

FORNY DIN FORSTAD. KROPPEDAL MUSEUM

Afrapportering til KUAS

Formidlingspulje som projektet er støttet af

Projektet er støttet af KUAS Pulje 2 "Undervisningsaktiviteter på museerne".

Projektets titel

"Forny din forstad"

Projektets målgruppe

Folkeskolens udskolingsklasser (7.-10. klasse) i Albertslund Kommune, Høje Taastrup Kommune og Ishøj Kommune.

Projektets formål

Undervisningstilbuddet er en rollespilsbaseret arkitektkonkurrence, hvor elever fra folkeskolens 7.-10. klasse stifter bekendtskab med de forskellige aktører, der agerer i en byfornyelsesproces. Museets særudstilling "Det gode liv – Velfærden og fingerplanen" (udstillingen er forlænget til 30/06/2012) danner grundlag for, at eleverne lærer om Vestegnens kulturhistorie, byfornyelse og Fingerplanen. Gennem udstillingen får eleverne viden, som de skal bruge til at løse opgaven og udforme et konkret svar på arkitektkonkurrencen. Museet gør et udvalg af svarene tilgængelige i udstillingen og udvælger en vinder. Undervisningstilbuddets samarbejdspartnere er de pædagogiske centraler i Albertslund og Høje Taastrup og Ishøj kommune og Arken Museum for Moderne Kunst. Undervisningstilbuddets formål er, at eleverne får en indgående viden om byudvikling, kulturarv, Fingerplanen, lokal identitet og bæredygtighed og bliver i stand til at bruge deres erfaringer inden for disse emner til at danne konklusioner og at tage beslutninger. Det er målet med forløbet "Forny din forstad", at eleverne introduceres til den overordnede historie om Fingerplanen fra 1947 og dens betydning for København og omegn. Der er særligt fokus på Vestegnens udformning som funktionsopdelt med by - og boligområder, rekreative arealer og med industrikvarterer bundet sammen af hoved- og bifærdselsårer.

Fagområde

Projektet har folkeskolens historiefag som overordnet omdrejningspunkt men i kraft af undervisningstilbuddets natur bliver andre af folkeskolens fag naturligt inddraget. Således trækker projektet også på fagene dansk, geografi og samfundsfag. Musealt set er omdrejningspunktet nyere tid, idet projektet skal give eleverne en forståelse for den udviklings- og forandringsproces som Vestegnen har gennemgået fra landbrugssamfund til industri- og byområde i tæt kontakt med København. Dette fagområde lægger sig også op ad museets formidlingsstrategi, hvori formidling af nyere tid indgår med hovedfokus på Fingerplanen, hvorfor også dette undervisningstilbud har dette emne som omdrejningspunkt.

Evaluering af projektet og refleksioner over de erfaringer og den viden, museets medarbejdere har opnået gennem projektførelsen.

Projektets læringsudbytte

Idet projektet endnu ikke har været gennemført med skoleklasser vil dette punkt fokusere på projektets intentioner for elevernes læringsudbytte, når projektet modtager sine første deltagere i januar 2012. Rollespilsprojektets formål er flersidet, idet formålet for det første er at give de deltagende elever et indblik i deres eget lokalområdes udvikling igennem historien samt i emnet byplanlægning. For det andet er formålet at skærpe elevernes samarbejdsevner ved at lade dem indgå i de forskellige roller i spillet for at arbejde med forskellige dilemmaer og problemstillinger i forbindelse med udvikling af et nyt forslag til fornyelse af deres lokalområde. Hermed bliver eleverne nødt til at indgå i dialog og samarbejde med hinanden og lære fra hinanden, idet de indbyrdes skal udveksle information, forhandle tilbud og udformningen af arkitekturen m.v. For det tredje er det på grund af det lokalhistoriske emne også vores forventning, at eleverne igennem undervisningen vil opnå en (større) tilknytning og interesse for deres eget lokalområde, idet de igennem de forskellige opgaver kan opnå medansvar og ejerskabsfølelse overfor et bestemt sted. For det fjerde fungerer projektet som et supplement til den almindelige skolegang samtidig med, at vi forventer, at rollespillet vil række længere ud end kun klasserummet, idet emnet netop omhandler elevernes egen verden, som de her må tage stilling til, når de udarbejder deres endelige produkt ud fra deres forskellige roller og individuelle læringsmåder. Dette er også i

