

VAD ÄR VÄL EN DAG PÅ SLOTTET?

Ett möte mellan design
och museipedagogisk verksamhet

Erika Ståhman



Högskolan för Design och Konsthantverk
Göteborgs Universitet
Examensprojekt, 15 hp
Konstnärligt kandidatprogram i design, 180 hp

ABSTRACT

The project objective was to make parts of our cultural heritage available as a resource for learning, by developing the pedagogical activities on a medieval castle, that today functions as a museum. I also wanted to explore the role of a designer in a process that aims to develop the interaction between schools and cultural institutions.

By a selection of objects and locations in the castle, illustrations with accompanying texts were made, which through the children's imaginative ability may bring them to a historical scenario. This resulted in a working material that supports the children's activities and reflections during their visit to the castle. Illustrations and texts have been engraved in wood to emphasize the historical impression.

The project involved different disciplines and professions where the role of a designer was to provide a structure for a holistic experience on the one hand and on the other hand a detailed perspective. That implies to phrase an overall concept and to, at the same time, care for choices made in terms of format and material which are essential for communication and visual messages.

Keywords:

design, education, museum, museum visits, children

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

INLEDNING	4
BAKGRUND	4
MÅL	4
SYFTE	4
FRÅGESTÄLLNINGAR	4
AVGRÄNSNINGAR	5
GENOMFÖRANDE	5
TEORETISK INRAMNING	5
Barnperspektiv	5
Lärande och didaktiska frågor	6
Barns delaktighet	7
Museipedagogiskt arbete	7
Beskrivning av slottsmiljön	8
IDÉ- OCH SKISSARBETE	9
Idéformulering	9
Illustrationer	10
Uppdragstexter	10
Material, färg och form	11
RESULTAT OCH SLUTSATSER	12
FÖRARBETE	12
BESÖK	13
UPPFÖLJNING I SKOLAN	13
SLUTSATSER	13
UTVÄRDERING	14
UTVECKLINGSMÖJLIGHETER	15
REFLEKTION ÖVER ARBETSPROCESSEN	15
AVSLUTANDE ORD	15
KÄLLFÖRTECKNING	16
BILAGA 1 - Bildcollage över slottsmiljön	17
BILAGA 2 - Slottets historia i korthet	18
BILAGA 3 - Uppdragsbilder och texter	19

INLEDNING

Under den senare delen av designutbildningen har jag börjat intressera mig för frågor som rör utveckling av samverkan mellan skola och kulturinstitutioner. Hur det kommer sig kanske fordrar en förklaring då sambandet med design inte är helt uppenbart. Intresset var inget jag förutsåg i studiernas inledningsskede, men är i efterhand förståeligt med tanke på min bakgrund som lärare och ett fortsatt starkt engagemang för frågor som rör pedagogik.

BAKGRUND

Utbildningen har erbjudit vad som kan kallas designstrategiska projekt. Vi har samarbetat med uppdragsgivare som Norra Hisingens stadsdelsförvaltning och Landsarkivet i Göteborg, där vi som designstudenter fått uppdraget att utveckla deras verksamheter. I det sistnämnda fallet hade mitt projekt ett nära släktskap med museipedagogik i och med att jag presenterade ett möjligt sätt för Landsarkivet att rikta sin verksamhet mot barn. Arbetet resulterade i att jag, i samarbete med en skola, arrangerade ett lyckat arkivbesök för en grupp åttaåringar. Detta gav mersmak och inspiration inför formuleringen av mitt examensprojekt.

Med denna bakgrund kändes det relevant för mig att fortsätta utforska mötet mellan design och museipedagogik. Efter diskussion kring utvecklingsmöjligheterna av den åländska museipedagogiska verksamheten tillsammans med Ålands utbildnings och -kulturminister samt enhetschefen vid Ålands museum, blev så småningom min förhoppning om att kunna förankra mitt examensarbete i en befintlig verksamhet verklig. Jag kom därmed i kontakt med verksamhetsledaren för den medeltida borgen Kastelholms slott. Redan vid vårt första möte uttrycktes ett behov av att utveckla mer interaktiva former för studiebesök av skolklasser.

MÅL

Projektets övergripande mål var att utveckla en samverkan mellan skola och Kastelholms slott. Mer preciserat var projektets målsättning att formge en struktur för studiebesök till slottet, vilken lockar till aktivitet och möjliggör barns upplevelse av museivärden som en källa till kunskap och inspiration.

SYFTE

Att med hjälp av visuella medel levandegöra och förstärka upplevelsen av museibesök syftade till att tillgängliggöra vårt kulturarv som en pedagogisk resurs. Ett syfte av mer personlig karaktär var, på grund av min tidigare lärarutbildning, att kombinera lärarkompetensen med vad jag tillägnat mig under designstudierna.

FRÅGESTÄLLNINGAR

Hur kan designerns roll ha betydelse i utvecklandet av samverkan mellan skola och kulturinstitutioner?

Hur kan ett möte mellan design och museipedagogisk verksamhet se ut?

AVGRÄNSNINGAR

Kastelholms slott besöks av både barn och ungdomar, vilket gör att besöken bör åldersanpassas. Utifrån uppdragsgivarens behovsformulering, riktades mitt arbete mot skolelever i 11-12 årsåldern. Denna målgrupp kommer på studiebesök i samband med studier om Vasatiden då slottet hade sin glansperiod. Projektet innebar inga rumsliga förändringar, utan handlade om att kommunicera den befintliga slottsmiljön.

GENOMFÖRANDE

Projektet innebar en inledande fas på ett mer teoretiskt plan för att sedan övergå i ett mer praktiskt genomförande. Nedan kommer dessa delar av arbetsprocessen att beskrivas.

TEORETISK INRAMNING

Projektet tangerade en rad ämnesområden, av vilka jag här inte gör anspråk på att ge en heltäckande beskrivning. Avsikten är istället att ge en överblick av begrepp och tankar som var arbetets ledstjärnor.

Barnperspektiv

Intentionen att göra något intressant för barn, medförde en nödvändig reflektion kring begreppet barnperspektiv. I FN:s barnkonvention lyfter man fram barnens rätt att uttrycka sin mening och att höras i frågor som rör henne eller honom (Unicef, 2013). För att undvika risken att enbart gömma sig bakom starka retoriska uttryck, bör dessa vidareutvecklas till ett personligt förhållningssätt gentemot barn.

