

## Skjemainformasjon

Skjema	Søknadskjema ABM-utvikling (bokmål)
Referanse	292250
Innsendt	15.10.2009 17:01:47

## Opplysninger om søker

Søker	
Navn på organisasjonen	Helgeland Museum
Institusjonens leder	Hans Pedersen
	Sjøgata 23 E
Postadresse	
Postnummer / Poststed	8656 Mosjøen
Tlf. til organisasjon	75110100
Prosjektets kontaktperson	Cecilie Johansen
Tlf. til kontaktperson	75110138
E-post til kontaktperson	cecilie.johansen@helgelandmuseum.no
Nettside	<a href="http://www.helgelandmuseum.no">http://www.helgelandmuseum.no</a>
Org. Nr	986 332 553

## Opplysninger om prosjektet

Prosjekt  
Søknaden gjelder Møteplasser for kunnskaps- og kulturformidling

- ☒ prøver ut nye former for kommunikasjon og formidling i et abm-perspektiv
- ☒ vektlegger dialog, brukermedvirkning og sosiale teknologier
- ☒ stiller spørsmål og sporer til debatt
- ☒ legger til rette for kulturmøter

Tittel på prosjektet Levende historie - møt folket i arbeiderboligene

### Sammendrag av prosjekt

Rana museum ønsker å løfte fram arbeiderkulturen gjennom nyskapende formidling og en revitalisering av arbeiderboligene på Stenneset friluftsmuseum fra Båsmo Grubers tid, ca 1910.

Ved å bruke tidsreisemetoden og dramalekens virkemidler går barna inn i en historisk fortelling hvor kunnskap formidles på en konkret og følbart måte. Tidsreiser gir historiske perspektiv, kunnskap, forståelse og lokal identitet – det skaper refleksjon om tema i egen samtid; fremmedfrykt, klasseskille og rotløshet.

### Prosjektbeskrivelse

Mål:  
Som hovedmål står læring og styrking av barns forståelse av fortiden, samtidig som det er med på å forme barnets syn på egen samtid. Det er viktig å kjenne til sine røtter for å kunne forstå fremtiden og finne sin identitet.

Vi skal arbeide etter en dramapedagogisk metode inspirert av den tidsreisevirksomheten som drives ved Jamtli museum i Østersund, Sverige. Formidlere fra Helgeland Museum har vært på Jamtli våren 2008 og har fått innføring i metoden, men tilleggskompetanse er nødvendig for videreutvikling og kvalitetssikring. Delmål er altså nyskapende formidling ved museet, som vil ha overføringsverdi til øvrige avdelinger innad i Helgeland museum.

Opplegget skiller seg fra Jamtlis tidsreiser ved at vi ikke konstruerer miljøer og historier på generelt grunnlag, men går ut fra helt konkrete bygninger, miljø og deres egen

unike historie. Opplegget får da et lengre perspektiv i etterkant av selve museumsbesøket, nettopp fordi vi i skolens etterarbeid kan svare på spørsmålet; "Hva skjedde egentlig etter at vi dro?". Dette spørsmålet kan besvares ved hjelp av sosiale medier som skolen kan benytte seg av.

Å vri opplevelsen av et museumsbesøk fra "jeg lytter" til "jeg snakker", fra "jeg står stille" til "jeg deltar". En del av målet er altså å snu måten barn møter museet, og at de skal gå fra møtet med en følelse av å ha opplevd noe som de vil huske i lang tid. Underholdning, opplevelse og glede av historie er altså noe av det vi setter som mål med det vi vil skape.

Produktet vi vil skape er et fast tilbud rettet mot barn med flere historisk fundamenterte formidlingsopplegg i "autentiske" miljø, ledet av en eller flere formidlere. Som verktøy for etterarbeid skal det utformes interaktive rom hvor dialogen fortsetter.

Målgruppe:

Målgruppen for prosjektet er i all hovedsak barnetrinn og mellomtrinn. Det legges vekt på å knytte seg opp til læreplanen og målene i kunnskapsløftet under utviklingen av formidlingsopplegget.

