

Hur kan lärande uppmuntras genom design av sociala rum?

Projektrapport inom projektet
Increased Learning through social spaces

Martin Brandt Djupdræt

Anna Hansen

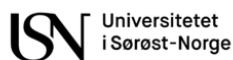
Camilla Junger

Vibeke Kieding Banik

Christian Rasmussen

Lasse Sonne

Gustav Wollentz



Universitetet
i Sørøst-Norge



Regionmuseet i Skåne

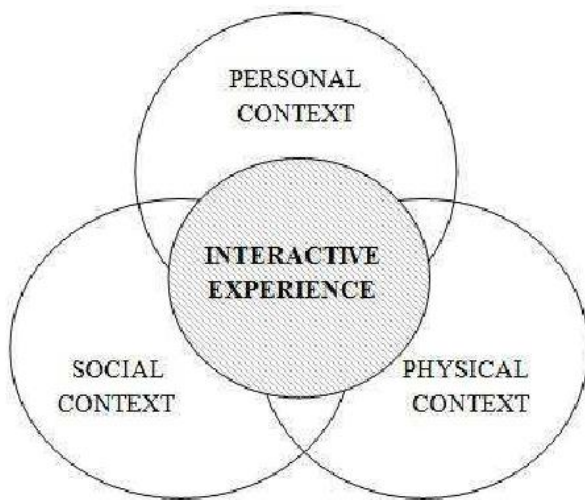


Hur kan lærende oppmuntras genom design av sociala rum?

I projektet *Increased Learning Through Social Spaces* genomfördes en insamling av exempel på sociala rum som bidrog till interaktivitet och lärande, vilket redovisades i rapporten *Kartläggning av kulturarvsinstitutioner i Danmark, Norge og Sverige, som aktivt skapar sociale rom med hensikten å promovere læringsmuligheter, og hvordan organisasjonene evaluerer de*. Utifrån dessa exempel har en hypotes om olika element som skapar social interaktivitet och lärande satts upp, varefter dessa element har undersökts parallellt med att vi undersökt hur man utvärderar/evaluerer denna typ av upplevelser. Dessa undersökningar redovisas i denna rapport.

Viktigheten av den sociala interaktion på museerna

Museerna er en social oplevelse. Siden Den Nationale Brugerundersøgelse blev lanceret i 2009 er det i følge den over 90 pct. der i Danmark besøger museerne sammen med andre og det er den samme tendens som undersøgelser i andre lande viser [Djupdræt 2018]. Det sociale aspekt er også en central del af oplevelsen. I 1992 samlede John. H. Falk og Lynn D. Dierking en række undersøgelser om brugen af museet i bogen *The Museum Experience*. I den lancerede de *The Interactive Experience Model*, hvor de ud over gæsten personlige kontekst og det fysiske rum også tilføjer den sociale kontekst som det tredje vigtige element i museumsoplevelsen [Falk, Dierking 1992].



Falk og Dierkings Interactive Experience Model

Senere blev modellen revideret og omdøbt til *The Contextual Model of Learning*, og Falk og Dierking tilføjede flere eksempler til de tre aspekter ved museumsoplevelsen [Falk, Dierking 2000; Falk, Dierking 2013]. Hovedpointen i den reviderede model er dog den samme: Et centralt element i museumsoplevelsen er det sociale aspekt. Oplevelsen er præget af hvem man kommer med og hvem man taler med undervejs i besøget. Museumsbesøget bliver for eksempel en vidt forskellig oplevelse afhængig af, om man er på tur med sine børn eller med en jævnaldrende voksen, og den kontakt man har – eller ikke har – med museumsansatte betyder også noget for den samlede oplevelse.

Falk og Dierkings bog var sammen med udgivelser af blandt andet Kenneth Hudson, George Hein, Gaynor Kavanagh, Elaine Heuman Gurian en del af den bevægelse, der i 1990'erne satte fokus på, at de besøgende selv var med til at konstruere deres museumsbesøg. Forståelsen af museumsoplevelsen skulle ikke længere kun tage udgangspunkt i genstandene og museets fremvisninger, den skulle også forstås ud fra gæsternes egne historier og sociale interaktion på

museet og de dagsorden de besøgende selv bragte med på museet [Gurian 1991; Hein 1998; Hudson 1998; Kavanagh 1999]. Det betyder dog ikke at museerne ikke kan gøre noget for at påvirke besøget eller understøtte, at de besøgende tilegne sig viden og få en god oplevelsen. I konklusionen af det meget udbredte værk om læring på museet, *Learning in the museum* summere George Hein synspunktet op således:

“Visitors make meaning in the museum, they learn by constructing their own understanding. The issue for museums, if they recognize this principle, is to determine what meaning visitors do make from their experience, and then to shape the experience to the extent possible by the manipulation of the environment. Every museum building will send a message (or multiple messages); an object brings about a reflection (even if it is only incomprehension and frustration); *every social interaction reinforces connections, stimulates new ones, or triggers personal anxieties*” [vores fremhævning, Hein 1998: 179]

Dette projekt har som sigte at tage disse tanker om museets muligheder for påvirkning alvorlig, og se på hvordan at museerne ved at fremhæve bestemte elementer eller bruge bestemte greb kan sikre, at det sociale aspekt af museumsbesøget fungerer bedst muligt.

