

Erfaringer fra PULS undersøgelse

Marianne Lykke

Institut for Kommunikation og Psykologi

Aalborg Universitet

Outline

- Undersøgelsesdesign
- Artefaktmodellen som analyseguide
- Indsigter og erfaringer

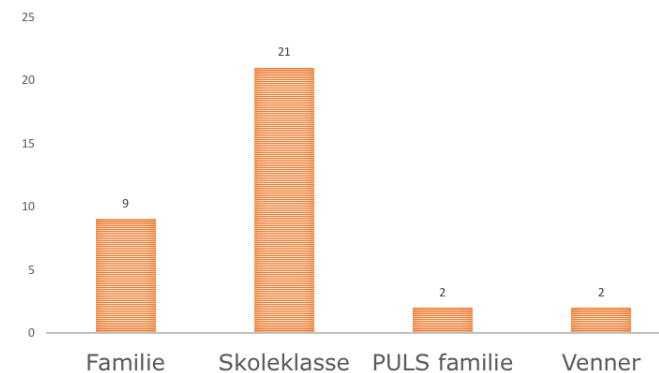
Undersøgelsesdesign

- Undersøgelsens formål var at få indsigt i:
 - Interaktion – med udstilling og mellem personer
 - Reaktion
 - Perception
 - Sansning
 - Følelser
- 34 walk alongs, alle gruppe walks
- 108 besøgende
- 6 walk dage, 4 walkere
- Follow-up interview
- Dataopsamling
 - Lydoptagelser
 - Noter
- Dataanalyse
 - Åben tematisk kodning
 - Kodning ud fra mediational means

(Lykke, Skov & Jantzen, 2021)



TYPER AF GRUPPER



Walk along grupper

Lykke et al.

High Pulse

TABLE 2 | Overview of composition of visitor groups.

Walk-along	Family groups	Walk-along	School groups	School
3	Two female friends visiting with their children. One mother with a pair of 7-year old twin boys and the other mother with one boy aged 7	1	Three boys (10, 10, 10)	A
4	Mother and daughter (11) visiting with mother's brother, his wife, and their baby	2	Three girls (10, 10, 10)	A
5	Mother and daughter (9)	9	Three boys (9, 9, 10)	B
6	Mother, father, son (14), and daughter (7)	10	Three girls (10, 9, 9)	B
7	Father with son (11) and male friend of son (12)	11	Two girls (9, 10) and two boys (9, 9)	B
8	Two female friends visiting with each one child: two girls (4 and 9)	12	Three girls (12, 12, 12)	A
14	Mother visiting with three children: two girls 9 and 16) and a boy (10)	13	Two boys (12, 12)	A
15	Two female friends visiting with each one child: two girls 4 and 9)	16	Three girls (10, 10, 10)	A
18	Mother and son (10) visiting with aunt	17	Two girls (10, 10)	A
19	Grandparents visiting with their grandchildren: two girls (5 and 13)	21	Two boys (10, 10) and one girl (10)	C
20	Two sisters (24 and 26) visiting with their younger cousin (12)	22	Two boys (10, 10) and one girl (10)	C
30	Mother with 3 sons	23	Three boys (12, 12, 12)	C
31	Mother, father and two daughters (no age indication)	24	Three boys (12, 12, 12)	A
		25	Three boys (12, 12, 12)	A
		26	Two boys (10, 10)	A
		27	Three boys (10, 10, 10)	A
		28	Three boys (10, 10, 10)	C
		29	Three boys (10, 10, 10)	C
		32	Two boys (9, 9) and one girl (9)	B
		33	Three girls (9, 9, 9)	B
		34	Three girls (9, 9, 9)	B
Total: 13 family groups with 22 adults and 25 children		Total: 21 school groups with 60 children		

