



Nyt museum med de unges ord

Af Charlotte Abildgaard Paulsen

Museum Skanderborg har et godt samarbejde med ungdomsuddannelserne i Skanderborg. Det er en gave at kunne inddrage de unges mening i processen med at udvikle museet. De senere år har museet blandt andet medvirket, når gymnasieelever skal prøve at udtænke innovative løsninger til virkelige problemstillinger. Og elever fra HF og fra Skanderborg Kommunes 10. klasse-center var i 2019 med til at starte processen med at undersøge, hvad den nye museumsbygning på Skanderborg Station kan ved at lave en kreativ proces og en kunstinstallation.

I efteråret 2020 er samarbejdet yderligere styrket med flere spændende projekter, hvor de unge er kommet med deres bud på aktiviteter og udviklingspotentialer for fremtidens museum i Skanderborg.

Innovent: Hvordan får vi folk ind?

I september bliver en 1.HTX-klasse inddraget i, hvordan museet kan tilrettelægge en brugerundersøgelse på Skanderborg Station, som også vil kunne få unge i tale. Anledningen er en såkaldt Innovent, hvor Erhverv Skanderborg har inviteret virksomheder til at byde ind med en problemstilling, som klasser på de forskellige ungdomsuddannelser kan arbejde innovativt med.

HTX er Det Tekniske Gymnasium - en institution, som museet ikke før har lavet forløb sammen med. Det er derfor særligt spændende at møde de unge og høre om deres tanker. Dagen starter i museets Ventesal på Perron 1. Her præsenterer museumsinspektør Charlotte Abildgaard Paulsen den nye museumsbygning og visionen om, at museet ikke bare er "om noget" men i højere grad "for nogen".

Efter præsentationen af museet og visionen får de unge dagens udfordring: Hvordan får vi folk ind?

Det vil museet gerne finde ud af gennem en brugerundersøgelse blandt rejsende på Skanderborg Station. Der kommer nemlig 40.000 personer forbi stationen hver dag i bus, tog, bil eller på gåben, og en del af alle disse potentielle museumsbrugere er unge på vej til de mange ungdomsuddannelser på Campus i Skanderborg. Museet vil derfor gerne have de unges bud på, hvordan man kan lave en – måske – anderledes brugerundersøgelse med relevante spørgsmål, som får unge mennesker i tale. Efter en rundvisning i bygningen tager de unge tilbage til deres klasseværelse og arbejder med problemstillingen.

- ◀ *Gymnasieelever skal oversætte arkæologisk data til noget, som alle kan forstå.*



Unge fra en 1.HTX-klasse får præsenteret det nye museums visioner i Ventesalen.

1.HTX-klassen får til opgave at udforme en brugerundersøgelse, som de også selv vil medvirke i.

Innovent – case – hvordan får vi folk ind?

Brugerundersøgelse om det nye bymuseum i Skanderborg

Museet vil gerne lave en brugerundersøgelse med de pendlere, der hver dag passerer igennem på og ved Skanderborg Station. Der kommer nemlig 40.000 personer forbi i bus, tog, bil eller på gåben hver dag!

Udfordringen er at få udarbejdet en form til en brugerundersøgelse, så vi får vi kendskab til, hvordan vi får brugerne til at benytte alle de faciliteter, som vi vil tilbyde.

- Hvordan får vi lavet en – måske – anderledes brugerundersøgelse med relevante spørgsmål, som både appellerer og får de unge i tale?
- Hvilket format/platform skal brugerundersøgelse have?
- Hvilke relevante spørgsmål skal der stilles, og hvordan?

(Som udgangspunkt skal selve brugerundersøgelsen foregå på stationen og målrettet pendlere og unge)



Huskeleg

-Billeder af historiske fund

En af grupperne til Innovent foreslår, at museet bruger en huskeleg som blikfang for at fange folks opmærksomhed og få dem til at medvirke i en brugerundersøgelse på stationen (billede fra en gruppepræsentation på HTX, Skanderborg-Odder Center for Uddannelse).

