
Læringsteoretiske refleksioner	28
Perspektivering	30
Litteratur til videre inspiration	31
Vil du vide mere?	32

**// ALLE ELEVER HAR TALT MEGET
POSITIVT OG BEGEJSTRET OM OP-
LEVELSEN SIDEN. //**

Lærer, Kløver-Skolen



PROJEKTETS BAGGRUND OG MÅLSÆTNING

■ Hvorfor overhovedet beskæftige sig med museumsundervisning for børn med særlige behov? Et enkelt og kort svar vil være: Fordi kulturarven og fortiden vedkommer os alle. Af den årsag er det ganske væsentligt, at museerne som demokratiske institutioner også er for alle, uanset alder, køn og forudsætninger. Et andet og mere nuanceret svar er: Fordi museerne udgør alternative læringsrum, som har en positiv indvirkning på denne målgruppes indlæringssever og kompetencer.

I 2012 blev museumsunderviser på Vesthimmerlands Museum, Kim Callesen, meget forsigtigt kontaktet af en specialklasse for autister, som ville høre, om det mon var muligt at besøge museet og måske endda deltage i et forløb, som blev tilpasset disse elever? Det blev startskuddet til projektet "ADHD og autismspektrumforstyrrelser – undervisningsforløb for børn med særlige behov", fordi det viste sig, at specielt tilpassede museumsforløb for børn med særlige behov fungerede særdeles godt for målgruppen. Disse børn har ofte været stigmatiserede og mødt med negativitet i skolesystemet, men oplevelsen fra både lærere og museumsunderviser var, at disse børn oplevede museets rum på en ganske særlig og positiv måde. Ydermere styrkede forløbene på museet børnene både personligt, socialt og fagligt.

Denne observation har affødt nærværende projekt, hvor seks museer: Museum Amager, Storm P. Museet, Museum Sønderjylland – Sønderborg Slot, Ringkøbing-Skjern Museum, Gammel Estrup – Herregårdsmuseet og Vesthimmerlands Museum i perioden 2014-2016 har arbejdet målrettet og systematisk med udvikling af undervisningsforløb for børn med særlige behov. Den Gamle By, der siden 2011 har arbejdet med denne type museumsundervisning, har deltaget i en rådgivnings- og konsulentfunktion.

Projektets formål har netop været at prøve at give et svar på, hvordan museumsundervisning kan have en positiv indvirkning på indlæringssevner og sociale kompetencer blandt børn med særlige behov samt at frembringe empirisk oparbejdet viden om børns udviklings- og læringsprocesser i museumssammenhæng. Der er derfor arbejdet systematisk med effektmåling og gennemført 107 undervisningsforløb på de seks museer tilsammen, som alle er observeret og dokumenteret ved hjælp af forskningsmateriale udviklet i samarbejde med Institut for Læring og Filosofi på Aalborg Universitet. Ligeledes er der lavet interviews med lærere og elever; sidstnævnte i det omfang det har været muligt. Der ligger således et solidt kvantitativt datamateriale til grund

for de konklusioner og anbefalinger, der bliver givet i dette hæfte.

Udgangspunktet for projektet har været et ønske om en grundlæggende opkvalificering af museumsundervisningen i Danmark i tæt samspil med specialskoler og kommunale forvaltninger for på den vis at skabe en bevidsthed om de potentialer, der ligger i alternative læringsrum som museer. Interviews med repræsentanter fra udvalgte museer uden for projektet har vist,



Ida er 13 år gammel og går i specialklasse på Rudolf-Steinerskolen i Aarhus. I 2011 og 2012 besøgte hun jævnligt Den Gamle By sammen med klassen for at afprøve forskellige specialforløb. Her er Ida i rolle som skomagerens datter "Katrine" på forløbet "En dag som skomagerbarn i 1864."

at flere har eller har haft forløb for børn med særlige behov, men kun få arbejder målrettet og bevidst med undervisning for denne målgruppe. En væsentlig del af målsætningen for dette projekt har derfor også

været at bidrage til at øge viden om museumsundervisning for børn med særlige behov og samtidig gøre denne viden og erfaring operationel og anvendelig for alle museer i landet. Denne publikation er derfor

tænkt som inspiration og hjælp til at komme godt i gang, og med afsæt i de anbefalinger, der er fremkommet gennem to års arbejde med projektet, så er der et solidt fundament at bygge på. Rigtig god fornøjelse!

METODE

■ Seks museer, geografisk spredt ud over hele landet med vidt forskellige forudsætninger og rammer, har et fælles ønske om at udvikle undervisningstilbud for børn med særlige behov og samtidig dokumentere effekten heraf. Hvordan gribes det an?

Indledningsvis har det været ganske væsentligt med en bredt sammensat netværksgruppe, som naturligvis består af de deltagende museer samt Den Gamle By i en konsulentfunktion. Derudover består gruppen af en undervisningskonsulent fra skoleforvaltningen (Vesthimmerland), koordinatore fra SkoletjenesteNetværk samt en projektkoordinator. Dertil kommer et tæt samarbejde og sparring med Institut for Læring og Filosofi på Aalborg Universitet i forhold til projektets rammer og udvikling af forskningsmateriale, der på forskellige parametre belyser effekten og værdien af de forskellige undervisningsforløb - og sikrer et sammenligneligt grundlag. Ved denne sammensætning og afholdelse

af regelmæssige netværksmøder er der opnået den ideelle sparring og idéudveksling mellem forvaltning, skoler og kulturinstitutioner. Museerne har undervejs haft mulighed for at erfaringsudveksle og spejle sig i hinanden – både på netværksmøder og ved deltagelse i kollegers undervisningsforløb. Dette har været drivkraften til gensidig inspiration og fortløbende udvikling. På sidelinjen har de involverede lærere og pædagoger fungeret som uvurderlig hjælp i forhold til udvikling og tilpasning af forløbene.

Begrebsafklaring var den første helt afgørende opgave for netværket. Hvad er børn med særlige behov egentlig? I dette projekt defineres børn med særlige behov som elever i specialskoler og specialklasser (bl.a. AKT) samt inkluderede børn med diagnoser inden for ADHD, autisme, Aspergers, OCD, Downs syndrom, hjerneskader og fysiske handicaps. Baseret på erfaringer fra Den Gamle By og Vesthimmerlands

Museum blev det ydermere hurtigt fastslået, at det ikke giver mening at udarbejde skræddersyede forløb tilpasset enkeltgrupper som f.eks. autister. Alle klasser er meget sammensatte, og museumsformidlere vil derfor kun sjældent møde en homogen gruppe med samme diagnose.

Fra projektstart blev der fra hvert enkelt museums side taget kontakt til den lokale skoleforvaltning for at den vej at skabe forbindelse til specialskoler og -klasser i de forskellige geografiske områder af landet og ligeledes for at sikre kommunal opbakning og forpligtende samarbejder.

Samtlige undervisningsforløb har taget afsæt i de forskellige museers respektive ansvarsområder og fysiske rammer, og tanken har været at skabe og afprøve forløb, som med få justeringer kan anvendes af alle museer. Forud for de afviklede undervisningsforløb har der været løbende konstruktiv dialog med

de involverede skoler og lærere for at sikre de optimale betingelser for selve forløbet. Forløbene er uundgåeligt tilpasset undervejs baseret på den erfaring, der er opnået ved evaluering og sparring inden for bl.a. netværket. Aktionsforskningen har således været en væsentlig del af den metodiske tilgang, hvor forskning, forandring og handling er gået hånd i hånd. Medarbejdere fra de involverede institutioner og museer har på den vis været medudviklere i processen. De 107 afviklede undervisningsforløb, som ligger til grund for de anbefalinger og konklusioner, der fremgår af denne udgivelse, er fulgt af en observatør, som har haft til opgave at give feedback til museumsformidleren og ligeledes undervejs at udfylde de udviklede observationsskemaer. I ganske få tilfælde har underviseren selv udfyldt skemaet efter et forløb, hvis det

ikke har været muligt med ekstern hjælp. Ud over de 107 forløb er der afviklet adskillige prøveforløb, som imidlertid ikke er evalueret ud fra forskningsmaterialet, hvorfor de naturligvis ikke er medtaget i den endelige opgørelse.

Videndeling har under hele forløbet været ganske centralt, og der er derfor oprettet en Facebook-gruppe under navnet "Museumsundervisning for børn med særlige behov". Gruppen fungerer som et forum for lærere, pædagoger, museumsformidlere og andre, der har interesse i og lyst til at blive klogere på emnet og projektets resultater. Som et supplement til det digitale forum har SkoletjenesteNetværk undervejs dannet flere studiegrupper, både i Øst- og Vestdanmark, hvor deltagere i projektnetværket har fungeret som inspiratorer for kolleger fra andre

museer og studerende fra lærer- og pædagogseminarer.

De resultater, der i det følgende vil blive fremlagt, er således opstået som en del af en løbende udviklingsproces, hvor teorien har været, at museerne som eksterne læringsrum kan noget ganske særligt i forhold til børn med særlige behov, mens metoden har været 1) Udvikling, begrebsafklaring, rammesætning og sparring i netværksgruppen, 2) Kontakt til skoleforvaltninger, specialklasser og skoler 3) Afvikling og observation af undervisningsforløb 4) Afholdelse af midtvejsseminar, hvor de foreløbige erfaringer blev fremlagt 5) Bearbejdning af det samlede datamateriale og nu videndeling til fagfæller og andre interesserede inden for feltet.



I Dejbjerg Jernalder formidles de religiøse forestillinger levende og involverende.

DE DELTAGENDE MUSEER: RAMMER OG UNDERVISNINGSFORLØB

■ Med mere end hundrede afviklede undervisningsforløb i vidt forskellige rammer og miljøer burde det være muligt at finde ligheder og fælles-træk, som umiddelbart kan overføres og være til inspiration for andre museer.

Museum Amager: Museum Amager er den samlede betegnelse for fem forskellige "udstillingssteder": Amagermuseet, Dragør Museum, Danmarks Lodsmuseum, Mølsted Museum og museums-kutteren Elisabeth K571.

Hovedparten af undervisningsforløbene har været afviklet på Amagermuseet, der består af to firlængede gårde med interiørudstillinger. Som en del af formidlingen er der dyr: Høns, kaniner, geder, gæs og får. Amagermuseets overskuelige størrelse bevirker, at eleverne hurtigt bliver trygge. Der er højt til loftet, og de landlige omgivelser indgyder ro. Samtidig er der rum til, at eleverne kan trække sig lidt fra dagens opgaver, hvis der skulle opstå et behov for det. Rammerne på dette sted har dannet baggrund for undervisningsforløb med titlerne: "En dag i oldefars liv", "Fra haver til maver - æblemostning", "Konservering af mad - syltning og røgning" og "Gamle lege". "En dag i oldefars liv" skal give eleverne et indblik i dagliglivet for tjenestekarle på landet

år 1900 og indebærer iklædning af dragt, fodring af dyr, indsamling af æg og reparation af hegn. Til frokost får børnene serveret en fedtemad, og efterfølgende udføres små dagligdags aktiviteter såsom at save brænde, rede seng i stalden, så i haven, pudse sko, banke tæppe m.v.

I undervisningen har "learning by doing" været prioriteret højt. Det praktiske og sanselige har været i fokus, så eleverne derigennem får et indblik i en tjenestekarls liv. Aktiviteterne giver indsigt i opgaverne på en gård og samtidig anledning til en dialog og en refleksion over deres egen hverdag sammenlignet med tidligere generationers.