Metod

Metodologisk arbejder projektet främst kvalitativt. De undersökningar som görs syftar till att skapa en fördjupad och nyanserad bild av den sociala interaktionen och hur lärandet påverkas av detta. I den första delen av projektet insamlades en mängd exempel från museer i Sverige, Norge och Danmark som visade social interaktion och lärande för vuxna, eller i vissa fall familjer. Det var exempel som både utgick från besökare som besökte museerna på egen hand och från grupper som deltog i organiserade lärandeupplägg. Dessa exempel hittades genom de nätverk som projektparterna har inom museisektorn i respektive land, och kartläggningen är därför inte heltäckande, men ger ändå en god bild av olika typer av social interaktion som kan ske på museer.

Utifrån dessa exempel diskuterade projektgruppen vilka element i upplevelserna det är som är viktiga för social interaktion. Detta relaterades till forskning inom området och en hypotes skapades om vilka element som är viktiga.

Disse elementer er derefter blevet undersøgt gennem en række forskellige evalueringsmetoder.

Der er blevet afprøvet forskellige evalueringsmetoder og ved nogle af elementerne også flere på en gang for at kunne sammenligne metoderne og vurdere hvilke metode som har hvilke styrker og som bedst vil kunne bruges til at evaluere den sociale interaktion og læringen forbundet ved interaktionen. De metoder der blev brugt var overordnet:

- Observation
- Spørgeskema
- Semi-strukturerede interview

Observationerne skete ved at de besøgende uden at der var kontakt til dem blev observeret. Der blev tilstræbt nøjtermt at beskrive, hvad de besøgende foretog ved elementerne eller forløbene. Observationen kan bruges til at se, hvad de besøgende gjorde. For også at få et bedre indblik i hvad de besøgende tænke og hvilke udbytte de måtte får ud af elementet blev der ved flere af dem også lavet et spørgeskema eller der blev lavet semi-strukturerede interview.

Spørgeskemaet var designet efter Generic Learning Outcomes (GLO) der er en bred definition af læring oprindeligt udviklet af engelske kulturinstitutioner [Graham 2013]. GLO blev valgt da det er en meget bred rammesætning af læring som ikke kun ser på den konkrete viden en besøgende måtte få, men har udvidet læringsbegrebet til også at se på overførelse eller refleksion af viden om for eksempel færdigheder, adfærd og holdninger. De fem elementer GLO består af er: 1) Kundskab og forståelse (Knowledge & Understanding), 2) Færdigheder (Skills), 3) Aktivitet, adfærd, proaktivitet (Activity, Behaviour & Progression) 4) Underholdning, inspiration og kreativitet (Enjoyment, Inspiration, Creativity) og 5) Holdninger og værdier (Attitudes & Values). Disse fem elementer er så suppleret med spørgsmål om 6) Social interaktion og 7) Den social interaktionens betydning.

Semi-strukturerede interview havde også læring og de sociale ved elementerne som hovedfokus, men benyttede sig også af at kunne spørge ind til hele oplevelsen de besøgende havde på museet og til at spørge ind til aspekter som de besøgende særligt var optaget af eller havde lagt mærke til. På den måde blev interviewene ikke en så fast ramme som spørgeskemaerne, og de gav en mere individuel vurdering af de enkelte besøgendes læring og oplevelse ved elementerne.

I det følgende er der en beskrivelse af elementerne, hvor det også vil fremgå hvilke evalueringsmetoder der er brugt. Til sidste vil der være en evaluering af fordele og ulemper ved de forskellige evalueringsmetoder.

Element som skapar social interaktion

Utifrån en mängd exempel som samlades in från olika typer av museer i Sverige, Norge och Danmark hittade projektgruppen olika element som ofta förekom och som därmed föreföll vara viktiga för att den sociala interaktionen skulle uppstå.

Vore hypotese er, at der er en række elementer, som kan understøtte den sociale interaktion.

I forhold til den besøgendes refleksion har disse to elementer nogle kvaliteter:

- Nostalgi/personlig koppling/Erindring
- Överraskning

I forhold til de påvirkninger museets udstillinger kan give er disse elementer brugbare:

- Rollspel/aktör/personal (institutionens inblandning)
- Rekvisita

I forhold til at få de besøgende engageret i aktiviteter er det brugbart at overveje, hvordan at disse aktiviteter kan have et socialt interagerende element. De elementer der i den henseende kan være givtige er disse typer af aktiviteter:

- Aktivitet Tillsammans (samarbete, eget rollspel)
- Aktivitet Ensam och andra tittar på
- Aktivitet genom Spel/tävling

Ved et element vil der oftest være flere af de elementer tilstede på en gang. Det kan for eksempel være en opstilling, der *overrasker* gennem brug af *rekvisitter* og hvor de besøgende skal lave en *aktivitet sammen*.

I det følgende er der taget udgangspunkt i et af elementerne, men der noteres også hvilke andet elementer, der understøttes.

