



Ungas skapande

Återstartsprojekt för digital utveckling inom pedagogik, Göteborgs konstmuseum



Förord

Under våren 2022, i efterdyningarna av covid-19-pandemin, minskade antalet bokningar av museilektioner på Göteborgs konstmuseum. Besökarna vågade sig inte riktigt tillbaka, trots att kulturverksamheterna öppnat igen efter att restriktionerna lättat. Under pandemin hade verksamheten tagit ett digitalt språng och experimenterat med olika typer av digitalt material på hemsidan för att behålla kontakten med publiken, inte minst barn och unga. Samtidigt som museibygnaden återöppnade kvarstod besökarnas efterfrågan och förväntan på oss att fortsätta erbjuda digitalt material.

Återstartprojektet *Ungas skapande* finansierades av Statens kulturråd med syfte att stärka den digitala metodutvecklingen inom den pedagogiska verksamheten, för att nå den unga publiken.

Ungas skapande pågick från den 1 september 2022 till den 31 maj 2023. Målet var att få tillbaka skolklasser till museet och att utveckla metoder för att länka samman det digitala utbudet med fysiska besök. Genom att undersöka lärarnas förändrade förutsättningar och behov, kan den pedagogiska verksamheten bättre matcha sitt utbud till deras verklighet. Det handlar om kopplingen till läro- och kursplanen, om teman och perspektiv som känns relevanta för barn och unga och om att utveckla en användarvänlig hemsida så att den blir ett tillämpligt verktyg för lärarna i deras undervisning. Projektet bygger vidare på de etablerade relationerna med skolor i det prioriterade området Tynnered, där pedagogiken bedriver uppsökande verksamhet.

*Janan Zapata Gutierrez, projektledare och enhetschef publika möten
Göteborgs Konstmuseum*

Innehåll

1	Projektbeskrivning	4
1.1	Syfte och mål	4
1.2	Målgrupp	4
2	Resultat	5
3	Lärdomar	7
3.1	Skolans förutsättningar och lärarnas utmaningar	7
3.2	Elevernas feedback	8
3.3	Ungas skapande	10
3.4	Inför kommande om- och tillbyggnad	10
4	Utvecklingsvägar och samverkansmöjligheter	12
4.1	Framgångsfaktorer och tips för liknande projekt	13
5	Bilaga 1: Ramar och tidsplan	14
5.1.1	Projektets budget	14
5.1.2	Tidplan	14
5.2	Projektorganisation och arbetsuppdelning	15
6	Bilaga 2: Ny struktur för hemsidan	16

1 Projektbeskrivning

Pandemin har förändrat behov och beteendemönster hos såväl elever som lärare genom ökad digital närvaro. En förstärkt relation till den unga målgruppen kräver att digitala kanaler och fysiska konstbesök kopplas samman i längre transmediala kedjor. Det innebär att kunskap, upplevelser, lärande och skapande kan länkas i varandra, oavsett på vilket sätt de förmedlas, fysiskt eller digitalt.

Enligt mätningar av den återstartade verksamheten under början av 2022, hade Göteborgs konstmuseum svårt att få tillbaka sina unga besökare, såväl inom skolsamarbeten som i kategorin enskilda besökare. Det sågs som oroväckande och som ett hot mot verksamhetens möjlighet att bidra till de kulturpolitiska målens uppfyllande.

Nedan följer projektets syfte, mål, metod och målgrupp. I Bilagan *Ramar och tidsplan* redogörs projektets budget, tidsplan och organisation.

1.1 Syfte och mål

Genom att aktivera och tillgängliggöra såväl Göteborgs konstmuseums samling som aktuella utställningar syftar projektet till att (1) stärka ungas relation till konst och (2) deras konstnärliga skapande samt till att (3) återta och stärka relationen mellan museet och unga.

1.2 Målgrupp

Projektet har riktat sig mot lärare och unga i högstadieåldern. Projektet bygger vidare på de etablerade relationerna med skolor i museets prioriterade område, Tynnered. Lärare och elever inom högstadiets bildämne, och/eller estetisk kommunikation har stått i centrum, men de metoder och format som utvecklats kan användas även för andra än estetiska ämnen, såsom samhällskunskap, historia och svenska samt för andra årskurser.

