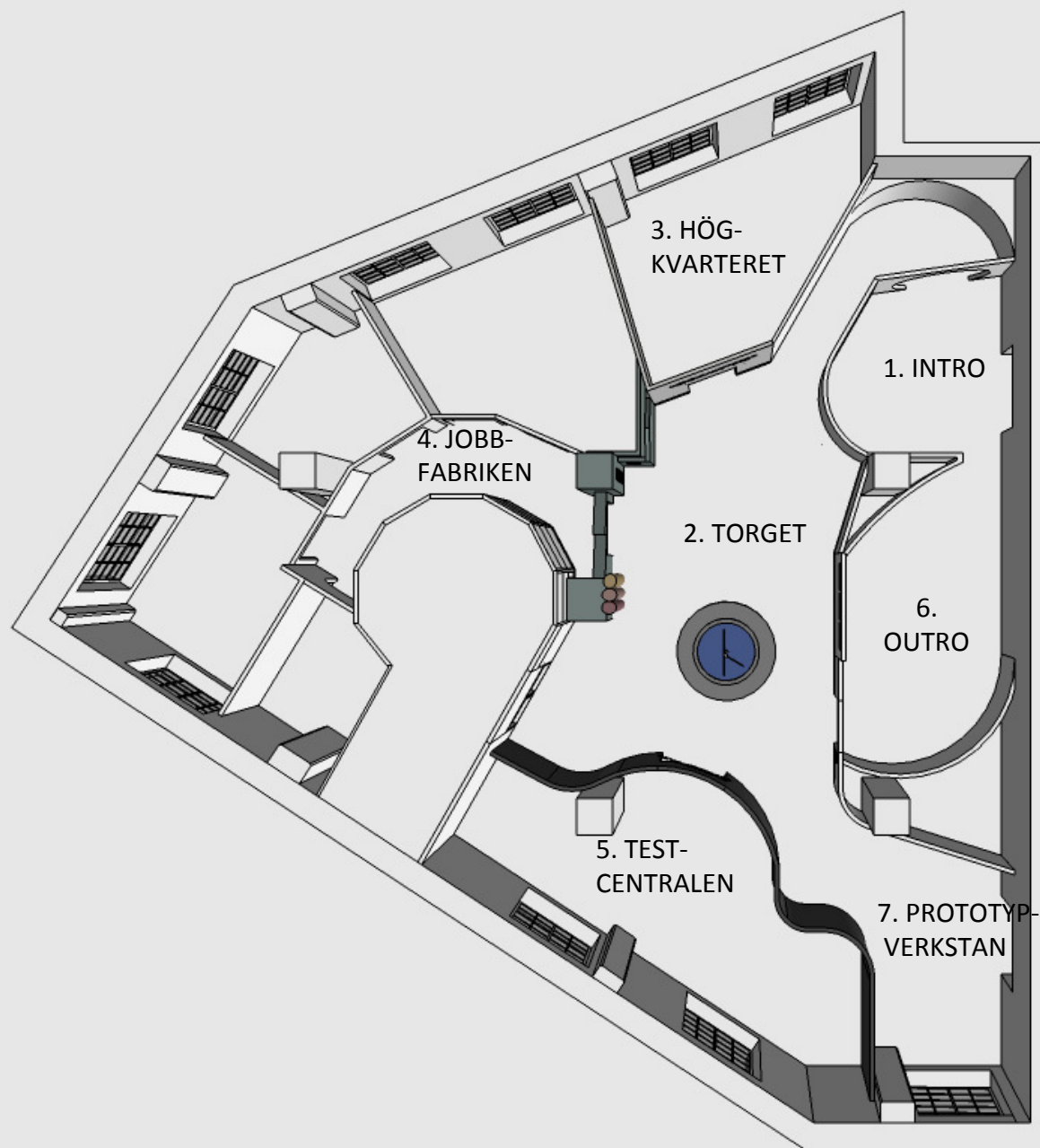


JOBB LABB



INNEHÅLL:

SYFTE & MÅL

ORGANISATION

MÅLGRUPP

MÅLGRUPPSBESKRIVNING

BEHOV VI ÖNSKAR MÖTA

NORMKRITIK, NORMKREATIVTET & NORMKREATIV INNOVATION

DEFINITION AV INTERAKTION & INTERAKTIVA FUNKTIONER – *Se separat dokument*

UTSTÄLLNINGSRUMMETS OLIKA FUNKTIONER

YRKE OCH ARBETSMARKNAD SOM EN DEL AV EN HELHET

RUMMETS DRAMATURGI

UPPLEVELSEGREPP – JOBBHJÄLTAR

JOBBLABB – ÖVERGRIPANDE SCEN

UTSTÄLLNINGENS SCENER: 1. Intro/Sambandcentralen, 2. Torget, 3. Huvudkontoret, 4. Jobbfabriken, 5. Testcentralen. 6. Outro/sambandscentralen, 7. Prototypverkstan (*beskrivning läggs till i nästa version*)

PEDAGOGIK + TILLGÄNGLIGHET (*läggs till i nästa version*)

SYFTE & MÅL:

SYFTE:

Utställningens huvudsyfte är att ge målgruppen, barn i mellanstadiet, verktyg som gör det möjligt att förstå vad arbete och arbetsliv är. **Utställningen lägger en grund som i en förlängning gör det enklare för de unga att göra yrkesval som de är nöjda med, som gynnar dem själva och i förlängningen det omgivande samhället.** Jobblabb ska **hjälpa besökare och elever att identifiera sina kompetenser, egenskaper och drivkrafter**, både individuellt och tillsammans med andra. Ett syfte är att **få målgruppen att förstå att alla är viktiga på arbetsmarknaden** och bidra till att ge fler unga förutsättningar för att göra medvetna framtidsval.

MÅL:

Med Jobblabb vill Arbetets museum skapa ett experimentlaboratorium som genom lekfull och positiv interaktivitet utmanar elevernas/besökarnas kreativitet och förmedlar starka och positiva förebilder till barn och unga som inspirerar dem att utmana stereotyper i sina framtidsval. På detta sätt kan barn påverkas att göra yrkesval inom områden där deras grupper idag är underrepresenterade.

Arbetets museums mål är att:

- Locka alla skolor från åk 5 i Östergötland att ta del av utställningen och det pedagogiska programmet.
- Alla elever ska kunna identifiera sig med det som de upplever.

EFFEKTMÅL:

- Stärka ungas självbild
- Vidga möjlighetshorisonten vad gäller framtidsval
- Bidra till förbättrad kompetensförsörjning för företagen i regionen

ORGANISATION:

ARBETETS MUSEUM

STYRGRUPP:

Niklas Cserhalmi, museidirektör
Johanna Haverlind, Utställningschef
Pia Öhrling, ekonomichef

PROJEKTLEDARE:

Johanna Haverlind, Utställningschef,
Utställningsproduktion
Niklas Cserhalmi, museidirektör, kontakt med
näringsliv
Marinette Fogde, forskningschef, kontakt forskare och
Vinnova

PRODUKTIONSGRUPP

Mia Sas, producent, Form + berättelse
Lina Johansson, producent, Interaktion
Christine mars, pedagog – pedagogiskt koncept +
program

MUSEITEKNIKER/ATELJÉ

KOMMUNIKATION

EXTERNA LEVERANTÖRER:

Grafisk form, film ,ljud, text, interaktion
(digitalt och analogt)

SAMARBETSPARTNERS & FINANSIÄRER:

Består av sakkunniga, experter, specialister och målgruppsrepresentanter m.m.

Referensgruppen:

Bidrar med råd och input gällande utställningens innehåll, gestaltning, uttryck m.m. Även återkoppling kring idéer genom t.ex. tester av material m.m. I utställningen.
Finansiärer och de med särskilt intresse för att utställningen produceras bidrar med idéer, nätverk och kompetens. Finansiering samt input till projektbeskrivning, idéskrifter, projektsamordningsdokument

VINNOVA

VINNOVA REFERENSGRUPP
(Mattias Arvola, Ludvig)

ARBETSGRUPP LIU
(Mattias Arvola, Ludvig)

REGIONAL GRUPP
(Holmen, Siemens, Toyota,
Region Östergötland,
kommuner i Östergötland)

REKTORER,
PEDAGOGER
SYVARE
ELEVER

MÅLGRUPP:

Jobblabb har två primära målgrupper för utställningen:

- **Åk 5** från hela Östergötland på vardagar
- **Barnfamiljer** på helger och lov

Sekundära målgrupper är:

- **Nyanlända och SFI-klasser.** Museets erfarenhet att jobba med dessa grupper är mycket goda. Att ge nyanlända en förståelse för att Sverige behöver deras arbetsinsats inom bland annat teknik, industri och vård.

Potentiella målgrupper:

- Årskurser där elever fattar beslut om t.ex. gymnasieinriktning eller fortsatta studier
- Arbetsplatser som exempelvis vill arbeta med självstärkande insatser, synliggöra roller och kompetenser inom organisationen.



Oavsett målgrupp är önskan att besökaren genom en stark upplevelse av berättelse, scener och interaktion ges insikter om hens drivkrafter, egenskaper och kompetenser. Att självbilden på något sätt förstärks och på så sätt bidrar till att vidga möjlighetshorisonten.

MÅLGRUPPSBESKRIVNING:

I arbetet med utställningen har stort fokus legat på att förstå målgruppens förutsättningar, behov, referensramar samt vad som är kännetecknande för främst 11-åringar. Under arbetets gång har en förstudie genomförts 2016 där research om aktuell forskning samt arbete med rektorer, pedagoger, syvare och elever varit en viktig del. 2018 genomfördes ett pilotprojekt Projekt: Yrke som hade vissa kopplingar till Jobblabb. Utöver detta har ett processbaserat arbete genomförts och genomförs under 2018 och fram till slutet av 2019 där målgruppen är involverad i hur produktionen kommer att genomföras. Detta arbete fortsätter även i viss skala efter utställningen öppnande då det pedagogiska programmet finslipas utefter resultat av genomförda pedagogiska insatser. Detta beskrivs ytterligare i ett dokument som specifikt berör målgruppen och som ligger till grund för vårt arbete.

Övergripande kan följande ses som kännetecknande för barns utveckling i ålder 10-12 år (1177.se + andra källor och genomförda studier)

- Viktigt att passa in
- Engagerade inom speciellt område/intresse
- Del av utvecklingen att ta reda på vad de själva tycker, känner och tänker samt att skapa en egen bild av sig själv och omgivningen.
- Kan känna stort engagemang i rättvise/orättvise-frågor
- Omvärlden blir intressant på ett nytt sätt
- Jämför sig med människor runt omkring.
- Mer självkritiska då självbilden utvecklas. Självförtroende kan pendla beroende på om barnet känner att det lyckas eller misslyckas på något sätt.
- Positivt för barnens självförtroenden är om de kan hitta något de tyckte rom och är bra på.

UTIFRÅN VÄGLEDNINGSPKETEN: (Linda Gottfridsson, forskare inom vägledning)
"Self-concept" = Drivkraften bakom yrkesvalet vilket utvecklas redan i tidigare i barnåren.

Begränsningsstadier:

I **3-5 års** ålder orienterar en sig utifrån storlek och makt. Människor klassificeras som stora och starka, eller små och svaga. **6-8 års** ålder – orienterar sig mot könsroller. Barnen är dikotoma genustänkare i fråga om yrken. De tänker att det finns 2 kön och de uppfattar yrken som tillhörande det ena eller det andra könet.

9-13åringar - Orientering mot sociala värderingar. Känsla för socialt värde och status utvecklas. Yrken bedöms och betraktas ur 2 perspektiv:

- Kön
- Prestige

Mot slutet av steg 3 har barnet avfärdat de flesta yrken som: Tillskrivs det andra könet. Har för låg status. Kräver för stor insats

UNDERVISA i vägledning (enl Gottfredsson):

Steg 2 , åk F-2:

Konkret, info med låg komplexitetsgrad. Extra viktigt att ge exempel på vuxna som gjort könsöverskridande val.

Steg 3, åk 3-6

Klarar bättre att hantera info som kräver att en kan reflektera över hur ens personlighet passar ihop med olika jobb, men många barn saknar ofta förmågan att se sina abstrakta kvaliteter.

- Barnen behöver **bli medvetna om sina kompetenser och intressen**
- Och att de redan börjat utesluta en mängd alternativ.
- Behöver öva sig i att **att sätta och uppnå mål och att fatta övervägda beslut.**

BEHOV VI ÖNSKAR MÖTA:

Vår önskan är att vi möter vår huvudmålgrupp med respekt, insikt och på den nivå som gynnar dem bäst. Att vi oavsett normbrytande funktionalitet når både grupper och individer och att kärnan i Jobblabb kommer alla till del på likande sätt i så stor utsträckning som möjligt.