En diskussion om barnperspektivet bör även omfatta en distinktion mellan barnperspektiv och barns perspektiv, på samma sätt som mellan barnkultur och barns kultur (Halldén, 2003). Som vuxen innebär det att å ena sidan försöka förstå barnets perspektiv och å andra sidan välja ur vilket perspektiv man som vuxen väljer att se på barnet. Att låta barn vara med i beslutsprocessen i relation till ett skolsammanhang, är i viss mån motsägelsefullt eftersom skolgång, precis som besöket till slottet, bygger på vuxnas och inte barns bestämmande. Men även om barnperspektivet inte behöver betyda att barn i varje situation ska få handla utifrån enbart egna nuvarande önskemål, kan man däremot se barnen som kapabla att uttrycka sina åsikter och möta dem med respekt och en vilja av att försöka förstå. Att ha barnperspektivet i åtanke innebar i det här projektet en medvetenhet om att de beslut jag tog skulle få konsekvenser för barnens upplevelse. I utformandet av besöket till slottet ville jag se vilka möjligheter som fanns att ge eleverna handlingsutrymme och hur deras tankar kunde tas till vara.

Ett barnperspektiv kan också anses behöva baseras på barns perspektiv. Utöver att jag i det här projektet lutat mig mot min erfarenhet av att arbeta med barn i åldern för målgruppen, försökte jag i korta elevsamtal med sammanlagt sju 11-åringar fånga upp deras tankar kring studiebesök. De hänvisade främst till tidigare erfarenheter av museibesök och det var tydligt att de moment som innefattat något de själva fått prova på bäst fastnat i minnet. De var överens om att studiebesök kan berika undervisningen och betonade betydelsen av en guide som i sitt berättande kan levandegöra historien.

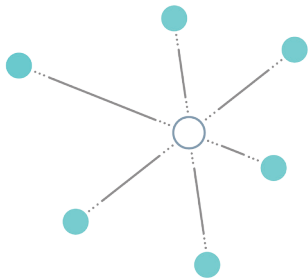
Lärande och didaktiska frågor

Eftersom besöket till slottet sker i en kontext som hör till skolans undervisning, vidrör projektet även frågor om barns lärande. I detta sammanhang har tre grundläggande didaktiska frågor fått utgöra ramverk för besökets innehåll, *vad* slottsbesöket skall innehålla, *hur* innehållet kan tillgängliggöras och *varför*. Didaktik är en egen disciplin inom pedagogiken med en central aspekt som rör planering av undervisning (Kroksmark, 2000).

Vad och *varför* påverkas först och främst av skolans styrdokument. I den åländska läroplanen för grundskolan (Ålands landskapsregering, 2011) preciseras dels lärostoffet i ämnet historia där skolåren 4-6 omfattar bland annat Vasatiden, en tidsperiod mellan åren 1520-1721. Dels beskrivs i mera generella ordalag huvudsyftet med undervisningen i historia och att alla elever under sin skoltid skall "besöka historiska platser för att ta del av det åländska kulturarvet" (s. 55). Sedan kan slottet besökas utifrån specifika teman varvid innehållet bör definieras mer detaljerat. I syfte att skapa ett innehåll som var möjligt för eleverna att i någon mån identifiera sig med, ville jag fokusera på det vardagliga livet i det åländska samhället och så långt det var möjligt på hur det var att vara barn under Vasatiden.



Strukturen för besöket idag är en rundvandring på slottet där guiden och elevgruppen går i samlad trupp. Guiden väljer vilka delar av slottet som ska visas.



En besöksstruktur med guiden placerad i mitten ger minde elevgrupper valmöjligheter kring vilken del av slottsmiljöns de vill upptäcka.

Svaret på frågan *hur* är projektets själva kärnpunkt och hör i huvudsak hemma i redogörelsens resultatdel. Likväl kan riktlinjerna för idéformuleringen omnämnas här. En rundtur med en kunnig guide med god berättande förmåga kan å ena sidan vara både informativ och medryckande samt ge förutsättningar för direkt dialog guiden och barnen emellan. Å andra sidan är det tidskrävande att i samlad trupp förflyttas i trappor och genom trånga passager varvid eleverna lämnas liten chans att påverka besöket, vad man stannar och tittar på och när det är dags att gå vidare. Utifrån resonemanget kring barnperspektiv, väcktes frågan om hur besöket i större utsträckning kan möjliggöra elevernas egna initiativ, men samtidigt inte förminska guidens roll och fortfarande ta tillvara på dennes kunskap. Ett sätt att utmana guidningen i dess klassiska bemärkelse och dagens sätt att ta emot besökande skolklasser, blev en besöksstruktur lik så kallad stjärnorientering. Utifrån denna skulle eleverna tillåtas upptäcka olika delar av slottet i mindre grupper men ständigt återkomma till guiden i centrum för återkoppling och vidare information.

Min erfarenhet säger att lärare i en övervägande del av fallen både förbereder och följer upp studiebesök tillsammans med sina elever i skolan. Man strävar efter att besöket ska bli något mer än en lösryckt aktivitet och att arbetet i skolan ska få djupare mening. Däremot innehåller en lärares arbetsuppgifter långt mycket mer än undervisning och trots en genuin ambition är tiden inte alltid tillräcklig för att planera de lärandesammanhang man önskar. Jag ville därför att resultatet av mitt arbete skulle ha potential som stödfunktion för arbetet i skolan före och efter besöket till slottet.