Participants	<p>Walk-along 19 Family group 05.12.15 Marianne <u>Lykke</u></p> <p>4 visitors: Grandmother (70), Grandfather (68), girl (13, girl (5) From Copenhagen area First visit to PULS</p>	<p><u>Visitor journey</u> Gruppen opdager ikke, at de skal starte med at registrere i Midten. De går lidt rådvilde rundt mellem aktiviteterne og forsøger at komme i gang. Det ender med, at jeg guider dem til Midten, hvor de registrerer uden problemer. Den ældste pige vil gerne starte ud ved Rodeostuen. Der er kø, og de går derfor til Dansebadet. Her er også kø, som de stiller op i. De bruger ventetiden til at se og lære af dem, der er i gang. De kommenter er dem, der er i gang "Hun er fadme kvik". "Det er lidt ungdommeligt til os" kommenteres der med et smil. Bedsteforældre griner lidt afvæbnende "Kan vi nu dette ;-). Det lille barn bliver utålmodigt. De har ikke set nedtælling, men bruger det straks, da de bliver gjort opmærksom på det. "Det varer ikke længe" "Nå, skal vi alle <u>checke in?</u>". Da de står klar, instruerer <u>bedstefaderen</u> "Så skal vi gøre klar", "Vi skal blive på mærker", "Gøre som pige". Griner, "uha, det skal gå hurtigt". Bagefter konstaterer de, at det var godt. "Det er vist bygget op som et <u>wiih spil?</u>" De deltager alle 4 aktivt i dansen. De griner, udtrykker, at det er dejligt at røre sig og miste pusten. Ved Rodeostuen bygger <u>bedstefaderen</u> en stemning op og læser instruktion højt. De må <u>checke</u> ind to gange. Den lille pige vil sidde i stolen. Hun mister hurtigt tålmodigheden og vil alligevel ikke prøve. Den ældste pige sætter sig i stolen, og de øvrige ved hestene. De forstår ikke, at de skal hive i tøjlen for at bevæge stolen, og jeg forklarer, hvad de skal gøre. "Nå, det er os, der skal gøre bevægelse". De griner. De opdager ikke oplysninger på skærmen vedr. point. Herefter går turen til Energitromlen. De må vente igen og bruger tiden til at kigge, hvad de skal og lægge en strategi. Bedstefaderen opmuntrer, bruger det, at man kan købe en cola, instruerer om indkøb. Han holder fortælling i gang, går ind i legen. Han lægger op til samarbejde "jeg skal afløses". Her giver de den gas, og de hjælper hinanden med at få hjulet i sving. De tromler på skift. Bedstefar hjælper den lille pige. De to bedsteforældre hjælper til, når pigerne tromler ved at skubbe til tromlen. De opdager ikke selv, at de optjente energi, der kunne opsættes til mad. De fandt det meget motiverende, da de blev gjort opmærksomme på muligheden. Herefter køber de med stor begejstring 3 colaer. Fællesskab "Det har vi gjort udmærket". Efterfølgende prøver de Cykelburet. Også her må de vente og bruger tiden til at lære og lægge strategi. Også her går alle fire aktivt ind i aktiviteten. Den mindste pige kan ikke dreje pedaler. Hun græder og kommer over til sin bedstemor. Bedstefaderem savner en pedal, og de savner alle et sæde ;-). De følger instruktioner, også om at beholde hænder på styret. Bedstefaderen kommenterer, at det var tydeligt, at hans kondi er dårligt. "Åh, min puls falder langsomt". De når ikke flere aktiviteter, da den mindste pige løber ud af udstillingen. De tre andre følger hende. "Hun er vist for lille". "Det er vist ikke for hende".</p>
Themes	<p>Instruktion og forberedelse Familien overså ved flere lejligheder instruktioner i, hvordan aktiviteter skal opereres: check-in, indkøb ved Energitromlen, operationalisering af rodeostol. De forstod heller ikke alle instruktioner. De lærte til gengæld meget ved at kigge på andre, mens de ventede. De aflærte og brugte også tiden til at lægge en plan</p> <p>Samarbejde Familien samarbejde både om at forstå aktiviteten og især at få den aktiveret</p> <p>Rollefordeling Børnene bestemt ruten rundt i udstillingen, mens de voksne koordinerede. Bedstefaderen instruerede og opmuntrede gruppen løbende. De voksne skabte også kopsånd ved at fremhæve hvem, der kunne hvad, og hvem, der var bedst til hvad. Den store var også aktiv i at forstå aktiviteternes funktionalitet.</p> <p>Dialog og sense-making Dialogen handlede udelukkende om, hvordan aktiviteterne skulle aktiviseres og håndteres. Kun ved Cykelburet kommenterede <u>bedstefaderen</u>, at det var hårdt, og at han var i dårlig form – at det kan ses gennem pulsen, og hvordan den falder. Kommentaren udløser ingen dialog eller diskussion om emnet.</p> <p>Primære oplevelser Aktiv deltagelse, samarbejde, opgave med konkurrenceelement, Interaktivitet "Vi kan lege med", manglende kondi</p> <p>Primære stemninger Glæde, engagement, koncentration, tålmodighed</p>	

Medieret aktion og artefakt-begrebet (mediational means)

- Medieret aktion er baseret på det synspunkt, at mennesker bruger flere typer af objekter og værktøjer, både fysiske og psykologiske til at strukturere deres interaktion, kommunikere med hinanden og tænke.
- Wertsch definerer artefakter eller 'medierende midler' som (virke)midler, der faciliterer og former både sociale og individuelle processer.
- Wertsch fremhæver, at der er en dialektisk relation mellem sind og artefakter, hvor artefakter medvirker til, at tænkning og aktivitet får mening i en større og dybere perspektiv ('medierede aktioner')

(Jacobsson & Davidsson, 2012; Wertsch, 1998).

