

Formidlingsartikel

Redegørelse

I det følgende vil vi redegøre for valget af medie, målgruppe, fokus, virkemidler, formidling og sprog i artiklen.

Målgruppe, medie og fokus

Vores målgruppe er historielærere og lærerstuderende, da disse er gatekeepers (adgangsgivende til vores målgruppe) og fremtidige gatekeepers for elever, som vores kommunikationsprodukt - altså et spilkoncept til et digitalt læringspil - er rettet mod. For at nå vores målgruppe har vi valgt fagbladet *folkeskolen* som medie. Fagbladet beskriver sin hovedmålgruppe som værende “(...)lærere, børnehaveklasseledere, ledere og lærerstuderende” (folkeskolen.dk, 2011). Fagbladet *folkeskolen* fungerer både som et digitalt medie, hvor artikler, fora og debatter flourer, men det udkommer også som et trykt magasin. Vi mener, at dette fagblad er et passende medie for vores artikel, fordi deres målgruppe også indeholder vores, og vi har valgt at holde os til deres digitale medie, da aktuelt stof bringes på deres hjemmeside.

I artiklen vil fokus være på, hvilke kompetencer vores spil kan bidrage med inden for historieundervisningens læringsmål, og hvor meget tid vores spil kan fylde i undervisningen.

Virkemidler, formidling og sprog

I artiklen bestræber vi os på at gøre teksten læsevenlig ved at skabe et godt læseflow. Det gør vi ved at undgå fagsprog og unødvendigt lange ord. Ydermere gør vi brug af citater for at skabe nærhed i artiklen. Citaterne bruges også til at skabe et narrativ i artiklens begyndelse, som skal øge artiklens relevans og vække læserens interesse. Vi gør også brug af et billede som blikfang i artiklen, der skal vække nysgerrighed og markere omdrejningspunktet i artiklen. Vi har valgt at opstille artiklen som på *folkeskolen*'s hjemmeside for at gøre artiklen autentisk.



LÆRER TIL LÆRER

Stjerne-lob til tysk i 7. klasse omkring "Schulbegriffe"



DEBAT

Politikerne halverer kontrollen med folkeskolens skri...



ANMELDELSE

Demokratiet, oplysningens og dannelsens ophør!



LÆRERJOB.DK:

Ved Lejre Kommunes skolevæsen er et antal lærerstill...

Ma. 25. Maj. 2015

»Det vil blive sjovere at lære«

- Elev fra 5. klasse



Her ses startskærmen fra det nye digitale læringsspil "Danmarks Tidsaldre", som en projektgruppe fra Roskilde Universitet har udviklet til at motivere elever i historieundervisningen i 5. klasse.

Læringsspillet "Danmarks Tidsaldre" har fået en positiv modtagelse i Ny Ellebjerg Skolens 5. klasse, som projektgruppen har brugt som sparringspartner under udviklingen af spillet. Projektgruppen har, på baggrund af en undersøgelse af denne 5. klasses engagement i historieundervisningen, udviklet lærings-

Folkeskolen
Synes godt om

7.213 personer synes godt om Folkeskolen.



Facebook - socialt tilføjelsesprogram

ANBEFAL

PRINT

SEND SOM MAIL

DEL PÅ TWITTER

DEL PÅ FACEBOOK

spillet, som skal motivere eleverne og bidrage til udviklingen af de kompetencer, som indgår i læringsmålene for historieundervisningen.

"Historie er kedeligt"

"Helt ærligt, så synes jeg faktisk, at historie er ret kedeligt."

Sådan lyder svaret på spørgsmålet om, hvorfor Lisa fra 5.a er uopmærksom i historietimerne, når hendes historielærer spørger hende til skole-hjem-samtale. Om historielærerens reaktion på hendes kommentar forklarer Lisa følgende: *"Og så sad Nick bare og grinede, og så sagde han, at det syntes han også, fordi vores historiebog var så kedelig. Så han gav mig faktisk ret i, at historie var kedeligt."* Lisas historielærer og klassekammerater medgiver, at bogen er den primære årsag til, at historiefaget får stemplet som kedeligt. Samtidig siger eleverne, at de hovedsageligt læser op fra bogen, når de har historieundervisning, og det gør det ikke ligefrem mere spændende.

