

MUSEUM UDEN HÆMNINGER

VÆRKTØJER

Til øget psykisk tilgængelighed for unge og unge voksne med udviklingshandicap



GAMMEL ESTRUP

1+2



MINISTERIET

SLOTS- OG KULTURSTYRELSEN



Djurslands

Folkehøjskole

PROJEKTET

Projektet Museum Uden Hæmninger er støttet af Slots- og Kulturstyrelsens pulje til underrepræsenterede brugergrupper i 2022.

Gammel Estrup Danmarks Herregårdsmuseum og Djurslands Folkehøjskole har igennem et formaliseret samarbejde arbejdet med at udvikle konkrete redskaber og formidlingsløsninger til anvendelse på danske museer, for at skabe bedre vilkår og større psykisk tilgængelighed for unge og unge voksne med udviklingshandicap. En brugergruppe der er underrepræsenteret i museale sammenhænge.

Ligesom alle andre, har mennesker med udviklingshandicap forskellige interesser, ønsker og forventninger til deres møde med museer. Der findes derfor ikke en løsning der passer til alle mennesker med udviklingshandicap eller alle museer.

I dette hæfte fremhæves værktøjer til konkrete løsninger på nogle af de udfordringer vi arbejdede med, i forbindelse med de oplevelser og aktiviteter eleverne fra Djurslands Folkehøjskole deltog i år under projektet Museum Uden Hæmninger.

Med venlig hilsen

Gammel Estrup Danmarks Herregårdsmuseum



Djurslands Folkehøjskole, en højskole for mennesker med udviklingshandicap i alderen 18 år og opefter. Eleverne fra Djurslands Folkehøjskole har et brændende ønske om at deltage i kultur- og museumsoplevelser på lige fod med alle andre.

Underviserne på skolen og de cirka 50 elever er igennem deres linjefagsundervisning i musik, kunst og friluftsliv løbende blevet inddraget i projektets aktiviteter og evalueringen heraf.

INDHOLD

Side 4 - Psykisk tilgængelighed

Side 5 - Alternativer til tekst

Side 7 - Samling og udstilling

Side 8 - Lege og aktiviteter

Side 10 - Diversitet og inklusion

Side 11 - Gode og trygge rammer

PSYKISK TILGÆNGELIGHED

I projektet var eleverne fra Djurslands Folkehøjskole repræsentanter for målgruppen, og der blev taget udgangspunkt i deres aktuelle udfordringer på museet i forbindelse med psykisk tilgængelighed. Det var projektets primære formål at kortlægge disse udfordringer og komme med konkrete løsninger på dem. Psykisk tilgængelighed handler i høj grad om de konkrete fysiske omgivers påvirkning af museets besøgende. Det kan være udstillingers rum, lys og lyd.

Udover de konkrete fysiske omgivelser, påvirker også sådan noget som wayfinding, forventninger til besøget, sociale relationer, museets indhold og indholdets abstraktionsniveau alt sammen tilgængeligheden, særligt for mennesker med udviklingshandicap.

At forandre de konkrete fysiske omgivelser var ikke med i dette projekts fokusområde, men var selvfølgelig en omstændighed vi var bevidst om. Projektet fokuserede derfor primært på den psykiske tilgængelighed i forbindelse med formidling.

Målsætningen for projektet var igennem tilbagevendende besøg med de ca. 50 elever fra folkehøjskolen at afprøve og evaluere på samtlige af museets formidlingsaktiviteter og formidlingsindhold for at komme frem til løsninger på udfordringerne med den psykiske tilgængelighed.

Tung og lang tekstbaseret formidling på vægge, plancher eller handouts er for langt størstedelen af gruppen en udfordring. Derfor blev en naturlig målsætning i projektet at undersøge alternativer til den tekstbaserede formidling og begrænse teksternes mængde og sværhedsgrad hvor tekst var nødvendig.


Eleverne havde også svært ved at forstå og navigere i museets udstillinger og samlinger, sådan som de var præsenteret. Derfor var det nødvendigt at bringe genstandsfeltet i spil gennem sanse- og bevægelsesbaserede aktiviteter, hvilket fungerede godt for gruppen.

ALTERNATIVER TIL TEKST

Det alternativ til tekstformidling, som fungerede bedst i projektet, var den personlige formidling. Det er også en formidlingsform, som andre besøgende holder meget af, men særligt for denne målgruppe er den personlige nærhed og formidling fra en forstående og nærværende fagperson svær at overgå. Har man mulighed for at gøre brug af en personlig formidler, er dette klart at anbefale. Gør derudover brug af følgende greb i formidlingen.

- Benyt **korte narrativer** fremfor lange foredrag.
- Benyt narrativer og temaer der relaterer sig til **målgruppens begrebsverden**. Mad, kærlighed, venskab osv..
- Formidl gerne om **noget konkret** eller endnu bedre som oplæg til en konkret aktivitet eller handling der skal foretages. **Glem de abstrakte pointer.**
- Narrativerne må gerne være spændende, men gør gerne brug af **gode og positive fortællinger**. Mange af eleverne fra Djurslands Folkehøjskole, reagerede negativt på for eksempel gyserhistorier.
- Funger som ekspert der kan oversætte udstillingen og svare på målgruppens spontane **spørgsmål**, og giv dem mulighed for at begive sig rundt og opleve museet i deres **eget tempo**.

