

Marstal Søfartsmuseum, Ærø Museum og Ærø Turistforening præsenterer:

Historiesafari

Skjulte skatte i Marstal og Ærøskøbing

- *Et mobilt formidlingsprojekt til folkeskolernes mellemtrin*



Afrapportering Juni 2012

De væsentligste resultater

- Skabelse af en mobil digital platform, der kan tjene som grundlag for fremtidige projekter.
- Alternativ præsentation af kulturhistorie som fremmer børns motivation og læring gennem bevægelse og samarbejde.
- Succesfuldt samarbejde mellem to lokale museer og turistforeningen.
- Vidensudvikling om børns læring og hvordan digitale medier kan understøtte dette og dermed skabe mere progressive skoletjenester hos de to museer.

Gode råd

- Sørg for at grundmaterialet er i orden. Anvendes kulturhistorisk materiale skal dette digitaliseres. Det er tidskrævende og omkostningstungt.
- Mobil teknologi er stadig ny. Ikke alle har smartphones. Den typiske bruger pt. (2012) er mellem 20 og 30 år.
- Mobil teknologi har sine begrænsninger, bl.a. er 3g dækning i yderområder stadig mangelfuld.
- Vær opmærksom på lydniveauet, hvis der arbejdes i audio-fortællinger. Støj fra vind og biler gør det svært at høre.
- Arbejdes der med børn, så sørg for inddragende opgaver/spørgsmål.
- Museer med få medarbejdere eller begrænset tid til rådighed bør se sig om efter samarbejdspartnere. Det er nemt at undervurdere IT-projekters tidsforbrug.



Fra testløb med Historiesafari i Ærøskøbing.

Deltagere

- Martin Østergaard, Marstal Søfartsmuseum
- Katrine Kromann, Ærø Museum
- Lau Leerskov, Helvegsminde STU
- Karina Hildebrandt Jørgensen, Helvegsminde STU/Ærø Turistforening

En idé tager form

En råkold februar dag i 2011 mødtes deltagerne i Naturturismes¹ udviklingsmøde i Ærøskøbing, der handlede om at få idéer til oplevelser for lejrskoler. Deltagerne var museer, naturskoler, overnatningssteder og oplevelsescentre fra Sydfyn. På mødet fandt Ærø Museum, Helvegminde STU og Marstal Søfartsmuseum sammen omkring udviklingen af et mobilt formidlingsprojekt, der skulle foregå i Ærøskøbing og Marstal samt langs med Øhavsstien på Ærø.

Vi havde en klar idé om at skabe et alternativ til de traditionelle museumsbesøg samt at inddrage andre fag i formidlingen end blot historie – f.eks. naturfagene. Især var vi optagede af læring gennem bevægelse og trak i den forbindelse på de populære 'geo-cache' spil, som motiverer til bevægelse gennem en mobil digital spilmatrice. Geo-cache bruger gps-teknologien til at sende deltagerne ud på en skattejagt, hvor 'skatten' er placeret af andre deltagere, og ofte består den af en æske med små ting i. Spillet går ud på at finde den gemte skat ud fra koordinater i gps-systemet. Fundet noteres på geo-cache websiden, hvor deltagerne logger ind og konkurrerer mod hinanden i flest fundne skatte.

Hvad ville der ske, hvis vi udskiftede de små æsker med ting i og i stedet placerede en fortælling om stedet, hvor deltageren havde fundet skatten? Ærø Museum og Marstal Søfartsmuseum ligger inde med billeder, erindringer og interviews, der kunne tjene som materiale i fortællingerne. Gennem en mobil digital platform kunne kulturhistoriske fortællinger leveres direkte i hånden på deltagerens smartphone på steder, hvor fortællingen kunne knytte bygninger, mindesmærker eller personer sammen med fortiden. Vi var ikke i tvivl om, at det var en god idé.

