

# LÆREMIDDEL I HISTORIE

## MELEK FATIH KHALIL

Lærerstuderende på UCL Erhvervsakademi og Professionshøjskole.

I denne artikel kan du få et indblik i lærerstuderendes overvejelser og erfaringer med læremiddelproduktion. Gruppen har udviklet et didaktisk læremiddel med et historiefagligt fokus på bæredygtighed. Artiklen er skrevet af Melek Fatih Khalil, lærerstuderende på UCL Erhvervsakademi og Professionshøjskole.

*Denne artikel er udarbejdet som led i **Læremiddelmessen 2023: Bæredygtighed i historiefaget**. Artiklens formål er vidensdeling blandt lærerstuderende om læremiddelproduktion til grundskolen.*

**UDGIVET: 2023**

## INDHOLDSVALG

Min gruppe og jeg valgte at tage afsæt i et didaktisk læremiddel med et historiefagligt fokus på bæredygtighed. Vi blev hurtigt enige om, at læremidlet skulle være et brætspil, da vi har erfaret, at historiefaget ofte bliver associeret med tunge fortællinger om fortiden, som eleverne ikke behøver at forholde sig til længere. Vi har derfor fokuseret på at inkludere leg sammensat med læring. Vores læremiddel har til formål at give eleverne en bredere forståelse for, hvilken betydning 1500-tallet til og med 2023 har haft på jorden, og hvordan man med et nutidigt blik kan reflektere over handletiltag på disse problematikker.

## FOKUSPUNKTER

Mange læremidler lægger op til, at elever skal svare rigtigt eller forkert på et givent spørgsmål. Dette læremiddel fokuserer på, at eleverne får mulighed for at reflektere i grupperne, hvor de efterfølgende kan komme med bud på mulige løsninger til, hvordan man kan løse et dilemma i det specifikke årstal, som de lander på. Da spillet tager udgangspunkt i en tidsperiode på flere hundrede år, har vi udarbejdet refleksionskort, som er med til at stilladsere eleverne i at kunne reflektere over mulige tiltag de foretager sig undervejs i spillet.

Læremiddelmesse 2023: Bæredygtighed i historiefaget

## MIN ERFARING MED AT UDARBEJDE ET LÆREMIDDEL

Min oplevelse med at udarbejde et didaktisk læremiddel er, at et læremiddel skal lægge op til at eleven selv kan have indflydelse i, hvilken rækkefølge eleven vil tilegne sig viden. Det har været et bevidst valg at inkludere delmål i læremidlet. Disse mål skal eleverne nødvendigvis ikke handle på og kan i stedet vælge at samarbejde med deres medspillere om at komme i mål og vinde mod spillet. Dette fandt vi relevant, da vi har stødt på mange digitale læremidler, som ofte har en fastlagt struktur i forbindelse med det eleven skal tilegne sig af viden.

Læremidlet har fokus på differentiering i undervisningen, og derfor har vi udarbejdet "et svært" og "et nemmere" forklaringskort. Dette er indtænkt som et hjælpemiddel for læren, og som stilladsring til de elever, der kan have svært ved at sætte sig ind i læremidlet i begyndelsen.

## LÆS OGSÅ DE ANDRE ARTIKLER OM LÆREMIDDELPRODUKTION I HISTORIEFAGET

[Artikel 2 i serien:](#) Et foranderligt kystlandskab – Hersker eller slave af kysten

[Artikel 3 i serien:](#) Fortiden og Fremtiden i en forfriskende undervisningsoplevelse