

En social og interaktiv museumsoplevelse for familier på SMK

THEA BRYDER NIELSEN
NADINE SCHMIDT-KLIEBER JACOBSEN

1. JUNI 2018



ABSTRACT

Today, museums are among the most prominent cultural institutions in society, and over the years, great attention has been given to learning in relation to the museum visit. In this sense, art museums are closely connected to interpretation and reflection and learning in these settings can be characterized as informal learning. In relation to this, interactive technologies are finding their way into the museums, because they withhold potential to help art becoming comprehensible for children and families.

This thesis sets out to investigate how a digital concept can facilitate social interaction among family members and support informal learning when visiting art museums. To carry out the study, an approach of Design Thinking was applied. During the research and design process, interviews with stakeholders from SMK and potential users of the digital concept was conducted. Furthermore prototypes were designed and tested among potential users of the concept.

Results from the tests revealed that conversations about artwork was most likely to occur if recognisable terms were used in relation to the performance of activities. Along with these activities, the digital aspect of the concept made it possible for the family members to interact with, manipulate, and respond to the art. This contributed to creating a common understanding in the group and signs of informal learning were observed. Furthermore, it was found that a minimum of information should be given when exploring the art to keep the attention span of the children last longer. The digital concept, design process and methods will be discussed.

INDHOLDSFORTEGNELSE

1. INTRODUKTION.....	2
1.1. Case: Statens Museum for Kunst.....	2
1.3. Afgrænsning.....	3
1.4. Motivation.....	4
1.5. Projektstruktur.....	4
2. LITERATURE REVIEW.....	5
2.1. Museumsoplevelsen.....	5
2.1.1. Muséet som læringsinstitution.....	5
2.2. Den digitale og interaktive museumsoplevelse.....	6
2.3. Familier på museum.....	6
2.3.1. Familier og læring.....	7
2.3.2. Familier og social interaktion.....	7
2.3.3. Familier på kunstmuseum.....	8
2.4. State of the art.....	8
2.5. Vores bidrag.....	9
3. DESIGNTILGANG OG METODE.....	10
3.1. Research through Design.....	10
3.2. Design Thinking.....	10
3.2.1. Empathize.....	11
3.2.2. Define.....	11
3.2.3. Ideate.....	11
3.2.4. Prototype.....	12
3.2.5. Test.....	12
4. RESULTATER.....	15
4.1. Indledende research.....	15
4.1.1. Interview med Jonas Heide Smith fra SMK.....	15
4.1.2. Brugerinterview med Anna.....	16
4.1.3. Indsigter.....	16
4.1.4. Persona: Kathrine.....	17
4.1.5. Problem statement.....	19
4.1.6. Fra persona til designprincipper.....	19

4.2. Konzeptudvikling.....	19
4.2.1. Brainstorming.....	19
4.2.2. Bodystorming på SMK.....	20
4.2.3. Den endelige idé.....	21
4.3. Prototype: Papir.....	24
4.3.1. Udførelse af test.....	25
4.3.2. Indsigter.....	25
4.3.3. Refleksioner.....	27
4.3.4. Interview med Jens Christensen fra SMK.....	27
4.3.5. Indsigter.....	27
4.3.6. Refleksioner.....	28
4.4. Prototype: Digital 1.0.....	29
4.4.1. Udførelse af test.....	32
4.4.2. Indsigter.....	32
4.4.3. Refleksioner.....	34
4.5. Prototype: Digital 2.0.....	34
4.5.1. Udførelse af test.....	35
4.5.2. Indsigter.....	36
4.5.3. Refleksioner.....	37
4.6. Prototype X: Navigation.....	37
4.6.1. Udførelse af test.....	38
4.6.2. Indsigter.....	39
4.6.3. Refleksioner.....	40
4.7. Opsamling på tests.....	40
5. EVALUERING OG DISKUSSION.....	41
5.1. Evaluering af konceptet.....	41
5.2. Diskussion af designprincipper.....	42
5.3. Udfordringer i designprocessen.....	42
5.4. Uformel læring set i retrospektiv.....	44
5.5. Diskussion af metodevalg.....	44
6. KONKLUSION.....	46
7. REFERENCELISTE.....	47
8. BILAG.....	50

**Fortæl mig noget, og jeg vil glemme det.
Vis mig en ting, og jeg husker det måske.
Giv mig en oplevelse, og jeg glemmer det aldrig**

Søren Kierkegaard

1. INTRODUKTION

Muséer er blandt de mest fremtrædende kulturinstitutioner i samfundet. I takt med at de har vundet indpas hos befolkningen, er der sket et skift fra fokus på samlinger og forskning, til en hovedvægt på læring (Falk & Dierking, 1992). Muséer er nu et sted, som folk i alle aldre tyer til for at skabe forståelse for kultur, historie og videnskab (Leinhardt, Crowley, & Knutson, 2002). Falk & Dierking definerer muséer som "historical homes and sites; science and technology and nature centres; aquaria, zoos, and botanical gardens; as well as traditional art, history, and natural history museums" (1992, p. xiii). Inden for denne gruppe adskiller kunstmuséer sig ved at lægge op til fortolkning (Knutson & Crowley, 2010). Dette har medført, at spørgsmålet om læring på kunstmuséer historisk set har været en kompleks udfordring, som har opdelt kunstverdenen i to lejre: dem som mener, at en æstetisk oplevelse bedst tilgås ved udstilling af kunstværker med minimal eller ingen fortolkende skiltning, og dem som mener, at fortolkende skiltning er afgørende for at hjælpe de besøgende med at forstå betydningen af kunsten. Samtidig har kunstmuséer, som et sted for rolig fordybelse og refleksion, været blandt de mest tilbageholdende med at omfavne det yngre publikum (Mallos, 2012).



Ifølge museums konsulent i Kulturarvsstyrelsen, Hanne Larsen, kan kulturarven "være med til at give nutidens børn en forståelse af, hvem de er, og hvad det er for et samfund, de lever i." (Kristensen, 2004). Børn har dog ikke nødvendigvis forudsætningerne til at fortolke og drage nytte af den kunst, de oplever. Ifølge Digital Head på Statens Museum for Kunst, Jonas Heide Smith (se Bilag 1), kan der derfor opstå et behov for at få oplevelsen forklaret, herunder hvad et værk forestiller, eller hvad elementerne i et maleri betyder. Kunstmuséer stiller dermed store krav til forældrenes formidlingsevne. Hvis forældrene samtidig selv har svært ved at forstå værkerne, kan det være vanskeligt at skabe en begejstring for kunst hos deres børn i et rum, hvor de skal være stille og ikke må røre ved noget.

Mange muséer har efterhånden taget interaktive teknologier til sig. Danske muséer er dog fortsat tilbageholdende, og nedprioriterer digitale medier i deres strategi (Holdgaard & Simonsen, 2011). I stedet betragter muséerne digitale medier som en tilføjelse til den traditionelle museumsformidling. Dette til trods for, at digitale medier besidder et stort potentiale for at skabe en formidling, som gør kunsten tilgængelig for børn. Digitale medier kan endvidere berige gæsternes nydelse og læring på en måde, der er svær at opnå gennem andre medier (Gammon & Burch, 2008).

1.1. CASE: STATENS MUSEUM FOR KUNST

Vi benytter i dette speciale Danmarks nationalgalleri, Statens Museum for Kunst (herefter SMK) som design space for vores undersøgelse. Selvom stakeholders fra SMK indgår som informanter i designprocessen, er det dog vigtigt at påpege, at specialet ikke er et samarbejde med SMK, og at undersøgelsen derfor ikke har organisationens fremtidige målsætninger som drivkraft.

SMK arbejder for tilgængeliggørelse og formidling af kulturarven. I forhold til familier indebærer det bl.a. at "inspirere til kreativitet ved at bidrage til at børns, unges og voksnes talent for og evne til at betragte, reflektere og udtrykke sig kreativt styrkes" (Kulturministeriet & SMK, 2013, p. 2). Ifølge Jonas Heide Smith tager mange forældre deres børn med på SMK for at bruge tid med hinanden og skabe fælles oplevelser. SMK har på nuværende tidspunkt en række tilbud

til familier herunder "Børnenes værksted", børnerundvisninger, og "Søndage for børn". Disse er dog afskåret fra de øvrige udstillinger og er ikke digitale oplevelser.

SMK har siden 2008 arbejdet med at blive et 100% digitalt kunstmuseum (Sanderhoff, 2014). Det femårige projekt, SMK Digital, blev søsat med et ønske om at udbygge den digitale museumsoplevelse online og på selve museet. Formålet var at udvikle en digital museumspraksis på SMK samt at opnå faglig indsigt og kompetencer indenfor det digitale felt. Selvom projektet i dag er afsluttet, er digital museumspraksis stadig en central del af SMKs virke. SMK har blandt andet indført en række formidlingsmæssige satsninger i museumsrummet herunder digitale borde og audioguides. Vi mener dog, at der er plads til at udnytte de teknologiske muligheder yderligere, særligt over for familier. Dette være sig gennem udvikling af digitale løsninger, der kan understøtte børn og forældres museumsoplevelse ved at gøre kunsten mere tilgængelig.

1.2. PROBLEMFORMULERING

Med et øget fokus på læring i museumsverdenen ser vi et behov for at skabe digitale oplevelser, der øger muligheden for, at læring finder sted på kunstmuseer. Idet læring er en del af en social proces, er det samtidig essentielt at tænke social interaktion ind i oplevelsen, da museumsbesøget for familier i høj grad er en social begivenhed. Derfor vil vi udforske feltet af læringsrige sociale museumsoplevelser ved at besvare følgende problemformulering.

Hvordan kan vi med et digitalt koncept understøtte uformel læring ved hjælp af social interaktion mellem forældre og børn på kunstmuseer?

1.3. AFGRÆNSNING

Med denne problemformulering afstedkommer en afgrænsning i forhold til det felt, vi undersøger. Afgrænsningen udgør de rammer, vi arbejder inden for, og er beskrevet i det følgende.

Målgruppe: forældre og børn

Når vi i denne undersøgelse taler om børn, vil det være børn i alderen 6-12 år. Dette valg er truffet på baggrund af, at denne gruppe befinder sig i de tidlige skoleår i hhv. indskoling og på mellemtrin. Vi har en formodning om, at denne gruppe er modtagelige overfor læring og er begyndt at kunne læse. Mødet med kunstmuseet er måske deres første, og de møder derfor værkerne med "friske" øjne. En digital oplevelse kan dermed være med til at forme deres fortolkning af kunsten. Vi er dog opmærksomme på, at der udviklingsmæssigt kan være et stort spring fra seks år til tolv år.

Uformel læring

Museumsoplevelser og læring hænger unægteligt sammen. I denne undersøgelse afgrænser vi feltet til et fokus på uformel læring. Vi benytter her Ellenbogens definition af *informal learning*, som er læring, der er frivillig, ikke fastlagt på forhånd og uafhængig af et pensum (2002). Dette adskiller sig fra *formal learning*, der modsat er obligatorisk, organiseret og samlet i et pensum. I relation til denne undersøgelse om kunstmuseer, indebærer dette derfor ikke læring om kunstnere eller malerstil, men nærmere en fortolkning og perspektivering af de situationer, som bliver afbilledet i malerierne.

Social interaktion

Med social interaktion menes socialt samspil, hvor mennesker gennem gensidige handlinger påvirker hinanden (Jørgensen, n.d.). Denne påvirkning formidles gennem sprog, gestus eller handleforløb. I denne undersøgelse vil hovedfokus være på samtaler mellem familiemedlemmer, da forældre og søskende er vigtige ressourcer til nye forklaringer hos børn (Crowley & Callanan, 1998). Samtaler kan give os tydelige indblik i en families fortolkninger og fælles meningsskabelse. Ved at observere samtaler får vi mulighed for at udforske de måder, hvorpå

forudgående viden, motivation og forholdene ved et givent øjeblik skaber en sammenhæng, hvor en læringserfaring opstår (Knutson & Crowley, 2010).

1.4. MOTIVATION

Nysgerrigheden omkring museumsoplevelser for familier udspringer af et treårigt forskningsprojekt kaldet GIFT. Gennem praksisbaseret forskningssamarbejde mellem fremtrædende kunstnere, museer og forskere søger GIFT-projektet at udvikle viden om meningsfuld personliggørelse af hybride virtuelle museumsoplevelser ("The GIFT project," 2017). Vores baggrunde indenfor hhv. interaktionsdesign og sociale medier har ligeledes haft indflydelse på motivationen for undersøgelsen. Hvor interaktionsdesign har påvirket vores af valg af undersøgelsesdesign og designproces, har interessen for sociale medier ledt os i retningen af digitale løsninger, som kan bidrage til social interaktion mellem de besøgende.

1.5. PROJEKTSTRUKTUR

For at søge svar på vores problemformulering har vi foretaget en undersøgelse gennem en designproces. Undersøgelsen er i specialet opdelt i seks kapitler med hver sit formål, og med en overordnet hensigt om at begrunde undersøgelsens rationale. Kapitlerne vil blive præsenteret på modsatte side.

Vi har endvidere dokumenteret designprocessen gennem billeder, interviews, observationer, sketches og grafikker. Disse kan findes løbende i specialet eller som bilag. Læseren bør endvidere være opmærksom på, at testpersoners identitet er sløret ved hjælp af pseudonymer.

Kapitel 2: Literature review

I dette kapitel søger vi at afdække feltet af museumsoplevelser ved hjælp af en gennemgang af eksisterende forskning på området. Med udgangspunkt i problemformuleringen har vi identificeret tre relevante felter, som denne undersøgelse kan bidrage til: museumsoplevelsen, den digitale og interaktive museumsoplevelse samt familier på museum. Afsnittet vil endvidere præsentere en række eksempler på digitale oplevelser til kunstmuseer.

Kapitel 3: Designtilgang og metode

Dette kapitel indeholder en gennemgang af den metodologiske ramme for vores designproces, Research through Design. Endvidere beskrives vores tilgang til designprocessen, Design Thinking, der har påvirket valget af metode og teori.

Kapitel 4: Resultater

I dette kapitel bevæger vi os fra at opsummere den viden, der allerede er kendt om feltet, til at bidrage med nye indsigter. Dette sker gennem en præsentation af de resultater, som er opnået ved brug af de valgte metoder og teorier. Kapitlet er derfor en gennemgang af designprocessen fra indledende brugerundersøgelse til konceptudvikling og test af fire prototyper: Papir, Digital 1.0, Digital 2.0 og Navigation.

Kapitel 5: Evaluering og diskussion

I kapitlet træder vi væk fra udviklingen af konceptet og reflekterer i stedet over resultaterne. Dette sker gennem en evaluering af konceptet samt en diskussion af designprincipper, udfordringer i designprocessen og metodiske valg.

Kapitel 6: Konklusion

I dette kapitel vil indsigterne, som er opnået gennem designprocessen, blive opsummeret, og problemformuleringen vil blive besvaret.

2. LITERATURE REVIEW

Dette kapitel indeholder en oversigt over eksisterende forskning indenfor feltet af museumsoplevelser, som dette speciale finder sig inden for. Særligt tre felter er relevante at opridse: museumsoplevelsen, den digitale og interaktive museumsoplevelse samt familier på museum. Med en gennemgang af litteratur inden for de givne områder søger vi at afdække relevante undersøgelser og teorier, som forskere tidligere har bidraget med. De tre felter har til formål at give et grundlag for vores antagelser om familielæring på kunstmuseer. Vi beskriver endvidere en række eksisterende løsninger inden for digitale museumsoplevelser til familier. Den eksisterende litteratur og de eksisterende løsninger leder os frem til en plads i feltet, som denne undersøgelse kan bidrage med ny viden om.

2.1. MUSEUMSOPLEVELSEN

Grundlæggende er selve museumsoplevelsen forskellig fra person til person og er blandt andet påvirket af den besøgendes kulturelle baggrund. Derudover er det konkluderet, at personlige, sociale og fysiske aspekter spiller ind i forhold til de besøgendes museumsoplevelse (Falk & Dierking, 2013). I den forbindelse beskrives tre krydsende og overlappende kontekster, som besøgende finder sig i, når de oplever museer: *the Personal Context*, *the Physical Context* og *the Sociocultural Context*. The Personal Context handler om motivation, forventninger, interesse og forudgående viden, samt den historie, den besøgende tager med sig i den læringssituation, som et museum tilbyder. The Physical Context er udgjort af de fysiske rammer, der er stillet til rådighed af museet såsom arkitekturen, rummet og design af udstillingen. Sidstnævnte, the Sociocultural Context, er bundet op på den besøgendes sociale og kulturelle betingelser. Her handler det om de besøgende, som en del af en social gruppe, der udgør et "rum" for læring. Sociale grupper kan fx være familier og skoleklasser. Disse tre kontekster udgør tilsammen et museumsbesøg: "The whole that we call the museum experience can only be understood when all the pieces are considered together, because the whole is greater than the sum of the parts." (Falk & Dierking, 2013, p. 26).

Kirchberg & Tröndle (2015) klassificerer museumsoplevelsen i tre kategorier: *the enthusing experience* (begejstret oplevelse af bekendte værker), *the contemplative experience* (dybsindige og reflekterende oplevelser) og *the social experience* (sociale og selskabelige oplevelser). De to sidstnævnte stemmer i høj grad overens med Pekarik, Doering & Karns *introspective* og *social experiences*: "Introspective experiences are enhanced by a quiet environment and "inner space," while Social experiences are enhanced by activity and engagement with others." (1999, p. 161). Dertil beskriver Pekarik, Doering & Karn *object experiences*, som er oplevelsen af original og værdifuld kunst, og *cognitive experiences*, der bevæger sig på et mere refleksiivt niveau og dækker over fortolkning og intellekt, som fører til læring og forståelse. Deres hovedpointe er, at en tilfredsstillende museumsoplevelse afhænger af både museet, udstillingerne og dem man besøger museet med.

2.1.1. Muséet som læringsinstitution

Det er karakteristisk for museumsoplevelsen, at den i større eller mindre grad er forbundet med læring. Ellenbogen (2002) forklarer, at den læring, der opstår i forbindelse med museumsoplevelser er *informal learning*. Det indebærer, at den er frivillig, uafhængig af et pensum og ikke er fastlagt på forhånd. Falk og Dierking (2000) kalder dette *free-choice learning*: "Free-choice learning tends to be nonlinear, is personally motivated, and involves considerable choice on the part of the learner as to what to learn, as well as where and when to participate in learning." (Falk & Dierking, 2000, p. 13). Csikszentmihalyi & Hermanson (1995) forklarer endvidere, at læring på museer er *intrinsically motivated*, fordi læringen, der opstår på et museum bunder i motivation og interesse: "People are intrinsically motivated when they are freely expressing themselves by doing what interests them." (1995, p. 68). Samlet set står dette i kontrast til *formal learning* (Ellenbogen, 2002), som man oplever i skolen, der er obligatorisk, organiseret og samlet i et pensum besluttet på baggrund af lokale, statslige og nationale forhold. Falk & Dierking (2000) knytter samtidig læring til de førnævnte kontekster (personal, sociocultural og physical), da læring er en proces, der er et resultat af interaktionen mellem disse kontekster. Dertil tilføjer de et fjerde element, som er tid. Derudfra har de skabt *The Contextual Model of Learning* (se Illustration 1 på næste side). På baggrund af modellen postulerer Falk og Dierking, at læring, de tre kontekster

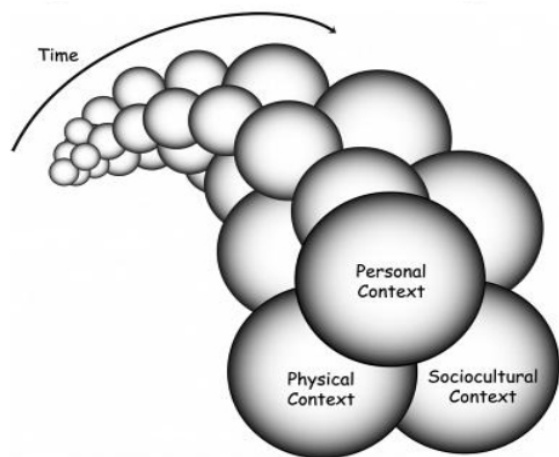


Illustration 1: The Contextual Model of Learning

og tid er forbundet: "We argue that learning is a product of millions of years of evolution, an adaptation that permits an ongoing dialogue between the whole individual and the physical and sociocultural world he or she inhabits" (Falk & Dierking, 2000, p. 10). Falk & Dierking forklarer endvidere, at særligt muséernes fysiske rammer har ændret sig gennem årene, hvilket har haft betydning for læring på muséerne (2008). Over tid har særligt digitale teknologier fundet deres vej ind på muséet.

2.2. DEN DIGITALE OG INTERAKTIVE MUSEUMSOPLEVELSE

I takt med den teknologiske udvikling er brugen af digitale devices blevet et hverdagsfænomen, som også har bevæget sig ind i museumsverdenen: "Moving to the early 1990s, with the constant improvement of technology, the museum device has changed from a simple audio provider to a multi-functional media presenter." (Li & Liew, 2015, p. 210). Museumsoplevelsen er således blevet udvidet fra blot at læse skilte, se videoer, lytte til lydindspilninger og observere, til i stigende grad at interagere med udstillede artefakter (Falk & Dierking, 2013). En populær kommunikationsform har på muséer længe været audioguiden, der bidrager til, at den besøgende kan få dybdegående information om værkerne

på et museum. Kommunikationsformen på muséer har siden udviklet sig til brugen af en række mobile tjenester, hvor både hardware og software bidrager til museumsoplevelsen. Det indebærer brugen af mobile enheder og systemer såsom smartphones og tablets, samt brugen af internet, VR, AR og QR-koder (Li & Liew, 2015). Disse digitale teknologier bidrager endvidere til den læring, der opstår i forbindelse med museumsoplevelsen: "The potential of digital technology goes far beyond providing a high performance label. It can immensely enrich visitors' enjoyment and learning in ways that would be extremely difficult if not impossible to provide through other media." (Gammon & Burch, 2008, p. 36). Derudover har digitale teknologier og indførelsen af dem på muséer bidraget til interaktive museumsoplevelser for de besøgende (Drotner et al., 2011). Ifølge Dal Falco og Vassos (2017) giver disse digitale teknologier mulighed for at øge tilgængeligheden af kulturelle oplevelser ved at gøre dem håndgribelige. De forklarer, at udstillinger i dag ofte kan opleves gennem flere forskellige kanaler, og at der er en stigende interesse i at interagere med artefakter gennem digitale medier. Det betyder, at digitale teknologier ikke blot kan ses som et hjælpemiddel i museumsoplevelsen, men at teknologierne er blevet en del af oplevelsen, og endda kan transformere selve udstillingen.

2.3. FAMILIER PÅ MUSEUM

Selvom de fysiske rammer på disse læringsinstitutioner er vigtige, er museumsoplevelsen ifølge Falk & Dierking (2013) først og fremmest social. Dette gælder især familier, der besøger muséer som en gruppe og dedikerer en stor del af deres opmærksomhed til hinanden (Falk & Dierking, 1992). Ifølge Falk & Dierking er social interaktion en naturlig del af museumsoplevelsen, hvorigennem medlemmerne af en gruppe knytter sig til hinanden og skaber mening sammen gennem samtaler: "Conversations are pivotal in a family's attempt to find shared meaning in exhibits." (Falk & Dierking, 1992, p. 48). De stiller spørgsmål og diskuterer på baggrund af udstillinger, men de foretager også betragtninger og taler om ting, der er uafhængige af muséet (Falk & Dierking, 2013). Familien adskiller sig fra andre sociale grupper og besøgende, der frekventerer muséet alene, ved at ligne hinanden (Adams, Luke, & Ancelet, 2010). Adams, Luke & Ancelet beskriver dem endda som "communities of learning or communities of

practice" (2010, p. 20). Ved at definere familien som en gruppe, frem for enkelte individer, lægger de vægt på betydningen af social interaktion, hvorigennem familien lærer, samt familiens tendens til at arbejde mod de samme mål. Dermed bliver forståelsen af samspillet i familien på muséer afgørende for at kunne designe til dem i den sociale situation.

2.3.1. Familier og læring

"Alt hvad vi regner for virkeligt, er socialt konstrueret" (Gergen, 2005, p. 9). Således beskriver Gergen de sociale relationers påvirkning på vores viden og betydninger. Læring er så at sige en social proces, der sker i samspil med andre (Astor-Jack et al., 2007). Denne socialkonstruktionistiske tilgang er af mange forskere blevet overført til læring blandt familier på muséer med et ønske om at forstå dem, så der bedre kan designes udstillinger til dem (Ellenbogen, Luke, & Dierking, 2007; Falk & Dierking, 2013). Ifølge Ellenbogen (2002) repræsenterer familien en unik gruppe for læring: de har forskellige aldre og baggrunde, de er vant til at lære og interagere med hinanden, og de besidder en bred vifte af personlige og samarbejds-mæssige strategier, der faciliterer en læringsrig museumsoplevelse. I den daglige interaktion spiller forældre med deres spørgsmål og vejledning en afgørende rolle for den måde, som børn koordinerer teori og beviser på (Crowley & Callanan, 1998). Ifølge Wood, Bruner & Ross (1976) er mediering eller støtte en nøgelfaktor i processen, hvormed en elev flytter sig fra der, hvor han er, til der hvor han er i stand til at være. Forældrene fungerer således som eksperten, der støtter den mindre "ekspert". Dette understøttes af Crowley & Callahan (1998), der har fundet ud af, at *collaborative learning* er den primære vej til læring, idét forældre, søskende, lærere og ligesindede er vigtige ressourcer til nye idéer, opførsel og forklaringer. Flere undersøgelser har påvist, at forældres mediering af viden har en positiv effekt på børns læringsproces på muséer (Blud, 1990; Crowley et al., 2001; Crowley & Callanan, 1998; Crowley & Jacobs, 2002). Crowley et al. (2001) har blandt andet fundet ud af, at forældre typisk guider barnet og omsætter erfaringer til fagudtryk, perspektiverer erfaringer til foregående viden eller introducerer abstrakte principper. Det medfører, at børnene er mere fokuserede end børn, der deltager i udstillingen uden deres forældre. En anden undersøgelse af Crowley & Jacobs (2002) peger på, at hvis en opgave er svær, er forældrenes mediering

mere effektiv. Udstillingens læringsmodel har også en indflydelse på forældres mediering (Crowley & Callanan, 1998). Læringsmodeller, der understøtter samarbejde, har blandt andet en positiv effekt på forældres forklaringer, der er med til at øge barnets engagement og læring. Dette bakkes op af Blud (1990), som har fundet ud af, at børn i flere tilfælde klarer sig bedst, når de samarbejder med en voksen. Modsat kan forældre også underminere barnets læring, hvis de ikke forstår museets indhold (Crowley & Callanan, 1998).

2.3.2. Familier og social interaktion

Foruden læring har flere forskere kigget nærmere på, hvordan familier interagerer med hinanden i et museumsmiljø (Falk & Dierking, 1992, 2013; Koran & Koran, 1983; Zimmerman, Reeve, & Bell, 2008). Disse adskiller sig nemlig i høj grad fra de øvrige gæsters: "Families also engage in behaviors that are unique and special to them." (Falk & Dierking, 2013, p. 154). Ved at observere forskellige familier på museum fandt Falk & Dierking frem til, at der ikke er én, men flere måder som familier interagerer med hinanden; nogle bliver sammen og interagerer med udstillingerne som en gruppe. Andre splitter sig op, interagerer med udstillingerne individuelt og mødes indimellem til en snak om det, de har oplevet, og tager evt. familiemedlemmer med tilbage til en udstilling, de allerede har set. Zimmerman, Reeve & Bell (2008) fandt i en anden undersøgelse frem til, at familiemedlemmer ofte indtager forskellige roller under et museumsbesøg. Rollerne er dog dynamiske, idét familiens medlemmer forhandler sig til ny viden gennem samtaler med hinanden på museet. Efterligning eller "modeling" er også et kendt mønster for familiers adfærd på muséer. Ifølge Falk & Dierking er modeling "the ability to learn by copying the behavior of other members of one's society." (1992, p. 49). Dette medfører fx, at børn efterligner forældrenes eller søskendes handlinger. Der er dog også forskelle i måderne at interagere på på museum inden for gruppen. Koran & Koran (1983) fandt frem til, at børn har større tendens til at røre og interagere med udstillinger end voksne. Dette forklares med, at børnene endnu ikke er blevet socialiseret til ikke at røre ved ting i et museum. Ifølge DeBenedetti, Caro & Krebs (2009) er det derfor også tilvænning til hele museumsinstitutionen og evnen til at koncentrere sig, der er på spil for særligt yngre børn.

2.3.3. Familier på kunstmuseum

Sammenlignet med den omfattende forskning om social interaktion og læring blandt familier på science-, historie- og børnemuseer, har der været relativt få undersøgelser af familier på kunstmuseer (Andre, Durksen & Volman, 2017). Ifølge Knutson & Crowley (2010) hænger dette formentlig sammen med, at kunstmuseer traditionelt set har været udfordrende museumsmiljøer for familier, fordi de i høj grad er designet til at understøtte voksne, der gerne vil beskue kunst i et roligt miljø. Et etnografisk studie af Adams & Ancelet (2011) viste, at forældre generelt besøger kunstmuseer for at eksponere deres børn for kunst og kreativitet, og at de nyder at gøre det sammen som en gruppe. Yderligere viste undersøgelsen, at mange børn havde svært ved at forblive opmærksomme. For at hjælpe dem på vej benyttede forældrene forskellige strategier lige fra at læse skilte højt, stille spørgsmål, stimulere refleksion, opfinde lege eller gøre brug af devices som fx audioguides. Familierne i undersøgelsen blev også bedt om at afprøve et interaktivt rum på museet. Responsen på dette var bl.a., at det "provided children with an opportunity to 'blow off steam' created while following stricter behavior rules in the art galleries." (Adams & Ancelet, 2011, p. 3). Det interaktive rum gav også børnene en frihed til at udforske og engagere sig i kreative lege, sammen med forældre eller selvstændigt. I en undersøgelse af samtaler mellem familier på kunstmuseer fandt Knutson & Crowley (2010) frem til, at familier generelt føler sig trygge ved at betragte og tale om kunst. Forældrene havde dog ikke viden eller de rette værktøjer til at gøre samtalerne med børnene rigere i forhold til kunst og kunsthistoriens discipliner. Knutson & Crowley (2010) mener derfor, at familier skal have hjælp til at forstå kunsten på museer. Hertil foreslår Mallos (2012) hands-on aktiviteter som en måde, hvorpå børn kan forstå kunstværker og udtrykke sig frit. Han benytter sig i den sammenhæng af en "three-window approach", der indebærer: et eksperimentelt vindue, hvor børn kan røre, manipulere eller respondere på kunsten gennem bevægelse, et narrativt vindue, hvor børn kan opleve kunsten igennem fortællinger, og et æstetisk vindue, hvor børn kan beskrive visuelle kvaliteter ved det objekt, de observerer. Herigennem kan kunstmuseer tilbyde børn mulighed for at tilgå kunsten på deres egne præmisser. Ifølge Weier (2004) vil yngre børn også være mere tilbøjelige til at inkludere kunstkoncepter i deres samtaler, når de oplever en følelse af tilgængelighed, fornøjelse og

motivation imens de ser og diskuterer kunstværker. Her kan forældre spille en støttende rolle ved at spore barnets opmærksomhed ind på farver, former og materialer. Weier argumenterer dog for, at information af faktuel karakter herunder navne og datoer, bør holdes på et minimum. Information om værket skal kun bruges som "triggers for discovery" (2004, p. 113), som kan hjælpe barnet med at skabe hypoteser, historier, meninger og forbindelser baseret på personlige oplevelser og følelser omkring værket.

2.4. STATE OF THE ART

I det følgende er beskrevet en række eksempler på digitale oplevelser hos kunstmuseer, som familier på nuværende tidspunkt kan gøre brug af.

MoMa: Destination Modern Art

MoMa har udviklet et website målrettet børn ("Destination Modern Art," n.d.). Websitet har form af et spil, hvor man kan klikke på kunstværker og lære om dem gennem facts, quizzer, og opgaver, der kan printes ud.

VanGoYourself

VanGoYourself består af en hjemmeside, hvor man kan vælge et maleri fra en kollektion, som man vil imitere. Billedet skal uploades til VanGoYourself sitet, hvor det vil blive sat sammen med det originale. Herefter kan man lægge det på sociale medier. Sitet er til for at nå et online publikum med en ny tilgang til kunst. I projektet deltager 13 lande, herunder i alt 34 museer og gallerier ("VanGoYourself.com," n.d.).

Cooper Hewitt Smithsonian Design Museum: The Pen

På Cooper Hewitt Smithsonian Design Museum kan man prøve en interaktiv "Pen" ("The New Cooper Hewitt Experience," 2014), der gør det muligt at indsamle og gemme objekter rundt omkring i galleriet, og udforske detaljerne ved interaktive borde. De indsamlede objekter bliver samtidig gemt på en hjemmeside, så man kan tilgå dem efter besøget eller dele dem med sine venner.

Kröller-Müller Museum: Painting game

Kröller-Müller Museum i Holland har lavet et tegnespil ("Painting game," n.d.), hvor det handler om at genskabe detaljer i kunstværker fra muséets samling. Børn og voksne kan med en fysisk pensel på et digitalt kanvas øve sig i tegneteknikker fra datidens store kunstnere såsom Vincent Van Gogh og Piet Mondriaan, som undervejs vil komme med gode råd og vejledning (se Illustration 2).

ARoS: ArtAdvisor

ARoS beskriver deres app ArtAdvisor som en personlig kunstguide, der kan benyttes før, under og efter besøget på muséet. Inden museumsbesøget, kan man lægge en rute, og under besøget kan man via iBeacons få aktiveret information om de værker, man er i nærheden af. Man kan også følge temaruter om kærlighed, kunstkandaler eller religion og teste sin viden om kunst.

Ordrupgaard: Zoom

Ordrupgaards website kaldet Zoom ("Zoom website for børn og unge," n.d.) kan bruges både før og under et museumsbesøg. Her har besøgende mulighed for at komme tæt på maleriers detaljer og sammenligne dem med hinanden.

Vizgu

Vizgu er en app, der fungerer som en kunst- og kulturguide. I app'en kan man få et overblik over kunstinstitutioner i nærheden, som man kan besøge. Ved besøg på et museum kan man få information om udstillinger og kunstnere og undersøge kunstværker. Herudover er det også muligt at gemme og dele.

Statens Museum for Kunst

SMK har lavet flere tiltag for at implementere det digitale i museumsoplevelsen. De har blandt andet et interaktivt bord, hvor man kan se videoer med fx en konservator, der fortæller om penstrøjene i et bestemt maleri. Derudover har de enkelte stationer med audioguides og iPads, hvor man kan lytte til information om værker og se historien om dem.



Illustration 2: Kröller-Müller Museum: Painting Game

2.5. VORES BIDRAG

På baggrund af vores literature review og state of the art kan vi konkludere, at meget stadig er uvist i forhold til social interaktion og uformel læring blandt familier på kunstmuseer. En stor del af forskningen har centreret sig om science-, historie- og børnemuseer, men denne viden kan ikke nødvendigvis overføres til kunstmuseer. Kunstmuseer adskiller sig ved at være udfordrende museumsmiljøer for familier, idet den fysiske kontekst lægger op til, at børn ofte skal være stille og ikke må røre ved noget. Forskningen viser endvidere, at forældre mangler viden og værktøjer til at gøre interaktionen med børn tættere knyttet til kunst.

Det er karakteristisk for de digitale oplevelser, som kunstmuseer allerede har implementeret, at ingen af dem integrerer social interaktion mellem forældre og børn. Løsningerne indeholder alle information om kunstværker, men tager ikke højde for læring som en social proces. Dette er påfaldende, når familien i hverdagen spiller en stor rolle i børns læringsproces, som mediator af viden.

Vores bidrag til feltet er derfor et studie af, hvordan man med et digitalt design kan stimulere samtaler og facilitere samarbejde mellem forældre og børn. Vi vil undersøge, hvordan kunsten kan gøres tilgængelig, så familierne er motiverede for at dele deres forudgående viden med hinanden, når de besøger SMK. Det indebærer at designe og teste effektiviteten af forskellige måder, hvorpå man kan skabe samtaler, som ikke bare er instruerende, men også løst knyttet til de værker, der opleves.

3. DESIGN TILGANG OG METODE

I dette kapitel beskrives først og fremmest Research through Design, som har været den metodologiske ramme for vores undersøgelse. Herefter redegøres for vores designproces, der tager udgangspunkt i Design Thinking, samt de metoder, vi har benyttet i de forskellige faser af undersøgelsen. Anvendelsen af metoderne vil blive udfoldet i næste kapitel "Resultater". I diskussionen vender vi tilbage til de metodiske valg og reflekterer over, hvilken indflydelse de kan have haft på vores indsigter.

