

PROJEKTBEKRIVELSE FOR

Bredkærgårds formidlingsbaser



Oktober 2014

Projektbeskrivelse for Bredekærgårds formidlingsbaser

Indhold

1. Formål.....	3
2. Kort idébeskrivelse af projektet	4
3. Mål for projektet	5
4. Målgruppe	6
5. Interessentanalyse	7
6. Projektorganisation	9
7. Formidlingsbasernes læringsrum	10
8. Lyst til mere.....	11
9. Aktivitetsbeskrivelse for formidlingsbaserne.....	13
9.1 Dyrebasen	14
9.2 Naturbasen	15
9.3 Kulturbasen	16
9.4 Historiebasen.....	18
10. Det visuelle udtryk, placering & skiltning.....	19
11. Organisation	20
12. Procesplan	21
13. Frivillige ressourcer	23
14. Materialebudget.....	24

1. Formål

Formålet med formidlingsbaserne er at få Ishøjs borgere til at bruge naturen og få nogle helt særlige friluftsoplevelser tæt på byen. Ishøj Kommune består af 75 % grønne arealer, som står til rådighed for byens 22.000 borgere. Udfordringen er imidlertid at få borgerne til at benytte disse smukke naturomgivelser. Ishøj har naturstier, strand, mose, skov og enge, hvor der er gode brugsfaciliteter, som kan danne rammen om en sundere livstil, øge naturforståelsen og give brugerne gratis friluftsoplevelser.

Formidlingsbaserne på Bredekærgård er et unikt tiltag i Ishøj Kommune og skal åbne borgernes øjne for den fantastiske natur, som Ishøj også rummer.

Formidlingsbaserne etableres på Bredekærgård, der ligger i Tranegilde Landsby, hvilket kun er en 10 minutters cykeltur via lukkede stisystemer fra Ishøj station og store bebyggelsesområder som Vildbanegård og Vejleåparken. Derudover rummer Bredekærgård faciliteter som adgang til vand, toiletter og borde-bænkesæt, hvor den medbragte madpakke kan nydes.

Formidlingsbaserne giver borgerne en unik gratis natur- og friluftsoplevelse i autentiske omgivelser, som øger naturforståelsen og som motiverer og inspirerer målgruppen til at bruge Ishøj Kommunes natur og mange grønne, naturområder mere.

2. Kort idébeskrivelse af projektet

Der etableres 4 formidlingsbaser på Bredekærgård, hvortil der er koblet forskellige aktiviteter. Ideen er, at formidlingsbaserne skal understøtte naturforståelsen gennem legende, sjove og formidlende aktiviteter i det fri, der inspirerer og motiverer til at bruge naturen mere og derved få flere friluftsoplevelser i nærområdet.

De 4 formidlingsbaser er alle koblet om på læren om natur, men ud fra 4 forskellige vinkler: Dyrbasen (fauna), Naturbasen (flora), Historiebasen (den historiske udvikling af landbruget, landskabet og generel naturhistorie) og Kulturbasen (hvordan bruges naturen i fx i leg – historisk og nu).

Tilsammen rummer Bredekærgårds Formidlingsbaser en lang række aktiviteter, hvor brugeren bliver udfordret både fysisk og mentalt. Aktiviteterne er sammensat således, at alle kan være med og kan niveautilpasses efter alder og målgruppe. Brugeren er i centrum i samtlige formidlingsaktiviteter. Alle aktiviteter er udviklet med legen i centrum og med øje for, at brugeren er deltagende i formidlingen og læringen. Det skal være sjovt at lære og det skal være sjovt at opleve.



3. Mål for projektet

Nedenfor er opstillet en række succeskriterier for projektet

Mål	Leverancer	Succeskriterier	Effektmåling
Etablering af 4 formidlingsbaser med forskellige aktiviteter	Interessante, formidlende og nærværende aktiviteter Højt fagligt niveau Aktivitetsbeskrivelser Oversigtskort	Brugere får en fuldstændt gratis naturoplevelse og bringer oplevelsen videre i sin omgangskreds.	4 baser opsat med tilhørende aktiviteter. 3 oversigtskort opsat
Øge borgernes kendskab til og brug af Ishøj Kommunes gratis natur- og friluftsoplevelser.	Inspirationsmaterialer, der leverer kendskab til natur- og friluftsoplevelser i Ishøj og på Vestegnen. Markedsføring Stærkere samarbejde internt i Ishøj Kommune.	Flere borgere bruger naturen og derved får respekt for at værne og bevare den, som oplevelses- og nydelsesrum.	Måling på hits af downloadet inspirationsmateriale.
Flere brugere på Bredekærgård	Markedsføring Arrangerer besøgsdag sammen med boligforeningerne.	Øget bevidsthed om Bredekærgårds muligheder.	Tæller opsættes i porten. Flere antal artikler, nyheder på FB mv.
Bredere samarbejde med skoler, dagsinstitutioner og SFOer.	Inspirationsmateriale, der appellerer både til lærer og pædagoger Inddragelse af pædagoger og lærer i kvalitetssikring	Formidlingsbaserne anvendes af skoler, SFOer og dagsinstitutioner.	Optælling af brugere fra skoler, SFOer og dagsinstitutioner.
Inddragelse af frivillige	Afholdelse af informationsmøde. Etablering af blandende arbejdsgrupper	Flere brugergrupper giver input, flere får kendskab til baserne.	Evaluering med involverede frivillige.
Større sammenhængskraft på Bredekærgård	Inddragelse af alle niveauer i udviklingen Statusorienteringer på ½ årlige møder	Større tilfredshed med slutresultat. Fælles stolthed	Fokusinterview med en gruppe af både faste og løse brugere/ organiserede og uorganiserede.

