

## Skjemainformasjon

|           |                                     |
|-----------|-------------------------------------|
| Skjema    | Søknadskjema ABM-utvikling (bokmål) |
| Referanse | 288599                              |
| Innsendt  | 15.10.2009 18:07:30                 |

## Opplysninger om søker

|                           |   |
|---------------------------|---|
| Søker                     |   |
| Navn på organisasjonen    | Larvik Museum, avd av Vestfoldmuseene IKS   |
| Institusjonens leder      | Daglig leder Arnfinn Malme  |
| Postadresse               | Nedre Fritzøegate 2   |
| Postnummer / Poststed     | 3264 Larvik   |
| Tlf. til organisasjon     | 98231290  |
| Prosjektets kontaktperson | Heidi Meen Johansen   |
| Tlf. til kontaktperson    | 98231292  |
| E-post til kontaktperson  | heidi.meen.johansen@larvik.kommune.no   |
| Nettside                  | <a href="http://www.vemu.no">http://www.vemu.no</a> / <a href="http://www.larvikmuseum.no">http://www.larvikmuseum.no</a> |
| Org. Nr                   | 993871184   |

## Opplysninger om prosjektet

Prosjekt

Søknaden gjelder Møteplasser for kunnskaps- og kulturformidling

- ☒ prøver ut nye former for kommunikasjon og formidling i et abm-perspektiv
- ☒ skaper attraktive fysiske og digitale møteplasser og gjerne kombinerer disse
- ☒ vektlegger dialog, brukermedvirkning og sosiale teknologier
- ☒ legger til rette for kulturmøter
- ☒ er en del av nasjonale satsinger som f.eks. Digitalt fortalt

Tittel på prosjektet Frøken Schladermunds magiske skolestue

### Sammendrag av prosjekt

Myndige frøken Schladermund er gjennomgangsfiguren i dette formidlingskonseptet. Frøken Schladermund er basert på en virkelig person, som jobbet som lærerinne i Larvik på slutten av 1800-tallet. Nå er hun tilbake, og hun tar moderne metoder i bruk på sin vei mot målet, nemlig å lære dagens barn og unge et og annet om fortiden. Frøken Schladermund er aktiv og interaktiv, og vil kunne ses både på internett og i bokhyllene.

### Prosjektbeskrivelse

Frøken Schladermund er en myndig lærerinne av den gamle skolen, og nå forlanger hun å komme mer til orde. Vi tror hun har rett i at hun har mye å lære også dagens unge, og vi vil derfor gjøre vårt for å hjelpe henne. På Facebook kan alle som vil bli frk. Schladermunds venn, noe som vil gjøre figuren til noe mer enn bare en digital guide. Hun vil være en karakter som alltid er tilgjengelig for elever, skoleprosjekter osv. og kunne svare på spørsmål i de digitale arenaene som elever allerede er brukere av.

Formidlingskonseptet tar utgangspunkt i en rikt illustrert faglitterær bok av typen "faksjon" (fakta + fiksjon). Dette universet, fiktivt men med utgangspunkt i fakta, skal være basisen for ulike digitale ressurser som digitale fortellinger på [www.digitaltfortalt.no](http://www.digitaltfortalt.no) og nettbaserte spill på museets egen nettside. Vi vil også bruke sosiale teknologier som blogg og facebook for å nå flere barn og unge, målgruppen for

prosjektet. I tillegg vil vi legge opp til fysisk formidling og aktiviteter på museet knyttet til dette universet og ulike relevante temaer. Frøken Schladermund er den røde tråden i prosjektet. Hun er hovedpersonen i boka, og vil også tydelig tilstede i de andre aktivitetene i konseptet.