Nostalgi/personlig koppling/Erindring

Elementet som handler om nostalgi og personlig koppling har att göra med att personer kan relatera till någonting i utställningen som de kopplar till händelser i sitt eget liv. Detta gör att de gärna delar med sig till andra om sina egna personliga minnen och upplevelser. På det sättet skapas ett lärande om varandra och om händelser, objekt, minnen och annat som är kopplade till det som finns i utställningen.

Järnvägmuseet, Kristianstad

Detta element har undersökts genom observationer och frågeformulär i en del av Järnvägmuseet Kristianstad. Den del av utställningen som undersökts är en avgränsad del där besökarna kan titta på bilder ur fotosamlingar och en del filmer och dokument, vilka alla är kopplade till Järnvägar på något sätt. Det finns både digitala bilder som man kan leta sig fram i och böcker och fotografier. 12 observationer genomfördes av olika grupper med en till sex personer i grupperna. Samtliga grupper, även de personer som vara ensamma, hade någon form av interaktion i den delen av utställningen. Det var vanligt att de samtalande med varandra, men många av dem samtalande också med museivärden eller med andra besökare. De samtal som förs rör framförallt saker som de ser på fotografierna och filmerna, såväl platser de känner igen, människor eller tåg och resor med tåg som de har personlig erfarenhet eller minnen av. Det är tydligt att igenkänning eller att det väcker egna minnen och reflektioner gör att gruppen stannar upp och har en interaktion och intresserar sig för det området i museet. En grupp stannar endast i tre minuter och har inte några konversationer, de flesta stannar cirka tio till trettio minuter, medan ett par grupper stannar i en timme och trettio minuter.

För att få en djupare förståelse för lärandeffekterna av upplevelsen användes ett frågeformulär med frågor mer specifikt inriktade på lärande. Av dessa frågor framgår att besökarna lärde sig mycket om järnvägen kring Kristianstad och att de tyckte det var en rolig upplevelse. För dem som angav att de samtalat med andra hade också samtalet stor betydelse för upplevelsen, medan det naturligtvis var så att de som inte hade haft samtal med andra inte heller tillmätte samtal någon större betydelse.

Udover at have et Nostalgi/personlig koppling/Erindring element var den udstillingen på Järnvägmuseet båret af rekvisitterne film og billeder og var en opstilling, hvor de besøgende kunne lave en aktivitet hver for sig, som de andre i gruppen så kommenterede undervejs.

Överraskning

Detta element handlar om att besökaren upplever någonting oväntat som överraskar dem. Vad detta är kan naturligtvis variera mycket från person till person beroende på tidigare kunskaper och erfarenheter, men det går också att konstruera element i utställningarna som är direkt tänkta att överraska. Det kan vara olika typer av rekvisita eller föremål, saker man upptäcker på oväntade ställen, olika fakta som presenteras eller någonting man måste fundera över hur det fungerar.

Sim Sala Bim, Regionmuseet i Skåne

Under sommaren 2019 visades utställningen Sim Sala Bim på Regionmuseet i Skåne. Det var en utställning om illusioner och trolleri, där ett moment var tre stationer där besökarna själva fick prova olika magiska trolleri-trick, och där de kunde undersöka hur dessa fungerade. De tre stationerna var en vikt som ibland kunde lyftas lätt, och ibland inte kunde rubbas, en låda man kunde dra ut som ibland innehöll några bollar, ibland var den tom när man drog ut den och slutligen en låda där man kunde få saker att försvinna.



Åtta olika grupper observerades när de besökte utställningen och kom till den del där de beskrivna stationerna fanns. Grupperna var mellan 2 och fem personer och samtliga grupper hade interaktion inom gruppen. De förklarade för varandra hur det fungerade, överraskade varandra eller försökte gemensamt förstå hur det fungerade. Två grupper hade också interaktion med andra besökare där olika grupper av besökare försökte förstå tricket, eller en grupp förklarade för en annan. Elementet överraskning fungerade bra i dessa stationer eftersom flera blev förvånade över att någon i sällskapet kunde få det att fungera när de själva inte kunde. I ett sällskap försökte först en vuxen lyfta vikten flera gånger men kunde inte, varpå ett litet barn kom och lyfte upp den, vilket överraskade både den som först provat och de andra i sällskapet. Flera andra fick också en överraskning då de läste beskrivningen av hur det gick till och kommenterade. De flesta försökte dock gemensamt komma fram till hur det fungerade och instruerade varandra med kommentarer som ”gör så här” eller ”prova det här” och efter att man listat ut hur det fungerar visas konsterna för de andra i gruppen med ”sim sala bim” eller ”abrakadabra” då de själva utför tricket.

Målsättningen för lärandet i denna del av utställningen var att öka förståelsen för hur illusioner fungerar och hur vi blir lurade. På frågan om besökarna hade fått större förståelse för hur illusioner fungerar hade de det i viss mån. Däremot hade de i ganska hög grad haft en rolig upplevelse och alla grupper hade haft social interaktion som de bedömde som betydelsefull för upplevelsen. På det sättet bidrog aktiviteten till att besökarna interagerade med varandra och fick en positiv upplevelse, det var i kategorin att ha roligt, upptäcka och vara tillsammans som lärandet låg.