2 Resultat

Genom att erbjuda skolor fler resurser för att kontinuerligt arbeta med konst och skapande, liksom att utveckla material som fungerar såväl för lärare som för enskilda unga intresserade av konst skapas mer långvariga relationer mellan de unga och museets konstsamling och utställningar. Därigenom kan unga få fler och bättre vägar som kan leda till att konst och skapande blir en naturlig del av deras liv.

Lärare och elever inom högstadiets bildämne, och/eller estetisk kommunikation har stått i centrum, men de metoder och format som utvecklats kan användas även för andra än estetiska ämnen, såsom samhällskunskap, historia och svenska. Metoderna som utvecklats kan även appliceras på andra årskurser än högstadiet, både uppåt och nedåt.

Göteborgs konstmuseums hemsida har genom projektet fått ett djupare och mer välutvecklat material som främjar elevers tillgång till konst i allmänhet och museets digitaliserade samlingar i synnerhet. Hemsidan har byggts ut för att erbjuda fler digitala, pedagogiska underlag för skapande och kreativitet, fördjupningar, uppgifter och kunskapsöversikter. Det har framför allt handlat om större användarvänlighet för lärare och att göra de digitaliseringar som finns i databasen mer tillgängliga för unga genom riktat kuraterat innehåll med fokus på konstnärligt skapande.

En filmande konstnär har tillsammans med en webbutvecklare specialiserad på konst- och kulturarvsförmedling och museets konstpedagoger utvecklat DIY-instruktionsfilmer, introduktionsfilmer med specifika pedagogiska teman, digital lärarhandledning och interaktiva aktiviteter. Utifrån en digital bas kan museet sedan interagera med besökarna och öka tillgängligheten till aktuella utställningar och samlingen för unga via bland annat hemsidan och sociala media.

Svårnavigerad hemsida.

Visste inte riktigt vart jag ska hitta det jag behöver.

Tog ett tag innan jag hittade vart jag ska trycka för att komma till pedagogikdelen.

/Lärare

Fliken "skolmaterial" var användbar men svårt att hitta hur jag ska använda det i klassrummet.

/Lärare

Hade önskat att lektionen var klar och tydlig med om det är relevant för mig. Jag har inte tid att kolla på allt som finns och ta reda på om jag kan ens använda det.

/Lärare

3 Lärdomar

En av projektets stora behållningar var att närmare få undersöka skolans förutsättningar. Genom att få en djupare inblick i lärarnas värld och utmaningar kan vi bättre möta deras behov och bli mer attraktiva som alternativ läromiljö. På så sätt kan Göteborgs konstmuseum lättare nå fler barn och unga.

Utvecklingen av det digitala materialet blir än mer angeläget inför museets kommande om- och tillbyggnad, som väntas starta 2027. Lärdomarna från projektet kommer tas vidare i den befintliga pedagogiska verksamheten såväl inför som under stängningsperioden.

3.1 Skolans förutsättningar och lärarnas utmaningar

Skolförvaltningarna är nyckelaktörer och centrala samarbetsparter för att kunna genomföra museets pedagogiska huvuduppdrag: att nå barn och unga, bland annat genom museielektioner. Skolförvaltningarna står inför utmaningar som ofta innebär sparkrav vilket inte sällan drabbar bildundervisningen, som på många skolor kortats ner. Därför är det viktigt att museet anpassar sitt pedagogiska utbud för att möta skolans förutsättningar så gott det går, inom ramen för vårt uppdrag.

På frågan vad de tyckte om konstmuseets hemsida var lärarnas svar entydigt: den var alltför svårnavigerad och det var otydligt hur det pedagogiska materialet var till nytta för dem. Många lärare var intresserade av det digitala materialet och önskade bland annat nedladdningsbart material att arbeta med på egen hand. Många önskade sig mer filmat material, främst kortare filmer. De filmer som redan låg uppe på hemsidan verkade lärarna inte hitta fram till.

En viktig lärdom från kartläggningen och projektets utforskande fas är att museet behöver anpassa det pedagogiska utbudet så att det är förankrat i centralt innehåll: i kursplan respektive lektionsplaner. Den pedagogiska verksamheten behöver anpassa innehållet per ämne. Utöver bild, finns relevanta kopplingar till svenska, historia och samhällskunskap. Genom att utveckla museets pedagogiska metoder och bredda innehållet kan museet underlätta för lärarna att hitta och förstå värdet av materialet.