4. Målgruppe

Den primære målgruppe betegnes som den uorganiserede gruppe. Dette kan fx være børnefamilier og bedsteforældre med børnebørn.

Den sekundære målgruppe betegnes som den organiserede brugergruppe, som fx er daginstitutioner, SFOerne, skoleklasser i Ishøj.

Der er i projektet taget højde for at fremme begge målgruppes brug af naturen og derved øge deres natur- og friluftsforståelse. Vi mener, at konkrete tiltag for den ene målgruppe også gavner den anden. Fx vil den kvalitetssikring, vi indarbejder i samarbejdet med lærer og pædagoger også gavne den uorganiserede gruppes brug af aktiviteterne. Den uorganiserede gruppe, vil også få gavn af et højt fagligt niveau.



5. Interessentanalyse

Dette projekt involverer en meget stor gruppe og har en st r ber ringsflade – b de i udvikling, etablering og efterf lgende i drift og brug.

Interessent	Interesse	Rolle
Ish�j Kommune ved <ul style="list-style-type: none"> • Kultur og Fritidscentret • Park og Vejcentret • B�rn og Undervisning 		Aktiv part
Ish�j Naturcenter	Har stor kompetence p� det naturfaglige omr�de.	Aktiv part
Kroppedal Museum	Har en stor viden indenfor lokalhistorien og skal sikre, at den historiske viden formidles korrekt.	Faglig sparring
Ish�j Lokalhistoriske Arkiv	Har en stor viden indenfor lokalhistorien og skal sikre, at den historiske viden formidles korrekt.	Aktiv part
Ish�j Teater	Har stor erfaring med at formidle til b�rn og unge og skal hj�lpe med at bringe nogle teaterfaglige aspekter ind i selve formidlingsformen.	Faglig sparring/ Aktiv part
Ish�j Dyrepark	Her er forskellige dyr, der bruges til at holde Ish�js store engarealer nede. Her er en stor viden om forskellige kv�gtyper, landbrug mv.	Aktiv part
SFOerne i Ish�j	Har en stor viden om p�dagogik og l�ring. Derudover har de adgang til en stor gruppe af b�rn, som vi gerne vil inspirere og pr�ge i en tidlig alder.	Faglig sparring
Skolerne i Ish�j (blandet fagl�rergruppe)	Har stor faglig viden om l�ring og trinm�l og kan kvalificere b�de aktiviteter og inspirationsmateriale til p�dagoger og l�rere. Derudover vil denne gruppe fungerer som taler�r og kan agitere for at bruge Bredek�erg�rd Formidlingsbaser som udeskole.	Faglig sparring
Thorslunde-Ish�j Lokalhistoriske Forening, herunder b�rneudvalget "Aktivit�ter for B�rn"	Har en meget stor ber�ringsflade til befolkningen i Ish�j og er samtidig garant for at leverer st�rk formidling af Ish�js lokalhistorie til flere m�lgrupper.	Frivillig
Bredek�erg�rd Pilefletterlaug	Har en st�rk tilknytning til g�rden og leverer et flot stykke h�ndarbejde, der er et stykke interessant naturformidling.	Frivillig
Bredek�erg�rd H�nselaug	Har 6 h�nseg�rde p� g�rden og har en st�rk viden indenfor for h�nseavl, pasning og pleje.	Frivillig

Ishøj Brevdueforening	Har duer på gården og har en stærk viden på området. Dette er særligt interessant i en naturhistorisk kontekst omkring brugsdyr.	Frivillig
FDFerne og Spejderne i Ishøj	har en bred viden indenfor natur- og friluftsliv, som kan bruges i flere af aktiviteterne. Derudover afholder FDFerne en national legedag, som inspirerer til, hvordan man også kan bruge naturen.	Frivillig
Ishøj Sportsrideklub	Har en stærk tilknytning til gården og en meget stærk faglig viden på heste. Foreningen kan inspirere til, hvorledes man kan bruge naturen med dyr.	Frivillig
Boligforeningerne i Ishøj bl.a. i Vejleåparken og Vildtbanegård.	Har i høj grad adgang til mange af de nye brugere, vi gerne vil tiltrække. Foreningerne kan give anbefalinger til, hvad der skal til for at lykkes og hjælpe med at formidle oplevelserne både på dansk og fx tyrkisk, arabisk eller urdu.	Frivillig



