

Projektbeskrivelse

Unge kulturinteresserede i mellem 18 – 24 år mangler trygge og kreative fællesskaber, som giver dem mulighed for udvikling af kompetencer, samt sikrer trivsel igennem fællesskab og den fælles skabende kraft.

de sceneste er et uddannelsesforløb og en forening. Foreningen udgør et fællesskab på indtil videre 31 kreative medlemmer på tværs af fagområder og kunstarter.

Der ansøges om midler til at videreføre og udvikle uddannelsesforløbet, samt udvide forløbet med rådgivning og vejledning af unge kulturskabere. Der ansøges om midler over en 3-årig periode: start medio 2024, afslutning medio 2027.

Uddannelsesforløbet

På uddannelsesforløbet kan kulturinteresserede unge tilegne sig projektorienterede kompetencer, samt etablere fællesskaber gennem undervisning og workshops. Desuden vil deltagerne opnå konkrete erfaringer med kulturskabelse i tre kulturprojekter. Deltagerne på uddannelsesforløbet vil danne et netværk gennem sparring med erfarne kunstnere, undervisere og foreningens øvrige medlemmer.

Konkret består **de sceneste'** forløb af ugentlige møder med opstart september og afslutning juni. Derudover vil der indgå enkelte arbejdsweekender. Forløbet har plads til 15-20 deltagere pr. hold. Der søges midler til at opretholde to hold.

Uddannelsesforløbet afvikles med base på URBAN 13, hvor deltagerne har deres ugentlige møder og arbejdsweekender. De tre kulturprojekter, som hvert nystartet hold skal skabe, er ikke bundet op til selve kulturinstitutionen, men kan foregå på forskellige lokationer i byen. Yderligere er projekterne helt åbne, eneste krav er, at det skal udkomme til det yngre publikum. I fællesskab, kan deltagerne hermed selv vælge et emne og kunstnerisk område.

Gennem uddannelsesforløbet vil deltagerne blive ført igennem fire undervisningsforløb:

1. ETUDE
2. Inspiration fra arbejdslivet
3. Projektledelse
4. Fra redskaber til den virkelige verden.

Deltagerne vil gennem forløbet stifte bekendtskab med kreative processer, designproces, produktionsplanlægning, budgettering, pressehåndtering, jobs i kulturbranchen m.m. Uddannelsesforløbets enkelte forløb og mål kan læses i studieordningen, som er vedlagt – bilag 1.

Formål

Undersøgelsen "Unge i kunst- og kulturprojekter", udarbejdet af CeFU, viser at, "*De skabelsesprocesser, der rummer den højeste grad af kollektivitet, kan skabe en fællesskabsfølelse blandt de unge, der i visse tilfælde kan rokke ved deres opfattelse af verden og sig selv. (...) Disse fællesskaber (synes, red.) ikke blot at rumme en kraft og et potentiale til at skabe forandring i de unges liv, men træder tillige frem som et alternativ til de fællesskaber, der ellers er tilgængelige for dem i skolen, fritidslivet osv.*" (s. 49)

de sceneste' uddannelsesforløb er et alternativt fællesskab, hvor man gennem fælles skabelsesprocesser lærer at se udover sig selv og i stedet mod fællesskabet. I trygge rammer får deltagerne erfaring med kulturprojekter, som styrker deres agens og handlemod.

Effekter

Læringsudbyttet af uddannelsesforløbet fordeler sig på tre kompetencemål:

- Deltageren kan sikkert og selvstændigt gennemføre kulturprojekter fra idé til afvikling, samt evaluere konkrete projekter.
- Deltageren kan designe, argumentere og vurdere fravalg og tilvalg i en kreative proces og for et konkret kulturprojekt.
- Deltageren kan konstruktivt indgå i fællesskaber og partnerskaber med aktører inden for kulturbranchen.

Deltagerne på uddannelsesforløbet vil desuden få udvidet deres netværk inden for den professionelle kulturbranche, hvilket forhåbentligt vil lette adgang til det kulturelle arbejdsmarked.

Efter endt uddannelsesforløb vil deltagerne kunne optages i foreningen **de sceneste**.