Et af forløbene har omhandlet jøde-flugten i 1943. Forløbet bestod af en byvandring i Dragør med indlagte dilemmaer, som jøderne var tvunget til at forholde sig til. Ville man medbringe familiens baby og risikere, at den skreg op, så alle blev afsløret, eller skulle babyen blive i Danmark, til det var mere sikkert at foretage overfarten? Eleverne fik lavet falske identitetskort med billeder af sig selv iført tidstypisk tøj, hvorefter de skulle memorere deres nye identitet. Kortene kunne efterfølgende tages med hjem som et minde om dagen. Sluttelig fik eleverne en kort sejltur i museets kutter Elisabeth K571, der er en af de sidste tilbageværende kuttere, der har sejlet jøder til Sverige under besættelsen.



På sejltur i museums-kutteren Elisabeth K571.



De landlige omgivelser på Amagermuseet indgyder ro.

Denne ikke-boglige tilgang til læring tilgodeser børn med særlige behov, der ofte har det svært med den traditionelle klasseundervisning. Børnene gør sig her nogle konkrete erfaringer med livet i "gamle dage", som de ikke kan læse sig til, og oplever måske for første gang at mestre en opgave. I museets formidlingstiltag opereres der med en løs form for rollespil. Eleverne har mulighed for at iklæde sig gammeldags tøj og påtage sig en rolle. Eksempelvis tog en elev på et forløb selv initiativ til at spille bedstefar. Han iførte sig vest, stråhat og træsko. Tog en stok og begyndte at tale som en gammel mand og benævnte sig selv som bedstefar. En anden elev, der var meget udfordret, og som knap havde verbalt sprog, iførte sig en helgolænder (kyse) og greb en stok på trods af, at han var en ung mand på 15 år. Han gik hele dagen krumrygget rundt med kysen og stokken som en gammel dame.

Gammel Estrup - Herregårdsmuseet: Gammel Estrup kan føres tilbage til 1300-tallet (dengang under navnet Estrup), hvor det var sæde for nogle af landets vigtigste mænd. På Gammel Estrup skildres herregårdskulturen gennem tiden, og sammen med Skovarbejderhuset, der

ligger ganske tæt ved, er der optimale muligheder for at sætte fokus på bl.a. sociale forskelle mellem adelens eksklusive rettigheder og livet som landarbejder.

Undervisningsforløbene har haft overskrifter som: "En dag som skovarbejder", "Jul på herregården", "Herregårdsskovens fødevareressourcer", "En dag som herregårdsskytte" og "Spøgelser på herregården". Emnet "Herregårdsskytten" er bundet op på elevernes jagt efter spor af vildt i skoven samt skydning med bue og pil eller luftgevær efter attrapper af vildt. Under forløbet "Spøgelser på herregården" inviteres eleverne med på en rejse igennem fortidens overtro, sagn og fortællinger. Eleverne bliver mødt af en udklædt formidler, som tager dem med på en rundtur på herregården og i Barokhaven. Her har elever og formidler løbende en dialog om fortidens og nutidens overnaturlige væsener samt overtro i gamle dage. Til slut opfordres eleverne til at bruge fantasien til - i naturmaterialer - at skabe deres eget overnaturlige væsen eller gengange med inspiration fra folketroen og herregårdshistorien.

"Jul på herregården" har taget udgangspunkt i udstillingen "Jul for herskab og tjenestefolk anno 1918", hvor børnene oplever julens kulturhistorie i et herregårdsperspektiv. Eleverne hjælper til med at pynte det store, smukke juletræ i ridder salen med historisk julepynt. Her perspektiverer eleverne til eget liv gennem dialoger om juletraditioner og julepynt. Herefter går turen ned i det store herregårdsskøkken, hvor husjomfruen bager og braser. Eleverne får til opgave at hjælpe med at hente brænde og fyre op i det store støbejernskomfur, og der bliver fortalt om måltidets kulturhistorie. Hvorfor slagtede man til jul, hvorfor er der så mange krydderier i julekager, og hvad fik herregårdens folkehold at spise juleaften i modsætning til herskabet? Herefter skal børnene i gang med fremstillingen af deres egne julekager efter Gammel Estrups egen historiske opskrift. Eleverne samarbejder om at lave småkager, og mens de bager, læser formidleren højt af "Peters Jul". Når kagerne er færdige, får hvert barn sine egne kager med hjem sammen med den historiske opskrift.



Samarbejde og læring gennem praktiske aktiviteter er helt centrale elementer i undervisningsforløbene på Gammel Estrup - Herregårdsmuseet.

Fælles for alle forløbene er, at samarbejde og læring i praksisfællesskaber gennem aktiviteter er bærende elementer i undervisningen. Eksempler på sådanne historiske aktiviteter er f.eks. at save brænde, prøve at bruge slibestenen og gamle høvle, tænde op i brændekomfur, bage, male kaffe på kaffemølle m.v.

Storm P. Museet: Revymuseet, Bakkehusmuseet og Storm P. Museet samt udstillingsstederne Cisternerne og Møstings Hus udgør tilsammen Frederiksbergmuseerne.

Storm P. Museet er det eneste kunstmuseum i netværket, og undervisningsforløbene har hovedsagelig taget afsæt i Storm P.s værk, som strækker sig over så forskellige genrer og udtryksformer som tegneserietegninger, opfindelsestegninger, skuespil, humoristiske og satiriske bladtegninger, plakater m.m. Desuden havde museet en særudstilling om digitale spil i perioden 4. september 2015 til 10. januar 2016, og idet spilverdenen for mange elever udgør et interessefelt i forvejen, dannede denne udstilling også baggrund for to forløb.

Den generelle struktur for forløbene har baseret sig på en vekselvirk-

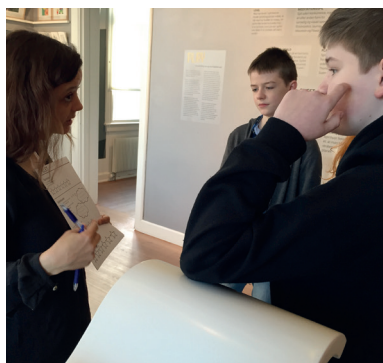
ning mellem besøg af museumsunderviseren ude på skolen og ture til museet. De fleste forløb har haft fire mødegange, hvoraf to har været på museet og to hjemme på skolen. Flere skoler har givet udtryk for det betydningsfulde i, at underviseren kommer ud på skolen. På den måde skabes større tryghed, når klassen er på eksternt besøg, og ofte bliver eleverne udfordret på nye måder af en eksternt underviser, hvilket er nemmere at håndtere i kendte rammer hjemme på skolen.

Eleverne har prøvet kræfter med forløb om "Storm P. på den svages side", "Hvor går grænsen - om ytringsfrihed", "Tegneserier og opfindelser" og "Digitale spil". Forløbet "Storm P. på den svages side" handler om Storm P.s sociale budskaber, som de giver sig til udtryk i både bladtegninger, tegneserier og malerier. Der er udarbejdet et forbedelsesmateriale, som skolerne kan arbejde selvstændigt med hjemme i klassen. Det indeholder biografisk info om Storm P. og dertil eksempler på bladtegninger, der viser social ulighed, samt tegneserier, hvor der byttes om på magtforholdet, og hvor den lille narrer den store. Med udgangspunkt heri kan lærerne tage en snak om forholdet mellem mennesker, hvordan vi behandler hinanden og om, hvad der opfattes som et retfærdigt samfund.

Ved selve besøget på museet tager museumsunderviseren imod klassen og forklarer som det første formål og aktiviteter ved besøget, gerne sat op i en visuel skematisk oversigt, som eleverne kan gå tilbage til. Der gives en kort introduktion til Storm P. og udstillingen. Herefter bliver der i fællesskab kigget på udvalgte værker i udstillingen for at se, hvad der udgør fortællingen i billedet. Dette

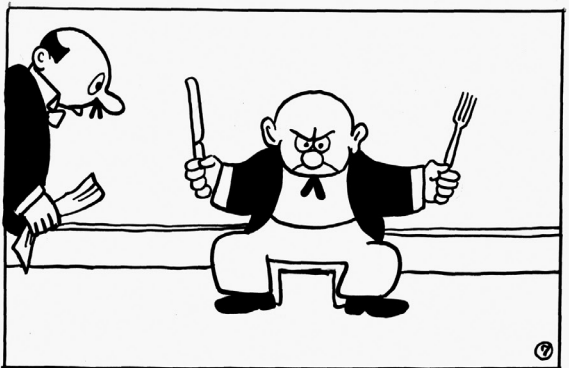
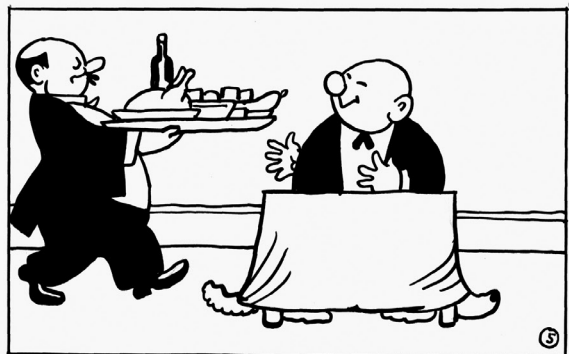
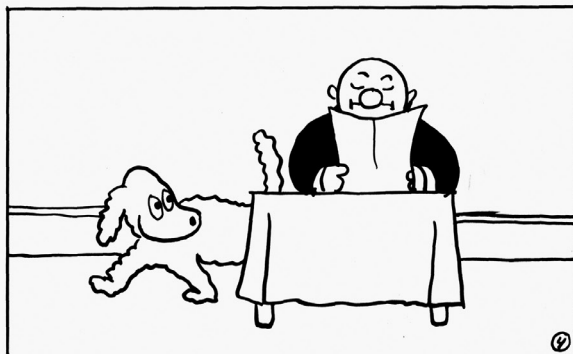
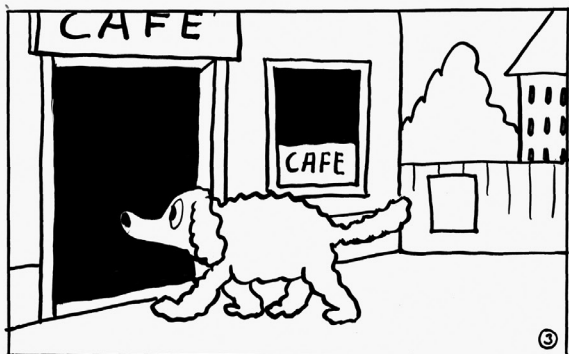
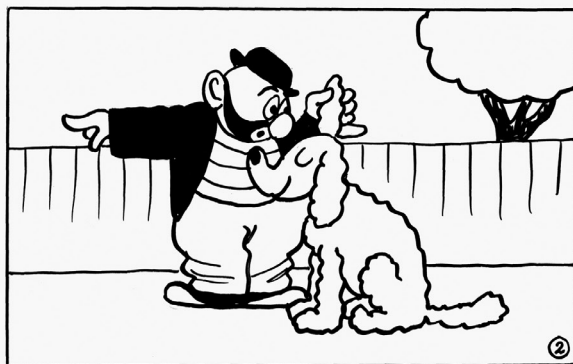
indbyder til indlevelse i situationen på billedet og hjælper eleverne til at relatere til egne erfaringer. Museumsunderviseren vil spørge ind til, hvad der kunne være sket før den givne situation på billedet, og hvad der eventuelt kunne ske efter, og ansporer således børnene til at bruge deres fantasi og forestillingsevne. Efterfølgende får eleverne stillet en opgave, der går ud på, at de hver især skal vælge et værk i udstillingen og digte videre på fortællingen ved at tegne en mulig fortsættelse på historien. Her er der selvfølgelig ingen facitlister; eleverne må bruge deres fantasi til at forestille sig, hvad der kunne forandre sig. Til slut fremlægger eleverne deres "fortælling" foran det værk, som de har udvalgt. Det giver anledning til en snak om deres valg af form og indhold, og om de har valgt en god eller trist slutning og hvorfor. Særligt denne sidste aktivitet har stort læringspotentiale, da eleverne oplever, at de selv kan være skabende, og at deres personlige erfaringer og fantasier giver værdi til deres værker. De bliver tit overraskede og glade over, hvor stor betydning der kan ligge i en tegning eller en historie, og hvordan deres værker taler til os andre.

