Titel: Seje gutter i kanonen

Hvilket klassetrin?

|  |  |
| --- | --- |
| 3. - 4. klasse |  |
| 5. - 6. klasse | X |
| 7. - 9. klasse |  |

Forløbets omfang?

|  |  |
| --- | --- |
| Kort forløb (1-4 lektioner) |  |
| Mellemlangt forløb (5-8 lektioner) |  |
| Langt forløb (9+ lektioner) | X |

NB! 1 lektion = 45 min.

Hvilke kompetenceområder dækker forløbet?

**HISTORIE**

|  |  |
| --- | --- |
| Det lokale, regionale og globale |  |
| Familie og fællesskaber |  |
| Historiekanon | X |
| Historisk bevidsthed | X |
| Historiske fortællinger |  |
| Historiske problemstillinger |  |
| Historiske problemstillinger og løsningsforslag |  |
| Historiske scenarier |  |
| Historiske spor |  |
| Kildeanalyse |  |
| Konstruktion og historiske fortællinger |  |
| Kronologi |  |
| Kronologi, brud og kontinuitet | X |
| Livsgrundlag og produktion |  |
| Principper for overblik |  |
| Samfund |  |
| Sprog og skriftsprog |  |

Titel: Seje gutter i kanonen

# Problemstilling

Hvornår bliver man en sej gut i kanonen?

# Præsentation og begrundelse

Eleverne skal i løbet af den tid, de har historie på skemaet, arbejde med 29 kanonpunkter. Forløbet her omhandler fem kanonpunkter: Tutankhamon, Kejser Augustus, Absalon, Columbus og Chr. 4.

En del af forløbet handler om at finde bud på, hvorfor netop disse fem mænd er af så stor betydning, at de har fået denne helt særlig plads i den danske historieundervisning.  
  
Eleverne skal i forløbet finde oplysninger om mændene og deres bedrifter, og undersøge og gøre sig tanker om, hvilken betydning disse har for os i dag. Heri ligger der med andre ord et ønske om en taksonomi, der strækker sig fra det redegørende til det analyserende og til det vurderende. Eleverne arbejder med kompetenceområderne "Kronologi og sammenhænge" og "Historiebrug" i form af en storyjumper, hvor den ene af de fem kanonmænd præsenteres for de andre i klassen.   
  
Storyjumper er et web 2.0 program, hvor eleverne kan udarbejde en E-bog. Den er opbygget sådan, at eleverne arbejder med et opslag, dvs. to sider ad gangen. Dette giver god mulighed for at udarbejde bogen som en billedbog, hvor der på hvert opslag er en billedside og en tekstside.

Har man ikke mulighed for at arbejde med Storyjumper, der dog er gratis, eller foretrækker man et andet program, står det den enkelte lærer frit for. I denne beskrivelse henvises der dog til Storyjumperen. På skoletube kan I finde alternativer til Storyjumper.

Forløbet er udarbejdet af Tanja Andersen.

# Kompetenceområde/-mål

**KRONOLOGI OG SAMMENHÆNG**  
Eleven kan sammenligne væsentlige træk ved historiske perioder.

* Kronologi, brud og kontinuitet
* Historiekanon

**HISTORIEBRUG**

Eleven kan perspektivere egne og andres historiske fortællinger i tid og rum.

* Historisk bevidsthed

# Materialer

Til forløbets undersøgelsesdel kan eleverne bruge jeres foretrukne undervisningsportal. Det anbefales også, at du laver en bogkasse til klassen med relevante materialer fx Gyldendals små faghæfter.

* Andersen, Tanja: Spillet 'Hvem er hvem?'. Materiale og lærervejledning er vedlagt som bilag 1 til lektionsplanen
* Kjær, Sidse: Den Danske Historiekanon, Sorry Sister Film, 2019.

Link til filmene: <https://www.historiekanon.com/se-film-4000-f-kr>

NB: Eleverne skal selv scrolle ned på siden og finde den film, der er relevant for dem.

