

Learning Museum

– set med evaluators øjne

Af Dorte Carlsen, lektor, Videncenter for almen pædagogik og formidling,
UC Syddanmark

Learning Museum – set med evaluators øjne 21

„Hvordan kan vi evaluere det?“

– En guide til, hvordan man selv kan evaluere projekter, undervisningsforløb og læremidler 29

Hvad er en evaluators opgave?

I Learning Museum har vi fra begyndelsen af projektet arbejdet med en „projektunderstøttende evalueringsplan“, der har fokuseret på proces og udvikling i hele forløbet. Her præsenteres, hvilke metoder og hvilket evalueringsdesign der er blevet arbejdet med, samt udvalgte fund fra evalueringen. Hvad er projektets bærende idé og innovative potentialer? Hvordan kan tætte samarbejdsrelationer bidrage til at skabe nye praksisser? Evalueringen har haft et lærende perspektiv i fokus. Og en af konklusionerne er, at de involverede projektdeltagere har lært at bruge museet som læringsrum på flere måder. Den samlede evalueringsrapport kan læses på www.learningmuseum.dk

Projektunderstøttende evaluering

Når vi i projektet har kaldt evalueringsarbejdet for „projektunderstøttende“, mener vi, at formålet med evalueringen

ikke har været at afsige summative værdidomme. Det har ikke været et mål i sig selv at *vurdere* praksis, men at *udvikle* praksis gennem løbende sparring ind i projektet. Her har den løbende dialog om projektets fremdrift mellem projektleder og evaluator været vigtig. Hvordan involveres og faciliteres projektdeltagerne kontinuerligt i hele forløbet? Dette tænder evalueringen i retning af et aktionslæringsperspektiv. I aktionslæring (og brugerdriven innovation) er grundfiguren ligesom i Learning Museum udvikling af praksis gennem eksperimenter med/i praksis med en efterfølgende refleksion herover. I et mere generaliseret sprog kan man sige, at det drejer sig om reflekteret læring i fællesskab, og at brændstoffet er projekthandlinger, der er relateret til deltagernes daglige arbejdspraksis og professionsudøvelse. Konkret i Learning Museum har det betydet, at det har været væsentligt at etablere læringsgrupper i form af tætte samarbejder mellem museumsfolk og læreruddannede både lokalt og nationalt, og at disse har skullet udvikle, gennemføre og evaluere konkrete undervisningsforløb for og med lærerstuderende. Evalueringsarbejdet har været organiseret med en ekstern evaluator i rollen som vejleder i bestræbelserne på at opbygge og tilpasse aktiviteter og tiltag i overensstemmelse

med projektets bærende idé og antagelse. Næmlich at samarbejdet mellem museer, læreruddannelser og skoler kan gentænkes, styrkes og udvides gennem afprøvning af undervisnings- og praktikforløb med lærerstuderende i centrum.

„Læring er al evalueringens mest overordnede pointe”

Det samlede evalueringdesign er inspireret af det, man inden for evalueringverdenen kalder virkningsevaluering. Idéen i virkningsevaluering er at tage udgangspunkt i de forestillinger, der på forhånd findes hos projektledelsen og projektdeltagerne om, hvordan en given indsats virker. På grundlag heraf undersøges det, om disse forestillinger så også har ladet sig omsætte til praksis. Denne undersøgelse er foregået inden for rammerne af et kvalitativt eksplorativt design. Det vil sige, at evaluator nysgerrigt har udforsket projektet og indtaget rollen som den, der spørger: Hvordan lærer lærerstuderende at bruge museer som alternative læringsrum i undervisningen i grundskolen? Professor i statsvidenskab Evert Vedung karakteriserer evaluering som „en aktivitet, der reflekterer over andre aktiviteter for at uddrage viden, som kan være til gavn i fremtidige forbedringer af disse aktiviteter. Læring er al evalueringens mest overordnede pointe”.¹ I Learning Museum har evalueringen også været gennemført som en aktivitet, der reflekterer over andre aktiviteter. Aktiviteter i Learning Museum har været eksempelvis undervisnings- og praktikforløb, bachelorprojekter og samarbejde mellem projektdeltagerne fra de forskellige institutioner. Evalueringen har haft som mål både at skabe overblik over disse aktiviteter og at reflektere over disse aktiviteter. Det har således været evalua-

tors intention, at den projektunderstøttende evaluering har skullet bidrage til:

- At tydeliggøre og fastholde, hvad der er målet med projektet for alle involverede projektdeltagere
- At give indsigt i og sætte fokus på, hvilke aktiviteter der afprøves og hvorfor for at nå projektets mål
- Løbende at visualisere projektets strategi og fremdrift for projektdeltagerne samt bidrage til projektdeltageres refleksioner herover

Et projekt i fire faser

Learning Museum er gennemført i fire overordnede faser. Det er dog vigtigt at understrege, at der er tale om successive faser, hvilket vil sige, at projektdeltagerne gennem hele projektperioden er fortsat med de etablerede aktiviteter, fx at udvikle og afprøve undervisningsforløb.