Utöver överraskning som element var detta något som också ledde till en aktivitet man gör tillsammans. De flesta grupperna samarbetade när det gäller att försöka förstå hur sakerna fungerade, de förklarade för varandra och hjälpte varandra att genomföra illusionerna.

Rollspel/aktör/personal (institutionens inblandning)

Detta element kräver aktiv medverkan från museernas personal, eftersom det handlar om interaktionen mellan personalen och besökaren. Det kan vara personal som fungerar som guider, leder ett pedagogiskt program, finns till hands för att svara på frågor eller som befinner sig i en roll som en historisk person. Det gemensamma för personalen är att de alla finns på plats just för att bidra till lärande och till besökarens upplevelse av museet.

Rollspel på Näsgården, Jamtli

På Jamtli, som är ett friluftsmuseum i Östersund, arbetar man mycket med rollspel, där personal klädda i tidstypiska kläder utför sysslor i tidsenliga miljöer som om de bodde i husen. Under julmarknaden i början av december kan man besöka en gård från 1895 och få möta personerna som "bor" där när de förbereder julen.



10 stycken kvalitativa semi-strukturerade intervjuer utfördes i Näsgården under Jamtlis julmarknad, 8/12 2019. Intervjuerna varade mellan tre och fem minuter styck och utfördes med person som lämnade köket i byggnaden där ett rollspel utfördes av aktörer i tidsenliga kläder (ca 1895) som bakade och lagade mat. Aktörerna interagerar i hög grad med besökarna genom att ställa frågor och be dem att utföra specifika uppgifter som behövde göras (t.ex. hämta ved). De bad också besökare att provtesta det som lagats och bakats.

Intervjuerna utfördes med personer som lämnade detta rum och därmed spenderat tid därinne. Dessa intervjuer är framförallt utförda med enskilda individer men i tre fall även med grupper/sällskap. Vad som gör detta rollspel särskilt intressant ur ett lärandeperspektiv är att

besökare generellt sett inte är förberedda på att ett rollspel äger rum i byggnaden då ingen sådan information går att finna vid ingången. Det framgår tydligt från intervjuerna att många går in i förväntningen att det finns något de kan köpa därinne som en del av julmarknaden. Det medför att rollspelet också överraskar besökarna, där vissa börjar interagera med aktörerna enbart för att ta reda på vad som pågår. Eftersom aktörerna har intagit sina roller så svarar de naturligtvis inte att ett rollspel pågår, utan de nämner den specifika syssla som de utför för närvarande (t.ex. mat inför julbordet). För den intresserade och nyfikna stimulerar därmed rummet en lärandeprocess som är både kreativ och engagerande. Dessvärre leder det också till att vissa inte tar till sig aktiviteten, då de inte förstår vad syftet är.

Av de tio intervjuer som genomfördes så var det fem av dem som interagerar med aktörerna och fem som inte gjorde det: alltså 50%. Det var skillnad i lärandet mellan de som hade social interaktion och de som inte hade det. Denna skillnad märks framförallt i att de som haft social interaktion reflekterar mer kring aktiviteten, hur det var förr, samt ofta kopplar det till deras eget liv och situation. Detta tycks även gälla för de som interagerar enbart med varandra men inte med aktörerna, även om det skulle behövas fler intervjuer och mer jämförande material för att konkludera detta samband med säkerhet. De som väljer att interagera med aktörerna är i överlag mycket stimulerade av aktiviteten, och finner det både fascinerande och kreativt. Vissa tog också med sig erfarenheter därifrån som de skulle testa hemma igen, t.ex. specifika recept som skulle testas samt mer allmänna funderingar kring livet förr och livet nu kopplat till beteenden som att stänga fönstren för att hålla värmen inne samt en mer vårdande inställning till föremål och till huset i sig. Sett från GLO kan detta kopplas både till värderingar och attityder samt beteenden och aktiviteter.

Rekvisitter

Rekvisit er som et socialt element, når der er et fysisk element, som de besøgendes opmærksomhed kan samle sig om og samtalerne, interaktion og læring kan blive genere ud fra. Det kan være genstande, rekonstruktioner, scenografiske eller grafiske elementer og dækker dermed museets klassiske virkemidler i en udstilling. Ikke alle disse virkemidler giver automatisk en social interaktion og som disse to eksempler illustrerer er det vigtigt at rekvisitterne skaber samtaler og interaktion.

Bykortet i Aarhus Fortæller, Den Gamle By

Et eksempel på en rekvisit i en udstilling der sætter snakke og sociale interaktion i gang er Bykortet i Aarhus Fortæller, Den Gamle Bys udstilling om Aarhus historie. Bykortet er det første element de besøgende møder, når de går ind i afsnittet om Aarhus i moderne tid (fra 1950 og til i dag). Bykortet er et stort bagbelyst gulvkort på ca 2,40 m x 5,40 m. Gæsterne kan gå, stå eller ligge på kortet, mens de undersøger byen i fugleperspektiv.

