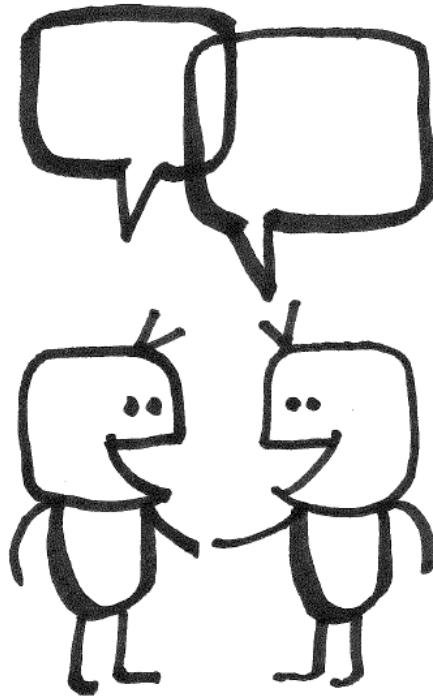
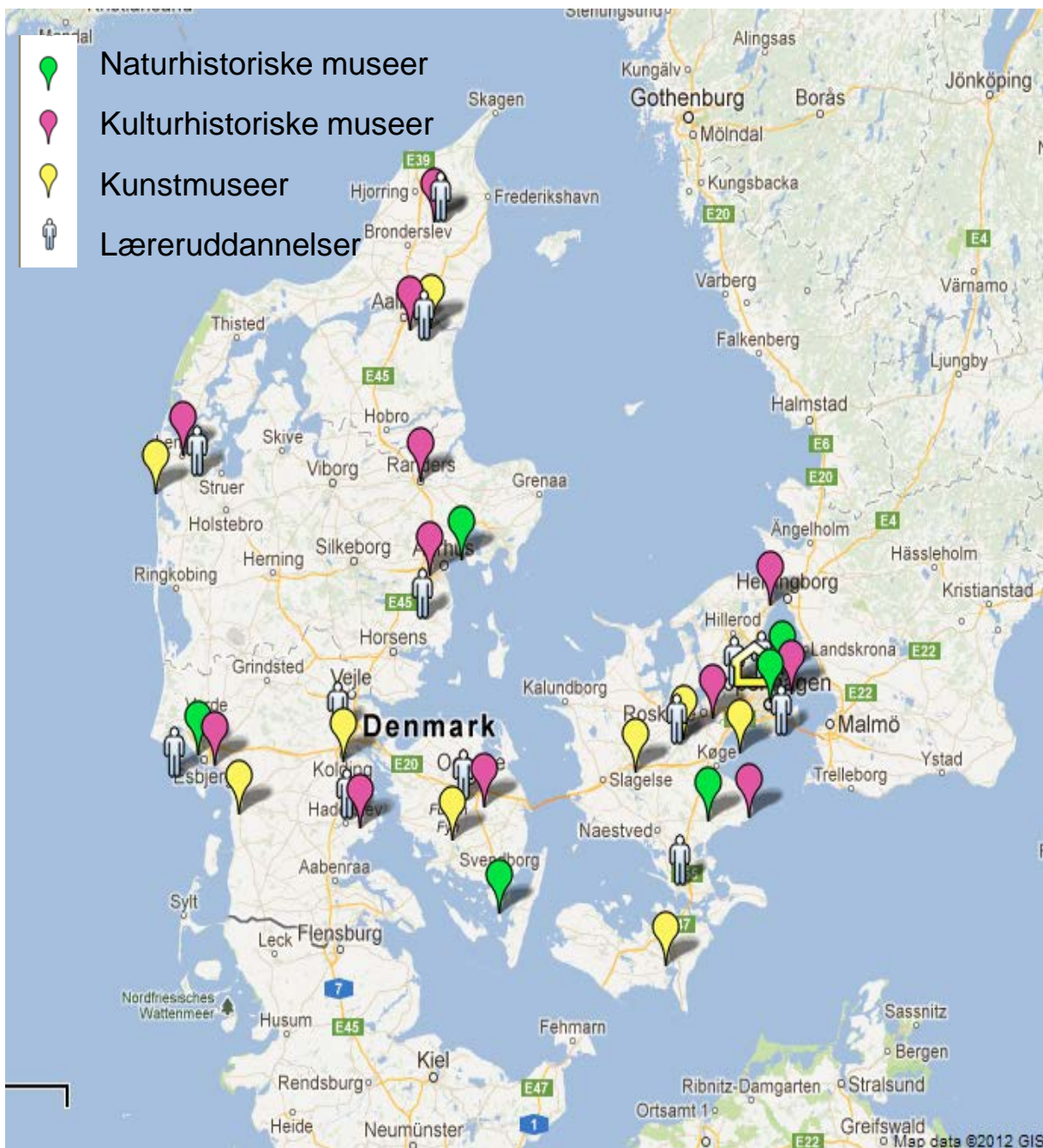