Barns delaktighet

Att forma en struktur som involverar barnen i beslutsprocessen under besöket på slottet förde diskussionen vidare till begreppet delaktighet. Liksom Monica Nordensröm (2010) påpekar i publikationen *Delaktighet - på barns villkor?* behöver man tänka igenom vad delaktighet innebär i praktiken. Som ett verktyg för analys av barns delaktighet hänvisar Nordenström till Harts (1992) "delaktighetsstege":

- 8 - Beslutsfattande initierat av barn, delat med vuxna
- 7 - Initierat och styrt av barn
- 6 - Beslutsfattande initierat av vuxna, delat med barn
- 5 - Konsulterad och informerad
- 4 - Anvisad, men informerad
- 3 - Symbol
- 2 - Dekoration
- 1 - Manipulation

De tre första stegen innefattar inte barns delaktighet och kan exempelvis handla om att rådfråga barn men sedan inte ge dem någon återkoppling. Om barnen inte ges förutsättningar att förstå sammanhanget, blir det också svårt för dem att förstå sitt agerande och sin medverkan (Harts, 1992). Att fokusera på barn i ett projekt är således inte tillräckligt för att kunna tala om barns delaktighet. Från steg fyra ökar barnens delaktighet stegvis och Nordenström (2010) lyfter fram Harts resonemang kring detta:

"Hart menar att målet inte är att få barn att agera helt på egen hand, utan att nå dit där barn vågar ta egna initiativ och också be vuxna om hjälp, vilket förutsätter att barn litar på sin roll som medlemmar i ett samhälle och vet att vuxna respekterar deras åsikter och inte kommer att nonchalera dem. Olika grader av delaktighet är lämpligt beroende på vilka omständigheterna är. Det vill säga att stegen inte ska tolkas som att det översta steget alltid är målsättningen eller det ultimata. Valfrihet är ett viktigt element vad gäller delaktighet." (s. 40)

En insikt i delaktighetsbegreppets komplexitet påverkade medvetenheten kring graden av barns delaktighet i mitt arbete. Detta var ett vuxeninitierat projekt, samtidigt som jag hoppades kunna utvärdera resultatet tillsammans med barn och ta till vara på deras synpunkter för att utveckla idéerna till förmån för barns delaktighet under kommande slottsbesök.

Museipedagogiskt arbete

Kastelholms slott är en slottsruin som idag fungerar som museum. Den pedagogiska verksamheten här hamnar därför någonstans i gränslandet mellan begreppen kulturmiljöpedagogik och museipedagogik. Det är en åtskillnad som jag valt att inte desto närmare redogöra för, utan har inom ramen för mitt projekt valt att använda begreppet museipedagogik.

Betydelsen av museipedagogik avser här i korta ordalag en förmedlande länk mellan utställning och besökare. Monica Casell (2001), vid institutionen för kultur och medier vid Umeå universitet, omnämner dock olika omfattande betydelser av museipedagogik. Å ena sidan begränsas begreppets innebörd till gudiade visningar av utställningar. I en vidare bemärkelse kan man, å andra sidan, tala om allt som låter besökaren möta museernas insamlade föremål, såsom hela museibygnaden, utställningar och olika service för besökare.

Arbetet med musei- och kulturmiljöpedagogik runt om i Sverige visar exempel på mycket väl utarbetade koncept. Vid Kalmar läns museum arbetar arkeologer, antikvarier, historiker, etnologer och pedagoger gemensamt för att levandegöra historien för barn och ungdomar. Tidsresor genom rollspel arrangeras med tidsenliga aktiviteter och kläder för att skapa så historiskt trovärdiga upplevelser som möjligt. Man skräddarsyr program utifrån skolors önskemål och ansvarar för research och fortbildning av lärare (Pettersson, 2004).

I *Konsten att lära och viljan att uppleva: Historiebruk och upplevelsepedagogik vid Foteviken, Medeltidsveckan och Jamtli* har Erika Larsson (2002) kategoriserat tidsresornas karaktär vid olika svenska museer. I vissa fall betonas besökarnas *inlevelse och interaktion* och personerna förflyttas genom en ritual tillbaka till en viss historisk tid. Deltagarna får förståelse för forna livsvillkor genom inläsning på historien och sin karaktärs aktiva möte med den aktuella tidsepoken. En annan variant av tidsresor tar istället fasta på *fantasi och upplevelse*. Även om deltagarnas rollgestaltning är eftersträvansvärd också här, drivs intrigen vidare även om personerna väljer att kliva ur det historiska scenariot. I den sista kategorin ligger fokus på *aktivitet och sinnesinstryck*. Vad man i själva verket gör skiljer sig inte mycket från de två övriga typerna av tidsresor, medan skillnaden består i att varken besökare eller personal organiserat agerar som historiska personer utan utför aktiviteterna som sig själva.

Vid den välbevarade medeltida borgen Glimmingehus i Skåne finns ett utbud av olika tematiska borgvandringar. Beroende på intresse kan borgen besökas utifrån olika perspektiv och med utgångspunkt i bland annat sägner, försvar och kultur- eller byggnadshistoria. Dessutom erbjuds skolklasser aktiviteter i medeltidsverkstäderna där det finns möjlighet att testa olika vardagssysslor så som att slå tegel, mala mjöl eller skriva med fjäderpenna. (Riksantikvarieämbetet, 2013).

Att ta del av vad som görs vid inom andra museiverksamheter utgjorde såväl en ämnesorientering som en inspirationskälla. Utifrån detta fick jag ta ställning till vilken prägel jag skulle sätta på mitt fortsatta arbete. Möjligheten fanns att ge projektet en konceptuell form och ge uttryck för mer visionära idéer. Valet blev dock att fokusera på vad som är genomförbart utifrån befintliga utrymmes- och personalresurser, men samtidigt lämna utrymme för utvecklingsmöjligheter och peka på hur man med enkla medel kan förstärka upplevelsen av slottsbesöket.

Beskrivning av slottsmiljön

På grund av det geografiska avståndet, gjorde jag under projektet endast två besök till slottet. Ena gången en rundvandring tillsammans med slottets verksamhetsledare som också gudidar besökande skolklasser och den andra på egen hand för att göra en noggrann fotodokumentation som grund för mitt fortsatta arbete.

De olika delarna av slottet skiljer sig i olika avseenden från varandra. På borggården och skyttegången vistas besökaren utomhus medan norra längan inrymmer slottets mest museilika del. Här presenteras exempelvis olika fynd från arkeologiska utgrävningar i glasmontrar. I kuretornet skapar de tjocka stenväggarna och enstaka ljusgluggar en mer påtaglig känsla av att vara i en borg. Runt på slottet möts besökaren av informationsskyltar, många med fokus på slottets byggnadstekniska historia. Dessa stöds i flera fall av illustrationer, men är enligt min uppfattning svåra att ta till sig för projektets målgrupp. På några ställen finns även fullskaliga illustrationer på människor som bland annat visar slottets tjänstefolk i sina sysslor. För bilder från slottet samt en kort historisk översikt, se bilaga 1 och 2.