#### FRØKEN SCHLADERMUND

Frøken Schladermund er basert på en virkelig person. Hun var var datter av byens postmester og jobbet som lærerinne på Herregården i Larvik på slutten av 1800-tallet. Hundre år senere gjenoppsto hun i forbindelse med Larvik Museums skoleutstilling og etablering av en skolestue anno 1890 i Herregården. Siden den gang (1995) er det mange som har møtt den myndige lærerinnen i skolestua. Frøken Schladermund har nærmest blitt som en kjendis å regne i Larvik. Greta Uri Gran som for det meste og med stor innlevelse har spilt rollen i skolestua, blir stadig gjenkjent og hilst på med dype bukk eller kokett neiing. Frøken S og spanskrøret hennes gjør inntrykk på såvel liten som stor, og det er nettopp dette vi ønsker å utnytte i dette prosjektet.

#### FRØKEN SCHLADERMUND MELLOM TO PERMER FAGLITTE RÆR BOK

Den bærende fortellingen i boka, om frøken Schladermund og hennes univers, vil være fiktiv, men er basert på kilder og fakta. Da har man fiksjonens frihet, nemlig at fiktive (og kanskje magiske) ting kan skje. I tillegg til fortellingen skal boken inneholde en rekke faktarammer med utfyllende informasjon om relevante emner/ temaer. Disse to nivåene gjør at boken lett kan tilpasses ulike aldersgrupper.

#### MAGISK

Frøken S. er en myndig og meget korrekt lærerinne som gjør alt etter boka. Her er det ingen slinger i valsen. Utad er hun totalt blottet for fantasi og empati. Hun slår hardt ned på uro, og blir hun sint nok sveiper hun spanskrøret raskt gjennom luften og hardt ned på egnet sted. Det hun aldri noensinne vil innrømme, men som elevene selv får oppleve, er at denne pekestokken er magisk og at den på et blunk tar dem alle tilbake i tid. Med ett er de dermed tilbake til for eksempel 1766 og får oppleve de hektiske forberedelsene før den unge grevedatteren Juliane Sophie skal ankomme Herregården, etter en lang reise fra København, for å bo hos sin far grev Christian Conrad Danneskiold Laurvig. Eller de befinner seg i den store og praktfulle hagen sammen med Christopher Arnet, grev Gyldenløves belgiske gartnermester.

Dette magiske grepet gjør det altså mulig å knytte sammen ulike tider og personer som ellers ikke har direkte noe med hverandre å gjøre.

#### FRØKEN SCHLADERMUND PÅ INTERNETT

Det fiktive, men likevel historisk baserte universet i boka, skal være utgangspunktet for digital formidling. Vi vil bruke frk. S og hennes illustrerte univers på museets nettsider, samt lage digitale fortellinger og digitale spill med utgangspunktet i dette. I tillegg ønsker vi å ta i bruk nye sosiale medier som blogg og facebook. På det viset kan frøken Schladermund kommunisere med dagens unge.

Vi ønsker å lage digitale fortellinger som er laget som bildespill med autentiske fotografier, men med en animert frk. S som forteller og guide. Der det ikke finnes fotografier brukes illustrasjoner og frk. S blir dermed en naturlig veiviser ved å dra frem plansjer, tegne og forklare. På denne måten kan vi dramatisere fortellingene, gjøre dem dynamiske og tilgjengelige og la frk. S ha dialog med sine elever og andre figurer. I stedet for å være en ren dokumentarisk fortelling, blir det dermed en liten film som kan hoppe i tid og rom og trekke sammenhenger med frk. S som guide og holdepunkt. Til filmene legger vi også ut faglige tekster, som igjen linker til frk. Schladermunds egen blogg og Facebook-profil.

Et av de digitale kjerneproduktene er små dataspill med frk. S. Her vil digitale fortellinger og elevers deltagelse smelte sammen til ett produkt. Dataspill er et viktig verktøy i læring og kan skape forståelse for historiske sammenhenger på en helt annen måte enn bøker og filmer. Ved at spilleren må navigere seg rundt, ta viktige valg og må "vite mer" for å komme videre, håper vi at dette vil være et nyttig verktøy i formidlingen. Spillene lages som interaktive tegnefilmer der spilleren selv påvirker små historier basert på samme mal som boka om frk. Schladermund.

Spillene og de digitale fortellingene skal knyttes sammen, og vi har fire temaer vi arbeider ut ifra. Hvert av temaene knyttes opp til ett spill og en utdypende digital fortelling. Se mer om dette i vedlagte pdf.

