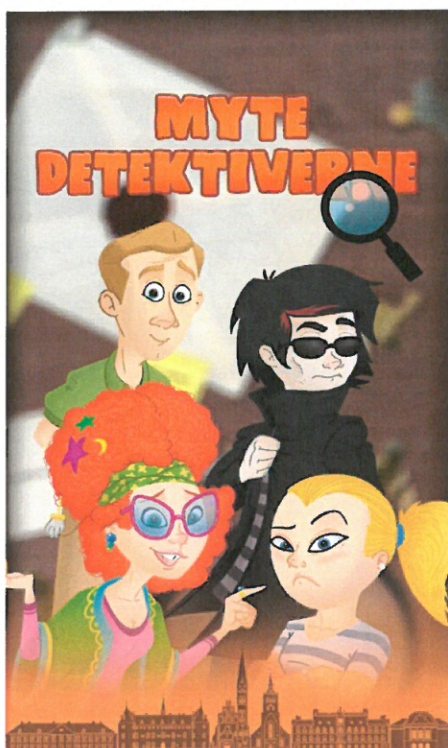


# Afrapportering

## Mytedetektiverne som app!

[Fra den 1. februar har app'en kunnet hentes i App Store og Google Play under navnet "Useum" / herefter: *Historiens Hus*]

"Du skal en tur rundt i Odense og finde de mest spændende myter sammen os, mytedetektiverne!" Sådan indleder den autoritetstro, mandlige tegneseriefigur "Mytedetektiverne", der er en del af en ny app, som er blevet udviklet for **Historiens Hus** i samarbejde en række odenseanske folkeskolelærere og Odense Bys Museer.



Iført brune lærredsbukser og grøn poloshirt står den *autoritetstro* og lettere kiksede fyr midt på Klosterbakken sammen med tre andre sjove tegneseriefigurer, der hver især repræsenterer en specifik måde at opleve verden på, nemlig *skeptikeren*, *konspirationsteoretikeren* og den *overtroiske*.

Med smartphonen i hånden guider "Mytedetektiverne" dig rundt i Odense, og du hører om centrale begivenheder i byens lange og spændende historie. Begivenheder, der alle rummer et element af myte. Eller gør de nu også det? For det er netop det, du skal overveje, når du hører de fire humoristiske figurers fortolkninger af historierne. Når du har hørt fortolkningerne, skal du vælge én af dem, og på baggrund af dine valg får du til slut at vide, om du er den overtroiske, skeptiske, autoritetstro eller konspirationsteoretiske type. Måske viser det sig, at du er lidt af det hele!

App'en er en videreudvikling af projekt Mytedetektiverne, hvor den første del blev lanceret i februar 2017 med hjemmesiden [www.mytedetektiverne.dk](http://www.mytedetektiverne.dk), og app og hjemmeside supplerer hinanden.

Den tekniske side af app'en er udviklet af **Useum**, der har specialiseret sig i mobilguides til museer og lignende kulturinstitutioner, mens firmaet **OK Monkeys** har stået for den kreative udvikling af "Mytedetektiverne".

Ud over "mytedetektiverne", der primært henvender sig til skolelever, indeholder app'en også **fire traditionelle byvandring**er med bredere appel. Her kan du komme i fodsporet på *Knud den Hellige*, *Oluf Bager*, *Besættelsen 1940-45* og *Myternes Odense*. Hver tur har 8-10 stop, og du kommer rundt ved hjælp af GPS. Du behøver ikke at huske læsebrillerne, for du får læst historierne op af forhenværende og nuværende radioværter på DR P4 Fyn, Lise Ravn og Morten Rønnelund.

## Baggrund

Slots- og Kulturstyrelsen meddelte den 23. juni 2016, at der var bevilget 200.000 kr. til udvikling af Mytedetektiverne-app'en.

Projekt Mytedetektiverne var fra første færd et tosidet projekt, nemlig en undervisningshjemmeside (til brug i klasseværelset) og en tilhørende byvandrer- og myte-app (til brug uden for klasseværelset). Hele projektet blev delt, så HistorieLab støttede udviklingen af undervisningssitet, mens bevillingen fra Slots- og Kulturstyrelsen fortrinsvis var øremærket til app'en.

Første fase blev afsluttet den 20. februar 2017 med offentliggørelsen af hjemmesiden [www.mytedetektiverne.dk](http://www.mytedetektiverne.dk), mens app'en blev midlertidig udskudt. Årsagen var, at HistorieLab gjorde os opmærksom på, at de var ved at udvikle app'en O-tur, der måske kunne bruges til Mytedetektiverne. O-tur blev imidlertid forsinket, og da den endelig gik i luften, viste det sig, at den var noget andet, end det vi ønskede og havde fået bevilget penge til. Vi tog derfor igen kontakt til den virksomhed, som vi oprindeligt var i dialog med.

Slots- og Kulturstyrelsen meddelte pr. e-mail den 19. maj 2017, at man havde godkendt projektets forlængelse til 1. februar 2018.

De meste af bevillingen blev brugt til betaling af samarbejdspartnerne OK Monkey og Useeum, der har stået for blandt andet den tekniske udvikling af app'en, mens de odenseanske kulturinstitutioner og skoler har taget os af den historiefaglige og didaktiske udvikling af projektet.

## Mytedetektiverne-app'en

App'en bygger videre på hele grundideen fra hjemmesiden [www.mytedetektiverne.dk](http://www.mytedetektiverne.dk), nemlig at undersøge nogle centrale fortællinger og myter fra Odenses historie – og herunder forholde sig kritisk til myterne. GPS og kort leder brugeren hen til den første myte, og den fortælles med aktiv brug af omgivelserne. Brugeren skal finde, undersøge, vurdere og gerne diskutere de fire svarmuligheder.