Nogle af eleverne var også meget interesserede i digitale lyttestationer. For nogle af eleverne mest af alt grundet det sjove format. Men for eleverne der lyttede efter fortællingernes indhold, gælder de samme formidlingsgreb mundtligt som digitalt.



*Bedste alternativer
til tekst i følge
underviserne:*

”At rundviseren fortalte.”

”Personlig formidling ”

*”Den personlige
fortælling”*

ALTERNATIVER TIL TEKST

At størstedelen af eleverne havde udfordringer med tekst betyder ikke, at der ikke kan være tekster i udstillingen, men at der blot skal tilbydes et alternativ til store tekstmængder.

- Benyt gerne tekst til **korte introduktioner** til en aktivitet eller et spørgsmål, der skal tages stilling til.
- Benyt gerne **visuelle medier** eller **dramatiseringer** til at understøtte teksten.
- Undervisere og ledsagere efterspurgte tekster, der var mere **kortfattede**. Det skyldes, at de ofte skal læse udstillingsteksterne højt for eleverne, og derfor er det vigtigt med korte, **højt-læsningsvenlige** tekster.
- Der kan også være en pointe i at klæde undervisere og ledsagere på forud for et museumsbesøg. Tænk dem ind som en ressource. Lav noget materiale, der gør det muligt for undervisere og ledsagere at **forberede sig på besøget** og fungere som museumsguides.

”Den fysiske tilgængelighed er det største problem, dernæst at tekster i udstillingen er tunge. Det kunne være fedt at høre en mere vedkommende dramatiseret historie i de enkelte rum.”

- Underviser fra folkehøjskolen



SAMLING OG UdstILLING

For at løse udfordringerne, der knyttede sig til museets samling og udstilling, var små stationer med lege og aktiviteter en enormt givende oplevelse for mange af eleverne. Generelt var motivationen, engagementet og udbyttet højt når genstandsfeltet blev bragt i spil gennem sanse- og bevægelsesbaserede aktiviteter.

- Gør derfor brug af **genstande** målgruppen kan få lov at bruge eller røre ved.
- Lav stationer, hvor museets samling belyses på forskellige måder og med forskellige **sanser**. Det kan for eksempel ske ved hjælp af kukasser, følekasser, eller dufteæsker der understøtter en fortælling.

Af konkrete eksempler var der til juleudstillingen en opsætning, hvor man kunne kigge ind i herskabets julegaver til tjenestefolkene og se hvad de fik, igennem små kighuller. Dette greb appellerede til elevernes nysgerrighed og gav eleverne mulighed for at undersøge en del af udstillingen i deres eget tempo. Samtidig var opsætningen en konkret visualisering af en af museets kernefortællinger. En af underviserne fra musiklinjen fremhævede under evalueringen undersøgelsesinstallationer som denne som noget særligt positivt.

En af underviserne fra kunstlinjen formulerer det sådan, at eleverne ikke har noget forhold til genstandene, når de "bare" er udstillede, men får de lov til at have dem i hænderne, så skaber det en relation til genstandene.



LEGE OG AKTIVITETER

Eleverne oplever museets udstillinger på deres egen måde. En underviser fra friluftsliv understreger derfor vigtigheden af at skabe handling og sansning med elevgruppen.

- Aktiver målgruppen igennem muligheden for **fysiske aktiviteter** med fokus på bevægelse så som fægtning, dans, samt andre simple spil og lege.
- Opsæt lege og spil så de ikke kræver meget forklaring, men som taler til de besøgendes **intuition**. Mindre fokus på forklaring, mere **fokus på handling**.
- Lav opgaver der er **nemme at mestre** og spil alle kan vinde. Det går udover motivationen, hvis opgaven er for svær eller for abstrakt.
- Eleverne reagerer positivt på lege der kræver **indlevelse og rollespil**. For eksempel **udklædning** eller handlinger der efterligner noget i en fortælling.

Af konkrete eksempler fremhæves fægtning, dans og en leg, hvor eleverne som tjenestefolk skulle rydde op på herregården. Opgaven fungerede som en teambuilding opgave hvor eleverne i hold skulle fylde en bakke med genstande fra et selskab i museets Billardsal. For at sikre ro og orden var der en decibelmåler, der gav lyd hver gang eleverne larmede for meget. Legen understøttede fortællingen om herregårdens løngange og tjenestefolk på en konkret og sanselig måde.



LEGE OG AKTIVITETER

En del af eleverne havde også stor glæde ved at være skabende og kreative, men stillesiddende kreativ leg, krævede for mange af eleverne et for højt abstraktionsniveau eller stillede for høje krav til elevernes forhåndskunnen. Det var også besværligt at bevare elevernes engagement ved stillesiddende aktiviteter.