På Storm P. Museet har der i særlig grad været fokus på, at eleverne skulle have mulighed for at være kreative og kunne bidrage med egne erfaringer og ideer i opgaveløsningen. På den måde skabes der gode betingelser for, at eleverne kan koble den faglige læring med deres egen oplevelsesverden og således lære noget på begge fronter: Få øget forståelse for deres egen oplevelse af verden samt tilegne sig viden omkring kultur- og kunstprodukter og tilknyttet historie. Den dialogbaserede undervisning er derfor helt central.



Der gives en kort og konkret introduktion til dagens undervisningsforløb på Storm P. Museet.

EN STILFÆRDIG HISTORIE



Museum Sønderjylland: Er et museum, som arbejder med naturhistorie, arkæologi, historie, etnologi og kunst. Det opstod ved en sammenlægning af en række amtslige og kommunale statsanerkendte museer og en privatejet samling. Museet omfatter i dag 12 udstillingssteder. I dette projekt er det afdelingen på Sønderborg Slot, som har deltaget.

I undervisningsforløbene er der gennemført forløb ud fra temaerne "Skolen i gamle dage", "Børneleg og legetøj", "Slottets historie", "Kend din by" og "Lav dit eget 1864 billede". Udgangspunktet for alle forløbene er gennem fortælling og konkrete aktiviteter at give eleverne indblik i - og forståelse for - forskellige historiske tidspunkter, emner og dermed forbundne vilkår. "Skolen i gamle dage" foregår i slottets skolestue, hvor børnene sidder ved gamle skolepulte, mens de først hører, hvordan en skoledag forløb for 100 år siden, ser et billede af en

sirligt opstillet skoleklasse uden for en landsbyskole i samme periode, og sidenhen selv skal undervises i skrivning, regning og læsning. De bliver undervejs i forløbet introduceret til forskellige genstande, såsom griffel og tavle, den gamle skoleklokke, der fortæller, at der er frikvarter, læsebogen "Ole Bole", riset m.m., og fortællingen kombineres på den vis med aktiviteter og anvendelse af konkrete genstande. Ganske væsentlig er også strukturen i forløbene, hvor eleverne bliver modtaget ved indgangen til slottet, der bliver hilst og givet praktiske oplysninger, inden dagens forløb introduceres. Gentagelse af dagens program er i fokus, så eleverne hele tiden ved, hvad der skal ske. F.eks. "Nu har vi haft skrivning, så skal vi have regning og bagefter frikvarter". Det skaber tryk, overblik og forudsigelighed, hvilket er nogle af grundstenene i tilrettelæggelse af undervisning for denne målgruppe.

Ringkøbing-Skjern Museum: Er et statsanerkendt kulturhistorisk museum bestående af fjorten forskellige museer og besøgssteder i Ringkøbing-Skjern Kommune. Museet er et økomuseum, der bevarer lokale bygninger, monumenter og seværdigheder med respekt for den oprindelige sammenhæng. Undervisningsforløbene har fundet sted på forskellige steder som Abelines Gaard, en fredet strandfogedgård fra 1854, Bundsbæk Mølle, Bork Vikingehavn, Dejbjerg Jernalder og Lyngvig Fyr. Rammerne giver mulighed for udfoldelse af vidt forskellige historiske temaer, og der er afviklet forløb med titlerne: "Rakkerne", "Tilbage til vikingetiden", "Strandinger og redninger", "Fyrtårne og fyrvæsen", "Tilbage til jernalderen", "Skovhugger for en dag", "Tidsreisen", "Midaldalder", "Jern og ler" m.fl.

I Bork Vikingehavn fik eleverne en rundvisning på havnen og prøvede bagefter selv at skyde med vikingebue eller bage et fladbrød. På Abelines Gaard hørte eleverne om strandinger og redninger. De deltog i skattejagt, hvor de for at finde løsningen skulle følge to børns dagligdag i starten af 1900-tallet, de fik rundvisning på gården og sluttede af med at besøge redningsstationen. I Dejbjerg Jernalder har eleverne over flere forløb stiftet bekendtskab med forskellige aspekter af hverdagslivet. Iklædt jernaldertøj har eleverne kærnet smør, gruttet salt, tændt bål, bagt snobrød, hørt fortællinger om de nordiske guder og religion, smedet, lavet snor, perler i ler og fået rundvisning i udstillingen.



Koncentration med griffel og tavle i skolestuen på Sønderborg Slot.



I Dejbjerg Jernalder stimuleres alle sanser.

Tilgangen til undervisning har været præget af museets motto om "Levende Historie" eller "Levende Læring": Læringen skal foregå ved, at eleverne selv deltager i praktiske aktiviteter. De skal mærke, snuse til, høre og prøve historien frem for at se på den i montrer eller læse om den i bøger. Historien sanses ved at mærke mælkesyren i armene, når de grutter korn, eller ved at lugte røgen fra ildstedet. Ved på denne måde at opleve historien på egen krop får eleverne en konkret, praktisk erfaring, som de kan knytte til deres viden om den historiske periode, de er blevet præsenteret for. Aktiviteterne holder eleverne i gang og giver dem en praktisk erfaring, som de

måske kan relatere til mere abstrakt, teoretisk viden.

Vesthimmerlands Museum: Er et statsanerkendt kulturhistorisk museum med afdelinger i Ertebølle (Stenaldercenter Ertebølle) og i den centrale udstillingsdel på Johannes V. Jensen Museet i Farsø. Der er ligeledes tæt samarbejde med Museet Herregården Hessel omkring formidling.

Undervisningsforløbene har fundet sted på Vesthimmerlands Museum, Stenaldercenter Ertebølle og på Museet Herregården Hessel. På Stenaldercenter Ertebølle er der gode og afgrænsede udefaciliteter, som giver

både plads og rum til at være sammen eller trække sig tilbage, hvis det er nødvendigt. De fysiske rammer udfordrer eleverne motorisk, og bevægelse indgår som en naturlig del af alle forløb. F.eks. sejlads i stammebåde, fossiljagt på stranden og simpel bevægelse fra aktivitet til aktivitet. Mange af aktiviteterne lægger ligeledes op til samarbejde på en direkte måde, f.eks. stammebådssejlads, andre på en mere indirekte måde, eksempelvis bueskydning. De afviklede forløb på stedet har været med overskrifterne "Intro til stenalderen", "Oldtidsmadlavning", "Fossiljagt", "Stammebådssejlads", "Fiskeskindsgarvning", "Stenalderhytten - husbygning" og "Bueskydning". Aktivi-



Rollespil på Museet Herregården Hessel.

teterne er centreret om en enkel og klart defineret opgave, der gør det nemt for eleverne at vide, hvornår den er løst. Alle forløbene indebærer samtidig en rundvisning i udstillingen, som tilpasses målgruppen i forhold til form og indhold.

Hessel er en af de sidste mindre hovedgårde, med et firlænget gårdanlæg hvor alle bygninger er tækket med strå. Trods ombygninger og reparationer stammer de fleste af bygningerne fra 1700-tallet. Det autentiske miljø virker meget positivt på børn. De skal ikke forestille sig noget; de kan se det! På Hessel har der været afviklet rollespilsforløb med udgangspunkt i livet som tjenestekarl eller tjenestepige i slutningen af 1800-tallet med mange indlagte praktiske og naturlige aktiviteter, såsom at samle æg ved hønsene, hente vand til studene, plukke æbler m.m. (Se CASE III).

Vesthimmerlands Museum har dannet rammen om forløb som "Nissejagt", "Museet bag facaden" og "Besøg fra middelalderen". Sidstnævnte er en dramatiseret fortælling, hvor eleverne møder korsfareren

Esben Sprænghest, som beretter om sin lange rejse over Aalborg, Hals og Læsø med kurs mod Jerusalem og Det Hellige Land i 1191. Esben fortæller levende om sit liv som

korsfarer, om våben, kønsroller, oplevelser på turen og saracenerne. Til slut får eleverne selv mulighed for at blive fuldt udstyret som ridder og på den måde føle tyngden af brynjen og hjelmen, sværdets vægt og den kradsende uld mod huden.

Alle forløb er, som for de almindelige klassers vedkommende, tilrettelagt ud fra principper om, at de skal indeholde 1) autenticitet i form af originale fund, 2) levendegørelse, 3) aktiviteter som madlavning, snitning, bueskydning etc., 4) ikklædning af tidstypisk tøj, 5) håndtering af våben og redskaber samt 6) formidling, der relateres til originale fund eller begivenheder i lokalområdet. Ydermere er det væsentligt at inddrage elevernes egne erfaringer med historien og på den måde søge dialogen.



Ridder for en dag på Vesthimmerlands Museum.

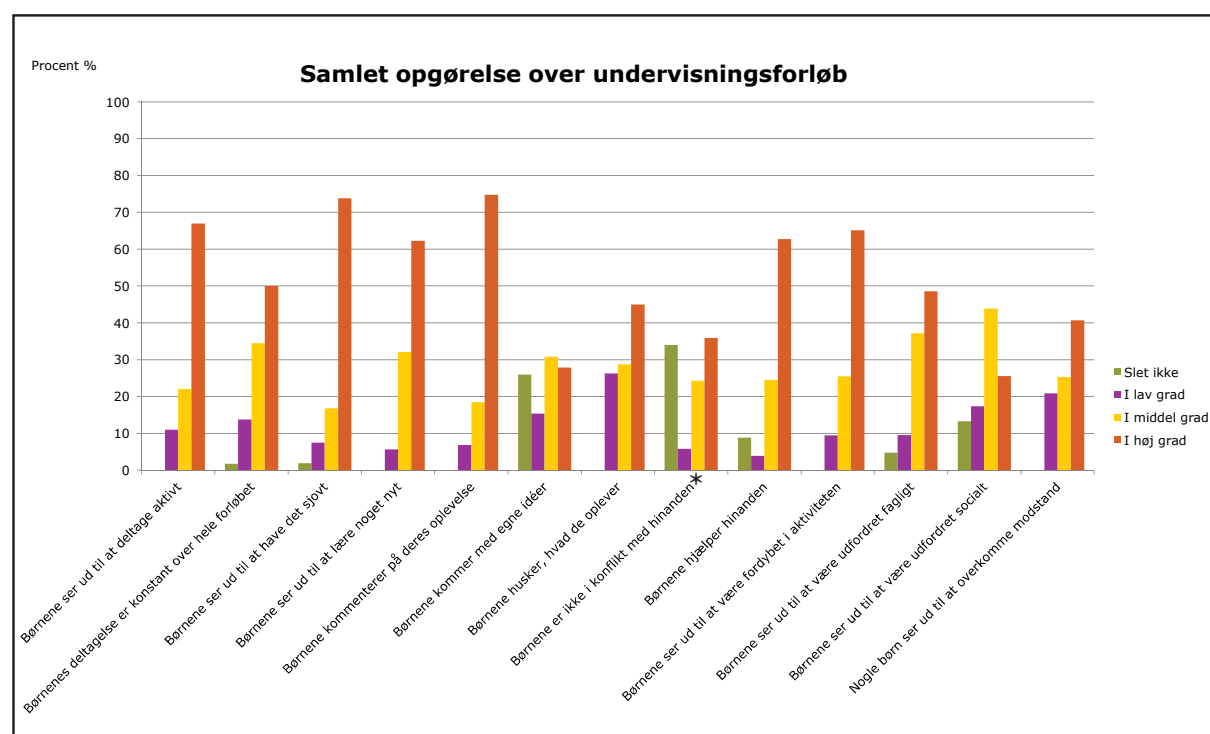
SAMLET OVERSIGT OVER DE AFVIKLEDE UNDERVISNINGSFORLØB

■ Evalueringer af de seks deltagende museers undervisningsforløb viser, hvordan museumsundervisning virker på børn med særlige behov. Der er arbejdet systematisk med effektmålingen, og nedenfor ses resultaterne af 107 gennemførte forløb. Søjlediagrammet viser en samlet opgørelse i procent målt på observationsskemaets tretten forskellige parametre.

