

Historie og IT

Indledningsvis må man spørge sig selv: IT er vel et medium som elever og lærere i gymnasiet naturligt bruger i hverdagen, så hvorfor overhovedet skrive specielt om historieundervisning og IT?

Hertil er der flere svar hvoraf jeg mener de vigtigste er:

- gymnasireformen medfører krav om øget forståelse for hensigtsmæssig anvendelse af IT, både hvad angår undervisning, eksamen og løbende evaluering
- IT giver øgede muligheder for kommunikation og samarbejde – både lokalt og internationalt
- IT kan forbedre undervisningen ved at sikre bedre organisering, mere variation og større oplevelser
- Vigtigst: IT og specielt WWW er en gave til historieundervisningen og historielærerne har særdeles gode faglige forudsætninger for at sikre at gaven bliver pakket ud på en hensigtsmæssig måde!
- Kedeligst: IT har endnu ikke fået det gennemslag i historieundervisningen som er påkrævet!

For at starte med det sidste: I 2001 udkom Evalueringsinstituttets rapport om historie i det almene gymnasium. Heri angav 42% af de adspurgte lærere at de kun "i begrænset omfang eller slet ikke" havde inddraget IT i undervisningen, mens 44% angav at de "i en vis grad" havde anvendt IT¹. Det er i sig selv jo ikke imponerende, men værre bliver det af at en gruppe historielærere angiver at de er skeptiske overfor at inddrage internettet i undervisningen, fordi de mener at eleverne ikke er i stand til at forholde sig kritisk nok til det de finder på WWW²! Det må være klart for alle at historielærerne netop naturligt i undervisningen bør arbejde med at lære eleverne kritisk sans i forhold til IT. Dette arbejde udgør efter min mening et meningsfuldt eksempel på hvordan vi som historielærere kan leve op til reformens ord om at historie har et særligt ansvar for at skabe helhed og sammenhæng i gymnasieforløbet. Det fremgår også tydeligt af EVA-rapporten at der ligger en naturlig opgave for historielærerne her:

*"Efter evalueringsgruppens opfattelse er det en vigtig opgave for historiefaget at lære eleverne at forholde sig kritisk til materiale fra internettet. Det er nødvendigt at inddrage IKT som fagligt værktøj i undervisningen samt at fokusere på de materialekritiske problemstillinger IKT stiller faget overfor. Evalueringsgruppen anbefaler derfor at både historielærere og ledelser tilstræber en større brug af IKT i undervisningen, og at lærerne i højere grad underviser eleverne i kritisk brug af IKT"*³.

At arbejdet med IT og ikke mindst internettet er en gave til historieundervisningen har Rasmus Dahlberg, der er direktør for "Det Historiske Hus" i Odense, udtrykt på følgende måde:

*"Internettet er en kommunikationsrevolution på linje med Gutenbergs opfindelse af trykkemaskinen og udvikling af skrivemaskinen i 1870'erne. Det enestående ved internettet er, at det rejser lige så mange spørgsmål, som det giver svar. Det medfører en trang til refleksion og øger efterspørgslen på viden"*⁴.

¹ Historie med samfundskundskab i det almene gymnasium, EVA 2001, side 135. Tallene dækker over store regionale forskelle: Anvendelsen af IT er klart mest udbredt i Ringkøbing Amt og lavest i Roskilde Amt.

² ibid side 141

³ ibid side 29

⁴ Interview med Rasmus Dahlberg, leder af "Det historiske hus", Politiken den 6.12.04.

Når vi møder eleverne på det gymnasiale niveau har de ofte oplevet at løbe vild i den kaotiske informationsstrøm der omgiver dem, ikke mindst internettet – derfor efterspørger de refleksion og viden og derfor må vi hjælpe dem med at skabe overblik og sammenhæng, samt give redskaber til kritisk refleksion; kort sagt netop det vi er uddannet til som historikere.

