MUSEET I DEN ÅBNE SKOLE

PRAKSISMANUAL

FOR SAMARBEJDE MELLEM MUSEUM, SKOLE OG KOMMUNE

KOM I GANG!

Indhold

Forord 4

Sådan læses praksismanualen 5

Udviklingsprojekt

Fase 1

Kom i gang / opstart **8**

1.1 Etabler samarbejde og de ner udfordring 10

Kontakt og involvering af parter 10

Find den gode idé 11

1.2 Afstem forventninger og formaliser samarbejdet 12

Afstem forventninger 12

Formaliser samarbejdet 14

1.3 Projektledelse og planlægning af samarbejdet 15

Udarbejd en projektplan 15

Kortlæg ressourcer 17

Fase 2

Udforsk og afprøv / udvikling **18**

2.1 Inddrag elever 20

En god grund til at inddrage elever 20

Sådan inddrager I elever 22

Få tilladelse 22

Informer elever 24

2.2 Få inspiration 25

Udforsk emnet 25

2.3 Afprøv og juster 29

Afprøv og juster læringsaktiviteter i praksis 29

Fase 3

Implementer / afslutning **32**

3.1 Afslut og evaluer 34

Afslut festligt 34

Evaluer 36

3.2 Implementering og forankring 36

Del jeres viden 36

Forankr jeres læringsforløb 40

Idékatalog

Bornholm - Hop ind i billedet 44
Esbjerg - Innovationsprojekt 46
Haderslev - Renæssancen og byen 48
Herning - På sporet af kunsten – aktiv kunstoplevelse i Birk 50
Ladby - Rundt om Ladbykongens skib 52
Lemvig - Strandinger og redningsvæsen 54
Nykøbing Mors - Oehlenschlægers brille 56
Randers - Kæmp for alt hvad du har kært 58
Roskilde - Play Hard 60
Skive - Matematik i gadespejlet 62
Slagelse - Historie i baghaven 64
Struer - På jagt efter B&O-ånden 66
Svendborg - Evolution – Fra globalt til lokalt 68
Thisted - Kirkegårde, død og begravelse i Thy 70
Århus - Istiden – et fællesfagligt fokusområde 72

Arbejdskopiark

Samarbejdsaftale 76
Projektplan 78
Handlingsplan for videndeling 80

Hvem skal jeg samarbejde med?

Hvad vil vi ende ud med?

Hvad synes eleverne er spændende?

Hvor langt er vi? Hvad er næste skridt?

Hvordan bygger vi videre på vores idéer?

Kan vi lade os inspirere og bygge videre på det, vi allerede ved?

Hvordan implementerer vi forløbet på skolerne?

Denne praksismanual er til for dig, der søger inspiration og gode råd til at indgå i samarbejder med museer (kultur-, kunst- og naturhistoriske museer), skoler og kommuner og udvikle læringsaktiviteter til skoleelever. Erfaringerne kommer fra andre, der har været i lignende situationer.

Alt efter behov kan denne praksismanual både guide dig igennem udviklingsprocessens forskellige faser og trin, eller den kan inspirere med 15 konkrete, færdigudviklede læringsforløb fra forskellige steder i landet.

Et væsentligt element i denne praksismanual er at inddrage brugerne af læringsaktiviteter og forløb i det udviklende samarbejde. Brugerne forstår vi her som både skoleelever, lærere, kommunale aktører, formidlere og inspektører fra museerne. De er alle en vigtig kilde til udvikling og innovation. Den brugerinddragende proces giver os kendskab og forståelse for de forskellige brugergrupper, og med den viden kan læringsaktiviteter og forløb blive bedre målrettet af skoler, kommuner og museer.

Praksismanualen er blevet til på baggrund af redigerede tekstbidrag fra alle projekter og opfølgende samtaler med udvalgte projektdeltagere samt bidrag fra følgeforskningen i projektet Museet i den åbne skole (MÅS).
Den er redigeret og skrevet af projektleder Marie Festersen Andersen.

Sådan læses praksismanualen

Praksismanualen præsenterer erfaringer fra 15 projekter og kan både
- læses fra start til slut
- fungere som et opslagsværk for relevante tematikker.

Praksismanualen kan desuden læses i følgeskab med den forskningsrapport, som projektet udgiver ultimo 2016.

Praksismanualen er bygget op som følger:

I kapitlet Udviklingsprojekt bliver du guidet igennem en udviklingsproces, der består af en opstarts-, udviklings- og afslutningsfase, hvor forskellige trin hjælper dig på rette vej. Hvert emne er suppleret med praktiske eksempler og gode råd. Dette kapitel er særligt relevant, hvis du ønsker at indgå i samarbejder og udvikle nye læringsaktiviteter og forløb.

I kapitlet Idékatalog kan du lade dig inspirere af 15 forskellige bud på læringsaktiviteter og forløb fra forskellige steder i landet. Under hvert projekt kan du læse mere om den proces, som projekterne har været igennem, og nde yderligere kontaktoplysninger. Dette kapitel er særligt relevant, hvis du har brug for konkret inspiration til at lave lignende læringsaktiviteter.

Under Arbejdskopiark kan du nde skabeloner til det udviklende samarbejde.

God fornøjelse!

Museet i den åbne skole

Museet i den åbne skole 2015-2016 (MÅS) er et nationalt projekt, hvor 15 skoler, museer (kultur-, kunst- og naturhistoriske museer) og kommuner fra hele landet samarbejder om udvikling og implementering af samarbejdsformer og læringsaktiviteter for skoleelever.

Formålet med projektet er at skabe lærende partnerskaber mellem museer og skoler i forlængelse af folkeskolereformen samt bæredygtige samarbejder mellem museer og kommuner, der kan bidrage til, at museerne i højere grad tænkes med i kommunernes arbejde med den åbne skole.

I to år har parterne arbejdet sammen om at udvikle læringsaktiviteter og forløb for skoleelever på museerne. Et centralt element i projektet har været at inddrage brugerne i hele eller dele af udviklingsprocessen med det formål ikke at se brugerne som slutmodtagere, men i stedet som medaktører. Brugerne er her forstået som både skoleelever, lærere, kommunale aktører, formidlere og inspektører fra museerne. Følgeforskere har fulgt de 15 projekter undervejs og bl.a. undersøgt, hvilke læringsmæssige kompetencer elever opnår gennem projektet, og hvilke processer og praksisser der er hensigtsmæssige at anvende i samarbejdet mellem tre forskellige parter. Både museum og skole har hver modtaget 30.000 kr. i støtte.

Projektet er forankret på HEART – Herning Museum of Contemporary Art og nansieret af Kulturstyrelsen, A.P. Møller Fonden, HistorieLab, SkoletjenesteNetværk og Skoletjenesten på Sjælland.

UDVIKLINGS-PROJEKT

FASE 1 OPSTART
Kom i gang

FASE 2 UDVIKLING
Udforsk og afprøv

FASE 3 AFSLUTNING
Implementer

”Det nye, jeg har lært i det her forløb,
er, at skole og museum kan gå mere i kødet
på hinanden og ikke være bange for at stille
nogle krav til hinanden og lade sig udfordre
på sin egen faglighed og de andres faglighed”

Museumsformidler

FASE 1
KOM IGANG

Denne fase går ud på:

1.1 Etabler samarbejde og de ner udfordring

1.2 Afstem forventninger og formaliser samarbejdet

1.3 Projektledelse og planlægning af samarbejdet

1.1
Etabler samarbejde og de ner udfordring

Kontakt og involvering af parter
Find den gode idé

Kontakt og involvering af parter

Et samarbejde kan starte på mange måder, for eksempel ved at et museum har en idé til et nyt forløb, en skole har et behov, de vil have løst, eller en kommune ønsker at koordinere et samarbejde mellem skole og museum. I de 15 projekter er samarbejdet blevet etableret meget forskelligt. I kan lade jer inspirere af de følgende eksempler fra projekterne til, hvordan et samarbejde kan starte:

Vikingemuseet Ladby i projektet 'Rundt om Ladbykongens skib' får idéen og kontakter Nyborg Kommune, som hjælper med at finde en interesseret skole. Museet kender derved ikke på forhånd skolens lærer. Et indledende møde er med til at sikre et fælles fundament og en forventnings-afstemning.

Bornholms Regionskommune ønsker i projektet 'Hop ind i billedet' at facilitere et samarbejde, og kommunens skoletjenestekoordinator kontakter derfor Svartingedal Skole og Bornholms Kunst-museum. Efterfølgende ønsker projektets parter at udvide samarbejdet og kontakter Bornholms Museum, som gerne vil være med.

Museum Mors i projektet 'Oehlenschlægers brille' ønsker at indgå i et samarbejde med en skole, men det er svært at finde en skole. Morsø Kommune er udfordret af en ny skolestruktur og en ny skolereform, hvilket betyder, at skoler skal lægges sammen, og at lærerne ikke har overskud til at være med i samarbejder. Museet vælger at prøve at kontakte en lærer fra M.C. Holms Skole, som museet tidligere har samarbejdet med. Det lykkes – læreren vil gerne være med.

Skive Kommune i projektet 'Matematik i gadespejlet' har erfaret, at indskolingslærere træner matematik med eleverne via handelssituationer og selvlavede købmandsinteriører. Det er besværligt at samle mælkekartoner og havregrynspakker. Det fylder og stiller krav til hjælp fra forældre i planlægningen. Idéen om at finde og indrette et rum til købmandsregning tager form. Et godt kendskab til det lokale museum og dets børnemuseum med gadestrøg gør det muligt at involvere dem i samarbejdet. Gennem kollegialt netværk kender kommunen en matematiklærer, som har stor erfaring med åben skole og målstyret undervisning, og både lærer og skole går med i projektet.

Gode råd:

- **Alle tre parter,** museum, skole eller kommune, kan opstarte et samarbejde.
- **Kommune:** sikre opbakning og være behjælpelig med at nde mulige samarbejdspartnere blandt museer og skoler.
- **Skole:** henvend dig gerne til museerne med en idé eller et behov.
- **Museum og skole:** orientere og sikre opbakning fra ledelseslaget.

Find den gode ide

Processerne i de 15 samarbejder i MÅS er alle begyndt med en idé eller en udfordring. Det har været et lærerbehov for et speci kt læringstilbud om 2. verdenskrig, et ønske om at bruge en udstilling om istid som fællesfagligt fokusområde til brug i den naturfaglige prøve for elever i udskolingen eller et ønske om at gøre brug af områdets lokalhistorie om strandinger og redningsvæsen.

Fra de forskellige projekter i MÅS er det erfaringen, at idéer til emner er nemme at få. For nogle af projekterne er emnet allerede født hos den ene part, inden de involverer mulige samarbejdspartnere. For andre opstår idéerne igennem samtaler og brainstorms. Erfaringer fra MÅS viser, at det kan være svært at træ e beslutningen om, hvilken idé eller udfordring der skal arbejdes videre med.

Her er en hjælp til at indkredse det:

1) Start med at få et overblik over de idéer og udfordringer, som I har lagt mærke til.
2) Omform disse idéer og udfordringer til mulighedsområder med 'hvordan kan vi...'.
3) Udvælg den idé eller udfordring, der rummer est muligheder, og som bedst lever op til jer som gruppe ift. den tid, I har til rådighed, og det behov, I oplever hos jeres målgruppe.
4) Skriv en tydeligt de neret problemformulering, som I gerne vil adressere.
5) Når idéen er udvalgt, kan I med fordel oprette en idébank til de øvrige idéer, som I har eller får undervejs, til brug i andre sammenhænge.

Eksempel – projekt ’Play Hard’ i Roskilde

Det er vigtigt at vide, hvad ens målgruppe har af behov og ønsker, før udvikling af et nyt læringsforløb. Det har projektet ’Play Hard’ erfaret. Museet for Samtidskunst i Roskilde Kommune tilrettelægger et forløb over en projektopgave: ’Projektopgaven, en kreativ og procesorienteret arbejdsform’ og involverer en 8. klasse fra Absalons Skole til at afprøve det. Eleverne har én og en halv dag på museet, hvor første dag er fyldt med øvelser og workshops på museets daværende udstilling PLAY HARD af den hollandske kunstner Frank Koolen. Anden dag skal eleverne arbejde i grupper og løse et problem samt lave et produkt ud fra den viden og den kreative arbejdsproces, de har været igennem dagen før på udstillingen.

På samme tid har museet to lærerstuderende i praktik. De udarbejder i samarbejde med museet et evalueringsskema til lærerne efterfølgende. Svarene viser en meget positiv oplevelse af at bruge museets rum og undervisningsforløbet. Svarene viser også, at hvis museet fra begyndelsen havde gjort det på en anden måde, ville det i højere grad kunne understøtte lærernes arbejde på skolen og give lærerne en mere aktiv rolle. Lærerne siger efterfølgende, at projektet og forløbet på museet har været alt for bredt formuleret. Det er svært for dem at se den konkrete relevans for dem i undervisningen. Hvor skal de starte og ende?

”På museet føler vi ofte, at vi skal have det hele med, når vi åbner nye udstillinger, og vi får derfor puttet for meget på. Vi har så talt med lærerne om at vende den om, sådan at det ikke er lærernes læreplaner, der skal passe ind i en given udstilling, men snarere at det er museets fagområde og den undervisningsansvarlige, der skal understøtte undervisningen og de emner, de arbejder på i skolen. Så vi vil starte med at mødes med læreren og tale om, hvad lærerens undervisningsplan er, og hvilke emner de arbejder med, og så først derefter se på, hvordan museets udstilling og samlingsværker kan understøtte dem. Hvilke udstillinger, faglige metoder og æstetiske læreprocesser arbejder museet med, og hvordan kan det tænkes ind på skolen. Så vil der sikkert ikke blive taget udgangspunkt i en hel udstilling, men blot udvalgte værker med udgangspunkt i nogle af de metoder, vi arbejder med. Det har vi aftalt at gøre næste gang, og det bliver en spændende proces”, siger Tine Seligmann fra Museet for Samtidskunst.

1.2
Afstem forventninger og formaliser samarbejdet

Afstem forventniger
Formaliser samarbejdet

Inden jeres samarbejde for alvor går i gang, er det vigtigt at sørge for, at rammerne er på plads. De 15 projekter er alle blevet igangsat med et opstartsmøde, hvor parterne har mødt hinanden, projektet er blevet ridset op, roller er blevet klarlagt, og forventninger er blevet afstemt.

Gode råd

- I kan med fordel starte ud med at drøfte samarbejdets indhold, hvem målgruppen er, ønsker for samarbejdet, ambitionsniveau, a lare hvilke ressourcer I har til rådighed, drøfte inddragelse af elever, mål for samarbejdet, plan for implementering, opbakning til projektet osv.
- Sørg for løbende at afstemme jeres forventninger med hinanden undervejs i processen. Vær forberedt på, at et samarbejde i perioder både kan være udfordrende og frustrerende, men at processen også rummer muligheder.

Eksempel – projekt 'Renæssancen og byen' i Haderslev

Selvom forventningerne tilsyneladende er blevet afstemt i opstartsfasen, kan samarbejdet stadig give udfordringer, når ere parter med forskellige mål og ønsker arbejder sammen. Det har de erfaret i projektet 'Renæssancen og byen'. Her inviterer Arkæologi Haderslev i Haderslev Kommune to forskellige skoler til at indgå i et samarbejde, hvor det fra starten er åbent, hvad samarbejdet skal ende ud med. Skolerne ønsker fra start af, at projektets emne er de neret af museet. Museet vil på den anden side gerne have, at idéen udspringer af, hvad skolerne ønsker sig eller har behov for, så læringsforløbet kan tilgodese dette. Museet har nemlig erfaringer fra tidligere med at lave forløb, der senere viser sig ikke at være behov for. De forskellige ønsker resulterer i frustrationer og usikkerhed over, hvor projektet er på vej hen, og om det vil tage for lang tid. Lærerne og museumsinspektøren nder endelig et emne sammen, og efter en inspirationstur til Ribe bliver de klogere på, hvad de vil arbejde med, og hvad de vil afgrænse sig fra. Dermed kan udviklingsarbejdet for alvor blive sat i gang.

"Det positive er, at vi lærer, at vi er forskellige, og ikke alt skal være alt for åbent fra start af (...), men vi er blevet klogere på egen praksis, vi har fået kendskab til hinandens arbejdsmetoder, fagligheder og organisationsstrukturer", siger Merete Essenbæk fra Arkæologi Haderslev. Merete har følgende gode råd til andre projekter:

"En indledende workshop som ryste-sammen-dag er en super god idé, hvor organisatoriske hurdler kan a lares."