Overordnet kan det konkluderes, at målrettet undervisning har en positiv indvirkning på især graden af aktiv deltagelse i forløbene, tilegnelsen af ny viden og samarbejdsglæden undervejs.

Børnene kommenterer i høj grad på deres oplevelser, hjælper hinanden og er fordybet i aktiviteterne. Dertil kommer den allermest signifikante

observation: Næsten 75% af alle børn ser ud til at have det sjovt på undervisningsforløbene. Ganske væsentlige konklusioner, som understøtter teorien om, at læringspotentialet øges på målrettede undervisningsforløb, der fokuserer på både de faglige, sociale og personlige kompetencer og baserer sig på didaktiske greb som dialogbaseret undervisning, tydelighed, tryghed,



* Ved analysen af observationsskemaerne, som søjlediagrammet er baseret på, har spørgsmålet under søjle otte vist sig at være misvisende, idet det er blevet tolket på to måder: 1) at børnene slet ikke er i konflikt og 2) at børnene i høj grad ikke er i konflikt. Tolkningen er således, at børnene IKKE er i konflikt under undervisningsforløbene.

genkendelighed, gentagelse og hyppige skift mellem fysisk og mere refleksiv aktivitet.

Generelt har elever med særlige behov svært ved at koncentrere sig mere end 10-30 minutter ad gangen. Tages målgruppens generelle udfordringer med i betragtning, så er den konstante deltagelse og fordybelse i undervisningsforløbene høj. Ifølge interviews langt højere end i klasselokalet. En lærer fra Lundehusskolen i København understreger, at "selv en elev, som er meget svær at få til at deltage i undervisningen på skolen, deltog både i forberedelsen af æblemostning, selve æblemostningen og de gamle lege."

Mindre signifikant er det, at eleverne kommer med egne idéer og husker, hvad de har oplevet. Om børnene husker, hvad de har oplevet, kan være svært at kontrollere/vurdere, hvorfor besvarelse af dette spørgsmål i flere tilfælde er udeladt

i observationsskemaerne. Interviews med flere lærere tyder imidlertid på, at børnene i uger - og op til måneder - efter et besøg husker væsentlige dele af det undervisningsforløb, de har deltaget i. En lærer fra Kløver-Skolen i Sønderborg fortæller, at "alle elever har talt meget positivt og begejstret om oplevelsen siden." Det kan være en enkelt genstand, såsom mønstret på en tallerken, der vækker et minde om besøget i Den Gamle By, eller eksemplet med en dreng med Downs syndrom, som møder museumsunderviseren og udbryder "ko". Ikke for at være flabet, men fordi mødet minder ham om et andet forløb, hvor fodring af stude indgik som en aktivitet. "De kan huske, hvad vi har lavet, fordi det er lagret i kroppen," understreger en lærer fra Kastrupgårdsskolen. "Jeg har skåret æbler, som skal bruges - jeg duer til noget nyttigt."

På opgørelsen ses det, at godt 25% af børnene i høj grad ser ud til at

være udfordret socialt under de afviklede undervisningsforløb. Når undervisningen flyttes ud af klasselokalet, opstår der en vis form for usikkerhed, som dog kan imødegås ved hjælp af nøje planlægning og forberedelse. Men børn med særlige behov kommer på usikker grund, når de er på "udebane" og skal optage en masse nye indtryk og erfaringer. Hvordan forventes de at opføre sig? Hvilke regler er i spil? Sammenholder man imidlertid søjlen, der illustrerer børnenes evne til at hjælpe hinanden undervejs i forløbene, med søjlen der illustrerer den sociale udfordring, så kan det overordnet udledes, at de evner at sætte sig ud over egne begrænsninger og alligevel interagere med deres kammerater. Dette stemmer overens med den sidste søjle i diagrammet, som viser, at i alt 66% af børnene under undervisningsforløbene i høj eller middel grad ser ud til at overkomme modstand.

// DET ER SUPER GODT, NÅR DE PRODUCERER. DET GIVER DEM OPLEVELSEN AF AT KUNNE NOGET I DET SMÅ. //

Lærer, Kastrupgårdsskolen

UDVALGTE CASES, BEST PRACTICE

■ CASE I: Skovarbejderhuset ved Gammel Estrup - et alternativt læringsrum

Når Skovarbejderhuset i Lunden ved Gammel Estrup danner ramme om en række nye undervisningstilbud målrettet børn med særlige behov, går originale historiske genstande og konkrete, kropsligt orienterede aktiviteter hånd i hånd med læringsmål, specialpædagogik og kreative læringsformer. Det gamle skovarbejderhus i herregårdsskoven fremstår

som en typisk landarbejderbolig fra omkring 1930 med autentiske, historiske rammer. Disse omgivelser er ideelle for en meget sanseaktiverende formidlingsform – eleverne smager, føler og prøver kræfter med historien om de mange jordløse arbejdere, der førhen var tilknyttet de store herregårde.

Med udgangspunkt i Skovarbejderhuset og Lundens kulturmiljø bliver eleverne aktivt inddraget i en diskussion om den adelige elites

eksklusive rettigheder samt vilkår og hverdagsliv for herregårdens skovarbejdere omkring år 1900. Udgangspunktet for undervisningsforløbene er, at børn med særlige behov på samme vis som børn i almentilbud lærer, når de er sammen i sociale sammenhænge, hvor de er fælles om meningsfulde aktiviteter. Det kræver blot en række strukturelle forholdsregler af specialpædagogisk karakter.

Derfor imødekommer projektet et behov for at lægge vægt på den so-



Elever prøver kræfter med livet som skovarbejder omkring år 1900.

cial - interaktive - tilgangsmåde til historieformidlingen og på dialog i en bred forstand, hvor også fysiske aktiviteter er en del af kommunikationen. Undervisningsforløbene giver børnene en læringsoplevelse, hvor tilegnelsen af forståelse og refleksion kommer ad anden vej end gennem sproget. Derfor er undervisningen i projektet blandt andet præget af kropslige/fysiske interaktionsformer med inddragelse af historiske artefakter, såsom skovhuggerøksen og gruekedlen. Det gode ved Skovarbejderhuset og dets omkringværende miljø som alter-

nativt læringsrum er, at man kan sanse, opleve og føle landarbejdernes kulturhistorie umiddelbart og uden nogen særlige kompetencer eller forudsætninger.

Gennem arbejdet med praksisorienterede opgaver i et afskærmet historisk miljø oplever eleverne måske for første gang, at de kan bidrage med noget vigtigt i en læringsituation, og det virker stærkt motiverende for deres videre lyst til læring. Bueskydning, optænding i brændekomfuret og snitteværksted understøtter måske ikke umiddelbart de klassiske,

målbare fag i folkeskolen som eksempelvis dansk og matematik, men ved at opnå nye perspektiver på egen formåen i mange forskellige sammenhænge styrkes elevernes måske i forvejen noget skrøbelige selvtillid. Lysten til at lære mere skærpes, og hukommelse, koncentration og motorik opøves.

*Helle Ingerslev Kristensen
Museumsformidler
på Gammel Estrup – Herregårdsmuseet*

■ CASE II: Tegneserieforløb på Storm P. Museet – fantasi og kreativitet som metode til at opøve handlekompetence

Når elever udfolder deres fantasi, kan de gøre et hvilket som helst materiale til deres eget. At tegne sine idéer og give form til sin fantasi er på én og samme tid en enkel og umiddelbar beskæftigelse, men også en abstrakt og refleksiv proces. Det er en måde at sætte form på sine indre forestillinger og erfaringer.

Elevernes udfoldede fantasiuniverser indeholder information, som kan sættes i relation til andre kunst- og kulturprodukter, og dermed kan der opbygges en erfaringsbaseret faglig viden omkring genre, visuelle virkemidler, narrative fortælleformer, mediehistorie m.v. Dermed ikke sagt, at den faglige viden er den mest vægtige. Det afgørende er sammenhængen mellem læring på det personlige plan og på det faglige, der samlet set udgør elevernes dannelse. Den faglige viden kan nemlig omvendt give eleverne en

større forståelse af deres egen oplevelse af verden og dermed bidrage til at uddanne dem til kompetente borgere.

I Storm P. Museets tegneserieforløb arbejdes med tegneserien og avisstribens historie og æstetiske virkemidler. Som en del af undervisningens aktiviteter skal eleverne

selvstændigt udforme en tegneserie i fire ruder. Opgaven går ud på, at de skal tegne en drømmedag fra morgen til aften. De opfordres til at slippe fantasien løs og tegne lige, hvad de vil, med den ramme om historien, at den skal vare fra morgen til aften. Inden denne lidt sværere opgave har eleverne forsøgt sig med tegneseriemediet gennem



Tegningen er en opgaveløsning fremstillet af en elev fra Skolen ved Nordens Plads.



Når der arbejdes med tegneserier på Storm P. Museet, slippes fantasien løs.

enkle opgaver, som eksempelvis at sætte en Storm P. tegneseriestribe i rigtig rækkefølge og fortælle historien i den eller at finde på en taleboble til en figur og fremsige den med patos.

Det frigørende aspekt ved fantasien er, at der ikke er nogen grænser for, hvad der kan bruges. Alle bud er velkomne, alle fantasier - også de destruktive og sjofle - kan bruges til at fortælle en historie. Der findes

ikke noget "rigtigt" og "forkert", og man kan derfor ikke mislykkes. Fantasien kan, ved at inddrages i det fælles læringsrum, fungere som en slags frirum, der skaber bro mellem det personlige og det faglige og på den måde gøre faglig læring relevant.

Erfaring viser, at eleverne under fordybelsen i deres fantasiunivers spontant går i dialog med hinanden omkring form og indhold, ligesom de under fælles fremvisning viser tydelig nysgerrighed i forhold til, hvad de andre har fundet på. Den kreative proces bliver en proces, hvor betydningsdannelse sker som en aktiv handling, som siden kan danne baggrund for en udveksling og fælles forståelse af den omgivende verden.

Der ligger en glæde i aktivt at skabe et udtryk og en fortælling, som modtages i et fællesskab og kan danne baggrund for en dialog. Denne tilfredsstillelse er i overensstemmelse med det at opleve handlekompetence og kunne tilføre værdi og betydning til verden - en miniature.

*Pernille Holmskov Sommerfelt
Undervisningsansvarlig
på Storm P. Museet*

/// JEG VIDSTE IKKE, AT JEG KUNNE TEGNE MIN EGEN TEGNESERIE. ///

Elev på mellemtrinnet,
Skolen ved Nordens Plads

■ CASE III: Herregården Hessel - rollespil overskrider og flytter grænser

En ny identitet, kombineret med andre omgivelser, udfordrer eleverne og får dem ofte til at overskride og udforske grænser. Også ud over hvad, lærerne tror, er muligt.

