

Baggrund

Baggrund for Elevdesign

Undervisningsforløbet er udviklet af elever til elever.

Forløbet udspringer af "Projekt Elevdesign" – et samarbejdsprojekt mellem Give-Egnens Museum, Billund Museum, Campus Vejle, Sdr. Omme Skole og UCL. Projektet inddrog børn og unge som aktive designpartnere i udviklingen af undervisningsforløb på museerne i samspil med lærere, undervisere og museumsformidlere



Sådan arbejdede eleverne

Give-Egnens Museum har samarbejdet med en 3. HHX klasse fra Campus Vejle, der i projektet tog udgangspunkt i deres egen DHO opgave-proces og viden om, hvad der motiverer dem. Temaet var "Det moderne Gennembrud", og i undervisningsforløbet var der fokus på, at de enkelte aktiviteter skulle være tydelige. Eleverne ønskede at have ansvar, lære noget, men også at hygge sig.

Sådan sagde eleverne..

Camilla: "Man skal give eleverne mulighed for selv at tage ansvar og selv at få fingrene i arbejdet. Det er vigtigt, at vi unge, der besøger museet, får mulighed for at skabe nogle indtryk, og dette gør man ikke på samme måde, hvis man blot hører en person snakke"



Aktiv Uddannelse Den Historiske opgave

Give-Egnens Museum. Donneruplundvej 2,
7323 Give. Tlf. 75739375 www.GEM.dk

Den Historiske Opgave

“Den historiske opgave” er et inspirationsforløb på Give-Egnens Museum (GEM) til brug i arbejdet med ungdomsuddannelsernes større skriftlige opgave i historie/ samtidshistorie og dansk. Formålet er at give eleverne en anderledes indgang til valget af emne forud for opgaveskrivningen. Forløbet, der foregår en dag på GEM, er bygget op af elementer, der “angriber” stoffet på forskellig vis. Gennem rundvisning, historiske aktiviteter, der engagerer hoved og hænder, sættes historien i perspektiv.



Dagens forløb med elevdesignede temaer

Sådan ser dagens forløb typisk ud:

09.00.-09.15. Velkomst og intro til dagen

09.15.- 10.00. Introduktion til udstillingerne

10.00.-12.00. Værksteder og temaforløb

12.10.-12.45. Spise evt. i Det historiske køkken

12.45.-13.50. Værksteder og temaforløb, fortsat

13.50.-14.40. Faglig fordybelse og sparring

Opgave fokus og emneafsøgning

14.40.-15.00. Afrunding evt. Quiz

NB: forløb kan ændres. Pauser indgår.

1) Den historiske periode belyses igennem forskellige udtryk/workshops : Debat til ex. *demokrati*, Rollespil til ex. *landboliv*, Film til ex. *Brandes*, Madlavning til ex. *Sundhed og ernæring*.

2) QR koder bruges som udgangspunkt og inspiration for en dag med “Hands on – aktiviteter”. Det kunne være: “Børnene skal i skole”, “Kvinderne laver mad”, “Mændene hugger brænde”, “Drengene tærsker korn” og “Pigerne arbejder med uld”

3) Et “Skatteløb” sender alle igennem museets udstillinger. Der samles skatte og viden til opgaven

Ring og få en pris på det ønskede tema

For mere information læs [Den Historiske Opgave – Koncept](#) og [Den Historiske opgave - Praktisk](#)

