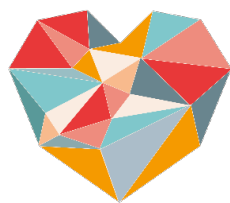


En æske med (dine) fortællinger

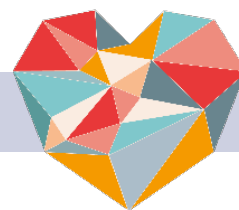


Dementia
in Cultural Mediation



With the support of the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Aktiviteten



Aktivitetsens titel

Aktivitetsens titel er 'En æske med (dine) fortællinger'.

Resumé

En æske med (dine) fortællinger' er en fysisk æske, som kan bruges til at fortælle historier. Æsken kan have forskellige temaer.

I Hunebedcentrum-museet/Gravhøjsmuseum bruges æsken til at introducere museets historie. Brugen af kassen er interaktiv – museumsguiden kan bruge de personlige historier og spørgsmål fra deltagerne, som er mennesker med demens, og justere samtalen ud fra deres input. På museet kan æsken være med til at starte interaktioner, samtaler og få deltagerne til at dele deres historie. Efter museumsbesøget kan æsken hjælpe deltagerne til at dele deres oplevelser med hinanden og eventuelt vække minder om museumsbesøget.

Inde i æsken findes genstande, der inspirerer til at fortælle historier, vækker minder og stimulerer interaktioner. Genstandene stimulerer alle sanser: se, høre, smage, føle og lugte. Genstandene kan bruges i kombination for at stimulere flere sanser. Kombinationen af genstande bruges i fortællingen af en specifik eller en vag historie, men skaber en masse plads til, at deltagerne kan gøre den til deres egen. Forhåbentlig stimulerer kombinationen af alle disse genstande minder og først og fremmest følelsen af fortrolighed. Der er ingen forkert eller rigtig historie eller følelse.

Man giver æsken et tema, for eksempel gravhøje og gravhøjsbyggerne. Genstande relateret til gravhøje placeres derefter i kassen. Genstandene kan bringe minder og historier tilbage om gravhøjene. Kassen kan indeholde sten, så deltagerne kan mærke overfladen af gravhøjene. Stenene kan bruges til at fortælle hvordan gravhøjene er bygget og deltagerne kan prøve at bygge deres egen mini gravhøj.

En anden genstand, som kan lægges i æsken, er et gammelt postkort eller et billede af folk, som poserer foran gravhøjene. Måske har deltagerne selv taget et lignende billede på ferie eller sendt et postkort hjem.

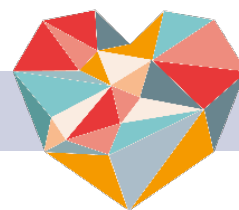
En tredje genstand kan være en plakat med billeder af gravhøje. Sådanne plakater hang i alle de hollandske klasseværelser i de 20. århundrede.

Smagssansen stimulerede gennem prøvesmagning af forhistorisk mad. For eksempel insekter, nødder, afgrøder, vilde planter, svampe, frugt og honning. Disse fødevarers oprindelse og produktionen af dem kan føres tilbage til en forhistorisk tid. Deltagerne vil opleve nye smage og genkende fødevarer. Kombinationen af kendte fødevarer, eller mad med en velkendt smag, minder dem om gravhøjbyggernes daglige liv og deres egen ungdom.

Der medfølger ligeledes en MP3 i kassen, hvorpå deltagerne kan lytte til dyreløde, musik og andre lyde som relaterer sig til gravhøjene. Nogle lyde er kendte og andre var til stede i granhøjbyggernes tid.

Æsken kan også indeholde forskellige dufte fra naturen og stimulere lugtesansen. Fx kan keramik med duften af røg og naturlige dufte vække minder fra fortiden.

Beskrivelse



Målgruppen

Denne aktivitet er velegnet til personer med demens i alle stadier. Kassen kan bruges på selve museet eller et andet sted (f.eks. et plejehjem).

Objekterne i æsken henvender sig til alle sanser – se, høre, smage, føle og lugte. Så hvis en person med demens har et høre- eller synsproblem, kan han eller hun stadig deltage i aktiviteten.

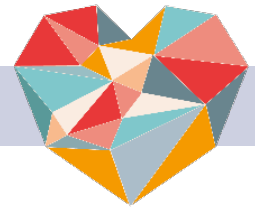
Formål

Formålet med aktiviteten er at vække minder og inspirere deltagerne til at dele deres historier med hinanden.

