

## Projektbeskrivelse til pulje til styrkelse af maddannelse i folkeskole

### 1. Ansøger og projekttitel:

#### Ansøger:

Skoletjenesten Pederstrup (Ballerup Kommune) og Fonden Grantoftegård i samarbejde med Ballerup Museums Fond.

#### Projekttitel:

”Kongens jagtgilde. Mad, måltid og fødevareressourcer før og nu.”

### 2. Projektets formål og aktiviteter:

*Beskriv formålet med projektet og projektets aktiviteter, herunder også hvordan projektet understøtter puljens formål og evt. slutprodukter, som forventes udviklet i projektet.*

#### Formål

”Kongens jagtgilde” er et læringsprojekt, der skal styrke elevernes maddannelse gennem arbejdet med mad og (lokal) fødevarerproduktion, herunder disses sociale, sundhedsmæssige og kulturelle perspektiver gennem en række involverende aktiviteter i den åbne skole.

Læringsprojektet, der er et samarbejde mellem det økologiske landbrug Grantoftegaard, Ballerup Museum og Skoletjenesten Pederstrup, anvender Frederik II og Christian IVs jagtgård i Ballerup som en lokalhistorisk ramme om madkultur, fødevarerproduktion og ressourceudnyttelser før og nu.

Det der ansøges om er, at elever i indskoling og mellemtrin kan arbejde med et bredt udvalg af lokalt producerede råvarer i undervisningen, samt etablering af et historisk udekøkken i Pederstrup. Støtten anvendes til de konkrete beskrevne læringsforløb, samt andre endnu ikke færdigudviklede forløb.

Desuden søges der om støtte til at involvere læringsprojektets fire videnspartnere ift. praktisk erfaring og etablering af ny viden. Partnerne er Økologisk Landsforening, Danmarks Jægerforbund, Den Gamle By og Hotel- & Restaurantskolen. Et slutprodukt vil være konkrete læringsforløb, samt beskrevne metoder til anvendelse af lokalområdet i undervisningen på tværs af fagene madkundskab, historie og natur/teknologi.

Det ansøgte læringsprojekt skal bidrage til et blivende samarbejde mellem de deltagende parter med det mål at øge elever og læreres kendskab og adgang til fødevarerproduktion, madkultur, natur og lokalhistorie.

Læringsprojektet er en del af en større formidlingsindsats i efteråret 2019 om jagtgården med renæssancen, jagt, mad, natur og lokalhistorie som omdrejningspunkt, der også inkluderer dagtilbud og private. Der arbejdes på at rejse yderligere midler til den samlede formidlingsindsats.

Det ansøgte projekt omtales ”læringsprojektet”, der er en del af ”formidlingsindsatsen”.

**Konkrete læringsforløb**

Der udarbejdes en række læringstilbud til elever indtil 6. klasstrin af forskellig karakter, der sætter fokus på kongens jagtgård og madens rolle i renæssancens Ballerup. De dele, der har mad og madkulturen i centrum, præsenteres her.

Læringsforløb for 0.-4. klasse

Der skabes læringsforløb til fagene natur/teknologi, historie og dansk der inkluderer besøg på Grantoftegård og hands-on aktiviteter ift. høst, slagting og måltider. Der søges inkorporeret en grad af rollespil i aktiviteten, f.eks. forberedelsen af et måltid til kongen eller afregning af landgilde. Der skal være fokus på transfer mellem Pederstrup og skolen, hvor der sættes fokus på beskrivelsen og forståelsen af forløbets indhold.

Fokus er på jagt, natur og fødevarereproduktionen i en lokal kontekst.

Rollespil for 5.-6. klasse

Der udarbejdes et læringsforløb til 5.-6. klasse på tværs af fagene madkundskab, natur-teknologi og historie. Forløbet er et længevarende forløb, der dels skal foregå på skolen og dels i landsbyen Pederstrup med Grantoftegårds marker.

