

Skema til videndeling om museumsformidling

Følgende filer er vedhæftet indsendelsen:

Aktive deltagere i historien - slutrapport.pdf  
Aktive deltagere i historien - slutrapport.docx

Referencenummer: 365951  
Formularens ID: 249  
Sendt til: signe.lykke.littrup@natmus.dk  
Sendt: 05-07-2013 14:23  
-----

## SKEMA TIL VIDENDELING OM MUSEUMSFORMIDLING

Kulturarvsstyrelsen  
Museer  
H.C. Andersens Boulevard 2  
1553 København V  
Telefon: 33 74 51 00  
E-mail: postmus@kulturarv.dk




Hvad skal skemaet indeholde?

Formidlingsprojekter, der har modtaget tilskud fra Kulturarvsstyrelsen, skal udarbejde en afsluttende rapport, som indeholder evaluering af projekter og refleksioner over medarbejdernes læringsudbytte. Rapportens konklusioner gengives i dette skema.

Hvad skal oplysningerne bruges til?

Oplysningerne er beregnet til offentliggørelse og systematiseret videndeling mellem danske museer om formidlingsprojekter inden for kunst-, kultur-, og naturarv, der har modtaget støtte fra formidlingspuljerne 2007-2010.

Gem kladde Hvis du vil gemme en kladde af din ansøgning, skal du klikke på  i menubaren øverst til højre.

Udfyldelse af skema

Klik på spørgsmålstegnet øverst i højre hjørne for information om udfyldelse af blanketten.

Projektets titel

Aktive deltagere i historien

Hvilken pulje/puljer har projektet modtaget støtte fra (der er mulighed for at tilføje og fjerne puljer)

Pulje 2. Udvikling af nye undervisningstilbud på museerne

Hvilket genstandsfelt/fagområde bygger projektet på? (max 300 tegn)

Industrialisering i Danmark omkring 1900  
Virksomhedsledelse og arbejdsforhold i en moderne produktion  
Arbejdsmarkedskonflikter, herunder den tidlige fase af den såkaldt danske model  
Arbejderbevægelsen og vejen mod den danske velfærdsstat  
Kvindernes indtog på arbejdsmarkedet

Hvem er projektets primære målgruppe? (max 300 tegn)

Folkeskolens ældste klassetrin (8.-10. klasse)  
Gymnasieskolen og andre videregående uddannelser  
Indenfor fagene: Dansk, historie og samfundsfag

Hvad er projektets formål? (max 300 tegn)

Fremme læring ved at gennemføre konkrete rollespilbaserede læringsforløb, der  
Afvikles i autentiske fysiske rammer for industrialiseringen  
Stimulerer elevernes læring ved at gøre dem til medskabere og formidlere af historien  
Får eleverne til at arbejde procesorienteret

hen imod skabelsen a

Hvilke formidlingsformer er projektet baseret på? (max 300 tegn)

Refleksiv, eleverne indsamler oplysninger, overvejer og vælger konkrete løsninger

Teoretisk, eleverne stiller spørgsmål og afklarer logiske handlemuligheder

Pragmatisk, arbejder med konkrete personkarakterers holdninger, og oplever konsekvenserne af egen strategi

Aktivt, eleverne afprøve

Hvad er projektets resultater og læringsudbytte? (max 300 tegn)

Konkret undervisningstilbud: Det digitale rollespil Værket

Der er store konkrete udfordringer i at formidle fagligt komplekst stof dramaturgisk og inddragende på en IT-baseret spilplatform

Koblingen at det digitale og fysisk, historiske rum gensidigt styrker oplevelse og læringspotentialer

#### PRAKTISKE OPLYSNINGER

Kontaktperson	Signe Lykke Littrup
Institutionens navn	Nationalmuseet Brede Værk
Kontaktpersons e-mail	signe.lykke.littrup@natmus.dk
Institutionens netadresse	www.natmus.dk/brede-vaerk
Link til projektrapport	
Samarbejdspartnere	

Euman A/S