Samarbejdspartnere

Hvis aktiviteten foregår på det specifikke museum, er der ikke nødvendigvis behov for samarbejdspartnere.

Afhængigt af det sted, hvor aktiviteten foregår, kan der være behov for at samarbejde med partnere eller organisationer.



Sted

'En æske med (dine) fortællinger' kan bruges alle steder og på selve museet. Derfor vil det være tilgængeligt for alle, også for folk, der ikke har mulighed for at komme på museet. Æsken kan også fungere som et ekstra element i et større program.

- Lokalet skal kunne rumme cirka 15 deltagere.
- Gruppen skal være stor nok til at interagere og lille nok til, at deltagerne kan dele deres historier.
- Lokalet bør indrettes med en passende bord- og stoleopstilling (opstillingen skal understøtte dialog blandt deltagerne, med supervisoren og med værterne).
- Der bør være mulighed for parkering og offentlig transport i nærheden af stedet.
- Lokalet skal være tilgængeligt for personer med handicap eller dem, der bruger rollator eller sidder i kørestol.
- Lokalet skal have el og hardware for at kunne dele lydene i boksen.

Dag, tid og varighed

Aktiviteten kan afvikles på forskellige steder.

I plejehjem eller på kulturinstitutioner kan der tilrettelægges et program på 1,5 til 2 timer formiddag og eftermiddag. Aktiviteten indeholder en introduktion med kaffe eller te, selve aktiviteten med gruppen og hvis der er tid, kander tillægges ekstra tids til fortællinger eller en kort lektion eller foredrag.

I museet arrangeres et program på 1,5 til 2 timer om morgenen. Aktiviteten indeholder en introduktion med kaffe eller te, selve aktiviteten med gruppen og et besøg på museet.

Gruppestørrelse

Aktiviteten fungerer bedst i små grupper eller én til én. I større grupper kan der være risiko for overstimulering af deltagerne og deltagerne i gruppen kan lettere blive distraheret. Den maksimale gruppestørrelse er 15 deltagere, men det vil ligeledes afhænge af hvor meget plads der er til rådighed i lokalet.

Vejleder og vært

Aktiviteten kræver mindst én vært. Værten trænes i at tilrettelægge aktiviteten, og de har også fokus på deltagernes trivsel. Aktiviteten kan udføres af én vært, men hvis flere vejledere hjælper, kan kvaliteten af aktiviteten blive bedre, fordi der er mulighed for mere interaktion med deltagerne. Værten introducerer programmet ved aktivitetens start, og han/hun kan inddrage med-værter og pårørende, som eventuelt er til stede.

Vejlederne uddannes som værter af museet. Uddannelsen består i at hjælpe med afviklingen af aktiviteten, og til at supportere gruppen.

Materialer og faciliteter

Nødvendige materialer og faciliteter:

- En computer eller bærbar computer med HDMI-forbindelse.
- En beamer til at vise præsentationen, billeder, videoer og lyd.
- Lydudstyr til afspilning af lyden fra videoer og lydfiler.

De nødvendige materialer i æsken afhænger af historien, der fortælles. 'En æske med (dine) historier' kan have flere temaer.

For eksempel er forskellige historie- og geologiske emner på Hunebedcentrum-museet; hunebed, istider, forhistorie, arkæologi, geologi, sten mm.

Eksempler på materialer:

- Historien om hunebedene/gravhøjene kan fortælles ved at bruge sten, billeder, "skoleplakater og gamle postkort.
- Hunebedsbyggernes /Gravhøjsbyggernes historie kan fortælles ved at bruge tøj, tekstil eller pels, billeder, sko og forhistorisk mad.
- Historien om istider kan fortælles ved at bruge billeder af is, knogler fra istidsdyr, billeder af istidsdyr, en håndøkse eller et kranium af en neandertaler.

Der bydes på te, kaffe og lidt slik i starten af aktiviteten.

Udgifter

Hvis aktiviteten foregår på museet, koster det entré og om nødvendigt et mindre beløb til programmet. Det afhænger af programmets indhold.

Når aktiviteten afvikles på et plejehjem eller kulturinstitution, er det kun nødvendigt med et mindre deltagergebyr til dækning af nogle få udgifter. Beløb afhænger af antallet af deltagere i gruppen, timeforbrug og niveauet af medarbejderstøtte på stedet.