1. Eleverne starter forløbet med at arbejde med renæssancen, med særligt fokus på jagt- og madkultur. Det er f.eks. kongens selvscenesættelse og overforbrug, samt nye råvare fra den store verden. Med kilder til perioden udarbejdes f.eks. skueretter og jagtportrætter.

2. I Pederstrup deltager eleverne i et læringsrollespil, hvor de er lokale bønder én dag, hvor kongen er i Ballerup. Eleverne skal levere råvarerne og deltage i forberedelserne til gildet efter jagten. Eleverne deltager derfor i høst, slagting (af f.eks. gris, lam, beeder, duer og råvildt) og forarbejdning, tilberedning og servering af maden. Fokus er på de praktiske færdigheder i selve madlavning, samt på maden og madlavningen er en del af en social- og kulturel orden, der ikke kun handler om at blive mæt. Arbejdet afsluttes med en middag for kongen. Om muligt inviteres forældrene til at deltage i kongens jagtgilde i Pederstrup. Her skal elevernes arbejde illustrere måltidets rolle som socialt fænomen.

3. Tilbage på skolen arbejder klassen med madlavning og madkultur i dag på baggrund af tilegnet viden og færdigheder. Fokus vil være på forholdet mellem økologi og konventionelt landbrug, sammensætning af måltider (smag, råvarer og sundhed) og hvordan fødevareressourcer fordeles og anvendes (globalt og lokalt, men også sæsonbestemte råvarer). Er vores livsstil, sundhed og madvaner i balance med vores fælles jord? Er globalisering og selvscenesættelse gennem mad et nyt fænomen, eller ligner det renæssancens fyrsteliv?

Ved støtte til læringsprojektet udarbejdes transfer i form af en råvarekasse med grøntsager og kød anvendt i rollespillet, således at eleverne kan skabe nye retter ud fra vor tids syn på mad og måltid.

**Andre læringstilbud**

Der udbydes en række læringsforløb under temaet ”Kongens jagtgård”, hvoraf to fastlagte er

beskrevet herover. Andre tænkes at være opvisning af jagt med hunde og falke, by- og landskabsvandring om jagt og vildt, samt deltagelse i klapjagter.

Derudover inviteres foreninger og andre kulturinstitutioner til at bidrage med læringstilbud, hvor renæssancen, naturen og kulturen sættes i fokus. Det kan f.eks. være renæssancens teater, musik, litteratur, arkitektur, globalisering eller videnskabelige landvindinger.

### 3. Målgruppen for projektet:

Der ansøges om støtte til materialer, rammer og vidensdeling til udvikling og gennemførelse af læringsforløb for elever i 0.-6. klasser i Ballerup Kommune. 800-1.000 elever (svarende til ca. 1/3 af alle elever i 0.-6. kl.) forventes at arbejde med maddannelse i de beskrevne læringsforløb og som en del af den samlede formidlingsindsats.

I efteråret 2018 laves testforløb med 100-150 elever.

Indskolingens læringsforløb fokuserer på jagt, natur og mad, mens mellemtrinnet fokuserer på måltidskultur, fødevarerproduktion, jagtkultur ressourcefordeling og renæssancen som periode jf. Fælles Mål og vejledende lærerplaner.

Faget madkundskab er obligatorisk i 6. klasse i Ballerup Kommune, og det er ønsket at gøre en særlig indsats for, at involvere disse klasser i læringsprojektet med henblik på, at styrke faget i folkeskolen.

### 4. Medvirkende i projektet parter og deres hovedopgaver:

#### **Skoletjenesten Pederstrup (Pædagogik og læring, Ballerup Kommune):**

Projektledelse og ansvar for tilrettelæggelse af læringsforløb, herunder kontakt til skolerne.

Udvikling af fagligt indhold i læringsforløb og den samlede formidlingsindsats i samarbejde med øvrige partnere.

