



Holbæk Museum – brugerundersøgelse 2010/2011

Lidt om undersøgelsen

Formål

- > Afdække målgruppernes* forudsætninger, forventninger og behov forud for mødet med Holbæk Museum generelt og Arkæologiens Hus specifikt.
- > Undersøge målgruppernes oplevelse af den nuværende arkæologiudstilling som afsæt for udvikling af både indhold og formidling i Arkæologiens Hus: Hvilke indholdsmæssige spor skal vi arbejde videre med? Og hvilke formidlingsmæssige tiltag tiltrækker målgruppen?
- > Hvordan kan Holbæk Museum tiltrække børn og unge til museet både i skoleregi og i privat sammenhæng? Hvad skal der til, for at få de unge til at benytte museet i højere grad? Og er der forskel på, om målgruppen benytter museet i skole- eller privatregi?
- > Hvilke fordele og ulemper eksisterer ved forskellige konkrete ideer og formidlingstiltag?

* Målgrupperne defineres på næste slide.

Målgruppe

- > Projektets **primære målgruppe** er nye potentielle brugergrupper blandt børnefamilier, skolebørn og unge, med særlig vægt på folkeskolens 5.-6. klasse samt unge på ungdomsuddannelserne.
- > Projektets **sekundære målgruppe** er folkeskolelærere og forældre, da de er gatekeepere til den primære målgruppe. For at nå den yngste del af målgruppen er Holbæk museum nødt til at henvende sig til forældre og folkeskolelærere, og det er således væsentligt at afdække forudsætninger, behov og forventninger hos gatekeeperne.

Metodisk setup og gennemførelse

- > **Fase 1: Fokusgruppe med forældre og lærere**
- > Brugerundersøgelsen indledes med to fokusgruppeinterviews med repræsentanter for a) forældre med børn i alderen 10-12 år og b) folkeskolelærere (gatekeepere)

- > **Fase 2: Gruppediskussion med børn og unge**
- > Fokusgrupperne følges op af 2 gruppediskussioner med den primære målgruppe - henholdsvis folkeskoleelever i alderen 10-12 år og gymnasieelever i alderen 16-19 år.

- > **Fase 3: Fremtidsværksted**
- > Resultaterne fra første og anden fase omsættes til et kreativt fremtidsværksted med udvalgte gym.elever, repræsentanter fra Holbæk Museum og eksterne parter i form af arkitekter og museumsformidlere med henblik på at udvikle nye formidlingstiltag.

- > **Fase 4: Prætest af nye formidlingstiltag**
- > Der gennemføres to gruppediskussioner med 4-6 deltagere i hver: En gruppe med elever fra folkeskolens 5.klasse og en gruppe med elever fra gymnasiet.

Fase 1 – Forældre og undervisere

Kort om fase 1

- > Formålet med fase 1 er at afdække de potentialer og barrierer, der er forbundet med Holbæk Museum som institution og arkæologi som genstandsfelt, hos målgruppens gatekeepere - forældre og folkeskolelærere.
- > Først afdækkes den umiddelbare oplevelse af stedet og de barrierer, der eksisterer ifht. at arrangere et besøg sammen med børnene. Derefter præsenteres deltagerne for tre af Holbæk Museums eksisterende udstillinger, hvorefter oplevelserne diskuteres i plenum med fokus på både indhold og formidlingsform. Hvor ligger mulighederne? Hvilke spor skal vi følge i udviklingen af formidlingen i Arkæologiens Hus?

Deltagerprofil (gatekeepere)

Forældrene:

- > De fleste af forældrene har aldrig været på museet før eller kun besøgt stedet en enkelt gang
- > Forældrene har børn i alderen 7-26 år
- > De fleste af børnene har besøgt museet med børnehave/folkeskole
- > 6 forældre deltog i fokusgruppen

Folkeskolelærerne:

- > Størstedelen af folkeskolelærerne er historielærere
- > De har alle deltaget i museumskørekort-ordningen på Holbæk Museum
- > Alle lærerne har gjort brug af museet i både privat- og skoleregi
- > 5 folkeskolelærere deltog i fokusgruppen

Umiddelbar oplevelse (forældre)

Støvet

Fine bygninger

Lukket/anonymt

Lokalhistorie

Traditionelt

Man skal gå med hænderne på ryggen og passe på, at man ikke rører noget.

Der mangler levendegørelse, en historie i stedet for en genstand.

Meget fine bygninger.

Ikke meget aktivitet, ikke meget man læser om Holbæk Museum.

Anonymt, ikke i mødekommende. Facaden ud mod publikum. Lukket. Hvorfor er porten egentligt lukket?

Holbæk er et gammelt museum, og det er altid som om det er helt gamle ting. Kun gamle ting, hele tiden, aldrig ført op til nutiden.

Umiddelbar oplevelse (folkeskolelærere)

Butik

Fine gamle bygninger

Diskret beliggenhed

Autentisk placering

Lokalhistorie

Det er vigtigt, at der er mulighed for café – det skaber liv i lokalerne, og får folk til at blive længere.

Det er vigtigt, at museet levendegøres. Jo mere levende, jo mere lægger det sig på hylden hos børnene.

Fine gamle bygninger, der står på deres autentiske placering – det er da specielt.

Diskret beliggenhed. Man ved ikke, at museet ligger der.

Lokalhistorie - det er det, museet kan, og som andre museer ikke kan. Museet fortæller Holbæks historie.

Potentialer for besøg på Holbæk Museum

Potentialer for et besøg på Holbæk Museum (forældre)

TA' MIG I HÅNDEN

AKTIVERING

HYGGE

OPLEVELSE

UDFORDRING

Potentialer ifølge forældre

- > Museet skal gøres mere børnevenligt – børnene skal have mulighed for at være aktive, lave noget selv og røre ved genstande. Og det skal være i starten af besøget, at man skal involveres, og ikke i slutningen. Børnene bliver for trætte.
- > Museet skal tilbyde oplevelser på forskellige niveauer, fx guidede ture, en skattejagt til børn og voksne.
- > Der skal ikke kun være for børnene. Man skal kunne fortælle en historie, børnene skal være store nok til at forstå sammenhænge mellem generationerne. → oplevelse og genoplevelse.
- > Der skal mere liv til museet: Historierne skal formidles på en livlig og utraditionel måde – videofilm til at illustrere, hvad arkæologer laver, mulighed for at rode i mudderet og undersøge sandstrand under et mikroskop → børnene skal aktiveres og udfordres!
- > Man skal kunne forlænge besøget med fx spising, hygge → sociale oplevelser
- > Forældrene foreslår at museet inddrager byens rum i museumsoplevelsen, ex. køre hestevogn

Potentialer for et besøg på Holbæk Museum (folkeskolelærere)

Hands On

Museumskørekortet

Tilpasning til
undervisningsforløbet

Guidede ture

middelalderuge

Levendegørelse af museet

Potentialer ifølge folkeskolelærerne

- > Der skal være mulighed for Hands On. Eleverne i indskoling og på mellemtrin har brug for at blive aktiveret. Eleverne husker bedre, hvis de har haft hænderne nede i stoffet.
- > Holbæk Museum skal tilbyde det, der ikke er muligt at nå i skoleundervisningen. I skolen er eleverne vant til at læse og lytte, museet bør derfor tilbyde det, der ikke er tid til i skolen → aktivt involvering i det stof børnene lærer om.
- > Ifølge folkeskolelærerne ligger den største barriere for museumsbesøg på skolen. Lærerne har kun 45 min. til rådighed om ugen. Dvs. tiden er knap.
- > I den forbindelse er det væsentligt, hvis udstillingerne eller materialet til udstillingerne tilpasses undervisningsforløbet og skolens fagplan, således at det er nemmere for lærerne at prioritere et museumsbesøg.