LEARNING MUSEUM



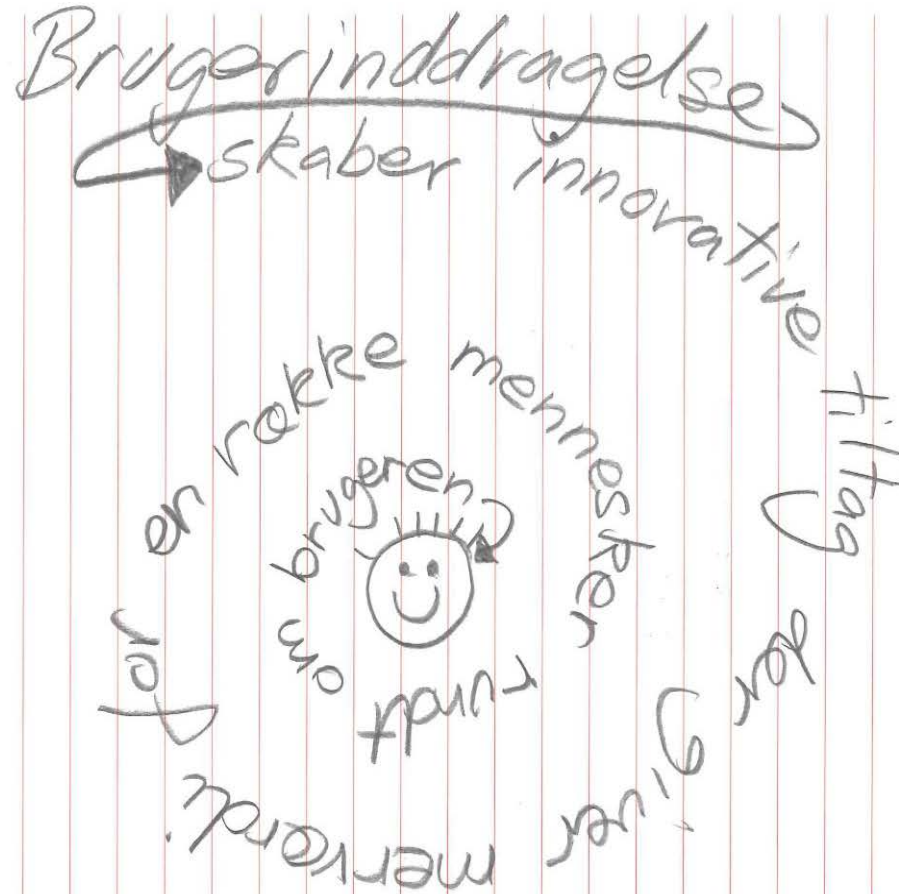
**Lærende partnerskaber
- hvordan gribes det an?**

Tine Seligmann, februar 2015, ARoS, Aarhus



- Projekt periode 2011 – 2013
- Nationalt tværinstitutionelt samarbejdsprojekt
- 30 Museer
- 13 Læreruddannelser
- 40 Projektdeltagere
- Undervisningsforløb
 - Linjefag
 - Praktik
 - Bacheloropgaven
- Workshops, møder, konference
- Støttet af Kulturministeriet

- **Brugerinddragelse skaber innovative tiltag der skaber merværdi for en række mennesker rundt om brugeren**



Opgave: Producer et digitalt undervisningsmateriale til klasser der kommer til museet på egen hånd.