Bakgrunn:

Høsten 2008 startet et halvårig prosjekt ved Helgeland Museum, hvor bygninger ble dokumentert på tre av Helgeland museums bygdetun, med tanke på å finne frem til de mennesker og historier som kunne formidles ved hjelp av tidsreisen som metode. De positive erfaringene vi gjorde oss her, samt tilbakemeldingene vi fikk fra brukerne gjør at vi har tro på at konseptet kan utvikles videre, og spisses enda mer mot målet om å skape refleksjon rundt problemstillinger vi møter i hverdagen i dagens lokalsamfunn. Se forøvrig rapporten i vedlegg.

Hvorfor arbeiderkulturen rundt århundreskiftet?

Arbeiderboligene kan formidle et fargerikt spekter av de menneskene som levde i datidens Norge, og er sådan en gavepakke for å formidle problemstillinger som relaterer seg også til dagens samfunn; arbeidsinnvandring, classeskiller, fremmedfrykt, rotløshet og fordommer i en brytningstid. I arbeiderboligene bodde storfamilien, enstøingene, arbeidersluskene, de omreisende, gjerne alle disse sammen, i pittesmå hus sett med våre øyne.

Å bygge formidlingen på reelle menneskers skjebne og liv, skaper empati og en nærhet til stoffet, mer enn man hadde oppnådd med oppdiktete mennesker og historier. Samtidig er denne perioden og samfunnsgruppen underformidlet på norske museer, og spesielt de fysiske miljøer, bygninger og redskaper fra denne tiden har ikke tidligere vært gjenstand for fascinasjon og læring. Arbeiderkulturen er også sterkt lokalt forankret, siden dette markerer starten på mye av det som preger Rana som industrisamfunn den dag i dag.

Metode:

Formidlingsmetoden er tidsreiser, som kjent fra bl.a. Jamtli i Østersund; barn og unge får delta i et historisk spill, med ny identitet. De har selv innvirkning på hvordan spillet utvikler seg. Alle sanser benyttes, også følelsene.

Det legges hele veien stor vekt på historiske kilder og arkivmateriale som knytter seg til det miljøet vi skal formidle. Arbeiderboligenes historie skal fargelegges med de menneskene som levde her. Dette vil gi mottakerne mulighet til å kunne identifisere seg med de skjebner de møter gjennom forløpet.

Prosjektet gjelder en videreføring og videreutvikling av en formidlingsmetodikk som baserer seg på deltakelse, interaksjon og opplevelse i museets historiske miljø. Barn og unge får gjennom egen erfaring og innlevelse kunnskaper om fortiden gjennom å delta i den, og det legges vekt på å problematisere og drøfte forestillinger/myter/fordommer i fortidens Norge, som også har relevans for samfunnet vi lever i i dag. Fremmedfrykt, classeskiller og empati er stikkord. Gjennom at barna får kjennskap til slusken og arbeiderkvinnens historie fortalt av dem selv, kan de utvikle et erfarings- og holdningsgrunnlag de vil ta med seg inn i egen hverdag.

Vi presenterer et utdrag fra et scenario vi ser for oss:

Ungene går gjennom et tidsreiserituale med formidler på museet. Vi har visst reist

tilbake i tid? Alle har fått en ny rolle, et nytt navn og et enkelt kostyme. Hva skjer nå? Vi møter Gisken i "Giskenstua". Året er 1910. Huset vi trer inn i er lite, trangt, men koselig.

På stueloftet har Gisken leid ut husvære til en familie på fire, på kjøkkenloftet bor en slusk, en lauskar som er i Rana for å arbeide i gruva. Gisken er sliten. Mannen hennes er syk og kan ikke tjene penger i gruva lenger. Gisken må derfor leie ut loftet, selv om hun allerede har dårlig plass, og nede i stua si driver hun en cafe samtidig som dette er soverom for henne og mannen. Denne dagen skjer det noe, og det er avgjørende om Gisken får vår hjelp eller ikke...

Opplevelsen er fylt med praktiske gjøremål, etiske valg og samtaler. Når etterarbeidet sendes ut til klassen er interessen og knaggene for ny kunnskap allerede på plass. I etterarbeidet benyttes sosiale medier som er en naturlig del av barnets hverdag; dagbøker i bloggform, digital minnebok og dataspill.