Hvis vi vender os mod de formelle krav til IT i historieundervisningen, så er de meget klare. I bekendtgørelsen angående historie i det almene gymnasium og på enkeltfags hf står der samstemmende:

"IT skal inddrages i undervisningen i forbindelse med informationssøgning, skriftlig fremstilling og som hjælpeværktøj ved mundtlige fremlæggelser".⁵

Formuleringen vedrørende kulturfagsgruppen på hf er endnu tydeligere:

"Informationsteknologi anvendes til:

- informationssøgning*
- træning af kildekritik*
- bearbejdning og formidling*
- vidensdeling."⁶*

Som historielærer er det alt i alt bare med at komme i gang! Men hvordan skal man gribe det an og hvor søger man inspiration? Ja desværre ikke i de nyeste indføringer i historiefaget på markedet! I 2001 kom Knut Kjeldstadli "Fortiden er ikke hvad den har været" i en dansk bearbejdelse af Claus Bryld. Heri er der kun et kort afsnit om internettet, tilføjet den danske udgave:

"Med de audio-visuelle medier og internettet er (forholdsvis) nye kildetyper kommet til, der øger omfanget af kilder – og hermed ikke i sig selv gør det historiske arbejde lettere – men som samtidig kan give en ny dimension til anskueliggørelsen af fortiden"⁷.

Altså meget lidt om de mange nye muligheder IT tilbyder og ikke et ord om hvordan lærerne griber sagen an. I "Fortiden er ikke hvad den har været" findes der desuden to sider om: "EDB – en ny produktivkraft i historieforskningen"⁸, men selvom denne overskrift virker lovende, er der desværre kun tale om en forældet omtale af hvordan edb kan behandle store datamængder samt eksempler på enkelte databaser og deres anvendelse. Nu kan man jo forsvare disse mangler ved at bogen oprindeligt udkom i Norge i 1991 hvor IT var i sin vorden, men det må siges at være en stor mangel at en så udbredt lærebog på danske og norske læresteder ikke er blevet omskrevet med en grundig analyse af hvordan IT og internettet inddrages i historiefaget.

Desværre gør samme mangel sig gældende i Bernhard Eric Jensens spændende bog fra 2003: "Historie – livsverden og fag". Selvom der i bogens forord loves at læseren bliver taget med på en studierejse for at udforske hvad der i vor kulturkreds forstås ved historie, hvordan der arbejdes med historie og hvad historie bruges til – ja så er f.eks. en surfning på internettet helt fraværende i bogen! Det eneste jeg har kunnet finde (og jeg kan selvfølgelig have overset noget, da der er tale om en meget omfattende og levende skrevet publikation!) er små sidebemærkninger om IT, f.eks. hvor forfatteren nævner, i en længere analyse af filmen Forrest Gump, at "... den dog er manipuleret ved hjælp

⁵ Jf. <http://www.retsinfo.dk/DELFIN/HTML/B2004/0134805.htm#B27>

⁶ Jf. <http://www.retsinfo.dk/DELFIN/HTML/B2004/0134505.htm#B14>

⁷ K. Kjeldstadli: Fortiden er ikke hvad den har været. Roskilde Universitetsforlag 2001, side 214.

⁸ ibid side 240-241

af IT"⁹. Men desværre uden at forklare nærmere hvad forfatteren mener med forbeholdet "dog" og hvad IT-manipulationen evt. betyder for filmens anvendelse i historieundervisningen.

Som jeg ser det er der således stadig god grund til at skrive om IT og historieundervisning - der er på mange måder tale om et felt som ofte får en stedmoderlig behandling i den gængse historiedidaktik og ikke nyder den udbredelse i historieundervisningen som det fortjener.

Jeg gerne pege på to udgivelser hvor der kan hentes inspiration og som jeg begge står i gæld til:

- Lars Bluhme Larsen og Carsten Bach Nielsen: Internet i historieundervisningen, Systime 2003.
- Erik Prinds: Rum til læring. CTU 1999 (+ opdateringer i Samfundsfagsdidaktik, Columbus 2004).