IDÉ- OCH SKISSARBETE

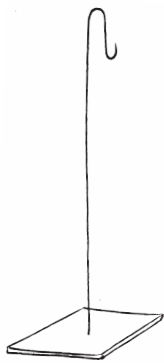
Med den inledande researchfasen som grund, började idéerna kring besöket ta form. Arbetets praktiska genomförande kan här uppfattas som ett någorlunda linjärt förlopp där det ena steget systematiskt följt det andra. I praktiken har de olika delarna överlappat varandra gång efter annan.

Idéformulering

Eleverna som kommer till slottet kan förväntas ha ett visst mått av förståelse om Vasatiden i och med skolans historieundervisning. Min ambition med det förberedande arbetet var dock inte att fokusera på den rent faktamässiga biten utan att bygga upp en förväntan inför slottsbesöket. Vilken anknytning kunde då ett slottsbesök ha till det vardagliga livet under Vasatiden? Kastelholms slott fungerade som kungens maktcentrum på Åland och därifrån sköttes skatteindrivningen av den ofta mycket impopulära fogden. Att göra slottet till en praktfull försvarsborg tvingade de åländska bönderna till Kastelholm på många dagsverken, ett hårt och oavlönat arbete. Som 12-åring räknades man som vuxen, vilket gjorde det troligt att man även som barn fick följa med för att hjälpa till vid arbetet på slottet.

Detta blev utgångspunkten för det förberedande arbetet i skolan och ett sätt att placera besöket i ett sammanhang för att redan i skolan belysa det aktuella temat. Jag föreställde mig ett brev formulerat från slottsfogden där alla på kungens befallning uppmanades att komma till slottet på dagsverke.

Utifrån fotodokumentationen av slottet gjordes ett urval av platser och föremål, som kunde vara relevanta för att konkretisera dagsverket på slottet. Utan att först veta vart det skulle leda mig började jag teckna av dessa och så småningom blev bilderna ett medel för att kommunicera berättelser om slottet. Jag tänkte mig att elevgrupperna utifrån bildkort och stöd från en färgkodad karta skulle söka upp olika platser och föremål runt om på slottet och där hitta ett tillhörande textuppdrag. Detta skulle i sin tur leda eleverna till att utföra en uppgift eller besvara en fråga och sedan återgå till guiden för nästa bild.

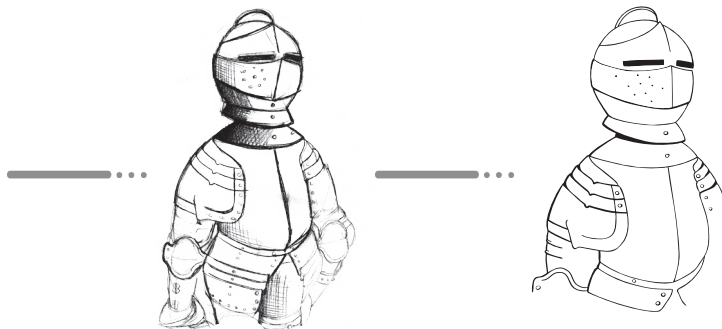


Skiss på ställning för textuppdrag.

Textuppdragen placerades först på bildkortets baksida men visade sig bli problematiskt, eftersom uppdraget då skulle vara tillgängligt redan innan man uppsökt den aktuella platsen. Samtidigt var jag osäker på om ett tillägg av något slags skyltar skulle konkurrera för mycket med den redan befintliga informationen. Och hur skulle jag smidigt kunna fästa texter på platser som kunde vara såväl en glasmonter inomhus till en skottglugg i en tjock stenvägg? Beslutet för detta låg vilande rätt långt in i projektet, tills jag insåg att texterna för hela uppläggets skull gjorde sig bäst på de platser eleverna skulle uppsöka. Jag skissade på en relativt enkelt konstruerad upphängningsställning som med lätthet skulle kunna både ställas fram och plockas bort. För att minska antalet lösa delar för eleverna att hålla reda på, placerades istället kartan på baksidan av bildkortet.

Illustrationer

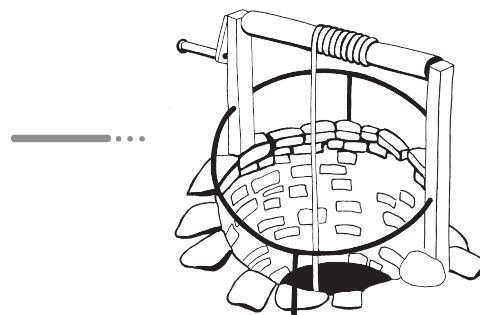
Skissarbetet med bilderna gick i mångt och mycket ut på att göra och sedan göra om. Föremål tecknades av utifrån fotografier och förenklades för att åstadkomma ett mer stiliserat uttryck.



Vissa föremål har även satts in i ett sammanhang för att bättre stämma överens med scenariot i texten.



Delar av slottsruinen talar inte i sig så mycket om den ursprungliga funktionen, varvid vissa element lagts till för att förstärka förståelsen.



Uppdragstexter

Ambitionen var inledningsvis att textuppgifterna skulle samlas kring temat om det vardagliga livet och hur det var att vara barn under Vasatiden. Detta är säkerligen ingen omöjlig uppgift, men blev något jag fick frångå för att inte enbart fastna i projektets historiska research och skrivande del. Jag strävade dock efter att formulera texter så att eleverna med hjälp av sin fantasi kunde försättas i olika scenarier under ett dagsverke och därigenom lära känna slottets historia och nyckelpersoner.