Frk. Schladermunds Facebook-profil og blogg og vil være administrert av Larvik Museum. På bloggen vil fortellinger og bilder, ført i pennen av frk. S, bli lagt ut. Dessuten vil hele frk. Schladermunds univers bindes sammen på bloggen hennes. Her er linker til de digitale filmene og dataspillene. For å klare dataspillene må du navigere deg rundt på de andre arenaene for å finne de riktige svarene. På denne måten håper vi å skape et unikt digitalt univers der en karakter fra 1800-tallet kan hoppe fremover og bakover i tid ved hjelp av enkle museklikk.

#### FRØKEN SCHLADERMUND PÅ MUSEET

Både boken og de digitale ressursene skal knyttes til Larvik Museums øvrige aktiviteter rettet mot barn og unge. Bortsett fra en rekke faste opplegg i forbindelse med Den kulturelle skolesekken, har Larvik Museum mye å gå på når det gjelder det å nå barn og unge. Nettopp derfor er målgruppen for dette barn og unge.

Vi ønsker blant annet å knytte aktivitetene på museet til ulike immatrielle kulturminner, for eksempel knyttet til slike ferdigheter man mestret tidligere, men som nå er i ferd med å gå i glemmeboken.

#### MER OM MÅLGRUPPE

De ulike delene av prosjektet vil kunne tilpasses barn i ulike aldre. I og med boka både inneholder en fortelling og faktabokser, kan den fenge både yngre og eldre barn - kanskje også voksne. Målgruppen for spillene kan variere etter vanskegraden i spillene, mens Facebook og blogg vil være mer rettet mot litt større barn.

#### UNIK HISTORIE

Larvik har en unik historie i nasjonal sammenheng, i og med det ene av landets to grevskap ble opprettet her i 1671 – og det for kongens sønn grev Ulrik Fredrik Gyldenløve, som også var stattholder i Norge. Med dette fikk lille Larvik direkte kontakt til kontinentet og til det siste av det siste innen arkitektur og mote. Herregården i Larvik (1677) ble bygget som grevens residens i grevskapet, og står i dag som et verdifullt kulturminne om denne tiden. Etter at grevskapstiden var over og kommunen overtok bygningen i 1821, ble den grevskapelige og danskpregete historien børstet ut av rommene. Bygningen fikk helt andre funksjoner, som fattigskole, middelskole, festivitetslokale med teatersal, rådstue, leiligheter for rektor ved skolen og byens sogneprest. I rådstua hadde landets senere statsminister, daværende ordfører i Larvik, Johan Sverdrup sin plass i en årrekke.

Vi ønsker å formidle alle de ulike sidene og tidene i Herregårdens historie, både det som gjelder grevskapstiden og det som gjelder "skoletiden". For å kombinere dette i ett og samme konsept, henter vi elementer fra både fiksjonen og faglitteraturen. Vi plasserer frk S i sin samtid, i en skolestue anno 1890, med elever anno samme tid. Som lærer har hun ansvar å lære elevene en rekke fag, blant annet historie, og dette gjør hun slik det ble gjort på den tiden. Med unionsoppløsningen rett rundt hjørnet hadde pensum fokus på norsk storhetstid og det "ekte" norske og ikke grever og "dansketid". Noe hemmelighetsfullt hviler over bygningen, og underlige fortellinger verserer om skjulte ganger og kammerjomfruer i nød. Hva har egentlig skjedd? De fleste elever, eller disipler som de ble kalt, skjenker dette knapt en tanke. Men disse elevene er ikke som andre elever. De har nemlig historie med frøken Schladermund.

#### RELEVANS

I første omgang vil vi knytte frøken Schladermund og hennes klasse til siste halvdel av 1700-tallet. Grunnen til dette er at Larvik Museum for tiden er midt inne i et Interreg IV A-prosjekt ("Västerhavets Kulturarv") med forankring i nettopp 1700-tallet. Det samarbeidet Larvik Museum har her med fagmiljøer både i Norge, Sverige og Danmark, vil være gode faglige ressurser å ha med seg inn i prosjektet.

