

## Didaktisk formidlingsdesign – formidling fra hjerne til hjerte

### Baggrund og teori

AF: CARL ERIK CHRISTENSEN, UC SYDDANMARK, CENTER FOR UNDERVISNINGSMIDLER, LÆREMIDDEL.DK

#### Hvorfor formidlingsdesign?

##### *Fra Reol til Formidling*

En reol er en reol er en reol – og sådan har det været i århundreder. I begyndelsen af 1900-tallet skete der en større udbredelse af biblioteker i Danmark. Det vigtigste inventar var bogreoler. Flere bøger = flere reoler. Formål: Opbevaring af bibliotekets materialer. Og for at udnytte pladsen bedst muligt blev bøgerne stillet på højkant med ryggen mod beskueren. Hver bog fik et bogkort med bibliografiske data osv. Alle kort blev samlet i kortkasser ordnet efter decimalklassestyret. Denne "analoge søgemaskine" er med computerens indtog erstattet af digital styring af lagerbeholdning, søgning og udlån. Sådan tænkte man biblioteker dengang og indtil for få år siden. Formålet var opbevaring og udlån – og kun formidling ved personlig henvendelse til en bibliotekar.

I dag fokuserer man i højere grad på formidling i bred betydning – lidt populært kunne man sige, hvordan kommer man "Fra Reol til Formidling" – med andre ord: hvordan skaber man innovation i biblioteksrummet? Det er emnet for denne artikel.

Ideen om at skabe et hjælpemiddel eller værktøj til kvalitetsudvikling af Center for Undervisningsmidlers udstillings- og formidlingsvirksomhed skal finde

sit afsæt i den voldsomme kommunikationsmæssige og teknologiske udvikling, der har fundet sted siden etableringen af internettet, dvs. fra midt 90'erne. Denne udvikling giver såvel producenter af læremidler som de professionelle formidlere nye muligheder og udfordringer. Kunderne/brugerne dvs. undervisere og elever har samtidig fået mulighed for at omgå de såkaldte "gatekeepere", som skolebibliotekarer og pædagogiske konsulenter ofte betegnes. Brugere kan i høj grad selv skaffe sig de informationer, de mener, de har brug for. Denne udvikling understøttes af forlag og producenter, idet de tilbyder online gennemsyn af bøger, abonnement på nyhedspakker og fremsendelse af nyheder til gennemsyn m.m. Brugeren har altså nemmere adgang til udbuddet af læremidler end tidligere. I takt hermed har "læremiddelbegrebet" undergået en ændring, således at det i dag dækker meget bredere og dækker ethvert medium, der indgår i en systematisk lærings-sammenhæng, hvis mål er kendt og anerkendt af dem, der anvender den" (K. Drotner 2003, 2006)<sup>1</sup>. Mange vælger derfor i stedet begrebet læringsressource, som overordnet begreb og inddeler i andre kategorier, fx ud fra grad af didaktisering og omfang af mediering.

#### SYNLIGHED GENNEM FORMIDLING?

Kan man ved øget fokus på formidling opnå større synlighed i brugernes bevidsthed?

Kan CFU blive så attraktiv, at man vælges som samarbejdspartner, fordi der tilbydes noget, andre ikke kan eller vil?

Hvad kan CFU'erne lære af andre?

Hvordan ser der ud blandt forskellige bibliotekstyper, museer og oplevelsescentre?

I folkebibliotekssektoren<sup>2</sup> (der mht. lokalernes fysiske indretning i høj grad ligner CFUs informationsafdelinger) lægges mange biblioteker sammen, man bygger nyt og stort, eller man prøver at ajourføre sit brand ved forskellige interiørmæssige forandringer. »Det generelle koncept indebærer en omformning af biblioteket fra at være et varehus fyldt med bøger, hovedsagelig besøgt af brugere for at hente eller tilbagelevere lånte bøger, til en proaktiv viden- og informationsfacilitator (!), der giver brugere mulighed for at mødes, arbejde og lære i et stimulerende miljø.«

Man afprøver ændrede reolopstillinger, har færre titler fremme, som så til gengæld promoveres. Tilføjer farver, lys og hygge for at styrke bibliotekets rolle som socialt og kulturelt værested. Bibliotekarerne ser i høj grad sig selv som informationsagenter, dvs. med et udvidet kendskab til søgning og adgang til databaser den almindelige bruger ikke har adgang til. Man søger kort sagt "at redefinere sin rolle i informations- og videnssamfundet ved at genopfinde biblioteket som en institution, der ikke længere er dedikeret til bogen, men fungerer som en informationsbutik, hvor alle medier - nye og gamle - præsenteres ligeværdigt".

**Uddannelsesbiblioteker** har i højere grad depotkarakter, reol ved reol med adgang til forskellige elektroniske søgemuligheder for de studerende. Men ellers ser de ofte ud, som de altid har gjort. Kunderne er der jo – endnu.