Skolornas ekonomiska utmaningar medför att lärarna måste vara ännu mer noggranna när det gäller utflykter och de behöver kunna motivera dessa på ett tydligt sätt. Varför ska de boka en museielektion på Göteborgs konstmuseum? Hur är museielektionen relevant för eleverna i just deras ämne och årskurs?

Det tidigare digitala materialet var anpassat för lärare som redan har förkunskaper och tid att läsa in sig, utan vidare hänvisning.

För att öka tillgängligheten behöver den pedagogiska verksamheten förutsätta att lärare har begränsad tid och saknar ibland förkunskaper.

Genom att studera andra kulturinstitutioners hemsidor och motsvarande pedagogiskt material kunde pedagogerna hitta förebilder och positiva exempel. Utifrån dessa började en struktur för det digitala pedagogiska materialet skissas fram. Pedagogerna ville stärka användarvänligheten så att lärare enkelt kunde hitta rätt material, för sitt ämne och sin årskurs samt inse värdet av att boka en museilektion hos oss.

3.2 Elevernas feedback

Under projektet stod eleverna i Åk 9 på Påvelundskolan i Tynnered i fokus. Konstpedagogerna höll två workshops i klassrummet och bjöd sedan in klassen till konstmuseet för en visning och kreativ verkstad i Studion.



Bild 1. Konstpedagog från Göteborgs konstmuseum håller en lektion för Årskurs 9 på Påvelundsskolan.



Bild 2. Årskurs 9 på Påvelundsskolan på besök på Göteborgs konstmuseum.

Metoden som användes för att utvärdera lektionernas innehåll och upplägg var deltagande observation. Vidare bads lärarna samla in tankar från eleverna.

Konstpedagogens observation:

”När jag träffade eleverna var lektionen deras sista för dagen. Att fånga deras intresse var svårt när energin var låg. De som var intresserade gick det bra med, men det var svårt med de som inte var intresserade. Jag provade att lägga mer energi på att prata om konst, fast med termer som eleverna ansåg vara intressanta, t.ex. Tiktok, Instagram, tv/dataspel, influencers. Detta har jag sen tagit fasta på under utformningen av den digitala lektionen samt i lärarhandledningen.”

Elevernas feedback

- » Praktiska lektioner behöver rakare beskrivningar om vad som ska göras och vad som förväntas av en. Inte för stora ramar och inga ”tänk själv”-uppgifter. Irritation från eleverna uppstod när konstpedagogen lät dem bestämma vad de ska göra.
- » Att ha en lektion där läraren pratar med en Power Point ansågs vara tråkigt. Eleverna har egna datorer och önskade att det kunde användas under lektionen.
- » Att bara prata om konst ansågs vara långtråkigt och eleverna önskade mer jämförelser med bilder inom populärkultur som ett sätt att aktivera en diskussion.

3.3 Ungas skapande

Ett av projektets huvudsyften var att stärka ungas skapande. Tack vare projektmedlen kunde verksamheten utveckla den pedagogiska banken av filmat DIY-material¹. Till skillnad från övrigt pedagogiskt material på hemsidan är dessa instruktionsvideos ämnade att nå en bredare publik. Som barn ska du kunna hitta materialet och använda det själv, utanför skolan. Dessa instruktionsvideos bygger på idén om att unga ska kunna skapa på egen hand med enkla, billiga material som de allra flesta har tillgång till hemma. Tillalet är uppmuntrande och prestationsfritt.

Tillsammans med en ordinarie konstpedagog filmade och redigerade den filmande konstnären DIY-videon ”Gör egna pop-up kort med spökiga motiv”, vilken lanserades i samband med höstlovet 2022. Inom projektet kunde den pedagogiska verksamheten även utforma syntolkning och textning av videon för att öka tillgängligheten.


<https://youtu.be/cOpGM4-Ccoc>

3.4 Inför kommande om- och tillbyggnad

En av de viktigaste insikterna under projektet var att det pedagogiska materialet riktat till lärare på hemsidan till större del varit anpassat till platsbesök. Lärarna efterfrågade lärarhandledning för att kunna använda materialet i det egna klassrummet. Att anpassa materialet så att läraren har möjlighet att använda det själv blir än mer relevant under den period som museet stänger för om- och tillbyggnad.