- 1. Afdækning:** Første fase af projektet var en afdækning af projektdeltageres forventninger til projektet.² I evalueringen analyseres disse udsagn for at vise noget om projektdeltageres forforståelse før projektet. Hvordan tænker de forskellige projektaktører inden projektet om projektet?
- 2. Eksperimenter med forløb:** I projektets anden fase blev der eksperimenteret med en lang række undervisningsforløb, der blev gennemført i samarbejde mellem læreruddannelser og museer. Forløbene har haft forskellig varighed, forskelligt indhold og forskellige grader af samarbejde. Eksperimenter med undervisningsforløb er fortsat i hele projektperioden.

- 3. Eksperimenter med praktik:** I tredje fase af projektet blev der eksperimenteret med og afprøvet forskellige praktikformer for lærerstuderende på museer. Disse praktikforløb har ligesom undervisningsforløbene haft meget forskellig varighed, indhold og karakter.
- 4.** I denne fase har der været fokus på formidling og opsamling af projekterfaringer. Samtidig er undervisningsforløb, samarbejdsformer, praktikforløb og andre handlinger fra projektet konceptualiseret på en måde, så det kan fungere som inspiration for andre efter projektets afslutning.

Evalueringens metode og dataindsamling

Når man i tre år arbejder med procesunderstøttende evaluering på det samme projekt, kommer man tæt på! Derfor er det vigtigt som evaluator at ekspliciterer evalueringens metode og datagrundlag for på den måde at sikre sig en systematisk tilgang. Man må på en gang leve sig ind i projektet og samtidig kunne holde projektet ud i en arms længde.

Evalueringen baserer sig på en kombination af kvantitative og kvalitative data. Evalueringens kvantitative datagrundlag er en opgørelse af de samlede konkrete aktiviteter i projektet. Det vil sige en optælling af, hvor mange undervisnings- og praktikforløb der er blevet afviklet, samt hvor mange bachelorstuderende der har brugt Learning Museum som ramme og til indsamling af empiri til deres projekter. En samlet oversigt findes som bilag til evalueringens rapport. Kvantitative data giver konkrete svar på spørgsmålet om, i hvilken udstrækning Learning Museum har været gennemført

i overensstemmelse med det tilsigtede mål om at etablere lokale samarbejdsprojekter mellem projektets læreruddannelser og museer. Opgørelsen viser, at alle deltagende institutioner har været involveret i samarbejdsforløb, men den viser også, at der har været forskelle fra region til region. Fra afdækningen ved vi, at nogle læreruddannere og museumsundervisere allerede fra start havde gode og veletablerede samarbejdsrelationer inden projektet – mens andre først skulle i gang med at opbygge et samarbejde. Dette betyder også, at aktiviteterne har været forskellige – både omfangsmæssigt og indholdsmæssigt. Interessant og prægnant er det blandt andet, at det er lykkedes at etablere en række tværfaglige samarbejder med udgangspunkt i forskellige fag i læreruddannelsen. Dette er med til at styrke projektets forestilling om museet som et andet læringsrum – i alle fag.

De kvalitative data er genereret gennem interviews, produkter og forløbsbeskrivelser af undervisnings- og praktikforløb. Allerede tidligt i projektet gennemførtes en kortere skriftlig evaluering med projektdeltagerne, som fokuserede på de første erfaringer med projektet. Sidst i projektet er gennemført en mere omfattende skriftlig evaluering, hvor projektdeltagerne har fået mulighed for at formulere sig både om deres projektdeltagelse og om deres vurdering af organisationen af projektet. Disse skriftlige evalueringer indgår som centrale dokumenter i analysen i evalueringen. Endelig er en vigtig kilde til viden om projektet de tilbagemeldinger og diskussioner, som evaluator har fået i forbindelse med fremlæggelser af analyser og perspektiver på projektets to årlige workshops.

