

Skjemainformasjon

Skjema	Søknadskjema ABM-utvikling (nynorsk)
Referanse	287409
Innsendt	15.10.2009 11:30:59

Opplysningar om søker

Søklar	
Namn på organisasjonen	Museum Vest
Leiar for institusjonen	Björg Christophersen
Postadresse	Museumsvegen
Postnummer / Poststad	5337 Rong
Tlf. til organisasjonen	55699600
Kontaktperson for prosjektet	Björg Christophersen
Tlf. til kontaktperson	95765346
E-post til kontaktperson	bjorg@museumvest.no
Nettstad	http://www.museumvest.no
Org. Nr	987669586

Opplysningar om prosjektet

Prosjekt
Søknaden gjeld Møteplassar for kunnskaps- og kulturformidling

- ☒ prøver ut nye former for kommunikasjon og formidling i eit abm-perspektiv
- ☒ skaper attraktive fysiske og digitale møteplassar og gjerne kombinerer desse
- ☒ vektlegg dialog, brukarmedverknad og sosiale teknologiar
- ☒ stiller spørsmål og sporar til debatt
- ☒ legg til rette for kulturmøte
- ☒ er ein del av nasjonale satsingar som t.d. Digitalt fortalt

Tittel på prosjektet Virituell og virkelig arena for kulturformidling

Samandrag av prosjektet

Gjennom tre år vil skuleelevar i regionen bygge opp digitale modellar av bygdene og bydelane sine, i tett samhandling med Museum Vest. Prosjektet vil bruke det interaktive nettbaserte verktøyet Actice Worlds Educational Universe, der brukarane byggjer si eiga virtuelle verd og kan bruke den både til å møtast, leggje til informasjon og samhandle. Elevane gjer feltarbeid, og bruker museets kjeldemateriale og kompetanse til å byggje og dokumentere med reell informasjon bygda i t.d. 1900, eller i dag

Prosjektomtale

Prosjektbeskrivelse

Dette samarbeidsprosjektet lar elever møte muséet og alle dets ressurser til et omfattende læringsarbeid på virtuelle og fysiske arenaer. Elevene blir inviterte til å bygge opp sin egen bygd historisk korrekt, i en etablert, virtuell plattform, Active Worlds Educational Universe (Awedu), <http://activeworlds.com/>
I tett samarbeid med fagfolk i Museum Vest vil 4 pilotskoler utvikle modeller, arbeidsmåter og produkter som gir utgangspunkt for et bærekraftig samarbeide med og formidling til hele regionen. Oppbyggingen av pilotprosjektet baserer seg på et formalisert samarbeid mellom Museum Vest og Gode Sirklar as, og aktiv medvirkning fra IT-utviklingsselskapet Turbotapegames, TTG i det videre.
Gode Sirklar (www.godesirklar.com) er et utviklingsselskap eid av de tre kommunene

Sund, Fjell og Øygarden. Selskapet arbeider med næringsutvikling, utdanning, kultur og reiseliv i regionen vest for Bergen. Samhandling og mellomromskompetanse er stikkord for arbeidsmåtene i Gode Sirklar. Utdanningsprosjektet har medført en lang rekke samarbeidstiltak mellom alle skoleslag og samfunnslivet i et bredt spekter. I et av tiltakene, læringssamarbeid mellom skoleelever i Noreg og Polen, har Active Worlds vært i bruk gjennom flere år.

Elever på ungdomssteget har da bygget opp både sine hjemsteder, og de har laget en virtuell ramme rundt fagarbeidet sitt. I Awedu har de møtt medelever fra sine samarbeidsskoler, og kunnet både kommunisere direkte og vise sine skolearbeider gjennom nettsider, bilder, animasjoner og egne tekster. I et eget prosjekt satte en 10.klasse opp sitt forslag til nytt kommunesenter, og kunne invitere politikere og andre inn i sitt virtuelle forslag til nærmere visning og forklaring.