Vi vil også knytte prosjektet til (verdiskapingprosjektet??) "Hammerdalen", et av Riksantikvarens pilotprosjekter innefor kulturminner og verdiskaping. Dette kan vi gjøre ved å la frk S og elevene få seg en tur til jernverket og sider av dets historie.

Sist, men ikke minst er prosjektet relevant for det pågående arbeidet med en Masterplan for Herregårdsanlegget i Larvik. I tillegg til og i sammenheng med skolestua anno 1890 er det tenkt at tre øvrige rom kan brukes til formidling. I disse rommene kan man legge aktiviteter som har tilknytning til frk. S.

Prosjektet knyttes også opp mot foto-, gjenstands- og arkivbasen på KomMa.

## Framdriftsplan

Framdriftsplan for hele prosjektperioden

|           |            |
|-----------|------------|
| Startdato | 01.01.2010 |
| Sluttdato | 31.01.2010 |

Aktivitetplaner

| Tittel                               | Fra dato   | Til dato   |
|--------------------------------------|------------|------------|
| Research/ samling av fagstoff        | 01.02.2010 | 15.03.2010 |
| Utvikling av univers og karakterer   | 15.02.2010 | 01.06.2010 |
| Manus til bok                        | 01.05.2010 | 01.09.2010 |
| Layout og utkast tekniske løsninger  | 01.06.2010 | 01.10.2010 |
| Kvalitets-sjekk                      | 01.09.2010 | 30.09.2010 |
| Ferdigstilling av artwork og tekster | 01.09.2010 | 30.09.2010 |
| Teknisk produksjon                   | 01.09.2010 | 01.12.2010 |
| Etterarbeid (lyd og script)          | 01.09.2010 | 01.12.2010 |
| Manus til spill og digitale filmer   | 01.05.2010 | 01.09.2010 |

Andre opplysninger/kommentarer om framdrift-/aktivitetsplan.

## Samarbeidspartnere

Har du en samarbeidspartner? Ja

Samarbeidspartner 1

|                          |                                    |
|--------------------------|------------------------------------|
| Navn                     | Sandnes Media as                   |
| Formell avtale?          | Nei                                |
| Postadresse              | Postboks 2032                      |
| Postnr / Poststed        | 3255 Larvik                        |
| Kontaktperson            | Hans Jørgen Sandnes                |
| Tlf. til kontaktperson   | 33132810                           |
| E-post til kontaktperson | post@sandnes-media.no              |
| Rolle                    | Teknisk og kunstnerisk produksjon. |

## Prosjektbudsjett

Prosjekt

Ettårig eller flerårig prosjekt? Ettårig

### BUDSJETT FOR FØRSTE ÅR

#### Utgifter

| Hva                               | Beskrivelse                                | Sum           |
|-----------------------------------|--|---------------|
| Personalkostnader (lønn/overhead) | Larvik Museum                              | kr 200 000,00 |
| Varer/utstyr                      |  | kr 0,00       |
| Tjenester kjøpt av andre          | Bok/ illustrasjoner, Sandnes Media         | kr 240 000,00 |
|                                   | Digitale spill/fortellinger, Sandnes Media | kr 240 000,00 |
| Andre utgifter (spesifiser)       |  | kr 0,00       |
| Totale utgifter                   |  | kr 680 000,00 |

#### Inntekter

| Beskrivelse                            | Tilskudd bekreftet? | Sum                  |
|--|---------------------|----------------------|
| <u>Søknadssum ABM-utvikling</u>        |                     | <u>kr 380 000,00</u> |
| Egeninnsats Larvik Museum              | Ja                  | kr 150 000,00        |
| Interreg IVA/ "Västerhavets kulturarv" | Nei                 | kr 50 000,00         |
| Verdiskapningsprosjektet i Hammerdalen | Nei                 | kr 50 000,00         |
| Vestfold fylkeskommune                 | Nei                 | kr 50 000,00         |
| Totale inntekter                       |                     | kr 680 000,00        |

## Vedlegg

- schladermund-sending (2).pdf