

Skema til videndeling om museumsformidling

Indsendt: 22-02-2010 15:14:16

Indsendt af: 93.167.225.232

Referencenummer: 61084

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

(Energispillet) Hænderne i Maskinen

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)

industrialiseringen – organisatorisk, teknologihistorisk, forholdet arbejder – og arbejdsgiver, politisk

Hvem er projektets primære målgruppe? (max 300 tegn)

6. – 10. klasse

Hvad er projektets formål? (max 300 tegn)

Det er ambitionen, at eleverne via egne oplevelser får nogle erfaringer der sætter dem i stand til bedre at forstå og vurdere de forskellige energi- teknologi og arbejdsformer, som har præget industriproduktinene gennem de sidste 150 år.

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

Spillet går igennem 5 udvalgte teknologifaser fra Fordismens gennembrud til nutiden. Eleverne placeres rundt den interaktive installation som arbejdere, ledere eller værkførere. Eleverne mærker deres personlige interesse i at tjene penge, få pauser, vinde over konkurrerende fabrikker etc. Alt sammen

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

De klasser som har gennemgået spillet har været begejstrede. Lærere i dag efterspørger ofte alternative læringsformer, aktivitet blandt eleverne og kropslig erfaring. Spillet rundt om samlebåndene imødekommer dette. Læringen bliver kropslig og giver en egen erfaring, der medvirker til forståelse for

PRAKTISKE OPLYSNINGER

Kontaktperson	Signe Lykke Littrup
Institutionens navn	Nationalmuseet
Kontaktpersons e-mail	signe.lykke.littrup@natmus.dk
Institutionens netadresse	www.natmus.dk
Link til projektrapport	
Samarbejdspartnere	Die Asta Experience; Poco Piu, Poco Piu Design og Fenris Film.