



Kulturinstitutioners sikring af social inklusion

Speciale i Kulturarvsformidling



24. FEBRUAR 2025

V/ Poul Duedahl
Aalborg Universitet

Kulturinstitutioners sikring af social inklusion

Abstract

The museums of today are experiencing multiple challenges regarding economy, access and inclusion. One of their most urgent challenges is to make sure that they are socially inclusive and accessible for all members of society. The museums therefore have to account for ethnicity, race, social background and neurodiversity. Especially the latter as it generally has been overlooked for many years throughout the history of the world of museology. Thus it could seem there is a hole or lack of knowledge towards this particular subject regarding the inclusion of neurodivergent individuals in museums. Through working with cases and analyzing how museums tackle the challenge regarding inclusion with the ongoing insufficient economic funds, this project aims to take up the apparent challenge of being socially inclusive, and contribute to the growing tendencies towards the subject of communicating cultural heritage to neurodivergent individuals, and simultaneously decrease any lack of knowledge in connecting cultural heritage with social inclusion. Through the last two hundred years communication at museums and exhibitions has been a one-way communication as the messengers were the ones to define and communicate history. However, in recent years, there seems to have happened a noticeable change in the way of communication of cultural heritage in museums. Today museums seem to acknowledge and accept a more diverse audience and want to be more socially inclusive when communicating history to different audiences.

Resumé

Specialet indrammer de forskellige foranstaltninger, der udøves i det danske museumslandskab ved at undersøge museernes fremtidssyn og evner i relation til en øget social bæredygtighed og inklusion. Dette kommer til udtryk gennem en analyse af udvalgte mu-seers best practice modeller og tilknyttede formidlingsstrategier. Specialet opsummerer disse formidlingsstrategier og forsøger samtidigt at finde ud af, hvad der er den mest optimale formidlingsstrategi for kulturinstitutioner, der formidler kulturarv til neurodivergente individer.

Indholdsfortegnelse

Kulturinstitutioners sikring af social inklusion.....	2
Abstract.....	2
Resumé.....	2
Indledning	4
Museernes rolle i samfundet.....	4
Definition og konkretisering af målgruppe samt begrebsafklaring	7
Problemformulering.....	8
Begrebsafklaring.....	8
Inklusion	8
Neurodivergens	11
Formidlingspraksisser	18
Forskningsdiskussion	22
Metode	28
Opgavens struktur.....	28
Teoretisk grundlag	30
Analyse.....	34
Undersøgelse af udvalgte museers fokus på inklusion	34
Best practice modeller.....	36
Best practice i fællesskab	39
Delkonklusion	46
Best practice på Gammel Estrup	47
Delkonklusion	50
Best practice model ved Museum for Forsyning og Bæredygtighed.....	51
Delkonklusion	62
Best practice på internationalt plan	62
Museer der ikke henvender sig til neurodivergente individer.....	64
Opsummering af analyse og casestudie.....	67
Best practice, en succes?	70
Konklusion	75
Litteraturliste	79

Indledning

Museernes rolle i samfundet

Det danske museumslandskab er i kontinuerlig forandring, og der sker nye ting på næsten daglig basis. Nutidens museumslandskab i Danmark er med tiden blevet markant mere inkluderende, og især inden for de seneste 20 år er der sket tydelige positive forandringer. I de seneste to årtier er der sket markante ændringer i museumsverdenen, hvor et centralt fokus har været at inddrage publikum i højere grad end tidligere. Dette har blandt andet medført en udvikling af nye formidlingsformer, der gør museumsoplevelsen mere interaktiv og engagerende for besøgende. Museerne er således gået fra at være passive vidensinstitutioner til at fungere som dynamiske kulturformidlere, hvor publikums medskabelse af oplevelsen har fået en langt større betydning. En anden væsentlig udfordring har været den stigende interdisciplinaritet i museumsarbejdet, hvilket har ført til ændrede krav til personalets kompetencer. Museernes ansatte har traditionelt haft baggrunde inden for klassiske fagområder som museologi, historie, arkæologi og kunsthistorie, men den teknologiske udvikling har medført et behov for mere tværfaglig ekspertise. Teknologi spiller en stadig større rolle i moderne museumsformidling, hvor digitale løsninger, interaktive virkemidler og virtuelle oplevelser anvendes for at gøre udstillingerne mere tilgængelige og engagerende for forskellige målgrupper.¹ Yderligere er det ikke kun teknologiens udvikling, museerne skal tilpasse sig, men også en bredere vifte af målgrupper og dermed mere inklusion over for selve diversiteten af målgrupper. Museets personale må i stigende grad også have viden inden for målgrupper, der har visse behov, som traditionelle museer ikke kunne formå at imødekomme.

Disse udviklinger stiller nye krav til de ansatte, der nu i højere grad forventes at kunne forstå, implementere og anvende teknologi i deres daglige arbejde. Og samtidig forventes museumspersonalet at kunne skabe et inkluderende miljø for nye målgrupper. Det er ikke længere tilstrækkeligt at have ekspertise inden for klassiske museumsfag; der er i stigende grad behov for teknikere, og digitale kommunikationsspecialister. Museerne kan derfor

¹ Susanne Krogh Jensen, *From Generalist to Specialist: The Professionalization of the Danish Museum Occupation 1958-2018* (Ph.d.-afhandling, Københavns Universitet, 2019), s. 33-34

være nødsaget til at rekruttere bredere og sikre, at deres personale besidder de nødvendige kompetencer til at imødekomme særlige behov fra et mangfoldigt publikum.

Selvom der er sket markante forandringer i den dynamiske museumsverden, har debatten om museernes samfundsmæssige rolle været særlig fremtrædende siden slutningen af 1950'erne. På dette tidspunkt blev museer ikke længere kun betragtet som steder for opbevaring af kulturarv, men også som aktive medspillere i den offentlige dannelse. Den daværende uddannelsesminister understregede vigtigheden af, at museer ikke blot skulle fungere som underholdning, men også som institutioner, der kunne bidrage til borgernes viden og samfundsforståelse. Museerne blev i stigende grad set som en platform for læring, hvor den almindelige dansker kunne få indsigt i samfundets udvikling og forstå, hvordan historien har formet nutiden.² Denne samfundsmæssige funktion betød, at museerne blev positioneret som brobyggere mellem fortid og nutid. De skulle ikke blot bevare kulturarven, men også formidle den på en måde, der gjorde det muligt for befolkningen at forstå dens relevans i en moderne kontekst. Museernes rolle blev således udvidet fra at være passive arkiver til at fungere som aktive læringsinstitutioner, der skaber sammenhæng mellem historiske begivenheder og aktuelle samfundsforhold.

I løbet af 1960'erne begyndte museerne at rette et stigende fokus på "mediation", hvilket dækker over formidling og kommunikation. Tidligere var museernes primære funktion at bevare og udstille genstande, men med en øget forståelse for læring og publikumsbehov blev formidling en central del af museernes strategi.³

Denne udvikling skete sandsynligvis i takt med fremkomsten af nye medier såsom radio og fjernsyn, der ændrede måden, hvorpå information blev kommunikeret til befolkningen. Museerne måtte tilpasse sig denne medieudvikling ved at skabe mere engagerende og forståelige formidlingsformer, så de fortsat kunne spille en væsentlig rolle i offentlighedens læring.

Konsekvensen af denne udvikling var, at museerne begyndte at arbejde mere aktivt med formidling, ikke kun gennem tekst og genstande, men også gennem audiovisuelle medier, interaktive udstillinger og nye narrative metoder. Dette har haft en varig effekt på museumsverdenen, hvor formidling i dag er en integreret del af den måde, museer præsenterer deres indhold på.

² Ibid, s. 92

³ Ibid, s. 93

Der er altså sket nogle forandringer i det danske museumslandskab. Men forandringerne kommer ikke af sig selv, og museerne er aldrig alene om at være den eneste afgørende faktor for, hvordan museumslandskabet egentligt ser ud. Ofte er det eksterne samfundsmæssige faktorer, der spiller ind, når der sker ændringer i museernes verden. F.eks. får museerne i dagens Danmark ikke samme økonomiske støtte fra staten som for bare 10 år siden, og er dermed nødsaget til at øge egenindtægterne markant. Tidligere fik museerne finansiel støtte fra staten, men et omprioriteringsbidrag i 2016 medførte, at statens økonomiske midler nu skulle bruges andetsteds.⁴ Og siden museerne ikke længere får samme støtte fra staten, må der lægges et større fokus på at øge egenindtægterne. Et museums egenindtægt kommer hovedsageligt af entré, butik, café og samarbejdsaftaler med givne firmaer, organisationer, kommuner og fonde. Et museums økonomiske succes kommer bl.a. på baggrund af antallet af besøgende. Og hvordan kan museer så forsøge at øge egenindtægten gennem antallet af besøgende? Mere fokus på marketing, sociale medier eller en udvidelse af målgruppen? Disse bud er alle glimrende kandidater for at besvare spørgsmålet om den ønskede stigning af antallet af museumsbesøg. Denne opgave omhandler primært én af nævnte elementer – udvidelsen af målgruppen. Med andre ord, at skabe yderligere fokus på social inklusion i museumsverdenen.

Nutidens museer skal dog ikke blot fokusere på at øge egenindtægterne, som om de blot var pengemaskiner. Museerne har et større og mere fyldestgørende formål end økonomisk vækst. De spiller en central rolle i samfundet som kulturelle og læringsmæssige institutioner. Deres funktion strækker sig også længere end at bevare og at udstille genstande, da de yderligere fungerer som platforme for refleksion, læring og dialog. I de senere år er der opstået et øget fokus på museernes sociale ansvar, herunder deres evne til at fremme social inklusion. Dette indebærer ikke kun at tiltrække og engagere et bredere publikum, men også at skabe rum, hvor alle samfundsgrupper, inklusive dem med særlige behov som neurodivergente individer, kan føle sig velkomne og anerkendte. Museer er i dagens Danmarks museumslandskab sociale aktører, der skal gøre en indsats for også at skabe inkluderende miljøer.

Der er dog ikke kun sket forandringer i museumslandskabet. Også inden for psykologiens og behandlingens verden er der sket mærkbare ændringer. Som mennesker har vi

⁴ Lasse Marker & Søren Mikael Rasmussen, *Museumslandskabet – Kulturpolitikens udvikling og museernes vilkår*, Rasmussen og Marker ApS, 2019, s. 12

aldrig været klogere på, hvordan den menneskelige psyke bør forstås og udredes, hvis behovet skulle opstå. Vi ved altså mere om, hvordan vi behandler og tager os af og inkluderer neurodivergente individer end nogensinde før. Opgaven ligger dermed ikke kun i den psykologiske verden, men også hos kulturinstitutionerne og deres evne til at være inkluderende over for en bredere målgruppe. Mange museer har taget udfordringen op og prøver ihærdigt at følge med de forandringer, der sker i det danske samfund.

Definition og konkretisering af målgruppe samt begrebsafklaring

Når man arbejder med en specifik målgruppe, er det yderst væsentligt at definere og konkretisere målgruppen. En kulturinstitution skal altså være velvidende om, hvem der egentlig arbejdes med og for. I denne sammenhæng er målgruppen individer med handicap, et kognitivt handicap for at være mere præcis. I moderne sprog betegnes denne målgruppe også som neurodivergente individer. Men hvad er et handicap egentlig? Hvordan defineres det?

”Betegnelsen handicap betyder tab eller begrænsning af muligheder for at deltage i samfundslivet på lige fod med andre. Den beskriver relationen mellem et menneske med funktionsnedsættelse og dets omgivelser.”⁵

Ovenstående definition stammer oprindeligt fra FN og er fra 1994, og samme definition optræder i en grundbog om handicappsykologi fra 2010. Denne definition slår hovedet på sømmet i den forstand, at essensen i forståelsen af et handicap handler mere om individets relation til samfundet og ikke blot selve individet eller det givne handicap. Der findes en lang række af forskellige handicaps, men projektets hovedemne forholder sig til kognitivt handicap, altså neurodivergens. I nutidens samfund kan det være et konfliktfyldt felt, hvor man bør træde varsomt og med respekt. Der kan nemlig opstå nogle udfordringer ifm. stigmatisering, inklusion/eksklusion og identitet. F.eks. betragtes neurodivergens som et handicap, men ikke alle neurodivergente individer vil anse sig selv for at være eller blive

⁵ Handicappsykologi – En grundbog om arbejdet med mennesker med funktionsnedsættelser, Louise Bøttcher og Jesper Dammeyer, Samfundslitteratur, 2010, s. 27 (note: stammer fra FN's definition fra 1994)

kategoriseret som handicappet, og her kan der evt. opstå nogle konflikter på tværs af individet og det omkringværende samfund.

Men hvorfor er det egentlig nødvendigt, at få denne målgruppe til at gå mere på museum, hvis man ser det ud fra målgruppens perspektiv og ikke museets? Slots- og Kulturstyrelsen, der i en forstand er den udøvende magt i det danske museumslandskab, giver det formelle svar og fremhæver: ”[...] at danske museer skal være tilgængelige for offentligheden. Hele den danske befolkning skal – ud fra et demokratisk og inkluderende princip – have adgang til museerne, fordi museer bidrager til livslang læring, almen dannelse og styrker det aktive medborgerskab.”⁶ Dvs. at museerne ikke skal være inkluderende over for alle blot for at øge egenindtægterne, men også fordi Slots- og Kulturstyrelsen bestemmer det, og mener, at det vil være til gavn for samfundet og dets borgere. Citatet ovenfor henviser sig dog ikke specifikt til neurodivergente individer, men det bevidner om den sociale inklusion, som museerne må sigte efter at opnå. Den sociale inklusion på danske museer er i skrivende stund en af de mest aktuelle og højrelevante emner i dagens museumslandskab. Men er det egentlig alle museer, der formår at skabe denne inklusion? Og hvordan kan vi sikre os, at det kommer til ske? Disse problemstillinger leder op til følgende nedenstående problemformulering, der sætter fokus på museernes samfundsmæssige rolle ift. inklusion og neurodivergens.

Problemformulering

Hvordan sikres inklusion af neurodivergente individer i kulturhistoriske museers formidlingspraksisser?

Begrebsafklaring

Inklusion

Som tidligere nævnt skal statsanerkendte museer indordne sig efter museumsloven, som især har fokus på at demokratisere kulturarven. Dvs. at historie skal gøres tilgængeligt for alle. Dette afsnit vil derfor fremhæve, hvordan social inklusion spiller en afgørende rolle

⁶ Slots- og Kulturstyrelsen, ”Unge og museer – En best practice publikation,” Kulturstyrelsen, 2012, s. 1

hos museerne samt at belyse, hvilken funktion, museerne har i samfundet. Helt konkret handler social inklusion i dette omfang om museernes beskæftigelse med særlige målgrupper i deres strategier, her især socialt og kulturelt dårligt stillede grupper i samfundet. Dertil ligger der også et helt særligt ansvar hos museerne, for skal ikke blot lave en udstilling, men de skal yde en service over for borgerne og sit publikum.⁷ Og hvis museerne har i sinde at imødekomme sit (potentielle) publikums behov, er det nødvendigt for museerne at besidde en vis basisviden for dette publikum.⁸ Og hvordan opnår museer denne basisviden om publikum? Flere foranstaltninger bliver taget i brug af museerne for at udvikle sin viden om publikum, for dermed i sidste ende forhåbentlig at kunne imødekomme det behov, som publikum har. En af måderne at gøre det på, er ved at engagere sig i det lokalsamfund, museet befinder sig i,⁹ og at være meget bevidst om, hvilke emner i samfundet, der rør på sig. F.eks. kan museerne stille sig spørgsmålet om, hvad der for tiden er trendy, og se på, hvad andre museer gør. Det betyder naturligvis ikke, at alle museer blot skal være kopier af hinanden, for det at drage inspiration af hinanden er ikke ilde set i museumsprofessionen. Som tidligere fremhævet er museer bundet af museumslov, som bekendtgør, at der skal være et samarbejde mellem museerne i Danmark. Desuden har hvert museum sit eget ansvarsområde at formidle. F.eks. vil det være ret så upassende, hvis REGAN Vest pludselig ville begynde at formidle vikingetiden. En anden måde, hvorpå et museum kan gøre sig klogere på publikum er ved – helt simpelt – at spørge. Hvert år skal statsanerkendte museer indsamle data gennem konceptet NBU (nationale brugerundersøgelser). Undersøgelserne udstedes til museerne af Slots- og Kulturstyrelsen, som desuden sætter et krav til, hvor mange brugerundersøgelser, der skal indsamles af de respektive museer. Når året er omme, samles alle besvarelserne, og man står dermed tilbage med et glimrende datasæt, der kaster lys over publikum og dets vaner i museal forstand. Det foregår således, at publikum efter et museumsbesøg opfordres til at svare på et spørgeskema, online eller i fysisk udgave. Spørgeskemaet består af de standard spørgsmål om køn og alder, men undersøgelsen stikker dog markant dybere end det. Højest gennemførte uddannelse, baggrund for kendskab til museum og årsagen til besøget er nogle eksempler på, hvad NBU indeholder af spørgsmål. Brugerundersøgelsen findes på

⁷ Lene Laigaard, "Social inclusion – en praksis-model for danske kunstmuseer?" i Nordisk Museologi 1. udgave, 2005, s. 42-43

⁸ Ibid. s. 47

⁹ Ibid. s. 44

et hav af sprog, så langtrejsende turister kan også deltage. Ved f.eks. at spørge om, hvordan publikum kender til museet og at spørge, hvorfor de valgte at komme netop den dag, opnår museet egentlig et stykke væsentligt information. Når det samlede datasæt er færdigt, kan museerne f.eks. se, om størstedelen af deres publikum besøger museet på baggrund af en given aktivitet eller om det bare er rent tilfældigt. Samtidig kan museerne også se, om publikum har gjort sig bekendt med museet gennem avisen, hjemmesiden, flyers eller sociale medier. Hvis majoriteten har givet udtryk for, at kendskabet kommer fra sociale medier, så kan museet med fordel lægge større vægt der, også have mindre fokus på aviser og flyers. At have en annonce i en avis er forresten på ingen måde gratis for et museum. På den måde effektiviseres museet også økonomisk. Et andet spørgsmål i NBU er f.eks., at spørge publikum om muligheden for deltagelse på en skala fra 1-10. Hvis et tilfredsstillende antal svarer 10, så behøver museer ikke at lægge fokus på de dele af udstillingen, hvor der aktivt kan deltages. Hvis størstedelen svarer 1, så bør museet i høj grad lægge mere vægt området. Ved dette spørgsmål får museet indsigt i, hvad de selv skal gøre bedre, og samtidig, hvilke præferencer publikum har ved et museumsbesøg. Jo mere et museum ved om sit publikum, desto mere inklusion kan der altså komme i spil. Et museum, der kun har udstillinger, der består af lidt billeder og lange udstillingstekster, vil henvende sig til særligt publikum og dermed udelukke andre. De fleste børn og unge, familier med børn og unge, og besøgende med lavt indlæringsniveau grundet nedsat funktionsevne eller kognitivt handicap vil sandsynligvis ikke føle sig velkomne, eller i hvert fald ikke gå fra museet med en succesoplevelse, inklusion eller at være blevet klogere. En af kriterierne for et succesfuldt museumsbesøg er nemlig, at den besøgende har følt sig inkluderet, har været i godt humør og er blevet klogere på det emne, museet nu engang formidler. Og en af museernes funktioner i samfundet er både at danne og uddanne besøgende, ligesom en skole. Dette foregår på selve museet, som også kan agere som et alternativt læringsrum, der samtidig gør det muligt at udøve alternative former for læring. Det inkluderende aspekt af museumsverdenen indbefatter også begrebet om social bæredygtighed, der for museer handler om at tage socialt ansvar og fremme inklusion og fællesskaber ved at tage højde for og gøre brug af samfundets diversitet og mangfoldighed. Der er fokus på at skabe viden og fornyelse for at imødekomme borgernes behov i et dynamisk samfund gennem visioner og gensidig læring.¹⁰ Social bæredygtighed er desuden én af

¹⁰ Slots- og Kulturstyrelsen, "Opslag til Open-Call: Bæredygtige museer,"

tre begreber inden for bæredygtighed; økologisk bæredygtighed, økonomisk bæredygtighed og social bæredygtighed. De første to begreber er ikke en central del af opgaven og en yderligere forklaring er derfor ikke nødvendig.

Neurodivergens

I dette afsnit vil opgaven først og fremmest dykke ned i en kort historisk baggrund om udvikling af handicap og handicappsykologi. Dernæst hvad begrebet handicap egentlig dækker over samt hvilke eksisterende forståelser for handicap, der er aktuelle i samfundet. Senere i afsnittet vil opgaven fremhæve, hvordan kulturinstitutioner formidler kulturarv til brugerne, og derved fremhæve, hvorvidt disse to verdener kan indgå i et samspil med hinanden.

Neurodiversitet er en af de nyeste begreber i museumsverdenen, som opgaven beskæftiger sig med, og der hersker i skrivende stund en vis forvirring om, hvad begrebet egentligt betyder. Neurodiversitet nævnes også i opgavens forskningsdiskussion med en dybere gennemgang af selve debatten og en belysning af, hvilken betydning begrebet har for kulturinstitutioner. Dette afsnit vil derfor blot give et indledende indblik i, hvad neurodiversitet indebærer. Neurodiversitet handler om de forskellige måder, menneskers hjerne fungerer på, accepten heraf og betragtes som noget biologisk.¹¹ Neurodiversitet-begrebet bør også forstås som et samfundsmæssigt karaktertræk og ikke som noget individuelt.¹² Desuden leder neurodiversitet som begreb op til yderligere begreber; neurodivergens/neurodivergent, neurotypisk og neurodiversitet som paradigme. Neurodivergens eller det at være neurodivergent er en betegnelse, der beskriver den måde en bestemt hjerne hos et individ fungerer på. Her er der tale om en vis afvigelse fra majoriteten. Neurotypisk er betegnelsen for det modsatte. Her er der tale om en hjerne, der ikke fungerer afvigende ift. flertallet. Neurodiversitet som paradigme beskæftiger sig med at udbrede idéen om, at neurodiversitet er den nye standard. Neurodiversitetsparadigmet kommer f.eks. til udtryk gennem det faktum, at forskere tilnærmer sig ny viden om emnet, og at undervisere

[Stamside \(slks.dk\)](https://slks.dk), konsulteret 17/04/2024

¹¹ Nick Walker, Ph.D., Neurodiversity: Some Basic Terms & Definitions, 2014, NEURODIVERSITY: SOME BASIC TERMS & DEFINITIONS • NEUROQUEER, konsulteret 15/05/2024

¹² Judy Singer, "Reflections on Neurodiversity", Reflections on the Neurodiversity Paradigm: Neurodiversity: Definition and Discussion (neurodiversity2.blogspot.com), konsulteret 15/05/2024

sigter efter at blive bedre til at tilrettelægge undervisning, der tilgodeser neurodivergente og neurotypiske elever.¹³ Begrebet neurodiversitet er som sådan ikke nyt, men stammer fra den australske sociolog, Judy Singer, der i slutningen af 1990'erne bragte begrebet frem i lyset.¹⁴ Selve brugen af begrebet i museale praksisser i Danmark er dog relativt ny, og går glimrende hånd i hånd med social bæredygtighed og social inklusion.

Nutidens forskning og fremtidens forskning og opfattelse af, hvad psykologi og handicap er, tager naturligvis afsæt i tidligere forskning. Dvs. forståelsen for, hvad forskellige begreber dækker over har sin helt egen udviklingshistorie. Siden 1800-tallet har forskning af individer med handicap været et centralt forskningsfelt.¹⁵ Socialreformen i 1933 dannede grundlaget for det offentliges forpligtelse til forsørgelse og hjælp til individer med handicap. Denne gruppe individer fik almindelige samfundsrettigheder. I 1980'erne begyndte forsørgelsen af individer med handicap at blive overdraget til amterne frem for staten, og tanken og praksissen om at være inkluderende over for disse individer vandt indpas og dominerer stadig i nutidens samfund gennem lokale skoler, opholdstilbud og (kultur)institutioner. Amterne blev nedlagt i 2007, og kommunerne er nu den centrale drivkraft bag inklusionen af individer med handicap.¹⁶ Individer med handicap er altså gennem historien blevet mere og mere inkluderet, og der er kommet en lang række tilbud og muligheder for forsørgelse og hensyntagen, også på kulturinstitutioner.

Som nævnt i opgavens indledning er det i museumsverdenen vigtigt at få afgrænset, hvem målgruppen er, og hvordan der arbejdes med målgruppen. Derfor vil der i dette afsnit optræde forklaringer på, hvordan handicap forstås og hvad det betyder at være handicapet.

Neurodivergens kan som tidligere nævnt betragtes som en form for afvigelse. En afvigelse fra det neurotypiske. Det kan med andre ord også betegnes som en type af handicap. Og

¹³ Nick Walker, Ph.D., Neurodiversity: Some Basic Terms & Definitions, 2014

¹⁴ The Guardian, "The mother of neurodiversity: how Judy Singer changed the world," af John Harris, 2023,

The mother of neurodiversity: how Judy Singer changed the world | Autism | The Guardian, kon-sulteret 15/05/2024

¹⁵ Handicappsykologi, 2010, s. 15

¹⁶ Ibid. s. 17

omvendt kan en type handicap betegnes som neurodivergens. Men hvad dækker disse begreber egentlig over, og hvordan arbejder man egentlig med individer med et handicap?