Navneskilte

I æsken ligger der specielle navneskilte, som deltagere, vært og supervisor kan påføre, så de kender hinandens navne.

Memento

Som afslutning på aktiviteten kan der tages et billede af deltagerne ved hunebedet/gravhøjene, dog kun med deltagernes godkendelse. Deltagerne kan vise billedet til deres pårørende og familie.

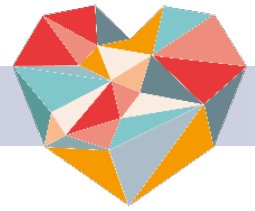
En anden mulighed er, at deltagerne kan skrive et postkort med deres egen historie og sende det til eller give det til nogen.

Efter aktiviteten

Du kan vælge at tage billeder under aktiviteten (efter at have indhentet samtykke) og efterfølgende dele billederne på jeres hjemmeside eller sociale medier.

Efter aktiviteten kan I også skrive en artikel om aktiviteten og offentliggøre den på jeres hjemmeside, sociale medier eller sende den til andre involverede eller interesserede organisationer.

Målet er at arbejde sammen med partnere på en bæredygtig måde. Hver gang aktiviteten finder sted, evalueres den sammen med de involverede partnere.



Kommunikation

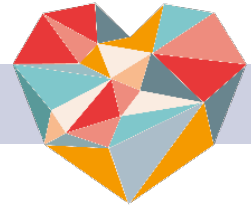
Der kan indgås samarbejde med forskellige partnere omkring promovering af aktiviteten på forskellige måder: online og offline.

Aktiviteter for private personer kan promoveres via hjemmeside og eventuelt sociale medier.

Tilmelding

Deltagerne kan tilmelde sig via en hjemmeside. Derudover kan der også sendes tilmelding på e-mail eller telefonisk via reservationsafdelingen. Deltagerne modtager altid en bekræftelse.

Beskrivelse og program



Forberedelse

Inden aktiviteten finder sted, diskuteres det, hvilket tema æsken skal have. Afhængigt af temaet vil æsken blive fyldt op med de relevante materialer og genstande.

Organisationen (de personer, der afvikler aktiviteten) og lokationsledelsen (hvor aktiviteten finder sted) indretter lokalet i fællesskab.

Deltagerne sætter sig på en stol ved et bord med U-form, så der er plads til interaktion og dialog.

Præsentationen foregår på en skærm (beamer).

Deltagerne er placeret så alle kan følge oplægget.

Aktivitsdag

På aktivitsdagen tjekkes æsken nøje, så det sikres at de rigtige materialer og genstande er i æsken. Der laves også et lydtekst.

Velkommen

Når deltagerne sidder på deres pladser, bydes de på en kop kaffe eller te med en lille snack. Når alle er klar, bydes deltagerne hjerteligt velkommen. Aktiviteten introduceres kort og kan begynde.

Program

Programmet afhænger af det sted, hvor aktiviteten finder sted. I museet kombineres æsken med et besøg på museet og andre steder, såsom på et plejehjem, foregår aktiviteten i ét rum.

I begge tilfælde starter aktiviteten med en historie fortalt af værten. Historien matcher æskens tema og understøttes af genstandene i æsken, lyde og billeder.

Indimellem får deltagerne mulighed for at dele deres historie. Når aktiviteten foregår på museet, kommer deltagerne på en guidet tur gennem museet. Der fortælles og deles også historier under aktiviteten.

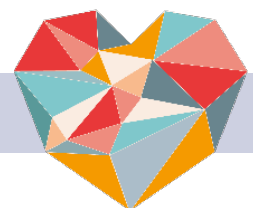
Slut på programmet

Som afslutning på aktiviteten bliver deltagerne spurgt, hvad de syntes om aktiviteten, og de får mulighed for at dele deres historie og mening.

Når aktiviteten foregår på museet, tages der et gruppebillede ved Hunebedet/Gravhøjene. Dette billede vil selvfølgelig blive sendt til alle som et minde om dagen.

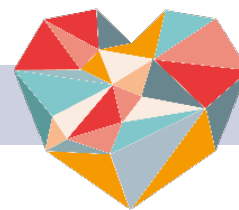
Alle takkes for deres tilstedeværelse og aktiviteten er afsluttet.

Evaluering



Aktiviteten vil blive evalueret internt i organisationen (supervisor / værter / koordinator), med deltagere og med med-værter og fagpersoner. Den sidste gruppe bliver bedt om at udfylde en evaluering. Resten diskuteres i plenum og skrives ned i notesbog.