overensstemmelse med den konstruktivistiske læringsteori, som projektet lægger sig op ad, som tillader flere tolkninger og som tager udgangspunkt i elevens forudsætninger og egen erkendelsesverden. Til slut forventer vi således også, at de forskellige deltagende klassers udfærdigede resultater i form af et modelbyggeri, en planche eller en power point præsentation over deres arkitektforslag til byfornyelse således bringer mange læringsstile i spil. På grund af projektets natur kan rollespillet også være med til at skabe en fællesskabsfølelse og en følelse af ejerskab over elevernes eget lokalområde, idet de i fællesskab skaber deres eget perspektiv og idé omkring lokalområdet i det færdige produkt. Herunder håber vi også, at idet de deltagende skoleklassers udfærdigede resultater vil blive præsenteret på museet, vil dette også have en positiv effekt på elevernes fremtidige holdning og lyst til at gå på museum, idet de hermed opnår et medejerskab over museets udstilling.

Research og det udarbejdede materiale

Størstedelen af anvendt baggrundsmateriale til udarbejdelsen af selve undervisningsmaterialet har været publikationer udarbejdet af museets medarbejdere selv samt generel litteratur omkring København og Vestegnens historie. Desuden er der til inspiration anvendt undervisningsmateriale udarbejdet af Københavns Museum omkring byhistorie og byudvikling.

Undervisningsmaterialet er udarbejdet sådan at læreren ved bestilling af et undervisningsforløb får tilsendt baggrundsmateriale for projektet, som omfatter håndplukket information om Vestegnens historie, som læreren herved kan videreformidle i egen form til eleverne hjemme i klassen. Det er museets ønske at klæde læreren bedst på til udførelsen af rollespillet, hvorfor der udover baggrundsmaterialet også vil blive medsendt en spilbeskrivelse, evalueringsark samt vejledning til brug i klassen. Desuden er undervisningsmaterialet differentieret til hver kommune, så eleverne ud fra Vestegnen som større område koncentrerer sig om deres eget lokalområde, hvorfor de kan opnå et (tættere) tilhørsforhold til dette og ikke kun Vestegnen som større område.

Nye samarbejder

Kroppedal Museum har et godt samarbejde med de pædagogiske centraler i Albertslund Kommune, Høje Taastrup samt skoleforvaltningerne på Vestegnen, hvorfor også disse instanser er blevet inddraget i udarbejdelsen af projektet. ARKEN Museum for Moderne Kunsts film "Jeg har jo

et liv her!" indgår også i undervisningstilbuddet. I forbindelse med undervisningstilbuddets tilblivelse har museets skoletjeneste anvendt sit netværk for at indhente viden og sparring omkring byhistorie og tilhørende undervisningsmaterialer, hvorfor skoletjenesten har samarbejdet med skoletjenesten på Københavns Museum, da denne, som nævnt, tidligere har udviklet et undervisningsmateriale vedr. byudvikling og byhistorie i hæfteform. Rollespillet "Forny din forstad" er dog ikke en videreudvikling af Københavns Museums materiale men sit eget bud på en inddragende museumsformidling, der direkte inddrager eleverne og lader dem spejle sig selv i det underviste på både museum, i klassen og deres lokalområde. Desuden blev der i udarbejdelsesfasen af projektet etableret kontakt til Skoletjenesten Sjælland (som Københavns Museum også er en del af), hvor der også blev sparret og vidensdelt. Dette samarbejde kunne dog i fremtiden uddybes og anvendes mere konkret end blot til sparring for eksempel ved at skabe et fælles undervisningsmateriale, der går på tværs af flere byområder eller lignende på Sjælland m.v.

Tidsaspektet og mobilitet

Da projektet endnu ikke har haft sin første besøgende skoleklasse vil dette punkt fokusere på det tidsmæssige aspekt af udarbejdelse af undervisningsmaterialet.