Der findes flere forståelse for, hvordan et handicap anskues. Først og fremmest er der den dialektiske handicapforståelse. Her er der en grundforståelse af, at et handicaps betydning tager afsæt i misforholdet¹⁷ eller relationen mellem en indre biologisk skade og de ydre sociale og samfundsmæssige vilkår. Et individ med spastisk lammelse har f.eks. en indre biologisk skade, men handicappet opstår egentlig først ved individets møde med samfundet.¹⁸ I denne handicapforståelse er handicappet ikke en stillestående størrelse, og det kan ændre sig over tid og ift. de steder og sociale og kulturelle sammenhænge, individet optræder og deltager i. Men hvis omgivelserne tager de nødvendige foranstaltninger for øge inklusionen, vil individet gennem deltagelse udvikle nye motoriske, sociale og kognitive evner, ligesom hos individer uden et handicap.¹⁹ Denne udvikling sker gennem hele individets liv. F.eks. vil et barn, der har et motorisk handicap, udvikle sig anderledes i børnehaven ift. flertallet. Det betyder ofte, at barnet ikke udvikler sig i takt med mange af de andre børn, og dermed være 'bagud' i mange af individets fremtidige år. Her kan der opstå et misforhold mellem individets evner og forudsætninger og samfundets krav sociale og kulturelle krav, som nævnt går igen i hele individets liv.²⁰ Eksempelvis kan et barn med motorisk eller kognitivt handicap sakke 'bagud' fordi det ikke kan præstere på lige fod med andre børn til fodboldtræning. Derfor går barnet glip af sociale og kulturelle input og indlæring. Barnet som voksen kan dermed også føle sig overset i de sociale og kulturelle omgivelser, der fylder mere i et voksent liv, hvis det ikke lære samme sociale evner som nogle af de andre jævnaldrende.

Dernæst er der handicappsykologi som disciplin. Her er der interesse for børn, unge og voksne med et handicap og deres biologiske, familiære, samspilsmæssige, samfundsmæssige og institutionelle muligheder og begrænsninger.²¹ Individer med et handicap anskues med andre ord ud fra omgivelser og mulighederne for trivsel og inklusion.

Som det tredje findes der en biologisk handicapforståelse, og den beskæftiger sig med et handicap, der bl.a. er placeret i musklerne, øret, øjet eller i hjernen. Her kan handicaps

¹⁷ Ibid. s. 36

¹⁸ Ibid. s. 13-14

¹⁹ Ibid. s. 36

²⁰ Ibid. s. 37

²¹ Ibid. s. 18-19

påvirke individets perception, motorik emotionelle og kognitive intelligens.²² I denne opgaves sammenhæng er den kognitive intelligens, der er det centrale handicap. Kognitiv intelligens er f.eks. en af de psykologiske processer der bruges ifm. vidensindlæring.

Den funktionalistiske handicapforståelse fokuserer på hvordan et handicap udgør en manglende funktion hos individet, og hvordan samfundet kompenserer for funktionstabet. Den funktionalistiske handicapforståelse kommer med andre ord til udtryk, når det biologiske handicap medfører visse begrænsninger for, hvordan individet kan gebærde sig i samfundet. Eksempelvis kan en voksen person med et biologisk handicap betragtes som ikke-handicappet, eftersom individet ikke indgår i nogle samfundsmæssige relationer, hvor det biologiske handicap kan udgøre en begrænsning. Men hvis denne voksne med et biologisk handicap skal passe et fast arbejde, og ikke kan udføre opgaven på behørig vis, så betragtes det som den funktionalistiske handicapforståelse.²³

En humanistisk-eksistentiel handicapforståelse anskuer det at have et handicap med individets eller pårørendes eget perspektiv i den forstand, at det er tale om et mere reflekterende aspekt. Denne handicapforståelses særtræk kommer til udtryk ved at to individer med samme handicap nødvendigvis ikke er lige handicappede, fordi individerne ikke føler sig lige handicappede. Det er i en forstand op til sin egen selverkendelse og sine pårørende at afgøre handicappet. Samfundet kan stille en række tilbud og hjælpemidler til rådighed, men det er op til den enkelte, hvordan disse former for støtte udnyttes optimalt.²⁴

Den sidste forståelse er den kulturelle handicapforståelse. Her sættes der fokus på, hvordan et handicap ikke er et handicap på baggrund af f.eks. en biologisk faktor, men som noget kulturelt. Her er der fokus på, at individer med funktionsnedsættelse kan anses som at have sin egen subkultur eller at udgøre en hel minoritetsgruppe. I den kulturelle handicapforståelse ser man nødvendigvis ikke individer med et handicap som handicappede, men fokuserer i højere grad på individets kulturelle status og identitet. Individet kan være medlem af grupper og foreninger, der er dedikeret til individer med lignende funktionsnedsættelse, og kan leve deres liv, som de ønsker. Den kulturelle handicapforståelse kan derfor anskues på den måde, at der eksisterer en udfordring for individer med et handicap

²² Ibid. s. 24-25

²³ Ibid. s. 26-27

²⁴ Ibid. s. 30-31

om hvorvidt de egentlig gerne vil inkluderes og udredes. Andre gange kan det gavne mere at udbrede budskabet om, at nogle individer blot har andre evner at tilbyde.²⁵

Dette er alle de forskellige forståelser for handicaps, der er nævnt i grundbogen om handicappsykologi. Begrebet handicap dækker over en lang række udfordringer, der kan opstå for både individet og for selve samfundet. Det er værd at have in mente, at ”neuro” i neurodiversitetsbegreberne refererer til hjernen, og at handicaps, der har noget med hjernen at gøre, går ind under neurodivergens.

Forståelsen for handicaps er kommet langt siden man først begyndte at forske i det. Og gennem tiden er nye lidelser, diagnoser og nye begreber dukket op. Et af de begreber, der også hænger tæt sammen med social inklusion og social bæredygtighed, og som fylder i nutidens forskning og debat er neurodivergens og neurodiversitet. Begreberne er allerede blevet defineret i opgavens afsnit om begrebsdefinition. Men hvad betyder begreberne i en samfundsmæssig kontekst? Når man taler om et kognitivt handicap, er der fokus på neurologiske fejl eller afvigelser. Men det er der jo også, når man taler om neurodivergens.

Robert Chapman, adjunkt i *Critical Neurodiversity Studies in the Measurement Lab on the Discovery Research Platform for Medical Humanities* på Durham University, gik i 2020 sammen med andre forskere om at udvikle et værk, der sætter fokus på neurodivergens og neurodiversitet. ” *Neurodiversity Studies - A New Critical Paradigm*” hedder værket, der bl.a. beskæftiger sig med det traditionelle syn om, at en neurologisk afvigelse for ofte ses som ensbetydende med et kognitivt handicap. Chapman fremhæver først og fremmest, at den medicinske model for et handicap forstås på mindst to niveauer, den ideologiske og den teoretiske eller patologiske. Hvis man tager udgangspunkt i den ideologiske model, er der fokus på politik, sociale strukturer og repræsentationer af handicap. Ved den ideologiske tilgang, kan den medicinske model også betegnes som den personlige tragediemodel, idet den indrammer handicap som noget objektivt dårligt og noget negativt, der påvirker både individet og pårørende, fremhæver Chapman. I den teoretiske, også nogle gange kaldet den patologiske forstand er der fokus på, hvordan et handicap oftest sættes i relation til noget, der fremstilles eller opfattes som objektivt negativt for

²⁵ Ibid. s. 32-33

individet og familien, og at det er præget af følelsen af medlidenhed. Denne forstand fokuserer derudover på, at et handicap er noget unormalt, skadeligt og afvigende fra majoriteten af befolkningen, og noget der bør forebygges og/eller kureres.²⁶

Derudover belyser Chapman, at et (kognitivt) handicap ud fra begge aspekter af den medicinske model anses som: ”[...] a purported inherent disposition towards either low levels of wellbeing or limited capacity to flourish.”²⁷ Et kognitivt handicap sættes altså i sammenhæng med lidelse og nedsat velvære. Samtidig har der traditionelt set f.eks. også eksisteret en diskurs om, at et individ ikke blot har autisme, men at et individ lider af autisme, fremhæver Chapman.²⁸

Disse samfundsmæssige og sociale diskurser og debatter er altid i udvikling. Det er en dynamisk verden, hvor både traditionelle og nye idéer udfordres af endnu nyere forskning og fremtrædende paradigmer. Chapman fremhæver en af de nye paradigmer, og udfordrer den traditionelle diskurs og tilgang om kognitivt handicap og neurodivergens. Det centrale i dette paradigme er, at der traditionelt set har været det ”normale” og det ”unormale”, hvor det unormale er neurodiversitet, hvilket på baggrund af nye paradigmer bør ændres til, at neurodiversitet er det normale. Dvs. at denne nye fælles forestilling om indretningen af et samfund og dets borgere er bygget op omkring tilgangen om, at neurodiversitet er standarden. Dette betegnes som neurodiversitetsparadigmet.²⁹

For at opsummere emnerne om kognitivt handicap og neurodivergens bør de mest centrale forskelle fremhæves. Begge begreber synes at dække over lignende udfordringer og variationer, som enkeltpersoner kan opleve. Den vigtigste forskel mellem begreberne er, at begrebet kognitivt handicap ofte sættes i sammengæng lidelse og anskues med et medicinsk og patologisk perspektiv, mens neurodivergens ses som en neurologisk variation, der ikke nødvendigvis er negativ eller positiv. Her tages der afstand fra det medicinske og behandlende synspunkt, og der er større fokus på accept og inklusion.³⁰ Et kognitivt handicap ses ud fra en opfattelse af, hvad der er ”normalt” og ”unormalt”, mens neurodivergens anerkender neurodiversitet som normalen. Når der tales om et kognitivt handicap,

²⁶ Robert Chapman, “Neurodiversity, disability, wellbeing,” I *Neurodiversity Studies – A New Critical Paradigm*, 2020, s. 57

²⁷ Ibid. s. 57

²⁸ Ibid. s. 57

²⁹ Ibid. s. 57-58

³⁰ Ibid. s. 58

er der fokus på at kurere eller forebygge det som en lidelse, mens neurodivergens ses mere som en del af den neurologiske variation hos mennesker, der hverken er positivt eller negativt ladet. Så skellet mellem de to begreber ligger primært i den måde, der tales om dem på, og hvilken tilgang der er til dem ift. vekslingen mellem patologien vedrørende kognitivt handicap og inklusionen i relation til neurodivergens og neurodiversitet. Men betyder det så, at der ikke er fokus på inklusion, når der er tale om kognitivt handicap?

I danske skoler arbejder man ihærdigt med at optimere undervisningen for alle elever. Ifm. inklusion er der forskellige koncepter; delvis inklusion og gruppeinklusion. Delvis inklusion indebærer, at en elev ikke nødvendigvis altid behøver at være inkluderet, men kun når det er hensigtsmæssigt. F.eks. behøver en elev med et fysisk handicap ikke at deltage i idræt. Med delvis inklusion medfølger der en potentiel bagside af medaljen. Delvis inklusion kan nemlig føre til eksklusion og resultere i en følelse af, at være på besøg i den 'almindelige' klasse. Men man skal passe på med at kalde dette en bagside af medaljen, idet det kun kan føre til eksklusion fra den 'almindelige' klasse.³¹ Og man kan vel sagtens føle sig inkluderet, selvom man ikke altid er en del af majoriteten.

Gruppeinklusion beskæftiger sig med at danne særlige grupper, hvor hvert medlem har visse behov, der kan variere fra hinanden. Her er det vigtigt at indstille alle medlemmernes behov ift. optimal læring og undervisning. Gruppeinklusion tager afsæt i udgangspunktet om, at den bedste læring opnås gennem sociale praksisser.³² Eleverne er altså ekskluderet fra den 'almindelige' klasse, men er fuldt inkluderet i deres egen klasse. Én lighed mellem både delvis inklusion og gruppeinklusion, at tilstedeværelsen af en støtte-lærer eller støttepædagog er central.³³

Og hvad betyder det så for forskellige aktører i samfundet? Psykologer og terapeuter kender vel feltet ud og ind, men hvad med neurodivergente- og typiske borgere? Hvad med kulturinstitutionerne? Når der vægts mellem begreber som neurodiversitet, kognitivt handicap, mental forstyrrelse eller funktionsnedsættelse, hvordan påvirker det aktører i samfundet? Skal alle borgere kunne forskellen på begreberne, hvis man vækker dem midt om

³¹ Bøttcher og Jesper Dammeyer, 2010, s. 200-203

³² Ibid. s. 203-204

³³ Ibid. s. 201

natten med en lynquiz? Og i en institutionel forstand, hvordan tilrettelægger man undervisning, indrammer målgrupper og skaber en strategi for formidling? Der skal være plads til alle, men hvem er alle? Der er vel nødt til at være en eller anden form for kategorisering, så man kan sørge for at være inklusiv over for de forskellige fokusgrupper. For man kan vel ikke tilgodese alle individers behov. Men kan man tilgodese individerne i en (særlig) gruppe, hvis man blot kan finde nogle fællesnævner? Dette bliver fremhævet i speciallets analyse, der tager udgangspunkt i en undersøgelse af, hvordan udvalgte museers arbejde med målgrupper og inklusion udfolder sig i det danske museumslandskab. Men inden denne analyse, vil opgaven præsentere to afsnit om hhv. museernes funktion samt nogle grundlæggende, overordnede formidlingsstrategier.

Formidlingspraksisser

Læring på museer, ud fra et museologisk syn, går hånd i hånd med, hvordan museer vælger at udføre selve formidlingen. Der findes nemlig en længere række typer af formidling på museer. Lektor ved Institut for Kommunikation på Københavns Universitet, Casper Hvenegaard Rasmussen, udgav i 2016 værket ”Formidlingsstrategier – En grundbog om kulturinstitutioners formidling”, der netop handler om de forskellige strategier for formidling, der kan gøre sig gældende hos kulturinstitutioner. I den kulturelle verden er der flere måder at anskue formidling og et publikum på. Rasmussen fremhæver tre centrale formidlingsstrategier; afsenderbaseret formidling, modtagerorienteret formidling og brugerinddragende formidling.

Til at beskrive **afsenderbaseret formidling** bruger Rasmussen Det Kongelige Teater som eksempel. Teatret opfører bl.a. operaer, ballet og skuespil på et højt internationalt niveau. Her er der en tilgang om, at der bør stræbes efter et professionelt kurateret stykke kunst. Denne tilgang henvender sig til en forestillet målgruppe, der besidder en vis kulturel viden. Dette tyder på, at der er tale om noget finkulturelt. I nyere tid er teatret også begyndt at fokusere på førstegangsbesøgende og ikke blot rutinerede besøgende. Rasmussen sætter lighedstegn mellem teater, biblioteker og museer, da de stadig arbejder med ”[...] *samlinger, der har en professionelt defineret kvalitet. Men samlingerne bliver i stigende grad formidlet på nye måder både fysisk og digitalt.*”³⁴ Professionelt kurateret

³⁴ Casper Hvenegaard Rasmussen, Formidlingsstrategier – En grundbog om kulturinstitutionens formidling, Samfundslitteratur, 2016, s. 108

kunst og professionelt defineret kvalitet betyder, at afsenderen er i fokus, og at der er en objektiv forståelse og definition af, hvad kunstnerisk kvalitet egentlig er. Rasmussen belyser, at der er sket et skift i den kulturelle verdens formidlingsstrategier, hvor mange kulturinstitutioner tidligere har formidlet gennem et universalistisk frem for et relativistisk udgangspunkt.³⁵ Derudover stiller han sig kritisk ved tankegangen om eksistensen af, at der er en objektiv sandhed ift. hvad kunst og kvalitet er, og om der overhovedet bør være eksperter, der skal bestemme, hvad der egentlig er kunst og kultur.³⁶ Og det er det, der er essensen af afsenderbaseret formidling. Netop det, at der er et bestemmende organ, der agerer som dommere i den kunstneriske og kulturelle verden. Som et andet eksempel bruger Rasmussen den danske Kulturkanon, idet der også her har været nogle faglige eksperter, der har udvalgt Kulturkanonens indhold af kunst og kultur.³⁷ Afsenderbaseret formidling læner sig desuden op ad begrebet envejskommunikation, der også tager udgangspunkt i, ”[...] *at afsenderens budskab er det altafgørende.*”³⁸ Men selvom afsenderen er den centrale aktør her, så er modtageren ikke helt udelukket. Afsenderen har nemlig altid en vis forestilling om, hvem modtageren er, at modtageren ofte kan knytte sig til det, der formidles.³⁹

I modsætning til den afsenderbaserede formidling fremhæver Rasmussen **modtagerorienteret formidling**, hvor der er mere fokus på modtageren end det, der formidles. Det centrale er ikke, at der kunstværker udvælges af fagligt funderede eksperter. Besøgstallet spiller en mere afgørende rolle, og tyder på, at der er tale om en markedsorienteret tilgang, hvor en kulturinstitution sigter efter at øge besøgstallet. Brugerundersøgelser er en vigtig del af modtagerorienteret formidling. Dvs. at kulturinstitutionerne både vil tiltrække flere besøgende, og samtidig blive klogere på de besøgende. På den måde gør kulturinstitutionerne sig mere relevant over for det publikum, de ønsker at tiltrække.⁴⁰ Modtagerorienteret formidling kan opdeles i tre underkategorier; modtageren som problem, modtageren som subjekt og modtageren som kunde. Perspektivet om modtageren som problem opstod

³⁵ Johan Fjord Jensen, Det dobbelte kulturbegreb i ”Kulturbegrebets kulturhistorie”, Hans Hauge og Henrik Horstbøll, (Aarhus Universitetsforlag), 1988, s. 160-169

³⁶ Ibid. s. 82

³⁷ Rasmussen, Formidlingsstrategier, s. 121

³⁸ Ibid. s. 95

³⁹ Ibid. s. 106-107

⁴⁰ Ibid. s. 121

i 1960'erne, hvor undersøgelser viste, at offentlige kulturtilbud ikke blev udnyttet så meget, som ønsket, selvom man i Danmark førte en ekspansiv kulturpolitik. Hovedårsagen til, at disse kulturtilbud ikke blev brugt, kommer på baggrund af, at folk syntes at kulturen/kulturtilbud bar for meget præg af finkultur. Der var altså en udbredt opfattelse af, at kulturen ikke var forbeholdt alle, og mange ikke følte sig ikke inkluderet. Det skulle der laves om på, og deraf kom tilgangen om modtageren som subjekt. Her opstod en opfattelse af, at kulturinstitutionerne burde tage højde for, at modtagerne havde forskellige sociale baggrunde og kulturelle præferencer. Offentlige kulturelle tilbud skulle nu være mere inkluderende. Den sidste underkategori er modtageren som kunde. Her er der fokus på markedsføring og økonomi. Kulturen er i denne tilgang en form for løftestang for økonomien, og modtagerne ses her som kunder, og kulturinstitutionerne drives som forretninger.⁴¹ Rasmussen opsummerer de tre underkategorier således:

”Når modtageren ses som et problem, er den gode kulturformidling kendetegnet ved, at så stor en andel af befolkningen som muligt benytter kulturtilbuddene. Når modtageren ses som et myndigt subjekt, er den gode kulturformidling kendetegnet ved en mangfoldighed, der afspejler befolkningens sammensætning. Når modtageren ses som en kunde, er den gode kulturformidling kendetegnet ved høje besøgstal.”⁴²

Den tredje og sidste formidlingspraksis Rasmussen nævner er **brugerinddragende formidling**, hvor der er yderligere fokus på selve publikummet. Brugerinddragende formidling kan være alt lige fra brugerens feedback til brugerdreven innovation.⁴³ Brugerdreven innovation betyder, at brugeren/modtageren ikke kun bliver aktiveret, f.eks. gennem interaktivitet, men også bruges som en vigtig ressource, der kan være med til at udvikle en kulturinstitution.⁴⁴ Ligesom ved modtagerorienteret formidling, inddeler Rasmussen også brugerinddragelse i flere underkategorier. De er som følger; frivillighed, interaktiv formidling, at dele kunstoplevelser, værkstedsaktiviteter, co-creation og værtskab. Frivillighed på et museum er ofte kendetegne ved, at det er sjovt, lærerigt, socialt eller berigende, fremhæver Rasmussen. Frivillige på museer kan ses som "superbrugere", idet de aktivt deltager i driften af en kulturinstitution. Rasmussen sammenligner dette med sociale mediers "prosumers", der er en sammentrækning af *producers* og *consumers* og indikerer, at

⁴¹ Ibid. s. 122

⁴² Ibid. s. 149

⁴³ Ibid. s. 157

⁴⁴ Ibid. s. 156

man både kan være producent og forbruger. Frivillighed kan dermed oversættes til at være ansatte og modtagere/brugere, og derfor anskues frivillighed som brugerinddragelse ved kulturinstitutioner.⁴⁵ Et eksempel herpå er Vikingemuseet Fyrkat i Hobro, hvor de frivillige har en interesse for museet og bruger stedet til at udleve en hobby ved f.eks. at være *reenactor*. Her klæder frivillige sig ud i overensstemmelse med det indhold, museet formidler, og er samtidig selv med til at formidle og samtidig tilføje et levendegørende element til museet. Interaktivitet og interaktion er med tiden blevet mere udbredt hos kulturinstitutioner. Interaktiv formidling består som regel af brugernes interaktion med indholdet f.eks. gennem sansning - altså at brugeren har mulighed for at bruge sine sanser i det formidlede indhold. Derudover er der typisk også fokus på at indføre digitale virkemidler for at give kulturinstitutioner en mere levende atmosfære.⁴⁶ At dele kunstoplevelser kan være en vigtig del hos både modtageren og kulturinstitutionen, idet der skabes dialog, hvor der er mulighed for at diskutere kulturelle oplevelser. F.eks. findes der i dag digitale platforme, hvor denne dialog er mulig, og der er en stigende interesse på biblioteker om at danne læsekredse. Rasmussen bruger hjemmesiden ”fanfiction.net,” en online platform, hvor tilhængere af fiktionsværker har mulighed for at mødes digitalt og tale om forskellig fiktion. Eksempelvis var der i 2016 mere end 8.000 fangrupper dedikeret til Harry Potter. Her får brugere lov at diskutere og at tale om specifikke tekster og værker. En form for online bogklub om man vil. Delingen af kunstoplevelser ses også som et redskab til at tiltrække et bredere publikum gennem indbydelse til dialog og diskussion. Rasmussen afslutter denne underkategori af brugerinddragende formidling ved at påpege, at det at dele kunstoplevelser kan være til gavn for både kulturinstitution og modtager.⁴⁷ Ved værkstedsaktiviteter er der fokus på brugerens fysiske deltagelse på kulturinstitutioner, hvor aktivitet og kreativitet ofte spiller en central rolle. Konceptet om værkstedsaktiviteter henvender sig som regel til børn. Dog er værkstedsaktiviteter sjældent i centrum, men fungerer oftest til at understøtte den samlede overordnet oplevelse.⁴⁸

Co-creation tager udgangspunkt i værkstedsaktiviteter, men her er det centrale, at aktiviteten og kreativiteten er med til at skabe indhold på en kulturinstitution. Ved koncepter om værkstedsaktiviteter er der mest fokus på at give brugeren en god oplevelse. I co-

⁴⁵ Ibid. s. 165-167

⁴⁶ Ibid. s. 167-170

⁴⁷ Ibid. s. 170-172

⁴⁸ Ibid. s. 172-175

creation er der både fokus på at give brugeren en god oplevelse, og samtidig at gøre det muligt, at inddrage brugerens kreativitet i kulturinstitutionernes indhold. Dvs. at brugeren ses som kuratorer, bidragydere og samarbejdspartnere.⁴⁹ Et eksempel på dette er KØN museet i Århus, hvor nogle af udstillingerne er baseret på brugerens involvering. Ved en af udstillingerne er der en stor planche, der oplister en lang række af forskellige køn, hvor der både er logoer og beskrivelser. Her indbydes brugeren til at tage en sticky-note og en kuglepen og derefter skrive det logo og det køn fra planchen, man identificerer sig med. Efterfølgende sætter brugeren sin sticky-note fast på en snor, der hænger ned fra loftet, hvor der også er en masse andre sticky-notes fra andre brugere. På den måde er brugere med til at skabe og forme udstillingens udtryk, og det er netop her, at brugerinddragelse kommer til sin ret. Ved konceptet om værtskab, kan kulturinstitutioner også fungere som værter til forskellige sociale og kulturelle arrangementer. Arrangementerne kan både være skabt af institutionen selv, men også af brugerne, der gerne vil låne en platform til at afvikle særlige begivenheder lige fra sport til kunst. Rasmussen tilføjer, at brugerinddragelsen nogle gange kan virke som om, at brugeren egentlig midlertidigt overtager kulturinstitutionen. Det at brugeren selv skaber arrangementer ved at bruge kulturinstitutionernes som platform er dog ikke så udbredt i Danmark ift. USA. Grundlaget for at afvikle disse arrangementer er bl.a. at øge indtægterne og at tiltrække en bredere vifte af besøgende,⁵⁰ selvom det dog ikke er den øverste prioritet i museumsverdenen.

Forskningsdiskussion

Som nævnt i opgavens indledning, har der siden midten af 20. århundrede været markant mere fokus på museers rolle i samfundet. Museer er gået fra at være institutioner, der primært fokuserede på opbevaring og formidling af kunst og kulturgendstande, som i nyere tid er blevet dynamiske platforme for social interaktion, læring og ikke mindst inklusion. Der er en udbredt enighed i museumsverdenen om, at denne udvikling bør fortsætte og udvikle sig yderligere. Men denne udvikling kommer dog ikke uden en vis kritik. Denne kritik fremhæves også i forskningsdiskussion, har til formål at vise forskellige sider af debatten. Er der nogen, der objektivt set har ret? Bør der overhovedet eksistere en diskussion om emnet?