En alternativ løsning

Undervisningsformen og historiebogen er altså aspekter af historieundervisningen, som kan mindske engagementet hos både lærer og elever, hvilket i sidste ende går ud over elevernes læring. En projektgruppe fra Roskilde Universitet har set nærmere på denne udfordring og udviklet et alternativ til den klassiske historieundervisning, som kan demotivere både elever og historielærere.

Spilserie om Danmarks tidsaldre

Hvorfor bruge spil i undervisningen? Projektgruppen præsenterer et digitalt læringsspil om Danmarks tidsaldre, som skal fungere som et motivationsværktøj i historieundervisningen i 5. klasse. Computerspillet er udviklet på baggrund af de elementer, som eleverne foretrækker ved computerspil, de spiller i deres fritid. Dette er for at gøre spillet underholdende. Læringsspillet er ikke skabt til at erstatte historiebogen - men til at tilføje et, for eleverne, håndgribeligt formål med læsningen. Det kommer til udtryk ved, at eleverne skal læse sig frem til informationer, som de skal bruge for at gøre fremskridt i spillet. For at fastholde fagligheden i spillet er opgaverne heri sammenholdt med læringsmålene for historieundervisningen i 5. klasse.

Et supplement til undervisningen

Hvilke læringsmål kan spillet opfylde? Spillet vil fungere som et supplement til undervisningen og ikke som en erstatning af historielæreren eller -bogen. Men spillets opgaver er konstrueret således, at de medvirker til udviklingen af forskellige færdigheder og kompetencer, som indgår i læringsmålene for faget.

Spillet skal styrke elevernes evne til at se sammenhænge i historien og derved få en stærk fornemmelse af historiens kronologi, hvilket afspejles i spillets opbygning: Der er tale om en spilserie, hvor hvert spil foregår i en af Danmarks tidsperioder. Det første spil i serien handler om Danmarks bronzealder. Ideen er, at hvert spil indeholder en periodes storhedstid og periodens slutning, hvor årsagen til overgangen til den næste periode indikeres ved forskellige ændringer i eksempelvis handel eller landbrug.

Derudover vil historiebogen, som følger med spillet, lægge op til kritisk refleksion over de kilder, som bruges til at få viden om den pågældende periode.

Spillet giver også eleverne mulighed for at arbejde praktisk med historiske scenarier, da eleverne aktivt skal styre en spilkarakter gennem sin hverdag i en bestemt tidsalder.

To undervisningsgange er nok

Hvor meget fylder spillet i undervisningen? Spillet er delt op i to dele (en periodes storhedstid og overgangen til næste periode), som kan blive spillet i løbet af to undervisningsgange, så eleverne ikke får for meget information på én gang. Spillet designet til, at eleverne bliver delt ud i grupper, som hver har et af tre perspektiver: Handel, religion eller landbrug set enten med en kvinde- eller mandesynsvinkel. Eleverne skal så sidde to og to ved computeren og skiftes til at formidle viden fra bogen til hinanden og til at anvende den viden de får fra bogen i spillet.

Leg og læring

Projektgruppen fra Roskilde Universitet demonstrerer med deres digitale læringsspil, at det er muligt at formidle historie gennem et medie, som umiddelbart forbindes med ren underholdning og fritid. Med spillet viser de, at leg og læringsmål i kombination kan skabe engagerede elever og tilfredse historielærere - uden at bruge alverdens undervisningstid.

