

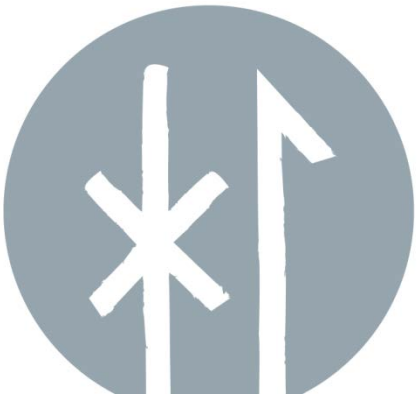
HISTORIE  LAB

Nationalt Videncenter
for Historie- og Kulturarvsformidling



KULT-projektet. Følgeforskningens resultater og anbefalinger

Sally Thorhauge og Mette N. Christensen





Mål for følgeforskningen

- Identificere projektdeltagernes erfaringer med tværprofessionelt samarbejde
- Projektdeltagernes anbefalinger ved tilrettelæggelsen af pædagogiske forløb
- Projektdeltagernes oplevelse af børnenes udbytte af forløbene

Rapporten: <http://historielab.dk/om-centret/projekter/kult/>



Materialer og metoder

Mixed-methods forskningsdesign

Kvalitative og kvantitative data

Skriftlige interviews, transskriberede videoer

Det kvalitative datasæt blev kodet ud fra to analysemodeller

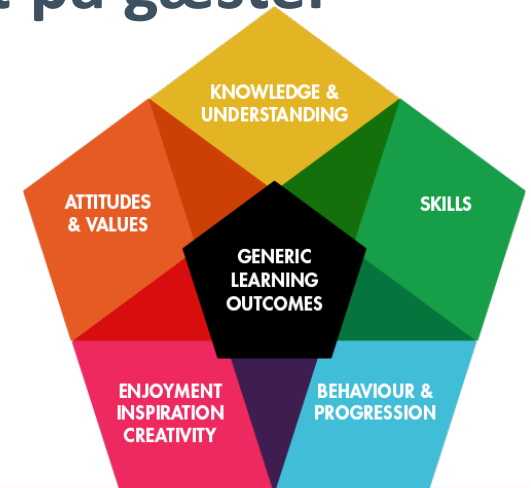
SWOT-analyse –styrker/svagheder i samarbejdet

GLO-modellen –børns læringsudbytte



GLO-modellen - Børnenes læringsudbytte

- **GLO.** Generic Learning Outcome (GLO) eller Almene læringsresultater.
- GLO-modellen er et **planlægnings- og evalueringværktøj**, som er udviklet i England i 2001-2002 for at kunne **evaluere museers og andre kulturarvsinstitutioners læringseffekt på gæster**
- GLO-modellen er funderet i en bred definition af læring