Målgruppe

Uddannelsesforløbets primære og aktive målgruppe er unge kreative kulturinteresserede i aldersgruppen 18 - 24 år. Målgruppen er bosat i Københavnsområdet og fordelt på køn og nationalitet. Målgruppen er under uddannelse, job eller befinder sig i mellem de to, og uddannelsesforløbet ses som et supplement til disse. Rekrutteringsprocessen består både af en kampagne på Facebook og Instagram, samt en opsøgende kampagne på relevante ungdoms- og videregående uddannelsesinstitutioner.

Deltagerne af uddannelsesforløbet bliver valgt på baggrund af en rekrutteringsproces, hvor deres ansøgning, samt deltagelse i workshop danner grundlag for udvælgelsen. Formålet med en ansøgning er at indsamle informationer om bevæggrund, kompetencer og ansøgerens livssituation. Formålet med en workshop er at observere ansøgerne sammen som en gruppe, og hvordan de individuelt håndterer de "cases" de præsenteres for.

På baggrund af ansøgningen og workshoppen, vil et udvalg, bestående af medlemmer fra **de sceneste** udvælge de 15-20 deltagere pr. hold for årets uddannelsesforløb.

Gennem de seks kulturprojekter, som uddannelsesforløbet årligt producerer, er der en sekundær målgruppe; publikum. Publikum er i alderen 16 - 30 år, primært bosat i Københavnsområdet.

Samarbejdspartnere

Gennem uddannelsesforløbet vil vi samarbejde med andre professionelle kulturinstitutioner.

På nuværende tidspunkt har vi URBAN 13 som primær samarbejdspartner, hvilket betyder at URBAN 13 stiller lokaler, samt deres humane ressourcer til rådighed.

På baggrund af tidligere samarbejde i **de sceneste**, har følgende tidligere samarbejdspartnere tilkendegivet deres interesse i fortsat at bidrage til uddannelsesforløbet med oplæg og workshops.

Parterne er Absalon, uKirke, RUST, HAUT, BUSTER filmfestival, CPH STAGE, HEARTLAND, Det Kongelige Teater, Villa Kultur, Vontrapp, Poesiens Hus, Litteratur Haus, Nørrebro Teater.

Milepæle:

År 1

- Etablere to hold med i alt 30 unge kulturskabere. Ved afslutning har i alt 70 unge gennemført forløbet inkl. tidligere uddannelsesforløb.
- 7 kulturprojekter er gennemført på uddannelsesforløbet.

År 2

- 90 unge kulturskabere har gennemført uddannelsesforløbet
- Yderligere 7 kulturprojekter er gennemført.
- Fokus på forbedring af undervisningsplaner og feedback-mekanismer

År 3

- 120 unge kulturskabere har gennemført uddannelsesforløbet.
- Planlægning af fremtidig udvidelser mhb. på en national udvidelse af metoder.
- Kortlægning af mulige samarbejdspartnere nationalt.
- Foreningen består af 150 medlemmer

Rådgivning og vejledning

Vi ønsker at flere unge kulturskabere får mulighed for at realisere og udvikle deres kulturprojekter. Derfor vil vi gerne åbne op for, at unge kan få vejledning og rådgivning til et konkret kulturprojekt.

Gennem vores uddannelsesforløb har vi udviklet metoder og kompetencer til at hjælpe unge fra idé til evaluering. Samtidig har foreningens medlemmer kompetencer indenfor scenekunst, musik, management, Tv-produktion, festival, tekstil-design m.m. Derfor har vi mulighed for at hjælpe unge på vej med deres projekt, selvom det ikke falder inden for en bestemt genre.

Vi mener, at der mangler et sted, hvor man som ung kulturskaber kan komme og få vejledning i alt fra kunstnerisk modning, budgettering, samarbejdspartnere eller procesdesign. Dette i en pædagogisk ramme, hvor der er plads til udvikling og afprøvning, og hvor man bliver samlet op og hjulpet videre efter sit kulturprojekt.

Som ung kulturskaber skal man have mulighed for at afprøve projekter og skabe kultur på tværs af genre og normale produktionsformer. Dette sted ønsker vi at skabe, med fokus udvikling af kompetencer og personlig udvikling.

Rådgivningstjenesten skal ses som en forlængelse af uddannelsesforløbet, og vil dele ressourcer med dette. Vejledningen vil finde sted hos **de sceneste**' egne lokaler på URBAN 13, som på nuværende tidspunkt er under udvikling. Udviklingen er med henblik på, at der ville kunne afprøves små kulturprojekter i/ved lokalet, hvilket skaber en direkte adgang til mulige afprøvninger. Desuden er der nem mulighed for at videreføre kulturprojekterne ved at de unge kulturskabere kan indgå et samarbejde med URBAN 13, hvor de evt. ville kunne leje spillestedet eller på anden måde gøre brug af de tilgængelige faciliteter.