Marstal Søfartsmuseum påtog sig opgaven som projektleder og formulerede projektet i ansøgningen til Kulturstyrelsens pulje 2. Projektet fik arbejdstitlen 'Historiesafari' og var i sin første formulering noget bredere end resultatet i sidste ende blev. Den første formulering gik på at placere ca. 175 QR stregkoder i Marstal og Ærøskøbing samt langs med Øhavsstien. Desuden var det planen at lægge aktiviteter i naturfagsregi undervejs på Øhavsstien, der ligger tæt op ad farvandet 'Kleven', hvor kajaksejlds, havbiologi og fugleliv ville være mulige emner. Vi havde også planer om flere parallelle løb, der indeholdt f.eks. en 'Carsten Jensen' rute i Marstal til brug i faget dansk.

Det første vi gik i gang med var at se på økonomien i det tilbud, vi ville skabe til lejrskolerne. Vi opererede med tre forskellige pakker med kulturhistoriske orienteringsløb i Marstal og Ærøskøbing i kombination med henholdsvis fiskeri-/havundersøgelse, kajaksejlds og sejlds med smakkejoller i farvandet Kleven. Men som vi erfarede under de næste møder med Naturturisme I/S, hvor vi fremlagde vores ideer, blev det klart, at naturdelen var for omkostningstung med den økonomi, lejrskolerne har i øjeblikket. Desuden viste det sig, at 3g dækningen i området omkring Kleven var mangelfuld. Vi valgte derfor at koncentrere os om de to løb i Marstal og Ærøskøbing.

Udviklingsfasen

Museerne i Ærøskøbing og Marstal råder over audio og video materiale, men ikke alt var i digitalt format. Første opgave var derfor at digitalisere materiale til brug i fortællingerne. Idéen var at lade interviews, billeder og film fra arkiverne bære de kulturhistoriske fortællinger. Marstal Søfartsmuseum råder over en stor samling kassettebånd med fortællinger og interviews af søfolk, men intet af det er digitaliseret. Analoge medier som kassettebånd er tidskrævende at arbejde med, derfor havde vi afsat midler til digitalisering. Selve digitaliseringen blev foretaget af professionelle lydteknikere, men det tog stadig næsten seks måneder før materialet var klart.

Sideløbende med arbejdet søgte vi erfaringer fra andre lignende projekter. Den mest værdifulde vidensdeling vi fandt, var i 'mobil-netværket'². Her opdagede vi, at vi ikke var de eneste, der havde idéer om mobil formidling. Vi høstede værdifuld viden til brug i vores eget projekt, bl.a. smartphone-brugerundersøgelser, der gjorde det klart, at vi ikke kunne regne med, at skoleelever generelt har smartphones.³ Det gjorde, at vi begyndte at tænke i touchpads og samarbejdende grupper i stedet for enkelte individer med hver deres smartphone.

Gennem Helvegminde STU havde projektet adgang til en nyudviklet applikation til iPhone/iPad. Imidlertid gik Helvegminde STU konkurs i starten af 2012, men Ærø Turistforening overtog forpligtelser og bevilling, og samarbejdet kørte herefter videre blot med en ny partner. Den nyudviklede 'Ærø-app' kunne rumme vores projekt og de krav, vi stillede til funktioner. Den ekspertise Helvegminde STU havde inden for iPhone/iPad platformen blev bevaret, da Ærø Turistforening valgte at overtage en medarbejder fra Helvegminde, som kunne varetage implementering af materiale og løbets infrastruktur i app'en.

Vi havde efterhånden udtænkt en endelig udformning af Historiesafari, der indebar brug af iPads med Ærø-app'en installeret samt analoge medier som kompas og tovværk til navigation og opgaveløsning. Desuden havde vi tænkt et samarbejde mellem eleverne ind i form af et holdløb, hvor der trækkes på hinandens ressourcer både i forhold til den elektroniske platform og opgaveløsningen undervejs.