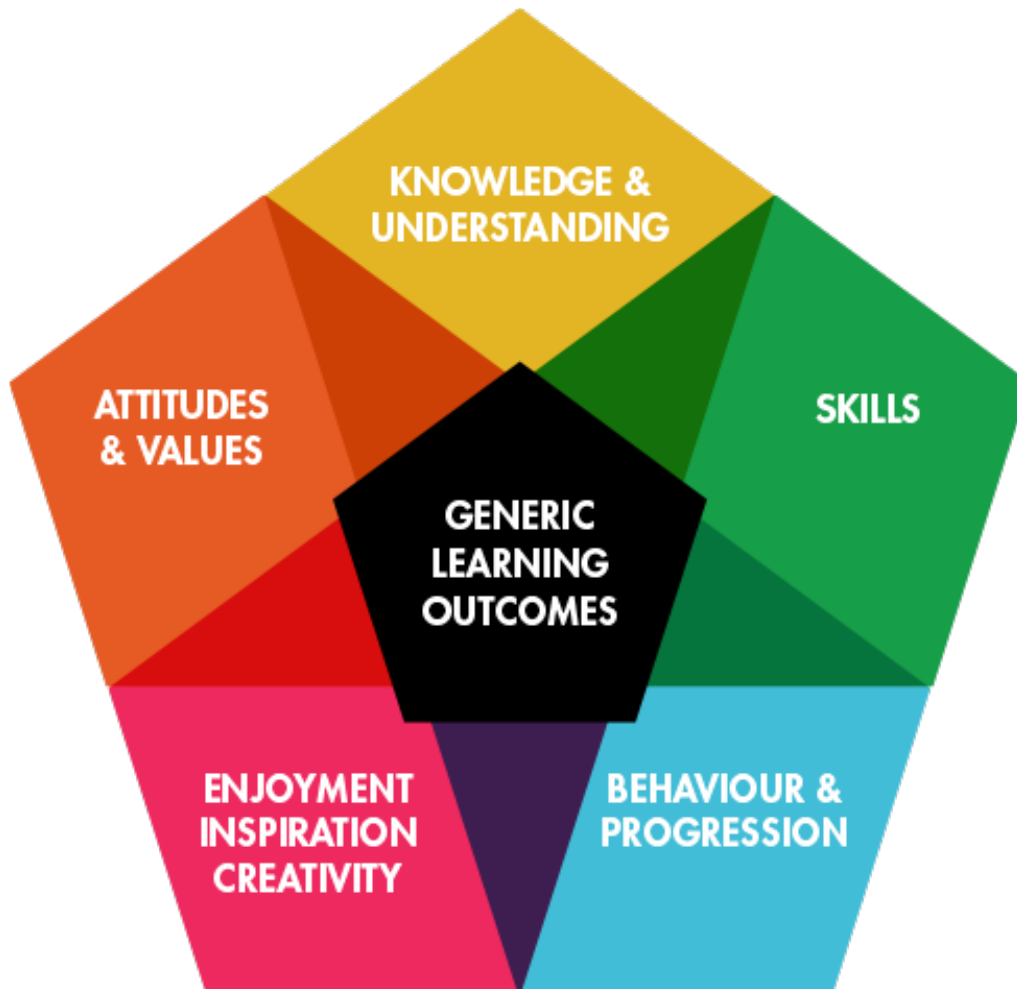


<http://www.artscouncil.org.uk/measuring-outcomes/generic-learning-outcomes>

<http://www.artscouncil.org.uk/defining-learning>



Mange facetter af læring



Viden og forståelse

- lære om fakta eller få information
- skabe overblik og mening, få dybere indsigt
- at lære om hvordan museer fungerer

Kompetencer

- hvordan noget gøres eller løses
- at gøre nye ting
- intellektuelle kompetencer
- håndtere nye situationer og informationer
- indgå i sociale sammenhænge
- kommunikere med andre
- fysiske kompetencer

Holdninger og værdier

- følelser, opfattelser, selvopfattelse
- holdninger til andre mennesker
- Tolerance, empati, indlevelsesevne
- motivation
- forholde sig til positive og negative holdninger

Fornøjelse, inspiration, kreativitet

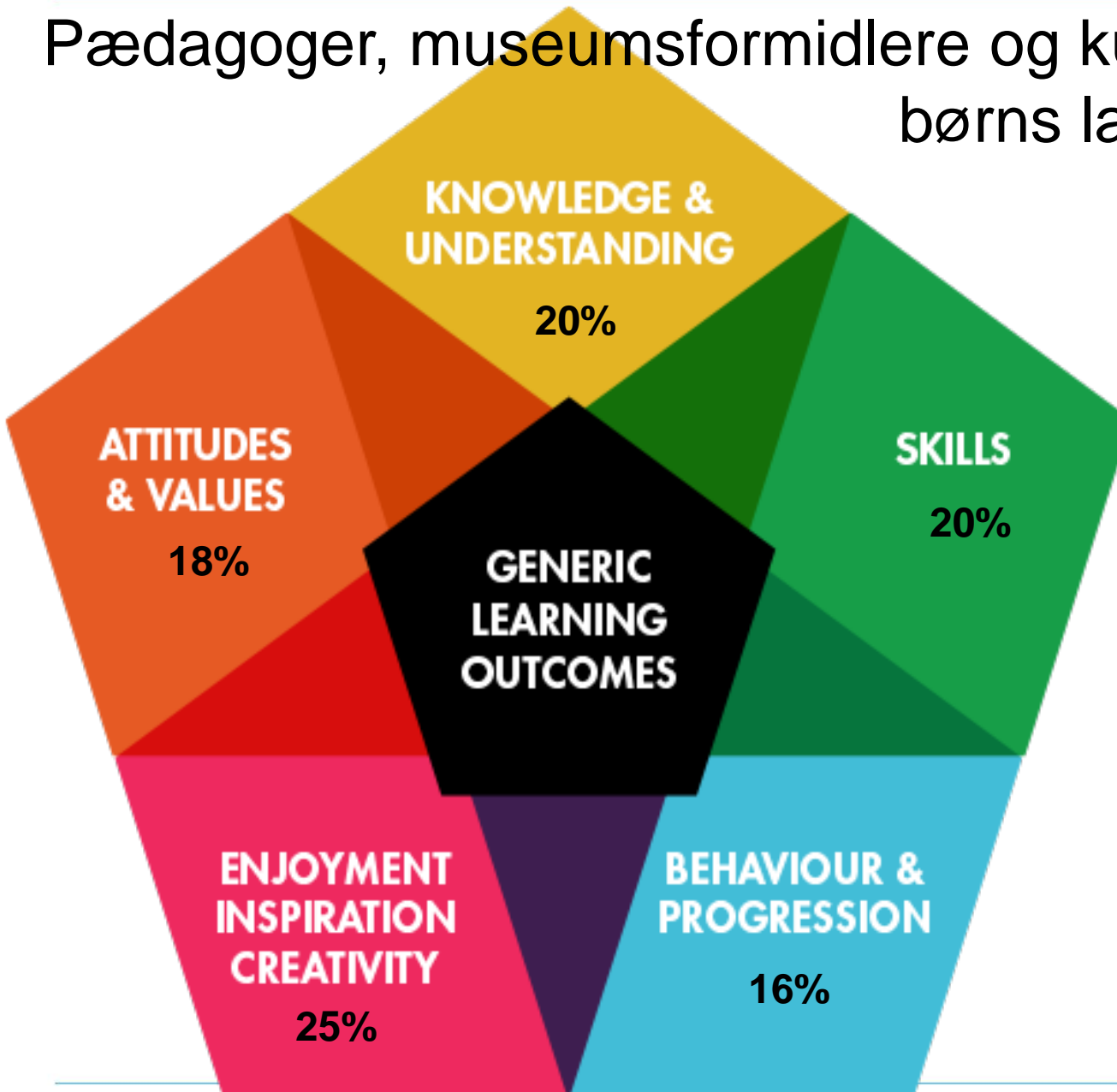
- have det sjovt og blive overrasket
- få innovative tanker, udvise kreativitet
- gå på opdagelse, eksperimentere, fremstille noget
- føle sig inspireret