Milepæle:

År 1

- Etablere rådgivning og vejledningstilbud
- Arbejde med 15 konkrete kulturprojekter.
- Kortlægge og dokumentere kulturprojekternes udvikling.

År 2

- Udvide rådgivningskapaciteten til at arbejde med 25 årlige kulturprojekter.
- Beskrive vejledningsmetoder baseret på tidligere erfaringer

År 3

- Konsolidering af rådgivningstjenesten med mulighed for udvidelse.
- Etablering af mentorordning.

Organisering

- **Leder**, ansvarlig for den daglige drift af uddannelsesforløbet, rådgivning og vejledning, samt en national udbredning af metoder. Vedkommende har følgende arbejdsopgaver: budgettering og økonomi, kommunikation med samarbejdspartner, udarbejdelse af samarbejdsaftaler, opsøgende arbejde ift. kommuner og uddannelsesinstitutioner, rekrutteringsproces, producent for alle kulturprojekter, udarbejdelse af evalueringer, udarbejdelse af undervisningsplaner, forankringen til **de sceneste'** arbejde som forening.
- **Projektleder for uddannelse**, har følgende arbejdsopgaver: ansvarlig for SoMe, brug af lageret, assistere ved afvikling af kulturprojekter, indkøring af nye undervisere og gæsteundervisere, d. ad hoc opgaver i forbindelse med afviklingen af forløbet.
- **Underviser**, ansvarlig for undervisningen i ét trimester. Underviseren skal leve op til de mål og beskrivelser, beskrevet i studieordningen. Underviseren har følgende arbejdsopgaver: afholdelse af undervisningsgange, koordinering med projektleder ift. kulturprojekter, ansvarlig for workshops, forplejning, opsøgende arbejde ift. professionelle kunstnere og muligheden for workshops herigennem. Skal som udgangspunkt være medlem af **de sceneste**.
- **Frivillige**, medlemmer af **de sceneste** og tidligere deltagere. Som frivillig kan man have følgende opgaver: Ambassadør for **de sceneste**, stå for enkelte mødegange i overensstemmelse med underviseren, være til rådighed som mentor for deltagerne på uddannelsesforløbet og på de enkelte kulturprojekter, samt assistere med rådgivning og vejledning.

Bilag 1

Studieordning for de sceneste

Formål:

Beskrivelse af studieordning:

Gæster fra det kulturelle arbejdsmarked:

Projekter:

Kompetencemål:

T1

Forløb 1 - ETUDE

Kulturprojekt 1 - ETUDE

Forløb 2 - Inspiration fra den virkelige verden

Kulturprojekt 2 - Mini-projekt

T2

Forløb 3 - Projektledelse

Kulturprojekt 3 - Frit projekt m. samarbejdspartner

T3

Forløb 4 - Materialekendskab og håndværk

Kulturprojekt 4 - Afslutningsprojekt

Bemærkninger:

Ændringer i studieordningen:

Formål:

Formålet med uddannelsesforløbet de sceneste, er at skabe et bindeled mellem unge kulturskabere og det professionelle kulturmiljø i København. Dette gennem 1-årige samarbejdsaftaler med forskellige kulturinstitutioner, oplæg og sparring med udøvende kunstnere, samt workshops. Desuden har forløbet til formål at give de unge handlekompetence til selv at kunne skabe egne kulturprojekter for andre unge mennesker.

Dette skal sikres gennem undervisning i vigtige redskaber i en kreativ proces, samt gennem fælles projekter, som udarbejdes under selve uddannelsesforløbet.

Beskrivelse af studieordning:

Gennem denne studieordning bliver de overordnede formål, mål og delmål fremlagt for de enkelte forløb. Målene er inddelt i kompetence-, videns- og færdighedsmål.

Studieordningen er inddelt således, at de fire overliggende kompetencemål står først og udenfor bestemte forløb. Disse kompetencemål skal ses som værende de mål, som deltagerne skal opnå gennem uddannelsesforløbet. For hvert forløb er der henholdsvis to videns- og færdighedsmål. Disse mål skal sikre sig, at de enkelte forløb taler sammen med de overordnede kompetencemål.