- SKAPA EN TRYGG MILJÖ FÖR UTFORSKANDE AV DE EGNA FÄRDIGHETERNA, EGENSKAPERNA, KOMPETENSERAN OCH DRIVKRAFTERNA.
- EN INKLUDERANDE MILJÖ SOM BIDRAR TILL ATT SÅ MÅNGA SOM MÖJLIGT KÄNNER ATT DE PASSAR IN OCH LÄRA PÅ SITT SÄTT.
- UNDVIKA ATT DET HANDLAR OM ATT JÄMFÖRA SIG MED ANDRA
- VÄCKA ENGAGEMANG GENOM IDENTIFIKATION – DET HANDLAR OM DEM! (Vilka är deras intressen, vilka föremål, berättelsegrepp, former och miljöer identifierar de sig med?)
- PROCESSINRIKTAT DÄR SJÄLVBILD OCH MÖJLIGHESHORISONT FÅR VÄXA FRAM.
- VISA PÅ BETYDELSEN AV ATT ALLA BEHÖVS
- ERBJUDA GODA FÖREBILDER
- VÄCKA NYFIKENHET OCH EN LÄNGTAN EFTER ATT VETA MER.
- STÄRKA DERAS SJÄLVFÖRTROENDE GENOM ATT BIDRA TILL ATT SYNLIGGÖRA VAD DERAS STYRKOR ÄR.
- VISA PÅ ALTERNATIVA TANKESÄTT, NORMER OCH OVÄNTADE MÖJLIGHETER.
- SYNLIGGÖRA VAD SOM VÄLJS BORT UTAN ATT EN VETA VARFÖR

NORMKRITIK, NORMKREATIVTET & NORMKREATIV INTERAKTION:

BAKGRUND:

Sverige har en av världens mest könssegregerade arbetsmarknader, vilket är en utmaning för flera branscher gällande kompetensförsörjningen. Urvalet av möjliga personer till ett visst yrke eller roll minskas vilket verkar negativt för kompetensförsörjningen. Segregeringen gäller även etnicitet, funktionalitet m.m.

Barn och unga kodar tidigt yrken och arbetsliv utifrån kön, social status, prestige och väljer på så sätt tidigt bort yrken och arbetsområden som skulle kunna passa dem bra (Gottfridsson). Detta påverkar barnen som då inte får en chans att hitta en plats i samhället och arbetslivet som passar och fungerar för dem. Det blir en utslagning.

En engelsk studie med fokus på vilka barn som väljer natur och teknik visar på att sannolikheten att du väljer dessa bland annat beror på din förståelse av ämnet/området, relationer man har till människor som jobbar med det yrket. Även mindset, vad har jag för tankar om den här typen av människor, känsla för den här typen av jobb/människor, förutfattade meningar om detta.

På vilket sätt gynnar det individ och samhälle om unga gör mer normbrytande val? (ansökan)

Normbrytande studie- och utbildningsval innebär att individers kompetens tillvaratas, vilket stärker både individen och verksamheter i deras kompetensförsörjning, urvalet att hitta rätt kompetens ökar. Därutöver är jämställdhet lönsamt. SKL har visat att stöd till pojkar att gå ut skolan med godkända betyg eller att jobba aktivt att få ut lågutbildade kvinnor i Botkyrka i arbete ger samhällsekonomiska vinster (Smart ekonomi 2013)

Ju mer könsintegrerad en arbetsplats är, desto bättre är arbetshälsan (Annika Vänje, forskare vid avdelningen för ergonomi, KTH, presentation av rapporten) Samtidigt betonade hon att det finns stora kunskapsluckor inom området. Jämställda arbetsplatser har dessutom visat sig vara mer kreativa och lönsamma (sunt arbetsliv)

BEGREPP:

Normkritiskt perspektiv (fr Vinnova)

”Innebär att synliggöra rådande normer, att analysera men också ifrågasätta de ojämlika maktstrukturerna som dessa skapar i vårt samhälle”

Normkreativitet:

Ett förhållningssätt för att hitta mer inkluderande arbetssätt och metoder utifrån definierat behov.

Normkritisk innovation: (fr Vinnova)

Innebär att hitta nya lösningar utifrån definierade behov och utmaningar som bidrar till ökad jämställdhet och jämlikhet (

VILKA NORMER & BEHOV:

De normer och behov vi kommer att fokusera på handlar främst om:

- Kön
- Etnisk tillhörighet
- Klass
- Funktionsförmåga

En viktig utgångspunkt är även hur vi låter de olika åldrarna (barn kontra vuxna i arbetslivet) mötas samt att vi även kommer att använda oss av ett HBTQ-perspektiv i våra produktions- och urvalsprocesser.

forts. NORMKRITIK, NORMKREATIVTET & NORMKREATIV INTERAKTION:

JOBBLABB:

Jobblabb är ett normkritiskt innovationsprojekt som ska ge skolor, studie- och yrkesvägledare verktyg att arbeta med medvetna yrkesval i lägre åldrar. Ett normkreativt perspektiv och arbetssätt är en viktig del i arbetet med utställningen både vad gäller process och innehåll samt utställningens utformning. Vår målsättning är att *ta fram en metod för att främja normbrytande studie- och yrkesval*. Vi vill stärka barnens bild av sig själva genom att de får upptäcka sina egna förmågor, styrkor, utmaningar och drivkrafter och i detta även vidga deras möjlighetshorisonter genom goda förebilder, normkreativa lösningar och exempel samt att de förstör att alla behövs och spelar roll i framtidens arbetsliv. Det normkreativa arbetet kännetecknar hela processen och är en viktig del i den utvärdering som forskare vid Linköpings universitet genomför av projektet. (se utförligare beskrivning av arbetet i dokument för utställningen)

FÖRPRODUKTION

Det normkreativa arbetet i denna fas kännetecknas framför allt av research och dialog med målgruppen, rektorer, pedagoger och syvare för att skapa en god grund för fortsatt arbete. Vilka normer är tydliga för målgruppen, vilka är viktigast att belysa, problematisera?

Vilket berättarmässiga grepp kan användas och hur fungerar det för olika behov inom målgruppen. Vilka exkluderas av våra utställningsidé

PRODUKTION

Vilka konsekvenser och tolkningar medför vårt berättarmässiga grepp och tonalitet. Hur kan designen och valet av scener bli så inkluderande som möjligt och samtidigt förstärka berättelsen för att bidra till ett multimodalt lärande. På vilket sätt är vår interaktion normkreativ och vad ger den för input/förståelse?

Hur fungerar tänkt design på målgruppen och på vilka sätt bidrar den till förståelsen?

Urval av text, bild, materia och goda exempel, yrken/branscherna samt hur vi väljer att utveckla utställningens karaktärer har stort fokus.

PEDAGOGISKT PROGRAM

Vilket upplägg, metoder och resultat tjänar flest på? Vilka inkluderas och exkluderas? Vilka olika versioner behövs för att ska nå alla med samma kärna.

RESULTAT & UTVÄRDERING

Hur har processen sett ut (forskningsgrupp)

På vilket sätt är vårt resultat normkreativt och innovativt?

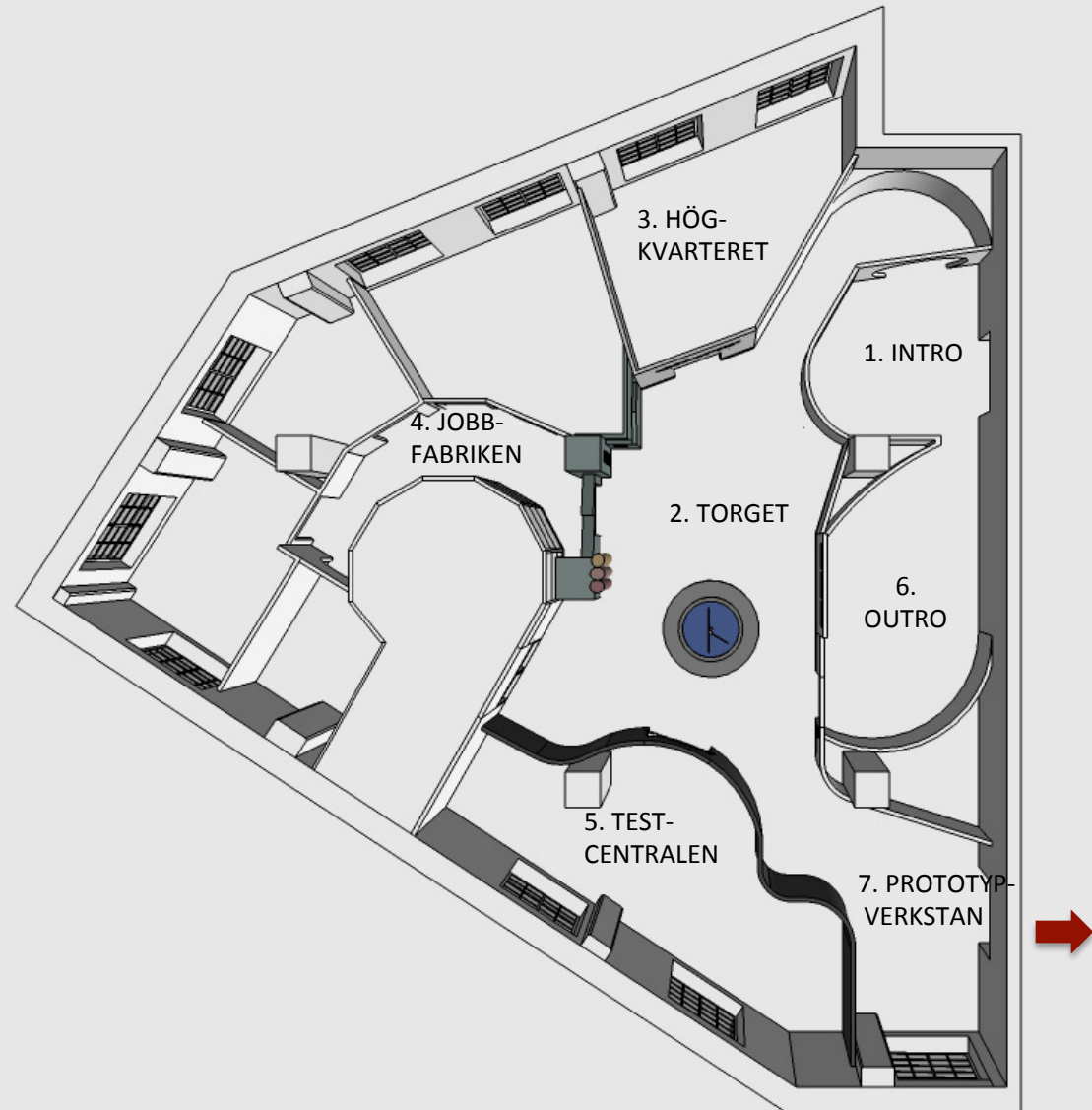
Svarar vårt resultat mot syfte och uppställda mål?

Vilka brister och utmaningar finns?

Vilka förändringar är nödvändiga att göra?

UTSTÄLLNINGSRUMMETS OLIKA FUNKTIONER:

- 1. INTRO/SAMBANDSCENTRALEN** – Starten för upplevelsen
- 2. TORGET** – Vägledande och sammanhållande
- 3. HÖGKVARTERET** – Bli insatt i berättelsen – Karaktärer, scenerna och uppdragen
- 4. JOBBFABRIKEN** – Testa egenskaper, förmågor och kompetenser
- 5. TESTCENTRALEN** – Lösa uppdrag utifrån olika egenskaper + fördjupa kunskapen om olika sätt.
- 6. OUTRO/SAMBANDSCENTRALEN** – Sammanfatta upplevelsen
- 7. PROTOTYPVERKSTAN** – Arbeta pedagogiskt med case kopplade till arbetslivet.



YRKE OCH ARBETSLIV SOM EN DEL AV HELHETEN:

Utifrån målgruppens behov och möjlighet att förstå utställningens komplexa innehåll, syfte och mål samt för att uppnå önskade effektmål och hur framtidens arbetsmarknad beskrivs är det inte gynnande att lägga fokus på specifika yrken och arbetsliv direkt i utställningen. För att uppnå våra effektmål att stärka självbilden och vidga möjlighetshorizonten behöver vi ta ett grepp som sätter förmågor, erfarenheter, kompetens och drivkrafter i fokus. Mer indirekt i utställningen kommer vi på olika sätt arbeta med fokus på yrken, utbildning och arbetsliv. Här ges exempel på detta i själva utställningen och det pedagogiska arbetet.

4. JOBBFABRIKEN:

Här stöter besökaren på riktiga Jobbhjältar i de olika avdelningarna. Här kan olika egenskaper kopplas till olika yrken på flera sätt samt bli en naturlig del av interaktionen.

2. TORGET:

På torget kan det finnas Jobbteket och skolan – mindre stationer där en kan få fler berättelser om yrken men även olika utbildningar.

5. TESTCENTRALEN:

Här skulle du kunna få tips från riktiga Jobbhjältar när du ska lösa uppdragen. Hur de använder olika egenskaper för att lösa olika utmaningar.

3.HÖGKVARTERET: Jobbhjältarnas uppdrag är kopplade till olika yrken/arbetsplatser. I rummet finns artefakter, case m.m.

1.INTRO/

SAMBANDCENTRALEN: Berättelsen etableras och här nämns både yrken och arbetsmarknad på ett intresseväckande sätt som en del av berättelsen

6. OUTRO:

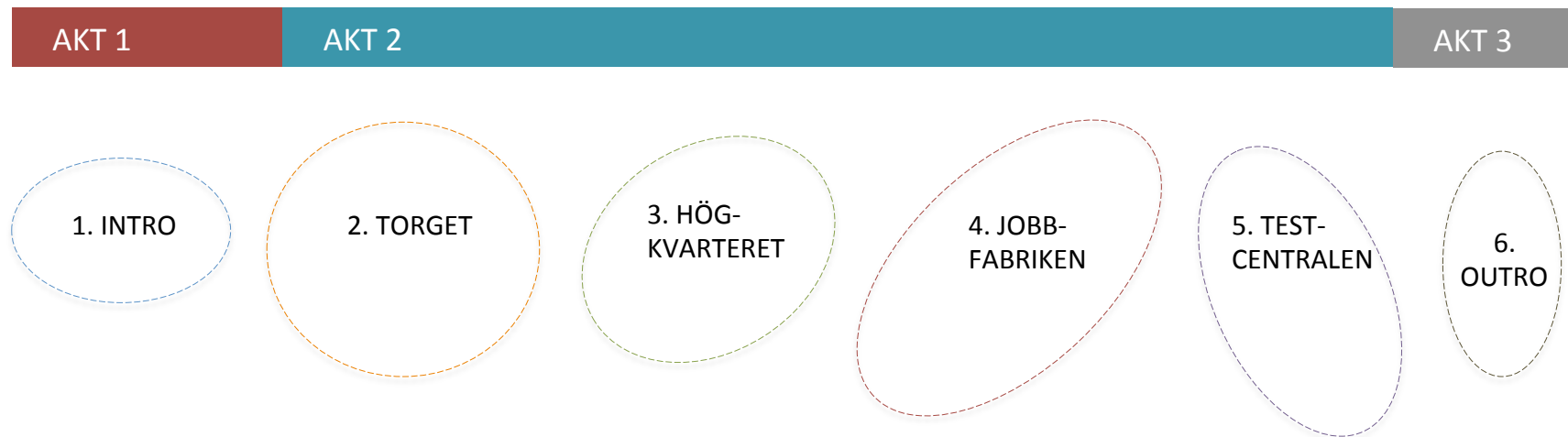
Besökaren blir själv en Jobbhjälte och kopplas ihop med andra riktiga jobbhjältar som baseras på intervjuer med självskattningar utifrån karaktärerna.

7. PROTOTYPVERKSTAN:

Här arbetar eleverna med verkliga case från företag och metoder med fokus på olika roller.



RUMMETS DRAMATURGI :



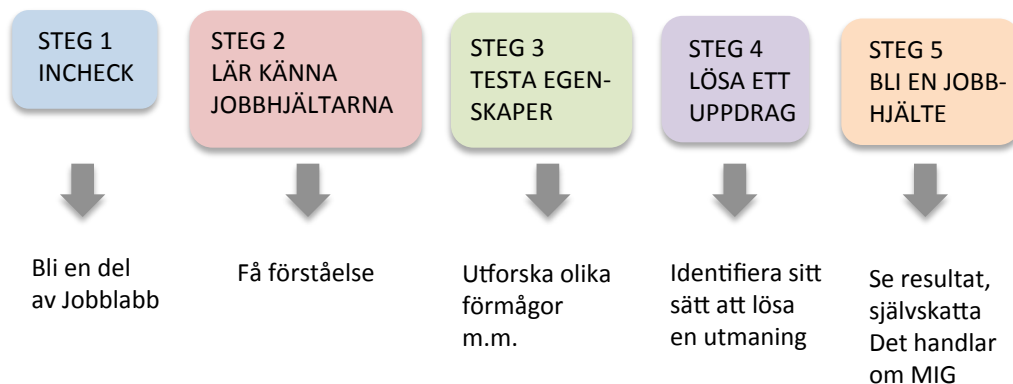
Dramaturgi är konsten att berätta en handling så att den fånglar publiken, att förmedla ett budskap genom berättelse. Precis som det antika grekiska dramat förstod kraften i dramaturgi gör film, teater, datorspel och serietidningar det. Vår utgångspunkt är att berättelser är en grund och en kraft. Genom att skapa en starkt berättelse som både i text och form baseras på dramaturgens aktindelning och har sin grund i dramaturgens modell/dramaturgiska kurvan och byggstenar vill vi producera en utställning som presenterar en väl sammansatt upplevelse för att dels fångla publiken men även för att överföra kunskap, generera insikter och sätta igång processer hos besökaren. När hen lämnar utställningen ska besökaren kunna säga vad hen varit med om och det ska överensstämma med det vi anser är vårt kärnbudskap, vilket baseras på utställningens effektmål.

Det är utifrån åskådarens point of view vi utformar upplevelse. Vi gör en överenskommelse med besökaren – vilken typ av utställning och upplevelse är det. Genre, karaktärer, utmaningar, lösning m.m. I akt 1 etablerar vi berättelsen, utvecklar den i Akt 2 för att knyta samman den i Akt 3. Rent rumsligt behöver vi etablera tankar innan själva scenen så att besökaren associativt kan förstå det, att vi undviker fallgropar där vi tror att vi emotionellt och intellektuellt meddelar något men att besökaren inte förstår.

Den tonalitet, de karaktärer och scener vi utvecklar ska bidra till att förstärka berättelsen, vägleda och skapa identifikation och på så sätt engagemang.

UPPLEVELSEGREPP: JOBBHJÄLTE – UTVECKLA DINA SUPERKRAFTER

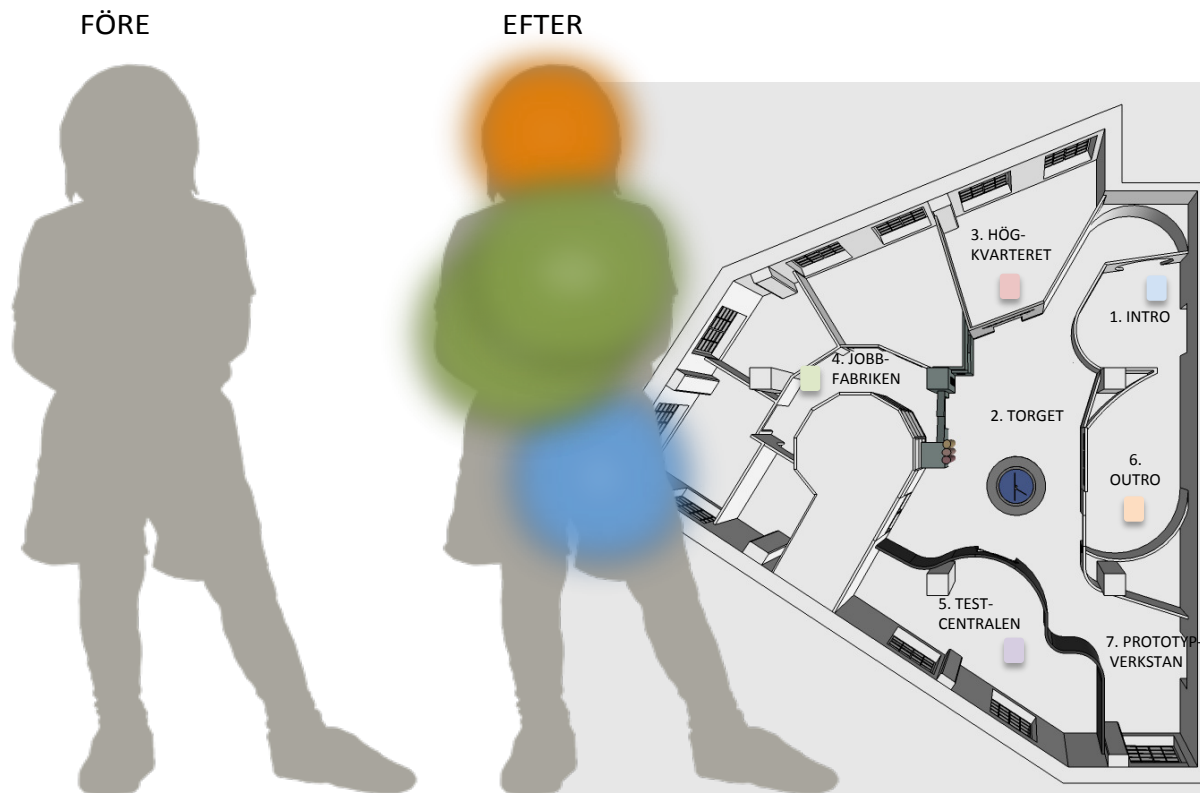
Precis som nästan allt annat så förändras även jobb. En del försvinner, andra utvecklas och en del är helt nya. Det behövs ständigt nya sätt att jobba, tänka, kunna och lära. Det kryllar av Jobbhjältar som är superduperduktiga på det de gör. Med sina superkrafter kan de hantera massor av information, tänka ut smarta lösningar, spotta ur sig uppfinningar, få människor att hålla sams och springa mot samma mål och mycket mer. Precis som vi behöver många olika människor som utför olika sorters jobb så behöver Jobblabb olika personer med olika förmågor för att lösa saker, utveckla grejer, hitta ny kunskap och utforska sånt som en inte riktigt vet. I Jobblabb blir du en jobbhjälte genom att checka in och bli en del av labbteamet.



De sex karaktärerna, Jobbhjältarna, är utformade efter en sammanslagning av olika kodningssystem som t.ex. Riasec och andra liknande system. Beskrivningarna har sedan testats och processats med målgruppen. Målet är inte att definiera någon, se vidare nästa sida.

För att nå önskade effektmål samt för att skapa en stark upplevelse får besökaren ett uppdrag som sker i 5 steg. Detta är utformat utifrån de behov målgruppens har och som vi vill möta. Tanken är att den egna karaktären ska utvecklas och få starkare koppling till besökaren ju mer hen utforskar utställningen. Vi vet att många har svårt att se sina egna styrkor. Genom att använda en karaktär kan detta underlättas och genom att koppla det till en process kan denna karaktär bli personlig.

I utställningen löser besökaren olika uppdrag som är kopplade till beskrivningen av de 6 karaktärerna



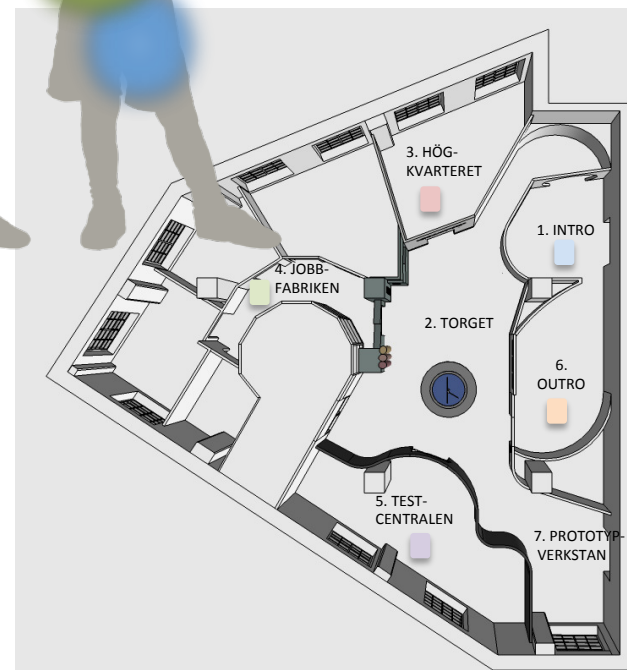
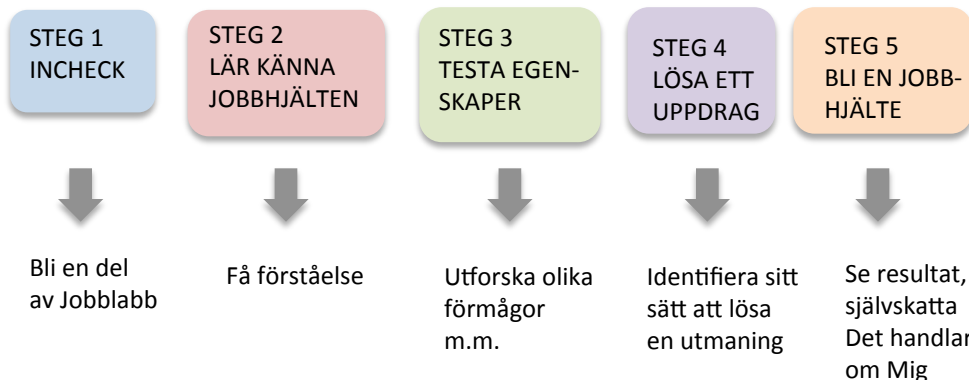
STEG 1 – INCHECK (Intro/Sambandscentralen)
Besökaren checkar in i Jobblabb och får ett identitets/labbkort som hen hänger runt halsen. Nu startar upplevelsen och hen blir en del av Jobblabb.

STEG 2 – LÄR KÄNNA JOBBHJÄLTEN (Huvudkontoret)
Besökaren kliver rakt in i huvudkontoret. Här utvecklas berättelsen och förståelsen genom att de olika Jobbhjältarna och uppdrag presenteras. Här gör besökaren sin första registrering på labbkortet utifrån vad hen identifierar sig mest med.

STEG 3 – TESTA EGENSKAPER (Jobbfabriken)
Här får besökaren utforska olika förmågor i olika avdelningar av Jobbfabriken. Alla interaktiva stationer är kodade till en viss Jobbhjältekaraktär, vilket dock inte syns för besökaren. Hen registrerar sitt kort vid stationerna hen testar

STEG 4 – LÖSA UPPDRAG (Testcentralen)
I Testcentralen ska uppdrag lösas. Det finns 6 olika sätt som är kopplade till Jobbhjältekaraktärerna. Besökaren registrerar det sätt hen tycker passar hens sätt bäst.

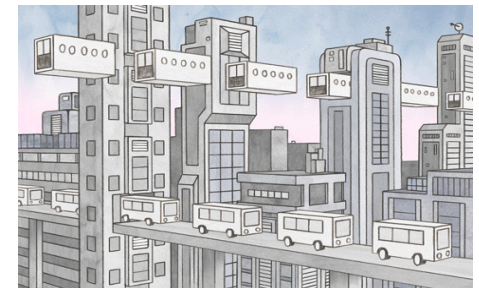
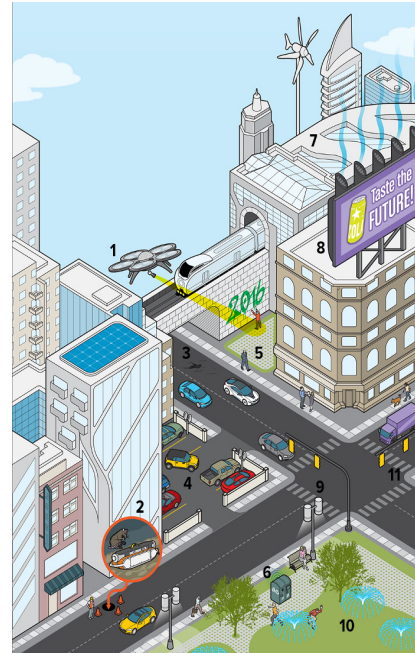
STEG 5 – BLI EN JOBBHJÄLTE (Outro/sambandscentral, 2:a del)
I utställningens outro är det dags att få reda på resultatet. Du checkar in ditt kort och ser resultatet av dina registreringar i form av visualiseringar och karaktärsbeskrivning. Hur ser just din jobbhjälte ut, vilka superkrafter har du? Besökaren kommer i större eller mindre utsträckning vara en regnbåge. Har vi rätt? Absolut inte! Besökaren kan själv gå in och justera sin Jobbhjälte. Genom att addera, ändra eller ta bort färg så förändras Jobbhjältens superkrafter. När besökaren är nöjd godkänns beskrivningen och just hens Jobbhjälte matchas ihop med "Riktiga" Jobbhjältar. Besökaren bör kunna få med sig sitt resultat på olika sätt t.ex. ett superhjältekort, ett diplom, registreringskortet m.m.



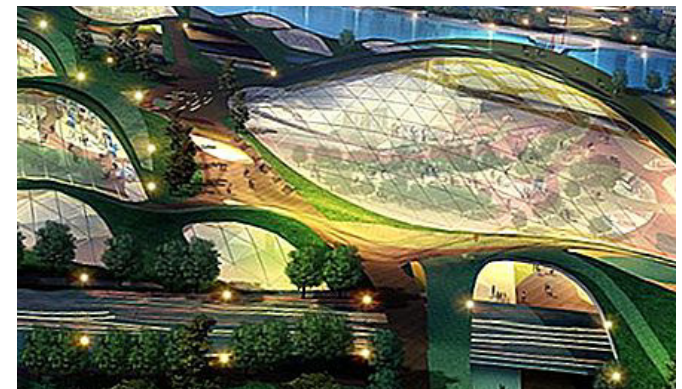
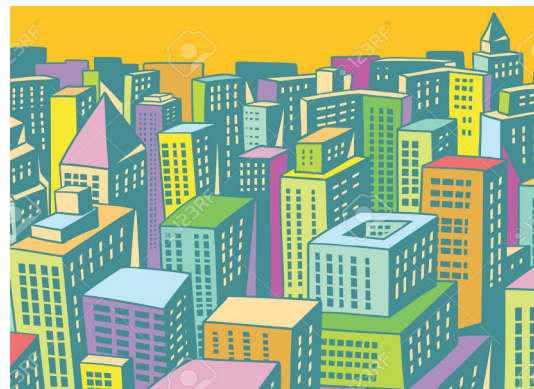
JOBBLABB – ÖVERGRIPANDE SCEN:

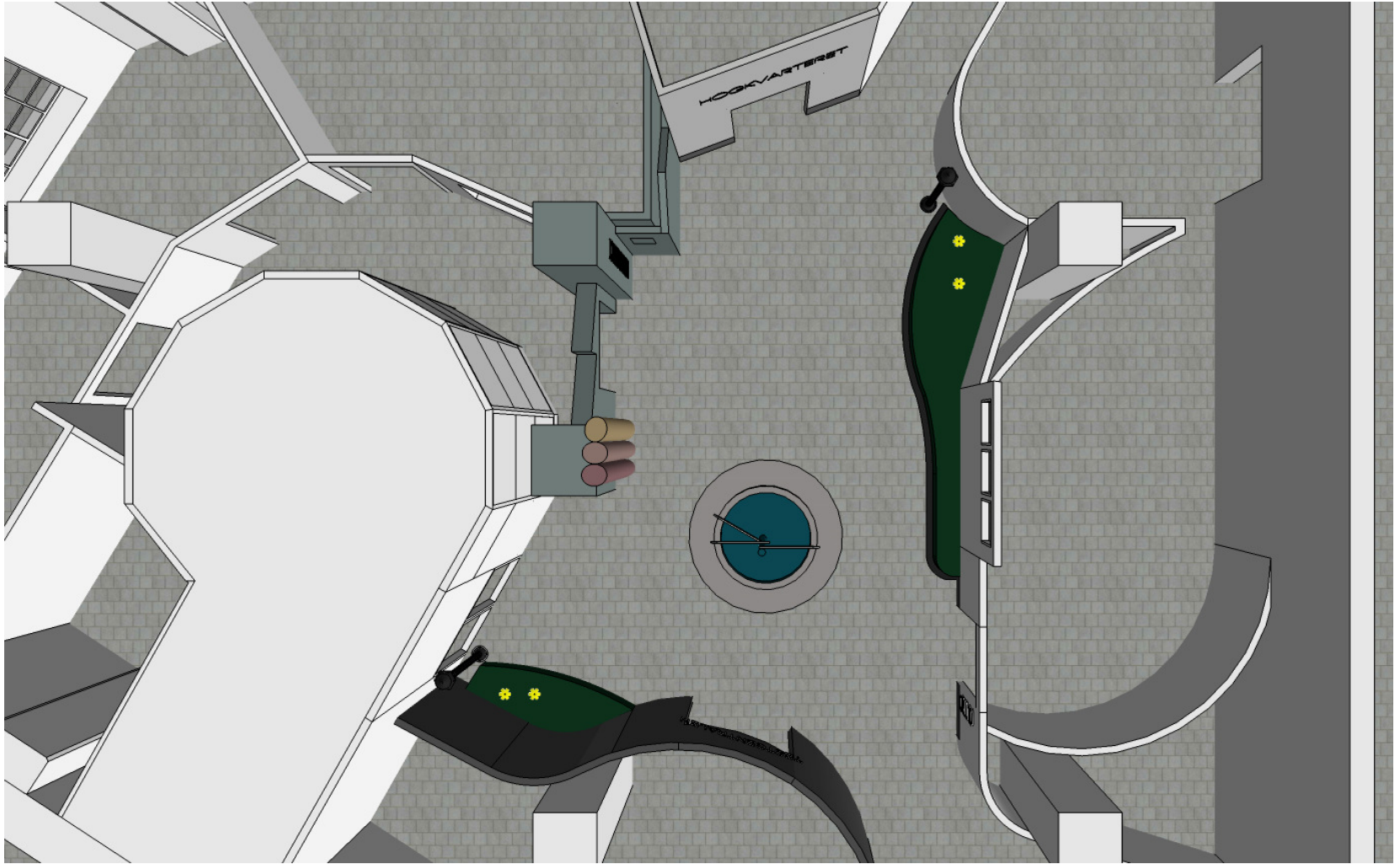
För att skapa kongenialitet mellan utställningens namn, innehåll och scener samt för att öka målgruppens möjlighet till identifikation och engagemang har utformningen likheter med en stad och labbmiljö där olika utställningsrum blir scener för besökarens upplevelse och interaktion.

Världen omsluter besökaren och utspelar sig någon stans mellan verklighet och fiktion. Det finns en stark koppling till de olika spelvärldar som målgruppen befinner sig i. Kopplingen finns både till form, textinnehåll, upplevelsegrepp och interaktiva inslag. De digitala världar som målgruppen rör sig i har inte sällan en stark könsuppdelning. Även labb-miljöer kan lätt kodas som pojke/man. Att bryta upp labbmiljön och forma den som en stad/värld med olika scener ger oss större möjlighet att använda oss av olika uttrycksformer. Även valet av färg och material kommer att påverka själva upplevelsen. Att sätta in de interaktiva inslagen i en värld med en handling förstärker kopplingen till **gameification** vilket kan bidra till att öka motivationen, intresset, engagemanget och identifikationen med ett annars mycket komplext område.



Formen är scenografisk och skapar de olika scener och miljöer som Berättelsen utspelar sig i. Besökaren ska direkt förstå att hen är en del av både innehåll och rum. Valet av scener utgår från målgruppens upplevelsevärld, egna tankar om utformningen och de referensramar och begränsningar som blev tydliga i arbetet med målgruppen.





1. UTSTÄLLNINGENS SCENER – INTRO/SAMBANDCENTRALEN:

Välkommen till Jobblabb! Glöm inte att sanera dig från skadliga partiklar. Labbmiljöer kan vara känsliga saker. Bli skannad av vår x-rayigenkännare för att komma vidare till jobblabbets *Sambandscentral*. Här ser du ut över labbet och allt som sker. Sambandscentralen är det rum som har överblick, kopplar ihop och kommunicerar med labbets jobbhjältar. Ett nav, nod eller hubb.

Syfte:

Sambandscentralens syfte är att etablera upplevelsen – berättelsen, karaktärerna och scenen/världen. Besökaren ska snabbt förstå vad det handlar om och vilket uppdrag de har genom pedagogiskt grepp och interaktion.

Funktion:

I sambandscentralen ska besökaren känna att hen blir en del av Jobblabbet genom att förstå berättelsen och "checka in" för att själv bli en del av den. Funktionen är även att leda vidare besökaren in i utställningen genom en sluss.

Känsla upplevelse:

Sambandscentralen ska förflytta besökarna till en annan plats, en annan värld, Jobblabbet. Känslan är att det finns en utmaning som ska lösas. Det ska väcka nyfikenhet, förväntan, intresse och spänning. Redan här ska upplevelsen bidra till att identifiera och därmed engagemang.

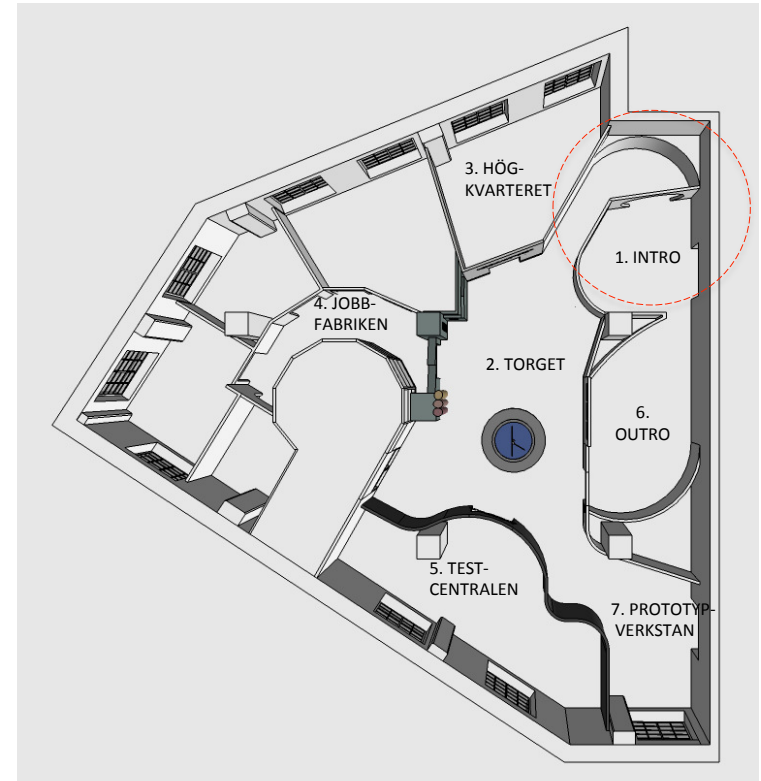
Uppdrag:

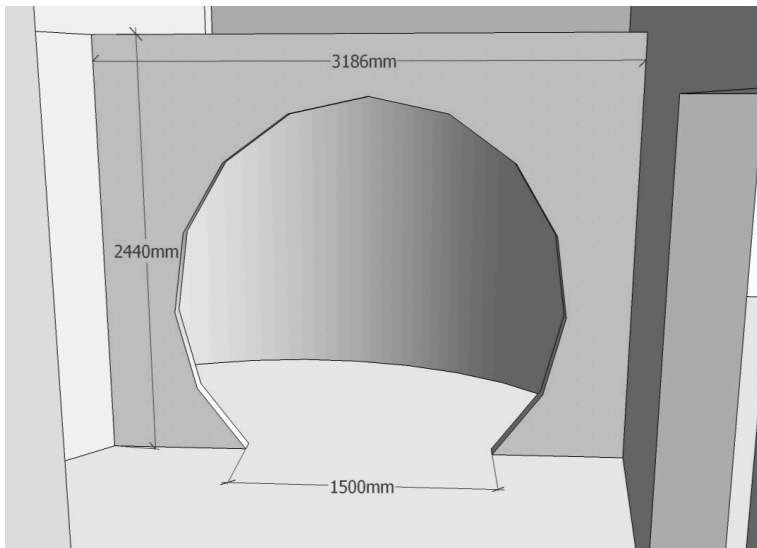
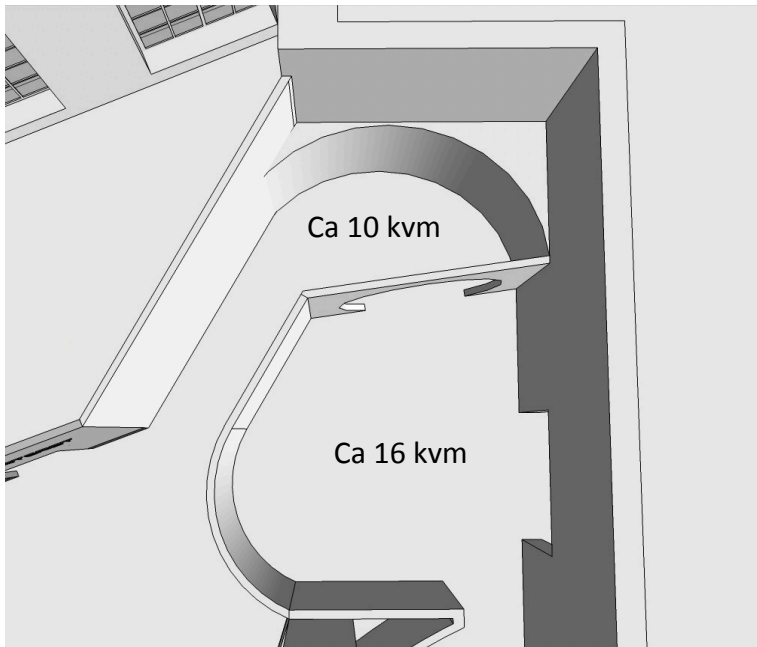
I sambandscentralen får besökaren checka in och få ett passerkort för att bli en del av Jobblabbet. Passerkortet hängs runt halsen i en nyckelkedja

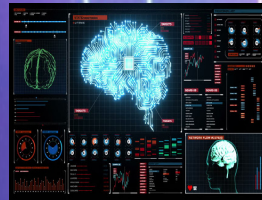
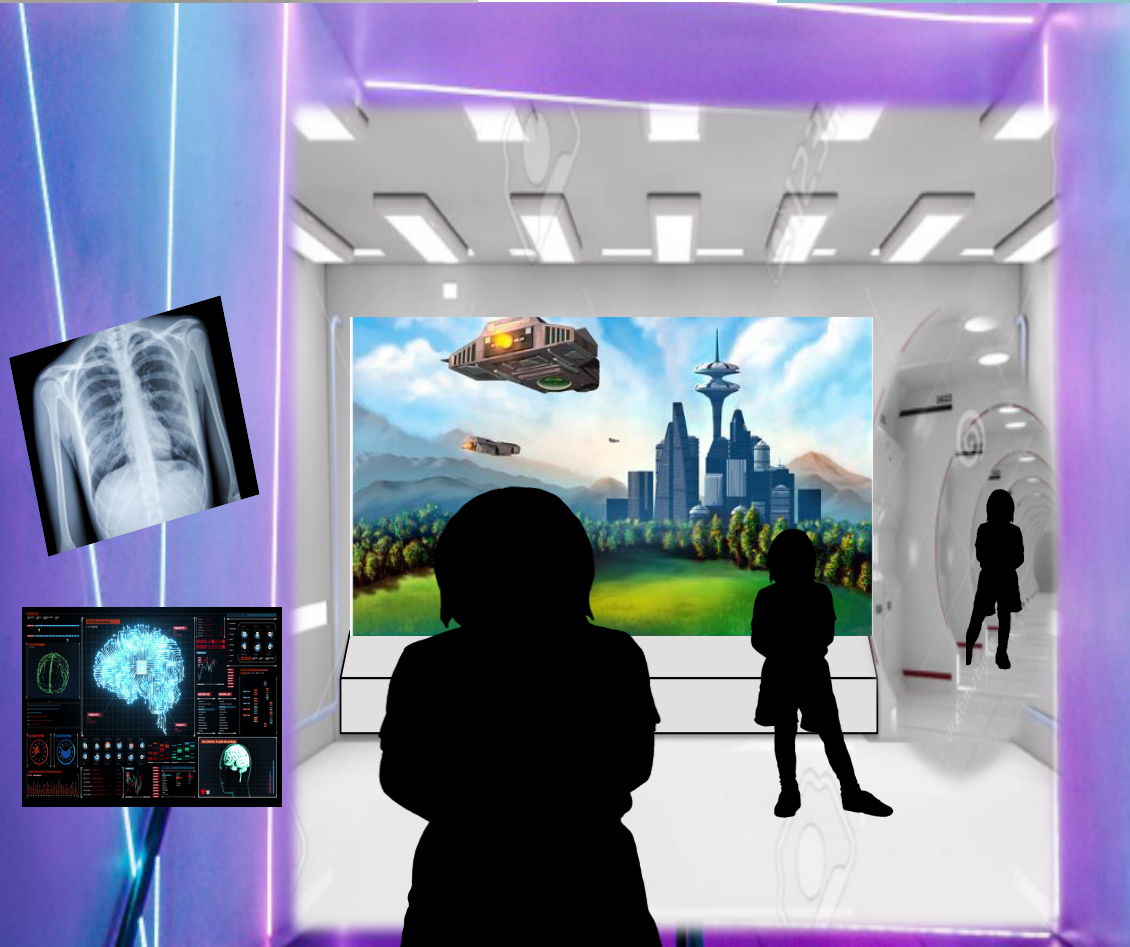
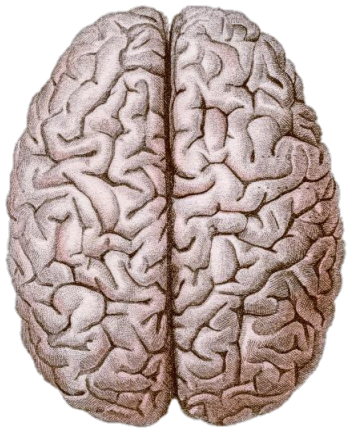
Gestaltning - Scen:

Besökaren kliver in i en saneringsluss som med vandrande ljus, knastrande ljud och röntgenbild läser av hen.

I Sambandscentralen ser besökaren ut över Jobblabbet, den miljö som hen snart ska kliva rakt in i. Utanför fönstren ges känslan av rörelse/förflyttning. Den stora projiceringen är utformad som ett stort fönster och framför den finns en manövreringspanel där du får upp information om de olika jobbhjältarna som jobbar i labbet. När du lämnar sambandscentralen med ditt passerkort runt halsen gör du det genom ytterligare en sluss som är ljud- och ljussatt för att få en spännande övergång till nästa scen *Torget*.







2. UTSTÄLLNINGENS SCENER - TORGET:

Nu har du gått från att betrakta jobblabbet till att själv vara inne och bli en del av det. Miljön påminner om en spelvärld och binder samman utställningens olika rum med vägar, skyltar, sittmöjligheter och symboler. Miljön ska kännas igen från stora projiceringen i Kontrollrummet.

Syfte:

Torget syfte är att etablera världen för Jobblabb och hålla ihop utställningens olika delar/rum genom tydliga passager in till de olika utställningsdelarna. Detta ska även bidra till att skapa tillgänglighet, tydliggöra berättelsens dramaturgi och uppdragets utförande.

Funktion:

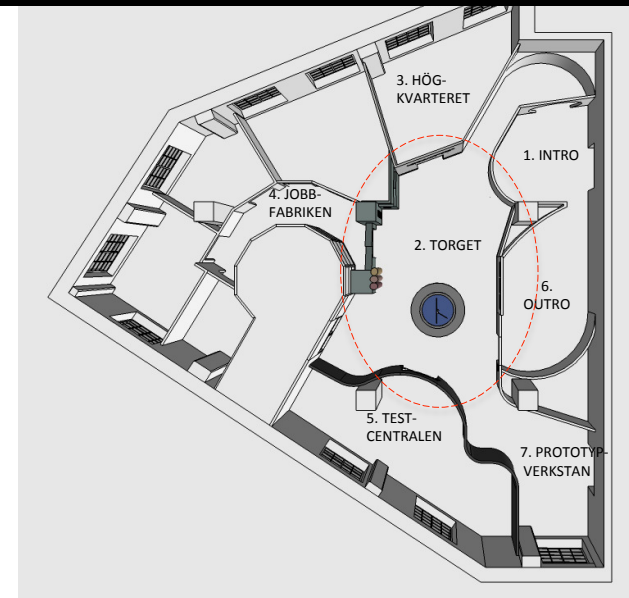
Torget ska fungera som en utgångspunkt och vägleda besökaren genom utställningens olika delar genom bra flöden och god wayshowing/wayfinding. Även erbjuda en plats för samling, samtal, reflektion, vila och möjlighet till fördjupning. Det ska även skapa lugn för att balansera mot all den aktivitet som sker inne i utställningens olika rum

Känsla upplevelse:

Att gå från sambandscentralen in till torget ska ge en stark upplevelse att kliva in i en helt annan värld. Precis som ett torg binder samman, skapar riktningar, rum och gör omgivningen till silhuetter och kulisser ska torget bli en plats som bryter av och skapar den kontrast som behövs i utformandet av rumslig dramaturgi. Spår och ledtrådar läcker ut som skvallrar om att det bubblar och pågår något bakom fasaderna.

Uppdrag:

Torget uppgift är inte kopplad till interaktion på samma sätt som de övriga utställningsrummen. Fokus ligger istället på att tydligt förmedla hur besökarens uppdrag ska genomföras. Göra val, vart ska jag? Även eventuellt erbjuda olika fördjupningsmöjligheter.

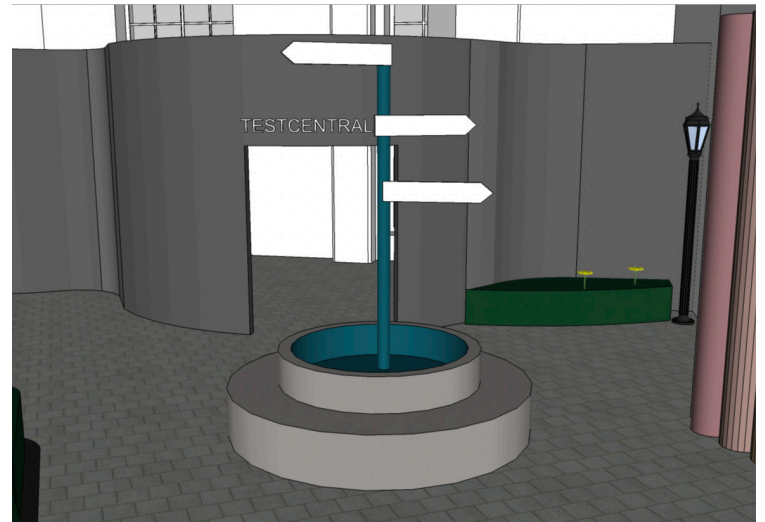
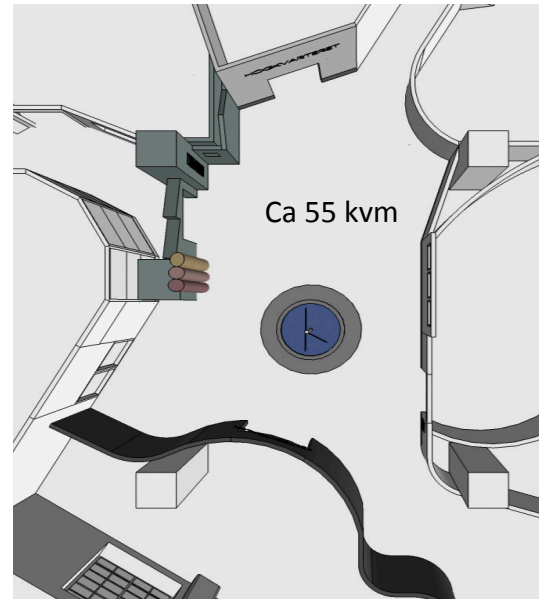
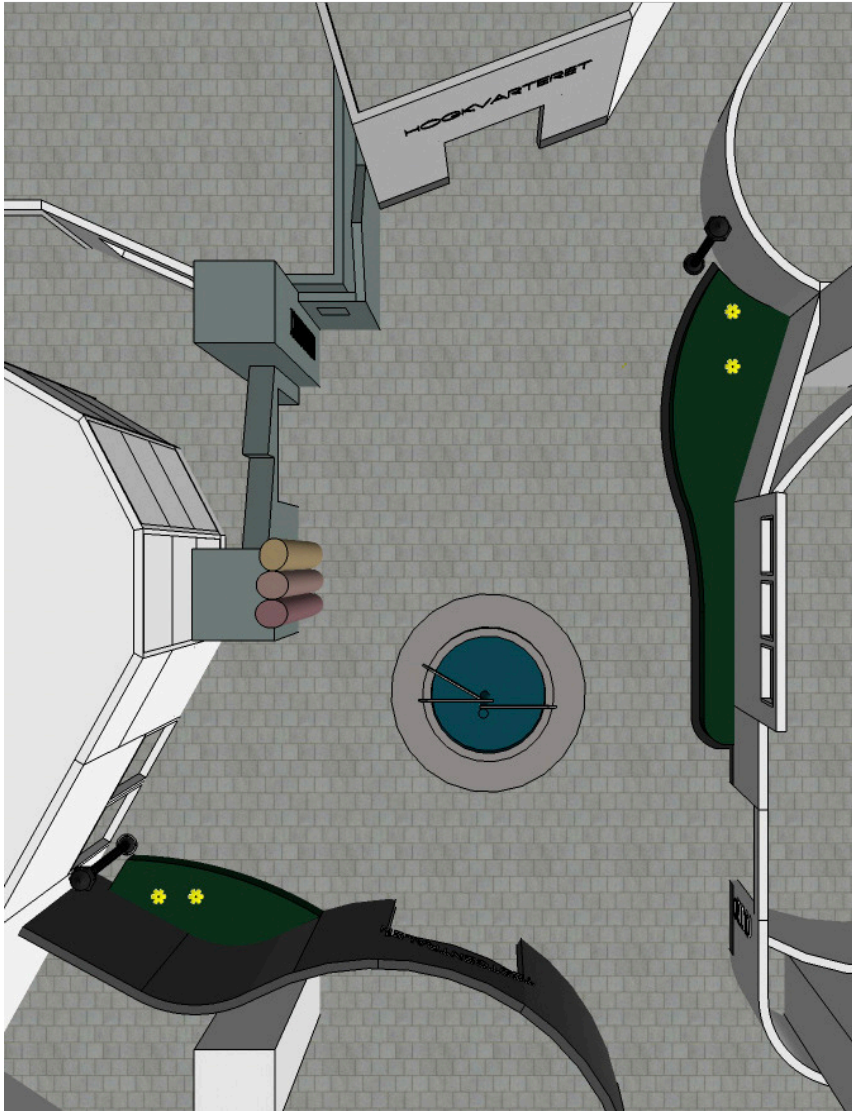


Gestaltning - Scen:

Torget är som ett kärleksbarn mellan en stad och ett labb. En blandning mellan den fysiska och digitala världen – autentisk fiction, det är på låtsas men känns på riktigt. Estetiskt är det mer avskalat än övriga utställningen, både vad gäller form och innehåll. Detta behövs för att skapa kontrast i dramaturgin men även för att stärka rummets funktion som bland annat är att vägleda. Det är en form som etablerar den övergripande och sammanhängande formen för utställningen. Den överensstämmer med den värld som besökaren ser i sambandscentralen och bryter av mot formen inne i de olika utställningsrummen för att skapa variation och pop-outeffekt.

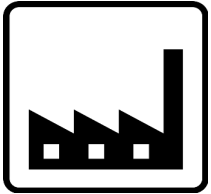
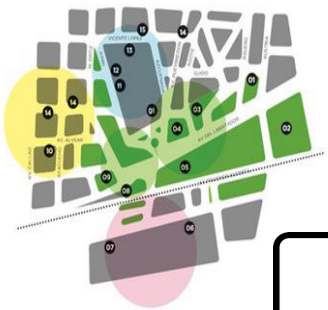
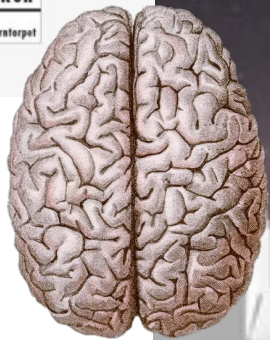
Miljön ska kännas labbaktig men ta inspiration från hur en stad är konstruerad med tydlig spelestatik. En värld som är kongenial med den spelvärld som unga känner rör sig i.

Torget är en scen som stärker det syfte och funktion vi önskar – riktning, kunna stanna upp och betrakta och samlas. Det finns rörelse men inte i form av flöden på samma sätt som t.ex. trafik/rondell.





- Huddingevägen 1-21
- Förrådsvägen 4
- Framtidsgatan
- Svartvikens Väg
- 2-46
- Hällbybacken 5-23 kv. Kvarteret



3. UTSTÄLLNINGENS SCENER - HUVUDKONTORET:

Här lär du känna Labbteamet med Jobbhjältar. De är ute på uppdrag men du kan utforska deras huvudkontor och lära känna karaktärerna. Vilka är deras skills/superkrafter och vad är deras roll? Vilka Uppdrag löser de och vem kan du identifiera dig med? I ett Huvudkontor får en uppdrag, samlas, stämmer av, förvarar sina gadgets och kläder, redovisar resultat, lägger upp arbetet, fördelar arbetsuppgifter, beslutar, ges roller och identifierar problem att lösa.

Syfte:

Berättelsen som etableras i Introt/sambandscentralen ska utvecklas. Besökarna ska bli nyfikna på och förstå jobbhjältarna och de uppdrag de utför. Jobbhjältarnas karaktärer baseras på Riasec och andra kodningssystem. Syftet med detta är att de genom de olika jobbhjältarna ska förstå olika egenskaper och hur dessa behövs och är betydelsefulla i t.ex. ett team/labb.

Funktion:

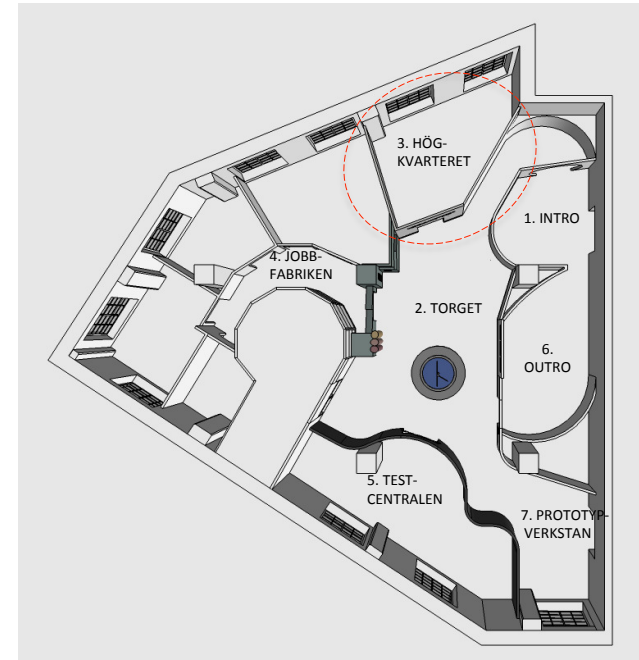
Besökarna ska lära känna jobbhjältarna och uppdragen de utför genom att själva undersöka och utforska miljön i jakt på ledtrådar. Det är svårt, inte minst för barn, att se sina styrkor och självskatta sig. Interaktionen med rummet ska underlätta detta genom att få förståelse för olika egenskapers och styrkors betydelse, särskilt i en grupp. Även att vi kopplar samman dessa egenskaper och färdigheter med det som målgruppen gör och värderar i sin vardag och verklighet som t.ex. intressen, populärkultur

Känsla upplevelse:

Att jobbhjältarna är ute på uppdrag och att du har möjlighet att snoka runt för att ta reda på mer, vad gör de? Hur skiljer de sig åt? Nyfikenhet, spänning, intresse.

Uppdrag:

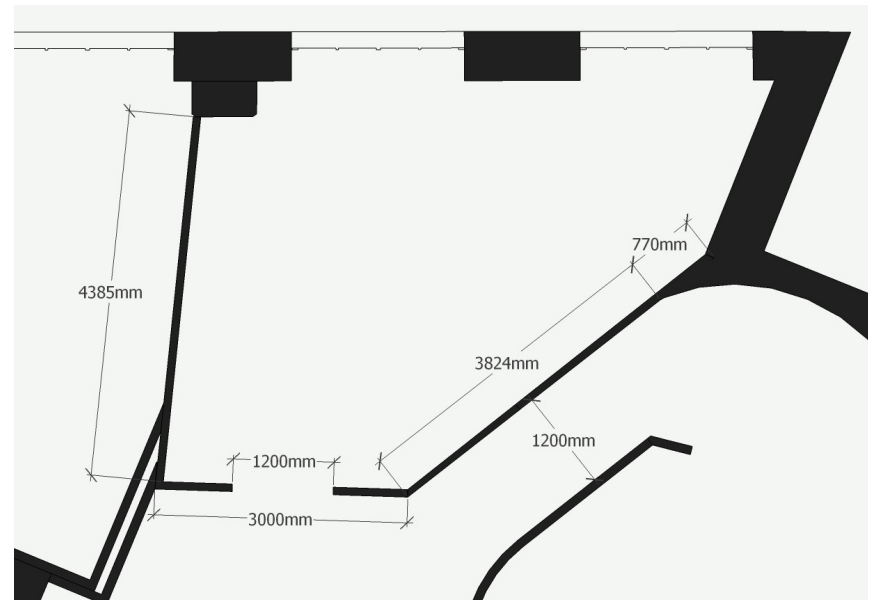
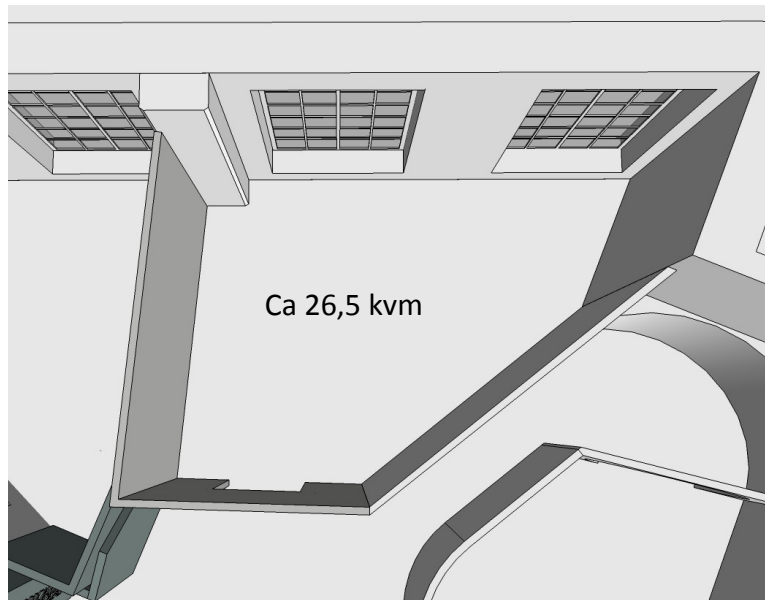
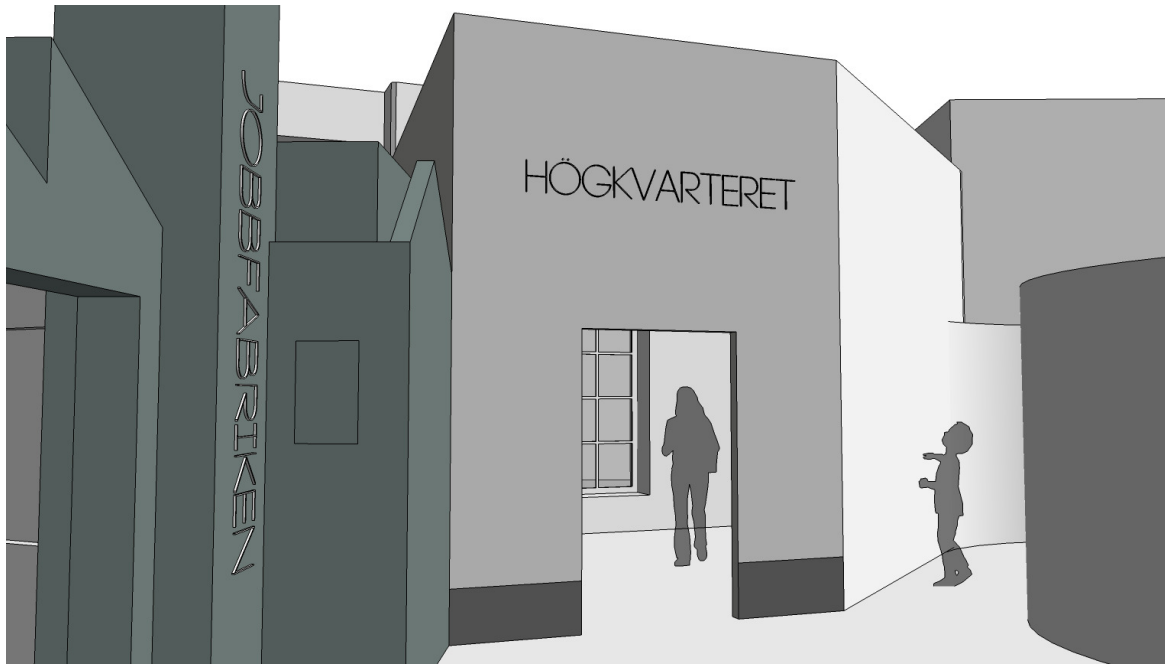
I Huvudkontoret får besökaren välja en Jobbhjälte som de känner liknar dem. Samla ledtrådar, göra val vem du liknar i jobblabbet. Vilken roll väljer du? Här gör du din första registrering som kommer påverka ditt eget identitetskort (färgkodat)

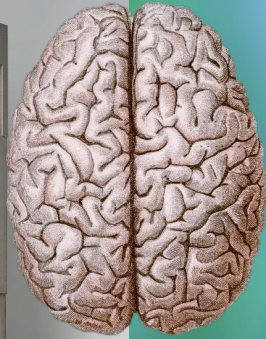
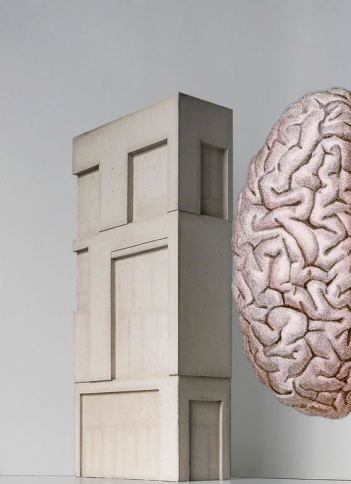


Gestaltning - Scen:


Huvudkontoret är som en blandning mellan det klassiska superhjeltehögkvarteret, kontor, fikarum och verkstad. Lite rörigt, stökigt och många detaljer. I formen, berättelsen och interaktionsmomenten ryms både ledtrådar och information om jobbhjältarna och uppdragen. I rummet finns prylar, dräkter, gadgets, diplom, avklarade, pågående och nya case/uppdrag, karaktärbeskrivningar "Vi jobbar här", arkivlådor med bevis och ledtrådar.