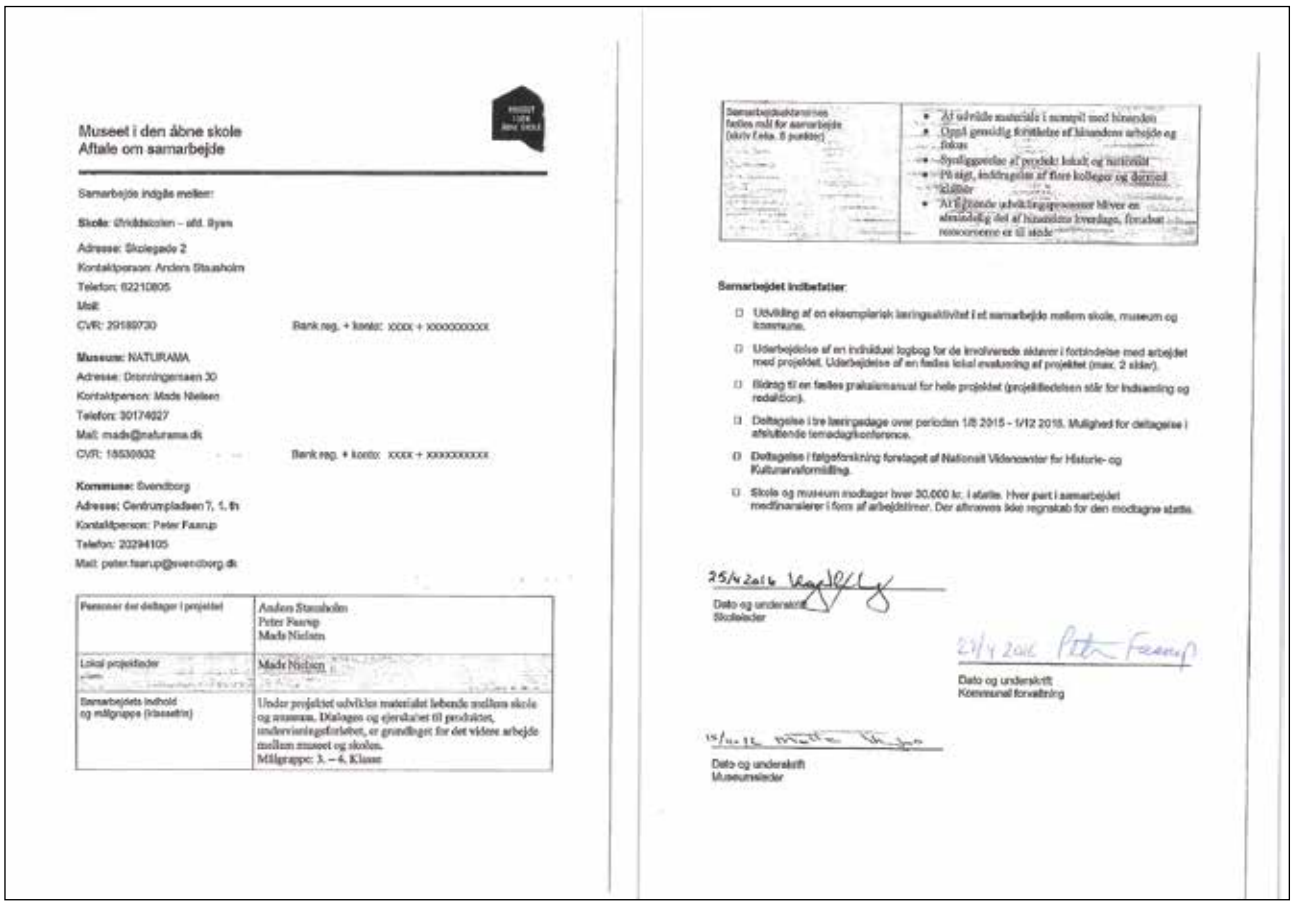
"Det er vigtigt, at der er enighed om målsætningen for projektet, og at der er klar styring."

"Det er vigtigt, at der fra starten er klare aftaler omkring tidsforbrug og økonomi.
Brug den tid, der skal til, for at a lare dette!"

Formaliser samarbejdet

I kan med fordel indgå en skriftlig aftale, når I etablerer et samarbejde. Aftalens formål er at sikre en fælles forventningsafstemning, fastlægge samarbejdets indhold, målgruppe og samarbejdspartnernes fælles mål samt a lare økonomiske forhold og forpligtelser. Få gode råd og inspiration til, hvordan I kan udforme en samarbejds-kontrakt, i 'Guide til det gode samarbejde' fra Skoletjenesten (2016).

I kan her se et eksempel på en samarbejdsaftale fra projektet 'Evolution – fra globalt til lokalt'. Der er skabelon til en samarbejdsaftale under arbejdskopiark side 76-77.



Museet i den åbne skole
Aftale om samarbejde

Samarbejde indgås mellem:

Skole: Ørkildskolen – afd. Ilyen
Adresse: Skolegade 2
Kontaktperson: Anders Staasholm
Telefon: 62210805
Mail:
CVR: 29188730 Bank reg. + konto: xxxx + xxxxxxxxxx

Museum: NATURAMA
Adresse: Dronningensæn 30
Kontaktperson: Mads Nielsen
Telefon: 30174027
Mail: mads@naturama.dk
CVR: 18530932 Bank reg. + konto: xxxx + xxxxxxxxxx

Kommune: Svendborg
Adresse: Centrumpladsen 7, 1. th
Kontaktperson: Peter Fasrup
Telefon: 20294105
Mail: peter.fasrup@svendborg.dk

Personer der deltager i projektet	Anders Staasholm Peter Fasrup Mads Nielsen
Lokal projektleder	Mads Nielsen
Samarbejdets indhold og målgruppe (klassetrin)	Under projektet udvikles materialet bedende mellem skole og museum. Dialogen og ejerskabet til produkter, undervisningsforløbet, er grundlaget for det videre arbejde mellem museet og skolen. Målgruppe: 3. – 4. Klasse

Samarbejdsaftalens faelles mål for samarbejde (skriv 1 eks. 5 punkter)	• Af udvikle materiale i samspil med lærerden • Opnå gensidig forståelse af hinandens arbejde og fokus • Synliggørelse af projekt lokalt og nationalt • Pilotgt. inddragelse af flere kolleger og dermed skoler • At fremtidig udviklingsprocesser bliver en almindelig del af hinandens hverdage, forudsat ressourcerne er til stede

Samarbejdet indbetatter:

- ☐ Udvikling af en eksemplarisk læringsaktivitet i et samarbejde mellem skole, museum og kommune.
- ☐ Udarbejdelse af en individuel logbog for de involverede aktører i forbindelse med arbejdet med projektet. Udarbejdelse af en fælles lokal evaluering af projektet (max. 2 sider).
- ☐ Bidrag til en fælles praksismanual for hele projektet (projektledelsen står for indsamling og redaktion).
- ☐ Deltagelse i tre læringsdage over perioden 1/8 2015 - 1/12 2015. Mulighed for deltagelse i afsluttende temadagskonference.
- ☐ Deltagelse i følgeforskning foretaget af Nationalt Videncenter for Historie- og Kulturarvsformidling.
- ☐ Skole og museum modtager hver 30.000 kr. i støtte. Hver part i samarbejdet medfinansierer i form af arbejdstimer. Der afkræves ikke regnskab for den modtagne støtte.

25/4 2016
Dato og underskrift
Skoleleder

25/4 2016
Dato og underskrift
Kommunal forvaltning

Dato og underskrift
Museumsleder

1.3
Projektledelse og planlægning af samarbejdet

Udarbejd en projektplan
Kortlæg ressourcer

Udarbejd en projektplan

Når I har fået problemfeltet på plads, og I har afstemt jeres forventninger, kan I planlægge projektet. Det giver jer et overblik over jeres videre proces. Re ekter over, hvilke opgaver I skal igennem, hvordan det skal gøres, hvem der skal gøre hvad, hvor meget tid I skal bruge, hvornår I skal være færdige, hvilke ressourcer I har til rådighed, og hvornår andre opgaver kræver jeres tid.

I projektet 'På jagt efter B&O-ånden' i Struer Kommune er det en stor hjælp for museumsinspektøren og læreren undervejs i processen sammen at udarbejde en visuel plan over det videre forløb. Denne plan er med til at tydeliggøre for parterne i projektet, hvilke aktiviteter de skal igennem, deres indhold, sammenhæng og formål. Efterfølgende laver museumsinspektøren og læreren det om til en køreplan med datoer for, hvornår de to parter gør hvad, og hvor de to kan orientere sig, hvor de er i processen, og hvor de gerne vil hen. Nedenstående eksempel viser projektets handlingsplan. Der er skabelon til en projektplan under arbejdskopiark side 78-79.

MUSEET I DEN ÅBNE SKOLE – PROJEKTFORLØB

JOURNALISTER PÅ JAGT EFTER B&O -ÅNDEN.
Projektets overordnedemål: At få eleverne fra 5. årg. Til at se sig selv som en del af historien.
Projektets overordnedemiddel: At anvende elevernes egen slægt (forældre/ bedsteforældre) til at opnå ovennævnte mål.
At skabe et læringsrum mellem bedsteforælde/ forældre og eleverne.

Involverede læringsmål: 1) kronologi og sammenhæng, 2) historiebrug, 3) kildearbejde

	FASE 1	FASE 2	FASE 3	FASE 4	FASE 5	FASE 6	FASE 7
ARRANGEMENT /EVENT	Forberedelse Deltagere: 5. årg. Lærer Sted: Skolen For en liste over specifikke kilder (bøger og film – se projektets log).	Bedsteforældredag på museet Deltagere: 5. årg. Bedsteforældre Forældre B&O-klubben Lærer Inspektør Sted: Museet	Interviews omkring i byen Deltagere: 5. årg. Udvalgte bedsteforældre Sted: Hos bedsteforældre eller på museet Forberedelse: Faste spørgsmål skrives med hjælp fra lærer, inspektør og B&O-klubben De får historiske fotografier, der passer til historien For nutidige fotografier forventes det, at de anvender deres mobiler. Mobilen kan også anvendes til at lave små film.	Bearbejdning af interview Deltagere: 5. årg. Sted: Skolen Grupperne begynder så småt at nedskrive eller redigere filmklip. De finder ud af, hvad de gerne vil vide mere omkring, som de vil spørge B&O-klubben om i Fase 5. De tager fat i den Vøl evaluering, som de skrev i Fase 1, og finder ud af, hvad de gerne vil vide mere omkring.	Interviews på museet – evaluering af interview Deltagere: 5. årg. Udvalgte Beonister fra B&O-klubben Forberedelse: Eleverne fremlægger deres artikel og får merviden fra klubben. De får historiske fotografier, der passer til historien For nutidige fotografier forventes det, at de anvender deres mobiler. De spørge til de ting, som de ikke ved fra Vøl-evalueringen fra fase 1 (forberedt i fase 4). De spørger sig selv: Hvad er svært på nuværende tidspunkt at skrive, hvad skal jeg vide mere.	Redaktørdag Deltagere: 5. årg. Lærer Sted: Skolen Artiklen skrives færdig/ filmen redigeres færdig. De lægger deres arbejde på Skoletube og Byskriveren.dk. Muligvis kan Frede fra lokalavisen kommer forbi skolen og fortælle om livet som journalist.	Klassedag på museet Spørgsmål: Hvad er B&O-ånden? Deltagere: 5. årg. Lærer Inspektør Opsamlingsdag. Grupperne fortæller om deres arbejde for hinanden- de giver hver især svar på, hvad B&O-ånden er. Der laves et "udstillingshjørne" på museum med skærm, der viser deres arbejde. Billeder, tegninger, skitser og kladder kan vises som genstande i udstillingen. Forældrene får invitation til at se eleverne arbejde. Muligvis bliver en af de bedre artikler trykt i lokalavisen.
EVALUERING	Vøl	Mundtlig Følgeprojektet					Mundtlig Vøl (den samme Vøl evaluering gentages fra fase 1, ved sammenligning undersøges det om eleverne har lært noget i forløbet.) Følgeprojektet
MÅL	1. Forberede elevernes viden omkring Bang & Olufsens historie 2. Tidligere elevers resultater fra tidligere forløb gennemgås	1. At få et indtryk af børnenes interesser inden for B&O's historie 2. At komme til at kende bedsteforældregruppen 3. Skabe en ny relation mellem barn og bedsteforældre (eller barn og ældre). Bedsteforældrene får en ny fortællende rolle.	1. Eleverne kan svare på helt bestemte spørgsmål		1. Eleverne kan svare på helt bestemte spørgsmål	1. Eleverne vælger sit historie 2. Skriver tekst og samler billeder	1. At finde ud af om målet er nået: føler børnene sig som del af Struers historie (lokalhistorien)? 2. Lægge videnen ind i databasen, evt. Byskriveren, så senere elever på samme projekt kan lære af de tidligere elever.

Her er en hjælp til, hvordan I får udarbejdet en projektplan:

1) Begynd jeres planlægningsfase tidligt, gerne før lærernes sommerferie.
2) Start med at skabe et overblik over jeres tid. Her kan I printe en kalender ud og begynde at markere deadlines, vigtige møder, rejsedage, ferie og andre dage, hvor I ikke er til stede.
3) Se nærmere på det emne, som I skal beskæftige jer med:
   Hvem skal I tale med? Skal I involvere elever?
   Skal I læse op på litteratur?
   Er der steder, I alle eller nogle af jer skal besøge?
   Og hvornår skal disse aktiviteter foregå?
   Hvor meget tid skal I bruge på det, og skal alle deltage?
   Marker det ind i planen.
4) Projektplanen kan udbygges med mål for aktiviteten, for at forstå hvorfor I gør hvilke aktiviteter hvornår, brug evt. projektplanen under arbejdskopiark side 78-79.
5) Husk løbende at ændre jeres projektplan, i takt med at I får ere indsigter.
6) Tiden kan tit være en udfordring. Husk derfor at tage højde for uforudsete hændelser: sygdom, barsel etc., og muligheden for at jeres fokus ændrer sig undervejs.

Eksempel – projekt 'Strandinger og redningsvæsen' i Lemvig

Dagligdagens udfordringer kan nogle gange være svære at forudse. Det har projektet 'Strandinger og redningsvæsen' i Lemvig Kommune oplevet. Efter et længere forberedelsesforløb er læreren og museumsformidleren endelig klar til at udføre projektet. Forberedelsesfasen er blevet længere end planlagt på grund af uforudsete forhold som sygdom, barsel og andre arbejdsopgaver. Det betyder, at læreren og museumsformidleren skubber afprøvningen tæt på sommerferien. Her rammer projektet ind i skolens hverdag med skoletandpleje, sidste skoledag for overbygningen m.m. Det resulterer i, at læreren og museumsformidleren må justere forløbet og lave noget i andre undervisningstimer, end det er planlagt.

"Under ideelle betingelser kunne afprøvningen sikkert have været tættere på det forberedte, men virkeligheden er sjældent ideel. Det er måske også en vigtig læring. Forløb skal kunne justeres på grund af uforudsete hændelser, uden at det bliver ødelæggende", siger Lars Mathiessen fra Lemvig Museum. Til spørgsmålet, om han ville lave noget om, hvis han kunne, siger han: "Der er altid en kritisk fase, der er vigtig, hvor man har mange bolde i luften (...) og må prøve at slippe tøjlerne, og det er der, man får noget udvikling. Hvis man bare holder sig til det sikre, så udvikler man sig ikke, men man bliver også nødt til at skære fra og nde det vigtigste frem i en senere fase. Men vi kunne godt have brugt en styrende skabelon for vores forberedelsesfase, hvor man arbejder med det og det til den og den dato."

Kortlæg ressourcer

De este af de 15 projekter i MÅS har undervejs haft gavn af at kunne trække på eksterne aktører til sparring og hjælp til at løse udfordringer eller at gøre brug af digitale portaler, når viden skal deles på tværs. Det kan derfor være en god idé at blive klogere på, hvilke ressourcer I kan trække på i jeres samarbejde.