⁴⁹ Ibid. s. 175-176

⁵⁰ Ibid. s. 176-182

Den traditionelle museumsforståelse blev udfordret i slutningen af det 20. århundrede, hvor Peter Vergo i "The New Museology" (1989) introducerede begrebet "den nye museologi." Han kritiserede den objektfokuserede tilgang, der dominerede museernes arbejde, og argumenterede for, at museer i højere grad skulle orientere sig mod publikum og sociale problemstillinger. Denne tankegang har haft en stor indflydelse på moderne museer, som i dag bestræber sig på at være mere interaktive og relevante for forskellige befolkningsgrupper. Vergo udtrykker sin kritik til denne traditionelle, afsenderbaseret formidling. Han skriver, at det er en arrogant måde at formidle på, idet afsenderen, der formentlig har en akademisk uddannelse og besidder en høj faglighed, ikke sætter sig den besøgendes sted. En givet besøgende kan have en helt anden uddannelsesmæssig og social baggrund end afsenderen, og har måske ikke samme faglighedsniveau som afsenderen. *"It is, above all, an attitude that is both arrogant and uncompromising, which takes for granted a certain level of education and sensitivity on the part of the spectator, making no concessions to visitors from other social and cultural backgrounds, to the intellectually curious but uninformed,"*⁵¹ skriver Vergo. Med andre ord beskriver han afsenderbaseret formidling som elitær og forbeholdt, eller tiltænkt, dem der besidder en høj faglighed. Han anerkender overordnet set, at der er sket et skift i museumsverdenen. Og ikke nok med selve anerkendelse af udviklingen, han opfordrer også til at bygge videre på denne udvikling. Men der er også en bagside, mener Vergo, og varsler om konsekvensen ved at gå i stik modsat retning af afsenderbaseret formidling. Her opstiller Vergo et eksempel om en udstilling, der handler om en latinsk tekst og et artefakt i form af en bog. Bogen er i Vergos mening meget lille, men også af høj værdi, skrøbelig og sensitiv for lys. Derfor vil genstanden formentlig præsenteres i en udstilling bag pansret glas med lav belysning, og se vil genstanden være næsten umulig at se. Og for at gøre genstanden mere tydelig, vil der være et billede af genstanden i forstørret version ved siden af. Den latinske skrift er skrevet i hånden, så der vil også være en transskriberet version, og samtidig en oversættelse. Ikke nok med det, så vil der tilmed være en informationstekst om kontekst, oprindelse, betydning og proveniens. Til dette eksempel, hvor en genstand næsten overdøves af en overflod af informationer, stiller Vergo et bekymrende spørgsmål om, hvorvidt genstanden overhovedet behøver at være til stede, nu når der alligevel er så meget

⁵¹ Peter Vergo, *The New Museology*, (Reaktion Books), 1989, s. 49

andet information.⁵² Han stiller sig derudover kritisk over for dem, der skaber udstillinger, og fremhæver, at de ofte tænker for meget over formidlingen af udstillingen og har for lidt fokus på det egentlige tiltænkte publikum.⁵³ Vergo prøver altså at fremhæve, at der bør være en balancegang mellem autoriteten af en genstand og tilhørende formidling og publikum. Han varslers imod, at formidlingen ikke bør overdøve genstanden.

Vergos værk gik ikke ubemærket hen, og halvt årti senere byggede Eilean Hooper-Greenhill videre på idéen om museernes øgede fokus på besøgende. Hendes værk "Museums and Their Visitors" fra 1994 gennemgår en udførlig undersøgelse af forholdet mellem museer og deres besøgende. Både Vergo og Hooper-Greenhill er enige om, at museer har skiftet fra en traditionel, afsenderbaseret tilgang til en mere publikumsorienteret tilgang, hvor modtageren er i fokus. Gennem dette øgede fokus på museernes besøgende, fastslår hun samtidigt, at publikum ikke er en homogen gruppe, men tværtimod består af en bred vifte af grupperinger, der kan deles op i alder, faglighed, baggrund og besøgets formål.

10 år senere byggede Eilean Hooper-Greenhill igen videre på idéen om en mere publikumsorienteret tilgang i "Museums and the Interpretation of Visual Culture" fra 2004, hvor hun undersøgte museers rolle som formidlere af visuel kultur. Her understreger hun betydningen af interaktiv formidling, og at publikum ikke bare er passive eller neutrale modtagere af information, men derimod er aktive deltagere i en læringsproces. På samme måde er museer heller ikke neutrale i deres eksistens, idet de tolker og skaber viden gennem udstillinger og formidlingspraksisser. Det neutrale og passive aspekt i denne sammenhæng bør betragtes som afsenderbaseret formidling. Og siden museerne, og besøgende, egentlig er blevet mere aktive, så er der ligeledes mindre fokus på afsenderbaseret formidling og mere fokus på modtagerorienteret og brugerinddragende formidling. Selvom hun i begge nævnte værker argumenterer for, at museer bør gå videre med udviklingen om museernes fokus på den besøgende, fremhæver Hooper-Greenhill, at denne udvikling ikke bør løbe løbsk. Hun påpeger nemlig også, at museer bør reflektere over, om der kan komme for meget fokus på publikum. Hun advarer mod, at hvis museerne har et for stort fokus på publikums behov, så kan det føre til en formidlingspraksis, hvor underholdning kommer til at fylde mere end faglighed og læring. Dvs. de mister noget af

⁵² Ibid. s. 51-52

⁵³ Ibid. s. 52

deres faglighed og autoritet, hvis der er for meget fokus på formidling og modtager. Og hvad sker der egentlig, hvis man som museum bevæger sig i en endnu mere underholdningspræget retning? Hvis man bevæger sig lidt uden for museumsverdenen og ser mere overordnet på emnet om for meget underholdning, vil man måske støde på den polsk-britiske sociolog, Zygmunt Bauman. I værket "Globalization – A Human Consequences" fra 1998 skriver Bauman, at vores samfund har udviklet sig til et forbrugersamfund. I nutidens samfund betragter Bauman mennesket som forbrugere, hvor vi før i tiden var producenter. Og når mennesket ses som forbrugere, så gælder det bl.a. mad, underholdning og andre behov. Bauman udtrykker, at tilfredsheden af at opfylde disse behov helst skal ske med øjeblikkelig virkning her og nu. Og man behøver ikke at skulle udvikle en masse ny viden for at få behovet opfyldt. Dette kan medføre en udvikling hos forbrugere, hvor evnen til at holde fokus i en længevarende periode forsvinder eller ikke er til stede. Behovet skal opfyldes med det samme, og så skal man videre til noget nyt, der kan opfylde behovet. Forbrugerkulturen handler dermed om at glemme frem for at lære i Baumans perspektiv. Og det er jo en komplet modsætning til, hvad nutidens museer prøver at opnå. Et overdrevent fokus på underholdning i museer kan altså have nogle negative konsekvenser, der underminerer museernes værdier, formål og deres samfundsmæssige rolle. Det er selvfølgelig vigtigt for museer at tiltrække besøgende og skabe engagerende oplevelser, men med for meget fokus på underholdning, er det føre til de forkerte engagerende oplevelser. Når museer prioriterer underholdning, er der en risiko for, at formidlingen bliver for overfladisk. For at appellere bredt kan komplekse emner reduceres til letfordøjelige budskaber, der ikke udfordrer publikum eller stimulerer kritisk tænkning, hvilket læner sig op ad det, Bauman skriver om øjeblikkelig tilfredsstillelse af behov. Museer fungerer traditionelt som autoritative vidensinstitutioner, hvor publikum kan forvente nøjagtig og pålidelig information. Et for stort fokus på underholdning kan imidlertid underminere denne troværdighed, især hvis museet begynder at prioritere sensationelle eller populære emner frem for dem, der er fagligt vigtige. Dette kan føre til en glidebane, hvor museer bevæger sig væk fra forskning og akademisk formidling og i stedet fokuserer på at imødekomme publikums ønsker. Det er naturligvis vigtigt for museer at lytte til publikum og prøve at imødekomme nogle af deres behov, som Rasmussen skriver om ved de forskellige formidlingspraksisser, her med fokus på modtagerorienteret og brugerinddra-

gende formidling. Når museer søger at konkurrere med kommercielle underholdningstilbud, risikerer de at miste deres egenart og uafhængighed. Det kan føre til, at udstillinger og aktiviteter i højere grad bliver styret af, hvad der er trendy eller økonomisk rentabelt, frem for hvad der er relevant og værdifuldt i et kulturhistorisk eller samfundsmæssigt perspektiv. Selvom underholdning kan være et effektivt middel til at engagere publikum og gøre museumsoplevelser mere tilgængelige, er det vigtigt, at museerne ikke lader det overskygge deres grundlæggende formål og kerneværdier om pålidelige kilder til information, sørge for at være inkluderende over for så mange som muligt og generelt at spille en aktiv rolle i samfundet.

Om netop inklusion og deltagelse på museer, har Nina Simon udgivet værket, "*The Participatory Museum*" fra 2010. Hun har været direktør for *Santa Cruz Museum of Art & History (MAH)* i Santa Cruz, Californien, og under hendes ledelse blev museet kendt for sin publikumsinvolverende tilgang og brug af "*participatory design*" hvor besøgende aktivt deltager i museets udstillinger og aktiviteter. Efter sin tid på MAH grundlagde hun nonprofitorganisationen, *OF/BY/FOR ALL*, der har til formål at hjælpe kulturinstitutioner med at blive mere inkluderende og engagerende for deres lokalsamfund. For at øge inklusionen på museer, nævner Simon i værket, hvem der oplever mangel på inklusion og hvorfor. Det gør hun ved at fremhæve fem typiske udsagn fra ikke-brugere af museer om fraværet af museumsbesøg. "Kulturelle institutioner er ikke relevante for mit liv. Institutionen forandrer sig aldrig – jeg har været der én gang og ser ingen grund til endnu et besøg. Den autoritative formidling fra museet inkluderer ikke mit perspektiv eller giver konteksten til, hvad der formidles. Institutionen er ikke et kreativt sted, hvor jeg kan udtrykke mig selv og bidrage til at skabe noget. Institutionen er ikke et komfortabelt og socialt sted, der giver plads til at tale om idéer med venner og fremmede."⁵⁴ Disse fem udtryk for udfordringer ved deltagelse på et museum kan egentlig ses som en direkte modsætning til, hvad nutidens museer står for, og prøver at skabe. Hvis man vender udtrykkene om, så har man mere eller mindre en definition på, hvad museerne søger efter at opnå. Simon giver, foruden disse udfordringer, også løsningen på dem. Hun skriver om, hvad museer kan gøre for at imødekomme de fem udtryk gennem indretning af museet

⁵⁴ Nina Simon, *The Participatory Museum* (2010),
Preface: Why Participate? – The Participatory Museum, konsulteret 12/02/2025

og design af udstillinger og koncepter. Her er hendes hovedpointer bl.a. at invitere folk til at opsøge museer og komme med input, og at museerne ligeledes bør lytte til input og tage dem til sig. På den måde kan publikum få en følelse inklusion og inddragelse, og der kan opstå en form for symbiose mellem museum og publikum. Foruden denne inddragelse, har aktivismen har også fundet vej til Danmark. Historiker og museumsleder for Danmarks Forsorgsmuseum i, Sarah Smed. Hun har siden 2010 stået i spidsen for museets kuratoriske og pædagogiske programmer. Hun er uddannet historiker og har fokuseret på at skabe brugerinddragende socialhistoriske projekter med vægt på social retfærdighed, social forandring og museumsaktivisme. I sin artikel "Museumsaktivisme på Danmarks Forsorgsmuseum" beskriver Smed, hvad museumsaktivisme indebærer, de aktuelle diskussioner på området, og hvorfor hun mener, det er vigtigt at udvikle denne tilgang. Hun fremhæver, hvordan museet arbejder med forskellige former for aktivisme i deres formidling. Et konkret eksempel på Smeds museumsaktivisme er samarbejdet med tidligere og nuværende anbragte personer i forbindelse med udstillingen "Anbragt – for unge og voksne" fra 2023. Dette samarbejde sikrede en præcis formidling af de anbragtes oplevelser og perspektiver. Museets samarbejder om socialt udsatte er desuden et glimrende eksempel på Rasmussens beskrivelse af brugerinddragende formidling. Derudover har Smed bidraget som medredaktør til bogen *"Museums and Social Change: Challenging the Unhelpful Museum"* hvor hun sammen med andre forskere udforsker museers rolle i at fremme social forandring og udfordrer traditionelle museumspraksisser. Gennem sit arbejde har Sarah Smed positioneret Danmarks Forsorgsmuseum som et aktivistisk museum, der engagerer sig i aktuelle sociale og politiske emner med det formål at skabe positive forandringer i samfundet. Smed modtog i 2024 Bent Melchior-prisen for sit arbejde med at sætte udsatte borgere i fokus gennem formidlingen på museet. Denne pris uddeles til ildsjæle, der gør sig umage for at gøre verden bedre, arbejder for at fremme dialogen mellem mennesker med forskellige menneskesyn og verdensopfattelser, er ek-sponent for menneskers grundlæggende rettigheder og respekten for den enkeltes værdighed, og udviser tolerance, åbenhed og nysgerrighed over for andre menneskers ståsteder.⁵⁵ Foruden Bent Melchior-prisen, modtog Smed og Danmarks Forsorgsmuseum også Socialpædagogernes Pris. Prisen blev modtaget for museets banebrydende og historisk

⁵⁵ Brobyggerne, *Bent Melchior Prisen*, 2024,
Bent Melchior Prisen - Brobyggerne, konsulteret 15/02/2025

udredende arbejde indenfor sær- og åndssvageforsorgen. Denne indsats har skabt positive forandringer på det socialpædagogiske område.⁵⁶

Samlet set viser forskningsdiskussion, at museer i stigende grad fungerer som sociale aktører, der engagerer sig i spørgsmål om inklusion, læring og publikumsinddragelse. Den teoretiske udvikling inden for museologi har haft stor betydning for denne transformation, og danske museer har i stigende grad integreret internationale perspektiver i deres praksis, som kan ses ud fra den brede enighed om, hvilken samfundsmæssig rolle museer bør. Gennem en kombination af nye strategier for formidling og inklusion prøver museer at formå at tilpasse sig nutidens krav og forventninger. Men, som der er med stort set alle forandringer, er der en bagside af medaljen. Som nævnt er der bred enighed om, hvordan museerne bør fokusere brugerinddragelse og inklusion. Både Peter Vergo og Eilean Hooper-Greenhill anerkender faren ved for meget fokus på underholdning og præsentation af udstillinger frem for faglighed hos museer. Zygmunt Bauman, der stiller sig meget kritisk over for menneskers behov for underholdning i et forbrugersamfund, gør sig tanker om de eventuelle negative effekter ved museernes udvikling, der foregår i nutiden? Baumans perspektiv tager dog ikke direkte afsæt i museumsverdenen, men i den generelle tendens om, at samfundet er mere præget af underholdning og forbrugerskisme. Eftersom museerne også er blevet mere underholdningsbaseret i nutiden, kan hans perspektiver indirekte kobles på museer.

Metode

Opgavens struktur

I den første del af analysen vil specialet præsentere relevante teorier inden for inklusion, kulturformidling og neurodivergens. Teorier om universelt design, tilgængelighed i kulturelle rum samt lærings- og sansemæssige behov hos neurodivergente individer vil blive fremhævet for at danne et analytisk fundament. Derudover vil specialet opstille et sæt vurderingskriterier baseret på eksisterende forskning og best practice inden for tilgængelig formidling. Disse kriterier vil inkludere faktorer såsom brug af visuelle og auditive

⁵⁶ Historie Online, *Priser til Danmarks Forsorgsmuseum*, 2024, <https://www.historie-online.dk/nyheder-og-aktiviteter-2-2/priser-til-danmarks-forsorgsmuseum>, konsulteret 15/02/2025

hjælpemidler, fleksibilitet i formidlingsmetoder, sensoriske hensyn, medarbejderkompetencer og fysiske tilpasninger i museernes udstillinger. For at give en bedre vurdering, hvorvidt opgavens involverede museer passer ind i kriterierne, er det oplagt at fastsætte en konkretiseret målbarhed.

I den anden del vil specialet anvende disse teoretiske perspektiver og vurderingspunkter til at analysere empiriske cases fra udvalgte museer. Ved at undersøge flere forskellige museer og deres tiltag målrettet neurodivergente individer kan specialet belyse, hvordan disse institutioner arbejder med inklusion i praksis, samt identificere forskelle og ligheder på tværs af cases. Casene vil blive udvalgt, så de repræsenterer en bred variation af museale praksisser, f.eks. både kunstmuseer, kulturhistoriske museer og interaktive videnskabsmuseer. Analysen vil følge en komparativ tilgang, hvor museernes tiltag og strategier sammenlignes med hinanden og vurderes ud fra de opstillede kriterier. Dette vil muliggøre en dybere forståelse af, hvilke metoder der er mest udbredte, hvilke udfordringer museerne møder, samt hvordan deres indsats passer ind i de teoretiske perspektiver. Gennem denne tilgang vil specialet både kunne identificere best practice og afdække potentielle forbedringsområder i museernes arbejde med formidling til neurodivergente målgrupper.

Den metodiske tilgang, opgaven anvender til at undersøge museernes øgede fokus på social inklusion af neurodivergente individer sker gennem en komparativ analyse, der har til formål at sammenligne, hvordan forskellige museer implementerer formidlingsstrategier for at skabe inkluderende oplevelser og faciliteter for denne neurodivergente individer. En komparativ analyse gør det muligt at identificere ligheder og forskelle i tilgange til social inklusion på tværs af forskellige museer og deres best practice modeller. Ved at analysere flere museer opnås en dybere forståelse for de strategier, der er effektive i praksis. Gennem denne komparative analyse forventes det at afdække effektive metoder og strategier, som museer bruger for at fremme social inklusion formidling til neurodivergente individer. Resultaterne vil bidrage til en større forståelse af, hvordan kulturinstitutioner har forsøgt at forbedre deres tilbud og tilgængelighed for neurodivergente individer.

Teoretisk grundlag

Der findes flere måder at opstille denne målbarhed på. En af fremgangsmåderne er De 10 H'er. De 10 H'er er en skabelon eller et værktøj, man kan tage i brug, når man især arbejder med neurodivergente individer. Denne arbejdsmodel har til formål at hjælpe pædagoger, specialpædagoger, undervisere og andet personale, der i høj grad arbejder med at skabe rammer for børn og unge i undervisning. 10 H'er-modellen er opstillet med en række af 10 spørgsmål, der sandsynligvis kan opstå i hovedet på børn og unge, der bl.a. deltager i et undervisningsforløb, uanset skoleundervisning eller museumsundervisning. Spørgsmålene er som følger:

- | | |
|---|---|
| 1. Hvad skal jeg lave? (Indhold) | 6. Hvor længe skal jeg lave det? (Tidshorisont) |
| 2. Hvordan skal jeg lave det? (Metode) | 7. Hvor meget skal jeg lave? (Mængde) |
| 3. Hvorfor skal jeg lave det? (Mening) | 8. Hvem skal jeg lave det med? (Personer) |
| 4. Hvor skal jeg lave det? (Placering) | 9. Hvad skal jeg bagefter? (Næste) |
| 5. Hvornår skal jeg lave det? (Tidspunkt) | 10. Hvor skal jeg hen med det? (Målet) |

Skabelonen bruges for at gøre et givet forløb mere rammesat, trygt og meningsfuldt, både for underviser og elev.⁵⁷ Denne model bruges i vid udstrækning er yderst velkendt bl.a. pædagoger, kontaktpersoner, undervisere og sagsbehandlere, der er i kontakt med neurodivergente individer. Flere organisationer og institutioner bruger metoden i deres arbejde. For eksempel har Socialcode integreret De 10 H'er i deres støtteprogrammer til personer med autisme, hvor metoden bruges til at skabe overblik i komplekse situationer.⁵⁸ Tilsvarende anvender Region Hovedstadens Psykiatri metoden som et pædagogisk værktøj i deres behandling af børn med autisme for at sikre, at børnene er bedre forberedt på hverdagens udfordringer.⁵⁹ Derudover benyttes metoden også i organisationer som Broager Bo, der arbejder med at skabe struktur for personer med autisme. Her anvendes De 10 H'er som en del af pædagogiske principper, som har til formål at gøre dagligdagen lettere at navigere i.⁶⁰ Metoden er blevet anerkendt som effektiv, fordi den understøtter flere fundamentale behov hos personer med neurodivergente udfordringer, herunder behovet for struktur, forudsigelighed og klarhed. Når man arbejder med personer, der har svært

⁵⁷ Specialområde Børn og Unge, "Autismepædagogik"

Autismepædagogik - Specialområde Børn og Unge (rm.dk), konsulteret 16/05/2024

⁵⁸ Socialcode, "De 10 H'er," *Socialcode*, <https://socialcode.dk/de-10-her>, konsulteret 11/05/2025

⁵⁹ Region Hovedstadens Psykiatri, *Viden om autisme - Små børn*, april 2024, <https://www.psykiatri-regionh.dk>, konsulteret 11/05/2025

⁶⁰ Broager Bo, "Pædagogiske principper," *Broager Bo*, <https://www.broager-bo.dk>, konsulteret 11/05/2025

ved at forstå eller navigere i komplekse eller uforudsigelige situationer, kan De 10 H'er være en essentiel metode for at reducere stress og skabe tryghed. Ved at dele aktiviteter op i klare og håndterbare trin, hjælper metoden individer med at forstå, hvad der forventes af dem, og hvorfor bestemte handlinger er nødvendige. Dette gør det muligt at udvikle både praktiske færdigheder og kognitive strategier, hvilket kan føre til øget selvstændighed og empowerment. En af de væsentligste fordele ved De 10 H'er er den enkelhed, den tilbyder i arbejdet med mennesker med kognitive udfordringer. Den gør det muligt for både personer og fagpersoner at skabe et fælles udgangspunkt, hvor alle er på samme side, hvad angår både mål og metoder. Dette skaber ikke blot effektivitet, men også en følelse af tryghed og kontrol hos deltagerne. Desuden kan metoden anvendes fleksibelt i en lang række forskellige sammenhænge, fra undervisning til terapi, hvilket gør den meget anvendelig. Den kan også tilpasses specifikke behov og kontekster, hvilket gør den yderst effektiv til at skabe individualiseret støtte for personer med særlige behov. De 10 H'er er en velafprøvet metode, der benyttes af fagfolk og organisationer til at skabe struktur og klarhed for personer med neurodivergente behov. Metoden er effektiv, fordi den fokuserer på at gøre komplekse aktiviteter overskuelige, hvilket resulterer i øget tryghed og forståelse. Med sin brede anvendelse i både pædagogiske og forskningsmæssige sammenhænge er De 10 H'er et vigtigt værktøj i arbejdet med at understøtte neurodivergente individer. Selvom modellen er tiltænkt personer med særlige behov, gør metoden sig egentlig også gældende i andre sammenhænge i hverdagen, f.eks. som studerende, der skal skrive en opgave eller et gruppeprojekt. Her vil der være nogle rammer og strukturer, der er med til at sikre, at projektopgaven konkretiseres. Hvad er projektets hovedemne(1), hvornår starter projektskrivningen(5), hvem er evt. med i projektgruppen og hvem er vejleder(8) og hvornår skal projektet afleveres?(6).⁶¹ Ved dette eksempel er der blot koblet fire ud af ti af H-spørgsmålene, og man vil uden besvær også kunne tilknytte de øvrige hjælpende spørgsmål på. De 10 H'er henvender sig ikke kun til neurodivergente individer, men kan også bruges i andre sammenhænge for neurotypiske individer, og er lavet for at skabe tryghed, forudsigelighed og mening i undervisning og opgaver. Der er dog en bemærkning, som gør sig gældende ved De 10 H'er. Sandelig, som det er blevet beskrevet, er det en glimrende arbejdsmetode, der både er god for neurodivergente og for neurotypiske. Dog kan man ikke altid gøre brug af den. Ved de eksempler, der er nævnt i opgaven,

⁶¹ Tallene angiver hvilket spørgsmål, de forskellige punkter relaterer sig til i De 10 H'er.

hvad enten det omhandler et projektforsløb, kontakten mellem neurodivergent og kontaktperson, undervisning eller museumsformidling, er der tale om et specifikt forløb. Om forløbene strækker sig over en dag, en uge eller flere år, er egentlig lige gyldigt, men metoden kræver, at der er en konkret begyndelse og en slutning. Der skal i forvejen være nogle konkrete faktorer, der spiller ind, man kan koble spørgsmålene på. Til trods for denne bemærkning om, hvordan metoden ikke gør sig gældende, er den stadig gyldig i denne opgave. Opgaven vil som nævnt tage udgangspunkt i cases fra udvalgte museer, der har skabt og afprøvet nogle forløb for neurodivergente individer, og passer De 10 H'er glimrende.