Vores observationer ved elementet viste, at kortet animerede de besøgende til social interaktion. I alt blev der lavet 20 observationer i sommeren og efteråret 2019. Ved dem alle var der interaktion i mellem dem der besøgte museet sammen, men dog ikke interaktion med andre gæster som også var i udstillingen. Brugen af tid ved kortet var for halvdelen af de observere grupper kun op til 2 min. Otte grupper brugte mellem 3 til og 5 min og der var kun en enkelt gruppe der brugte længere tid (8-9 minutter). I den tid de var ved kortet, havde de besøgende til gengæld meget interaktion med hinanden. Interaktionen var primært omkring genkendelse af steder på kortet, gerne steder som en af de besøgende havde et forhold til.



Det var ved nogle grupper en interaktion, der var mindre vidensorienteret, men i stedet mere legende, som at hoppe ud i vandet eller at få taget billeder sammen. Ved nogle af grupperne var det tydeligt, at de boede i byen og andre synes at komme udefra. Der var ikke en signifikant forskel på engagement ved kortet hvad end kortets indhold var en del af dagligdagen for de besøgende eller ej.

En væsentlig grund til denne rekvisit synes at fungere socialt kan være at der er plads ved den og at de besøgende nemt kan se hvad de andre gæster laver. De besøgende har dermed mulighed for at kommunikere om andres handlinger og det er nemt at vise hvad man selv står ved og har opdaget. I forhold til de besøgende selv og den refleksion de har ved elementet virker Bykortet både som en overraskelse og som en personlig kobling/erindring. Der var nogle som kunne blive overraskede over at se hvor stor havneområdet er eller afstande mellem steder de, og så var der rigtig mange i observationerne som brugte kortet til at fortælle hinanden personlige historier om deres eget liv.

Hånden på hjertet i Svære krop – kære krop, Stenomuseet

Et andet eksempel på en rekvisit som understøtter den sociale læring og interaktion er ”Hånden på hjertet”, et element i udstillingen ”Kære krop - svære krop” på Stenomuseet i Aarhus. Hånden på hjertet består af to elementer. Det ene er et rum, hvor man kan skrive hvad der er svært ved ens krop eller hvad der er kært ved ens krop. Det andet element er en legemeshøj mandekrop og kvindekrop, hvor et udvalg af de sedler de besøgende har skrevet bliver sat på.



I evalueringen af elementet blev 38 personer fordelt på 12 grupper observeret foran kroppene. I alt var der aktivitet i ni af grupperne omkring sedlerne. Halvdelen af grupperne begyndte at kommentere for hinanden eller diskutere de sedler, der var sat på figurene og yderligere tre grupper begyndte at kommentere sedlerne uden at de diskuterede sedlerne med hinanden.

En tænkelig grund til at elementet kan fungere sociale er at det med sin størrelse og genkendelige fysik tiltrækker nemt opmærksomhed og et nemt at afkode. Der er samtidigt plads omkring kroppene, så der kan stå flere omkring dem.

I forhold til gæsternes egen refleksion over udstillingselementet tyder de frie kommentarer der er ved spørgeskemaundersøgelsen, at det er et element der primært vækkede genkendelse. Der var også et ønske om at se om man bliver overrasket eller bekræftet i sig egen problem og glæder ved egen krop. Ved spørgsmålet om på hvilken måde, at Hånden på hjertet fik den besøgende til at reflektere over egen krop kom der for eksempel disse svar: ”Jeg fandt ud af at mine tanker er normal” og ”[jeg tænkte over egen krop] da jeg læste hvad folk var utilfredse med” og ”Jeg kom til at tænke på ... hvad jeg selv er glad for/ikke er glad for ved min krop. Og at det har ændret sig med årene”.

Aktivitet Tillsammans (samarbete, eget rollspel)

Detta element handlar om att det finns en uppgift, en problemställning eller aktivitet som man behöver samarbeta för att kunna lösa. I det blir den sociala interaktionen nödvändig eftersom man inte klarar av det på egen hand och att man ofta måste kommunicera för att kunna lösa uppgiften.

Broen i Håndens arbejde, Arbejdermuseet

Broen er et element i udstillingen ”Håndens arbejde”, der er en udstilling, som hylder håndværksfag. Broen er en aktivitet, som gæsten møder lidt over halvvejs gennem udstillingen. Den består af store røde skumklodser, en instruktionsvideo og en kasse med gule sikkerhedshjelme. Disse elementer og masser af plads omkring aktiviteten indikerer, at her må gæsterne slå sig løs med en aktivitet og bygge løs. Opgaven i aktiviteten er, at de besøgende

gennem samarbejde skal få klodserne til at blive en bue der kan stå selv, på sammen måde det kan gøres i murerfaget med mursten.