3.1. RESEARCH THROUGH DESIGN

Den overordnede tilgang for vores undersøgelse har været Research through Design (RtD), hvilket har dannet den metodologiske ramme for vores designproces. Som navnet angiver, handler RtD om at undersøge gennem design. Dette gøres ud fra et forløb, hvor metoder og processer udfoldes inden for en given designpraksis (Zimmerman & Forlizzi, 2014). I forbindelse med vores undersøgelse har vi hovedsageligt bevæget os inden for feltet interaktionsdesign, hvor vi har haft fokus på HCI (Human-Computer Interaction), kvalitative forskningsmetoder og udformning af prototyper. For os har særligt prototyperne banet vejen til at forstå mennesker og deres interaktion med hinanden gennem brugen af digital teknologi. Formålet med RtD er endvidere at opnå ny viden: "In the practice of RtD, design researchers focus on how design actions produce new and valuable knowledge." (Zimmerman & Forlizzi, 2014, p. 168). Det handler derfor ikke om at ende med et færdigt produkt, men derimod om at bidrage til et felt, hvorudfra andre kan benytte den opnåede viden i deres research (Stappers & Giaccardi, n.d.). Med vores undersøgelse kan vi dermed bidrage til forskningen inden for feltet af læringsrige museumsoplevelser for familier. Dette gøres samtidig med en hensigt om at være med til at ændre en del af verden til det bedre: "What is unique to this approach to interaction design research is that it stresses design

artifacts as outcomes that can transform the world from its current state to a preferred state." (Zimmerman, Forlizzi & Evenson, 2007, p. 1). Det er naturligvis ikke hele verden, vi søger at ændre, men derimod en del, der kan bidrage til en positiv ændring. Ud fra vores RtD tilgang har vi endvidere arbejdet ud fra en Design Thinking-proces. Denne vil blive uddybet i næste afsnit.

3.2. DESIGN THINKING

I udviklingen af vores koncept har vi taget udgangspunkt i Design Thinking. Design Thinking er en brugercentreret tilgang, hvilket indebærer at inddrage brugeren gennem en designproces. Herudover er Design Thinking drevet af at arbejde analytisk og kreativt og indebærer derfor brugen af en række metoder, der kan benyttes til undersøge forskellige problematikker (Curedale, 2016). I udviklingen af vores koncept har vi inddraget brugere både i det indledende arbejde og løbende gennem tests af prototyper for at forstå deres behov. I den sammenhæng har vi udført analyser og opnået indsigter, som har styret vejen i kreationen og udforskningen af et digitalt koncept inden for museumsverdenen. Da det er grundlæggende i Design Thinking, at der forekommer iterationer - og mange af dem - har dette været en iterativ proces, hvor vi gentagende gange har skabt forståelse for vores målgruppe og feltet, vi undersøger, samt designet og testet prototyper for løbende at forfine konceptet (Curedale, 2016).

I løbet af vores proces har vi taget udgangspunkt i Stanford d.Schools model (se Illustration 3), der indebærer fem faser: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype* og *test*. I de forskellige faser har vi benyttet en række teorier og metoder. Disse har samlet set været værktøjer, som vi har brugt til at udføre vores undersøgelse. Vi vil derfor udfolde de forskellige faser, samt de teorier og metoder, der er blevet inddraget undervejs.

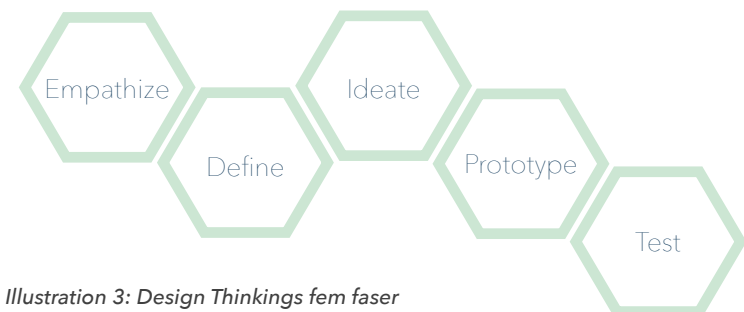


Illustration 3: Design Thinkings fem faser

3.2.1. Empathize



Empathize

I denne fase handler det om at skabe en forståelse for det problem, man med sit design undersøger. Dette indebærer at engagere sig og forstå oplevelser ved at tale med eksperter og brugere (Dam & Siang, n.d.). Dette er en afgangsfase, når man arbejder med Design Thinking, fordi det er hér, man lærer brugerne at kende: "It is your effort to understand the way they do things and why, their physical and emotional needs, how they think about [the] world, and what is meaningful to them." (Plattner, 2010, p. 1). Denne forståelse for brugeren gør samtidig designeren bedre i stand til at tilsidesætte sine egne forudantagelser om det problem, man søger at løse (Dam & Siang, n.d.). I denne fase udførte vi interviews for at forstå casen, SMK, som vi designede for, og de brugere, som vi designede til. Vi vendte endvidere tilbage til denne fase adskillige gange i forbindelse med test af prototyper.

Interviews

Vores designproces blev indledt af semi-strukturerede interviews for at give os en forståelse for, hvilket problem der var behov for at løse. Formålet med denne type interviews er, at de åbner op for en bred vifte af svar. Ved at lade en del af interviewet være open-ended, og ikke have et for stramt fokus, er der større sandsynlighed for, at man ikke mister vigtige pointer (Blomberg, Burrell, & Guest, 2009). Vi benyttede os hovedsageligt af interviews i vores indledende undersøgelse, dog blev et enkelt interview foretaget senere i processen. Vi talte med stakeholders fra SMK for at få et indblik i feltet og forstå de rammer, som vi skulle designe inden for. Derudover interviewede vi en potentiel bruger for at få et brugerperspektiv på det at tage på museum som familie. Dataen fra disse interviews blev transskriberet og behandlet gennem en opdeling i temaer. Udførelsen af de forskellige interviews ledte os videre til næste fase i processen, hvor de forskellige problematikker skulle defineres.

3.2.2. Define

I denne fase gælder det om at skabe mening ud af den empiri, man har indsamlet under empathize-fasen. Det er



Define

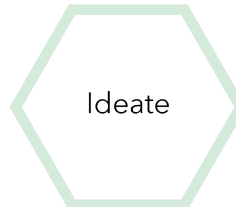
med andre ord en fase, der har fokus på sense-making. Gennem dette belyses også de udfordringer, der medfølger: "It is your chance, and responsibility, as a design thinker to define the challenge you are taking on, based on what you have learned about your user and about the context." (Plattner, 2010, p. 2). Målsætningen med sense-making er at komme frem til et problem statement, der bygger på indsigter og lægger op til handling. Dette indkapslede, hvilken situation og hvem vi skulle designe til. Herudfra stillede vi skarpt på problem statement, indsigter og designprincipper. Vi formulerede endvidere en persona til at give os et klart billede af vores målgruppe.

Persona

Baseret på vores indledende brugerinterview udarbejdede vi personaen Kathrine. En persona er en beskrivelse af en brugertype, der befinder sig inden for en målgruppe. Den er baseret på indsamlet data i starten af en designproces, og er derudover karakteriseret ved blandt andet at have et navn og en beskrivelse, der indebærer handlemønstre, mål og præferencer (Nielsen & Storgaard Hansen, 2014). Vores persona havde til formål at repræsentere den målgruppes behov, som vi designede til. Denne var et værktøj, som vi gennem processen vendte tilbage til flere gange for at sikre, at vi holdt fokus på vores målgruppe. Efter at have defineret vores problem samt fået indblik i vores målgruppe, var det tid til at påbegynde den kreative del af processen, hvor der skulle genereres idéer til mulige koncepter.

3.2.3. Ideate

I ideate-fasen er der fokus på idégenerering. Ud fra den opnåede viden fra foregående faser handler det her om at komme på så mange idéer som muligt, og man befinder sig mentalt i en tilstand af "going-wide" i forhold til tænkning af koncepter: "Ideation is your chance to combine the understanding you have of the problem space and people you are designing for with your imagination to generate solution concepts." (Plattner, 2010, p. 3). Pointen med denne fase er at få det størst mulige udbytte af idéer.

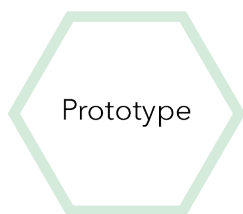


Ideate

Brainstorming og bodystorming

Til brainstorming benyttede vi en metode kaldet 10 PLUS 10, hvor formålet er at generere mindst ti idéer, og ikke stille sig kritisk overfor hinandens idéer (Greenberg, Carpendale, Marquardt, & Buxton, 2012). I vores tilfælde, havde vi vores problem statement for øje, da vi sketchede på idéer (Kelley, 2001). I løbet af vores brainstorming udførte vi en selekteringsproces. Selektionen indebar at kategorisere udvalgte idéer i forhold til hvor realisérbare og gode de var ("Method: Brainstorming," n.d.). I kombination med brainstorming benyttede vi os af bodystorming. En af fordelene ved bodystorming er, at man kan tænke idéer, mens man er i det miljø, man designer til (Oulasvirta, Kurvinen, & Kankainen, 2003, p. 126). Dette gjorde, at vi fik indblik i lokalernes muligheder og begrænsninger på SMK.

3.2.4. Prototype



Den endelige idé, vi kom frem til i ideation-fasen, var grundlaget for designet af vores forskellige prototyper. I denne fase designer man prototyper gentagne gange for at få svar og feedback fra brugerne. Man starter processen ud med en billig og hurtig low-resolution prototype. Efterhånden bliver prototypen mere detaljeret, og spørgsmålene man

søger svar på indsnævres. Herudfra forfiner man sit koncept og kommer nærmere en endelig løsning (Plattner, 2010).

Design

Undervejs i processen har vi ved design af prototyper været bevidste om, hvad vores fokus var, og således hvad de skulle give os svar på. I denne forbindelse har vi benyttet en model af Houde & Hill (se Illustration 4), der beskriver, hvilket formål det er, man designer sin prototype til: "By focusing on the purpose of the prototype - *that is, on what it prototypes* - we can make better decisions about the kinds of prototypes to build." (1997, p. 1). Modellen er en trekant udgjort af dimensionerne: *role*, *look and feel* og *implementation*. Role handler om at søge svar på, hvilken rolle konceptet tjener i brugerens liv. Look and feel handler om den sensoriske oplevelse, og implementation har at gøre med de bagvedliggende

teknikker, der muliggør konceptets funktioner. Formålet med en prototype kan dog godt befinde sig mellem flere dimensioner.

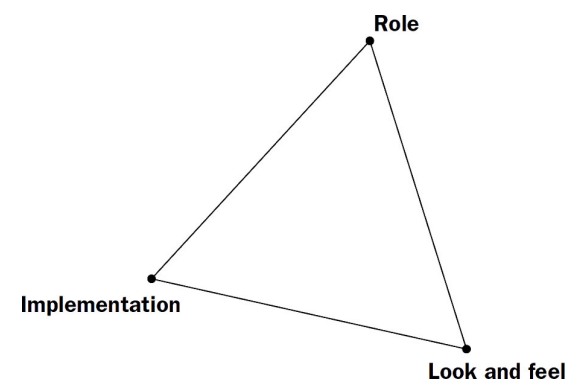


Illustration 4: Model over prototypens dimensioner

I forbindelse med vores forskellige prototyper har vi ud fra modellen klassificeret, hvilken dimension, vi skulle have fokus på i designet af vores prototyper, samt hvor og hvordan de forskellige tests skulle udføres. Hertil benyttede vi termene *fidelity* og *resolution* til at beskrive, hvor virkelighedsnære og detaljerede vores prototyper var. Modellen fungerede som en guide i vores undersøgelse til at forstå, hvad vi skulle være opmærksomme på i designet af de forskellige prototyper.

3.2.5. Test

Efter design af prototype inddrogede vi brugerne igen. I test-fasen handler det om at modtage feedback på sit koncept. Heri ligger der, at man endnu engang har mulighed for at forstå sine brugere yderligere: "The Test mode is when you solicit feedback, about the prototypes you have created, from your users and have another opportunity to gain empathy for the people you are designing for" (Plattner, 2010, p. 5). I test-fasen vender man ofte tilbage til empathy-fasen, fordi man gennem tests har mulighed for at udvide sin forståelse af brugerne. Denne gang er det dog ikke med samme forudsætning om at indkredse problemfeltet. Formålet med at teste er i stedet at forfine sit koncept og gøre det bedre. Derfor er det vigtigt, at man udfører tests med et åbent sind uden en formodning om, at man som designer har ret.



Wizard of Oz

Under vores tests har vi benyttet os af Wizard of Oz-teknikken. Denne benyttes til at undersøge et givent koncept og indebærer derfor at skabe noget, der kan illustrere dets virke: "The objective is not to make the actual system, but to mock up something that users can actually experience, thereby enabling us to explore design concepts in action..." (Buxton, 2010, p. 240). Teknikken indebærer, at en bruger ikke er klar over, at et systems funktioner bliver simuleret af en person "bag skærmen". Ved at skabe oplevelsen af et koncept for brugere, kan man vurdere det, før udvikling og implementering bliver aktuelt. Vi benyttede denne teknik under alle vores tests. Dette gjorde vi for at få indblik i, om konceptet skabte den ønskede oplevelse. Ved at benytte teknikken blev vi i stand til at vurdere vores koncept på et tidligt stadie i processen, hvorudfra vi tilpassede det undervejs i testforløbet (Buxton, 2010).

Observation

I løbet af vores proces har vi benyttet observation som en måde til at forstå vores brugere. Ifølge Blomberg, Burrell og Guest (2009) trækker observation tråde til antropologien, hvor man er interesseret i at forstå menneskers opførsel i deres naturlige miljø. I vores undersøgelse har observation været relevant under udførelsen af tests og i forbindelse med besøg på SMK. Her har vi anskuet brugernes opførsel i relation til vores koncept, og når de besøger kunstmuséer som en social gruppe. Vores observation er dog ikke udført i testpersonernes naturlige omgivelser. Dette gjorde sig særligt gældende under tests, hvor personerne befandt sig i testmiljøer, som vi udvalgte. Vi har dog alligevel set metoden som et vigtigt middel til at opnå indsigt i, hvordan testpersonerne interagerede med hinanden og reagerede på vores koncept. Vi søgte at begrænse mængden af spørgsmål og i stedet indsamle viden om det, der foregik for øjnene af os, fordi der kan være en diskrepans i det, folk siger til en researcher, og det de faktisk gør i virkeligheden (Blomberg et al., 2009). Observation var dermed et naturligt valg i forbindelse med tests. Vi søgte at forstå testpersonernes oplevelser ud fra deres handlemåder i stedet for fx at inddrage dem i interviews. Observationerne blev undervejs transskriberet og struktureret i nøgleindsigter.

Usability testing

I en enkelt af vores tests udførte vi en usability test kaldet en *exploratory test*. For denne er det karakteristisk, at den udføres i det indledende arbejde med designet, hvor målgruppen er blevet udpeget og problemet er defineret. Med denne form for test søger man at udforske effektiviteten af et design, der omhandler den mentale model af konceptet (Jeffrey, 1994). Vi udførte denne form for test for at få feedback på et muligt interface.

For overblikkets skyld har vi illustreret den iterative proces, vi gennemgik. Denne kan findes på næste side (se Illustration 5).

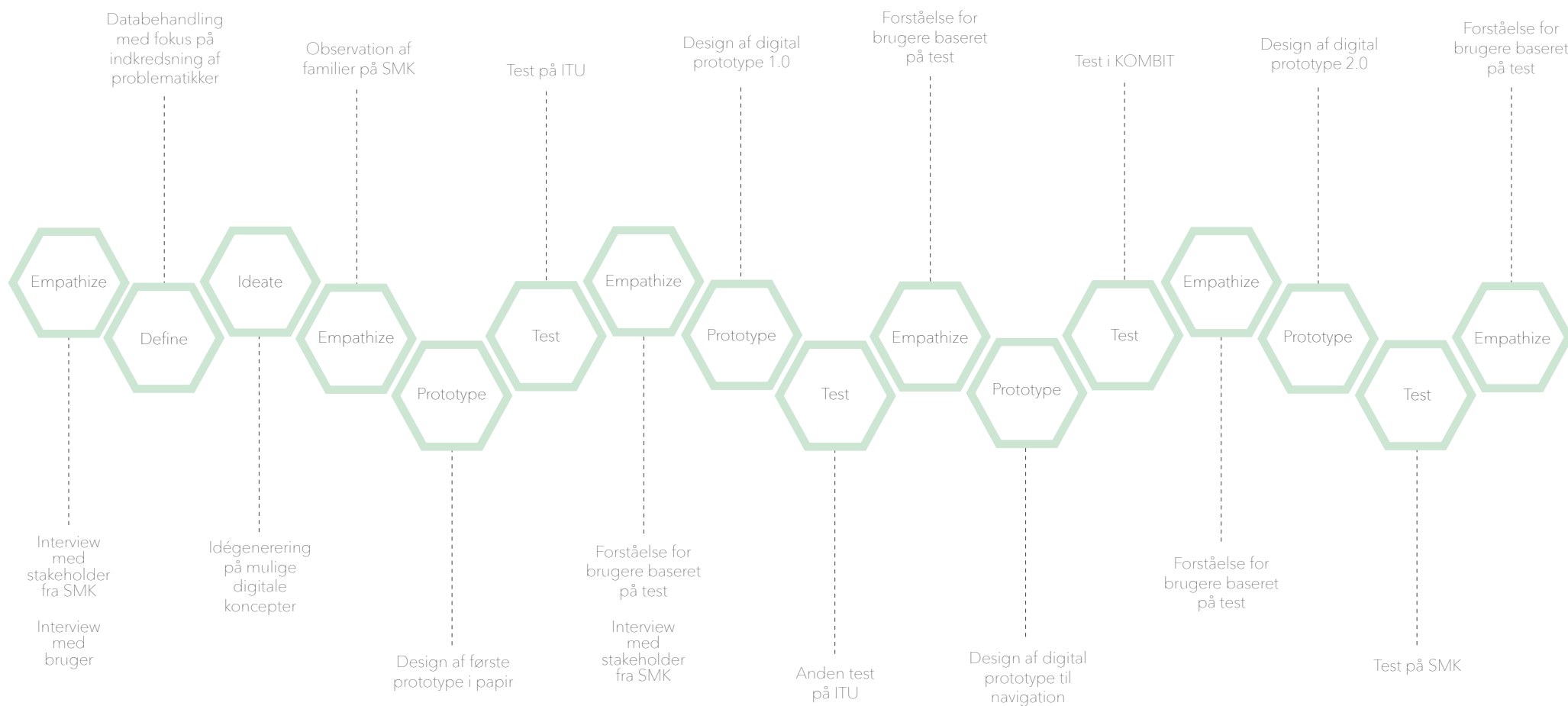


Illustration 5: Den iterative proces i undersøgelsen

4. RESULTATER

I dette kapitel beskrives den iterative proces, vi har gennemgået i udviklingen af et digitalt koncept. Her har vi anvendt Design Thinking i praksis. Gennem kapitlet præsenteres de resultater, vi har opnået, samt de valg vi har truffet undervejs og de refleksioner, vi har gjort os i processen. Undervejs dokumenteres den udvikling, som konceptet har gennemgået og de indsigter, vi er kommet frem til. Idet vi har taget udgangspunkt i Stanford d.Schools model, forklares det endvidere i afsnittene, hvilken af de fem faser vi befinder os i, og tilhørende iterationer begrundes. For at give et kort overblik over vores proces har vi opsummeret den i følgende sektion.

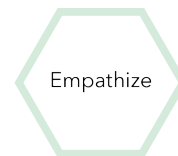
Den gennemgængende proces var karakteriseret ved, at der først blev udført indledende research i form af interviews med henholdsvis en bruger og en stakeholder fra SMK. Brugerinterviewet ledte videre til udarbejdelsen af en persona, et problem statement og en række designprincipper. Dette brugte vi til at holde fokus i den efterfølgende idégenerering med brainstorming og bodystorming, hvor vi skulle udvikle konceptet. Efterfølgende designede vi prototyper, som vi testede over flere omgange. Processen er udfoldet gennem hele kapitlet.

4.1. INDLEDENDE RESEARCH

Udførelsen af den indledende research beskrives i kronologisk rækkefølge og starter med et sammendrag af de væsentligste pointer fra vores interview med Jonas Heide Smith, hvor vi undersøgte SMK som design space for at forstå det felt, vi designede inden for. Herefter redegøres for et brugerinterview og indsigterne herfra, som vi efterfølgende baserede en persona og et problem statement på. Afslutningsvis præsenteres en række designprincipper, der blev brugt som guidelines til konceptudviklingen i den efterfølgende ideate-fase.

På dette tidspunkt befandt vi os i empathize-fasen, hvor vi åbnede op for feltet og søgte at skabe forståelse for de problematikker, det digitale koncept havde til formål at undersøge. Efter interviewet behandlede vi empirien, vi havde indsamlet. Dette gav os indsigter, som vi kunne arbejde videre med (Plattner, 2010).

4.1.1. Interview med Jonas Heide Smith fra SMK



Den 18. januar interviewede vi Digital Head på SMK, Jonas Heide Smith, på hans kontor i Sølvgade (se Bilag 1). Formålet med interviewet var at undersøge SMK som design space for vores undersøgelse, samt afdække hvilke problematikker, der ligger inden for det felt, vi designer til. Herudover spurgte vi ind til, hvilke tilbud SMK har til familier, herunder særligt børn. På baggrund af interviewet kom vi frem til en række indsigter, som er beskrevet nedenfor.

Vi startede interviewet ud med at spørge ind til de eksisterende løsninger, som SMK tilbyder børn. Her fandt vi ud af, at ingen af dem var digitale. Derudover blev det forklaret, at de tilbyder en række aktiviteter til børn, der er afskåret fra de øvrige udstillinger. Dermed ligger der et stort potentiale i at integrere museumsoplevelser for børn i resten af museet og endvidere tænke interaktivitet ind i oplevelsen, da børn i højere grad foretrækker digitale oplevelser. Dette ledte frem til første indsigte.

1. SMK har kun tilbud til børn, der er trukket væk fra gallerierne, men de har et ønske om, at disse er mere integreret i resten af museet.

Denne var dog ikke den eneste problematik i forhold til at få børn ind i SMKs udstillinger. Ifølge Jonas Heide Smith er forældre en vigtig faktor i forhold til at få børnene på museum, da det først og fremmest er dem, som skal vise vejen derhen. Problemet er dog, at kunstmuseer stiller store krav til forældres formidlingsevne, fordi de skal forklare deres børn om oplevelsen, herunder hvad elementer i et maleri fx betyder. Forældre kan selv have svært ved at forstå kunsten, og dermed endnu sværere ved forklare deres børn om den. Dette gav anledning til den anden indsigt.

2. Forældre har svært ved at tage deres børn med på kunstmuseum, fordi det stiller høje krav til dem som formidlere.

Fra SMKs side ligger der et ønske om at bryde dette mønster, idet forældre spiller en vigtig rolle i deres børns læring. I sammenhæng med dette fortalte Jonas Heide Smith, at forældre er en vigtig indgang for børnene til at opnå ny viden, da det er i interaktionen mellem dem, at læring for børnene ofte bliver faciliteret på museer. Dette tog vi med os som den tredje indsigt.

3. Interaktionen mellem forælder og barn kan være med til at understøtte barnets læring på muséet.

I forhold til et fremtidigt digitalt koncept, fandt vi det vigtigt at få svar på, hvilke kvaliteter SMK værdsatte. I denne forbindelse fandt vi ud af, at SMK ønsker koncepter, der involverer dialog og undren. Det centrale i dette er, at den sociale interaktion gerne skal tænkes ind i den digitale oplevelse.

4. SMK ønsker digitale koncepter, der lægger op til dialog og undren.

På baggrund af indsigterne fandt vi grundlag for, at der var behov for at designe et koncept, der kunne give de besøgende på SMK en social interaktiv oplevelse. Vi tog indsigterne med os i det videre arbejde med et digitalt koncept. Vi vurderede,

at disse skulle benyttes i samspil med en undersøgelse af vores brugere. På denne måde kunne vi bedst muligt afdække feltet og undersøge problematikker med det digitale koncept.

4.1.2. Brugerinterview med Anna



Med et ønske om at forstå den målgruppe af brugere, som vi designede til, valgte vi at udføre en indledende brugerundersøgelse baseret på interview med en potentiel bruger. Vi vurderede dette ene interview som tilstrækkeligt, fordi vi derudfra kunne skabe en persona, der fungerede som et eksempel på målgruppen, vi designede til. Dette brugerinterview havde endvidere til formål at fungere som et redskab i vores designproces, så vi kunne "gennemføre en disiplinert og fokuseret udviklingsproces." (Hedemann, 2010, p. 61). Undersøgelsen blev dermed brugt til at bygge bro mellem brugerbehov og designløsning (Løvlie, 2016). I den forbindelse handlede det om at finde en repræsentativ bruger for at opnå et godt resultat med brugerundersøgelsen. Ifølge Hedemann (2010) beskrives dette som *kunsten at kaste lasso*, der er billedsprog på at indfange en person inden for ens målgruppe, som man ønsker at vinde. Kaster man lassoen for kort eller for langt, rammer man ved siden af, hvormed den viden og de indsigter, man ønsker at opnå, ikke kan indfries. Til at repræsentere vores målgruppe brugte vi en kvinde på 48 år, Anna, som en form for kompas (Hedemann, 2010). Hun var udvalgt på baggrund af, at hun ikke går særlig ofte på museum med sine børn, men har en interesse i at gøre det. Vi valgte ikke at interviewe hendes børn, da børn ikke på samme måde som voksne kan udtrykke deres behov (Punch, 2002). Anna har dog i kraft af sit kendskab til sine børn en viden om deres adfærd i en museumssammenhæng. På baggrund af brugerinterviewet opnåede vi en række indsigter, som er beskrevet i det følgende.

4.1.3. Indsigter

For at få et overblik over interviewet med Anna (se Bilag 2), foretog vi en kategorisering af datamaterialet. Gennem denne søgte vi at reducere data til de emner, der var relevante i forhold til vores design (Brinkmann & Tanggaard, 2010). I kategoriseringen kom vi frem til et socialt aspekt og et læringsmæssigt aspekt.

Det sociale aspekt

Et gennemgående tema i interviewet med Anna var, at oplevelser var tæt knyttet til familiesamvær og at være aktive sammen: "Det er noget med at være sammen. Ikke bare sidde sammen, men at gøre noget sammen." De fælles oplevelser skal gerne indeholde noget bevægelse, da Anna oplever, at det tilgodeser både hendes pige og hendes dreng. Det kan fx være at tage ud og klatre eller besøge parkourbaner. Anna nævner også muséer som en aktivitet, men erkender at museumsrummet kan have visse begrænsninger, fx at man ikke må røre ved udstillingerne. Derfor har hun tidligere benyttet sig af Børneværkstedet på SMK til at aktivere børnene: "Da vi boede inde i byen, gik vi faktisk meget på Statens Museum for Kunst, fordi de havde det der værksted [...] Det synes min datter var sjovt, men ikke så meget min søn." Til forskel fra Annas datter, har sønnen sværere ved at sidde stille og holde fokus længere tid af gangen. Derfor er det fysiske aspekt særligt vigtigt for ham i forhold til at koncentrere sig om en aktivitet: "Jeg har hele tiden tænkt, at han er bare en dreng, der skal bruge sin krop [...] For mig har det været rigtigt meget det med, at hvis du bruger din krop fysisk, så kan du bedre tage læring ind." En ting, som kan afholde børnene fra at være aktive og at indgå i fællesskabet, er skærme. Anna nævner selv, at hun forsøger at afholde sine børn fra at bruge skærme for meget, da de har en tendens til at isolere dem fra resten af selskabet: "Vi havde en periode, hvor han [Annas søn] så rigtig meget iPad, og han blev næsten gokkelok." Selvom iPads og telefoner fylder meget i familiens hverdag, har Anna indset, at det digitale betyder noget andet for dem, end det gjorde i hendes egen barndom.

Det læringsmæssige aspekt

Annas første indskydelse om muséer er, at de godt kan være støvede og kedelige. Hun nævner især historiske muséer som uinteressante, da hun som barn blev trukket meget med på disse. Selv har hun det fint med at gå på kunstmuséer: "Jeg kan egentlig godt synes, at det er spændende at gå på museum og kigge på malerier, men det kan de [børnene] ikke få noget ud af". Anna mener således, at børnene har svært ved at relatere til malerier. Selv har hun også svært ved at forholde sig til indhold, der ikke er relaterbart eller fra nyere tid: "Hvis de begynder at have parykker og sådan på, så er jeg allerede stået af. Så aner man ikke, hvad

de snakker om, eller har et forhold til det overhovedet". Konsekvensen af dette er, at hun oftere tager børnene med på muséer som Aros, Louisiana eller Arken, der udstiller kunst, der er mere nutidig og virkelighedsnær: "Men jeg kan egentlig meget godt lide at vise mine børn noget, der er ægte, og ikke bare en tegning. Det kan man selvfølgelig også få noget ud af, men børn har tit sådan nogle glansbilleder af, hvordan ting er". I relation til dette fortæller Anna, at formålet med at tage børnene med på museum er at vise dem noget, der er samfundsrelevant. Hun sammenligner museumsoplevelsen med det at samle ind til nødhjælp med sine børn, da oplevelsen kan bruges til at indlede en samtale om emnet: "Så går vi lidt og snakker om det undervejs, og hvorfor det er, vi gør det". Hun spiller således en aktiv rolle i børnenes læring på muséet, idet hun både er med til at udvælge muséet og mediere muséets indhold. Gennem museumsoplevelsen føler hun, at hun også selv har mulighed for at bidrage til børnenes læring: "Det er ikke fordi, jeg siger, at alt læring skal foregå gennem skolen. Jeg har også et ansvar selv [...] Jeg kan også selv vise dem noget".

Med den opnåede viden om vores bruger, ønskede vi at stille skarpt på en person at designe til. Derfor ønskede vi at skabe en persona til videre brug i designprocessen. Beskrivelsen af denne præsenteres i næste afsnit.

4.1.4. Persona: Kathrine



På baggrund af indsigterne om Annas forhold til at gå på kunstmuseum og hendes tanker om at medbringe børnene, udarbejdede vi en persona. Med denne tilstræbte vi at ramme essentielle publikumsbehov, og ikke kun den enkelte brugers interesser (Hedemann, 2010). Ifølge Nielsen & Storgaard

Hansen (2014) har en persona et navn, og er udgjort af forskellige dele, der blandt andet beskriver karakteristika, opførsel og mål. I samspil med indsigterne fra brugerinterviewet tilføjede vi selv indhold til beskrivelsen, som ud fra vores opfattelse var i tråd med den interviewede bruger. På denne måde fik personaen det fiktive element, som den er karakteriseret ved (Nielsen & Storgaard Hansen, 2014). Personaen havde til formål at give os en konkret beskrivelse af brugerne og et fælles sprog at designe ud fra. Derfor blev den vores fokus gennem en stor

del af define-fasen, hvor vi brugte den til at definere vores problem statement og designprincipper.

Kathrine, 45 år

“Når jeg går på museum med mine børn, vælger vi tit de steder eller udstillinger, hvor man kan få en anderledes oplevelse. Jeg synes, at det virker til, at børnene får mere ud af det, altså at vi taler mere om oplevelsen, hvis man ikke bare har gået rundt og kigget på noget, men faktisk har stoppet op og undersøgt det...”



Karakteristika

Kathrine er 45 år og har en højere videregående uddannelse. I dag arbejder hun som konsulent i en virksomhed, der udvikler it-systemer. Hun bor lidt uden for København sammen med sin mand og sine to børn - en dreng på 7 år og en pige på 12 år. Kathrine går ikke særlig ofte på museum med sine børn, men kunne godt tænke sig at gøre det. Det skal dog hverken være muséer, der omhandler teknik eller naturvidenskab, ej heller historiske muséer eller slotte, da hun hurtigt mister interessen ved den slags museumsoplevelser. I stedet synes hun, at det kunne være spændende at besøge kunstmuséer sammen med sine børn. Hun forestiller sig dog, at det er svært at begejstre dem på denne slags museum, fordi hun selv har svært ved at forstå malerierne og forklare dem til sine børn. Hun føler, at hun mangler en form for formidling af kunsten for at være i stand til at udforske kunsten med sine børn.

Liv og opførsel

For Kathrine kan det være svært at få hele familien samlet og bruge tid på oplevelser i hverdagen. Derfor bliver dette oftest gjort i weekenden, hvis ikke der er andre ting på programmet. Det er vigtigt for hende, når familien skal lave noget

sammen, at det er noget aktivt. Hun mener, at det er godt at holde sig igang og få frisk ilt til hjernen. Hendes søn er samtidig meget aktiv, og derfor søger hun ofte oplevelser, hvor man ikke skal sidde stille. Museumsbesøg kan derfor godt være lidt udfordrende, da der mangler et aktivt element, som familien kan samles om. Når hun finder tiden til at tage på museum med familien, planlægger Kathrine ikke noget forinden besøget. Heller ikke selvom de har planlagt museumsbesøget i god tid. Hun tager helst bare afsted, og lader sig guide igennem muséet, når de kommer frem.

Mål

Kathrine har et ønske om at gå mere på museum med sine børn, fordi hun ser det som et led i deres dannelse. For hende er omdrejningspunktet for museumsbesøget at lære sine børn om samfundet og gøre dem i stand til at reflektere over det. Derudover er hendes mål at præsentere sine børn for kultur, der kan gøre dem klogere på livets mange aspekter.

Teknologiske præferencer

I hverdagen prøver Kathrine at begrænse sine børns brug af skærme. Dette er mest på grund af den isolerende effekt, de kan have. Samtidig finder hun det problematisk, at børnene har svært ved at løsrive sig fra skærmen og koncentrere sig om at deltage i det sociale samvær. Hun har ikke noget imod at benytte digitale teknologier, hvis man kan være sammen om dem. Desuden mener hun, at digitale teknologier skal tjene et oplysende formål.

I forbindelse med udviklingen af persona og definition af problem statement samt designprincipper bevægede vi os nu fra empathize-fasen til define-fasen (Plattner, 2010). Her skabte vi mening ud af den viden, vi havde opnået i de indledende interviews. Ud fra disse blev problemet indkredset, og vi kobled vores forståelse for brugeren med konteksten, vi skulle designe til.

4.1.5. Problem statement

Efter kategoriseringen af datamaterialet og udvikling af personaen, benyttede vi personaen til at definere et problem statement. Med et problem statement kondenserede vi brugerens behov til en enkelt sætning, der ifølge Dorst (2011) har stor betydning for den færdige løsning. Vi valgte af frame sætningen på en måde, der muliggjorde at designe et koncept, hvor der var fokus på aktivitet og forståelse. Vores problem statement indkapsler dermed det centrale problem ved museumsoplevelsen for familier, og fungerer som et pejlemærke i den videre proces.

Kathrine synes, at det er svært at bruge muséer til at aktivere hele familien, at en stor del af muséerne er kedelige, og at det er en udfordring at forstå og relatere sig til indholdet.

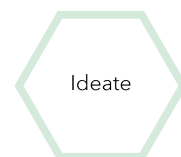
4.1.6. Fra persona til designprincipper

På baggrund af personaen valgte vi endvidere at formulere nogle konkrete retningslinjer, som vi kunne bruge fremadrettet i processen. Vi valgte derfor at oversætte de væsentligste indsigter til fire designprincipper for vores løsning (se tabel i højre spalte). Dette er en fordel, fordi indsigterne på den måde bliver gjort håndgribelige og kan benyttes som direktiver: "These principles give you a format to capture abstracted, but actionable, guidelines for solutions, and communicate your design intentions to others." ("Method: Design Principles," n.d.)

Designprincipperne blev brugt til at binde vores designbeslutninger sammen med vores persona. Herudfra arbejdede vi med at gøre designet relevant for potentielle brugere af vores digitale koncept.

PERSONA	DESIGNPRINCIPPER
Kathrine ønsker at lave noget aktivt sammen med sin familie.	Konceptet skal give mulighed for at interagere med værker i fællesskab.
Kathrine vil gerne minimere sine børns brug af digitale skærme, som har en isolerende effekt.	Konceptet skal være baseret på teknologi, der inddrager mere end én deltager.
Kathrine vil gerne bidrage til sine børns læring.	Konceptet skal være informativt og invitere til samtaler om værker.
Kathrine ønsker at give sine børn oplevelser, der er samfundsrelevante.	Konceptet skal hjælpe med at perspektivere værker til verden udenfor muséet.