De 10 H'er er naturligvis ikke den eneste løsning til at gøre et forløb eller museumsbesøg vellykket, hvilket vil komme ud til udtryk ved følgende eksempler om formidling. Følgende vil opgaven fremgæve tre eksempler fra 2000'erne om interaktioner ved museumsudstillinger, idet de primært fokuserer på fysisk berøring af udstillingsgenstande. Det første eksempel findes på The Science Museum i Oxford, hvor der blev lagt stor vægt på publikums interaktion med udstillingen. Museet gjorde det tydeligt, at berøring var tilladt, ved at opsætte synlige skilte med tekster som "*Touch Me*" og "*Touchable rocks and minerals*." Disse skilte indikerede klart, at publikum gerne måtte etablere fysisk kontakt med udstillingen. Ved næste eksempel fulgte Naturhistorisk Museum i Aarhus samme *hands-on*-koncept i 2000'erne, men valgte en anden tilgang end museet i Oxford. I stedet for at bruge skilte, benyttede museet sig af visuelle virkemidler som lysdioder, knapper og styrbare kameraer, der automatisk signalerede, at udstillingen var interaktiv og at berøring var tilladt. Her var det udstillingens opsætning, der i sig selv kommunikerede, at berøring var tilladt, hvilket eliminerede behovet for unødvendig skiltning. En anden markant forskel ved Aarhus-museet er deres udvidede forståelse af *hands-on*-konceptet, hvor de introducerede det såkaldte *minds-on*-princip. Dette indebærer, at de genstande, der må røres ved, også skal skabe en tankevækkende oplevelse hos publikum. Museet vurderede, at fysisk kontakt alene ikke er tilstrækkeligt, medmindre det også sætter refleksioner i gang og bidrager til den faglige formidling. Hermed bevægede museet sig fra en traditionel *hands-on*-tilgang til en mere holistisk *hands-on minds-on*-oplevelse, der giver et helhedsbillede. Det tredje eksempel på interaktion ved udstillinger ses på British Museum. Her blev *hands-on*-konceptet først afprøvet som et pilotprojekt i en møntsamling, hvorefter interaktionselementet, på baggrund af succes, blev introduceret på en håndfuld andre

udstillinger. I modsætning til de to andre museer brugte British Museum hverken skiltning eller lysdioder til at signalere berøring. I stedet havde museet stillet en frivillig medarbejder til rådighed, som guidede publikum og fungerede egentlig som et levende “*Touch Me*”-skilt. Eksemplerne illustrerer, hvordan *hands-on*-konceptet kan udformes på forskellige måder. Det er samtidig vigtigt at bemærke, at disse eksempler stammer fra 2000'erne, og at museumsverdenen siden har gjort store fremskridt inden for interaktiv formidling. I dag er digitale værktøjer som lys, hologrammer og baggrundslyd blevet en integreret del af mange udstillinger. Og hvordan kan man så sikre, at denne formidlingsstrategi vil fungere, og hvorfor er den effektiv? En undersøgelse fra metoden på The British Museum viste, at 83% af de besøgende kunne huske den første genstand, de havde rørt ved, hvilket indikerer, at fysisk interaktion kan forbedre hukommelsen og skabe en stærkere forbindelse til udstillingen. Lønstrup fremhæver dog, at det blot at kunne huske genstande fra en udstilling ikke bør være det eneste kriterie for en vurdering af et succesfuldt museumsbesøg.⁶² Det betyder dog ikke, at museumsbesøget ikke har været givende, men man skal som museum ikke bare tage udgangspunkt i brugerens hukommelse for at give en fuldendt vurdering af et besøg på et museum. Det er samtidig også værd at bemærke, at formidlingsstrategien fra The British Museum ikke har været designet specifikt til neurodivergente. Men uanset begge kritikpunkter, er der ingen tvivl om, at det interaktive element ved en udstilling spiller en vis rolle ifm. et museumsbesøg, man kan huske, hvilket egentlig er et udmærket udgangspunkt.

Som en ekstra bemærkning hertil bør det fremhæves, at de tre nævnte eksempler er blevet brugt som inspirationskilde til en jubilæumsudstilling vedrørende Aalborg Universitets 50 års jubilæum. Denne udstillings fysiske udtryk kommer i form af forskellige standere med tekster, spørgsmål og svarmuligheder. Ved hver stander er der en udstillings tekst om enkelte specifikke emner om universitetet og PBL (Aalborgmodellen), ja- og nej-spørgsmål vedrørende brugen og eksponeringen af PBL på universitetets forskellige uddannelser og til sidst tilhørende svarmuligheder. Udstillingens primære målgruppe er de studerende, men undervisere og andre ansatte er også velkommen til at interagere med udstillingen. Måden hvorpå de studerende interagerer med udstillingen sker gennem deres

⁶² Gitte Lønstrup, “Hands on som formidlingsstrategi på arkæologiske museer”, *Nordisk Museologi* 2, (2005), s. 89-91

svar til spørgsmålene. For at svare på spørgsmålene, er der på standerne nogle gennemsigtige rør og beholdere med forskelligfarvede perler. Disse perler repræsenterer forskellige fakulteter, og rørene repræsenterer svarmuligheder. Hvis en studerende f.eks. går på det humanistiske og samfundsvidenskabelige fakultet, skal den studerende tage nogle perler fra beholderen med de hvide perler og derefter lægge dem i de gennemsigtige rør (se Bilag 2). Som et resultat af denne interaktion kan man løbene se andre studerendes svarmuligheder. Udstillingen er egentlig et resultat af en brugerundersøgelse, der foregik forud den fysiske tilblivelse af standerne i udstillingen. Og udstillingen er egentlig også en brugerundersøgelse i sig selv. Udstillingen er lavet af studerende, inklusiv mig selv, og har til formål at sætte Aalborg Universitets anerkendte brug af PBL i spotlyset og skabe refleksion hos de studerende. Udstillingen er i skrivende stund stadig tilgængelig, og skifter lokation med jævne mellemrum, og de studerende bag indsamler også stadig perlerne, når rørene er fyldt op. Denne udstilling er i høj grad interaktiv og brugerinddragende ligesom de tre førnævnte eksempler på *hands-on*-interaktionen. Og fordi der også stilles reflekterende spørgsmål, indeholder udstillingen også *minds-on* elementet. Én ting er naturligvis at kortlægge en masse teori om et emne, en anden ting er at gøre det i praksis.

Analyse

Undersøgelse af udvalgte museers fokus på inklusion

Dette afsnit vil udpege og undersøge, hvilke museer, der beskæftiger sig ihærdigt med social bæredygtighed, og hvordan. Til hver case er der en tilhørende delkonklusion med hovedpointer, diskuteret. Men først og fremmest fortjener begrebet social bæredygtighed en forklaring. Det er et relativt nyt begreb i den danske kulturverden. Når man hører bæredygtighed, begynder associationerne som regel med klimaforandringer, genanvendelse og vedvarende energi. I denne forstand arbejdes der dog med en anden tilgang. Social bæredygtighed er en praksis, der sætter mennesker i centrum og understøtter museernes sociale ansvar. Det handler om at skabe ligestilling, inklusion og fælles skabelse, hvor alle er med i processen. Dette kræver en anerkendelse af mangfoldighed, både hvad angår køn, alder, uddannelse samt sociale, kulturelle og religiøse baggrunde. Som Peter Vergo også udtrykker, hvilket belyses tidligere i specialet, kan en afsenderbaseret formidling komme til at virke som en barriere mellem udstilling og publikum. Social bæredygtighed

går derfor ud på at skabe rummelige og inkluderende rum, hvor alle føler sig velkomne og har mulighed for at bidrage til og drage nytte af de kulturelle og læringsmæssige oplevelser, museerne tilbyder. Denne tilgang involverer både museernes medarbejdere og de borgere, som benytter sig af museernes tilbud. Social bæredygtighed kræver udvikling af nye metoder og arbejdsmodeller, der muliggør samskabelse. Samskabelse betyder, at museerne ikke kun er formidlere af viden, men også skaber rum, hvor de besøgende kan deltage aktivt i at skabe viden og indhold. Dette kan ske gennem workshops, samarbejdsprojekter og initiativer, der giver borgerne mulighed for at bidrage med deres egne perspektiver og erfaringer. Social bæredygtighed i museer handler om, hvordan museerne sammen med borgerne udvikler nye måder at forholde sig til kunst, kulturarv og naturarv på. Dette skaber en dynamik, hvor både museerne og deres publikum er aktive deltagere i processen. Fokus ligger på, hvordan vi kollektivt kan lære af fortiden, forme nutiden og skabe bæredygtige visioner for fremtiden. Det sker gennem gensidige lærings- og dannelsesprocesser, hvor både udstillingen og det at være en del af et fællesskab er i konstant udvikling. Målet med social bæredygtighed er at skabe et åbent og inkluderende samfund, hvor alle stemmer bliver hørt, og hvor kultur og viden ikke kun er noget, der bliver givet til publikum, men også noget, der opstår i et samarbejde med dem. Det handler om at sikre, at museerne ikke kun fungerer som opbevaringssteder for genstande, men som levende steder for læring og samhørighed.⁶³ I korte træk betyder social bæredygtighed, at bæredygtighed ikke blot handler om klima og energi, men især også sociale aspekter ifm. museernes evne til at være inkluderende over for alle borgere i det (lokal)samfund, museet figurerer i. Igen, den sociale inklusion er med tiden kommet op som en af de øverste punkter på museer i Danmark. Og hvilke kulturinstitutioner beskæftiger sig så med dette og hvordan? Nedenfor optræder en undersøgelse af forskellige emnerelevante museer. Her fokuserer opgaven på ligheder, forskelle og resultater fra museerne, der særligt fokus på social bæredygtighed og inklusion.

I specialets forskningsdiskussion nævnes Sarah Smed og Forsorgsmuseets museumsaktivisme og hvordan museet formidler om og arbejder med socialt udsatte. Et lignende museum er måske under opsejling i skrivende stund. Den nordjyske ø Livø har fra starten af 1900-tallet til 1961 været hjemsted for en anstalt for sociale afvigere. Her anbragte man

⁶³ Slots- og Kulturstyrelsen, "Opslag til Open-Call: Bæredygtige museer," Stamside (slks.dk), konsulteret 17/04/2024

drengene og mænd, man vurderede, ikke passede ind i samfundet. I samtiden brugte man begreber som amoralske, åndssvage og idioter til at beskrive anstaltens anbragte. Det var naturligvis en hel anden tid, og forståelsen for og behandlingen af denne gruppe af mennesker har til alles gavn udviklet sig i en positiv retning. I dag bør man beskrive de anbragte som neurodivergente. Efter anstaltens nedlukning, lavede man Livø om til en destination for familieture og skoleudflugter. I skrivende stund er der et Livø-museum under opsejling. Livøs historie skal altså musealiseres og formidles ud til et publikum. Men hvem er publikum? Hvem bliver den centrale målgruppe? Projektet om at formidle Livøs historie forventes først at være færdig i 2027, hvilket bevidner om, hvor omfattende et projekt, det egentlig er. Der er mange år til museets åbningsdag, og i skrivende stund er selve bygningsarbejdet på øen førsteprioriteten. Dvs. at der på nuværende tidspunkt ikke er noget konkret, der fortæller om specifikke målgrupper, og hvordan formidling helt præcist bliver udført. Men, gennem korrespondance med en af hovedpersonerne i Livø-projektet, Poul Duedahl, oplyses det, at museet i høj grad bør indtænke at formidle historie til neurodivergente individer, eftersom museet formidler historien om neurodivergente individer.⁶⁴ Kort fortalt er der nogle overvejelser om, hvordan formidlingen udføres samt hvilke målgrupper, der inkluderes. Her vil det være f.eks. være en glimrende idé at tale om en best practice model. Det lader nemlig til, at Livø-museet kommer til at have en del ligheder til Forsorgsmuseet. Men der er dog ingen best practice her. I dette tilfælde vil det være til stor gavn, hvis Forsorgsmuseet lavede en best practice model, eller at institutionen og aktørerne bag det kommende Livø-museum lavede deres egen. Der er selvfølgelig nogle år til, at et museum på Livø bliver til. Men til gengæld findes der andre vel-etablerede kulturinstitutioner, der har erfaring med formidling til neurodivergente individer.

Best practice modeller

Blandt mange fag og felter findes der som regel én rigtig måde at gøre tingene på. En skabelon om man vil. Det gælder også i museologiens verden. Blandt museerne i Danmark kaldes sådan en skabelon også for en best practice manual, som fremhævet i specialets afsnit om begrebsafklaring. Manualen, der typisk kommer i form af en rapport, har

⁶⁴ Skriftlig korrespondance med underviser Poul Duedahl i historie på Aalborg Universitet, 18/04/2024 (Se bilag 1).

til formål at skabe et fundament, og agerer som en guide til et særligt emne. Emner som, hvordan museer kan arbejde mere bæredygtigt eller at være mere inkluderende, er typiske eksempler på, hvad en best practice manual kan indebære. Best practice er åbenlyst et engelsk begreb, der betyder ”bedste praksis” på dansk. Det lyder naturligvis som det samme bare på to forskellige sprog. Men der er en større forskel end det. Bedste praksis betyder, helt simpelt, hvordan en tilgang eller metode udføres bedst. En best practice betyder egentlig det samme, men der lægger noget mere bag. En best practice er en formuleret og beskrevet metodisk tilgang til en givet proces. En best practice er skrevet ned i et dokument eller i en rapport med udførlige detaljer, ligesom en videnskabelig teori, der undersøger forskellige videnskabelige eksperimenter. Her er metoden beskrevet ned til mindste detalje, så alle, der følger den til punkt og prikke, opnår samme resultat. På den måde kan videnskabsfolk dele eksperimenter, teorier og resultater med resten af verden, og således kan der ske en udvikling inden for det givne felt. Og det er netop det, der også er kernen ved en best practice. De museer, der har arbejdet med at skabe en best practice, har spredt budskabet og publiceret den til offentligheden. Derved kan museer hjælpe hinanden og udvikle sig sammen, og dermed gøre en fælles indsats for at skabe et højt niveau af inklusion og bæredygtighed.

For kort at give eksempel på en best practice model, kan man tage udgangspunkt i en publikation fra Slots- og Kulturstyrelsen (dengang Kulturstyrelsen), der i 2012 udgav en best practice om unge menneskers brug af museer. Udgivelsen var bl.a. baseret på en national brugerundersøgelse, som viste, at unge mellem 14 og 29 år var underrepræsenterede blandt museernes besøgende, idet de kun udgjorde 12-13% af brugerne, mens deres andel i befolkningen var cirka 23%. Disse tal imponerede ikke Slots- og Kulturstyrelsen, og der blev iværksat en målgruppeundersøgelse, der dykkede ned i årsagerne til unges manglende museumsbesøg og identificerede barrierer samt mulige tiltag for at øge deres interesse. Dette blev i sidste ende til publiceringen af en best practice model. Denne publikation indbefatter erfaringer og metoder fra forskellige museer, der havde haft succes med at tiltrække og engagere unge besøgende. Modellen indeholder også erfaringer fra bl.a. ledere af skoletjenester, museumsledere og elever. Derudover giver modellen også anbefalinger til, hvad museer kan gøre for at opnå dybere forståelse for området. Hensig-

ten, eller formålet, med denne best practice for Slots- og Kulturstyrelsen var at dele erfaringerne med andre kulturinstitutioner for at skabe et stærkere fundament for fremtidig udvikling.⁶⁵ Dette eksempel er med til at fange essensen af, hvad en best practice model er. Grundlaget for modellen præsenteres gennem det faktum, at Slots- og Kulturstyrelsen så et problem i de lave tal af unge mennesker i alderen 14 til 29 år, der går på museum. Udførelsen er præsenteret gennem de eksempler på museer, der vellykket har arbejdet med at inkludere flere unge mennesker. Hensigten om at dele ud af erfaringer og skabe grobund for yderligere udvikling på emnet præsenteres ved det faktum, at best practice modellen er frit tilgængelig for offentligheden, og at Slots- og Kulturstyrelsen tydeliggør denne hensigt i publikationens indledning. Denne best practice model har altså en baggrund for eksistens, udførelse med tilhørende eksempler og en hensigt og et formål. . Med jævne mellemrum udfører Slots- og Kulturstyrelsen kvalitetsvurderinger på de statsanerkendte museer. En kvalitetsvurdering er Slots- og Kulturstyrelsens værktøj til at føre tilsyn med og rådgivning til de statsanerkendte museer. Kvalitetsvurderingen udkommer som en offentlig rapport, der er tilgængelig for alle. Museerne bliver vurderet på ”de fem søjler”, indsamling, registrering, bevaring, forskning og formidling. Kvalitetsvurderingerne indeholder desuden rådgivning og anbefalinger om, hvordan museet kan forbedres. Så hvis et museum får en lav eller utilfreds vurdering ved formidlingspunktet, og at Slots- og Kulturstyrelsen f.eks. anbefaler museet at lægge mere vægt på formidlingen for børn og unge, så kan museet drage nytte af en best practice, der handler om, hvordan man bedst formidler til den målgruppe – hvis altså lige netop denne best practice allerede er udarbejdet. En best practice kan især bruges, hvis et museum føler sig på udebane eller for uerfarne inden for et bestemt område, og sådan en manual kan komme til gavn, når museet vil øge sit fokus på social bæredygtighed, social inklusion og neurodiversitet og samtidig også en øget egenindtægt som en bonus.

I de følgende afsnit vil projektet berøre nogle udvalgte best practice modeller, der omhandler formidling til specifikke målgrupper med fokus på social inklusion, herunder neurodiversitet. Først og fremmest vil opgaven belyse et omfattende samarbejde mellem flere museer og udstillingssteder, der gennem forskellige forløb med målgrupperelevante deltagere har skabt en best practice model. Her er målgruppen neurodivergente børn og unge,

⁶⁵ Slots- og Kulturstyrelsen. "Unge og museer." København: Slots- og Kulturstyrelsen, 2012
https://slks.dk/fileadmin/user_upload/0_SLKS/Dokumenter/Museer/Fakta_om_museerne/Statistik_om_museer/Unge_og_museer_til_netnet_2601.pdf, konsulteret 20/11/2024.

og projektet stod på i perioden 2012-2016. Dernæst vil opgaven dykke ned i, hvordan Gammel Estrup Danmarks Herregårdsmuseum har arbejdet med formidlingsstrategier, hvor målgruppen var neurodivergente individer i alderen 18 år og opefter. Dette projekt begyndte i 2022 og stod færdigt i 2023. Det næsten 10 årige skel mellem de to best practice modeller og de to lidt forskellige målgrupper skal vise, om der er forskelle og ligheder i formidlingsstrategierne. Derefter vil opgaven indeholde et startskud til en best practice model fra Museum for Forsyning og Bæredygtighed. Og selvom det ikke er en færdiggjort best practice model og blot et startskud, vil det alligevel i specialet benævnes som en best practice model. Dette projekt blev udarbejdet i 2023, hvor målgruppen indebar neurodivergente individer fra 3. klasse på Heldagsskolen, Øster Hjermitslev, og børn og unge fra bostedet, Ølandhus. Efter undersøgelsen af disse tre best practice modeller vil opgaven indeholde en opsamling om forskelle og ligheder mellem modellerne. De følgende afsnit indeholder løbende delkonklusioner efter hver best practice model med fokus på de mest centrale tilgange til formidling. Men først og fremmest vil der være en begrundelse for valget af de tre cases. Baggrunden for at inkludere bidraget til best practice modellen fra Museum for Forsyning og Bæredygtighed er egentlig åbenlys. Jeg har som nævnt, selv stået i spidsen for forløbet som en del af mit tre måneders praktikophold i 2023. Og der er vel ingen bedre kilde end en førstehåndskilde. Museet er derudover relativt lille med ret begrænsede ressourcer. De andre museer, der er med som cases er betydeligt større end Museum for Forsyning og Bæredygtighed og har markant flere ressourcer i form af økonomi og personale. Gammel Estrup er inkluderet i specialet, fordi museet på 'egen hånd' har udviklet deres egen best practice model. Dette kan lede op til en glimrende kontrast til Vesthimmerlands Museum, der har lavet en best practice model gennem et omfattende samarbejde på tværs af en række museer. De giver således specialet tre unikke cases at bearbejde.

Best practice i fællesskab

Arbejdet blev udført af Amager Museum, Gammel Estrup Danmarks Herregårdsmuseum, Storm P. Museet, Museum Sønderjylland – Sønderborg Slot, Ringkøbing-Skjern Museum, Herregården Hessel, Den Gamle By og Vesthimmerlands Museum. Disse museer har med rådgivning og sparring med pædagoger, skoler og elever udviklet en samlet rap-

port, der nøje beskriver konkrete undervisningsforløb på museerne med tilhørende resultater. Denne type rapport kaldes også for en best practice model, og har til formål at gavne andre museer i Danmark, der har lyst til at beskæftige sig med samme målgruppe, som rapporten omhandler. Dvs. at det ihærdige samarbejde mellem de nævnte museer kan bruges som en skabelon, og at andre museer frit kan læne sig op ad det fundament, der er blevet etableret. Det er værd at nævne, at de samarbejdende museer alle er statsanerkendte og er derfor omfattet af museumsloven. Det betyder, at der er visse krav og love, museerne må efterleve for at forblive statsanerkendte. En statsanerkendelse for et museum betyder også, at staten giver økonomisk støtte til institutionen. En af de love, som de statsanerkendte må overholde findes under Museumsloven paragraf 2 stykke 1 og 2, som lyder således:

”[Stk. 1] Gennem de indbyrdes forbundne opgaver indsamling, registrering, bevaring, forskning og formidling skal museerne i et lokalt, nationalt og globalt perspektiv:

- 1) aktualisere viden om kultur- og naturarv og gøre denne tilgængelig og vedkommende,
- 2) udvikle anvendelse og betydning af kultur- og naturarv for borgere og samfund og
- 3) sikre kultur- og naturarv for fremtidens anvendelse.

[Stk.2] Museerne skal samarbejde om de opgaver, som er nævnt i stk. 1.”⁶⁶

I denne kontekst er det stykke 2, der er værd at bemærke. Som belyst fremhæves kravet om, at museerne skal arbejde sammen. På den måde er de nævnte museers samarbejde om denne best practice model et glimrende eksempel på, hvordan statsanerkendte museer må overholde og arbejde under museumsloven og dermed sikre sig statslig økonomisk støtte. Det store spørgsmål er så, hvordan dette kommer til udtryk i praksis. I 2012 blev en museumsunderviser på Vesthimmerlands Museum kontaktet af en specialklasse, der var dedikeret til elever med autisme. Specialklassen ville nemlig undersøge, om det var muligt at museet kunne designe et forløb specifikt til dem. Denne første kontakt mellem specialklasse og museum var begyndelsen på projektet ”ADHD og autismespektrumforstyrrelser – undervisningsforløb for børn med særlige behov”. Dette er navnet på den best practice model, der blev skudt i gang i 2014 (afsluttet i 2016) gennem samarbejde med de nævnte kulturinstitutioner i afsnittet ovenfor.⁶⁷ Dette samarbejde

⁶⁶ Museumsloven §1, stk. 1 & stk. 2

Museumsloven (retsinformation.dk), konsulteret 02/04/2024

⁶⁷ Maria Clement Hagstrup & Anki van Dassen, et al. ”ADHD og autismespektrumforstyrrelser – undervisningsforløb for børn med særlige behov”, Vesthimmerlands Museum, s. 3

indbefatter empirisk udarbejdet viden om neurodivergente børns lærings- og udviklingsprocesser samt museernes indflydelse herved. Empirien er baseret på 107 gennemførte undervisningsforløb med observation og dokumentation.⁶⁸ Som tidligere nævnt, når et specielt designet stykke formidling skal udføres, er det yderst vigtigt at afgrænse publikum og skabe en særpræget målgruppe. Denne best practice beskæftiger sig med børn med særlige behov. Dette dækker over elever i specialklasser og specialskoler, og børn diagnosticeret med eksempelvis ADHD, autisme, Aspergers og OCD.⁶⁹ Nogle af disse børn er altså neurodivergente, idet deres hjerner og tankemønstre afviger fra majoriteten, de neurotypiske. Først når målgruppen er defineret, kan undervisningsforløbene og formidlingsstrategierne sættes i spil. Dermed vil næste afsnit omhandle beskrivelser af de undervisningsforløb og formidlingsstrategier, de samarbejdende museer har udviklet og afprøvet. I følgende afsnit vil specialet fordybe sig i udvalgte museers formidlingsstrategier i relation udførelsen af den best practice, museerne har arbejdet sammen om at skabe.

Det første museums bidrag, opgaven vil undersøge, er fra **Amager Museum**. I organisatorisk forstand er museet sammensat af fem forskellige udstillingssteder, men størstedelen af forløbene har foregået på Amagermuseet. Dette udstillingssted rummer to firlængede gårde med udstillinger og husdyr, som ofte optræder på en gård. En af forløbene ”En dag i oldefars liv” giver deltagerne indblik i det landlige liv i de gamle dage, og indebærer aktiviteter om at fodre dyr, samle æg, ordne hegn, rede seng og at pudse sko, mens de er klædt ud i tidspassende tøj.⁷⁰ Her er der fokus på ”*learning by doing*” som et pædagogisk virkemiddel. Denne pædagogiske tilgang blev bragt frem i lyset af den amerikanske filosof og pædagog John Dewey, der populariserede idéen om, at det praktiske og teoretiske urokkeligt hænger sammen i emnet om indlæring, og at de to elementer ikke kan eksistere som to selvstændige enheder. I et musealpraktisk perspektiv vil dette indgå som en del af den brugerinddragende formidling, idet der er høj fokus på praktisk deltagelse og interaktivitet. Deltagerne har som nævnt været klædt ud i tidstypisk tøj, og derved kommer

⁶⁸ Ibid. s. 3

⁶⁹ Ibid. s. 4

⁷⁰ Ibid. s. 6

der også noget rollespil på banen. Rollespil indgår også som en del af den brugerinddragende formidling, idet der bringes noget levendegørelse i spil. Forløbet er tilrettelagt for denne specifikke målgruppe, og når man netop tager højde for modtagerne på denne måde og sætter dem i fokus, er formidlingen dermed også præget af modtagerorientering. Derudover kan rollespil endda kategoriseres som co-creation, en underkategori er brugerinddragende formidling, da deltagerne bogstaveligt talt bidrager til at give et visuelt udtryk. Et undervisningsforløb som dette tilgodeser de deltagere med særlige behov, der gør det svært for dem at være inkluderet i traditionel tavleundervisning på en skole. Desuden er der masser af plads og højt til loftet, hvilket især kommer til gavn for børn og elever, der nogle gange har brug for at trække sig lidt tilbage og få et pusterum.⁷¹ Det næste forløb, opgaven vil præsentere, er fra **Gammel Estrup Herregårdsmuseum**, som også har udviklet flere forløb, hvor det praktiske element også er helt centralt. Deltagerne lærer f.eks. om, hvordan en ”herregårdsskytte” før i tiden gik på jagt i skoven og skulle lede efter spor fra dyr, mens de desuden også får lov til at skyde med bue og pil. Men det er ikke kun de praktiske, der er en del af formidlingsstrategien i forløbene fra museet. I et andet forløb ”Spøgelse på herregården” kommer deltagerne med på en rundvisning, der udføres af en udklædt guide. Deltagerne inviteres til at indgå i dialog om overnaturlige væsner.⁷² Så der er også noget dialogbaseret formidling, hvor deltagerne skal være stille og lytte efter, dog med mulighed for selv at give input gennem dialog med hinanden og rundviseren. Efter rundvisningen og dialogen om overnaturlige væsner og sagn, skal deltagerne bruge naturmateriale til at kreere egne væsner ved at bruge fantasien baseret på den viden, de netop har modtaget.⁷³ Og på den måde kommer modtagerens fantasi og kreativitet også i spil. I et andet forløb på museet skal deltagerne i fællesskab bage deres egne julekager ved at følge en autentisk historisk opskrift. Deltagerne får lov at tage deres egne kager med hjem. Undervisningsforløbene er i vidt omfang præget af at lære gennem samarbejde, kreativitet og fællesskab. **Storm P. Museet** har udviklet de næste forløb, opgaven vil gennemgå. Her har der især været fokus på at skabe trygge rammer. Den pågældende skole og museet har været i kontakt med hinanden flere gange inden forløbene er afviklet. Museumsundviseren har været på besøg på skolen og stiftet bekendtskab med klassen, hvilket giver

⁷¹ Ibid. s. 7

⁷² Ibid. s. 7

⁷³ Ibid. s. 7

eleverne en følelse af tryghed, når de ankommer til forløbet på museet, idet de allerede kender museumsunderviseren. Fremgangsmåden ved klassens første besøg på museet forløber sig således, at museumsunderviseren konkret forklarer dagens program på en visuel behagelig og skematiseret måde.⁷⁴ Den tryghed, der skabes gennem disse besøg og interaktioner mellem museumsunderviser og elev, er det mest centrale aspekt. For nogle neurodivergente individer kan det at skulle stifte bekendtskab med en fremmed person virke som en af livets største udfordringer. Der kan opstå en følelse af angst pga. den usikkerhed, der nogle gange kommer på baggrund af mødet med et nyt og fremmed menneske. Denne problemstilling overkommes ved netop at gøre som Storm P. Museets museumsunderviser. Et andet væsentligt koncept ved denne fremgangsmåde er, at museumsunderviseren besøger klassen, før klassen besøger museet. Dvs. eleverne befinder sig på skolens trygge og velkendte rammer. Det er altid lettere at håndtere udfordringer, hvis man er på hjemmebane. Eleverne bliver altså bekendte med museumsunderviseren og museumsforløbet forinden. På den måde bliver der skabt tryghed, genkendelighed og forudsigelighed – alle nogle særlige emner, der befinder sig på listen over de 10 H'er.