Kontakt til videnspartnere, samt tilrettelæggelse af evaluering og slutprodukt til vidensdeling.

#### **Fonden Grantoftegård:**

Producerer og leverer økologiske fødevarer til læringsprojektet og offentlige arrangementer i den samlede formidlingsindsats.

Landsbrugsfaglig ekspertise og praktisk ansvar for de fysiske rammer omkring de dele af læringsforløbet, som finder sted i Pederstrup.

#### **Ballerup Museum:**

Historiefaglig ekspertise og sparringspartner. Kildemateriale og lokaler til læringsforløb.

### 5. Projektets mål, succeskriterier og forventede effekter:

#### **Overordnet mål**

Kongens jagtgilde" skal styrke elevernes maddannelse, dvs. viden, handlekompetencer og praktiske færdigheder indenfor madkultur og fødevarerproduktion, og deres almene forståelse af mads rolle i dansk kultur før og nu.

Det er et succeskriterium, at eleverne opnår ny viden, og nye færdigheder med øget handlekompetence i arbejdet med mad og madkultur indenfor flere fag.

**Mål for eleverne**

For den enkelte elev er det læringsprojektets målsætning,

- at elevens bevidsthed om mad og fødevarerproduktions sociale og kulturelle funktion styrkes,
- at eleven styrkes i at træffe selvstændige valg ift. råvarers kvalitet og bæredygtighed,
- at eleven er fortrolig med vilkårene for fødevarerproduktion før og nu.

**Mål for madkundskab i åben skole og skolerne**

Læringsprojektet skal bidrage til blivende, lokalt forankrede tilbud med temaer som økologi, bæredygtighed, årstider, sundhed, madkultur og fødevarerfærdigheder, samt skabe grundlag for nye lokale initiativer i regi af åben skole i Ballerup Kommune. Det er et succeskriterium, at faget madkundskab styrkes i den åbne skole, samt i elever, forældres og skolernes bevidsthed.

**Mål for vidensdeling**

Resultater og erfaringer deles med videnspartnere (se pkt. 9), samt gennem målrettet formidling af enkelte elementer og metode via digitale læringsplatforme og relevante fagtidsskrifter. Det er et succeskriterium at vidensdelingen foregår på tværs af deltagere og partnere, og at alle opnår ny indsigt ift. deres respektive eksisterende praksis.

**Mål for trivsel**

Der er, på baggrund af erfaringer fra lignende projekter (se pkt. 7) en forventning om, at læringsprojektet vil bidrage til at øge den almene trivsel og motivation i en mere varieret skoledag i almindelighed. Således er det et succeskriterium og en forventet effekt, at arbejdet med ”Kongens jagtgård” vil være trivselsfremmende for eleverne og øge lysten til læring.

**6. Projektets relevans for folkeskolens almindelige aktiviteter:**

*Beskriv projektets kobling til Fælles Mål, og hvordan projektet forventes at kunne understøtte en varieret skoledag i folkeskolen, såsom aktiviteter i relation til den åbne skole, den understøttende undervisning mv.*

Kongens jagtgilde” skal, som nævnt i pkt. 5, styrke elevernes maddannelse og deres almene forståelse af madens rolle i dansk kultur før og nu.

De beskrevne skoletilbud vil således alle tage udgangspunkt i fagformålet for madkundskab, herunder fagets mål om at være trivselsfremmende, men vil hver især fokusere på forskellige Fælles Mål indenfor de relevante fag. Maden anvendes til at arbejde på tværs af fag og kompetenceområder.

**Eksempel på anvendelse af Fælles Mål**

I læringsrollespillet til 5.-6. klasse skal eleverne tage del i tilberedningen af måltider, der på forskellig vis præsenterer mulighederne i madlavning før og nu, samt hvordan selve maden og madlavningen er en del af en social- og kulturel orden, der ikke kun handler om at blive mæt. Praktiske færdigheder kommer her i fokus gennem aktiviteter fra jord til bord. Og tilbage på skolen arbejde med samme råvare i et nutidigt perspektiv.