Læringsarbeidet til elevene i Polen og Norge med den virtuelle arenaen er godt dokumentert, og presentert bl.a. på den internasjonale realfagskonferansen CST i Tromsø 2006 og Undervisningskonferansen i Bergen 2008. Eksempler fra arbeidene ligger på nettsiden

<http://turbotapegames.com/Kopernik/>

TTG har støttet og til dels ledet utvikling og kursing av lærere og elever, både i Norge og Polen, i bruk av programvaren. Det foreligger dermed ferdig produserte opplæringsmoduler som gir elevene god kompetanse som brukere, og veileder lærerne som administratorer.

I en treårig prosjektperiode vil fire skoler bli invitert til å bygge opp sin egen bygd eller bydel, tidsriktig i en definert periode. Skolene og bygdene blir valgt ut fra nærhet til museets avdelinger, tilhørighet til Gode Sirklar sitt undervisningsprosjekt, og faglig relevans.

Vi tar da utgangspunkt i en skole fra hver av kommunene Sund, Fjell og Øygarden, og en skole i Sandviken i Bergen. Skjematisk kan da pilotprosjektene ha dette rammeverket:

skole, kommune bygd/bydel	museums-avdeling	
Pollen,Sund	Pollen/Sund	Nordsjøfart-museet
Ulveset,Fjell	Fjell	Fjell festning
Rong u.skule,	Blomvåg	Kystmuseet i Øygarden
Rothaugen skole	Sandviken	NorgesFiskerimuseum

Overbygningen vil være en partnerskapsavtale, som er undertegnet mellom Gode Sirklar og Museum Vest, og mer detaljerte overenskomster mellom partene og hver enkelt skole.

En treåring prosjektperiode vil bli delt opp i perioder, med milepæler og delmål. Læreplanen vil ligge til grunn for skolenes arbeid. Kunnskapsløftet setter opp både hovedmål i fagene, grunnleggende ferdigheter, og detaljerte kompetansemål for spesifiserte tema innen hvert fag. Vi vil vise hvordan arbeidsmåter, didaktiske valg og faglige tema dekker målsettinger innen alle disse nivåene. Elevene vil få innsikt og forskningsbasert fagkunnskap, og de vil få anledning til verbalisering, refleksjon og kognitiv bearbeiding av kunnskap på en mangfoldig læringsarena. Klassene vil gjøre feltarbeid, de vil møte museets eksperter og formidlere og få innsikt i et stort kildemateriale. Gjennom et veiledet læringsarbeid skal elevene så formidle funn og faktamateriale i en virtuell verden. De må kombinere kunnskap, ferdigheter og sosiale evner, altså opparbeide kompetanse.

Første året vil vi parallelt ha opplæring og øving i dataverktøyet, og orienteringer på og fra museet. Elevene vil starte feltarbeid, og få opplæring i dokumentasjon og kildebruk. Øvinger i Awedu vil rette seg inn på å bygge landskap og infrastruktur i bygden som skal dokumenteres. Med stadig mer kunnskap om den historiske epoken, og veiledning om byggeskikk, levevis og næringer, vil elevene kunne starte konstruksjonen av det virtuelle samfunnet.

Behovet for kilder, bruk og fortolkning vil nå gi et naturlig og tett samarbeid med museene. Arbeidet krever opplysninger om plassering av hvert enkelt hus, inn- og utmark, sjøbuer og naust, anlegg og ferdselsveger i området. I løpet av det andre året i prosjektperioden vil den virtuelle bygden få sin form, og elevene kan legge på dokumentasjon som tekst til klikkbare objekter, URL-vindu i marginen, muntlig overlevering gjennom virtuelle møter i bygden, og sine egne presentasjoner eller skriftlige arbeider omkring fagstoffet.