Ved selve forløbet skulle eleverne høre om Storm P. samt nogle af hans værker og tegninger. Eleverne skulle derefter selv prøve kræfter af med at skabe en fortælling gennem tegninger. Der er ingen facitliste, og eleverne fik mulighed for at udvikle deres fantasi og forestillingsevne. Derudover skulle eleverne også opdigte deres egne afslutninger ud fra nogle af Storm P.'s tegninger. Her fik eleverne mulighed for at udnytte kreative evner, give afslutningerne deres eget personlige præg og erfaringer. Derigennem er der mulighed for at kunne koble faglig læring sammen med deres egen oplevelsesverden. Og samtidigt er den tilknyttede dialogbaserede formidling et godt match.⁷⁵

Museum Sønderjylland har anvendt en praktisk og struktureret formidlingsstrategi for at give eleverne en dybere forståelse af historiske emner. Undervisningsforløbene fokuserer på temaer som "Skolen i gamle dage", "Børneleg og legetøj", "Slottets historie", "Kend din by" og "Lav dit eget 1864 billede". Disse forløb kombinerer fortælling og konkrete aktiviteter for at skabe en interaktiv læringsoplevelse.

Et centralt element i formidlingen sker ved brugen af håndgribelige genstande og aktiviteter, der konkretiserer historien for eleverne. For eksempel i forløbet "Skolen i gamle

⁷⁴ Ibid. s. 8

⁷⁵ Ibid. s. 8

dage" sidder børnene ved gamle skolepulte og lærer om, hvordan skoledagen så ud for 100 år siden. Museet introducerer eleverne til genstande som griffel, et gammelt skrive-redskab, tavle, den gamle skoleklokke, læsebøger fra gamle dage. Disse fysiske objekter er med til at gøre historien håndgribelig og samtidigt give eleverne en sanselig oplevelse af fortiden. Eleverne modtages ved indgangen til slottet, får praktiske oplysninger, og dagens program gennemgås flere gange for at sikre, at alle ved, hvad der skal ske. Der lægges vægt på forudsigelighed med sætninger som: "Nu har vi haft skrivning, så skal vi have regning og bagefter frikvarter." Denne tilgang skaber tryghed og overblik, særligt for elever, der har behov for en klar skematisk struktur, forudsigelighed og genkendelighed i deres læringsforløb. Formidlingen på Sønderborg Slot er tilrettelagt, så det ikke kun handler om at lytte til historier, og der er yderligere fokus på aktiv deltagelse. Eleverne engageres ved bl.a. fysiske og motoriske handlinger som at skrive og at regne og læse med gamle redskaber, hvilket skaber en mere levende og involverende læringsoplevelse. Dette læringsdesign er særligt effektivt for neurodivergente elever, da det kombinerer fysisk interaktion med tydelig struktur, hvilket bidrager til en dybere indlæring og skaber øget mulighed for en succesoplevelse ved forløbets deltagere.⁷⁶

Ringkøbing-Skjern Museum formidler kulturarv gennem et koncept kaldet "Levende Læring", hvor eleverne aktivt deltager i historiske aktiviteter i autentiske omgivelser. Museet består af 14 besøgssteder i Ringkøbing-Skjern Kommune, der hver repræsenterer forskellige historiske perioder og temaer. Dette inkluderer steder som Abelines Gaard, en fredet strandfogedgård fra 1854, Bork Vikingehavn, Bundsbæk Mølle, Dejbjerg Jernalder og Lyngvig Fyr, der på hver sin måde tilbyder unikke muligheder for at udforske lokale historiske begivenheder og hverdagens liv i fortiden.

Et centralt emne for museets formidling er den praktiske tilgang til læring, hvor eleverne ikke blot observerer, men også aktivt deltager i historien. Eksempelvis i Bork Vikingehavn får eleverne mulighed for at skyde med vikingetidens bue og pil og bage fladbrød, hvilket giver dem en direkte fornemmelse af vikingernes liv. På Abelines Gaard kombineres fortælling om strandinger og redninger med en skattejagt, hvor eleverne følger en dag i livet for to børn fra begyndelsen af 1900-tallet. På den måde engageres de i historien gennem fysisk aktivitet. Igen er der også fokus på det fysiske, det sanselige og den interaktive formidlingsstrategi. Hver aktivitet er designet til at gøre historien håndgribelig ved

⁷⁶ ibid. s. 10

at lade eleverne mærke, lugte og opleve historien gennem sanserne. Museets formidlingsstrategi bygger på princippet om, at eleverne skal have praktiske erfaringer, som kan kombineres med den viden, de lærer om historien. Dette gør det lettere for dem at relatere til den historiske periode, fordi de har oplevet en del af den på egen krop. Gennem denne tilgang skabes en stærkere forbindelse mellem teoretisk viden og praktisk erfaring, hvilket gør læringen mere engagerende. På den måde har eleverne lettere ved at huske, hvad de har oplevet, og hvad de har lært.⁷⁷

Det sidste forløb i denne best practice er fra **Vesthimmerlands Museum**. Formidlingen er centreret omkring praktiske aktiviteter, autentiske oplevelser og levendegørelse af historien, hvilket engagerer eleverne fysisk og mentalt. Vesthimmerlands Museum er i øvrigt en organisation, der indebærer flere museer eller udstillingssteder/besøgssteder. F.eks. indgår Stenaldercenter Ertebølle og Herregården Hessel i Vesthimmerlands Museums virke. Gennem Stenaldercenter Ertebølles udendørs arealer er bevægelse en integreret del af museumsundervisningen. Aktiviteter som sejlads i stammebåde, fossiljagt og bueskydning udfordrer eleverne fysisk og motorisk, og er samtidig med til at skabe grobund for samarbejde og fællesskab. Disse aktiviteter er enkle og klart definerede, så eleverne let kan forstå og gennemføre dem. Desuden bliver alle forløb på Stenaldercentret kombineret med en rundvisning i udstillingen, hvor formidlingen tilpasses målgruppen, så eleverne kan relatere til livet og vilkårene fra gamle dage. Herregården Hessel formidler kulturarv gennem rollespil og praktiske opgaver, der er baseret på det autentiske miljø fra slutningen af 1800-tallet. Eleverne bliver inddraget i hverdagsaktiviteter som at samle æg, hente vand og plukke æbler, hvilket giver dem en indlevende oplevelse af, hvordan livet som tjenestepige eller tjenestekarl udfoldede sig i fortiden. Det autentiske miljø på Hessel, hvor bygningerne stammer fra 1700-tallet, gør det muligt for eleverne at opleve historien i praksis, uden at de behøver at forestille sig noget – de kan se det med egne øjne. Generelt er alle undervisningsforløb tilrettelagt efter principperne om autenticitet, levendegørelse, praktiske aktiviteter, tidstypisk påklædning og håndtering af historiske genstande. Samtidig vægtes dialogen med eleverne højt, hvor de inddrager deres egne erfaringer og refleksioner om historien. Dette gør formidlingen nærværende og relaterbar,

⁷⁷ ibid. s. 10-11

hvilket fremmer elevernes engagement og forståelse for de historiske perioder, de beskæftiger sig med.⁷⁸

Delkonklusion

Specialet har nu gennemgået de samarbejdende museers bidrag til skabelsen af en best practice model, og der tegner sig nogle mønstre og fællesnævner. Fælles for alle museerne er, at de søger at engagere eleverne gennem praksisorienterede aktiviteter, der fremmer oplevelsesbaseret og interaktiv læring. Denne tilgang giver eleverne mulighed for at sanse historien ved at interagere med omgivelserne, genstandene og de praktiske opgaver, hvilket gør undervisningen mere konkret og tilgængelig. Museernes mål er at skabe et læringsmiljø, der tager hensyn til elevernes individuelle behov, ved at tilbyde struktur, forudsigelighed og mulighed for aktiv deltagelse. En central fællesnævner i formidlingen er brugen af autentiske miljøer og genstande, som konkretiserer historien og gør den håndgribelig for eleverne. For eksempel tilbyder både Vesthimmerlands Museum og Herregården Hessel en høj grad af autenticitet ved at lade eleverne deltage i aktiviteter som madlavning, iklædning af tidstypisk tøj og håndtering af historiske redskaber. Denne autenticitet hjælper eleverne med at visualisere og forstå fortiden uden at skulle forestille sig de historiske omgivelser, hvilket er særligt gavnligt for elever med særlige behov, da det skaber en direkte forbindelse mellem fortiden og nutiden. En anden fællesnævner er fokus på levendegørelse af historien gennem dramatiserede fortællinger og rollespil. På Vesthimmerlands Museum møder eleverne korsfareren Esben Sprænghest, der gennem sin fortælling inddrager dem i middelalderens verden. Ligeledes på Herregården Hessel deltager eleverne i rollespil, hvor de får en praktisk indsigt i livet som tjenestekarl eller tjenestepige i slutningen af 1800-tallet. Denne tilgang hjælper eleverne med at engagere sig følelsesmæssigt i historien og giver dem mulighed for at relatere til de historiske personer, de lærer om. Når det kommer til forskellene mellem museerne, er det særligt de fysiske rammer og aktiviteterne, der adskiller sig. På Stenaldercenter Ertebølle er der stort fokus på udendørs aktiviteter og fysisk bevægelse som en naturlig del af undervisningen. Her indgår aktiviteter som sejlads i stammebåde og fossiljagt, der udfordrer elevernes motoriske evner og skaber grobund for samarbejde. Dette står i kontrast til nogle af de

⁷⁸ ibid. s. 11-12

mere indendørs og strukturerede aktiviteter på andre museer, som i højere grad fokuserer på stillesiddende opgaver som skriftligt arbejde eller dramatiserede fortællinger som ved Storm P. Museet. Samlet set er formidlingen på tværs af de samarbejdende museer præget af en lignende pædagogisk tilgang, der lægger vægt på praktisk læring og sanselige oplevelser, hvilket skaber en inkluderende og engagerende læringsoplevelse for elever med særlige behov. Forskellene i aktiviteter og fysiske rammer afspejler de enkelte museers fokusområder og deres unikke måde at tilpasse undervisningen og sætte det i værk i et alternativt læringsrum til neurodivergente elevers forskellige behov og forudsætninger.

Best practice på Gammel Estrup

Selvom Gammel Estrup som museum har spillet en væsentlig rolle ved forrige afsnits undersøgelse af udarbejdelsen af en best practice model om optimale formidlingsstrategier til en særlig målgruppe, har museet udformet sin egen best practice model. Målgruppen er dog lidt anderledes, og fokuserer ikke udelukkende på neurodivergente børn og skoleelever. Museet har skiftet fokus og har nu også skruet op for målgruppens alder. Dette projekt hedder “Museum Uden Hæmninger,” og blev udarbejdet i perioden 2022-2023.⁷⁹ Dvs. der er gået et årti siden best practice-samarbejdet med de andre museer i tidligere afsnit blev udarbejdet. Som nævnt er der lagt fokus på anden målgruppe, nemlig neurodivergente personer i alderen 18 år og opefter. Ved museets projekt har ca. 50 elever samt undervisere fra Djurslands Folkehøjskole deltaget.⁸⁰ Og nu hvor målgruppen er anderledes, er formidlingsstrategierne dermed også anderledes? Dette afsnit vil præsentere de centrale formidlingsstrategier i best practice modellen, der blev færdigudarbejdet i 2023, og derefter vil specialet forsøge at opridse eventuelle forskelle og/eller ligheder mellem de to best practice modeller.

Først og fremmest har museet inddelt modellen i forskellige afsnit, der berører forskellige emner i relation til formidling af kulturarv, f.eks. psykisk tilgængelighed, formidling gennem tekst, alternativer til tekst, samling og udstilling, genstandsbaseret formidling,

⁷⁹ Gammel Estrup Danmarks Herregårdsmuseum, *Museum uden hæmninger, unge og voksne med kognitive udfordringer og børn med særlige behov*, 2023, s. 2

⁸⁰ *ibid.* s. 2

sansebaseret formidling, bevægelsesbaseret formidling, leg og indlevelse og gode rammer.⁸¹ Psykisk tilgængelighed handler primært om, hvordan museets fysiske rammer kan påvirke besøgendes mentale opfattelse af besøget. Faktorer som ydre arkitektur, lyd, lys og indre struktur i rum og på gange er indbefattet i fortolkningen af fysiske rammer og derfor også psykisk tilgængelighed. På et museum som Gammel Estrup er det svært at lave omfattende strukturelle forandringer, og derfor har der i udarbejdelsen af denne best practice model ikke været fokus på en ændring her. Dog handler psykisk tilgængelighed ikke kun om bygningens udseende og struktur, men også om udstillingernes indhold og abstraktionsniveau.⁸² Formidlingen gennem tekst på Gammel Estrup tager udgangspunkt i tekstbaseret kommunikation, hvilket skaber udfordringer for mange besøgende med kognitive udfordringer, såsom elever fra Djurslands Folkehøjskole. For disse elever blev den teksttunge formidling udelukkende en barriere for at forstå og engagere sig i museets fortællinger. Derfor blev det et mål for museet at finde alternativer til den tekstbaserede formidling og samtidig reducere teksternes omfang og kompleksitet, når det var nødvendigt. Den tekstbaseret formidling fungerede bedst gennem korte introduktioner til aktiviteter eller spørgsmål, der krævede stillingtagen. Nogle elever med bedre læsefærdigheder kunne udnytte teksterne, men de efterspurgte mere levende og dramatiserede fortællinger, der f.eks. gav indblik i herregårdens beboeres liv, samt flere billeder, fotografier og generelt bare mere visualitet. Dette viser en klar præference for narrative og visuelle elementer, som kan skabe en stærkere forbindelse til historien. Lærere og ledsagere havde også ønsker om kortere tekster, da de ofte skulle læse højt for eleverne. Her opstod et behov for højlæsningsvenlige tekster samt specielt materiale målrettet undervisere og ledsagere, så de kunne forberede sig og dermed være bedre rustet til at formidle museets indhold til deres elever. Dette viser, hvor vigtigt det er, at inkludere ledsagere og undervisere i udviklingen af materialer, der både kan bruges før og under et besøg for at styrke formidlingen.⁸³ Lange og 'kedelige' tekster kan altså resultere i en vis udfordring for denne målgruppe, og der bør dermed findes nogle alternativer til tekstbaseret formidling. Her kommer den personlige formidling i spil, som museet kalder det. Personlig formid-

⁸¹ ibid. s. 3

⁸² ibid. s. 4

⁸³ ibid. s. 5

ling skal tolkes som levende formidling ved at en fagperson fra museet, f.eks. en rundviser, står i spidsen for at fortælle.⁸⁴ Et andet element, der viste sig at have en positiv indvirkning på Djurslands Folkehøjskoles elever var berøring af genstandene. Selve samlingen og de udstillede genstande vakte ikke så stor interesse hos eleverne. At se en genstand bag glasmontere, man ikke måtte røre ved, kan virke som en abstrakt oplevelse, idet der ikke sker nogen konkret forbindelse mellem genstand og beskuer.⁸⁵ I en af museets udstillinger, måtte eleverne gerne røre ved genstandene. F.eks. fik de lov til at røre ved reproduktioner af sværd og rustninger, og der blev endda lavet en form for workshop, hvor eleverne fik lov til at fægte som datidens adelsfolk. Her blev eleverne engageret i en rolle og fik lov at benytte genstande.⁸⁶ Og netop gennem berøring og rollespil blev formidlingen og kulturarven konkretiseret og mere håndgribelig for eleverne, der nu bedre kunne knytte sig til historien. Eleverne fik derudover også lov til at skrive på en skrivemaskine for yderligere at tage genstandsbaseret og sansebaseret formidling i brug. De fleste elever reagerede positivt på oplevelsen med skrivemaskinen, men nogle elever, der ikke var så skriftligt stærke, oplevede det som demotiverende. I Gammel Estrups best practice model pointeres vigtigheden af at give eleverne mulighed for at få succesoplevelser og samtidigt undgå opgaver, der er for svære eller for abstrakte.⁸⁷ Ved en anden aktivitet på museet fik eleverne til opgave at skabe lydspor, der passede ind i tiden, ved at bruge genstande, der relaterer sig til museets køkken- og tjenestefolk. Der blev f.eks. brugt gamle sko, kværne og brænde til at skabe disse lydspor. Denne opgave blev udarbejdet i fællesskab blandt eleverne og underviserne fra skolen, og beskrives i Gammel Estrups best practice model som muliggørende for samspil og fællesskab.⁸⁸ Disse førnævnte formidlingsstrategier på museet har virket positivt på eleverne, men der er en særlig type formidling, der har virket endnu bedre. Og det er formidling gennem bevægelse. Eleverne skulle også udføre en simpel version af menuet (traditionel fransk pardans) i museets riddersal. Museets best practice model beskriver dette som “[...] en af projektets helt klart bedste oplevelser for mange af eleverne.”⁸⁹ En central problemstilling, der bør undgås i disse forskellige typer

⁸⁴ ibid. s. 6

⁸⁵ ibid. s. 7-8

⁸⁶ ibid. s. 8

⁸⁷ ibid. s. 9

⁸⁸ ibid. s. 10

⁸⁹ ibid. s. 13

af formidling er, at det ikke må blive for komplekst eller overfyldt med regler, da der ville gå for lang med at først at skulle lære disse regler.⁹⁰ Det næste centrale emne i Gammel Estrups egen best practice model er gode rammer. For målgruppen fra Djurslands Folkehøjskole var det afgørende, at formidleren skabte trygge rammer gennem personlig kontakt og interaktion. Det personlige møde, hvor eleverne blev mødt individuelt med deres navn og småsnakket med undervejs, var essentielt for at opbygge tillid mellem elev og formidler. Dette relationsarbejde blev fremhævet som en hovedfaktor for succesfuld formidling og dermed elevernes succesoplevelse. Der blev også lagt vægt på, at eleverne havde frihed til at udforske i eget tempo, men samtidig skulle der være klare rammer og afstemte forventninger for at skabe tryghed. At finde en balance mellem frihed og struktur var vigtigt for at opfylde deres behov. Derudover blev konkurrencemomenter i aktiviteter håndteret med forsigtighed for at undgå negative oplevelser.⁹¹

Delkonklusion

Gammel Estrup har i denne best practice model "Museum Uden Hæmninger" skabt en effektiv tilgang til formidling for neurodivergente individer i alderen 18 år og opefter, der øger inklusion og tilgængelighed gennem forskellige strategier af formidling. Ved at fokusere på psykisk tilgængelighed har museet taget højde for både fysiske rammer og abstraktionsniveauet i formidlingen, så det bliver tilgængeligt for besøgende med kognitive udfordringer. Der er sket en reduktion i brugen af tekst, og fokus blev lavet om til kortere og mere visuelle tekster og fortællinger. Alternativer til tekst som genstands- og sansebaseret formidling har skabt en mere konkret og håndgribelig oplevelse for deltagerne, og aktiviteter som dans og fysisk interaktion med genstande har været i fokus. Et centralt element i modellen er også det personlige møde mellem formidler og elev. Personlig interaktion og relationsopbygning er med til at skabe tryghed og give deltagerne succesoplevelser, hvilket også blev vægtet højt. Samlet set viser projektet, at ved at tilpasse formidlingen til målgruppen gennem en kombination af sanselige oplevelser, personlig kontakt og tilgængelige formidlingsmetoder, der kategoriseres under Hvenegaards modtagerorienteret og brugerinddragende formidling, kan museet skabe en meningsfuld og engagerende succesoplevelse for neurodivergente individer.

⁹⁰ ibid. s. 14

⁹¹ ibid. s. 15-17

Best practice model ved Museum for Forsyning og Bæredygtighed

Den sidste best practice model blev i 2023 udarbejdet af Museum for Forsyning og Bæredygtighed. Dette arbejde er dog blot et startskud til et større projekt for museet, men indeholder i høj grad samme emner og fremgangsmåder som de to andre best practice modeller. Ligesom ved de andre fremhævede best practice modeller, arbejder denne model med nogle pædagogiske overvejelser, der vil være et gennemgående tema. En af måderne hvorpå nogle af de pædagogiske elementer især kommer til udtryk var gennem det første møde med målgruppen. Det første møde foregik gennem en visuel præsentation af værten/værtsorganisationen, altså museet, som skete gennem en videooptagelse af en rundvisning af stedet. Denne optagelse, som blev sendt ud til målgruppen, indeholdt en præsentation af museets fysiske rammer og arealer samt en smule historisk viden. Ved netop at sende denne optagelse ud, kunne målgruppen danne sig en vis relation til stedet og til den værtsperson, som skulle stå i spidsen for projektet. På den måde kan man skabe grobund for tillid, tryghed og forudsigelighed for målgruppen.⁹²

Målgruppens første besøg på museet skete først efter de havde set denne introduktionsvideo af museet og værtspersonen. Den første aktivitet ved målgruppens besøg var en rundvisning. Her fik målgruppen mulighed for at se stedet med egne øjne og ikke blot gennem en video. Og for at drage paralleller til de tidligere nævnte 10 H'er, hvor et af spørgsmålene er: "*Hvorfor skal jeg lave det?*" kunne museet gøre opmærksom på, at formålet med rundvisningen var at få et indblik i museets møller, fordi målgruppen selv skulle lave sine egne miniature møller ud af genbrugt materiale som f.eks. pap, tomme plastikflasker osv. Den ønskede hensigt med at sætte møllerne i fokus var at give målgruppen indsigt i, hvordan møller har været en vigtig drivkraft for produktion af mad og energi gennem tiden. På den måde stiftede eleverne kendskab til mad og strøm, hvilket er noget alle egentlig kan relatere til. Derudover gav rundvisningen også svar på, hvor brugeren skulle lave det. Dette er blot få eksempler på, hvordan nogle af de pædagogiske metoder (bl.a. de 10 H'er) har været en del af projektet. Rundvisningen er vigtig, og bør være noget af det første,

⁹² Albert Møllergaard, *Rapport – Leg og læring* (utrykt opgave, Aalborg Universitet, 2023), s. 2

brugeren oplever. Også gennem denne rundvisning opfyldes nogle af de fem psykologiske grundprincipper, som også er nævnt i rapporten. For der opstår nemlig noget genkendelighed og forudsigelighed, idet brugeren bliver bekendt med omgivelserne og værten. Inden deltagernes første besøg modtog de, udover introduktionsvideoen, også en konkret, skematiseret og visuel dagsorden med korte og præcise beskrivelser af dagsordenen. Værten sendte denne programoversigt til deltagernes undervisere, som de formidlede videre ud i klasserne.⁹³

Didaktik er som udgangspunkt generelt ikke en historikers spidskompetence, især ikke når det gælder neurodivergente individer. Til gengæld er pædagoger og specialpædagoger eksperter på dette område. Derfor er det vigtigt at indgå et tæt samarbejde med de ansatte, som børnene er knyttet til. De hjælper nemlig børn med at lære, hvordan de bedst lærer. Her kan drages paralleller til Piagets konstruktivistiske læring, der i grundlæggende træk handler om, at de bedste muligheder for indlæring opstår, når den lærende selv er aktiv frem for bare at sidde og lytte. Didaktiske overvejelser om især den konstruktivistiske tilgang i forløbet skete gennem det faktum, at eleverne selv var aktive i forløbet. De fik lov til at stille spørgsmål, indgå i dialog med hinanden, pædagogerne, lærerne og museets værtsperson. Og de fik lov til at få *hands-on* gennem forløbet, hvilket egentlig var det gennemgående tema for at opnå den ønskede indlæring.⁹⁴ De næste underafsnit i opgaven fremhæver de forskellige forløb, der blev udarbejdet af museet. Der vil i alt blive fremhævet tre forskellige forløb med tilhørende formidlingsstrategier, formål og de væsentligste punkter fra evalueringer.