Der blev i alt lavet fem observationer med i alt 17 personer og grupperne udfyldte derefter et spørgeskema om deres læring og oplevelse af elementet. Ved dem alle er der stor interaktion internt i gruppen. To af fem grupper interagerer også med andre uden for gruppen. Interaktionen synes at være meget orienteret omkring at få løst den opgave, som aktiviteten er skabt som. Interaktionen kommer derfor naturligt meget til at handle om det samarbejde, som skal til, for at løse opgaven. To af grupperne reflektere også om faglige elementer udover det at løse opgaven ved dels at diskutere vigtigheden af sikkerhedsudstyr og ved på tværs af gruppen om den slags konstruktionsarbejde. Alle grupperne finder opgaven spændende blandt andet fordi at se de selv skulle være aktive og prøve at løse opgaven ved at samarbejde.

Opgavens enkelthed og den intuitive løsning, der krævede samarbejde gjorde dette element et godt socialt element.

En anden observation ved Broen var, at elementets skumpuder når ide ikke bar i brug som del af aktivitet blev brugt som siddepuder. Elementet kunne dermed også bruges som et socialt pauserum på museet.

Aktivitet Ensam och andra tittar på

Detta element handlar om att aktivt göra någonting, ofta fysiskt. Aktiviteten är designad för att en person ska kunna utföra den, vilket gör att även besökare som kommer ensamma till museet kan pröva på aktiviteten. De aktiviteter som är utformade för att vara intressanta, roliga eller spännande även för dem som inte själv utför aktiviteten har möjlighet att skapa social interaktion. Interaktionen kan ske både mellan den som utför aktiviteten och den som ser på eller mellan åskådarna.

Bycykel i Aarhus Fortæller, Den Gamle By

I ”Aarhus Fortæller” er det en afsnittet om byen efter 1950 installationen Bycyklen. Det er en bycykel af den type der var muligt gratis afbenytte i Aarhus frem til 2019. Cyklen er spændt fast på gulvet og med gearskiftet kan man vælge fem forskellige film af cykelture. Installationen fungerede ved at en gæst sætter sig på cyklen, vælger en rute, træder i pedalerne og filmen går i gang. De andre i gruppen enten sætter sig rundt om eller står ved siden af og installationen er lavet sådan så det er muligt for den, der ikke cyklede at kommentere aktiviteten.



I december 2019 blev der over fire dage lavet observationer ved Bycyklen. Ved de sessioner var det tydeligt at elementet var en fælles sociale oplevelse. Dem der ikke cyklede kommenterer både det de så på filmen, men de talte også om den, der cyklede med kommentarer som ”Husk at se dig for!” og ”Hold da op, det er da noget hurtigere ind du plejer at cykle, skat!”.

I alle de 10 observerede grupper var der interaktion og ved fire af dem var der også interaktion med personer, der ikke oprindeligt var med i gruppen. En grund til det sidste kan være at cykling er en almindelig aktivitet og den lette stemning omkring aktiviteten gør det nemt at falde ind i en samtale.

I forhold til den refleksion de besøgende havde ved elementet virkede Bycyklen i forhold til at være en personlig kobling/erindring. Der blev både kommenteret på bycyklen som nogle i grupperne selv havde prøvet og på de steder i byen hvor ”cykelturene” gik hen.

Aktivitet gennem Spel/tävling

Spel och tävlingar är engagerande och bidrar ofta till social interaktion, antingen genom att personer tävlar mot varandra eller att de försöker hjälpa varandra. Det kan handla om tävlingar och spel där deltagarna tävlar mot varandra, men också om element där en eller flera personer tävlar för att klara något på viss tid, digitalt mot en dator, eller att övervinna vissa hinder.

Global opvarmning escape room, Thor Heyerdahl videregående skole i Larvik

Escape room konceptet er en type aktivitet, som bruger spil- og konkurrenceelementet, og det er en aktivitetstype som flere nordiske museer er begyndt at benytte sig af, f.eks. Naturhistoriska riksmuseet i Stockholm, Telemark Museum i Skien og Koldkrigsmuseum Stevnsfort i Rødvig. Det escape room, som her er undersøgt er etableret på Thor Heyerdahl videregående skole i Larvik, og er et escape room, der både kan bookes af private og som bliver brugt som en del af undervisning på skolen.

Konceptet i et escape room består i af en gruppe personer er lukket inde i et rum eller flere rum, og at de inden en tidsfrist skal løse en række opgaver for at kunne blive lukket ud igen. Hver rum har et tema, hvor opgaverne i rummet så handler om det tema. I den undersøgte case fra Larvik er temaet Global opvarmning og ved dette escape rum skal deltagerne med fælles hjælp i de problemorienterede opgaverne finde koder til kombinationslåse som så kan lede dem videre ind til et nyt rum med andre aktiviteter. Hjælp til opgaverne kan deltagerne få hos en gamemaster, der er udenfor rummet. Forskellige grupper kan konkurrere mod hinanden om først at løse alle gåderne. Tidsforbruger i denne aktivitet er maksimalt en time.

I vores evaluering af rummet blev 16 personer observeret og derefter udfyldte de et spørgeskema om deres læringsudbytte. Evalueringen viste, at det er en aktivitet som fremmer den sociale interaktion og læring. Teamworkkarakteren af aktiviteten gjorde, at viden blev delt mellem de deltagende. De deltagende synes særligt, at aktiviteten fremmede brugen af kommunikative færdigheder, og at aktivitetens ramme skaber en god oplevelsen sammen med de andre, som de løste opgaverne sammen med.