Projektets bærende idé og innovative potentialer

Udviklingsprojekter som Learning Museum bygger altid på en helt overordnet idé om, hvad der skal til, for at man kan opnå det, man ønsker at opnå. I evalueringssproget kaldes dette en 'programteori'. Programteorien i Learning Museum er sagt helt kort en idé om, at udvikling og afprøvning af undervisnings- og praktikforløb kvalificerer kommende grundskolelæreres brug af museerne og på sigt grundskolernes brug af museernes læringspotentialer, samtidig med at museerne opkvalificerer deres undervisning til elever. Trin på vejen mod dette mål er aktiviteter som samarbejde mellem læreruddannelser og museer – herunder besøg og praktik på museer og museer på besøg på læreruddannelsen.

Det er generelt for et udviklingsprojekts programteori, at den er formuleret meget overordnet og giver plads til, at forskellige aktører i projektet arbejder ud fra hver deres fortolkning. I Learning Museum er det dette spillerum, der har givet mulighed for innovation og det innovative samarbejde. Lektor Niels Henrik Helms indkredser netop innovation som det at skabe en ny social praksis: „*Innovation handler om at skabe en ny praksis. Det vil sige, at vi både skal finde på noget nyt og få det til at fungere. I daglig tale skelner vi ikke altid mellem kreativitet og innovation, men vi kan godt afgrænse det ved at sige, at kreativitet er det at finde på noget nyt og innovation er at få det til at fungere. Det vil sige, at kreativiteten er knyttet til den enkelte, selvfølgelig ikke som en isoleret ø, men mennesket i dets samspil med en omverden. Innovation er til gengæld i særlig grad baseret på at*

skabe og udvikle dette samspil og er således en social proces.“³

Vi ved allerede fra mange tidligere forsknings- og udviklingsprojekter noget om kvalitet i mødet mellem børn/elever og museum. Learning Museum inddrager denne viden, men sætter også et nyt perspektiv på dagsordenen, idet man her eksperimenterer med og undersøger, hvad sker der, når flere aktører kommer på banen: museumsfolk, læreruddannelser, lærerstuderende. Det unikke i Learning Museum er fokus på lærerstuderende og udviklingen af det innovative samarbejde mellem læreruddannelser og museumsfolk om at lære den kommende lærer at inddrage museer i sin undervisning. Det professionsdidaktiske forhold er så at sige flerdoblet; det er ikke kun den lærerstuderende, der udfordres i mødet med praksis, også museumsfolk og læreruddannelser må lade sig udfordre af fagdidaktikkens hvad og hvordan, når faget konkretiseres i nye kontekster. Dette forhold skærper så at sige alle aktørers bevidsthed om også at tænke *hvem og hvorfor* frem for kun at tænke *hvad og hvordan!*

Centrale fund fra evalueringen

I dette afsnit fremdrages nogle centrale fund fra evalueringen, som kan tænkes at være til gavn i fremtidige projekter af denne art.

- Samarbejdets betydning
- Museet som læringsrum
- Om at designe for læring

Samarbejdets betydning

Etableringen af tætte samarbejder mellem museumsfolk og læreruddannelser har fra begyndelsen været en central og grundlæggende idé i projektet. Og evalueringen viser, at disse samarbejder har stor betydning for den tilsigtede virkning, nemlig opkvalificering af grundskolernes brug af museerne. Den afsluttende evaluering viser, at projektdeltagerne tillægger samarbejdet afgørende betydning for udkommet af projektet. 93 procent af projektdeltagerne svarer i den afsluttende evaluering, at deres samarbejde på tværs af læreruddannelse og museum er styrket gennem projektet. Det afgørende er ifølge projektdeltagerne det personlige møde, kendskabet, tid, og at man gør noget sammen. Det kan illustreres med citater som dette: „*Vi har tidligere haft et godt samarbejde med læreruddannelsen men det har enten været kortere forløb eller været hængt op på projektpenge med et bestemt formål/afprøvning. Her [i Learning Museum] har vi kunnet finde en form, hvor der er gensidigt samarbejde og hvor der er afprøvet nye samarbejdsrelationer med de studerende.*“ Og: „*At have fået personligt kendskab til lektorer og elever på læreruddannelsen.*“ Man kan sige, at det fysiske møde projektdeltagerne imellem konstruerer et refleksions- og udviklingsrum. Men evalueringen viser også, at det ikke er nemt at træde ind og ud af dette rum og altid give projektet den fornødne prioritering og tid i forhold til udfordringerne i hverdagen. Derfor synes projektets workshops i kombination med det helt konkrete samarbejde om at udvikle forløb for lærerstuderende at fremstå som meget virksomme. De fælles workshops kan derfor karakteriseres som et væsentligt greb og en betydningsfuld organisatorisk ramme om det udviklende