For at sikre, at denne læring sker, er der også ved hvert forløb tegn på læring for hvert videns- og færdighedsmål. Efter endt forløb vil deltagerne og underviserne på forløbet evaluere målene.

Studieordningen er udarbejdet efter SMTTE-modellen. Derfor vil der indgå mål, tiltag, sammenhæng, evaluering og tegn på læring i studieordningen.

Studieordningen skal bruges aktivt ved hver begyndelse og slutning på nyt forløb, samt projekt. Her vil der forekomme en skriftlig evaluering.

Studieordningen er et offentligt dokument, som vil kunne ses af alle.

Gæster fra det kulturelle arbejdsmarked:

Gennem uddannelsesforløbet vil der være gæster fra det kulturelle arbejdsmarked. Gæsterne har til formål at danne et kendskab for deltagerne til professionelle kulturskabere, samt dele ud af deres erfaring fra arbejdet i kulturbranchen.

Gæsterne kan både komme som oplægsholdere, workshops-holdere eller som sparringspartnere.

Gæsterne kan både være fra samarbejdspartnere eller udefra.

Der skal være min. 3 gæster hvert år.

Projekter:

De fire projekter, som deltagerne skal skabe, er til dels frie. Til det første projekt er der allerede afsat en dato, da dette skal afholdes til Kulturnatten. Udover dette, er det eneste andet krav, at det skal

komme andre unge mennesker til gode. Dermed kan deltagerne selv være med til, i fællesskab, at vælge emne og kunstnerisk område.

Gennem den kreative proces vil underviserne og mentorerne give råd og guide deltagerne frem til de gode beslutninger, samt hjælpe til med de produktionsmæssige opgaver. I det første projekt vil underviserne og mentorerne tage sig helt af de produktionsmæssige opgaver som planlægning, budgettering, lokaleleje og publikum. Graden af indblanding fra underviserne vil dog gradvist aftage over de 4 projekter, så deltagerne til sidst kan skabe deres eget projekt fra ingenting, til idé, til produkt.

Formålet med projekterne er at give deltagerne konkret erfaring med at skabe kulturelle projekter selv.

Kompetencemål:

Deltageren har efter endt forløb erhvervet sig følgende kompetencer:

- Deltageren kan sikkert og selvstændigt gennemføre projekter fra idé til afvikling til evaluering i samarbejde med andre unge.
- Deltageren kan designe, argumentere og vurdere fravalg og tilvalg i en kreativ proces.
- Deltageren kan konstruktivt arbejde sammen med andre unge og professionelle kulturinstitutioner.
- Deltageren kan vurdere og argumentere for fordele og ulemper ved konkrete kulturprojekter for unge.

T1

Forløb 1 - ETUDE

Beskrivelse:

Gennem dette forløb bliver deltagerne guidet gennem en kreativ proces, som leder frem mod *Kulturprojekt 1*. Formålet med ETUDE er, at deltagerne oplever vigtigheden i processen, frem for kun at fokusere på selve produktet/projektet. En del af forløbets præmis, er at deltagerne ikke får viden omkring, hvad der skal ske fra mødegang til mødegang.

Formålet er desuden at skabe en god social sammenhæng på holdet, da dette forløb er grundstenen til at skabe en god kultur for samarbejde. Derfor bliver der også brugt tid på, at deltagerne kan socialisere gennem forskellige lege og aktiviteter, samt have et fokus på Radikal Mildhed.

Vidensmål:

<i>Mål</i>	<i>Tegn på læring</i>
Deltageren har indsigt i viden omkring samarbejde i kreative processer.	Deltagerne kan give afkald på egne idéer og videreudvikle på andres nye idéer.
Deltageren har indsigt i viden omkring åben og lukket kreative processer.	Deltageren ved hvornår det er muligt at komme med flere nye idéer og hvornår en idé skal indkredses.

Færdighedsmål:

<i>Mål</i>	<i>Tegn på læring</i>
Deltageren kan udvikle eget koncept ud fra simple kunstneriske inputs.	Deltageren producerer et nyt fysisk kunstnerisk produkt i led med forløbet.
Deltageren kan videreudvikle og kombinere forskellige idéer.	Deltageren kan tage sin egen idé og kombinere det med en andens deltagers idé, samt diskutere processen herom

Kulturprojekt 1 - ETUDE

Beskrivelse:

Det første projekt i de sceneste er kombineret med *Forløb 1 - ETUDE*. I forlængelse af den kreative proces som deltagerne har været igennem under ETUDE. Projektet skal tage udgangspunkt i de kunstneriske idéer og projekter, som deltagerne har skabt under ETUDE.