4.2. KONCEPTUDVIKLING



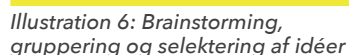
I dette afsnit beskrives den proces, hvor vi genererede idéer til det digitale koncept. Vi redegør derfor for vores idégenerering, hvor vi udførte brainstorming og bodystorming. Efterfølgende præsenteres det endelige koncept, som vi valgte at gå videre med i undersøgelsen.

På dette tidspunkt bevægede vi os over i ideation-fasen, hvor det handlede om at være kreativ og finde på idéer til mulige koncepter. Her var det vigtigt at kombinere de problematikker, vi havde fundet frem til i tidligere faser, med et koncept, der havde potentiale til at respondere på disse (Plattner, 2010). Vi udførte derfor først en brainstorming.

4.2.1. Brainstorming

Vi kickstartede idégenereringen med en brainstorm. Formålet med brainstorming er at udnytte den kollektive tænkning i gruppen ved at engagere sig med hinanden, lytte og bygge videre på idéer ("Method: Brainstorming," n.d.). Gennem

Den brainstorming-metode, vi benyttede os af, var 10 PLUS 10 (Greenberg et al., 2012). Med vores problem statement foran os sketchede vi idéer, der efterfølgende blev grupperet (se Illustration 6). Dernæst startede vi en selekteringsproces ("Method: Brainstorming," n.d.), hvor vi kategoriserede idéerne efter, hvilke der var de bedste idéer (the darling), mest rationelle (rational choice), dem der faldt bedst i brugerens smag (most likely to delight) og de vildeste idéer (the long shot). Selektionen var vigtig, fordi vi på den måde fik afklaret med hinanden og med udgangspunkt i vores designprincipper, hvilken retning der gav mening at følge.



besøgt SMK med det formål at undersøge muséets atmosfære og indretning. Vi manglede et indtryk af selve rummet, som konceptet skulle fungere i og hvilke muligheder og begrænsninger, der var forbundet hermed. Derfor havde vi svært ved at forestille os, hvilken løsning der ville være mest relevant i SMK's setting. På denne baggrund besluttede vi at udføre en bodystorming på SMK (Oulasvirta et al., 2003).

blev endvidere opmærksomme på størrelserne af de forskellige rum og hvilke malere, der var fremtrædende. Naturligvis tiltrak værkerne også vores opmærksomhed, og da vi bevægede os rundt på muséet fik vi særligt øjnene op for én af udstillingerne. I den afdeling der indeholdt dansk og nordisk kunst fra 1750 til 1900, så vi et gennemgående tema, som vi fandt det interessant at udforske i et digitalt koncept. Der var mange værker, som afbillede forskellige familier, som havde et kendskab til dette fænomen. Under på hvilke digitale løsninger, de besøgende kunne se de forskellige udstillinger (se Illustration 7).



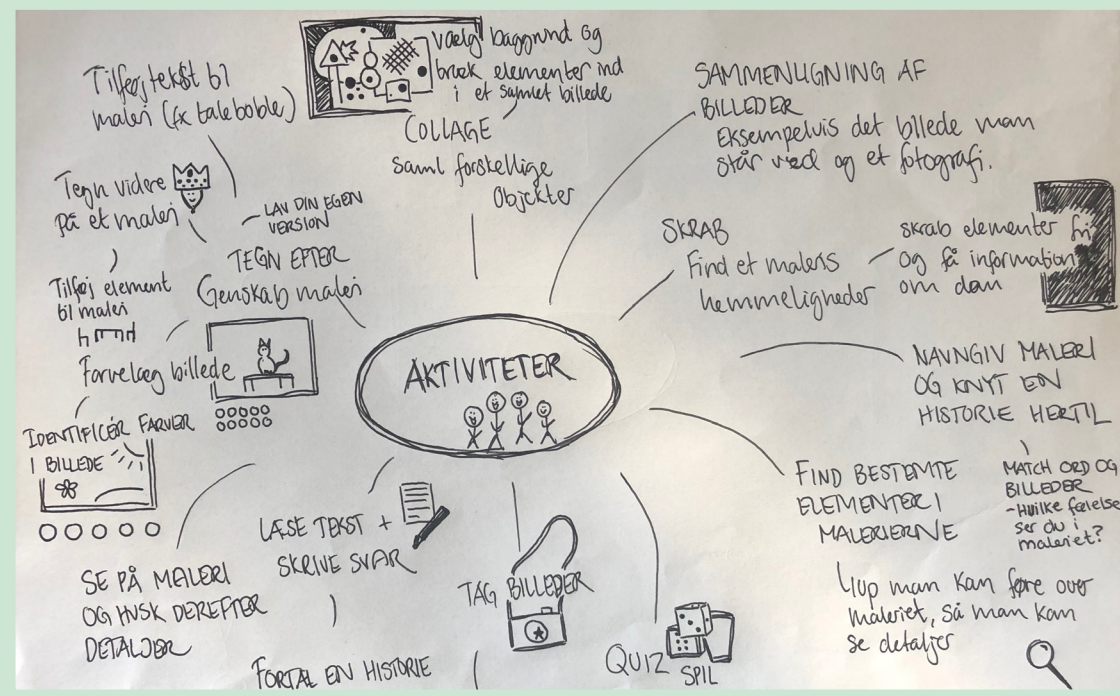
Under besøget på muséet observerede vi samtidig, hvordan de besøgende familier interagerede med hinanden. Dette var første gang, vi så vores brugere i den naturlige setting for det digitale koncept. Vi lagde mærke til, at forældrene ofte så på malerierne, mens de til dels blev forstyrret af deres børn. Nogle af børnene fik besked på at være stille, og andre kastede sig i stole og sofaer i en slags venteposition, så snart de fik mulighed for det. Ingen af de forældre, vi observerede, talte med børnene om malerierne eller udstillingerne, men i stedet om andre emner, som var frigjort fra museumsrummet.

Ud fra de observationer vi foretog i forbindelse med vores bodystorming, vendte vi tilbage til empathize-fasen. Denne iteration fandt sted, idet vi for første gang så brugerne i konceptets naturlige setting og fik en ny forståelse af de problematikker, der kan være for familier ved at gå på kunstmuseum med børn. Eksemplerne på, hvordan familierne interagerede med hinanden ved forskellige udstillinger, bidrog dermed til ny viden om vores målgruppe.

Med denne viden om familier og SMKs fysiske muligheder og begrænsninger, sketchede vi videre på de idéer, som vi havde arbejdet med tidligere. Sketchingen blev foretaget midt i en af udstillingerne for at forstå og inddrage de kontekstuelle faktorer (Oulasvirta et al., 2003).

4.2.3. Den endelige idé

Idéen vi endte ud med efter brain- og bodystorming var en digital aktivitetsoplevelse. Denne var baseret på malerier, der havde vakt vores interesse på SMK. Vi forbandt dem med idéer til aktiviteter, som vi havde taget med videre fra den første brainstorm, vi udførte (se illustration 8). Oplevelsen tog udgangspunkt i udstillingen "Dansk og Nordisk kunst 1750-1900" og havde et dertilhørende overordnet tema, Familie, der havde til formål at fungere som en rød tråd gennem hele oplevelsen. Ved brug af en iPad skulle brugerne navigere rundt på SMK og udføre aktiviteter ved malerier. På skærmen ville der samtidig blive præsenteret introduktionstekster, som var baseret på tekster fra SMKs hjemmeside ("Highlights," n.d.). Teksterne beskrev situationer, som værkerne illustrerede, men var gjort mere simpelt i forhold til sprogbrug.

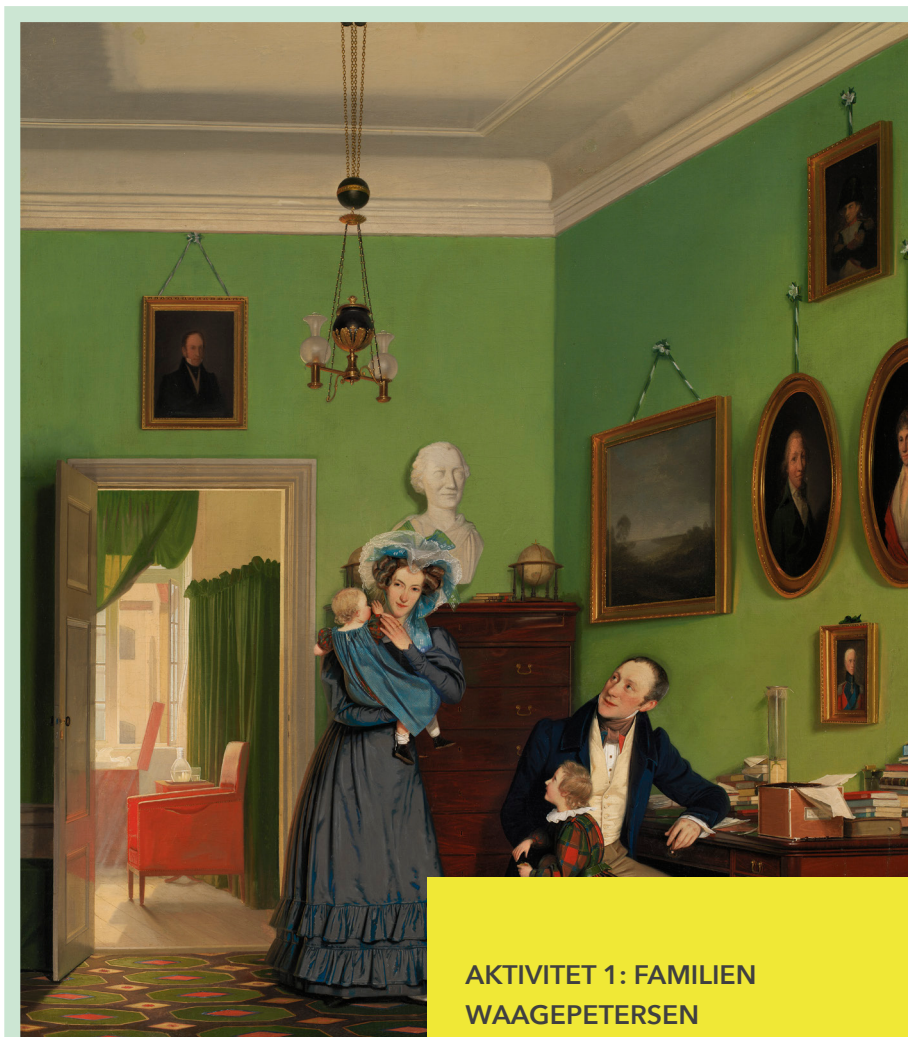


Eksempel på introduktionstekst:

I er nu trådt hen til maleriet "Familien Nathanson". På maleriet ses Handelsmanden Mendel Levin Nathanson og hans hustru træde ind ad døren i deres hjem og bliver modtaget af deres dansende børn. Familien viser sig selv og deres borgerlighed frem, nærmest som om de stod på en teaterscene. I dag er der ikke så mange, der laver olie på lærred portrætter af familier. Til gengæld er det meget populært at tage selfies sammen med sin familie og fremhæve sig selv med forskellige kendetegn som fx påklædning, smykker og hatte.

I konceptet var det aktiviteterne, der var det centrale, idet deres funktion var at skabe social interaktion mellem de besøgende. Vi udvalgte fem malerier, som passede til temaet. Det blev til fem malerier, fordi dette var en passende mængde til at undersøge kvaliteterne ved forskellige typer af aktiviteter. Disse er forklaret på de næste to sider.

AKTIVITETER



AKTIVITET 1: FAMILIEN WAAGEPETERSEN

I forbindelse med denne aktivitet skulle man forestille sig at kunne høre, hvad personerne i maleriet tænkte eller sagde til hinanden. På den baggrund skulle man skrive en tale- eller tankeboble til en af personerne i maleriet.

AKTIVITET 2: UDSIGT FRA DOSSERINGEN VED SORTEDAMSSØEN MOD NØRREBRO

Ved denne aktivitet blev man præsenteret for maleriet i retoucheret form, hvor centrale elementer var fjernet. Man skulle skiftes til at tegne de elementer, som man syntes, der skulle være på billedet.



AKTIVITET 3: BADENDE DRENGE EN SOMMERAFTEN VED SKAGEN STRAND

Her lød aktiviteten, at man på skift skulle tegne et sommerminde. Den person, der ikke tegnede, skulle gætte hvilket minde, der var tale om.



AKTIVITET 5: FAMILIEN NATHANSON

Aktiviteten ved dette maleri bestod i at fremhæve sig selv med forskellige stickers fx påklædning, smykker, hatte, etc., som man kender det fra Snapchat. Man skulle tage en selfie og lægge forskellige stickers på for at gøre portrættet personligt.

AKTIVITET 4: BARNDOMMEN, UNGDOMMEN, MANDDOMMEN, ALDERDOMMEN

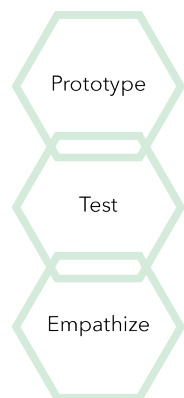
Ved denne aktivitet blev man præsenteret for en række symboler fx stok, øl, penge, etc.. Aktiviteten bestod i, at man skulle trække symboler hen på den livsalder, man syntes, de passede til. Man behøvede ikke benytte alle symboler.



Konceptets relation til designprincipper:

- » Alle familiemedlemmer kan deltage i aktiviteterne, selvom man skiftes til at interagere direkte med værket.
- » iPad'ens størrelse giver mulighed for, at flere kan se på skærmen og læse informationen forud for aktiviteterne - eller få dem læst højt.
- » De forskellige aktiviteter lægger op til fortolkning af en række malerier på SMK.
- » Aktiviteterne bygger bro mellem maleri og deltagernes egen referenceramme.

Denne idé blev udgangspunktet for vores første prototype, som gennem adskillige iterationer blev tilpasset brugernes behov. Denne proces er beskrevet i det følgende.



4.3. PROTOTYPE: PAPIR

Da vores koncept havde til formål at understøtte uformel læring vha. social interaktion, valgte vi som det første at teste aktiviteterne i konceptet. Vi ville gerne teste dem med brugere for at se, hvordan testpersonerne interagerede med værkerne og talte sammen, mens de løste aktiviteterne. Dermed blev den første prototype udviklet med henblik på at undersøge konceptets "role" (Houde & Hill, 1997), fordi den havde til formål at give svar på, hvordan konceptet påvirkede interaktionen mellem familiemedlemmerne.

Ved design af papirprototype omdannede vi for første gang vores koncept til noget håndgribeligt, som brugerne kunne give os feedback på. Efterfølgende kom vi til test-fasen. Her opnåede vi, udover indsigt i brugernes oplevelse af konceptet, nyt indblik i dem og deres behov. Dermed var vi igen tilbage i empathize-fasen.

Med dette afsæt udviklede vi en low-fidelity prototype, som vi kunne bruge til at udforske og evaluere aktiviteterne tidligt i processen. Prototypen blev lavet i papir, da dette materiale er tidsbesparende at fremstille artefakter i. Omvendt gav materialet mulighed for at formidle en overbevisende oplevelse for brugerne, uden at begrænse deres fantasi i forhold til at give feedback til den endelige løsning, da prototypen ikke giver indtryk af at være et færdigt design (Buchenau & Suri, 2000).

Papirprototype bestod af udprint af ti malerier, som hænger i udstillingen "Dansk og Nordisk Kunst 1750-1900" på SMK. De fem af malerierne havde aktiviteter tilknyttet, mens de andre fem ikke havde. Malerierne uden aktiviteter skulle give brugeren en oplevelse af, hvordan konceptet ville udspille sig på SMK, hvor kun nogle malerier ville have aktiviteter tilknyttet. Ved siden af malerierne med aktiviteter placerede vi et mindre billede af maleriet, der skulle simulere det skærbillede, som brugerne skulle løse aktiviteterne på. Endvidere bestod prototypen af en række udklippede figurer og tegneudstyr, der kunne bruges på "skærbillederne" (se illustration 9 og 10).



Illustration 9: Eksempler på prototypens elementer

Illustration 10: Eksempler på prototypens elementer



4.3.1. Udførelse af test

Testen blev afholdt i et rum på IT-Universitetet den 12. marts. Til testen benyttede vi os af Wizard of Oz-teknikken (Buxton, 2010), hvor vi som facilitatorer udførte en del af de handlinger, som den endelige løsning selv ville gøre. Som det første introducerede vi settingen og temaet "familie". Formålet med dette var at skabe en situation for den oplevelse, som konceptet skulle give familier på SMK. Da konceptet ikke indeholdt en fastlagt rute, blev testpersonerne, Bianca og Benedikte, bedt om at bevæge sig rundt til de forskellige malerier og stille sig ved en aktivitet, de ville prøve. Forud for hver aktivitet læste vi en introduktion til maleriet højt for dem og præsenterede aktiviteten. Derefter fik de enten tegneredskaber eller udklippede figurer og klæbemasse til rådighed, som de

TESTPERSONER	BAGGRUND	REKRUTTERING
Benedikte, 27 år Bianca, 26 år	Begge testpersoner er studerende på digital design og kommunikation på IT-Universitetet. Benedikte og Bianca er veninder og kender hinanden fra deres opvækst i Tyskland.	Vi rekrutterede to medstuderende fra ITU, men relationen var ikke personlig, da ingen af os kendte hinanden godt forud for testen. Ved denne "quick and dirty"-test tog vi ikke højde for, om testpersonernes var indenfor målgruppen, men i stedet om de kendte hinanden i forvejen, da fokus var på social interaktion.

kunne løse aktiviteterne med. Afslutningsvis spurgte vi Bianca og Benedikte om deres mening om de forskellige aktiviteter.

4.3.2. Indsigter

På baggrund af observationerne i den første brugertest (se Bilag 3), kunne vi overordnet set konkludere, at alle aktiviteter bidrog til social interaktion i større eller mindre grad. I nogle tilfælde skiftedes Bianca og Benedikte til at tilføje elementer til værkerne, mens de andre gange gjorde det simultant og forhandlede sig frem til en løsning, de begge var tilfredse med. Undervejs talte de sammen og grinte, mens de løste aktiviteterne. En enkelt undtagelse var aktiviteten til maleriet "Familien Waagepetersen", hvor de var stille, mens de hver især skrev deres tale- og tankebobler.

Samtaler om værker

Samtalerne mellem Benedikte og Bianca var i flere tilfælde tæt knyttet til det maleri, de udførte en aktivitet ved. Et eksempel på dette var, at Benedikte kobledede deres udførelse af aktiviteten til "Barndommen", "Ungdommen",



”Manddommen” og ”Alderdommen” med motiverne i malerierne: ”Det ser ud som om, det er lidt stormvejr, og han er den, der ligesom fører familien igennem hårde tider. Det passer lidt til dem, vi vælger”. Ved løsningen af denne aktivitet diskuterede Bianca og Benedikte samtidig symbolerne i forhold til de forskellige livsaldre, som introduktionsteksten præsenterede. Vi så også flere eksempler på, at testpersonerne forholdt sig til værkerne, både før de havde fået introduktionsteksten til aktiviteten, men også undervejs i løsningen. Ved ”Familien Waagepetersen” studerede Bianca fx maleriet af flere omgange, mens hun var i færd med at skrive sin taleboble. Benedikte kommenterede på situationen i ”Familien Nathanson”, inden de overhovedet havde valgt denne aktivitet: ”Det ligner, det er en mor og en far og deres døtre og måske endda nogle af døtrenes børn”.

Fælles meningsskabelse

En enkelt aktivitet fik testpersonerne til at udveksle forudgående viden mellem hinanden. Det fremgik ved, at Benedikte under aktiviteten til ”Udsigt fra Dosseringen ved Sortedamssøen mod Nørrebro” forklarede fænomener til Bianca. Hun sagde fx: ”Jeg tror, jeg maler en lille svane, for så behøver vi jo ikke at have

Dannebrog længere. Svanen er jo Danmarks nationalfugl”. Dermed knyttede hun samtidig sin viden op på introduktionsteksten, der beskrev Dannebrog som et element, der illustrerede, at motivet var dansk. Senere sagde hun: ”Jeg synes, at det er mega utroligt, at det her er Sortedamssøen”. Bianca var i tvivl om, hvor Sortedamssøen ligger, og Benedikte fortalte, at det er en del af søerne. Hun omsatte dermed introduktionsteksten til noget, som Bianca forstod.

Personlige oplevelser

Under aktiviteten til ”Badende drenge en sommeraften ved Skagens strand” blev samtalerne meget personlige, hvilket var noget som Benedikte og Bianca efter testen forklarede, at de rigtig godt kunne lide. Mens den ene tegnede, gættede den anden løs. De afviste ikke hinandens gæt, men hjalp hinanden undervejs med ledetråde. Da minderne var blevet gættet, kunne de næsten ikke stoppe med at tale om situationerne. Minderne ledte dem endda videre til andre minder, fx udtalte Benedikte: ”Jeg tænkte nemlig også, at måske ville du male det der fra sidste år. Vi står i din have og griller...”. Samtalen var meget intern, men stadig tæt knyttet til aktivitetens udgangspunkt: sommerminder. Vi så ligeledes, at testpersonerne inddrog deres personlige oplevelser med de forskellige livsaldre, da de skulle placere symbolerne ved aktiviteten til ”Barndommen”, ”Ungdommen”, ”Manddommen” og ”Alderdommen”. Dette kom fx til udtryk, da de ville placere sutteflasken, hvor Benedikte og Bianca talte om hvorvidt, man ammer eller giver sutteflaske. Bianca fremhævede, at hun ikke brugte sutteflaske til sit eget barn. Testpersonerne brugte desuden længst tid ved denne aktivitet og talte om næsten alle symbolerne, inden de blev placeret.

Nøgleindsigter fra test:

- » Aktiviteterne fik testpersonerne til at tale om værkerne.
- » Aktiviteterne førte til udveksling af forudgående viden mellem testpersonerne.
- » Kobling til personlige oplevelser skabte størst engagement hos testpersonerne.

4.3.3. Refleksioner

I løbet af testen så vi, at interaktionen med aktiviteterne i flere tilfælde foregik udenfor det lille billede på væggen, som skulle simulere en iPad skærm. Det gjaldt fx aktiviteterne med stickers, som lå på bordet, og taleboblerne, som blev skrevet på bordet. Denne indsigt fik os dermed til at overveje, om interaktionen mellem brugerne ville ændre sig, når oplevelsen blev digital.

På trods af, at vi ikke havde bedt testpersonerne om at tænke højt under testen, gjorde de det alligevel. Denne adfærd hang formentlig sammen med, at det ikke var første gang, at Bianca og Benedikte testede prototyper qua deres uddannelse på ITU. Dette gav os dermed flere indsigter, end vi kunne have opnået med personer, der var mindre vant til testsituationen. Vi var dog opmærksomme på, at denne omstændighed også medførte en risiko for, at indsigterne kunne være forcerede.

Benedikte og Biancas samtaler befandt sig i løbet af testen på et refleksivt niveau og de forholdt sig til næsten alle malerier. Vi var dog blevet i tvivl om, om børn på 6-12 år ville kunne nå frem til samme niveau af refleksivitet i deres samtaler, når de hverken har gået i skole så længe eller har lige så mange erfaringer at relatere til, som Bianca og Benedikte. Vi så det derfor som en nødvendighed at inddrage familier i den næste test for at undersøge dette tvivlsspørgsmål.

4.3.4. Interview med Jens Christensen fra SMK



Efter testen valgte vi at præsentere prototypen for en ekspert, da disse er "likely to have a more fine-tuned vocabulary to express their opinions" (Fagerjord, 2015, p. 107). Jens Christensen fra SMKs Skoletjeneste kan ses som ekspert inden for feltet af museumsoplevelser for børn, da han har mange års erfaring med børn i den aldersgruppe, vi arbejder med, og den måde, som børn lærer på. Derudover har han også viden om SMK's måde at facilitere dialog om kunst. Derfor valgte vi at lade ham peer-reviewe vores aktiviteter (se Bilag 4).

Idet interviewet med Jens Christensen førte til ny viden om børnene i vores målgruppe, kom vi nu tilbage til empathize-fasen. Vi behandlede dataen fra interviewet og dannede nye indsigter i forhold til at designe et digitalt koncept til familier inden for SMKs rammer. På baggrund af disse designede vi en ny prototype.

4.3.5. Indsigter

Jens Christensen var generelt begejstret for aktiviteterne og ytrede flere gange, at det var positivt, at de lagde op til dialog om kunstværkerne. Han var dog også opmærksom på flere udfordringer i konceptet, som vi kunne arbejde videre med. Disse er beskrevet nedenfor.

Mangfoldighed

Jens Christensens påpegede, at de fem malerier, vi benyttede til aktiviteterne, viste et meget ensidigt billede af en familie. De præsenterede alle den hvide kernefamilie med far, mor og børn. For at imødekomme de besøgende, som ikke er en heteronormativ familie, burde vi overveje at skifte nogle af malerierne ud eller tilføje information om mangfoldighed i introduktionen til aktiviteterne. Da vores koncept skulle bidrage til uformel læring var det oplagt at inddrage information om mangfoldighed i relation til familier ved de malerier, hvor det var muligt. Dette gav også mulighed for at undersøge, om det ville have en effekt på samtalerne, hvis vi gav testdeltagerne mere information i relation til temaet.

Rigtige og forkerte svar

Ifølge Jens Christensen kunne der være en udfordring i aktiviteten til "Badende drenge en sommeraften ved Skagens strand", idét der med en gætteleg blev rigtige og forkerte svar i forhold til familiens minder. Han påpegede, at der ud fra et kunstpædagogisk udgangspunkt ikke findes rigtige eller forkerte svar, og at vi burde fokusere på dialogen alene. I den første test vi udførte, så vi dog, at samtalen flød uhindret på trods af gættelegen. De "forkerte" gæt overskyggede ikke legen, tværtimod fik gættene testpersonerne til at samarbejde om at komme frem til det minde, som de hver især forsøgte at formidle. Vi valgte derfor at holde fast i udformningen af denne aktivitet til næste test.

Fysisk placering af iPad

I forhold til fysisk placering, fortalte Jens Christensen, at der kunne være en udfordring ved aktiviteten til "Udsigt fra Dosseringen ved Sortedamssøen mod Nørrebro", fordi man ikke nødvendigvis kigger op på maleriet undervejs. Vores test viste dog det modsatte, nemlig at testpersonerne faktisk løsrev sig fra aktiviteten, iagttog maleriet og talte om det undervejs. Det kunne dog have noget at gøre med, at deres "skærmbillede" hang på væggen, i stedet for at de fysisk stod med en iPad i hånden. Det var derfor nødvendigt at undersøge denne antagelse i en ny test, hvor aktiviteten foregik på en skærm.

Målgruppens læseegenskaber

Jens Christensen bekræftede os i, at de fleste børn i alderen 6-12 år er i stand til at løse aktiviteter med tekst. Det var især relevant i forbindelse med aktiviteten til "Familien Waagepetersen", hvor der skulle skrives tale- og tankebobler. Når man besøger SMK med familien, kan man nemlig få hjælp af den voksne, hvis man ikke selv har lært at skrive på dette tidspunkt. For at understøtte denne situation ville vi implementere en tekst om dette forud for aktiviteten for at inkludere de mindre børn. På baggrund af brugertesten ville vi dog prøve at skifte billedet af "Familien Waagepetersen" ud med "En begravelse", da brugerne ikke talte sammen, mens de skrev tale- og tankeboblerne. Maleriet "En begravelse" har en mere dyster stemning, og det var værd at undersøge, om denne stemning kunne fordr flere samtaler om motivet undervejs i aktiviteten. Vi lyttede derfor til Jens Christensens pointe om, at muséer kan være et godt sted at tage dybe samtaler.

Stærk kobling til værket

Slutteligt mente Jens Christensen, at aktiviteten til "Familien Nathanson" kunne blive mere værknær: "Jeg synes, at her, der skal I måske tænke på, hvordan knytter I selfien og værket sammen. Og så måske også tage udgangspunkt i, hvad er det i virkeligheden, vi ser på billedet, og hvad er det, det her billede gør?". Selvom brugerne i testen ikke talte direkte om maleriet, mens de løste aktiviteten, forholdt de sig til løsningen med at fremstille sig selv som en perfekt familie gennem deres samtale om de forskellige stickers. I denne aktivitet er der desuden en stærk kobling til nutiden med selfies, som støtter op om vores designprincip "at

perspektivere værker til verden udenfor muséet". Derfor vil denne aktivitet være uændret i den næste prototype.

Pointer til videreudvikling af konceptet:

- » Der skulle tilføjes information om mangfoldighed i introduktionen til aktiviteterne.
- » Mindre børn skulle inkluderes ved hjælp af tekst, der lagde op til at få hjælp fra en voksen.
- » Billedet af "Familien Waagepetersen" skulle skiftes ud med "En begravelse" i håb om at facilitere flere samtaler om værket.

4.3.6. Refleksioner

Ved dette interview så vi, at Jens Christensens feedback på aktiviteterne i flere tilfælde var forskellig fra testpersonernes reaktioner. Vi valgte derfor kun i nogen grad at implementere hans forslag i den videre prototype. Selvom Jens Christensens idéer var mindst ligeså værdifulde som vores, havde vi som designere også forpligtet os til at opfylde nogle designprincipper i henhold til brugernes behov. Vi tog dermed de pointer med, der både imødekom konceptet og SMKs mangfoldige tilgang til værker (jvf. Pointer til videreudvikling af konceptet).

Vi var nu tilbage i prototype-fasen, og herfra viste der sig et mønster i iterationerne. I prototype-fasen var der hver gang fokus på at designe noget repræsentativt for brugerne. Denne fase ledte os videre til test-fasen, hvor vi fik indblik i, hvordan brugerne opfattede konceptet. Herigennem kom vi gentagne gange tilbage til empathize-fasen, fordi vi fik ny forståelse for brugerne. Med den nye viden søgte vi at forfine konceptet gennem ændringer, som vi tog med videre til næste design af prototype og efterfølgende test. Disse iterationer forekom gennem tests af de næste to prototyper (Plattner, 2010).

4.4. PROTOTYPE: DIGITAL 1.0

Med den første test opdagede vi, at en udfordring ved aktiviteterne var, at interaktionen i flere tilfælde bevægede sig udenfor det lille billede på væggen. Det fik os til at overveje, om der kunne være en diskrepans mellem den sociale interaktion, som vi observerede ved brugen af en papirprototype, og den sociale interaktion som kan opstå ved brugen af en skærm. Skærmen har en mindre interaktionsflade at udfolde sig på end papirprototypen, hvor brugerne kunne brede sig meget mere ud. Derfor ville vi med denne prototype overføre aktiviteterne til en iPad og teste, om der stadig var belæg for, at løsningen bidrog til værknære samtaler, mens aktiviteterne blev udført.

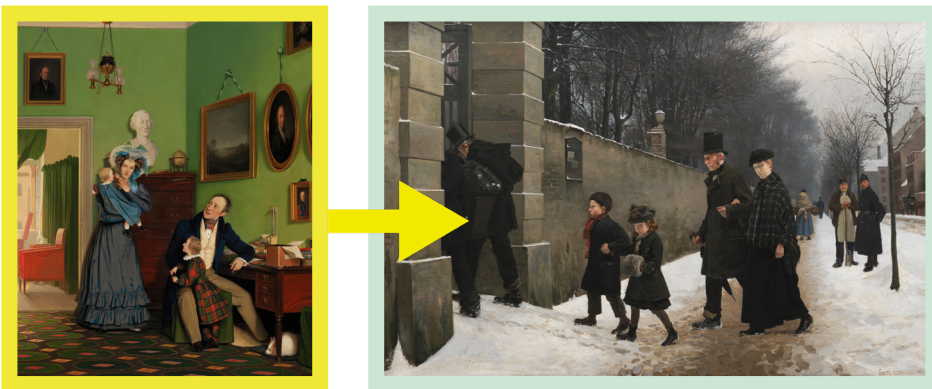


Illustration 11: Familien WaagePetersen skiftet ud med En begravelse

I og med at vi digitaliserede aktiviteterne, fremlagde vi et digitalt design af prototypen for testpersonerne. I denne var introduktionerne ikke høj resolution, idet de hverken var farvelagt eller grafisk designet, men blot sketched. Prototypen var derimod højere fidelity end tidligere, fordi vi ved at digitalisere aktiviteterne kom nærmere konceptets virkelige form. Ved udviklingen af prototypen havde vi dermed et lille fokus på "look and feel", fordi brugeren oplevede en snært af designets udformning. Hovedsageligt havde vi stadig fokus på, at prototypen skulle repræsentere konceptets "role", idet vi fortsat undersøgte aktiviteterne, og det de gjorde ved interaktionen mellem brugerne (Houde & Hill, 1997).

Den nye prototype indeholdt nogle få ændringer i aktiviteterne på baggrund af pointerne fra Jens Christensens peer-review. Vi valgte at skifte billedet af "Familien WaagePetersen" ud med "En begravelse" (se Illustration 11). Derudover tilpassede vi introduktionsteksterne flere steder, så de blev mere mangfoldige og også inkluderede de mindre børn i aktiviteterne. Disse skrev vi med inspiration fra forskellige tekster om familiekonstellationer samt analyser af de udvalgte værker, som vi fandt på nettet. Se eksempel på ændring nedenfor:

Introduktionstekst, papirprototype:

I er nu trådt hen til malerierne "Barndommen", "Ungdommen", "Manddommen" og "Alderdommen". De fire malerier indgår i en serie på fire symbolske fremstillinger af de livsaldre, som familiens medlemmer gennemgår.

Introduktionstekst, digital prototype:

I er nu trådt hen til malerierne "Barndommen", "Ungdommen", "Manddommen" og "Alderdommen". De fire malerier indgår i en serie på fire symbolske fremstillinger af de livsaldre, som familiens medlemmer gennemgår. Kunstneren til malerierne er Ditlev Blunck. Han blev opfattet som en anderledes guldalderkunstner, fordi han malede på en anden måde end andre danske malere. Blunck var homoseksuel og blev bedt om at forlade Danmark, fordi han ikke passede ind i forhold til datidens malere. I serien du kigger på nu, betragtede Blunck blandt andet familielivet.

Vi valgte ikke at ændre på den måde aktiviteterne skulle udføres, da vi havde opnået de ønskede resultater med den første test. Samtidig ønskede vi at kunne sammenligne resultaterne fra de to tests. Ved denne prototype havde vi endvidere valgt kun at inddrage de fem malerier, der blev benyttet til aktiviteter. Dette blev gjort for ikke at skabe forvirring hos testdeltagerne, da vi med en digital prototype ikke kunne signalere, hvilke malerier der havde aktiviteter tilknyttet, som vi gjorde i den forrige test med "skærbilleder" på væggen. Derudover havde ophængen af andre malerier ikke nogen nævneværdig effekt i den første test.

Prototypen bestod af en række slideshows, hvor aktiviteterne og temaet denne gang blev præsenteret af en tegnet version af guldaldermaleren, Christen Købke på en iPad. Disse uploadede vi til iBooks på en iPad, hvorfra vi afspillede dem (se Illustration 12).

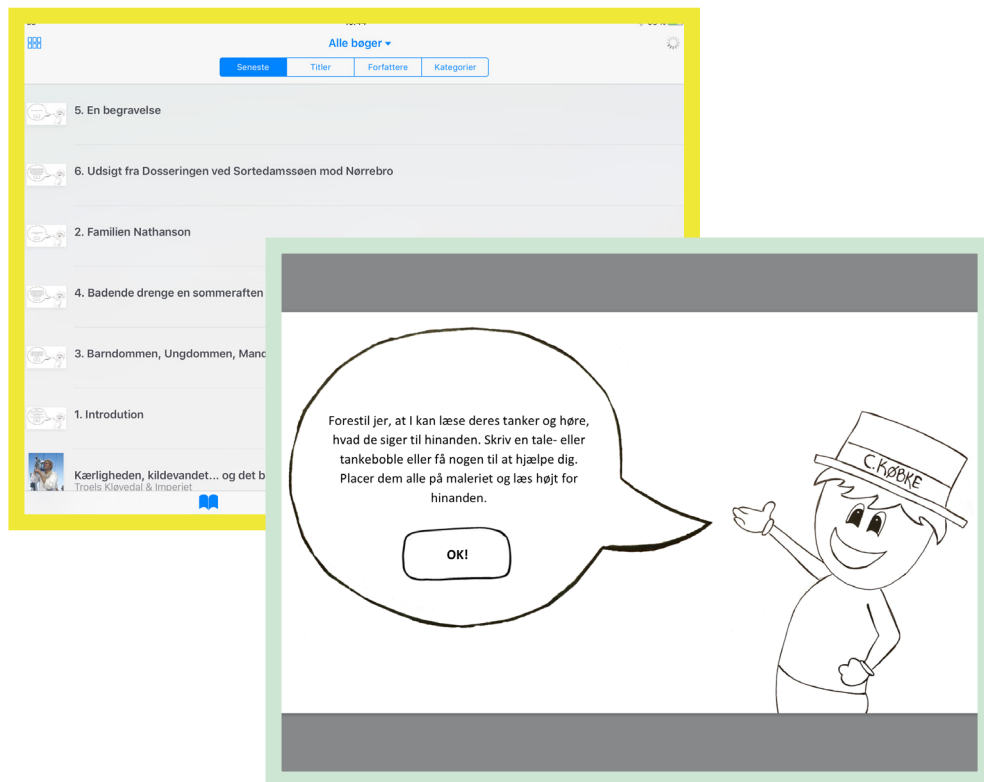


Illustration 12: Slideshow med Christen Købke og iBooks med alle slideshows

Derudover benyttede vi en række eksisterende apps, som havde hhv. tegne-, skrive-, drag and drop- og kamerafunktion til at simulere aktiviteterne digitalt.