Her er en hjælp til dette:

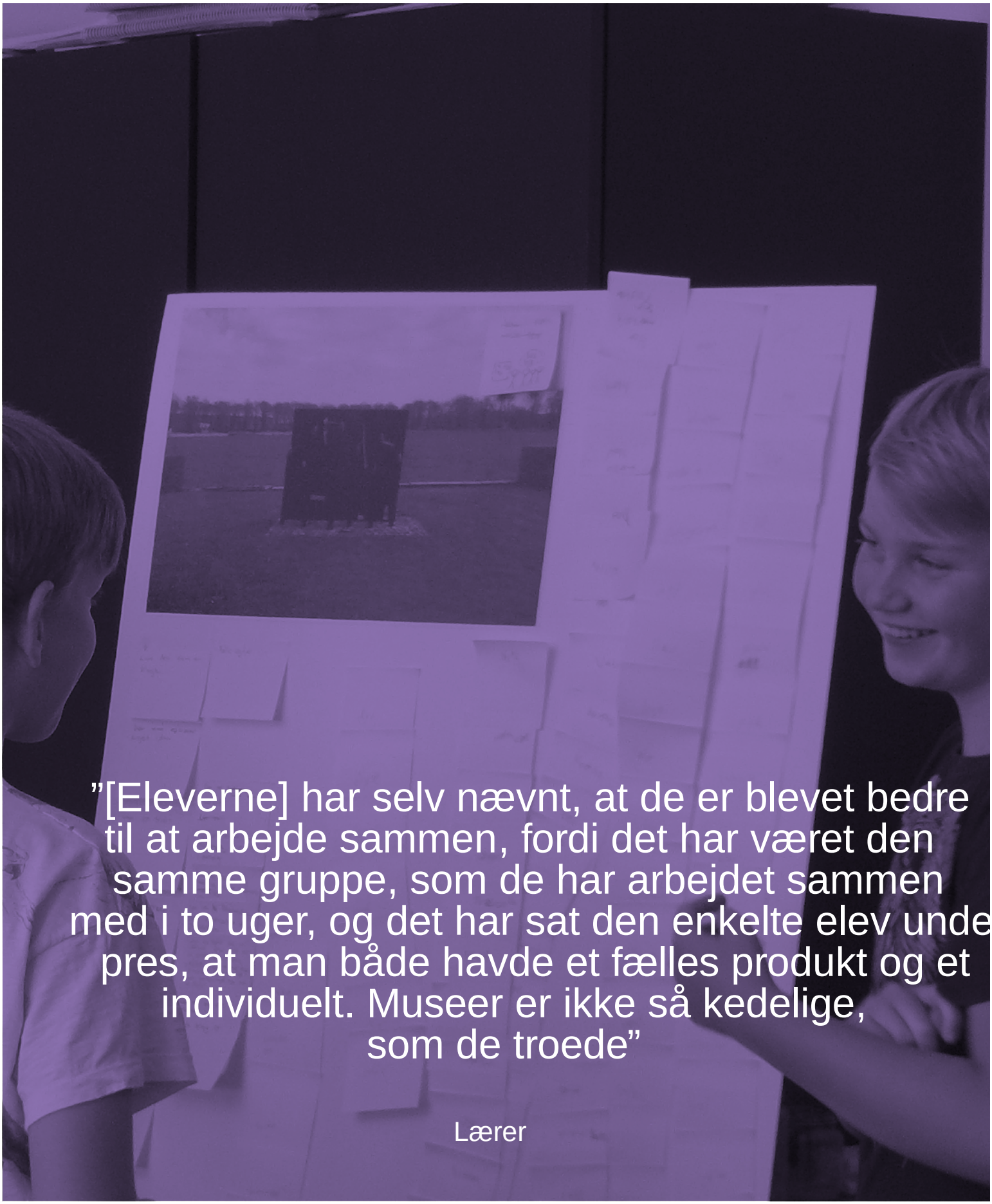
1) Skab et overblik over de ressourcer, som I har i jeres projektgruppe.
   Lav en liste, tegn dem, eller udform en mindmap.
2) Skriv derefter alle de eksterne aktører og mulige værktøjer, herunder digitale portaler,
   der kan være behjælpelige, og som I kan komme i tanke om.
3) Når I har fået skabt jer et overblik, kan I altid vende tilbage og orientere jer, når I har brug for hjælp.
4) Husk, at ere aktører som for eksempel SkoletjenesteNetværk og HistorieLab yder sparring og anden hjælp.

Eksempel – projekt ’Evolution – fra lokalt til globalt’ i Svendborg

Brug af digitale hjælpemidler til at dele viden på tværs kan både være tidsbesparende i et travlt arbejdsliv og skabe sammenhæng mellem forskellige læringskontekster. Det har projektet ’Evolution – fra lokalt til globalt’ i Svendborg Kommune erfaret. Her er læreren og museumsformidleren enige om fra start, at forløbet skal have en tydelig sammenhæng mellem de to parter, og dette før, under og efter forløbet – men hvordan? Udfordringen ved et skriftligt materiale er tidsforbruget og ressourcerne til udarbejdelsen. Baseret på tidligere erfaringer falder valget på brug af en digital platform, hvor opgaverne til eleverne, deres besvarelser og undersøgelser gennem forløbet kan blive gemt. Det er tilmed tilgængeligt, uanset hvor de be nder sig. Portalen skal være let overskuelig for eleverne og indeholde et fåtal af muligheder. Læringsaktiviteterne skal primært foregå i museets udstilling, og det er her, eleverne skal tage billeder og inddrage de fagbegreber, som er forløbets omdrejningspunkt. Den faglige progression kræver, at der bliver tilføjet ere svarmuligheder i portalen. Eksempelvis kommer eleverne ind på klimazoner og kendetegn på de dyr, der lever i denne zone. Elevernes undren og undersøgelser er udgangspunkt for næste del af forløbet.

Ved hjælp af den digitale platform har læreren mulighed for at besøge udstillingen og elevernes arbejde inden næste besøg i undervisningsforløbet. Dette bliver brugt som en introduktion på klassen inden næste etape. Udviklingsfasen og processen mellem læreren og museumsformidleren foregår dermed undervejs i forløbet, hvilket gør forløb og indhold mere smidigt.

”Forløbet er blevet mere gennemarbejdet både igennem mig som formidler, men også i klassen, hvor læreren har haft mulighed for at tale med eleverne og forberede dem på et bestemt emne, som læreren og jeg er blevet enige om, uden jeg nødvendigvis er til stede. Det er tidsmæssigt en fordel”, siger Mads Nielsen fra Naturama.



”[Eleverne] har selv nævnt, at de er blevet bedre til at arbejde sammen, fordi det har været den samme gruppe, som de har arbejdet sammen med i to uger, og det har sat den enkelte elev under pres, at man både havde et fælles produkt og et individuelt. Museer er ikke så kedelige, som de troede”

Lærer

FASE 2
UDFORSK OG AFPRØV

Hvad går denne fase ud på:

2.1 Inddrag elever

2.2 Få inspiration

2.3 Afprøv og juster

2.1
Inddrag elever

En god grund til at inddrage elever
Sådan inddrager I elever
Få tilladelse
Informer elever

En god grund til at inddrage elever

Ved at inddrage elever i udviklingsprocessen sikrer I, at det udviklede læringsforløb i højere grad tilgodeser de behov og ønsker, som eleverne og jeres målgruppe har. Erfaringer fra projekterne viser også, at eleverne opnår andre læringsmæssige sidee ekter ved at blive inddraget i processen. Et større ejerskab, motivation og stolthed over at være med til at producere noget, som andre kan gøre brug af, innovativ tilgang til opgaveløsning og styrkelse af klassens sociale trivsel er nogle af de mange positive sidee ekter, som de forskellige processer har haft for de deltagende elever.

For lærere og museumsformidleres vedkommende er der også læringsmæssige gevinster at hente ved at inddrage elever i udviklingsprocessen, viser erfaringerne fra projekterne. For lærernes vedkommende skaber det for eksempel et større ejerskab til de læringsforløb, der er blevet udviklet. For museumsformidlernes vedkommende er det for eksempel med til at rykke grænser og give plads til re eksion over egen praksis med formidling.

”Det kan godt være lidt grænseoverskridende at stå og være åben og lytte til, hvad andre [elever] siger, men jeg ved, der er guld at hente, mit arbejde er blevet mere interessant”

Museumsformidler

Eksempel – projekt ’Historie i baghaven’ i Slagelse

I projektet ’Historie i baghaven’ i Slagelse Kommune har læreren og museumsformidleren oplevet de læringsmæssige sidee ekter, som elever har opnået ved at blive inddraget i processen i forhold til de læringsmål, som de to parter til en start har opstillet. I projektets startfase er der fokus på at stille eleverne en opgave, der skal løses i grupper, inddelt på forhånd efter elevernes styrker, så de kan overkomme opgaven, og hvor fokus på udbyttet er at udvikle deres historiske viden. Undervejs viser det sig, at de elever, som får de mest bundne opgaver, laver om på opgavens form og indhold og tager den i nye retninger på eget initiativ. Andre elever tænker meget ud af boksen, nder på nye måder at takle udfordringer på under gruppeøvelser på museet og laver om på opgaven for at løse den bedst muligt for alle i gruppen. Læreren og museumsformidleren lægger mærke til, hvordan projektet får betydning for udviklingen af gruppens sociale relationer og klassedynamikken i det hele taget. Under udvalgte forløb er klassen præget af uro. På trods af dette kan læreren og museumsformidleren alligevel konstatere, at eleverne udvikler en større nysgerrighed over for hinandens tanker og holdninger og støtter hinanden mere og mere under processen.

”Det sjove, vi lærte noget om, var, at vi havde tænkt på, at den gruppe, som k [en bestemt] opgave, at det var en støtte for dem, men det var dem, som lavede mest om på opgaven, så det kom virkelig bag på os (...). En anden gruppe lavede opgaven om til, at de var en familie, en var mor, og en var far, og hver gang vi var et sted, så levede de sig ind i rollerne og sagde, vi har brug for hende, hun er vores søster. Så vi gav dem nogle opgaver, men de tog dem i nye retninger (...). Det, der er interessant, er at få fokus på, hvad er det for noget anden læring, der har fundet sted, det her med at tænke ud af boksen”, siger Jesse-Lee fra Museum Vestsjælland.

Sådan inddrager I elever

Eleverne har været inddraget på forskellige måder og haft forskellige roller i de 15 projekter i MÅS. Hvor nogle har været med til at forme emnet og læringsforløbet, har andre været med til at afprøve det, så det er blevet tydeligt, hvad der virker, og hvad der skal justeres. Nedenstående eksempler er måder, hvorpå elever har været inddraget, som I kan lade jer inspirere af:

Elever fra 3. klasse er i projektet 'Evolution – fra globalt til lokalt' i Svendborg Kommune med til at afprøve hele læringsforløbet. Læreren og museumsformidleren justerer forløbet undervejs og tilfører ekstra viden, hvor det er nødvendigt. Eleverne fungerer som testpersoner. Læreren og museumsformidleren følger via en digital platform med i elevernes arbejde og holder øje med, hvad der er blevet formidlet, og hvad de selv skal forbedre. På den måde er inddragelsen af elever med til at synliggøre læringsforløbets potentiale i forhold til indhold og forløb.

Elever fra 1. klasse er i projektet 'Matematik i gadespejlet' i Skive Kommune med til at afprøve et opgavehæfte og værksteder. Læreren og museumsformidleren påtager sig de roller, som undervisningsaktiviteten er baseret på. Den kommunale aktør observerer, hvad der sker undervejs i testen af forløbet. I testen hiver eleverne hurtigt fat i observatøren, fordi de har brug for hjælp. Eleverne tydeliggør derved, hvad der virker, og hvad der ikke virker i praksis, over for de tre parter.

Elever fra 2. klasse er i projektet 'Innovationsprojekt' i Esbjerg Kommune med til at udvikle undervisningsidéer, hvor de skaber forståelse for, hvordan man kan lære på et kunstmuseum, idéudvikle, afprøve og justere disse idéer, så de til sidst bliver til færdige undervisningsmaterialer, som andre indskolingsklasser kan bruge. Læreren og museumsinspektøren rammesætter forløbet og styrer eleverne sikkert igennem den kreative proces ved at tage elevernes idéer alvorligt og hjælpe dem med at finpudse dem.

I kan med fordel overveje følgende, hvis I gerne vil inddrage elever i udviklingsprocessen:

1) Find ud af, hvad I har brug for hjælp til.
2) Hvem kan I involvere? Og hvornår og hvordan skal eleverne indgå i processen?
3) Hvor meget tid skal I bruge? Og hvad kræver det?

Få tilladelse

Det er en god idé at orientere elevernes forældre, hvis I ønsker at inddrage elever i udviklingsprocessen. Det skal dels sikre, at de er informeret om, hvad eleverne foretager sig i deres skoletid, at de ved, hvem de skal kontakte for mere information, for at sikre opbakning, og at eleverne har praktisk tøj, tasker eller andet med, som er vigtigt for turen til det eksterne læringsrum. Det er en fordel at give besked til forældrene, hvis I senere har brug for hjælp eller ønsker deres accept til brug af billeder, der dokumenterer processen, til at reklamere for forløbet efterfølgende.

Eksempel – projekt ’På jagt efter B&O-ånden’ i Struer

I projektet ’På jagt efter B&O-ånden’ i Struer Kommune ønsker læreren og museumsinspektøren undervejs at få hjælp fra forældrene til at komme i kontakt med elevernes bedsteforældre. Det viser sig at være mere tidskrævende end først antaget. Først sender de et brev ud til forældrerådet for at få dem til at formidle budskabet videre:

-

Kære forældreråd for 5. årgang.

(...) Vi har fået bevilliget et projekt, som skal styrke samarbejdet mellem Struer Museum og Lim ordsskolen Gimsing afd. (....)
Vi har valgt at arbejde med B&O som et projekt, vi vil arbejde med fabrikken som byens identitet, og derved også børn og forældres identitet som borger i lydens by.

Vi vil derfor gerne have hjælp til følgende:

- Klasseforældrerådet inviterer børn med bedsteforældre/forældre til Struer Museum. Datoen må være lørdag den 3. eller 31. oktober.
- Struer Museum og Gimsing Skole inviterer til morgenka e og rundstykker.
- Vi præsenterer kort projektet for de fremmødte, hvorefter børn og bedsteforældre/forældre går på tur på museet.
- Det er vores håb, at der vil ske noget, når den ældre generation præsenterer tingene for deres børn/børnebørn. Hvilke fortællinger kommer der ud af det?

Mvh. Maiken Høgh Struer Museum & Troels Faaborg Lim ordsskolen

-

Brevet har ikke den ønskede e ekt. Informationen når ikke frem til bedsteforældrene. Læreren og museums-inspektøren må derfor revidere mødet mellem forældre, bedsteforældre og elever på museet pga. manglende tilslutning og nde en ny dato. Læreren og museumsinspektøren sender et nyt brev og invitation direkte hjem til forældre og bedsteforældre. Det resulterer i, at halvdelen af elevernes forældre og bedsteforældre møder op, og processen kan fortsætte.

”Hvis jeg havde stået den aften over for forældrerådet og set dem i øjnene, og de kunne se, hvad det her det var, så var de taget hjem og købt idéen, men hvis du kun formidler det over en mail, eller du får din kollega til det, eller videregiver det i en konvolut, så drukner det. For de ved ikke, hvad det er for noget, det kan du ikke de nere i et brev, det kan du kun i den personlige kontakt. Derfor endte det ud med, at for at få de her forældre og bedsteforældre på banen, så sendte jeg en formular, som jeg skulle have tilbage, hvor de skulle sætte kryds ved, hvor mange forældre/bedsteforældre der kommer til arrangementet (...). Det var faktisk en stor udfordring at få formidlet og få svar igen og få forældrene til at tage det seriøst, men det lykkedes. Jo mere vi k succes med at inddrage bedsteforældrene, jo mere forankret synes jeg det blev”, siger Troels Faaborg fra Lim ordsskolen.

Informer elever

Foruden at orientere forældrene om, at deres børn deltager i et udviklende samarbejde, er det en god idé ligeledes at informere eleverne om, at de er en del af et større projekt, og i den forbindelse spørge, om de har lyst til at deltage i dette. Det er forskelligt, hvordan de 15 projekter har informeret om dette. Flere overvejelser er i spil i forhold til, hvilket klassetrin der skal involveres, og hvad elevernes rolle går ud på. Erfaringer viser, at hos de mindre klassetrin er det vigtigt at skabe en tryg ramme, så eleverne langsomt starter ud med at lære museet og formidleren at kende, før opgaven bliver italesat. Derved virker opgaven mindre uoverskuelig for eleverne. For de ældre klassetrin er det med til at skabe motivation for eleverne, at de fra start har fået at vide, at de er med til at udvikle læringsforløb, som andre senere skal bruge.

