

Skema til videndeling om museumsformidling

Indsendt: 31-08-2009 14:34:24
 Indsendt af: 89.249.2.30 (kdl@silkeborgmuseum.dk)
 Referencenummer: 22091

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.

Udfyldelse af skema

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

Projektets titel

Tollundmanden - et rollespil om liv og død i jernalderen

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)

Rollespillet tager udgangspunkt i museets jernalderudstilling og øvrige viden om og formidling af moselaget Tollundmanden og jernalderen.

Hvem er projektets primære målgruppe? (max 300 tegn)

Projektets primære målgruppe er folkeskolens mellemtrin (3.-6. klassetrin).

Hvad er projektets formål? (max 300 tegn)

Projektets formål er at afprøve nye og tidssvarende formidlingsformer til historieundervisningen - i dette tilfælde, jernalderen - for nutidens skoleungdom. Afprøvningen er sket i tæt samarbejde med brugergruppen.

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

Rollespil med inddragelse af historiske værkstedsaktiviteter, historisk drama, levende museum, lærebog og traditionel museumsudstilling.

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

Projektet har givet en lang række positive erfaringer og et realistisk indblik i folkeskolens aktuelle muligheder for at arbejde med et tema som jernalderen. Projektet har vist, at rollespil er en god måde at engagere såvel bogligt stærke som svage elever.

PRAKTISKE OPLYSNINGER

Kontaktperson	Keld Dalsgaard Larsen
Institutionens navn	Silkeborg Museum
Institutionens netadresse	www.silkeborgmuseum.dk
Link til projektrapport	
Samarbejdspartnere	De lokale skoler