Jeg vil flere gange henvise til "Rum til læring" nedenfor. Hvad angår "Internet i historieundervisningen" er der tale om en letlæst introduktion til både søgning, materialekritik og tips til hvordan internettet kan anvendes i historieopgaver. Bogen kan således anvendes både i grundforløbet og i 2/3g /2HF. Til bogen er knyttet en hjemmeside hvor især eksempler på brug af billedanalyse er fremragende og lige til at bruge i undervisningen.

Men grundlæggende er det på nettet at inspirationen skal søges; først og fremmest på Elektronisk Mødested for Uddannelserne, www.EMU.dk. Styrken ved EMU'en er, at man her på landsplan har et fælles sted hvor både elever og lærere kan gå ind og hente inspiration og kommunikere med hinanden. Alle fag og fagområder i det nye gymnasium er samlet her så man kan altid finde noget relevant, både til historiefaget og til samspil med andre fag. Desuden er der nogle særdeles brugbare sider med søgeteknik og kildekritik (jf. www.emu.dk/gym/soeg) som er lige til at bruge i undervisningen.

Historiesiden på EMU, der ligger på adressen: www.emu.dk/gym/fag/hi/, indeholder udover kvalitetssikrede henvisninger til nettet (koordineret med Fagenes Infoguide) også konkrete inspirationsmaterialer til undervisningen, præsentation af den faglige forening, kursusmuligheder og meget mere.

Desuden vil jeg pege på følgende websted: www.lemvig-gym.dk/gymnasiet/ hvor jeg på Lemvig Gymnasiums server har placeret et kursusmateriale målrettet til historielærere i de gymnasiale uddannelser, som løbende udvikles (f.eks. vedligeholdes alle links der er omtalt i denne artikel på webstedet), ligesom der er en række konkrete eksempler på anvendelse af IT i historieundervisningen – både hvad angår kritisk informationssøgning, tværfagligt projektarbejde, evaluering, skriftlig og mundtlig vidensformidling samt kommunikation via nettet.

Før man bruger disse inspirationskilder vil det være givende at foretage nogle pædagogiske overvejelser.

IT og historie - arbejdet med den fjerde kulturteknik.

I dag er det en udbredt opfattelse at IT-færdigheder bør ligestilles med de tre andre basale kulturteknikker, læsning, skrivning og regning – men hvad bør denne fjerde kulturteknik indeholde? I tidsskriftet Uddannelse (der findes on-line på UVM's server), har der været mange spændende indlæg om dette emne. F.eks. skrev Camilla Scavenius (fra Danmarks Lærerhøjskoles Forskningscenter for Pædagogisk IT) i 1998:

⁹ B.E. Jensen: Historie – livsverden og fag. Gyldendal 2003, side 74.

"Den fjerde kulturteknik/IT-kompetence har to lag. Dels et praktisk/hands on erfaringer, der henviser til evnen til at håndtere computere, multimedier, software m.v. Dels et indholdsmæssigt/kognitivt lag, der her kan beskrives som evnen til at udføre symbolanalyse i praksis. Hermed forstås evnen til at kunne arbejde med kaos og kompleksitet..."¹⁰

Jeg vil gerne her slå til lyd for at vi også i historieundervisningen tager dette arbejde alvorligt og bevidst forsøger at integrere IT/WWW – simpelthen fordi der er store fordele forbundet hermed. I punktform mener jeg der er følgende gode grunde til at arbejde med IT i historie:

- Være med på det "informationsteknologiske tog". Ved at være medvidende har vi og vore elever muligheden for at påvirke hvor "toget" kører hen, og udvikle de dele der passer ind i en god undervisning.
- Forbedrede undervisningsrutiner. Meget af det daglige arbejde med at uddele arbejdsopgaver og planer kan smidiggøres ved at lægge disse i form af hjemmesider. Samtidigt kan man placere gode klikbare henvisninger til WWW, så alle elever får et sikkert startsted.
- Hente opdateret materiale både synspunktmateriale og kilder. Opdaterede tekster, film, lyd og ikke mindst gode billeder kan ofte hentes hjem fra nettet.
- Kommunikere med omverdenen, både lokalt og internationalt. Oplagt her at kommunikere med klasser før udvekslingsbesøg via nettet
- Internationalt perspektiv/dimension i undervisningen ved at bruge materiale fra WWW
- Gode muligheder for undervisningsdifferentiering (mindst en elev er altid hurtigere på tastene end læreren)
- Er sjovt/afvekslende (der sker næsten altid noget uventet når alle er on-line!)

Men som citatet fra Uddannelse ovenfor antyder, har vi at gøre med et mangehovedet uhyre – IT-færdigheder handler både om at kunne forstå, overskue, analysere materiale og desuden beherske en hel del grundlæggende teknikker. Undervisningen afløses hurtigt af kaos hvis man ikke foretager nogle pædagogiske overvejelser om brugen af IT, ligesom et minimum af computerfærdigheder må læres – der er brug for hjælp i kaos for både elever og lærere.

IT og læring – hjælp i kaos

Der hersker sproglig uklarhed omkring brugen af ordene læring og undervisning på dansk, idet der kan iagttages mindst 4 forskellige måder at fortolke udtrykket læring på i dagligsproget:

- Resultatet af læreprocesserne hos den enkelte.
- De psykiske processer, der finder sted i det enkelte individ.
- Samspilsprocesser mellem individ og omgivelser.
- Sammenfaldende med ordet undervisning.

Knud Illeris har i sin nyeste grundbog om emnet givet følgende definition på læring:

"I denne bog opfattes læring grundlæggende som en integreret proces der omfatter to sammenhængende delprocesser som gensidigt påvirker hinanden: For det første samspilsprocessen mellem individet og dets omgivelser – et samspil der kan foregå ved en direkte kontakt eller være formidlet gennem forskellige medier..... For det andet den

¹⁰ Camilla Scavenius: Online med udviklingen – men hvilken udvikling? Uddannelse nr. 2, 1998 side 17. Uddannelse nr. 8, 2001 har ligeledes IT som tema.

indre psykiske tilegnelses- og forarbejdningsproces som fører frem til et læringsresultat¹¹

På lignende måde hersker der forvirring med hensyn til brugen af ordet undervisning, idet det ofte hævdes, at der i uddannelsesinstitutionerne foregår (og kræves) et paradigmeskift fra undervisning til læring¹². Jeg mener at dette er en forsimpning af virkeligheden og vil gerne slå til lyd for anvendelsen af begrebet "de lærende" i lighed med det engelske "learners", som betegnelse for vores elever. Undervisning kan forstås som læringsstimulering, hvor underviseren foretager valg af informationer og meddelelsesform og den lærende foretager selektion af forståelse og handling. Undervisning og læring går dermed hånd i hånd og det er kunstigt at opstille en modstrid mellem de to begreber (men som nævnt kunne det være ønskeligt med en større sproglig klarhed hvad angår brug af begreberne i dagligsproget).

Hvis vi ser nærmere på det rum læringen foregår i, har Erik Prinds forsøgt at analysere dette med henblik på IT og læring. Han når her frem til at der er tre læringsrum¹³:

	Undervisningsrum	Træningsrum	Studierum
Aktivitet	Vidensformidling	Træning af stof	Projektarbejde
Lærerrolle	Formidler Læreren organiserer	Træner Læreren stiller opgave	Konsulent Elev stiller opgave
Elevrolle	Elev/Modtager	Lærling	Studerende
Organisering	Klasse	Individ/gruppe	Individ/gruppe
Læringsteori	Tankpasserteori	Mesterlæreteori Nærmeste udviklingszone	Assimilation Akkodation
IT	Instruktion Præsentationsværktøjer Notetagning	Simulation Database	Internet Eksterne parter Kommunikation
Orden/kaos	Orden	Orden	Kaos
Distance/nærhed	Distance	Nærhed	Distance