Hvor vi enn er, er det historiske perspektivet til stede. I tidsreisen gir stedet i seg selv den unike opplevelsen. Derfor gjennomføres tidsreiser på et historisk sted - i ulike miljøer. Fortidens hendelser og problemstillinger kan ofte relateres til vår egen tid, mye er annerledes, men mye er det samme. Ved å velge å legge tidsreisen til tiden rett etter århundreskiftet 1900 kan man vise kontraster og brytningen mellom det moderne industrisamfunnet og det tradisjonelle bondesamfunnet.

Tidsreiser gir historiske perspektiv, kunnskap, forståelse og lokal identitet – det skaper refleksjon. Man anvender aktuelle problemstillinger – nøkkelspørsmål i hver tidsreise. Innholdet skal også være direkte knyttet til læreplanene i grunnskolen.

### Gjennomføring

Prosjektet har flere faser; Dokumentasjon, fysisk tilrettelegging av historisk miljø med vekt på universell utforming, utvalg av dokumentasjonsarbeid som settes inn i en dramabasert ramme tilpasset og utledet av bygningenes egen historie, etterarbeid hvor det tilbys nettbaserte formidlingsrom.

For å gjennomføre en tidsreise trengs mennesker som kan lede spillet, og føre spillet videre. I den anledning vil vi se det som viktig å knytte til oss samarbeidspartnere fra frivillige til profesjonelle aktører med kompetanse på ulike felt. Det er som tidligere nevnt et viktig delmål at prosjektet kan leve videre og ha et bredere nedslagsfelt også utenom Rana museum. Seminarer, kurs og nettverksbygging er sentrale elementer.

## Framdriftsplan

Framdriftsplan for hele prosjektperioden

Startdato 01.09.2009

Sluttdato 10.12.2010

Aktivitetplaner

Tittel	Fra dato	Til dato
Dokumentasjon av hus/innbo	01.09.2009	01.01.2010
Dokumentasjon av mennesker/hendelser	01.01.2010	01.06.2010
Etablere samarbeidsformer	01.09.2009	10.12.2010
Fremskaffing rekvisitter	01.01.2010	01.08.2010
Testgjennomføring av forløp på tunet	01.04.2010	01.06.2010
Utvikle IKT-løsning for etterarbeid	01.09.2009	10.12.2010
Evaluering	01.04.2010	10.12.2010
Produksjon av ressursmateriale for skole/lærere	01.04.2010	10.12.2010
Sluttrapport	01.08.2010	10.12.2010
Tilrettelegging av bygninger	01.01.2010	01.04.2010

Andre opplysninger/kommentarer om framdrift-/aktivitetsplan.

Universell utforming vil stå sentralt under planlegging og gjennomføring av tilrettelegging av bygninger, samt utarbeidelse av formidlingsforløp.

## Samarbeidspartnere

Har du en samarbeidspartner? Ja

Samarbeidspartner 1

Navn	Høgskolen på Nesna
Formell avtale?	Nei
Postadresse	8700 Nesna
Postnr / Poststed	8700 Nesna
Kontaktperson	Kristin Jørgensen
Tlf. til kontaktperson	41571448
E-post til kontaktperson	kjoe@hinesna.no
Rolle	Kristin Jørgensen er dramapedagog, og vil ha rolle som fagperson i drama og spill.

## Prosjektbudsjett

Prosjekt

Ettårig eller flerårig prosjekt? Ettårig

### BUDSJETT FOR FØRSTE ÅR

#### Utgifter

Hva	Beskrivelse	Sum
Personalkostnader (lønn/overhead)	Prosjektledelse/formidler	kr 120 000,00
Varer/utstyr	Materiell/rekvisitter/kostymer	kr 40 000,00
Tjenester kjøpt av andre	Håndverker bygninger	kr 60 000,00
Andre utgifter (spesifiser)	IKT	kr 50 000,00
<b>Totale utgifter</b>		<b>kr 270 000,00</b>

#### Inntekter

Beskrivelse	Tilskudd bekreftet?	Sum
<u>Søknadssum ABM-utvikling</u>		<u>kr 100 000,00</u>
Egenfinansiering	Ja	kr 170 000,00
<b>Totale inntekter</b>		<b>kr 270 000,00</b>

## Vedlegg

- Rapport Tidsreise Helgeland Museum 08.pdf