Her fremhæves de aktiviteter hvor projektet lykkedes i særlig grad med stillesiddende og skabende aktiviteter. Med disse aktiviteter blev to ting eleverne reagerede positivt på - sanser og genstande - koblet til en tredje og større sammenhæng i formidlingen af fortællingen om herregården.

- *Et peberkagefigursværksted til jul.*
- *Et værksted med at lave sin egen urtete.*
- *Fremstilling af lydbillede til tjenestefolksafdelingen på museet.*

Sidstnævnte foregik ved at eleverne skulle spille på genstande der relaterede sig til museets køkken- og tjenesteafdeling.

Sko, kværne, brænde, tallerkner, bestik osv., alt sammen instrueret af undervisere der agerede som husjomfru og overtjener.

Dette er en tilgængelig måde, at lave samspil på. Det er sjovt, alle kan være med, og alle kan mestre deres "instrument" på lige fod med hverandre.

Indspilningen kan høres her:

<https://gammelestrup.dk/tjenestelyd/>



DIVERSITET OG INKLUSION

Det er vigtigt at tænke i inklusion, når man arbejder med større grupper hvor hver enkelt menneske har så diverse forudsætninger som på Djurslands Folkehøjskole og det kan være svært at skabe aktiviteter og formidling der virker lige godt for alle deltagere.

Nogle af eleverne havde for eksempel løbene efterspurgt noget om myter og sagn hvilket vi imødekom med en nissejagt i kælderen til jul. Aktiviteten var et kompromis mellem disse elevers ønske om spænding og nogle af de andre elevers ængstelighed. Elevernes trang til mysterier blev med aktiviteten stillet, på en måde hvor hele elevgruppen kunne være med på egne præmisser. Der er en hårfin grænse for nogle af eleverne mellem at bevæge sig ud og lære noget ved at skubbe sine personlige grænser og følelsen af at have haft en utryk og ubehagelig oplevelse.

- Generelt skal man huske at tænke over rums og fortællingers påvirkning af målgruppen. **Mørke, trange eller svært tilgængelige rum** er for mange af eleverne forbundet med ubehag.
- For elevgruppen på Djurslands Folkehøjskole, var **relationen og tilliden** til formidleren en væsentlig del af det at skabe trykke rammer.



GODE OG TRYGGE RAMMER

Her følger nogle huskeregler, hvis man ønsker at skabe gode og trygge rammer for målgruppen i forbindelse med museumsbesøg.

- Giv gruppen mulighed for selvstændigt at **undersøge og fordybe sig** i udstillingen. Målgruppen er interesserede, men de skal have lov til at udforske i deres eget og forskelligartede tempo. Er det en mulighed, kan man måske have særlige rum eller steder i udstillingen, der giver mulighed for en pause.
- Ligesom med andre grupper, er det vigtigt at komme i **flow** med sit publikum og have forståelse for gruppens forudsætninger.
- **Undgå afvigelse** fra planer. Det skuffer de forventninger man har sat i fællesskab med den besøgende.

I forhold til det personlige møde, handler det langt hen af vejen om at sørge for, at eleverne føler sig set og hørt. De kan som andre gæster fornemme om man har gjort sig umage og om man er investeret i at skabe en god oplevelse for dem.

- Når vi havde eleverne på besøg, **hilste vi på hver enkelt elev** med navn. Det er et meget simpelt men effektivt værktøj og endnu mere fantastisk hvis man kan huske navnet.
- Simpel **small-talk** med gruppen i diverse perioder med mellemtid er også en god måde at lave relationsarbejde på.
- Vær **imødekommende og forstående**. Vær ikke tilbageholdende med at udlevere noget af dig selv eller for at vise dit **engagement** som formidler.
- Brug **humor og smil** i mødet med målgruppen.

”Eleverne var generelt mere interesserede end jeg havde forventet. Formidlingen var levende og legende, og det er vigtigt for vores elever. Af faldgruber har de fysiske rammer haft størst betydning.”

-Underviser fra Folkehøjskolen

MUSEUM UDEN HÆMNINGER

Projektet Museum Uden Hæmninger viser at man ved at gentænke sin praksis og ved hjælp af målrettede og simple redskaber, har mulighed for at imødekomme forskellige udfordringer knyttet til psykisk tilgængelighed for unge og unge voksne med udviklingshandicap.

I dette hæfte finder du forskellige gode råd og værktøjer der kan være behjælpelige i arbejdet med at øge den psykiske tilgængelighed på museer.

Besøg også vores hjemmeside for at se vores webinar:

www.gammelestrup.dk/museum-uden-haemninger/

For mere information, kontakt

Anders Sinding

Museumsinspektør, cand.theol.

Gammel Estrup
Danmarks Herregårdsmuseum
Randersvej 2
DK-8963 Auning

ans@gammelestrup.dk

T +45 87950705

www.gammelestrup.dk

