



Med sanserne på besøg i herregårdenes kulturarv

Museumsundervisning i det kulturhistoriske læringsrum

Helle Ingerslev Kristensen

For at forstå det samfund vi lever i og træffe kvalificerede valg, er det nødvendigt at forstå samfundets og vores egen fortid, og derfor er det en særlig vigtig opgave for museerne at være relevante og aktuelle kraftcentre, når det kommer til at skabe en fælles indgang til kulturarven for børn og unge. Faktisk peger forskning på, at kultur og kreativitet kan spille en vigtig rolle i børns udvikling, trivsel og dannelse.¹ På de danske, kulturhistoriske museer har man for længst erkendt, at et stærkt kulturelt fundament skærper livsduelighed såvel som intellektuel udvikling hos børn og unge, og i tråd hermed udvikles og udvides mange kulturhistoriske museers undervisningspraksis i disse år.

På Gammel Estrup Danmarks Herregårdsmuseum anvendes dramatiserende formidlingsgreb og leg med karakterer og identiteter fra herregårdshistorien for de omkring 4.000 børn, der årligt gæster museet i forbindelse med undervisning. Foto: Gammel Estrup Danmarks Herregårdsmuseum.

Det betyder, at undervisning bliver en stadig større del af udmøntningen af museernes lovmæssige formidlingsansvar. Denne styrkelse af museernes arbejde med børn og unge har blandt været mulig takket være politisk opbakning til området samt en række reformer på skole- og uddannelsesområdet i kraft af den reviderede dagtilbudslov fra 2018, Folkeskolereformen fra 2013 samt reformen af ungdomsuddannelserne fra 2017.²

Denne artikel identificerer fem hovedtendenser i museumsundervisningen på Gammel Estrup Danmarks Herregårdsmuseum. Disse hovedtendenser er ikke unikke for Gammel Estrup som eksternt læringsmiljø, men afspejler på mange måder det aktuelle billede, når det kommer til de kulturhistoriske museers arbejde med børn og unge. De fem hovedtendenser er: Læringsmålsstyret undervisning, dialogbaserede læringsformer, materialitet i museumsundervisningen, partnerskaber mellem skoler og museer samt slutteligt inkluderende læringsfællesskaber. Til slut i artiklen diskuteres fremtidig udvikling på området.

Indledningsvis er det formålstjenstligt med en kort afklaring af begreberne museumsdidaktik, museums-pædagogik og museumslæring, da disse betegnelser ofte

anvendes i flæng, når museernes arbejde med skoler og institutioner belyses. Museumsdidaktik forstås ofte som design af den konkrete undervisning på museerne og indebærer især formulering af mål, valg af indhold, medier med mere.³ Anvendelse af ordet læring henviser ofte til den proces, som elever og øvrige gæster gennemgår i forbindelse med et museumsbesøg, og som ikke kan adskilles fra det enkelte individ. Endelig leder ordet museumspædagogik ofte tankerne i retning af nul til seks-årsområdet og i øvrigt begrebet museumspædagog, som var en stillingsbetegnelse i 1970'ernes museumslandskab.⁴ Anvendelse af betegnelsen museumslæring peger i retning af et styrket fokus på elevens proces og interaktion med stoffet og er egentlig mest dækkende for Gammel Estrups aktiviteter, men i denne artikel anvendes betegnelsen museumsundervisning alligevel, af den simple årsag at denne betegnelse kendes af flest personer uden for fagområdet.⁵

Læringsmålstyret undervisning

Den første hovedtendens i museumsundervisningen i dag er den læringsmålstyrede undervisning. Den er et resultat af Folkeskolereformen fra 2013, som ud over "Den åbne skole" bragte nye formelle krav i form af "Forenklede Fælles Mål" og ideen om læringsmålstyret undervisning i undervisningen på de danske skoler. En af de bagvedliggende tanker ved indførelsen af den læringsmålstyrede undervisning var, at definition af præcise og synlige mål for, hvad eleverne skal lære gennem en given aktivitet, medfører en styrket kvalitet af undervisningen og et øget læringsudbytte for den enkelte elev. Efter reformens indførelse er det på Gammel Estrup såvel som på mange andre kulturhistoriske museer blevet praksis, at det enkelte undervisningstilbud forholder sig til kom-