Potentialer ifølge folkeskolelærerne

- > Lærerne har bedre mulighed for besøg i projektuger eller i forbindelse med lejrskoler, men da Holbæk museum dækker en begrænset historisk periode, er det ikke muligt med flere timers besøg. Derfor ville temabesøg være af stor interesse – f.eks. En middelalderdag, hvor der er knyttet en række involverende aktiviteter.
- > Lærerne føler ofte at de, med en klasse på 25 elever, er i vejen og til gene for museets øvrige gæster. Således fungerer museumskørekortet som en god ordning, da det gør museet mere tilgængeligt og giver lærerne en følelse af, at de er velkomne.
- > Det kræver forberedelse at gå til museet – eleverne har brug for viden, for at kunne relatere til det, de oplever. Derfor efterspørger lærerne guidede ture og materiale, som de kan benytte i forbindelse med et besøg. Ifølge lærerne fungerer det bedst, hvis det er én udefra, der 'underviser' eleverne.

Fase 2 – Børn og unge

Kort om fase 2

- > Formålet med undersøgelsen Fase 2 er dels at afdække målgruppens forudsætninger, forventninger og behov forud for mødet med Holbæk Museum og Arkæologiens Hus, og dels at validere og nuancere resultaterne fra fase 1.
- > Med gruppediskussionerne ønskes først en afdækning af de potentialer og barrierer, der er forbundet med Holbæk Museum som institution og arkæologi som genstandsfelt. Dernæst præsenteres målgruppen for tre af Holbæk Museums eksisterende udstillinger, hvorefter oplevelserne diskuteres med fokus på både indhold og formidlingsform. Hvilke indholdsmæssige spor skal vi arbejde videre med og hvilke formidlingsmæssige tiltag tiltrækker målgruppen? Hvori ligger mulighederne i udviklingen og vinklingen af formidlingen i Arkæologiens Hus?
- > Udbyttet af fase 2 er dels en kortlægning af de barrierer, der skal nedbrydes for at nå målgruppen og dels viden om hvilke grundlæggende indgange til arkæologi og formidling, som er værd at forfølge.

Deltagerprofil (børn & unge)

Folkeskoleeleverne:

- > Eleverne går i 5.kl og er i alderen 10-12 år
- > Alle eleverne har besøgt museet i skoleregi
- > Enkelte har besøgt museet med forældre eller bedsteforældre
- > 19 elever deltog i fokusgruppeforløbet

Gymnasieeleverne:

- > Eleverne er i alderen 17-20 år
- > De har billedkunst og samfundsfag som liniefag
- > De fleste har besøgt museet i folkeskolen
- > Meget få har besøgt museet i privat sammenhæng
- > 24 elever deltog i fokusgruppen

Umiddelbar oplevelse (gymnasieelever)

Kedeligt

**Smuk bygning, men dødt
omkring den**

Engangsforestilling

Støvet

Lukket

Lokalhistorie



* Et konkret eksempel på gymnasieelevers umiddelbare associationer til Holbæk Museum

Potentialer for besøg på Holbæk Museum

Potentialer for et besøg på Holbæk Museum (folkeskoleelever)

Spændende historier/fokus på highlights

Skattejagt Involvering Opgaver

Nye genstande Rollespil

Det er sjovt, hvis man fik lov til at lege, som i gamle dage og bruge de redskaber, som børn legede med i gamle dage.

Det er fedt med skattejagt, hvor vi skal finde ting rundt omkring på museet. Vi kan godt lide at konkurrere.

Der må gerne være en guide, men guiden skal fortælle spændende historier og kun fortælle om nogle af tingene!

Det er kedeligt at gå på museum, hvis der ikke er opgaver – vi vil gerne have lov til at lave noget selv.

Det kunne være sejt, hvis vi fik lov til at klæde os ud og lege som dengang. Det er spændende at lære om, hvordan de levede og hvordan de gik i skole.

Vi kan godt lide at se på ting fra gamle dage, men vi vil gerne se noget nyt – ting vi ikke har set før. Det er kedeligt at se de samme igen og igen.

Potentialer for et besøg på Holbæk Museum (gymnasieelever)

Variation

Den gode historie

Konteksten

Aktualitet

Involvering

Nye indgange til
Holbæks historie

Nye formidlingsformer

Det kunne være spændende, hvis museet kunne arbejde med nogle nye indgangsvinkler til Holbæks historie, f.eks. musikkens historie.

Det er vigtigt, at det der udstilles, er noget vi kan relatere til, og noget vi kan føre op til nutiden – udviklingen er interessant.

En genstand bliver først interessant, når der knyttes en spændende historie til.

Det er altid de samme udstillinger – det samme bord og den samme stol. Der skal være noget nyt, før det bliver interessant

Selvom vi går i gymnasiet, vil vi stadig gerne aktiveres og skabe noget selv. Det er sjovest, når man får lov til at røre ved tingene, og når man er fysisk aktiv.

Arkæologi som genstandsfelt

Barrierer (folkeskoleelever og gym.)

- > Generelt: Museer og fritid hænger ikke sammen → Museer mangler cool-faktor.
- > Arkæologi anses for at være for voksne – ofte tørt og kedeligt
- > Holbæk er kedeligt, kender det hele i forvejen (hellere DK og hele verden)
- > Genkendelighed er kedeligt
- > ”Det er sjovere at grave selv end at høre om, hvad andre har fundet”.
- > Meget læsestof – teksterne skal være korte. Evt. tekster der henvender sig til forskellige aldersgrupper.

Potentialer (folkeskoleelever og gym.)

- > Fokus på Hands on – børnene/de unge skal inddrages og aktiveres i udstillingen
- > Det er menneskerne og det levede liv, der er interessant - konteksten
- > Børnene/de unge tiltrækkes af emner, som de umiddelbart kan afkode, og som de kan sætte ansigter, historier og genstande på – noget de kan relatere til!
- > Arkæologi, undersøgelsesmetoder og bevaringsteknikker er primært interessant, hvis det kobles op på involverende aktiviteter.
- > Formidling i øjenhøjde - nemmere at forstå og gøre interessant, hvis børnene/ de unge kan se sig selv i udstillingen.
- > Fokus på livsbetingelser, som alle børn/unge (uanset baggrund) kan relatere til

Potentialer (folkeskoleelever og gym.)

- > Fokus på highlights – det særprægede
- > Afdække de tidsperioder, der er krav om i undervisningen
- > Døde mennesker og betydningsfulde mennesker fascinerer
- > Våben, krig og jagt tænder de yngste drenge
- > Smykker og beklædning tiltaler de yngste piger
- > Det er vigtigt for de ældste, at genstandene sættes ind i en samfundsrelevant kontekst – noget de kan relatere til, og som kan føres op til nutiden. Den konstante udvikling er interessant.

Opbygning, indhold og formidling (oplevelse af nuværende udstillinger)



Købmandsgården (alle)

Styrker

- > Meget levende, man får en fornemmelse af, hvordan det var!
- > Koncentreret og simpelt → én historie én ramme
- > Flot og stemningsfuldt
- > Stiller spørgsmål og pirrer nysgerrigheden: Hvorfor var sengen så lille?
- > Man får lyst til at lege købmand
- > Man kan relatere genstandene til eget liv
- > En direkte kobling til skole, fx matematik, geografi
 - > Men det skal serveres for lærerne, så koblingen til de andre fag er tydelig. Gerne med opgaver og spørgsmål liggende på nettet.
- > Se hvordan de levede i gamle dage

*Det er jo ligesom at
rejse tilbage til
gamle dage.*

*Tankerne skal være
tænkt, og
undervisnings-
forløbet skal være
der – ellers vil man
ikke koble det.*

Købmandsgården (alle)

Svagheder

- > Man må ikke røre! (når tingene står frit, hvorfor må man så ikke røre?!)>
- > Mangler guide/indføring – tag mig i hånden!
- > Der mangler information, spørgsmål eller opgaver, som kan aktivere dem og sætte deres tanker i gang
- > Der er ikke knyttet historier til udstillingen – konteksten/sammenhængen mangler
- > Det er passivt - ligner et dødsbo.
- > Hvad lavede børnene dengang? – formidling i øjenhøjde

- > Fysiske begrænsninger:
 - > Nervøs for om børnene piller ved tingene eller ødelægger noget
 - > Butikken burde være åben, som det er tilfældet i ferier
 - > Børnene vil gerne have adgang til butikken
 - > Den aflukkede stue – ville gerne sidde i møblerne



Holbækudstilling (alle)

Styrker

- > Lyst, moderne, indbydende - flot opsætning og udstilling (siger de voksne....)
- > Folkeskolelærerne oplever udstillingen, som en rejse gennem tiden
- > Fint nok (siger børnene....)

