

”La elva leve”: Alta-saken som rollespill i historieundervisninga

Lisbeth Bergum Johanson og Helge Christian Pedersen



Nordidactica

- Journal of Humanities and Social Science Education

2019:2

Nordidactica – Journal of Humanities and Social Science Education

Nordidactica 2019:2

ISSN 2000-9879

The online version of this paper can be found at: www.kau.se/nordidactica

”La elva leve”: Alta-saken som rollespill i historieundervisninga

Lisbeth Bergum Johanson og Helge Christian Pedersen

UiT – Norges arktiske universitet

Abstract: The annual staging of a role play for school pupils called “La elva leve” (‘Let the River Live’) at Alta museum addresses the conflict over the building of a hydroelectric power plant in the Alta-Kautokeino watercourse between 1978-82. The confrontation has an important legacy, not least by bringing the issue of Sámi Indigenous rights into the national limelight. This article discusses how the role play might serve as a starting point for teaching pupils about the conflict’s consequences for Sámi rights, and interrogates the degree to which this kind of role play might benefit the pupils’ awareness of history. Drawing on observations and interviews, we found that the pupils were strongly engaged in the play and that they found it both interesting and educational. However, while they also gained more knowledge about the conflict itself, there was little evidence that they connected the conflict to the Sámi struggle for indigenous rights, or that their historical consciousness expanded significantly.

KEYWORDS: ALTA-SAKEN, ROLLESPILL, HISTORIEBEVISSTHET, HISTORIEFORSTÅELSE, HISTORIEUNDERVISNING, SAMISK HISTORIE, SAMISKE RETTIGHETER, ROLE PLAY, HISTORICAL CONSCIOUSNESS, HISTORY AND EDUCATION, SÁMI HISTORY, SÁMI RIGHTS

About the authors: Lisbeth Bergum Johanson er dosent i samfunnsvitenskap ved fakultetet for humaniora, samfunnsvitenskap og lærerutdanning, UiT - Norges arktiske universitet. Johansons forskningsinteresser er historiedidaktikk, digital didaktikk og kvinnehistorie.

Helge Christian Pedersen er førsteamanuensis i samfunnsfag ved fakultet for humaniora, samfunnsvitenskap og lærerutdanning, UiT – Norges arktiske universitet. Pedersens forskningsinteresser er hovedsakelig innenfor samisk og nordnorsk historie, historie og identitet, idrettshistorie og historiedidaktikk.

Innledning

Da Stortinget vedtok å bygge vannkraftverk i Sautso i Alta-Kautokeinovassdraget, vekket det både naturvernere og den etnopolitiske samebevegelsen. Konflikten om Altaelva var en viktig miljø- og urfolkssak i sin samtid og ble et brytningspunkt i statens samepolitikk. I ettertid har saken blitt en del av samenes og altasamfunnets kollektive minne. Alta-saken som pågikk i perioden 1968-1982 (Eikeseth, 2003, s. 342), markerer gjennombruddet for den samiske revitaliseringa for kampen om økt samisk selvbestemmelse. Etableringen av Sametinget og den nye forvaltningsmodellen for land- og vannressursene i Finnmark gjennom Finnmarksloven og Finnmarkseiendommen (FeFo), er viktige samepolitiske følger av den opprivende konflikten om Altaelva (Niemi, 2017). Alta-saken var slik sett et vannskille i samenes kamp for urfolksrettigheter, og en kan på mange måter si at selv om de tapte kampen om selve utbygginga av elva, vant de den politiske rettighetskampen.

Denne kampen om utbygginga av Altaelva er utgangspunktet for rollespillet «La elva leve» som er et samarbeid mellom Alta museum, den kulturelle skolesekken¹ og skoler i Alta. Rollespillet har i mange år vært et populært, verdsatt og viktig undervisningsopplegg ved Alta museum som skolene i Alta bruker i sin undervisning om samisk historie og kultur. Elever ved 6. klassetrinn deltar i rollespillet som tar for seg demonstrasjonene mot utbygginga av Altaelva i årene 1979 til 1981. I skoleåret 2017/18 ble rollespillet gjennomført 15 ganger med til sammen 259 elever. Målsetningene for rollespillet er blant annet at elevene gjennom deltakelse og innlevelse skal få erfare, oppleve og føle Alta-sakens forløp, og gjennom dette få innblikk i hva Alta-saken dreide seg om og hvilke konsekvenser den fikk (Alta museum, 2018; Den kulturelle skolesekken, 2018). Videre skal de reflektere over normative aspekter ved saken ved å gjøre vurderinger i de ulike rollekarakterene de spiller. Gjennom rollene skal elevene gjøres i stand til å forstå at historiske hendelser kan ses fra ulike perspektiv. Elevene skal på denne måten få erfare at historiske hendelser kan påvirkes og formes, og at historien ikke er deterministisk. Rollespillet skal slik bidra til å utvikle elevenes historiebevissthet. Ifølge Poulsen (1999) er «Historiebevissthet (omfattet) sammenheng mellom nåtidsforståelse, fortidsfortolkning og framtidforventninger» (Poulsen 1999 i Kvande & Naastad, 2013, s.45).

Det at rollespillet «La elva leve» etter 10 år, fremdeles er svært populært blant lærere og elever, gjorde oss nysgjerrige på rollespillet som undervisningsopplegg. Opplegget ved museet fenger elevene, og lærerne tar med seg nye klasser til museet år etter år. Med dette som utgangspunkt ønsket vi derfor å undersøke følgende to problemstillinger. For det første undersøker vi om rollespillet «La elva leve» bidrar til å øke elevenes kunnskaper om Alta-saken og dens betydning for den samiske urbefolkningas rettighetskamp, og for det andre undersøker vi om rollespillet bidrar til å utvikle

¹ Den kulturelle skolesekken er en nasjonal satsning som skal bidra til at alle skoleelever i Norge får møte opplæringssektoren på nasjonalt-, regionalt- og lokalt nivå og omfatter alle skoler i Norge. Ordningen er et samarbeid mellom kulturdepartementet og kunnskapsdepartementet (www.denkulturelleskolesekken.no)

elevenes historiebevissthet. Grunnlaget for drøftingene gjøres med utgangspunkt i museets og den kulturelle skolesekkens målsetninger for rollespillet og bygger på våre observasjoner av gjennomføringa av rollespillet, på intervjuer av elever og lærere og på intervju med den museumsansatte som ledet elevene gjennom rollespillet da vi observerte det.

Det er skrevet en del om rollespill, historielæring og historieforståelse (Andersen 2014; Demers, Lefrançois & Ethier, 2015; Moorehouse, 2008; Allern, 2016; Lund 2016; Luff 2016; Appelget, Matthews, Hildreth & Daniel, 2002). Rollespill er et anerkjent læringsverktøy som ifølge læringsteori kan bidra til å skape engasjement, motivasjon, innlevelse og derigjennom læring og forståelse. Per-Arne Karlsson (2014) viser blant annet at rollespill kan være et godt redskap i historieundervisning. Han skriver at om rollespill skal gi ønsket læring i form av historiekunnskap og -forståelse, må elevene få rom til å bearbeide historien utfra rollekarakterenes perspektiv. Elevene må med andre ord få anledning til å lese historien med rollepersonenes øyne (Karlsson, 2014, s. 208- 209). På denne måten kan elevene tvinges til å ta egne beslutninger i rollespillet, og de kan dermed få innsikt i at historie er noe som skapes. Selv om det er skrevet en del om historiske rollespill, er det skrevet lite om rollespill i undervisning knyttet til urfolkshistorie og urfolksrettigheter, og det er ikke skrevet noe om dette temaet i en norsk kontekst. Dette kunnskapshullet vil vi bidra til å tette. Artikkelen bidrar slik til ny kunnskap om bruk av rollespill i historieundervisning generelt og i undervisning om urfolkshistorie spesielt.

