

Skema til videndeling om museumsformidling

Følgende filer er vedhæftet indsendelsen:

Afrapportering Oldtidsspillet.docx

Referencenummer: 277008
Formulærens ID: 249
Sendt til: jsj@museumoj.dk
Sendt: 02-10-2012 15:46

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

Oldtidsspillet (ændret til På opdagelse i jernalderlandsbyen)

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)

Projektet formidler arkæologi, det levede liv i jernalderen, og tager udgangspunkt i en jernalderlandsby udgravet af arkæologer fra det daværende Kulturhistorisk Museum Randers

Hvem er projektets primære målgruppe? (max 300 tegn)

Den primære målgruppe har været unge mellem 12 og 25 år, men projektets formidling henvender sig til alle brugere af museets basisudstillinger

Hvad er projektets formål? (max 300 tegn)

Målet med projektet var at føje en ekstra dimension til Museum Østjyllands formidling af ældre jernalders kulturhistorie ved at skabe sammenhæng mellem et virtuelt univers og den fysiske udstilling

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

Projektet har arbejdet med spilbaseret formidling og med at koble det fysiske udstillingsrum med virtuelle universer gennem brug af faktionsfilm

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

Vigtigste læringsudbytter har været, at enkelhed og gennemskuelighed øger tilgængeligheden i et musealt rum, der i forvejen rummer mange indtryk, og at det kan være mere end vanskeligt at leve op til det unge publikums forventning om høj grad af interaktion og udvikling i spilforløb

PRAKTISKE OPLYSNINGER

Kontaktperson	Jørgen Smidt-Jensen
Institutionens navn	Museum Østjylland
Kontaktpersons e-mail	jsj@museumoj.dk
Institutionens netadresse	www.museumoj.dk
Link til projektrapport	
Samarbejdspartnere	

Multimediedesignerne Pim Feien og
Rune Weinreich, skuespiller og
instruktør Pia Mourier, Randers
Egnsteater, Teatret Neo, Teaterskolen
Kasta'lia, komponist Søren Bendixen