Rummene skal forstås som læreprocesser, ikke som adskilte fysiske rum, idet de i praksis glider over i hinanden, men hovedpointen er at alle rum skal tilgodeses for at eleverne kan opnå de ønskede kvalifikationer og indgå i en dannelsesproces. Jeg mener skemaet er en stor hjælp til at organisere arbejdet med IT; det hjælper til at klarlægge for læreren hvornår man gør hvad, men ellers falder det udenfor denne artikels rammer med en nærmere diskussion heraf. Jeg kan varmt anbefale Erik Prinds bog (den er letlæst) og ellers vil jeg henvise til: www.lemvig-gym.dk/ja.lgl/ hvor jeg har lagt nogle eksempler på hvordan man konkret kan arbejde med disse læringsprincipper i historieundervisningen.

¹¹ Knud Illeris: Læring. Roskilde Universitetsforlag, 2000. Side 16

¹² Jf. f.eks. Erik Prinds: Rum til læring. CTU 1999. Side 30

¹³ Erik Prinds: Rum til læring. CTU 1999. Side 34-39. Hele bogen kan hentes på CTUs hjemmeside, se under Udgivelser. Skemaet er videreudviklet i: Erik Prinds: Samfundsfag og didaktik - fokus på IT. Trykt i Samfundsfagsdidaktik, Columbus 2004, side 55-70.

Hanne Richardt Beck fra Sankt Annæ Gymnasium har i en artikel i Gymnasieskolen slået til lyd for at de tre læringsrum bør udvides med et fjerde: Hyperrummet¹⁴. Hun mener, at når eleverne samarbejder med skærmen/cyberspace "forsvinder" både læreren og det fysiske rum til fordel for en "legeplads", som man ikke kan presse traditionel pædagogik ned over. Ved første øjekast virker Hanne Richardt Becks betragtninger meget spændende, men jeg synes hun skelner for lidt mellem de mange forskellige ting man kan bruge IT til i undervisningen. Pointen i Erik Prinds skema ovenfor er jo netop at IT skal indgå på forskellig måde i de forskellige læringssituationer. Læreren "forsvinder" heller ikke, men indgår blot i forskellige roller undervejs i de forskellige læringssituationer. Derimod kan jeg give H.R.Beck helt ret når hun skriver om fremtidens skole:

*"...i det gymnasium, hvor opblødte årnormer, projektarbejde og IT bliver kernen, dér tror jeg, det bliver nødvendigt at tænke læringskompetencer ind i et veldefineret og progressivt forløb. Det bliver helt essentielt at overveje hvordan vi undgår, at eleven kommer til at opleve kompetence- og IT-gymnasiet som et velmenende men temmelig tåget læringskaos"*¹⁵

Dette understreger behovet for samarbejde mellem elever, lærere og ledelse om skolen som fælles projekt. Dette besværliggøres af at gymnasiet, som K.Illeris skriver, er præget af at være en slagmark mellem den faglige læring (varetaget især af lærerne, ofte ud fra en fortidig forestillingsverden) og de unges optagethed af deres identitetsproces og fornemmelse af skolen, som noget de ikke har væsentlig indflydelse på¹⁶. Frem for at lade læreren "forsvinde" og eleverne bruge IT som "legeplads" er der behov for at lærere og elever mødes omkring IT på forskellig måde og i forskellige læringsrum, både opsøgende, legende og ikke mindst med faglig tyngde.

Når elever bliver dygtige kan man diskutere i hvor høj grad det skyldes arbejdsformen eller IT. Men der er ingen tvivl om, at i arbejdet med IT kan elever og lærere ofte komme videre med fælles læring og inspiration i stedet for at stå stille på "slagmarken".