I det følgende vil vi først kort gjøre greie for Alta-saken. Deretter vil vi si noe om betydningen historiske rollespill kan ha for historieforståelse og historiebevissthet. Videre beskriver vi hva rollespillet «La elva leve» går ut på og hvordan det ble gjennomført. Etter dette beskriver vi vår metodiske tilnærming, før vi analyserer og drøfter om rollespillet bidrar til å øke elevenes kunnskaper om samenes historie og om elevene fikk økt historiebevissthet knyttet til samenes rettighetskamp. Til slutt vil vi oppsummere våre funn.

Alta-saken

Bakgrunnen for utbygginga av Alta-Kautokeino-vassdraget var statens planer for moderniseringa av Finnmark og at en fra offisielt hold mente framtidens Finnmark ville trenge mer energi (Eikeseth, 2003). Nå var ikke vannkraftutbygging noe nytt i Norge, men det som gjorde Alta-saken til en nasjonal og internasjonal kampsak, var konsekvensene utbygginga kunne få for samisk reindrift og reindriftskultur, samt de miljømessige konsekvensene utbygginga kunne få for en unik lakseelv.

Altaelva er en av verdens beste og mest kjente lakseelver, noe som førte til at miljøbevegelsen mobiliserte til kamp. Dette gjorde de i tospann med en gryende etnopolitisk samebevegelse. Samene i Norge hadde i perioden fra slutten av 1800-tallet og fram til den nære etterkrigstida blitt utsatt for en hard statlig initiert assimileringpolitikk, den såkalte fornorskningpolitikken. Denne politikken gikk ut på at samene skulle legge av seg sitt språk og sin kultur og erstatte det med norsk levesett,

norske verdier, kultur og språk. Den norske stat mente dette var eneste måten samene kunne overleve på i den nye moderne tida som skred fram (Niemi, 2017, s. 131-150). Etter andre verdenskrigs slutt og Nazi-Tysklands undergang, endret staten sin samepolitikk. Fornorskninga ble gradvis skrinlagt og erstattet med en integrasjonslinje. En politikk som rangerte folk og kulturer slik fornorskningspolitikken hadde gjort, ble dumpet på historiens skraphaug. Skolen som hadde vært selve spydspissen i fornorskninga åpnet nå i økende grad for bruk av samisk som undervisningsspråk og for undervisning i samisk kultur (Niemi, 2017, s. 146-148).

Kampen om Altaelva var som nevnt innledningsvis den saken som for alvor fikk fart på disse prosessene og som satte samenes politiske rettigheter på dagsorden. Etter hvert som saken utviklet seg, endret den seg fra først og fremst å være en naturvernsak til å bli en sak om samiske rettigheter i Norge. Alta-saken ble en svært viktig katalysator i den samiske revitaliseringa som skapte en større kollektiv samisk selvbevissthet og en økt forståelse i samfunnet for at samene var et eget folk med krav på rettigheter som urfolk (Niemi, 2017, s. 246). Demonstrasjonene ved Nullpunktet i Stilla, de samiske kvinnenenes okkupasjon av statsminister Brundtlands kontor i 1981 samt sultestreikene utenfor Stortinget, gjorde offentligheten oppmerksomme på at også samene hadde en politisk stemme som storsamfunnet måtte ta hensyn til (Eikeseth, 2003). Selv om kraftverket ble bygd, var samene likevel i ferd med å vinne den etnopolitiske kampen for urfolksrettigheter. I 1989 ble Sametinget åpnet, det fremste politiske symbolet på at samene hadde fått anerkjent sin status som urfolk. Samme år fikk samene også formell status som urfolk da Norge ratifiserte ILO-konvensjonens paragraf 169. I 2005 ble Finnmarksloven vedtatt, en lov som refererer særskilt til samiske rettigheter knyttet til land og vannressursene i fylket (Niemi, 2017, s. 246).

Alta-saken har også spilt en viktig rolle for Altas identitet. Kollektive identiteter knyttes ofte til historiske hendelser og til tradisjoner (Pedersen, 2016). Alta-saken er en slik historisk hendelse som har satt sine spor, ikke bare i stedets natur, men også i stedets kollektive kultur og identitet. Aksjonen har fortsatt en plass i befolkningas historiske bevissthet, både gjennom muntlige fortellinger, gjennom lokalhistoriske fortellinger og gjennom rollespillet «La elva leve» ved Alta museum. Slik har Alta-saken satt seg i både det samiske kollektive minnet og lokalbefolkningas kollektive minne. Alta-saken er ikke bare noe som har hendt i fortida, men er fortsatt i dag en del av en levende historiekultur som elevene hører om og som påvirker dem.

Rollespill og historiebevissthet

Rollespill har mange ulike formål og utforminger og kan ifølge Leming (2016, s. 65) variere fra terapeutiske samtaler til kompliserte nettpill. I noen rollespill handler det for eksempel om å gjøre fagstoff konkret, mens i andre handler det om å trene seg til arbeidslivet. I skolen gir rollespill andre innganger til læring, og målet er ofte «å skape læring gjennom konstruktivistiske læringsprosesser hvor utforskende elever er mer motivert for faglig kunnskap» (Eik 1999 i Leming, 2016, s. 66). Rollespill kan også benyttes i undervisninga av elever med læringsutfordringer og ha betydning for deres

forståelse og læring (Appelget, Matthews, Hildreth & Daniel, 2008). Et annet mål med å bruke rollespill i undervisninga, kan være å knytte teori og praksis nærmere hverandre (Briseid, 2016).

I vår sammenheng er det de historiske rollespillene som er interessante. Rollespill kan ifølge Jon Nichol og David Birt (i Andersen, 2014, s.8) brukes for å lære om de fleste historiske situasjoner, og målene er ifølge Andersen (2014, s. 8) og Lund (2016) som oftest formidling, samt historisk innsikt og forståelse. Elever lærer seg historisk forståelse og innsikt om fortida ved å forestille seg, skriver Levstik og Barton (2005 i Demers, Lefrançois & Ethier, 2015, s. 36). I de historiske spillene tar elevene over rollene til de ulike karakterene i historien. Karakterene til rollen kan være bestemt på forhånd, der elevene mer eller mindre vet eller blir fortalt hva de skal si eller gjøre, eller de kan vær åpnere og gi mer rom for elevenes improvisasjon slik som i levende rollespill, også kalt LAIV (Allern, 2016). I levende rollespill er læringa avhengig av aktive elever som lever seg inn i rollen og prøver å handle slik rollekarakteren trolig ville ha gjort. Deltakerne har avtalte roller med rollebeskrivelser som har et utgangspunkt i en situasjon, og varer over en viss tid. Det betyr ikke at de som spiller rollen har et manus, men de har gjerne fått informasjon om hva karakteren de spiller ønsker å oppnå og hvilke motiv karakteren har. I denne formen for rollespill kan det være viktigere for læring å løse oppgaver enn å spille rollen (Allern, 2016, s. 16-17). I rollespill, som er støttet av historiske kilder, kan elevene sette seg inn i hvordan og hvorfor mennesker i fortida handlet som de gjorde. Leming (2016, s. 66) mener elevene kan kjenne på kroppen hvordan de ulike rollene de spiller påvirker dem - en kroppsliggjøring av kunnskap som kan gi dybdelæring. Demers, Lefrançois og Ethier argumenterer for at rollespill om lokalhistorie kan tilby elevene viktige og relevante læringsssituasjoner. «We also believe that they may help students take on and debate socially controversial, engaging and emancipatory issues and thus afford them the opportunity to see themselves as agents of changes in the community!» (Demers, Lefrançois & Ethier, 2015, s. 37).