6. Projektorganisation

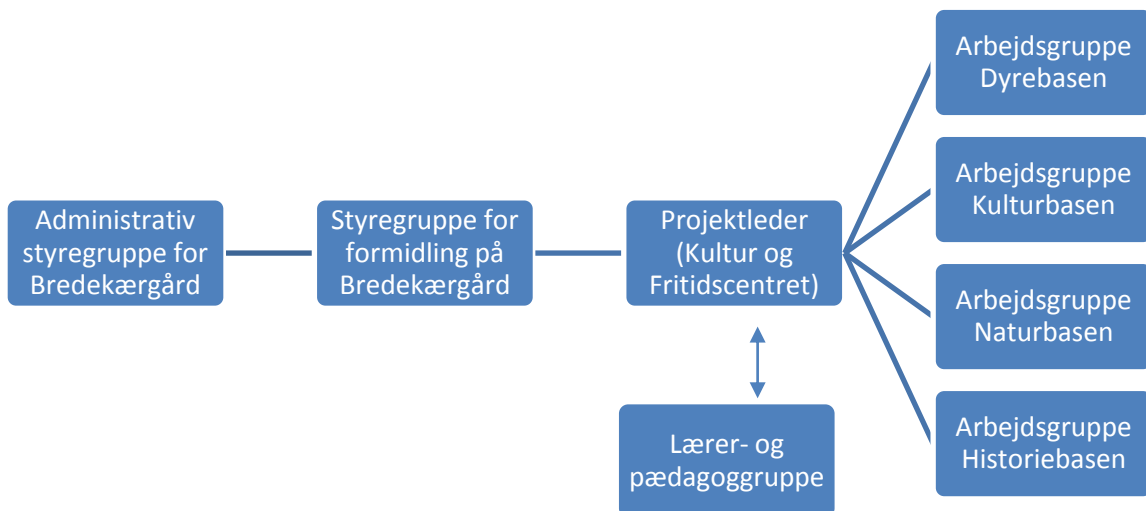
Udviklingen af projektet vil ske i de enkelte arbejdsgrupper. Alle arbejdsgrupper vil referere til samme projektleder. I arbejdsgrupperne vil der både være frivillige foreninger, Ishøj Naturcenter, kommunalt ansatte og øvrige interessenter repræsenteret (fx Ishøj Teater eller Kroppedal Museum).

I styregruppen for formidling koordineres alle formidlingsaktiviteter på Bredekærgård. Her sidder både repræsentanter for selvstændige institutioner, frivillige foreninger og kommunale enheder.

Den administrative styregruppe for Bredekærgård er en intern funktion, der sikrer drift, økonomi, organisering og praktiske foranstaltninger i forhold til interne centre, kommunale arrangementer, vedligeholdelse samt mark og dyrehold.

Der etableres en gruppe bestående af lærere og pædagoger, der skal være med til at kvalitetssikre det faglige indhold. Denne gruppe skal være med til at udvikle projektet i en retning, så resultatet bliver interessant for skoler, SFOer og dagsinstitutioner.

Nedenfor ses en grafisk oversigt over, hvorledes projektet er organiseret:



7. Formidlingsbasernes læringsrum

Bredkærgårds formidlingsbaser skal formidle fortællinger og viden i en naturfaglig kontekst. Bredkærgård rummer spændende historier, som skal formidles i øjenhøjde med brugerne og som skal øge brugernes naturforståelse. Formidlingsbaserne kan anskues som et udendørs læringsrum, hvor børn i forskellige aldre kan lege sig til viden.

- **Legen som redskab:** Legen medvirker til stærkere motorik og sundere livstil. Gennem legen får deltagerne bevæget sig og brugt deres balance og sanser i en sjov kontekst. I legen opnås sociale kompetencer, som ikke opstår i andre læringsfora. Gennem legen får deltagerne en forøget respekt og forståelse for hinanden.
- **Naturen som rum:** Udelæring er interessant fordi den frie natur skaber nye muligheder, som indendørs læring ikke giver. Naturens rum er åbent. Her får deltageren et førstehåndskendskab til naturen, mulighed for at opleve og undre sig over naturfænomener. Aktiviteterne understøtter deltagerens nysgerrighed, aktiviteterne udforsker og afprøver deltagerens viden og refleksioner og aktiviteterne videregiver de gode nære historier.
- **Særligt for den organiserede gruppe:** Læreren, pædagogen, træneren eller lederen indtager en rolle, som den pædagogiske ekspert. Det er vedkommende, der styrer børnene rundt mellem formidlingsbaserne og giver den en særligt introduktion til basens aktiviteter. Vedkommende skal inddele børnene i grupper og her kan en gruppeformand også udpeges, hvis børnene selv kan læse og forstå skiltene.

8. Lyst til mere

Centralt for formidlingsbaserne er, at de alle rummer lettilgængelige natur- og friluftsaftiviteter med høj faglig kvalitet, læring og masser af underholdning. Som almindelig familie kræver det næsten ingen forberedelsestid at komme i gang med aktiviteten.

Hvis man som lærer, pædagog eller forældre vil have mere ud af aktiviteten, så er der til hver formidlingsbase være udarbejdet en inspirationsfolder, der giver gode råd og fif til flere naturoplevelser i hverdagen og i fritiden.