Ølsmagning og historiske dragter som blikfang

Senere på dagen tager en ”jury” fra museet op til Teknisk Gymnasium for at høre de unges idéer. De har især arbejdet med, hvordan man kan få folk i tale for at kunne stille dem spørgsmål. Flere grupper mener, at der skal være en form for ”stand”, så museets medarbejdere er synlige for pendlere. Nogle taler også om at bruge historiske dragter for at vække opsigt. En ølsmagning kan fange folks opmærksomhed og måske være belønning for at svare på spørgsmål. Og så kan de unge godt lide, hvis der er en form for konkurrence, så man kan teste sig selv og forhåbentlig være bedre end andre. De unge forslår selv en huskeleg med historiske ting eller bare billeder af dem og så en pointtavle, hvor man kan se, hvem der har været bedst.

Museets medarbejdere har siden arbejdet videre med de unges idéer. I november har tre af museets praktikanter prøvekørt ”version 1” af en brugerundersøgelse på Skanderborg Station, hvor flere af de unges forslag er blevet brugt, blandt andet de historiske dragter og huskelegen. I løbet af 2021 vil museet fortsætte med brugerundersøgelser, så der kan skabes et nyt museum, som er relevant for så mange som muligt.

Reklamefilm for Perron 1

Sociale medier spiller en stor rolle i dag, og det er også vigtigt for promovringen af alle Museum Skanderborgs afdelinger. Skanderborg

Historiske Arkiv var den første afdeling, der fik en Facebookside tilbage i december 2011 og også den første til at komme over 1.000 følgere i 2014. I dag er der Facebooksider for alle museumsafdelinger og flere af lokalarkiverne. Der er en fælles Instagram-profil for hele Museum Skanderborg, og en for Øm Kloster Museum under munkenes betegnelse ”Carainsula”. Museets medarbejdere lægger jævnligt billeder, historier og podcasts ud på de sociale medier.

Alle kan jo i dag lægge ting på de sociale medier, men de bedste til det er de unge, som nærmest lever med to tommelfingre på deres smartphone hele tiden. Så da Skanderborg Gymnasium henvender sig omkring en udfordring til deres mediefagshold på en såkaldt ”Kunstnerisk Dag” den 20. oktober, så er det oplagt at bede de unge om at lave små reklamefilm for Museum Skanderborg – Perron 1 til sociale medier.

Museumsinspektør Charlotte Abildgaard Paulsen holder oplæg for omkring 130 1.g-elever oppe på Skanderborg Gymnasium. Her bliver museet og dets visioner præsenteret, og så er opgaven til de unge at producere en kampagnefilm på vegne af Museum Skanderborg, der har til formål at trække flere unge til museet. Filmen kan enten være en reklame for at få unge til at interessere sig mere for historie generelt eller en reklame for den nye bygning, Perron 1. Filmen må maksimalt være 90 sekunder, og museet skal kunne distribuere den på hjemmesiden og sociale medier. Der er også et benspænd, for museet har netop nedtaget sin første særudstilling KUNSTPAUSE på Perron 1, så selvom de unge er velkomne til at tage op og filme i museumsbygningen, så er der ikke så meget at tage film af indenfor. En løsning er derfor at bruge museets mange billeder på hjemmeside, Facebook og Instagram og lave billedanimationer herudfra eller at lave optagelser uden for museet og i museumsbutikken med Ventosal. Den bedste reklamefilm vil blive præmieret af museet, og Museum Skanderborg har derefter lov til at bruge den i sin markedsføring.

Efter oplægget bliver de unge sluppet løs til arbejdet, og i løbet af dagen er der fyldt med unge mennesker rundt omkring Perron 1, både inde og ude. Med 130 elever er der omkring 25 arbejdsgrupper og dermed også rigtig mange film. Mediefagslærerne vil derfor kigge de mange film igennem først, og så sende de fem bedste til museet. Ud fra dem vil museet udpege en vinder.

Der er chokerende meget historie hvor end du kigger hen

Efter et par dage får museet tilsendt fem film fra Gruppe 4, 9, 16, 22 og 24. De er alle rigtig gode, men især to af filmene skiller sig ud på hver deres måde. Den første, fra Gruppe 4, er en film om en ung mand, der pludselig ser historie alle vegne – så meget, at han til sidst falder om og



Der er chokerende meget historie hvor end du kigger hen. Vi har samlet det hele et sted. Besøg os på Perron 1, Jernbanevej 9. (Fra Gruppe 4's reklamefilm om Museum Skanderborg).

ser en masse historiske billeder kommer efter hinanden. Han rejser sig lidt fortumlet og så kommer teksten: ”Der er chokerende meget historie hvor end du kigger hen. Vi har samlet det hele et sted. Besøg os på Perron 1, Jernbanevej 9”. Filmen er humoristisk, kreativ og gør rigtig god brug af historiske billeder, og den er flot klippet sammen. Den får en 2. plads og bliver også udgivet på museets sociale medier.