Den første app, Funny Face, blev brugt til maleriet "Familien Nathanson". Denne app gav mulighed for at uploade en selfie taget med kameraet og påklæde alt fra hatte til hundeører og halskæder (se Illustration 13).

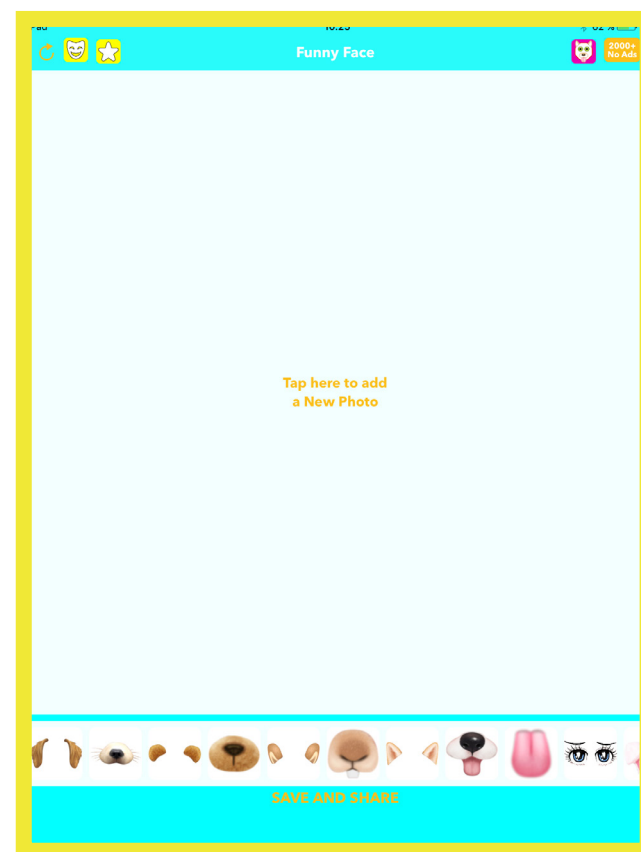


Illustration 13: App'en Funny Face med selfie og stickers

Den næste app, Frames, blev brugt til malerierne "Barndommen, Ungdommen, Manddommen og Alderdommen". Til denne uploadede vi de tegnede symboler fra første prototype, og lod familien placere dem i et af de fire felter på skærmen, som repræsenterede de fire livsaldre (se Illustration 14).

Den tredje app, Bubbled blev brugt til "En begravelse". App'en gav brugerne mulighed for at vælge mellem forskellige typer af tale- og tankebobler, skrive deres egne tekster til dem og flytte dem rundt på skærmen (se Illustration 15).

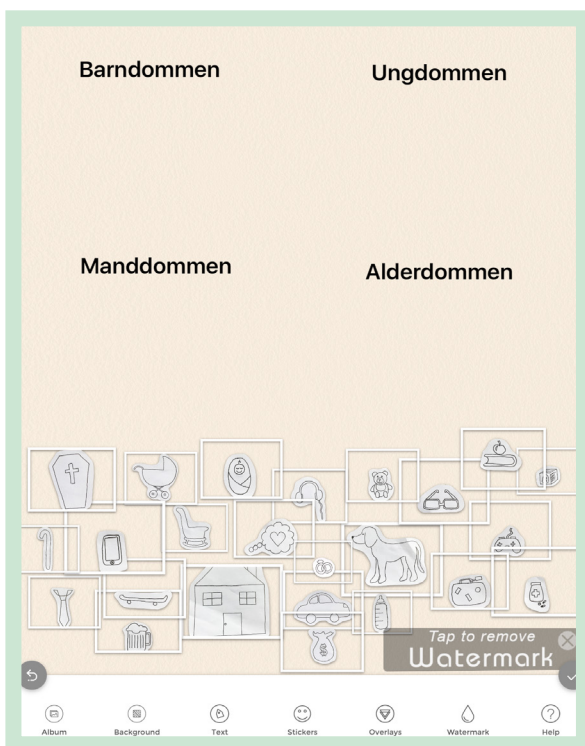


Illustration 14: App'en Frames med symboler

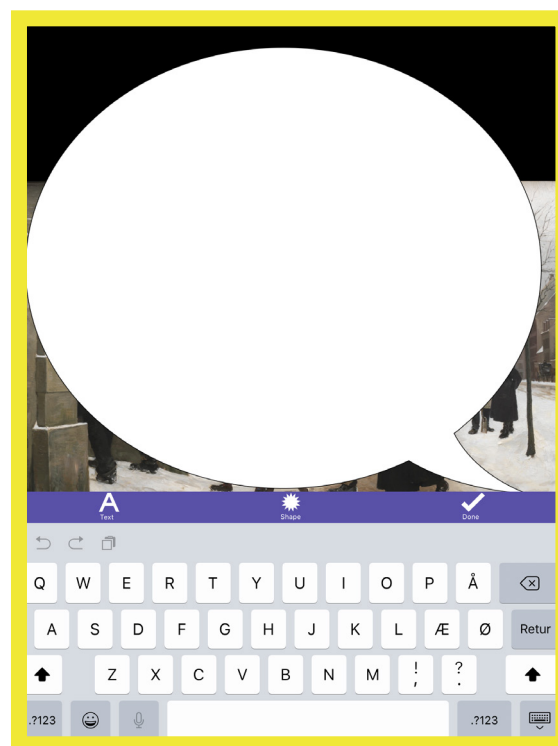


Illustration 15: App'en Bubbled med tale- og tankebobler

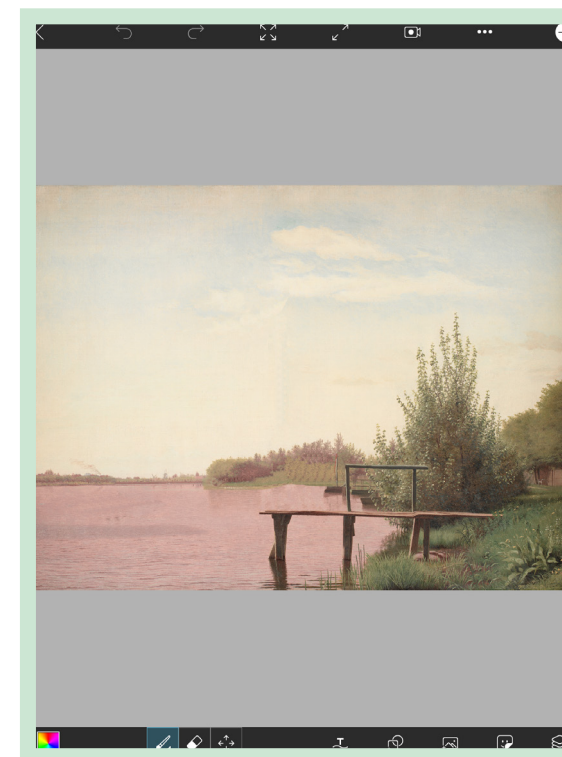


Illustration 16: App'en Picsart hvor man kan tegne på tomt lærred eller billeder

4.4.1. Udførelse af test

Ligesom den første test foregik anden test i et rum på IT-Universitetet. Testen blev afholdt den 28. marts. Idet den forrige test kun behandlede facilitering af social interaktion mellem voksne mennesker, stillede vi spørgsmålstegn ved, hvordan samtalen ville udfolde sig mellem voksne og børn, når de benyttede konceptet. Derfor havde vi behov for at inddrage børn i processen for at sikre os, at de også kunne forstå aktiviteterne og ville tale sammen med deres familier under løsningen af dem.

Testen blev udført efter samme fremgangsmåde som den første test. Familien blev først sat ind i situationen, men denne gang fik de udleveret en iPad efterfølgende. Når familien valgte et maleri med en tilhørende aktivitet, de ville prøve, åbnede vi først slideshowet med præsentationen for familien og siden den app, hvori aktiviteten skulle løses. Når familien havde løst aktiviteten, bevægede de sig til et nyt maleri med en tilhørende aktivitet. På den måde kom de igennem de forskellige aktiviteter og apps beskrevet på forrige side. Afslutningsvis spurgte vi alle tre testpersoner, hvilken aktivitet, de bedst kunne lide.

4.4.2. Indsigter

I denne test (se Bilag 5) så vi, at familien i flere tilfælde skiftedes til at løse aktiviteterne, og at mindst to ud af familiens tre medlemmer var opmærksomme på skærmen, mens aktiviteterne blev løst. Undervejs grinte familien og kom med forslag til løsninger. Dette var især tydeligt ved aktiviteterne til "Familien Nathanson" og "Udsigt fra Dosseringen ved Sortedamssøen mod Nørrebro". Disse aktiviteter var samtidig dem, som familien efter testen fortalte, at de bedst kunne lide.

Samtaler om udførelsen af aktiviteterne

Familien var generelt mere lavmælte end testpersonerne ved den forrige test. Interaktionen undervejs bar primært præg af samtaler om, hvordan aktiviteterne skulle løses. Dette kom til oftest til udtryk gennem vejledninger fra voksen til barn. Det gjaldt fx aktiviteten til "Udsigt fra Dosseringen ved Sortedamssøen mod Nørrebro", hvor Christel instruerede Camilla i, hvordan hun kunne tegne

TESTPERSONER	BAGGRUND	REKRUTTERING
Christel, 61 år Conrad, 9 år Camilla, 7 år	Christel er på efterløn. Conrad og Camilla går i folkeskole. Familien går ikke normalt på kunstmuseum sammen.	Den tiltænkte testperson, Celene på 39 år, var en af vores mødres kollega. Hun er mor til Conrad og Camilla. Celene blev dog syg på dagen og sendte i stedet børnenes mormor, Christel. Dette var dog ikke et problem, da børnene også havde et tæt forhold til deres mormor. Familien var et godt match i forhold til vores test, da børnene aldersmæssigt var indenfor vores målgruppe. Dermed kunne vi teste, hvordan de forskellige aktiviteter blev modtaget - særligt at børnene.

en svane ved at lave et "S". Ved aktiviteten til "Barndommen, Ungdommen, Manddommen og Alderdommen" skete det ligeledes, idet børnene spurgte efter bekræftelse fra Christel, når de placerede symbolerne på livsaldrene: "Den her hører til barndommen, ik?". I forhold til den forrige test er det værd at bemærke, at aktiviteten til "En begravelse" var den eneste, som fik familien til at betragte og tale om situationen, som blev afbilledet i maleriet. Denne samtale var dog en



konsekvens af, at Camilla ikke havde hørt efter, og derfor ikke forstod, hvad hun skulle gøre. Christel brugte derfor den sørgelige situation i maleriet som et middel til at forklare aktiviteten for hende og få hende til at reflektere over, hvordan hun ville have det, hvis hun selv var et af børnene i maleriet.

Fælles meningsskabelse

Ligesom ved den forrige test, oplevede vi, at familien i få tilfælde delte forudgående viden med hinanden. Forud for aktiviteten til "Badende drenge en sommeraften ved Skagens strand" fortalte Christel fx børnene, at værket var malet af Krøyer og forestillede Danmark. Da Christel ved samme aktivitet senere prøvede at spore sig ind på, hvilke sommerminder børnene kunne huske, nævnte Camilla "Thailand". Conrad ytrede, at det jo var om vinteren, de var der, hvortil Christel forklarer, at det var sommer dernede. Ved en anden aktivitet, "Udsigt fra Dosseringen ved Sortedamssøen mod Nørrebro", fortalte Camilla, at hun gerne ville tegne en svane og en, der gik tur med den hund, Conrad havde tegnet. Hun viste dermed indirekte, at hun vidste noget om det landskab, familien skulle tegne på.

Udfordrende aktiviteter

Gennem interaktionen med aktiviteterne observerede vi, at nogle af dem var udfordrende at løse. Ved aktiviteten til "Badende drenge en sommeraften ved Skagens strand" kunne børnene godt huske, at de sammen havde været i Thailand og Tyrkiet. Det var dog svært for særligt Camilla at huske konkrete minder og ligeledes tegne dem. Både da hun skulle gætte Conrads tegning og tegne selv, sagde hun: "Jeg kan ikke huske noget som helst fra Tyrkiet". Mens hun selv tegnede, stoppede hun op flere gange op og ytrede, at hun ikke kunne finde ud af at tegne, det hun gerne ville. Hun spurgte Christel, hvad hun skulle tegne, men der var ikke meget hjælp at hente: "Du skal ikke kigge på mig, det er os, der skal gætte, hvad du tegner". Hun endte derfor med at efterligne mange af sin brors tegninger. Ved "En begravelse" var Camilla også udfordret. Da introduktionen er blevet læst højt sagde hun: "Så kan I to lave den" med henvisning til, at den handlede om at skrive - noget som hun formentlig ikke havde lært at mestre endnu. Selvom Christel under aktiviteten stod med iPad'en og fungerede som den "skrivende" rolle, ville Camilla stadig ikke bidrage, da hun ikke kunne forestille sig, hvad familien på billedet tænkte på. Hendes manglende evner i forhold til interaktionen med aktiviteterne blev udtalt efter testen, da hun sagde: "Nogle af dem var også lidt svære at forstå".

Fastholdelse af opmærksomhed

I denne test var fastholdelse af opmærksomhed en udfordring. Vi så flere gange mod slutningen af testen, at den ældste, Conrad, zonedede ud, når han havde givet sit bud på løsningen af aktiviteterne. Han lagde sig ned på bordet, lænede sig op af sin hånd og gabte. På et tidspunkt begyndte han også at tale om verdenen udenfor: "Bagefter det her, kommer vi hjem til mor og far, ikke?". Dette tydede på, at han kedede sig.

Tekstmængden

Fra start blev introduktionsteksterne læst højt fra iPad'en, hvilket virkede inkluderende for hele familien. Conrads oplæsning var dog ikke flydende, og han gav hurtigt iPad'en videre til Christel, der i stedet skulle læse højt. Camilla havde især svært ved at holde fokus, når der blev læst højt forud for aktiviteterne.

Dette tydede på, at teksterne var vanskelige og besad en detaljeringsgrad, der blev overvældende for børnene. At teksten ikke fangede den mindstes opmærksomhed, kan også være en indikation af, at den ikke var interessant nok.

Nøgleindsigter fra test:

- » Familien talte primært om udførelsen af aktiviteterne.
- » I enkelte tilfælde delte familien deres forudgående viden med hinanden.
- » Aktiviteterne, der gik ud på at huske og reflektere, var udfordrende for særligt den yngste af børnene.
- » Den ældste af børnene havde svært ved at fastholde opmærksomheden under hele testen.
- » Tekstmængden var overvældende for børnene.

4.4.3. Refleksioner

Med denne test fandt vi ud af, at aktiviteterne lagde op til et højere niveau af refleksion, end børnene havde evner til. Dette blev tydeligt både i familiens samtaler, der i mindre grad centrerede sig om værkerne, men også i børnenes løsning af aktiviteterne. Samtidig så vi næsten ingen udveksling af viden mellem testpersonerne. Der opstod dermed spørgsmål om, hvordan vi kunne tilpasse aktiviteterne på en måde, der ville få familierne til at inkludere værkerne i deres samtaler.

Det kom bag på os, at børnenes opmærksomhed også var en faktor, som vores koncept skulle tage højde for. Da aktiviteterne var grundelementet i løsningen, så vi det derfor som en nødvendighed at videreudvikle aktiviteterne, så de blev mere underholdende og samtidig matchede børnenes evner, i et forsøg på at fastholde børnenes opmærksomhed fra start til slut.

I denne test viste det sig endvidere, at aktivitetsløsning på en iPad i nogle tilfælde var upraktisk stående. Ved nogle af aktiviteterne, fx dem hvor der skulle tegnes eller sættes stickers på en selfie, valgte familien at sætte sig ned, mens andre aktiviteter blev løst stående. Det efterlod os med spørgsmål om, hvordan vi

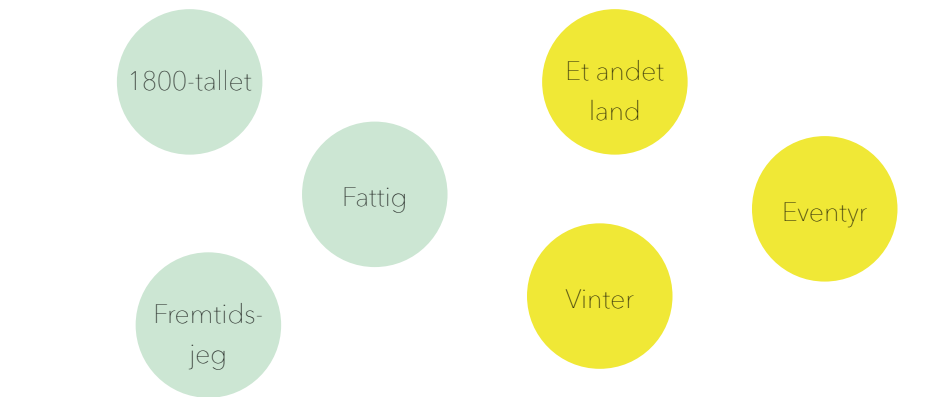
kunne undersøge mulige placeringer af en iPad under aktivitetsløsningen. Denne udfordring adresserede vi i en ny test, som undersøgte en iPad-holder samt et kort i konceptet. Testen blev udført umiddelbart efter denne test, men da den bevægede sig væk fra vores fokus, har vi for overskuelighedens skyld beskrevet den til sidst i dette kapitel (se 4.6. Prototype X: Navigation).

4.5. PROTOTYPE: DIGITAL 2.0

Denne prototype blev designet med det formål fortsat at undersøge muligheden for at facilitere social interaktion mellem familiemedlemmer. Vi ønskede denne gang at skabe en større forbindelse mellem kunsten og samtalerne, end vi havde oplevet i den forrige test. Samtidig ønskede vi at øge udvekslingen af forudgående viden mellem barn og voksen. Til denne prototype havde vi derfor genovervejet aktiviteterne og kommunikationen om dem. Vi besluttede at fokusere på to aktiviteter for at finde frem til kernen af den sociale interaktion, der kunne bidrage til uformel læring. Disse to aktiviteter ville vi udfolde gennem tre variationer, som tog udgangspunkt i et maleri ved at være i sammenhæng med eller i modsætning dertil. De skulle indeholde mere konkrete rammer for udførelsen og introducere begreber, som børnene kunne genkende og forholde værkerne til. Med udgangspunkt i disse forsøgte vi at tilpasse introduktionsteksterne, så de var mere fængende og til at forstå for børn.

Baggrunden for valget af de to aktiviteter var, at det var dem, som i den foregående test både var mest underholdende for børnene, og som de havde bedst evner til at udføre. Conrad påtalte fx, at "det bare er sjovt at lave sit ansigt om". Disse aktiviteter havde dermed størst potentiale for at skabe den ønskede form for social interaktion. De udvalgte aktiviteter var knyttet til malerierne "Familien Nathanson" og "Udsigt fra Dosseringen ved Sortedamssøen mod Nørrebro". Ved førstnævnte handlede det om at tage en selfie og dekorere den med stickers. Man skulle benytte stickers, der fik en til at se ud, som man gjorde på den tid, maleriet var fra (1800-tallet), stickers, der fik en til at se fattig ud, og stickers, der fik en til at ligne sit fremtids-jeg. Den anden aktivitet handlede om at male oven på et retoucheret maleri, hvor vi havde fjernet nogle af de elementer, som maleren havde tilføjet. Her skulle man tegne ting som kunne skabe en fortælling om et

andet land, ting der fik det til at se ud som om vinteren, og ting der findes i eventyr. Med afsæt i disse aktiviteter ville vi teste, om den udvidede tid ved malerierne kunne fastholde børnenes opmærksomhed og facilitere samtaler, der var tættere knyttet til værkerne og de begreber, der blev præsenteret forud for aktiviteten.



Prototypen bestod af to iPads. Den ene iPad, som var almindelig størrelse, indeholdt introduktionsteksterne til aktiviteterne, som familien gik rundt med under hele testen. Med denne del af prototypen rykkede et skridt nærmere "look and feel" (Houde & Hill, 1997) end tidligere. Dette kom til udtryk i selve brugergrænsefladen, som var designet mere detaljeret og virkelighedsnært end førhen. Vi havde fx farvelagt skærmbillederne og tilpasset teksterne til målgruppen. Prototypen var dermed højere resolution end tidligere (Houde & Hill, 1997). Dette var et forsøg på at fastholde børnenes opmærksomhed under oplevelsen, idet vi antog, at børn kan have behov for et mere visuelt udtryk for at holde fokus (se Illustration 17).



Illustration 17: Digital prototype på SMK

4.5.1. Udførelse af test

Prototypen blev testet den 26. april af en familie på tre personer på SMK. Vi mødte familien på SMK, idet hensigten var at teste prototypen i det færdige koncepts tiltænkte miljø. Testen foregik således, at familien skulle rundt til de to udvalgte malerier med tilhørende aktiviteter. Vi viste dem først hen til maleriet "Familien Nathanson", hvor de læste højt af iPad'en og dernæst fik udleveret iPad Minien, hvor app'en Funny Face var åben. Samme procedure foregik med de følgende variationer, inden vi viste dem hen til det næste maleri, "Udsigt fra Dosseringen ved Sortedamssøen mod Nørrebro". Efter familien havde løst de tre variationer knyttet til dette maleri, var testen slut.

TESTPERSONER	BAGGRUND	REKRUTTERING
Ditte, 38 år Dea, 11 år Daniel, 6 år	Ditte arbejder til daglig som test manager. Dea og Daniel går i folkeskole. Ditte går ikke på kunstmuseum med sine børn, men hun kunne godt tænke sig at gøre det.	Relationen til Ditte var, at hun er en kollega. Ved udførelsen af testen var det dog første gang, vi mødte hende og børnene. Vi valgte at teste vores sidste prototype på Ditte og hendes børn, fordi de placerede sig inden for den målgruppe, vi fra starten søgte at ramme. Dermed stemte hun overens med den persona, som vores koncept var baseret på.

4.5.2. Indsigter

Overordnet set kunne vi med testen (se Bilag 6) udlede, at familien talte sammen under udførelsen af aktiviteterne. Familien grinte undervejs, og særligt børnene syntes, at aktiviteterne var sjove og brugte længere tid på at udføre dem, end ved tidligere tests. Ditte kommenterede flere gange, at de skulle downloade appsne, når de kom hjem. Der blev vist initiativ fra både Ditte og børnene, og de kom alle med bidrag til løsningen.

Samtaler om begreber

I denne test forholdt familien sig ved hver aktivitet til det specifikke begreb, de blev præsenteret for. Ditte spurgte fx børnene undervejs, hvordan man så fattig ud, og hvad der skulle være på et vinterbillede. Samtalerne bredte sig ud, og undervejs opstod der, ligesom i de forrige tests, udveksling af forudgående viden mellem familiemedlemmerne. Denne gang tog samtalerne dog udgangspunkt i begreberne i aktiviteterne. Der forekom fx udveksling af forudgående viden ved maleriet "Udsigt fra Dosseringen ved Sortedamssøen på Nørrebro", hvor Ditte påpegede, at "der jo ikke er så mange blade på træerne om vinteren". Senere hen, da de skulle tegne elementer fra eventyr, forklarede Dea, at der i eventyr "er tre ting". Ved aktiviteten til "Familien Nathanson" fik især fremtids-selfien familien til at føre samtalen i deres egen retning. Ditte digtede fx en historie på baggrund af Daniels valg af stickers: "I din fremtid så skal du bo oppe i Andesbjergene og gå rundt med lamaer". Det var endvidere påfaldende, at familiens mindste, Daniel, ikke ytrede sin viden om begreberne, når han talte med sin mor og søster. I stedet demonstrerede han sin forståelse af begreberne i aktiviteterne, da han fx tegnede sne på et træ på vinterbilledet eller et bjerg på eventyrbilledet ved siden af dragen.

Betragtning af de fysiske malerier

Til forskel fra den digitale prototype 1.0 blev der i denne test givet større opmærksomhed til malerierne på væggene, som aktiviteterne tog udgangspunkt i. Familien talte i testen flere gange om indholdet i maleriet. Dette var dog primært i starten af aktiviteterne. Da familien var færdige med at dekorere den første selfie, sagde Ditte fx, at deres selfie lignede maleriet. Under resten af aktiviteten talte de ikke yderligere om værket. Ved "Udsigt til dosseringen ved Sortedamssøen på

Nørrebro" blev der skabt en tættere relation mellem aktiviteten og maleriet, idet alle familiemedlemmer betragtede og talte om flagstangen på maleriet, da de selv ville tegne en i forbindelse med deres aktivitet. Som ved den første aktivitet fokuserede de på aktiviteten frem for maleriet ved de følgende to aktiviteter.

Introduktionsteksterne

Børnene var opmærksomme, hver gang en aktivitet blev præsenteret. De både lyttede og kiggede på iPad'en, imens introduktionsteksterne blev læst højt. Det betød, at begge børn denne gang forstod opgaverne og gik til dem uden problemer. De tilpassede introduktioner gjorde endvidere, at familien kiggede op på maleriet, mens aktiviteten blev præsenteret. Under præsentationen af aktiviteten til "Familien Nathanson" ytrede Ditte fx, at maleriet på iPad'en var det samme som det, der hang på væggen.



Ventetid

Undervejs i testen blev det tydeligt, at det var svært for alle at følge med på den lille iPad under aktiviteten. En stor del af tiden fulgte alle tre familiemedlemmer med på skærmen, men til tider blev særligt Daniel utålmodig og så væk, når han ikke selv sad med aktiviteterne. Han så som regel rundt på de andre malerier i rummet. Hen mod slutningen af testen så han ikke længere på malerierne, men faldt sammen hen over bænken. De andre to gjorde flere forsøg på at inddrage ham fx med spørgsmål til aktiviteten. Han var muligvis træt og ukoncentreret. Dea var bedre til at håndtere ventetiden og kom med forslag til ting, der kunne tegnes, eller stickers, der kunne vælges, mens Ditte eller Daniel sad med iPad'en. Denne adfærd adskilte sig fra den forrige test, hvor det var storebroren, som kedede sig, og lillesøsteren, som var engageret, når hun vel at mærke kunne finde ud af aktiviteterne.

Nøgleindsigter fra test:

- » Begreberne førte til udveksling af forudgående viden blandt familiens ældste medlemmer.
- » Familien gav malerierne opmærksomhed i starten af aktiviteterne.
- » Børnene var opmærksomme under præsentationen af aktiviteterne og forstod dem uden problemer.
- » Ventetiden under aktiviteten havde indflydelse på den yngstes engagement.

4.5.3. Refleksioner

Ved testen på SMK så vi, at der blev skabt en større kobling mellem aktiviteterne og værkerne ved hjælp af begreber. Familien kiggede flere gange på værkerne, men talte ikke særlig meget om dem. I stedet ytrede familiens to ældste medlemmer, hvad de forbandt med begreberne, mens den yngste udviste en forståelse af dem gennem sit bidrag til løsningen. Begreberne gjorde dog, at han kunne være med i aktiviteterne på lige fod med de andre, idet han også kunne relatere til dem. Når man sammenligner denne test med den forrige, bliver det tydeligt, at yngre

børn udtrykker sig anderledes end ældre børn, når de løser aktiviteterne. Dette har fået os til at overveje, om de mindste udviser tegn på læring på anden vis end via samtaler.

4.6. PROTOTYPE X: NAVIGATION

Mellem de digitale prototyper 1.0 og 2.0 udførte vi endnu en test. Fokus i denne test afvigede dog fra de tre førnævnte, idet den ikke tog højde for social interaktion. Formålet med denne var at undersøge sammenhængen mellem et digitalt kort og aktiviteterne tilknyttet malerierne. Derudover ønskede vi at afklare, hvor brugerne skulle placere iPad'en under aktivitetsløsningen. Fokus for testen udsprang af overvejelser, der opstod under de tests, der blev udført i et rum på ITU, hvor der kun var lidt plads at bevæge sig rundt på. I den forbindelse dukkede der spørgsmål op om, hvordan brugerne skulle navigere rundt mellem de forskellige malerier og aktiviteter, når de kom ind i SMKs store lokaler. Under testene på ITU valgte testpersonerne endvidere at sætte sig ned ved nogle af aktiviteterne, mens andre blev løst stående. Derfor fandt vi det interessant at undersøge, hvordan man kunne placere sig med en iPad i forhold til malerierne. Testen indebar derfor opgaver og spørgsmål, der havde til formål at klargøre design af kort og design af holder til iPad.

Selve prototypen simulerede en app og var designet til at blive testet på en iPad. Den bestod hovedsageligt af et kort, som testpersonerne skulle navigere rundt efter. Derudover havde vi printet malerier med og uden tilhørende aktiviteter, som vi hang op på væggene i de to lokaler. Ved siden af dem hang vi symboler, der skulle fungere som aktivitetsmarkører. Omkring dem satte vi en firkant af velcrobånd, som man kunne hænge iPad'en fast på (se Illustration 18 på næste side)



Illustration 18: Ophæng til iPad og aktivitetsmarkører

Aktivitetsmarkørerne var ligeledes placeret på kortet på iPad'en ved de malerier i lokalet, som havde en aktivitet tilknyttet. På kortet var der også en lokationsmarkør, der skulle illustrere, hvor testpersonerne befandt sig på kortet. Under selve testen kunne testpersonerne flytte den røde markør manuelt på kortet alt efter, hvor de placerede sig i rummet (se Illustration 19).

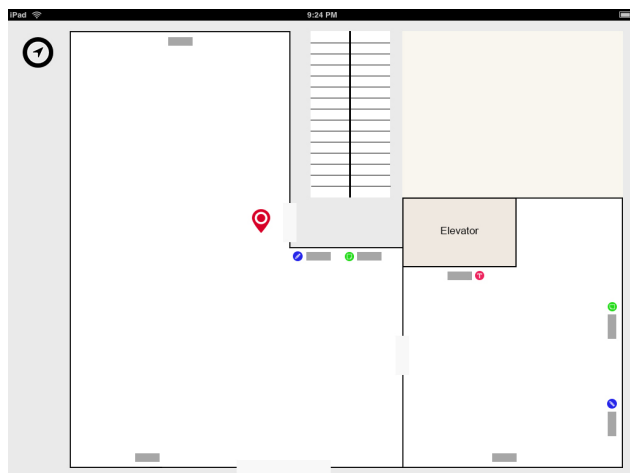


Illustration 19: Kort på iPad og den røde lokationsmarkør

Derudover havde vi simuleret tre af de fem aktiviteter, som kort blev præsenteret af Christen Købke på skærmen, og som man kunne klikke sig igennem og få en fornemmelse af aktivitetens funktion. Dette gjorde vi for at teste, om brugerne ville benytte ophænget af velcrobånd, når de "løste" aktiviteterne, men også for at teste flowet mellem kort, introduktionstekster og udførelsen af aktiviteter.

4.6.1. Udførelse af test

Testen blev foretaget den 6. april og foregik i KOMBIT, som er de to testpersoners arbejdsplads. Her havde vi adgang til to lokaler, hvor vi kunne teste navigationen mellem de forskellige malerier.

TESTPERSONER	BAGGRUND	REKRUTTERING
Esben, 49 år Erik, 46 år	Begge personer er uddannet inden for IT og arbejder til dagligt med dette felt, hvilket gør, at de har et solidt kendskab til udvikling og test. De besøger af og til muséer med deres børn, men ikke nødvendigvis kunstmuséer.	Relationen til begge personer var, at de er kollegaer. Forud for testen var der ikke noget personligt forhold til dem. Testpersonerne blev valgt på baggrund af, at de har børn inden for målgruppen og dermed har en forståelse for, hvordan det visuelle i konceptet skulle udformes og designs. Samtidig var det med en antagelse om, at de voksne ville være ansvarlige for kortet under oplevelsen.

Tilgangen til testen var en usability test (Jeffrey, 1994), idet den i høj grad handlede om at undersøge, om potentielle brugere var i stand til at benytte kortet på iPad'en som navigation mellem forskellige malerier og tilhørende aktiviteter. Dette tog særligt udgangspunkt i de symboler, vi havde valgt at benytte i løsningens brugergrænseflade til at illustrere lokation, aktiviteter og malerier. Derudover testede vi ophæng til iPad'en, hvilket var integreret i samme test.

Testen startede med, at Esben og Erik blev sat ind i settingen for prototypen, hvorefter de fik udleveret iPad'en med kortet, som de skulle bruge til at navigere rundt med. Her fik de en forklaring om, hvordan de skulle rykke den røde lokationsmarkør manuelt. Vi bad dem om at tænke højt og tale med hinanden om deres tanker undervejs. Testen forløb således, at Esben og Erik fik stillet opgaver og fik spørgsmål undervejs i testen. Den første opgave var at finde en aktivitet tilknyttet et maleri, der havde med stickers at gøre. Efter de havde klikket sig igennem aktiviteten, stillede vi dem spørgsmål. Vi fortsatte testen på samme måde med at finde aktiviteter, hvor man skulle tegne, og aktiviteter, hvor man skulle skrive tekst. Afslutningsvis gav Esben og Erik generel feedback på vores løsning, og fortalte om mange af deres erfaringer med børn på museer.

4.6.2. Indsigter

I denne test (se Bilag 7) fandt vi ud af, at Erik og Esben hurtigt kobledede sammenhængen mellem aktivitetsmarkørerne på kortet på iPad'en med de fysiske markører. De lagde mærke til farverne og tolkede derudfra, hvilke aktivitetsmarkører, der hørte til malerierne i rummet.

Tolkning af symboler på kortet

I forhold til symbolerne på aktivitetsmarkørerne tolkede de begge symbolet ved aktiviteten med stickers som værende et fysisk papir. Da de senere i testen møder blyanten og T'et, bliver det mere tydeligt for dem, at de signalerede, hvad maleriets aktivitet gik ud på. Visualiseringen af malerier og lokationsmarkør på kortet var nem at forstå.



Holder til iPad

Velcrobåndet på væggen, der skulle fungere som en holder til iPad'en, blev ikke benyttet. Ifølge Erik og Esben føltes det unaturligt at hænge en iPad på væggen, og de var bange for, at den ville falde ned. Andre kritikpunkter lød på, at det var svært at tegne stående, og at man ved denne løsning kunne komme til at spærre for andre familier, der således ikke ville kunne komme til løse denne aktivitet på samme tid.

Børnevenlige tekster

Selvom det ikke var fokus for denne test, kommenterede Erik og Esben på introduktionsteksterne i løsningen. Først og fremmest var de opmærksomme på, at teksten ville være for svær at forstå for deres egne børn. Erik udtalte fx: "Jeres tekst, nu ved jeg jo ikke, om det henvender sig til voksne i familien eller til børn, men teksten er jo voksensprog med 'borgerlighed' osv.". Esben manglede endvidere, at der kom en form for afsluttende tekst på aktiviteterne, når de var gennemført: "Så savner jeg lidt, at der skulle ske noget interaktivt, hvor der kom noget ros tilbage og sagde 'flot' eller 'det ser godt ud' eller et eller andet".

Nøgleindsigter fra test:

- » Tolkningen af selve symbolerne på kortet var tvetydig.
- » Holderen til iPad'en var ikke intuitiv at benytte.
- » Introduktionsteksterne var ikke børnevenlige nok, og der manglede en form for afslutning på aktiviteterne.

4.6.3. Refleksioner

Efter udførelsen af denne test gik det op for os, at vi var et skridt for langt fremme. Da vi i testene af papirprototypen og den digitale prototype 1.0 stadig ikke havde opnået at facilitere samtaler, der inkluderede værkerne i en tilfredsstillende grad, var det vigtigt at holde fast i dette fokus. Navigationstesten var dog alligevel en del af vores proces og medbragte resultater og refleksioner, som vi tog med i testen af den digitale prototype 2.0. Det gjaldt blandt andet at gøre teksterne mere børnevenlige og tilføje en afsluttende tekst, når man var færdig med en aktivitet.

I forhold til videre arbejde med den fysiske placering af en iPad, valgte vi ikke at teste dette yderligere. Denne test vil derfor ikke blive behandlet yderligere i dette speciale. Vi overvejede dog, om den ideelle løsning ville være at have nogle børnevenlige borde i nærheden af malerier med aktiviteter. En anden løsning kunne være et beskyttelsescover med klap eller et håndtag bag på iPad'en, som man kan holde i, når man går rundt med den.