Endelig må man gøre sig klart, at eleverne ofte føler sig i et kaos – både med hensyn til den hyperkomplekse verden de færdes i og med hensyn til deres læringssituation. Her mener jeg at IT kan hjælpe med til at give eleverne "DISKAOS-kompetence" – et begreb lanceret af Peter Larsen fra Aalborg Seminarium¹⁷. Det handler bl.a. om at lære elever og studerende at sortere og analysere store mængder af information. Det er ikke bare af stigende vigtighed at vide, hvor og hvordan man skal finde relevant information, men også at være klar over, hvad relevant information er i en given sammenhæng. Elever og studerende skal kunne bryde informationerne op i stykker og stumper - analysere og dekonstruere. Herefter skal de kunne kombinere og samle delene til ny, unik og relevant information - dvs. foretage synteser og konstruere ny viden. Endelig skal de kunne anvende den nye information - dvs. koble teori og empiri. Processen vil gøre elever og studerende i stand til at innovere - dvs. få unikke og gode ideer som på sigt kan medvirke til, at vi kan bevare vores velstand, velfærd og kultur. Innovation kan dog ikke stå alene. Der kræves også organisation, hvorfor evnen til at organisere er helt central. Elever og studerende skal konstant kastes ud i opgaver, hvor de skal lære at organisere - dvs. planlægge og implementere ideer i den virkelige verden. De skitserede trin - indsamling, sortering, analyse, syntese, anvendelse herunder organisation og implemente-

¹⁴ Hanne R. Beck: Læringsspiralen og hyperrummet. Artikel i Gymnasieskolen nr.4, 2001, s.14-18.

¹⁵ ibid side 16

¹⁶ Knud Illeris: Læring. Roskilde Universitetsforlag, 2000. Side 170-171.

¹⁷ P. Larsen: Det danske uddannelsessystem ved årtusindskiftet - udfordringer, kompetencer, myter og ideer.1998. Side 25. (Findes kun on-line på adressen: <http://www.policy.dk/down.htm>)

ring er så komplekse opgaver at de normalt kun kan løses i dialog og samarbejde med andre mennesker. Derfor bliver evnen til at diskutere og samarbejde også meget central, med Peter Larsens ord:

"Jeg har sammenfattet de mange kompetencer i akronymet DISKAOS: Diskutere, Innovere, Sortere, Kommunikere, Analysere, Organisere og Samarbejde. DISKAOS er en huskeregel for mit program, men det er på ingen måde et udtømmende begreb for de kompetencer, der bliver vigtige i det 21. århundrede... Andre ord, som dækker kompetencerne kunne være samtale, dialog, kontemplation, selvstændighed, formidlingsevne, fleksibilitet, omstillingsparathed, overblik, skabertrang, iderigdom, opfindsomhed, lyst og evne til at føre ideer ud i virkeligheden, handlekraft etc. Min pointe er dog alligevel, at med DISKAOS kompetencerne vil det moderne menneske bedre kunne begå sig i en stadig mere kaotisk verden, hvor der konstant sker forandringer, og hvor man konstant bliver bombarderet med informationer. Ligeledes vil jeg hævde, at DISKAOS kompetencerne bliver vigtige i fremtidens globaliserede og højteknologiske verden når det skal genereres velstand, velfærd og kultur."¹⁸

Grundlæggende mener jeg at følgende tre betingelser skal være til stede for at effektiv læring kan finde sted:

- Eleverne skal arbejde med stoffet (kun den der arbejder lærer noget!). Her viser mine erfaringer at IT og anvendelsen af projektarbejde er særdeles motiverende – eleverne arbejder langt mere end ved traditionelle arbejdsformer.
- Eleverne skal være følelsesmæssigt involverede – her er brug af IT også en særdeles god "fødselshjælper", som flere elevudsagn i mine projekter viser (jf: www.lemvig-gym.dk/ja.lgl/)
- Eleverne skal udfordres ved at blive anbragt i problemsituationer og dermed udvikle sig i forlængelse af egne kompetencer. Dette er naturligvis meget individuelt og her kan IT igen tjene som et godt medie; særdeles velegnet til undervisningsdifferentiering.