- > Lyd- og lyseffekter levendegør udstillingen
- > Koncentreret og udvalgt - highlights, ikke overfyldt
- > Involverende formidling
- > Skærsilden er et hit
- > Stemning
- > Krigsuniformer og kanoner i skibsudstillingen interesserer drengene
- > Knoglerne fra gamle mennesker og værdigenstandene interesserer børnene
- > Kobling til nutiden og eget liv (fx se udviklingen af gennemsnitshøjden frem til i dag)

Holbækudstilling (alle)

Svagheder

- > Kræver forberedelse og hjælp til at komme igang
- > Børnene har brug for viden om, hvordan de involverende aktiviteter skal benyttes!
- > Skærsilden – børnene forstod ikke ideen bag
- > Ikke alle genstande opleves relevante – hvad har kjolen med Holbæk at gøre?
- > Mange historier på meget lidt plads
- > Manglende sammenhæng? Kjole, skib, skærsild – hvorfor?
- > Der mangler forklaring til de forskellige temarum
- > Ifølge folkeskolelærerne appellerer udstillingen ikke direkte til fagplanen, da den går på tværs af de forskellige fag
- > Udstillingen dækker over en lang periode, hvilket kræver overblik, hvis man skal kunne videreformidle indholdet



Arkæologiudstillingen (alle)

Styrker

- > Den flækkede kano – stammebåden!
- > De små figurer, som arbejder på stammebåden (modellandskab) → levende
- > Skelettet af hunden, men det kræver at historien fortælles
- > Mammutknoglen – ”Har der været mammutter i Holbæk?!”
- > Modellandskabet med gravhøjen – levendegørelse af levet liv og brugen af redskaber

Arkæologiudstillingen (alle)

Svagheder

- > Døde sten/ting → Kedeligt
- > Der er alt for mange af samme slags genstand – bør udvælge det væsentlige
- > Der er ikke nok kød på udstillingen
- > Mangler indføring i:
 - > Hvordan er genstandene fundet?
 - > Hvordan er de brugt? (kobling fra genstand til anvendelse mangler)
 - > Hvordan er de lavet?
- > Mangler fornemmelse for og levendegørelse af genstandene → konteksten mangler!
- > Kræver meget hjælp/forberedelse, for at kunne gøre udstillingen interessant
- > Udstillingen opleves som nørdet – den henvender sig til folk med specifik interesse indenfor området
- > Gammeltags formidling - billeder i sort/hvid.
- > Genstandene er ikke i børnehøjde
- > Gangen er trist og med en masse sten, man ikke ved, hvad er
- > Man må ikke røre ved genstandene
- > Kasserne giver ikke mening – manglede forklaring. Det er kedeligt, det man må røre.

Opsummering (fase 1 & 2)

Indhold der trækker...

Relevans

Simplicitet

Kontekst –
fortællinger/historier

Sammenhæng/
rød tråd



Informativt

Highlights

Form der trækker...

Umiddelbar appel

Guides

Lyd og lys...

Stemning



Levendegørelse

Spørgsmål og opgaver*

Hands on

Aktivering/involvering

Men med et formål!

*spørgsmål og opgaver er en form, der primært tiltrækker folkeskolelærerne. Forældrene er positive overfor formidlingsformen, men her ligger fokus på den fælles sociale oplevelse.

Fase 3 - Fremtidsværksted

Kort om fase 3

- > Formålet med fremtidsværkstedet er at omsætte resultaterne fra første og anden fase af brugerundersøgelsen til konkrete løsningsforslag. Med i fremtidsværkstedet er repræsentanter fra målgruppen, repræsentanter fra Holbæk Museum og eksterne parter i form af arkitekter og museumsformidlere.

- > Visionen med fremtidsværkstedet er at skabe rum for kreativitet og nytænkning og skabe handlemuligheder, der træder ud over vanetænkningen. Metodisk vil fremtidsværkstedet forløbet gennem 3 faser.
 - > 1. Kritikfasen: Her får deltagerne mulighed for at ytre sig omkring, hvad de er utilfredse med i den nuværende arkæologiske udstilling. Hvad bør laves om? Hvilke elementer kan effektiviseres?

Denne fase skaber fællesskab om, at der er noget, der skal ændres, samtidigt med at de forskellige deltagerperspektiver giver indsigt i nye usete problematikker.

Kort om fase 3

- > 2. Visionsfasen: Her omformes kritikken til kreativ problemløsning, hvor kun fantasien sætter grænser. Visionerne/drømmene må gerne være så urealistiske som mulige, da det åbner op for kreativiteten og skaber et godt grundlag for det videre arbejde med Arkæologiens Hus.
- > 3. Realiseringsfasen: Her sammenholdes de tidligere faser med det formål at komme med realistiske og konkrete løsningsforslag, der kan omsættes til handlinger. I realiseringsfasen skal der laves planer for, hvordan drømmene kan føres ud i virkeligheden. På baggrund af denne fase udarbejdes dummy-materiale til afprøvning på målgrupperne.

Deltagere i fremtidsværkstedet

- > Fagfolk
 - > To arkitekter
 - > En ekstern museumsformidler

- > Repræsentanter fra målgruppen
 - > Fire gymnasieelever fra 3.g (alle piger)

- > Repræsentanter fra Holbæk Museum
 - > Museumsleder Eksil Vagn Olsen
 - > Museumsformidler og ansvarlig for skoletjenesten Anneli Kunosson
 - > Museumsinspektør i arkæologi Christina Dömeland

Kritikfasen

Deltagerne inddeles i tre grupper med repræsentanter fra hver af de tre deltagergrupper. Deltagerne bedes gå til arkæologiudstillingen med hver deres kasket (privatbesøg – to veninder, privatbesøg – forældre og børn & skolebesøg). Således sikrer vi, at deltagerne oplever udstillingen ud fra de respektive målgruppe-perspektiver.

Hvad fungerer *IKKE* i den nuværende arkæologiudstilling?

- > Der er dårlig skiltning, og der er alt for mange hvide skilte
- > Formidlingen er gammeldags og traditionel
- > Der mangler tidslinje
- > Man må ikke røre!
- > Man skal kunne gå rundt om de små modeller og ind i dem, så det er muligt at undersøge nærmere. Og så mangler der information om, hvad de laver.
- > Der burde være kopi af redskaberne, så man kan lege med dem
- > Det er svært at finde oplysninger/information i udstillingen
 - > Der var få oplysninger bag døren og over radiatoren

Hvad fungerer *IKKE* i den nuværende arkæologiudstilling?

- > De personlige fortællinger er ikke eksisterende
- > Konteksten mangler – Ex. hvordan har hunden set ud? Fokus på forskellen fra før til nu
- > Farverne i udstillingen tiltaler ikke – udstillingen skal være æstetisk flot
- > Der mangler lyd og lys → kan bl.a. bruges til at skabe stemning og til at fremhæve særlige genstande
- > Entreen er ikke særlig indbydende. Den er trist, og der mangler introduktion til udstillingen
- > Der mangler nye og moderne fotos i udstillingen
- > Der er ingen logik i udstillingen – sammenhængen og det overordnede billede mangler
- > Der er ingen følelsesmæssig berøring – genstandene drager og inddrager ikke modtagerne
- > Der er mange genstande, og de fleste er henvendt voksne - der er færre for de unge

Hvad fungerer i den nuværende arkæologiudstilling?