Museet Herregården Hessel danner jævnligt ramme om undervisningsforløb for børn med særlige behov. I dette tilfælde 8.-9. klasses elever fra en specialafdeling for elever med autismespektrumforstyrrelser. Eleverne skulle deltage i et rollespilsforløb, der indebar udklædning i 1870'er-lignende tøj samt ansættelse som tjenestepige/-karl på Hessel,

der er en smuk, firlænget gård med en historie helt tilbage til middelalderen.

Fra museumsunderviserens side krævede det lidt overtalelse af læreren forud for forløbet, da denne var usikker på, om de ældre elever nu også ville klædes ud og i det hele taget deltage i forløbet. Erfaringen fra andre forløb viser imidlertid, at elever – også med særlige behov - plejer at være begejstrede for at blive klædt ud og det vel at bemærke med det meget væsentlige udgangspunkt, at der aldrig opereres med påbud, kun opfordringer. Har de ikke mod til at spille rollen, så er det naturligvis fuldt ud acceptabelt, men forventningen fra underviserens side er, at

lærerne bliver klædt ud og fungerer som rollemodeller for eleverne. Efter denne indledende samtale og forventningsafstemning sendte Hessel info- og forberedelsesmaterialer til skolen inkl. en navneliste fra sognet anno 1870, hvorfra eleverne skulle vælge det navn, de ville have på selve dagen.

Ni elever og fire lærere dukkede denne oktoberdag forventningsfulde op på Hessel. De var stille og meget koncentrerede. Alle havde på forhånd valgt et navn. Én elev valgte ikke at spille en rolle, men gik sammen med en ikke-udklædt lærer. De resterende otte elever og tre lærere blev klædt ud i forklæde, tørklæde og nederdel til pigerne, kasket og



Rollespilsforløb motiverer til undren og refleksion.

vest til drengene. Stemningen steg, og eleverne lavede sjov med deres "nye" 1870-tals navne. De blev kort og konkret introduceret til rollespillet og fik at vide, at det var en leg, hvor man kunne prøve at være en anden i en anden tid. For at lære stedet at kende skulle holdet en tur rundt på herregården, så de vidste, hvor de forskellige ting befandt sig. Eleverne deltog aktivt i rundvisningen, og en dreng og en pige meldte sig til særlige opgaver, hvor de skulle dramatisere det at være ansat på gården. Drengen fik lov til at lægge sig i tjenestekarlens seng, hvorefter drengens historie blev fortalt. F.eks. at han sover sammen med røgteren, der snorker, og skal op ved hanegal. Det samme gjorde en af pigerne i tjenestepigens seng, hvor der blev fortalt om pigens morgenopgaver. At der skulle hentes vand, tændes op i komfuret, koges grød m.m.

Efter rundvisningen gik resten af forløbet, fire timer i alt, med:

- Skolegang à la 1870 med en streng lærer, der både slog og skældte ud.

- Eleverne blev delt ud på kønsbestemte opgaver, såsom smedning, madlavning, vask, brændehugning og rebslagning.

- Fællesspisning.

- "Gamle lege".

Eleverne deltog aktivt i hele forløbet, ikke kun i de praktiske opgaver, men også i selve rollespillet. Det var ganske tydeligt, at eleverne afprøvede og legede med deres rolle på forskellig vis, f.eks. ved at være lidt frække, hvilket resulterede i, at én af eleverne kom uden for døren og fik "tæsk", så resten af klassen næsten troede, det var virkeligt. Eleverne tilegnede sig ligeledes Hessels hilseregler: At drengene løfter på kasketten, og pigerne nejer. De fik afprøvet anvendelse af gamle ord og spurgte ind til livet i de forskellige værksteder, hvor museets frivillige arbejdede.

Ved evalueringen var eleverne meget positive og syntes, det havde været en sjov og spændende dag. "Det var sjovt at være en anden person,"

eller "det var sjovt at være artig," lød nogle af kommentarerne. Derudover kom der flere spørgsmål til forløbet, f.eks. "Hvorfor skulle præstens søn sidde oppe foran og daglejerbørnene nede bagved (lærerne i dette tilfælde)?" "Hvorfor fik ikke alle daglejerbørnene tavler?" Rollespilsforløb gør, at eleverne bliver bombarderet med nye indtryk, som motiverer til undren og refleksion. Når afslutningen på forløbet nærmer sig, dukker der tit masser af spørgsmål op. Ofte besvares disse med modspørgsmål, så eleverne selv kommer frem til svaret. Kunsten er at "fange" deres undren og gøre lærerne opmærksomme på den undervisningsmæssige gave, der ligger lige til at samle op i undervisningen, når de er retur på skolen. Børnene vender tilbage til situationer i rollespillet, og det er derfor også vigtigt, at de voksne deltager for at mærke det på egen krop. Erfaringen er, at børnene holder af at være en anden person, i en anden tid – for en periode.

*Kim Callesen
Museumsformidler
på Vesthimmerlands Museum*

■ CASE IV: Bueskydning - fysiske aktiviteter styrker det sociale og sanselige

Det opleves ofte, at fysiske aktiviteter kan styrke det sociale arbejde i en klasse. Ved at eleverne udfører praktiske opgaver, der relaterer til det pågældende historiske emne, mærker de på egen krop, hvor svært det f.eks. er at spænde en bue. Praktiske og fysiske aktiviteter understøtter sanseoplevelsen og ligeledes evnen til at samarbejde om at løse konkrete opgaver.

Bueskydning er en yderst populær aktivitet hos de fleste børn - også hos børn med særlige behov. Der er et tydeligt defineret mål, skiverne, og der er kontant afregning: Enten rammer man, eller også gør man ikke. Det virker måske umiddelbart som en nem løsning i forhold til et undervisningsforløb, men der er så mange kvaliteter i bueskydningen, at flere skoler har talt om at sætte det på skemaet. Bueskydning er meget motiverende for de fleste børn, idet der er et vist faremoment og også status i at kunne skyde med bue.

Da bueskydning er svært og kræver træning, opleves det ofte, at eleverne hjælper hinanden af sig selv eller ved, at der udpeges par, hvor den ene holder pilene for den, der skal skyde.

Ofte jubler eleverne over et godt skud - også fra en anden elev.

Bueskydning er:

- Fagligt relevant i forhold til formidling af jagt- og jægerkultur. Det er nemt for eleverne at forholde sig til.



For de fleste børn er bueskydning en positiv og social aktivitet.

- Eleverne er ofte "sat lige" fra aktivitetens start. Langt de fleste starter på samme niveau.
- Næsten alle elever oplever hurtigt fremgang og dermed en følelse af at være "god til noget".
- Styrker elevernes grov- og finmotorik.
- Styrker elevernes koncentrations-evne. Det er ikke usædvanligt, at eleverne sagtens kan stå og skyde i 45 min.
- Styrker elevernes evner til at holde fokus.
- Styrker evnen til at "lukke af for alt og alle og gå ind i sig selv".
- Styrker sammenholdet i klassen.
- Ofte er det andre elever end "fodbold drengene", der er gode til bueskydning, hvilket er medvirkende til nye sociale konstellationer i klassen.
- Giver 99% af eleverne en succesoplevelse.
- Er i høj grad også for piger - ofte til stor overraskelse.
- Er en sjov og hyggelig aktivitet, der er akkompagneret af megen latter og positivitet.

*Kim Callesen
Museumsformidler
på Vesthimmerlands Museum*

// JEG HAR OPLEVET AT VÆRE TILBAGE I 1864, OG DET VAR RIGTIG SJOVT AT HAVE TØJ PÅ SOM DENGANG OG AT SKULLE OPFØRE SIG SOM DENGANG. //

Elev 9. klasse, Kløver-Skolen

■ CASE V: Pionerarbejde og nye perspektiver i Den Gamle By

”Tak for et fedt besøg, Madam Nielsen!”

Det var en iskold og blæsende decemberdag. Madam Nielsen/museumsunderviseren mødte de unge ved indgangen, og de fleste stod demonstrativt med ryggen til. Rygende, bandende og piercede. Et par af dem vendte sig og kiggede mistroisk på Madammen i 1800-talskyse og -kjoleliv og sagde: ”Du ser åndssvag ud.” Så sagde en anden: ”Jeg gider ikke bage!” ”Det gør jeg sgu heller ikke,” kom det så fra de andre.

Madammen ville normalt have lavet en kort introduktion og fortalt, hvad de næste par timer skulle indeholde: At gruppen først skulle til museets

købmandsgård og købe varer og derefter bruge dem til bagningen i Madammens køkken. At der ville være et enkelt rollespil undervejs, der lige skulle trænes sammen med Madammen, så de unge ville være helt parate til at træde ind i en anden tid. Men hun holdt lav profil med formidlingen og tav. Hun vidste, at succeskriteriet på dette tidspunkt ville være blot at få de unge til at følge med, og besluttede derfor hurtigt at sige så lidt som muligt, der kunne give anledning til modstand. I stedet sagde hun kort: ”Nu I er her, så kunne I jo komme med mig til et hus, hvor der er varme.” Det vakte nogen genklang, og den lille flok lod sig langsomt drive ned til den opvarmede købmandsgård. Men på dørtærsklen skulle cigaretterne slukkes. Der lød mere banden og svovlen fra de unge. Varmen derinde

lokkede dog i en grad, så alle otte cigaretter blev - om end modvilligt - skoddet...

Inde i butikken ville Madammen, butikssvenden og eleverne under sædvanlige omstændigheder have interageret med hinanden og indgået i et rollespil. Men Madammen havde en tydelig fornemmelse af, hvor både malplaceret og umuligt det ville være for gruppen. I stedet tav Madammen og lod de unge selv gå på opdagelse i tønder og skuffer. Pludselig var der én, der ville vide noget om varernes herkomst, en anden, hvad en butikssvend tjente og en tredje, om man holdt jul i gamle dage. Snakken gik i den lune butik. Kun én dreng sagde ikke noget. Han stod i et hjørne med hovedet skjult i en meget stor hættetrøje.



Den Gamle Bys levende miljø virker så stærkt på de svageste elever, at de ofte glemmer deres angst og vanskeligheder. Børn, der ellers aldrig køber ind, tør gøre det i museets bagerforretning.

Madammen tog flokken ind i salen ved siden af butikken, hvor købmandsfamiliens pyntede træ stod. Der blev stille. Så sagde én: "Min mor kan ikke have mig hjemme i julen", og andre fortalte, at de heller ikke skulle hjem. Så udbrød en pige pludselig: "Aj, jeg kommer lige i tanker om, at jeg engang har skrevet en opgave om julens historie!", og så fortalte hun, og alle lyttede. Undertagen Lars, drengen i hættetrøje. Han stod med ryggen til. Pigen, der kendte julens historie, ville nu gerne købe både smør, mel og sukker af butikssvenden. Så gik turen gennem kulden og til Madam Nielsens 1800-talskøkken med brændekomfur, tallerkenrækker og blå fajance.

Kvalificeret forundring

"Hvor er det et nederen køkken, hvor er det latterligt med tallerkener på væggen – og hvorfor har du ikke noget køleskab?"

Kommentarerne var mange, men Madammen var ikke spor fornærmet. Nej, hun var tværtimod oplivet over de unges evne til at undre sig kvalificeret. De var i fuld gang med at foretage komparative studier af køkkeners indretning før og nu! Der kom lys i petroleumslampen og ild i komfuret - og stemningen steg. Undertagen hos Lars. Under hættetrøjen lød der eder og forbandelser. Men han var der. Han havde ikke forladt lokalet, så det var faktisk en succes, tænkte Madammen. Og når han nu var der, så ville han måske også godt snakke. Bare lidt. Så Madammen kløede på: "Ved du hvad, Lars, sådan en stor hættetrøje har jeg aldrig set før, men jeg tror egentlig godt, det kan lade sig gøre at bage kager med den på." Så lod hun ham være. Da de andre var godt i gang med bagningen, listede Lars hen til

vasken og vaskede sine hænder. Så listede han tilbage til langbordet. Han tog en klat dej og begyndte at trille, stadig tavs. De andre snakkede. Pigerne fortalte farverige historier om mænd, der næsten fik Madammen til at rødme og sandelig, om de ikke også ville vide, om der var mænd i Madammens liv! Og om hvordan det var med død, fattigdom og for lidt mad her på Madammens tid. Lars var stadig tavs. Men da forløbet var slut, rejste han sig, rakte sin hånd frem, kiggede Madammen direkte i øjnene og sagde: "Tak for et fedt besøg, Madam Nielsen!"