Her skal eleverne samlet set opnå kendskab til fødevarerressourcer før og nu, blive fortrolige med hvor maden kommer fra og menneskets afhængighed af naturen, foruden at bidrage til praktiske egenskaber ift. madlavning.

Læringsrollespillet vil være tværfagligt i fagene Madkundskab, Natur/teknologi og Historie, hvor følgende kompetence mål forventes at være i centrum:

#### Madkundskab:

Fødevarerbevidsthed: Eleven kan træffe begrundede madvalg i forhold til kvalitet, smag og bæredygtighed.

Madlavning: Eleven kan anvende madlavningsteknikker og omsætte idéer i madlavningen.

Måltid og madkultur: Eleven kan fortolke måltider med forståelse for værdier, kultur og levevilkår.

#### Historie:

Kronologi og sammenhæng: Eleven kan sammenligne væsentlige træk ved historiske perioder.

Historiebrug: Eleven kan perspektivere egne og andres historiske fortællinger i tid og rum.

#### Natur-teknologi:

Undersøgelse: Eleven kan designe undersøgelser på baggrund af begyndende hypotesedannelse.

Perspektivering: Eleven kan perspektivere natur/teknologi til omverdenen og aktuelle hændelser.

#### **Fokus på læring ved gøre**

Læringsprojektets fokus på hands-on aktiviteter (f.eks. slagting og høstning), autentiske læringsmiljøer og møde med fagligheder udenfor folkeskolen gør det et bidrag i åben skole. Derudover vil de anderledes fysiske rammer og didaktiske metoder (f.eks. rollespil og praksisnær læring), samt fokus på elevernes aktive deltagelse bidrage til en varieret skoledag og være fordrende for elevernes motivation og trivsel.

### **7. Videngrundlaget for projektet:**

*Angiv, hvorvidt projektet bygger på eksisterende viden og forskning.*

”Kongens jagtgilde” bygger på erfaringer fra egne læringsprojekter, evalueringer fra formidlingsprojekter med madkultur i centrum, forskning i levedagføring af historien i læringsammenhænge, samt social- og kulturhistorisk forskning i mad, måltider, jagtkultur og renæssancen.

Gennem de tre ansøgere og samarbejdet med videnspartnerne bygger læringsprojektet på et praksisfællesskab, der både bygger op praktisk viden om fødevarer og fødevarerformidling, trækker på eksisterende forskning i fagområdernes didaktik, udeskole og åben skole, og ikke mindst er baseret på den praktiske erfaring fra den daglige formidling.

#### **”Kongens jagtgilde” er maddannelse i bredeste forstand**

I læringsprojektet forstås mad, madkultur og måltider i bredeste forstand. At spise handler ikke kun om overlevelse, men også om bl.a. sundhed, smag, status, fællesskaber, traditioner, religion, rytme, biologi, natur, historie og samfund.<sup>1</sup>

Måltidet, dvs. det at spise regelmæssigt og ofte i fællesskab, er således defineret af en lang række elementer knyttet til maden, der på forskellig vis belyser vores krop, liv og samfund. Herigennem udvikles og forankres madkultur som et fænomen omhandlende omgangen med maden.<sup>2</sup>

<sup>1</sup> **Rozin, P. (2001):** ”Food preference” i Smelser et al.: *International Encyclopedia of the Social and Behavioral Sciences*. Oxford: Elsevier, s. 5719-22. **Højlund, Susanne (2015):** ”Taste as a social sense: Rethinking taste as a cultural activity” i *Flavour* 2015 no.4:6.

”Kongens jagtgilde” søger at inkorporerer elementer af disse forskellige forståelser af maden og måltidet som en prisme, der gør læringsforløbene relevant for flere fag, og herigennem sikre læringsprojektet den bredest mulige forankring i skolerne. Fortiden giver perspektiv på nutiden.