- > Stammebåden, hvis der kommer spotlys på → den er speciel, flot og spændende
- > De små modeller
- > Får lyst til at undersøge
- > Ildsted i sammenhæng (brug)
- > Det er godt, at man kan se tingene ovenfra – så ser man bedre
- > Forskellige niveauer/højder
- > Gruttestenen fungerer godt → røre
- > Synlig information
- > Tilgængelighed
- > Godt med processen i forhold til udgravningen af hunden
- > Rummene har potentiale på grund af de små afgrænsninger

Primære parametre i en ny udstilling

- > De særlige genstande skal **løftes frem** → **udvælges og rangordnes**, ellers forsvinder det smukke i udstillingen
 - > F.eks. er mammutten en god historie. Mammutknoglen skal blæses mere op, og man skal kunne fornemme, hvordan mammutten så ud, og hvor knoglen sad. Den lille figur er ikke nok!

- > Skala relateret til hverdagsting/viden → **kontekst og øjenhøjde**

- > Fra beskuer til 'deltager' → **aktiv involvering og Hands on**
 - > Genstandene skal væk fra væggene, så der skabes en fornemmelse af at komme *ind* i udstillingen
 - > I forbindelse med jagt: En figur der sigter på én, mulighed for at skyde dyr i et animationsspil

- > **Fokus på særlige genstande** ved hjælp af virkemidler som lyd og lys

Visionsfasen

Efter kort præsentation og diskussion af Holbæk Museums overordnede tanker, mål og visioner med Arkæologiens Hus, inddeles deltagerne i de tre deltagergrupper, hvor de i fællesskab skal generere kreative ideer til en ny udstilling – her er det kun fantasien, der sætter grænser!

Mål og visioner med Arkæologiens Hus

- > Gøre arkæologi sexet
 - > Ikke kun for fagnørder og heavy museumsbrugere

- > Få støvet væk
 - > Udstillingen skal ikke være statisk

- > Skabe et nyt image for arkæologi som genstandsfelt og for Holbæk Museum generelt

- > Tiltrække og tale til flere brugergrupper

- > Give arkæologien det hus, det fortjener
 - > Arkæologi er en væsentlig del af Holbæks historie og museets arbejde, og derfor har udstillingen fortjent en ny formidling

Kreativ idegenerering

Fagfolkene

Tid til pause

- Der skal være et sted, hvor man kan holde pause, og hvor man kan gå til og fra udstillingen
- Evt. cafe/mad

Involverende læring

- Hands On
- Mind on – body on. Involvering af krop og sind
- Skattejagt
- Lyd, lys, animation
- Opstilling af scenarier

Kommunikation

- Til hvem?
- Hvilke medie?
- Hvilken effekt?

Det skal være let tilgængeligt

- Fokus på highlights
- Fokus på nyheder og aktualitet
- Spor at følge – på forskellige niveauer

Udstillingstype

- pædagogisk
- æstetisk balance
- autencitet?

Tidsperspektivet skal formidles

- Det er vigtigt, at målgruppen får en fornemmelse for tiden:
- Hvilken tid befinder vi os i, når vi er på museet?
- Hvordan står det i relief til egen tid/real tid?
- Evt. udarbejde tidsrejse, parallelle historier

Repræsentanter fra Holbæk Museum



Repræsentanter fra Holbæk Museum

Involverende formidling

- De besøgende skal kunne lege sig *ind* i historien
- Hunderollespil: fra hvalp til fortidsfund
- Skattejagt med detektorer
- Lyd, lys, bevægelse
- Kopi af lejr i Åmosen, hvor arkæologer har arbejdet i 70'erne. Evt. kopi på museet, hvor målgruppen kunne *lege arkæologer*

Jord under neglene

- "Arkæolog for en dag" - de besøgende skal selv grave efter genstande
- Udgravninger både inde og udenfor museet
- Bøger og teknikker skal være til rådighed på museet
- Arkæolab
- (Svinninge har en masse jernalderfund, som kunne være interessante at sætte fokus på.)

Cafe

- Stenaldermad
- Unikt

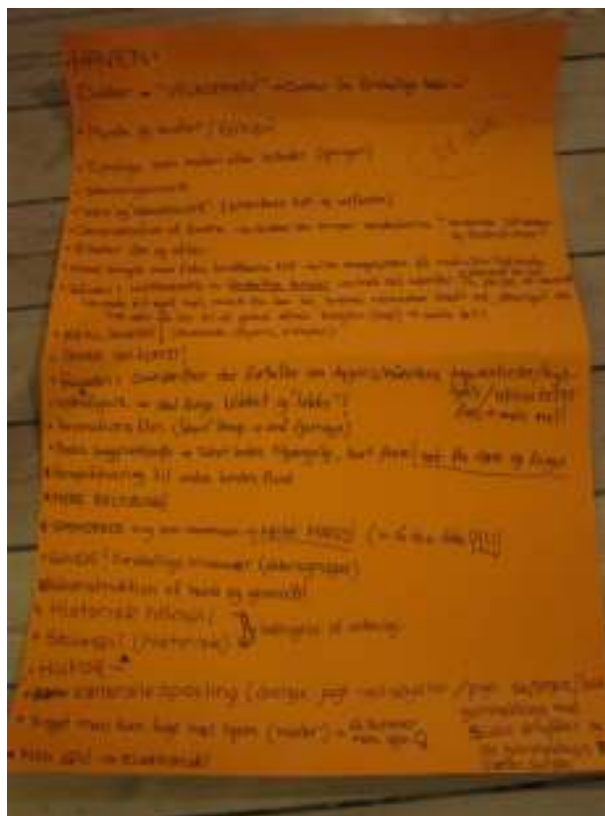
Interaktivitet

- Wii spil – skyd elgen/mammутten
- Lær at danse som Egtvedpigens dans: "Vild med Egtvedpigens dans"

Raritetskammer

- En samling af museets særlige genstande
- Guide der fortæller genstandenes historie
- Fokus på den personlige fortælling, noget man kan relatere sig til
- Skiftende udstillinger, så nyhedsværdien bevares
- Evt. benytte sociale medier til at stemme genstande ind eller ud

Repræsentanter fra målgruppen – gym.elever



Repræsentanter fra målgruppen (gym.elever)

Ta' mig i hånden og byd mig velkommen!

- > 'Dukker' i gården, der byder "velkommen" til de forskellige udstillinger – evt. dukker fra forskellige tidsperioder
- > Bedre velkomst, når man ankommer til museet
- > Facaden: overskrifter der fortæller om dagens eller månedens begivenheder/highlights/aktiviteter
 - > Voksfigurer ved facaden, for at skabe blikfang og 'lokke' borgerne indenfor

Jeg vil aktiveres!

- > Workshops med forskellige temaer – må gerne foregå udenfor, så gården bliver en del af museumsoplevelsen
 - > F.eks. Male sit eget mel, musik fra gammel tid, levende mennesker klædt ud, skuespil mm.
 - > Selv få lov til at grave efter knogler (kopi) - og selv samle dem!
- > Vi vil gerne aktiveres!

Jeg vil mærke stemningen!

- > Musik og teater/rollespil i gården
- > Stemningsmusik – baggrundslyde f.eks. lyde fra en udgravning
- > Inddrage arkæologi gennem historiske rollespil/skuespil
- > Mere og god belysning i udstillingen – kan bruges til at skabe den rette stemning

Repræsentanter fra målgruppen (gym.elever)

Jeg vil lære noget! (indhold)

- > Udstillinger som handler om "sex & kønsroller" – de unge vil gerne provokeres og udfordres
- > Humor er et vigtigt parameter
- > Perspektivering til andre landes fund
- > Mere fokus på de interessante fund, f.eks. mammutten
- > Rekonstruktion af fundene – udseende og anvendelse
- > Kønsrolleopdeling – drengene: jagt med spyd, pigerne: lave gammeldags mad, lave smykker og sy gammeldags tøj (hætter, sutsko)
- > Der skal være noget, som man kan tage med hjem → så kommer man igen!

