

Skema til videndeling om museumsformidling

Indsendt: 05-05-2010 10:10:02

Indsendt af: 83.89.89.171

Referencenummer: 74962

Vedhæftede filer:

"KUAS afrapportering.pdf" "KUAS afrapportering.docx"

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

Hærvejen – et brætspil om Hærvejens historie og betydning i Danmark. (Det færdige spil kommer til

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

Pulje 1. Udvikling af museernes formidling

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

Det helt centrale tema for projektet er Historie. Hærvejen og stuedriftens historie. Men projektet er tilrettelagt således, at fag som geografi, matematik og faktisk også dansk naturligt inddrages, idet spillet på væsentlige områder bygger på disse fag.

Hvem er projektets primære målgruppe? (max 300 tegn)

Målgruppen for selve spillet er folkeskolernes udskoling og første del af gymnasieuddannelsen. Derudover – læringsmæssigt og i udviklingen af spillene – elever med særlige behov, eksempelvis fra produktionsskoler, specialklasser og/eller døgninstitutioner (Jyllandsspillet frem for Hærvejen på spil).

Hvad er projektets formål? (max 300 tegn)

1) at give de større skoleelever et indblik i Hærvejens og stuedriftens historie.
2) at opnå erfaringer med Outreach som arbejdsredskab på et museum. Hvordan inddrager og fastholder man en gruppe som Oustruplunds elever, og hvor meget kan man forlange af dem i et arbejde som dette.

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

Corporate Learning er det pædagogiske redskab, der er anvendt i tilrettelæggelsen af spillet. CL forsøger gennem dialog og strukturerede samarbejds mønstre at skabe en større dynamik i klassen. CL involverer alle elever i en klasse/gruppe, fordi man i et team har brug for forskellige kompetencer.

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

To spil om Hærvejens og stuedriftens historie er udviklet. Om Outreach: svært at planlægge og overholde tidsplaner med en institution som Oustruplund, da de kun kan vurdere deres elever fra dag til dag. Flexibilitet er en nødvendighed fra museets side – til tider er det temmelig meget op ad bakke.

PRAKTISKE OPLYSNINGER

Kontaktperson	Line Højgaard, museumsinspektør (på barsel fra medio marts 2010).
Institutionens navn	Silkeborg Kulturhistoriske Museum.
Kontaktpersons e-mail	Lh@blicheregnensmuseum.dk / Cf@silkeborgmuseum.dk
Institutionens netadresse	www.blicheregnensmuseum.dk eller www.silkeborgmuseum.dk
Link til projektrapport	
Samarbejdspartnere	Give-Egnens Museum, Oustruplund, Thorning Skole, Produktionsskolen i Herning, Gludsted Friskole