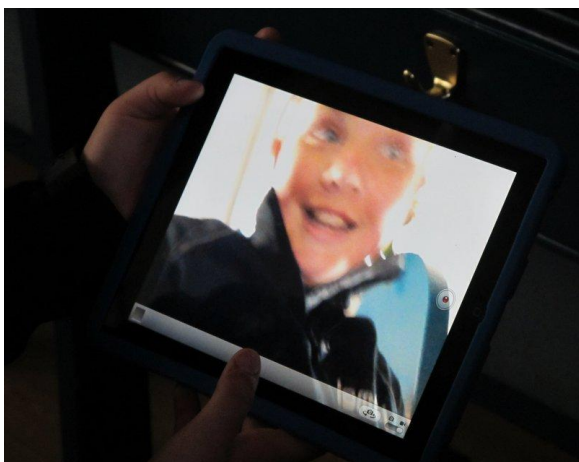
Brainstorm fra et af de tidlige udviklingsmøder.

Historiesafari ver. 1.0

I den færdige version af Historiesafari blev antallet af strekkoder reduceret fra 175 til 23. Dette blev gjort, idet vi erfarede, at grundmaterialet krævede lidt mere iscenesættelse for at vække elevernes interesse. Et interview med f.eks. en sømand kan være interessant, men er ofte spækket med maritime udtryk og begreber, som ikke forklares. Derved bliver materialet for komplekst for de fleste, det blev det i hvert fald for projektets målgruppe. Strekkode-posterne blev derefter gennemarbejdet med et manuskript og en fortæller, der sammenflettet med det kulturhistoriske materiale, bragte en sammenhængende og mere tilgængelig fortælling. Det skulle vise sig at være en god manøvre at satse på få gennemarbejdede fortællinger frem for mange små billeder, film og udsagn spredt ud over et større område.

Testløb i Marstal

I Marstal blev hvert hold udstyret med en iPad, et kompas, tovværk og en liste med posterne. Opgaven lød på at finde hen til de 13 poster, som vises på det elektroniske kort. I app'en vises et billede af stedet, som det så ud for ca. 100 år siden. Ved at stille sig på nøjagtig samme position som fotografen, der i sin tid tog billedet, findes strekkoden ved at følge instruktionerne ved posten. En instruktion kan f.eks. lyde: "Gå 20 meter mod sydvest, her finder I posten". Når strekkoden er fundet og scannet, afspilles en film⁴ med billeder, filmklip og lyd, som fortæller om stedets kulturhistoriske betydning. Indeholdt i filmene er små opgaver som f.eks. "bind et dobbelt halvtik" – med tilhørende instruktionsvideo eller "lav jeres egen version af historien, brug iPad'ens videokamera".



Gode videoer til klassen og forældrene.

Den afgørende test af Historiesafari blev afholdt i slutningen af maj, hvor lokale skoleklasser afprøvede en fuld version af skattejagten.



lpad'en studeres. Hvert hold bestod af tre 4. klasse elever fra Marstal Skole.

Det var positivt at opleve elevernes motivation for at finde strekkoderne, se videoerne og løse opgaverne. Samarbejdet i grupperne fungerede ved, at typisk én tog ansvaret for iPad'en, mens en anden styrede det håndholdte kompas og den sidste i gruppen tog sig af tovværk og listen med poster. For det meste byttede børnene selv rollerne rundt, så alle kunne prøve kræfter med tovværk, iPad eller kompas.



Stregkoden findes ved hjælp af et kompas.



QR-koderne er godt gemt. Her under sædet på en kirkebænk i Marstal Kirke.

Vi valgte at skjule stregkoderne for at tilføje skattejagten spændingsmoment og aktivere et konkurrenceelement både internt i gruppen og mellem grupperne: hvem finder flest stregkoder? Det viste sig også at fungere i praksis, men dog mest indenfor gruppen, og motiverede eleverne til at fortsætte.



Undervejs blev holdene ledt forbi mindesmærker fra 1. og 2. verdenskrig, der tjente som udgangspunkt for fortællinger om krigssejls og vilkårene under krigen, samt stenen til minde om molens opførelse, der ses på billedet.