Som nevnt innledningsvis er det skrevet svært lite om historiske rollespill og urfolk. Genat, Naidu og Fong (2008) har imidlertid undersøkt hvordan et digitalt rollespill om aborigineres helse i en viktoriansk bosetting i Australia i andre halvdel av 1800-tallet, kan brukes i undervisning av helsefagstudenter. Her viser de hvordan rollespill kan bidra til å endre studenters perspektiv på urfolkshistorie og helsesituasjon på en effektiv og engasjerende måte. De viser at tydelige instruksjer i rollespillet kombinert med et åpnere og mer utforskende design kan bidra til å gjøre studenter i stand til å sette seg inn i urfolkets posisjon og kritisk vurdere sitt eget ståsted. Dette er i tråd med Allerns (2016) beskrivelse av hvordan et levende rollespill kan fungere. Selv om Genat, Naidu og Fongs (2008) undersøkelse omhandler et digitalt rollespill, en annen historisk og geografisk kontekst og en annen målgruppe, gir urfolksperspektivet i deres undersøkelse relevante og nyttige perspektiver for oss. Deres undersøkelse viser at rollespill med urfolk som tema kan bidra til å endre deltakernes perspektiv og sette dem i stand til å se historien fra «den andres» posisjon.

Som det digitale rollespillet om aborigineres helse viser, kan rollespill bidra til å visualisere historien, skape empati og engasjement. Elevene kan gjennom rollespill lære

seg å se saker fra ulike sider, bli bevisst på sine egne holdninger og deltakelse, samtidig som de kan bli en del av historien (Moorehouse, 2008, s.1; Leming, 2016, s. 66). Karlsen sier at det skjer mye god læring «når vi er engasjerte og opplever noe som føles relevant, og vi husker best det som vekker følelser i oss» (Karlsen, 2008, s. 23 i Allern, 2016 s. 15). Innlevelsen og engasjementet som rollespill gir, kan dermed legge et godt grunnlag for å sette elever i stand til å oppleve og tenke gjennom historie (Moorhouse, 2008). Lund (2016, s. 125) mener også rollespill har et stort potensiale fordi læring fremmes når følelser knyttes til kognitive tankeoperasjoner.

Engasjementet, innlevelsen og den fysiske deltakelsen som rollespill legger til rette for, gjør det til et egnet historiedidaktisk redskap for å øve historiebevissthet. For å forstå hvilken betydning et rollespill som «La elva leve» kan ha for elevers historiebevissthet, er det imidlertid nødvendig å avklare hva vi mener med begrepet historiebevissthet. Begrepet historiebevissthet kan oppfattes som noe vagt og tolkes noe ulikt, men det er konsensus om at det omhandler samspillet mellom fortid, nåtid og fremtid. Hvordan vi forstår og tolker fortida, har betydning for hvordan vi forstår nåtida og hvordan vi forventer at fremtida skal se ut. «Ethvert individ tolker fortiden ut fra sin forståelse av seg selv og sin samtid og sine forventninger til framtiden» (Skram, 2011, s. 15). De tre tidsdimensjonene spiller altså inn på hverandre. For Eikeland (2013, s. 17) betyr dette at fortida for oss er levende «og virksom som minne i vår nåtid, og som en aktiv del av våre forventninger knyttet til fremtid». Det betyr også at vi må kunne trekke linjer mellom tidsdimensjonene og vise hvordan fortida er relevant for nåtida og det samfunnet vi lever i. Dette handler for Kvande og Naastad blant annet om identifikasjon og innlevelse. «Det å kunne kjenne seg igjen i historier om fortiden og ha evnen til å kunne tenke og føle seg inn i situasjoner fortidens mennesker sto overfor» (Kvande & Naastad, 2013, s. 51-52). Det kan bety at hva elevene lærer eller hva de tenker når de deltar i et rollespill, vil ha betydning for hvordan de forstår den tida de lever i nå og også for deres forventninger til fremtida. Det betyr også at rollespill kan ha betydning for hvordan de forstår historien, både hvordan fortida var, hvordan den påvirker dem i samtida og hvordan deres egne handlinger bidrar til å forme fremtida.

Historiebevissthet kan ifølge Skram (2011, s. 15) være alt fra å være lite reflektert og mangle historieforståelse til å forstå hvordan og hvorfor en selv tolker fortida på en bestemt måte. Når læring gir forståelse av sammenhengen mellom ulike tider, kan historiebevisstheten til elevene økes. Å øke elevenes historiebevissthet handler også om at de øves i å forstå historien fra ulike perspektiv eller tenkemåter (Skram, 2011, s. 16; Kvande & Naastad 2013, s. 51), noe som også er et av målene i rollespillet om Altaelva. Kvande og Naastad (2013) sier det likevel ikke finnes en måte eller en undervisningspraksis som er den beste for å fremme historiebevissthet fordi elevene er så ulike.

Metode

Å undersøke hvordan rollespillet «La elva leve» fungerer som historiedidaktisk metode, krever en bred tilnærming. Hverken observasjon, elevintervju, samtaler med

lærere eller gransking av rollespillets skrevne handling og målsetninger, kan alene gi entydige og uttømmende svar på om rollespillet oppfyller de historiedidaktiske målene som Alta museum har satt i samarbeid med den kulturelle skolesekken. Ved å bruke ulike metoder setter vi sammen ulike deler til et sammensatt bilde av hvordan rollespillet «La elva leve» fungerer som undervisningsopplegg (Kjeldstadli, 1999 s. 211). Vi valgte å observere rollespillet, intervjuer elevene og lærerne som vi hadde observert og den museumsansatte som gjennomførte rollespillet. I tillegg hadde vi samtaler med ytterligere tre lærere som har deltatt i rollespillet med sine klasser. Vi fikk også tilgang til elevenes logger om rollespillet i en av klassene. Disse ulike metodene utfyller hverandre og bidrar til å skape et mer helhetlig bilde av hvordan rollespillet fungerte som undervisningsopplegg. Vi fikk på denne måten innblikk i hvordan elevene selv opplevde å delta i rollespillet, og vi fikk lærernes vurderinger av læringsutbytte. Gjennom observasjonene kunne vi selv danne oss en oppfatning av hvordan rollespillet forløp, av elevenes engasjement og av om rollespillet ble utført i tråd med intensjonene som framkom i målsetningene for rollespillet.

6. klassen vi observerte i undervisningsopplegget, besto av åtte gutter og fem jenter. Observasjonen foregikk over to timer, og vi som observatører holdt oss i bakgrunnen for ikke å forstyrre. Vi introduserte oss før undervisninga begynte og fortalte at vi skulle se på når de hadde rollespill. Elevene var dermed klar over hvem vi var og hvorfor vi var tilstede. Under rollespillet så det for oss likevel ikke ut som vår tilstedeværelse påvirket måten de utførte rollespillet på. Intervjuene med elevene vi hadde observert i rollespillet gjennomførte vi to uker etter gjennomføringa. Det var et bevisst valg å få denne avstanden i tid, slik at vi kunne få et inntrykk av hva elevene husket best fra Alta-saken og rollespillet. Under intervjuet av elevene delte vi elevene opp i to grupper på henholdsvis fem og seks elever. Vi brukte rundt 30 minutter på å intervjuer hver gruppe, og vi var begge til stede under intervjuene. Den ene stilte spørsmål, mens den andre skreiv ned svarene. Vi stilte relativt åpne spørsmål til elevene, blant annet om hva de husket og hva de syntes de hadde lært og om hva de mente om rollespillet som undervisningsmetode. Vi spurte også om hva og hvordan de hadde jobbet med Alta-saken i forkant og etterkant av rollespillet, og om de syntes det er viktig å lære om Alta-saken. Det var også viktig å stille spørsmål som kunne få frem elevenes forståelse for samenes situasjon før og nå, og om hvilken betydning Alta-saken hadde for lokalsamfunnet da demonstrasjonene pågikk og nå i deres egen samtid. Vi ville også få frem hvorvidt de synes det lokale perspektivet var interessant og om det eventuelt gjorde emnet mer lærerikt.