Repræsentanter fra målgruppen (gym.elever)

Jeg vil lære noget! (form)

- > Demonstration af fundene – evt. dukker der bruger redskaberne. Det er vigtig med levende billeder og illustrationer – fundene skal sættes i en anvendelseskontekst
- > Konteksten – anvendelsen af genstandene. Hvad brugte man f.eks. krukkerne til? Smagsprøve på mad eller lign.
- > Før og nu billeder af de forskellige fund, så man bedre kan relatere sig til det
- > Tidslinie som maleri eller billede i entreen til arkæologudstillingen
- > Animationsfilm på små skærme rundt omkring i udstillingen
- > Bedre information om udstillingerne – teksterne skal være nemmere tilgængelige – væk fra døre og kroge
- > Guidede ture henvendt til forskellige aldersgrupper
 - > vigtigt at guiderne er spændende og friske at høre på – guiderne skal have lyst til at nå de unge
- > Elektronisk minispil

Realiseringfasen

Her præsenteres deltagerne for de fysiske rammer til det nye Arkæologiens Hus. Derefter skal de kreative ideer og tanker omsættes til konkrete og realistiske løsningsforslag.

Ideer med afsæt i de fysiske rammer på Holbæk Museum

Arkitekterne:

- > Bygningens historik er vigtigt - den skal frem og udnyttes i udstillingen
- > Det gamle præg på bygningen bør bevares – liv og spor fra gamle dage
- > Åbning af Arkæolab – et rum i forlængelse af udstillingen, hvor det er muligt at kigge ind på de arbejdende arkæologer gennem et glasvindue. Ved særlige lejligheder skal værkstedet være åbent, og de besøgende skal introduceres til fund, undersøgelsesmetoder og bevaringsteknikker
- > Bygningen bør åbnes op, så man føler sig velkommen
- > Man kan lede folk rundt i udstillingen ved hjælp af lys – evt. spot på nogle af genstande
- > Evt. entre via købmandsgården?
- > Den lange gang på første sal er oplagt til en tidslinje

Ideer med afsæt i de fysiske rammer på Holbæk Museum

Gym.eleverne:

- > Levendegør museet vha. f.eks. teater og humor - det skal ramme noget i os - det er det vigtigste
- > Anvend lyd og lys – det skaber liv og stemning
- > Vi vil gerne være aktive – også selvom vi går i gymnasiet!
 - > Udfolde vores kreativitet og skabe et helhedsbilledet – sammenhæng ml. design, indhold og formidling
- > Vi vil samtidigt gerne have viden – ”Man skal blive klogere”
koncept – Genstanden og rummet skal få den respekt de/det fortjenes.

→ *Se også visionsfasen, hvor gymnasieeleverne var meget realistiske....*

Fase 4 – test af konkrete formidlingsideer

Kort om fase 4

- > Formålet med undersøgelsen sidste fase er at samle den viden, de tidligere faser (brugerundersøgelserne og fremtidsværkstedet) har genereret og omforme den til en række konkrete formidlingsmæssige tiltag, som efterfølgende afprøves på målgruppen.
- > Holbæk Museum har udarbejdet syv konkrete formidlingstiltag, som repræsenterer en forskellighed i både indhold, overordnet formidlingsprincip og formidlingsform. Tiltagene matcher museets ønsker og ambitioner for den kommende udstilling samtidigt med, at de lever op til målgruppens ønsker og behov.
- > De syv tiltag præsenteres for målgruppen og deres oplevelse afdækkes:
 - > 1. Forhistorisk værksted
 - > 2. Arkæolab
 - > 3. Vild med Egtvedpigens dans
 - > 4. Jagt ala Wii
 - > 5. Voksfigurer
 - > 6. Rollespil
 - > 7. Velkomstmaskine/folder

Deltagerprofil (børn & unge)

5. klasse, Bjerggårdsskolen:

- > Eleverne er i alderen 10-12 år
- > Alle eleverne har besøgt museet i skoleregi
- > Enkelte har besøgt museet med forældre eller bedsteforældre
- > 19 elever deltog i afprøvningsfasen*

2.g, Stenhus Gymnasium:

- > Eleverne er i alderen 18-19 år
- > De har billedkunst og samfundsfag som liniefag
- > De fleste har besøgt museet i folkeskolen
- > Én enkelt har besøgt museet i privat sammenhæng
- > 4 elever deltog i afprøvningen af dummymaterialet*

***Eleverne har tidligere deltaget i undersøgelsens fase 2**

1. Forhistorisk værksted

- > Det forhistoriske værksted foregår i et rum på museet, hvor børnene og de unge får mulighed for at udfolde sig kreativt og udforme genstande fra forhistorisk tid, enten i forbindelse med skole- eller privatbesøg.
- > De testede genstande er:
Muleposer, smykker, amuletter, påklædningsdukker og skabelse af ild m.m.



5. Klasses modtagelse

- > Eleverne var meget positive overfor det forhistoriske værksted – det tiltaler dem i høj grad, at de selv kan være aktive og kreative.
- > Elevernes egne forslag: sværd, hatte fra gamle dage, buer/pil til jagt, våben (kniv af flintesten), skjold, hjelme, tøj, smykker, sko, poser, halskæder og læderarmbånd.
- > De synes det er positivt, at de kan få genstandene med hjem – det giver noget ekstra til oplevelsen.
- > Ild fascinerer begge køn, det er noget nyt. Jagt, våben og krig har særlig interesse hos drengene.
- > Pigerne synes ikke det er interessant med beklædningsdukker.
- > Børnene forslår, at det forhistoriske værksted munder ud i et rollespil. Børnene er begejstrede for aktivt at kunne bruge de redskaber, som de har lavet.
- > Børnene vil gerne tilbage i tiden og lege som i gamle dage – det skal være formidling i øjenhøjde, noget de kan relatere til.
Børnene vil gerne kunne leve sig ind i levet liv – f.eks. smage mad fra gamle dage.
- > Børnene kan bedst lide at arbejde i mindre grupper, når de skal koncentrere sig om noget – hellere 2-4 rundt om bordet end hele klassen samlet.

"Jeg vidste ikke, at det var sådan man lavede ild!"

"Det ville være sejt, hvis vi fik lov til at lege med tingene bagefter"

Gymnasieelevernes modtagelse

- > Gymnasieeleverne efterspørger genstande, som de kan bruge til noget, og som kan anvendes i hverdagen – f.eks. en halskæde eller øreringe.
- > Det er essentielt for gym.eleverne, at aktiviteterne i værkstedet sættes ind i en sammenhæng. Der skal være en dybere mening med de pågældende aktiviteter → den historisk kontekst skal formidles!
- > Værkstedet bør bygges op omkring nogle interessante temaer, som kan give ny viden.
- > Det at lave ild opleves som interessant for begge køn, muleposerne nævnes også.
- > Ifølge pigerne afhænger valg af genstande af personlig interesse, men det er en styrke, at der er mange forskellige ting at vælge imellem.
- > Valgfrihed - det er vigtigt, at man selv kan bestemme, hvad man vil lave.
- > Genstandene opfattes som forholdsvis nemme at gå til (slet?).