Det første forløb vil tage udgangspunkt i elementet "lav din egen". De unge fik her mulighed for at bygge deres egne produkter. Det er et museum for bæredygtighed og forsyning, så produkterne er dermed knyttet til museet. Der skulle arbejdes med vind og vand som drivkraft, og det skulle produkterne afspejle. På den måde gør formidlingsforløbet sig relevant for museets område. Nogle af de produkter, der skulle arbejdes med i dette forløb, var eksempelvis vandmøller, vindmøller, vindfanger, vindretningsmålere, vindposer og miniature sejlbåde. Disse produkter kan i høj grad laves af genbrugelige dele såsom ispinde, plastikposer, plastikflasker, plastikkopper, hårperler, spisepinde, plastiskruelåg,

⁹³ Ibid. s. 7

⁹⁴ Ibid. s. 2-6

fjer, pap og karton mm. Kun fantasien skulle sætte grænser, og der er ikke altid kun én måde at lave produkterne på. Produkterne bruger vand og vind som drivkraft, ligesom møllerne på museet, og var derfor en oplagt mulighed for at lære deltagerne om bæredygtighed, forsyning og historie. Ved aktiviteten stod der desuden forskelligt farvede tuscher til rådighed, så målgruppen derved kunne sætte sit eget personlige præg på deres egne produkter. Om det så var bestemte farvekombinationer, mønstre eller navn var op til dem selv.

Et andet produkt, som målgruppen kunne lave, var en vindpose. Dette var tiltænkt som én stor fællesopgave, som alle kunne arbejde sammen om at lave. Hver deltager kunne bidrage med sin egen personlige pose (evt. bæreposer fra en dagligvarebutik) og personliggøres med farver, navne osv. og derefter sættes sammen med de andres poser, som til sidst skulle blive til én stor vindpose.⁹⁵ Formidlingen kan sådan set deles op i flere kategorier, idet der var flere ting, der skulle formidles. Bl.a. viden om museet og den tilknyttede historie, og så hvordan de førnævnte produkter skulle fremstilles. Og hvordan formidles de to ting så? Den historiske viden om museet (og den tidsperiode museet formidler til dagligt) formidles, som nævnt, gennem en rundvisning af, hvordan museets to møller fungerer samt en håndfuld historiske fakta, uden det bliver for komplekst eller for tungt. Derudover, også gennem en rundvisning, præsenterede museet deltagerne for museets forskellige udstillinger, der hhv. består af et stuehus, der er indrettet efter en velhavende families interiør. Ved en almindelig åbningsdag uden en guide eller en vært foregår formidlingen gennem scanning af QR-koder rundt omkring i huset, hvorefter en stemme vil fortælle om de enkelte genstande, hvor QR-koderne befinder sig. Museet havde på daværende tidspunkt også en særudstilling, der handlede om gødning og det at dyrke jorden. Her var både tekst på plancher, videoer på fjernsyn af landbrug samt en interaktiv skærm, hvor man kunne stille en 'levende' landmand nogle spørgsmål ved at trykke på skærmen, hvorefter han så svarede på spørgsmålene. Og så har museet naturligvis vandmøllen og vindmøllen. Her foregår den almindelige formidling gennem tekst på plancher, hvis der altså ikke er tale om en rundvisning af en guide. Fremvisning af møllernes funktion blev gjort gennem interaktiv formidling ved at lade deltagerne selv prøve at starte og lukke for museets vandmølle - dog i samarbejde med værten. Alt i alt var/er der sådan set

⁹⁵ Ibid. s. 4-6

mange muligheder mht. formidlingsformer på museet. For kort at opsummere fik gæsterne mulighed for at opnå faglig historisk viden gennem interaktivitet, levende formidling af en guide, tekst på placher og digitale medier.⁹⁶ Da produkterne så skulle bygges, skulle museet også finde ud af, hvordan det bedst formidle fremgangsmåden. Den ene mulighed var, at jeg på forhånd har bygget nogle modeller/skabeloner, som eleverne kunne bruge som inspiration. Deltagerne måtte og burde gerne røre ved modellerne. Her ville deltagerne samtidig have mulighed for at inddrage egne idéer og udvikle produktet yderligere. Nogle af dem var yderst kreative sammenlignet med museets vært. På den måde fik deltagerne også udnyttet sine kreative evner. Samtidig optrådte værten som en levende formidler og kunne dermed fortælle eleverne, hvordan opgaven udføres. Dermed stod værten og elevernes lærere til rådighed, hvis eleverne havde brug for hjælp til aktiviteten.

En anden formidlingsstrategi var at designe en *how-to* ved at vise billeder/figurer trin for trin, f.eks. vha. piktogrammer eller billeder. Her var der fem trin i alt samt en oversigt over, hvilke materialer, der kunne bruges. Billederne blev lagt ud på arbejdsbordet i en struktureret rækkefølge, så de alle var synlige, overskuelige og visuelt behagelige at kigge på. Formålet med denne formidlingsstrategi var at tage højde for dem, som gerne vil arbejde selvstændigt i ro og fred og følge en struktureret manual uden at skulle lytte til værten eller den eventuelle larm fra de andre deltagere. Det overordnede formål var at undersøge, hvilken formidlingsstrategi, der fungerede bedst for netop disse brugere.⁹⁷ Er det f.eks. videoer, billeder/piktogrammer eller levende formidling, der var den optimale form for formidling? Hvad virker, og hvad virker ikke? Det er spørgsmålet. Nedenfor er en række observationer fra museets vært, mig selv, og evalueringer udarbejdet af deltagerne og deres lærere/pædagoger.

3.-4. klasse fra Øster Hjermitslev

Eleverne ankom om formiddagen, og de kunne genkende mig fra en introduktionsvideo, jeg havde sendt til dem på forhånd. Efter velkomsten og en kort præsentation af navne, begyndte rundvisningen. Vi startede i haven, hvor jeg forklarede, hvordan vi har mulighed for at dyrke vores egne afgrøder. Hertil fortalte mange af eleverne, at de også havde kendskab til dyrkelsen af jorden gennem familie og venner osv. I introduktionsvideoen

⁹⁶ Ibid. s. 6-7

⁹⁷ Ibid. s. 7

nævnte jeg nemlig vores afgrøder, og eleverne refererede flere gange tilbage til den video. Dernæst forklarede jeg, hvordan havens springvand fungerer via hæverten og vandmøllen. Derefter viste jeg selve hæverten. Eleverne virkede meget interesserede og udbrød "Smart!" Rundvisning i vandmøllen forløb sig på både godt og ondt. Eleverne havde tendens til at være en anelse højlydte og ivrige, og fik derfor ikke alle informationerne, inden vi skulle starte vandmøllen. En af eleverne fik sin finger i klemme mellem et stykke træ og en halvvæg. Eleven var dog ivrig efter at deltage igen efter en kort pause.

Vandmøllens filter var for beskidt, og vi kunne derfor ikke starte den. Men det gav til gengæld mulighed for at forklare, at vi ikke altid kan kontrollere naturens kræfter. Efter forløbet med vandmøllen, gik vi op til vindmøllen. Her forklarede jeg helt lavpraktisk, hvordan en vindmølle fungerer. Her nævnte nogle af eleverne, at de også havde set lignende vindmøller tidligere. Museets tilknyttede møller der skulle starte vindmøllen havde en tid til en corona-vaccination under rundvisningen, så desværre fik vi heller ikke møllen i gang på selve rundvisningen. Først senere, efter vi var kommet ind i stuehuset, startede mølleren vindmøllen. Jeg sagde til eleverne, at de skulle kigge ud af vinduet, så de kunne se møllen. Flere af eleverne brød ud i jubel, mens de resterende udtrykte sig mere sagte med "Wow!" Herefter havde vi frokostpause, hvor vi alle sad i den fine blå stue i stuehuset. Der var god stemning og en af eleverne sagde endda, at det var godt, at der faktisk ikke var nogen, der var blevet sure endnu. Dette er i særdeleshed et tegn på, hvordan der hurtigt kan opstå en situation, hvor tilknyttede kontaktpersoner må gribe ind. Lav din egen-aktiviteten begyndte efter frokostpausen. Jeg forklarede rammerne for, hvordan aktiviteten skulle udføres og tilbød hjælp hvor det var nødvendigt. Eleverne gik straks i gang og var meget engagerede. De forstod tilsyneladende konceptet fint og begyndte at lave hver sine produkter. Aktiviteten foregik i den røde spisestue i fællesskab. I et rum ved siden af havde jeg lagt en billedrig skabelon og materialer til, hvordan man laver et specifikt produkt; en vindpose. Men alle eleverne blev i den røde stue og ville hellere lave produkterne sammen. Da eleverne så småt var ved at være færdige, sagde pædagogerne til mig, at det nok ikke varede så længe, inden de var nødt til at tage hjem. Pædagogerne må altid have elevernes energiniveau, koncentrationsevne og trivsel in mente. Og det det vi, som museums personale for det meste ikke kan vurdere på egen hånd. Afslutningsvis fortalte jeg eleverne, at de var meget velkomne til at komme på besøg igen, så vi kunne arbejde videre med produkterne, som jeg lovede at gemme på museet indtil de kommer

igen. Både eleverne og pædagogerne var enige om, at flere besøg ville være oplagt. De glædede sig til at komme igen. Flere af eleverne ville have individuelle billeder sammen med mig, og så tog vi ét stort gruppebillede til sidst. Der blev uddelt kram, tegninger og en gave til mig fra børnene. Ifølge den programoversigt, der blev aftalt med pædagogerne, skulle der foregå en afsluttende evaluering efter dagen. Det fik vi ikke gjort, eftersom eleverne skulle hjem igen. Til gengæld aftalte vi, at pædagogerne og eleverne skulle evaluere uden mig, skrive nogle ting ned og så sende dem til mig.

Overordnet set havde eleverne en succesrig dag, og en af eleverne udtrykte endda, at han havde haft den bedste dag i verden. Pædagogerne gjorde samtidigt et fantastisk stykke arbejde med at holde styr på eleverne. Både pædagoger, elever og jeg så dagens forløb som en succes. Ved dette besøg virkede den levende formidling bedst frem for en billedrig skabelon.⁹⁸

6.-7. klasse fra Øster Hjermitslev Velkomst kl. 11. Vi startede med en navnerunde, og alle fik præsenteret sig selv. Så gik vi i haven. Her fortalte jeg om vores afgrøder, som de også genkendte fra videoen. Eleverne fortalte også om deres eget kendskab til afgrøder. God dialog.

Vandmøllen havde igen lidt vanskeligheder med at starte, men det lykkedes til sidst at få den i gang. Den kørte ikke på fulde potentiale, men det var nok til at eleverne fik en idé om, hvordan det ville se ud, hvis den kørte upåklageligt. Da vi skulle starte vandmøllen, spurgte jeg, om nogen havde lyst til at hjælpe, hvor flere rakte fingeren op, ligesom til undervisning, og så gjorde vi det i fællesskab. Overordnet set fik eleverne fornøjelse af at se vandmøllen i aktion. Senere på dagen viste jeg dem en video af, hvordan det ser ud, når møllen kører uden problemer. Den var værdsat. Vindmøllen havde fået rigeligt vind i sejlene og kunne sagtens køre. Vi var endda oppe i vindmøllen, mens den kørte, hvilket eleverne synes var meget spændende. Det havde de aldrig prøvet før. Her kunne de tydeligt og visuelt se, hvordan korn males til mel vha. en vindmølle. I vindmøllen har vi også små møllesten, som man selv kan prøve at male mel med. Det var der flere der prøvede. Frokostpause var næste punkt. Vi sad i den fine stue, hvilket eleverne synes var en sjov oplevelse. Det er ikke hver dag man får lov at sidde så fint til bords. Lav din egen-aktivitet begyndte efter frokostpausen. Jeg forklarede, hvordan eleverne skulle tænke i bæredygtighed og energi, når de skulle bygge deres produkter. Elever såvel som pædagoger

⁹⁸ Ibid. s. 7-10

gik ivrigt i gang. En af eleverne virkede opgivende midtvejs, men med lidt hjælp fandt eleven motivationen igen. Eleven udtrykte, at han ikke var særlig kreativ, og at elevens produkt ikke ville virke. Men med en smule hjælp fandt eleven ud af, at produktet faktisk virkede. Eleven var derefter i markant bedre humør og fortalte senere på dagen, om hvordan mit forløb havde medført, at det var første gang eleven havde hygget sig og være kreativ på samme tid. En anden elev havde overraskende udbredt viden om både vand- og vindmøller. Havde fuld forståelse for, hvordan naturens kræfter kan bruges som bæredygtige energikilder. Aktiviteten foregik i den røde spisestue i fællesskab. I et rum ved siden af havde jeg lagt en billedrig skabelon og materialer til, hvordan man laver et specifikt produkt; en vindpose. Men alle eleverne blev i den røde stue og ville hellere lave produkterne sammen. Pædagogerne er bedre - og uddannet - til at mærke elevernes humør, adfærd og energiniveau. Dvs. de ved, hvornår eleverne er trætte, og da kl. blev 14:00, tog det første hold elever hjem. Men den anden halvdel blev der faktisk en halv time længere, fordi de havde det sjovt. De fleste nåede at blive færdige med produkterne, så det testede vi. Alle produkterne virkede, nogle bedre end andre, men det var én stor succesoplevelse for dem alle. Afslutningsvis sagde vi på gensyn til hinanden, og der var tilsyneladende stemning for, at eleverne skulle komme på besøg igen. Her snakkede vi om, at vi også kunne prøve at bage med det mel, som vi selv kan fremstille i vindmøllen, hvilket jeg egentlig havde planlagt som sekundært forløb på forhånd. Eleverne virkede begejstrede. Både eleverne og pædagogerne takkede pænt for en hyggelig og lærerig dag. Ifølge den programoversigt, der blev aftalt med pædagogerne, skulle der foregå en afsluttende evaluering efter dagen. Det fik vi ikke gjort, eftersom eleverne skulle hjem igen. Til gengæld aftalte vi, at pædagogerne og eleverne skulle evaluere uden mig, skrive nogle ting ned og så sende dem til mig.

Overordnet set var det en sjov og lærerig dag for alle parter. Pædagogerne var hjælpsomme og lyttende, og de virkede lige så interesserede og engagerede som eleverne. Der opstod gode dialoger mellem mig og pædagogerne, og de udtrykte deres glæde over forløbet. Ved dette besøg virkede den levende formidling bedst frem for en billedrig skabelon. Ølandhus

Velkomst kl. 10. De fleste kunne huske, at de havde set mig før. Men ikke fra den introduktionsvideo, som jeg havde sendt ud til heldagsskolen i Øster Hjermitselev. De genkendte mig fra da jeg havde været på besøg hos dem et par uger inden deres besøg på

museet. Som sædvanlig startede turen i haven, hvor jeg fortalte om vores afgrøder. Igen, så opstod der dialog om afgrøderne. Ved Ølandhus dyrker eleverne også afgrøder i deres urtehave, og på den måde er der noget genkendeligt og relaterbart. Vandmøllen var næste stop. Her fortalte jeg om møllens funktion og drift gennem tiden. Desværre levede vandmøllen ikke op til sit fulde potentiale, igen, og kørte ikke upåklageligt. Men det var lige nok til at jeg kunne vise eleverne, hvordan det ville se ud, hvis den virkede optimalt. Eleverne og pædagogerne stillede spørgsmål undervejs, og der opstod flere dialoger. F.eks. blev der spurgt om, hvorvidt stedet var besøgt, og om jeg havde mødt nogle genfærd. Her fortalte jeg om en møllersvends dødsfald i vandmøllen, og at jeg ikke selv havde oplevet noget paranormalt, men at jeg havde hørt andre folk fortælle om genfærd. Vindmøllen gik vi op til bagefter. Her fortalte jeg om vindmøllens drift og formål. Disse elever prøvede også vores miniudgave af møllesten. Frokostpausen var hyggelig og lærerig, og vi talte om livet på gården i gamle dage. Afslutningsvis talte lederen og jeg om elevernes næste besøg. Det skulle oprindeligt have været dagen efter, men det ville passe bedre, hvis deres næste besøg kunne blive udskudt. Eleverne og deres behov er førsteprioritet og hele forløbet er tiltænkt at foregå på deres præmisser, så vi blev enige om at udskyde næste besøg. Her talte vi om andre idéer, der også kunne være et fornuftigt forløb. Her talte vi om at bruge vindmøllen til at male mel og derefter lave en bagedag, som vi vil koble sammen med Lav din egen!-aktiviteten. Vi nåede ikke at gå i gang med den aktivitet, da lederen og jeg på forhånd havde besluttet, at deres første besøg blot skulle bestå af en rundvisning, og ikke en rundvisning og en aktivitet, som det ellers har været for de andre besøgende (Øster Hjerimitslev). Overordnet set var det også en succesfuld og lærerig dag. Der opstod flere dialoger mellem pædagoger, elever og mig selv. Alle eleverne var ikke helt klar over, at de ikke skulle på besøg igen den efterfølgende dag, så flere af dem kom hen til mig og sagde, at de glædede sig til næste besøg.⁹⁹ Nedenstående indeholder beskrivelser af undervisernes egne ord, deres dialoger med eleverne samt, hvordan forløbet har opfyldt nogle af skolens læringsmål for de forskellige klassetrin.

3.-4. klasse & 6.-7. klasse fra Øster Hjerimitslev

Følgende evaluering - og generel feedback - er udarbejdet af lærerne fra Hældagsskolen Øster Hjerimitslev efter besøget på Dorf Møllegård, som skolen efterfølgende har tilsendt pr. aftale: "Albert er god til at skabe kontakt til eleverne og engagere dem i samtale. Han

⁹⁹ Ibid. s. 10-11

formår at justere indhold i formidling ud fra elevernes niveau af deltagelse, reaktion på omgivelserne og deres spørgsmål. Opbygningen af rundturen med formidling via fremvisning, fortælling og samtale efterfulgt af "makerspace" med genbrugsmateriale i den røde stue virker godt for vores målgruppe af elever. På det tidspunkt er de mætte af indtryk og meget klar til selv at have "hænder i noget".

I øvrigt var det en spændende oplevelse for dem at spise madpakker i den fine blå stue og sidde i møblerne. For vores målgruppe virker det godt, at man må røre ved tingene og har mulighed for at omsætte læringsstof i konkrethed."

Kommentarer fra eleverne:

"Det er spændende, at der kommer mel ud af møllen. Tror du vi kan bage af melet?"

"Det er smart, det med vinden og vandet. Jeg ville gerne bo på gården, man kan jo få lys og internet gratis på den måde."

"Det bedste var knopsvanerne."

"Jeg kunne godt lide at bygge en mølle. Den kan dreje rundt rigtigt."

"Stenene bestemmer, hvordan kornet kommer ud."

"Den her vindmølle drejer kun en del, ikke det hele. Det er smart."

"Det er ikke et stort hus at bo i" (om beboelsesområderne i vandmøllen).

I forhold til de bindende rammer i Fælles mål for Folkeskolen ser vi forløbet i kontekst med nedenstående fag og kompetencemål:

Historie

4. kl. - kompetencemål:

Kronologi og sammenhæng: Eleven kan relatere ændringer i hverdag og livsvilkår over tid til eget liv.

Kildearbejde: Eleverne kan anvende kilder til at opnå viden om fortiden.

Historiebrug: Eleven kan fortælle om, hvordan mennesker er påvirket af og bruger historie.

6. kl. - kompetencemål:

Kronologi og sammenhæng: Eleven kan sammenligne væsentlige træk ved historiske perioder.

Historiebrug: Eleven kan perspektivere egne og andres historiske fortællinger i tid og rum.

Natur og teknologi

Indskoling - kompetencemål:

Undersøgelse: Eleven kan udføre enkle undersøgelser på baggrund af egne og andres spørgsmål.

Modellering: Eleven kan anvende naturtro modeller.

Perspektivering: Eleven kan genkende natur og teknologi i sin hverdag.

Kommunikation: Eleven kan beskrive egne undersøgelser og modeller

Mellemtrin

4. kl. - kompetencemål:

Undersøgelse: Eleven kan gennemføre enkle undersøgelser på baggrund af egne forventninger.

Modellering: Eleven kan anvende modeller med stigende abstraktionsgrad.

Perspektivering: Eleven kan relatere natur og teknologi til andre kontekster.

Kommunikation: Eleven kan beskrive enkle naturfaglige og teknologiske problemstillinger.

6. kl. - kompetencemål:

Undersøgelse: Eleven kan designe undersøgelser på baggrund af begyndende hypotese-dannelse.

Modellering: Eleven kan designe enkle modeller.

Perspektivering: Eleven kan perspektivere natur/teknologi til omverdenen og aktuelle hændelser.

Kommunikation: Eleven kan kommunikere om natur og teknologi.¹⁰⁰

Det næste forløb handlede om bagning. Alle mennesker kan relatere til mad. Særligt mel og korn har gennem tiden været essentielle ingredienser for at få mad på bordet. Og man har bl.a. produceret det vha. vind- og vandmøller. Hvis vejret var til det, skulle der produceres mel fra vindmøllen, som derefter skulle bruges til at bage pebernødder. Men hvis det ikke blæste, og vindmøllen ikke kunne aktiveres, måtte deltagerne bruge noget af det mel, som vindmøllen havde produceret i forvejen. Når pebernødder var færdige, fik deltagerne mulighed for at få succesoplevelsen af at stå med det færdige produkt i hånden og smage på det, og her opstod muligheden for sansebaseret formidling. Hvis der skulle blive overskydende mængder, kunne det med fordel komme med hjem til deltagerne, som

¹⁰⁰ Ibid. s. 11

de evt. kunne dele med andre (familie, venner osv.) Denne aktivitet foregik desuden i fællesskab med alle deltagerne og værterne.¹⁰¹

Den centrale formidlingsstrategi bar i dette forløb til at præge af levende formidling. Der var en fagperson/vært tilknyttet museet, som skulle formidle både møllerne og aktivitetens program. Pga. antallet af deltagere og museets fysiske rammer, blev deltagerne delt op i mindre grupper. På den måde fik alle deltagerne mulighed for aktivt at være med uden, at nogle blot skulle stå og kigge på. Museets vært var ikke en ferm bager, og derfor blev der uddelt konkrete og farverige opskrifter til de enkelte grupper. Værten, lærerne og pædagogerne gik jævnligt frem og tilbage mellem de forskellige grupper for at give en hjælpende hånd og samtidigt sørge for, at alt forløb sig som det skulle.¹⁰²

3. 4. klasse fra Øster Hjermitslev

Velkomst kl. 10. Vi havde jo mødt hinanden før alle sammen, og vi kunne alle huske hinanden, nogle med navn, andre bare med ansigt.

Rundvisning i kælderen, hvor jeg fortalte om hele forberedelsen op til forløbet, herunder optænding af bageovn, fyring med jævne mellemrum, overnatning på museet osv.

Bagningen var næste punkt. Først skulle vi hente melet. Det er noget vi på museet har produceret i vindmøllen forinden. Igen var der fokus på bæredygtighed. Derefter gik vi tilbage til bageovnen i kælderen og begyndte at lave dejen. Jeg delte os op i tre grupper, så der kunne være en voksen i hver gruppe. Inddelingen var fornuftig, og der var ingen problemer. Der var udmærket dialog undervejs, flere stillede spørgsmål og fik svar. Jeg havde aldrig prøvet at bage før, så jeg fik også lært noget nyt i processen. Da de rå pebernødder var færdige, spiste vi frokost. Efter frokosten satte vi pebernødderne ind i bageovnen. 7-8 minutter senere var de færdige. Men det lignede ikke rigtig pebernødder, da de alle var blevet meget flade. Det synes vi var sjovt, og vi blev alle enige om, at vi havde opfundet en ny type kage/pebernød. Alle eleverne fik en pose med "pebernødderne" med hjem. Afslutningsvis nævnte jeg over for lærerne, at vi ikke ville kunne nå at udføre et forløb mere, men at jeg håbede, at jeg en dag ville komme tilbage til museet og lave flere forløb. Jeg nævnte derudover, at de måske vil blive kontaktet af en anden, så samarbejdet kan holdes i live. Det virkede de glade for.¹⁰³

¹⁰¹ Ibid. s. 12

¹⁰² Ibid. s. 12

¹⁰³ Ibid. s. 13

Ved denne best practice model blev der opstillet flere formidlingsstrategier på samme tidspunkt. F.eks. ved Forløb 1 havde deltagerne mulighed for både at lytte til værten som levende formidler, der skulle fremstilles vind- eller vanddrevne produkter af genbrugsmaterialer i fællesskab, eller at følge farverige, simple og konkrete vejledninger i form af piktogrammer på egen hånd. Alle deltagerne valgte muligheden om at udføre fællesopgaven i samarbejde med hinanden, med værten og læreren.

Delkonklusion

De mest centrale formidlingsstrategier i denne best practice model har været genstandsbaseret formidling, levende formidling, sansebaseret formidling og , som skete hhv. gennem fysisk, interaktiv kontakt med vandmøllen, rundvisningen fra museets vært, bagning af pebernødder samt smagsprøver af det færdige produkt. Én ting er at afprøve de forskellige formidlingsstrategier, og en anden er at få det afprøvede be- eller afkræftet. På baggrund af elevernes kommentarer, den efterfølgende evaluering med pædagogernes beskrivelse af, hvordan forløbene har opfyldt nogle af emner af elevernes læringsmål, kan forløbet fortolkes som en succes. Det samme kan gøre sig gældende fra de andre best practice modeller. Specialet har nu berørt best practice i det danske museumslandskab. Hvad hvis man bevæger sig ud over de danske rammer og ser mere internationalt? Det vil næste afsnit gå i dybden med.