I udviklingsarbejdet af Mytedetektiverne-app'en er der i forhold til den første fase kommet to nye aktører på banen, nemlig OK Monkey og Useeum. Vi har sammen med dem udviklet konceptet, der dels består af en 1) ”mytevandring” og dels 2) en række mere traditionelle byvandrer/rundture med udgangspunkt i myter fra hjemmesiden, nemlig a) Knud den Hellige, b) Jomfruspringet, c) Oluf Bager og d) Besættelsen.

App'en henvender sig i første omgang til børn i ca. 12-13 årsalderen. Undervejs skal deltagerne forholde sig til fire ”arketyper”: Den autoritetstro, skeptikeren, den overtroiske og konspirationsteoretikeren. Ideen er, at deltagerne undervejs skal svare på spørgsmål omkring myterne og vælge deres svar ud fra en af de fire ”arketyper”. ”Mytevandringen” lægger op til, at den gennemføres i grupper, og at man diskuterer de forskellige svarmuligheder og dermed forholder sig til de forskellige fortolkninger af historien. Til sidst får man resultatet at se, der viser, hvilken ”arketype” (eller hvilke ”arketyper”) man er – det er håbet, at det automatisk giver anledning til yderligere diskussioner og kritiske spørgsmål.

## Mytedetektiverne – idégrundlag

Mytedetektiverne har som mål, at eleverne selv skal producere viden, og derfor handler det om at udvikle undervisningsforløb, der aktiverer og udfordrer elevernes analytiske evner og lærer dem at bruge kilderne kritisk og analytisk. De er mytedetektiver, der bruger historievidenskabens særlige metode, kildekritikken, som gør dem i stand til at stille spørgsmål til historien, dvs. myter og fortællinger.

Mytedetektiverne har som overordnet mål at styrke elevernes kompetencer inden for kildearbejde og historiebrug. Eleverne skal bruge kilder til at søge viden om de enkelte myter, som de skal arbejde med. Og eleverne skal kunne fortælle om brugen af myterne. Samtidig skal projektet motivere elevernes lyst til at udforske historien gennem brug af museets og arkivets primære og sekundære kilder, som f.eks. erindringer, fotos og skriftlige dokumenter. Det er mytedetektivernes opgave at faktatjekke de dominerende myter om Odense. Hvad er op og ned?

I nogle tilfælde skal eleverne undersøge sandhedsværdien af en myte eller en fortælling, mens de andre gange skal se på den betydning, en myte har haft, og hvordan den er blevet brugt. Det kunne f.eks. være myten om Knud den Hellige.

Mytedetektiverne skal samtidig højne elevernes fokus på Odenses historie og inddrage dem i en debat om, hvorfor historie er vigtig, og hvilke begivenheder i byens historie, der har størst betydning for deres liv i dag. Det handler om styrkelse af elevernes historiebevidsthed og historiebrug.

## Vore overordnede erfaringer og overvejelser

Målet med app'en er, at brugeren gennem byvandringen får fortalt myterne "on location" – på den måde mærker brugeren viden "i kroppen" og oplever byen på ny – og samtidig skal man selv tage stilling til mytens indhold. Til sidst er der en samlet vurdering af indsatsen – brugeren får at vide, hvilken slags "mytedektiv" de er: den overtroiske, den skeptiske, den autoritetstro eller den konspirationsteoretiske type.

Vi har bevidst valgt at alliere os med veletablerede aktører på markedet, nemlig OK Monkey og Useeum, da vi tror, at et nyt formidlingstiltag ikke nødvendigvis kræver, at man opbygger en helt ny teknisk platform. Nyudvikling vil blot gøre udviklingen og driften dyrere.

På samme måde er vi overbeviste om, at et godt formidlingskoncept kan genbruges lige så vel som teknikken. Hvorfor ikke udbrede Mytedetektiverne til andre byer/områder og på den måde skabe et større spil, som måske kan gøre det endnu mere motiverende for børnene at gå på mytejagt? Vi stiller i hvert fald gerne konceptet og erfaringerne fra arbejdet med det til rådighed for andre.

Den fortællingsmæssige begejstring har været et nøgleord. Vort udgangspunkt er, at nøglen til god formidling er godt indhold, herunder gode narrativer, der fletter vores kulturarv ind i et fortællingsmæssigt forløb, og det er også grunden til, at vi f.eks. bruger en stor del af budgettet på at kæle for indholdet og så lidt så muligt på at bygge teknik.

Et andet udgangspunkt har været, at mobiltelefonen fungerer bedst som et "sekundært medie" ift. formidling. Tricket er at skabe koncepter, der får brugeren til at rette opmærksomheden mod den fysiske verden, ikke telefonen.

## **Projektdeltagere**

Projektledelsen foretages af arkivar, ph.d. Johnny Wøllekær, Odense Stadsarkiv, mens de øvrige deltagere er:

Lærer Jacob Grønning, Højmeskolen, Odense

Lærer Sandra Koch Halskov, Højmeskolen, Odense

Lærer Annette Offer Hansen, Hunderupskolen, Odense

Museumsinspektør, ph.d. Camilla Pryds Schjerning, Odense Bys Museer

Museumsinspektør Mette Stauersbøl Mogensen, Odense Bys Museer

Arkivar, cand.mag. Andreas Skov

Bibliotekar Birgitte Normand, Lokalhistorisk Bibliotek, Odense Centralbibliotek