Awedu-verdenen er lisensiert, og vi har selv styring med hvem som kan besøke våre områder. Besøkende på museet, interesserte i et nasjonalt nettverk, lokalbefolkning og

andre kan få tilgang, og se både bygden og all tilknyttet informasjon. Den besøkende får da en turistfigur som avatar, og kan foreta en virtuell vandring ute og inne i bygdesamfunnet. Elevene kan være til stede ved avtalte anledninger i sann tid, forklare og vise rundt.

I arbeidet er det rom for, og behov for, kontakt med andre samfunnsaktører. Utbyggere, kommunale planavdelinger, fylkets landbruksavdeling, forsvaret, vegvesenet, bygdelag og næringsinteresser vil være interessante for å belyse både tidsepoken og senere utvikling. Noen eksempler som kan bli aktuelle: Fjell gard hadde kyrkje og prestegard, flere bruk og et stort stølsområde på Fjedlafjedle. I 1943 ble det bygd en gigantisk festning på fjellet, og en stor brakkeby i bygden. Ved siden av besto gardsdriften, og mange bygninger står i dag. Fjell kommune har kjøpt en av gardene til kulturminnegard, mens Museum Vest driver Fjell Festning. Elevenes virtuelle verden kan vise brakkene, men også gi opplysninger om hvordan de ble brukt senere - som internering for ubåtmannskaper, bygget opp igjen som kommunehus og videre. De kan fortelle historien til menneskene på hver gard, løfte frem fotografier fra krigsårene, ha lydfiler med intervju og slik dra linjer til epoker både før og etter "sin" periode.

Etter tre år vil elevene ha på plass et godt bilde av bygden og den historiske epoken. Skolen vil ha erfaring med IT-verktøyet, og gode samarbeidslinjer til fagfolkene på museet. Forutsetningene er da til stede for å opprettholde en varig og bærekraftig aktivitet, der kunnskap og erfaring støtter utviklingen av det virtuelle og fysiske produktet. Kompetansen pilotskolene opparbeider, kan komme andre skoler og institusjoner i regionen til nytte, gjennom spredning og nye kreative prosesser. Prosjektet er satt opp med klare milepæler og et realistisk budsjett, gjengitt nedenfor. En første treårig samarbeidsavtale mellom skolene, Museumvest vil ha disse milepælene:

1. år
høst Møte mellom skolen og museet Definisjon av mål og innhold. Elevene får generell informasjon
- høst Opplæring awedu Elever og lærere starter øvingsprogram
- høst elevene møter museet workshop; innspill til detaljer og arbeidsmåter i prosjektet
- vår Øving i 3D-bygging feltarbeid Ansvarsgrupper i klassene spesialiser bygging, har kontakt med ekspertene på museet. Feltarbeid, dokumentasjon
2. år Kildebruk, sammenbinding av virtuell verden. Visning og diskusjoner på museet, og inne i verdenen
- April 2. år:
Juni Klassene har også kontakt med hverandre. Kilder som kirkebøker og matrikler blir tatt i bruk, informasjonen i den virtuelle verdenen blir reell og tilgjengelig
- Første komplette versjon av bygden klar for visning til museet og andre.
- Tilbakemeldinger
- Offentlig presentasjon, på skolen og i krinsen.
- Innspill
3. år September - oktober
- April Endringer basert på innspill. Arbeid med spesialisering. Verdenen åpnes nasjonalt under forskningsdagene
- Et offentlig arrangementet sammen med Museum Vest, med presentasjoner og sammenbinding mellom prosjektene, virtuelt og på stedet (nytt museumsbygg i Sandviken?). Verdenen blir tilgjengelig for skoleverk, museene og besøkende i regionen og ellers
3. år mai Skoleklassene legger frem arbeidet sitt til muntlig eksamen.
3. år juni Evaluering, møte og nye avtaler.
4. år august Flere skoler i regionen kommer med. Arbeidet baserer seg på erfaringene og det som er bygget, men utvides til nye steder og epoker.