og innovative samarbejde. På projektets workshops er deltagernes idégenerering og dialog blevet faciliteret på forskellig vis, fx via brugen af Muvi-Cards, tegneøvelser, gruppearbejde, speakers corner og oplæg fra eksterne fagpersoner.

I denne sammenhæng er det interessant at bemærke, at også de deltagende institutioner, der i forvejen havde erfaringer med samarbejde med læreruddannelser inden Learning Museum, har fået styrket og udvidet dette samarbejde. Et eksempel er fra Arbejdermuseet i København, hvor de gennem årene har haft mange lærerstuderende på besøg, og hvor de tidligere på deres workshops fortalte de studerende, *hvad de kunne bruge dem til*, og hvor den reflekterende del primært lå på læreruddannelsen. I projektperioden har dette forhold ændret sig til at komme begge parter til gode: „*Vi skulle væk fra det asymmetriske forhold mellem os og dem og hen til at mødes i et fælles refleksionsrum. Derfor er formen med involverende workshops med reelle problemstillinger og konkrete opgaver i udstillingerne, der skal løses, blevet konceptet for de workshops, vi nu afholder.*“⁴

Museet som læringsrum

Museet som et andet eller alternativt læringsrum er ligeledes et centralt omdrejningspunkt i projektet. Er der grundlag for at konkludere, at de studerende har oplevet museet som et alternativt læringsrum? Ja. De studerende er ikke systematisk blevet spurgt om, hvad de har lært af projektet. De er i forskellige sammenhænge blevet spurgt til deres oplevelser (fx er de studerende, der har været i praktik, blevet spurgt om, hvad de har lært heraf). Når man alligevel kan tillade sig at konkludere, at de studerende har

oplevet museet som et andet læringsrum, er det på baggrund af læreruddannernes og museumsfolkens udtalelser og projektlederens interview af studerende, men især på baggrund af de produkter og undervisningsforløb til brug for elever, som de studerende har produceret til museernes udstillinger og samlinger. Analyser af de udviklede og afviklede undervisningsforløb og produkter viser, at man på mindst to måder kan tale om, at lærerstuderende har lært at bruge museerne.

- Lærerstuderende lærer *ved at bruge* museet
- Lærerstuderende lærer *at bruge* museet

At lære *ved at bruge* museet betyder, at den lærerstuderende lærer noget om sit fag ved at bruge museet. „Fag“ er her både fagfaglige fag som billedkunst, historie, geografi eller matematik, men også almen didaktik og kristendomskundskab, livsoplysning og medborgerskab som fag i læreruddannelsen. Det, at undervisningen foregår uden for de velkendte klasseværelsesrammer, betyder, at planlægning, gennemførelse og evaluering af undervisningen må gentænkes.

At lære *at bruge* museet betyder, at den lærerstuderende lærer at udnytte museets potentialer i en undervisningsmæssig sammenhæng. Det vil sige, at den studerende for at kunne udnytte museets potentiale i undervisningen både skal vide noget *om* museet (museet som institution), om museet som læringsmiljø/museet som et didaktisk rum og endelig vide noget om, hvordan man samarbejder på tværs af professioner (lærer og museumsformidler). Begrebet læringsrum dækker således både over et

fysisk rum (museumsrummet med sine særpræg og karakteristika, herunder særligt genstandene og miljøerne) og et didaktisk rum. Man kan også sige, at et læringsrum muliggør bestemte undervisnings- og læringsformer og rammesætter forskellige former for interaktioner. De studerendes tilrettelæggelse af undervisningsforløb bygger på tværs af forløb og museer på principper som dialogbaseret undervisning⁵, æstetiske læreprocesser⁶ og Merethe Frøylands tre forudsættende faktorer⁷. Det betyder helt kort fortalt, at læreprocesserne skal knytte an til rummet og genstandene, inddrage mange repræsentationsformer (kroppen, det visuelle, sproget), og at der bl.a. gennem en aktiv dialog og flerstemmighed skal være sammenhæng mellem elevernes umiddelbare oplevelser og refleksioner herover.