Vurdering af de afprøvede evalueringsmetoder

Der valgte evalueringsmetoder observation, spørgeskema og semi-strukturerede interview har styrker og svagheder afhængigt af hvilken type undersøgelse, der skal laves og ud fra hvor meget tid der er muligt at afsætte til evalueringen.

Observationer

I forhold til at afdække den konkrete sociale interaktion der fandt sted var observationerne en meget brugbar metode. Metoden kan bruges til klart af aflæse om, hvor og hvordan at social interaktion foregår. Det er en simpel metode, og der er god mulighed for at justere observationen undervejs og vælge at fokusere på enkelt dele af elementet eller forløbet. For at det bliver en brugbar observation er det naturligvis godt at følge de generel råd om observation omkring at tilstræbe at lave en nøgtern beskrivelse af det, som foregår. Inden observationen er det godt at have overvejet om målet er en mere holistisk observation, der prøver at indfange hele situationen og alle de små delelementer den består af eller om det er en mere fokuseret observation, der ser efter særlige elementer i de besøgendes adfærd. Det er også værd at overveje sin egen rolle som observator og hvor synlig og agerende man skal være, men da emnet jo er socialt interaktion vil det ønskeværdige jo være at den observerende ikke selv er en del af den interaktion. Noget der er vanskeligt ved denne metode er at få afdække de besøgendes egen vurdering af egen læring, men gennem metoden er det dog muligt at kunne konstruere om der gennem de besøgende handlinger og diskussioner bliver overlevet viden, færdigheder, inspiration, værdier mv. Videre.

Spørgeskemaundersøgelse baseret på GLO

I projektet blev der også benyttet et spørgeskema der tog udgangspunkt i GLO læringsrammen tilføjet to spørgsmål om den sociale kontakt. Ved Bykortet i Aarhus Fortæller fik spørgsmålene for eksempel denne udformning:

1. I hvilken grad har du lært noget om Aarhus/steder i Aarhus? (GLO: Kundskab og forståelse)
2. I hvilken grad kunne du bruge kortet til at finde bedre rundt i Aarhus? (GLO: Færdigheder)
3. I hvilken grad har du delt historier, da du stod ved Bykortet? (GLO: Aktivitet, adfærd, proaktivitet)
4. I hvilken grad var det en god oplevelse? På hvilken måde? (GLO: Underholdning, inspiration og kreativitet)
5. I hvilken grad har dette forandret dit syn på Aarhus' geograf? På hvilken måde? (GLO: Holdninger og værdier)
6. I hvilken grad talte du med andre? (Social interaktion)
7. I hvilken grad havde samtalen med andre betydning for din oplevelse? (Den social interaktionens betydning).

Ideen med at tænke et bredt læringsbegreb giver mening i forhold til at der jo på museet sker meget mere vidensoverførelse end at formidle oplysninger om begivenheder og personer. For at undersøge brugbarheden af GLO som ramme blev der lavet spørgsmål til alle GLOs kategorier, hvilke kunne resultere i spørgsmål der ikke var helt oplagte i forhold til elementets indhold eller funktion. Ved en videre brug af denne metode er det værd at overveje om der er bestemte af GLO'ens læringslementer, som det er interesse i at undersøge og så fokusere spørgerammen på disse.

Noget andet vi kunne se i vores undersøgelse var en problemstilling om hvorvidt af forståelsen af ordene i spørgsmålene og spørgsmålets emne er det samme for udspørger som for den adspurgte. Ved Bykortet var der for eksempel fire grupper, der gav udtryk for at de ringe grad havde ”delt historier, da du stod ved Bykortet” men observationer af samme gruppe viste, at der i grupperne blev videregives konkret viden om steder i byen. Diskrepansen mellem observationen og de besøgendes egen vurdering skyldes formodentlig en forskellig opfattelse af hvad det vil sige at ”dele historier”.

Semi-strukturerede interview

I projektet anvendes semi-strukturerede intervjuer ved to tilfælde. Det ene var ved utvärderingen av rollspel eller interaktion med personal på Jamtli och det andra i utställningen Sötvatten (en fotoutställning) på Regionmuseet i Skåne. Vid det första tillfället fungerade metoden väl och svaren som erhöles blev ofta utförliga och innehöll många olika aspekter av upplevelsen, eftersom det genom följdfrågor, kroppsspråk och andra signaler uppmana till ytterligare berättande och fördjupning. Vid det andra tillfället kom svaren att bli lite för generellt hållna, även om fokus skulle vara på den sociala interaktionen i utställningen kom respondenterna gärna in på annat och olika element i utställningen. I denna utställning var elementet som inspirerade till social interaktion en mindre del – ett pussel av fotografier som man kan lägga själv eller tillsammans med andra, medan utställningen dominerades av fotografier och en del texter till dessa. Detta ger också indikationer om att det har betydelse hur framträdande elementet för den sociala interaktionen är. Om det är en mindre del och inte så tydligt framträdande eller fyller så stor plats kan det ha mindre betydelse för besökaren.