petence- videns- og færdighedsmål for de aktuelle fag. I forlængelse heraf har man i formidlingsfaglige kredse i årene efter reformen diskuteret, hvorvidt og i hvilken grad museernes undervisning skal afspejle skolernes formelle mål og læreplaner. Kritikken har i den forbindelse gået på, at museumsundervisning risikerer at blive en direkte forlængelse af skolernes undervisning uden at bidrage med noget nyt. Museerne skal ifølge kritikerne af den læringsmålstyrede undervisning undlade at tage udgangspunkt i formelle læringsmål og i stedet fokusere på egne styrker og uformelle læringsmæssige potentialer. Diskussionen pågår endnu, og i bestræbelserne på at definere og kvantificere det andet, som museerne kan bidrage med i læringssammenhænge, er der udviklet en række måleredskaber og modeller. Den britisk udviklede GLO-model Generic Learning Outcomes har i den forbindelse vundet en del indpas i danske sammenhænge.⁶ GLO-Modellen arbejder ud fra et bredt læringssyn og er som evaluerings- og planlægningsværktøj udviklet med henblik på at kunne evaluere museer og andre kulturarvsinstitutioners læringseffekter på skoleelever gennem kriterier som kreativitet, inspiration samt holdninger og værdier i supplement til de faglige mål lånt fra skoleverdenen såsom færdigheder, viden og kompetencer. GLO-modellen har en række fordele, da den søger at rumme alle de museale læringspotentialer, som den læringsmålstyrede undervisning ikke forholder sig til, og modellen anvendes derfor i evaluering af undervisningsforløb på Gammel Estrup.

Det lader sig naturligvis ikke gøre at overføre den læringsmålstyrede undervisning direkte fra skole- og til museumsverdenen uden at skele til iboende forskelle på tværs af de to institutionstyper. På museerne skal undervisningsdesignet som hovedregel flugte med det



Museumsundervisning på Gammel Estrup foregår ofte i det omkringliggende herregårdslandskab, hvor eleverne aktiveres med undersøgelser og eksperimenter. Her er elever i gang med at arbejde med arkæologiske teknikker og metaldetektorer i forbindelse med fundet af resterne af en teglovn i Auning i 2020. Foto: Gammel Estrup Danmarks Herregårdsmuseum.



Hvordan skaber man undervisningsforløb, der relaterer direkte til de faglige mål og kernestoffet for historiefaget i gymnasiet uden at gå på kompromis med de sanselige og aktiverende læringsformer, der kendetegner Gammel Estrups undervisningspraksis? En del af svaret kan være anvendelse af en kombination af skriftlige kilder og museumsgenstande med henblik på at skabe en mere flerstrengt undervisningsoplevelse. På billedet arbejder elever fra Paderup Gymnasium med at løse et mysterium med hjælp fra skriftlige kilder i kombination med fysiske genstande i udstillingen. Foto: Gammel Estrup Danmarks Herregårdsmuseum.

enkelte museums ansvarsområde, etablerede udstillinger, bevaringsopgaver og øvrige publikumsrettede aktiviteter. Alt dette harmonerer naturligvis ikke nødvendigvis med synlig læring, kanonpunkter eller videns-, kompetence- og læringsmål, og derfor kan den læringsmålsstyrede undervisning på museerne i sig selv skabe en række paradokser. Det kan desuden være vanskeligt på forhånd at definere et bestemt fagligt udbytte af et undervisningsbesøg på et museum, hvor de fysiske rammer, øvrige gæster, vejrlig og andre forhold oftest er ubekendte faktorer. Dog kan man argumentere for, at den læringsmålsstyrede undervisning har skabt en tiltrængt faglig diskussion om behovet for formelle kvalitetskrav til museumsundervisning.

Dialogbaseret undervisning på museet

Hovedtendens nummer to i museumsundervisningen i dag er den dialogbaserede tilgang til læring på museet. I denne tilgang er der fokus på en meget stærk inddragelse af elevernes egne opfattelser og forståelser af det formidlede indhold. Tanken er, at elevernes egne holdninger bidrager til nye perspektiver og kundskab på lige fod med underviserens. Denne tilgang til museumsundervisning er udbredt på mange kunstmuseer, men vinder i disse år også frem på de kulturhistoriske museer. Den bagvedliggende tanke er, at al elevaktivering bidrager til en øget motivation for læring. På Gammel Estrup praktiseres den dialogbaserede undervisning blandt andet gennem undervisningsaktiviteter med åbne spørgsmål frem for faktabaserede spørgsmål.⁷ Den dialogbaserede tilgang til læring på museer har baggrund i det læringsteoretiske begreb flerstemmighed.⁸ Udgangspunktet er her, at mening og forståelse skabes gennem interaktion og konfrontation mellem

forskellige “stemmer” i form af holdninger, meninger med videre frem for traditionel overlevering af viden. Generelt indebærer det dialogbaserede paradigme, at museumsformidleren fortæller mindre og i stedet stiller åbne spørgsmål, inddrager elevernes svar og bygger videre på elevernes oplevelser.⁹ Tanken er, at man aldrig på forhånd kan fastlægge, hvad en person vil lære i en given situation, da læring opstår i samspil mellem egne erfaringer, erindringer og interesser og læringsindholdet på museet. Den enkelte elevs sociokulturelle baggrund og forståelsesramme er derfor afgørende for udbyttet af læringsbesøget, hvor eleven er aktiv en stor del af tiden. Denne tilgang til museumsundervisning kan være et givende “friskt pust” til et kulturhistorisk museum som Gammel Estrup med en årelang tradition for omvisninger og undervisning baseret på formidlerens fortællinger.

Materialitet og dramatisering i museumsundervisningen

Den tredje tendens i museumsundervisningen i dag tager udgangspunkt i det fysiske og konkret sansede i museumsundervisningen. Gammel Estrup har her en stærk tradition for at anvende dragter, redskaber og værkstedsaktiviteter som en hjørnesteen i alle undervisningsforløb. Men hvilken funktion tjener disse resourcekrævende didaktiske virkemidler? Forsker og museumsinspektør på Nationalmuseet Mette Boritz peger på, at det er en særlig sanselig aktivitet at iklæde sig en historisk dragt og anvende fysiske redskaber i forbindelse med museumsundervisningsaktiviteter. Budskabet er, at elevernes oplevelser og kommentarer i forbindelse med dragtinklædningen kan være udgangspunkt for dialogisk undervisning og ny viden.¹⁰

At ikklæde sig stramme korsetter, klodsede træsko eller tunge ridderbrynjer udfordrer sanserne på forskellig vis og giver en kropslig oplevelse af fortidens levede liv, og det tilfører et ekstra lag til historisk viden indhentet i museets udstillinger. Elever reagerer ofte aktivt, når deres sanser udfordres i sådan en grad, og det åbner for den umiddelbare undren, der ifølge Mette Boritz er afgørende for at skabe en givtig undervisningssituation, som eleverne ikke kan lade være med at deltage i. Det betyder, at de historiske dragter bidrager til at skabe et følelsesmæssigt engagement i undervisningen, hvilket styrker læringsudbyttet betragteligt. På Gammel Estrup anvendes dragterne i kombination med historiske rekvissitter i form af eksempelvis et åg til at bære vand eller en vifte og et sværd. Dette skaber en flerstrengt læringsoplevelse, hvor der tales til andre dele af kroppen end intellektet, og samtidig synes elever i alle aldersklasser, at det sjovt at se dem selv og deres kammerater i historiske dragter.

Anvendelsen af dragter i museumsundervisningen inviterer desuden naturligt til rollespil og leg med identiteter. I den sammenhæng er det relevant at nævne begrebet dramatiseret museumsformidling, der af forsker og museumsinspektør ved Museum Vestfyn Ingrid Vatne defineres som museumsformidling, hvor børn og unge bliver inddraget via drama og aktivering af følelser og sanser.¹¹ Dragterne og genstandene kan her indgå som elementer i dramatiseringen, hvor elevernes leg med de historiske identiteter er en vigtig del af det formidlende indhold. Gennem dramatiseringerne kan eleverne så at sige kommunikere med museets udstillinger, hvilket bidrager til at gøre fortidens hændelser og forhold mere vedkommende og aktuelle i en nutidig kontekst.