Sättet att organisera besöket medförde en viss logistisk utmaning. De olika texterna behövde formuleras fristående från varandra dels för att göra det möjligt för eleverna att i viss mån välja uppdrag utifrån vilken del av slottet de i nästa steg vill upptäcka, dels för att inte komplicera guidens uppgift att tilldela elevgrupperna nya uppdrag. För att inte skapa en alltför stor ansamling och väntan vid utbyte av uppdrag och för att få tid för återkoppling och samtal med guiden om vad eleverna upplevt, behövde texterna medföra en tidsmässig variation på uppdragen. För ett dynamisk och inte för repetitiv besöksupplevelse, tilldelades uppdragen olika karaktärsdrag (För exempel, se bilaga 3):

-  - DILEMMA
-  - AKTIVITET
-  - HYPOTES
-  - FAKTA
-  - UPPLEVELSE

Olika ornament för olika uppdragskategorier är ett visuellt hjälpmedel för att organisera besöken. Är de olika ornamenten representerade i urvalet av bilder och texter inför ett besök, kan man utan att läsa texterna försäkra sig att uppdragen bjuder på variation.



En "limstation" konstruerades för att med precision kunna fixera bildsidan med kartan.

-  - NORRA LÄNGAN
-  - STORA BORGÅRDEN
-  - KURETORNET
-  - ÖSTRA LÄNGAN
-  - SÖDRA LÄNGAN

På kartan representerar färgerna slottets olika delar.

Dilemma – Eleverna ställs inför en situation där de gemensamt ska komma överens om ett beslut. Detta kan få konsekvenser för nästa steg. För att förstärka upplevelsen kan guiden bestämma att ett beslut som strider mot kungens och fogdens vilja, leder dem till kuretornet och slottets fånghåla.

Aktivitet – Eleverna inbjuds till någon form av pröva-på-aktivitet. Slottet har idag en brynja och olika huvudbonader som besökare kan testa. Med tillägg av enkel rekvisita skulle utbudet av aktiviteter kunna utvidgas.

Hypotes – Eleverna får gemensamt reflektera kring svaret på frågor som inte nödvändigtvis har ett rätt eller fel svar.

Fakta – Eleverna får på platsen inhämta någon form av faktakunskap.

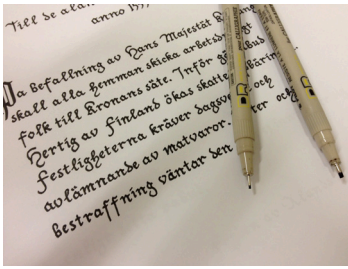
Upplevelse – Eleverna får möjlighet att iaktta, uppleva och bekanta sig med en plats på slottet utan att behöva svara på frågor.

Material, färg och form

Det var framför allt viktigt att materialet skulle rimma väl med slottsmiljön och förstärka känslan av ett historiskt sammanhang. Den varierande miljön med platser både inom- och utomhus ställde krav på att materialet också skulle vara tillräckligt hållbart för att kunna användas vid upprepade tillfällen. Jag valde därför att undersöka möjligheten att gravera bilder och texter i trä med laserskärare. Det var ett moment som var helt obekant för mig och visade sig vara en långt mer tidskrävande process än jag förutsett. Flera misslyckade försök krävdes innan jag hittade de bäst lämpade inställningarna för den flygplansplywood jag valt att arbeta med. Vissa praktiska detaljer fick också inverkan på utformandet, så som bildskivornas hål vilka var nödvändiga för att noggrannt kunna limma ihop framsidans bild och baksidans karta. Den cirkulära formen hängde med från det allra första skissarbetet, men förstörades för att både bild och text skulle framträda tydligt.

Slottet delades upp i fem huvuddelar som på kartan tilldelades fem olika kulörer. Dessa behövde vara enkla att skilja åt samt ha en viss transparens för att inte täcka motiven.





Fraktur

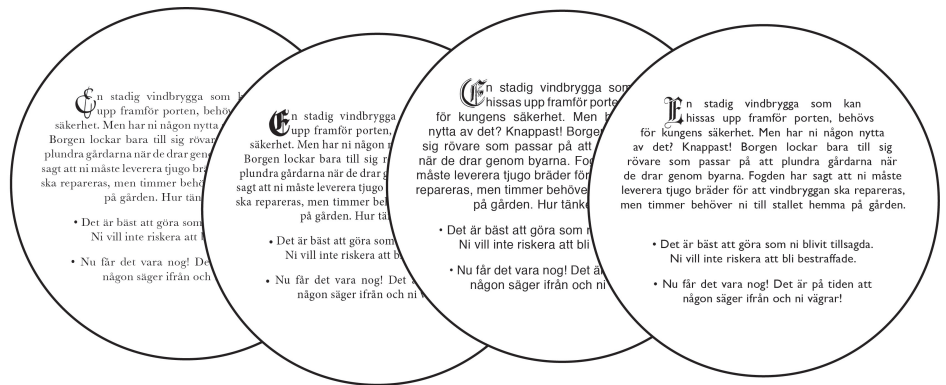
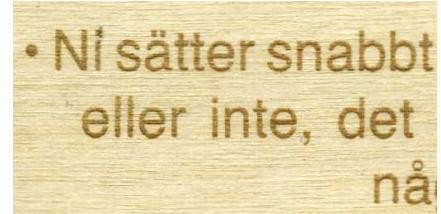
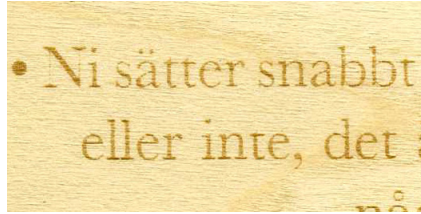
Brevet skrevs för hand med en förlaga i typsnittet Cantzley AD1600 hämtad från dafont.com.

ANFANG

Textuppdrag

Vid trägraveringen av textuppdragen användes Fancy Card Text hämtad från dafont.com för anfangen och Helvetica för resten av texten.

I valet av typsnitt hade givetvis det visuella uttrycket inverkan, men läsbarheten på materialet den avgörande rollen. Vad gäller brevet var det svårt att hitta ett lämpligt typsnitt i frakturstil, vilket var det dominerande skrivsättet under den aktuella historiska perioden (Västarvet, 2013). För att kunna anpassa de avvikande gemenerna skrevs brevet för hand, dock utifrån en utskreven förlaga. Det handskrivna brevet skapade dessutom en mer autentisk känsla. Vid trägraveringen av textuppdragen krävde tydligheten en sans-serif och som ett skags slags historisk referens användes en anfang.