Artefakt-begrebet (mediational means)

Primære artefakter er fysiske objekter, f.eks. Et maleri, en stol, en blinkende lampe. Det er *genstande* som kan påvirke måden vi tænker og agerer på, og som har potentiale til at anspore vores tankegang og handlinger i en bestemt retning.

Sekundære artefakter, f.eks. en museumslabel eller brugsanvisning, knytter sig til de primære som en form for *guidelines eller retningslinjer*. De er skabt til at styre vores handlinger og interaktioner med de primære artefakter, og er dermed repræsentationer af en bestemt type handlinger.

Tertiære artefakter er en udvidelse af de sekundære, og skal forstås som et *forestillet univers*, f.eks. En børneleg, en fortælling, et spil. Tertiære artefakter er den forståelse som de øvrige artefakter eksisterer i.

(Jacobsson & Davidsson, 2012; Wartofsky, 1979)

Artefakter i PULS

Primære

- Fliser
- Blinkende lamper

Sekundære

- Guidende videoer
- Instruktions- og pointtavler
- Lyde

Tertiære

- Børnelege
- Husmetafor
- Spil element



Sanse-mæssige tiltrækning

Fysiske artefakter

Lege og opgaver

Lyde

Menneskelig aktivitet - glæde og intensitet

Planlagt samarbejde

Koordinering og teamwork var motiverende

Èt medlem greb facilitatorrollen

Samarbejde med andre grupper

Brugte nedtælling timer til planlægning

At være (for) opslugt

Fysisk aktivitet og planlægning krævede koncentration

Opslugt af at forstå opgaven og spillet

Ikke meget tid til dialog om fortælling og fænomener

Engagement gennem spil

Regler og point var motiverende

Mulighed for forbedring var motiverende

Intern konkurrence var mere vigtig end ekstern

Børnelege som usynlige, intuitive instruktioner

Børnelege's velkendte scripts guidede intuitivt

Godt med skift fra læring til leg

Sammenhæng mellem spil, opgave og fortælling var vigtig

Vigtigt at sammenhæng er intuitiv forståelig

Situeret faglig stilladsering

Kropslig læring gennem fysisk aktivitet

Svært at stimulere samtale om faglige temaer

Integreret kommunikation fik samtalen i gang – og forståelsen

Skærme fangede ikke opmærksomhed

Artefakter i PULS

Primære artefakter

- Gav stemning og opmærksomhed
- Gav rammer og tryghed
- Sammenhæng mellem fysiske elementer, fortælling og spilopgaver er vigtig

Sekundære

- Integreret kommunikation bliver set og læst
- Lyde fanger opmærksomhed og guider
- Kommunikation via skærme overses, også check ind

Tertiære

- Børnelege guider og motiverer
- Samarbejde og koordinering engagerer
- Spil element engagerer
- Husmetafor fik ikke opmærksomhed – for abstrakt?



Key points

- Brug af sanseindtryk til at fange besøgendes opmærksomhed og give positive forventninger
- En sammenhængende kombination af opgaven, spillet og historien til at engagere og udnytte interaktionen
- Integreret instruktion og videnskabelig information for at mindske den kognitive belastning og stilladsering af erfaringsbaseret læring





Walk-along – typer af indsigter

- **Spatial practices** – informantens forskellige grader og typer af engagement (aktioner og interaktioner) i og med stedet
- **Environmental perception** – personlige ‘relevanser’, som informanten lægger mærke til og som guider informantens oplevelse (følelser, smag, værdier, tidligere oplevelser)
- **Biographies** – links mellem stedets ‘landmarks’/touchpoints og informantens fortællinger og livshistorier
- **Social architecture** – informantens sociale relationer, forbindelser og netværk mellem mennesker
- **Social realms** – de sociale møder og normer, der skabes gennem interaktionsmøntre

Walk-along metoden

Styrker og svagheder

Styrker

- Interview “in situ”
- Observation med co-oplevelse og co-reflektion
- Aktiv og proaktiv uddybning af oplevelse
- Praksis, oplevelse og fortolkning på samme tid
- Et miljøes konstitutive rolle og transcendent mening
- Mulighed for co-design med besøgende

Udfordringer

- Indtrængen (intrusion) i situation og oplevelse
- De-naturalisering af situation og oplevelse
- Kollaborativ, sokratisk læring – forsker får nemt ekspertrolle
- Rummæssig indflydelse – lyde, synsindtryk, m.v. er på en gang oplevelsen og forstyrrer oplevelsen
- Dataindsamling udfordres af lyd, stemning, interaktion