Tillegg, læreplanmål. Enkelte utdrag fra målsettingene for de grunnleggende ferdighetene i læreplanen. Tilsvarende vil vi finne svært mange kompetansemål som dekkes av prosjektene vi angir:

Å kunne uttrykke seg munnleg i samfunnsfag inneber å fortelje om hendingar i fortida og samtida, å greie ut om stader og fakta og å bruke definisjonar, omgrep og faguttrykk til å forklare årsaker og verknader knytte til samfunn og kultur. Det inneber å kunne presentere resultat av eige arbeid tydeleg og forståeleg for andre, og å kunne samtale om sine eigne og andre sine presentasjonar. Skriftleg og munnleg

uttrykksevne vil seie å kunne reflektere over meiningsinnhaldet i tekstar, bilete, film og gjenstandar, og å kunne samanlikne, argumentere og drøfte verdiar i informasjon og kjelder, i hypotesar og i modellar.

Å kunne bruke digitale verktøy i naturfag dreier seg om å kunne benytte slike verktøy til utforskning, måling, visualisering, simulering, registrering, dokumentasjon og publisering ved forsøk og i feltarbeid. For å stimulere kreativitet, levendegjøre og visualisere naturfaglige problemstillinger er digitale animasjoner, simuleringer og spill gode hjelpemidler. Kritisk vurdering av nettbasert naturfaglig informasjon styrker arbeidet med faget. De digitale kommunikasjonssystemene gir muligheter for å drøfte naturfaglige problemstillinger.

Å kunne bruke digitale verktøy i samfunnsfag inneber å gjere berekningar, søkje etter informasjon, utforske nettstader, utøve kjeldekritikk og nettvett og velje ut relevant informasjon om faglege tema. Digitale ferdigheiter vil òg seie å vere orientert om personvern og opphavsrett, og kunne bruke og følgje reglar og normer som gjeld for internettbasert kommunikasjon. Å bruke digitale kommunikasjons- og samarbeidsreiskapar inneber å utarbeide, presentere og publisere eigne og felles multimediale produkt, kommunisere og samarbeide med elevar frå andre skular og land.

Å kunne bruke digitale verktøy i matematikk handlar om å bruke slike verktøy til spel, utforskning, visualisering og publisering. Det handlar òg om å kjenne til, bruke og vurdere digitale hjelpemiddel til problemløysing, simulering og modellering. I tillegg er det viktig å finne informasjon, analysere, behandle og presentere data med høvelege hjelpemiddel, og vere kritisk til kjelder, analysar og resultat.

Framdriftsplan

Framdriftsplan for heile prosjektperioden

Startdato	01.01.2010
Sluttdato	01.09.2012

Aktivitetplaner

Tittel	Frå dato	Til dato
Orientering om museet	01.01.2010	01.02.2010
Opplæring i active worlds	01.02.2010	01.03.2010
bygging i active worlds, ansvarsgrupper	10.03.2010	01.06.2011
kildebruk, feltarbeid sammen med museet	10.01.2010	01.06.2011
presentasjon for vidare publikum	01.04.2011	01.06.2011
spesialisering av presentasjon, detaljering	01.09.2011	31.01.2012
presentasjoner, almenngjøring	10.01.2010	01.04.2012
forberede eksamenspresentasjon	01.04.2012	01.06.2012
visninger på forskningsdagene		
evaluering, årlig og sluttevaluering	01.06.2012	15.08.2012

Andre opplysningar/kommentarar om framdrifts-/aktivitetsplan.

Prosjektet er satt opp med en detaljert fremdriftsplan, der hovedterkkene er gjengitt i prosjektbeskrivelsen. Detaljer ut over dette må settes opp i samråd med skolene og andre samarbeidspartnere, når lærere og klasser som skal delta er etablert. Merk at fremdriften følger skoleårene. Miepæler i arbeidet er i hovedsak: Opplæring i programvare og almen orientering om museet i 1.halvår, øving og læring om hitosirsk epoke og sted 2.halvår, oppbygging av virtuell verden med reell dokumentasjon 2.året, presentasjonsaktiviteter tredje året. Prosjektet kan kobles på Gode Sirklar sitt eksisterende samarbeid med skoler i Gdynia i Polen. Samarbeidet bruker det samme verktøyet, og noen av skoler som er aktuelle nå er med i partnerskapene med skolene i Gdynia.