**Skolebibliotekerne** er under udvikling fra pædagogiske servicecentre til pædagogiske læringscentre. Efter en periode med vægt lagt på "at skabe hygge" i det fysiske rum, eksperimenterer mange nu med nye formidlingsformer og etablering af mindre læringsarenaer – både for elever og lærere. Inspirationen hentes ofte i folkebibliotekerne og oplevelsescentre, men da økonomien ofte er lille, er omfanget stærkt begrænset. En løsning kunne være et øget samarbejde de enkelte skolebiblioteker imellem (og måske med CFU) om udvikling af nye tiltag. Da skolebiblioteket som læringscenter er en integreret del af hele skolens virksomhed, har man

masser af brugere, der kommer frivilligt eller som en del af undervisningen.

Kun få steder i bibliotekssektoren udvikler man for alvor nye formidlingsformer og indhold. Et af de få steder, hvor man virkelig har afprøvet og eksperimenteret i stor stil, er Aarhus Biblioteker<sup>3</sup>. Hvordan skal fremtidens Bibliotek 2.0 se ud? Hvilken rolle spiller Web 2.0 teknologier<sup>4</sup>, brugerinddragelse, information og formidling i et højt teknologiseret samfund? Men det er vigtigt at forstå, at Web 2.0 teknologier mere er ide end teknologi, nemlig en demokratisering af nettet, der betyder et paradigmeskift i måden at tænke information og medier på.

På mange **museer og oplevelsescentre**<sup>5</sup> eksperimenteres der i stor udstrækning for at tiltrække publikum. Her er der især fokus på de formidlingsmæssige aspekter. Man er klar over, at skal man nå unge og voksne, må man formidle med nutidens teknikker og i højere grad lade form og indhold smelte sammen. Man er klar over, at det drejer sig om at inddrage og involvere de besøgende, give oplevelser og skabe interesse gennem dialog og målrettet kommunikation. Til grund for dette ligger ofte et pædagogisk og didaktisk læringsyn (eks. det konstruktivistiske), ligesom man anerkender og bruger formidling til de mange intelligenser. Mange museer og oplevelsescentre har derved opnået større synlighed gennem utraditionelle formidlingsformer og tiltrækker en betydeligt større besøgstare.

De ultrakorte svar er nej og ja, men der er en lang række forudsætninger og forhold, man

bør inddrage og tage højde for. Udgangspunktet må helt naturligt være:

Er CFU'ernes informations- og formidlingsopgave overflødiggjort?

Eller

Er der nye muligheder for at opkvalificere og udvikle cfu'ernes vigtigste kerneydelse?

### Hvad er CFUs opgaver og rolle?<sup>6</sup>

#### CFUs formidlerrolle

Ved centrene er der etableret en pædagogisk konsulentordning. Omfanget er forskelligt fra center til center, men dækker typisk grundskolens fagrække og forskellige pædagogiske områder.

#### Den pædagogiske konsulentordning

Formålet med den pædagogiske konsulentordning er at bidrage til skolernes og lærernes overvejelser og kvalificering af deres kerneydelser overfor eleverne, kollegerne, forældrene og den omgivende forvaltning.

- Det pædagogiske rum etableres af konsulenten enten gennem ansigt-til-ansigt kommunikation/ telefonisk eller via it-baseret kommunikation afhængigt af brugens konkrete vidensbehov.
- Konsulenterne ved CFU skaber et pædagogisk rum for brugerens faglige, didaktiske og pædagogiske overvejelser, dvs. indhold og form til-

passes de forskellige målgrupper.

Centrene rummer både en informationssamling og en distributionssamling bestående af tilgængelige læringsressourcer på det danske marked.

### Informationssamling

Formålet med informationssamlingen er at understøtte, udvikle og udfordre læreres, faggruppers, skolers og skolevæsnets overvejelser og planlægning af undervisning og brug af undervisningsmidler gennem formidling af mange typer af undervisningsmidler.

- Informationssamlingen er et **relevant og lettilgængeligt inspirationsrum** for brugerne
- Informationssamlingen **præsenterer og formidler variationen i de tilgængelige undervisningsmidler**, primært udgivet på danske forlag
- Formidling inkluderer søgning hjemmefra/fra skolens computer
- Informationssamlingen har **skiftende materialeudstillinger**, der kan **inspirere brugerne**
- Informationssamlingens undervisningsmidler er organiseret lettilgængeligt og brugervenligt
- Informationssamlingen er et **interaktivt læringssted**, hvor der dels formidles ved hjælp af interaktive medier, og hvor der dels er mulighed for at afprøve interaktive undervisningsmidler
- Der forefindes vejledning og instruktioner til de interaktive undervisningsmidler