Best practice på internationalt plan

Selvom best practice skrives på engelsk, så har Danmark sandelig taget det til det sig og gjort noget stort og især fornuftigt ud af det. Men hvad hvis man vender synet mod et mere internationalt perspektiv? Udtrykket stammer fra det engelske sprog, så der må vel være nogle internationale eksempler om best practice modeller. Når det gælder litteratursøgningen hertil, opstår der visse udfordringer. Tidligere belyste specialet, hvordan der er en særlig forskel på begreberne bedste praksis og best practice, hvor bedste praktisk er et udtryk for, hvordan en bestemt praksis fungerer bedst, og hvordan best practice er en betegnelse for et veldokumenteret, veludført og nøje beskrevet dokument eller rapport, som kan deles ud til offentligheden. Udfordringen ved dette er, at den danske version af best practice ikke er det samme som det engelske udtryk best practice. Best practice på engelsk betyder det samme som bedste praksis på dansk, hvis man blot har ordene selv-

stændigt. Det er måske lidt obskurt at forklare dette forhold mellem begreberne og sprogene. Men det betyder blot, at litteratursøgningen på hvert sprog kan give forskellige resultater. I Danmark er best practice modeller i museumsverdenen et velkendt fænomen, og det lader endda også til, at der er en best practice model for, hvordan man skaber en best practice model. De ligner nemlig hinanden meget i struktur og indhold. F.eks. med cases, evalueringer, konklusioner og anbefalinger. Denne form af en best practice model er sværere at finde ved på internationalt plan. Meget af det materiale, der er tilgængeligt, er enten museer, der beskriver, hvordan de har haft succes med forskellige forløb eller udstillinger. Eksempler på dette er bl.a. vist i specialets afsnit om teoretisk grundlag, hvor The British Museum og Science Museum of Oxford fremhæves. Museerne har altså beskrevet en succesfuld fremgangsmåde, men er ikke blevet til en best practice model, man kender fra Danmark og dets museer. Tilsyneladende er best practice modeller i Danmark og internationalt ikke det samme. Det lader derimod til, at best practice modeller på internationalt plan foregår således, at store og veletablerede organisationer eller institutioner udgiver best practice modeller bl.a. baseret på eksempler fra andre museer. Af disse internationale organisationer er der f.eks. International Committee of Museums and Collections of Modern Art (CIMAM) er en international organisation, der er tilknyttet UNESCO, som blev etableret i 1962. CIMAM har en vision om at skabe en verden, hvor bidrag fra museer, samlinger, arkiver og moderne kunst skal være berigende til kulturelt og økonomisk velvære i samfundet.¹⁰⁴ Organisationen har samtidig offentliggjort flere best practice modeller. Men ikke af samme type, som afspejler dem fra Danmark. Eksempelvis består en af CIMAM's 'best practice modeller' af en *code of ethics*, der handler om den bedste udførelse af driften af museet, arbejde med samarbejdspartnere, og sikringen af organisationens vækst på længere sigt.¹⁰⁵ The Committee for Education and Cultural Action (CECA), der også er tilknyttet ICOM er en organisation for museumspersonale med det formål at udveksle videnskabelig information på internationalt niveau, udvikle professionelle standarder, vedtage regler og anbefalinger samt gennemføre samarbejdsprojekter.¹⁰⁶ CECA arbejder også med best practice. Men frem for en rapport, udgives det

¹⁰⁴ "General Information," *CIMAM*,

konsulteret 15/02/2025, <https://cimam.org/general-information/>

¹⁰⁵ "Resources & Publications," *CIMAM*,

konsulteret 15/02/2025, <https://cimam.org/resources-publications/>

¹⁰⁶ "What is CECA?," *CECA ICOM*,

konsulteret 15/02/2025, <https://ceca.mini.icom.museum/about-us/what-is-ceca/#>

som bøger. Disse best practice bøger begyndte at udkomme i 2011, og der kommer en ny bog hvert år. Udgivelserne har til formål gøre museer og dets ansatte dygtigere i deres felt, og generelt at skabe en positiv udviklingen i den internationale museumsverden.¹⁰⁷ International Council of Museums (ICOM) er en af de største spillere på banen når det gælder kulturarv og museer. ICOM udtrykker selv, at de "[...] promotes excellence and best practices."¹⁰⁸ Og deres bidrag til best practice kommer i form af vejledende udgivelser dedikeret til bl.a. indsamling, registrering, bevaring (tre af de fem søjler) og efteruddannelse af personale.¹⁰⁹ ICOM's best practice modeller handler tilsyneladende mere om selve driften af en kulturinstitution frem for formidlingen på museerne. På toppen sammen med ICOM sidder United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO). Og ligesom med ICOM, så handler deres best practice arbejde mere om driften af museer og organisationen selv, og hvordan de administrerer verdensarv.¹¹⁰

På baggrund af specialets cases og eksempler på best practice modeller kan ses, at der er en vis forskel i måden best practice skabes på. Eller i hvert fald, at der er forskellige versioner af best practice modeller og at de kan komme i mange former. Ingen af dem er forkerte, og de har egentlig flere væsentlige ligheder end kontraster. Alle modellerne har til formål at skabe positiv vækst i museumsverdenen i samarbejde med organisationer, eksterne samarbejdspartnere, ansatte og brugere.

Museer der ikke henvender sig til neurodivergente individer

Et besøg på REGAN Vest er en unik mulighed for at opleve et af Danmarks mest hemmeligholdte anlæg fra Den Kolde Krig. Bunkeren, der blev bygget som et skjult regeringsanlæg i tilfælde af en atomkrig, er et fascinerende stykke historie, som nu er åbnet for offentligheden gennem guidede rundvisninger. For mange er det en spændende og informativ oplevelse, men for neurodivergente individer kan et besøg på REGAN Vest være forbundet med en række udfordringer. Disse udfordringer relaterer sig primært til de sensoriske forhold i bunkeren, besøgets struktur og formidling, de sociale aspekter

¹⁰⁷ "Best Practice," *CECA ICOM*,

konsulteret 15/02/2025, <https://ceca.mini.icom.museum/publications/best-practice/>

¹⁰⁸ "Standards and Guidelines," *ICOM*, konsulteret 15/02/2025, <https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/>

¹⁰⁹ *ibid.*

¹¹⁰ "Recognition of Best Practices,"

konsulteret 15/02/2025, <https://whc.unesco.org/en/recognition-of-best-practices/>

samt muligheden for fleksibilitet og individuelle tilpasninger. For mange neurodivergente individer, særligt personer med autisme, ADHD eller sensorisk bearbejdningsforstyrrelse, kan de fysiske omgivelser på REGAN Vest være udfordrende. Bunkeren ligger 60 meter under jorden og består af smalle gange, lave lofter og et begrænset lysindfald. Mørket og den klaustrofobiske atmosfære kan virke overvældende på personer med sensorisk sensitivitet, og for nogle kan det medføre angst eller overstimulering. Hertil kommer, at bunkeren ikke har naturlig ventilation, hvilket kan skabe en trykkende fornemmelse, som kan forstærke ubehaget. En anden sensorisk udfordring er akustikken i bunkeren. De hårde overflader reflekterer lyde, hvilket kan skabe en ekkoeffekt og forhøje det generelle lyd-niveau. For personer med auditiv sensitivitet kan dette føre til overstimulering og koncentrationsbesvær. Pludselige lyde, eksempelvis fra guidens stemme, andres samtaler eller fodtrin i de smalle gange, kan være svære at filtrere og kan gøre det vanskeligt at fokusere på formidlingen. Besøget på REGAN Vest foregår som en fastlagt guidet rundvisning, hvor deltagerne følges i en gruppe og ikke har mulighed for at bevæge sig frit rundt i udstillingen. Dette kan være en stor udfordring for neurodivergente individer, der har behov for fleksibilitet eller mulighed for at tage pauser. Hvis en deltager føler sig overstimuleret eller utryg, er det svært at trække sig tilbage, da hele turen foregår i et lukket miljø, hvor adgangen til udgangen er begrænset. Manglen på kontrol over situationen kan være stressende for personer med autisme eller angstlidelser. Derudover præsenteres der en stor mængde information på kort tid under rundvisningen. Guiden formidler historiske detaljer og tekniske oplysninger om bunkeren, hvilket kan være svært at bearbejde for personer med kognitive udfordringer eller opmærksomhedsforstyrrelser. Hvis informationen gives for hurtigt eller uden visuelle støtteværktøjer, kan det resultere i, at nogle besøgende mister overblikket og har svært ved at fastholde opmærksomheden. Da besøget foregår i en gruppe, kan sociale interaktioner og forventninger være en udfordring for neurodivergente individer. For personer med social angst eller autisme kan det være stressende at skulle navigere i en gruppe, hvor der forventes, at man følger med, lytter aktivt og eventuelt stiller spørgsmål. Derudover kan småsnak blandt de andre deltagere være distraherende, og det kan gøre det svært at koncentrere sig om guidens formidling. For personer, der har brug for individuelle læringsformer, kan det også være problematisk, at oplevelsen er designet som en ensrettet rundvisning. Der er ikke mulighed for at udforske museet i eget tempo, hvilket kan være en hindring for dem, der har

brug for at tage information ind i mindre doser eller gentage visse dele af udstillingen. For at gøre REGAN Vest mere tilgængeligt for neurodivergente individer kunne museet overveje en række tiltag. En af de mest effektive løsninger ville være at udvikle en sensorisk guide eller en "social story", som beskriver, hvad man kan forvente af besøget. Dette kunne inkludere billeder af rummene, en beskrivelse af de sensoriske udfordringer samt strategier for at håndtere dem. Derudover kunne museet tilbyde stille ture eller specialrundvisninger med mindre grupper, hvor der tages særlige hensyn til sensorisk sensitivitet. En anden mulighed kunne være at tilbyde høj- og lavsensoriske tidspunkter, hvor besøgende kan vælge en tur, der passer til deres behov. Dette kunne indebære reduktion af baggrundsstøj, mindre gruppestørrelse og et langsommere tempo i formidlingen. Visuelle støtteværktøjer, såsom skriftlige guides eller QR-koder med supplerende information, kunne være en hjælp for besøgende, der har svært ved at fastholde opmærksomheden i en mundtlig rundvisning. En audioguide, der kan tilpasses den enkeltes tempo, kunne også være en fordel. Endelig kunne det være gavnligt at have pauserum eller muligheden for at forlade turen uden problemer, hvis en besøgende føler sig overstimuleret. REGAN Vest tilbyder en enestående museumsoplevelse, men dets unikke miljø og besøgets strukturerede format kan skabe udfordringer for neurodivergente individer. Ved at implementere tiltag, der tager hensyn til sensoriske, strukturelle og sociale behov, kunne museet øge sin tilgængelighed og sikre, at flere besøgende får en positiv og inkluderende oplevelse. Dette ville ikke alene gøre REGAN Vest mere tilgængeligt, men også bidrage til en bredere refleksion over, hvordan museer kan tilpasse sig en mere mangfoldig besøgsgruppe.

Baggrunden for netop at vælge REGAN Vest som en case har flere årsager. Først og fremmest er det et nyt museum, der åbnede i 2023. Selve bygningen, altså bunkeren, har eksisteret siden slutningen af 1960'erne, men har af åbenlyse årsager ikke været tilgængelig for offentligheden tidligere. Men nu hvor det som museum er nyt, så fristes man til at tro, at der vil blive taget mere højde for besøgende med neurodivergens, end hvad der gør. En anden årsag til, hvorfor dette museum er med som case og også selve formidlingen. Der er nemlig guider ansat, der skal dirigere besøgende gennem bunkeren og formidle historien om anlægget. Og tidligere i specialet blev det fremhævet, hvordan det ofte bærer en positiv faktor at have en guide på museet til at varetage besøgende, især neurodivergente besøgende. F.eks. ved mit eget praktikforløb ved Museum for Forsyning og Bæredygtighed og casen Storm P. Museet fra Vesthimmerlands Museums best practice

model har det vist sig at føre til mere inklusion at have en guide. Men disse guider har ikke samme mulighed for fleksibilitet vedrørende tid og håndtering af neurodivergente individers behov, da de i højere grad kører et tidsmæssigt rammesat program.¹¹¹

Opsummering af analyse og casestudie

Specialet har nu behandlet tre forskellige bud på en best practice model med varierende målgrupper. Et omfattende fælles samarbejde mellem flere museer fra knap et årti siden, Gammel Estrups fra 2023, og endnu en best practice model fra 2023 lavet af Museum for Forsyning og Bæredygtighed. Selvom de forskellige best practice modeller er præget af forskellige målgrupper, er der stadig en længere række ligheder. Modellerne er dog ikke ens, så der vil naturligvis altid være visse forskelle. Dette afsnit vil forsøge at opridsede netop de ligheder og forskelle, der optræder på tværs af disse best practice modeller. Nogle væsentlige fællesnævner, som optræder ved alle tre modeller, er konkretisering. Museerne har så vidt muligt gjort det til en høj prioritet at gøre historien mere håndgribelig ved at give deltagerne noget, de kan forholde sig til. Her har der f.eks. lagt fokus på genstandsbaseret formidling, hvor deltagerne har fået lov til at røre ved forskellige genstande og i nogle sammenhænge benytte sig af dem. Dette gælder eksempelvis for den førstnævnte model, hvor deltagerne prøvede kræfter af med at pudse gamle sko og samle æg på Amager Museum og at skyde med bue og pil. Også ved den anden best practice model fik deltagerne lov til at komme helt tæt på nogle af genstandene, idet de skulle prøve at fægte med datidens sværd. Det kan diskuteres, hvorvidt genstandsbaseret formidling kom til udtryk ved den tredje og sidste model. Eleverne fik mulighed for at betjene vandmøllen, men det er dog en anelse anderledes end at benytte sig af en genstand, man kan have i hænderne, forstået på den måde, at man som sådan ikke kan have en vandmølle i hænderne, da det er et større maskineri, og man ikke kan se alt, hvad der egentlig foregår på indersiden af møllen. Ved denne best practice skulle deltagerne som nævnt også prøve at fremstille sine egne versioner af vind- og vanddrevne apparater. Igen kan det diskuteres, hvorvidt det egentlig er genstandsbaseret formidling, da disse genstande ikke har nogen direkte historisk signifikans, men blot er en afspejling af, hvad deltagerne har hørt og set på rundvisningen, og deres kreative evner. Dette minder måske

¹¹¹ Afsnittet er skrevet efter egne erfaringer efter flere besøg på REGAN Vest.

mere om den type formidling, der kom til udtryk på Storm P. Museet, hvor deltagerne selv skulle skabe egne fortællinger gennem billeder og tegninger ved at bruge sin fantasi og kreative kompetencer. Men noget der er fælles herved er, at disse forskellige formidlingsstrategier har været baseret på aktiv deltagelse/aktivitet, interaktion og hands-on. Dette går ind under Hvenegaards brugerinddragende og modtagerorienteret formidling.

Et andet element, de tre modeller har som fællesnævner, er de fysiske rammer. Alle indbefattede museer har fungeret som alternative læringsrum, hvad enten det er inden for museets fire vægge eller udendørs. Disse nye læringsrum giver uden tvivl deltagerne et friskt pust fra hverdagens skolegang, og er medvirkende til at give lidt variation. Og selvom mange neurodivergente individer, der går i skole, generelt har behov for en struktureret, genkendelig og forudsigelig hverdag, så lader det til, at det har været rart at komme lidt væk fra deres ellers velkendte klasseværelser. Angående struktur og genkendelighed, så udgør det også en fællesnævner, der ses flere steder i opgavens analysedel. F.eks. ved Museum for Forsyning og Bæredygtighed og Storm P. Museet har deltagerne på forhånd stiftet bekendtskab med museet og en vært før deres egentlige besøg. Det skaber tryghed, tillid og genkendelighed, og er med til at eliminere eller reducere en eventuel generthed hos deltagerne. Trygheden skabes samtidigt også på baggrund af, at deltagernes lærere og/eller pædagoger er med i de forskellige forløb. Dvs. der altid er nogen, de kan gå hen til, hvis der opstår en ubehagelig situation eller besvær med en opgave.

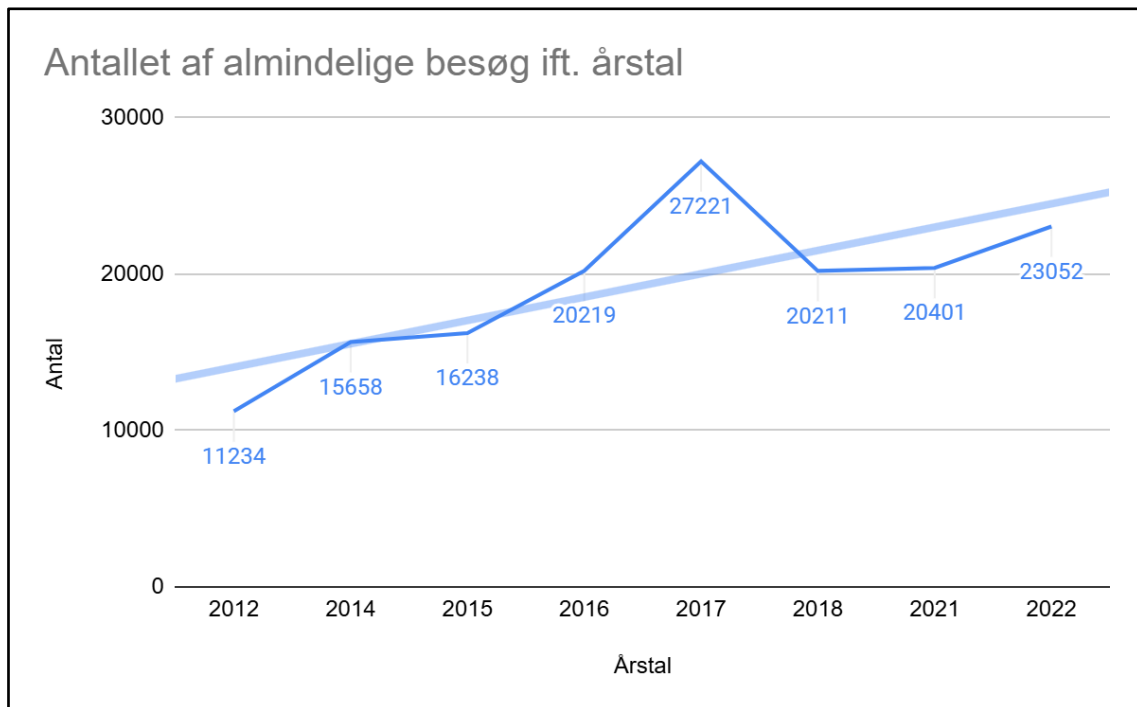
En af de største forskelle mellem disse tre best practice modeller ses gennem årstallene for, hvornår projekterne blev udarbejdet. Den førstnævnte begyndte i 2012, hvor den første kontakt mellem skole og museum blev etableret, selvom selve projektet reelt set gik i gang i 2014, og stod færdigt i 2016. De resterende to modeller stod færdige i 2023, og der er med syv års mellemrum mellem udgivelsen fra den første til de næste modeller. En anden væsentlig forskel mellem modellerne er målgrupperne. Alle museerne har arbejdet med neurodivergente individer, men der findes naturligvis forskellige typer. Desuden er der også en vis aldersforskel, som er fremhævet i analysen. Og i et tidligere afsnit stillede opgaven spørgsmålet om, hvorvidt der var en forskel i formidlingsstrategierne, eftersom der også var en vis forskel i målgrupperne. Men på trods af disse forskelle, har det vist sig, at langt de fleste formidlingsstrategier gør sig gældende uanset 'underkategori' af målgruppe. Dette kan fortolkes i den forstand, at man ikke behøver at præcisere målgruppe.

pen helt ned til mindste detalje, såsom alder, køn, social baggrund osv., men at man egentlig kan nøjes med blot at have én overordnet målgruppe; neurodivergente individer. Interaktivitet, sansning, rollespil, konkretisering, trygge rammer og succesoplevelser lader til at være vejen frem, når det gælder denne målgruppe. Disse typer af formidling er indbefattet af modtagerorienteret og brugerinddragende formidling. Afsenderbaseret formidling er reelt set ikke til stede i disse tre best practice modeller, hvilket også bør opfattes som en central fællesnævner. Og ved at kombinere museumsfaglig viden om formidling og pædagogiske metoder om kommunikation og læring, kan museerne opnå øget social inklusion, og målgruppen kan opnå flere succesoplevelser. Én væsentlig forskel, der bør fremhæves, er de forskellige museers måde at udføre forløbene på. Forløbet hos Museum for Forsyning og Bæredygtighed har den eneste af de udvalgte best practice modeller, hvor miljøbevidsthed er fremhævet. Ved dette forløb har der nemlig været fokus på, at forløbene skulle designes så billigt som muligt og så klimavenligt som muligt. Denne miljøbevidsthed kom til udtryk gennem brugen af affaldsmaterialer som tomme plastikflasker, der ikke kunne pantes eller aflagte papkasser, de fleste formentlig bare ville smide ud. I den best practice model, hvor der f.eks. blev danset, har deltagerne naturligvis ikke sat et negativt aftryk på klimaet eller udledt en målbar mængde kuldioxid, men det er stadig værd at bemærke, at kun én af de fremhævede best practice modeller beskriver forløbene som klimavenlige og bæredygtige. Men, som tidligere nævnt optræder bæredygtighed i flere former, og denne opgave har fokuset ikke været økologisk eller miljømæssig bæredygtighed, men derimod social bæredygtighed.

Nu har specialet fremhævet en række best practice modeller, både fra Danmark, internationalt og har også inkluderet et succesfuldt museum, der ikke specifikt har tiltænkt social inklusion som øverste prioritet. De forskellige best practice fra de danske cases indebærer evalueringer, der bevidner om succes. Meget af evalueringen kommer fra undervisere, elever, værter og andet museumspersonale. Og de forskellige museumsforløb, der har dannet grundlag for tilblivelsen af best practice modeller har tydeligvis bragt succes med sig. Men er der en måde, hvorpå man kan bekræfte denne succes ved at tage et skridt tilbage og se succesens udfra med et større perspektiv? Denne undren vil blive udforsket i næste afsnit, der går mere statistisk ind i emnet om vurderingen af best practice modellers succes.

Best practice, en succes?

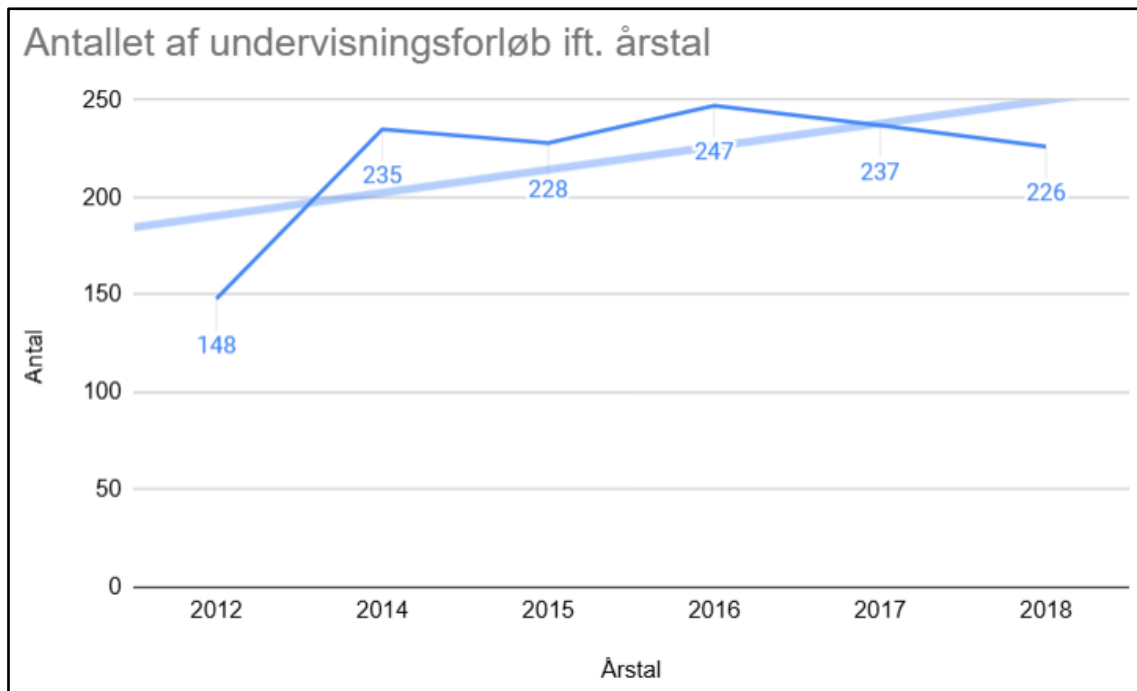
Det kan være svært at vurdere succes. Specifikke kriterier, udtalelser, evalueringer og statistikker kan alle være med til at give et fingerpeg om en hvilken som helst succes, eller fiasko. I specialets analyse blev best practice modellernes evalueringer fremhævet, og bestod overordnet set af positiv feedback. Men hvad hvis man fjerner evalueringerne og udtalelser for nu, og i stedet fokusere på kyniske data? Vesthimmerlands Museum er det første punkt i denne omgang. En figur over antallet af 'almindelige besøg' fra Vesthimmerlands Museum ses nedenunder. Almindelige besøg i denne sammenhæng skal forstås som en almindelig entrébillet. Det betyder f.eks. at tal for undervisningsforløb ikke er inkluderet. Eftersom Vesthimmerlands Museums bidrag til best practice modellen blev skabt i samarbejde med skole med neurodivergente individer, tager figurerne udgangspunkt i statistikker for undervisningsforløb. Der differentieres derfor ikke mellem neurotypiske og neurodivergente elever ved denne figur. Figuren er baseret på officielle datasæt fra Danmarks Statistik.¹¹²



Figur 1

¹¹² Danmarks Statistik. "Museer." *Danmarks Statistik*, Konsuleret 12/02/2025, <https://www.dst.dk/da/Statistik/emner/kultur-og-fritid/museer-og-zoologiske-haver/museer>.