- **Skole:** Det er vigtigt, at skolerne kan se en direkte kobling til De nye Fælles Mål, som er en del af den nye Folkeskolereform. Der skal både være referencer til de såkaldte kompetencemål og de underliggende færdigheds- og vidensmål. Det vil særligt være inden for natur-teknik fagene og historie, men der kan også være referencer til læring af sociale kompetencer og idræt.
- **Daginstitution:** Det er naturligvis også essentielt, at pædagogerne kan se deres faglighed ind i formidlingsbaserne. Derfor skal der være et link til de pædagogiske læreplaner, der rummer 6 områder, som indtænkes i formidlingsbaserne i større eller mindre grad. Dette gælder 1) Alsidig personlig udvikling 2) Sociale kompetencer 3) Sproglig udvikling 4) Krop og bevægelse 5) Naturen og naturfænomener og 6) Kulturelle udtryksformer og værdier

Inspirationsfolderne viser videre fra den konkrete aktivitet eller den konkrete formidlingsbase og hjælper med at oversætte det lærte eller oplevede til flere oplevelser i nærområdet eller i haven. Oversigtskortet vil endvidere pege i den retning oplevelsen ligger således, at alle inspireres til flere oplevelser.

Den legende tilgang skal understøtte lysten til at komme igen, tage flere med og til at tage ud og bruge de øvrige natur- og friluftsoplevelser i Ishøj. Nedenfor ses en model for, hvorledes projektets sammenhæng med øvrige oplevelser er tænkt:



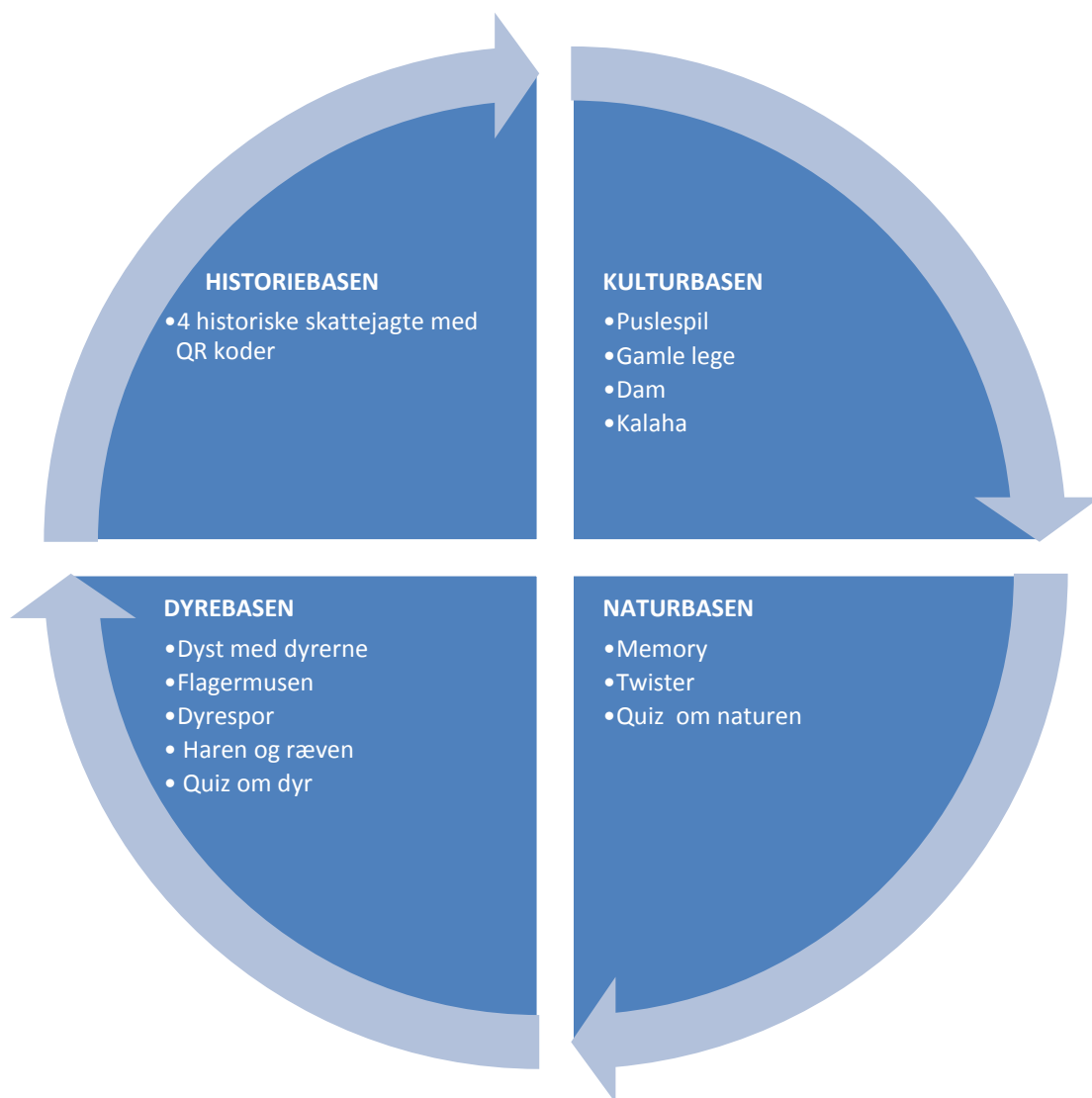
Vi har meget fokus på, hvordan vi får formidlet de mange naturoplevelser, der allerede er i Ishøj. Derfor opsættes en folderstand ved hovedindgangen, der viser et stort udsnit af alle de mange etablerede naturruter, naturbeskrivelser, byvandringer og naturoplevelser, der allerede er udgivet i folderform. Herved får vi formidlet det eksisterende på en ny måde og det skaber stor synlighed om de mange naturruter mv., der faktisk er i Ishøj og på Vestegnen. Særligt vil der være fokus på de mange næroplevelser som fx Tranegilde Mose, der er et 100 ha stort naturområde og kun er et stenkast fra Bredekærgård. Her er det oplagt at bevæge sig ud, når man gennem formidlingsbaserne har lært om fauna og flora og fx se rørskov eller andet varieret landskab eller møde det store træk af ande- og vadefugle, der gør området helt særligt.

