



# Bidrag – Kampen i tiden

## en spelbar kulturhistorisk basutställning

### **Ansvarig institution och person:**

Jönköpings läns museum, Vera Zherdev

### **Ev. samarbetspartners:**

Referensgrupper – Främst vill vi lyfta länets ungdomar som hela vägen har testat, bidragit och utvärderat form och innehåll vilket lett fram till vår slutversion.

Projektanställda ungdomar: Anna Blomqvist, Amitis Moheballi.

Spelkoncept och form: Alexis Holmqvist, Jönköpings läns museum Spelutvecklare: Per Gantelius, Björn-Olle Rylander Rumslig form, scenografi, grafisk form och layout: Igor Isaksson, Ilkka Isaksson, Gullers grupp AB

Utmaningsstationer: Riksantikvarieämbetet

Många fler deltog med research, text, film, illustration, foto, ljud, ljus, byggnation, tekniska lösningar.

### **Tidpunkt för genomförande?**

Projektstart 2018-01-15. Öppnad 2020-11-06. KIT kommer fortsätta att utvecklas med unga i länet under tiden den står. Med bland annat utbyte av innehåll, skapa nya ledtrådar och utställningens hemsida. Detta arbete är pågående.

### **Syfte med verksamheten:**

Övergripande syfte är att: på ett lustfyllt sätt tilltala målgruppen unga att ta del av, lära sig och skapa länets kulturhistoria. Samt att bygga långsiktiga samarbeten med skolan för ett inkluderande museum. Syftet med deltagandepedagogik var att involvera unga och ge dem mandat att påverka och öka ägandeskapet för länets kulturhistoria. På så sätt fick hybriden spelutställning Kampen i tiden sin form. Spelutställningen fungerar så att spelaren rör sig i en fysisk utställning och samtidigt spelar i en spelplatta. Du får ledtrådar i spelplattan och ska hitta rätt person i den fysiska utställningen. De personer du söker är 37 livsöden som presenteras i teman utan kronologisk ordning. För att öka identifikationen finns minst en nu levande person representerad i varje tema. Spelarens framgångar belönas med stjärnor. Beroende på hur de fördelas av spelaren i slutet paras hen ihop med tre historiska förebilder från utställningen. De visas i en tidslinje som kan mailas vidare för senare fördjupning i skolan. Temana har olika ingångar och syftet är att öppna upp för skolan att arbeta med b.l.a. de globala målen, mänskliga rättigheter eller historia. De fem temana är: Vem vet? Om tro, vetenskap, skrock, rykten Passa in. Om sex, identitet, kroppsnormer Vem bestämmer? Om maktstrukturer, kamp, demokrati Hitta Hem. Om plats, immigration, emigration

Ta i! Om arbete och fritid

## **Målgrupp för verksamheten?**

Spelutställningens primära målgrupp är 10–16 år, men den passar alla som gillar en utmaning och är tillgänglig på både svenska och engelska. KIT spelas med fördel i grupp vilket ökar tillgängligheten eftersom man då kan hjälpas åt och bidra med olika kunskaper. Att spela i lag var något som fokusgrupperna önskade eftersom det är roligare och mindre utpekande om man inte presterar så bra. Alla föremål i KIT presenteras i en analog föremålskatalog samt fördjupning via QR-koder, vilket gör utställningen tillgänglig även för en icke-spelande publik. Den andra målgruppen är lärare som vill arbeta med de globala målen, mänskliga rättigheter samt lokalhistoria. Museipedagogerna uppdaterar ledtrådarna och håller utställningen aktuell och ger nya utmaningar för skolklasser att återkomma och få med sig ny kunskap.

## **Verksamhetens innehåll/upplägg:**

Från idé till färdig utställning är KIT producerad i nära samarbete med målgruppen i hela länet. Två ungdomar projektanställdes och involverades i utformning och innehåll (se feedback). Via dem nådde vi målgruppen på ett nytt sätt med kontinuerliga målgrupptestester.

Fler nya ungdomsgrupper involverades stegvis i gestaltning, presentation, filmproduktion och spelutveckling. Inkluderingen har inneburit arbete med ledtrådar, spelupplevelse och vilka teman och personer som ska finnas med. Utan denna dialog hade idén att göra en kulturhistorisk basutställning som digitalt spel aldrig blivit verklighet.

Det har inte varit svårt att se att unga har intresse för historia, seder och föremål om de hamnar i en kontext de kan ta till sig. I dialog med unga såg vi tidigt att nyckeln till ökat intresse var människors livsöden.

Spelets grundprincip bygger inte heller på att tävla för att vinna, utan alla får en belöning genom att man får sina personliga kämpar att ta sin selfie med, samt en tidslinje för att hitta dem i historien. Samtidigt kan spelaren jämföra antal stjärnor med varandra och vinna utmaningar. Våra pedagogiska intentioner att alla ska vara vinnare har förenats med ungdomarnas skattjaks- & tävlingslust.

## **Motivera varför du tycker att verksamheten/ projektet ska få Årets pedagogiska pris 2020**

Den pedagogiska utmaningen i att producera en utställning för unga via deltagandepedagogik var att ge dem mandat och ramar för vad de kan påverka. Deltagandepedagogik är inte unikt, men vi har på ett nyskapande sätt lyckats förena ungas intressen med vår utställningsverksamhet. Tillsammans har vi inkluderat olika berättelser från då och nu & på så vis kopplat samman människors kamper och öppnat upp för ett inkluderande lärande där alla människors berättelser blir viktiga och binder samman länets invånare.

Genom att ha ett pedagogiskt förmedlingsfokus från start har vi kunnat planera för olika typer av ingångar. Samtidigt som vi lyssnat in lärare efter deras önskemål om hur museet kan komplettera deras undervisning. Därför finns ett pedagogiskt spår med fördjupningar kopplade till globala målen & mänskliga rättigheter. Samt en form för att arbeta med skolor för gemensamma intressen.

KIT visar att om man som institution vågar öppna dörrar för påverkan kan lyckosamma

hybrider födas. Och det är inte ett hot utan ett komplement till vår profession som kan fortsätta som en långvarig samverkansform.

### **Feedback och/eller utvärdering från deltagare:**

De två projektanställda ungdomarna Anna Blomqvist & Amitis Mohebali berättar här om sina erfarenheter i arbetet. De har genomfört innehålls- & speltester med andra ungdomar samt arbetat med att ta fram

ledtrådar <https://youtu.be/DDbDJ6esdZA> & [https://youtu.be/ioI\\_K05v4\\_s](https://youtu.be/ioI_K05v4_s)

En annan ungdom som gjorde praktik hos oss, även hon deltog i genomförandet av speltester, berättar om en person i utställningen som hon tycker ska lyftas fram. Hon valde Margita Pettersson för att de fick tjata sig till att läsa om förintelsen i skolan. Hon berättar: "Man kan relatera till hur det är för människor idag som flyr från hemska upplevelser men ingen vet vad de varit med om. Därför är det viktigt att se Margita här, men ändå på ett kul sätt som spelet. För då blir det inte så tungt." Olivia Yeboah åk 9 <https://www.youtube.com/watch?v=-AL7jni32Zo>

Den animerade filmen av Vidar Francke är framtagen utifrån en fokusgrupps som tagit fram idéer om uttryck och berättarform. Som en uppgift i bildanalys kunde läraren Sebastian Frankenberg, implementera arbetet med oss i sin ordinarie skolundervisning.

Ett arbetssätt vi ska fortsätta arbeta med då läraren vill ge sina elever på LBS real-life experience. <https://jonkopingslansmuseum.se/spela-kampen-i-tiden/>