Eksempel – projekt 'Oehlenschlægers brille' i Nykøbing Mors

En tydelig rammesætning er vigtig, både så eleverne i processen kan føle sig trygge og har lyst til at deltage, og for at læreren og museumsformidleren har noget at støtte sig til i den kreative proces, når udfaldet ikke er givet på forhånd. Det viser erfaringer fra projektet 'Oehlenschlægers brille' i Morsø Kommune.
I projektet ønsker læreren og museumsformidleren at involvere en 0. klasse i udviklingsprocessen. Børnene bliver spurgt om, hvad de kunne tænke sig at bruge museet til. Ud fra børnenes svar udvikler læreren og museumsformidleren et formidlingsforløb, der tager udgangspunkt i det enkelte barns undren.

Læreren og museumsformidleren skal følge børnene og deres nysgerrighed, de må ikke forholde sig kritisk og forsøge at stoppe det, men i stedet skal de stå til rådighed for børnenes undren. Dette kræver en tydelig rammesætning, som børnene kan gå på opdagelse i. Derudover kræver det mod fra lærerens og museumsformidlerens side til at turde at lukke andre ind i den kreative proces, slippe noget af ens faglighed og åbne op for andre indtryk og holdninger. Alt dette forudsætter, at læreren og museumsformidleren har tillid til hinanden. Det opbygger de to parter ved at bruge tid med hinanden og lære hinanden at kende, inden de involverer børnene i processen.

"Det var grænseoverskridende, efter at have arbejdet så meget med det teoretiske, at blive konfronteret med børnenes umiddelbarhed. Pludselig kommer teorien på prøve: Virker det, vi laver? Børnene kender ikke til alle de ne ord, deres tilstedeværelse kræver handling. Vi må stole på vores rammesætning, have tillid til, at børnene går med, tillid til, at det kommer til at fungere. Men jeg kunne godt mærke, at der pludselig var sådan et lille bump, jeg skulle over", siger Mette Elimar Jensen fra Museum Mors, som har følgende gode råd til andre:

"Få mod til at gøre noget, som man i starten ikke helt har ord for, og hav tillid til, at ens evner og erfaring nok skal få en tørskoet i land."

2.2
Få inspiration

Udforsk emnet

Udforsk emnet

I har et emne, og I skal nu udforske alle de muligheder, som dette emne rummer, og udvikle idéer undervejs. Der er ere måder at gribe dette trin an på. Projekterne har brugt alt lige fra litteratursøgning til feltbesøg, interview og forskellige kreative værktøjer for at udforske emner og få idéer. Det er nemmere for jer at tage beslutninger om, hvordan I vil udvikle det videre forløb, når I har fået en bedre forståelse for emnet og konkrete idéer til det videre forløb. I kan lade jer inspirere af følgende eksempler fra projekterne til måder, I kan udforske jeres emne på:

Felttur:

En tur ud i det læringsrum eller det felt, som har særlig interessere for jeres projekt, kan give inspiration og gør jer klogere på det emne, som I beskæftiger jer med.

I projektet 'Istiden – et fællesfagligt fokusområde' i Aarhus Kommune tager formidlingsinspektøren og de studerende fra et udeskolehold samt undervisere fra VIA læreruddannelse til Mols Bjerge for at komme ud og opleve istidslandskabet på egen krop og undersøge dets flora og fauna, der er knyttet til et næringsfattigt og forholdsvis tørt miljø. Istid og landskab er teoretiske og abstrakte emner at arbejde med. Den fælles tur er indlagt i projektet for at give inspiration til at anvende og inddrage naturen og uderummet i de studerendes egen praksis. Ved at tage ud i naturen – istidslandskabet i Mols Bjerge – bliver isens og vandets kræfter og hermed istidens påvirkning af landskabet helt konkret for de studerende. Efterfølgende føler de sig derfor bedre klædt på til at arbejde videre med emnet hjemme.

I projektet 'Renæssancen og byen' i Haderslev Kommune tager lærerne og museumsinspektøren til Ribe på inspirationstur for at se nærmere på, hvordan en byvandring kan tage sig ud, og blive klogere på, hvad de selv ønsker at arbejde videre med, og hvad de ønsker at afgrænse sig fra i udviklingsprocessen.

Gode råd til felttur

Tag ud og oplev det eksterne læringsrum på egen krop for at få en konkret forståelse og en fornemmelse for emnet og få inspiration til det videre arbejde.

Interview:

At foretage et interview kan være en god idé, hvis I har behov for at få indsigt i andres behov, ønsker eller bestemt viden.

I projektet 'På jagt efter B&O-ånden' i Struer Kommune bliver elever sendt ud til egne eller andres bedsteforældre for at interviewe dem ud fra et spørgeskema. Spørgeskemaet fokuserer på de interviewedes barndom, ungdom, deres tid på B&O i Struer og deres sociale liv. Selvom eleverne til en start er skeptiske over for de mange spørgsmål, er de mange spørgsmål netop med til at åbne op for gamle minder og erindringer hos de ældre mennesker, som pludselig kan huske små anekdoter fra en svunden tid. Denne viden kan eleverne bruge efterfølgende til deres videre arbejde med at producere en personlig fortælling om B&O.

Gode råd til interview

Udarbejd et spørgeskema eller en spørgeguide, der kan hjælpe jer med at strukturere jeres samtale undervejs. Vær ikke mere end højest tre personer til at interviewe en person, og sørg for at skabe en rolig og tryg atmosfære. Tag notater undervejs eller optag samtalen for at få det hele med.

Brainstorm:

Brainstorming med elever kan give umiddelbar viden og idéer til, hvad der er interessant for målgruppen at beskæftige sig med i forhold til et bestemt emne.

I projektet 'Rundt om Ladbykongens skib' i Nyborg Kommune ønsker læreren og formidlingsinspektøren netop at få elevernes input til, hvad de gerne vil lære om vikingetiden i forhold til det vikingeskib, som er udgangspunkt for projektet. Eleverne bliver derfor aktivt inddraget i idéudviklingsprocessen. Eleverne bliver bedt om at gå to og to sammen og stille alle de spørgsmål, som de kan forestille sig vil være godt for en 4. klasse fra Jylland at vide om vikingeskibet. De enkelte spørgsmål skrives på gule post-it-sedler og bliver løbende returneret til klassens tavle. Eleverne får ca. 20 min. Det resulterer i ca. 140 spørgsmål, heraf nogle gengangere. Læreren og formidlingsinspektøren sorterer efterfølgende spørgsmålene, som bliver retningsgivende for det videre arbejde med at udvikle læringsmaterialet, og som giver et indblik i, hvad der er vigtigt for eleverne i dette arbejde.

I projektet 'Kæmp for alt hvad du har kært' i Randers Kommune ønsker læreren og museums-inspektøren at få elevernes input til, hvad det er interessant at vide noget om i forhold til 2. Verdenskrig som overordnet emne. Gennem sekundær litteratur, film og oplæg om 2. verdenskrig bliver eleverne ført ind i emnet. For at finde ud af, hvad eleverne synes er interessant, vælger museumsinspektøren og læreren, at eleverne skal brainstorme i grupper ud fra fire udstukne fokusområder: 'dagligdagen', 'frygt', 'spænding' og 'barn under krigen', med tilhørende inspirationsmateriale med billeder af børn, hvordan de ser ud, hvad de leger med, og hvordan de bor. Eleverne skal i grupperne skrive alle deres idéer ned på plancher, og efter noget tid roterer grupperne, og nye idéer bliver tilført. Disse idéer danner ramme for det videre forløb.

Gode råd til brainstorm

Skab en overordnet ramme for øvelsen, så eleverne ved, hvad de skal, og hvad der kræves af dem. Giv tilstrækkelig med tid til dette. Udarbejd letforståeligt inspirationsmateriale, og lav gerne opvarmningsøvelser for at få gang i tanker og idéer.

Eksempel – projekt ’Innovationsprojekt’ i Esbjerg

Forløbet i projekt ’Innovationsprojekt’ i Esbjerg Kommune kan inspirere jer til, hvordan I kan inddrage elever som medskabere i en innovationsproces, hvor de er med til at idégenerere, idéudvikle og afprøve idéer til undervisningsmateriale, som andre elever kan bruge. Inspiration og konkrete øvelser til dette har læreren og museumsinspektøren fundet i bogen ’Innovative elever’ af Lilian Rohde og Anja Lea Olsen (2013). Læreren og museumsinspektøren forestiller sig i starten, at de skal formulere de arbejdsspørgsmål, som elever i 2. klasse skal arbejde videre med i grupper, men undervejs i processen bliver det klart, at de kan skabe spørgsmålene på baggrund af elevernes indsigt, spørgsmål og viden.

Eleverne bruger som start øvelsen ’Hjernekort’ til at nde ud af, hvad de ved og ikke ved, og hvad de generelt er kloge på. Det viser sig, at eleverne ved rigtig mange ting om sport, og hvordan man bruger kroppen. Denne viden kan læreren og museumsinspektøren arbejde videre med som arbejdsspørgsmål: Hvordan kan man bruge sin krop på et kunstmuseum?

I grupper skal eleverne nu i gang med at idégenerere over de uddelte arbejdsspørgsmål ved brug af forskellige øvelser med billedkort, vendespil m. . Her er eleverne selv med til at lave deres egne regler for brainstorms. Læreren og museumsinspektøren oplever, at ere af eleverne bremser sig selv og ikke mener, at de kan få idéer, men de bliver hjulpet på vej af hinanden. En af eleverne udbryder: ”Man kan godt få en idé, uden at man opdager det.” Der opstår en stor idébank, og læreren og museumsinspektøren vælger efterfølgende de idéer, der skal arbejdes videre med, og udformer arbejdsark, så eleverne har forskellige fremgangsmåder til at modne idéen. Gruppen, der fokuserer på kroppen, arbejder videre med ’Kunstbold’, som de udvikler forskellige idéer til. Læreren og museumsinspektøren hjælper undervejs med at få idéerne i grupperne npudset:

Gruppen med ’Kunstbold’ har fået ndpudset deres idé. Pointen er at få talt udtømmende om et billede på kunstmuseet. Man kan spille til alle billeder, og der må max. være fem deltagere. Man sidder i en rundkreds med en blød bold. Et kort smides i midten, hvor der står: ’jeg ser...’. Spillet starter, og man kaster bolden rundt til hinanden, indtil man ikke længere kan komme i tanke om ere ting, man ser. Herefter kastes et nyt spille-kort: ’jeg tænker’ og bagefter: ’jeg føler’, ’jeg hører’, ’jeg synes’ og ’jeg dufter’.

De forskellige gruppers idéer bliver afprøvet af en 2. klasse fra en anden skole. Gæsterne synes, det er sjovt at kaste med bolden i ’Kunstbold’. Læreren og museumsinspektøren kigger med og nder ud af, hvad der er vigtigt at få nævnt i lærermaterialet.

”Det, at vi k udledt fem arbejdsspørgsmål i forståelsesfasen, var vores vilde satsning, fordi børnene skulle arbejde videre i fem grupper med fem forskellige problemstillinger. Det var en udfordring, men da vi skrev materialet igennem her efterfølgende, sad vi med en fornemmelse af, at vi ikke kunne have gjort det bedre, og at de færdige øvelser repræsenterer et rigtig nt og bredt udbud af undervisningsmateriale på baggrund af elevernes input”, siger Birgitte Ørom fra Esbjerg Kunstmuseum.

2.3
Afprøv og juster

Afprøv og juster læringsaktiviteter i praksis

Afprøv og juster læringsaktiviteter i praksis

Når I har en idé til et læringsforløb, er det en fordel at afprøve idéen for at se, hvordan idéen virker i praksis. Her er det oplagt at inddrage elever til at afprøve idéerne med jer. I projekterne har lærerne og museumsformidlerne alt efter øvelsens karakter og antal af elever enten fungeret som undervisere eller som observatører og har derved fået en indsigt med forløbets form, indhold, og hvordan det praktisk forløber. Afprøvningerne i de forskellige projekter har alle givet vigtige indsigter til det videre arbejde med at få njusteret forløbene.

Gode råd

- Det er en god idé, at I afprøver samme læringsaktivitet ere gange for at se, hvordan den virker i praksis og med de justeringer, der bliver gjort undervejs.
- A lar gerne på forhånd, hvilke roller I har under afprøvningen: Hvem skal undervise, og hvem skal observere. Men vær forberedt på, at det kan ændre sig undervejs.

Eksempel – projekt ’Matematik i gadespejlet’ i Skive

Det kan tit være svært at forudse, hvad der fungerer, og hvad der ikke fungerer, før målgruppen bliver involveret og afprøver læringsforløbet. Det har de erfaret i projektet ’Matematik i gadespejlet’ i Skive Kommune. Her har de bygget en købmandsbutik op med varer, gammeldags vægt og kasseapparat, og de har lavet et opgavehæfte, så eleverne kan arbejde med matematik. Til den første lakmustest inviterer læreren, museumsformidleren og den kommunale aktør tre af deres egne børn til at teste, om købmandsbutikken virker efter planen, uden for skoletid. Efter mindre tilretninger inddrager de tre parter den første pilotklasse til at teste læringsforløbet. Denne afprøvning tydeliggør for alvor, hvad der ikke fungerer. Her kommer et uddrag fra den kommunale aktørs logbogsnotater fra afprøvningen:

22. januar 2016:

Første pilotklasse: 1. klasse:
Planen er, at jeg skal observere, da jeg ikke vil være til stede, når forløbet kører i sin færdige form. Eleverne griber straks ud efter hjælp fra mig til opgaverne. Jeg ender med at sidde i børneværelset og hjælpe med opgaverne resten af tiden.

OBS: Eleverne er ikke vant til at regne lodret. Derfor volder regnestykkerne i hæftet dem problemer.

OBS: Efterhånden som tiden skrider frem, bliver det sværere og sværere for dem at holde fokus på opgaverne. Jeg skal ere gange bede dem om at sætte sig ned.
I børneværelset skal de notere, hvilke gaver i gavekataloget de ønsker sig. Det tager lang tid for mange af dem at stave og skrive gaverne ned.

OBS: Kuglerammen er ikke logisk for dem at bruge. De ligner åbenbart ikke dem, de har i klassen, og det er svært for ere af dem at a ode, hvordan museets kuglerammer skal bruges.

OBS: Der er ingen leg i købmandsbutikken. De er låst fast i deres elevhæfte.

Afprøvningen af forløbet viser de tre parter, at læringsforløbet i sin form generelt er for langt og for læse- og skrivetungt i forhold til målgruppen. Derudover er de tre parters forestilling om, hvor selvkørende eleverne skal være, for optimistisk. Efter anden afprøvning af forløbet med en ny pilotklasse er der kun brug for ganske få og små tilretninger.

”Det værste, vi oplevede, var, at de [eleverne] stod inde ved det her fantastiske kasseapparat, som vi havde købt, og inde ved den her købmandsdisk, hvor vi havde tænkt: her skal de bare lege og regne på bedste beskub, og så stod de med næsen nede i det her hæfte, som de havde fået, og løste opgaverne der, og så tænkte vi bare ihh, det var ikke lige det, vi havde tænkt os (...). Vi havde ikke tænkt, at det var nødvendigt at køre det igennem to gange, men der kunne vi bare se, at når vi havde gjort så mange justeringer [til første afprøvning], så var vi nødt til at køre det igennem en gang mere”, siger Mette Thybo Jensen fra Skive Kommune.

”Hvis elever i 4. klasse skal kunne levere kvali - cerede input til et udviklingsforløb, skal det være en styret proces fra A til B, og det er vigtigt, at de tages alvorligt og også deltager i resultatet”

Museumsformidler og lærer

Eksempel – projekt ’Kirkegårde, død og begravelse i Thy’ i Thisted

At afprøve idéer er med til at tydeliggøre, hvilke justeringer der er brug for i forhold til læringsforløbets virke, og er også med til at vise, hvilken betydning forskellige forhold som vejr, transport og de valgte lokaliteter har for afviklingen af læringsforløbet. Det har de oplevet i projektet ’Kirkegårde, død og begravelse i Thy’ i Thisted Kommune. Her er udvalgte kirkegårde og kirker omdrejningspunktet for forskellige læringsforløb. Transporten viser sig her for alvor at volde problemer. Blandt andet nder museumsformidleren ud af undervejs, hvor svært det er at komme til en bestemt lokalitet med o entlig transport, hvilket fører til, at stedet bliver fravalgt, og det på trods af at stedet fortæller en vigtig historie om sand ugtens betydning, der præger egnen. Derudover oplever en af testklasserne at blive kørt det forkerte sted hen, fordi det er blevet misforstået af chau øren.