Intervjuene og samtalene med lærerne forgikk også en til to uker etter at rollespillet ble gjennomført. Den ene læreren vi intervjuet var læreren til elevene vi observerte, og den andre hadde nylig vært på museet med sin klasse. Intervjuene av lærerne varte mellom 20 og 30 minutter. De tre andre lærerne hadde vi kun korte samtaler med, to av dem hadde flere års erfaring med det samme rollespillet, mens for den tredje var det første gangen. Vi stilte blant annet spørsmål om de jobbet med Alta-saken før og etter rollespillet og eventuelt hvordan, og hva de synes elevene lærte av et slikt rollespill. Vi stilte også spørsmål knyttet til mål i læreplanen og museets mål med rollespillet. Til den

museumsansatte som gjennomførte rollespillet, spurte vi hva tanken bak rollespillet var, hvordan hun mente det fungerte og hva hun opplevde at elevene lærte av rollespillet.

Det finnes helt klart fordeler og ulemper med observasjon og intervju som metoder. Det var klare fordeler ved å være to under gjennomføringen av observasjonene og intervjuene. Vi kunne få mer detaljert og utfyllende informasjon, i tillegg til at vi kunne drøfte hva vi hadde sett og hørt med hverandre. Som Hall og Rist (1999) og Johannessen, Tuft og Kristoffersen (2004) sier, kan en tilnærming der en henter inn data ved å anvende flere metoder bidra til resultater som gir sterkere validitet. Likevel må vi ta i betraktning at vi kun har sett på rollespillet en gang. Vi må også ta i betraktning den påvirkninga vi som forskere kan ha hatt på elevene da vi observerte dem og hvordan informasjon kan ha uteblitt da vi valgte å ikke ta opptak av intervjuene med elever, lærere eller den museumsansatte. Funnene våre gir ikke grunnlag for generalisering utover denne undersøkelsen. Vi mener likevel de kan gi verdifulle data for å forstå historiske rollespill og hvordan en kan arbeide med rollespill som læringsverktøy.

Alta-saken som rollespill

Rollespillet «La elva leve» kan betegnes som det Allern (2016) og Lund (2016) beskriver som et historisk rollespill. I rollespillet spilte elevene ut en del av den historiske handlinga om utbygginga av Altaelva. De deltok i demonstrasjonene og anleggsarbeidet ved Nullpunktet i Stilla, i sultestreiken utenfor Stortinget og i regjeringens beslutningsprosess. De spilte ulike aktører og utførte noen av disse aktørenes oppgaver. Elevene demonstrerte, de var politi, de var anleggsarbeidere og de var statsminister og statssekretær. Alta Museum og Den kulturelle skolesekken beskriver rollespillet slik:

Alta-saken [presenteres] som en verdikamp mellom modernisering og tradisjon og tar opp minoriteters situasjon innenfor nasjonalstaten. Elevene vil få et innblikk i en lokal hendelse som fikk nasjonal og internasjonal utstrekning. Gjennom tildeling av ulike roller vil de bli utfordret til å foreta vurderinger knyttet til grunnleggende spørsmål om rett og galt, som var viktige for lokalsamfunnet. Undervisningstilbudet gjør eleven i stand til å forstå at en politisk sak som Alta-saken har mange ulike aspekter og at det ikke finnes én vedtatt sannhet. (Alta Museum, 2018; Den kulturelle skolesekken, 2018).

Før rollespillet fikk elevene en forelesning på 45 minutter som ga innsikt i årsakene til og konsekvensene av konflikten. Her snakket den museumsansatte om Alta-saken, viste bilder og filmklipp og stilte spørsmål til elevene om hva de visste om saken. Elevene vi observerte hadde på forhånd jobbet med saken, lest aviser fra den tida og blant annet forhørt seg med både foreldre og besteforeldre om konflikten. Da de under foredraget ble spurt om hva de visste om Alta-saken, var det flere av elevene som rakk opp hånda og kunne fortelle at de kjente ganske godt til hendelsen både gjennom foreldre og besteforeldre og gjennom det de hadde lært på skolen. Elevene fikk også mulighet til å supplere eller stille spørsmål underveis i forelesninga. Hovedvekten av forelesninga var på årene mellom 1978 til 1981, da konflikten var på sitt sterkeste. Etter

forelesninga ble elevene delt på fire ulike stasjoner der hver stasjon var knyttet til en rolle: anleggsarbeider, demonstrant, politi og statsminister/statssekretær. De fikk velge kostymer som passet til sin rolle. Rollespillet ble gjentatt tre ganger slik at elevene skulle få mulighet til å spille ulike roller. Scriptet for rollespillet var klart på forhånd og elevene ble geleidet gjennom rollespillet ved at den musemusansatte underveis fortalte hva de skulle gjøre og hva de skulle si. Spillet startet med at den museumsansatte ga elevene instruksjoner om å samle inn 15000 underskrifter mot utbygginga som de leverte til statsministerens kontor. Underskriftene ble revet istykker av statsministeren som krevde start i anleggsarbeidet. Anleggsarbeiderne startet arbeidet, men fikk motstand av demonstrantene som lenket seg fast. Anleggsarbeiderne ringte politiet som bar vekk demonstrantene, og anleggsarbeiderne fortsatte da demonstrantene var borte. Denne delen av rollespillet der politiet bar bort demonstrantene fant elevene særlig morsom, og det ble mye latter. Demonstrantene reiste så ned til Stortinget med bannere. De ropte «la elva leve» og noen sultestreiket. Statsministeren fikk ny informasjon om dyrelivet i elva, og igjen ble arbeidet stoppet. Noe seinere startet likevel anleggsarbeidet opp etter instruksjoner fra statsministeren i hovedstaden. Igjen ble det demonstrasjoner, og politi måtte på nytt bære bort demonstrantene. Rollespillet ble avsluttet med at statsministeren klart og tydelig sa «demninga skal bygges», altså med at staten vant kampen om utbygginga.

Rollespillets betydning for elevenes forståelse av samisk kultur og rettigheter og deres utvikling av historiebevissthet

Innledningsvis presenterte vi følgende to problemstillinger: Bidrar rollespillet «La elva leve» til å øke elevenes kunnskaper om Alta-sakens betydning for den samiske urbefolkningas rettighetskamp, og bidrar det til å utvikle elevenes historiebevissthet? Bakgrunnen for valget av disse to problemstillingene, er som nevnt innledningsvis at vi valgte å ta utgangspunkt i de målene Alta Museum og den kulturelle skolesekken selv har satt for rollespillet. Disse målsetningene er laget i tråd med læreplan i samfunnsfag, der det spesifiseres at elevene skal ha «kunnskap om kultur i Sápmi og situasjonen til samene som urfolk» (Utdanningsdirektoratet, 2013 SAF1-03). Læreplanen vektlegger i tillegg at elevene skal lære seg å reflektere over forholdet mellom det tradisjonelle og det moderne samt at de skal stimuleres til å gjøre kritiske vurderinger. Elevene skal også kunne skape fortellinger om mennesker i fortida og bruke fortellingene til å vise hvordan de tenkte og handlet ut fra den tida de levde i. Slike refleksjoner, vurderinger og fortellinger kan være med på å skape bilder, samt forme forståelse av fortida og hvordan denne virker inn på nåtida (Utdanningsdirektoratet, 2013 SAF1-03), noe som utvikler elevenes historiebevissthet. Ifølge Lund (2016, s.125) har rollespill et potensiale for å kunne forklare, samt gi elevene forståelse for fortida, noe som igjen vil kunne bidra til å forstå nåtida. Rollespill kan gjennom sin fortelling skape følelser og engasjement som bidrar til denne læringa, og metoden kan slik være et egnet didaktisk verktøy for å nå historiefaglige mål i læreplanen.