### Læringsprojekter om madformidling

Skoletjenesten Pederstrup er en del af ”Vild Mad” (start 2017), der sætter fokus på sankning og anvendelse af vilde råvare i madlavningen. Dette arbejde pågår og erfaringerne tænkes løbende ind i ”Kongens jagtgård”.

Projekter som ”LOMA”, ”Madkampen”, ”Mit kokkeri”, ”Vild mad i skolen”, ”Bliv NaturligVis” og ”Vild Mad” har alle søgt at sætte elevernes maddannelse på dagsordenen ved, at præsentere eleverne for råvarer af høj kvalitet, hands-on aktiviteter og bygge bro mellem skole og det omkringliggende samfund (hjemmet, landbrug, fagpersoner og/eller landskaber). Herfra findes erfaringer med anvendelsen af innovation i undervisningen, herunder tilrettelæggelse af undervisningen ved at sætte elevernes viden og erfaring i spil, erfaringer med producentbesøg i undervisningen som værende givende ift. læring, trivsel og forståelse, men vanskelig at organisere og finansiere og at det er muligt at øge elevernes interesse i madlavning og selvhjælp i madlavningen i skolen og hjemme.<sup>3</sup>

I udarbejdelsen af de konkrete læringstilbud i regi af ”Kongens jagtgilde” vil erfaringer herfra søges indarbejdet i det omfang det er relevant.

### Indlevelse, levedøgørelse og rollespil

Læringsprojektet bygger på egne erfaringer med rollespil som læringsforløb, samt en stærk tradition for at anvende levedøgørelse og rollespil i undervisning på museer og oplevelsescentre.

Når eleverne træder ind i et ”autentisk”, historisk miljø giver det eleverne et nyt udgangspunkt for læring. Sanserne skærpes i mødet med dragter, åbne ildsteder, ukendte fødevarer, gammelt værktøj og udklædte undervisere. Fortidens vilkår og problemer bliver nærværende. Når tøjet kradses og stumper, gryden koger, grisen grynter og træskoene klakker mod brostenene, så aktiveres alle sanser i oplevelse og læring. Erfaringer og viden bruges i en ny kontekst. Levedøgørelsen er med til, at øge elevernes involvering i det faglige emne ved, at de bruger alle deres erfaringer, kunnen og sanser i undervisningen.<sup>4</sup>

Egne erfaringer med rollespil i læringsforløb peger på øget motivation og deltagelse hos alle ele-

<sup>2</sup> Durard, A. (2015): ”Sociology of Food” i Wright, J.D.: *International Encyclopedia of the Social and Behavioral Sciences (2nd ed.)*. Oxford: Elsevier, s. 311-15. Cuninham, C.M. (2001): ”Food in Anthropology” i i Smelser et al., s.5715-19.

Leer, J. & K. Wistoft (2015): *Mod en smagspædagogik. Smag #2*. Aarhus Universitet.

<sup>3</sup> Christensen, J.H. (2017): *Et videnskabeligt didaktisk perspektiv på madkundskab i skolen med projekt Madkamp som genstandsfelt*. Ph.d.-afhandling, Aarhus Universitet. s. 145-68. EVA (2017): *Evaluering af projektet LOMA*. Danmarks Evalueringsinstitut. s. 31. Wistoft, K., J. Christensen & M. Lassen (2015): *Mit kokkeri. Evaluering del 1 & 2*. DPU, Aarhus Universitet. s. 33-34.