Om at designe for læring

Det har været karakteristisk for mange af de udviklede samarbejdsforløb, at museumsformidleren og læreruddanneren har tilrettelagt et undervisningsforløb for et hold lærerstuderende, hvor de med udgangspunkt i en udstilling, en genstand eller et miljø skulle producere et læremiddel eller et undervisningsforløb til elever i grundskolen. Læremidlet har skullet bygge på et eller flere af ovenstående principper ved fx at lægge op til aktiv dialog eller etablere æstetiske læreprocesser for eleverne. I mange tilfælde har der været stillet krav om, at læremidlet skulle være digitalt eller inddrage digitale ressourcer. Man kan sige, at museumsformidleren og læreruddanneren har designet et forløb, som gør den studerende producerende. Når man kigger på de lærerstuderendes læremidler og undervisningsforløb, ser man, at de over-

tager dette design og også designer forløb, hvor eleverne fx med udgangspunkt i en selvvalgt genstand fra en udstilling skal producere en lille film, der viser deres forståelse af dette eller hint. Lærerstuderende gør altså, som deres egne lærer(e) gør – og her er læremestrene både læreruddanneren og museumsfolkene. Når man zoomer ind, ser man altså, at de udviklede forløb er karakteriseret ved at være drevet af bestemte designforestillinger. Hermed menes, at det ser ud, som om at de forløb, hvor projektdeltagerne lærer noget, er de forløb, hvor lærerstuderende selv producerer nye designs. Det vil sige de forløb, hvor læreruddannere og museumsfolk designer forløbet for de lærerstuderende således, at de skal producere didaktiske designs i form af læremidler (små eller store) eller undervisningsforløb. Man kan også sige: design rykker! I Learning Museum er læreruddannere og museumsfolk sat til at producere design for studerende, som sammen med museumsfolk designer læringsdesigns for grundskoleelever. At sætte de studerende – og eleverne – til at vise deres forståelse gennem produktion falder godt i tråd med nyere designteoretiske perspektiver. I et designteoretisk perspektiv på læring fokuseres netop på, hvordan individet bruger de tilgængelige ressourcer til at skabe og vise sin forståelse.

Noter:

¹ Vedung, E. (2009). "Om minimale og kontekstuelle definitioner af evaluering", i: Cepra-striben, nr. 7/2009

² Denne afdækning er gennemført af projektleder Tine Seligmann.

³ Helms, Niels Henrik (2009). *Metodeudviklingsseminar*. Lokaliseret 23.01.14 på: [http://www.digitalelaeremidler.dk/media\(8135,1030\)/Metodeseminar_KnowledgeLab.pdf](http://www.digitalelaeremidler.dk/media(8135,1030)/Metodeseminar_KnowledgeLab.pdf)

⁴ Svendsen, A.R. (2014). „Museet som et kvalificeret læringsrum – Hvordan formidler man en arbejderfamilies trange kår? Eller soldaternes hverdagsliv?“, i denne publikation

⁵ Dysthe, O., N. Bernhardt og L. Esbjørn (2012). *Dialogbaseret undervisning. Kunstmuseet som læringsrum*. Skoletjenesten & Unge Pædagoger

⁶ Høhr, H. (1999). "Den estetiske erkjennelsen", i: *Det praktisk musiske*, KvA, 1999, 19. årg.

⁷ Frøylund, M. (2011). "Mange erfaringer i mange rum", i: Hyllested, T. (2011). *TEMA: Museumsdidaktik*, Unge Pædagoger, nr.1/2011

Referencer:

Albæk, P. (2001). „Vidensinteresser og de mange betydninger af evaluering – et udviklingsperspektiv“, i: Dahler-Larsen, P. og H.K. Krogstrup (red.) (2001). *Tendenser i evaluering*. Syddansk Universitetsforlag

Dahler-Larsen, P. og H.K. Krogstrup (2004). *Nye Veje i Evaluering*. Systime Academic

Damlund, V. & H. Rander (2004). „Udvikling af didaktikken i Det Åbne Læringscenter“, i: *AGORA* nr. 3 – 2004, side 51-67

Dysthe, O. (2011). „Museernes særlige læringspotensiale i et dialogisk og flerstemmig perspektiv“, i: Hyllested, T. (2011). *TEMA: Museumsdidaktik*, Unge Pædagoger, nr.1/2011