For å svare på om rollespillet bidrar til å øke elevenes kunnskaper om Alta-sakens betydning for den samiske befolkningens rettighetskamp, drøfter vi først om rollespillet påvirker elevenes kunnskaper om samisk kultur og om de gjøres i stand til å forstå samenes rettigheter som urfolk i Norge. For det andre drøfter vi hvilke vurderinger elevene må gjøre i rollespillet. Dette er vurderinger knyttet til hvorvidt Altaelva skulle bygges ut eller ikke. Ved å spille de ulike karakterene, er rollespillets intensjon at elevene skal få forståelse av at de ulike karakterene er handlende aktører, og elevene skal kunne sette seg inn i hvilke vurderinger de ulike aktørene i saken måtte gjøre. Denne analysen av rollespillets betydning for elevenes forståelse av samisk kultur og rettighetskamp, danner så grunnlaget for vår drøfting av om rollespillet bidrar til å utvikle elevenes historiebevissthet. Bidrar rollespillet til elevenes forståelse av Alta-saken som en verdikamp mellom tradisjon og modernisering? Gir rollespillet elevene bedre evne til å se at Alta-saken påvirket og fortsatt påvirker deres eget lokalsamfunn og samenes stilling i Norge i dag?

Påvirker rollespillet elevenes forståelse av samenes situasjon som urfolk?

Som vist innledningsvis var utgangspunktet for at Alta Museum utviklet rollespillet «La elva leve» museets ønske om at elever i Altaskolen skulle få kunnskap om Alta-saken og dens betydning for samene som urfolk og deres rettigheter. Ifølge målsetningene med rollespillet skal det gi innblikk i Alta-saken og hva den handla om, og det skal sette samiske rettigheter på kartet.

I våre observasjoner av hvordan rollespillet ble utført, så vi at rollespillet skapte stort engasjement og at elevene lekte og hadde det gøy. Intervjuene av elevene tyder på at dette engasjementet bidro til at elevene fikk kunnskap om en viktig begivenhet i samenes historie, arbeidet med Alta-saken var noe de husket godt. Vi observerte at demonstrantene kunne bruke kofte og trekantlue (samelue), to viktige markører av samisk etnisk identitet, når de demonstrerte. Bruken av kofte og lua ble viktige ingredienser i elevenes lek. Alle elevene er kjent med kofter og samelue og forbinder plaggene med samer og samisk kultur. Ved at elevene fikk bruke disse samiske symbolene ble det ikke bare synlig for elevene at Alta-saken dreide seg om samene, men det var også noe de kunne føle på i rollen som demonstranter. I elevintervjuene vektlegges nettopp denne forbindelsen mellom bruken av kofter og at Alta-saken også handlet om samer. En elev mente det var mange samer som demonstrerte, dette fordi det var mange som brukte kofter ved demonstrasjonene i Stilla. Også i elevloggene er det flere som kommer inn på at Alta-saken også handlet om den samiske befolkninga. En elev skriver: (...) «Før det hadde vi om samene og da var vi på museet og lærte om Alta-saken. Det var at Stortinget ville lage en demning i Altaelva og da ble det mye diskusjoner». En annen skriver: «Vi holdt på med samer og det har vært gøy og vi har lært mye. Jeg lærte at samene lenket seg fast i hverandre og ropte: La elva leve!». En tredje skriver: «Vi prøvde et skuespill. De forskjellige rollene: demonstranter, politi, byggearbeider, statssekretær og statsminister». I en fjerde logg skriver eleven: «Vi skuespilte til la elva leve. Det var kult». I den siste loggen skrev eleven:

På museet gjorde vi mye spennende ting. Vi gjorde skuespill. Jeg var same og statsminister. Der lærte jeg at politiet bar folk vekk der de lenket seg fast. Og at de skulle oversvømme Masi. Alt dette gjorde de fordi Norge eller noen folk ville bygge demning. Den ble bygd. De bygde den i Altaelva.

Loggene viser at rollespillet engasjerte elevene og at kunnskap om Alta-saken hadde festet seg. De var tydelige på at samene som demonstrerte spilte en sentral og aktiv rolle i Altaaksjonene og viste at de forsto at Alta-saken også var en kamp samer engasjerte seg i.

Elevene vi observerte i rollespillet hadde brukt tid på samisk kultur før de dro på museet, og deres skole brukte rollespillet som et viktig ledd i undervisninga om samene. Læreren til disse elevene mente at det var avgjørende at elevene hadde forkunnskaper for at rollespillet skulle gi innsikt i de ulike perspektivene ved Alta-saken. Siden elevene ved denne skolen hadde forkunnskaper, mente læreren at rollespillet fungerte veldig bra. Rollespillet gjorde at elevene husket Alta-saken bedre. En av de andre lærerne vi intervjuet, framhevet også forkunnskaper som avgjørende for utbyttet av rollespillet. Læreren så ikke at selve rollespillet ga læring dersom elevene ikke hadde forberedt seg, og kanskje heller ikke da, siden det var leken som var mest i fokus. For mange av elevene handlet rollespillet først og fremst om å få tak i det beste kostymet, mente læreren. Hun mente at dersom elevene skulle fått større utbytte av rollespillet, burde forelesninga i forkant vært kortere, samtidig som de kanskje burde «frøset» hver stasjon og jobbet mer inngående og grundig med denne situasjonen. Dette kunne de andre elevene fått sett på. Sånn kunne de gjort ved alle stasjonene. Når det gjelder målsettinga om at rollespillet skal gi økt innsikt i, og forståelse for, samenes rettighetskamp, så ikke den intervjuede læreren at dette ble nådd i særlig grad.

I elevintervjuene kom det fram at elevene var klar over at i de opprinnelige planene for utbygginga av Alta-Kautokeino-vassdraget, skulle bygda Máze legges under vann. De visste at dette ikke ble gjennomført fordi samene protesterte. De kjente til at noen hadde reist til Oslo og demonstrert på statsministerens kontor og at andre sultestreiket utenfor Stortinget. En elev sa at demonstrantene jobbet for rettferdighet og mot de som ville ødelegge miljøet og legge Máze under vann. Intervjuene viser at elevene tilegnet seg viktige kunnskaper om Alta-saken og om de begivenhetene som fant sted i den tida demonstrasjonene pågikk. Det er imidlertid vanskelig for oss å kunne slå fast at elevenes kunnskaper om de faktiske hendelsene gjorde at de reflekterte noe videre over hvilke ringvirkninger Alta-saken fikk for samenes politiske rettigheter, eller at de reflekterte over «minoritetenes situasjon innenfor nasjonalstaten», slik et av målene for rollespillet er formulert.

Vurderinger i rollespillet

I museets og den kulturelle skolesekkens målsetninger (2018), står det at elevene i forbindelse med rollespillet «skal foreta viktige vurderinger knyttet til grunnleggende spørsmål i lokalsamfunnet». For at elevene skal kunne gjøre slike vurderinger gjennom de ulike rollene de har, vil de «bli utfordret til å foreta vurderinger knyttet til grunnleggende spørsmål om rett og galt» som var betydningsfulle for lokalsamfunnet

(Alta museum, 2018). Dette målet er også i tråd med læreplanen som sier at elevene skal stimuleres til å kunne sette seg inn i og kritisk vurdere ulike historiske hendelser (Utdanningsdirektoratet, 2013, SAF-03).