Museet beräknas vara stängt för publik under 4 år vilket aktualiserar utformningen av digitalt material som ett spår inom den pedagogiska verksamheten för att kunna fortsätta nå ut till barn och unga.

¹ DIY står för Do it yourself, vilket på svenska blir *Gör det själv*. Projekten är ofta sådant man kan göra hemma på egen hand utan hjälp av professionella hantverkare eller andra experter. Det kan handla om enkla papperspyssel eller mer avancerade kreativa projekt och är ofta kopplat till återbruk, hållbarhet och miljövänlighet.



*Hur kan vi utvecklas för att
nå än fler barn och unga?*

*Hur kan vi fördjupa deras
konstupplevelser eller få dem
att känna ett starkt band till
samlingen, till sitt kulturarv?*

4 Utvecklingsvägar och samverkansmöjligheter

Under projektet har den pedagogiska verksamheten utformat en mall och struktur på hur det digitala innehållet ska bli mer användarvänligt för lärarna. Det som kräver mest arbete är att utforma en lärarhandledning för varje lektion som är tydligt kopplad till respektive skolämne (bild, svenska, samhällskunskap och historia). Vidare behöver den pedagogiska verksamheten prioritera arbetet för att anpassa det befintliga innehållet till den nya strukturen samt för att publicera de nya digitala lektionerna på hemsidan.

Viktiga nyckelaktörer för fortsatt utveckling är givetvis skolan, lärarna och eleverna. Museet ingår i KuBo (kultur för barn och unga), ett samarbete mellan kulturförvaltningen, grundskoleförvaltningen och förskoleförvaltningen i Göteborgs Stad. KuBo är stadens verktyg i arbetet för att alla Göteborgs barn och unga under sin tid i förskola och skola ska ha goda och likvärdiga möjligheter att ta del av konst och kultur. För att kunna utforma relevanta och användarvänliga lärarhandledningar och pedagogiskt material måste den pedagogiska verksamheten fortsatt samverka med skolan och vidareutveckla samarbetet inom KuBo.

Göteborgs konstmuseum ingår i avdelningen Göteborgs museer och konsthall. Avdelningen har en stark samverkan och inom de pedagogiska verksamheterna skulle vi tillsammans kunna utveckla och uppdatera våra digitala pedagogiska utbud för att öka användarvänligheten och stärka kopplingen till kursplan och lektionsplaner.

Inom avdelningen finns det också spännande utvecklingsmöjligheter vad gäller kompetensförsörjning inom musei- och konstpedagogiken. Tillsammans kan verksamheterna utveckla modeller och metoder för att stärka och förbättra de alternativa läromiljöer som museerna och konsthallen erbjuder barn och unga.

Det finns en stor potential i konsten och i det kulturarv som museernas samlingar utgör. I utvecklingsarbetet med den pedagogiska verksamhetens digitala utbud och resurser bör konstmuseets fokus ligga på kärnan i museets uppdrag: konstsamlingen.

Att fokusera på samlingarna bidrar också till att hitta mer hållbara sätt att arbeta med produktion och spridning av pedagogiskt digitalt material. I takt med att vi lär oss använda våra egna digitala plattformar på ett smartare sätt och blir alltmer tillgängliga gör vi oss mindre beroende av externa aktörers plattformar. Det material som kräver mycket tid och resurser att producera får också längre livslängd och blir lättare att redigera och kontrollera om det publiceras på våra egna hemsidor.

4.1 Framgångsfaktorer och tips för liknande projekt

En viktig framgångsfaktor i projektet har varit nära samverkan med en engagerad rektor och intresserade lärare som gett generös feedback på hemsidan, det pedagogiska utbudet och lektionsupplägget.

Även kompetensen webbutvecklare och det täta samarbetet med enheten för Kommunikation och marknad har varit avgörande för att kunna arbeta effektivt och experimentera oss fram till olika lösningar som fungerar med infrastrukturen för hemsidan.

Ytterligare en framgångsfaktor när vi skapat filmer har varit att ha kompetensen fotograf/redigerare med inblick i den pedagogiska verksamheten och dess särskilda behov och förutsättningar. I den experimenterande och skapande fasen har vi sparat mycket tid på den här typen av samarbete.