Aktivitet, opførsel, forandring og fremskridt

- hvad man gør og har til hensigt at gøre
- hvad man har gjort tidligere
- hvad man har fortalt eller har observeret andre gøre
- en ændring af den måde man lever sit liv



Pædagoger, museumsformidlere og kunstnere om børns læring i KULT



Fornøjelse og kreativitet fylder mest

Opførsel og forandring fylder mindst

-Men der er ikke store forskelle, alle facetter er bredt repræsenteret



Pædagoger, museumsformidlere og kunstnere om børns læring i KULT

Mange udtalelser peger på overlappende GLO'er. Dvs- flere GLO'er er i spil samtidig → "større", mere signifikant læring (Thorhaug 2014:78)

Børnenes udbytte af læselege som forberedelse af museumsbesøg, udklædning som historiske eller litterære personer, rollespil og deltagelse i levende formidling /skuespil, genfortælling af historier samt fremstilling af kreative produkter før og efter den kulturelle aktivitet (fx tegne og male danserinder og soldater, lave ild, fremstille tinmønter, fremstille papirbåde og sejle med dem, fremstille legetøj, snitte pinde, skrive et brev til flaskepost, lave et skuespil) omfatter forøgelse af viden og indsigt (GLO1), styrkelse af kompetencer (GLO2) og fornøjelse, inspiration og kreativitet (GLO4).udklædning og rollespil gav børnene plads til at ændre adfærd (GLO5).ændring af opførsel hos en stor gruppe drenge ved, at de blev optagede af tegne- og male-aktiviteterne, hvilke de ofte ellers ikke deltog særlig aktivt i (rapporten s. 13)



Rapportens anbefalinger om tilrettelæggelsen

- Sommerfuglemodellen bruges som skabelon for tilrettelæggelsen og gennemførelsen af forløbsaktiviteter. Modellen understøtter en helhedstænkning med fokus på pædagogisk arbejde før-, under- og efter kulturmødet.
- Der afsættes særlig god tid til at arbejde med efterfasen i sommerfuglemodellen. Blandt deltagende pædagoger var der flere der fremhævede, at der er et stort pædagogisk potentiale i efterfasen.
- GLO-modellen anvendes som planlægnings- og evalueringsredskab



Rapportens anbefalinger om organisering

- Samarbejdet i partnerskabet mellem dagtilbuddet og kunstner eller kulturinstitutionen organiseres efter en **samarbejdssommerfuglen**. Det er vigtigt, at partnerne får afstemt ansvar og roller i de tre faser i samarbejdet, og at man ikke slipper samarbejdet for tidligt.
- **Ledelsen** ved dagtilbuddet og kulturinstitutionen orienteres grundigt om samarbejdet og er indforstået med, at der bruges tid på det.
- **Samarbejdet sker i samme partnerskab flere gange**, så man opnår et godt kendskab hinanden. Det gør det nemmere at arbejde langsigtet og udviklende med forløbene og reducerer forberedelsestiden.
- Der **bruges tid på at kommunikere** med kolleger på egen institution om partnerskabet, dets samarbejde og resultaterne af det forløb, man sammen udvikler og gennemfører. Det er en god ide at få andre “med på ideen”, så partnerskabet bliver stærkere og mindre sårbart over for medarbejdere, der får nyt arbejde og derfor forlader det.
- Der over tid etableres en **“database”** af forløb, som man deler med søsterorganisationer
- Der arbejdes på at få **politisk opmærksomhed** på de muligheder der er for at få støtte til at etablere og vedligeholde et katalog af tilbud fra en række af kommunernes kunstnere og kulturinstitutioner, som er interesserede at samarbejde med kommunens dagtilbud. Her er det en stor hjælp, hvis institutionens ledelse bakker op og går aktivt ind i dette arbejde.



Samarbejdssommerfuglen