Vinderen er en film, der næsten kunne have været vist i biografen. Den virker som en ægte reklamefilm. Man ser en ung pige, der sidder på Skanderborg Station og venter. En speaker med en rigtig god stemme fortæller, at der ligger et nyt museum på Skanderborg Station, hvor man komme ind og varme sin kolde krop og drikke kaffe med veninderne og samtidig få opdateret ”insta'en”, altså sine sociale medier. To piger hygger sig i Ventesalens café. De får taget billeder af en sød ung mand foran malerier, så der er en god baggrund til ”insta'en”. Filmen bruger humor med den unge mand, der nyder pigernes selskab og ved, at en af de unge sender en besked til sin mor om, at de er på museum, og får svar tilbage, at mor er stolt af hende.

Vinderfilmen henvender sig til målgruppen af unge med relationsskabende elementer som mobiltelefon, andre unge mennesker, humor og musik. Der er nemlig god underlægningsmusik, god lyd, der er tænkt over kameravinkler, og det er flot klippet sammen, så det hele virker lækkert og professionelt.



Museets ”jury” tager på besøg i en 1.g-klasse på Skanderborg Gymnasium for at overrække præmier til vinderne i Gruppe 16 fra Kunstnerisk Dag. De unge får en ”goodie bag” med Smukfest-motiv med en drikkedunk, en keyhanger og en museumsreklamevand. Taskens motiv snyder dem lige lidt, så de tror, at de måske får en billet til Smukfest, men så stort et markedsføringsbudget har museet altså ikke! Vi er dog rigtig glade for deres arbejde, og både vinderfilmen og nummer to bliver offentliggjort på museets sociale medier.

Hvordan kan man formidle arkæologiske data om skeletter?

Som nævnt i indledningen, så har Museum Skanderborg i flere år samarbejdet med Skanderborg Gymnasium omkring studieprojekter om innovation. Forløbene kaldes Flerfagligt Forløb, da der skal indgå to fag ud over det innovative aspekt. I december 2020 har museets medarbejdere fornøjelsen af at samarbejde med hele to 3.g-klasser med hver deres problemstilling. Museets medarbejdere giver eleverne et fagligt oplæg, som de så arbejder på i fire dage, hvorefter eleverne fremlægger deres løsninger for museet og får feedback. Da landet endnu engang må lukket ned grundet et stigende smittetal i Covid-19-pandemien, bliver både oplæg og fremlæggelser afholdt virtuelt.

3.w fra Skanderborg Gymnasium får til opgave at formidle arkæologernes rå data på en spændende, nytænkende og innovativ måde, der kan bruges på Museum Skanderborg - Perron 1. Opgaven bliver stillet i fagene historie, matematik og innovation, og datasættet er grave og skeletter fra Øm Kloster. Det er museumsinspektør Lene Mollerup, der står for det museumsfaglige oplæg for klassen. De studerende får mulighed for selv at stifte bekendtskab med sted og materiale gennem en omvisning på Perron 1, idet de lige når at komme på besøg på museet et par dage før Covid-19-nedlukningen i december. På museet hører de om skeletmaterialet fra Øm Kloster. Bagefter er der ”hands-on” undervisning i værkstedet, hvor eleverne skal køns- og aldersbestemme skeletter fra Øm Kloster. Det er både lidt grænseoverskridende og meget spændende!

- ◀ *Vinderfilmen viser unge piger, der hygger sig i Ventesalen og opdaterer deres sociale medier (Klip fra vinderfilmen, som kan ses på Museum Skanderborgs sociale medier).*

Man kan gøre sin mor stolt ved at fortælle, at man er gået på museum (Klip fra vinderfilmen, som nu kan ses på Museum Skanderborgs sociale medier).

De unge mennesker i Gruppe 16 får overrakt en gave med souvenirs fra museumsbutikken.