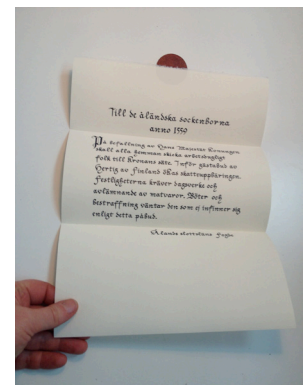


RESULTAT OCH SLUTSATSER

Från idé- och skissarbete ledde en produktionsfas slutligen till ett fysiskt resultat, vilket utgör exempel på hur arbetsmaterialet vid ett besök till slottet skulle kunna formges. Här presenteras projektets resultat utifrån besökets tre delmoment – förarbete, besök och uppföljning – och åtföljs av slutsatser och reflektion.

FÖRARBETE

Brevet är tänkt att skickas till skolan innan slottsbesöket äger rum. Det skrevs i en något formell anda och medvetet inte helt tydligt uttryckt. Lärare och elever får gemensamt reda ut begreppen och lista ut vem det egentligen är som kallar dem till dagsverke och var detta ska ske.



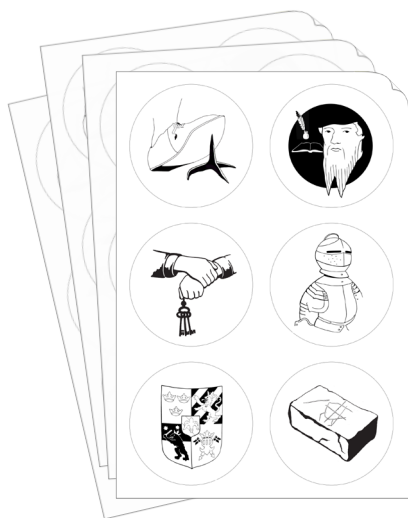
BESÖK

På slottet tas eleverna emot av en guide som fungerar som dagsverkets arbetsledare. Indelningen i mindre grupper kan ha gjorts redan på skolan av läraren som bättre känner eleverna. Grupperna tilldelas olika bilder, söker upp föremålet eller platsen med hjälp av kartan, läser textscenariot, utför uppgiften och återgår till guiden för nästa bilduppslag.



Grupperna navigerar på slottet utifrån tre aspekter, vilka med fördel kan demonstreras genom att guide och elever inledningsvis utför ett uppdrag gemensamt:

1. Bildskivans motiv ska stämma överens med ett specifikt föremål eller viss plats på slottet.
2. Bildskivans färggram är en färgkod som med hjälp av kartan på baksidan visar var föremålet eller platsen går att hitta.
3. Färg och ornament på bildskivan stämmer överens med textskivan.



UPPFÖLJNING I SKOLAN

Eleverna kommer att ha olika upplevelser med sig från slottsbesöket och får i skolan dela med sig av sina erfarenheter. Uppdragsbilderna kan finnas tillgängliga för utskrift på museets hemsida och fungera som ett underlag för diskussion, dramatiseringar, skrivarbete eller annan kreativ verksamhet. För att öka motivationen att följa upp besöket finns även möjlighet att i slutskedet lämna någon fråga obesvarad och därmed förlänga ett uppdrag till arbetet i skolan.

SLUTSÅTTER

Ett projekt av denna art berör olika discipliner och skulle kunna involvera olika yrkesroller och utföras i ett team sammansatt av olika kompetenser. Genomförandet av projektet förutsatte att jag satte mig in i olika arbetsområden samtidigt som jag också hade värdesatt ett samarbete med en skribent och en historiker. Vad gäller återkoppling till projektets frågeställning om designerns roll i utvecklandet av samverkan mellan skola och kulturinstitutioner, handlar den om att formulera en struktur för hur besöket till slottet ska arrangeras. Det innefattade här att formulera de övergripande strukturella aspekterna av besöket, så som guidens roll och placering under besöket och att besöket även kan utvidgas till det förberedande

och uppföljande arbetet i skolan. Strukturen skall också ge riktlinjer för museipersonlens planering av besöken, vilket inbegriper att skapa variation genom att välja ut texter som representerar de olika uppdragstyperna. Att designa denna struktur omfattar även form- och färgval som med fördel, tillsammans med det ovan nämnda, kan sammanställas i en visuellt tydlig "manual" som beskriver metod och material för museets arrangemang av elevbesök. Designarbetet består sammanfattningsvis i ett växlande mellan å ena sidan ett överblickande perspektiv och å andra sidan ett perspektiv på detaljnivå. Designerns förmåga att formulera ett helhetskoncept och samtidigt ha omsorg i val av format och material som är väsentliga för kommunikation och visuella budskap, kan vara en vinst i mötet mellan design och museipedagogisk verksamhet. Hur man tar sig an ett projekt som detta varierar säkerligen från en designer till en annan, men även om designprocesser varierar finner jag det betydelsefullt att kunna möta och analysera en verksamhet och arbeta utifrån dess specifika behov. I det specifika kan det säkert också finnas något generellt tillämpbart, samtidigt som man i projekt som detta bör ha förståelse för olika organisationers olika förutsättningar och önskemål.

UTVÄRDERING

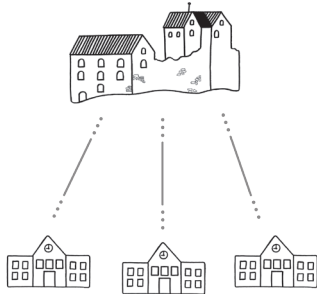
I ett resonemang kring resultatet kommer man inte ifrån att en trovärdig utvärdering behöver ske i samspråk med dem projektet är designat för, nämligen barnen som besöker slottet. Målet är därför att i efterhand genomföra åtminstone ett testbesök och därefter analysera detta tillsammans med lärare, elever och museipersonal. Inte förrän då är det möjligt att veta vilka delar som är värda att behålla och vilka delar som bör förändras. Däremot kan styrkor och svagheter belysas redan här.