”Det er sådan en ting, jeg ikke havde tænkt over, at der er to kirkegårde i den her by, og at jeg så ikke havde tænkt på at orientere om, at det er den gamle, så beliggenheden skal pointeres. I det her tilfælde, der troede buschau øren, at den gamle kirkegård ville ligge ved siden af den nye, hvilket den så ikke gør. Det er sådan noget helt lavpraktisk, som også er vigtigt at få på; det kan jo ikke nytte noget, at en skoleklasse kommer af sted, og at de så ikke kan nde den eller bruger tre kvarter på at nde det rigtige sted”, siger Jimmy Munk Larsen fra Museum Thy.

”Børnene syntes, det var dejligt at vise det frem, det betyder rigtig meget, at ens skolekammerater ser, hvad der er lavet. De oplevede den der stolthed – gud, der kommer mennesker for at se det”

Lærer

FASE 3
IMPLEMENTER

Hvad går denne fase ud på:

3.1 Afslut og evaluer

3.2 Implementering og forankring

3.1
Afslut og evaluer

Afslut festligt
Evaluer

Afslut festligt

I de forskellige projekter har parterne tydeligt markeret afslutningen af elevinddragelsen med en fernisering eller lignende, hvor de færdige resultater er blevet udstillet og vist frem for et inviteret publikum enten på skolen eller på museet. Erfaringerne fra projekterne viser, at det er vigtigt, at afslutningen bliver markeret og gjort til noget særligt for at fremhæve elevernes deltagelse og deres store indsats undervejs.

Ordet fernisering betyder åbning af en kunstudstilling for særligt indbudte. Det er netop en markering af, at der snart bliver givet adgang for publikum. På samme måde kan ferniseringen i de forskellige projekter netop illustrere afslutningen på en kreativ udviklingsproces og starten på brug af selve læringsaktiviteterne.

Gode råd

- Det er en god idé at markere, at I er kommet igennem processen, og at I har været taknemlige for elevernes hjælp. Gør dagen festlig med noget spiseligt, for eksempel med kage eller frugt, og lidt at drikke til.
  Inviter gæster til fremvisningen af projektet. Det kan være familie eller andre elever og lærere fra skolen.
- I kan med fordel gøre brug af dagen til at reklamere for jeres læringsforløb til både brugere og interessenter såsom byrådsmedlemmer, kommunale embedsmænd, den lokale avis m. .
- Informer også internt i organisationen om jeres projekt både til ledelse og kollegaer.

Eksempel – projekt ’Hop ind i billedet’ på Bornholm

For både eleverne, lærerne, museumsformidlerne og den kommunale skoletjenestekoordinator i projektet ’Hop ind i billedet’ i Bornholms Regionskommune er udstillingen med de værker, som eleverne fra 4. og 5. klasse har produceret, en kulmination og et festligt punktum efter to ugers intensivt forløb. I forløbet har eleverne både besøgt to forskellige museer, analyseret billeder og omformet disse indryk til kunst og lm m.m. Dagen før ferniseringen hjælper et hold udvalgte elever aktivt med ophængning af billeder og værkskilte. På ferniseringsdagen tager 4. og 5. klasse ud til kunstmuseet fra morgenstunden. Det er her, de ser den færdige udstilling for første gang, og de er meget stolte over resultatet. Fire af eleverne er udvalgt til at præsentere projektet, og den første tid bruges på at øve præsentationen i det rum, hvor det hele skal foregå. Da gæsterne ankommer, sidder alle eleverne på en trappe, så de er synlige og selv har frit udsyn over de fremmødte. Da præsentationen er overstået, serveres der pizzasnegle og æblejuice, til stor begejstring for eleverne, og udstillingen åbnes. Efterfølgende bliver elevernes kunstværker hængende i mere end 3 uger, og alle elever får entrebilletter til efterfølgende at besøge udstillingen med deres familier.

”At det var en rigtig udstilling, havde vi præsenteret undervejs i forløbet, når vi var ude at arbejde på museet (...). De var blevet præsenteret for de rum, hvor deres værker skulle op at hænge, og de k den der wauw -e ekt, gud, det var faktisk ret særligt og specielt, at de var udvalgt til at udstille her. Vi havde ophøjet det, og de havde selv mærket, at de var kunstnere (…). De var meget stolte hver og en, da de så den samlede udstilling. Det er en krævende personlig proces, at være i sådan en skabelsesproces omkring noget, så de var meget stolte af, at der hang et produkt. De havde jo faktisk lavet noget, som kom med”, siger So e Johanne Christiansen fra Svartingedal Skole.

Evaluer

Det er blevet tid til, at I samler op på de erfaringer, som udviklingsprocessen har budt på. De forskellige projekter har grebet evalueringen an på forskellige måder. Nogle af projekterne har først i slutningen af forløbet samlet op på deres intentioner og de resultater, som de har fået ud af at indgå i samarbejdet. Andre projekter har løbende evalueret undervejs, som et redskab til at styre processen efter. Mens andre igen har gjort begge dele. En logbog har her for nogle af projekterne også givet anledning til re eksion og handlen.

I projektet 'På jagt efter B&O-ånden' i Struer Kommune har eleverne løbende været med til at evaluere processen. Museumsinspektøren og læreren har gjort brug af VØL-modellen: Hvad ved I nu, hvad ønsker I at vide, og hvad har I lært? Eleverne har 3-4 gange undervejs i processen udfyldt skemaer, og det har givet museumsinspektøren og læreren indsigt i, på hvilket niveau eleverne befinder sig, og hvor de så skal starte fra.

Her er nogle gode råd til at komme i gang med evalueringen:

1) Det er vigtigt, at I gør jer klart, hvad I gerne vil vide noget om. Er det selve indsatsen (f.eks. undervisningen)? Indsatsens gennemførelse (f.eks. samarbejdet)? Eller indsatsens resultater (f.eks. elevernes udbytte)?
2) Tag udgangspunkt i det, I gerne vil vide noget om. Hvordan vil I undersøge det? Og hvornår i processen ønsker I at undersøge det?
3) Interview og observation er gode metoder, hvis I gerne vil besvare hvordan- og hvorfor-spørgsmål.
4) Spørgeskemaundersøgelser er en god metode, hvis I gerne vil besvare hvad- og hvor meget-spørgsmål.
5) Få gode råd og inspiration til evaluering i 'Guide til det gode samarbejde' fra Skoletjenesten (2016).

3.2
Implementering og forankring

Del jeres viden
Forankr jeres læringsforløb

Del jeres viden

I har nu udviklet og afrundet et læringsforløb, som I skal gøre tilgængeligt for andre udefra. Det er tid til at udarbejde en strategi for, hvordan I får spredt budskabet om jeres læringsaktivitet og får den til at blive en fast del af museets undervisningsmateriale og får skoleklasser til at gøre brug af det. Når I skal sprede budskabet om det udviklede læringsforløb, er det en god idé at udarbejde en handlingsplan for de aktiviteter, som I ønsker at sætte i værk:

Her er en hjælp til at få udarbejdet en handlingsplan for videndeling:

1) Start allerede undervejs i processen med at tale om, hvad der skal ske, efter I har udviklet jeres læringsforløb. Hvem gør hvad og hvornår?
2) Udarbejd en handlingsplan for videndeling. I kan bruge nedenstående skabelon til at komme i gang med at overveje, hvilke aktiviteter I skal i gang med. Der er skabelon til en handlingsplan for videndeling under arbejdskopiark side 80.

Handling	Hvem	Hvornår	Andet	Hvem
Breve til.../ informationsmateriale til...				
Oplæg til...				
Tale med...				
Kontakt til...				
Lancering – storytelling om projektet				
Hvem ønsker vi at få i tale?				
Hvordan videreudvikler vi det?				

3) Skab et overblik over de ressourcer, som I kan trække på undervejs, og hvad I har brug for hjælp til.
4) Vær tålmodige. Husk, at det tager tid at få spredt jeres budskab og se e ekter af det.

Eksempel – projekt ’På sporet af kunsten – aktiv kunstoplevelse i Birk’ i Herning

Hvordan giver man et projekt og læringsforløb et liv, efter det er blevet udviklet og en fast del af museets læringsforløb? Det har de bl.a. arbejdet med i projektet ’På sporet af kunsten – aktiv kunstoplevelse i Birk’ i Herning Kommune.

Allerede inden læreren og formidlingsinspektøren er færdige med at udvikle læringsforløbene, begynder de at planlægge, hvordan de vil gribe implementeringsfasen an. Dato for lanceringen er på plads, og det giver anledning til en række drøftelser om, hvordan de to vil bruge denne dag som led i arbejdet med implementeringen. Læreren og formidlingsinspektøren drøfter, hvem der skal inviteres til lanceringen, og hvilke historier der skal fortælles. De inviterer alle skoleledere, undervisere, folk fra kommunen og regionen, pressen, de deltagende klasser m. . Alle de interessenter og brugere, som kan have en interesse for projekt og det udviklede produkt. Læreren og formidlingsinspektøren beslutter desuden, at det på dagen skal være muligt at prøve et af undervisningsforløbene, og at de vil lave en stor projektion med slides fra appen. Ønsket er på den måde at sikre sig, at ingen går fra lanceringen uden at kunne (gen-)fortælle, hvad undervisningskonceptet indeholder. Foruden lanceringen byder både læreren og formidlingsinspektøren ind med, hvad de hver især kan gøre for at få delt deres viden, og en plan tager langsomt form.

”Hvordan kan vi gøre det her, hvilke interessenter kender vi, og hvem kunne vi egentlig godt tænke os blev en interessent, og hvordan er det lige, at det også kan blive spændende at bruge en hel dag eller ere dage på det på skolen? (...) Så er der det rent pressetekniske; hvordan kommer vi ud til TV MIDTVEST og får det dækket den dag, og der kan man sige, at den kommunikationsansvarlige er nøglen til det, til at forstå, hvilken historie skal de have, og hvad er nøglen til det, og hvad skal folkebladet have for en historie”, siger Anja L. Stær fra HEART.

Formidlingsinspektøren, læreren og den kommunikationsansvarlige fra museet iværksætter følgende initiativer: Pressemeddelelser og indslag i lokal-tv i forbindelse med lanceringen, udsendelse af fysiske foldere vedrørende projektet til alle grundskoler i Herning Kommune og Ikast-Brande Kommune. Formidlingsinspektøren har planlagt oplæg på skoler i Herning Kommune ifm. pædagogisk rådsmøde og teammøder, a oldt oplæg for alle medievejledere i kommunen samt planlagt informations-møder for undervisere. Undervisningstilbuddet er blevet delt og beskrevet på kommunens intranet på fællesnettet. Der er lavet Facebook-annoncering målrettet undervisere og bidraget til blogindlæg.
Desuden er museet blevet inviteret til at sidde med i Kommunens tværfaglige Q-udvalg: Kunst- og kultur-udvalg, der arbejder for at igangsætte, styrke og kvali cere samarbejdsrelationer mellem kulturinstitutioner, skoler og dagtilbud. Formidlingsinspektøren og læreren arbejder videre med en række initiativer i samarbejde med kommunen, bl.a. kontakt til repræsentanterne for ’Åben Skole’,
oplæg for Q-udvalgsmedlemmer til december, hvor udvalget gæster HEART.

”Vi har kigget på listen af initiativer, og vi er ved at gøre op, hvad vi tror mest på (...). Jeg håber meget, at jeg fortsat kan få lov til at gøre det her stykke didaktiske arbejde; man kan sige, at nu er der gjort så meget arbejde, at det vil være enormt ærgerligt ikke at kunne følge det til dørs, ikke mindst nu når eksperter og formidlere bliver ved med at sige: det første år skal du blive ved med at tale, du skal ikke lade dig slå ud af, at så sker der lige det ene, og så sker der lige det andet praktiske, så jeg tænker, at det egentlig er en mere langsigtet proces, end jeg lige havde forestillet mig”, siger Anja L. Stær.

Forankr jeres læringsforløb

Hvordan kan læringsforløbet blive implementeret i kommunen som fast del af kommunens arbejde med åben skole og komme et skridt nærmere at blive forankret? Her kan I lade jer inspirere af to eksempler, hvor kommune, museum og skole fra start af har en plan for, hvordan læringsforløbet skal implementeres i kommunen i forbindelse med åben skole og komme skolebørn i kommunen til gavn.

Gode råd

- **Kommune:** I kan med fordel indgå i arbejdet med at få gjort læringsforløb til en fast del af skolernes hverdag som del af implementeringen af åben skole, da arbejdet også kan bruges som en del af kommunens brandingstrategi.
- **Skoler:** Brug de tilbud, kommunen og museerne kan tilbyde.

SkiveDNA – projekt 'Matematik i gadespejlet'

Allerede da idéen bliver født til at omdanne en tidligere børstefabrik på et børnemuseum til en købmands-forretning, er det meningen, at forløbet efterfølgende skal blive en del af kommunens åben skole-platform 'SkiveDNA'.

SkiveDNA er et udviklingsprojekt, som Skive Kommune søsatte i 2014. Det hænger sammen med tankerne i folkeskolereformen og kommunens brandingstrategi 'Rent Liv'. Målet med 'Rent Liv' var og er, at egnens børn og unge får et øget kendskab til de kvaliteter og værdier, der præger Skiveegnen. En række initiativer har været sat i gang, hvor skolerne er ude og møde forskellige kunstnere, fagområder og natur- og kulturlandskaber. Evalueringen fra de deltagende lærere viser, at de nder det ærgerligt, hvis de mange kontakter skabt gennem de mange møder og besøg ud af huset går tabt, hvis projektet ikke fortsætter. Lærerne udtrykker et behov for en ressourcebank, der samler oplysninger om de steder og fagpersoner, eleverne kan møde. 12 lærere bliver købt fri i re måneder og bliver senere forlænget til at udvikle idéen. Politikerne bliver opmærksomme på, at det er en god idé, at skolebørn kommer ud til de lokale virksomheder, ildsjæle og institutioner og foreninger, og at de oplever egnens natur. Håbet er, at de gode oplevelser og kendskabet til egnen kan give anledning til, at de voksne børn efter endt uddannelse får lyst til at ytte tilbage igen. Politikerne bevilliger penge til transport, så alle skoler får reel mulighed for at bruge de eksterne læringstilbud. SkiveDNA har bred opbakning på det politiske, kommunale og skolemæssige niveau. SkiveDNA udvikles hele tiden, og nye projekter, der skal forbedre platformen, kommer til. Læringsforløbet 'Matematik i gadespejlet' er at nde på SkiveDNA.

Mit Østfyn – projekt ’Rundt om Ladbykongens skib’

Det er fra start af planlagt, at det skabte materiale fra projektet skal indgå som et element på en allerede eksisterende platform, som Østfyns Museer har udviklet kaldet ’Mit Østfyn’.

Mit Østfyn er et obligatorisk læringskoncept for alle klasser i årgangene 3. til og med 6. klasse i museets ansvarsområde Kerteminde og Nyborg Kommuner. 3. klasse besøger Kunstmuseet Johannes Larsen, 4. klasse besøger Vikingemuseet Ladby, 5. klasse besøger Nyborg Slot, og 6. klasse besøger enten Farvergården i Kerteminde eller Borgmestergården i Nyborg. Mit Østfyn er netop skabt med henblik på at være et produkt, der skal opnå en vedvarende forankring mellem skole, kommune og museum. Det er opnået ved at lave et forpligtende samarbejde, hvor alle parter er taget i ed fra starten: Museet tilbyder 2 timers formidling pr. klasse, skolelederne har sat museumsbesøget ind som prioriteringsområde på de enkelte årgange, og kommunen byder ind med økonomi i form af hjælp til transporten samt administrativ opbakning fra de respektive skolekonsulenter i de to kommuner, Kerteminde og Nyborg. Skolekonsulenterne har stået for kontakten til skolerne. Derudover bliver der i et samarbejde mellem museets formidlere og lærere fra skolerne udarbejdet læringsmateriale til de enkelte forløb, som kan anvendes til forberedelse inden og efter et besøg. Selv med dette på plads er modellen meget a ængig af, at især de to kommunale mellemmænd gør et stort opfølgende arbejde og holder skolerne til ilden med tilmeldinger. ’Mit Østfyn’ har nu fungeret i to sæsoner og vil blive evalueret i september 2016. ’Rundt om Ladbykongens skib’ er en del af Mit Østfyn.