”Det er godt, at der er noget for alle”

”Genstandene skal relateres til en historisk periode, sættes ind i en kontekst, ellers bliver det bare et smykkeværksted”

Formidlingsform

- > Hvordan fungerer instruktionsvideoer som formidlingsform?
- > Vil børnene og de unge hellere guides af en 'voksen' eller have instruktioner på skrift?



http://www.youtube.com/watch?v=qusoahu8x_g

5. Klasses modtagelse

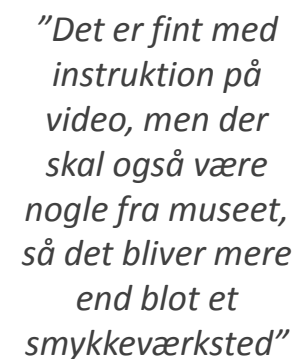
- > Eleverne synes det er en god ide med instruktionsvideoer, men de kan ikke stå alene som formidlingsform.
- > Vigtigt med en person, der kan sætte aktiviteterne i gang, og som de kan spørge til råds – men det skal være hjælp på egen opfordring.
- > De vil helst have en kombination af video og personlig instruktion.
- > Det negative ved video er, at de ikke kan styre processen selv og de har ikke direkte adgang til slutresultatet – det visuelle/illustrative har stor betydning for eleverne.
- > Derudover opfatter eleverne videoen, som nem at gå til.
- > Skrift tiltaler dem ikke umiddelbart – det er mere kedeligt, traditionelt og kræver illustrationer for at kunne fungere.

”Det er godt med mange billeder, så man ikke laver fejl”

”Det er vigtigt, at der er en voksen, hvis man bliver i tvivl om noget”

Gymnasieelevernes modtagelse

- > Gym.eleverne finder videoen alderssvarende og nem at gå til.
- > Den dybere mening og den historiske kontekst, som de efterspørger, kræver dog en personlig formidler.
- > Stemningen i værkstedet har ligeledes stor betydning – det er vigtigt, at der er én fra museet, der tager imod og byder velkommen.
- > Museums personale er ligeledes vigtigt i tilfælde af teknisk fejl, mangel på materialer eller behov for at kunne spørge til råds.
- > Pigerne taler for en kombination af både video og personlig formidler.



”Det er fint med instruktion på video, men der skal også være nogle fra museet, så det bliver mere end blot et smykkeværksted”

2. Arkæolab

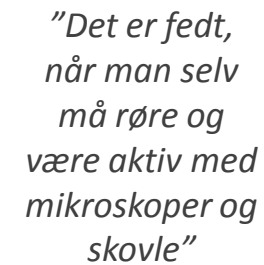
- > Arkæolab er Arkæologiens Hus' nye arkæologilaboratorium, hvor børnene og de unge får mulighed for være arkæologer for en dag. Her kan de finde ting fra fortiden, analysere fund og bidrage med egne fortolkninger.
- > I Arkæolab er der syv stationer, hvor hver station repræsenterer en af arkæologiens undersøgelsesmetoder og teknikker: Registrering, typologi, kronologi, zooarkæologi, antropologi, pollen, makrofossiler.



5. Klasses modtagelse

- > Arkæolab modtages utrolig positivt af hele klassen. Tanken om at få lov til at være arkæolog for en dag, tiltrækker eleverne i høj grad → involvering og viden.
- > De er særligt glade for ideen om selv at grave, finde ting og være aktive på egen hånd.
- > Tanken om at få lov til at grave efter knogler, potteskår m.m. og sætte dem ind i en sammenhæng tænder børnene.
- > Arkæolab tiltaler både i skole- og privatregi.

- > Børnene vil gerne have, at de kan spørge en voksen til råds.
- > Børnene opfatter det som negativt, hvis der er yngre børn, der ikke tager det seriøst, eller hvis det er overfyldt, så man ikke kan komme til.
- > Den formidlede viden skal være let og overskuelig. Der må ikke være meget tekst på de forskellige stationer.



"Det er fedt, når man selv må røre og være aktiv med mikroskoper og skovle"



"Det ville være endnu bedre, hvis graven var dyb!"

Gymnasieelevernes modtagelse

- > Arkæolab falder ikke umiddelbart i god jord hos gymnasiepigerne.
- > Det er for nichepræget og omfattende. Arkæolab opleves som et flere timers projekt, der kræver en masse viden om fortiden.
- > Pigerne er positive overfor det aktive element kombineret med ny viden, men Arkæolab kræver en særlig interesse for arkæologi.

- > Eleverne mener, at Arkæolab henvender sig til alle aldre, men laboratoriet kræver en introduktion først.
- > Pigerne forslår, at arbejdet bygges op omkring en konkurrence, som en motiverende faktor.
- > Den antropologiske vinkel finder de mest interessant – den virker mest seriøst.
- > De mange forskellige stationer er et positivt element.

”Det er spændende at sidde og arbejde med det selv”

”Det er fedt, at være aktiv selv og lære noget samtidigt. Det er meget bedre end at læse om tingene”

3. Vild med Egtvedpigens dans

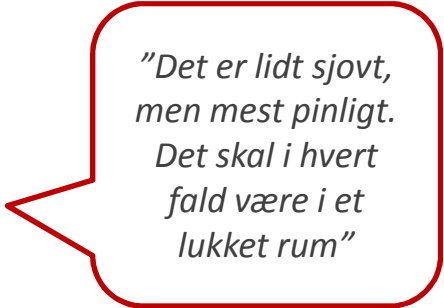
- > I et rum på museet kan børnene og de unge lære at danse Egtvedpigens karakteristiske dans. I rummet er det muligt at iføre sig Egtvedpigens tøj og smykker.
- > Instruksen foregår på et lærred på væggen, hvor der vises en film af en kvinde, som danser Egtvedpigens særprægede dans.



http://www.youtube.com/watch?v=_o54QuNBk4g

5. Klasses modtagelse

- > Der er lidt delte meninger. Nogle synes det er sjovt, andre synes det er pinligt.
- > Der er størst opbakning fra pigerne.
- > Tanken om en fælles sjov opleve tiltaler, men eleverne er meget tilbageholdne ifht. at kaste sig ud i danseaktiviteterne.
- > Det er som min. et krav at det foregår i et lukket rum, og ALLE skal deltage.
- > Ideen kræver en personlig instruktør og igangsætter, som samtidig formidler historien.
- > Men udklædningsdelen tiltaler - sjovt med tøj og smykkespænde.



*"Det er lidt sjovt,
men mest pinligt.
Det skal i hvert
fald være i et
lukket rum"*

Gymnasieelevernes modtagelse

- > Gym.eleverne synes ideen er sjov, fordi den er så anderledes og giver en fælles social oplevelse *"Det er noget man husker, noget man kan grine af"*.
- > Historien omkring dansen er ligeledes interessant, og noget de mener, der burde fokuseres på.
- > MEN: Pigerne er generelt lidt tilbageholdende i forhold til at iføre sig tøj og smykker.
- > Tanken om selv at stille sig frem er lidt sværere – det er pinligt!
- > Det kræver, at man er mange veninder, så det bliver en **sjov fælles oplevelse**.
- > Alle skal danse, og det skal foregå i et lukket rum.
- > Instruktionsvideoen er en god idé, men for at få pigerne til at deltage, kræver det en instruktør, der kan formidle dansen på et sjov og indbydende måde.

"Jeg synes, det er en rigtig god ide, men det er samtidigt lidt pinligt, og det kræver, at alle er med på ideen"

"En instruktør ville gøre det mindre pinligt, men hun må ikke være for seriøs. Det skal være sjovt"

4. Jagt ala Wii

- > Interaktivt computerspil, hvor børnene og de unge er jægere i stenalderen og skal nedlægge bytter og skaffe mad til dem selv og deres familie.
- > I et rum på museet er computerspillet projiceret op på væggen. Her kan børnene og de unge sigte på en række forskellige dyr og skyde med en fjernbetjening (ligesom Wii).
- > *"Jeres opgave bliver kun at skyde de dyr, som fandtes i Danmark i jægerstenalderen. I får points for korrekt nedlagt bytte og efter, hvor hurtigt I færdiggør spillet."*



<http://www.markfilm.dk/oplevelse/>



5. Klasses modtagelse

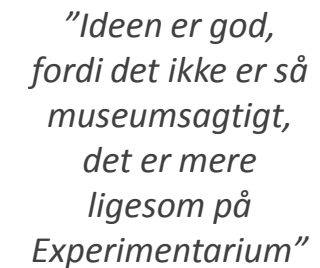
- > Både drengene og pigerne er begejstrede for ideen.
- > Ideen fanger især drengenes opmærksomhed, som ivrigt brainer videre:
 - > De foreslår, at man kan dygtiggøre/avancere sig i spillet, f.eks. ved at gå fra brug af kniv til bue og pil osv.
 - > De synes, at der skal være konsekvens → 3 forkerte dyr og så er det game over.
- > De synes spillet er simpelt, men det er positivt, at man kun må skyde nogle af dyrene – så lærer man om fortidens dyr.
- > Eleverne er særligt positive overfor konkurrenceparameteret!. De vil helst dyste mod deres klassekammerater, enten i små hold eller 1-mod-1, hvor det handler om at være hurtigst.
- > De synes også, det er interessant at dystre mod andre besøgende.
- > Det vil være sjovere, hvis man selv stod med en flitsbue i hånden, eller hvis man skulle kaste med en økse – *”Ellers ligner det jo bare et alm. computerspil”*.
- > Quiz mm. er også interessant, men kun hvis det er en konkurrence – det er et stort hit at dyste mod hinanden.