9. Aktivitetsbeskrivelse for formidlingsbaserne

Alle aktiviteterne inspirerer brugeren til at nye naturoplevelser og nye måder at lære om naturen på. Nogle af aktiviteterne output er en meget direkte læring, hvor brugeren for konkret viden med hjem om naturen, mens andre aktiviteter viser, hvordan man kan bruge naturen som læringsrum og naturens elementer i leg.

Nedenstående aktivitetsbeskrivelse skal udvikles og etableres i samarbejde med forskellige relevante samarbejdspartnere. Der kan fx være foreninger, som ikke nødvendigvis er brugere på Bredekærgård, men som kan inddrages i et samarbejde om udviklingen af en given aktivitet.

Oversigt over formidlingsbasernes aktiviteter:



9.1 Dyrebasen

Dyrebasen er basen, der formidler læren om dyrene på egnen, dyrene på gården, husdyr, fugle og insekter. Her kan man konkurrere med dyrene, med vennerne og sammen får man lært noget om geder, snegle, kaniner og biller. I denne formidlingsbase bliver man som bruger klogere på dyrenes leveadfærd, spisevaner, levesteder, sovesteder og hvordan man passer hus- og gård dyr.

a) Dyre-hop

Konkurrer med dyrene, søster eller bedstefar. Kan du hoppe længere end en hare? Er du hurtigere end en ræv eller en snegl? Her kan du finde ud af, hvilke dyr du er bedre end og hvor du må give fortabt. Det er både dyr, som besøgene kan opleve på Bredekærgård, ude i naturen og i Ishøj Dyrepark.

b) Haren & Ræven

Her kan du lære lidt om harens og rævens historiske forhold. Her gælder det om at få væltet en række stolper, der væltes ved hjælp af svingende sandsække. Opgaven er for ræven af fange haren, så den kan spise haren. Men der er forhindringer, som gør det lidt svært.

c) Flagermusen

Her kan du prøve kræfter med flagermusen og se om du kan hænge på hovedet som en flagermus. Imens du hænger med hovedet nedad, kan du blive klogere på flagermusen og løse gåder om flagermusen.

d) Dyrespor

Her bliver du klogere på dyrespor og dyrelort. Aktiviteten er stærk inspireret af fortællingen "Hvem lavede lort på muldvarpens hoved?". Brugeren skal løse gåden og lærer samtidig om dyrelort og dyrespor.

e) Quiz om dyr

Der etableres dyreformede skilte i størrelsen en-til-en og formet som gårdens dyr. Her vil være låger, hvor man kan blive klogere på dyrene og konkurrerer med onkel eller far om hvem der ved mest. Spørgsmålene etableres således, at det er nemt at udskifte.

9.2 Naturbasen

Naturbasen formidler egnens fauna og landskab. Her vil brugeren lære at se forskel på træer, blade og blomster gennem sjove klassiske lege. Brugeren vil gennem legen blive klogere på, hvordan man adskiller blade og buske fra hinanden og særligt også kende forskel på spiselige/ uspiselige frugter og bær.

a) Natur-twister

Det klassiske spil twister med naturelementer. Det kan både være træers og buskes blade, kogler, frø mv.



b) Natur-memory

Det gode klassiske memory spil skal etableres med naturbrikker. Spillet etableres lodret, så man kan klatre for at få vendt de øverste. Motiverne kan enten være ens eller også kan man fx matche træ med blad. Brikkerne er firkantede og derved kan der etableres flere spil og sværhedsgraden kan variere. Sværhedsgraden kan farvekodes eller symbolkodes.



c) Quiz om naturen

Hvor meget ved du egentlig om naturen? Konkurrer mod bedstefar eller bedstevennen og se om du er bedst til at svare.