Holdet besøger holdet E. B Kromanns rederikontor, som er næsten uændret i forhold til rederiets start for over 100 år siden.



E. B. Kromanns kontor 1940. Selvom test-løbets deltagere var lokale skoleklasser, kendte flere af eleverne ikke til kontorets eksistens og smukt bevarede interiør. Stedet er ideelt til at koble fortid og nutid, da kontoret har nøjagtig samme funktion i dag som for hundrede år siden. Læg mærke til dobbelt-skrivebordet og uret på væggen i baggrunden, begge dele har været fast inventar i 100 år.

I Marstal er posterne/stederne knyttet sammen under temaet søfart. De små film viser glimt af byens søfartshistorie og giver sammen med de fysiske objekter og rammer en helhedsopfattelse af begrebet søfart, og hvad det indebærer af færdigheder (kompass, knob, sejlføring mv.) og vilkår (krig, forlis, rigdom mv.). Stederne er udvalgt på baggrund af deres nærmest uforanderlige væsen, f.eks. ser mindsten og kirke ud som for 100 år siden. I Marstal findes derudover et rederikontor, et byhus og en restaureret skonnert, der står omtrent i original stand. Stederne er unikke udgangspunkter for fortællinger, der placerer dem i en kulturhistorisk kontekst eller anvender dem som illustration af f.eks. skipperhusets indretning i gamle dage.



'Minors hjem' i Teglgade har aldrig haft rindende vand eller el. Hus og møbler er gået i arv, og alt står, hvor det stod for i hvert fald 60 år siden. Dele af inventaret stammer sandsynligvis fra 1700-tallet og repræsenterer en typisk bolig i Marstal fra omkring århundredeskiftet. Stedet er ikke åbent for besøgende, og er derfor ikke alment kendt blandt turister og skoleklasser. Flere af eleverne fra Marstal Skole, som deltog testløbet i Marstal, kendte ikke husets unikke interiør. De havde aldrig tænkt på at kigge ind ad vinduerne.

Test-løbet i Marstal tog omtrent 1½ time, hvorefter eleverne samledes på museet for at udfylde et svarark. Da løbet er tænkt som et selvguidet forløb, er spørgsmålene ment som et tjek af elevernes færden. Men ud over blot at kontrollere, at eleverne rent faktisk har hørt fortællingerne og været på posterne, så er det også meningen, at løbets oplevelser deles med klassen. F.eks. er en af opgaverne undervejs at fortælle holdets egen version af historien om et af kirkeskibene i Marstal Kirke. Tilbage på museet vises videoerne på klassen sammen med billeder taget undervejs.⁵

Testløb i Ærøskøbing

Som udgangspunkt var test-løbet i Ærøskøbing bygget op på samme måde som i Marstal. Testgruppen var et hold fra Ærø Friskole, der består af 4.-6. klasses elever. Eleverne blev delt op i grupper med tre-fire på hvert hold. Udstyret med iPad, kompas og liste over de ti poster samt svarark begav grupperne sig af sted. (For at teste en alternativ mulighed mht. opgaveløsning blev eleverne udstyret med et ark med de spørgsmål og opgaver, der også bliver stillet sidst i filmene). Når gruppen nærmede sig stedet med posten, fik de et gammelt foto frem på Ipad skærmen. Eleverne skulle stille sig der, hvor fotoet var taget og navigere efter instruktion og kompas for at finde den skjulte QR-kode. Posterne er udvalgt med udgangspunkt i specifikke bygninger, men historierne handler ligeså ofte om særlige lokale personligheder, historier og begivenheder. Da der i Ærøskøbing også ligger tre museumsafdelinger under Ærø Museum, var det oplagt at inddrage disse i fortællingerne.



Ved Hammerichs Hus lærte eleverne både om huset fra 1700-tallet og billedhuggeren Gunnar Hammerich, der har betydet rigtig meget for bevarelsen af Ærøskøbing gamle by. Opgaven bestod i at se på huset, der oprindeligt var delt i tre, samt at tage fotos der hvor huset har været delt.