”Men det skal være et hurtigt spil, hvis vi alle sammen skal prøve. Ellers bliver det bare en lang kø.”

”Det er fedt, at man skal tænke sig om og ikke bare skyde alle dyrene”

Gymnasieelevernes modtagelse

- > Pigerne synes det lyder interessant – de mener, at det især vil appellere til drengene.
- > Wii-elementet tiltrækker.
- > De synes, at det er en god ide at kombinere viden og læring med computerspil – det er anderledes end den traditionelle formidling.
- > Gym.eleverne vil gerne have viden samtidigt, ellers virker det formålsløst, ex. har jeg valgt rigtigt?
- > Vidensniveauet skal henvende sig til deres aldersgruppe og inkorporeres i fortællingen/spillet.
- > Det er vigtigt, at der er god grafik, at spillet virker up to date og der er flere valgmuligheder.
- > Ideen med konkurrence er meget godt, men ikke en x-factor. Viden er det afgørende.
- > Pigerne foreslår at bruge computeren til at bevæge sig rundt i en virtuel verden, svarende til forhistorisk tid – komme tæt på detaljerne.
- >



"Ideen er god, fordi det ikke er så museumsagtigt, det er mere ligesom på Experimentarium"


5. Voksfigurer

- > Her præsenteres børnene og de unge for en voksfigur, som illustrerer en jernalderkvinde. I en hverdagssituation med datidens tøj og hjælpemidler.
- > Dette formidlingstiltag er medtaget for at imødekomme børnene og de unges ønske om en levendegørelse af udstillingen, hvor man ikke bare kan se tingene, men også se brugssituationen.



5. Klasses modtagelse

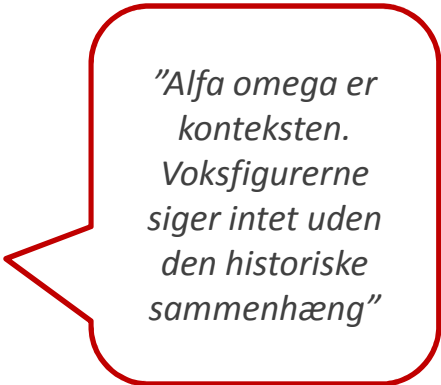
- > Som voksfiguren præsenteres her er den ifølge eleverne ikke interessant.
- > Det kræver, at voksfigurerne sættes ind i en kontekst – i en historie (jf. stammebåden og gravhulen).
- > Tøjet og håret i sig selv er intetsigende – figuren skal være i bevægelse og illustrere levet liv.
- > Figurerne skal skabe historie!
- > Eleverne fortæller selv, at voksfigurerne kan fortælle historier om: Hvor mange var de i en familie? hvordan så de ud? hvordan levede de? Hvad spiste de? Hvordan arbejdede de? Hvad lavede børnene? Hvordan de klarede sig uden maskiner?
- > Figurerens størrelse er ikke så relevant, det er konteksten, der er det afgørende.
- > Sammenlignet med aktive og involverende tiltag, som det forhistoriske værksted og arkæolab, så taber voksfigurerne.



”Det ville være fedt, hvis figuren viste, hvordan man lavede mad i gamle dage”

Gymnasieelevernes modtagelse

- > Ifølge gym.eleverne er voksfiguren ikke særlig iøjenfaldende – den giver dem ikke noget.
- > Konteksten skal tydeliggøres. Der skal bygges en historie op omkring figurerne, så det bliver mere virkeligt.
- > Voksfigurer opleves som en traditionel formidlingsform.
- > Pigerne foreslår at voksfigurerne levendegøres via tekst eller lydfiler, ex. jernalderkvinden der henvender sig.
- > God måde at formidle viden via lyd og illustrative figurer.
- > Fortællingerne skal kunne relateres til de unges eget liv og samfundet i dag – ex. hvordan forholdene har ændret sig fra dengang til nu.
- > Humor er et godt element, som tiltrækker de unge.
- > Enkelte af pigerne mener, at voksfigurer i realstørrelse ville gøre større indtryk.



*”Alfa omega er
konteksten.
Voksfigurerne
siger intet uden
den historiske
sammenhæng”*

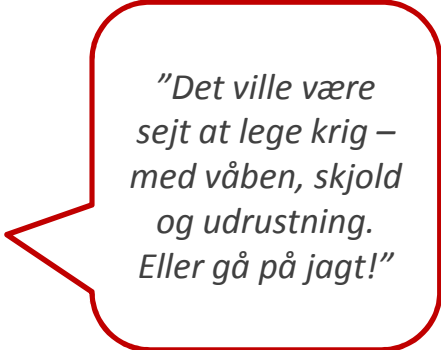
6. Rollespil

- > Her får børnene og de unge mulighed for at iklæde sig drager fra forhistorisk tid og på egen krop fornemme, hvordan man levede i gamle dage.
- > Børnene og de unge får udleveret nye navne og tildelt forskellige roller. Rollespillene omhandler emner som ofringer, krig, overtro mm.



5. Klasses modtagelse


- > Rollespil er et stort hit hos eleverne.
- > Eleverne har en klar referenceramme ifht. rollespil og synes det er fedt at klæde sig ud og leve sig ind i en anden verden. De er trygge ved konceptet og har prøvet det før.
- > Flere af eleverne synes det kunne være sjovt at få lov til at kæmpe mod hinanden, især drengene.
- > Eleverne er generelt meget interesserede i historier fra og viden om gamle dage. *Hvordan foregik det dengang? Hvordan var det at være barn i gamle dage?*
- > Rollespil giver eleverne mulighed for at prøve tingene selv – det er aktivt, indlevende og varieret.
- > Rollespil opfordrer eleverne til at bruge deres fantasi samtidigt med at de lærer noget nyt.
- > Selve ideen med ofring tiltalte dem ikke umiddelbart.
- > Rollespil er noget, der er interessant i skoleregi – det er noget for hele klassen, da det kræver, at man er mange.



*”Det ville være
sejt at lege krig –
med våben, skjold
og udrustning.
Eller gå på jagt!”*

Gymnasieelevernes modtagelse

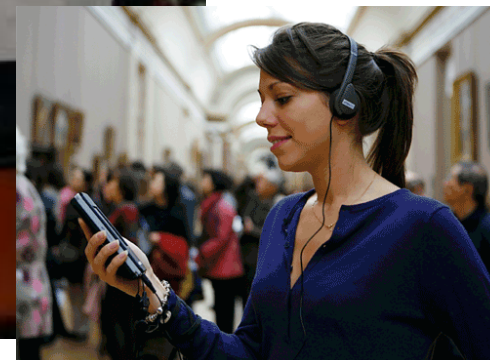
- > Rollespil falder aldeles ikke i gymnasieelevernes smag. Det er ikke noget, der interesserer dem, og de har svært ved at tage konceptet seriøst.
- > Ideen bag rollespil med at kombinere mad, dans, genstande fra forhistorisk tid mm. tiltaler pigerne, men de mener ikke, at rollespil er måden det skal formidles på.
- > For at det skal fungere for pigerne, skal det foregå som en workshopdag/guided tour.
- > Rollespil er ikke alderssvarende – det er et koncept til yngre eller folk med særlig interesse.