“Det er også super at få de der opgaver ... Og at vi hele tiden bruger begreberne og at vi får dem afprøvet i praksis på museet”

“...Det er fedt, at vi ikke bare besøger et museum, men at vi virkelig bruger det når vi er der ude.

Denne proces har virkelig udviklet min historiske opmærksomhed!”

MATEMATIK på kunst og designmuseum, Trapholt

Opgave: Hvordan kan museet bruges som sted for matematikundervisning?



En femte klasse afprøver efterfølgende undervisningsforløbene

Læreruddanner:

"mine studerende forstod at der er andre måder at gøre tingene på udenfor klasselokalet..."

...det er en vigtig pointe, som jeg ikke altid kan få tydeliggjort i teori på læreruddannelsen"

Museumsunderviser:

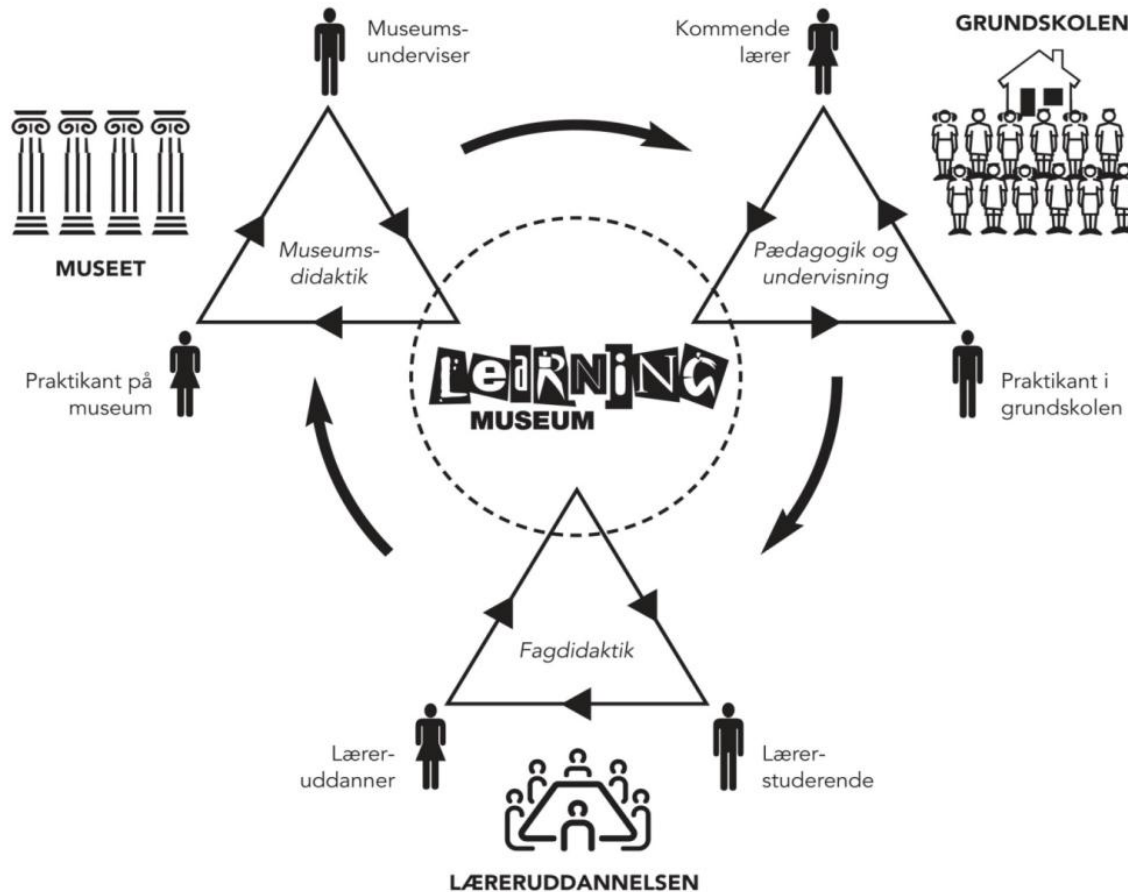
"...og nogle af de ting, de finder på, er så indlysende og gode og relevante, at jeg er helt forundret over hvorfor vi ikke har fundet på det selv noget før!"