IDEKATALOG

Bornholm – Hop ind i billedet
Esbjerg – Innovationsprojekt
Haderslev – Renæssancen og Byen
Herning – På sporet af kunsten – en aktiv kunstoplevelse i Birk
Ladby – Rundt om Ladbykongens Skib
Lemvig – Strandinger og Redningsvæsen
Nykøbing Mors – Oehlenschlægers Briller
Randers – Kæmp for alt hvad du har kært
Roskilde - Play Hard
Skive – Matematik i Gadespejlet
Slagelse – Historie i Baghaven
Struer – På jagt efter B&O - ånden
Svendborg – Evolution – Fra Globalt til Lokalt
Thisted – Kirkegårde, Død og Begravlese i Thy
Århus – Istiden – et fællesfagligt fokusområde

HOP IND I MALERIET

MÅLGRUPPE
4.-5. klasse

SAMARBEJDSPARTNERE
Svartingedal Skole
Bornholms Kunstmuseum
Bornholms Museum
Skoletjenesten Bornholm,
Bornholms Regionskommune

PROJEKTPERIODE
August 2015 – august 2016

STED
Bornholm Regionskommune

FAG
Funktionel tværfaglighed: Billedkunst, dansk, historie (håndværk og design, kristendom)

KONTAKT
Ulla Didriksen
Skoletjenesten Bornholms Regionskommune
ulla.didriksen@brk.dk

So e Christiansen, Svartingedal Skole,
so e.christiansen@brk.dk

Lene Holm, Svartingedal Skole
lene.holm@brk.dk

Carolin Conzelmann
Bornholms Kunstmuseum
cmc@bornholms-kunstmuseum.dk

Sanne Steenberg Hansen
Bornholms Museum
ssh@bornholmsmuseum.dk

LÆRINGSFORLØB

Svartingedal Skole, Bornholms Kunstmuseum og Bornholms Museum samt Skoletjenesten Bornholm har sammen med 4. og 5. klasser fra Svartingedal Skole skabt et læringsforløb, der strækker sig over 14 dage. Projektet er funktionelt tværfagligt, primært for fagene billedkunst, dansk og historie. Hovedvægten er lagt på at arbejde med æstetiske læreprocesser. Projektet har sit afsæt i Bornholm, mere præcist i malerne Kristian Zahrtmann og Oluf Høst. En fysisk billedramme fungerer rituelt som port til de forskellige rum, eleverne skal undersøge. Eleverne skal hoppe ind i billedet – rummet – naturen – miljøet via denne ramme, som fungerer som en scene for undersøgelser. Rammen følger med rundt på de forskellige lokaliteter. Forløbet foregår både på skolen og på museerne.

PROCES

Skoletjenesten Bornholm etablerer kontakten til de tre deltagende parter i projektet og står for at arrangere de første møder, hvor parterne oplever hinandens institutioner og idéudvikler: Hvad skal eleverne lære? Hvordan skal de indgå i en æstetisk læreproces? Og hvordan skal lærerne implementere billedkunstforløbet i den tværfaglige undervisning på skolen? De tværfaglige muligheder bliver diskuteret, temaet bliver fastlagt på et møde, og Oluf Høst og Kristian Zahrtmann bliver de billedkunstnere, som projektet tager udgangspunkt i. Gaarden i Melsted bliver valgt, da den historisk bedst underbygger læringsaktiviteterne på kunstmuseet. Herefter konkretiserer museumsformidlerne og lærerne projektet. Kommunens skoletjenestekoordinator følger med fra sidelinjen og står til rådighed ved behov. Museumsformidlerne udarbejder besøgsforløb i tæt samarbejde med lærerne.

Det to uger lange projektforløb med elever starter. Forløbet består af besøg på Bornholms Kunstmuseum, arbejde på skolen, hvor museumsformidleren fra Bornholms Kunstmuseum besøger eleverne, besøg på Gaarden i Melsted, arbejde på skolen, hvor museumsformidleren fra Gaarden i Melsted besøger eleverne. Eleverne arbejder efterfølgende på skolen med deres værker. Eleverne færdiggør og a everer de kunstvær-

ker og lm m.m., de har produceret til kunstmuseet, og udstillingen sættes op på Bornholms Kunstmuseum med hjælp fra eleverne. Parterne afslutter projektforløbet med en fernisering, hvor eleverne formidler deres værker og procesforløb. Efter udstillingsperioden på Bornholms Kunstmuseum er 10 af malerierne med motiver fra Gaarden i Melsted hængt op på Gaarden sommeren over.

IMPLEMENTERING

Alle parter opfatter projektet som en succes og har lyst til at fortsætte samarbejdet. Skolen har derfor søgt og fået bevilliget støtte af den kommunale pulje til åben skole-projekter til at videreføre projektet næste skoleår.

Læringsforløbet tilbydes gennem kataloget 'Skoletjenesten Bornholm' til øens andre skoler – private som kommunale. De mange undervisningsidéer, der er opstået gennem projektsamarbejdet, er ved at blive bearbejdet og gennemskrevet til evt. kortere forløb..

INNOVATIONSPROJEKT

MÅLGRUPPE
2. klasse

SAMARBEJDSPARTNERE
Cosmosskolen afdeling Boldesager
Esbjerg Kunstmuseum
Esbjerg Kommune

PROJEKTPERIODE
September 2015 – august 2016

STED
Esbjerg Kommune – Esbjerg Kunstmuseum

FAG
Dansk, billedkunst og evt. andre fag

KONTAKT
Birgitte Ørom
Esbjerg Kunstmuseum
boe@eskum.dk

Dorte Lønborg
Cosmosskolen afdeling Boldesager
dort3820@esbjergkommune.dk

Dorte Vind
Esbjerg Kommune
dvk@esbjergkommune.dk

LÆRINGSFORLØB

Esbjerg Kunstmuseum har sammen med 2. klasse fra Cosmosskolen afd. Boldesager udviklet en række undervisningsmaterialer, der retter sig mod indskolingsklasser i grundskolen. I disse materialer bliver kunsten og museet tænkt ind i den eksisterende undervisning i dansk, billedkunst og evt. andre fag, så den kan understøtte og berige de faglige mål samt invitere til varierede undervisningsformer og derved anderledes måder at lære på. Resultatet er 9 undervisningsidéer, der kan bruges af 1.-2. klasse på museet på egen hånd og i hele åbningstiden. For mere info: http://www.eskum.dk/Default.aspx?ID=549

PROCES

Samarbejdet tager form som et innovationsprojekt, hvor elever i 2.b er med til at udvikle undervisningsidéer. Projektet lægger op til elevernes idégenerering, udvikling, realisering og afprøvning af de færdige idéer og materialer. Projektet fungerer på to niveauer. I første omgang gennemfører parterne et innovativt læringsforløb med 2.b, hvor eleverne i forløbet arbejder med grundlæggende elementer fra det tværgående emne Innovation og entreprenørskab. I anden omgang er der fokus på resultatet – de færdige materialer, der gerne skal nde bred anvendelse i kommunen og dermed give inspiration til nye læringsforløb.

En vigtig ambition for parterne i projektet er at tage elevernes idéer alvorligt og hjælpe dem med at npudse dem. Eleverne arbejder i grupper lavet af læreren og har forskellige roller, der imødekommer deres styrker og svagheder. Læreren og museumsinspektøren investerer meget tid i idéudviklingsfasen med eleverne, hvor inspiration og værktøjer er hentet fra bogen 'Innovative elever' af Lilian Rohde og Anja Lea Olsen (2013) og tilpasset klassetrinnet. I starten forestiller læreren og museumsinspektøren sig, at de skal formulere de arbejdsspørgsmål, som eleverne skal få idéer ud fra, men i processen bliver det klart, at de kan skabe spørgsmålene på baggrund af elevernes indsigt, gode spørgsmål og viden. De færdigudviklede undervisningsidéer er således idéer fra eleverne selv.

For læreren og museumsinspektøren er det vigtigt med en god rammesætning allerede fra begyndelsen, der skal være med til at skabe en god balance mellem, at idéer vælter frem, og at det er overskueligt for eleverne at deltage.

IMPLEMENTERING

Undervisningsmaterialerne bliver præsenteret på museets hjemmeside og i museets lærernetværk, og parterne arbejder på, at de også præsenteres på Esbjergs skoletjenestes hjemmeside. Projektet lægger sig i forlængelse af Esbjerg Kommunes tradition for samarbejder på tværs af skole, kommune og natur- og kulturinstitutioner og giver inspiration til mere.

RENÆSSANCEN OG BYEN

MÅLGRUPPE
5.-6. klasse

SAMARBEJDSPARTNERE
Fællesskolen Favrdal-Fjelstrup (FFF)
Fællesskolen Hammelev/Sct. Severin (FHS)
Arkæologi Haderslev – Museum Sønderjylland
Haderslev Kommune

PROJEKTPERIODE
September 2015 – august 2016

STED
Haderslev Kommune – Haderslev by

FAG
Historie, idræt, matematik, madkundskab, håndværk og design

KONTAKT
Merete Boel Essenbæk
Arkæologi Haderslev –
Museum Sønderjylland
mees@museum-sonderjylland.dk

Christian Mortensen og Kevin Crusius
Sct. Severin Skole

Bodil Kidholm og Mette Høg
Favrdal Skole

LÆRINGSFORLØB

Arkæologi Haderslev har sammen med Fællesskolen Favrdal-Fjelstrup og Fællesskolen Hammelev/Sct. Severin udviklet et undervisnings-forløb for 5.-6. klasse. Læringsforløbet er en byvandring om middel-alderen og renæssancen med fokus på byens bygninger og anlæg, for eksempel byportene, torvet, kirken, hospitalet, slottet, apoteket m. .
I alt indgår 15-17 steder i Haderslev. Forløbet henvender sig primært til faget historie og sekundært til idræt, matematik, madkundskab og håndværk og design.

Museumsinspektøren og lærerne arbejder på at få forløbet realiseret i en videns- og lærings-app med indbygget skattejagt. Til hver post på ruten vil der være tilknyttet en fortælling om stedet, billeder eller lm, en multiple-choice-opgave, hvor point til sidste post samles, og en kvalitativ opgave, som skal besvares ved at skrive, tegne, optage lm, billeder eller lyd. Besvarelserne indsamles digitalt eller manuelt a ængig af den tekniske løsning og skal bruges i efterbehandlingen på skolen til relaterede opgaver. Alle historier skal ligge som lyd ler.

PROCES

I projektet ønsker museumsinspektøren at indgå i et samarbejde med to skoler om at udvikle et undervisningsforløb til mellemtrinnet.
Som opstart gennemfører museumsinspektøren en workshop med blandt andre en ekstern konsulent fra SkoletjenesteNetværk, repræsentanter fra kommunen, skolernes lærere og afdelingslederne fra de to deltagende skoler for dels at lære hinanden at kende, spotte hinandens ressourcer og nde ud af, hvad hver part prioriterer i et projekt og i et samarbejde.

Hvilket forløb museumsinspektøren og lærerne skal udvikle, og hvilket emne de skal fokusere på, er helt åbent fra start af. Det er svært at nde et emne, fordi interesserne er forskellige. Byvandring som emne bliver dog endelig valgt, og efter en inspirationstur til Ribe for at se på, hvordan en byvandring kan tage sig ud, bliver museumsinspektøren

og lærerne for alvor klogere på, hvad de vil arbejde med, og hvad de vil afgrænse sig fra, og dermed kan parterne starte på udviklingsarbejdet.

IMPLEMENTERING

Museumsinspektøren og lærerne arbejder på at udvikle en videns- og lærings-app og et PDF-materiale til museets hjemmeside. Derudover arbejder museet på at markedsføre undervisningsforløbet over for lokale og regionale skoler, der er på besøg i Haderslev, eller som arbejder med middelalder.

PÅ SPORET AF KUNSTEN
– AKTIV KUNSTOPLEVELSE I BIRK

MÅLGRUPPE
Mellemtrin og udskoling

SAMARBEJDSPARTNERE
Herningsholmskolen
HEART – Herning Museum of Contemporary Art
Herning Kommune

PROJEKTPERIODE
December 2015 – august 2016

STED
Herning Kommune – HEARTs udendørs museumsområde: Skulpturparken, De Geometriske Haver, kæmpeskulpturen Elia m. .

FAG
Dansk og billedkunst

KONTAKT
Anja Lemcke Stær
HEART
als@heartmus.dk

Anders Ørskov
Herningsholmskolen
ande8882@dblit.dk

LÆRINGSFORLØB

HEART har sammen med lærere og elever fra to klasser fra Herningsholmskolen udviklet et digitalt undervisningskoncept til kvali cering af kunstoplevelse og sammenhæng mellem museumsoplevelse og undervisning i skolen. Eleverne vil med en tablet i hånden under åben himmel få mulighed for at opleve kunsten og blive udfordret intellektuelt, socialt og fysisk. Tanken er at skabe en stærk sammenhæng mellem museumsoplevelsen og den efterfølgende undervisning på skolen, så der sker en kobling mellem det formelle og det uformelle læringsrum. Tilbuddet aktiverer det udendørs museumsområde, hvor eleverne går på opdagelse i Skulpturparken, De Geometriske Haver, kæmpeskulpturen Elia, Den Indre Gård i den tidligere skjortefabrik Angli med keramikfrisen af Carl-Henning Pedersen samt områdets historie og arkitektur.

PROCES

Samarbejdet mellem HEART og Herningsholmskolen udspringer af projektet 'Interact', hvor de to parter har udviklet et digitalt undervisningskoncept. I MÅS har de to parter fokuseret på at styrke projektet i implementeringsfasen og re ektere over, hvordan projektet får et liv, efter det er blevet udviklet: Hvad skal der til, hvilke kanaler skal man bruge, og hvor bredt skal man ud?

Allerede inden det digitale udviklingskoncept er fuldt udviklet begynder formidlingsinspektøren og læreren at udarbejde en plan for, hvordan de vil arbejde med at gribe implementeringsfasen an. Første fokuspunkt er lanceringen af det færdige resultat. Som del af implementeringsprocessen har læreren og formidlingsinspektøren bl.a. iværksat følgende initiativer: Pressemeddelelser og indslag i lokal-tv i forbindelse med lancering, udsendelse af fysiske foldere vedrørende projektet til alle grundskoler i Herning Kommune og Ikast-Brande Kommune og oplæg for tovholdernetværket for entreprenørskabet i Herning Kommune, omhandlende etablering af det gode samarbejde mellem skole og ekstern partner samt undervisningsforløbet. Formidlingsinspektøren har introduceret og fulgt de første seks gennemførte

undervisningsforløb, planlagt oplæg på skoler i Herning Kommune ifm. pædagogisk rådsmøde og/eller teammøder, a oldt oplæg for alle medievejledere i kommunen samt planlagt informationsmøder for undervisere. Undervisningstilbuddet er blevet delt og beskrevet på kommunens intranet på fællesnettet. Der er lavet Facebook-annoncering målrettet undervisere og bidraget til blogindlæg udarbejdet af MMEx (organisationen Meaning Making Experience). Desuden er formidlingsinspektøren blevet inviteret til at sidde med i kommunens tværfaglige Q-udvalg (Kunst- og kulturudvalg), der arbejder for at igangsætte, styrke og kvalificere samarbejdsrelationer mellem kulturinstitutioner, skoler og dagtilbud. Formidlingsinspektøren og læreren arbejder endvidere med en række initiativer i samarbejde med kommunen, bl.a. kontakt til repræsentanterne for 'Åben Skole' og oplæg for Q-udvalgsmedlemmer til december, hvor udvalget gæster HEART. Der er altså skabt mulighed for, at den viden, der er genereret hos skole og museum, bliver delt af formidlingsinspektøren og læreren med interessenter fra undervisningssektoren såvel som med kommunale aktører.

IMPLEMENTERING

Det digitale undervisningskoncept kan bookes på HEART's hjemmeside: http://www.heartmus.dk/undervisning/undervisningstilbud/pa-sporet-af-kunsten/om-paa-sporet-af-kunsten.html

De to parter arbejder fortsat på at få delt deres erfaringer og forankret læringstilbuddet i kommunen.