De umulige projekter bliver mulige

Lars og hans kammerater kommer fra et opholdssted for anbragte børn og unge. De har ikke nødvendigvis en diagnose, men de har en fortid og et liv, der har skadet dem. De kan have både adfærdsproblemer og indlæringsvanskeligheder og hører derfor til målgruppen børn og unge med særlige behov. Fælles for denne målgruppe er, at de ikke kan deltage i Den Gamle Bys forløb for almenklasser. De er for uoverskuelige og



Gennem undervisningsforløbets struktur, det sanselige miljø og de praktiske aktiviteter får eleverne en førstehåndserfaring, der gør fortiden konkret.

abstrakte for elever, der har vanskeligheder med kommunikation, socialt samspil og forestillingsevne. I 2011 startede Den Gamle By derfor det projekt, der skulle gøre det muligt for børn og unge med særlige behov at lære og opleve på museet. Museet indledte samarbejde med faglige ressourcepersoner fra skoleverdenen om at kombinere museums-pædagogik og specialpædagogik.

Det er resultaterne af dette samarbejde, der i de sidste 4-5 år har banet vejen for det, der før havde været umuligt: At give Lars og hans klasse - og rigtig mange andre klasser - lærerige og udviklende forløb på museet.

Hvordan og hvorfor virker det?

På specialforløb i Den Gamle By træder eleverne ind i museets overskuelige byrum: Et sanseligt, fortættet og konkret univers, der fremstår og fungerer som en helhed. Her starter en tidsrejse, der foregår i et miljø, så tæt på det autentiske som muligt: I 1864/1927-gader, -huse og -interiører med møbler, indbo, redskaber, legetøj og evt. dragter. Selve forløbet fungerer som en kronologisk fortælling, hvor eleverne i dialog med hinanden, museumsunderviseren og aktører i museets levendegørelse er med til at gøre undervisningen til en interaktiv og levende proces.

Gennem forløbets struktur, det sanselige miljø og de praktiske aktiviteter får eleverne en førstehåndserfaring som reference, der gør fortiden konkret - og dermed opleves som nutid. Ved således at inkludere eleverne i historien bliver elever med et lavt abstraktionsniveau hjulpet til at foretage det abstraktionskift, der gør fortiden tilgængelig.



Museets fysiske udfordringer og sanselige påvirkninger skaber læring og fællesskaber, børnene ikke får andre steder.

Forberedelse

Men der mangler noget, for at det hele skal kunne lykkes: Forberedelse, der sikrer den tydelighed, struktur og forudsigelighed, som hjælper eleverne til at fastholde fokus på museet. Til alle museets specialforløb findes et materiale, der indeholder en PowerPoint præsentation med fotos og beskrivelser, så lærerne kan indtænke både udfordringer og muligheder for deltagelse for den enkelte elev. Der er en lærervejledning, kort over museet, instruks til evt. rollespil med navneliste samt regler for opførsel. Forløbene kan differentieres, så de passer til elever på forskellige niveauer, deres evner og begrænsninger.

Eleverne som medspillere

Men selv det mest velovervejede, velstrukturerede og velforberedte forløb kan gå i alle retninger - også i den gale.

For vi kender ikke de elever, der kommer til et forløb, deres dagsform og evt. modstand mod at komme til museet. Har de haft en dårlig morgen, hvor ét forkert ord kan ødelægge resten af dagen? Ja, det er muligt. Alt er muligt. Der findes ingen garantier for et vellykket forløb, men der findes gode tilgange. Man skal først og fremmest forestille sig eleverne som medspillere, man møder i ligeværdig dialog - og aldrig med pres og modstand. Opmærksomhed, intuition og øjenkontakt med både elever og lærere skal være de pejlemærker, der fortæller museumsunderviseren, om - og i hvilken retning - et forløb evt. skal justeres.

Det var i denne kontekst, at museumsunderviseren, Lars og hans kammerater mødtes en kold decemberdag. Klassen havde forberedt sig, så de vidste, hvad der skulle ske på museet. Men det var ikke det, der gjorde dem parate til mødet med udfordringerne under forløbet. Der skulle

andet og mere til. Madam Nielsen gav i første omgang køb på historiefremstillingen og forsøgte i stedet at sætte de unge i fokus på deres præmisser. Dette gjorde hun ved at åbne dialogen med en ytring, der var indiskutabel, og som på ingen måde kunne give eleverne modstand: "Nu I er her, kunne I jo komme med mig til et hus, hvor der er varme." Men hun havde alligevel meget imod sig: Den historiske dragt, der normalt var et fantastisk værktøj og plejede at skabe positiv opmærksomhed, skabte afstand. Den var for mærkelig i den givne sammenhæng, ja, så mærkelig, at den føltes som en hæmsko i etableringen af kontakt. Derfor var underviserens eneste værktøj i starten positiv og fleksibel kommunikation i håbet om at skabe kontakt - og i bedste fald at få eleverne inddraget i forløbet. Lidt efter lidt tøede eleverne dog op i både bogstavelig og overført forstand. De blev nemlig bevidst og ubevidst påvirket af museets sanselige rammer,

varmen, duften og aktiviteterne. Det vi også kalder for praktisk-æstetiske læreprocesser. Forløbet endte således med at give mening, læring og en god oplevelse - for alle.

Nyt inklusionsprojekt

Den brede erfaring og viden fra specialforløbene har givet inspiration til at iværksætte et nyt inklusionsprojekt i samarbejde med Naturhistorisk Museum i Aarhus. Projekt "Viden for alle" er rettet mod almenklasser med inklusion af elever med særlige behov. Målet er at udvikle undervisningsforløb, der kompenserer for vanskeligheder og styrker udviklingen hos den enkelte elev: Både den mest udfordrede og den højt begavede. Projektet ventes afsluttet i 2017 og følges tæt af PPR (Pædagogisk Psykologisk Rådgivning) i Aarhus Kommune.

Række ud over traditionelle opgaver

Vores oprindelige mål med samarbejdet med specialskolerne tilbage i 2011 var at have fokus på læring. Men vi opdagede snart, at især specialforløbene, hvor eleverne er i dragt, spiller en rolle, har et andet navn og en anden identitet også kan have en uventet og meget positiv effekt på det personlige og sociale plan. Denne tilgang med virkemidler fra teatrets verden giver eleverne tryghed og ro til at synke ned i oplevelsen og overvinde angst. Nogle tør foretage ting, de aldrig har gjort før: tale med fremmede, købe ind, tage selvstændige initiativer og røre ved snavset brænde, selvom de lider af OCD og f.eks. har et behov for konstant at vaske hænder.

Om forløbene siger lærerne sammestemmende, at de er brugbare, læ-

rerige og udviklende for eleverne på en måde, som de ikke mener findes andre steder. Eleverne får øget livskvalitet: Efter besøg i Den Gamle By husker de mere, end de almindeligvis gør efter klasseundervisning, de taler mere og virker oplivede og inspirerede.

Ingelise Kamronn, speciallærer fra Stensagerskolen udtaler: "Når alt er tydeligt og velovervejet, får eleverne modet til at eksperimentere og overskride grænser for egen formåen. Vi har elever, der sjældent taler og interagerer med kammerater. I Den Gamle By ændrer de pludselig personlighed, bliver aktive og kommer i dialog med andre. Nogle børn køber aldrig ind, men tør godt i dragt hos købmanden."

Museets levendegørelse har så stærk en appel til og indvirkning på de unge med særlige behov, at museet nu i flere omgange har tilbudt særlige to-ugers praktikforløb, hvor de unge optræder som frugtsælgere i

1800-talsdragt og i rolle. Assisteret af kompetente og engagerede frivillige får de unge mod til at interagere med vildfremmede mennesker, nemlig museets gæster.

Ifølge de unge selv er det et trygt sted at have sin første praktik. Set i den optik kan et museum fungere som et fundament, der kan lette de unges møde med verden og arbejdslivet. Her er det ikke museet og kulturarven, der er målet. Museet bliver derimod et middel, en løftestang, der kan skabe livskvalitet og hermed række ud over de traditionelle opgaver, som de er formuleret i den danske museumslov. Museer kan således være eksemplariske steder for både læring, personlig udvikling og oplevelser, som man - måske - ikke kan få andre steder.

Anki van Dassen

Museumsformidler i Den Gamle By og konsulent på projektet "Museumsundervisning for børn med særlige behov"



I dragt og i rolle får man mod på at tale med vildfremmede mennesker.

ANBEFALINGER

■ **Vi opstiller nedenfor en række konkrete anbefalinger, som, vi håber, vil være til gavn og inspiration for andre museer og skoler, der ønsker at udvikle museumsforløb for børn og unge med særlige behov.**

Anbefalingerne er skrevet på baggrund af alle de deltagende museers fælles erfaringer og skulle derfor gerne have en overførselsværdi til andre museer.

● **SAMARBEJDE OG DIALOG.**

Er nøgleord, når museumsundervisning for målgruppen skal udvikles og praktiseres.

Museum og skole er ligeværdige parter i udviklingsfasen, hvor elevernes styrker, svagheder og kompetencer kortlægges - og indhold, mål og struktur på forløbet aftales.

Når forløbet er blevet en del af museets faste tilbud, aftales det altid med skolerne, hvilke individuelle hensyn, der skal tages under et besøg på museet.

● **AFSÆT RESSOURCER.**

Udvikling og forberedelse af undervisningsforløb tager tid, lige så vel som opbygningen af relationer til skolerne gør det.

Som ved al anden undervisning er det helt essentielt at finde den rigtige person på både skole og museum, som har tid og kompetencer til at arbejde med målgruppen.

● **TRYGHED.** Er vigtig for børn såvel som voksne.

Skab tryghed for eleverne og sørg for et tæt samarbejde med lærere og pædagoger, som kender eleverne og deres udfordringer bedst.

Brug lærerne som en ressource og sørg for at lave klare og entydige aftaler om indholdet af et undervisningsforløb. Det giver lærere og pædagoger mulighed for at forklare eleverne, hvad der skal foregå, hvor det skal foregå, hvordan det skal foregå, og hvornår det skal foregå.

Brug tid på at opbygge et tillidsforhold til både lærerne og eleverne.

● **DIAGNOSER.** Se mennesket, ikke diagnosen!

Det giver ikke mening at lave forløb skræddersyet til særlige diagnoser, da der ofte vil være flere diagnoser repræsenteret i samme klasse.

● **FORBEREDELSE.** Forberedelse og genkendelighed skaber tryghed. Når forløbet er rammesat og ele-

verne forberedte, vil det anderledes læringsrum med stor sandsynlighed pirre elevernes nysgerrighed og skærpe opmærksomheden.

Er det muligt, så tag ud på skolen inden besøget og lad også gerne eleverne besøge museet inden et egentligt undervisningsforløb.