En av målsetningene for rollespillet er at elevene selv skulle kjenne på kroppen hvordan det føltes å være del av Alta-saken, at elevene skulle ha en aktiv rolle og de skulle huske Alta-saken bedre. En av lærerne mente at det var viktig at elevene fikk føle på kroppen hvordan det var på den tida, og at de ved å få føle hendelsene på kroppen lærte mere samtidig som de fikk flere perspektiv på saken. Dette er i tråd med hva Nichol og Birt (i Andersen, 2014, s.8) og Karlsson (2014) mener om rollespill og elevenes læring. Læring krever aktive elever som lever seg inn i rollen og som prøver å handle slik rollekarakteren ville ha gjort.

Å gi elevene ulike perspektiv på en sak samt å lære dem at det ikke bare finnes en sannhet, er et av målene museet hadde satt for rollespillet (Alta museum, 2018). Spørsmålet er likevel om elevenes engasjement, denne kroppsliggjøringen der elevene fikk «kle på seg» en identitet eller den aktive rollen elevene hadde, førte til at elevene vurderte saken eller rollene sine kritisk. Noen elever fortalte at de fikk bestemme noe i rollespillet, men at de måtte holde seg innenfor reglene. Det de fikk bestemme selv, var hvilken rolle de ville ha og hvilket kostyme de ville ha på seg. De kunne kle seg i de kostymene som var tilgjengelige, og de fikk velge om de ville være politi, demonstranter, statsminister eller anleggsarbeider. Vi observerte at elevene kunne ta på hele politidressen eller bare politilue, og de kunne bestemme om de som demonstranter skulle bruke kofte og samelue, og om de ville spille gitar og synge eller ikke. Selv om de fikk noe medbestemmelse, fortalte elevene at den museumsansatte som ledet rollespillet i all hovedsak bestemte hva de skulle gjøre: «da kom hun med et ark som sa hva vi skulle gjøre». De fortalte også at det var en liste på tavla som opplyste om hva som skulle gjøres. Til tross for at elevene uttrykte at de ikke hadde så stort handlingsrom til å gjøre egne vurderinger, ser det ut til at noen av elevene synes rollespillet bidro til at de kunne sette seg inn i de ulike rollenes posisjoner i saken. En sa: «Litt artig å prøve de andre rollene, for da fikk vi vite hvordan de andre rollene hadde det. Tror jeg forstår bedre hvordan de andre hadde det». En av de som spilte politi sa for eksempel at de «følte at vi hadde mer makt», og at om de hadde vært demonstranter på ordentlig «så hadde vi blitt sint». En annen sier «vi fikk mer forståelse når vi prata. Når vi hadde selve rollespillet da var det litt lettere for da var vi i de rollene». Enkelte mente også at de forsto saken bedre og at det var artig å vite hvordan folk på den tida hadde det. «Da vet vi hvordan det har vært», sa en av elevene.

En av de intervjuede lærerne sa at Alta-saken som lokalhistorie har betydning for elevene fordi saken blant annet kan settes i sammenheng med noe større. «Det er en viktig historiehendelse som handler om lokalmiljøet, noe som angår dem». Likevel var de intervjuede lærerne enige om at rollespillet kunne gi mer rom for elevene, slik at de selv i større grad kunne gjort vurderinger knyttet til «grunnleggende spørsmål i lokalsamfunnet». Våre observasjoner støtter en slik vurdering. Elevene ble ikke «utfordret til å foreta vurderinger knyttet til grunnleggende spørsmål om rett og galt», noe som er viktige mål for rollespillet. Elevene fikk i begrenset grad selv treffe beslutninger om hvordan de skulle løse sine roller når de deltok i rollespillet. Det relativt

stramme scriptet ga ikke tilstrekkelig rom for at elevene selv kunne gjøre egne tolkninger av hvordan de skulle modellerer sine rollekarakterer, og hvordan disse karakterene skulle handle. Slike mer grunnleggende vurderinger, som vi mener kunne gitt elevene mulighet til dypere innsikt i de ulike karakterenes posisjoner og handlingsrom, var forhåndsbestemt i rollespillets script.

Denne forståelsen støttes av den museumsansatte som gjennomførte rollespillet vi observerte. Hun mente at selv om målene for rollespillet handlet om elevens vurderinger, var deres handlingsrom til å gjøre slike vurderinger begrenset. Hun foreslo endringer i rollespillet som kan bidra til at en også oppnår de målene som går på økt bevissthet om samenes rettighetskamp og historiebevissthet. Den museumsansatte mente at de praktiske rammene rundt rollespillet kunne justeres slik at elevene fikk mer handlingsrom til selv å modellere sine rollekarakterer. Rollespillet innledes av et langt foredrag, noe som spiste mye tid fra rollespillet. Ved å kutte ned på det innledende foredraget, ville en kunne frigjøre tid til å gjøre rollespillet mer detaljert. Elevene kunne da få flere oppgaver de selv kunne løse på de ulike stasjonene. Dette ville kunne bidra til at elevene selv kunne skapt sine karakterer, eller som den museumsansatte sa: de hadde fått rom til å «create your own path». Hadde elevene fått større rom til å forestille seg hvordan de ulike karakterene i konflikten hadde det, kan det tenkes at de kunne fått bedre forståelse av at det ikke bare finnes én fortelling eller én sannhet om fortida, men at utfallet av en prosess avhenger av de ulike aktørenes handlinger i prosessen. På denne måten kunne elevene, gjennom å forestille seg, fått bedre anledning til å forstå fortida og de historiske aktørenes situasjon, i tråd med Levstik & Barton (2005) og Karlsson (2014).

Det relativt stramme scriptet, samt instruksjonene som ble gitt underveis i rollespillet, gjorde at rollespillet i stor grad ble formidling av en ferdig historie, slik at elevenes mulighet til å sette seg inn i og gjøre egne vurderinger i de ulike rollekarakterene, ble begrenset. Rollespillet ga likevel elevene viktig innsikt i Alta-saken, og de fikk innblikk i hvilke vurderinger de ulike aktørene på den tida gjorde og hvilke valg de tok. Dette fikk de imidlertid hovedsakelig gjennom klare instruksjoner, mer enn gjennom egne erfaringer.

Bidrar rollespillet til økt historiebevissthet?

Historiebevissthet er som tidligere vist et begrep som rommer flere ulike dimensjoner. Vi har valgt å se på hvorvidt rollespillet bidro til å skape engasjement, om det ga rom for ulike perspektiver på hvordan historie formes og på om rollespillet bidrar til å øke forståelsen for sammenhengen mellom fortid, nåtid og framtid.

Rollespillet skapte som vi alt har vist engasjement. Lærerne framhevet rollespillet som en kjærkommen avveksling fra klasseromsundervisning. De vektla egenverdien av at elevene bidro aktivt og spesielt at de som ikke var så teoretisk sterke, fikk mulighet til å delta i undervisninga på like fot med faglig sterkere medelever. Lærerne mente, i tråd med våre observasjoner, at rollespillet skapte engasjement blant elevene. Et slikt engasjement gir ifølge Moorehouse (2008) og Leming (2016) et godt grunnlag for læring. Elevene synes det var både lærerikt og spennende å delta. Dette engasjementet la

et godt grunnlag for at elevene kunne ha fått forståelse for hvordan det var for folk som sto midt oppe i konflikten, og la videre til rette for at elevene kunne ha identifisert seg med de ulike aktørene som var engasjerte i Alta-saken. Levstik (2005) påpeker at engasjement og det «å føle historien på kroppen», kan bidra til en bedre forståelse av fortida. Elevene kan lære seg at historien endrer seg utfra hvilket perspektiv man har, og at vår forståelse av fortida også påvirker vår forståelse av nåtid og fremtid. Elevene kan på denne måten selv erkjenne at de tar del i historien – noe som igjen kan bidra til økt historiebevissthet. Men engasjement alene gir imidlertid ikke tilstrekkelig grunnlag for økt historiebevissthet. Innsikt i ulike aktørers perspektiver og handlingsrom er også viktig.