Lektionsplan: Seje gutter i kanonen

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Lektionsplan** | | | | | |
| **Modul** | **Indholdsmæssigt fokus** | **Færdighedsmål** | **Læringsmål** | **Undervisningsaktivitet** | **Tegn på læring** |
| Modul 1  (2 lektioner) | Eleverne skal have et grundlæggende kendskab til de 5 kanonpersoner i en vekselvirkning mellem lærerens formidling, elevernes egen baggrundsviden og deres evne til at tænke logisk. | Eleven kan bruge kanonpunkter til at skabe historisk overblik og sammenhængsforståelse. | Eleven kan   * fortælle om de 5 personer, f.eks. hvornår de levede, hvem de var, og hvad de var kendt for. | * Eleverne præsenteres for billeder af de fem mænd. De gætter på, hvem der er på billederne og læreren kan give små vink som ”ham her opdagede Amerika”. Derudover giver læreren generelle oplysninger om personerne, når personen er identificeret. * Eleverne spiller spillet ”hvem er hvem?” (bilag 1). Læreren hjælper undervejs, anviser fejl, stiller opklarende spørgsmål mm. Hvis eleverne går i stå kan de få hjælp ved at få udleveret tekstmateriale om personerne. Dette kan fx findes og printes fra www.historiefaget.dk eller i andre læremidler. * Når alle er færdige kan et af spillene hænges op på væggen i klassen og fungere som ”reminder”. * Billedøvelse: Eleverne får hver udleveret et billede af en af de 5 personer og går nu rundt mellem hinanden og finder en makker. De får 2 gange 1 minut til at fortælle hinanden alt, hvad de ved om den person, de selv har. Bagefter bytter de billede, skilles, finder en ny partner og gentager fortællingerne. | |
| Modul 2  (1 lektioner) | Eleverne skal arbejde med kronologien i kanonen og de perioder, der repræsenteres i forløbet. | Eleven kan placere historiske perioder i absolut kronologisk sammenhæng | Eleven kan   * Vise hvornår mændene levede i forhold til hinanden. * Jeg kan forklare, hvad de fem mænd har til fælles og ikke har til fælles. | * Timen starter med, at eleverne igen laver billedøvelsen fra sidste lektion for at genopfriske deres viden. * Eleverne får udleveret et A3, der er inddelt i 5 lige store felter. Her skal de tegne de 5 personer i kronologisk rækkefølge. De kan bruge spillet, der hænger i klassen eller deres evt. tekster til støtte. Ud over at tegne personerne, skal de også tegne de ting og bedrifter, vi forbinder dem med fx et skib ved Columbus. | |
| Modul 3  (5-7 lektioner) | Elever arbejder selvstændigt med at researche, bearbejde information og opbygge en præsentation | Eleven kan bruge kanonpunkter til at skabe historisk overblik og sammenhængsforståelse.  Eleven kan analysere brug og funktion af fortalt historie | Eleven kan   * finde oplysninger om en af personerne og deres historiske betydning. * Jeg kan forklare, hvorfor ”min” person er kendt i dag, og hvorfor han er med i kanonen. | * Eleverne inddeles i mindst fem grupper, og de fem kanonpersoner fordeles ud på grupperne, så alle er repræsenteret. En gruppe på 3-4 elever er hensigtsmæssigt. * Eleverne finder oplysninger om den mand, de skal arbejde med. Lad dem starte med at se den kanonfilm, som knytter sig til den enkelte ”gut i kanonen”. Filmene ligger på historiekanon.com * Eleverne laver en Storyjumper om deres kanonperson. Denne skal indeholde:   - En historisk oversigt over alle 5 gutter med henvisning til den periode, der knytter sig til den enkelte kanonperson. Eleverne inddrager her data fra de grønne felter i spillet ”Hvem er hvem”  - En redegørelse for deres kanonpersons liv og bedrifter med udgangspunkt i begreberne på de blå kort i spillet ”Hvem er hvem”  - En forklaring på guttens historiske betydning og dermed årsagen til, at han er en del af den danske historiekanon.  - Eksempler på, hvordan den udvalgte kanongut har noget til fælles med en eller flere af de andre kanongutter. Det kan være deres position i samfundet og bedrifter, men også temaer som ”at rejse ud” og ”krig”. Kun fantasien sætter grænsen. | |
| Modul 4  (2 lektioner) | Eleverne fremlægger.  Evaluering. | Eleven kan bruge kanonpunkter til at skabe historisk overblik og sammenhængsforståelse. | Eleven kan   * fortælle andre om en af kanonpersonerne ved hjælp af en elektronisk billedbog. | * Eleverne fremlægger for hinanden. * Hver gruppe formulerer 3-5 spørgsmål om deres kanonperson, som er blevet besvaret i fremlæggelsen. Spørgsmålene deles ud mellem alle eleverne, men eleverne må naturligvis ikke få et spørgsmål, de selv har været med til at formulere. * På skift læser den enkelte elev i klassen sit spørgsmål op og forsøger at besvare det. Er eleven usikker kan en elev, fra den gruppe, der har formuleret spørgsmålet, bidrage med et svar | |

NB! 1 lektion = 45 min.

# Forslag til:

## Undervisningsdifferentiering

Eleverne har forskellig forhåndsviden om de fem personer, f.eks. ved de fleste sikkert noget om Chr. 4, mens Absalon og Kejser Augustus er mere ukendte for dem. Det kan være en fordel for de svageste elever netop at arbejde med Chr. 4, da de dermed arbejder på et eksisterende fundament.

Oplever man, at dette forløb virker for voldsomt for enkelte elever eller hele klassen, kan man sagtens lave en light udgave, hvor man fastholder modul 1+2 og så i 3. modul ser alle kanonfilm sammen på klassen og sammen arbejder med at blive klogere på den enkelte kanonperson.

## Evalueringsformer

Eleverne fremlægger for hinanden. Det er en god ide at oprette responsgrupper, der skal sikre sig, at fremlæggelsesgruppen kommer omkring læringsmålene. I den løbende evaluering er det lærerens opgave, at hjælpe elever med at opbygge deres præsentation på en sådan måde, at de netop kommer omkring alle læringsmål i deres fremlæggelse.