Selvom det semi strukturerede interview har en friere form og der er mulighed for at uddybe spørgsmålenes kontekst er det i udformningen af spørgsmålene altid vigtigt at have øje for gode overordnede regler som at hver spørgsmål skal have et emne og der skal være et ordvalg de besøgende nemt kan afkode. Og derudover at benytte den kvalitative metodes kvalitet ved at få

uddybende svar ved at undgå diktononiske spørgerammer (spørgsmål der kan svares ja/nej til) og arbejde med at lave spørgsmålene åbne uden at forudsætte bestemte værdiurderinger for den det bliver interviewet.

I samband med intervjuerna som genomfördes på julmarknaden i Jamtli var en slutsats at ur ett metodologiskt perspektiv är frågan ”vad reflekterade du/ni kring?” mer givande än frågan ”lärde du/ni er något nytt?”. Den sistnämnda frågan besvaras av somliga, men tror också den hämmar vissa svar. Sett från en mer processorienterad synvinkel är lärande ständigt i rörelse och i kontinuerlig ”tillblivelse”. Det blir på så vis mindre intressant om personer conceptualiserar specifika reflektioner som helt nya eller inte. Många tänker på lärande som rent faktaorienterad (t.ex. namn eller årtal) vilket inte är den typ av lärdom vi nödvändigtvis är intresserade av. För det andra gör det informanten osäker då hen inte vill framstå som att sakna kunskap och svarar då hellre att hen inte lärt sig något helt nytt som hen aldrig kunnat innan. Detta kan vara bra att ha i åtanke inför framtida undersökningar.

De överordnade betragtninger om observation og interviewevaluering er i dette afsnit inspireret af Michael Quinn Patton gennemgang af undersøgelsesmetoder [Patton 1980].

Avslutning

De undersökningar som gjort i denna studie visar på att de element som identifierades som troliga att de skapar social interaktion också fungerar på det sättet. Därmed inte sagt att de alltid gör det i alla sammanhang. Undersökningen är inte omfattande nog för att kunna utsluta att även andra faktorer och element är viktiga. Vill man skapa social interaktion i utställningar kan man, beroende på utställningarnas och de pedagogiska programmens utformning, använda något av de identifierade elementen som utgångspunkt eftersom de ger goda förutsättningar för att det ska lyckas.

För att utvärdera användbarheten och lärandet som kan skapas genom att använda dessa element kan olika metoder användas. I detta projekt har vi undersökt tre kvalitativa metoder. De är alla tidskrävande eftersom det behövs personal som genomför observationer, bearbetar enkätsvar eller genomför intervjuer. Intervjuer är emellertid den mest arbetsintensiva metoden, även om man där har möjligheter till fördjupningar och att se till att förståelsen av frågeställningarna blir rätt. Observationer förefaller emellertid ge mycket god information utan att kräva fullt så stor arbetsinsats. Vi bedömer emellertid att alla metoderna är användbara och att de bör anpassas efter målgruppen för utställningen.

Litteraturhenvisninger

Djupdræt, Martin Brandt 2018: ”Historiebevidsthed hos demente. Erindringsforløb, velvære og identitetsdannelse på museer”. Kulturstudier nr. 1, 2018.

Falk, John H. og Dierking, Lynn D. 1992: The Museum Experience. Whalesback Books.

Falk, John H. og Dierking, Lynn D. 2000: Learning from Museums: Visitor Experiences and the Making of Meaning. AltaMira Press.

Falk, John H. og Dierking, Lynn D. 2013: The Museum Experience Revisited. Routledge.

Graham, Jo 2013: Evidencing the impact of the GLOs 2008 – 13. Learning Unlimited. January 2013.

https://www.artscouncil.org.uk/sites/default/files/Evidencing_the_impact_of_the_GLOs_report.pdf (tilgået 11.01.2020).

Gurian, Elaine Heuman 1991: ”Noodling Around with Exhibition Opportunities”. Ivan Karp og Steven D. Lavine (eds): Exhibiting cultures : the poetics and politics of museum display. Washington, Smithsonian Institution Press, p. 176-190.

Hein, George E. 1998: Learning in the museum. Routledge.

Hudson, Kenneth 1998: “The Museum Refuses to Stand Still“. Museum international (1350-0775), 50 (1), p. 43-50. DOI: 10.1111/1468-0033.00135

Kavanagh, Gaynor 1999: “Making histories, Making Memories”, Gaynor Kavanagh (ed): Making histories in museums. London, Leicester University Press, p. 1-14

Patton, Michael Quinn 1980: Qualitative Evaluation Methods. Beverly Hills, SAGE Publications.

Illustrationer:

Fra Sim Sala Bim,. Foto: Regionmuseet i Skåne

Fra Rollspel på Näsgården, Jamtli. Foto: Erik Westberg

Fra Bykortet i Aarhus Fortæller. Foto: Den Gamle By

Fra Hånden på hjertet i Svære krop – kære krop. Foto og illustration: Stenomuseet

Fra Broen i Håndens arbejde. Foto: Den Gamle By

Fra Bicykel i Aarhus Fortæller, Den Gamle By