Eleverne får til opgave at formidle arkæologernes rå data på en spændende, nytænkende og innovativ måde. Datasættet er grave og skeletter fra Øm Kloster.

Projektforløbet starter onsdag morgen den 16. december med virtuelt oplæg fra museumsinspektør Lene Møllerup, og det afsluttes den 22. december på den sidste dag inden juleferien, hvor eleverne i syv grupper virtuelt fremlægger deres idéer for deres to lærere og museumsinspektørerne Lene Møllerup og Merethe Schifter Bagge.

Sammenfattende har eleverne mange gode ideer til, hvordan museet kan bruge komplekse arkæologiske data til nå en bredere målgruppe, især de unge, som ikke er den almindelige kernebruger af museer. De syv grupper fremlægger deres ideer/produkter og præsenterer forskellige platforme til formidling blandt andet visualiseringerne af klostret i form af *augmented reality* gennem mobiltelefonen. De har forslag med auditive og transportable formidlingsformer i form af *podcasts*, *podwalks* eller højtlesning på selve museet samt sansende og inddragende formidling med mulighed for berøring af genstande (eller kopier) for at gøre op med museernes "nix-pille kultur".

Der bliver også præsenteret ideer som et mobilt museum på Smukfest og en udstilling formet som et "escape room", der kræver, at man løser opgaver for at komme ud af en udstilling, som er formet som en labyrint. Der bliver arbejdet med at skabe formidling på flere forståelsesniveauer (for skoler, familier og for nørder), nogle inde på museet og andre uden for museet. Der bliver præsenteret måder på, hvordan museets kan synliggøre sine produkter; eksempelvis via små korte podcasts, gennem QR-koder på billetter og reklamer i DSB's rejsemagasin "Ud at Se" samt gennem konkurrencer og spil.

Hvordan kan museet bygge bro mellem samfundsklasser, tilflyttere og bydele?

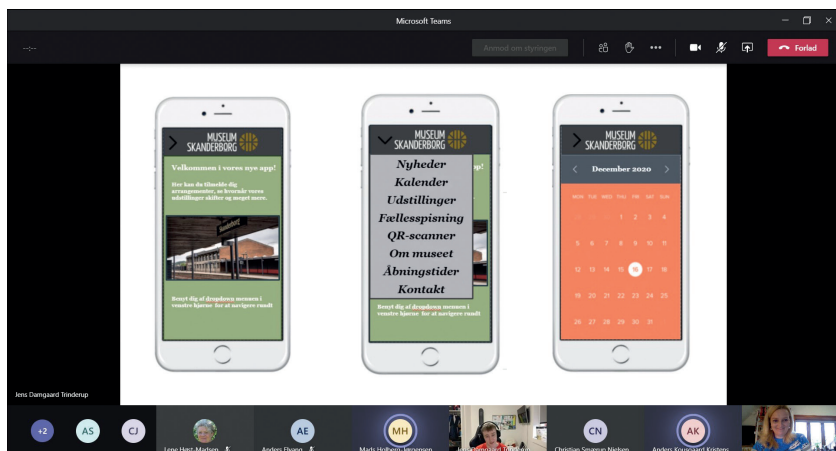
3.b fra Skanderborg Gymnasium har Flerfagligt Forløb med fagene historie, samfundsfag og innovation. Deres opgaver lyder på, hvordan Skanderborgs nye museum ”Perron 1” kan blive en kulturel sammenhængskraft i byen og bygge bro mellem samfundsklasser, tilflyttere og bydele? I deres løsningsforslag må de gerne tænke i arrangementer, udstillinger og kampagner på sociale medier.

Klassen når desværre ikke at få en rundtur på Perron 1 før nedlukningen, som det ellers er planlagt. I stedet får de tilsendt et prospekt om udviklingsmulighederne for Perron 1 inden projektstart d. 16. december, hvor museumsinspektør Charlotte Abildgaard Paulsen giver dem et virtuelt oplæg om Skanderborgs udvikling, så de kan forstå, hvorfor byen er så spredt i sin opbygning og fortæller om nogle af visionerne for Perron 1 i forhold til at samle byen.

Den 22. december om morgenen fremlægger klassens seks grupper deres forslag for museumsdirektør Lene Høst-Madsen og museumsinspektør Charlotte Abildgaard Paulsen og deres to lærere. Det foregår virtuelt, hvilket de unge er ret gode til, og det er også nogle gode idéer, de har.