Projektet er en del af Kulturnatten i København. Deltagerne skal ikke selv stå for PR, invitation af publikum, samt lokation. Desuden står underviserne på de sceneste for udformning af produktionsplan, budget og evt. lovkrav ved lokation.

På den måde kan deltagerne stadig fokusere på processen omkring at skabe et projekt, frem for at skulle bruge tid på det produktionsmæssige i projektet.

Vidensmål:

<i>Mål</i>	<i>Tegn på læring</i>
Deltageren har viden omkring simpel produktionsplanlægning.	Deltageren er aktivt med i produktionsmøder og kommer med inputs til deres ansvarsområder
Deltageren har viden omkring ansvarsfordeling under afvikling af projekter	Deltageren tager ansvar for et bestemt område for projektet.

Færdighedsmål:

<i>Mål</i>	<i>Tegn på læring</i>
Deltageren har erfaring med afvikling af et projekt på under 24 timer.	Deltageren er en aktiv del af opbygning, afvikling og nedtagning af projektet.
Deltagerne gør erfaring med værktøj og simpel lyssætning.	Deltagerne bygger genstande med skruemaskine og stiksav. Deltagerne sætter sætter lys og vurderer fordele og ulemper.

Forløb 2 - Inspiration fra den virkelige verden

Beskrivelse:

Gennem dette forløb vil deltageren stifte bekendtskab til udøvende kunstnere, projektledere og andre kreative iværksættere, som kommer og fortæller om deres vej ind og gennem det kulturelle arbejdsmarked.

Gennem oplæg og workshops vil deltagerne kunne få sparring i deres egen vej til det kulturelle arbejdsmarked, samt anskaffe sig nye personlige kompetencer. Under forløbet vil der minimum være tre forskellige gæster forbi.

Formålet med forløbet er, at deltagerne skal få et indblik i, samt en spejling i, hvordan der er mange forskellige måder at arbejde indenfor det kulturelle arbejdsmarked. Desuden giver det en mulighed for at kunne danne netværk til områder, som deltagerne finder spændende.

Vidensmål:

<i>Mål</i>	<i>Tegn på læring</i>
Deltagerne har stiftet bekendtskab til forskellige arbejdsområder inden for det kulturelle arbejdsmarked.	Deltageren kan ytre sig om flere forskellige arbejdsområder i diskussioner i plenum.
Deltageren har stiftet bekendtskab til forskellige indgange og muligheder for en karriere inden for det kulturelle arbejdsmarked.	Deltageren tager stilling til sin egen vej gennem det kulturelle arbejdsmarked i diskussioner i plenum.

Færdighedsmål:

<i>Mål</i>	<i>Tegn på læring</i>
Deltageren kan sætte ord på egne overvejelser ift. uddannelse og arbejde.	Deltageren ytre sig ift. sine overvejelser omkring sin vej gennem kulturbranchen.
Deltageren kan modtage konstruktiv feedback på sine overvejelser ift. uddannelse og arbejde.	Deltageren vurdere og evaluere mundtligt på feedback fået af interessenter.

Kulturprojekt 2 - Mini-projekt**Beskrivelse:**

Formålet med projektet er, på kort tid, at udkomme med et kreativt produkt. Rammerne omkring projektet er skarpt faciliteret af underviserne på de sceneste, så produktet kan nå at produceres på blot 3 undervisningsgange. Projektet fokuserer på samarbejde, procesopdeling og arbejdsfordeling. Projektet fokuserer på et visuelt udkom, frem for et fysisk event.

Vidensmål:

<i>Mål</i>	<i>Tegn på læring</i>
Deltageren har en viden omkring arbejdsfordeling og visuelt arbejde.	Deltageren er bevidst omkring, hvilke arbejdsopgaver der findes i processen, samt hvordan og hvornår man arbejdsfordeler.
Deltageren har viden omkring processen fra idé til afvikling.	Deltageren kan deltage aktivt og vurdere, hvilke skridt der tages fra mødegang til mødegang.