Quizen etableres med spørgsmål og billede til højre og svar til venstre. Uden på sættes en skydeplade, der kan forskydes frem og tilbage. Det skal være nemt at udskifte spørgsmålene fx efter naturfænomener eller årstiden.

9.3 Kulturbasen

Den her formidlingsbase adskiller sig lidt fra de øvrige 3. Den er ikke koblet direkte op på læren om landbruget, den historiske naturudvikling, dyrene på egnen eller naturen i området. Den er derimod en formidlingsbase, der inspirerer til, hvordan man kan bruge naturen på en nem, sjov og legende måde. Gennem forskellige lege viser formidlingsbasens aktiviteter, hvordan man kan have det sjovt i naturen, hvordan man kan bruge naturens egne redskaber i legen og hvordan man nemt kan få en god naturoplevelse sammen med vennerne eller familien.

a) Puslespil

Der etableres en 3 puslespil. Billederne illustrerer alle lokalhistoriske og interessante motiver. Det kan fx være landskabsudvikling, naturudvikling eller byudviklingen i Ishøj igennem tiden. Motiverne skal den frivillige arbejdsgruppe tage stilling til.

b) Dam og Kalaha

Der etableres et par kulturhistoriske spil i naturmaterialer og i overdimensionerede udgaver. Fx udkæres kalaha-spillet af en stor eg. Både dam og kalaha er spil, der er spillet igennem tusind år i store dele af verden. Spillene er enkle og spillerne skal selv finde deres brikker i naturen. Fx kan kuglerne til kalaha være sten fra gårdspladsen og prikkerne i dam kan være blade, grene eller andet. Dog får vi lave et sæt spillebrikker til Dam, der det kræver mange ens brikker.



c) Lege fra hele verden og alle tider

Denne aktivitet har til formål at bruge naturens redskaber i forskellige lege. Her danner naturen rammen for legen. Brugeren får både en oplevelse af, hvad naturen kan bruges til, men samtidig også en kultur og historisk forståelse for, hvor legen kommer fra og hvorfor den leges.

Konkret placeres der en mappe med beskrivelser af lege fra hele verden og fra forskellige tider. Legene skal være forskellige og der skal følge en fortælling med hver leg således, at formidlingen følger med.

Nogle lege skal kunne leges af få og nogle af mange. Opgaven er at finde lege, der alle kan leges med udgangspunkt i naturen og de redskaber, der kan findes der.

Her er særligt spejderne og FDFerne en stærk ressource, da de har en stærk tradition for lege i naturen. FDFerne har sågar en online legedatabase, der også findes som gratis app.

Der er ikke taget stilling til, hvilke lege der skal indgå og derfor heller ikke, hvilke konkrete rekvisitter det kræver. Det skal den frivillige arbejdsgruppe arbejde videre med. De lege der vælges, vælges fordi der er en god formidling i legene eller fordi de understreger, hvordan man kan bruge naturens faciliteter i leg.



9.4 Historiebasen

Historiebasen er den formidlingsbase, der også rækker ud i lokalområdet. Gennem forskellige skattejagte kan brugeren blive klogere på både lokalhistorien og den naturhistoriske udvikling. Hvilke dyr boede på gården i 1700-tallet? Hvad brugte man dem til? Hvordan dyrkede man markerne? Hvordan har den landbrugshistoriske udvikling været? etc. Skattejagterne vil tage brugeren med på en rejse i tid og føre brugeren rundt på Bredekærgård, i Trandegilde og ud i nærområdet.

Det er vigtigt at understrege, at der indtil videre kun er sat overskrift på 2 ruter og at de indholdsmæssigt ikke er afstemt. Det er vigtigt, at der er noget for den arbejdsgruppe, der skal arbejde med historiebasen.

a) Historiske løb med Q-R koder

Historiebasens udgangspunkt vil være et skilt, hvor brugeren vælger en skattejagt. Ved at scanne den pågældende QR kode, så er man i gang. Hver QR kode fortæller en historie, opfordre til en aktivitet og leder så brugeren videre til næste. Hver QR kode skal være placeret på et særligt sted, hvor man får en fortælling, et sagn eller en myte med. Formidlingen er helt i højsæde.

QR koderne kan også bruges enkeltvis, hvis ikke man ønsker at tage hele ruten.

Ved at lave forskellige historiske løb, så får man mulighed for at bygge videre på sin viden og sin eventyrlyst.

Rammen er fastlagt, men det er indholdet ikke. Der skal etableres 4 ruter og min. 2 skal række ud i lokalområdet og formidle den lokale udvikling, historie, naturtilpasning mv.

10. Det visuelle udtryk, placering & skiltning

Alle basernes aktiviteter etableres med respekt for omgivelserne og i naturmaterialer, så aktiviteterne bliver en naturlig del af gården og naturen omkring. Konkret benyttes Naturstyrelsens Skilteprogram.

Alle materialerne skal være fastmonterede således, at aktivitetsdele ikke forsvinder.