Partnerskaber mellem museer og uddannelsesinstitutioner

Den fjerde tendens i museumsundervisningen i dag handler om lærende partnerskaber mellem museer og skoler eller uddannelsesinstitutioner. I disse partnerskaber udforskes samarbejdsmuligheder på tværs af skolerne og uddannelsesinstitutionernes primært formelle læringsrum og museernes primært uformelle læringsrum. Inden for det museologiske felt er der gennem den seneste årrække gennemført en række forskningsundersøgelser af samarbejdspraksisser mellem skoler og museer.¹² Forskningen peger blandt andet på, at når museernes og skolernes forskellige læringsrum samarbejder om konkrete opgaver i praksis, bliver det muligt at vende forskellighederne til fordele og bringe det bedste fra skolens og fra museets verden i spil til gavn for elever såvel som de voksne. Opgaven for museumsformidler og lærer bliver at sikre, at de to professioners ofte meget forskellige didaktiske metoder og faglige indsigter bringes i spil med henblik på fælles udvikling. Partnerskaberne på tværs af museer og uddannelsesinstitutioner findes også i form af trepartssamarbejder, hvor for eksempel grundskole, ungdomsuddannelse og museum samarbejder – eller hvor museum, dagtilbud og pædagoguddannelse samarbejder. I sådanne trepartssamarbejder får de forskellige museer, institutioner og skoler ny indsigt i hinandens praksis og kan dermed udvikle læringstilbud, der tager det bedste fra det formelle og det uformelle læringsrum og forener det i nye læringsformer. Ofte er studerende på lærer- eller pædagoguddannelser en del af disse samarbejder, og mødet med museernes læringspotentialer bliver således en del af deres uddannelsesforløb. På Gammel Estrup har formelle partnerskaber med skoler og uddannelses-



Leg med identiteter og anvendelse af kopier af historiske dragter er en umiddelbar, inkluderende og sanselig læringsaktivitet, som taler til alle aldersgrupper. Her er det børnehaven Landsbyen, der har ridderforløb. Foto: Gammel Estrup Danmarks Herregårdsmuseum.



Gammel Estrup Danmarks Herregårdsmuseum gennemfører læringstilbud for børn og unge fra vuggestue til ungdomsuddannelse. På ungdomsuddannelsesområdet har museet gennem mere end ti år haft et formaliseret partnerskab med det nærliggende Paderup Gymnasium igennem foreningen Intrade. Formålet er at udvikle stærke læringstilbud i en lang række af fagene under STX. Foto: Gammel Estrup Danmarks Herregårdsmuseum.

institutioner i øvrigt været højt på dagsordenen igennem en årrække, og særligt partnerskaberne med VIA University College, Paderup Gymnasium og Auning Skole har her haft en afgørende betydning for udviklingen af den didaktiske praksis på museet.

Inkluderende læringsfællesskaber på museet

Den femte og sidste tendens i museumsundervisningen i dag handler om etablering af stærke, inkluderende læringsfællesskaber målrettet elever med særlige behov.

Museernes eksisterende arbejde med inklusion af elever med særlige behov blev forstærket af Folkeskolereformen fra 2013, der bød på en ny måde at tænke inklusion på, hvor langt færre elever end tidligere blev placeret i specialtilbud. Gammel Estrup var i den forbindelse et af de første museer til at dykke ned i arbejdet med elever med vidt forskellige udfordringer og diagnoser, og museet deltog i 2014 i et nationalt, tværinstitutionelt samarbejde med fokus på udvikling af redskaber til brug i museumsundervisning for børn med særlige behov.¹³ De

Det lille skovarbejderhus i herregårdsskoven Lunden ved Gammel Estrup rummer en historisk nyttehave samt et gammeldags lokum. Stedet tilbyder særligt gode rammer for elever, der lærer bedst i et afgrænset og afskærmet læringsmiljø. Reglerne er færre end i museets øvrige udstillinger, da skovarbejderhusets husgeråd og skovningsredskaber alle sammen kan bruges. Foto: Gammel Estrup Danmarks Herregårdsmuseum.



efterfølgende års arbejde med målgruppen har betydet et styrket fokus på at tilrettelægge museumsundervisning, der rummer børn og unge, der sjældent opnår optimal læring af den klassiske, tekstbaserede museumsformidling. Særligt fysisk aktivitet og muligheden for at få en succesoplevelse i forbindelse med praksisorienterede historiske aktiviteter har her vist sig at være motiverende for målgruppen. På Gammel Estrup har arbejdet med inklusion af elever med særlige behov mundet ud i faste undervisningstilbud til denne målgruppe samt gennem-

førelsen af et forskningsprojekt i samarbejde med VIA University College om undersøgelsen af læring målrettet børn med særlige behov.¹⁴

I et overordnet perspektiv kan det tilføjes, at selvom inklusionen er en ofte udsældt del af Folkeskolereformen, har det bidraget til udvikling af mange nye inkluderende undervisningstilbud på museerne. Denne tendens skriver sig i øvrigt ind i den såkaldte outreach-tradition, der gennem de sidste ti år har spillet en stor rolle i dansk såvel som udenlandsk formidlingsudvikling. Ambitio-



nen er her, at museerne påtager sig socialt ansvar og arbejder målrettet på at åbne sig for særlige grupper af befolkningen, der traditionelt ikke er at finde blandt de typiske museumsgæster. Fokus er her på kulturelt medborgerskab og samskabelse og inkluderer også for eksempel museernes læringstilbud målrettet nyankomne udenlandske elever i modtageklasser eller elever med fysiske funktionsnedsættelser. På Gammel Estrup har man i tråd hermed gennemført læringsaktiviteter for nyankomne elever fra Syrien i 2015, og der arbejdes i 2022 på at udvikle relevante tilbud for ukrainske flygtningebørn bosiddende i Norddjurs Kommune.

Fremtidens undervisning på de kulturhistoriske museer – legens demokratiske potentialer

Museumsundervisningen udvikler sig i takt med samfundet, og fremtidens børne-, lærings- og dannelsessyn peger mod et stærkere fokus på leg som en afgørende betingelse for al læring. Denne udvikling kan være værdifuld for museerne, hvor legende, eksperimenterende og undersøgende tilgange til det museale indhold ofte er en naturlig del af museumsoplevelsen. Forskydningen fra det læringsmålsstyrede paradigme mod et styrket fokus på leg betyder dog ikke, at der er uanede muligheder for fri leg og tivolitilstande på museet. Legen skal sættes i

rammer, så elever kan eksperimentere sig til ny viden om fortidens liv, levevilkår og tekniske udvikling.

På Gammel Estrup har arbejdet med børn og unge vist, at interaktion, sanselighed og leg uproblematisk kan gå hånd i hånd med en stærk forskningsfaglighed i undervisningsindholdet. De senere års udvikling på undervisningsområdet har også haft en afsmittende effekt på anvendelsen af digitale, legende og interaktionelle formidlingsformer i museets udstillinger og kulturmiljø. Og senest har etableringen af et oplevelsesrum med særligt fokus på børn og unge i den nyrestaurerede kælder i sommeren 2022 tilført yderligere historiske oplevelsesformer med historiske dragter, aktivitetsmuligheder og digital interaktion, hvorved det gamle slot i endnu højere grad er kommet i øjenhøjde.

Afslutningsvis kan det bemærkes, at den styrkede professionalisering af Gammel Estrups undervisning med fordel kan suppleres af en styrket datadrevet praksis. I lighed med al anden undervisning kan museumsundervisning kun udvikles i en positiv retning, hvis der er kendskab til eksisterende praksis og et defineret mål. Indførelse af en systematisk og langsigtet evaluering af museets undervisning er derfor et vigtigt næste skridt – ikke fordi dannelse eller leg kan tælles, men fordi de danske museer har et særligt ansvar for at tage børn og unges møde med kulturarven alvorligt.

Leg er naturlig læringslyst, og gennem legen udforsker børn verden omkring dem. Mødet med museets gamle bygning og unikke interiører taler om noget til leg og opdagelsesrejser i den gamle herregårds mange historier. Foto: Gammel Estrup Danmarks Herregårdsmuseum.

Noter:

- 1 Den britiske forsker James Catteral undersøgte betydningen af kunst og kreativitet i børns skoledag og påviste en sammenhæng mellem mere kreativitet og kunst i undervisningen og et styrket fagligt og trivselsmæssigt udbytte hos eleverne, Catteral 2009.
- 2 Kulturministeriets udredning om museernes formidling fra 2006 og Slots- og Kulturstyrelsens strategi for små børns, skolebørns og unges møde med kunst og kultur fra 2014 samt tilhørende puljer til udmøntning af strategierne skabte mulighed for at styrke museernes arbejde på området.
- 3 Thorhauge 2021, s. 2.
- 4 I 1969 blev det et lovmæssigt krav at ansætte en museums-pædagog på danske museer.
- 5 Dysthe 2012, s. 25.
- 6 https://www.researchgate.net/figure/GLO-Generic-Learning-Outcomes-Model_fig1_317301714.
- 7 Dysthe 2012, s. 72.
- 8 Begrebet kommer fra den norske forsker Olga Dysthes forskning i det flerstemmige klasserum. Se eksempelvis Dysthe 2012.
- 9 Vatne 2013, s. 11.
- 10 Mette Boritz har arbejdet med materialitet i den danske museumsundervisning i en årrække. Her henvises der til hendes udgivelse *Museumsundervisning – med sanser og materialitet på kulturhistoriske museer*, Syddansk Universitetsforlag 2018.
- 11 Ingrid Vatne undersøgte i sin ph.d.-afhandling levendegørelsesaspektet i museumsformidling og konkluderede, at levendegørelse kan være med til at hændelser og forhold fra den historiske fortid bliver vedkommende for nutidens mennesker, Vatne 2013.
- 12 Sally Thorhauge har bidraget væsentligt til den danske forskning i grænsefladen mellem museets og skolens læringsmiljø i kraft af blandt andet hendes ph.d.-afhandling *Intrface learning: new goals for museum and upper secondary school collaboration*, Institut for Kommunikation og Kultur, Aarhus Universitet 2014.
- 13 Best-practice katalog over projektets resultater: https://slks.dk/fileadmin/user_upload/0_SLKS/Fotos/Museer/Museumsvirksomhed/Best_practice_haefte.pdf.
- 14 Samarbejdet mundede ud i denne vidensproduktion: <https://udeskole.nu/det-knitrer-pa-gl-estrup-nar-specialklasser-undervises-pa-et-museum/>.

Litteratur:

- Boritz, Mette: *Museumsundervisning – med sanser og materialitet på kulturhistoriske museer*, Syddansk Universitetsforlag 2018.
- Catteral, James S.: *Doing good and doing well by doing art – The Effects of education in the visual and performing arts on the achievements and values of young adults*, 2009.
- Dysthe, Olga, Nana Bernhardt og Line Esbjørn: *Dialogbaseret undervisning, kunstmuseet som læringsrum*, Fagbokforlaget, Landslaget for Norskundervisning 2012.
- Thorhauge, Sally: “Museet som læringsmiljø – museologi i et didaktisk og pædagogisk perspektiv”, i: Hejlskov, Ane, Lise Skytte og Vinnie Nørskov: *Museologi mellem fagene*, Samfund og historie 2021.
- Sattrup, Lise: “Kulturelt medborgerskab – rum for medborgerskab”, i: *MID-magasinet*, nr. 29, 2013.
- Thorhauge, Sally: *Intrface learning: new goals for museum and upper secondary school collaboration*, Ph.d.-projekt, Institut for Kommunikation og Kultur, Aarhus Universitet 2014.
- Thorhauge, Sally og Ane Hejlskov: *Museumsgrundbogen, kunsten at læse et museum*, Systime 2008.
- Vatne, Ingrid: *Dramatiseret museumsformidling – En undersøgelse af deltagelsesaspektet i formidling på frilandsmuseer og historiske centre*, Ph.d.-projekt, Institut for Æstetik og Kultur, Aarhus Universitet 2013.
- Vatne, Ingrid: “Et utvidet autensitetsbegreb”, i: *Dansk tidsskrift for museumsformidling*, nr. 22, 2002.
- Vatne, Ingrid: “Levendegørelse og publikumsdeltagelse”, i: *Peripetri* 2011, nr. 15, 2011.
- Villumsen, Brovall Sasja, Dorte Rugaard Juul og Lise Sattrup: *Rum for medborgerskab*, Statens Museum for kunst, København 2014.

Hjemmesider:

- Researchgate: https://www.researchgate.net/figure/GLO-Generic-Learning-Outcomes-Model_fig1_317301714.
- Slots- og Kulturstyrelsen: https://slks.dk/fileadmin/user_upload/0_SLKS/Fotos/Museer/Museumsvirksomhed/Best_practice_haeft.pdf.
- Slots- og Kulturstyrelsen, Den Nationale Brugerundersøgelse – årsrapport 2021: https://slks.dk/fileadmin/user_upload/SLKS/Tilskud/Museer/Museumsaktiviteter/Den_nationale_brugerundersoegelse._Aarsrapport_2021.pdf.
- UC Viden: <https://www.ucviden.dk/da/publications/aksom-ny-forskning-i-partnerskabsmodeller>.
- <https://udeskole.nu/det-knitrer-pa-gl-estrup-nar-specialklasser-undervises-pa-et-museum/>.