<sup>4</sup> Bager, M. & M. Leth (2017): ”Hvad lærte du i Den Gamle By i dag? Skoleforløb i frilands- og købstadsmuseet ”Den Gamle By i Århus” til Falihos, upubliceret. Vatne, I. (2015): ”Dramatiseret museumsformidling. Når publikums deltagelse får betydning” i *Nordisk Museologi* 2015-1. s. 112-27. Boritz, M. (2011): ”Med sans & samling” i *Unge Pædagoger* nr. 1, 2011. s. 96-103.

verne. I puljeprojektet ”Åben Skole – læringsforløb til udskolingen i Ballerup” (2015-16), var en skole involveret i skabelsen af et historisk rollespil, og her pegede eleverne på at de i høj grad oplevede at bringe deres viden i spil, når de skulle træde i karakter og ”spille en anden”.<sup>5</sup>

Gode erfaringer med at afvikle læringsrollespil for mange elever på få dage gør, at vi tror på det er muligt også at få ”Kongens jagtgilde” til, at blive en lærerig oplevelse for alle deltagende eleverne. I 2017 var ca. 400 elever (4.-6. klasse) over 3 dage på opdagelse i middelalderens Skovlunde og Måløv med en lokal teaterforening, mens ca. 250 elever (6.-8. klasse) over to dage prøvede kræfter med tidligere tiders gudstjenester i forbindelse med reformationsjubilæet.

Erfaringer herfra skal selvfølgelig videreføres i ”Kongens jagtgilde”. Rollespillet skal være levende, involverende, sansende og åbne for nye perspektiver for elevernes forståelse af sig selv, deres madvaner og hjemstavn.

### Organisering

Læringsprojektet er forankret i Skoletjenesten Pederstrup, en del af Center for skoler, institutioner og kultur i Ballerup Kommune.

Projekter som ”LOMA”, ”Learning Museum”, ”Kulturens Laboratorium” og ”Museet i den åbne skole” har alle haft til formål, at involvere det omgivende samfund i skolernes hverdag, herunder at udforske nye veje til læring igennem kunstneriske, legende, innovative og sansende processer. Erfaringerne herfra peger på, at der er et stort fagligt udbytte af både samarbejder og afbræk i skoledagen, herunder øget trivsel.<sup>6</sup>

Samtidig peges også på at praktiske ting som koordinering og økonomi har stor indflydelse på projekternes succes, implementering og fortsættelse efter projektafslutning. Den konklusion understøttes af de rapporter, som er udarbejdet af Nationalt netværk af skoletjenester, som peger på både skolers, kommuners og eksterne læringsmiljøers vilkår for åben skole-samarbejder, herunder anvendelsen af mål i undervisningen, transfer og transport.<sup>7</sup> Klare rammer og simple vilkår for skoler og lærer er vejen frem.

I forlængelse den konklusion, af Ballerup Kommunes åben Skole-strategi, samt på baggrund af erfaringer fra egne og ovennævnte læringsprojekter organiseres ”Kongens jagtgilde” i Skoletjenesten Pederstrup.

Det er ønsket at inddrage lærer i den faglige tilrettelæggelse, men også at økonomi, logistik og koordinering ikke skal være skolerne til last. Ved forankring i Skoletjenesten Pederstrup sikres læringsprojektet en plads i kommunens åbne skole-arbejdsgruppe, samt adgang til skolernes ledelse på både distrikts- og forvaltningsniveau.

<sup>5</sup> Eget bidrag til **Havgr M. & M.K. Christensen (2016):** *Erfaringer fra støttede samarbejdsprojekter mellem skoler, kommuner, kulturinstitutioner og eksterne læringsmiljøer*. København: Nationalt netværk af skoletjenester.

<sup>6</sup> Se f.eks. **EVA (2017)** s. 17-18. **Seligmann et al (2014):** *Praksismanual. Samarbejde mellem museer, læreruddannelser og skoler*. Learning Museum. **Knudsen, G.L. & M.B. Olesen (2017):** *Følgforskningsrapport. Museet i den åbne skole*. Jelling: Historielab. **Chemi, T. (2017):** *Partnerskaber blandt kunstnere, kulturinstitutioner og skoler: Kulturens Laboratorium*. Aalborg Universitetsforlag.