Historiebevissthet kan altså økes ved at elevene gjennom å spille de ulike karakterene i rollespillet, får forståelsen av at det finnes ulike perspektiver på Alta-saken. Noen av de intervjuede lærer mente engasjementet elevene opplevde bidro til at de fikk «føle på kroppen» hvordan de som sto midt oppi konflikten hadde det. Ved å leve seg inn i de historiske karakterene, legges et viktig grunnlag for at elevene skal kunne forstå hvordan hendelser og historien kan tolkes ulikt av ulike personer, og at mennesker er med på å forme historien. Å la elevene selv få gjøre sine egne vurderinger knyttet til de ulike rollene, ville etter vår mening bidratt til en dypere forståelse av selve saken, samtidig som elevene ville blitt satt i stand til bedre å kunne kritisk vurdere saken fra ulike sider.

Vi fant at noen av utsagnene til elevene kan tolkes som at de trekker linjer fremover i historien, og at de ser sammenhenger mellom demonstrasjonene som de spiller ut i rollespillet og hvordan situasjonen i elva er i dag. Et uttrykk for dette var refleksjoner noen av elevene hadde om forholdet mellom tradisjon og modernitet da vi intervjuet dem. De trakk fram at utbygginga ga mer elektrisk energi og at dette kanskje var med på å gjøre hverdagen deres i dag enklere. De undret seg også over hvordan Altaelva ville sett ut i dag om utbygginga ikke hadde skjedd. «Kanskje hadde det vært mer vann i elva og kanskje hadde det vært mer fisk?» En reflekterte også over betydninga av å vite om gamle dager og hvordan tidligere generasjoner hadde det. Eleven mente de sikkert hadde det vanskeligere enn oss i dag, og at vi i dag har det lettere ved at vi har flere teknologiske hjelpemidler. Da vi spurte hvorfor det er viktig for oss som lever i dag å kunne noe om Alta-saken, sa en av elevene: «Fordi vi bor i Alta må vi vite om gamle daga, om det som har skjedd før». På spørsmål om hvorfor det er viktig å lære om gamle dager, sa en annen at det er «viktig å ikke gjøre samme tabben». Eleven sier altså her at vi kan lære noe av det som skjedde i fortida, noe som kan tolkes som en form for historiebevissthet. Likevel er det få av elevenes utsagn som forteller oss at de gjennom rollespillet fikk større forståelse av sammenhengen mellom fortid, nåtid og fremtid, eller at de så seg selv som en del av historien. Det detaljerte og stramme scriptet i rollespillet, der elevene i stor grad ble fortalt hva de skulle gjøre og hva de skulle si, begrenset imidlertid mulighetene til å utvikle slike perspektiver. Dette igjen gjorde at elevene i liten grad så at de ulike rollene hadde handlingsrom og kunne påvirke historien. Elevene fikk på den måten ikke tatt egne beslutninger som kunne påvirke forløpet i rollespillet. Den stramme regien begrenset elevenes kreative innspill og gjorde at elevene i stor grad reproduserte kunnskap. På bakgrunn av dette, mener vi at slik

rollespillet ble gjennomført da vi observerte det, ikke legger forholdene godt nok til rette for at elevenes historiebevissthet kan stimuleres.

Avslutning: «La elva leve»

Rollespillet «La elva leve» er som vist et svært populært undervisningstilbud. Det har det vært i over 10 år. Våre observasjoner levner ingen tvil om at rollespillet gir elevene innblikk «i en lokal hendelse som fikk nasjonal og internasjonal utstrekning» (Den kulturelle skolesekken, 2018). Elevene sitter etter rollespillet igjen med mye kunnskap om hva som skjedde i de årene konflikten pågikk. Det er heller ingen tvil om at de elevene vi observerte i rollespillet, deltok med stort engasjement og glede gjennom aktive deltakelse, og at denne entusiasmen er et godt grunnlag for læring.

Rollespillet har imidlertid som vi har vist historiedidaktiske målsetninger som går utover det å skulle sette elevene inn i selve Alta-saken. Vi har vist at målsetningene som går på at elevene skal få forståelse for samenes rettighetskamp og få økt forståelse for sammenhenger mellom fortid, samtid og framtid, er vanskelig å oppfylle innenfor de rammene som er satt for rollespillet slik det ble gjennomført da vi observerte det. Dette kan blant annet skyldes at målsetningene i seg selv er for omfattende og lite operasjonaliserbare, at målsetningene ikke i tilstrekkelig grad er tilpasset elevgruppa eller at gjennomføringa av rollespillet ikke gir godt nok rom for å nå målene.

Når det gjelder målet om å «presentere Alta-saken som en verdikamp mellom modernisering og tradisjon» (Den kulturelle skolesekken, 2018), har vi vist at elevenes engasjement og glede i liten grad ble omsatt i slik kunnskap. Elevene var klar over at det var en kamp mellom de som ville bygge et kraftverk for å få mer energi og de som ville bevare elva. Det er på bakgrunn av våre observasjoner og intervjuer ikke like tydelig at elevene ut over dette klarte å sette seg inn i at kampen om Altaelva inngikk i en større samfunnsmessig og politisk kontekst. Videre mener vi at rollespillet i begrenset grad tar opp «minoriteters situasjon innenfor nasjonalstaten» (Den kulturelle skolesekken, 2018), læringsmålet som var utgangspunktet for ideen om rollespillet. Elevene fikk til en viss grad erfare hvordan samene opplevde aksjonen, men de fikk i begrenset grad utviklet sin forståelse for hva Alta-saken har betydd for samenes politiske kamp i ettertid. Som vist tidligere er den didaktiske hensikten med historiske rollespill formidling, samt historisk innsikt og forståelse (Andersen, 2014, s. 8). Basert på våre observasjoner og intervjuer, er «La elva leve» først og fremst formidling av historien om Alta-saken. Rollespillet ga i mindre grad rom for at elevene kunne sette seg inn i, og forstå, hva Alta-saken dreide seg om og hvilke konsekvenser den hadde utover de handlingene som spilles ut i rollespillet.

Elevene gjorde vurderinger i rollespillet. De valgte hvilke roller de ville spille og hvilke kostymer og klær de ville bruke i de ulike rollene. De ble imidlertid i mindre grad «utfordret til å foreta vurderinger knyttet til grunnleggende spørsmål om rett og galt som var viktige for lokalsamfunnet» (Alta museum, 2018) gjennom de ulike rollekarakterene de inntok. At elevenes mulighet til å gjøre slike valg er begrenset i gjennomføringa av rollespillet, bidrar til at elevene i mindre grad klarer å se at historien

er noe de selv er en del av og at handlinger som er gjort i fortida preger vår samtid. Slik vi tolket dette, bidrar ikke rollespillet i nevneverdig grad til å øke elevenes historiebevissthet. Vi kan ikke på bakgrunn av våre undersøkelser se at «undervisningstilbudet gjør eleven i stand til å forstå at en politisk sak som Alta-saken har mange ulike aspekter og at det ikke finnes én vedtatt sannhet» (Alta museum, 2018).

