

GLO – Ett målinriktat arbetssätt

Ett möjligt svar på frågan: *Hur gör vi våra berättelser och innehållet i vår verksamhet mer intressant?* är att arbeta med effektmål. GLO är en metod som används i museisektorn för att sätta ord på de effekter som museiverksamhet ger och den nytta som individer kan ha av att engagera sig i den.

GLO står för Generic Learning Outcomes, som på svenska brukar översättas till: *allmänna effektmål för lärande*. Metoden utvecklades som ett svar på ökade redovisningskrav och mätbarhet från politiskt håll av School of Museum Studies vid Leicester University och den brittiska museisektorn. Mycket kan sägas om att använda begreppen ”nytta och mätbarhet” inom kultursektorn, men GLO är ett användbart verktyg för lära sig mer om sin publik och verksamhet på djupet.

Metoden handlar om att sätta upp effektmål för vad man vill att verksamheten ska leda till och aktivt arbeta med *hur* målen ska uppnås. Sedan utvärderar man om målen uppfyllts tillsammans med publik/besökare/brukargrupper/fokusgrupper.

Vad är ett **effektmål**?

Ett effektmål skall, när det uppfyllts, leda till förändring.

Hur vill ni att besökaren ska känna, tänka och göra efter att ha varit hos er?

Exempel:

- besökaren ska, efter att ha sett filmen, kunna göra kopplingar mellan dåtid och nutid

Ett effektmål är inte vad ni ska göra och erbjuda:

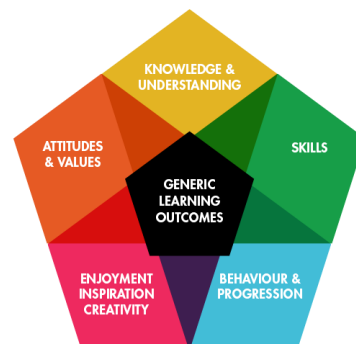
- vi ska göra fem filmer om föremålen

Vad är ett **allmänt effektmål för lärande**?

Metodens perspektiv på lärande utgår från att vi hela tiden lär oss, att det är en ständig process. Ett *allmänt effektmål för lärande* sätts därför enligt fem breda och allmänna kategorier som inte är specifika eller exakta.

De fem kategorierna är:

- Kunskap och förståelse
- förmågor och färdigheter
- attityder och värderingar
- glädje, inspiration och kreativitet
- aktivitet, beteende, progression



Exempel: Besökaren ska få en större förståelse för jordbruk under 1800-talet.

Det är inte: Besökaren ska kunna namnen på tre jordbruksföremål.

Så kommer du igång med GLO:

1. Diskutera syfte och målgrupp

- Vad är syftet med verksamheten/berättelsen?
- Vilka vill vi berätta för? Vilka vill vi nå?
- Vad vill vi att de ska få med sig härifrån/från berättelsen?
- Hur vill vi att besökarna ska känna, tänka och göra efteråt?
- Vilken skillnad vill vi göra i dessa människors liv?
- Påminn er om vad som är er passion!

2. Sätt upp effektmål

- Sätt upp mål som speglar den förändring ni vill åstadkomma och de effekter ni vill att ert arbete ska få.
- Sätt mål som inspirerar er i ert arbete och som sätter besökaren i fokus.

3. Inventera kunskapsluckor

- Vad behöver vi ta reda på om målgruppen för att uppnå målen?

4. Fyll kunskapsluckorna

- Gör research om målgruppen.
- Ta varje chans att samla in feedback!
- Var nyfikna på besökarna! Fråga vad besökarna tagit till sig och vad de tycker och känner. Glöm inte att anteckna!
- Ställ frågor som utgår från effektmålen
- Reflektera: stämmer besökarnas upplevelser överens med vårt syfte?

5. Arbeta med fokusgrupper

- Sätt ihop en fokusgrupp.
- Lyssna på målgruppen, testa idéer och metoder, diskutera.

