

Skema til videndeling om museumsformidling

Følgende filer er vedhæftet indsendelsen:

Referencenummer: 295193  
Formularens ID: 249  
Sendt til: hfa@designmuseum.dk  
Sendt: 20-12-2012 12:28  
-----

## SKEMA TIL VIDENDELING OM MUSEUMSFORMI DLING

Kulturarvsstyrelsen  
Museer  
H.C. Andersens Boulevard 2  
1553 København V  
Telefon: 33 74 51 00  
E-mail: postmus@kulturarv.dk




Hvad skal skemaet indeholde?

Formidlingsprojekter, der har modtaget tilskud fra Kulturarvsstyrelsen, skal udarbejde en afsluttende rapport, som indeholder evaluering af projekter og refleksioner over medarbejdernes læringsudbytte. Rapportens konklusioner gengives i dette skema.

Hvad skal oplysningerne bruges til?

Oplysningerne er beregnet til offentliggørelse og systematiseret videndeling mellem danske museer om formidlingsprojekter inden for kunst-, kultur-, og naturarv, der har modtaget støtte fra formidlingspuljerne 2007-2010.

Gem kladde Hvis du vil gemme en kladde af din ansøgning, skal du klikke på  i menubaren øverst til højre.

Udfyldelse af skema

Klik på spørgsmålstegnet øverst i højre hjørne for information om udfyldelse af blanketten.

Projektets titel

Rokoko-mania med Identity-lab

Hvilken pulje/puljer har projektet modtaget støtte fra (der er mulighed for at tilføje og fjerne puljer)

Pulje 1. Udvikling af museernes formidling

Hvilket genstandsfelt/fagområde bygger projektet på? (max 300 tegn)

Genstande fra museets rokokosamling og samtidskunst /tekstiler/dragter. 1700-tallet møder samtidskunsten i nyfortolkninger af rokoko. ID-lab: nyproducerede rekvisitter og kostumer/parykker lavet af bl.a. et projekt for indvandrerkvinder og produktionsskoler.

Hvem er projektets primære målgruppe? (max 300 tegn)

Unge mellem 15-20 år dvs. udskoling, gymnasier, tekniske skoler, produktionsskoler og andre ungdomsuddannelser, samt nydanskere (sprogkursister).

Hvad er projektets formål? (max 300 tegn)

1. Inklusion og outreach både i forhold til nye brugergrupper og eksterne samarbejdspartnere, men også internt i museet for at opnå tværfaglighed.
2. Interaktivitet i udstillingsrum dvs. publikum får lov til at agere, lege og iscenesætte sig selv.

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

Opbygning af et aktivt læringsrum i forbindelse med udstillingen. Mulighed for publikum for at formulere

et statement om udstilling og id-lab. på trykte  
æblekort og hænge dem på træer i ID-lab.

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

Det er vigtigt fremadrettet at tænke undervisning og  
læring med ind i udstillingen fra begyndelsen. Det  
tværfaglige arbejde skal prioriteres for at få det  
maksimale udbytte. For at opdyrke de inkluderende  
processer i udstilling og undervisning er det vigtigt  
fortsat at opsøge eksterne partnerskaber

#### PRAKTISKE OPLYSNINGER

Kontaktperson	Henriette Falkenberg
Institutionens navn	Designmuseum Danmark
Kontaktpersons e-mail	hfa@designmuseum.dk
Institutionens netadresse	www.designmuseum.dk
Link til projektrapport	
Samarbejdspartnere	