5 Bilaga 1: Ramar och tidsplan

5.1.1 Projektets budget

Utgifter	Egna bidrag	Ansökta medel	Beviljade medel
255 600 kr webbutvecklare	378 000 kr 2 x 50% konstpedagoger		
176 400 kr Filmande konstnär	45 000 kr Användning av Studion (schablon: 5000 kr/mån x 9)		
352 800 kr Ersättning för vikarier			
100 000 kr Material och rekvisita			
110 600 kr Overhead (12,5% av 884 800)			
Totalt: 995 400 kr	Totalt: 423 000 kr	572 400 kr	570 000 kr

Tabell 1.

5.1.2 Tidplan

Projektet var indelat i tre faser: en första undersökande fas följt av en metodutvecklingsfas och slutligen en fas av analys, utvärdering och spridning.

FAS 1: Kartläggning (september – oktober, 2022)

- Ta kontakt med skolor/lärare med inbjudan att delta.
- Frågeställningar formuleras: vad vill vi ha svar på och hur? Undersöka vilka förutsättningar som behövs för att det digitala pedagogiska materialet ska kunna tas emot av elever/lärare, hur ser deras behov ut? Utgångspunkt i samlingen och aktuella utställningar: konstnärskap och tematik. Hur kan vi koppla till läroplanen? Undersöka vilka teman som kan vara aktuella för eleverna, som bas i utformningen av pedagogiska samtal om konsten.
- Genomföra undersökning/kartläggning. Bakas in i det uppsökande/relationsskapande arbetet i Tynnered. Jämförs med digital enkät som fyllts i av ett hundratal lärare i Göteborg med omnejd.
- Analysera svaren och planera arbetet med metodutveckling (däribland vilka filmer vi ska utforma, såsom DIY-höstlovsfilm).

FAS 2: Metodutveckling (november, 2022 – mars 2023)

- a. Produktion av digitalt pedagogiskt material
- b. Fortsatt uppsökande/relationsskapande arbete i Tynnered.
- c. Fånga in och dokumentera röster från lärare och elever om projektet.
- d. Utformning av pedagogiska aktiviteter på museet
- e. Utveckling av hemsidan: hur tillgängliggör vi materialet på ett smart och användarvänligt sätt? Samverkan med webbutvecklare fördjupas.

FAS 3: Utvärdering och spridning (mars 2023 – sista maj 2023)

- a. Analysera och sammanställa lärdomar. Identifiera utvecklingsvägar framåt (inom Göteborgs konstmuseum samt inom avdelningen Göteborgs museer och konsthall).
- b. Sprida information om projektet och dess lärdomar, på hemsidan, genom film, föredrag på forum för enhetschefer publika möten samt medarbetardag inom avdelningen Göteborgs museer och konsthall (ht 2023). Fördjupa samarbetet med kommunikatör.
- c. Skriva rapport.

5.2 Projektorganisation och arbetsuppdelning

Styrgrupp: Britta Söderqvist, avdelningschef Göteborgs museer och konsthall och Patrik Steorn, museichef Göteborgs konstmuseum

Projektledare: Janan Zapata Gutierrez, enhetschef publika möten Göteborgs konstmuseum.
Koordinerar och leder arbetet, följer upp och är länk mellan styrgrupp och projektgrupp.

Kontaktperson mot Kulturrådet (samt projektledarens stöd): Klas Grinell, utvecklingsledare, Göteborgs museer och konsthall.

Projektdeltagare:
Gringgo Solomon, konstpedagog Göteborgs konstmuseum.
Driver arbetet med att planera och utveckla den pedagogiska metoden.
Emelie Arendorff Runnerström, konstpedagog Göteborgs konstmuseum.
Referensperson i utvecklingsarbetet.
Sofia Doepel, fotograf, filmare och redigerare.
Andreas Stålvall, webbutvecklare.

Adjungerade:
Övriga konstpedagoger på Göteborgs konstmuseum.
Kommunikatör Johan Lindblom, kommunikation och marknad Göteborgs museer och konsthall.
Lina Malm utvecklingsledare, Göteborgs museer och konsthall.