Færdighedsmål:

<i>Mål</i>	<i>Tegn på læring</i>
Deltageren kan skabe et projekt på 12 timer.	Deltageren er aktiv med i processen fra start til slut, og reflektere over, hvilken ressourcer tid er.
Deltageren kan arbejde visuelt og kunstnerisk i samarbejde med andre.	Deltageren bidrager aktivt til det fælles visuelle projekt.

T2

Forløb 3 - Projektledelse

Beskrivelse:

Formålet med dette forløb er at få kendskab til konkrete værktøjer inden for idégenerering, produktionsplanlægning, budgettering og pressehåndtering.

Gennem forskellige workshops skal deltageren stifte bekendtskab og erfaring med værktøjer inden for ovenstående emner. Formålet med dette er, at deltagerne skal kunne bruge redskaberne fra dette forløb til at kunne lave *Kulturprojekt 2*.

Deltagerne vil få indsigt over forskellige faser i en kreativ proces, samt få konkrete redskaber til at kunne navigere i en sådan proces.

Inden for idégenerering vil deltagerne stifte bekendtskab med forskellige brainstormøvelser, samt modellen "Den Dobbelte Diamant".

Inden for produktionsplanlægning vil deltagerne stifte kendskab til konkrete og aktuelle produktionsplaner, samt prøve kræfter med deres egen produktionsplan, hvor deltagerne skal tage stilling til forskellige dilemmaer.

Inden for budgettering vil deltagerne undersøge og vurdere forskellige budgetter fra konkrete og fiktive projekter. Desuden skal deltagerne fremstille egne budgetter og vurdere dem i forhold til forskellige dilemmaer.

Inden for pressehåndtering vil deltagerne gennem workshop stifte kendskab til "*De fire ben i en pressestrategi*" og NABC-modellen. Desuden vil deltagerne prøve kræfter med fremstilling af pressemeddelelse ift. *Kulturprojekt 2*.

Vidensmål:

<i>Mål</i>	<i>Tegn på læring</i>
Deltagerne har kendskab til aktuelle modeller, teorier og metoder inden for idégenerering, produktionsplanlægning, budgettering og pressehåndtering.	Deltageren kan formulere og henvise til konkrete modeller, teorier og metoder gennem diskussioner i plenum.
Deltageren har viden om, hvordan man gennem en kreativ proces kan komme fra idé til projekt.	Deltageren kan selvstændigt vurdere og tage stilling til, hvad næste trin i en kreativ proces kan være.

Færdighedsmål:

<i>Mål</i>	<i>Tegn på læring</i>
Deltageren kan producere og udøve simple	Deltageren er aktivt med i øvelser, samt tager

brainstormøvelser, produktionsplaner, budgettering og pressemeddelelser.	stilling til de forskellige faser under forberedelserne til <i>Kulturprojekt 2</i> .
Deltageren kan gøre aktivt brug af modeller og metoder inden for et konkret defineret projekt.	Deltageren kan med hjælp vurdere, hvilke modeller og metoder, der er mest gavnlige at gøre brug af under forberedelserne til <i>Kulturprojekt 2</i> .

Kulturprojekt 3 - Frit projekt m. samarbejdspartner

Beskrivelse:

Selvstændigt kunne skabe rammerne omkring projektet, hvor deltagerne bliver guidet gennem de forskellige trin i den kreative proces.

Fokus på inddragelsen af unge i en aktiv strategi og samarbejde med en professionel kulturinstitution.

Vidensmål:

<i>Mål</i>	<i>Tegn på læring</i>
Deltageren har viden omkring arbejde med samarbejdspartnere.	Deltageren vurderer aktivt, hvordan samarbejdspartneren skal indgå i produktionsplanlægningen.
Deltageren har stiftet bekendtskab til samarbejdspartnerens interesseområder.	Deltageren kan formulere mulige interessekonflikter eller muligheder i arbejdet med samarbejdspartneren.

Færdighedsmål:

<i>Mål</i>	<i>Tegn på læring</i>
Deltageren kan analysere mulige strategier ift. inddragelse af unge.	Deltageren kan vurdere mulige tiltag i plenum diskussioner over ungestrategien.
Deltageren kan udarbejde og vurdere en konkret strategi for unge til et konkret projekt.	Deltageren er aktiv i udarbejdelsen, i samarbejde med andre, af en ungestrategi ift. det konkrete projekt.