<sup>7</sup> Se <http://skoletjenestenetvaerk.dk/kortlaegninger/>.

### Kongelig jagt i renæssancen og jagtgården i Ballerup

Rammen om ”Kongens jagtgilde” er Ballerup Kommunes geografi og historie: Istidslandskabet med hede, landbrugsjord, tørvemoser og skov. Siden middelalderen har her været landsbyer med landbrug, men allerede i stenalderen har området været befolket af mennesker der jagede, fiskede og sankede i naturen.

Ballerup er placeret mellem hede og skov. Mellem Roskilde og Helsingør, Frederikssund og København, nær Ibstrup og Hillerød. Det gjorde området til et perfekt sted for den jagtglade Frederik II, der bl.a. kunne jage vildsvin, hare, ræv, hjort og dådyr. I skoven gik kongens oldensvin og landgildet fra bønderne bestod bl.a. af sankede nødder, korn fra markerne og oksekød. Christian IV arvede jagtgården og fortsatte jagten.

I de dage kongen var i Ballerup, var det rigets hjerte. Et stort følge og folk der ville møde kongen fulgte ham. Det stillede krav til jagtgårdens forpagter om rigelig mad og drikke, hvoraf en del naturligvis skulle være en konge værdig. Imens spiste bønderne på kongens jorder for at overleve. Og når kongen gik på jagt, så var det med bønderne som klappere. Men for bønderne selv var det forbudt, at spise vildtet fra kongens skove.<sup>8</sup>

### 8. Projektets nyhedsværdi:

Læringsprojektet og formidlingsindsatsen er initiativer der skal bidrage til en øget fællesskabsfølelse i Ballerup Kommune, samt styrke samarbejdet omkring udviklingen af landsbyen Pederstrup som en lokal attraktion. Formidlingsindsatsen bør derfor ses som en del af en proces, hvor det historiske, grønne og økologiske Pederstrup skal give øget livskvalitet for borgere i alle aldre.

Læringsprojektet som helhed skal kunne sætte maddannelse og åben skole på dagsordenen i en lokal sammenhæng. Det åbner for nye initiativer og muligheder, og det involverer faggrupper på tværs af private og offentlige organisationer. Skolerne skal have glæde af den udvikling, og det er ønsket at nye partnerskaber i andre konstellationer på tværs af private og offentlige skal opstå i den åbne skole i Ballerup Kommune.

Da både læringsprojekt og formidlingsindsats endnu er i sin start er det ønsket, at arbejde mere indgående med nyhedsværdi og perspektiverne i samarbejdet fortløbende i processen.

### 9. Kommunikationsstrategi og evaluering af projektet:

*Beskriv, hvordan viden, erfaringer fra projektet og evt. slutprodukter forventes formidlet og udbredt til målgruppen.*

En samlet strategi for omtale søges løbende udarbejdet i samarbejdet med Ballerup Kommunes kommunikationsafdeling i borgmestersekretariatet.

### Videnspartnere

<sup>8</sup> Egen upubliceret forskning, samt **Grinder-Hansen, P. (2013):** *Frederik II. Danmarks renæssancekonger*. København: Gyldendal. **Green-Larsen, B. (1954):** ”Den kongelige jagtgård i Ballerup. Et bidrag til Ballerup bys historie” i *Årshæfte nr. 3, 1954*. Ballerup: Ballerup Historiske Forening. **Juul, G.M. (2016):** *Danmarks ældste kogebog*. Koustrup & Co.



Til læringsprojektet knyttes fire videnspartnere, der hver især har vist interesse for at dele og udveksle viden og erfaringer med formidling af jagt, mad og madkultur i regi af åben skole. Det er

- Danmarks Jægerforbund v/ Franz Holmberg (naturvejleder og projektleder)
- Økologisk Landsforening v/ Birgitte Nygaard (projektleder)
- Den Gamle By v/Marianne Bager (afdelingsleder undervisningsafdelingen)
- Hotel- og Restaurantskolen v/Thomas Toftdal (uddannelsesansvarlig projektleder)

Det er alle organisationer der arbejder med formidling til børn og skoler gennem hands-on aktiviteter og/eller rollespil, hvor maden, jagten og råvarerne er hjertet.