Skiltning i 3 niveauer:



- **Oversigtskort** med tilhørende kort over området og introduktion til hver formidlingsbase. Der etableres tre oversigtskort på strategisk udvalgte steder på området. Disse skal hurtigt give brugeren overblik over, hvor formidlingsbaserne kan findes. Her vil det være muligt at tage et kort med, så man kan finde rundt på området. Derudover, så vil det være muligt at tage en inspirationsfolder/ informationsfolder om formidlingsbaserne, der både beskriver og inspirer til, hvordan man kan bruge formidlingsbaserne, naturen derhjemme eller tage på naturoplevelse i lokalområdet.
- **Aktivitetsskilte/ Formidlingsskilte**, der med tydelighed markerer hvilken formidlingsbasen man er i. Skiltet vil indeholde en konkret aktivitetsbeskrivelse, der vil hjælpe brugeren godt i gang og forklare, hvordan man bruger aktiviteten.
- **Lyst til mere-skiltet**, der viser brugeren videre til andre naturoplevelser i nærområdet eller på Vestegnen. Her vil det være muligt at tage foldere, der inspirerer til mere brug af naturen og som allerede er trykt. Her vil bl.a. være henvisninger til oplevelser i skoven, på stranden, Vejleådalene, Ishøj Dyrepark og Kløverstierne.

Der er vigtigt er, at baserne placeres således, at basernes aktiviteter er samlet og at det virker naturligt. Alle aktiviteterne skal være tilgængelige året rundt.

11. Organisation

Indledningsvist, så er det vigtigt at pointere at arbejdsgruppernes rolle er at udvikle og sikre en formidling i højsæde, der både er interessant, udfordrende, legene og lærerig. Derfor er mange af aktiviteterne i det ansøgte projekt langt fra detailplanlagt fordi arbejdsgrupperne skal have en reel funktion. Dette er vigtigt, når der er frivillige med i processen.

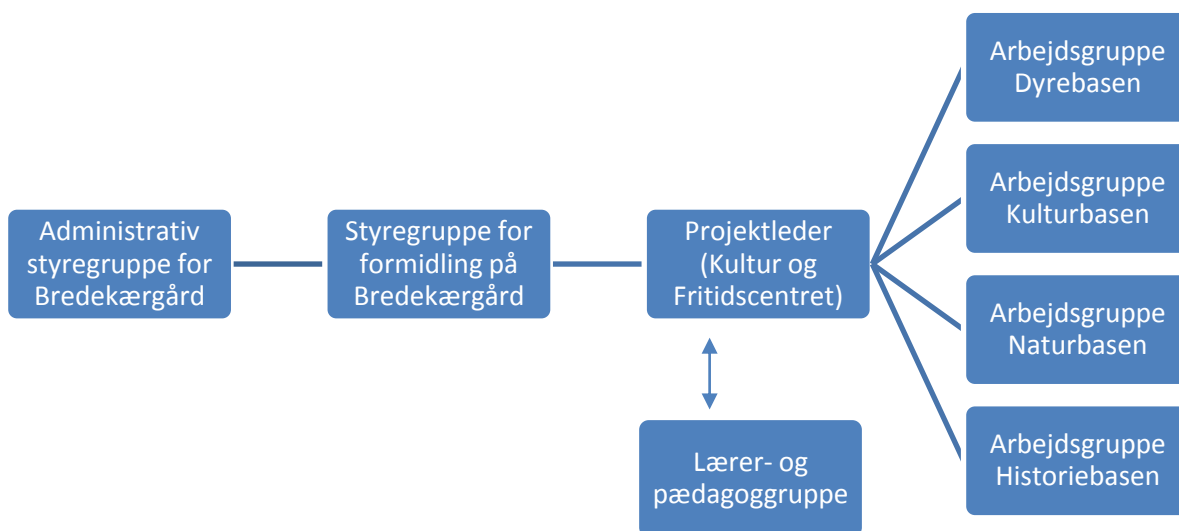
Udviklingen af aktiviteterne i den enkelte formidlingsbase vil ske i de enkelte arbejdsgrupper. Alle arbejdsgrupper refererer alle til samme projektleder. I arbejdsgrupperne vil der både være frivillige foreninger, kommunalt ansatte og øvrige interessenter repræsenteret (fx Ishøj Teater eller Kroppedal Museum).

Lærer- og pædagoggruppen etableres for at netop lærer og pædagoger kan være med til at kvalitetssikre det faglige indhold. Denne gruppe skal være med til at udvikle projektet i en retning, så resultatet bliver interessant for skoler, SFOer og dagsinstitutioner.

I styregruppen for formidling koordineres alle formidlingsaktiviteter på Bredekærgård. Her sidder både repræsentanter for er selvejende institutioner, frivillige foreninger og kommunale enheder.

Den administrative styregruppe for Bredekærgård er en intern funktion, der sikre drift, økonomi, organisering og praktiske foranstaltninger i forhold til interne centre, kommunale arrangementer, vedligeholdelse samt mark og dyrehold.