T3

Forløb 4 - Materialekendskab og håndværk

Beskrivelse:

Formålet med dette forløb er at give deltagerne et indblik i at skabe et projekt på en stram tidsperiode med få rammer.

Gennem forløbet øver deltagerne sig i at tage hurtige beslutninger, arbejde intuitivt og råt med nyt materiale, og med den metode erfaret at få et resultat og et værk samlet på kort tid. Målet er at give

dem en oplevelse af, at projekter nogle gange ikke skal tænkes fuldt igennem. Der kan også ske spændende ting, hvis man er nødt til at gå med sin første indskydelse, sige hurtigt JA til andres input og frigive sig ansvar.

Under forløbet vil der være håndværkslæring i form af en gipsworkshop og en bogbinderi workshop. Dette gjorde jeg også, for at vise dem, hvor hurtigt man kan lære nyt og skabe sine egne ting.

Vidensmål:

<i>Mål</i>	<i>Tegn på læring</i>
Deltageren har viden omkring producering af små, ufuldstændige kulturprojekter.	Deltageren er aktiv under oplæg og stiller opklarende spørgsmål omkring processen i en festival.
Deltageren har viden om, hvordan man konkret kan skabe små værker.	Deltageren er aktiv under workshops, og er med til selv at skabe værker.

Færdighedsmål:

<i>Mål</i>	<i>Tegn på læring</i>
Deltageren kan selv skabe små håndværksmæssige værker.	Deltageren er med til at udvikle og skabe et værk.
Deltageren kan arbejde med sin intuition og handle derefter.	Deltageren går efter sin intuition og indskydelse i undervisningen og udviklingen af projektet.

Kulturprojekt 4 - Afslutningsprojekt

Beskrivelse:

Deltagerne skal gennem dette projekt selv udvikle idéer, koncept, afvikling og evaluering. Formålet med projektet er at give deltagerne muligheden for at gøre brug af alle deres ny erhvervede kompetencer, som de er blevet opmærksomme på gennem forrige forløb.

Vidensmål:

<i>Mål</i>	<i>Tegn på læring</i>
Deltageren har viden omkring idégenerering, afvikling og evaluering af konkret projekt.	Deltageren er aktivt med i de forskellige faser i den kreative proces.
Deltageren har viden omkring egne og mulige roller i konkret projekt.	Deltageren påtager sig ansvarsområder og hjælper til, der hvor der er brug for det.

Færdighedsmål:

<i>Mål</i>	<i>Tegn på læring</i>
Deltageren kan selvstændigt planlægge og udføre konkrete arbejdsopgaver.	Deltageren udarbejder selvstændigt produktionsplaner for sit ansvarsområde
Deltageren kan arbejde sammen om at løse konkrete ad hoc opgaver ift. konkret projekt.	Deltageren er aktiv i forbindelse med, at løse konkrete opgaver ift. planlægning og afvikling.

Bemærkninger:

Ændringer i studieordningen:

Der kan forekomme løbende ændringer i studieordningen i forbindelse med foretagne evalueringer.

Ændringerne skal fremgå tydeligt, og deltagerne skal gøres opmærksomme på evt. ændringer.

Det vil altid være den senest redigerede studieordning, som vil være tilgængelig på hjemmesiden.

CV



Ellen Ahnfelt-Rønne - underviser

Scenograf, kostumedesigner, kunstner og væver

Uddannet Beklædnings- og Tekstildesigner fra KADK. Har fået tildelt Udviklingsprogram af Statens Værksteder for Kunst, samt Arbejdslegat fra Danmarks Nationalbanks Jubilæumsfond.



Ida Niegaard - underviser

Facilitator, kreativ producent, vejleder og metodeudvikler

Uddannet i Ledelse fra DDSKS. Er skaber bag metoden og praksissen Radikal Mildhed. Underviser og vejleder på Rytmask Musikkonservatorium. Facilitator og kreativ producent i krydsfeltet mellem kunst og sociale formål.



Tilia Marlene Russell - projektleder

Grafisk designer, kommunikation, SoMe og projektleder

Uddannet Multimediedesigner fra KEA. Grafisk designer hos Nørrebro Teater. Har udviklet og produceret alt grafik til de sceneste. Er projektleder og co-founder af Hjerteland på Heartland Festival.