På to af museerne skulle eleverne indenfor, for at løse opgaven. Opgaverne var en blanding af konkrete spørgsmål til historierne og mere kreative udfoldelser. Blandt andet skulle eleverne ved posten på Ærøskøbing Havn skrive en sømandsvis og optage det med iPad'ens kamera. Der blev også stillet spørgsmål og opgaver med fokus på arkitekturen i Ærøskøbings gamle middelalderby og dens unikke udseende. Opgaveløsningen krævede således både brug af kamera, videooptagelser, observationer og tegnekundskaber samt matematisk kunnen.



Elever fra Ærø Friskole lytter til historien om Skipper Drejøe og skibet AUGUST.

Vi brugte ca. et kvarter på at instruere grupperne i at bruge iPad og kompas. Det viste sig hurtigt, at selvom kun få af eleverne selv havde iPhone eller iPad, så havde de rigtig godt styr på at benytte dem, også at finde og benytte kamera mm. Kompasset lærte de også hurtigt at bruge.



Inde på Ærøskøbing Lokalhistoriske Museum hører gruppen lidt om bygningen og museet og får til opgave at filme en genstand, mens de fortæller en historie om den.

Selve turen blev aftalt til 1½ time. Langt de fleste grupper manglede en eller et par poster, da vi mødtes igen. Herudfra kunne vi, som i Marstal, konkludere, at der skal være lidt færre poster end de ti, der var udlagt. Længden af forløbet på i alt 2 timer, inkl. opsamling og gennemgang af opgaverne til sidst, kan vi konstatere, er passende i forhold til koncentration og klassernes tid. En evaluering med læreren, der var med en af grupperne rundt, bekræftede i høj grad, at forløbet har været en succes: *"Det er lige historieundervisning efter mit hoved"*, som han udtrykte det. Elevernes entusiasme var da heller ikke til at tage fejl af. Med hensyn til opgaverne kan vi konkludere, at det er en rigtig god kombination med både faktuelle spørgsmål samt mere kreative opgaver. Dog bør opgaverne først blive stillet sidst i filmoptagelsen. Udover det faglige element, er løbet også en rigtig god øvelse i at arbejde sammen og løse opgaver med forskellige hjælpemidler.

Pros & Cons

Vi var overraskede over, at eleverne var i stand til at håndtere temmelig meget information. Lægges alle film sammen i Marstal er der ca. 25 min. og materialet dækker 200 års søfartshistorie i byen. Børnene var efter løbet i stand til at svare på detaljerede spørgsmål, hvis svar de havde hørt i filmene – også uden at se dem igennem igen. Samtidig havde navigation med kompas, knobbinding og brug af iPad ikke givet nogen nævneværdige problemer for deltagerne. Det var positivt at opleve elevernes engagement under test-løbene. 1½-2 timer er lang tid at fastholde koncentrationen, men ikke desto mindre fortsatte eleverne. Motivationen fandt eleverne i søgen efter de skjulte stregkoder og nysgerrighed efter at vide, hvilken historie de gemte på. Muligheden for selv at bestemme tempoet og evt. se en film to gange og kommentere den indbyrdes gav en fornemmelse af ejerskab over forløbet, som en traditionel rundvisning ikke gør. Var de to byers fortællinger blevet præsenteret af en museumsmedarbejder, havde vi for det første ikke kunnet indfri vores ambition om at levere originalt arkivmateriale på 'stedet hvor det skete', og for det andet havde børnene ikke haft mulighed for at administrere ejerskabet af oplevelsen selv. Det har ligeledes været opløftende, at menighedsrådet og E. B. Kromanns rederi var meget positive i modtagelsen af projektet og stolte af at kunne facilitere centrale fortællinger i byens historie. Det har gjort det muligt for os at præsentere 'hemmelige' steder, som besøgende normalt ikke ser.



Tilbage på Marstal Søfartsmuseum får eleverne efter et veludført løb overrakt et scannet eksemplar af et originalt skibsfører-eksamensbevis med eget navn på samt et lille kompas.