## Bevægelse

Som løbende evaluering og for bevægelsen skyld anbefales det, at eleverne fra tid til anden afbrydes i deres researcharbejde og går en tur med en fra en anden gruppe, hvor de på skift fortæller om det, de indtil videre ved.

Man kan hænge billederne af personerne op på forskellige vægge i et stort lokale eller lægge dem i skolegården. Læreren bruger stikordene fra ”Hvem er hvem” (navne, perioder og begreber) og så skal eleverne løbe hen til den person, som ordet passer til.

Spillet ”hvem og hvem” kan sagtens inddrages til bevægelse ved at eleverne ”skal samle” spillets dele ind forskellige steder på skolen, eller ved at de skal hænge det op med lærertyggegummi på en væg.

## Nærområdet som læringsrum

Bor man i Københavnsområdet er der rig mulighed for at finde spor efter Chr. 4 og Absalon. I enhver dansk kirke er der mulighed for, at man kan besøge præsten og få denne til at læse op af Lukasevangeliet kap. 2, 1-7, hvor eleverne kan høre om, at ”*Og det skete i de dage, at der udgik en befaling fra kejser Augustus om at holde folketælling i hele verden…”*.

Eleverne kan også besøge den lokale købmand eller indkøbssted og sammen med læreren se på de mange varer, som Columbus medbragte fra Den Nye Verden blandt andet kaffe, kartofler og tomater.

# Øvrige gode råd og kommentarer

Hvis eleverne ikke er bekendte med Storyjumper eller dit foretrukne it-værktøj, er det en god ide at afsætte lidt tid til at de lærer programmet at kende. Denne ekstra tid er der ikke ikke indberegnet i tidsforbruget i forløbet. Alt afhængigt af, hvordan man på skolen afvikler Understøttende undervisning, kan det netop være oplagt at lade eleverne arbejde med it-værktøjer generelt i disse timer.

Bilag 1: Hvem er hvem?

**Indhold**

Spillet består af 5 billedkort og 30 tekstkort, som er opdelt i en farvekode:

* Gul: Navnet på kanonpersonen (5 styks)
* Grøn: Perioden, som kanonpersonen levede i, samt fødselsår og dødsår (5 styks)
* Blå: Begivenheder, bedrifter og begreber, der knytter sig til personen (20 styks)

**Før eleverne går i gang**

Du skal som lærer selv finde egnede billeder af de fem kanonpersoner. Det er vigtigt, at billederne er i overensstemmelse med de billeder, der er i det materiale, som klassen i øvrigt bruger, da det ellers kan være svært for dem at genkende personerne. De fem billeder indsættes i nedenstående kasser, inden der printes en udgave til hver gruppe. Du kan evt. laminere kortene, så de kan genbruges og som minimum holder hele forløbet.

**Hvordan bruges det?**

Eleverne får udleveret et spil, der består af fem billeder og 30 kort med tekst. Eleverne skal bruge deres viden fra lærerens oplæg til at få kortene placeret korrekt. Det nemmeste er, hvis de starter med at lægge de fem billeder ved siden af hinanden og derefter placere navnene korrekt. At placere perioder kan være svært for eleverne, og derfor kan de vente med det. I stedet kan de forsøge at få placeret de blå kort. Nogle af dem kan placeres ud fra det, de kan huske fra lærerens oplæg, nogle kan de tænke sig frem til, mens andre kræver, at læreren leder dem på vej fx med spørgsmål som ”*Dét der juleevangeliet… hvad er det nu lige det er? Er det ikke det præsten læser op henne i kirken til jul? Hvordan er det nu lige den lyder..?”.*

Tanken er, at læreren cirkulerer, går i dialog, finder fejl i deres opstilling og forklarer evt., hvorfor det er en fejl. Hvis eleverne går i stå, kan man udlevere tekstmaterialerne fra historiefaget.dk eller et andet læremiddel. De kan også søge på internettet.

**Efter spillet**

Læreren gennemgår kort elevernes arbejde og uddyber evt. begreber eller begivenheder. Derefter hænges et af de færdige spil op i klassen, så eleverne har mulighed for at se på det i hverdagen og ikke mindst finde inspirationen i forbindelse med produktet.

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Columbus | Periode: Bronzealder  Født 1341 f.v.t. – død 1323 f.v.t. |
| Augustus | Periode: Tidlig middelalder  Født 1128 – død 1201 |
| Christian 4. | Skibe |
| Tutankhamon | Amerika |
| Absalon | Indianerne |
| Periode: Senmiddelalder  Født: 1451 – død 1506 | Opdagelsesrejser |
| Periode: Jernalder  Født: 63 f.v.t. – død 14 e.v.t. | Romerriget |
| Periode: Renæssance  Født: 1577 – død 1648 | Juleevangeliet |
| Cæsar | Kejser |
| Rundetårn | Konge |
| Mange koner og børn | 30-årskrigen |
| Egypten | Mumier |
| Gravkamre | Kongernes dal |
| Farao | Biskop |
| Korstogene | Grundlæggelsen af København |