

Skema til videndeling om museumsformidling

Indsendt: 19-04-2010 07:40:33

Indsendt af: 62.135.195.226

Referencenummer: 72378

SKEMA TIL VIDENDELING OM MUSEUMSFORIDLING

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

Mysteriet på museet

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)

Nyere tid – på tværs af nyere tid, fra renæssance til 20 århundrede.

Hvem er projektets primære målgruppe? (max 300 tegn)

a. 6.-7. classes folkeskoleelever - historieundervisning m.fl. fag.

b. Indvandrere/nydanskere, i dette tilfælde sprogcenterkursister.

Hvad er projektets formål? (max 300 tegn)

Udvikling af rollespil baseret på "Det åbne teater", spildramaturgi og digitale medier. Med udgangspunkt i krimigenren, museets genstande og Vejles historie arbejdes med kulturarv, evnen til at skabe sammenhænge mellem forskellige tidsperioder, samt det at skelne mellem det autentiske og fiktive.

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

Deltagerbaseret rollespil baseret på Det åbne teater som metode og en spildramaturgisk fortælleform, der bruger mobiltelefoner, video og computere.

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

- Brugen af dramapædagogik.
- Viden om krimigenrens formidlingsmæssige styrker, eksempelvis det at man ved at ligge informationer ud som spor og plot, kan vække nysgerrigheden hos elever.
- Udviklingsarbejde sammen med en målgruppe.
- Tilrettelæggelse af et anderledes tilbud til folkeskolen.

PRAKTISKE OPLYSNINGER

Kontaktperson	Jacob Knudsen
Institutionens navn	Vejle Museum
Kontaktpersons e-mail	jackn@vejle.dk
Institutionens netadresse	www.vejleegnensmuseer.dk
Link til projektrapport	
Samarbejdspartnere	