Vi finner likevel at rollespillet spiller en viktig rolle for å ivareta en sentral historie som berører samisk kultur og Alta som lokalsamfunn. Engasjementet og innlevelsen rollespillet skapte, kan med noen omprioriteringer i opplegget i tillegg bidra til å gi elevene bedre innsikt i samenes rettighetskamp og til å øke elevenes historiebevissthet. Engasjementet og innlevelsen som elevene fikk gjennom de ulike rollene, er viktige elementer når en skal skape en fortelling om fortida, og fortellinger kan ifølge Kvande og Naastad (2013, s. 101) bidra til at vi skaper mening og sammenhenger, og kan dermed brukes til å utvikle elevenes historiebevissthet. Ved å lage fortellinger gir elevene bedre muligheter til å forstå sammenhengen mellom fortid, nåtid og fremtid. Rammene rundt rollespillet begrenset imidlertid det historiedidaktiske utbyttet ved at elevene ikke selv fikk anledning til å bidra til å skape fortellinga om Altaelva. Ved å korte ned på foredraget og utvide tida til selve rollespillet, ville elevene kunne fått bedre mulighet til å forme sine egne tolkninger av rollekarakterene og til å stille spørsmål og undre seg over hvordan og hvorfor de ulike aktørene handlet som de gjorde, slik Karlsson (2014) påpeker. Regien på gjennomføringa av rollespillet kan også bli løsere. Kanskje kunne «La elva leve» blitt utformet som et levende rollespill der elevene gir større handlingsrom til selv å forme sine karakterer. Slik ville fokuset i spillet kanskje blitt mer rettet mot rollekarakterene og det å skape deres historie, enn mot de konkrete oppgavene karakterene skal utføre. Dette krever at elevene er forberedt og kjenner saken når de kommer til museet. Vår undersøkelse viser at de elevene vi observerte og intervjuet var godt forberedt gjennom forutgående tematisering av samisk historie og kultur. Slik sett ligger forholdene godt til rette for å gjøre de nevnte endringene i rollespillet.

Å la elevene undre seg over hvorfor Alta-saken er så viktig i dag, blir da et sentralt spørsmål å diskutere med elevene. Ved å sette av mer tid til rollespillet, ville elevene kanskje fått mer rom til å gjøre sine egne vurderinger underveis samtidig som det hadde skapt rom for å la elevene reflektere over de ulike karakterenes handlinger og hvilke konsekvenser deres handlinger hadde for ettertida. Ved å legge til rette for mer elevmedvirkning, vil kanskje rollespillet kunne bidra til at elevene i større grad selv så at de er en del av historien, at de som individer og fellesskap bidrar til å forme historien og at de selv er historieskapende.

Referanser

Allern, T.H. (2016). Fakta, fiksjon og læring – Levende rollespill (LAIV) i historieundervisning. *Norsk pedagogisk tidsskrift*. Vol 100, 1. pp.15-25.
doi: 10.18261/issn.1504-2987-2016-01-03

Alta museum (2018). Altasaken – dramatisering av et stykke norgeshistorie
<https://www.altamuseum.no/no/besok/skoler-og-barnehager/barneskole> Hentet
22.05.18

Andersen, M. S (2014). Laiv – et mulig virkemiddel i historieundervisningen.
Masteroppgave Universitetet i Oslo. <http://urn.nb.no/URN:NBN:no-45242>

Appelget, J. Matthews, C. E. Hildreth, D. P. & Daniel, M. L. (2002). Teaching the
History of Science to Students with Learning Disabilities. *Intervention in School and
Clinic*. Vol. 37, no 5, pp. 298-303.

<https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/105345120203700506>

Briseid, L. G. (2011). Fra teori til praksis – med Levende Historie. Erfaringer fra et
tverrfaglig prosjekt som kobler sammen fag og praktisk-estetiske virkemidler i
lærerstudenters øvingspraksis. *Norsk pedagogisk tidsskrift*. 95 (3), pp. 198-214.

Demers, S., Lefrançois, D. & Ethier, M.-A. (2015). Understanding agency and
developing historical thinking through lablur history in elementary school: A local
history learning experience. *Historical Encounters. A journal of historical
consciousness, historical cultures, and historical education*, 2(1), pp. 34-46.

Den kulturelle skolesekken [http://www.dksalta.no/altasaken-et-stykke-
norgeshistorie.4640718-145487.html](http://www.dksalta.no/altasaken-et-stykke-norgeshistorie.4640718-145487.html) Hentet 16.01.18

Eikeland, H (2013). *Historie og demokratisk dannelse. En innføring i
historiedidaktikk, historiebruk og historiefremidling*. Kristiansand: Portal forlag.

Eikeseth, K. R. (2003): *Altas historie, bind 4. Den mangfoldige bygdebyen* (1964-
2002). Alta: Alta kommune.

Genat, B., Naidu, S. & Fong, P. (2008). Shifting perspectives about Aboriginal health
and history: Using digital archives in an online role play. I *Hello! Where are you in
the landscape of educational technology?* Proceedings ascilite Melbourne.

Hall, A. L& Rist, R. C. (1999). Integrating multiple qualitative research methods (or
avoiding the precariousness of a one-legged stool) *Psychology & Marketing*;
Hoboken Vol. 16, Utst. 4: 291.

Johannesen. A. Tufte, P.A., Kristoffersen, L. (2004). *Introduksjon til
samfunnsvitenskapelig metode*. Oslo: Abstrakt forlag.

Karlsson, P. A. (2014). *Undervisning och lärande i historia – ett kreativt rum för
narrativ kompetens*. Acta Universitatis Stockholmiensis. Stockholm Studies in History
99. Stockholm: Universitetservice US-AB.

Kjeldstadli, K. (1999). *Fortida er ikke hva den en gang var. En innføring i
historiefaget*. Oslo: Universitetsforlaget.

Knutsen, K. (2014). Lokalhistorie og demokratisk kompetanse. En analyse av
læreplaner i samfunnsfag og historie. *Heimen*, 51, pp. 38-48.

Kvande, L., & Naastad, N. (2013). Hva skal vi med historie? Historiedidaktikk i teori og praksis. Oslo: Universitetsforlaget.

Leming, T. (2016). Å forstå læringsprosessene i rollespill: Eksempel fra samfunnsfaget i lærerutdanningen. *Nordisk tidsskrift for pedagogikk og kritikk*, vol 2, pp. 61-72. [doi: org/10.1758/ntpk.v2.132](https://doi.org/10.1758/ntpk.v2.132)

Luff, I. (2000). ‘I’ve been in the Reichstag’: rethinking roleplay. *Teaching History*. Pg 8

Lund, E. (2016). Historiedidaktikk. En håndbok for studenter og lærere. Oslo: Universitetsforlaget.

Moorhouse, D. (2008). How to make historical simulations adaptable, engaging and manageable. *Teaching History*. 133. Pg 10.

Niemi, Einar (2017): Fornorskningspolitikken overfor samene og kvenene i Brandal, Døving og Plesner (red.): *Nasjonale minoriteter og urfolk i Norsk politikk fra 1900 til 2016*. Oslo: Cappelen Damm akademisk.

Pedersen, H. C. (2016). Identitet og etnisitet i nord. I *Utafor sporet? Idrett, identiteter og regionalisme i nord*. Vallset: Oplandske bokforlag.

Skram, H. F. (2011). Historiefaget i Kunnskapsløftet: Dyktiggjøre og bevisstgjøre. *Acta Didactica*. Vol. 5, nr. 1, art. 2.

Utdanningsdirektoratet (2013). Læreplan i samfunnsfag. SAF1-03
https://www.udir.no/kl06/SAF1-03/Hele/Komplett_visning?depth=0&print=1