RUNDT OM LADBYKONGENS SKIB

MÅLGRUPPE
4. klasse

SAMARBEJDSPARTNERE
Vibeskolen, afd. Ullerslev
Vikingemuseet Ladby – Østfyns Museer
Nyborg Kommune

PROJEKTPERIODE
September 2015 – november 2016

STED
Nyborg Kommune – Vikingemuseet Ladby

FAG
Historie

KONTAKT
Lene Feveile
Østfyns Museer, Vikingemuseet Ladby
lef@ostfynsmuseer.dk

Anne Nellemose
Vibeskolen, afd. Ullerslev
anne@nyborg.dk

Mette Helding Madsen
Nyborg Kommune
mhm@nyborg.dk

LÆRINGSFORLØB

I 2016 søsætter Vikingemuseet Ladby en nøjagtig kopi af et vikingeskib i graven. Med udgangspunkt i original og kopi har museet skabt et læringsmateriale i samarbejde med en lærer og elever fra 4. klasse fra Vibeskolen, afd. Ullerslev, hvor skolebørn fra 4. klasse får viden om vikingetiden gennem en kombination af fordybelse og aktiv fysisk læring.

PROCES

Meget tidligt i projektet bestemmer museumsinspektøren og læreren sig for, at det er selve problematikken og processen omkring udviklingen af materialet, som har deres særlige interesse. Idéen er, at museet har et emne og en ramme: Vikingetid, Ladbyskibsgraven og kopiskibet. Skolen har nogle 4. klasser, der skal lære om vikingetid, og som gerne vil ud af skolen. Spørgsmålet bliver: Hvad og hvordan vil elever i 4. klasse gerne lære om vikingerne? Kan eleverne konstruktivt blive inddraget af museumsinspektøren og læreren i processen med at idéudvikle materialet? I dette tilfælde kan de to parter læne sig op af, at 4.c har besøgt Vikingemuseet Ladby i 3. klasse, så de este elever har en erindring om museet.

Eleverne bliver af deres lærere forberedt på, at de vil få besøg fra museet, og der bliver læst op på, hvad Vikingemuseet handler om. Museumsinspektøren fortæller om vikingeskibet i Ladby, og der bliver afprøvet en fysisk opgave, hvor eleverne på skolens idrætsplads selv skal samarbejde om at være vikingeskibe på tur. Tilbage i klasselokalet bliver opgaven så: Gå nu to og to sammen og stil alle de spørgsmål, som I kan forestille jer vil være godt for en 4. klasse fra Jylland at vide om vikingeskibet. De enkelte spørgsmål skal skrives på gule post-it-sedler og løbende returneres til klassens tavle. Eleverne får ca. 20 min.
Det resulterer i ca. 140 spørgsmål. Efterfølgende bliver spørgsmålene sorteret af museumsinspektøren og læreren. Det viser sig, at 4. klasse er meget fakta- og arkæologiorienterede, som: Hvad vejer skibet? Hvor langt er det? Hvem fandt det? Hvordan kan I vide, det er gammelt?

Efterfølgende giver museumsinspektøren svar på udvalgte spørgsmål i emnet fakta om vikingeskibet og arkæologi, samt der bliver afprøvet en mere fakta-orienteret opgave, 'Tegn Ladbyskibet på skolens gulv i fuld størrelse', som bliver udviklet og lagt ud på den læringsportal, som Nyborg Kommunes skoler er tilsluttet. Som afslutning bliver 4.c taget med i kopiskibet, og der bliver spurgt: Hvad kan man lave her med en 4. klasse? Gennem processen har 4.c fået ind ydelse på lærings-materialets retning, som museumsinspektøren og læreren har udviklet til brug for museumsbesøget.

IMPLEMENTERING

Læringsforløbet vil være tilgængeligt på museets hjemmeside, og noget af det som læringsforløb på den læringsportal, som Nyborg Kommunes skoler er tilsluttet. Derudover skal det skabte materiale indgå på 'Mit Østfyn'. 'Mit Østfyn' henvender sig til alle klasser i årgangene 3. til og med 6. klasse i museets ansvarsområde, Kerteminde og Nyborg Kommuner.

STRANDINGER OG REDNINGSVÆSEN

MÅLGRUPPE
Mellemtrin

SAMARBEJDSPARTNERE
Christinelystskolen
Lemvig Museum
Lemvig Kommune

PROJEKTPERIODE
Juni 2015 – juni 2016

STED
Lemvig Kommune -
Flyvholm Redningsstation

FAG
Historie

KONTAKT
Lars Mathiessen
Lemvig Museum
lm@lemvigmuseum.dk

Niels Kristen Kirk
Christinelystskolen
nk@christinelystskolen.dk

LÆRINGSFORLØB

Lemvig Museum har sammen med 5.-6. klasse fra Christinelystskolen lavet et læringsforløb til mellemtrinnet, der skal give elever indsigt i og forståelse for den lokale historie om redningsvæsenet på vestkysten. Forløbet tager udgangspunkt i Flyvholm Redningsstation – et ubemandet museum. I forløbet får eleverne mulighed for indlevelse i menneskers følelser i forbindelse med ulykker og katastrofer ved hjælp af rollespil med opgaver og dilemmaer på baggrund af egnens strandingshistorier. Eleverne skal konstruere deres egen fortælling med dem selv som aktører og producere en billedfortælling i PowerPoint.

PROCES

Efter det første formelle opstartsmøde bliver museumsformidleren og læreren enige om at arbejde med strandinger og redningsvæsen: Her er der noget specielt for området, og der er et sted (Flyvholm Redningsstation) og et materiale på hjemmesiden www.jernkysten.dk, som der kan tages udgangspunkt i. Desuden er der personlige erfaringer, idet læreren i samarbejdet tidligere har været sker, bor i Harboøre og er en del af det samfund og den historie, som projektet tager udgangs-punkt i.

Efter at have fundet emnet går de to parter i gang med en brainstorm på, hvordan forløbet skal være. Det bliver et stort, forkromet, tværfagligt projekt med rollespil og produktion af lm. Herefter starter et længere forløb med møder, skrivefaser og mailkorrespondance, hvor de to parter får udvalgt stof og får beskrevet undervisningsforløbet. I dette forløb er læreren især garanten for, at forløbet bliver lavet, så eleverne – også de svage – kan være med. Opgaverne skal ikke være for abstrakte, og der skal være en progression i forløbet. Det viser sig undervejs for læreren og museumsformidleren, at en del af teksterne på www.jernkysten.dk er for svære til mellemtrinnet, og de to parter vælger at bruge mundtlig fortælling, i stedet for at eleverne skal læse teksterne. Den mundtlige fortælling gør det muligt at levendegøre beretningen på en anden måde end teksten, og beretningen kan gøres mere omfangsrig og dyb.

For læreren og museumsformidleren er det en vigtig pointe, at forløbet kan udføres af alle typer lærere, ikke kun ildsjæle. Undervejs beslutter de to parter sig for at skære projektet til, så det kan rummes af én historielærer med et overkommeligt antal undervisningslektioner og en ekskursion. Herved mener de to parter også, at der er større mulighed for, at det kan bruges af lærerne efterfølgende og ikke kun blive et enkeltstående forsøgsprojekt.

IMPLEMENTERING

Lemvig Museum og Christinelystskolen arbejder på, at få læringsforløbet til at blive en fast del af historieundervisningen på mellemtrinnet i Lemvig Kommune.

OEHLENSCHLÆGERS BRILLE

MÅLGRUPPE
0. klasse

SAMARBEJDSPARTNERE
M.C. Holms Skole
Museum Mors
Morsø Kommune

PROJEKTPERIODE
Februar 2015 – juni 2016

STED
Morsø Kommune – Museum Mors

FAG
Kompetenceområder: sprog, kreative udtryksformer m. .

KONTAKT
Mette Elimar Jensen
Museum Mors
mette.jensen@museummors.dk

Marianne Torbensen
M.C. Holms Skole
mcholms-skole@morsoe.dk

LÆRINGSFORLØB

Museum Mors har sammen med 0. klasse og lærere fra M.C. Holms Skole skabt et udviklingsprojekt, hvor fokus er: Hvad vil der ske, hvis vi tager Oehlenschlägers brille på? Hvilken fortælling vil vi se? Projektet er et møde mellem fakta og ktion sat ind i en historisk kontekst. Læringsaktiviteten tager sit afsæt i barnet og dets evne til at undres og skabe fortællinger. Fortællingerne bliver dokumenteret gennem børnenes bedste sproglige udtryk, for eksempel via tegning, lm, skulptur, lyd. En formidlingsplatform på museet sætter børnenes oplevelser og viden i spil i mødet med kulturens rum.

PROCES

Museumsformidleren og læreren starter udviklingsprocessen med spørgsmålet: Hvordan etablerer vi lyst til læring for børn i 0. klasse? De to parter ønsker at synliggøre potentialet i 0. klasses lyst til læring i forhold til den kontekst, formidling til børn i 0. klasse normalt bliver tænkt ind i på museet. Fra start af ønsker de to at tage udgangspunkt i elevernes undren og tilrettelægger processen efter det.

Børn fra 0. klasse, der kender Museum Mors, bliver spurgt om, hvad de kunne tænke sig at bruge museet til. Ud fra børnenes svar udvikler museumsinspektøren og læreren et formidlingsforløb, der tager udgangspunkt i det enkelte barns undren. De to parter skaber en ramme, som børnene kan gå på opdagelse i. Denne ramme går ud på, at læreren og museumsformidleren fra start af har opbygget en tillid til hinanden og aftalt på forhånd, at lige meget hvad børnene nder interessant, så skal de gå med på det og ikke stoppe det, men i stedet stå til rådighed for børnenes undren. Læreren og museumsformidleren ønsker at give eleverne en ny brik af viden gennem deres nysgerrighed og få dem til at tage ejerskab til deres og vores historie via egne opdagelser på museet, og arbejde med at omsætte indtrykkene til fortællinger gennem kreative udtryksformer og formidling af fakta.

Det er nyt for museet at lukke elever ind i den kreative proces og se, hvad der sker, når eleverne selv får lov til at nde noget at undre sig

over og præsenterer det på museets formidlingsplatform. Museumsformidleren og læreren afslutter projektet med en fernisering, hvor børnenes kikkasser, skrevne historier, tegneserier, fortalte historier og gamle faktabøger bliver vist frem, for at understrege temaet med fakta og ktion.

IMPLEMENTERING

Skole, kommune og museum arbejder på at udvikle projektet og på sigt implementere modellen til alle kommunens skoler.

KÆMP FOR ALT HVAD DU HAR KÆRT

MÅLGRUPPE
6. klasse

SAMARBEJDSPARTNERE
Kristrup Skole
Museum Østjylland
Randers Kommune

PROJEKTPERIODE
August 2015 – juni 2016

STED
Randers Kommune – Museum Østjylland

FAG
Dansk og historie

KONTAKT
Lisette Berg Andersen
Museum Østjylland
lba@museumoj.dk

Lenette Andresen
Kristrup Skole
lenetteandresen@live.dk

LÆRINGSFORLØB

Museum Østjylland har sammen med 6. klasse fra Kristrup Skole skabt et læringsforløb om 2. Verdenskrig for folkeskolens mellemtrin, der skal give elever et nyt blik på den komplicerede krig. Læringsforløbet foregår både som en omvisning på Museum Østjylland, enten som optakt til emnet, undervejs eller i afslutningen, og som en online-samling af inspiration, links, litteraturlister, opskrifter m.m. om 2. Verdenskrig, der primært er henvendt til lærerne til at komme i gang med at arbejde med emnet.

PROCES

Museumsinspektøren og læreren nder i fællesskab et emne og det klassetrin, de vil arbejde med. 6.c bliver projektets forsøgs- og sparringsklasse. Museet har gennem årene gentagne gange fået lærerhenvendelser omkring emnet 2. Verdenskrig. Derfor er det oplagt som emne. Fra start af er læreren og museumsinspektøren enige om at inddrage eleverne i så stort omfang som muligt. Projektets afsluttende produkt skal være et produkt, som kan bruges fremadrettet af andre skoler, både i klasseværelset og på museet.

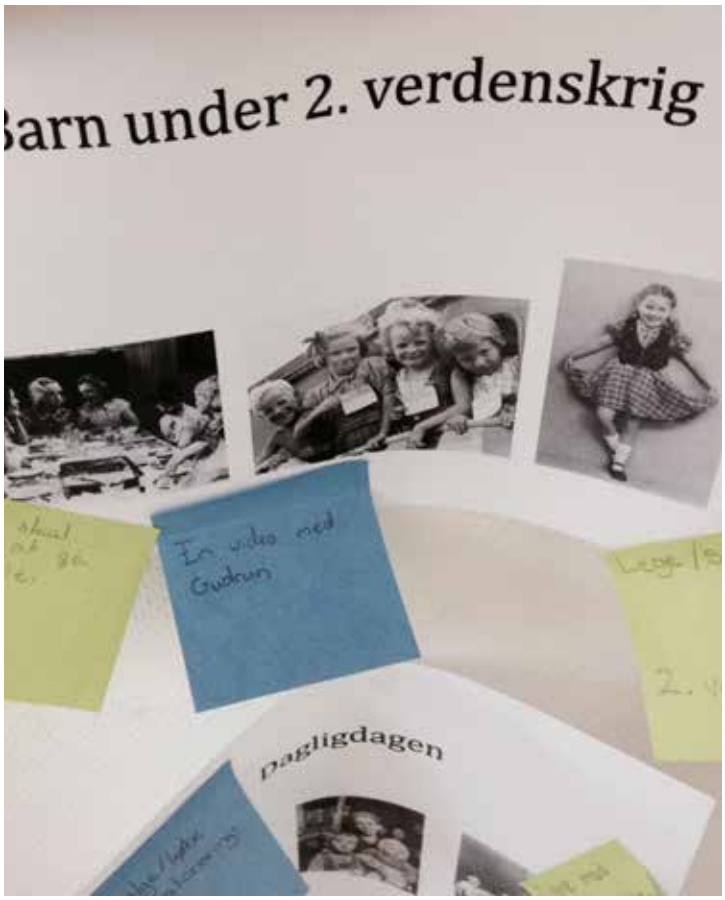
Museumsinspektøren kommer ud på skolen og fortæller overordnet om 2. Verdenskrig set med barnets øjne. Der bliver lagt vægt på lokal-området og krigen i Danmark. Derefter skal eleverne bruge tiden på brainstorm i grupper ud fra 4 udstukne fokusområder: 'dagligdagen', 'frygt', 'spænding' og 'barn under krigen'. Elevernes idéer bringer læreren og museumsinspektøren med videre i forløbet. Eleverne møder op på museet. De får en kort mundtlig opsummering af 2. Verdenskrig med beretninger og lmklip som udgangspunkt for besøget. Derefter bliver de delt i grupper, hvor de agerer i et rollespil som sortbørshandler og købere. Eleverne arbejder tværfagligt på skolen med emnet i dansk og historie, hvor de læser bøger, ser lm og dokumentarer om 2. Verdenskrig og taler om de problematikker, som lmene og bøgerne berører. Eleverne møder op til interview af Gudrun. En lokal 'randers-pige' på 85 år, der har oplevet krigen på nært hold som barn. Eleverne har forberedt spørgsmål hjemmefra og spørger Gudrun, hvordan det

var at være barn under krigen. Eleverne skriver bagefter selv en erindringshistorie. De arbejder både i klassen og hjemme og afslutter opgaven med en individuel a everingsopgave. Ud fra ovenstående oplevelser og indtryk skaber
eleverne et visuelt udtryk over forløbet ved at male et billede. Inden eleverne går i gang med at male, skal de tænke over de dilemmaer og problematikker, som de er stødt på under forløbet. Læreren og museumsinspektøren a older en fernisering på skolen i skoletiden, hvor forældre og museum bliver inviteret til kiksekage og champagne.

IMPLEMENTERING

Læringsforløbet er integreret på museet og er kommet med i museets årskatalog 2016/17 til skolerne og kan bookes.

Museet har planer om at afprøve forløbet med en 8. klasse efter forespørgsel fra en lærer om, hvorvidt forløbet kan anvendes til udskolingselever.