Dysthe, O., N. Bernhardt og L. Esbjørn (2012). *Dialogbaseret undervisning. Kunstmuseet som læringsrum*. Skoletjenesten & Unge Pædagoger

Frøylund, M. (2011). „Mange erfaringer i mange rum”, i: Hyllested, T. (2011). *TEMA: Museumsdidaktik*, Unge Pædagoger, nr.1/2011

Helms, Niels Henrik (2009). *Metodeudviklingsseminar*. Lokaliseret 23.01.14 på: [http://www.digitalelaeremidler.dk/media\(8135,1030\)/Metodeseminar_KnowledgeLab.pdf](http://www.digitalelaeremidler.dk/media(8135,1030)/Metodeseminar_KnowledgeLab.pdf)

Hohr, H. (1999). „Den estetske erkjennelsen”, i: *Det praktisk musiske*, KvaN, 1999, 19. årg.

Madsen, B. (2010). *Aktionslæringens DNA*. Systeme

Mortensen, M. & N. Quistgaard (2011). „Hvordan kan man evaluere udbytte af museumsbesøg?”, i: Hyllested, T. (2011). *TEMA: Museumsdidaktik*, Unge Pædagoger, nr.1/2011

Salander, S. & G. Kress (2012). *Læringsdesign – i et multimodalt perspektiv*. Frydenlund

Svendsen, A.R. (2014). „Museet som et kvalificeret læringsrum – Hvordan formidler man en arbejderfamilies trange kår? Eller soldaternes hverdagsliv?”, i denne publikation

Vedung, E. (2009). „Om minimale og kontekstuelle definitioner af evaluering”, i: *Cepra-striben*, nr. 7/2009

„Hvordan kan vi evaluere det?”

– En guide til, hvordan man selv kan evaluere projekter, undervisningsforløb og læremidler

Af Dorthe Carlsen, lektor, Videncenter for almen pædagogik og formidling, UC Syddanmark og evaluator i Learning Museum

I Learning Museum har et centralt omdrejningspunkt været læreruddanneres og museumsfolks udvikling af forløb og med lærerstuderende. Undervejs i projektet har projektdeltagerne spurgt om, hvordan de selv kunne evaluere deres egne forløb. Denne lille artikel er et forsøg på meget kort at guide projektdeltagere til at arbejde med evaluering af deres egne projekter, undervisningsforløb og læremidler. Artiklen er bygget op om følgende centrale spørgsmål, som ethvert evalueringsdesign bør tage stilling til – uanset om man skal evaluere projekter, undervisningsforløb, læremidler eller noget helt andet¹:

- Hvad er evaluering?
- Hvad kan og vil vi evaluere?
- Ud fra hvilke værdier?
- Hvordan evaluere?
- Hvad kan og vil vi bruge vores evaluering til?

Hvad er en evaluering?

Man kan definere evaluering på forskellige måder. Denne guide bygger på professor i statsvidenskab Evert Vedungs evalueringsdefinition. Vedung forstår overordnet evaluering som „en aktivitet, der reflekterer over andre aktiviteter for at uddrage viden, som kan være til gavn i fremtidige forbedringer af disse aktivite-

ter”. Og understreger samtidig, at „Læring er al evaluering mest overordnede pointe”.² Det er en definition, som har fået stor gennemslagskraft både i evaluering af projekter og i evaluering af undervisning og elevers læring. Evaluering adskiller sig fra individuelle og subjektive oplevelser, sansninger eller holdninger ved, at disse „refleksioner over aktiviteter” følger en vis systematik.

Hvad kan og vil vi evaluere?

Man må spørge sig selv: Hvad er det egentlig, vi gerne vil vide noget om? I et evalueringssprog kan man skelne mellem at evaluere og vurdere et forløbs **gennemførelse** (organisering, rammebetingelser, samarbejde), **præstationer** og **udfald** (de resultater, der i sidste ende opnås i form af læring, uddannelse, livskvalitet).

Når man bruger Learning Museum som eksempel, betyder det:

- **Gennemførelse:** Hvordan fungerede samarbejdet? Blev der reelt tale om et ligeværdigt samarbejde? Ud fra hvilke idéer og intentioner tilrettelagde vi forløbet – og i hvilken udstrækning gennemførte vi forløbet i overensstemmelse hermed? Hvad hæmmer henholdsvis fremmer gennemførelsen?