Videnspartnerne inviteres til at deltage i et testforløb i 2018 og et forløb i 2019 med henblik på, at udveksle viden og erfaringer om de forskellige formidlingselementer. Om muligt samles alle videnspartnere til en fælles dag, hvor læringsprojektet evalueres i slut-2019.

Der arrangeres en studietur i samarbejde med hver af de fire videnspartnere inden testforløb, hvor projektdeltagerne vil deltage i læringsforløb på videnspartnerens institution.

### **Erfarings- og vidensdeling**

Det er ønsket at stille idé- og undervisningsmaterialer til rådighed for interesserede. Dels ved at dele forløb via den digitale læringsplatform Meebook, som anvendes i Ballerup Kommune, og dels ved at udarbejde materialer med opskrifter og vejledninger til, hvordan lokalområdet kan anvendes og inddrages på tværs af fagene madkundskab, historie og natur/teknologi.

Endelig er det ønsket at læringsprojektet fra idé til gennemførelse evalueres og formidles gennem en eller flere artikler i relevante fagtidsskrifter. Det kan være linjefagslærernes tidsskrifter eller et relevant formidlingstidsskrift. Her vil vi søge at inddrage konkrete erfaringer fra videnspartnere, samt sætte fokus på værdien af at have videnspartnere i læringsprojektet.

Evaluering og vidensdeling tilpasses i løbet af 2018, når det endelige forløbs rammer og økonomi er på plads.

## **10. Tidsplan**

### **2017:**

**November:** Idé om en renæssancefest(ival) udvikles i samarbejde mellem GT, BM og SP.

**December:** Ansøgning med projektbeskrivelse sendes til Pulje for maddannelse i folkeskolen.

### **2018:**

**Januar:** På baggrund af tilsagn på ansøgning udarbejdes arbejdsplan for yderligere finansiering af den samlede formidlingsindsats og læringsprojektets dele. Heriblandt præsentation af initiativet i relevante politiske udvalg for støtte, samt kontakt til fonde og andre interesseorganisationer.

**Februar:** Planlægning af 2018 med henblik på testforløb i efteråret, herunder samarbejde med skoler, valg af råvare og tilrettelægning af indhold.

**Maj:** Testforløb aftales med skoler.

**Oktober:** Testforløb med skoler. Der forventes 4-6 testforløb på forskellige klassetrin. Fokus på arbejdet med råvare og tilberedning af retter i rammen af et simpelt rollespil.

**November:** Evaluering af testforløb med henblik på udarbejdelse af de endelige læringsforløb.

### **2019:**

**Januar:** Projektplan for afvikling af det samlede projekt er på plads.

**Foråret:** Foreninger og kulturinstitutioner byder ind med læringstilbud og arrangementer til det samlede projekt, herunder til dagtilbud, skoler og private.

**April-maj:** Aftaler med skoler om deltagelse i læringsforløb.

**Uge 32:** Samlet plan for alle læringsforløb i formidlingsindsatsen distribueres til skolerne til indarbejdelse i årsplan.

**Oktober:** ”Kongens jagtgilde” afvikles som en renæssancefest(ival) over hele kommunen, herunder med læringsforløb i 0.-6. klasse for op til 1.000 elever.

**November:** Evaluering af det samlede projekt, herunder læringsforløb og arbejdet med mad og måltidskultur.

**December:** Afrapportering og regnskab til UVM og andre bidragsydere. Første produkter ift. vidensdeling deles.

**2020:**

**Forår:** Resultater, erfaring og viden deles i relevante sammenhænge.

#### **11. Evt. bemærkninger:**