4.7. Opsamling på tests

I dette afsnit fremhæves de vigtigste indsigter fra vores tests for at skabe et overblik over de resultater, der blev opnået.

I vores undersøgelse af et digitalt koncept til familier, havde vi hovedsageligt fokus på at facilitere social interaktion, der kunne understøtte uformel læring. Vi undersøgte derfor aktiviteterne i konceptet, da det var ud fra disse, at familien skulle interagere med malerierne og hinanden.

Ud fra de tre tests, der havde fokus på social interaktion, fandt vi ud af, at facilitering af samtale om malerierne og deling af viden blandt familiemedlemmerne i størst grad forekom, hvis aktiviteterne tog udgangspunkt i begreber, de genkendte. Denne udformning af aktiviteterne hjalp refleksionerne på vej for børnene og fik ligeledes familiemedlemmerne til at rette opmærksomheden mod malerierne på væggene og tale kortvarigt om dem.

For at fastholde børnenes koncentration i løbet af oplevelsen, arbejdede vi med udformningen af introduktionsteksterne i aktiviteterne. I den digitale prototype 1.0 var teksterne for lange og detaljerede. Her mistede børnene fokus og lysten til at læse højt. Da teksterne derimod blev tilpasset børnene med et mere fængende og let forståeligt sprog, der blev præsenteret i et farverigt design, var børnene opmærksomme under præsentationen af aktiviteterne og forstod dem uden problemer.

I forhold til børnenes koncentration så vi også, at flere af børnenes opmærksomhed dalede, når der opstod ventetid på at kunne udføre en aktivitet på iPad'en. I den digitale prototype 1.0 zoned den ældste af børnene, Conrad, ud i løbet af testen og udviste med sit kropssprog tegn på, at han kedede sig. Ved den efterfølgende test af prototype 2.0 var det den yngstes engagement, der dalede, når der opstod ventetid.

5. EVALUERING OG DISKUSSION

I dette kapitel træder vi væk fra udviklingen af konceptet og reflekterer i stedet over de valg, vi har truffet undervejs i designprocessen. Vi evaluerer konceptet i forhold til de designprincipper, det skulle opfylde, og reflekterer over designprincippernes muligheder og udfordringer. Derefter beskriver vi de centrale udfordringer, vi mødte i vores tests, som kan bidrage til fremtidige studier inden for feltet. Vi diskuterer endvidere vores forståelse af uformel læring set i retrospektiv. Afslutningsvis diskuterer vi to væsentlige metodevalg, som kan have haft betydning for de resultater, vi har opnået.

5.1. EVALUERING AF KONCEPTET

Forud for udviklingen af konceptet formulerede vi en række designprincipper, som det skulle opfylde. Disse krav blev skabt på baggrund af vores persona og havde til formål at sikre, at konceptet opfyldte potentielle brugeres behov. Designprincipperne var følgende:

- » Konceptet skal give mulighed for at interagere med værker i fællesskab.
- » Konceptet skal være baseret på teknologi, der inddrager mere end én deltager.
- » Konceptet skal være informativt og invitere til samtaler om værker.
- » Konceptet skal hjælpe med at perspektivere værker til verden udenfor muséet.

Gennem flere iterationer har vi udviklet og testet konceptet og fået indsigt i dets muligheder og udfordringer hos målgruppen. Derfor vil vi nu evaluere det "endelige" koncept, vi kom frem til i den sidste test, ved at sammenholde det med designprincipperne og indsigterne fra testen.

Interaktion med værker i fællesskab

Vi fandt ud af, at familiemedlemmerne fandt det let at interagere med de to værker gennem aktiviteterne, og at de talte sammen undervejs i løsningen af dem. Selvom aktiviteterne kun kunne løses af én person ad gangen, kom de andre familiemedlemmer ofte med forslag til løsningen imens. Denne form for interaktion var imidlertid ikke gennemgående for hele oplevelsen, da familiens mindste medlem, Daniel, primært var aktiv i interaktionen med værkerne, når han selv sad med iPad'en.

Valg af teknologien i løsningen

Til konceptet valgte vi at benytte en iPad som medie for aktiviteterne. Vores antagelse forud for vores tests var, at en større skærm end en smartphone ville gøre det nemmere for flere familiemedlemmer at følge med. Dette var tilfældet i en stor del af tiden, men vi oplevede også, at den mindre iPad gjorde det svært for alle at følge med hele tiden. Det fik den konsekvens, at den yngste, Daniel, mod slutningen faldt sammen hen over bænken, mens de andre to løste aktiviteten. Da der altid var to omkring iPad'en, kan konceptet siges at have opfyldt designprincippet om at benytte en teknologi, der inddrager mere end én deltager. Konceptet har dog ikke formået at inddrage alle familiens deltagere under hele oplevelsen.

Informativt koncept, der inviterer til samtaler om værker

Et vigtigt designprincip i forhold til løsningen var, at det skulle være informativt og invitere til samtaler om værker. Gennem tests erfarede vi, at tekstmængden skulle holdes på et minimum. Derfor er det "endelige" koncept ikke nær så informativt i forhold til selve værket, som de forrige var. Informationen var i stedet tæt knyttet til de aktiviteter, som familien skulle udføre. Det fik familien til at rette deres opmærksomhed mod det fysiske maleri og inddrage det i deres samtale, omend det primært skete i starten af aktiviteten.

Perspektivering til verden udenfor muséet

Med det "endelige" koncept fandt vi ud af, at vi ved at integrere begreber i aktiviteterne, som familien kendte til, kunne få dem til at forholde sig til værkerne

på en ny måde og perspektivere dem til deres egen verden. Disse begreber var ikke nødvendigvis en del af malerierne, men stod i relation eller modsætning til dem, fx var begrebet "vinter" en modsætning til sommerstemningen i maleriet "Udsigt fra Dosseringen ved Sortedamssøen på Nørrebro". Begreberne blev en del af familiens samtale og bidrog samtidig til en udveksling af forudgående viden mellem familiemedlemmerne.

5.2. DISKUSSION AF DESIGNPRINCIPPER

Designprincipperne har haft stor betydning for designprocessen, da de har sat en retning for udviklingen af vores koncept. Det er derfor vigtigt at stille sig kritisk overfor dem og diskutere, om de har været realistiske at opfylde, og om de har været fyldestgørende i forhold til at ramme behovet hos de familier, der skal benytte konceptet.

Efter at have testet konceptet adskillige gange, har vi fundet det en tand for ambitiøst at skulle opfylde alle designprincipper. Dette skyldes, at de inddrog fire aspekter af en museumsoplevelse, der til tider blev svære at opfylde i samme koncept. Gennem designprincipperne stillede vi krav til konceptet om, at det både skulle være informativt og facilitere samtaler om værker (nr. 3) samtidig med, at det skulle perspektivere værkerne til verden udenfor muséet (nr. 4). Førstnævnte forsøgte vi i starten af processen at imødekomme med en større informationsmængde, der var tæt knyttet til værket, da vi antog, at dette ville føre til samtaler, hvor værket var i centrum. Vi erfarede dog hen ad vejen, at det ikke var en nødvendighed for at opnå uformel læring. I stedet var det afgørende at opfylde sidstnævnte designprincip, ved at give familien nogle begreber i relation til maleriet og familiens egen verden, som samtalen kunne tage udgangspunkt i.

Gennem udviklingen af konceptet tilegnede vi os endvidere ny viden i forbindelse med designprincipperne. Vi fandt ud af, at det at interagere med værkerne og få information om dem (nr. 1 og 3) ikke var nok til at holde deres fokus gennem hele oplevelsen. Undervejs blev det tydeligt, at det var en forudsætning, at konceptet også var underholdende, for at familiemedlemmerne gav opmærksomhed til malerierne. Vi manglede dermed et krav til vores koncept om at give

familiemedlemmerne en oplevelse med høj underholdningsværdi. Derudover manglede der også præcision i designprincippet om at inddrage mere end én deltager (nr. 2), hvilket gav anledning til forvirring undervejs i processen, da det skabte uklarhed om, hvad succeskriteriet var i forbindelse med vores tests. I testen så vi, at iPad'en ikke formåede at inddrage hele familien, men at to personer altid var inkluderet i løsningen. Det var dog ikke nok til, at alle familiemedlemmer deltog i hele oplevelsen. Vi må derfor konstatere, at det ikke var tilstrækkeligt kun at inkludere nogle af familiemedlemmerne.

5.3. UDFORDRINGER I DESIGNPROCESSEN

I processen stødte vi på flere udfordringer relateret til at designe til familier på kunstmuseer, som har haft afgørende betydning for udviklingen af vores koncept. Gennem en beskrivelse af vores håndtering af disse, ønsker vi at anskueliggøre aspekter, som bør tages i betragtning, hvis fremtidig research skal udføres. Disse udfordringer indebærer:

- » At påvirke samtalerne, så de inkluderede værker.
- » At få børnene til at engagere sig under hele oplevelsen.

Integrering af værker i den sociale interaktion

I udviklingen af vores persona blev det klart for os, at brugerne fandt det udfordrende at gå på kunstmuseum med deres børn. Når de besøgte museer med familien, var det med et ønske om at vise dem noget, der gør dem bedre i stand til at forstå den verden, de lever i. Dette var dog udfordrende på kunstmuseer, hvor værkerne er svære at forstå og relatere til. Vores opgave var dermed at skabe en forbindelse mellem kunst og nutiden og integrere denne i den sociale interaktion for at understøtte uformel læring.

Undervejs i processen oplevede vi en tydelig udvikling i den sociale interaktion blandt familierne. Til testen af den digitale prototype 1.0 havde vi udformet aktiviteterne således, at de indebar stor valgfrihed i forhold til fx at vælge og tegne fælles sommerminder, eller at påklistre deres selfie med valgfrie

stickers. Vi erfarede, at de løse rammer gjorde, at børnene ikke forholdt sig til malerierne. Kun i enkelte tilfælde talte de om situationen i maleriet eller viste en forståelse for værket. Udfordringen var dermed at finde en måde at udforme aktiviteterne på, som ville få familierne til at inkludere værkerne i deres samtaler. For at imødekomme dette, integrerede vi en række begreber, der udsprang fra malerierne og gav konkrete rammer, som aktiviteterne skulle løses inden for. Vi observerede, at dette fik familien til at kigge på værkerne, og tale kortvarigt om dem. Begreberne blev endvidere inkluderet i samtalerne og førte til udveksling af forudgående viden, dog kun hos den ældre del af familien. Dette har fået os til at spekulere i, om alder har betydning for tilgængeligheden i vores koncept. Ifølge Weier (2004) har yngre børn nemlig lettere ved at diskutere kunstværker, når de bl.a. oplever en følelse af tilgængelighed. Vi antog som sagt, at begreberne var af en art, som både store og små børn kendte til. Det mindste barns adfærd tydede da også på, at han forstod begreberne. Aktiviteterne fik ham dog ikke til at dele sin fortolkning af dem. Vi har dermed indset, at det er vigtigt at være opmærksom på, hvordan yngre børns deltagelse i en samtale kan understøttes.

Gennem arbejdet med denne udfordring er vi endvidere kommet frem til en erkendelse af, at samtalerne ikke nødvendigvis behøver at være så tæt knyttet til værket for at understøtte læring. Læring kan også være tanker, som maleriet sætter i gang. Aktiviteterne, der inkluderede begreber, skabte en sammenhæng, hvor familiens tanker blev sat i gang, og hvor deres forudgående viden blev sat i spil (Knutson & Crowley, 2010). Idet familiens medlemmer delte denne viden, har aktiviteterne bidraget til gruppens fælles forståelse og meningsdannelse omkring begreberne. Ved at malerierne indgik i aktiviteterne, og at begreberne udsprang af malerierne, kan man argumentere for, at der også er skabt en løs kobling til værket i denne forståelse.

Et underholdende koncept

Under vores tests med familier gik det samtidig op for os, at det var en udfordring at få børnene til at engagere sig i aktivitetsløsningen under hele oplevelsen. Vi forsøgte i første omgang at udforme fem forskellige aktiviteter, som gjorde det muligt at interagere med kunstværkerne. Aktiviteterne indeholdt funktioner, som

vi antog, at børnene kendte til fra andre digitale løsninger. De indebar derfor muligheder for at tegne, skrive talebobler eller tage selfies. Dette gjorde vi for at skabe et legende koncept, der mindede dem om noget, de allerede kendte eller brugte i deres hverdag, fx Snapchat.

Da vi med den digitale prototype 1.0 testede disse aktiviteter med børn, fandt vi ud af, at vi ikke havde ramt plet med alle aktiviteterne. De to som var mest succesfulde, og som skabte størst engagement hos børnene, var "Familien Nathanson" og "Udsigt fra Dosseringen ved Sortedamssøen mod Nørrebro". Modsat så vi også, at aktiviteterne, der krævede at kunne huske sommerminder eller at kunne reflektere over situationen i maleriet, var udfordrende for den yngste. I testen oplevede vi endvidere, at informationsmængden var overvældende for børnene. Vi havde i prototypen valgt at opbygge introduktionsteksterne med udgangspunkt i de situationer, som værkerne illustrerede. De lange og detaljerede introduktionstekster gjorde dog, at den ældste af børnene ikke havde lyst til at læse op under hele oplevelsen, og at den yngste mistede fokus og dermed ikke altid forstod, hvad aktiviteterne gik ud på. Tekstmængden påvirkede altså ligeledes konceptets underholdningsværdi. Vi indså dermed, at vi måtte gøre introduktionsteksterne mere børnevenlige, samt genoverveje aktiviteterne i forhold til deres underholdningsværdi og børnenes evner til at udføre dem. Vi tog derfor fat på de aktiviteter, som børnene udtrykte de bedste kunne lide og konstaterede dermed, at de var mest underholdende. Disse to, "Familien Nathanson" og "Udsigt fra Dosseringen ved Sortedamssøen mod Nørrebro", ændrede vi på for at se, om det kunne forbedre den generelle oplevelse af konceptet. Vi fik familierne til at gennemføre begge aktiviteter af tre omgange med hver tre forskellige begreber. Denne ændring gjorde, at familien fordybede sig mere i aktiviteterne og grinte undervejs. Den ældste pige og moren var opmærksomme under aktiviteterne i hele testen og kom med forslag til løsningen af dem. Den mindste dreng, var dog primært aktiv, når han selv sad med iPad'en. De tilpassede introduktionstekster havde endvidere fået familien til at give de fysiske malerier opmærksomhed i starten af aktiviteterne samt forstå, hvad opgaverne gik ud på.

I løbet af designprocessen kom vi derved frem til nogle hands-on aktiviteter, der gav familien mulighed for at røre ved, manipulere med eller respondere på kunsten (Koran & Koran, 1983; Mallos, 2012) indenfor en ramme af begreber. Hvis vi sammenligner indsigterne fra vores to tests, bliver det tydeligt, at der skete noget med opmærksomheden. Forklaringen må findes i kernen af aktiviteterne. Aktiviteterne til "Familien Nathanson" og "Udsigt fra Dosseringen ved Sortedamssøen mod Nørrebro" indeholdt netop noget, som børnene kunne forholde sig til, enten i form af et genkendeligt landskab som Sortedamssøen, eller en inddragelse af sig selv i løsningen gennem genkendelige funktioner. Aktiviteterne imødekom ligeledes børnenes begrænsede evne til at reflektere over værket ved at sætte det i relation til genkendelige begreber. De skabte altså en oplevelse af kunsten, der tog hensyn til børns ståsted. På trods af at aktiviteterne skabte en legende tilgang til kunsten, opstod der også i nogle tilfælde ventetid, og nogle af børnene indikerede, via deres kropssprog, en dalende aktivitet og koncentration hen imod slutningen af alle tests. Fremtidig research bør derfor overveje, hvordan ventetiden kan formindskes, for at sikre at børnene ikke bliver tabt undervejs.

5.4. UFORMEL LÆRING SET I RETROSPEKTIV

Gennem processen har vi forsøgt at understøtte uformel læring gennem samtaler i relation til kunstværker. Årsagen til, at vi tog udgangspunkt i samtaler som en form for social interaktion, var, at forældre og søskende er vigtige ressourcer til nye forklaringer hos børn (Crowley & Callanan, 1998). Samtidig giver samtaler mulighed for at udforske de måder hvorpå forudgående viden, motivation og forholdene ved et givent øjeblik skaber en sammenhæng, hvor en læringserfaring opstår (Knutson & Crowley, 2010). I retrospektiv har vi erfaret, at uformel læring også kan observeres på andre måder end gennem samtaler.

På baggrund af litteraturen om familier, social interaktion og uformel læring, samt vores personas behov udviklede vi et koncept, der blev testet blandt målgruppen. Med dette ønskede vi at undersøge, hvordan familierne talte sammen om værkerne, og hvilken effekt begreber i relation til værkerne kunne have på samtalerne. Vi opererede dermed ud fra en forestilling om, at ved at sige

sin fortolkning højt, bidrager man som individ, til den fælles meningsskabelse i gruppen. Undervejs observerede vi øjeblikke, hvor vi mente at opleve forekomster af forudgående viden delt mellem familiemedlemmerne. Familierne benyttede begreberne til at tale om de tanker, som de satte i gang hos dem. Vi så dog også, at børnene ikke nødvendigvis satte ord på deres forståelse af begreberne. De bidrog fx i stedet til familiens tegninger. Med vores undersøgelse har vi dermed observeret eksempler på social interaktion uden samtale, som kan have bidraget til læring. Denne indsigt blev muliggjort gennem et håndgribeligt design med aktiviteter, hvor familiemedlemmerne fik mulighed for at udtrykke sig kreativt. Havde vi udviklet et design, som ikke var fysisk, ville vi formentlig ikke have opdaget dette tegn på non-verbal uformelle læring.

Når vi taler om uformel læring er det dog vigtigt at påpege, at der er tale om en sammenhæng, hvor en læringserfaring opstår. Med dette argumenterer vi ikke for, at alt om de givne begreber læres, mens familierne udfører aktiviteterne. Det er nemlig karakteristisk ved læring, at den sker over tid (Falk & Dierking, 2000). I stedet mener vi, at aktiviteterne kan bidrage til en større fælles meningsskabelse, som sker gennem gentagne møder med kunstmuseer og begreberne i nye sammenhænge.

5.5. DISKUSSION AF METODEVALG

I udviklingen af vores koncept har vi truffet en række metodiske valg, som kan have haft betydning for de indsigter, vi har opnået. I dette afsnit vil vi diskutere to væsentlige beslutninger, der har ledt konceptet i en bestemt retning. På denne baggrund vil vi reflektere over, hvordan alternative valg potentielt kunne have bidraget med nye indsigter.

Tidlig forståelse for brugerne

Med udgangspunkt i Design Thinking var grundlaget for vores proces en brugerorienteret tilgang. Vi inddrog brugerne i forskellige faser for at forstå og opfylde deres behov gennem udviklingen af konceptet. Da vi i starten undersøgte feltet, inddrog vi voksne personer, som kunne fortælle os om at besøge kunstmuseer med børn. Dette gav os en viden i den indledende research,

der havde fokus på, hvad der var ønskværdigt for forældre og stakeholders. Vi så dertil i vores test af papirprototypen, at de to voksne testpersoner responderede positivt på konceptet. I sammenhæng med testen benyttede vi os endvidere af ekspertviden, da Jens Christensen fra SMKs Skoletjeneste reviewede samme prototype. I og med at Jens Christensen blev inddraget på et stadie i processen, hvor vi allerede havde foretaget den første test, blev hans vurderinger i høj grad holdt op imod indsigterne fra vores egen test. I flere tilfælde vejede disse indsigter tungest, fordi vi med testen oplevede vi en samtale på et højt refleksionsniveau i forbindelse med aktiviteterne. Da vi efterfølgende inddrog børn i testen af den digitale prototype 1.0, blev vi overraskede over, hvor kompleks en målgruppe, vi havde sat os for at designe til. Det har fået os til at spekulere i, om vores første idéer til et børnevenligt koncept bar præg af en begrænset forståelse for denne målgruppe. Måske mere indledende research om børn, kunne have givet os et bedre udgangspunkt for idégenereringen til konceptet. Vi overvejer derfor, om det havde været en fordel at inddrage eksperter helt i starten af processen for at opnå et bredere perspektiv på børns evner og forståelsesramme. Med dette kunne vi have opnået indsigt i, hvad vi skulle være opmærksomme på i et koncept, der skulle omfavne børn og læring. Vi forestiller os, at vi dermed på et tidligere stadie i processen kunne have designet et koncept, der var nærmere målgruppens ståsted.

På baggrund af resultaterne fra testen af den digitale prototype 1.0 indså vi samtidig, at voksnes måder at interagere med hinanden på er meget forskellig fra børn og voksnes interaktion. Det var langt sværere at få børnene til at tale om indholdet i værkerne ud fra deres eget perspektiv end voksne. Vi oplevede, at det at inkludere børn i vores tests gav os indsigter, som vi ikke kunne opnå i interaktionen mellem voksne. Derfor følte vi, at testen af papirprototypen, hvor vi kun inddrog voksne, ikke havde givet os et realistisk billede på, hvordan aktiviteterne kunne bidrage til social interaktion mellem familiemedlemmer. Vi erfarede, at inddragelsen af børn var afgørende for vores undersøgelse, fordi det var i disse tests, vi opnåede ny viden, som kunne bidrage til det felt, vi undersøgte. På basis af denne erkendelse vil vi en anden gang inddrage børn allerede fra første test i processen.

Valg af testmiljø

I test-fasen var det primære formål at undersøge prototypens "role", herunder hvilken indvirkning konceptet kunne have på familiernes læringsproces. Ifølge Houde & Hill (1997) indebærer dette en etablering af den kontekst, som konceptet skal bruges i. Med den digitale prototype 1.0 forsøgte vi at skabe en kontekst på ITU, hvorigennem familien skulle forestille sig, at de besøgte SMK. Gennem en række udprintede malerier på væggene samt en fortælling om situationen, forsøgte vi at skabe nogle rammer, der kunne repræsentere den intenderede kontekst for konceptet. I testen af den digitale prototype 2.0 bevægede vi os derimod ind på denne intenderede kontekst, fordi vi testede på SMK. Mellem disse to tests oplevede vi en bemærkelsesværdig udvikling i børnenes engagement. Vi så, at de store malerier tiltrak familiens opmærksomhed, og at børnene lyttede efter, når introduktionsteksterne blev læst højt. Dette stod i kontrast til testen på ITU, hvor børnene mistede fokus og gav udtryk for, at de kedede sig. Vi har i processen begrundet disse indsigter med tilpasningen af aktiviteterne i prototypen fx gennem fængende sprog og visuelle indtryk. Det kan dog være svært at sige med sikkerhed, om dette har været den eneste grund til udviklingen, ider der også skete en forandring i testmiljø, da familien skulle opleve prototypen i en museums kontekst. Vi har derfor overvejet, om testmiljøet også har haft en effekt på indsigterne. Testen af aktiviteterne på ITU foregik i en setting, som kan have gjort det vanskeligt for børnene at forestille sig at være på et museum og dermed leve sig helt ind i oplevelsen. Vi valgte dog dette testmiljø, da det var let tilgængeligt og gav os en høj grad af kontrol over testen. På baggrund af erkendelsen om testmiljøets effekt, kunne man have valgt at benytte konceptets naturlige setting, SMK, allerede fra første test. Ved at teste på SMK flere gange kunne vi have reduceret testmiljøets betydning for indsigterne.

6. KONKLUSION

Gennem vores undersøgelse af social interaktion og uformel læring har vi søgt at besvare følgende problemformulering:

Hvordan kan vi med et digitalt koncept understøtte uformel læring ved hjælp af social interaktion mellem forældre og børn på kunstmuseér?

I vores undersøgelse har vi behandlet uformel læring som en fortolkning og perspektivering af situationerne i malerier, der blev delt mellem familier gennem samtale. Derfor har vi i vores designproces undersøgt et digitalt koncept, som skulle facilitere samtaler mellem familiemedlemmer på SMK for at skabe en sammenhæng, hvor en læringserfaring kan opstå. Undervejs har udformningen af konceptet ændret sig. Kernen i konceptet var dog en række aktiviteter, som familiemedlemmerne skulle udføre sammen. Aktiviteterne var forbundet med udvalgte malerier på SMK, og i udførelsen af dem kunne familiemedlemmerne interagere med kunsten ved at tegne, benytte stickers og skrive tale- og tankebobler.

Vi kan på baggrund af denne undersøgelse konkludere, at samtaler om malerier og deling af forudgående viden blandt familiemedlemmer i størst grad forekommer, hvis aktiviteter har konkrete rammer og tager udgangspunkt i begreber, som børnene genkender. Begreberne kan hjælpe børnenes refleksion på vej og rette deres opmærksomhed mod de fysiske malerier. Derudover

har vi observeret, at detaljeret information i forbindelse med aktiviteter gør, at børnene mister fokus, mens information der bliver præsenteret i et fængende og letforståeligt sprog og i et farverigt design, skærper børnenes opmærksomhed og gør dem nysgerrige på aktiviteterne. I forhold til børnenes koncentration så vi også, at opmærksomheden daler, når der opstår ventetid mellem familiemedlemmers løsning af aktiviteter på en iPad. Denne problematik vil være relevant at tage fat på i fremtidig forskning, for at undersøge hvordan man kan skabe større inklusion og sikre, at hele familien får et udbytte af kunstopplevelsen.

Med undersøgelsen kan vi ikke med sikkerhed konkludere, om vi har opnået uformel læring. Vi har dog forsøgt at understøtte det med et koncept, der giver familierne en måde at tilgå kunsten på på børnenes præmisser, og som kan bidrage til gruppens fælles forståelse og meningsdannelse i relation til værker. Det digitale i konceptet muliggjorde dette ved at tilføje et ekstra lag til oplevelsen, der tillod familier at røre ved, manipulere med eller respondere på kunsten. Dette er særligt vigtigt for mindre børn, der ikke nødvendigvis er eksplicite omkring deres forståelse. Ved at tænke det digitale ind i kunstopplevelsen med hands-on aktiviteter, kan kunstmuseer dermed tilbyde børn nogle redskaber til at dele deres viden på en kreativ måde og derved medvirke i gruppens meningsdannelse om de oplevede værker. Vores undersøgelse har samtidig vist, at læring ikke går tabt af at bevæge sig væk fra værkerne og i stedet tage udgangspunkt i familiernes egen verden. Tværtimod kan museer som SMK med denne tilgang til uformel læring gøre kunsten mere tilgængelig for børnene.

7. REFERENCELISTE

- Adams, M., & Ancelet, J. (2011). Family Learning in Interactive Galleries Research Project Three-Museum Case Study Summary. Retrieved February 6, 2018, from www.familiesinartmuseums.org/pdf/Three-MUSEUMsummaryFINAL.pdf
- Adams, M., Luke, J., & Ancelet, J. (2010). Family learning in art museum interactive spaces: A literature review. *Engage: The International Journal of Visual Art and Gallery Education*, 25, 19-30.
- Andre, L., Durksen, T., & Volman, M. L. (2017). Museums as avenues of learning for children: A decade of research. *Learning Environments Research*, 20(1), 47-76.
- Astor-Jack, T., Whaley, K. L. K., Dierking, L. D., Perry, D. L., & Garibay, C. (2007). Investigating socially mediated learning. In J. Falk, L. Dierking, & S. Foutz (Eds.), *In Principle, In Practice: Museums as Learning Institutions* (pp. 217-228). Plymouth, UK: AltaMira Press.
- Blomberg, J., Burrell, M., & Guest, G. (2009). An ethnographic approach to design. *Human-Computer Interaction*, 71-94.
- Blud, L. M. (1990). Social interaction and learning among family groups visiting a museum. *Museum Management and Curatorship*, 9(1), 43-51.
- Brinkmann, S., & Tanggaard, L. (2010). *Kvalitative metoder: En grundbog*. København, DK: Hans Reitzels Forlag.
- Buchenau, M., & Suri, J. F. (2000). Experience Prototyping. In *Proceedings of the 3rd Conference on Designing Interactive Systems: Processes, Practices, Methods, and Techniques* (pp. 424-433). New York City, NY, USA: ACM Publications.
- Buxton, B. (2010). *Sketching User Experiences: Getting the Design Right and the Right Design*. Burlington, MA, USA: Morgan Kaufmann Publishers.
- Crowley, K., & Callanan, M. (1998). Describing and Supporting Collaborative Scientific Thinking in Parent-Child Interactions. *Journal of Museum Education*, 23(1), 12-17.
- Crowley, K., Callanan, M. A., Jipson, J. L., Galco, J., Topping, K., & Shrager, J. (2001). Shared scientific thinking in everyday parent-child activity. *Science Education*, 85(6), 712-732.
- Crowley, K., & Jacobs, M. (2002). Building islands of expertise in everyday family activity. In G. Leinhardt, K. Crowley, & K. Knutson (Ed.), *Learning conversations in museums* (pp. 333-356). Mahwah, NJ, USA: Lawrence Erlbaum Associates Publishers.
- Csikszentmihalyi, M., & Hermanson, K. (1995). Intrinsic Motivation in Museums - Why Does One Want to Learn? *Museum News*, 74(3), 34.
- Curedale, R. (2016). *Design Thinking Process and Methods 2nd Edition*. Topanga, CA, USA: Design Community College Inc.
- Dal Falco, F., & Vassos, S. (2017). Museum Experience Design: A Modern Storytelling Methodology. *The Design Journal*, 20(sup1), S3975-S3983.
- Dam, R. F., & Siang, T. Y. (n.d.). 5 Stages in the Design Thinking Process. *Aarhus (DK): The Interaction Design Foundation*. Retrieved May 25, 2018, from <https://www.interaction-design.org/literature/article/5-stages-in-the-design-thinking-process>
- Debenedetti, S., Caro, F., & Krebs, A. (2009). "I'd rather play than look at statues": The Experiences of Children with Art Works and Interactive Devices at an Art Exhibition. *International Journal of Arts Management*, 46-58.
- Destination Modern Art (n.d.). Retrieved May 10, 2018, from <https://www.moma.org/interactives/destination/destination.html>
- Dorst, K. (2011). The core of "design thinking" and its application. *Design Studies*, 32(6), 521-532.
- Drotner, K., Weber, C. P., Larsen, B. A., & Løssing, A. S. W. (2011). *Det interaktive museum*. Frederiksberg, DK: Samfundslitteratur.
- Ellenbogen, K. (2002). Museums in family life: An ethnographic case study. In G. Leinhardt, K. Crowley, & K. Knutson (Eds.), *Learning Conversations in Museums* (pp. 81-101). Mahwah, NJ, US: Lawrence Erlbaum Ass. Publishers.
- Ellenbogen, K., Luke, J. J., & Dierking, L. D. (2007). Family learning in museums: Perspectives on a decade of research. In J. Falk, L. Dierking, & S. Foutz (Eds.), *In Principle, in Practice: Museums as Learning Institutions* (pp. 17-30). Plymouth, UK: AltaMira Press.

- Fagerjord, A. (2015). Humanist Evaluation Methods in Locative Media Design. *The Journal of Media Innovations*, 2(1), 107–122.
- Falk, J. H., & Dierking, L. D. (1992). *The museum experience*. Washington, D.C., USA: Whalesback Books.
- Falk, J. H., & Dierking, L. D. (2000). *Learning from Museums: Visitor Experiences and the Making of Meaning*. Walnut Creek, CA, USA: AltaMira Press.
- Falk, J. H., & Dierking, L. D. (2008). Enhancing Visitor Interaction and Learning with Mobile Technologies. In L. Tallon & K. Walker (Eds.), *Digital Technologies and The Museum Experience. Handheld Guides and Other Media* (Vol. 27). Walnut Creek, CA, USA: AltaMira Press.
- Falk, J. H., & Dierking, L. D. (2013). *The Museum Experience Revisited*. Walnut Creek, CA: Left Coast Press, Inc.
- Gammon, B., & Burch, A. (2008). Designing Mobile Digital Experiences. In L. Tallon & K. Walker (Eds.), *Digital Technologies and the Museum Experience: Handheld Guides and Other Media*. Walnut Creek, CA, USA: AltaMira Press.
- Gergen, K. J. (2005). *Social konstruktion: ind i samtalen*. København, DK: Dansk Psykologisk Forlag.
- Greenberg, S., Carpendale, S., Marquardt, N., & Buxton, B. (2012). 10 Plus 10: Descending the Design Funnel. In *Sketching User Experiences: The Workbook* (pp. 17–27). Burlington, MA, USA: Morgan Kaufmann Publishers.
- Hedemann, O. (2010). Da Helen ble jobb nr. 1. In O. Hedemann (Ed.), *Idéutvikling i mediehuset* (pp. 50–78). Fredrikstad, NO: IJ-forlaget.
- Highlights. (n.d.). Retrieved May 18, 2018, from <http://www.smk.dk/udforsk-kunsten/highlights/>
- Holdgaard, N., & Simonsen, C. E. (2011). Attitudes towards and conceptions of digital technologies and media in Danish museums. *MedieKultur: Journal of Media and Communication Research*, 27(50), 19.
- Houde, S., & Hill, C. (1997). What do prototypes prototype? In *Handbook of Human-Computer Interaction (Second Edition)* (pp. 367–381). Amsterdam, NL: Elsevier.
- Jeffrey, R. (1994). *Handbook of Usability Testing: How to plan, design, and conduct effective tests*. New York, NY, US: John Wiley & Sons Inc.
- Jørgensen, P. S. (n.d.). Interaktion. In *Den store danske*. Gyldendal. Retrieved May 27, 2018 from http://denstoredanske.dk/Krop,_psyke_og_sundhed/Psykologi/Psykologiske_termer/interaktion
- Kelley, T. (2001). The perfect brainstorm. *The Art of Innovation: Lessons in Creativity from IDEO, America's Leading Design Firm*, 53–66.
- Kirchberg, V., & Tröndle, M. (2015). The Museum Experience: Mapping the Experience of Fine Art. Curator: *The Museum Journal*, 58(2), 169–193.
- Knutson, K., & Crowley, K. (2010). Connecting with Art: How Families Talk About Art in a Museum Setting. In *Instructional Explanations in the Disciplines* (pp. 189–206). Boston, MA, USA: Springer.
- Koran, J. J., & Koran, M. L. (1983). The Roles of Attention and Curiosity in Museum Learning. *Roundtable Reports*, 8(2), 14–24.
- Kristensen, E. T. (2004). Kulturarv i børnehøjde. *Børn&Unge*, 24. Retrieved May 27, 2018, from <http://www.boernogunge.dk/internet/boernogunge.nsf/0/A02D42B1938EE5D7C1256EBC00324893?opendocument>
- Kulturministeriet, & SMK. (2013, December). Rammeaftale 2014-2017. Retrieved May 18, 2018, from http://www.smk.dk/fileadmin/user_upload/Billeder/om-museet/Hvem_er_vi/Rammeaftale_revideret.pdf
- Leinhardt, G., Crowley, K., & Knutson, K. (2002). *Learning Conversations in Museums*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Li, R. Y.-C., & Liew, A. W.-C. (2015). An interactive user interface prototype design for enhancing on-site museum and art gallery experience through digital technology. *Museum Management and Curatorship*, 30(3), 208–229.
- Løvlie, A. S. (2016). Designing Communication Design. *The Journal of Media Innovations*, 3(2), 72–87.
- Mallos, M. (2012). Collaboration is the Key: Artists, Museums, and Children. *Journal of Museum Education*, 37(1), 69–80.
- Method: Brainstorming. (n.d.). Retrieved February 15, 2018, from <https://dschool-old.stanford.edu/sandbox/groups/dstudio/wiki/2fced/attachments/660d8/Brainstorming-Method.pdf?sessionID=d07c198d92501ebb3eee4ff3da193b387130fcbf>
- Method: Design Principles. (n.d.). Retrieved February 13, 2018, from <https://dschool-old.stanford.edu/sandbox/groups/dstudio/wiki/2fced/attach>

- ments/0eec2/Design-Principles-Method.pdf?sessionID=d89b6b04d4d2242bca50d9dab40bd37bf15b9c82
- Nielsen, L., & Storgaard Hansen, K. (2014). Personas is Applicable: A Study on the Use of Personas in Denmark. In *Proceedings of the 32Nd Annual ACM Conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 1665–1674). New York, NY, USA: ACM Publications.
- Oulasvirta, A., Kurvinen, E., & Kankainen, T. (2003). Understanding contexts by being there: Case studies in bodystorming. *Personal and Ubiquitous Computing*, 7(2), 125–134.
- Painting game. (n.d.). Retrieved May 10, 2018, from <https://krollermuller.nl/en/painting-game>
- Pekarik, A. J., Doering, Z. D., & Karns, D. A. (1999). Exploring Satisfying Experiences in Museums. *Curator: The Museum Journal*, 42(2), 152–173.
- Plattner, H. (2010). An Introduction to Design Thinking Process Guide. The Institute of Design at Stanford. Retrieved May 20, 2018, from <https://dschool-old.stanford.edu/sandbox/groups/designresources/wiki/36873/attachments/74b3d/ModeGuideBOOTCAMP2010L.pdf>
- Punch, S. (2002). Research with Children: The Same or Different from Research with Adults? *Childhood*, 9(3), 321–341.
- Sanderhoff, M. (2014). Et 100% digitalt museum? In M. Sanderhoff (Ed.), *Sharing is Caring: Åbenhed og deling i kulturarvssektoren* (pp. 103–131). København, DK: Statens Museum for Kunst.
- Stappers, P., & Giaccardi (n.d.). 43. Research through Design. The Encyclopedia of Human-Computer Interaction, 2nd Ed. Retrieved May 10, 2018, from <https://www.interaction-design.org/literature/book/the-encyclopedia-of-human-computer-interaction-2nd-ed/research-through-design>
- The GIFT project. (2017, April 27). Retrieved May 27, 2018, from <https://gift.itu.dk/about/>
- The New Cooper Hewitt Experience. (2014, June 13). Retrieved May 10, 2018, from <https://www.cooperhewitt.org/new-experience/>
- VanGoYourself.com. (n.d.). Retrieved May 10, 2018, from <http://vangoyourself.com/>
- Weier, K. (2004). Empowering Young Children in Art Museums: Letting Them Take the Lead. *Contemporary Issues in Early Childhood*, 5(1), 106–116.
- Wood, D., Bruner, J. S., & Ross, G. (1976). THE ROLE OF TUTORING IN PROBLEM SOLVING*. *Journal of Child Psychology and Psychiatry, and Allied Disciplines*, 17(2), 89–100.
- Zimmerman, H. T., Reeve, S., & Bell, P. (2008). Distributed expertise in a science center: Social and intellectual role-taking by families. *Journal of Museum Education*, 33(2), 143–152.
- Zimmerman, J., & Forlizzi, J. (2014). Research Through Design in HCI. In J. S. Olson & W. A. Kellogg (Eds.), *Ways of Knowing in HCI* (pp. 167–189). New York, NY, USA: Springer.
- Zimmerman, J., Forlizzi, J., & Evenson, S. (2007). Research Through Design As a Method for Interaction Design Research in HCI. In *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 493–502). New York, NY, USA: ACM Publications.
- Zoom website for børn og unge. (n.d.). Retrieved February 22, 2018, from <https://111ordrupgaard.dk/zoom-website-for-born-og-unge/>

8. BILAG

Oversigt over bilag

Bilag 1: Indledende interview med Jonas Heide Smith, Digital Head på SMK

Bilag 2: Indledende brugerinterview

Bilag 3: Observation af første brugertest på ITU

Bilag 4: Interview med Jens Christensen fra SMKs Skoletjeneste

Bilag 5: Observation af anden brugertest på ITU

Bilag 6: Observation af fjerde brugertest på SMK

Bilag 7: Observation af tredje brugertest i KOMBIT

Bilag 1: Pointer fra interview med Digital Head på SMK, Jonas Heide Smith

Foretaget den 18. januar 2018

- » Den gennemsnitlige besøgende på SMK er 34 år. Børn, der besøger gennem Skoletjenesten, trækker alderen ned, mens ældre trækker det op.
- » Digital læring er et spændende felt, men ikke noget SMK på nuværende tidspunkt er specielt gode til.
- » Det er en udfordring for børn at tilgå udstillinger. Selv voksne kan have svært ved det.
- » Børn vil meget gerne være interaktive, og ikke-brugere savner generelt interaktivitet på SMK. Der er dermed potentiale for at tænke interaktivitet ind i museumsoplevelsen.
- » På nuværende tidspunkt har SMK følgende tilbud til børn: "Børneværksted" i weekenden, børnerundvisninger og "Søndag for børn" en gang om måneden. Mange af disse er dog trukket væk fra gallerierne. Det ville være fedt, hvis det var mere integreret.
- » Digitale medier er et "opt-in" lag, som kan udvide museumsoplevelsen uden at genere de almindelige gæster
- » Kunstmuséer sætter store krav til forældre og deres evne til at formidle. Mange er selv i tvivl om, hvad det er, de kigger på. Det er et reelt problem, man måske kan løse med noget digitalt.
- » Ikke så få voksne tager deres børn med på museum for at undgå skærme. Det er et spændende benspænd at arbejde med.
- » Lyd er et interessant format, da det ikke forstyrrer andre.
- » Det kunne være fedt med et børnespor, som kan virke på alle udstillinger - et format, der kan tages med videre.
- » Børnefamilier er generelt ret godt med, når det gælder teknologi.
- » Digitale teknologier kan forberede forældre til at være gode guides. Det kan begejstre en 6 eller 10-årig på et sted, hvor man ikke må røre ved noget eller råbe.
- » SMKs kunstformidlere har fokus på, at formidlingen skal involvere dialog eller være et oplæg til undren eller samtaler. I kunsten er der nemlig ikke nogen endegyldige svar.