To af grupperne foreslår, at museet laver deres egen app, som man kan hente ned på sin smartphone. App'en skal være enkelt opbygget, hvor det mest vigtige er en kalenderfunktion, som man kan se, hvornår der sker

To af grupperne foreslår, at museet laver sin egen app, som blandt andet kan fortælle, hvornår der sker noget spændende på museet. Billedet er fra en af gruppernes virtuelle presentation. Læg mærke til de små billeder forneden, der viser elever (kun billede på den, der fremlægger) og museumsfolk og lærere, der ser med (Billede fra en gruprepræsentation fra Skanderborg Gymnasium).



Microsoft Teams

Anmod om styringen

Slå lyd til (Ctrl+Skift+M)

Ølbryggeriet Damia

Skanderborgbryghus

BRYGGERIET FREJA

Ølbryggeriet Freja

KLOSTERBRYGGERIET

Liebings Ølbryggeri

SAMARBEJDSPARTNERE
// HISTORIEN OM
SKANDERBORGS
BRYGGERIER

Ellingsøe Juhi

+5 MH AE Anders Evang Karla Ellingsøe Juhi Benedicte Kjer Skovborg Astrid Johnsen Damgaard CM Celine Juul Madsen Christian Bøder Jørgensen

Microsoft Teams

Anmod om styringen

Slå lyd til (Ctrl+Skift+M)

Quizaften på
Perron 1

Hvem får den prestigefyldte titel som
kommunens historiker?

Christian Richter Berg

+5 CJ AK CN MH Lene Høst-Madsen Anders Evang Sylvester Hassager Petersen Nikolai Christian Richter B...

noget spændende på museet, og så må man gerne kunne optjene fordele, som for eksempel præmier i konkurrencer. App'en sender så beskeder, når der er noget, man skal huske at være med til. De unge har også forslag til designet.

Der bliver fremlagt flere forslag til arrangementer. Et af dem er fællesspisning, så for eksempel travle børnefamilier kan få det lidt nemt. Et andet arrangement, som flere af grupperne taler om, er ølsmagning! Det appellerer nemlig til mange på tværs af aldersgrupper, og de unge går meget op i øl. De vil også gerne vide mere om øl og det kan jo være gennem foredrag om Skanderborgs bryggerier gennem tiden, gerne i samarbejde med nuværende bryggerier, som Skanderborg Bryghus og museets egen samarbejdspartner Klosterbryggeriet.

De unge foreslår også quizaftener som noget, der både kan samle flere aldersgrupper og kan få både nyttilflyttere og "gamle" skanderborgensere til at mødes. En gruppe af unge mænd vil oven i købet gerne hjælpe museet med at arrangere det, og det er museumsfolkene ret begejstrede for. Det er ikke hver dag, at unge vil komme på museet og lave arrangementer. Både ølsmagninger og quizaftener er noget, som relativt nemt kan realiseres – lavt hængende frugter, som man siger.

Kun en enkelt af grupperne har arbejdet med udstillinger. De foreslår, at man laver et særligt lille rum med VR-briller, en brille der viser *Virtual Reality*. I brillen skal man kunne gå rundt i dele af Skanderborg eller for eksempel på slottet og på den måde lære om byens fortid. Det vil især appellere til unge og til nyttilflyttere, som ikke kender området. De ved godt, at det er lidt dyrt at få fremstillet visualiseringer til brillerne, men man kan jo begynde med nogle områder, og så lægge mere på efterhånden, som man får råd.

Alt i alt har de unge i både 3.w og 3.b mange nytænkende idéer, og det er skønt at høre dem sprudle og fornemme deres engagement. Museet vil arbejde videre med deres input i udviklingen af Perron 1, og vi vil prøve at få nogle af de unge med i arbejdet.

- ◀ *De unge foreslår et foredrag med historien om Skanderborgs bryggerier i samarbejde med Skanderborg Bryghus og Klosterbryggeriet (Billede fra en gruppepræsentation fra Skanderborg Gymnasium).*

En gruppe unge mænd vil gerne hjælpe museet med at arrangere quizaftener (Billede fra en gruppepræsentation fra Skanderborg Gymnasium).