Tjekliste, hvornår og hvad?



En måned før aktiviteten

- Aftale med lokationen/værtsorganisation, når aktiviteten finder sted et andet sted en på museet.
- Lav aftaler med lokationen om dato, tid og sted/lokale.
- Indret et lokale på stedet og kontroller, om det nødvendige udstyr (beamer, audio, skærm, borde og stole) er tilgængeligt der.

To uger før aktiviteten

- Følg op på antallet af tilmeldinger hos plejehjemmet. (hvor mange deltagere)
- Tjek tilmeldingerne hos selve museet (hvor mange deltagere).
- Promover aktiviteten via museets hjemmeside og sociale medier.
- Lav aftaler med eventuel vært og supervisorer til aktiviteten.

Ugen før aktiviteten

- Følg op på alle nødvendige materialer: æsken, genstande og materialer til æsken. (afhængigt af temaet).
- Tjek lydudstyret i museet (PowerPoint, lydtjek osv.).
- Lav eventuel ekstra promovering af aktiviteten i museet.

Dagen før aktiviteten

- Tjek om alle materialer er til stede i æsken.
- Tjek tilmeldingerne (hvor mange deltagere er der), send det videre til vært og supervisorer.
- Planlæg transport til plejehjemmet.

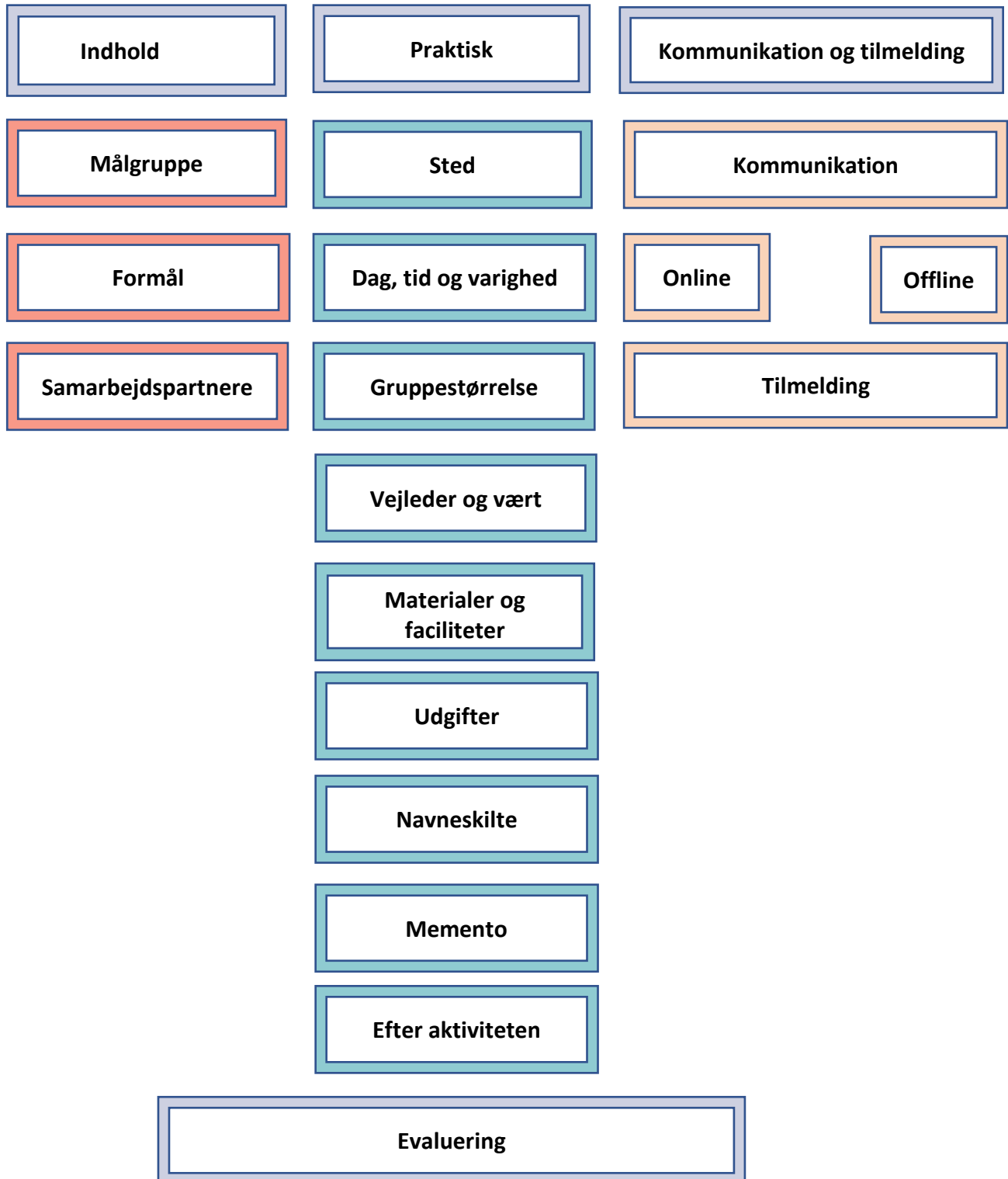
Aktivitetens dag

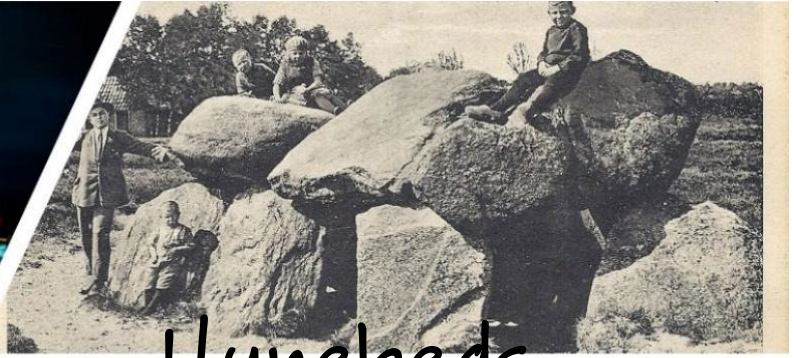
- Vær der ca. 60 minutter før aktiviteten starter.
- Installer og kontroller alt: video- og lydtjek.
- Klargør lokalet og gør kaffe, te og snack klar.

Corona

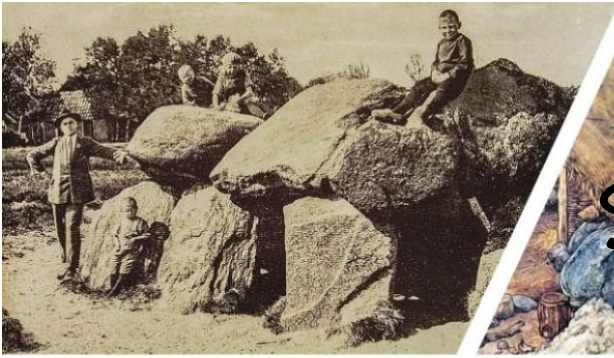
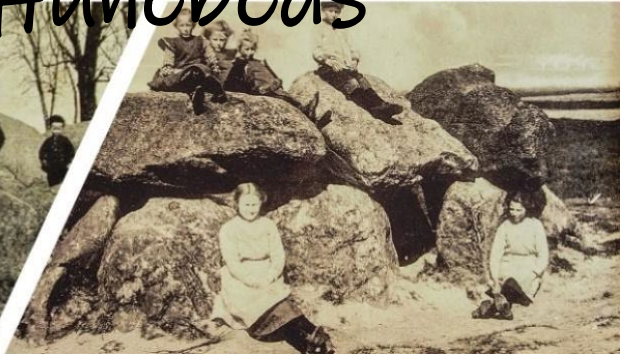
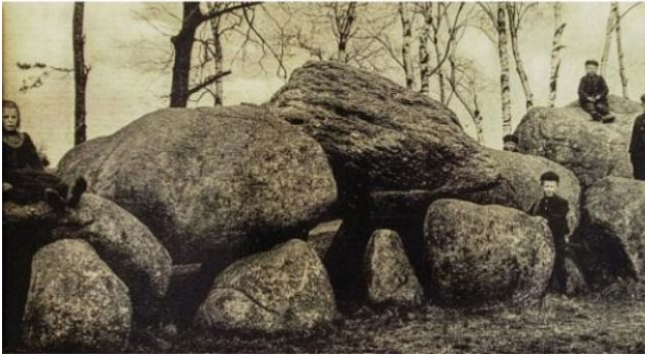
Aktiviteten kan udføres med 1,5 meters afstand og med en mindre gruppe.

Opmærksomhedspunkter





Hunebeds



Schoolplaat



Stones