Bilag 2: Indledende brugerinterview

Foretaget den 1. februar 2018

Deltagere:

Thea (T)

Anna (A)

T: Først handler det lidt om sådan nogle baggrundsspørgsmål om dig og dine børn, så din alder?

A: Jeg er 48

T: Og hvor mange børn har du?

A: 2

T: Hvor gamle er de?

A: Sophie hun er 14, og Alexander er 8

T: Hvad er dit uddannelsesniveau?

A: Det hedder vel en kandidat. Eller højere videregående...

T: Hvorfra?

A: Fra Handelshøjskolen

T: I forhold til din familie sådan overordnet set. Hvis du skal prøve at sætte nogle ord på, hvad familiesamvær er for dig, hvad vil du så beskrive det som?

A: Øhh. Det er noget med at være sammen. Ikke bare sidde sammen, men at

gøre noget sammen. Det bliver tit noget med at tilgodese både en 14-årig og en 8-årig, og så en dreng og en pige, det kan godt være lidt svært. Det bliver tit noget med... Det skal gerne være noget aktivt. Det kunne fx. være at gå på museum eller tage ud og klatre - fx. på Blocks and Walls. Noget de kan få noget ud af. Fx. tage på parkour baner.

T: Så det er meget noget med kroppen?

A: Ja! Jeg bruger nogle gange den der app. Eller det er ikke en app, det er en hjemmeside "Børn i byen", den går bare meget på de små. Så det er meget til ham, men ikke så meget til hende. Så det er noget med at gøre noget fysisk sammen.

T: Okay. Hvordan hænger det sammen med jeres hverdag?

A: Altså det bliver tit sådan noget weekend.

T: Det foregår i weekenden, når I gør det?

A: Ja. Altså de har jo også nogle aktiviteter i løbet af ugen selvfølgelig.

T: Hvad er det fx?

A: Altså han går til både parkour og springgymnastik. Hun går til teater, men det bliver hun ikke så fysisk udfordret af. Og det er måske meget typisk for en 14 årig, men der mangler jeg lidt... Nej, hun er faktisk også startet til beach volley, fordi jeg pressede hende ud i noget i efteråret, men det var nok mere, fordi jeg pressede hende.

T: Så hun skulle have noget sport ind i hverdagen?

A: Ja, noget bevægelse. Som 14 årig der bevæger du dig fra din skole og ned til en kiosk for at købe nogle chips og tilbage igen. Det er tit med noget sødt eller

shopping forude, der gør, at hun bevæger sig. Det er ikke det andet der.

T: Så I er typisk sammen i weekenden, og så laver I de der sportsaktiviteter i hverdagen?

A: Ja. Jeg løber også, så jeg prøver også at melde dem til nogle børneløb. Det er det, jeg gør, så det synes jeg også kunne være sjovt, hvis de gjorde. Nogle gange cykler de også med, når jeg tager ud at løbe. Jeg kunne godt tænke mig, at de fik det der med ind under huden, det med at være aktiv i det hele taget.

T: Hvorfor er det lige præcis fysiske aktiviteter, I laver?

A: Altså vores dreng han har haft nogle indlæringsvanskeligheder. Eller han er dreng tænker jeg, jeg tror ikke, han har en diagnose. Han har bare krudt i røven, og det med at sidde stille, fokusere og koncentrere sig åååh det. Det bliver nemmere og nemmere, nu går han i 2. Men det har været ret svært.

T: I forhold til at læse eller?

A: Ja. Og i det hele taget at sætte sig ned og læse lektier eller læse en bog. Det gør han ikke selv. Så han har gået hos en privat underviser hele sidste forår. Så vi har snakket rigtigt meget om det med, at det hjælper på indlæringen, hvis du bliver fysisk udfordret og er i gang. Der bruger vi så fodbold. Men jeg har hele tiden tænkt, at han er bare en dreng, der skal bruge sin krop. Han er en stor dreng, altså han er høj. Så for mig har det været rigtigt meget det med, at hvis du bruger din krop fysisk, så kan du bedre tage læring ind.

T: Så det er meget den der tanke med, at hvis han får forbrændt noget af den der energi, så kan han også sætte sig ned og koncentrere sig?

A: Ja. Og jeg har læst alt muligt fra hjerneforskere, som siger, at det gavner. Også fordi der er rigtigt meget med sådan nogle her (peger på telefonen)...

T: Skærme?

A: Ja. Det prøver jeg virkelig... Altså vi havde en periode, hvor han så rigtig meget iPad, og han blev næsten gokkelok. Så var det slut.

T: Altså fordi han ikke fik forbrændt energi?

A: Ja, han blev irriteret eller irriteret, når vi så tog den fra ham. Det var helt vildt, så irriteret han blev. Så jeg tænkte altså, du er ikke rigtig klog. Du har fået en hjerneblødning. Så jeg har prøvet at læse en masse om, hvad alt det der digitale, det gør ved børn. Så det prøver vi at afholde dem rigtig meget fra. Også så hvis de sidder med den, ikke så meget min datter, men vi prøver at kigge med på, hvad de ser.

T: Så altså ikke så meget din datter?

A: Helt klart mere min søn. Da Sofie var 10, der var der ikke så meget med hverken iPads eller telefoner.

T: Det er noget, der er kommet her...?

A: Ja, det er i høj grad kommet nu her, nu sidder den jo klistret til deres hoveder. Man kan jo ikke gå nogen steder uden den. Jeg må acceptere, at de er født digitale, det er bare noget andet, end det var for mig.

T: Er der så forskel, nu siger du, at din dreng bruger rigtig meget iPad og din pige bruge iPhone?

A: Altså han har først lige fået telefon nu her i julegave. Og det var egentlig fordi, han skal til at gå frem og tilbage fra skole selv. Så ville jeg gerne have, at han kunne ringe, hvis han står derhjemme og ikke kan komme ind eller et eller andet. For ellers har vi hele tiden haft det her med tidligst, når de er 10. Sofie fik først en, da hun var 11. Men der er bare sket et skred, også i skolerne kan man jo se. De fleste i deres klasser har jo telefoner nu. De har iPhone, der har vi bare sagt, at det får du

ikke. Det er sådan et princip, jeg har. Han er en samsung.

T: Fordi den er for dyr eller hvad?

A: Ja. Altså hvor mange telefoner min datter ikke allerede har smadret. Hun fik heller ikke en iPhone til at starte med. Nu har hun så fået en iPhone, helt ny en, ellers har det været brugte hun har haft. Så sagde vi til hende, at det er den sidste, vi betaler. Det er godt nok kun en 5er, men det må hun selv spare op til, hvis hun vil have noget andet. Hun har en telefon, den kan bruges. Gå på alle de sociale medier og alt det der. Så nej, Alexander har så brugt en iPad indtil nu, og det har været fint. Men så var det det med, at alle de andre har haft, og så ville han også have en telefon. Og så fordi han skulle gå, så fint, så fik han sådan en.

T: Så vender vi lidt tilbage til muséer nu. Og til at starte med bare dig. Vi vil gerne høre lidt om, hvad dit forhold til at gå på museum er? Om det er noget, du gør.

A: Jeg gør det meget lidt. Personlig gør jeg det meget lidt, fordi jeg ikke synes, jeg har tid til det. Vi taler indimellem om det: "Skal vi ikke gå på museum i weekenden?". Men så kommer man til weekenden, og så går den med alt mulig andet. Når vi så gør det en sjældent gang, så har vi rimelig meget optur over det. Vi ville gerne noget mere, men vi får det ikke gjort.

T: Så hvis I endelig går på museum, hvornår gør I det så?

A: I weekenden.

T: Og hvor mange gange på et år vil du sige, at I går på museum?

A: Æn gang

T: Hvad for nogle muséer er det? Altså hvis det bare er dig og din mand fx.

A: Så er det nogle af de store. Aros, Arken, Louisiana, dem man lige kender. Den-

gang jeg boede inde i byen, jeg boede på et tidspunkt inde på Købmagergade, der havde jeg meget sådan Glyptoteket i tankerne. Jeg kan huske, jeg gik der meget, også fordi jeg var kæreste med en, der tegnede. Og Nationalmuseet, der var sådan nogle gratis dage, mandage eller sådan noget.

T: Hvis du skal sige, hvad er det, der gør, at det lige er dem, der kan tiltrække dig?

A: I mit hoved, der tænker jeg straks, at muséer er kedelige. Så ved jeg at på Louisiana, der har de nogle forskellige udstillinger, som ikke er støvede eller kedelige, men meget med og nutidigt. Da vi boede inde i byen, gik vi faktisk meget på Statens Museum for Kunst, fordi de havde det der værksted.

T: Ja, det har det faktisk stadigvæk.

A: Det synes jeg var meget.. Det var ret besøgt. Det synes min datter var sjovt, men ikke så meget min søn.

T: Det var sjovt, at han ikke synes det?

A: Jaaa, men det... Så kunne han sidde der med en limpistol, men ikke ret lang tid af gangen.

T: Der var lidt for meget finesse over det måske?

A: Ja

T: Hvis vi så tager fat i muséer og dig og din familie. Hvor mange gange har I så været på museum i løbet af det seneste år? Det bliver så 2017...

A: Jeg tror faktisk slet ikke, vi har været.

T: Har I været på museum før sammen?

A: Ja, der har vi så været på Louisiana og Aros. Det var fordi, vi var i Aarhus, og så skal man selvfølgelig det.

T: Hvis du skal prøve at tænke over en museumsoplevelse, I har haft, som var ekstra god?

A: Aros. Det synes jeg faktisk, vi alle sammen var fælles om. Der var sådan en masse billeder af flygtninge. De var selvfølgelig også ret barske. Det synes ungerne også. Men jeg kan egentlig meget godt lide at vise mine børn noget, der er ægte. Og ikke bare en tegning. Det kan man selvfølgelig også få noget ud af, men børn har tit sådan nogle glansbilleder af, hvordan ting er. Og det her [fotografier] var måske lidt for meget in your face, men det er også den virkelige verden. Så var der også Boy nede i kælderens og det der farvespektrum, det synes de var fedt.

T: Så det du siger er, at du gerne vil vise dine børn noget, der er ægte eller samfundsrelevant?

A: Ja, præcis. For jeg kan egentlig godt synes, det er spændende at gå på museum og kigge på malerier, men det kan de ikke få noget ud af. Men billeder, ligesom vi også har været på nogle fotoudstillinger hos Politiken, det synes jeg er helt vildt spændende. Og det synes de faktisk også.

T: Det er faktisk meget interessant, synes jeg. Så har vi et spørgsmål, der hedder "Hvorfor kunne du godt tænke dig at gå mere på museum", men det forudsætter jo, at du gerne vil gå mere på museum. Vil du det?

A: Så skal det være, fordi det giver mig et eller andet end at sige, at vi har været på museum.

T: Hvad kan give dig det?

A: Jamen, det kan være, hvis det har noget samfundsrelevans, eller hvis jeg kan fortælle dem noget med det, noget der er vigtigt at vide. Det ved jeg ikke lige,

hvad skulle være. Hvis nu jeg var historieinteresseret, så det kunne måske være at tage dem med på nogle muséer, hvor der var nogle malerier af krige. Det er jeg så tilfældigvis ikke, så det gør jeg ikke. Men noget, hvor jeg synes, det er vigtigt. Ligesom jeg tager mine børn med ud og samler ind til Røde Kors, eller ofrene for et eller andet. Så går vi lidt og snakker om det undervejs, og hvorfor det er vi gør det. Det kan de godt forstå, og så vil de gerne.

T: Og hvad for en type muséum ville det så være? Nu nævnte du fx. Aros

A: Det kunne også være Louisiana eller Arken, de kan vel i princippet det samme. Så kender jeg bare ikke... Jeg er ikke så bekendt med, hvad for nogle muséer, jeg er gået glip af.

T: Det var også lidt for at høre, det der med om det skulle være et museum, hvor man kan røre ved mange ting eller lave eksperimenter og sådan noget.

A: Zoologisk museum har vi også været på, det er selvfølgelig også meget for børn.

T: Men altså dem du nævner, der er jo også sådan nogle, hvor man går og kigger. Der går man jo ikke og rører?

A: Nej, der står jo nærmest at man ikke må røre

T: Lige præcis. Det er jo meget gamle ting. I forhold til hvad du skulle få ud af det med din familie. Kan du prøve at sætte nogle ord på det, du siger med, at det skal være samfundsrelevant?

A: Det er jo noget med at proppe noget viden ind i deres hoveder. Men også gerne reflektere lidt over, hvad det er for en verden, vi lever i. Det er det samme, som når jeg tager dem med på ferie. Vi har været i Marokko et par gange, det kan godt være lidt barsk, det er ikke bare resort. Vi snakker meget om de der klamme ting, vi så, og de der børn på gaden. Det er for at vise dem den virkelige verden og

gøre dem klar på, at de selv skal derud en dag. Få dem til at tænke og reflektere og ikke bare være på en skærm, hvor det godt kan være lidt fancy. Det er altså ikke det, man ser derude i den virkelige verden. Altså hive dem lidt ned på jorden igen.

T: Er der nogle muséer, du ikke vil besøge med din familie?

A: Jeg er meget lidt interesseret i sådan noget gravballemanden, sten og sådan noget.

T: Er det sådan noget Moesgaard?

A: Nej. Moesgaard har jeg faktisk kun hørt godt om. Jeg har ikke været der, men det skal helt klar prøves, fordi det næsten lige er blevet lavet om. Der er rigtig mange, der snakker om det. Men hvis det er sådan for meget med flintesten og pilespidser.

T: Det går for langt tilbage i tiden?

A: Ja. Og nej, det interesserer mig slet ikke.

T: Har du besøgt Statens Museum for Kunst med dine børn?

A: Ja

T: Men det er langt tid siden?

A: Ja.

T: Hvad lavede I derinde?

A: Jamen, det var egentlig primært det værsted der.

T: Så de kunne sidde og kreere nogle ting og sådan.

A: Ja, og så spiste vi brunch derinde. En gang eller to har vi været rundt og kigge, men...

T: Hvad var dit formål med at tage dem med derind?

A: Det var det der værksted

T: Så underholdningsværdi?

A: Ja

T: Og det var også sådan en weekend ting?

A: Det var weekend, og fordi vi boede så tæt på. Og da jeg var på barsel med den lille, så kunne jeg også holde den store hjemme og så tage derover. Så brugte vi det som en aktivitet

T: Så det var ikke bare en enkelt gang?

A: Nej, det har vi været flere gange

T: Okay.

A: Hvor min mand nogle gange spurgte, om vi ikke skulle tage på Rosenborg og kigge på de der smykker. Det synes jeg heller ikke er så interessant. Og ham der Holger Danske, det er heller ikke så spændende.

T: Det er generelt alt det der historiske?

A: Ja. Men det tror jeg er, fordi jeg selv er... Jeg kommer fra Jylland, og min far synes, at sådan nogle gamle slotte og sådan, det var bare så spændende, og det synes jeg bare ikke. Jeg er sikkert også brændt barn på det punkt.

T: Men altså hvis I tager på museum, er det så dig og din mand og børn, eller kunne du også finde på at tage dem med?

A: Det kunne jeg sagtens. Men det var mere, da de var små. Nu er det mere, at vi gør noget sammen alle sammen.

T: Det var faktisk det.

A: Jeg har heller ikke så stor tiltro til skolerne og måden, tingene bliver gjort på. Og det er fint nok, det er ikke fordi jeg siger, at alt læring skal foregå gennem skolen, jeg har også et ansvar selv. Men jeg er jo stor nok, jeg kan også selv vise dem noget.

Bilag 3: Observation af første brugertest på ITU

Foretaget den 12. marts 2018

Deltagere:

Benedikte

Bianca

Aktivitet 1: Familien Waagepetersen

Benedikte lægger ud med at fordele personerne, som de skal skrive tale- eller tankebobler til. Hun tager selv kvinden, mens Bianca får manden. De skriver begge tale- og tankebobler med ryggen til på bordet, men Bianca vender sig flere gange om for at studere billedet endnu engang, inden hun færdiggør sine tale- og tankebobler (hun skriver to styks, selvom aktiviteten lagde op til at skrive én). Mens de skriver, kommunikerer de ikke med hinanden. Da begge har skrevet færdig og klistret dem på billedet (det store - ikke det lille), bryder de ud i latter. Det går op for dem, at begges tale- og tankebobler passer til hinanden (hænger formentlig sammen med den information, de fik præsenterer forud for Aktiviteten). De kigger lidt rundt på de forskellige billeder og prøver at beslutte sig for, hvilket de skal vælge næste gang. De stopper blandt andet ved Familien Nathanson, hvor Benedikte siger: "Det ligner, det er en mor og en far og deres døtre og måske endda nogle af døtrenes børn".

Aktivitet 2: Udsigt fra Dosseringen ved Sortedamssøen mod Nørrebro

Benedikte starter med at tegne en svane på søen og forklarer: "Jeg tror, jeg maler en lille svane, for så behøver vi jo ikke at have Dannebrog længere. Svanen er jo Danmarks nationalfugl". Bianca tager kuglepennen og begynder at fortælle, at hun vil have en kvinde på broen og en mand i vandet, men uden at tegne det. De griner lidt. Hun "forhandler" på en måde med Benedikte om det. Benedikte acceptere idéen om kvinden, men manden i søen "forstyrrer" hendes første tegning, da det er farligt at svømme med svaner. Bianca har svært ved at tegne, derfor giver hun kuglepennen til Benedikte, som tegner kvinden på broen. Hun guider Benedikte til at tegne store bryster på kvinden. Da kvinden er tegnet færdig, spørger Bianca,

om manden bør være der, eller om hun bare kigger på svanen. Benedikte foreslår, at hun fodrer svanen, og det synes Bianca er en god idé. Benedikte træder et skridt tilbage og genkalder den præsenterede information og siger: "Jeg synes altså, det er mega vildt, at det her er Sortedamssøen". Bianca, som er tysk, er i tvivl om, hvor Sortedamssøen er, og Benedikte forklarer, at det er en del af søerne. Bianca går tilbage til aktiviteten og siger, at hun godt kunne tænke sig, at der var noget på himlen. Benedikte synes omvendt, at det understreger, at det er et naturbillede. Bianca foreslår, at der kommer en svane flyvende, fordi den kan se, at der er mad. Benedikte tegner den flyvende svane. De griner lidt af udførelsen og noterer, at kvinden på broen er mindre end svanerne. Derfor bliver hun ændret til at være en pige i deres historie om billedet. Bianca synes, at der bør være en mor på billedet også: "Så er det også lidt mere familieagtigt" (reference til temaet). Hun foreslår også svaneunger, men Benedikte er travlt optaget af at tegne moren. Da hun er færdig siger Bianca, at det er blevet flot, og hun godt kan lide det.

Aktivitet 3: Barndommen, Ungdommen, Manddommen og Alderdommen

Efter at have fået stillet aktiviteten undersøger Benedikte og Bianca først og fremmest de forskellige stickers. Bianca fremhæver en af dem, der symboliserer et barn. De kigger begge på malerierne og begynder at tale om ungdom, og at det er forskelligt, hvordan man forstår det - om det er teenageårene eller unge voksne. Benedikte forklarer, at hun tænker ungdommen som det at være teenager, men ser op på maleriet, som hun mener clasher med denne tanke, fordi manden i maleriet ser ældre ud end en teenager. Bianca begynder at inddele de forskellige stickers i kategorier, hvor hun starter med barndommen. Hun spørger også ind til, om de selv må tegne elementer til malerierne. Benedikte begynder at sætte stickers på maleriet "Barndommen". Det første, hun sætter på, er legetøj. Bianca fortsætter med at inddele de forskellige stickers, og Benedikte tager den næste sticker, som hun vil sætte på "Barndommen". Det er en sutteflaske. Det skaber en kort snak om det at give sutteflaske, og om man gør det i Danmark. De bliver enige om, at i Danmark ammer man, og Bianca perspektiverer til sig selv, der heller ikke har brugt sutteflaske til sit barn. De næste stickers, der kommer på "Barndommen", er fortsat

legetøj: en gameboy og en klods. De går videre til maleriet "Ungdommen". De bliver enige om den første sticker, der skal på, som er kærlighed. Benedikte taler kort om maleriet i forhold til stickeren, mens hun sætter den på: "Den passer også egentlig meget godt til billedet med blomsterne, og han sidder og filosoferer - måske om kærligheden". De kigger begge på stickers igen, og bliver hurtigt enige om, at øl og penge skal på "Ungdommen": Benedikte: "...Og så, ja, øl", Bianca: "Øl, ja! Og måske også spørgsmålet om penge", Benedikte: "Ja. Der er man jo faktisk i gang med at finde ud af, hvad man vil bruge dem på, og hvordan man skal tjene dem", Bianca: "Ja, præcis". Bianca tager en sticker frem og pointerer, at den er meget vigtig, en iPhone. Den er helt central og skal stå i midten af lærredet til "Ungdommen". De går videre til maleriet "Manddommen". Benedikte fremhæver, at en bil er relevant for manddom, fordi mænd går meget op i, hvilken bil de kører i. Bianca er enig. Bianca tilføjer en baby og det at blive gift samt et hus. Benedikte fremhæver maleriet i forhold til stickeren: "Det ser ud som om, det er lidt stormvejr, og han er den, der ligesom fører familien igennem hårde tider. Det passer lidt til dem, vi vælger". Bianca tager en sticker med en kuffert. De diskuterer, om den skal på "Manddommen" eller "Ungdommen". Benedikte forklarer, at i ungdommen skal man ud og rejse og finde sig selv, og Bianca siger efterfølgende, at manden jo også rejser, fordi han skal have succes. Bianca sætter den på "Ungdommen", og forklarer det med, at man jo i vores tid skal rejse. Benedikte tilføjer "Ja, ellers har man jo ikke levet sit liv". Til sidst er de ved "Alderdommen". Benedikte sætter døden på. Derefter sætter hun en hund på, fordi man nok er pensionist og har tid til at have en hund. Bianca tilføjer medicin. Benedikte foreslår, at man skal sætte en sticker på med, at man som gammel skal finde nye hobbies, og Bianca siger: "Ja, præcis. Man skal genopfinde sig, når man pludselig ikke længere arbejder, og man har ikke længere den der klare defineret rolle. Så er man pludselig gammel, og så skal man finde ud af, hvem man er, og hvordan man vil bidrage. Jeg tror, det er ret svært". Bianca afslutter aktiviteten med at tilføje musik og et skateboard til "Ungdommen."

Aktivitet 4: Badende drenge en sommeraften ved Skagens strand

Bianca indleder med at forklare, at dette maleri er hendes yndlingsbillede, fordi hun elsker farven blå. De taler om, om det er en sol eller en måne, fordi maleriet er

meget mørkt. Benedikte starter med at tegne. Bianca står bagved og observerer, hvad Benedikte tegner. Hun griner og kommenterer på Benediktes tegning. Hun begynder at gætte på et minde ved RUC, men Benedikte afviser mindet. Bianca tænker højt og stiller spørgsmål. Benedikte svarer ikke noget konkret, men tegner videre. Hun tegner et træ på papiret, Bianca gætter, at de er ude i Benediktes have. Benedikte forklarer, at de kun er de to, der er med i mindet, mens hun tegner videre. Bianca gætter mindet, hvor de to sidder i Benediktes have og hører høj tysk musik. Benedikte siger også, at hun har en video af det på sin telefon, hun spørger Bianca, om hun kan huske mindet. Bianca kan godt huske mindet, men ikke i de specifikke detaljer, som Benedikte kan. De bytter rundt, og nu er det Biancas tur til at tegne. Benedikte gætter det hurtigt helt ned i detaljen, og Bianca er imponeret over, at hun ikke nåede at tegne mere. Bianca begrundet det med, at de har mange billeder fra den aften: "Når der er billeder, så kan man bare huske det meget bedre. Man skal lave flere billeder". Efterfølgende begynder de at tale om et helt andet minde, end de to, de lige har tegnet og gættet, hvor Benedikte siger: "Jeg tænkte nemlig også, at måske ville du male det der fra sidste år. Vi står i din have og griller". Inden de går videre til det sidste billede, kigger de rundt på de øvrige malerier. Benedikte siger: "Man får helt lyst til at lave aktiviteter til dem også".

Aktivitet 5 - Familien Nathanson

Bianca og Benedikte får overrakt en iPhone og småfniser lidt mens Benedikte tager billedet. Benedikte spørger Bianca, hvilke hun gerne vil have, og hun svarer blomsterne. Benedikte tager bamseørerne og klistrer dem på barnet. Imens går det op for Bianca, at hun jo var manden i familien og tager derfor fat i et par briller i stedet for blomsterne med forklaringen: "Det er jo meget mig" (Bianca har selv samme type briller på). Benedikte er med på idéen og siger, at hun tagerne blomsterne og sætter dem på. Bianca tager huen og sætter på med en kommentar om, at det er en hipsterhue. Chalotte "bryder" ud af rollerne og siger, at Biancas figur også skal have et moustache på og klistrer det på billedet.

Bilag 4: Interview med Jens Christensen fra SMKs Skoletjeneste

Foretaget den 13. marts 2018

Deltagere:

Jens Christensen (J)

Nadine (N)

Thea (T)

N: I det her speciale der arbejder vi med en problemformulering, som hedder: Hvordan kan vi med en digital løsning understøtte uformel læring vha. social interaktion mellem forældre og børn, når de besøger SMK. Så det er meget det her med en digital løsning. Og målgruppen der tænker vi jo forældre og børn i alderen 6-12 år. Og den løsning, som vi har lavet, den tænker vi skal give mulighed for at interagere med de her værker i fællesskab, altså forælder og barn, og den skal være baseret på noget teknologi, som ikke isolerer børnene, men skal inddrage mere end en deltager. Så skal det være informativt og invitere til samtaler om værker, og hjælpe med at perspektivere værker til verden udenfor muséet. Fordi det var noget af det, som vores persona ligger op til. Så det her koncept er ligesom en digital guide, som gennem nogle forskellige aktiviteter, som skal bidrage til at børn og forældre kan fortolke en række forskellige malerier på SMK. Malerierne har vi valgt ud fra den udstilling, som hedder Dansk og Nordisk kunst 1750-1900, og er valgt på baggrund af et overordnet tema, vi har fundet på, som er familie. Det vil ligesom være den røde tråd i den oplevelse, som vi skaber. Og vi havde tiltænkt, at der skulle animationsfigur af Christen Købke, og han skal ligesom være en guide på en iPad undervejs. Hans rolle er både at introducere til det her familie-tema og give familien et kort over muséet og stille nogle aktiviteter til de udvalgte malerier. Aktiviteterne vil være relateret til de udvalgte malerier og ligger op til en kreativ behandling af værkerne i fællesskab. Den første prototype, som vi har med i dag, der har vi ligesom forsøgt at visualisere de her aktiviteter, som skal foretages på en iPad ved siden af malerierne. Så ligesom... Hvis vi lige pakker en af de første op... Så kan man se, at der er nogle små "skærme" eller lærreder, som skal visualisere det

billede, som er på iPad'en, og de store billeder er så de fysiske malerier på væggen.

J: Så I har haft fat i Ditlev Blunck

N: Ja, det har vi i den her aktivitet. Og det var så dem her vi testede på ITU igår. Så Thea, jeg ved ikke om du skal prøve at præsentere dem en af gangen og fortælle, hvad de ligesom går ud på.

Aktivitet 1: Barndommen, Ungdommen, Manddommen og Alderdommen

T: Ja, og sådan øhh.. Lige for at fortælle dig lidt om de her aktiviteter, som vi testede igår, der havde vi rigtig meget fokus på social interaktion, og hvordan de samarbejdede om at løse de her aktiviteter. Sådan hvor meget talte de sammen, og hvordan gjorde de, når de skulle løse dem. Lad os starte med den her [Barndommen, Ungdommen, Manddommen og Alderdommen]. Der har vi så taget alle fire malerier, og det de skal, er at genskabe de her livsaldre med moderne symboler og ligesom lave deres egne versioner. Det vi testede igår, det var, at de her lærreder hang ved siden af det pågældende billede, og så skulle de bruge de her stickers til at sige, nå okay vi har et skateboard, hvor hører det til henne? Og så begyndte de ligesom at stå og snakke om dem, og hvor de skulle sætte dem på henne. Det var ikke sådan meningen, at de skulle bruge dem alle, men bare tage dem, de synes.

N: Og nogle af dem er nogle som godt kan gælde for flere livsaldre, så tanken var, at man ligesom skal forhandle sig frem til, hvor de passer henne.

T: Og øhh.. Faktisk så var det den her, de snakkede allermest sammen om, om livet, og hvad der sker i de forskellige livsfaser. Men det var også den, hvor de ligesom havde nogle rettelser til efterfølgende. De ville gerne have haft...

N: Enten muligheden for at tegne selv. De synes godt det kunne blive lidt for begrænsende, at bruge de her fastlagte stickers. Eller også ville de gerne bare vælge et symbol. Så man fx. sagde, at barndommen er hunde, eller hvad det nu kan

være. Og så skulle man ligesom blive enige om, hvad det er for et symbol, som bedst repræsenterer den livsalder.

T: Og det var lige som det, den første gik ud på.

J: Så et eller andet sted, så giver man dem ikke et helt stykke blankt papir, som de kan gå i gang med, og hvad kan man sige... Gå til værket med? Man giver dem ligesom nogle muligheder, og det er selvfølgelig rigtigt, og jeg kan godt se synspunktet. Og det bliver selvfølgelig lidt låst. Men det der vel også er pointen, det er forhandlingen, og hvad betyder de her stickers så? Og så tænker jeg, at jeg bare lige skal være helt skarp. Familie er ligesom det samlede tema, ikke? Og så tager man udgangspunkt i værkerne, og så tager man en samtale om, hvad vil det sige at være en familie? Og hvad det vil sige med de forskellige faser, der er.

N: Jaa...

J: Nå, men så er jeg med. Nogenlunde.

T: Ja, malerierne er valgt ud fra, at de har noget med familier at gøre og er det, som skal være den røde tråd, og så har vi nogle malerier, som er valgt på baggrund af det her tema. Vi overvejede også noget natur eller... Det kunne være alle mulige ting.

N: Men det er netop for at sætte det i relation til noget, de kender. Udenfor muséet. Og inden aktiviteten kommer, så kommer der noget information, der knytter malerierne med temaet og aktiviteterne, så det skal ligesom binde det sammen på en eller anden vis. Så fx den tekst, vi præsenterede for dem igår, var noget ala, at de her fire livsaldre er noget, som alle i familien kommer til at gennemgå. Og selvfølgelig kan man genkende sig selv i nogle livsaldre mere end andre, fordi man har været igennem dem, eller man kender nogen, der er i den livsalder.

J: Og det er så Christian Købke, der guider os igennem det her eller hvordan?

N: Mmhh...

J: Okay.

T: Ja, det blev det så lige til.

J: Altså, jeg tænker jo, at de her fire værker er jo Ditlev Blunck, og jeg ved ikke, om I kender til hans historie? Fordi I skal vel også koble til kontekst, eller hvordan skal man sige, sådan mere kunsthistorisk?

T: Men der glemte jeg faktisk også at sige, at inden de får stillet den her aktivitet, så vil de få noget information om det her værker, men det er meget kort og simplificeret, så børnene også kan forstå det.