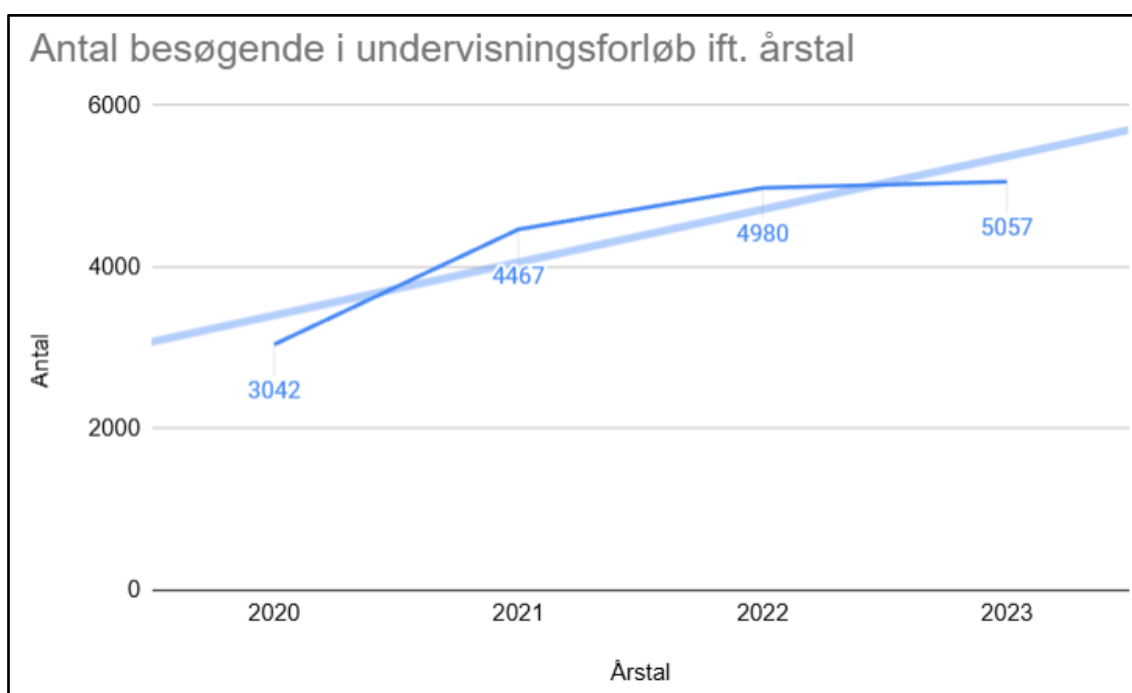
Figuren starter fra 2012 og går helt til 2022 og viser en tydelig stigning i besøgstal i denne 10-årige periode. Det viser de enkelte tal på figuren, men det er egentlig også tendenslinjen der er meget sigende. For selvom der er visse udsving i statistikken, så viser tendenslinjen stadig en generel stigning. Som det ser ud på figuren, har museet i hvert fald haft succes med almindelige besøgende. Men hvordan har museet klaret sig, når det gælder en særlig målgruppe?



Figur 2

Denne figur viser en udvikling over antallet af undervisningsforløb fra Vesthimmerlands Museum. Ifølge denne figur er der sket en generel stigning i antallet af undervisningsforløb, hvilket fortæller om en succes. Men hvor stor en succes er det egentlig? Museets arbejde med best practice modellen varede fra 2012-2016. Og her er det vigtigt at pointere, at figuren viser tal op til to år efter forløbets afslutning. Og det er der en særlig grund til. En best practice model bør vel først vurderes som en succes, når også tager udgangspunkt i, hvordan eftermælet af et best practice forløb ser ud. I de år, hvor deres best practice blev udført, ses som nævnt en generel stigning. Men hvis man ser på årene efter forløbets afslutning, sker der faktisk et fald i antallet af undervisningsforløb. Er det fordi museet mener, at de blot har bevist, hvad de ville? Eller at de havde nok evidens for, at det har været en succesfuld best practice model, de med god samvittighed kunne dele med andre museer og derefter trængte til en pause? Det er tvivlsomt, og statistikken fortæller

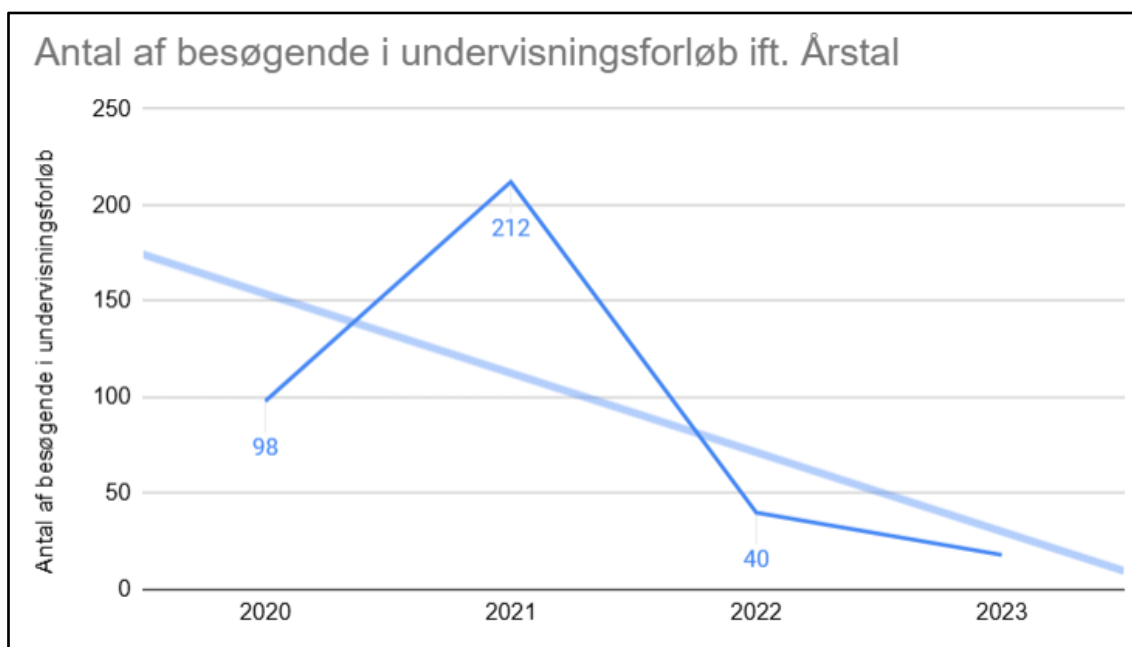
kun en begrænset historie. Hvis man sammenligner tendenslinjen med det positive feedback fra deres best practice, så har museet unægtelig gjort en fremragende indsats ifm. formidlingen til neurodivergente individer, og museets forløb med best practice har afgjort vist sig at være en succes. Især hvis man bare ser på udviklingen mellem 2012 og 2014, hvor antallet af undervisningsforløb steg med næsten 100. Med denne succes kan det være svært at følge trop. Det næste best practice arbejde viser tal fra Gammel Estrup, der ikke kun var med i forløbet sammen med Vesthimmerlands Museum, men som også har lavet sin egen en årrække senere i perioden 2022-2023. Og hvad kan tallene fortælle her?



Figur 3

Ovenfor ses en figur over antallet af besøgende i undervisningsforløb på Gammel Estrup i perioden 2020-2023. Ligesom ved Vesthimmerlands Museum, ses der ligeledes en stigning her. Dog er der her en konstant stigning ved de individuelle tal i modsætning til Figur 2, hvor der skete et par dyk. Tendenslinjen for både Figur 2 og 3 minder til gengæld en del om hinanden, idet den er stigende. Her er det igen værd at nævne, at figuren også viser tal fra før museets arbejde med best practice skød i gang. Dette kan i mange tilfælde påvirke en tendenslinje. Det er dog ikke en fejlmargen her, da tallene mellem 2022 og 2023 er stigende. Tendenslinjen vil derfor være stigende uanset. Fra de officielle statistikker, som figurene er baseret på, oplyses der ikke data fra Gammel Estrup efter 2023.

Dermed kan man ikke bruge tallene til at vise, hvordan antallet af besøgende i undervisningsforløb har set ud efter afslutningen på best practice forløbet, som man kan ved Vesthimmerlands Museums. Men der er trods det sket en stigning, som både tallene og tendenslinjen vidner om. Således viser statistikken også her, at der er tegn på en succesfuld best practice. Næste og sidste museum, specialet vil tage udgangspunkt i er Museum for Forsyning og Bæredygtighed. Dette museum er markant mindre end de andre, både fysisk og ved antallet af ansatte.



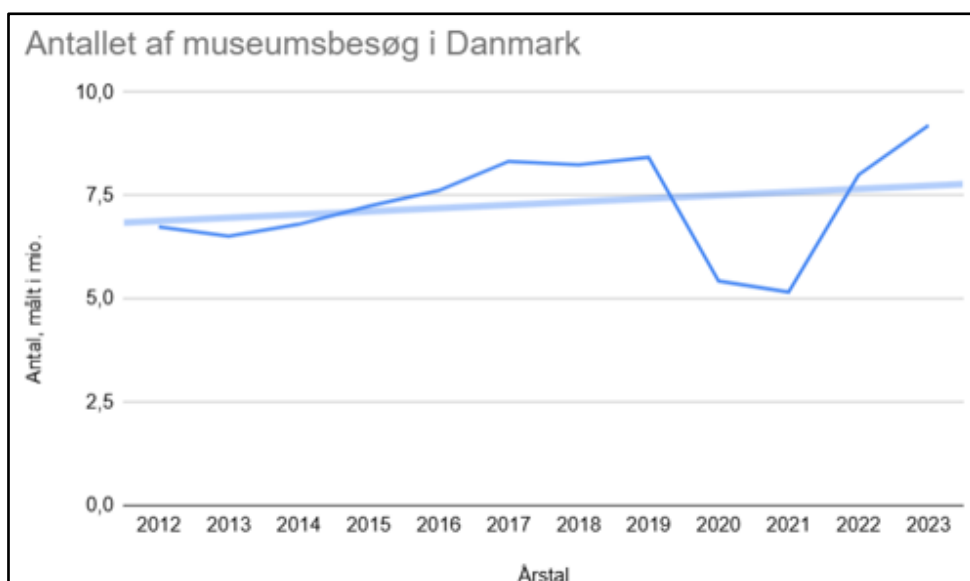
Figur 4

Her ser tallene markant anderledes ud. Tallene er naturligvis generelt lavere end ved de andre museer, og museets begrænsede ressourcer spiller en betydelig rolle. Tendenslinjen er samtidig dalende, hvilket fortæller, at den gennemsnitlige udvikling er negativ. Museets bidrag til en best practice model foregik som tidligere nævnt i 2023, men det er værd at nævne, at selve forløbet blot foregik over tre måneder gennem en historiestuderendes praktikophold.¹¹³ Som fremhævet i analysen, skulle eleverne have deltaget i flere forløb, men som sagt varede praktikopholdet ikke længere end tre måneder. Og det er naturligvis begrænset, hvad man kan nå på et par måneder. Ved de andre museer foregik forløbet i et år år eller derover, hvilket også kan have en væsentlig betydning for, hvordan figurerne ser ud. Som tidligere fremhævet, var dette ikke en færdig best practice model, men skulle

¹¹³ Jeg stod, som tidligere nævnt, for at udarbejde startskuddet til en fremtidig best practice model og videreudvikling af museets skoletjeneste.

fungere som en del af et større projekt ifm. en fondsøgning om at etablere en udvidet skoletjeneste. Denne ansøgning er i skrivende stund for nyligt sendt afsted, og museet venter på svar. Hvis man blot tager udgangspunkt i disse tal, bliver det svært at vurdere museets bidrag til en best practice model som en succes. Hvis man derimod tager udgangspunkt i evalueringerne, bliver det straks nemmere at skabe et stærkere argument for, at modellen egentlig var en succes.

Specialet har nu gennemgået de enkelte museers datasæt, og der ses forskellige udfald. Vesthimmerlands Museums og Gammel Estrups talmæssige resultater er stigende, mens tallene for Museum for Forsyning og Bæredygtighed er dalene. Som afslutning på succesvurderingerne vil der nedenfor blive fremhævet en statistik om danske museer på landsplan.



Figur 5

Ovenfor ses en statistik over det samlede antal af museumsbesøg fordelt på alle statsanerkendte museer i Danmark. Der er ikke taget højde for specifikke målgrupper. Der er en del variationer på grafen, der oplever rolige stigninger og markante dyk. Dykket skyldes uden tvivl Covid19-pandemien, der satte en kæp i hjulet hos utallige virksomheder, institutioner og mennesker. Efter pandemiens højdepunkt, hvor Danmark begyndte at åbne mere op igen, begynder der samtidig at ske en drastisk stigning i antallet af museumsbesøg. Hvis man blot tager udgangspunkt i tendenslinjen, er den, på trods af pandemien, stadig stigende. Og man kan begynde at stille spørgsmål om, hvorfor den er stigende. Her fristes man til at lægge forklaringen hos museer, der har udvidet deres arbejde med en

brede målgruppe og også inkluderet neurodivergente individer. Man kan også vende pointen om, og spørge, om der er sket en stigning i antallet af museumsbesøg for neurodivergente fordi der generelt bare har været et landsdækkende fænomen at gå mere på museum? Så, er tallene stigende hos museerne, der arbejder med neurodivergente, fordi tallene generelt er stigende på landsplan? Eller er tallene stigende på landsplan, fordi flere museer er begyndt at fokusere på neurodivergente individer? Det kan man vel ikke give et definitivt svar på uden yderligere forskning, men af hvad dette speciale har gennemgået, så hælder det mest til, at svaret findes i den sidstnævnte undring. Museernes arbejde med social inklusion er vel at mærke en succes. Det gælder naturligvis ikke kun museer, der har arbejdet med social inklusion som høj prioritet. REGAN Vest, der ikke har fokus på alternative målgrupper, oplever også succes, og er det mest indtjenende udstillingssted for Nordjyske Museer.¹¹⁴ Men det skal dog ikke kun handle om besøgstal og økonomisk indtjening. Som Peter Vergo skrev i *The New Museology*: *"I do not mean measuring their 'success' merely in terms of criteria such as more money and more visitors."*¹¹⁵

Konklusion

Specialet har undersøgt og analyseret tre forskellige best practice-modeller, alle med fokus på at inkludere og formidle kulturhistorie til neurodivergente individer. På trods af de forskellige målgrupper og kontekster, som modellerne arbejder indenfor, er der mange ligheder i deres tilgang til formidling og læring. Samtidig er der dog også visse forskelle, som afspejler de specifikke målgruppers behov og de enkelte museers unikke rammer og metoder. Denne konklusion vil forsøge at sammenfatte de vigtigste fællesnævner og forskelle, som specialet har identificeret, samt diskutere betydningen af disse i relation til museumsformidling og neurodivergens. En af de mest markante fællesnævner på tværs af de tre modeller er det centrale fokus på konkretisering gennem genstandsbaseret formidling. Uanset om det drejer sig om at pudse sko på Amager Museum, fægte med sværd på Gammel Estrup eller betjene en vandmølle på Museum for Forsyning og Bæredygtighed, har det været essentielt at give deltagerne noget fysisk og håndgribeligt at interagere med. Dette er afgørende for mange neurodivergente individer, da det hjælper dem med at

¹¹⁴ Præsentation af statistikker fra Nordjyske Museers forskellige udstillingssteder ved et årligt evalueringsmøde 04/11/2024.

¹¹⁵ Peter Vergo, *The New Museology*, 1989, s. 3

forbinde abstrakte historiske begreber med konkrete oplevelser. Genstandsbaseret formidling har vist sig at være en effektiv metode til at engagere deltagerne aktivt, skabe læring gennem sanseoplevelser og styrke deltagernes forståelse af de historiske sammenhænge, der formidles. Dog er der nuancer i den måde, hvorpå genstandsbaseret formidling er blevet praktiseret i de tre modeller. F.eks. er der en forskel på at betjene en vandmølle, som deltagerne ikke kan holde i hænderne, og på at håndtere fysiske genstande som sværd eller sko. Betjening af større maskineri og konstruktion af vind- og vanddrevne apparater på Museum for Forsyning og Bæredygtighed rummer elementer af kreativ og praktisk læring, men det adskiller sig fra mere traditionel genstandsformidling ved at være en fortolkning af, hvad deltagerne har oplevet, snarere end en direkte brug af historiske genstande. En anden væsentlig fællesnævner er brugen af museet som et alternativt læringsrum. Alle tre modeller har udnyttet museernes fysiske og historiske rammer til at skabe læringsoplevelser uden for de traditionelle skolemiljøer. For neurodivergente elever kan det at forlade deres vante omgivelser og indgå i nye læringsrum være en udfordring og skabe utryghed, men også en mulighed for at opleve læring på nye måder. Museernes brug af deres fysiske omgivelser giver en sanselig og ofte visuel dimension til læringen, som kan være med til at forstærke deltagernes oplevelse af og engagement i formidlingen og på egen krop mærke historiens vingesus. Dette leder til en tredje fællesnævner: behovet for strukturerede og trygge rammer. Især for neurodivergente elever er forudsigelighed og genkendelighed, tillid og tryghed vigtige elementer, og museerne har i deres best practice modeller forsøgt at skabe en følelse af tryghed gennem forskellige foranstaltninger. For eksempel har nogle museer gjort det muligt for deltagerne at møde en vært eller få en introduktion før besøget, hvilket skaber en form for tillid og tryghed, der mindsker generthed og ubehag. Desuden har tilstedeværelsen af deltagernes egne lærere eller pædagoger under museumsbesøgene bidraget til at sikre, at deltagerne har haft nogen at støtte sig til i tilfælde af udfordringer. For yderligere at skabe tryghed, både før og under et forløb, har specialet vist, at De 10 H'er kan spille en vigtig rolle. Og det gælder endda ikke kun social inklusion, men bruges også mange mennesker dagligdag ifm. arbejde eller studie. Når forskellene mellem de tre best practice modeller fremhæves, er en af de mest oplagte forskelle den tidsmæssige afstand mellem udgivelsen af dem. Den første model blev udviklet fra 2012 til 2016, mens de andre to blev færdiggjort i 2023. Men denne forskel i tid har ikke været ensbetydende med, at der er sket en tydelig udvikling i den

måde, museerne tilgår formidling på, og alle museerne benytter sig egentlig af samme grundprincipper, modtagerorienteret og brugerinddragende formidling. En anden forskel er målgrupperne for de tre best practice modeller. Selvom alle modellerne arbejder med neurodivergente individer, er der variationer i aldersgruppen og typen af neurodivergens, der er i fokus. For eksempel har nogle af modellerne arbejdet med yngre elever, mens andre har haft ældre elever som deres målgruppe. Denne forskel har dog vist sig ikke at have den store betydning for valg og succes af formidlingsstrategi, da de samme metoder, såsom sanselig og interaktiv formidling, trygge rammer og konkretisering, har været anvendelige for alle underkategorier af målgruppen. Dette peger på, at det kan være mindre nødvendigt at differentiere formidlingen på baggrund af præcise målgruppers særpræg, end man måske først ville antage. På trods af disse forskelle i tid og målgruppe er det vigtigt at bemærke, at de tre best practice modeller har en overvejende fælles tilgang til formidling. Som nævnt har alle modellerne været modtagerorienterede og brugerinddragende, hvor formidlingen i høj grad har taget udgangspunkt i deltagernes oplevelse og aktive deltagelse. Afsenderbaseret formidling, hvor museet præsenterer viden på en mere traditionel og passiv måde, har i høj grad været fraværende i alle tre modeller. Dette er et tydeligt tegn på, at interaktivitet og inddragelse er vejen frem, når det kommer til formidling til neurodivergente målgrupper. Samtidig har specialet også vist, at der er forskellige tilgange til og forståelser for best practice modeller på tværs af landegrænser.

Samlet set viser specialet, at museumsformidling til neurodivergente individer kan opnå stor succes ved at kombinere museumsfaglig viden om formidling med pædagogiske metoder fra specialområdet. De tre best practice modeller illustrerer, hvordan museerne kan skabe læringsoplevelser, der både engagerer, skaber tryghed og giver succesoplevelser for målgruppen. Ved at fokusere på konkretisering, interaktivitet og tryghed kan museerne bidrage til øget social inklusion og sikre, at neurodivergente individer får mulighed for at opleve kulturarven på deres egne præmisser. Derudover har specialet også vist, at der ikke altid er én konkret måde at måle succes hos museer. Mange kriterier spiller ind. Besøgstal og indtægter kan naturligvis give et fingerpeg om, hvordan det går for et museum. Men det kan give et overfladisk og ufuldstændigt billede. Evalueringer, udtalelser og udtryk af følelser om især inklusion gør sig særligt gældende. Hvis et museum har tjent en formue i et forsøg på at udarbejde en best practice om social inklusion, men ingen af deltagerne har følt sig inkluderet, har det så været en succes? Og hvis et museums

kassebeholdning hænger i en tynd tråd, men deltagerne har følt sig inkluderet og værdsat samtidig med at være blevet klogere, er det en succes? For at kunne lave en præcis vurdering for, hvornår noget har været en succes, bør nogen endda lave en best practice model til, hvordan man bør behandle og analysere en best practice model.

Litteraturliste

Litteratur

Clement Hagstrup, Maria, og Anki van Dassen et al. ADHD og autismespektrumforstyrrelser – undervisningsforløb for børn med særlige behov. Vesthimmerlands Museum.

Gammel Estrup Danmarks Herregårdsmuseum. Museum uden hængninger. 2023.

Hvenegaard Rasmussen, Casper. Formidlingsstrategier – En grundbog om kulturinstitutionens formidling. Samfundslitteratur, 2016.

Jensen, Gitte Lønstrup. "Hands on som formidlingsstrategi på arkæologiske museer." Nordisk Museologi 2 (2005).

Jensen, Johan Fjord. Det dobbelte kulturbegreb i Kulturbegrebets kulturhistorie, redigeret af Hans Hauge og Henrik Horstbøll. Aarhus Universitetsforlag, 1988.

Krogh Jensen, Susanne. From Generalist to Specialist: The Professionalization of the Danish Museum Occupation 1958-2018. Ph.d.-afhandling, Københavns Universitet, 2019.

Laigaard, Lene. "Social inclusion – en praksis-model for danske kunstmuseer?" Nordisk Museologi 1 (2005).

Marker, Lasse, og Søren Mikael Rasmussen. Museumslandskabet – Kulturpolitikens udvikling og museernes vilkår. Rasmussen og Marker ApS, 2019.

Møllergaard, Albert. Rapport – Leg og læring. Utrykt opgave, Aalborg Universitet, 2023.

Simon, Nina. The Participatory Museum. 2010.

Singer, Judy. "Reflections on Neurodiversity." I Reflections on the Neurodiversity Paradigm: Neurodiversity: Definition and Discussion.

Slots- og Kulturstyrelsen. Unge og museer – En best practice publikation. Kulturstyrelsen, 2012.

Vergo, Peter. The New Museology. Reaktion Books, 1989.

Walker, Nick. Neurodiversity: Some Basic Terms & Definitions. NEUROQUEER, 2014.

Chapman, Robert. "Neurodiversity, disability, wellbeing." I Neurodiversity Studies – A New Critical Paradigm, 2020.

Bøttcher, Louise, og Jesper Dammeyer. Handicappsykologi – En grundbog om arbejdet med mennesker med funktionsnedsættelser. Samfundslitteratur, 2010.

Links

Broager Bo. "Pædagogiske principper." Konsulteret 11. maj 2025. <https://www.broager-bo.dk>.

Brobyggerne. "Bent Melchior Prisen." 2024. Konsulteret 15. februar 2025. <https://brobyggerne.dk>.

CECA ICOM. "Best Practice." Konsulteret 15. februar 2025. <https://ceca.mini.icom.museum/publications/best-practice/>.

CECA ICOM. "What is CECA?" Konsulteret 15. februar 2025. <https://ceca.mini.icom.museum/about-us/what-is-ceca/>.

CIMAM. "General Information." Konsulteret 15. februar 2025. <https://cimam.org/general-information>.

CIMAM. "Resources & Publications." Konsulteret 15. februar 2025. <https://cimam.org/resources-publications>.

Danmarks Statistik. "Museer." Konsulteret 12. februar 2025. <https://www.dst.dk/da/Statistik/emner/kultur-og-fritid/museer-og-zoologiske-haver/museer>.

Historie Online. "Priser til Danmarks Forsorgsmuseum." 2024. Konsulteret 15. februar 2025. <https://www.historie-online.dk>.

ICOM. "Standards and Guidelines." Konsulteret 15. februar 2025. <https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/>.

Museumsloven §1, stk. 1 & stk. 2. Museumsloven. Konsulteret 2. april 2024. <https://retsinformation.dk>.

Region Hovedstadens Psykiatri. Viden om autisme - Små børn. April 2024. Konsulteret 11. maj 2025. <https://www.psykiatri-regionh.dk>.

Singer, Judy. "Reflections on Neurodiversity." Konsulteret 15. maj 2024. <https://neuro-diversi-ty2.blogspot.com>.

Slots- og Kulturstyrelsen. "Opslag til Open-Call: Bæredygtige museer." Stamside (slks.dk), konsulteret 17. april 2024.

Socialcode. "De 10 H'er." Konsulteret 11. maj 2025. <https://socialcode.dk/de-10-her>.

Specialområde Børn og Unge. "Autismepædagogik." Konsulteret 16. maj 2024. <https://rm.dk>.

UNESCO. "Recognition of Best Practices." Konsulteret 15. februar 2025. <https://whc.unesco.org/en/recognition-of-best-practices/>.
