

Korsridder + Innovatoriet

Kalundborg Museum og Innovatoriet på Skolen på Herredsåsen har gennemført et samarbejde med brugerinddragelse i museumsundervisningen. Eleverne fra to 5. kl. fra Skolen på Herredsåsen gennemgik i foråret 2013 et innovationsforløb med introduktion til emnet Korsridder på Kalundborg Museum og efterfølgende innovationstimer på skolen med en præsentation som afslutning. Efterfølgende har Kalundborg Museum afholdt endnu et forløb for eleverne hvor deres ideer er blevet omformet til aktiviteter.

Introduktionsforløb på Kalundborg Museum

Eleverne fik først ca. ½ times introduktion til Kalundborgs historie i tidlig middelalder og korsridderemnet og en rundtur til nogle af de vigtigste steder i Højbyen. Herefter blev eleverne inddelt i mindre hold. En gruppe skulle indøve et teaterstykke om Ingeborg og Peder Strangesen. En anden gruppe skulle arbejde med en opgave om middelaldermad og krydderier, en tredje gruppe skulle arbejde med en opgave om skrift og indskrifter. Resten af eleverne blev sendt på mobilspil i hold af tre. Alle hold præsenterede hvad de havde oplevet for hinanden og til slut fik de stillet Innovationsopgaven:

”I skal nu finde på en masse ideer til, hvordan man kan fortælle (formidle) historierne om Esbern Snare og korsridderne fra Kalundborg. Ideerne skal kunne indgå som aktiviteter på museet eller i Højbyen”

Innovatoriet

Når eleverne arbejder i Innovatoriet, foregår det i 4 faser. Først bliver eleverne gennem diverse mentale opvarmningsøvelser "løftet" op på et kreativt niveau, hvor de kan bruge deres viden uhæmmet, dvs. eleverne er trygge nok til at turde begive sig ud på dybt vand og tænke ud af boksen på nye måder. Fokus er hele tiden på opgaven fremfor individet, altid kun én opgave ad gangen og altid med en kort deadline, så man undgår "døde" øjeblikke i processen. Efter en sådan opvarmningsseance er eleverne klar til at idégenerere - den kreative fase. Med hjælp fra div. stimuli af alle sanser finder eleverne på anderledes, skøre, vanvittige og NYE idéer. I den efterfølgende innovative fase videreudvikler eleverne på udvalgte idéer i grupper med gensidig sparring fra andre grupper og til tider med benspænd fra læreren. Alt sammen for at skærpe og forfine idéen, samt tilpasse den til den fremtidige "bruger" af idéen. Den sidste fase kalder vi for den entreprenante fase. Her skal eleverne for alvor tage højde for de forhold, som idéen skal kunne fungere under; lovgivning, årstider, fysiske rammer, økonomi, og hvad der ellers sætter grænser. Desuden skal præsentationen for aftager forberedes og leveres.

Alle idéerne fra den første fase er samlet som en lang liste. Ved præsentationen havde eleverne dannet grupper af 3-4 stykker og arbejdet koncentreret i den entreprenante fase med at udvælge den bedste ide og udvikle på den. Den idé hver gruppe valgte blev præsenteret ved hjælp af en fysisk model. Grupperne præsenterede følgende idéer:

- ipads og film – visuel materiale
- Bookcreator – lave sin egen bog
- Mobilspil rundt i Højbyen
- Overlevelsestur - 2 hold leger krig en hel uge
- Forhindringsbane
- Lave sværd og skjold, kostumer til rollespil, hvor man leger krig eller teaterstykker
- Middelaldermissionen med poster i Højbyen, finde svar på tid
- Ride på en hest med en lanse og ramme en dukke
- Madværksted på museet

Indfrielse af idéer

Som opsamling på hele forløbet blev det besluttet at arrangere en hel dag for eleverne med udgangspunkt i deres idéer. Fire værksteder blev organiseret hvor eleverne selv valgte sig ind og havde ca. 2,5 time på værkstedet. De fire værksteder var:

- Forberedelse af et middelalderligt taffel i samarbejde med Restaurant Bispegården
- Teaterstykke i det gamle stenhus
- Krigsleg på Vestborgen
- Dokumentation af dagen med quiz og video

Dagen blev afsluttet med først et taffel i en ægte middelalder restaurant, et teaterstykke i middelalderlige omgivelser og fremvisning af to videoer om dagen.

Erfaringer fra projektet

Det at kunne bidrage til "den rigtige verden" udenfor skolen er altid meget givende for alle elever. De oplever at blive set og hørt og taget alvorligt, og at deres viden og erfaringsverden kan bruges til noget "rigtigt". Alle elever i 5. klasse gik glade og stolte fra oplevelsen og havde derefter en større forståelse for at et museum ikke behøver at være et støvet og kedeligt sted.

Innovationstankegangen og -arbejdsmåden giver god mening at bruge i forbindelse med museumsundervisning. Selvom museumsundervisningen har udviklet sig enormt fra at være foredrag og rundvisninger til at være involverende og aktivitetsbaseret, så kan innovationsarbejdsmåden tilføje en ekstra dimension, hvor eleverne virkelig selv designer og udvikler deres besøg på museet. Denne arbejds måde kan måske ikke gennemføres indenfor rammerne at et traditionelt museumsbesøg på 1½ time, men det er en oplagt måde at skabe et tættere samarbejde mellem skole og museum på og skabe "ambassadører" for museet.

På vegne af partnerskabet mellem Anne-Mette Lund, Skolen på Herredsåsen og Kalundborg Museum

Kathrine Brandstrup

Formidler på Kalundborg Museum