

Skema til videndeling om museumsformidling

Følgende filer er vedhæftet indsendelsen:

Rapport-Mord i Arresten 1945 - v4.pdf
scannet regnskab 2010-7.42.04-0028 rollespil.pdf

Referencenummer: 326670
Formularens ID: 249
Sendt til: ngl@ohavsmuseet.dk
Sendt: 08-02-2013 13:16

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

Mordet i Arresten

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, formidling, undervisning.

Hvem er projektets primære målgruppe? (max 300 tegn)

Skoleklasser på 7-10 klassetrin og disses lærere.

Hvad er projektets formål? (max 300 tegn)

Udvikling og praktisk implementering af rollespil som undervisningstilbud på Øhavsmuseet, målrettet folkeskolens ældste klasser, ud fra undervisningstilbuddet: Mordet i Arresten . Derved kan museet udnytte sin styrke indenfor udstillinger kendetegnet ved autentiske interiører og miljøer og nå en e

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

Rollespil, digital platform, mobil platform.

Udvikling af virtuelt rollespil som driftbar formidlings- og undervisningstilbud under påvirkning af og samarbejde med målgruppen. Udarbejdelse af læringsmateriale rettet til skolelærere. Udarbejdelse af rapport til deling af erfaringer og viden med andre kulturinstitutioner og internt på museet.

PRAKTISKE OPLYSNINGER

Kontaktperson	Nicolai Garhøj Larsen
Institutionens navn	Øhavsmuseet
Kontaktpersons e-mail	ngl@ohavsmuseet.dk
Institutionens netadresse	www.ohavsmuseet.dk
Link til projektrapport	
Samarbejdspartnere	