Emilie Thit Stilling Netteberg - underviser

Producent, produktions- og forestillingsleder og facilitator

Uddannet i Ledelse fra DDSKS, samt Erhvervsøkonomi og projektledelse fra CBS. Planlægger, producent og underviser på Det Kongelige Teater's balletskole. Arbejder med håndtering af komplekse og udviklingsorienterede udfordringer i studie- eller arbejdssammenhænge.



Christian Henckel Lund Nielsen - Uddannelsesleder

Producent, underviser og uddannelsesleder

Uddannet i Uddannelsesvidenskab fra Aarhus Universitet, samt Ledelse fra DDSKS. Producent og bestyrelsesmedlem for kunstnerkollektivet Vontrapp. Udskolingsleder og udvikler af udskolingstilbuddet FOKUS. Founder af de sceneste' uddannelsesforløb







LITERATURHUS SVALBARD

THE END OF THE WORLD



A group of approximately ten people are sitting on the stone steps leading to the arched doorway. They are engaged in conversation and some are looking towards the camera. The people are dressed in casual attire, including jackets, sweaters, and jeans. The steps are flanked by a black metal railing with a decorative pattern.

7













BUDGETSKABELON, PROJEKTTILSKUD

Det er en forudsætning for udbetaling af Københavns Kommunes projekttilskud at tilskudsmodtager udarbejder et budget, der er opstillet i overensstemmelse med denne budgetskabelon. Budgettet skal godkendes af Kultur- og Fritidsforvaltningen.

Alle felter markeret med gult skal udfyldes. Der må gerne tilføjes linjer, under såvel indtægter som udgifter. Såfremt I ikke har indtægter fra eksempelvis fonde, honorarer eller billetindtægter, skriver i 0 i feltet ud for.

Aflyses eller ændres væsentlige dele af projektet skal budgettet revideres og sendes til Kultur- og Fritidsforvaltningen med en forklaring på ændringerne. Ændringerne og det reviderede budget skal godkendes af Kultur- og Fritidsforvaltningen.

Det senest godkendte budget skal sidenhen anvendes som grundlag for regnskabsaflægning, og væsentlige afvigelser fra budgettet skal årsagsforklares (se vedlagte regnskabsmodel og -instruks).

Tekst i kursiv er vejledningstekst.

Tilskudsmodtagers navn: Christian Henckel Lund Nielsen / de sceneste
CVR: 38307312
Projektets navn: de sceneste – kreative fællesskaber

Projektperiode: <i>Projektperioden er lig med udgiftsperioden, dvs. den starter når de første udgifter afholdes og slutter, når den sidste udgift er afholdt.</i>

Indtægter	Budget	Budget året før (hvis der er givet tilskud året før)	<i>Notér om beløbet er ansøgt eller allerede bevilliget.</i>
Ansøgt tilskud fra Kultur- og Fritidsudvalgets disponible midler	500.000		<i>Ansøgt</i>
Øvrige tilskud, specificeret (<i>herunder øvrige tilskud fra Københavns Kommune, fra fonde, sponsorer mm. hvis I ingen har skrives 0. Posterne er eksempler, der kan ændres efter jeres konkrete indtægter</i>)			
a) Tuborgfondet	2.899.400		Ansøgt
b)			
c)			
Honorarer			
Billetindtægter	30.000		
Øvrige indtægter, specificeret			
a) Brugerbetaling	99.000		
b)			
c)			
INDTÆGTER I ALT	3.528.400		

Udgifter <i>Posterne er eksempler, der kan ændres efter behov, men I skal oplyse til hvad I ønsker at anvende det ansøgte tilskud</i>	Budget	Budget året før (hvis der er givet tilskud året før)
Løn og honorarer	2.540.400	
Konsulentudgifter	50.000	
Materialeudgifter	177.000	
Transportudgifter	30.000	
Opholdsudgifter (lokaleleje og kontor)	459.000	
Fortæring, herunder møder	36.000	
Diverse repræsentation		
PR og markedsføring	68.500	
Kontorhold (telefon, porto mv.)	4.500	
Revisionshonorar	15.000	
Øvrige udgifter, specificeret		
a) Bogholder og administrator	75.000	
b) Inspirationsture	18.000	
c) Leje af udstyr	18.000	
d) Forsikringer	17.000	
e) Diverse	20.000	
UDGIFTER I ALT	3.528.400	

RESULTAT	0	
-----------------	----------	--

Kommentarer/forbehold: