

## Om samarbejde i efterårsferien

Flere af de computerbaserede aktiviteter i efterårsferien var udviklet af Cordula Vesper, som er adjunkt i kognitionsvidenskab og kognitiv semiotik ved Aarhus Universitet. Her fortæller hun om sine samarbejdsstudier på Steno Museet.

Howdan er det at arbejde sammen som en gruppe? I efterårsferien havde jeg æren af at nærme mig det

spørgsmål på to forskellige måder.

På den ene side er det et af de centrale spørgsmål i min forskning, som jeg tog med på Steno Museet i en uge. Børn og deres forældre eller bedsteforældre kunne komme og prøve to eksperimenter, hvor de skulle koordinere deres bevægelser ved at tegne med sollys på et digitalt lærred eller koordinere med hinanden for at vinde et computerspil. På den må-

de kunne de prøve både det fantastiske og det udfordrende ved at arbejde som en gruppe.

På den anden side var jeg så heldig selv at opleve at være en del af en fantastisk gruppe – som gæstemedarbejder på Steno Museet – et dejligt sammenfald.

Jeg er kognitionsforsker ved Aarhus Universitet, associeret med Interacting Minds Center. Min forskning fokuserer på de kogni-



*I computerspillet "Cykelkongen" skulle to personer samarbejde om at få en 'tandemcykel' til at bevæge sig hurtigere på skærmen end cykelkongens cykel. Foto: Cordula Vesper.*



*Børnene var meget optaget af at trykke samtidigt på deres knapper, når der blev givet signal på skærmen. For så kunne de måske slå cykelkongen. Foto: Cordula Vesper.*

tive processer, der giver os mennesker mulighed for at arbejde sammen som en gruppe. Særligt er jeg interesseret i, hvordan vi justerer den måde, vi bevæger os på, når vi gør noget sammen med et andet menneske. Lad mig give tre eksempler på, hvorfor jeg finder netop det emne så fascinerende:

### Ved fælles hjælp

Eksempel 1: Forestil dig et tomt rum, der på få timer

bliver en interaktiv video-kunsthinstallation og et eksperiment. Mere præcist er det tomme rum Steno Museets udstilling *Videnskab er lidenskab*, der bliver til eksperimentet "Sunlight graffiti". Det er et samarbejde mellem Studio Olafur Eliasson og Interacting Minds Center, hvor børn kan tegne sammen med sollys. Hvordan blev det rum transformeret?

Svaret er simpelt: Ved ko-

orderede handlinger mellem ganske få mennesker. Det sås tydeligt den dag, vi satte installationen op: Caroline, som er studerende ved Cognitive Science, og som skulle samle data til sin bacheloropgave i efterårsferien, står på en stige og sætter sorte gardiner op for at lave et mørkt rum til eksperimentet. Samtidig ser Niels fra museets værksted, hvilke værktøjer og materialer

*Fortsættes side 18*

**Om samarbejde ...***Fortsat fra side 13*

vi har brug for, før vi selv indser det. Jeg hjælper Caroline med at holde gardinet, mens jeg i telefonen får tekniske instruktioner af Daniel, som er programmør i Berlin og designeren af "Sunlight graffiti". I mellemtiden leder Linda fra museet og Charlotte, der er forskningsassistent ved Interacting Minds Center, efter et bord til computeren og kører det fra museets lager over i det tomme rum. Alt dette er samarbejde.

**Koordineret handling**

Eksempel 2: Det andet eksperiment, vi udførte i efterårsferien var et computerspil om samarbejde. Ved at trykke på to knapper på præcist det samme tidspunkt, kunne to personer få en tandemcykel til at bevæge sig fremad på skærmen. Målet var at nå mållinjen

for cykelkongen, en almindelig cykel styret af computeren.

Det er åbenlyst, hvor samarbejdet er i dette spil: Kun ved at have sin opmærksomhed rettet mod sin partner og forudsige, hvornår han eller hun trykker på knappen, er det muligt at koordinere godt nok til at vinde spillet. De fleste gæster mærkede, hvor svært det kan være, men også hvor godt det føles, når det lykkes at handle som én person – en rigtig gruppe.

Min forskningsinteresse er netop denne koordineringsproces, og vi er nu i gang med at analysere de data, vi indsamlede i efterårsferien.

Lad mig nævne endnu et aspekt af gruppearbejde. Alle museets formidlere, der stod ved eksperimentet, var meget åbne og entusiastiske for at få eksperimentet til at fungere. De lærte hurtigt, hvordan de bedst kunne fortælle børnene om spillet og

vores forskning bag det – og på den måde blev de midlertidigt medlemmer af vores forskningsgruppe. Alt dette er samarbejde.'

**En del af en gruppe**

Eksempel 3: Den daglige rutine på Steno Museet imponerede mig, fordi arbejdet var simplificeret så meget. Både den fælles morgenmad og den daglige introduktionsrunde hjalp til at vide, hvem alle medlemmer af gruppen var, og deres rolle var, og hvordan alle kunne hjælpe hinanden med at løse potentielle problemer. Det er også samarbejde, og for gæster som Caroline, Charlotte og mig var det den bedste måde, hvorpå vi kunne blive en del af gruppen i en uge.

Tak til alle for den meget imødekomende atmosfære og den helt igennem fantastiske tid på Steno Museet.

*Cordula Vesper***Til Steno Museets Venner**

- Så er det atter tid til at forny sit medlemskab af venneforeningen. Kontingentet bedes indbetalt på konto 1551 0001457624 inden 10. januar 2020. Taksterne er 200 kr. for personligt medlemskab og 300 kr. for parmedlemskab.
- Kassereren har fået ny mailadresse: [VibekeReinhardt1@gmail.com](mailto:VibekeReinhardt1@gmail.com).
- Boggaven i 2020 bliver Morten A. Skydsgaard m.fl. (red.): *Kend din kropspolitik*.
- Foreningen afholder generalforsamling på museet onsdag 18. marts 2020 kl. 19.30.