Når man inddrager IT mener jeg det er vigtigt, at man ikke lægger sig fast på en bestemt pædagogik, men arbejder med en undersøgende pædagogik med IT som redskab, idet alt tyder på at den pædagogiske tilrettelæggelse er helt afgørende for et optimalt udbytte – målet er at eleverne får mulighed for at udvikle både de faglige, de almene og personlige kvalifikationer, samt indgå i en dannelsesproces¹⁹.

IT er dog ingen mirakelkur; det er vigtigt at arbejde med alle kompetenceniveauerne: Kvalifikationer, kompetencer, kreativitet og kultur. Man kan ikke tilegne sig kompetencer uden at bygge på faktisk viden og man kan ikke være kreativ uden at have et indgående kendskab til både materialer og redskabsbrug. Jeg mener at et af de centrale færdighedsområder netop er IT, forstået som den fjerde kulturteknik, samtidigt med at IT er et glimrende hjælpemiddel når man skal navigere i, og formidle det hyperkomplekse samfund – viden kan ikke skrottes til fordel for kreativitet og fantasi – eller med Professor Jørn Lunds ord:

"Vejen til fordummelse er brolagt med computere, hvis man indfører dem på bekostning af andre nødvendige initiativer uden at sikre det nødvendige fundament af grundlæggende faglige kundskaber og færdigheder"²⁰

¹⁸ ibid side 27.

¹⁹ Jf. f.eks. Erik Prinds: Rum til læring. CTU 1999. Side 100.

²⁰ Jørn Lund: Sidste Udkald, om dannelse og uddannelse. Gyldendal 1998.

Jeg håber i denne artikel at have givet opmuntring til at IT finder sin naturlige plads som den gave til historieundervisningen det er, hvor lærerne har et stort ansvar for at fundamentet sikres, dvs. at "gaven" pakkes ud på en hensigtsmæssig måde sammen med eleverne. Selvom universiteterne og lærebøgerne endnu ikke er opdaterede på området, så handler det om at vi som lærere gør det vi er gode til, nemlig at lægge undervisningen tilrette på faglig forsvarlig vis og give mulighed for elevernes kreative udfoldelser. Faktisk er det kun fantasien som sætter grænser for hvordan IT kan inddrages til at afveksle og intensivere elevernes arbejde og læring.²¹

Faktaboks – vigtige links:

- www.emu.dk/gym/fag/hi/. Historiesiden på EMU indeholder udover kvalitetssikrede henvisninger til nettet (koordineret med Fagenes Infoguide) også konkrete inspirationsmaterialer til undervisningen, præsentation af den faglige forening, kursusmuligheder og meget mere.
- www.emu.dk/gym/soeg/. Vejledning på EMU med særdeles brugbare sider om søgeteknik, webetik og kildekritik som er lige til at bruge i undervisningen.
- www.lemvig-gym.dk/gymnasiet/. Kursusmateriale målrettet til historielærere i de gymnasiale uddannelser, som løbende udvikles (f.eks. vedligeholdes alle links der er omtalt i denne artikel på webstedet), ligesom der er en række konkrete eksempler på anvendelse af IT i historieundervisningen – både hvad angår kritisk informationssøgning, tværfagligt projektarbejde, evaluering, skriftlig og mundtlig vidensformidling samt kommunikation via nettet.

²¹ Jf. f.eks. Tidsskriftet Noter nr. 163, december 2004, hvor der på side 36 omtales at netværket vedrørende "Renaissance 2006" har truffet en aftale med udviklingsgruppen 3D-nerds, der indebærer at publikum under renaissanceåret vil kunne opleve modeller af betydningsfulde bygninger der er gået tabt. Modelleringsteknikken kan også visualisere den bygningshistoriske udvikling på monumenter som Kronborg og Sønderborg Slot – disse teknikker vil, anvendt på rette vis, også kunne levendegøre historieundervisningen i gymnasiet.