Samarbeidspartnarar

Har du ein samarbeidspartnar? Ja

Samarbeidspartner 1

Namn Gode Sirklar as
Formell avtale? Ja
Postadresse Postboks 289
Postnr / Poststad 5342 Straume
Kontaktperson Frede Thorsheim
Tlf. til kontaktperson 48187372
E-post til kontaktperson Frede.thorsheim@godesirklar.no
Rolle Koordinatorer samarbeidet med skolene og skoleeierne, har kontakten med Turbo tape Games og veileder alle parter dedaktisk, metodisk og pedagogisk. Arbeider med finansiering. Har et pågående samarbeid med Gdynia i POlen som kan bringes inn.

Prosjektbudsjett

Prosjekt
Eittårig eller fleirårig prosjekt? Fleirårig
Er prosjektet pågåande? Nei

BUDSJETT FOR FØRSTE ÅR

Utgifter

Hva	Beskrivelse	Sum
Personalkostnader (lønn/overhead)	Museum Vest	kr 120 000,00
	Gode Sirklar	kr 30 000,00
Varer/utstyr	kontorutgifter	kr 10 000,00
Tjenester kjøpt av andre	Turbotapegames	kr 240 000,00
Andre utgifter (spesifiser)	reiser (elever), elevkonferanser	kr 30 000,00
Totale utgifter		kr 430 000,00

Inntekter

Beskrivelse	Tilskudd bekreftet?	Sum
<u>Søknadssum ABM-utvikling</u>		<u>kr 240 000,00</u>
eigeninnsats Museum Vest	Ja	kr 60 000,00
eigeninnsats Gode Sirklar	Ja	kr 20 000,00
eigeninnsats skuleverket	Nei	kr 10 000,00
lokal sponing	Nei	kr 100 000,00
Totale inntekter		kr 430 000,00

Kommentar til budsjett neste år

Kostnader til opplæring og lisensinnkjøp er størst første året. Dersom det ikke oppnåes fullfinansiering blir prosjektet kjørt i nedskalert versjon. Kostnadene reduseres forholdsmessig for hver skole, slik at 2 skoler koster halvparten av 4. Det er ikke aktuelt å arbeide med bare en skole. Det foreligger detaljert budsjett fra TTG, der lisensavgift til Active worlds er medberegnet.

BUDSJETT FOR HELE PROSJEKTPERIODEN

Utgifter

Hva	Beskrivelse	Sum
Personalkostnader (lønn/overhead)	Museum Vest, Godesirkclar	kr 330 000,00
Varer/utstyr	kontorutgifter uforutsett	kr 20 000,00
Tjenester kjøpt av andre	Awedu, Turbotapegames	kr 460 000,00
Andre utgifter (spesifiser)	transport, konferanser	kr 50 000,00
Totale utgifter		kr 860 000,00

Inntekter

Beskrivelse	Tilskudd bekreftet?	Sum
<u>Søknadssum ABM-utvikling</u>		<u>kr 580 000,00</u>
egeninnsats Museum Vest	Ja	kr 130 000,00
egeninnsats Gode Sirklar	Ja	kr 30 000,00
egeninnsats skoleverket	Nei	kr 20 000,00
Lokal sponning	Nei	kr 100 000,00
Totale inntekter		kr 860 000,00

Kommentar til hele prosjektperioden

I slutten av perioden vil det starte et arbeid for å gjøre verktøyet og resultatene tilgjengelig nasjonalt. Lokal sponning søkes oppnådd ved søknad til bankene og annet lokalt næringsliv, som støtter både Gode Sirklar og Museets avdelinger aktivt.

Vedlegg

Ingen vedlegg lasta opp