Genom att interagera med och utforska rummet, tex skanna saker, tjuvlyssna, dra ut lådor och läsa får du veta mer om de 6 karaktärer som utgör labbteamet.





AMANDA CLOSSEN



THE MEDIA MAVEN

AMANDA CLOSSEN

ALIAS: The Media Maven CONTACT: ac17@psu.edu

OCCUPATION: Learning Design Librarian

HOME BASE: Penn State University Libraries, University Park
librarian_psu.edu

MISSION: To pierce the darkness of online misinformation with the light of critical analysis and observation.

SPECIAL POWERS: Innate understanding of Internet search able to tell the difference between popular and scholarly sources without looking.

FAVORITE BOOK: The Diamond Age

CYBRARIAN



JOHN MEIER

CYBRARIAN

OCCUPATION: SCIENCE LIB

HOMEBASE: PHYSICAL & SCIENCE LIB

DUTY/L: STAFF

TWITTER: JOHNNY STAFF

CONTACT: MEIER

MISSION: CONNECT PEOPLE WITH THE INFORMATION THEY NEED

SPECIAL POWERS:

- > BRID PROTOTYPING
- > ONLINE TUTORIALS AND CHIBES
- > PROBLEM SOLVING WITH TECH
- > ANALYZING DATA
- > FINDING TOP RESEARCH ARTICLES
- > HELPING FRUSTRATED USERS

SIDKICK: BIG DATA

FAVORITE MOVIE: BLADE RUNNER

RACHEL A. SMITH



"THE SIREN"

OCCUPATION: REPERT LIBRARIAN

HOME BASE: PENN STATE UNIVERSITY LIBRARIES PAID LIBRARIES-PSU.EDU

CONTACT: RAS17@PSU.EDU

MISSION: TO "SING" THE ALARM AND ALERT STUDENTS TO THE BEST RESOURCES ON AND OFF THE NET

SPECIAL POWERS:

- MAKING INFORMATION ACCESSIBLE
- USING MY VOICE TO FIGHT THE GOOD FIGHT
- CREATING AUDIOVISUAL TUTORIALS AND GUIDES
- USING FUN AND CREATIVE TEACHING METHODS
- PROOFREADING

FAVORITE TV SHOW: BLUE

FAVORITE BOOK: THEIR EYES WERE WATCHING GOD



4. UTSTÄLLNINGENS SCENER - JOBBFABRIKEN:

Stämpla in i Jobbfabriken. Det är här en provar på egenskaper, kunskaper och förmågor. Viktiga ingredienser när en ska skapa och förändra jobb. Utforska dig fram för att ladda din personliga karaktär med nya skills genom att registrera vilka stationer du testat. Jobbfabriken är som en träningslokal där en tränar upp eller upptäcker sina olika förmågor.

Syfte:

Denna utställningsdel ska bidra till att ge besökaren insikt om olika förmågor genom att utforska och prova olika utmaningar, uppdrag och stationer. Förhoppningen är att hen även testat sådant som hen inte är van vid eller identifierar sig med för att på så sätt erbjuda en bredd av sätt att lösa en uppgift. Ett mer övergripande syfte är att förstå hur olika egenskaper används på arbetsmarknaden.

Funktion:

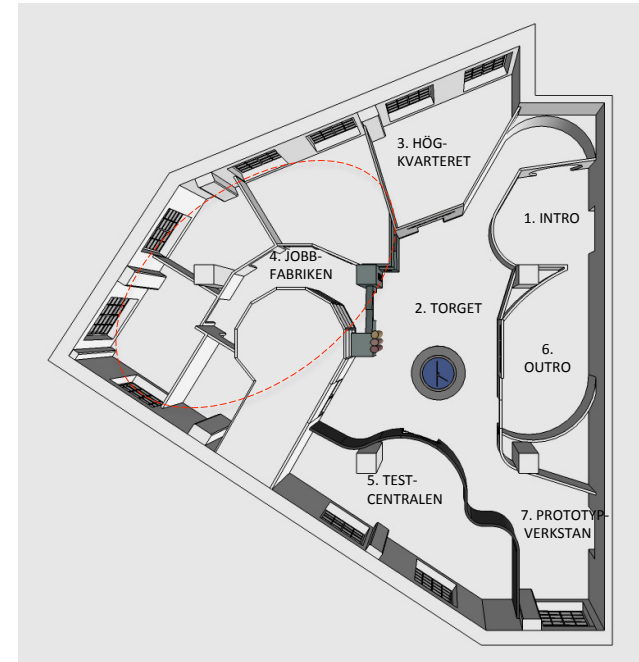
Besökarna ska aktivt interagera med miljön. Här testar och utmanar besökaren sig själv genom olika uppdrag och egenskaper. Utställningsdelen ska både berätta om och skapa interaktion som tydliggör olika egenskaper och förmågor samt göra kopplingar till olika jobb. Kortfattat byggs olika delar/förutsättningar för olika jobb. Här får besökaren även ta del av vilka Jobbhjältar som jobbar på de olika avdelningarna/är ute på uppdrag. Även "riktiga" Jobbhjältar.

Känsla upplevelse:

Det ska kännas som en verkligen kliver innanför fabriksportarna och att en spännande miljö finns att utforska. Besökaren ska känna både trygghet och nyfikenhet och varje avdelning i Jobbfabriken bjuder på en tydlig scen för att inte tappa besökarens intresse och engagemang.

Uppdrag:

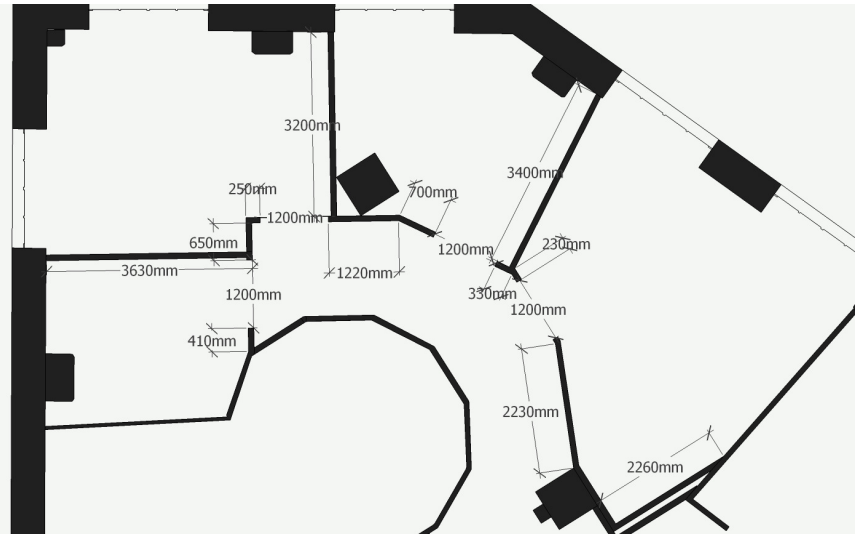
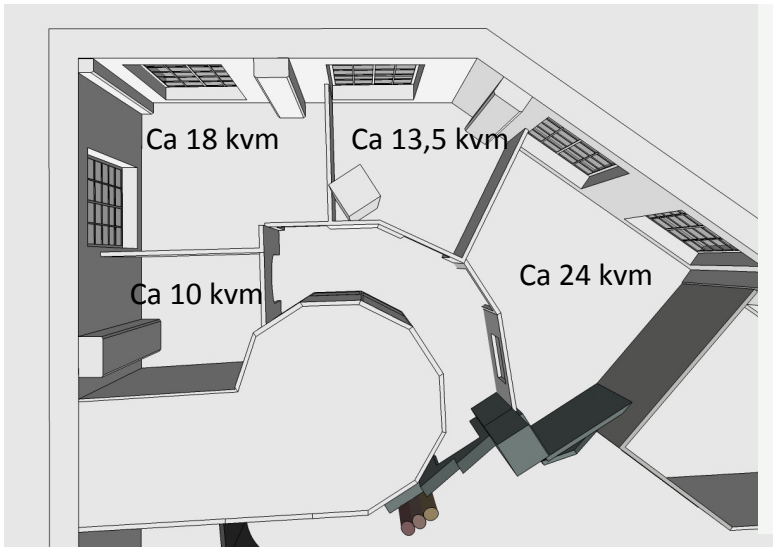
Lära sig mer om olika egenskaper som en Jobbhjälte kan besitta och som har en betydelse för arbetslivet/arbetsmarknaden.



Gestaltning - Scen:

Jobbfabriken reser sig högt och ut ur en skorsten sprider sig regnbågsrök. Det är full aktivitet och du kliver in genom den tunga porten. Du står i en reception och förstår att du kan välja olika avdelningar. Kanske tar du dig vidare till Arkivet och testar minnet eller tar en sväng till Larmcentralen och löser en konflikt. När den är löst beger du dig till verkstan, det är alltid något som måste skapas, lagas eller uppfinnas.

Jobbfabriken är den största utställningsdelen och består av avdelningar/ olika zoner eller rum med kluster av interaktionsstationer. Varje zon har en sammanhållande rubrik som ska återspeglas i formen. Ex på avdelningar, se nästa sida.



EX. UPPLEVELSERUM I JOBBFABRIKEN: (kan ändras efter interaktionsutveckling + test mot målgrupp)

KONTORET:

Sitta vid ett kontor, vad trist! Absolut inte. På ett kontor finns mängder av saker att lösa och det behövs många olika kompetenser. Mattesnillen, folk med ordningssinne, den som sätter rätt person på rätt plats, kan hantera massor av olika människor, från surputten till den som springer på fel bollar.

- Administrerar, sköter ekonomi/Räknar ut, medarbetarsamtal, Samordna, Sorterar, drar D-lines, planerar, fika, Informerar, tar fram underlag, anställer, möten, socialt, Planerar från A-B.

Aktiviteter:

- Uträkningar – siffror
- Data och info
- Skapa planer och ta sig från punkt A till punkt B
- Charader (socialt, kommunikation, Lego)
- Presentation av Jobbhjälte
- Presentation av en riktig Jobbhjälte

ARKIV/LAGER:

Arkiv och lager är spännande platser. Lådor och pärmar från golv till tak, gångar som ersätts av en annan gång. Databaser och ibland hemliga dokument. Historier, prylar, pryttlar och viktigheter. Spännande personer och spår av det förgångna.

- Vårdar, minne, bevarar, tillgängliggör, hjälper, förstå samband, ordning och reda, struktur, system.

Aktiviteter:

- Sortera saker i ordning
- Lägga rätt för att få rätt svar
- Minne – komma ihåg
- Förklara ngt/göra ngt komplext så att det blir begripligt
- Läsa om jobb som funnits och försvunnits
- Presentation av Jobbhjälte
- Presentation av en riktig Jobbhjälte

LARMCENTRALEN:

Precis som det ibland blir rörigt, konflikter och utmaningar som måste lösas snabbt i skolan, med syskon och i mobilspel så blir det även det på arbetsplatser. Då kan det behövas en Larmcentral där en kan kalla in experthjälp. Är det en maskin som inte funkar, några har en konflikt, en annan har slagit sig och den tredje har ett problem som hen inte hittar en lösning på.

- Löser konflikter, tar hand om, övervakar, ger vård, lyssnar, observant, friskvård, akutrum, Löser problem

Aktiviteter:

- Problemlösning
- Observera/övervaka – se när något går fel
- Konflikthantering/medling
- Lyssna
- Lägga ihop olika ledtrådar

PRODUKTIONSNUM/VERKSTAD:

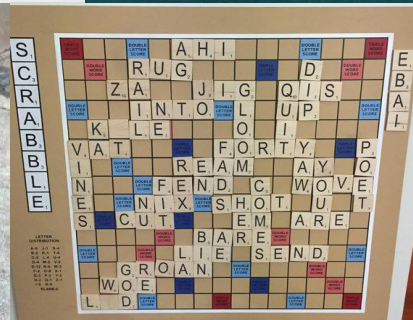
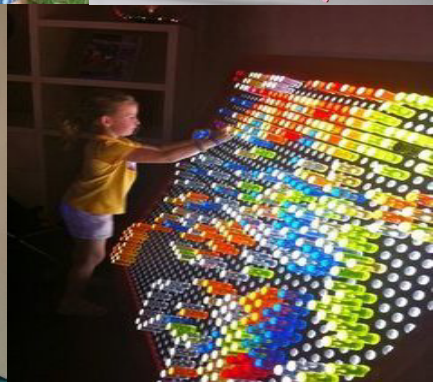
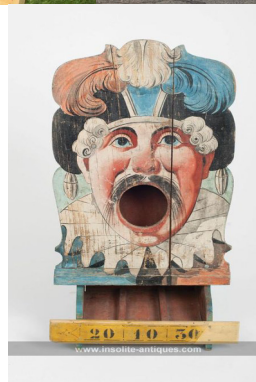
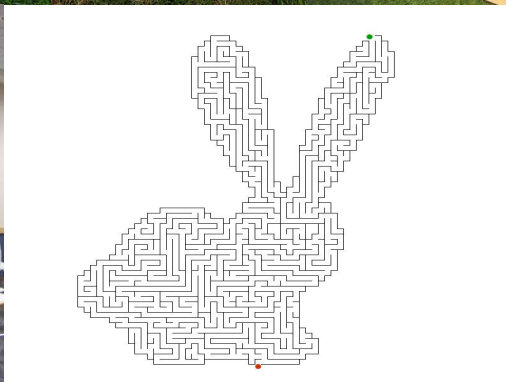
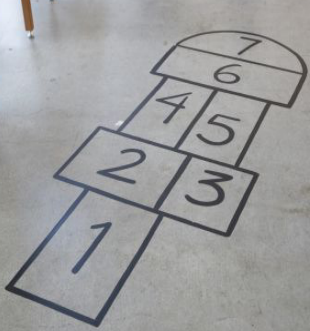
En miljö som osar aktiviteter. Här finns spännande maskiner, verktyg, uppfinningar och processer

- Sätter ihop, gör fel, gör om, lagar, tänker, följer instruktioner, producerar, tillverkar, skapar.