Det største problem under test-løbene var tidsforbruget. Skattejagtsmomentet fungerede, men tog også tid, når stregkoderne var skjulte og måske svære at finde. Dertil kom en række tekniske problemer, bl.a. var lydniveauet på filmene for lavt, når de skulle ses udenfor, da vind og støj fra omgivelserne af og til kunne overdøve lydsiden. På nogle iPads strejkede gps-delen, hvilket ikke var det store problem, da test-eleverne var lokalkendte, men for udefrakommende ville løbet sandsynligvis ikke kunne gennemføres på egen hånd. Efter en opdatering af app'en blev de fleste børnesygdomme dog luget ud. Problemet med lydniveauet bør dog udbedres allerede under første sæsons kørsel af løbet. Endelig kom det bag på os, at løbet enkelte steder ikke er handicapvenligt, da adgangsforholdene ikke giver plads til kørestolsbrugere.

Historiesafari ver. 2.0

Efter de indledende erfaringer med projektet er det blevet klart, at vi formidlingsmæssigt har fat i noget af det rigtige. Der er derfor al mulig grund til at bygge videre på den platform, som er etableret med første sæsons version af Historiesafari. Et indsatsområde for den næste version er efterbehandlingen af løbets oplevelser på museet, hvor børnenes eget materiale (video og billeder) bør indgå i en større syntese. En måde at gøre det på er, at posterne fordeles så holdene får færre men forskellige poster. Opgaven bliver dermed at samle alle posterne holdene imellem på museet, så det sammenhængende billede dannes i fællesskab evt. i kombination med en tur i museets samlinger. Dette vil samtidig reducere tidsforbruget, når alle elever ikke skal nå samtlige poster i byen.

Opgaverne undervejs kunne også med fordel udvides. Specielt de inddragende opgaver som at producere egne historier ud fra et forlæg og løse små opgaver og evt. spil undervejs virker godt i ver. 1.0. Et andet oplagt udvidelsesområde er parallelle løb med f.eks. et 'Carsten Jensen' – tema til de lidt ældre klassetrin. Den oprindelige idé med poster langs med Øhavsstien og indlagte aktiviteter kunne også være et mål. Men her ville målgruppen sandsynligvis være turister eller andre besøgene med et større budget. Det vil desuden kræve enten bedre 3g dækning eller en anden trådløs løsning som f.eks. Wifi, der kan dække over en radius på 5 km.

Endelig vil der være yderligere inspiration at hente i den fortsatte brugerinddragelse, som fortsat vil være et fokuspunkt i projektets videre forløb. Desuden vil projektets udvikling og erfaringer fra første sæsons kørsel blive fremlagt på næste møde i 'mobil-netværket' i sep./okt., der er åbent for alle interesserede.

¹ Naturturisme I/S er et tværkommunalt interessantskab mellem Faaborg-Midtfyn, Svendborg, Langeland og Ærø kommuner.

² Mobil-netværkets møder bærer overskriften "Skal vi gå samme mobile vej ud i naturen?". Det er et uformelt netværk af interessenter i mobil formidling, der pt. faciliteres af OplevGudenaå under Skanderborgs Turistbureau. Formålet er at vidensdele og skabe fælles standarder for åbne data og infrastruktur indenfor mobil formidling.

³ Egentlige brugerundersøgelser har vi ikke kunnet finde offentligt tilgængelige, viden herom blev fremlagt under et oplæg i 'mobilnetværket'. Foruden alder er der desuden forskelle på by- og land, hvor smartphone-frekvensen er hyppigere blandt elever i byerne end på landet.

⁴ Filmene ligger skjulte på youtube, som app'en linker til, når stregkoden scannes.

⁵ Billedmaterialet kan uploades til Facebook, hvis klassen ønsker at arbejde videre med materialet – evt. i forbindelse med Marstal Søfartsmuseums øvrige skoletjeneste-materiale.