Lærerstuderende:

"Jeg er blevet bedre til at praktisere et teoretisk synspunkt om, at "matematikken findes i alt"



Opbygning af projekt og vidensdeling



- Roller brydes op når faglighed og didaktikker blandes
- Kompetenceudviklende for alle parter
- Tværfaglighed og innovation

Læs mere

www.learningmuseum.dk

Download bogen gratis fra hjemmesiden eller kontakt Kulturstyrelsen
Sidsel Risted Staun, srs@kulturstyrelsen.dk og få et eksemplar tilsendt.



Kontakt: Tine Seligmann tine@samtdskunst.dk

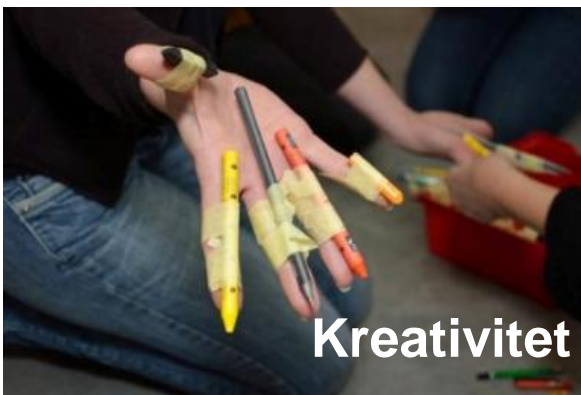


**1) Samarbejdets betydning
Der skal to til en tango!**

2) Museet som læringsrum

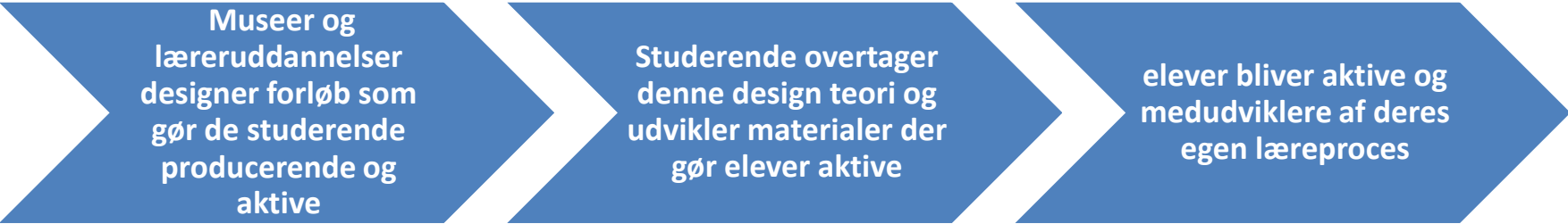
De studerende lærer ved at bruge museet

Lærerstuderende lærer at bruge museet



3) Om at designe for læring

Design får ting til at ske!



Museer og læreruddannelser designer forløb som gør de studerende producerende og aktive

Studerende overtager denne design teori og udvikler materialer der gør elever aktive

elever bliver aktive og medudviklere af deres egen læreproces

Det er motiverende..



“.. At blive mødt som en sparringspartner”

“.. At det man producere kan bruges til noget!”



“.. At blive udfordret og få et ansvar”

“..At blive taget seriøst”