Aktiviteter:

- Skapar/Bygger/Konstruerar
- Följer instruktioner
- Lära genom att misslyckas
- På tid
- Presentation av Jobbhjälte
- Presentation av en riktig Jobbhjälte





5. UTSTÄLLNINGENS SCENER - TESTCENTRLEN:

Nu är det dags att lösa uppdrag med dina nya erfarenheter. Testa de 6 olika sätten för att känna efter vad eller vilka som är just dina sätt. Vilket är mest du?. Här kan du få stöd, tips och råd av Jobblabbs Jobbhjältar, men även "riktiga" Jobbhjältar. Hur och på vilka sätt hade de löst det, vad är just deras sätt Ladda din Labb-kort så att den får just din superkraft.

Syfte:

Målet är att få besökaren att närma sig sina egna styrkor och försöka identifiera dem. Att få förståelse för hur en själv helst löser en uppgift. Även visa att ett problem/utmaning kan lösas på flera olika sätt och att det finns styrkor med samtliga. Besökaren ska genom både innehåll och upplevelse få känslan att alla behövs och att de olika sätten är nödvändiga

Funktion:

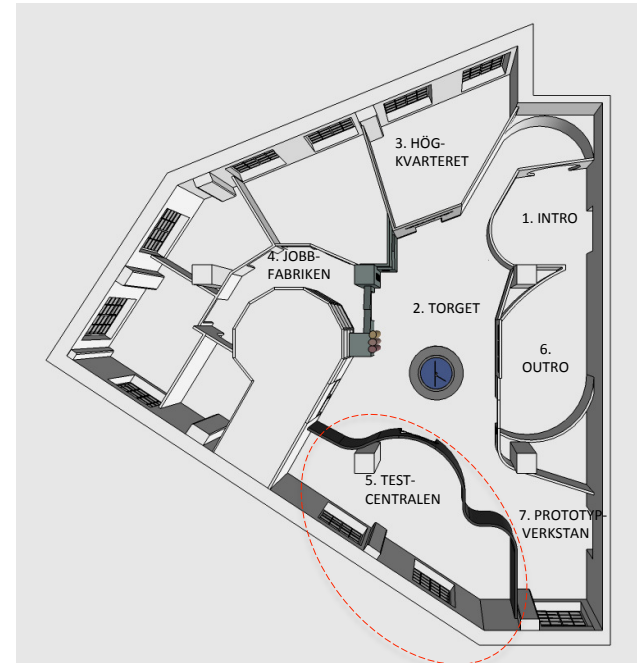
Knyta samman akt 2 och erfarenheterna från Jobbfabriken. Få testa att lösa uppdrag/problem/utmaningar på olika sätt och registrera det sätt som passar en bäst.

Känsla upplevelse:

Upplevelsen och känslan när är att det är något som ska lösas, att det är viktigt för att ta sig vidare och att besökaren är en viktig del i detta där hen får använda sin kapacitet.

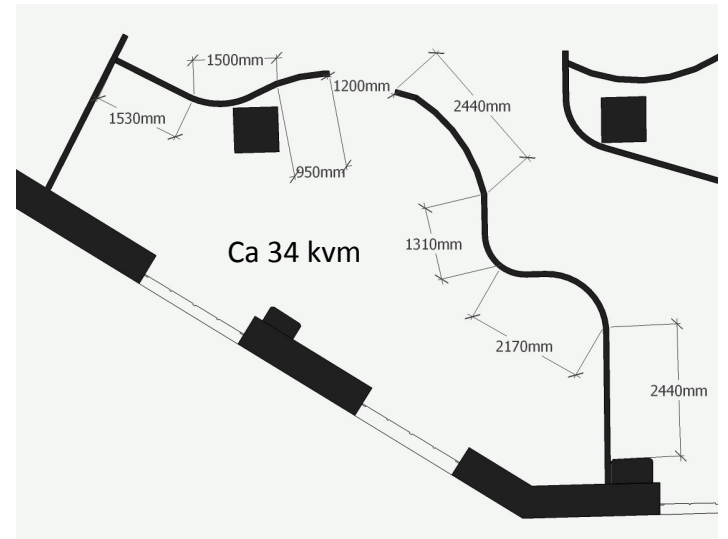
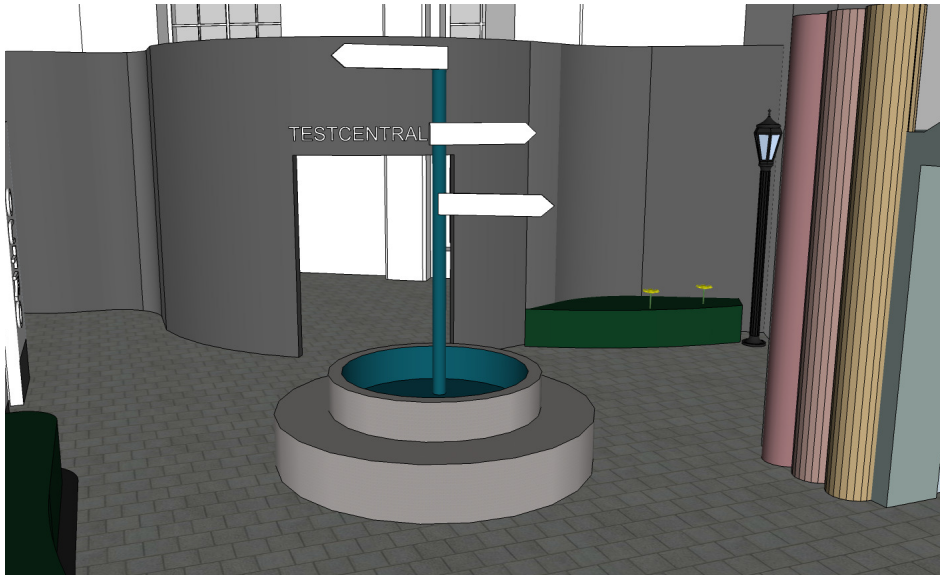
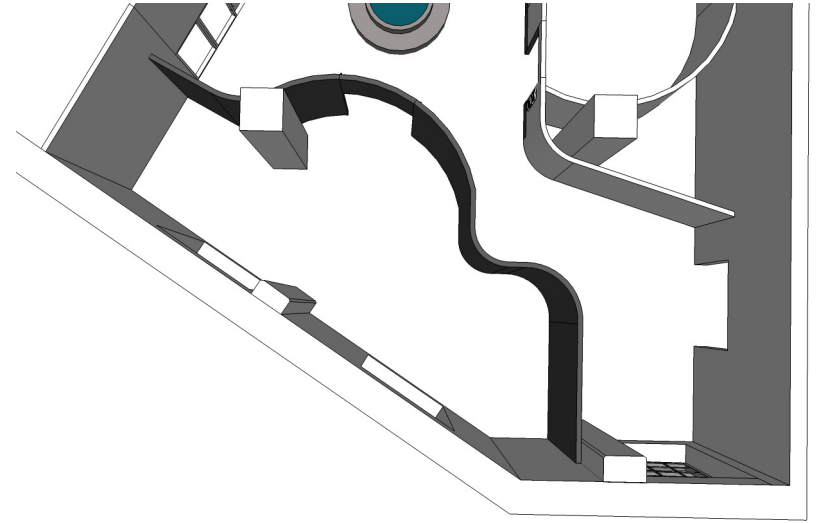
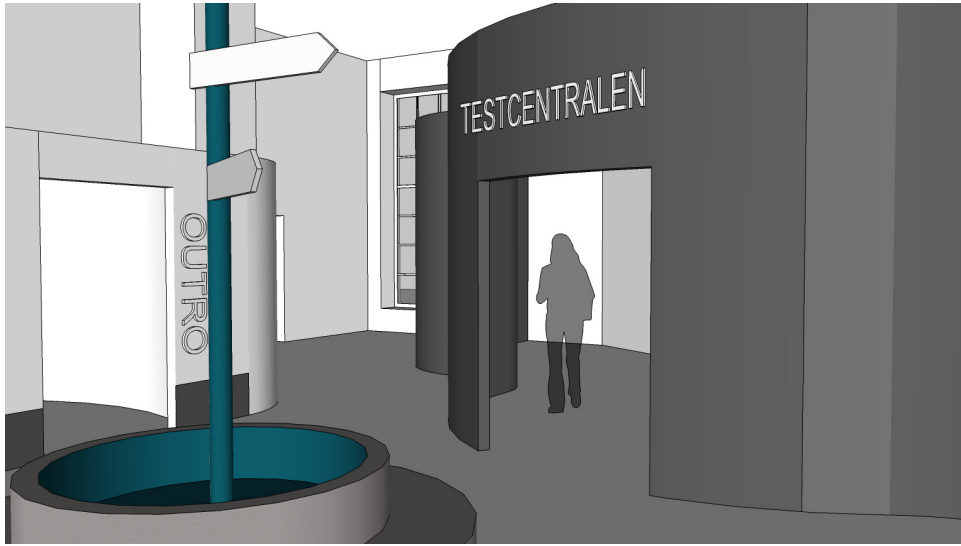
Uppdrag:

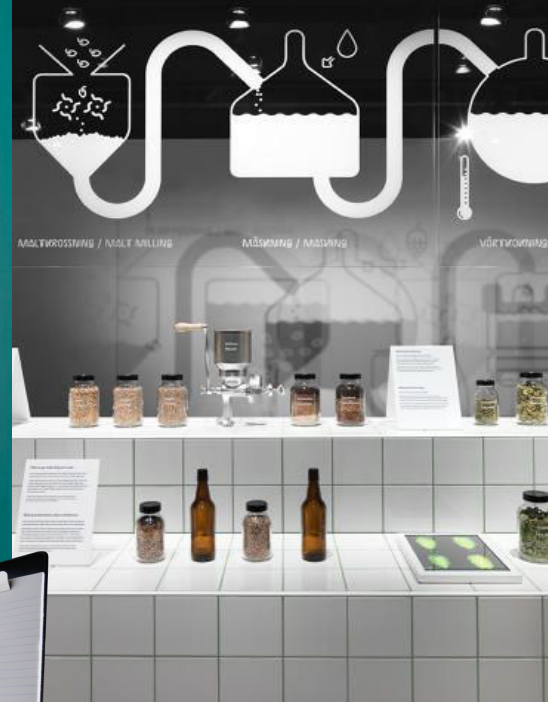
Lösa uppdrag på sex olika sätt, vilka är kopplade till de sex olika Jobbhjältarnas karaktärsdrag/egenskaperna.



Gestaltning - Scen:

Besökaren kliver in i en labbmiljö som bär på typiska material och symboler som exmempelvis, glas, metall, plast, mikroskåp, provrör, dragskåp, förstoringsglas, tester m.m. Färgerna är det som bryter av med det klassiska labbet som många gånger är manligt kodat både vad gäller estetik, roller och berättande. Miljön andas: Undersöka, utforska, testa men även ifrågasätta, Misslyckas, göra fel och lära nytt.





6. UTSTÄLLNINGENS SCENER – OUTRO/SAMBANDSCENTRALEN DEL 2:

OUTRO/RESULTAT – CHECKA IN/UT DIN KARAKTÄR!

Nu har besökaren utforskat, testat och löst uppdrag. I outrot skapas ett starkt avslut på upplevelsen, både mer övergripande och för individen/besökaren. Det är här besökaren registrerar sitt Labb-kort och ser vilka skills som registrerats – Vilken regnbåge! Men än är det inte klart. Vad vill du lägga till? Justera just dina skills. Vem är du? Slutregistrera ditt val. Nu är du en del i jobbteamet.

Syfte:

Outrot ska sammanfatta utställningen och resultatet som både visas och justeras ska bidra till att stärka självbilden och vidga möjlighetshorisonten hos besökaren. Dels genom visualisering och karaktärsbeskrivning, men även genom att besökaren själv får göra sista justeringen. Kopplingen till andra ”riktiga” jobbhjältar ska bidra till att skapa en koppling till arbetslivet samt erbjuda goda förbilder och en normkreativ representation av människor och roller. Besökaren ska lämna utställningen med nya insikter om både sig själv och arbetslivet.

Funktion:

Sammanfatta utställningsupplevelsen och låta besökaren utveckla sig själv som jobbhjärte. Få med sig resultat och nycklar.

Känsla upplevelse:

Känslan ska likna den vid utställningens intro, sambandscentralen. Men där känslan ska vara att ta sig vidare in i labbet i introt ska outrot ge mer tid för eftertanke och möjlighet att slå sig ner. Känslan är att det handlar om mig, vem jag är i allt detta.

Uppdrag:

Registrera sitt labb-kort, justera jobbhjälten, få en koppling till ”riktiga” jobbhjältar

Gestaltning - Scen:

Se intro