En återkommande fråga under projektets gång var om det är motiverande nog för eleverna att utföra uppdragen och återkomma till guiden för diskussion. Till viss del tror jag att slottet i sig utgör ett spänningsmoment och triggar viljan att upptäcka miljön, samtidigt som jag övervägde att införa någon yttre motivationshöjare. En idé om att låta uppdragen leda till ett samlande av spelpjäser som skulle användas i besökets slutskede förkastades, eftersom ytterligare moment riskerade att bara komplicera arbetet. Istället finns nu i brevet, utöver kravet om dagsverke, en uppmaning att betala skatt i form av matvaror inför ett kungligt besök. Detta möjliggör en symbolisk akt för skatteindrivningen, genom att inledningsvis beslagta elevernas medhavda matsäck. Uppdragen är dagsverket, då eleverna får göra rätt för sill levebröd.

I och med en besöksstruktur där eleverna delvis får utforska slottet på egen hand, finns förstås en risk att de tar sig oförutsedda friheter utanför uppdragens ramar. Med målsättningen om att i besöket locka eleverna till egen aktivitet och reflektion, skulle jag ändå vilja ge eleverna detta förtroende och från slottspersonalens sida är man också beredd att testa arbetssättet. Arbetsmaterialet hindrar heller inte att organisera besöket i helgrupp, ett sätt som i vissa fall kan vara att föredra.



Idag tar lärare på enskilda skolor kontakt med slottet med förfrågningar om att få besöka slottet som ett komplement till undervisningen i skolan.



Målet är att man också från slottets sida aktivt arbetar med att kontakta skolor genom att beskriva vad man kan erbjuda.

UTVECKLINGSMÖJLIGHETER

Arbetet med att utveckla samverkan mellan de åländska skolorna och Kastelholms slott innebar att se över hur den första kontakten etableras. Den baseras idag på enskilda lärares initiativ, medan man även från slottets sida skulle kunna arbeta mer aktivt med att visa upp vad man har att erbjuda. Konceptet kring hur skolklasser tas emot, skulle i förlängningen kunna bli ett sätt för Museibyran att synliggöra slottet som pedagogisk resurs.

REFLEKTION ÖVER ARBETSPROCESSEN

Jag kan i efterhand konstatera att den inledande researchfasen kring slottets och Vasatidens historia gjorde anspråk på för stor del av projektiden. Å ena sidan var det nödvändig för att komma vidare, men å andra sidan är min upplevelse att jag inte hann lägga önskvärd tid på det illustrativa arbetet. Obekanta arbetsmetoder gjorde det också svårt att förutse tiden som de olika delmomenten krävde. Trägraveringen tog avsevärt mycket längre tid än förväntat, vilket ledde till att slutresultatet inte kunde presenteras i den omfattning jag tänkt mig. Från ambitionen att presentera ett färdigt paketerat arbetsmaterial, fick jag begränsa mig till att exemplifiera dess innehåll. Att i slutskedet av arbetsprocessen känna avsaknad av tillräcklig tid, påverkas säkerligen av min oro över att fatta beslut innan alla möjliga konsekvenser övervägts. För att arbetet skulle flyta vidare krävdes vissa antaganden och jag hade då önskat att jag i större utsträckning kunnat lita på förmågan och möjligheten att i efterhand göra nödvändiga justeringar. Förhållningssättet att designa för barn skulle även kunna gynnas av att designa med barn. Att involvera barn i projektet hade troligen förändrat såväl arbetsprocess som resultat.

AVSLUTANDE ORD

Även om det inte var helt lätt att ge sig in i en process där man från början inte hade en klar bild av varken målet eller vägen dit, är jag glad över att jag inom ramarna för mitt examensarbete fick formulera mitt projekt så fritt. En personlig vinst har varit reflektionen kring min roll som å ena sidan designer och å andra sidan pedagog, där gränserna känts flytande och svåra att definiera. Kanske är det inte heller nödvändigt. Jag uppskattade även chansen att få arbeta gentemot Kastelholms slott där man med positiv inställning varit villig att utmana sin verksamhet och pröva nya arbetssätt.

KÄLLFÖRTECKNING

Aronsson, P. och Larsson, E. (red.). 2002. *Konsten att lära och viljan att uppleva: Historiebruk och upplevelsepedagogik vid Foteviken, Medeltidsveckan och Jamtli*. Växjö: Centrum för kulturforskning, Växjö universitet.

Casell, M. 2001. *Museipedagogik. Konsten att visa en utställning*. Lund: studentlitteratur.

Halldén, G. 2003. Barnperspektiv som ideologiskt eller metodologiskt begrepp. <http://www.ped.gu.se/pedfo/pdf-filer/hallden.pdf> (Hämtad 2013-03-27)

Hart, R. 1992. http://www.unicef-irc.org/publications/pdf/childrens_participation.pdf (Hämtad 2013-04-22)

Kroksmak, T. <http://www.didaktisktidskrift.se/DIDNE.pdf> (Hämtad 2013-03-27)

Mattsson-Eklund, B. 2000. *Alla tiders Åland*. Mariehamn: Ålands landskapsstyrelse.

Nordenfors, M. http://www.tryggaremanskligare.goteborg.se/pdf/publikation/Delaktighet_pa_barns_villkor_web.pdf (Hämtad 2013-04-22)

Palamarz, P. 2004. *Kastelholms slott: Från medeltida borg till byggnadsminne*. Ekenäs: Ålands landskapsstyrelse, Museibyran.

Pettersson, N. 2004. *Högt i tak. En inspirationsskrift om kulturmiljöpedagogik*. Falköping: Riksantikvarieämbetets förlag.

Riksantikvarieämbetet. 2013. <http://www.raa.se/wp-content/uploads/2012/06/Skolprogram2013.pdf> (Hämtad 2013-04-22)

Unicef. 2013. Barnkonventionen. <http://unicef.se/barnkonventionen> (Hämtad 2013-03-27)

Westergren, E. 2008. *Tidernas Åland: från stenåldern till svenska tidens slut*. Ekenäs: Skolbyrån vid Ålands Landskapsregering.

Ålands landskapsregering. 2011. Landskapet Ålands läroplan för grundskola. http://www.regeringen.ax/composer/upload/utbildning_kultur/Grundskolans_laroplan_Aland_reviderad_senast_2011_2.pdf (Hämtad 2013-03-27)

BILAGA 1 - Bildcollage över slottsmiljön



BILAGA 2 - Slottets historia i korthet

Kastelholms slott är Ålands enda medeltida borg och är belägen i östra delen av fasta Åland. Borgen som till en början var en försvarsborg anlades i slutet av 1300-talet på en holme vid ett smalt men ändå segelbart sund som förbinder Åland med Östersjön. Åland, som vid den här tiden var en del av det Svenska riket, blev omkring år 1400 ett eget län och administrerades då från Kastelholms slott.