J: Og det ærinde, I er ude i, er jo heller ikke en kunsthistorisk gennemgang, men snarere måske en måde at gå ind i værket på og have en samtale om det, så det er mere oplevelsen, som bliver sat i scene på en eller anden måde. Jeg tænker bare, det er sjovt med Ditlev Blunck og familier og sådan noget. Jeg tænker, at når man siger familie, tænker de fleste jo kernefamilie, og det er måske også det, der er udgangspunktet for jeres målgruppe, altså far, mor og børn. Det er jo noget, vi arbejder med kontinuerligt med [på SMK], vi har lige haft den her udstilling "Family stories" af Gillian Wearing, som i virkeligheden problematiserede det her familiebegreb og sagde, at det kan være rigtig mange ting, både før i tiden, men også nu. Og så synes jeg, at det er sjovt, at I har valgt Ditlev Blunck, fordi han jo faktisk var... Jeg ved ikke, om man kan sige, han var homoseksuel, men jeg tror, han var panseksuel. Han endte jo faktisk med at blive landsforvist, fordi han havde forhold til mænd. Og så synes jeg bare det var sjovt, haha, at I bruger hans værker til at sige noget om familier. Men det er ikke det ærinde I er ude i, det forstår jeg godt. Der er også noget i forhold til etniciteter... At den her dreng er i kontakt med elementerne, og han er sådan lidt mørk i det og har næsten djævehorn, og så den der meget hvide, engleagtige dreng. De fremhæver jo virkelig hinandens kulør. Og det er jo interessant, synes jeg. Og det ved jeg ikke, om I har tænkt over det med familiebegreb? Jeg er godt klar over, at I ikke er ude at svinge den normkritiske

fane så meget, men man kunne måske godt tænke det ind...

T: Altså, tænker du i forhold til den information, man får givet i forhold til aktiviteterne, eller hvordan skulle man tage det ind med, at der er mange forskellige slags familier?

J: Ja, og det skal måske ligge i aktiviteten, var jeg ved at sige. Og det ved jeg ikke, det kan være, det allerede gør det? Men man kan overveje med de her livsaldre, altså kompleksiteten ved det. Det er rigtig ærgerligt, hvis man kommer herind fx to mødre og et barn, og man så oplever, at det her hus [SMK] med den her masterfortælling, der ligger i det, som er til den konservative borgerlige side. Det er kunsten jo ikke. Der møder man mangfoldighed og udtryk og livsformer og verdener. Det skal man måske bygge ind, så den målgruppe også føler sig set, hvis de er udenfor sådan en heteronormativ familie. Og hvordan man så lige gør det... Jeg tænker i hvert fald, det kunne være et perspektiv. Jeg ved ikke, om I skal have tekster om familiebegrebet, eller om I introducerer temaet?

T: Sådan helt i begyndelsen, hvis de får udleveret den her iPad, så vil han [Christen Købke] ligesom guide dem igennem. Og her er det så også meningen, at vi ville nævne temaet, inden de går op og går i gang.

J: Og det kan jo være en lille formulering her, der fortæller, at familier kan være mange ting. Det kan også være, man bare kan sige det, det ved jeg ikke. Det var i hvert fald bare lige et perspektiv, der faldt mig ind.

T: Men hvordan egentlig med målgruppen af 6 til 12 år. Er det for stort et spænd eller hvad? Altså, jeg tænker umiddelbart, at der er et meget stort spænd imellem en 6-årig og en 12-årig.

J: Ja, det er der jo. Der er unægtelig bare en stor forskel på, hvor børn er henne. Jeg tror, at for en 12-årig... Altså, de er jo i øvrigt skide fine, de her tegninger, jeg kan godt lide den her hund. Men jeg tror, at hvis en 12-årig dreng fik den her tegning, ville han måske synes, at det var et lidt barnligt udtryk, nogle ville i hvert fald. På

den anden side kan man sige, at det er en lidt speciel situation, de er i, hvis de er der med deres forældre eller familie. Så er det vel primært forældrene, I henvender jer til. Det er måske ikke så mange børn, der selv finder det her frem?

T: Jeg synes, at flere af de her aktiviteter er så simple, at de henvender sig mere til børn. Men jeg tror også, jeg forestiller mig sådan en familie, hvor at der er en lidt mindre søskende og en ældre. Og den ældre synes, det er sjovt at lave noget med den yngre, selvom det er tættere på den yngre det, vi laver.

J: Så der skal være noget for både storesøster og lillebror?

T: Jeg synes i hvert fald, det har været meget svært at lave noget, der understøtter begge.

J: Det jeg egentlig tænkte lidt på, det var, at i børnelitteratur, der taler man om dobbelt tiltale. Så når man henvender sig.. Altså, det er børn, der oplever børnelitteratur, men de gør det rigtig tit sammen med deres forældre. Og det er meget sjældent, at børn køber børnelitteratur. Så når man markedsfører, så gør man det til forældre, selvom oplevelsen skal være til børnene. Så den der dobbelte tiltale er svær på en eller anden måde. Så det er vel primært forældrene, som er opsøgende i forhold til jeres produkt her, og så bruger de det sammen med deres børn?

T: Ja.

J: Men det er måske mere, hvad for nogle kanaler man bruger til at distribuere på.

T: Det er faktisk også noget af det, jeg synes er interessant, når man skal teste prototype herinde. Om hvem der ligesom tager stafetten, om det er forældrene eller barnet, der har den her iPad.

J: Jamen, det er også rigtigt. Vi lavede på et tidspunkt sådan nogle brugerundersøgelser, hvor man udstyrede børn og deres forældre med mikrofon og ligesom optog og transskriberede alt, hvad de sagde til hinanden. Det, der

ligesom var en af pointerne der, var, at forældrene taler utrolig meget. Og det er jo en svær kunst, at få folk til at tale og reflektere og udtrykke sig om kunst, især børn, apropos det der med dialog I nævnte. Så det kan godt være, at I skal tænke over, hvordan I virkelig gør børn til de aktive her. Og en ting er de aktiviteter her, men også hvordan de samtaler om det bagefter. Og det synes jeg er ret interessant.

T: Skal vi prøve at tage den næste?

N: Ja, lad os det.

Aktivitet 2: Badende drenge en sommeraften ved Skagens strand

T: Vi har fem idéer, så der er lige et par stykker endnu. Den her er en sommeraften ved Skagen strand, og her var det så meningen at... Nu testede vi den jo så igår, så der er tegnet på dem her. Så er der et her tomme lærred på den her iPadskærm, hvor den ene så skal tegne et sommerminde, og den anden skal så gætte det. Og det var så det, de gjorde på dem her igår, hvor de tegnede og gættede løs. Det var faktisk den, de sagde efterfølgende, at de syntes havde været bedst, fordi det blev meget personligt ud fra maleriet. Og inden har de så fået en information.

J: Så når de går til den her, så tager de ligesom udgangspunkt i stemningen i maleriet og reflekterer over det og sætter det i relation til dem selv. Tegner et minde og den anden skal beskrive det? Er det et delt minde?

T: Ja, det var det i hvert fald i går, og det vil det nok også være i løsningen

J: Jeg tænker sådan lidt, når jeg ser et billede som det her, sætter det jo følelser og stemning i gang. Men måske så behøver det jeg tegner... Altså hvis man gætter det, så er der lidt et rigtigt og forkert svar. Og der er måske ikke så meget sammenhæng til stemning og følelser. Måske fungerer det også, hvis man gætter forkert eller fortæller en historie? Jeg kan godt lide det her, det er ret værknært, og man bruger det på sig selv. Men måske skal man overveje, om man skal gætte rigtigt? Om det egentlig gør noget, hvis man fortæller en anden historie? Så får

man en god sproglighed. At de her børn får talt med hinanden og får talt med deres forældre. Og er i dialog med kunsten og i dialog med deres eget værk. Jeg tænkte sådan lidt, hvorfor skal man gætte mindet? Altså, jeg kan godt se pointen, og alle børn synes jo, at det er fedt at gætte rigtigt. Men der er jo også mulighed for at gætte forkert, og hvad sker der så? Hvis det var mig, ville jeg sløjfe gætteøvelsen og sige, at dialogen er det vigtige. Jeg ved godt, det bliver sådan lidt gamification, og der er noget fedt i at gætte rigtigt. Men man kan jo næsten ikke gøre det her forkert. Det vil jeg bare sige ud fra sådan et rigtigt kunstpædagogisk udgangspunkt, så er der ingen rigtige eller forkerte svar. Og jeg bliver lidt træt af mig selv, når jeg siger det, haha.

N: Det er heller ikke første gang, at vi hører det, haha.

T: Altså, skulle det så være, at mens man tegner, fortæller man historien, eller at den anden skal fortælle en historie ud fra det der bliver tegnet?

J: Sådan som jeg forstod det, så tegner man sit minde, sit personlige minde, og så imens laver den anden?

T: Står og gætter hvad der bliver tegnet... Sådan lidt tegn og gæt

J: Okay. Jeg tænker sådan lidt, at jeg synes det fungerer fint med tegn og gæt, men altså... Jeg mener bare, at hvis man har et minde og fortæller en historie, det kan næsten ikke blive forkert. De gør jo alt det, I gerne vil have; de reflekterer over familie og kunst og sig selv. Og jeg synes bare det bliver lidt ah ah, hvis det er forkert, og man skal gætte igen. Ud fra det her kunstpædagogik så tænker jeg lidt hvorfor gætte. Det er måske ikke nødvendigt.

Aktivitet 3: Udsigt fra Dosseringen ved Sortedamssøen mod Nørrebro

T: I denne her får man præsenteret det her retoucherede billede og inden får man noget information om de her elementer i billedet, som er tilføjet, og som fortæller en historie i maleriet. Og de skal så selv tilføje elementer på det retoucherede billede. Her sagde de, at de var med til at skabe et familie maleri, fordi de kom til at

tænke på det her tema og tænkte det ind i de her elementer, fx. skal der være en mand og en kvinde og en svane, og det hele er meget idyllisk og romantisk.

J: Så i virkeligheden er det lidt en remix tanke, der ligger i det her?

T: Hvad tænker du?

J: Altså, at man tilføjer værket nogle elementer, som måske ændrer stemningen eller oplevelsen. Måske sætter man sig selv ind. Er det sådan nogle elementer, man kan sætte ind her?

N: Nej, det er noget, de selv har tegnet.

T: Ja, vi lavede jo testen her igår, og der kunne man tegne direkte på billedet

J: Det kan jeg faktisk rigtig godt lide. Hvad skal de bruge værket til efterfølgende? Jeg tænker om den her øvelse - laver de den her på muséet foran værket, eller kan de gøre de hvor som helst?

N: Alle aktiviteterne var tiltænkt at skulle foregå her på muséet oppe i udstillingen.

T: Og det er her på den her iPad, som de måske sætter op på væggen, eller hvad vi nu finder på, hvor de får den her version uden elementerne på.

N: I forhold til det, du spurgte om, med hvad de skal med det maleri bagefter, der er vi stadig ude i... Det kan være, at når man er færdig får mulighed for at få tilsendt alle sine nye værker til sin e-mail, eller måske skal det bare smides væk. Det er noget, vi skal teste senere hen. Hvad folk har lyst til.

J: Har I set, at inde på det kongelige bibliotek har de lavet noget, som hedder Mixerscope, som gør lidt af det samme, men det er så med de arkivater, de har derinde med en fotograf på de vestindiske øer, som har taget nogle ret sindsyge billeder. Og der har man så mulighed for at ændre i dem og ændre i stemningen

med farver eller sætte nye elementer ind. Der kan man måske kigge nærmere på den løsning, de har i forhold til at dele. Selve dele-delen fungerede nemlig rigtig fint, men måske arkivaterne var jeg i tvivl om, om man kom tæt nok på, og hvad man egentlig brugte dem til. Og der tænkte jeg sådan lidt, hvad er det, der er vigtigt i forhold til at stå foran værket? Med jeres øvelse her? Det er totalt tarveligt spørgsmål, det ved jeg godt.

N: Jeg tror ikke, vi har tænkt på det som sådan for hvert billede, men mere for alle billeder, og at det er en oplevelse, vi skaber på muséet. Så jeg tror ikke, vi har tænkt det i andre baner. Vi forestiller os, at man kommer hen til et billede, der er en aktivitet, du går videre.

T: Men det er rigtig nok at ved de andre, der kunne de godt trække nogle referencer til værket, og det de laver eller malede. Men det er måske rigtigt nok, at det kommer man måske ikke så meget til at snakke om her, men man får informationen inden.

J: Jeg tror måske også lidt i forhold til de andre, så er der ikke så meget grund til at kigge op fra skærmen. Og jeg tænker lidt, at det der er det særlige her, er man står med originalen og aktivitetet og kreativitet osv. Men der må også være mulighed for at lave en kobling. Det kan være, man først skal se på værket og så vende sig om og tegne sit eget. Og så diskutere forskelle og ligheder, og hvad det gør ved stemningen i billedet. Ud fra en kunstpædagogisk synsvinkel så er det jo rigtig vigtigt, at man gør noget med billedet, fordi det skærper ens blik for det originale værk. Man kan godt tænke noget med, hvordan man placerer sig fysisk ift. billedet.

T: Jeg synes også, det er meget interessant det her med at ændre stemningen, det har vi også talt om.

J: Vi har noget, der hedder Unges Laboratorium, og det her lavet nogle remixes af det her værk, som faktisk hænger nede ved personaleindgangen. Der er fx. nogen, der har sat et atomkraftværk ind, og det ændrer stemningen ret radikalt. Der sker noget, når man ændrer noget ved billederne. Og så er det jo en sjov historie med

det her billede; den der lyserøde farve på vandet er oprindeligt ikke så lyserød, det gør det meget aften eller tidlig morgen-agtigt. I virkeligheden er det bare farven, der kemisk har ændret sig. Den har oprindeligt været langt lysere. Jeg tænker, at et rimelig enkelt greb som at vende ryggen til, og så har man et enkelt billede uden mennesker, og hvordan ændrer man stemningen, det er et forslag.

Aktivitet 4: Familien Waagepetersen

T: Her skal de tilføje tanke og talebobler. De får en mindre version af billedet ved siden af på deres iPad, og så har vi lavet nogle tanke og talebobler, som de skal skrive i dem hver for sig og påføre og sige højt, hvad de havde skrevet. Og helt af sig selv forklarede de også, hvorfor de har skrevet, som de har.

N: Og grinede lidt over, at de havde skrevet noget, som faktisk passede sammen.

T: Fordi de måske havde meget de samme tanker om, hvilke dynamikker der kan være i en familie, fx at manden har travlt, og hun braser ind og forstyrrer med børnene. Så det var det med at fange, hvad der sker i billedet, og hvad de tænker og siger til hinanden.

J: Så man i virkeligheden går ind og fortolker på billedet og forandrer det med talebobler. Det minder meget om en øvelse, vi laver i det her Kunstkatastalt, vi har, hvor børnene laver tegneserier på baggrund af værkerne. Og jeg synes egentlig, at den her er meget fin. Det er jo virkelig et billede med borgerskabets stue og lidt sjovt med det åbne vindue, og at man kan se ind i det næste rum, så man er inviteret ind i det private, en slags offentlig borgerlighed. Og så er der altid sådan et mylder af hunde, det synes jeg er en rigtig fin øvelse. Får de mulighed for selv at skrive?

T: Vi har snakket lidt om, om det skulle være symboler eller hvordan. Hvornår er det man lærer at skrive?

J: Det bliver i hvert fald svært for en 6-årig. Men man kan måske også sige, at de jo laver det med deres forældre. Så der er hele tiden nogen, der hjælper og er

med der. Og det der måske skal gøres er at få den der samtale i gang, og den er jo rigtig fin, når man skal forestille sig deres levede liv. Man kunne skrive: "Skriv taleboblen eller få nogen til at hjælpe dig". Det gør jo heller ikke noget, at de skriver noget børneskriv. Så kan de bare fyre den af.

T: Og hvis de skal forklare, hvad de har skrevet bagefter. Generelt med de her malerier så handler det også for os om at facilitere den her samtale, så det måske også bliver nemmere for forældrene at spørge: Hvorfor har du skrevet det? Synes du, det er fordi, hun ser undrende ud?

J: Hvis man skal sprede de her billeder... Jeg tænker, at hvis mine børn sagde noget helt vildt her, noget instagrammable, som jeg kunne dele. Så får man både vist, at man er typen, der tager sine børn med på kunstmuseum og har haft den her samtale og de har udtrykt sig kreativt, og jeg kan vise det til hele verdenen. Den sælger billetter tror jeg.

T: Vi har hørt den med sociale medier før i hvert fald.

J: Altså, jeg tænker jo også sådan lidt mere kommercielt set, så tror jeg, det er smart, hvis man kan dele de der ting, fordi man virkelig flasher sin kulturelle kapital.

T: Jeg tænkte faktisk også helt generelt i forhold til, at vi skal have den her guide, der er en animation på den her iPad. Som vi forestiller os det lige nu, så ville der være nogle talebobler med det, han siger, men at der ikke er lyd på, så bliver det nok forældrene, der læser højt, hvad det er, han siger, når han guider dem gennem. Så der har også været det her med, at man skal have en børnefamilie ind på SMK, hvor der egentlig er meget stille i rummene, og hvor meget skal man forstyrre, eller kan man tillade sig at forstyrre?

J: Ja, nogen gange er der jo stille, og andre gange så er der jo undervisning og alt muligt. Altså, der er jo ret mange, der bliver forstyrrede i deres kunstoplevelse. Der sker jo alt muligt herinde, og folk larmer og så videre, så jeg tror egentlig, at det der udgangspunkt, også bare det der med at man siger, jamen det er faktisk

forældrene, som gør noget her og sætter tingene i gang. Det er dem, der læser, og de forklarer og sådan noget, fordi det kan være svært at instruere børn, hvis ikke de selv kan læse. Altså ligesom for digitale læremøder og sådan noget, altså hvor man får syntetisk tale, og når man får læst tingene op, altså de fatter ingenting, og de skal høre det igen, og de skal have mulighed for at skifte tilbage og sådan noget.

T: Okay, så det er bedre, at man får det læst op for eksempel af sine forældre?

J: Ja, jeg synes også, det understreger pointen om, at det er en familieting det her, at der er nogen, der styrer det lidt ligesom et spil, hvor forældrene vel også læser reglerne op til det. Det er noget, man gør sammen med en voksen, og der er en voksen, der hjælper én gennem processen. Det synes jeg faktisk er et meget godt udgangspunkt.

Aktivitet 5: Familien Nathanson

T: Så har vi den sidste med familieportræt, hvor de får stillet en lidt anderledes aktivitet her, hvor de skal tage et selfie, fordi vi forklarer det her med, at det her var måske den lidt gammeldags måde at lave et selfie på eller familieportræt, og i dag tager man de her selfies, og det kunne man jo også gøre som familie. Derfor tager de så et billede af sig selv, og så har vi printet det her [selfie af familie], som vi skulle bruge til testen i går ved at sige, det er så jeres portræt, og så får de igen de her stickers, som de så skal give deres familieportræt deres eget udtryk, ligesom dem i billedet også har deres eget udtryk. Og dem skulle de så sætte på og skabe deres eget udtryk her på det selfie, de har taget.

N: Ja, lidt snapchat inspireret et eller andet sted.

T: Ja, at man trækker dem her ind over.

J: Og så tænker jeg, hvordan bruger vi billedet der? Og jeg tænker sådan lidt, at man måske kunne... Altså jeg synes, at det, som er rigtig interessant ved det her billede, det er jo sådan ligesom, at selvom de fleste af dem står stille, så er

det noget med et børnesyn, kan man sige, at det er de her rigmandsbørn som er helt... De er igang med at lege og alle de her ting, men det der, synes jeg, er virkelig interessant, det er, at ud over det her helt geniale gulvtæppe, der er malet. Faren er på vej ind ad døren, og det er jo lige præcis det der ekstremt iscenesatte billede af den der borgerlige familie, men der er også noget med deres blikke. Hvor mange af dem ser egentlig på hinanden? Og jeg tænker, hvis man skulle lave en god familieselfie, altså alle er jo orienteret et andet sted hen her. Han er på vej ind ad døren og. Altså jeg får altid sådan en stemning af, at det er travlt, og det er denne her foretagsomme borgerskabsfamilie, og de har forskellige aldre, og der er de der børn, der leger og sådan noget. Men også sådan en eller anden uro og et eller andet. Altså hvad er det lige, der sker? Hvorfor kigger de ikke på hinanden? Der kunne man måske godt arbejde med blikkene her, det kunne være et fokuspunkt, eller man måske kunne tage nogle elementer fra billedet, og så sige, jamen hvordan passer vores familie ind i forhold til den der familie. Og hvad sker der egentlig, når vi ikke kigger på hinanden, når vi tager et billede? Det gør de her jo heller ikke, de kigger jo på skærmen, men på en eller anden måde så fastholder de jo ligesom, at de kigger jo i det mindste det samme sted hen. Og jeg tror igen det der med at gå ind i værket og bruge det til noget. Det kunne også være, at man, jeg ved ikke om I kender det til "Van Gogh Yourself", som er sådan en selskabs-agtig leg. Hvis man nu sagde, at jeg var til en fest, og så var der et billede, der mindede lidt om det her, og så finder man sammen i grupper, og så siger man, at man laver billedet. Sådan så man stiller det op, og så tager man et billede, så man bruger værket som udgangspunkt. Det er egentlig meget sjovt, det kunne være et udgangspunkt, men jeg synes at her, der skal I måske tænke på, hvordan knytter i selfien og værket sammen. Og så måske også tage udgangspunkt i, hvad er det i virkeligheden er, vi ser på billedet, og hvad er det, det her billede gør? Og så har I det her helt skønne billede også.

[Jens trækker maleriet "En egyptisk fellahkvinde med sit barn" frem]

T: Ja, det har vi ikke fået brugt. Vi har ikke fundet en aktivitet, vi synes, vi kunne koble til.

N: Jeg tror, at de andre, vi har fået printet, det var for at sætte dem i en setting i går til testen om at, det ikke er alle billeder, der har en aktivitet, men sådan her vil det se ud, og det er nogle af dem I kan gå hen til og arbejde med på en eller anden vis.

[Jens trækker maleriet "En begravelse" frem]

T: Ja, det havde vi faktisk brugt til at starte med, men vores vejleder synes, at det var lige dystert nok.

J: Ja, det er jo spørgsmålet, om det der dét I vil.

N: Jeg tror faktisk, det var den aktivitet med...

T: Det var tankebobler.

N: Med tankebobler.

T: Det var fordi, vi selv havde dykket lidt ned i det her billede, og synes det var super interessant.

J: Jamen det synes jeg også, og jeg har det sådan lidt, at det skal I jo afveje, om ikke også et kunstmuseum er et rigtig godt sted at tage svære samtaler.

T: Ja, fordi det var også lidt det der med de der forskellige aspekter at finde frem, og det måske ikke er alle billederne, der vækker glæde og er sjove.

J: Nej, men jeg tror måske også, at uanset hvad man gør på sådan et her museum, så støder man jo ind i mange forskellige stemninger og følelser og så videre, og der synes jeg, at den her jo også... Det er et tungt billede, det er klart. Også både i farveholdning og deres kropssprog og alt muligt. Men jeg synes også, at der er et eller andet over det. Det er et godt udgangspunkt for at fortælle en historie. Og så lige en helt anden ting.

[Jens vender tilbage til maleriet "En egyptisk fellahkvinde med sit barn"]

J: Jeg blev glad, da jeg så det her, fordi det er jo faktisk måske... Vi har ikke så mange værker, som afbilleder folk, som ikke er ligeså bleget som mig. Og der kan man jo sige, at jeres værkvalg er jo også hvide mennesker fra borgerskabet. Og der kunne man måske også tænke den der, apropos den der samtale om, hvad er en familie. Så kunne man måske også tænke på, om man skal reproducere et billede af familien, som måske ikke helt holder i virkeligheden, eller om man måske også skal tage nogle... Måske så kan nogle hvide Østerbro-borgere også spejle sig i det her værk ["En egyptisk fellahkvinde med sit barn"] ligeså vel, som de kan i det her "Nathanson" familiebillede. Jeg har det sådan, at hvis man ser de her to billeder, så gør de virkelig noget meget forskelligt. Der er sådan en ret fin intimitet og omsorg, og så er jeg godt klar over, at hun er eksotificeret ret kraftigt, og det er sådan seksualiseret, hun har det der lidt gennemsigtige på. Og de her to.

[Jens trækker maleriet "Bella og Hanna M.L. Nathansons ældste døtre" frem]

J: Det er ekstremt hvidt, og så det der er lidt sjovt med, at man viser ligesom i virkeligheden, at de er måske nærmest én person. De er nærmest tvillinger. Så er den ene i en front og den anden i profil, og papegøjen som jo er et ideal for, hvad borgerskabets kvinde har kunnet gøre. Jeg tænker, det er jo meget sjovt, det clasher jo måske lidt med, hvordan jeg i hvert fald gerne vil have, mine døtre skal opføre sig. Men igen, gulvtæppet er jo fantastisk. Så det synes jeg klart, I skal overveje, om ikke I kan finde værker, hvor der måske også er andre typer af familier, både i forhold til sammensætningen af personer, men også i forhold til etnicitet, som ligesom... Et manifoldighedsperspektiv. Det er spændende, og jeg håber, at I kan bruge det til et eller andet, og at jeg ikke fik mega forstyrret jer med alt muligt.

T: Nej, vi har faktisk fået nogle input, som der er lidt mere kritiske, synes jeg faktisk. Fordi testen i går, den gik ret godt, og der kiggede vi meget på det her med social interaktion, og det synes vi egentlig blev faciliteret, fordi de talte rigtig meget, om det de så, og det de skulle lave. Så vi har været sådan lidt i dag, hvordan skal vi gå videre nu. Hvad er det så, vi skal teste næste gang? Hvad er det eventuelt, vi skal

ændre i en ny test?

J: Og der kan I jo overveje, det er jo vildt interessant, hvis man ændrer værkerne. I et mangfoldighedsperspektiv, hvad sker der egentlig med den samtale, eller hvis man tager et værk, der lægger op til, at man har nogle tungere samtaler. Jeg tænker, hvis man... Det clasher sådan ret vildt, de der badende børn på stranden og så det der begravelsesbillede, ligesom med stemninger og sådan noget. Det kunne være ret interessant, om man kunne få nogle... Om de bare klapper helt i, eller om samtalen faktisk... Om de interagerer lige så meget med billeder, som er svære. Jeg tænkte en anden ting I har, I har jo sådan valgt nogle meget gode figurative billeder, altså jeg tænker, hvad ville der ske, hvis man valgte sådan noget nonfigurativt abstrakt maleri eller sådan noget.

T: Ja, der har vi faktisk ikke snakket aktiviteter til det.

N: Nej, jeg tror, fordi vores vejleder han gerne vil have det så konkret som overhovedet muligt, så tænkte vi, okay så tager vi udgangspunkt i én udstilling herinde.

T: Ja, men man kan sige, tanken var jo også, at man kunne bruge selve konceptet til de forskellige rum, og så ville aktiviteterne så også ændre sig. Men vi har faktisk ikke snakket om det mere abstrakte, hvad der var af muligheder i det.

J: Nej, og det ville jo unægteligt også give et helt andet udgangspunkt, men måske også sådan en... Og nogle andre samtaler. Altså, det abstrakte kan jo et eller andet i forhold til måske en anden åbenhed.

T: Fantasi og kreativitet, tænker du?

J: Ja, det tænker jeg faktisk lidt, men der er jo også den mulighed, at der er jo mange mennesker... Man skal være rimelig skarp på, hvordan man åbner sådan et billede. Altså fordi, der er jo mange, der siger, altså så er det et eller andet abstrakt og så siger de, det kunne mit barn selv have malet, og det kunne deres barn jo virkelig ikke, og det gjorde de ikke, men det kunne måske blive en anden samtale.

Men jeg kan godt se, oppe i dansk nordisk, der skal I lede længe efter det abstrakte.

N: Jeg tror også, det var netop fordi vi gik ind til det med den idé om, at det skal være noget, man kan relatere til verden udenfor. Så tog vi måske også noget, vi selv kunne sætte ord på og relatere til. Jeg tror nemt, det kan gå i mange retninger, hvis man vælger noget abstrakt, og det er ikke fordi, det er forkert, men det passede bare ikke ind i den idé, vi ligesom greb fat i og gik videre med, tror jeg.

T: Jeg tror også, jeg havde meget lyst til, hvis det skulle være abstrakt, så skulle det være meget informativt. Så vil jeg gerne forklare maleriet og farverne for at skabe mening i det, men et barn ser selvfølgelig ikke på det på samme måde, altså de ville måske lege lidt mere med det, kunne jeg forestille mig på en eller anden måde.

J: Nej, jeg tænker også sådan lidt i forhold til det der med at skabe mening. Altså, jeg har lige holdt oplæg for museumsundervisningsuddannelsen i dag, hvor vi talte om sådan dialogbaseret læring, som vi jo virkelig baserer os på herinde, kunne man sige, og der er udgangspunktet jo sådan ligesom, at mening det er noget man skaber i interaktion med andre og gennem samtale, og at det jo ikke er det samme, som at når man siger, at det nødvendigvis er rigtigt eller har værdi. Men i virkeligheden er det vi gør herinde, det er, at vi skaber mulighed for at have samtaler, som er knyttet til værkerne, men som gør, at elevernes egen livsverden og perspektiv, bliver sat i spil, og det er jo i virkeligheden den ret svære kunst I også har bevæget jer ud i på en eller anden måde. Det er jo ikke den der masterfortælling om sådan et værk som det her, og den kan I virkelig finde meget materiale på, det er ikke dét, der er interessant. Det er jo i virkeligheden, hvordan eleverne de spejler sig selv i og den samtale, som jeres målgruppe så ville have forældre og børn imellem.

N: Ja, det er jo også noget af det, vi faktisk blev vejledt til at lade være med, fordi vi har ikke noget viden inden for pædagogik, vi kan nok mere skabe noget social interaktion med noget digitalt.

J: Ja, og der har jeg det sådan lidt, at hvis jeg var jer, så ville jeg sige, at vores udgangspunkt er, at de her værker, der er her, de har tårnhøj æstetisk kvalitet, og vi har valgt dem med et specifikt tema for øje, men det interessante er, hvad man bruger værkerne til. Og der tænker jeg også, i forhold til det digitale og hele den der sharing is caring-bevægelse, at bruge kunsten til det du vil og sådan noget, også ligger i de der åbne creative commons, hvis altså man vil bruge de her værker til lige præcis, hvad man vil. Altså, det ligger jo egentlig lidt i tråd med det, og det vigtige for jer er samtalen mellem børn og voksne på et museum. Vi har lavet sådan nogle undersøgelser herinde, hvor vi har undersøgt, hvor lang tid den gennemsnitlige museumsgæst bruger på at se på et enkelt værk for eksempel det her, og det er 8 sekunder. Og det kan jeg egentlig godt forstå, fordi på væggene herinde, altså der hænger, jeg tror, det er omkring 11-1200 værker oppe nu, og vi har 314.000 værker i samlingen, så det er sådan lidt, altså det er mange indtryk. Og jeg tror, det kunne være en god pointe, hvordan man egentlig kan bruge en skærm og en iPad til at skabe fordybelse og intimitet i familien i det her ret lille rum med lyd og indtryk. Hvordan kan man egentlig få dem til at kigge ned i skærmen og kigge op på værket og tale sammen? Det synes jeg, der er helt vildt meget værdi i. Men I er ikke ude i det kunsthistoriske, og I er heller ikke ude i det pædagogiske. I er ligesom ude i interaktionen, og det er et stenhårdt fokus på det.

T: Ved du hvor lang tid, at folk de bruger i gennemsnit på et besøg? Hvor lang tid går de rundt på muséet?

J: Nej, det ved jeg faktisk ikke. Altså, men man kan jo sige, at lige nu der er det jo sådan lidt, at vores åbningstider er forkortet, og man betaler 110 kr for entré, og det betyder, at man bruger muséet på en anden måde. Når folk de har lagt 110 kr, og to voksne og to børn. For det første, så er det en bestemt gruppe mennesker, vi får fat i, men så er de her længere tid men færre gange. Og jeg ville ønske, at det bare var åbent, sådan så man kunne gå ind og se et værk, og så gå hjem igen, og komme igen dagen efter eller bare gå en tur eller sådan noget, men det gør folk ikke. Men der ligger garanteret brugerundersøgelser på sådan nogle ting et eller andet sted i huset, men jeg ved det ikke, jeg kan ikke svare på det.

T: Nej, men det vi havde snakket om, det var lidt, at sådan en tid på det her skulle være omkring en time, hvor man gik rundt, og så strakte koncentrationen sig nok ikke længere.

J: Nej, det tror jeg heller ikke, og det tror jeg er helt rigtigt set. Altså, og så er det vel også sådan ligesom bygget op på en måde, så man kan tage noget og lade noget andet være, og det synes jeg egentlig er fint. Men jeg har det sådan lidt, at jeg synes også, at det er spændende i forhold til det digitale, fordi den digitale fordybelse jo ligesom tit er forbundet med noget negativt, at de der børn, de kan ikke fordybe sig, og når de så gør det, så er det et problem, fordi så sidder de for stille og alt det der, og det synes jeg dybest set er et rigtig dårligt argument. Så hvis I på en eller anden måde kan skabe en nærhed til værket og nogle samtaler med et digitalt udgangspunkt, så er det jo faktisk noget ret nyt, synes jeg. For mig så synes jeg at potentialet, altså fra mit meget snævre perspektiv, så synes jeg, at potentialet er I, at I virkelig kan skabe nogle samtaler mellem børn og forældre. Og jeg tænker sådan, at alt hvad der handler om spil og et rigtigt og forkert svar, det synes jeg er mindre interessant, også fordi jeg tænker sådan lidt, altså er det ikke derfor, man går på museum, fordi man faktisk måske gerne vil væk fra det lidt hurtige og det rigtige og forkerte, men gerne vil have fordybelsen og alt det der. Og hvis I så laver sådan en underliggende mulighed for at dele ting på sociale medier, så man også kan flashe din kulturelle kapital, så synes jeg, der er nogle muligheder i det.

[Jens kigger på maleriet "Niels Ryberg med sin søn Johan Christian og svigerdatter Engelke"]

Det er et ret vildt billede det her. Der er noget med hendes kjole, der bare er simpelthen så fint udført.

T: Jeg tænker altid på de gule bukser der.

J: Ja, det er ikke alle, der kan bære sådan nogle bukser, det er der måske slet ikke nogen, der kan. Et par virkelig stramme gule bukser.

N: Ja, og hunden igen.

J: Ja, lige præcis hunden. Og så ligesom blikkene, og det der med at...

T: De ser sådan lidt tomme ud.

J: Det er meget tonerne, og så er det jo sådan et hardcore guldalderværk. Det gamle, og det bestående, og så ligesom bøgen herovre og sådan noget, som er det der nye, der springer ud og foråret, og han sidder lidt i skygge, og det lys på hans hånd der. Og så er der det sjove ved det, at den gamle der, Ryberg, han jo simpelthen var under stavnsbånd og sådan noget, og så fik han på en eller anden måde arbejdet sig op til, at han ligesom havde det der, læg mærke til det enormt ordnede landskab i baggrunden, og hans gård og sådan noget. Han blev jo en mega rig mand. Man har så fundet ud af, at han så faktisk, den rigtige Ryberg, og blev enormt kæmpe stor, at han havde så ligesom plantager med slavegjort arbejdskraft på de Vestindiske Øer og tjente penge på en måde. Så det er så ligesom det der romantiserede portræt. Det har også bare en bagside, som jeg måske tænker, at I ikke skal hive de der unger ind i. Så der sidder en slaveejer. Det er faktisk ret vildt. Jeg er egentlig ret glad for det der billede. Der er noget fint omkring de her, som ligesom er det, der er detaljen i den der bevoksning, at det er sådan helt klassisk, at de sådan virkelig gik op i at male det korrekt, så man kan faktisk artsbestemme de der planter. Det er et ret vildt billede. Men hvor er det spændende. Og jeg tænkte sådan lidt, jeg ser det jo som en total aktivitet, og det der med at samtale og være tæt på værket. Det er jo ligesom de eneste to pointer, jeg turnerer rundt med. Det gør jeg så flittigt, vil jeg sige. Og så bruger I det selvfølgelig, til hvad I vil, men det er ligesom mit perspektiv.

T: Tak, fordi du havde tid.

J: Det var så lidt, og held og lykke med det.

Bilag 5: Observation af anden brugertest på ITU

Foretaget den 28. marts 2018

Deltagere:

Conrad
Camilla
Christel

Introduktion

Conrad på 9 år starter med at læse højt for mormor og lillesøster Camilla på 7 år. Han læser lidt "hakket" op fra iPad'en (det virker til, at han endnu ikke læser så godt). Da de kommer til skærbilledet med antal familiemedlemmer, spørger de, om de skal besvare for deres familie, og om de skal trykke på skærmen. Da de har læst færdig, lægger Conrad først iPad'en fra sig, inden han får besked om at tage den med sig til det maleri, de vil løse en aktivitet ved.