Tidsmæssigt har projektfasen, som beskrevet i projektansøgningen, ikke kunnet overholdes helt, idet projektet grundet administrative årsager blev forsinket i løbet af 2011. For eksempel var meningen, at projektet skulle have været tilbudt skoleklasser før sommerferien 2011, hvor det i stedet nu bliver januar 2012. Selve udstillingen "Det gode liv" på Kroppedal Museum, som projektet knytter sig til er, som tidligere nævnt, blevet forlænget på museet indtil 30/06/2012, hvorfor en eventuel flytning af samme hermed ikke kommer til at skabe komplikationer for undervisningstilbuddet på selve museet i første halvdel af 2012. Det er dog hensigten med projektet, at når udstillingen flyttes ud fra Kroppedal juni 2012 og til vores udstilling i Taastrup, Blaakildegaard, skal undervisningstilbuddet flytte med, idet det er mobilt og knytter sig til selve udstillingen. Dog kunne rollespillet med lidt tilpasning også fungere uden selve udstillingen, hvilket i så fald kræver en introduktion fra en af Kroppedals omvisere, der så kunne aflægge den pågældende klasse, der skal spille rollespillet, besøg og hermed fungere som spil-leder. For begge fremtidige udgaver er det intentionen, at rollespillet skal fungere som et outreach-tilbud i

overensstemmelse med museets målsætning om at være et museum for alle borgere på Vestegnen.

Evaluering af de deltagende skoler samt internt på museet

For de fremtidige undervisningsforløb vil der for hver skoleklasses deltagelse blive udført en evaluering af selve forløbet mellem lærer og elever samt museet og lærer. På denne måde kan museet kontinuerligt evaluere undervisningstilbuddet og hermed tilpasse og justere det til de besøgende klasser samt museet selv kan drage nytte af de erfaringer, som de deltagende lærere gør sig under afholdelsen af undervisningstilbuddet. Herunder forventer museet også at kunne erfaringsudveksle pædagogiske og didaktiske erfaringer med lærerne. Intern på museet vil diskussioner arbejdsgruppen imellem samt vha. en evalueringsrapport udarbejdet af projektleder i museets skoletjeneste kunne give bud på erfaringer, som museet vil tage med sig i fremtidige undervisningsprojekter herunder navnlig fremtidige rollespilsprojekter på museet.

Af rapporteringens konklusioner

Læringsudbytte

På baggrund af ovenstående konkluderer vi, at projektet "Forny din forstad" skaber gode muligheder for en undervisning, der både giver eleverne relevant og vedkommende viden om deres egen hjemegn, og som også kan være et anderledes og spændende supplement til den almindelige undervisning i klassen netop på grund af rollespillets anderledes undervisningsform, som giver eleverne stor mulighed for ansvar for egen læring og ejerskab over emnet. Pædagogisk imødekommer projektet mange forskellige læringsstile, som vi derfor forventer, vil være med til at skabe gode muligheder for en differentieret undervisningssituation både på museet og hjemme i klassen.

Refleksioner til brug for fremtidige, lignende forløb

Grundet administrative årsager både fra KUAS side og museet selv, har vi måttet sande, at projektet ikke kom fra start i henhold til den planlagte tidsplan. Museet selv har været igennem skrappe nedskæringer indenfor det sidste år, som har forlænget museets skoletjenestes arbejde

med udfærdigelsen af rollespillet. Vi kunne måske også med fordel have indgået et dybere samarbejde eller fået mere sparring af et museum, der allerede havde udført et lignende rollespilsprojekt, så vi på denne måde havde været bedre klar over, hvilke udfordringer, der lå i det at skabe et rollespilsundervisningsmateriale og tilhørende spil. Vi kunne også med fordel i fremtiden inkludere en gruppe lærere allerede i udviklingsfasen, så vi på den måde bedre kan tilpasse skolernes ønsker til et sådan læringstilbud. På den måde kan museet både udvide sit lærernetværk, kendskab til museets tilbud og i god tid sikre at undervisningstilbuddet er i overensstemmelse med skolernes ønsker og målsætninger.

Kontaktoplysninger på medvirkende ved udarbejdelsen af projektet

Museets adresse:

Kroppedal Museum
Kroppedals Allé 3
2630 Taastrup

Museumschef

Lars Buus
Tlf. 43 30 30 01.
Email: lars.buus@kroppedal.dk

Formidlingsinspektørkoordinator

Lene Skodborg
Tlf. 43 30 30 16
Email: lene.skodborg@kroppedal.dk

Skoletjenesten

Formidlingsinspektør Sanne Raith (barselsvikar for formidlingsinspektør Sarah Yigzaw)

Tlf. 43 30 30 08

Email: skole@kroppedal.dk

Kontor og bogholderi

Helena Skau

Tlf. 43 30 30 04.

Email: helena.skau@kroppedal.dk