6. Utvärdera, analysera och reflektera

- Har vi uppnått våra effektmål?
- Hur tar vi reda på om vi uppnått effektmålen?
- Vad fungerade bra med arbetet? Vad fungerade inte? Hur gör vi nästa gång?
- Dokumentera och ta tillvara på lärdomar till nästa gång!

Exempel på effektmål inom de olika GLO kategorierna:

Kunskap och förståelse	<ul style="list-style-type: none"> • Förstå vad, eller mer om någonting • Faktakunskaper och information • Förstå hur någonting hänger ihop • Fördjupad förståelse • Hur en organisation fungerar • Förstå relationer mellan olika saker
Förmågor och färdigheter	<ul style="list-style-type: none"> • Veta hur man gör något • Förmåga att göra något nytt • Intellectuella förmågor (analys, reflektion) • Förmåga att hantera information • Sociala kompetenser • Kommunikationsförmågor • Fysiska förmågor
Attityder och värderingar	<ul style="list-style-type: none"> • Känslor • Perceptioner • Attityder • Uppfattningar och värden • Självpupfattningar, självkänsla, självförtroende • Uppfattningar om/attityder till andra människor • Ökad förmåga till tolerans • Empati • Ökad motivation • Attityder till/uppfattningar om en organisation • Positiva och negativa attityder till en upplevelse
Glädje inspiration och kreativitet	<ul style="list-style-type: none"> • Att ha roligt • Att bli överraskad • Nyttänkande • Utforska, experimentera och tillverka • Att bli inspirerad
Aktivitet, beteende, progression	<ul style="list-style-type: none"> • Vad människor gör, vill göra, har gjort, har rapporterats eller observerats göra • En förändring i hur människor hanterar/planerar/lever sina liv

Exempel på sociala effekter enligt GSO
 Utöver de individinriktade allmänna effektmålen för lärande kan man sätta upp *allmänna sociala effektmål* *Generic Social Outcomes* (GSO).



Vad är ett socialt effektmål?

Ett socialt effektmål syftar till effekter av verksamheten på en bredare samhällsnivå.

Vad är ett allmänt socialt effektmål?

Ett *allmänt socialt effektmål* innebär att mål sätts inom tre breda och allmänna kategorier som inte är specifika eller exakta.

De tre kategorierna är:

- Ett starkare och säkrare samhälle
- Hälsa och välmående
- Stärkt medborgarskap

Exempel på effektmål inom de olika GSO kategorierna:

Ett starkare och säkrare samhälle	<ul style="list-style-type: none"> • Ökad dialog och förståelse mellan olika grupper • Stödjande av kulturell mångfald • Uppmuntra till att vårda familjeband, vänskap och förhållanden • Tacklande av rädsla för brott och antisociala beteenden • Bidrag till brottsbekämpning
Hälsa och välmående	<ul style="list-style-type: none"> • Uppmuntran av hälsosam livsstil och bidra till mentalt och fysiskt välmående • Bidrar till omvårdnad och rehabilitering • Bidrar till att äldre människors självständighet • Hjälper barn och unga att njuta av livet och bidra till samhället
Stärkt medborgarskap	<ul style="list-style-type: none"> • Uppmuntra till aktivt deltagande i samhället • Uppmuntran till medvetenhet kring lokala beslutsprocesser • Uppmuntran till politiskt engagemang • Bidra till ökad medvetenhet kring medborgerliga rättigheter • Uppbyggande av samhörighet • Uppmuntran till ideellt arbete för lokalsamhället • Bidra med inkluderande platser

Källförteckning:

Arts Council England (2018). *Generic Learning Outcomes*.

<http://www.artscouncil.org.uk/measuring-outcomes/generic-learning-outcomes>

[2018-02-01]

Arts Council England (2018). *Generic Social Outcomes*.

<http://www.artscouncil.org.uk/measuring-outcomes/generic-social-outcomes>

[2018-02-01]

Sammanställt av Malin Pehrsson, projektsamordnare, Kontext – att låta tingen tala (2018).