Aktivitet 1: Barndommen, Ungdommen, Manddommen, Alderdommen

Familien bliver guidet til slideshowet med information om malerierne, hvorefter Conrad igen begynder at læse højt. Lige før aktiviteten beder Conrad Christel om at fortsætte læsningen. Nadine finder app'en frem for familien og gentager forklaringen af aktiviteten for familien, inden de får overrakt iPad'en. Christel siger: "Det må være dig [Conrad], der gør det, det kan din mormor ikke finde ud af." Conrad spørger, om de skal sætte sig, men inden de kommer så langt, spørger Christel, om de skal finde symbolerne i billederne, og Nadine forklarer for tredje gang aktivitetens formål. De begynder at løse aktiviteten stående, mens Conrad holder iPad'en. Han begynder at flytte symbolerne til felterne på skærmen, men spørger efter bekræftelse fra Christel: "Den her hører til barndommen, ik?". Camilla begynder efter lidt tid at flytte symboler rundt på samme tid og sige højt, hvor de hører til. Christel griner lidt med. Nogle af symbolerne fx øl får dem til at forhandle om placeringen, og de beslutter sig for at placere den i mellem de to. De har i første omgang svært ved at se, hvad symbolet medicin forestiller, men Conrad genkender det efter lidt tid. Da de synes, de er færdige med at fordele symbolerne, rykker

de videre (det virker lidt som om det forsøgte at placere dem alle, som om det var en form for checkliste).

Aktivitet 2: Badende drenge en sommeraften ved Skagens strand

Christel spørger, om de skal tage Skagensmaleriet og fortæller børnene, at det er i Danmark. Christel læser højt for børnene. Christel spørger børnene, hvem der vil starte med at tegne, og efterfølgende hvilke sommerminder, de kan huske, som var rigtig hyggelige. Camilla siger "Thailand!" og Conrad retter på hende ved at sige, at det jo var om vinteren. Christel siger, at det er lige meget, fordi det var sommer dernede. Camilla siger: "Hvad med Tyrkiet?". Nadine hjælper dem med at åbne app'en, imens siger Conrad: "Jeg ved, hvad jeg skal tegne." Børnene sætter sig ved bordet, og Conrad begynder at tegne. De er stille, mens han tegner. Conrad siger: "Det blev godt nok godt, hva?". Camilla gætter lidt forsigtigt, Christel spørger, om det er på hotellet. Han tegner lidt videre på nogle forskellige tegninger. Christel spørger, om det er swimmingpoolen og det sted, de spiste. Conrad fortæller, at det er slushicemaskinen, og Christel griner. Conrad tegner lidt igen, og Camilla siger: "Jeg kan ikke huske noget som helst fra Tyrkiet". Hun gætter på en pande, og Conrad forklarer, at det er chokoladefontænen. Christel spørger: "Var det et godt minde for dig? Slushicemaskine og chokoladefontæne?". Camilla spørger: "Hvad med poolen?". Christel spørger Camilla, hvad der var sjovt for hende, og hun siger, at hun ikke kan huske noget. Conrad tegner igen videre. Camilla siger til Christel: "Jeg kan huske lidt fra Tyrkiet, men det er ikke sådan noget, jeg kan tegne". Christel gætter, at Conrad har tegnet en badering, og han supplerer med, at det er ude ved havet. Christel spørger igen Camilla, om der er noget, hun vil tegne, og han rækker Camilla iPad'en. Hun siger, at der er meget lidt plads, og Nadine hjælper med at gøre plads. Camilla begynder at tegne, og Christel sætter sig ned ved siden af hende. Hun siger højt, at hun tegner en swimmingpool, men afbryder sig selv og siger, at det kan hun ikke finde ud af. Hun spørger Christel, hvad hun så skal tegne. Christel siger: "Du skal ikke kigge på mig, det er os der skal gætte, hvad du tegner". Camilla bliver en smule frustreret og sidder med hånden i panden. Conrad prøver at hjælpe og siger: "Du elskede da at ligge i solen?". Camilla siger: "NEJ!". Hun siger, at hun tegner det samme som Conrad. Så tegner hun en is, og det gætter Christel med det samme. Christel spørger, om hun skal tegne

noget, som hun tænker på. Christel tegner. Conrad gætter på fire på stribe, og Christel griner. Conrad tror, det er noget på en scene, og Camilla kan ikke se, hvad det er. Christel spørger, hvad der var nede ved træningslokalet, inden man gik ind. Conrad siger: "Nååårrh, det er kildefisk!". Christel siger, at det var der, ham og Oliver sad og fik ædt deres fødder, og Camilla siger, at det er hendes baggrund (på telefonen).

Aktivitet 3: En begravelse

Christel starter med at læse introduktionen højt til maleriet "En begravelse". Nadine åbner app'en, som familien skal bruge til at skrive tanke- og talebobler. Camilla siger: "Så kan I to lave den". Imens begynder Christel og Conrad at betragte maleriet. Conrad siger: "Hende der den gravide hun siger, han var sådan en sød mand. Og så, ham der, han siger, han har rigtig godt af det. De to børn vil bare gerne lege." Christel skriver tankebobler for Conrad, som fokuserer på den ældre mand og moren. Christel spørger efterfølgende Camilla, hvad hun tror, de tænker. Camilla ved det ikke, så Christel begynder at spørge ind til, hvordan Camilla ville have det, hvis det var hendes egen far, der var død. Christel begynder at skrive en tankeboble for sig selv, mens hun fortæller til børnene. Hun lægger vægt på, at børnene savner deres far, og at moren er meget ked af det. Det viser sig, at Camilla ikke har forstået aktiviteten, så Christel begynder at forklare, hvad maleriet forestiller, og om personerne og situationen. Derefter forklarer hun aktiviteten, hvor de skal forestille sig, hvad personerne tænker. Camilla ved stadig ikke, hvad hun skal bidrage med. Hun kan ikke forestille sig, hvad de tænker. De går videre til næste aktivitet.

Aktivitet 4: Familien Nathanson

Da de er gået hen til maleriet, starter Christel med at spørge, om Conrad vil læse højt. Det vil han gerne. De sætter sig ved bordet, og Conrad begynder at læse introduktionen til maleriet højt. Nadine åbner kamera app'en, da familien nu skal tage et selfie. De tager billedet, og åbner den næste app, hvori de skal sætte forskellige stickers på selfien. Camilla siger, at Conrad skal starte, hvilket han gør. Han vælger forskellige stickers og sætter dem på ham selv på selfien. Der er stille, mens Conrad "arbejder", og både Christel og Camilla følger godt med. De kommenterer en lille smule undervejs på valg af stickers, og hvor de kan sidde. Efterfølgende er

det Christel's tur. Conrad og Camilla ser på, og kommenterer undervejs. Da hun er færdig, er det Camillas tur. Camilla vælger stickers og sætter dem på sig selv på selfien. Conrad følger ikke ligeså intenst med som tidligere, og ud af det blå spørger han pludselig: "Bagefter det her, kommer vi hjem til mor og far, ikke?". Christel svarer. Camilla bliver færdig med aktiviteten, og familien er klar til at gå videre til den sidste aktivitet.

Aktivitet 5: Udsigt fra Dosseringen ved Sortedamssøen mod Nørrebro

Børnene ser sig omkring, og Camilla peger over mod det maleriet "Udsigt fra Dosseringen ved Sortedamssøen mod Nørrebro": "Så skal vi også herover til det sidste billede." Familien går derover, og Christel spørger Conrad, hvem der skal læse højt denne gang. Han synes, at Christel skal læse. Christel læser introduktionen til maleriet højt. Efter Christel har læst højt, forklarer hun aktiviteten for børnene. Hun har selv uddybende spørgsmål, så Nadine forklarer aktiviteten for dem. De sætter sig hen til bordet, hvor Christel lægger iPad'en foran Camilla. Camilla siger: "En svane" og B bekræfter "Ja, det er fint". Camilla ved dog ikke, hvordan hun skal tegne den, så Christel siger, at hun kan starte med et S. Camilla begynder at tegne svanen. Christel og Conrad ser på. Da hun er færdig med svanen, spørger Christel, om der er mere, Camilla vil tegne. Camilla kigger frem og tilbage mellem det originale maleri og iPad'en. Hun giver iPad'en videre til Conrad, som begynder at tegne uden at sige noget. Christel og Camilla ser på. Christel gætter på, at han har tegnet en hund, og det er rigtigt. De ser begge på, mens Conrad tegner videre. Camilla vil gerne tegne igen efter Conrad. Da hun har gjort det, taler de alle tre om, hvad der ellers kan blive tilføjet. Camilla foreslår, at der er én, der kan holde hunden, så det tegner hun. Efterfølgende spørger Christel børnene, om der er mere, de vil tegne. De er begge færdige.

Afsluttende spørgsmål:

Nadine: Hvilken af aktiviteterne, kunne I bedst lide?

Conrad: Jeg kunne bedst lide den, hvor man skulle lave sit eget ansigt.

Nadine: Den er der med selfien?

Conrad: Hmm.

Camilla: Det kunne jeg også.

Thea: Hvorfor?

Conrad: Det er bare sjovt at lave sit ansigt om.

Nadine: Det minder lidt om snapchat måske.

Christel: Ja, det er nok det. Mormor synes, den der var sjovest [peger på maleriet "Udsigt fra Dosseringen ved Sortedamssøen mod Nørrebro"].

Camilla: Hvad for en?

Conrad: Hvad var det nu, man skulle der?

Christel: Det var den med at tegne ting på maleriet.

Camilla: Jeg synes den [peger på maleriet "Udsigt fra Dosseringen ved Sortedamssøen mod Nørrebro"] og den [peger på maleriet "Familien Nathanson".

Begge."

Thea: Okay.

Camilla: Nogle af dem var også lidt svære at forstå.

Thea: Ja.

Nadine: Det kan også godt være, at det er svært at tegne på sådan en skærm der?

Camilla: Ja.

Bilag 6: Observation af fjerde brugertest på SMK

Foretaget den 25. april 2018

Deltagere:

Ditte
Daniel
Dea

Introduktion

Da familien ankommer til SMK, henter vi deres billet og lægger deres ting i garderoben. Vi går op til indgangen igen, hvor vi sætter dem ind i, hvad vores speciale handler om, og hvordan testen skal udføres. Vi starter med at spørge ind til deres navne og alder. Derefter udlleverer vi iPad'en til familien, så de kan læse introduktionsteksten. Moren tager iPad'en og holder den frem foran dem alle tre. Daniel vil gerne holde iPad'en, men han får ikke lov til at holde den helt selv, så han slipper den igen. Moren læser introduktionen højt. De følger alle tre med på iPad'en, og Sofie trykker på knappen for at komme videre på skærmen. Efter næste tekststykke er det Daniel, der trykker videre. Familien bliver dirigeret til udstillingen på 1. sal. Daniel mener, at der er mere, moren skal læse højt. Han rækker ud efter iPad'en, han vil gerne holde den, men moren undgår ham. Vi viser familien op på 1. sal til udstillingen. Da vi er kommet op ad trappen, går Daniel forrest. Han vender sig om mod moren og rækker endnu engang ud efter iPad'en, denne gang får han lov til at holde den. Vi bevæger os ind i udstillingen og går hen til maleriet "Familien Nathanson", hvor familien skal lave deres første aktivitet.

Aktivitet 1: Familien Nathanson

Daniel bliver bedt om at trykke videre på iPad'en, han holder den, mens moren læser højt. Da hun læser: "Familien viser sig frem fra deres bedste side" ser de alle tre kort op på maleriet. Moren påpeger, at maleriet på iPad'en er det samme som det, der hænger på væggen. Mens moren læser videre, kigger Daniel på maleriet på væggen. De skal nu tage en selfie og pynte den med stickers, der indikerer at leve på Familien Nathanson's tid. De sætter sig på bænken og tager den første

selfie. De griner alle lidt, mens de tager billedet. Moren holder iPad'en, da de skal finde stickers og sætte på selfien. Dea vælger den første sticker. Derefter vælger moren en. Alle kigger på skærmen. Moren spørger: "Vil I ikke prøve?". Dea vil gerne og får iPad'en. Daniel siger: "Jeg vil også!". Dea vælger en sticker og tilpasser den på billedet. Derefter får Daniel iPad'en. Han finder nogle kaninører og sætter på. Han griner, men fjerner dem igen. Han finder en grisetryne og sætter på, og griner igen. Så får Dea iPad'en igen. Hun swiper gennem de forskellige stickers. Alle kigger stadig på skærmen, og Daniel rejser sig op for bedre at kunne se. Dea vælger en sticker, og iPad'en bliver sendt tilbage til Daniel. Moren siger, at det er den sidste ting, han skal vælge. Han trækker en sticker op på billedet, og moren overtager iPad'en. Hun holder den frem foran dem. Dea peger over på maleriet af familien Nathanson, og hele familien kigger så derover. Moren siger: "Det ligner rigtig meget", og de griner. Daniel siger: "Nej, det gør ej". De er færdige med første aktivitet.

Moren holder iPad'en og læser en ny introduktionstekst højt. Familien får den næste aktivitet, hvor de igen skal tage en selfie og påklister stickers. Denne gang skal de se fattige ud. Da de skal tage selfien, siger moren: "Hey Daniel, prøv lige at se fattig ud". Moren laver et trist ansigt, Dea griner, og Daniel smiler. De skal nu til at sætte stickers på billedet. Daniel er lidt utålmodig, og tager hånden frem et par gange, fordi han gerne vil røre ved skærmen. Moren holder fortsat iPad'en og swiper mellem de forskellige stickers. Hun siger et par gange, at hun skal se fattig ud. De følger alle tre med på skærmen. Daniel kan ikke lade være, og han trækker en sticker op på billedet, mens moren holder iPad'en. De griner, da han har sat den på, og moren tilpasser den lidt. Hun swiper videre, vælger en sticker og sætter den på billedet. Daniel prøver at tage iPad'en samtidig med Dea. Dea får den. Daniel sætter sig ned på bænken igen og ser på maleriet, der hænger bag dem, men Dea kigger på stickers. Hun vælger en. Moren swiper gennem de forskellige stickers, mens Dea holder iPad'en. Daniel rejser sig igen og kigger på iPad'en. Han kravler op på bænken og bevæger sig lidt ind over moren for bedre at kunne se. Han kravler ned igen næsten med det samme, og går om på den anden side, så han står ved siden af Dea, der holder iPad'en. Det er moren, der swiper gennem de forskellige stickers. Daniel siger: "Jeg vil også." Han er utålmodig. Moren swiper

videre, indtil Dea siger: "Mor, mor..." for at få hente til at stoppe. "Ja" siger hun, og lader Dea komme til. Dea swiper og vælger så en sticker, som hun sætter på. Derefter tager moren iPad'en. Moren klistrer en hat på sig selv. Hun foreslår Daniel, at det er hans tur. Han er ivrig: "Jeg vil gerne!". Daniel får iPad'en, og moren minder ham om, at han skal se fattig ud. Han begynder at swipe gennem rækken af stickers. Hun spørger ham imens: "Hvordan ser man fattig ud?". Han påfører en sticker med øjne på sig selv. Han griner lidt. Han synes, det er flot. iPad'en går ud, da de har besluttet sig for at afslutte aktiviteten.

De går videre til næste step i præsentationen. Moren læser højt. Næste aktivitet handler om at lave sit fremtids-jeg. Familien tager en selfie, det er moren, der trykker på knappen. Børnene smiler. Moren starter med at vælge stickers. Moren gentager et par gange, at de skal skabe deres fremtids-jeg. Mens moren vælger stickers, kigger Daniel rundt, mens han smiler og siger lidt viskende: "Jeg kan ikke finde på noget". Dea følger med på skærmen, mens hendes mor swiper. Dea siger: "Jeg har en idé til min". Moren tager den sticker, som Dea ville have valgt: "Helt ærligt, mor". Moren siger: "Ville du have taget den? Du kan bare tage den samme som mig". Alle tre følger med på skærmen. Hun prøver at finde en anden én til Dea, efterfølgende spørger hun Daniel, om han vil have noget nyt hår. Daniel svarer "Nej". Dea siger en sticker, hun godt kunne tænke sig, og moren vælger den og sætter den på billedet af Dea. Daniel overtager iPad'en. Moren kommenterer på billedet og siger: "Vi er simpelthen Team Rocket" i fremtiden". Daniel vælger en hue med mange farver, som han sætter på sig selv. Dea spørger: "Er det din fremtid?". Daniel svarer: "Næ, ja, jeg ved det ikke." Han tilpasser huen til sit hoved, moren minder ham om, at det er hans fremtidige jeg, han skal tegne. Han svarer: "Men jeg ved ikke hvordan". Moren siger: "I din fremtid så skal du bo oppe i Andesbjergene og gå rundt med lamaer?". Daniel svarer stille: "Nej". Moren tilpasser hans hue lidt. De griner alle lidt af billedet. Moren spørger, mens hun overtager iPad'en: "Skal vi have noget mere?" Hun swiper i de forskellige stickers og nævner solbriller. Dea siger: "Jeg vil gerne vælge solbriller først". Hun pointerer efterfølgende, at hun ikke vil have de samme som de andre. Mens Dea vælger sticker, rejser og sætter Daniel sig et par gange. Han nærmer sig iPad'en og virker lidt utålmodig. Han gaber og vender sig og kigger på væggen bag dem. Dea finder et par solbriller

og tilpasser dem til sit ansigt. Moren siger: "De passer perfekt". Dea kigger lidt videre på stickers, Daniel forsøger at tage iPaden, men Dea undgår ham. Hun swiper lidt videre i de forskellige stickers og tilpasser på skærmen. Daniel får iPad'en. Han swiper gennem de forskellige stickers. De andre to kigger med og foreslår, at han vælger en kasket. Daniel finder en hvid kasket, som han sætter på billedet af sig selv. Han swiper videre. Til sidst tilføjer han et par øjne. Moren tilpasser dem, så de passer i størrelsen. Dea tager iPad'en igen, fordi hun vil finde flere stickers. Moren kommenterer, at de skal hjem og downloade appen. Mens Dea ser på stickers, vender Daniel sig om. Han ser på det store maleri bag ham. Dea får lidt hjælp af moren til at tilpasse den stickers, hun lige har valgt. Da moren har tilpasset den, siger hun: "Sådan der. Er vi færdige nu?". Hun rækker iPad'en frem for at symbolisere, at aktiviteten er slut. Efter aktiviteten bevæger alle sig ind i rummet ved siden af, hvor maleriet "Udsigt fra Dosseringen ved Sortedamssøen på Nørrebro" befinder sig.

Aktivitet 2: Udsigt fra Dosseringen ved Sortedamssøen på Nørrebro

De får igen udleveret iPad'en, og moren læser højt af introduktionsteksten. Familien sætter sig på bænken ud for maleriet. Moren spørger, hvilket land de skal vælge og følger op med spørgsmål om, hvilket land de kender godt. Dea spørger, om Ditte har et, og Ditte foreslår Peru, og siger, at de så kan tegne en lama. Dea siger, at Ditte skal starte med at tegne en flagstang. Børnene kigger på. De kigger op på maleriet for at se, hvordan flagstangen er malet. De har endnu ikke besluttet sig for et land. Appen crasher. Daniel lægger sig ind over bænken, mens Dea og Ditte taler videre. Ditte spørger endnu engang, hvilket land de skal vælge og siger: "Det er sjovest, hvis I vælger". Dea siger, at hun synes, de skal tage Peru. Ditte begynder igen at tegne en flagstang, og Ditte spørger, om Dea vil tegne en alpaca. Dea begynder at tegne og spørger, hvordan man gør penslen tyndere. Ditte overtager, og nu kigger Daniel med igen. Ditte siger, at den skal have lange ben, og de griner lidt af tegningen. Daniel lægger sig igen ned på bænken. Dea spørger ham, om han ikke også vil op og se. Hun gør plads til ham på bænken, så han kan sidde ved siden af Ditte. Ditte spørger: "Skal vi ikke tegne en chullo på alpacaen? Sådan en som du har fået?". Ditte tegner flaget, og Daniel siger: "Du kunne godt have spurgt mig". Hun spørger, om han kunne tegne flaget, men

fortsætter selv. Hun siger "Jeg troede egentlig, det var børnene der skulle lave det her". Dea siger, at hun ikke kan finde ud af at tegne en lama. Daniel siger, at han gerne vil prøve. Han får iPad'en. Ditte siger, at han kan prøve at tegne en sol. Ditte og Dea viser ham, hvordan han skifter farve på penslen. Han kigger op på maleriet og begynder at tegne en sol. Ditte foreslår, at de kan tegne et grønt bjerg, og det vil Dea gerne. Hun står op og tegner.

Ditte læser introduktionsteksten op igen, og Daniel smider sig på bænken bagved. Dea siger, at den er svær: "Der er jo også sol om vinteren". Ditte siger, at hun ikke tror, det behøver være en fortsættelse på billedet. "Vi kan jo bare lave det, som vi gerne vil. Bare lave det til et vinterbillede. Hvad skal der være på vinterbilledet, Daniel?". Ditte spørger: "Hvad med træer?". Daniel siger "Jeg vil også!". Dea tegner, og Daniel spørger, hvad det er. Ditte forklarer, at der jo ikke er så mange blade på træerne om vinteren. Daniel får iPaden, og Ditte siger, at han kan tegne sne. De vender sig rundt med ryggen til maleriet. Mens Daniel tegner på gulvet, siger Dea, at hun gerne vil tegne is (på søen). Hun får iPad'en tilbage, og de bliver enige om at bruge en lyseblå farve. Daniel synes, det skal være nogle flere buske. Det tegner Dea. Daniel siger: "Jeg har en idé til, hvad vi kan lave". Han får iPad'en og tegner sne på træerne. Ditte siger: "Nååå ja, selvfølgelig".

Ditte læser endnu engang højt fra iPaden, og Dea siger, at det lyder rigtig sjovt (eventyraktiviteten). Ditte siger: "Nu er det jer, der kommer på banen". De siger begge okay, og Dea siger, at hun gerne vil tegne en drage. Ditte spørger Daniel hvad der mere er i eventyr. Han siger "Alt muligt". Dea siger, at der er tre ting: "Det er faktisk noget, jeg lige har hørt". Hun gentager det et par gange. Dea tegner, og Ditte spørger Daniel, hvad han vil tegne bagefter. Hun gentager: "Ting, der er i eventyr". Han lægger sig ned på bænken, og Ditte foreslår en smuk prinsesse. Daniel siger: "Så god er jeg heller ikke". Han sætter sig op og kigger på tegningen og spørger, hvad det er. Lidt efter lægger han sig igen. Ditte spørger, om han er træt, og om han keder sig. Han svarer: "Lidt". Dea siger, at hun gør ikke: "Jeg elsker kunst". Ditte spørger, om den ikke skal have ild ud af munden, og Dea svarer, at selvfølgelig skal den det. Hun siger: "Først lidt orange, så lidt gul..." og Daniel spørger, om der ikke også skal være rød. Daniel får iPaden, og Dea spørger, hvad

han vil tegne. Han vil bruge en mørkerød, og Dea og Ditte guider ham til at finde den. Dea siger, hun har en idé til noget mere, der skal tegnes. Daniel tegner et bjerg til dragen, og Dea fortæller, at det er en heks, hun vil tegne. Dea tegner igen, og Daniel og Ditte kigger på. Daniel ligger sig ned på bænken af et par omgange, men kigger stadig. Ditte griner lidt. Baggrundsbilledet rykker sig, og Thea prøver at trække det tilbage. Dea foreslår at bruge to fingre. Dea gør sin tegning færdig, og Daniel vil gerne tegne en sidste ting. Skærmen går i hak. Dea siger, hun er færdig, og Daniel siger: "Jeg er ikke!". Vi konkluderer, at den er død, og Daniel gentager: "Jeg var ikke færdig... Helt ærligt!". Ditte siger, han kan tegne videre, når de kommer hjem.

Bilag 7: Observation af tredje brugertest i KOMBIT

Foretaget den 6. april 2018

Deltagere:

Esben
Erik

Introduktion

Nadine starter med at præsentere, hvad vores speciale handler om, og derefter settingen for vores prototype. Derefter rækker Thea iPad'en til Esben og Erik, og præsenterer selve kortet, som de skal bruge til at navigere rundt med. Den røde markør illustrerer, hvor de står, og da det er en prototype sker dette ikke automatisk, de skal flytte den manuelt. Thea forklarer Esben og Erik, at de vil få nogle opgaver og spørgsmål undervejs i testen, og at de begge meget gerne må tænke højt og tale med hinanden om, hvad de oplever. Thea afslutter med at spørge, om der er nogle spørgsmål. Det er der ikke. Efterfølgende starter testen.

Opgave: Find en sticker-opgave

Nadine præsenterer den første opgave: De skal finde et maleri, som har en opgave med stickers eller klistermærker og placere sig ved den både på kortet og i virkeligheden. Erik peger på iPad'en, det må være dér. Erik peger på kortet på maleriet "Badende drenge en sommeraften ved Skagens Strand", og de stiller sig begge to hen foran det i virkeligheden. Her er det en opgavemarkør, der illustrerer, at man skal tegne. Esben kommenterer, at opgavemarkøren er blå. Thea forklarer, at på kortet på iPad'en er det kun tre af de fem opgaver, der er aktive. Derfor kan de ikke vælge den, de har stillet sig hen til nu. Esben og Erik går derfor videre til maleriet ved siden af, som er "Familien Nathanson". Her illustrerer opgavemarkøren, at man skal bruge stickers. De trykker på kortet for at aktivere opgaven, men har svært ved præcis at ramme den, fordi man skal ramme inden for et meget lille felt. Erik kommenterer, at de lige skal tjekke bagefter, om man kan zoome ind. De læser teksten tilknyttet maleriet og klikker sig igennem opgaven. Thea forklarer dem, at opgaveløsningen ikke er fokus for denne test, og derfor skal de ikke udføre

den. Nadine uddyber om opgaven, hvordan den praktisk ville skulle udføres. Esben kommenterer "Sådan lidt i Snapchat-stil. Så savner jeg lidt, at der skulle ske noget interaktivt, hvor der kom noget ros tilbage og sagde "flot" eller "det ser godt ud" eller et eller andet. Evt. at den automatisk ville komme derop og vise sig". Esben peger på opgavemarkøren, og Erik tilføjer: "Ja, fordi hvad gør den her egentlig? Det forstår jeg ikke helt". Erik peger på velcrobåndet omkring opgavemarkøren, og Esben forklarer: "Den kunne have gjort det her, tror jeg". Holder iPad'en op foran velcrobåndet for at illustrere, at den kunne sidde fast der. Erik nævner, at der er GDPR-regler, man måske skal tage højde for i en løsning, hvor man skal tage selfies på en "offentlig" iPad. Han synes dog, at det ville være en god idé, at man kan uploade til sociale medier, da det ville være god branding for muséet. Efterfølgende kommenterer han på den skriftlige formidling i løsningen: "Jeres tekst, nu ved jeg jo ikke, om det henvender sig til voksne i familien eller til børn, men teksten er jo voksensprog med "borgerlighed", osv". Esben tøver, og Erik fortsætter: "Jo, hvis du har en målgruppe, der er under 12 år, så ville jeg nok formulere mig noget anderledes sprogligt". Thea spørger, hvad Esben og Erik synes om opgavemarkøren på væggen, og forklarer, at de først gik hen til den blå, og så gik de hen til den grønne - om de tænkte over det? De svarer begge nej. Esben: "Stickers på væggen var mit nøgleord". Erik: "Men jeg ved jo egentlig ikke, hvad det betyder. Der er der en blyant, og der er der et stykke papir. Så jeg er egentlig ikke... Gad vide, hvad det der billede kan på app'en". Han peger på de to opgavemarkører på væggen og på iPad'en, hvorefter han uddyber: "Jeg tænkte, at der var forskellige opgaver. Ja, fordi det der er en blyant, så tænker jeg noget helt andet. Skal jeg tegne, skal jeg skrive, skal jeg gøre et eller andet? Her ved jeg egentlig ikke rigtig, hvad det er til. Det er bare et stykke papir". Han peger på opgavemarkøren, der skal illustrere en sticker. Erik forklarer: "Når jeg møder sådan noget på en app, og der er forskellige logoer, så tænker jeg jo, at logoerne er forskellige af en årsag. Ellers så ville jeg blive forvirret". Esben: "Ja, og lige nu ville jeg så ikke vide, hvad jeg skulle mere. Altså, hvor man skal gå videre hen".

2. Opgave: Find en skriveopgave

De går med det samme hen til det blå symbol. Erik siger: "Det er jo meget tydeligt på lang afstand, og der er en anden farve. Det fungerer jo meget godt. Det kom-

mer jo lidt an på, hvor mange kombinationer I har, men det er let genkendeligt.” Esben bemærker velcroen og er ved at sætte iPad'en op, men bliver forhindret af Erik' hånd, der peger på symbolet i midten. Erik synes, at det kunne være fedt, at man kunne vælge sin egen tur med forskellige temaer på baggrund af symbolerne. Nadine spørger ind til Esbens ophæng med velcroen, og både han og Erik siger, at de ikke ville turde sætte den op på væggen. Esben synes, at symbolerne er meget små og svære at ramme på skærmen. Han synes, at det klikbare område skal være større, og at symbolerne skal være tydeligere. Esben begynder at læse introduktionsteksten til opgaven højt, og Erik klikker på OK-knappen for at gå videre. Dernæst klikker han på opgave-symbolet. Esben synes at det henvender sig meget godt til børn med elementer og mulighed for at tegne, mens Erik noterer, at der måske er noget sprogligt med teksten ift. målgruppen. Esben og Erik går til opgaven, som om de skal løse den, og Thea må forklare, at der er klikbare områder, som blot skal visualisere løsningen af opgaven. Hun spørger, om det er forståeligt med farveblyanterne i bunden, og det synes de begge. Erik siger ”Det minder om de simple tegneprogrammer, man kender”. Esben synes, det er svært at stå op og tegne i hånden. Erik siger, at hans yngste går i 1. klasse, og der er de alle sammen udstyret med en iPad og render rundt med den i skolegården. Han tror godt, at de kan finde ud af det. På skole iPads har de et beskyttelsescover med en klap, man kan slå ned, som er rigtig god at holde om som et håndtag. Esben nævner et andet cover, som har plads til fingrene, som gør det nemt at holde fast i iPaden, som kunne fungere: ”Ellers bliver den for glat for let at tabe for børn”. Thea spørger ind til muligheden for at hænge den op på væggen, og Esben siger, at han bemærkede, at man kunne. Han gjorde det dog ikke, da han var nervøs for, om det kunne holde. Han sætter den dog op på væggen alligevel. Erik synes, det er unaturligt og siger: ”Jeg hænger sku aldrig en iPad op på væggen”. Begge foreslår muligheden for at hænge en hylde op på væggen. Erik er dog bekymret for, hvordan det rent sikkerhedsmæssigt kan lade sig gøre, da man fx. på Glyptoteket ikke må komme så tæt på billederne, før alarmen går. Esben kan godt lide idéen om at gøre billedet til sit eget ved at tegne på det. Han foreslår, at man også kunne ændre farverne på fx vandet eller himlen. Erik foreslår, at man kan ændre på malestilen fx til Picassos eller Asger Jorns stil: ”Det er jo en god måde at forklare, hvordan rejsen har været i kunsten”. Det kunne også være nogle før og efter billeder. Esben tager iPad'en

ned fra væggen og vender tilbage til symbolerne: ”Jeg tror ikke, man skal gøre det mere end en eller to gange, før man forstår, at nu kan vi tegne til et billede”. De kigger på symbolet på billedet ved siden af og klikker på skærmen for at bevæge sig derhen, men den er ikke ”aktiv” i prototypen.

Opgave 3: Find en tekstopgave

Erik og Esben styrer direkte hen mod symbolet for tekst-opgaven. Esben sætter iPad'en på væggen, men siger samtidig: ”Det er ikke nogen rar ting”. Thea spørger, om en magnet ville være bedre, men det er de ikke overbeviste om. Esben siger: ”Det er følelsen af, at der noget, en kant måske, der griber, hvis den falder, eller man sætter den skævt, som jeg mangler.” Esben noterer også, at folk bruger iPads forskelligt - at nogle holder en vandret, mens andre hellere vil bruge den lodret. De læser introteksten hver for sig, og igen klikker de på OK-knappen og opgave-symbolet for at komme videre til opgaven. De klikker sig igennem opgave-simulationen, og Esben spørger, hvad der skal ske med maleriet, når man er færdig; om det kan gemmes, smides på de sociale medier eller op på en storskærm. Thea fortæller, at det er nogle ting, som vi har været omkring, og som vi skal afprøve i den sidste test på SMK. Erik supplerer: ”En del børn omkring 10 år tænker på, om det er noget, de kan viderekommunikere. Det begynder at fylde meget i den alder”. Thea spørger, hvad de selv ville have lyst til at gøre med billederne, hvortil Esben svarer, at han ikke er så meget til at dele alt muligt, men at han godt kunne finde på at dele et enkelt billede fra oplevelsen. Erik siger: ”Det jeg vil bruge den her app til, er at fastholde mine børns interesse”, og Esben supplerer: ”Og bruge lidt mere tid på at kigge på billederne og have noget dialog om det.” Han giver os ret i, at det interaktive på muséet er noget, børn forstår og kan forholde sig til. Erik synes, at billedet [En begravelse] er en smule sørgeligt, og han håber, at hans drenge vil skrive nogle lidt mere humoristiske talebobler end dem, som vises på skærmen. Derfor ville han foretrække et mere livligt billede at lave opgaven til. Esben er enig og siger, at det også er vigtigt i forhold til at ville dele det. Erik foreslår at bruge et billede af et barn fra den tid, som børnene bedre kan relatere sig til.

Afsluttende spørgsmål

Thea spørger, hvordan det var at gå rundt med et kort på iPad'en. Erik siger: ”Jeg

kan godt finde ud af at læse kort, det ikke er noget problem". Han forestiller sig dog, at der er en udfordring i at visualisere et så stort museum som SMK med flere etager og mange små rum. Han vil gerne have mulighed for at zoome ind på et kort. Han foreslår også at lave en stiptet linje, der følger ens rute, så man får retningsen med. Man kunne også skifte symbolet for placeringen ud med en mand, der bevæger sig, fordi det kender børnene fra Pokemon Go: "Mine børn har spillet det rigtig meget, og de har lært at læse kort på den måde der, og forstå afstande." Esben vender tilbage til udfordringen med at bruge en iPad skærm enten i landskab eller som portræt. Han mener også, at det skal tænkes ind i kortet. Han synes, det er besværligt at gå med den i landskab. Thea spørger ind til visualiseringen af malerier på skærmen, og det synes de begge var nemt at forstå. Erik og Esben begynder at tale om muligheden for at gøre designet mere skattejagt-agtigt, hvor man skal identificere forskellige billederne ud for nogle opgaver. Esben snakker om, at en udfordring ved at gå på muséer med børn, er at tingene hænger meget højt. Nadine forklarer tankerne omkring en iPad på væggen, og Esben siger igen, at han ikke tror, det vil fungere: "Det skulle kun være fordi, man skulle sammenligne sit eget billede med maleriet bagefter". Han påpeger også, at hvis der er mange gæster og en sætter den op, spærrer det for andre, som ikke kan komme til. Thea fortæller om vores tanker ift. aktivering af opgaver og kommer ind på teknologien i Beacons. Erik synes, at det kunne være smart at benytte Beacons. Esben er enig, men er ikke ligeså begejstret. Erik: "Det er da en meget fed idé, så får du det også ligesom præsenteret". Thea spørger dem, om de har nogle afsluttende kommentarer. Esben siger om løsningen: "Jeg tror, det er en rigtig god måde at få inddraget børn på muséer, fordi der hvor de har det sjovest, det er, når de laver interaktive ting. Altså, hvor de ikke bare står og kigger på noget, og der er et lille skilt ved siden af, hvor de skal læse". Erik er enig med Esben. Esben giver et eksempel på Den Blå Planet, hvor der er nogle store skærme, som man kan stå ved og bladere og læse om de forskellige fisk. Der forklarer Erik, at han var nødt til at gøre sin søn opmærksom på det store akvarium fyldt med fisk, fordi sønnen var for opslugt af teknologien. Esben fortsætter med en pointe om, at man på en eller anden måde skal sikre sig, at blikket kommer væk fra iPad'en, så man også får iagttaget maleriet på væggen og forholder sig til det. Han mener, at det må være i muséets interesse. Erik mener, at børn altid vil forholde sig anderledes til en oplevelse end forældre.

Esben fortæller, at da hans familie var på Louvre, havde de udvalgt nogle malerier, som de skulle se. På samme måde mener han, at det ville være smart at lave en løsning med en rute over nogle bestemte billeder, som har noget til fælles, som man kan følge. På den måde kan de besøgende få forskellige oplevelser, selvom de besøger det samme museum. Erik inddrager en pointe om, at børn også godt kan lide, at der er et endemål på noget, som symboliserer, at de har løst opgaven. Esben tilføjer, at de kan få en stjerne for at have løst opgaverne. Afslutningsvis fortæller Esben og Erik løst om andre museumsoplevelser, de har haft, og om at tage sine børn med på museum.