6 Bilaga 2: Ny struktur för hemsidan

Här illustreras den nya strukturen som arbetats fram under projektets gång för att tillgängliggöra och stärka användarvänligheten på hemsidan. Det pedagogiska materialet är anpassat för att möta lärarens behov av att snabbt och enkelt hitta material för undervisning i klassrummet, fördjupningar och relevant information utifrån ämne och årskurs. Vidare finns tydlig och lättillgänglig information om hur lärare kan boka museilektioner.

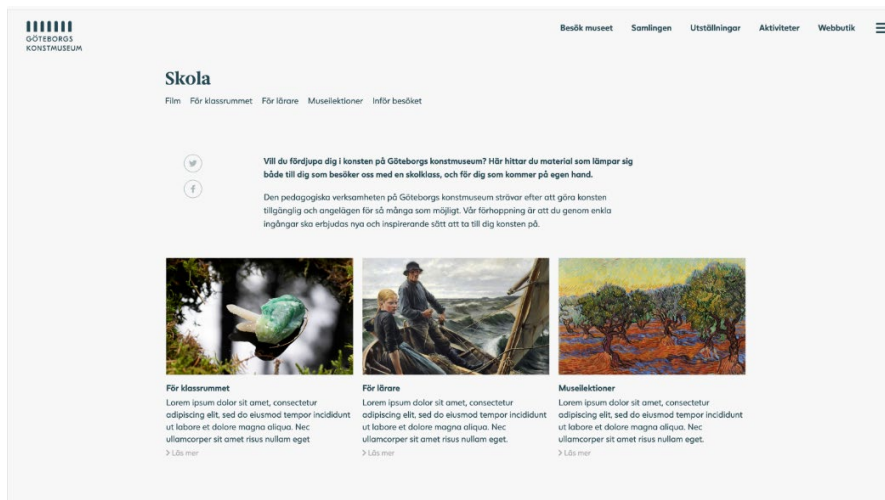


Bild 3. Ingången till Skola på Göteborgs konstmuseums webbplats.

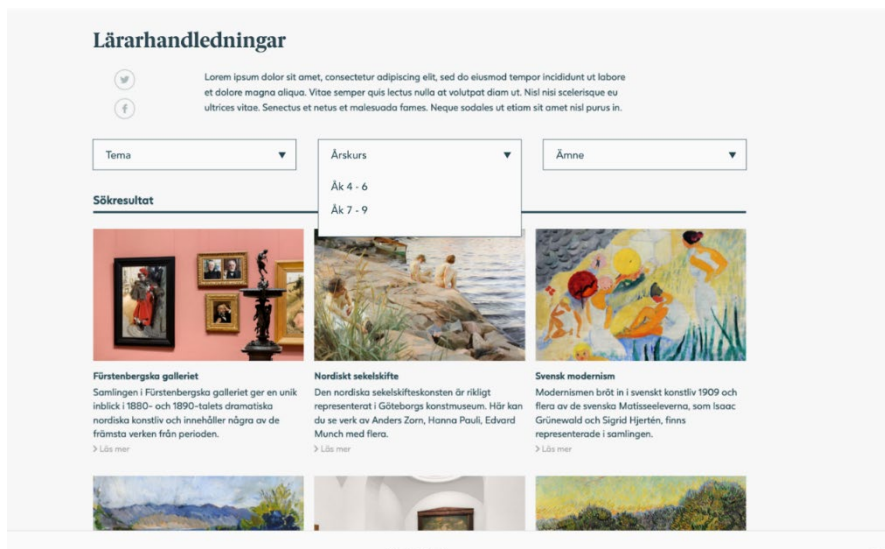


Bild 4. Ingången till Lärarhandledningar på Göteborgs konstmuseums webbplats.