Forberedelsesmateriale er meget vigtigt for målgruppen. Send det derfor altid ud i god tid inden forløbet. Gerne med mange billeder og/eller en film. En PowerPoint præsentation med forløbsgennemgang anbefales, så eleverne ved, hvad der forventes af dem, hvornår og hvorfor. Sørg for, at billederne svarer til de faktiske forhold på museet. Materiale kan også indeholde introduktion til rollespil, baggrundsartikler og lærervejledning.

● **TYDELIG OG ANERKENNENDE KOMMUNIKATION.**

Undervisningen skal være baseret på tryghed, tillid og dialog. Ingen tvang, men masser af positive opfordringer. Hav positive forventninger: Undervurdér aldrig børn med særlige behov. I nye læringsrum og i nye situationer kan eleverne ofte mere, end både de selv og deres lærere umiddelbart havde vurderet og forventet.

Giv gerne eleverne et navneskilt på og brug deres navne. Det øger fortligheden, opmærksomheden og koncentrationen.

Tal tydeligt og sørg for, at en introduktion til undervisningsforløbet er konkret, kort, præcis og enkel. Lange forklaringer vil få eleverne til at miste koncentrationen.

Vær forudsigelig i ord og handling og hav fokus på dit kropssprog: "Det jeg siger, er det, jeg gør". Præsenter evt. dagens program ved hjælp af piktogrammer.

Det er vigtigt, at programmet overholdes, men: Er ændringer/justeringer nødvendige, så inddrag lærere og pædagoger i den videre afvikling. Hav derfor gennem hele forløbet jævnligt øjenkontakt med lærerne.

Fokus er altid i meget høj grad på eleverne. Bevar dette fokus ved at være opmærksom på deres reaktioner, dagsform og grad af deltagelse. Tilpas evt. undervejs forløbet i forhold til elevernes behov. Vær åben over for deres input og giv dem plads til at kunne reagere både positivt og negativt.

Hav øjenkontakt med eleverne og vær anerkendende. Ros deres ytringer, idéer, handlinger eller produkter og fokusér på det, som de kan.

● **RAMMER OG AFGRÆNSNING.** Tid og sted skal være afgrænset: Støj og aktiviteter fra andre gæster kan afspore opmærksomheden og have fatale følger for forløbet.

Brug et roligt rum som uforstyrret base eller læg evt. undervisningsfor-

løbene på et tidspunkt, hvor museet er lukket for andre gæster.

Tid er en abstraktion, som er vanskelig for målgruppen at forholde sig til. Vær konkret og angiv præcise tidspunkter og antal minutter.

● **GØR DET ABSTRAKTE KONKRET.**

Undgå upræcise benævnelser som "nu skal I forestille jer, at...". Det at forestille sig noget, som man ikke kender eller ikke har i fysisk form lige foran sig, er generelt svært for børn med særlige behov.

Hav eleverne på banen og sørg for, at de selv er aktive så stor en del af tiden som muligt. Når eleverne udfører praktiske opgaver, rollespil eller får genstande i hænderne, der relaterer til det pågældende historiske eller kunstneriske emne, mærker de på egen krop det særlige og anderledes ved hverdagen i fortiden: F.eks. at spænde en bue, få hentet vand til husholdningen eller få varmet stuen op med brænde.

● **ALLE SANSER OG MANGE LÆRINGSSTILE.** Bring sanserne i spil, lad eleverne smage, føle, se, høre og snuse til historien.

Læring baseret på sanser og stor variation af aktiviteter stimulerer interesse og engagement på nye måder og skaber en helhedsoplevelse. Herved øges koncentrationen, indlæringen og hukommelsen. Vær også forberedt på, at denne sansepåvirkning kan have en ganske kraftig effekt på eleverne.

Praktiske og fysiske samt kreative og æstetiske aktiviteter understøtter sanseoplevelsen, og det abstrakte

bliver håndgribeligt, konkret og nærværende.

● **ROLLESPIL.** Vær ikke bange for at inddrage rollespil. En ny identitet kombineret med andre omgivelser udfordrer eleverne og får dem ofte til at overskride og udforske grænser. En kasket på hovedet eller en vest på kroppen kan være nok til et identitetsskift. Tilbageholdende elever kan gøres nysgerrige ved f.eks. at prøve dragtdele på læreren eller en interesseret elev.

Det samme gør sig gældende, når der arbejdes med kunst og grafiske værker. Man kan godt inddrage dramaøvelser eller bede eleverne om at iscenesætte en situation eller give stemme til en figur eller andet. Teater er et rigtigt godt redskab til at give eleverne en oplevelse af, at fagligt materiale har betydning her og nu.

Husk, at alt skal opstilles som tilbud, ikke påbud eller forbud!

● **KRONOLOGISKE FORLØB OG HELE PROCESSER.** Skab balance mellem ro, fordybelse - og fremdrift.

Selve forløbene bør have en kronologisk opbygning med aktiviteter, der har logiske årsagssammenhænge. Lad eleverne gennemføre en arbejdsproces fra start til slut, så alle delprocesserne i en arbejdsgang gennemføres. F.eks.: Det vand, man har hentet fra brønden, bruges til noget, kaffebønnerne, der er malet, koges til kaffe.

Aktiviteterne skal være afgrænsede, klart definerede og overskuelige med mulighed for at afkode målet: F.eks. bueskydning, madlavning,

småhåndværk m.m. Giv eleverne god tid til de enkelte aktiviteter.

Det samme gør sig gældende, når der arbejdes med kunst og grafiske værker: Sørg for, at eleverne bliver fortrolige med materialet, således at de starter med enkle øvelser, men gradvis får sværere og mere komplicerede opgaver. Byg videre på den viden, som eleverne allerede har erhvervet sig, og som kan tages i brug i andre opgaver.

Sørg for variation i undervisningen.

Forløbet skal have en dynamisk fremdrift, som gør, at engagementet bevares – og ingen kommer til at kede sig eller bliver uopmærksomme undervejs.

● **KEEP IT SIMPLE.** Less is more! Lad være med at overfylde programmet. Eleverne optager en stor mængde nye sanseindtryk, så for mange aktiviteter kan skabe uoverskuelighed og forvirring. Enkelheden giver plads til elevernes egen fantasi, handling, idéer og udfoldelse. Når eleverne på denne

måde inviteres til at være medskabere af forløbet, bliver museumsundervisningen meningsfuld for ham/hende.

● **EVALUERING.** Vær ikke bange for at fejle undervejs! Træd ud på tynd is og håb på, at den bærer, men gør det sammen med nogen. Få læreren og dine kolleger til at evaluere dine forløb og vær modtagelig over for både negativ og positiv feedback.

// NÅR DE PRODUCERER OG HAR KROPPEN MED I LÆRINGEN, KAN DE OPRETHOLDE FOKUS I LÆNGERE TID. //

Lærer, Kastrupgårdsskolen

LÆRINGSTEORETISKE REFLEKSIONER

■ **Hvad er jeres skoletjenester funderet på? Eller hvilke rammer ønsker I at have for en kommende skoletjeneste? Dialogbaseret læring, fantasien og det kreative som drivkraft, Grundtvig som inspirator eller noget helt andet? Det er værd at overveje, hvilket ståsted der er udgangspunktet for jeres pædagogiske arbejde. Nedenfor finder I inspiration til videre refleksion over emnet baseret på de deltagende museers forskellige tilgange.**

Projektets deltagende museer har både varierende og sammenfaldende læringsteoretiske perspektiver. Dog er den fælles erfaring, at målgruppen, som projektet rækker ud mod, ikke umiddelbart kan profitere af museernes gængse museumsundervisningsforløb. I bestræbelserne på at inkludere, rumme og udfordre børn og unge med særlige behov i museumsundervisningen, har museerne således skullet inddrage teorier, der ligger uden for de traditionelt museumspædagogiske - og langt fra de museale. Næsten alle deltagende museer havde før projektets start i varierende grad en museumspædagogik og et læringsteoretisk perspektiv, der var baseret på: Dialogbaseret læring, dramapædagogik, teorier om praktisk-æstetiske læreprocesser og udeskole-begrebet. Men for at museumsundervisningen skulle blive både relevant og udbytterig for elever med særlige behov, skulle der mere til: Det

læringsteoretiske perspektiv skulle udvides med de læringsteorier, der anvendes i specialskoler og klasser.

Specialpædagogik

Som inspiration til den specialpædagogiske tilgang er der konkrete og brugbare anvisninger at hente i Dorthe Holms hæfte "Hvasko – pædagogik i hverdagen med børn med ADHD". Er man interesseret i at gå mere i dybden, anbefales Theo Peeters "Autisme. Fra teoretisk forståelse til pædagogisk praksis". De vanskeligheder, autister kan have i forbindelse med kommunikation, socialt samspil og forestillingsevne, findes også i varierende grad hos andre elever med særlige behov. Derfor er de metoder, man anvender i specialundervisningen ved autisme, også generelt anvendelige i arbejdet med børn og unge med andre diagnoser.

Under "Anbefalinger" i denne folder konkretiseres det, hvordan specialpædagogiske teorier i kombination med museumspædagogik kan omsættes til praksis.

Dialogisk pædagogik

En gængs og fælles teoretisk platform for de deltagende museer er den dialogbaserede læring. Herved forstås, at "mening skabes og udvikles gennem dialogisk interaktion og samarbejde mellem mennesker, som er situeret i

en bestemt kontekst" (Olga Dysthe). Eleverne er aktive deltagere i et forløb, hvor de med deres individuelle fantasi, dagsform og baggrund bliver medproducenter af mening. De inspireres af og samarbejder med hinanden og læreren i en kontekst, hvor alle indgår som ligeværdige "stemmer". Forskellighed er i denne optik en styrke - også i forhold til andre undervisningsgenrer: Den dialogiske pædagogik kan favne dem alle - under forudsætning af, at eleven forbliver aktiv deltager. Her kommer den specialpædagogiske tilgang ind som en ligeværdig medspiller.

Dramapædagogik

Visse af de deltagende museer gør desuden brug af dramapædagogiske tilgange. Ved hjælp af teatrets teknikker og virkemidler skabes en "ekstraordinær virkelighed", som eleverne kan handle i. I rollespil, iklædt historisk dragt, med nyt navn og ny identitet har man på museet en oplagt mulighed for at gøre brug af den viden, eleverne allerede har. Den sættes ind i en ny kontekst og åbner for nye erfaringer og viden og giver endda mulighed for at udforske og overskride personlige grænser. En oplagt rolle kan være ekspertrollen "Mantle of the Expert" (Dorothy Heathcote), der giver elever med særlige behov den sjældne mulighed for at være hjælperen eller den, der bliver betroet en særlig opgave. Ved at være

den, der er ”eksperten”, eller den, som andre er afhængige af, bliver rollerne byttet om - i forhold til hvad de fleste børn med særlige behov oplever i deres dagligdag.

Praktisk-æstetiske læreprocesser

I alle undervisningsforløb udviklet for børn med særlige behov indgår praktisk-æstetiske læreprocesser. Inden for teorier om æstetiske læreprocesser fremhæves det, at sanselige oplevelser vil påvirke menneskers følelser, tanker og erindringer – bevidste som ubevidste. Jo flere sanser, der påvirkes, jo større er påvirkningen. Praktisk arbejde og fysiske aktiviteter spiller sammen med og understøtter sanseoplevelsen: Leg, arbejde, madlavning, indkøb m.v. giver eleverne en førstehåndserfaring som reference, hvorved fortiden bliver konkret og opleves som nutid.