Et medies fornyelse

Her i den digitale tidsalder bliver undervisningsbogen hurtigt betragtet som det onde selv af eleverne, og det er vigtigt, at spillet ikke ses som elevernes frelsende helt fra kedsomhed pointerer Rasmus Manniche fra projektgruppen på Roskilde Universitet:

"Det er bogen, som skal frelses! Inddragelsen af bogen i spillet skal få eleverne til at se, at de er historieskabte og historieskabende individer, som det også formuleres så fint i læringsmålene for eleverne. Det skal få eleverne til at se historiebogen som et værktøj til at forstå - og ikke et kedsommelighedens torturinstrument."

Elevernes vurdering

Projektgruppen har været ude og forhøre sig om deres idé i en 5. klasse, og elevernes vurdering er entydig:

"Så bliver det nok heller ikke så kedeligt at læse i en bog." (Til-
de, 5.a).

"Det vil blive sjovere at lære noget." (Anders, 5.a)

folkeskolen@dlf.org

FOLKESKOLEN PÅ
FACEBOOK


FØLG DEBAT

ANBEFAL

KOMMENTARER

Man skal være registreret bruger for at skrive kommentarer på folkeskolen.dk. Som registreret bruger får du også mulighed for at tilmelde dig nyhedsbreve m.m.

» [Tilmeld dig her](#)

BAZAR	KONTAKT	ARRANGEMENTER	REJSER	OM FOLKESKOLEN	ANNONCERING	RSS	SØG	ARKIV	KLAG OVER BLADLEVERING
MEST LÆSTE	MEST DEBATTEREDE	KONTAKT OS	FØLG FOLKESKOLEN						
Lad os opsig overenskomsten! to. 21. maj. 2015 kl. 11:47 385 ♥ 34	VEJEN TIL SUCCES - MÅLUSTYRLIG UNDERVISNING (1) sø. 10. maj. 2015 kl. 08:47 1009 ♥ 70	Folkeskolen Fagblad for undervisere	Følg os på Facebook Følg os på Twitter						
Lærerhyldest: Verdens bedste skoleledelse to. 21. maj. 2015 kl. 09:15 364 ♥	PD: Mindfulness kan hjælpe elever med ADHD ma. 13. apr. 2015 kl. 13:19 3372 ♥ 96	KLIK HER FOR AT KLAGE OVER BLADLEVERING	FÅ VORES NYHEDSBREV						
Det, jeg hører dig sige..... to. 21. maj. 2015 kl. 20:11 371 ♥ 23	Lad os opsig overenskomsten! to. 21. maj. 2015 kl. 11:47 385 ♥ 34	Email: folkeskolen@dlf.org	TRYK HER						
Skive-lærere får tid på forberedelsesopgaven fr. 22. maj. 2015 kl. 15:25 275 ♥ 1	"BUT WHY? YOU HAVE GOT GRUNDTVIG!" sø. 17. maj. 2015 kl. 10:49 460 ♥ 35	Telefon: 33 89 64 00	Folkeskolen.dk er et selvstændigt medie, der bliver udgivet af DLF.						
		Adresse: Folkeskolen Postboks 2139 Vandkunsten 12 1015 København K	 Privatlivspolitik Cookiepolitik Ophavsret/copyright						

Litteraturliste

folkeskolen.dk: "*Elever synes, at historie er kedelig. Digitale læremidler kan hjælpe*". 2012.
<http://www.folkeskolen.dk/517449/elever-synes-at-historie-er-kedelig-digitale-laeremidler-kan-hjaelpe> (set: 25.05.15)

folkeskolen.dk: "*Folkeskolens formål*". 2011.
<https://www.folkeskolen.dk/om-folkeskolen/folkeskolens-formaal/> (set: 25.05.15).

Kock, Christian og Birthe Tandrup: *Skriv i alle genre*. København, Gyldendal, 2007.
<http://www.skriv.gyldendal.dk/pdf/Formidlende%20genrer.pdf> (set: 25.05.15).

Reinecker, Lotte m.fl.: *Skriv en artikel - om videnskabelige, faglige og formidlende artikler*. København, Forlaget Samfundslitteratur, 2008.
<https://goo.gl/TGQKJE> (set: 25.05.15).