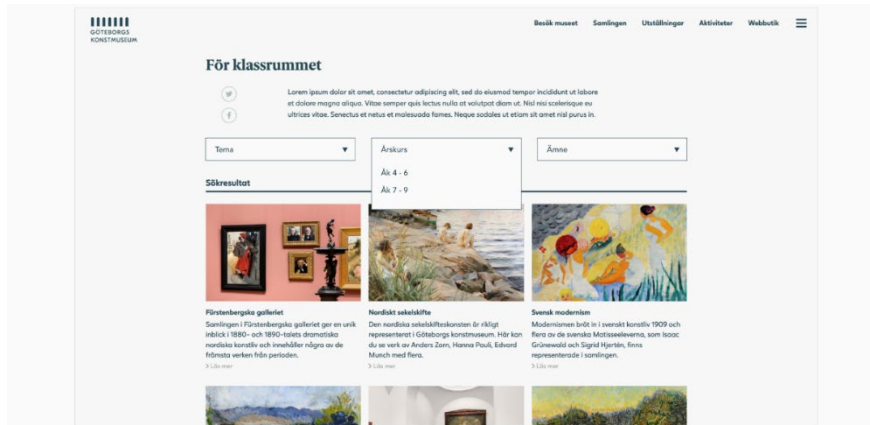





Bild 5. Ingången För klassrummet på Göteborgs konstmuseums webbplats.

[Besök museet](#)
[Samlingen](#)
[Utställningar](#)
[Aktiviteter](#)
[Webbutik](#)

För klassrummet

 Inledande text som ger en snabb sammanfattning av lektionens innehåll.


 Inledande text som ger en överblick över lektionens innehåll.



 Då får jag lite på själva flyten, det är lättare att veta hur stor den är istället för att chansa på huset.

Titel film

Beskrivningstext film



Konstnären Venny Soldan-Brofeldt

Hanna Pauli, 1884–1887, Oja på duk

Konstnären Hanna Pauli föddes 1884 i Stockholm. I den här målningen har hon målat av sin vän Venny Soldan-Brofeldt. Soldan-Brofeldt var precis som Pauli konstnär, och de bodde båda två i Paris. Vi möter Soldan-Brofeldt i sin smyge, omgiven av lens, blåslappor och studieringsverktyg. De två kvinnorna hörde till de första kvinnorna i historien som fick chansen att utbildas sig till konstnärer på konstskola.

Hanna Pauli växte upp i en borgerlig julisk familj. Hon levde under den tid då konstnärsutbildningar började öppnas upp även för kvinnor. Han började med privatlektioner hos Ellen Key och gick sedan vidare till studier vid August Malmströms Målarskola för kvinnor. 1880 började hon sitta på Konstakademien i Stockholm. I Paris studerade hon vid Académie Colarossi och Académie Julian. Pauli hade tur att hennes mormor Georg Pauli stödde hennes konstnärskap. De hade dessutom tillräckligt med pengar att ha hemhjälp vilket gjorde att Hanna Pauli fick tid att fortsätta sitt konstnärskap även efter giftermålet.

Skapa tillsammans med Göteborgs konstmuseum

Drömmarna vi drömmer när vi sover kan ibland vara märkliga och svåra att förstå sig på. Många konstnärer har låtit sig inspireras av drömmar genom historien. I den här filmen testar vi att göra kollage på tema "drömmar". Du behöver sax, lim, papper och en tidning. Filmen är textad och synstolktad.

Drömmarna vi drömmer när vi sover kan ibland vara märkliga och svåra att förstå sig på. Många konstnärer har låtit sig inspireras av drömmar genom historien. I den här filmen testar vi att göra kollage på tema "drömmar". Du behöver sax, lim, papper och en tidning. Filmen är textad och synstolktad.

Teckenspråkstolkad visning av tre utvalda konstverk

I filmen teckenspråkstolkar talen Pernilla Califé en text av intendent Per Dahlström. Vi ser La Belle Époque av Fredrik Raddum (2018), Sprattelgubben av Amalia Lindgren (1879) och Norsk landskap av Karl XV (1871).

Lärarhandledning
[Här hittar du lärarhandledningen till denna lektion.](#)

Göteborgs konstmuseum
 Götaplatsen 412 56 Göteborg
 031-368 35 00
info.konstmuseum@kultur.goteborg.se

Om inget annat anges, foto: Hossein Sehatlou

[Tillgänglighet på webbplatsen](#)

Göteborgs konstmuseum är en del
 av Göteborgs Stads kulturförvaltning,
 Samfinansierade av Västra Götalandsregionen.
[Så här behandlar vi dina personuppgifter](#)

Bild 6. Innehållet på ingången För klassrummet på Göteborgs konstmuseums webbplats.

Kulturförvaltningen

Telefon: 031-365 00 00 (kontaktcenter)

E-post: kultur@kultur.goteborg.se