Udeskole-begrebet

At flytte undervisningen ud af klassen er ikke et nyt fænomen i Danmark. Det har man gjort gennem mange år. Selve udeskole-begrebet stammer dog primært fra Norge og betegner arbejdsformer, hvor lærere, pædagoger og elever flytter undervisningen, eller dele deraf, ud af det traditionelle klasseværelse. Udeskole kan foregå i natur- og kulturmiljøer og i samfundslivet: Ved havet, i skoven, i virksomheder, på rådhuset, museer, landbrug, genbrugsstationer m.fl. Udeskole er således en bred betegnelse for regelmæssig undervisning

i autentiske læringsmiljøer, som er med til at underbygge den teoretiske viden, eleverne har fået i klasselokalet. Essentielt i folkeskolesammenhæng er, at ude- og indeundervisning relaterer til de for tiden gældende formål dvs. overordnede fag-, trin- og læringsmål.

Forskningen på dette område viser, at der er en række bemærkelsesværdige effekter fysisk, socialt, indlæringsmæssigt og sprogligt (Lene Herholdt) af at flytte undervisningen ud af van-te klasserammer.

Børn, der lærer i kontekst, bevæger sig ofte mere end børn i traditionelle institutionsmiljøer og skoler. Flere metastudier viser således en klar sammenhæng mellem fysisk aktivitet og læring uanset alder. Gennemarbejdet undervisning og læringsaktiviteter i omgivelserne understøtter ydermere et godt socialt klima i grupper, stimulerer koncentrationsevnen og lægger et godt grundlag for fordybelse. At lære i nærmiljøet virker meningsfuldt for børn og unge og kan betyde mere alsidig læring. En yderligere positiv effekt er, at børn bidrager mere aktivt i sproglige processer ved læreprocesser i det fri, og at sprogbrugen i disse sammenhænge er mere fabulerende og undersøgende (Lene Herholdt).

Det kunne være interessant at knytte forskningen i udeskole, dramapædagogik og specialpædagogik til museumsundervisning for børn med særlige behov, da det kan give et fingerpeg om effekten for denne målgruppe.

Det er ikke efterprøvet empirisk i projektet, dog er der tegn på mange enslydende erfaringer, uanset om det er børn med særlige behov eller såkaldte almindelige børn.

Konklusion

Jo flere sanser, der påvirkes, desto større er virkningen. Og jo flere læringsstile, man inddrager, des mere øges koncentrationen, indlæringen og hukommelsen. Dette har vi erfaret. Både i dette projekt og i undervisningsforløb for målgruppen i Den Gamle By siden 2011 samt på Vesthimmerlands Museum siden 2012.

Vi vil derfor også forsigtigt tillade os at konkludere, at jo flere læringsteoretiske perspektiver vi er bekendt med og kan anvende i undervisningen, jo større effekt vil det angiveligt have på eleverne med særlige behov.

Men der savnes forskning på dette felt, og det kunne i en sådan sammenhæng være interessant at få belyst, om det med en kombination af flest mulige læringsteoretiske perspektiver, hvoraf ét naturligvis er det specialpædagogiske, er muligt at bevæge os i retning af en ny museumspædagogik? Eller sagt med andre ord: En undersøgelse af museumspædagogikkens potentialer og derunder en analyse af, hvordan historisk-faglige og pædagogisk-faglige perspektiver kan understøtte hinanden og – om muligt – være grundlag for en helt ny museumspædagogik?

**// DET BEDSTE VAR DEN MÅDE,
VI BLEV LEVET IND I HISTORIEN
PÅ. ALTSÅ AT MAN FÅR LOV TIL AT
RØRE VED TINGENE OG GÅ RUNDT
MELLEM HUSENE. //**

Elev 9. klasse, Kløver-Skolen

PERSPEKTIVERING

■ Museum for alle skal tages meget bogstaveligt. Som andre samfundsinstitutioner har museerne et socialt ansvar og bør udgøre et aktiv i almindelige menneskers liv. Inklusion og medborgerskab har været helt centralt i dette projekt, hvor hovedsigtet er at åbne museerne for alle borgere, uanset fysiske og psykiske handicaps, fordi alle bør have del i kulturarven. Museerne er i kraft af deres fokus på formidling via konkrete genstande og levendegørelse af historie og kultur særligt egnede til at tilbyde understøttende undervisningstilbud, der kan bidrage til at give børn med særlige behov et fagligt og udviklingsmæssigt løft. At åbne museerne og tilbyde forløb for børn med særlige behov handler om mødet og dialogen med medmennesker og sender et stærkt signal om, at alle skal have samme mulighed for at forundres og fascineres af historien og kunsten samt den kulturforståelse, der ligger tilgængelig på museerne.

Som statsanerkendt museum i Danmark er der jf. museumsloven en forpligtelse til at arbejde med de fem ”søjler”/hovedområder: Indsamling, registrering, bevaring, forskning og formidling. Måske man burde tilføje flere opgaver, såsom at museerne i højere grad påtager sig et socialt ansvar?

Den Gamle By har indgået et samarbejde med Aarhus Kommune, Pædagogisk Psykologisk Rådgivning (PPR), som bl.a. indebærer, at alle hundrede specialklasser i kommunen gratis kan gøre brug af et specialundervisningsforløb på museet. I Vesthimmerland har kommunen prioriteret at støtte Vesthimmerlands Museums og Limfjordsmuseets skoletjenester med hver 300.000 kr. over en treårig periode, hvilket understreger, at det er et område, som tillægges stor faglig værdi. For kommunale skoler og specialskoler er forløbene også i Vesthimmerland gratis. Der er således begyndende fokus på de potentialer, der ligger i de eksterne undervisningsmiljøer, men håbet er, at der med dette projekts resultater åbnes op for endnu flere formelle samarbejder mellem skoler, kommuner og kulturinstitutioner. For at dette skal lykkes, er det imidlertid ganske væsentligt helt lavpraktisk at lette tilgængeligheden til de alternative og uformelle læringsmiljøer ved at minimere brugerbetaling for entré og forløb. Men også til transport, så de mere fjerntliggende institutioner har bedre muligheder for at komme til museet.

Undervejs i projektet er spørgsmålet, om børn i almenklasser ikke også vil profitere af særligt tilrettelagte undervisningsforløb, flere gange

dukket op. Jo, det vil de helt sikkert! Med ekstra hænder, øget bevidsthed om tydelighed og kommunikation, forudsigelighed samt læring baseret på sanser og aktiviteter, stimuleres interesse og engagement med ret stor sandsynlighed for langt de fleste. Det handler derfor i høj grad om at afsætte de nødvendige ressourcer og politisk prioritere de alternative læringsmiljøer som væsentlige og betydelige medspillere inden for læring og dannelse. På alle niveauer.

Som en afsluttende bemærkning kunne der være spændende perspektiver i at gennemføre et forskningsprojekt, der sammenholder læringsprocesser i klasserummet med læringsprocesser i alternative læringsrum såsom museer.

LITTERATUR TIL VIDERE INSPIRATION

- Bager, Marianne: "Skoletjenesten i Den Gamle By", Falihos, 2009
- Bager, Marianne: "Christine O.C. – et lærer-i-rolle-forløb i indskolingen", Drama og Teater i undervisningen nr. 2, juni 2001
- Dassen, Anki van: "Det sjoveste var at være artig", Den Gamle Bys årbog, 2012
- Dysthe, Olga m.fl: "Dialogbaseret undervisning. Kunstmuseet som læringsrum", Fagbokforlaget Vigmostad, 2012
- Gardner, Howard: "De mange intelligensers pædagogik", Gyldendal Undervisning, 1997
- Haracopos, Demetrious: "Håndtering af problemadfærd og ledsagende forstyrrelser hos mennesker med autisme, ADHD og andre psykiske lidelser", Ardonia Forlag, 2010
- Heathcote, Dorothy: "Drama as a learning medium", Stanley Thornes Publishers, 1990
- Herholdt, Lene: "Sprogbrug og sprogfunktioner i to kontekster", Dansk Psykologisk Universitetsforlag, 2003
- Knoop, Hans Henrik og Jørgen Lyhne (red.): "Et nyt læringslandskab. Flow, intelligens og det gode læringsmiljø", Dansk Psykologisk Forlag, 2015
- Kristensen, Helle Ingerslev: "Mangfoldighed og diversitet". I "Herregårdshistorie 10", Gammel Estrup – Herregårdsmuseet 2015
- O'Toole, John og Brad Hasemann: "Drama og teater. En pædagogisk metode". Forlaget DRAMA, 1995
- Peeters, Theo: "Autisme. Fra teoretisk forståelse til pædagogisk praksis", Videnscenter for autisme, 1999
- Sattrup, Lise: "Jamen, hvad skal vi kigge efter?", ph.d. afhandling Roskilde Universitet, 2015
- Vatne, Ingrid: "Dramatiseret museumsformidling. En undersøgelse af deltageraspektet i formidling på frilandsmuseer og historiske centre", Institut for Æstetik og Kommunikation, Aarhus Universitet, 2013
- Link til tema om udeskole og udvikling af udeskolepraksis i grundskolen, EMU, Danmarks Læringsportal: <http://www.emu.dk/tema/udeskole>. Ministeriet for Børn, Undervisning og Ligestilling.
- Link til viden om de grundlæggende psykologiske forstyrrelser, Center for Autisme: http://www.centerforautisme.dk/media/152815/de_grundl_ggende_psykologiske_forstyrrelser.pdf

VIL DU VIDE MERE?

Alle deltagerne i projektet står naturligvis til rådighed, hvis der er spørgsmål eller kommentarer:

- Vesthimmerlands Museum, projektkoordinator Maria Clement Hagstrup, telefon 61 42 30 80, e-mail: mch@vmus.dk
 - Vesthimmerlands Museum, museumsformidler Kim Callesen, telefon 40 63 74 20, e-mail: undervisning@vmus.dk
 - Museum Amager, museumsformidler Leni Rønne Larsen, telefon 30 10 88 64, e-mail: skoletjeneste@museumamager.dk
 - Gammel Estrup – Herregårdsmuseet, museumsformidler Helle Ingerslev Kristensen, telefon 87 95 07 11, e-mail: hik@gammelestrup.dk
 - Storm P. Museet, undervisningsansvarlig Pernille Holmskov Sommerfelt, telefon 38 86 05 00, e-mail: ps@stormp.dk
 - Museum Sønderjylland – Sønderborg Slot, museumsformidler Arne Reggelsen, telefon 73 12 14 07, e-mail: arre@museum-sonderjylland.dk
 - Ringkøbing-Skjern Museum, formidlingsinspektør Per Lunde Lauridsen, telefon 97 36 23 43, e-mail: pll@levendehistorie.dk
 - Den Gamle By, museumsformidler og konsulent Anki van Dassen, telefon 41 85 09 28, e-mail: aml@dengambleby.dk
 - SkoletjenesteNetværk, koordinator Lars Allan Haakonsen, telefon 29 29 61 75, e-mail: lah@skoletjenestenetvaerk.dk
 - SkoletjenesteNetværk, koordinator Ulla Kjær Kaspersen, telefon 30 55 73 46, e-mail: ukk@skoletjenestenetvaerk.dk
 - Vesthimmerlands Kommune, proceskonsulent Lene Juel Petersen, telefon 99 66 72 04, e-mail: ljp@vesthimmerland.dk
-

**/// DET HELE BLIVER MERE VIRKE-
LIGT, NÅR MAN ER PÅ MUSEET OG
HAR TØJ PÅ FRA DEN TID. ///**

Elev 9. klasse, Kløver-Skolen



Når eleverne udfører praktiske opgaver, mærker de på egen krop det særlige og anderledes ved hverdagen i fortiden.

**// DET MEST SPÆNDENDE FOR
MIG VAR, AT NÅR MAN HØRER
HISTORIE, SÅ FORESTILLER MAN
SIG DET, MEN HER VAR MAN SELV
MED I HISTORIEN. //**

Elev 9. klasse, Kløver-Skolen



FIND OS PÅ FACEBOOK

"Museumsundervisning for børn med særlige behov".