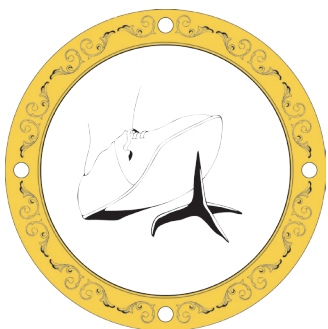
Sammantaget var 1500-talet slottets mest händelserika århundrade då den svenska Vasaätten visade särskilt intresse för Kastelholm. Gustav Vasa gjorde slottet till kungligt jaktstolt och utvecklade även den intilliggande kungsgården som försåg slottet med livsmedel. Hans son Johan III fick år 1556 Finland med Åland som heritgdöme och ville modernisera borgen till ett praktfullt slott med bekväm inredning. Hertig Johan lät också hålla sin bror Erik XIV fängslad på Kastelholms slott under hösten år 1571.

Efter en brokig historia med både bränder och belägringar förlorade fästningen så småningom sin betydelse. Efter en svår brand år 1745 fick slottet förfalla, förutom den norra längan som fick funktionen som sädesmagasin. Slottet har sedan slutet på 1800-talet genomgått flera restaureringar, den senaste på 1990-talet. Kastelholms slott är idag en välbevarad slottsruin som fungerar som museum.

Vasatiden och drömmen om Sverige som en stormakt ledde landet in i många krig. Även om de största konflikterna ägde rum utanför Åland, hade detta stor inverkan på livet för den åländska befolkningen. Ålänningarna fick känna av kungens allt hårdare kontroll över riket med kraftigt ökade skatter för att finansiera kriget. Kungens ofta impopulära slottsfogde hade den yttersta makten på Åland och styrde folket från Kastelholm, som ständigt skulle byggas om och till. Detta krävde både leverans av byggnadsmaterial och många hårda dagsverken, ett oavlönat arbete som ofta fick skötseln av den egna gården att bli lidande. Bönderna skulle dessutom ställa upp med transport av trupper och upplåta sina hem för kronans passerande män. Många skickades ut i kriget och återvände sällan hem. Kyrkan förlorade under den här tiden sin oberoende ställning och blev en del av maktapparaten. Prästerna ansvarade för att skriva upp alla som bodde i socknen för att kunna använda kyrkobokföringen som en grund för skatteindrivningen.

Denna historiska sammanfattning är baserad på böckerna *Alla tiders Åland* av Benita Mattson-Eklund (2000), *Kastelholms slott: Från medeltida borg till byggnadsminne* av Piotr Palamarz (2004) samt läromedlet *Tidernas Åland* av Ebbe Westergren (2012).

BILAGA 3 - Uppdragsbilder och texter



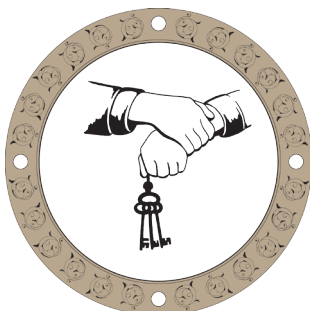
Axlarna värker! Ni har hämtat vatten från sjön för att skura golven och ställer er mot slottsmuren för att pusta ut en stund. Men att vila utan lov straffar sig. Ni trampar nästan på en fotangel! När den kastas på marken landar den alltid med en av de vassa taggarna uppåt, redo att tränga in i en hästhov eller krigares fot. Bara tanken får er att rysa! Vad gör ni?

- Fotangeln får ligga kvar! Den används för att försvara borgen. Ser soldaterna att ni plockar upp den kanske ni anklagas som förrädare.
- Ni sätter snabbt fotangeln i fickan! Fiende eller inte, det är inte rätt är att göra någon så illa.



Hur kan man bli kastad i fängelse av sin egen bror? Undrar om det var så Erik XIV tänkte, när han satt fängslad här på Kastelholms slott. Efter sin pappa Gustav Vasas död, stred han med sin bror Johan III om vem som skulle vara kung. Erik skrev dagbok om hur det var att sitta i den mörka fånghålan.

Gör man inte som kungen och fogden säger, kan man straffas med fängelse. Hur tror ni det skulle kännas att sitta instängd här med knektar som vaktar er dag och natt? Skriv och berätta.

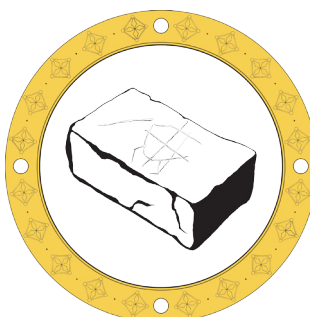


På borggården möter ni Kirstin Andersdotter. Det är hon som bestämmer över tjänstefolket. När slottet ska få kungligt besök har hon extra mycket att göra. Allt ska bli snyggt och prydligt och matförråden ska fyllas. Alla pigor och drängar, väverskor, bagerskor, spinnerskor och bryggerskor måste lyda hennes minsta vink. Hon ser lite bestämd och sträng ut, men är nog glad att ni är här för att hjälpa till med arbetet.

Kirstin är slottets fataburshustru och hon håller hårt i nycklarna som leder till fataburen. Vad tror ni finns inlåst i en fatabur?



Gång på gång kallas ni till slottet för hårt dagsverke. Arbetet på slottet verkar aldrig ta slut. Och inte nog med det! Snart ordnas en stor fest för över hundra personer och då måste ni komma till Kastelholm med både kött, fisk och sjöfågelägg till de kungliga gästerna. Vem är det egentligen som ska komma på besök till slottet?



Det är mycket liv och rörelse här på slottet! Borgen ska byggas om och förstärkas. Många arbetare behövs för att sköta byggnadsarbetet. Ni får hjälpa till med att lyfta tegelstenen och känn om den är tung. Tänk vad många stenar som burits hit för att bygga borgen.

Tegelslagaren har ristat in sitt bomärke i en av stenarna i golvet för att visa vem som gjort den. Får ni syn på märket?