Nedenfor ses en grafisk oversigt over, hvorledes projektet er organiseret:



12. Procesplan

Nedenstående er tidsplan for projektet. Den første periode vil fokusere på at udvikle og etablere Dyre- og Naturbasen. Den anden periode vil fokusere på udvikling og etablering af Kultur- og Historiebasen. I tidsplanen er der kalkuleret med mange åbninger af nye aktiviteter, men hvilke aktiviteter, der åbnes hvornår, vil afhænge af udviklingen og etableringsfasen.

Der tages forbehold for ændringer i procesplanen, der det naturligvis også vil afhænge af de mange samarbejdspartnere, der er involverede i projektet. Hertil kommer, at vi ønsker at det egenproducerede formidlingsmateriale (inspirationsfolderne) skal være gennemarbejdet førend det præsenteres. En aktivitet åbnes altså ikke medmindre formidlingen er gennemtænkt netop fordi en aktivitet er meget mere end bare aktiviteten.

Projektet løber 1. november 2014 – 1. november 2016

2014	
November	Alle interessenter og frivillige inviteres til visionsdag på Bredekærgård den 8. november. Her vil der være et oplæg om Bredekærgårds Formidlingsprojekt og der vil være en grundlæggende introduktion til projektet. Projektarbejdsgrupper nedsættes.
November/december	Skolelederne orienteres på skoleledermøde om projektet.
2015	
Februar	Præsentation af arbejdsgruppernes arbejde for lærer- og pædagoggruppen, som kvalitetssikre aktiviteterne og giver faglige inputs til inspirationskataloget. Aktivitetsbeskrivelserne og inspirationskatalogerne udarbejdes. Skiltene sættes i produktion.
Marts	De første aktiviteter i <i>Dyre og Naturbasen</i> etableres.
April	De første aktiviteter i <i>Dyre og Naturbasen</i> åbnes til Forårsfesten den 11. april.

Juni	Flere aktiviteter i <i>Dyre og Naturbasen</i> åbnes til Det Grønne Ishøj den 20. juni.
September	De første aktiviteter i <i>Kultur- og Historiebasen</i> åbnes i forbindelse med Høstfesten.
2016	
April	Flere aktiviteter i <i>Kultur- og Historiebasen</i> åbnes til Forårsfesten
Juni	De sidste aktiviteter indvies til Det Grønne Ishøj.
September	Alle involverede samles til feedback og evaluering på aktiviteterne.
November	4 færdige formidlingsbaser kan præsenteres samt regnskab og evaluering.

13. Frivillige ressourcer

Frivillige borgere og foreningsaktive inddrages på mange niveauer i projektet. I første omgang inviteres bredt til et informationsmøde, hvor projektet præsenteres og formidlingsbasernes mange aktiviteter forklares. Til slut dannes 4 arbejdsgrupper.

Arbejdsgrupperne skal udvikle og etablere de fire formidlingsbaser med tilhørende aktiviteter. På nuværende tidspunkt er der tænkt en ramme for de forskellige aktiviteter, men disse skal udvikles, indholdsbeskrives og etableres. Det er vigtigt, at alt ikke er gennemplanlagt før frivillige involveres. Foreningerne skal have mulighed for at præge projektet og de enkelte aktiviteter. Derfor vil der i flere af aktiviteterne være ansøgt om en rammebevilling, fx er temaerne i Historiebasens 4 løb er ikke fastlagte og det er heller ikke besluttet hvilke billeder der skal være i Naturbasens memoryspil eller Kulturbasens puslespil. Dette er en vigtig pointe. Der skal være en grad af fleksibilitet.

Derudover inddrages frivillige foreninger i test og tilpasning af aktiviteterne. Det er brugerne, der i sidste ende bliver eksperter på om den enkelte aktivitet fungerer og derfor vil vi også meget gerne have løbende feedback og udviklingsforslag.



14. Materialebudget

Nedenfor ses en oversigt over materialebudgettet for formidlingsbaserne. Vil man se hele budgettet i detaljer, kan man med fordel slå op i budgettet for formidlingsbaserne, der er vedlagt som bilag.

Budget for Bredekærgårds Formidlingsbaser		
Budgetpost	samlet pris	ex moms
Naturbasen	76.199,50	60.959,60
Dyrebasen	78.218,00	62.574,40
Kulturbasen	84.251,60	67.401,28
Historiebasen	95.112,00	76.089,60
Formidling	140.965,00	112.772,00
Ansøgte beløb		379.796,88

Det er vigtigt at understrege, at der er mange tunge budgetposter, der ikke er medregnet i budgettet. Her tænkes i høj grad på de mange på de mange frivillige arbejdstimer, der forventes at blive indlagt i projektet, som vil være meget svært at skulle sætte værdi på. Følgende er blot nogle af de budgetposter, der ikke indgår i budgettet:

- Forplejning af frivillige
- Transport til frivillige
- Mødeafholdelse
- Løn af projektleder
- Løn til deltagelse fra de mange forskellige kommunale institutioner og afdelinger, der indgår i projektet og som vil varetage centrale funktioner i særligt etableringsfasen. Dette gælder fx administrative medarbejdere, håndværkere, formidlere, lærere og pædagoger.

Ovenstående er alle poster, vi har valgt ikke at indtage i det ansøgte budget, men poster som afholdes internt.