PLAY HARD

MÅLGRUPPE
7., 8. og 9. klasse

SAMARBEJDSPARTNERE
Absalons Skole
Museet for Samtidskunst
Roskilde Kommune

PROJEKTPERIODE
August 2015 – juni 2016

STED
Roskilde Kommune – Museet for Samtidskunst

FAG
kunst og projektopgave

KONTAKT
Tine Seligmann
Museet for Samtidskunst
tine@samtidskunst.dk

Anne-Mette Munch-Petersen
projektkoordinator Absalons Skole
munch-petersen@hotmail.com

Christine Palmund
Absalons Skole

Helle Jacobsen
Absalons Skole

Karina Skriver Olsen
Absalons Skole

Esengül Erbas
Absalons Skole

LÆRINGSFORLØB

Museet for Samtidskunst har samarbejdet med Absalons Skole om to projekter til 7., 8. og 9. klasse, hvor det ene er et valghold a oldt 2015-2016 i billedkunst med overskriften 'Kunstskolen – Samtidskunst og kunstneriske udtryksformer', og det andet er en projektopgave med overskriften 'Projektopgaven, en kreativ og procesorienteret arbejdsform' til tre klasser på 8. årgang, afviklet over 1,5 dag for hver klasse. 'Kunstskolen' har temaet identitet og kommunikation. Eleverne skal have indsigt i kunstneriske udtryksformer, virkemidler og arbejdsformer. Inspireret af professionelle kunstnere skal de afprøve, skabe og producere værker. Undervisningen skifter mellem museet, skolen og besøg på andre museer. Der arbejdes med fælles læringsmål og evaluering efter hver undervisningsgang 'Projektopgaven' skal give inspiration til eleverne til at arbejde kreativt og processuelt med projek topgaven. Eleverne skal have viden om forskellige medier og udtryksformer. Eleverne skal arbejde individuelt og i grupper. Kommunikation, tværfaglighed og evaluering er vigtige fokuspunkter. Fælles Mål for dansk og projektopgaven skal inddrages. Projektet tager udgangspunkt i museets nuværende udstilling PLAY HARD, der handler om leg og den kreative kunstneriske proces.

PROCES

Museumsinspektøren og lærerne tilrettelægger forløbet omkring et valghold, både ud fra hvilke krav der er for valgfag i billedkunst, og ud fra hvordan museets udstillinger kan spille en aktiv rolle og understøtte læringsmålene. De to parter planlægger forløbet ud fra, at eleverne skal veksle mellem undervisning på skolen og på museet, sådan at begge parters ekspertiser kommer i spil sammen, enten når der bliver undervist på skolen eller på museet. Undervejs kan de to parter hele tiden justere, hvad der fungerer og ikke fungerer, og kan træde til, hvis den ene part bliver forhindret i at deltage.

I projektopgaven tilrettelægger museumsinspektøren et forløb og involverer en 8. klasse til at afprøve det. I den efterfølgende evaluering, som museet laver, viser svarene fra de adspurgte lærere en positiv

oplevelse af at bruge museets rum og undervisningsforløb. Svarene viser også, at hvis museet havde gjort det på en anden måde fra begyndelsen, ville det i højere grad kunne understøtte lærernes arbejde på skolen og give lærerne en mere aktiv rolle. Lærerne siger efterfølgende, at projektet og forløbet på museet var alt for bredt formuleret. Det var svært for dem at se den konkrete relevans for dem i undervisningen. Museumsinspektøren og lærerne taler efterfølgende om at vende det om, så det ikke er lærernes læreplaner, der skal passe ind i en given udstilling, men snarere, at det er museets fagområde og den undervisningsansvarlige, der skal understøtte undervisningen og de emner, de arbejder på i skolen. De to parter har aftalt at tage denne erfaring med i nye samarbejder.

IMPLEMENTERING

Museumsinspektøren og lærerne er allerede i gang med et nyt projekt sammen, hvor Roskilde Kommune er projektansvarlig, og erfaringer fra samarbejdet bruges. Museum og skole arbejder videre med 8. årgang i dansk og vil fremover forsøge at have to faste forløb hvert år.

MATEMATIK I GADESPEJLET

MÅLGRUPPE
1. og 3. klasse

SAMARBEJDSPARTNERE
Skivehus Skole
MUSE®UM
SkiveDNA, Skive Kommune

PROJEKTPERIODE
Juni 2015 – juni 2016

STED
Skive Kommune – børnemuseet Gadespejlet

FAG
Matematik

KONTAKT
Mette Thybo Jensen
Skive Kommune
metj@skivekommune.dk

Anne Birgitte Jessen
MUSE®UM
ajes@muserum.org

Jonna Østergaard
Skivehus Skole
jonna.oestergaard@skolekom.dk

LÆRINGSFORLØB

MUSE®UM, Skivehus Skole og SkiveDNA har sammen skabt et uformelt læringsrum med tilhørende læringsaktiviteter for 1. og 3. klasse, som lever op til folkeskolens krav om målstyret undervisning for faget matematik. Undervisningsmaterialet er bygget op, så eleverne arbejder med det både før og efter besøget i børnemuseet. Matematik opgaverne får en undersøgende karakter, og eleverne skal eksperimentere og afprøve for at løse dem. I forløbet kan eleverne handle, veje og sortere forskellige varer. I taglejligheden lægger de madbudgetter med kål, karto er og frikadeller, mens de i børneværelset laver regnestykker med gammeldags legetøj. I dette forløb kommer eleverne derved bl.a. til at arbejde med vægtsystemet, måleenheder og geometri.

PROCES

Kommunen har erfaret et behov for at indrette et rum til købmandsregning, så indskolingslærere kan træne matematik med deres elever, og gennem kontakt til et museum med gadestrøg anno 1900 og skole bliver samarbejdet etableret. Det praktiske arbejde med at få ombygget en børstefabrik til en købmandsbutik og få fundet det rette inventar og varer går i gang. Der skal ndes et kasseapparat og en vægt, der både kan leve op til den historiske periode, og som børn kan betjene. Sideløbende bliver et læringsmateriale udarbejdet. Da de sidste varer er blevet udarbejdet, kan de tre parter gå i gang med at afprøve opgavehæfte og værksteder.

Til den første lakmustest inviterer læreren, museumsformidleren og den kommunale aktør tre testbørn uden for skoletid, så de tre parter ikke risikerer at bruge undervisningstid på det. Efter mindre tilretninger inddrager de tre parter den første pilotklasse, som er en 1. klasse. Dette fører til mere gennemgribende tilretninger og en generel forenkling af læringsaktiviteterne. Forløbet viser sig at være for langt og for læse- og skrivetungt i forhold til målgruppen. Derudover er præmissen med, hvor selvkørende eleverne skal, være for optimistisk. Med sådanne gennemgribende ændringer er det nødvendigt for de tre parter at få afprøvet forløbet igen. Efter anden afprøvning er der kun

ganske få og små tilretninger, som er nødvendige.

IMPLEMENTERING

Læringsforløbet er implementeret på museets egne platforme og på SkiveDNA, som Skive Kommune har oprettet i forbindelse med den nye skolereform. SkiveDNA har form som en hjemmeside med undervisningsforløb med besøg hos virksomheder, institutioner og klubber uden for skolerne.

HISTORIE I BAGHAVEN

MÅLGRUPPE
Mellemtrin

SAMARBEJDSPARTNERE
Antvorskov Skole
Museum Vestsjælland
Slagelse Kommune

PROJEKTPERIODE
Februar 2016 – august 2016

STED
Slagelse Kommune –
Museum Vestsjælland (Slagelse Museum),
Antvorskov Skole og i Slagelse by

FAG
Historie og dansk

KONTAKT
Jesse-Lee Costa Dollerup
Museum Vestsjælland
jed@vestmuseum.dk

Laura Bentzen
Antvorskov Skole
lb@antvorskole.dk

LÆRINGSFORLØB

Museum Vestsjælland har sammen med 5. klasse fra Antvorskov Skole udviklet en læringspakke til mellemtrinnet, som bl.a. tager fat i emnerne lokalidentitet og børneliv gennem tiden. Projektet består af en række forskellige forløb på Slagelse Museum, Antvorskov Skole og i Slagelse by. Læringspakken er en valgfri redskabskasse, hvor andre lærere kan hente inspiration til åben skole-projekter i lokalområdet i form af best practice-erfaring, konkrete opgaver, elevproducerede eksempler og en lærervejledning.

PROCES

Da samarbejdet bliver indledt, opstiller museumsformidleren og læreren nogle klare faglige mål for forløbets deltagende elever. Begge parter har solide erfaringer inden for forskellige former for tværfagligt partnerskabssamarbejde og ønsker derfor at udforske en mere koncentreret form for samarbejde, hvor elevinddragelse og medskabende projektarbejde er i fokus. De to parter ønsker bl.a. at give eleverne erfaring med den kreative proces fra idé, inspiration og undersøgelse til udvikling af et konkret produkt samt at udvikle deres historiebevidsthed. Eleverne bliver inddraget tidligt i projektets form og indhold og er med til at bidrage med konkrete forslag til, hvordan de gerne vil lære om emnerne børneliv gennem tiden og lokalidentitet.

Forløbets didaktiske tilgang veksler mellem selvstændigt arbejde og dialogbaserede undervisningsforløb på museet og på skolen samt bundne opgaver i klassen. Eleverne skal samle viden og erfaring fra de forskellige oplevelser, som de aktivt skal bruge i deres individuelle projektopgaver. Undervejs deler museumsformidleren og læreren eleverne op i tre grupper: 'Karaktergruppen', hvor eleverne skal lave deres egen fortælling om et landebarn eller bybarn fra sidst i 1800-tallet. 'Tidskapselgruppen', hvor eleverne skal re ektere over, hvilke genstande de vil lægge i en tidskapsel til et fremtidsbarn, og sidste gruppe: 'Dit sted i byen', hvor eleverne skal nde et sted i byrummet, der har en betydning for dem, tage et billede af stedet og skrive en halv side om, hvorfor de har valgt stedet, og hvad stedet betyder for dem.

Eleverne arbejder løbende på deres projekter på skolen og deltager i undervisningsforløb på museet.
Læreren og museumsformidleren laver løbende observation og elevevalueringer, som viser de forskelligartede lærings-potentialer, som samarbejdet kan byde på. For eksempel er det særlig interessant, at de elever, som har fået de meste bundne opgaver, laver om på opgavens form og indhold og tager den i nye retninger på eget initiativ. Andre elever tænker meget ud af boksen, nder på nye måder at takle udfordringer på under gruppeøvelser på museet og laver om på opgavens form for at løse den bedst muligt for alle i gruppen.

IMPLEMENTERING
Der arbejdes på at gøre læringspakken tilgængelig på en række platforme, herunder Meebook, der er Slagelse Kommunes lærings- og planlægningsportal for lærere, Museum Vestsjællands hjemmeside m.m.

PÅ JAGT EFTER B&O-ÅNDEN

MÅLGRUPPE
Mellemtrin – 5. klasse

SAMARBEJDSPARTNERE
Limfjordsskolen Struer, Gimsing
Struer Museum
Struer Kommune

PROJEKTPERIODE
August 2015 – juni 2016

STED
Struer Kommune – Struer Museum

FAG
Historie, dansk, billedkunst

KONTAKT
Majken S. Høgh
Struer Museum
majken@struermuseum.dk

Troels Faaborg
Limfjordsskolen
troe2066@skole.struer.dk

LÆRINGSFORLØB

Struer Museum har sammen med Lim ordsskolen udviklet et lærings-forløb, hvor elever fra 5. klasse igennem en læringsproces får kendskab til museet i byen, og hvilke historiske ressourcer museet kan hjælpe eleverne med at indsamle. De er som detektiver på jagt efter B&O-ånden, først og fremmest i deres egen familie, og senere på museet, hvor de vil få deres indsamlede data gennemgået af et ekspertpanel bestående af pensionerede B&O-medarbejdere, samt yderligere indsamling i museets arkiver. Eleverne laver et grundlæggende feltstudie og skriver derefter en artikel, der vil blive udstillet på Struer Museum og online på Byskriveren, Struer Museum samt Skoletube, Lim ordsskolen. Struer Museum fungerer som ramme for projektet både som et sted for vidensøgning og udstillingssted.

PROCES

Museumsinspektøren og læreren bruger i starten meget tid på at nde hinanden, på at brainstorme og er ude af mange tangenter. Museums-inspektøren ønsker, at eleverne skal opdage eller undersøge noget på Sherlock Holmes-maner. Læreren og museumsinspektøren afsøger geogra en for at nde ud af, om de skal starte et helt andet sted, for eksempel i fødehjemmet hos Peter Olufsen lige uden for byen? De este elever har ikke et forhold til B&O-teknik eller -design. De to parter bliver enige om, at det er arbejdsprocessen, der skal give eleverne en oplevelse.

For at spore eleverne ind på opgaven læser eleverne bøger og ser historiske klip fra DR og afsnit 2 af Krøniken. De estes slægtninge i Struer har et forhold til B&O på ere niveauer. Dette giver museums-inspektøren og læreren idéen til at bruge elevernes slægtninge som formidlere. Bedsteforældre og slægtninge bliver inviteret sammen med B&O-klubben til et museumsbesøg, hvor læreren og museums-inspektøren agerer som uer på væggen: Hvad kan vi bruge dette møde mellem generationerne og faggrupperne til?

Mødet gør, at de to parter får renset ud i deres idéer og går videre med at

anvende slægtninge som formidlere for det videre forløb. Idéen er at skabe et tættere samarbejde mellem generationerne, lade disse i fællesskab sætte ord på det, som endnu ikke er blevet italesat. Lade dem jagte B&O-ånden i fællesskab, ikke kun for at nde den gode historie, men også for at nde ånden. Museumsinspektøren og læreren udarbejder et spørgeskema til eleverne, der skal være med til at sætte gang i snakken mellem generationerne. Gennem interviews kommer eleverne nærmere en forståelse for B&O-ånden og dens betydning for slægten, for lokalområdet og dets udvikling. Byens identitet som lydens by spores.

Elevernes arbejde bliver vist gennem en udstilling på museet, men inden de færdige artikler kommer på museets udstilling, fremlægger eleverne dem for B&O-klubben.

IMPLEMENTERING

Museum og skole arbejder videre med at få læringsforløbet implementeret og forankret i Struer Kommune.

EVOLUTION – FRA GLOBALT TIL LOKALT

MÅLGRUPPE
3.-4. klasse

SAMARBEJDSPARTNERE
Ørkildskolen – afd. Byen
Naturama
Svendborg Kommune

PROJEKTPERIODE
Februar 2016 – august 2016

STED
Svendborg Kommune – NATURAMA og udvalgte naturområder i Svendborgs lokalområde

FAG
Natur/teknologi

KONTAKT
Mads Nielsen
Naturama
mads@naturama.dk

Anders Stausholm
Ørkildskolen – afd. Byen
anders@jegermig.dk

Peter Faarup
Svendborg Kommune
peter.faarup@svendborg.dk

LÆRINGSFORLØB

Naturama har sammen med elever fra 3. klasse fra Ørkildskolen udviklet et læringsforløb til 3.-4. klasse, hvor eleverne skal opnå forståelse og indsigt i forskellige dyrs udvikling. Forløbet er et samspil mellem skole og museum, hvor undervisningen af eleverne primært vil foregå på museet. Derudover inddrages den lokale natur, og udvalgte lokaliteter skal danne rammen for forståelsen af den lokale evolution. Hvilke dyr er særlige for netop deres lokalområde og hvorfor.

PROCES

Museet ønsker at udnytte stedets unikke udstilling i forhold til den nordiske fauna, hvor formidling og genstande i udstillingen synliggør evolutionsbegrebet på en tilgængelig måde til en ny målgruppe, 3.- 4. klasse. Evolutionsbegrebet er normalt forbeholdt udskolingen. På grund af museets udstilling vil museumsformidleren og læreren prøve at undersøge elevernes tilgang til temaet gennem læringsforløbet.
Ud over udstillingen vælger de to parter også at lave en ekskursion som en del af forløbet, dette med henblik på at synliggøre temaet og de valgte fagbegreber ude i virkeligheden.

Museumsformidleren og læreren tilrettelægger forløbet ud fra tanken og visionen om et sammenhængende læringsforløb mellem skole og museum, og dette på ere niveauer. Det er væsentligt, at museums-formidleren kender til klassens udgangspunkt og begrebsforståelse inden besøg på museet. Sammenhængen mellem skole-museum og lærer-museumsformidler i forhold til elevernes faglige niveau, begrebsforståelse og udvikling forsøger parterne at fremhæve og iscenesætte ved hjælp af digitale muligheder. Således opretter de en simpel portal, hvor eleverne kan lave opslag om temaet og fagbegreb-erne, hvad enten det er i skolen eller på museet, arbejdet foregår. Ekskursioner bliver planlagt i forløbet til naturområder i Svendborg for at synliggøre de seks udvalgte fagbegreber i forløbet: Biotop – krav til levested – formering – udbredelse – ressourcer – variation, hvor eleverne skal kigge nærmere på arter som digesvalen, hasselmus, gul engmyre, klokkefrøen og tunneledderkoppen. Under ekskursionerne