*“Rollespil.
Allerede dér
mister du
min
interesse”.*

7. Velkomstmaskine/folder

- > Velkomstmaskinen skal stå i indgangen til Arkæologiens Hus. Ideen er, at børnene og de unge kan vælge det tema, som de synes er mest interessant, og som de vil følge i udstillingen. Computeren printer et kort ud med en guidet oversigt over det valgte tema.
- > Foldere og audioguides diskuteres ligeledes som formidlingsform.



5. Klasses modtagelse


- > Velkomstmaskinen modtages positivt. De foretrækker den personlige guide frem for den traditionelle NATmus-folder.
- > Det appellerer til eleverne, at de kan vælge ud fra interesse, og ikke behøver at se det hele.
- > Medbestemmelse er et hit – de er med til selv at tage et aktiv valg.
- > Den tematisk tilgang, det går på tværs af forskellige tidsperioder og highlights, vinder størst indpas.
- > Forenklet vælger pigerne smykker og kvinderollen, mens drengene fascineres af jagt og våben.
- > 'Børneliv' mangler!
- > Smartphones er umiddelbart for udviklet værktøj for børnene – det er rarest med print.
- > Flere er positive overfor audioguides (lyd) – bedre end at læse tekster. Men der skal være valgfrihed – flere forskellige lydspor at vælge i mellem.

"Selvom det er highlights, kan det jo godt være, at det ikke handler om noget, som er interessant".

"Det ville være sejt, hvis det var et barn, der snakkede"

Gymnasieelevernes modtagelse

- > Velkomstmaskinens tiltrækker de unge pga. det personlig valg og fokus på egne interesser.
- > Pigerne er umiddelbart positive over for audioguides – man kan gå rundt i sin egen verden, nemmere at leve sig ind i det.
- > God måde at formidle viden på om forskellene inden for de forskellige tidsperioder.
- > Ulempen ved audioguides er, at det sociale aspekt går tabt, som ellers er ideen med besøget for de unge.
- > Eleverne vil gerne have lyd i udstillingen, men det må ikke isolere. Det skal være noget, alle kan høre på samme tid – ”lydsøjler”.



*”Vi hører
alligevel ikke
efter, når de
fortæller om
noget, vi ikke
synes er
interessant”*

Konklusioner (fase 1-4)

Konklusioner

- > Det handler for både børn, unge og voksne om at **blive taget i hånden** – museer føles ofte svært tilgængelige, og derfor er det vigtigt, at de hjælpes på vej.
- > **Formidling i øjenhøjde.** Det er essentielt, at børnene og de unge kan relatere sig til det oplevede. Dette kræver formidling, der henvender sig specifikt til de forskellige målgrupper.
- > For både børn, unge, forældre og folkeskolelærere gælder det, at det er de **udvalgte genstande og de særlige historier**, som skal i fokus.
- > Mens de yngste i målgruppen stadig synes, at det er interessant at *kigge* på nye genstande, kræver de ældste i målgruppen mere formidling. Gymnasieeleverne har i høj grad behov for, at **genstandene sættes ind i en kontekst**, så det er muligt at drage paralleller til nutiden
- > **I skoleregi** vil børnene og de unge gerne lære samtidigt med, at de kan få hænderne ned i stoffet → **viden og involvering.**

Konklusioner

- > For at gøre arkæologi spændende skal både børn og unge **involveres aktivt**. Derudover skal oplevelsen gerne **afvige fra den almindelige skoleundervisning**, som primært har fokus på at *se og lytte*.
- > Det tiltaler begge målgrupper, når de selv kan være **kreative og selv tænke** sig til tingene.
- > **Medbestemmelse og valgfrihed** er afgørende for en god oplevelse.
- > **Kvalitet over kvantitet**. For begge målgrupper gælder det, at kvaliteten skal være i orden. 'Lidt men godt'. Det skal være ordentlig håndværk, gode videoer, teknikken skal fungere, grafikken skal være i top og lydfilerne skal være seriøse og tydelige.

Konklusioner

- > Museer generelt og Holbæk Museum specifikt er **ikke en naturlig del af** hverken børn, unge eller forældres bevidsthed, når det **gælder udfugtsmål i fritiden** → manglende synlighed.
- > Der er et **stort potentiale i forhold til folkeskoleeleverne** → både børn og forældre kunne sagtens tænkes at bruge museet i privat regi.
- > **I privatregi er det den fælles sociale oplevelse**, der er i højsædet. Dette betyder ikke, at børnene og de unge ikke vil lære noget nyt, men formidlingen skal tilpasses den pågældende situation
- > Også i **skoleregi er der et stort potentiale ifht. folkeskoleeleverne** som målgruppe

Konklusioner

- > Derimod er det **sværere at nå ud til gymnasieeleverne**. Museer er ikke en naturlig del af deres fritidsaktiviteter. Men skal det lykkes, at tiltrække de unge i deres fritid, bør den fælles sociale oplevelse være i centrum.
- > **Det skal virkelig interessere dem**, før de gider fordybe sig i det. De unge er mere selektive i deres tilgang.

Anbefalinger

Anbefalinger

- > **Sats på folkeskoleeleverne frem for gymnasieeleverne.**
 - > I privat regi er der et stort potentiale for at skabe rammene om en fælles familieudflugt til Holbæk Museum og Arkæologiens Hus
 - > I skoleregi er Holbæk Museum og Arkæologiens Hus oplagt at inddrage i undervisningen.
 - > I privatregi er der meget langt fra gymnasieelevernes interesser og fritidsaktiviteter til Holbæk Museum og arkæologi.
 - > I skoleregi er undervisningen underlagt nogle meget faste rammer og et målrettet pensum, som vanskeliggør at forene undervisningen og Holbæk Museum.

- > **Skab indgange til Holbæk Museum generelt og Arkæologiens Hus specifikt.** Begge dele opleves som lukkede universer i dag.

Anbefalinger

- > **Skab større synlighed og bevidsthed** om Holbæk Museum og Arkæologiens Hus.
- > **Tag brugerne i hånden.** Både børn og forældre har begrænsede forudsætningerne for (lokal)historie og arkæologi som genstandsfelt.
- > **Brug Arkæologiens Hus som ramme for involverende formidling**, og kommunikér det som et samlet familie/skoletilbud. Det handler om at skabe et formidlingsunivers med indlevelse i centrum. Museumsoplevelsen skal være **sansende, aktiverende og involverende**.
- > **Skab stemning og tilfør genstandene liv**, i form af opgaver, quiz, konkurrencer og historiefortælling - tilpasset de forskellige målgrupper.
- > Historieformidlingen skal tage afsæt i **relevans, øjenhøjde, aktualitet og faktuel viden**.

Anbefalinger

- > **Skab fortællinger på flere niveauer**, så forskellige målgrupper kan få både fælles og forskellige oplevelser samtidig. De forventer en fælles social oplevelse, hvor de føres gennem udstillingen og underholdes undervejs.
- > **Skab involverende formidling og læring i ét.** Det definerer en god museumsoplevelse.
- > **Skab variation i formidlingsformen** – det er i sig selv en styrke (lyd, lys, billeder, video, hands on m.m.)
- > **Brug de stemningskabende rammer aktivt** i formidlingen. Holbæk Museum har unikke bygninger m.m. og det bør udnyttes.
- > **Arkæologi kræver at konteksten formidles** og det særprægede (den enkelte genstand) sættes i fokus.
- > Fokus på **det enkle** (afgrænset og udvalgt), **det særprægede** og det der **fortæller en menneskelig historie.**

Anex Analyse
Rentemestervej 80
2400 København NV