- Der forefindes **beskrivelser af undervisningsforløb** mv., hvor de interaktive undervisningsmidler indgår (fx brugen af interaktive tavler, it-baserede undervisningsmidler, dvd mv.),
- Der er i Informationssamlingen **formidling til brugeren af CFUs øvrige ydelser** vedrørende it og medier, herunder opgaver med brugerbetaling som CFU film og tv, værksted, udlån af udstyr mv.
- Informationssamlingen er et **bredt og aktuelt udbud** af undervisningsmidler for brugere
- Informationssamlingen inkluderer pædagogisk litteratur og faglige og pædagogiske tidsskrifter

### Distributionssamling

Formålet med distributionssamlingen er at være et supplement til den enkelte institutions egen samling, og gennem periodiske udlån af undervisningsmidler og udstyr til brug i undervisningen at give en mulighed for faglig og pædagogisk nytænkning og udvikling af undervisningen for lærere, faggrupper og skoler. Formålet er tillige at understøtte, udvikle og udfordre læreres, faggruppers, skolers og skolevæsnets overvejelser og planlægning samt brug af undervisningsmidler.

- Distributionssamlingen er sammensat efter et **bredt syn på undervisningsmidler og udstyr** til brug i undervisningen, der kan tilfredsstille brugerens behov for variation og nytænkning inden for relevante og opdaterede typer af

tilgængelige undervisningsmidler og udstyr

- Distributionssamlingen er et **inspirerende supplement** til institutionernes egne samlinger, og brugeren kan forvente **adgang til spændende og udviklende undervisningsmidler og -udstyr** frem for egentlige grundmaterialer til undervisningen
- Der er **samspil og koordinering mellem informations-samlingens formidling af undervisningsmidler og beholdningen i distributionssamlingen**, så brugerens inspiration fra informationssamlingen i væsentligt omfang kan omsættes til konkrete udlån fra distributionssamlingen
- Brugeren kan få **brugertilpasset rådgivning og vejledning** om undervisningsmidlerne og -udstyret i distributionssamlingen og distributionsordningen
- Brugeren kan **altid låne eller booke** de undervisningsmidler fra distributionssamlingen, som brugeren ønsker

### Konklusion

CFU'ernes formidling af læringsressourcer stiller store krav til såvel form som indhold i formidlingen samt medarbejdere, der er i besiddelse af tidssvarende og relevante formidlingsmæssige kompetencer.

Hvordan håndteres disse udfordringer?

### Udviklingsarbejde om formidling

På den baggrund har University center syd - center for undervisningsmidler i Aabenraa gennemført et udviklingsarbejde, der

bl.a. i samarbejde med arkitektfirmaet FUTASTIC STRUCTURES,<sup>7</sup> Århus har ført til en reorganisering af den fysiske indretning af centrets informations-samling og et idekatalog til den videre udbygning. Samtidig er der nedsat et egentligt udstillings- og formidlingsudvalg, der i samarbejde med ledelsen har det overordnede ansvar for centrets informations- og kommunikationspolitik i såvel det fysiske som virtuelle rum. Målet er at koordinere og udvikle begrebet "det pædagogiske rum" i formidlingsøjemed.

### Hvad er Didaktisk formidlingsdesign?

#### Navn og værktøjsskabelon

Som et delresultat af udviklingsarbejdet har vi formuleret et nyt begreb kaldet "didaktisk formidlingsdesign – formidling til hjerne og hjerte" (forkortet DFD), idet navnet giver et godt signalment af, hvad begrebet dækker. Navnet er inspireret af begrebet didaktisk design, der ofte bruges i planlægning af og beskrivelse af især elektroniske læremidler. Vores mål er imidlertid pædagogisk formidling, dvs. design af formidling ud fra didaktiske aspekter – og en formidling, der når både hjerne og hjerte gennem inddragelse af såvel intellektuelle som emotionelle aspekter.

#### Succeskriterium

Didaktisk formidlingsdesign bruges som en dynamisk værktøjsskabelon for tilrettelæggelsen af form og indhold af udstillings- og formidlingsvirksomhed på CFU, pædagogiske centre, messer for læringsressourcer (skolebommesser, uddannelsesforum etc.)

og kan tjene som inspiration for skolebiblioteker i deres udvikling til læringscentre.

#### Hvad indgår i Didaktisk formidlingsdesign?

DFD opstiller en række succes-kriterier eller mål, der skal være opfyldt for at formidlingen eller udstillingen kan blive optimal – dvs. nå sin målgruppe. Listen er ikke endegyldig, men dynamisk dvs. udvides og ændres efter behov og ændrede vilkår. Ikke at alle kriterier skal og kan være opfyldt hver gang, men man bør som minimum have taget stilling til relevante muligheder og ønsker. Modellen bliver således et hjælpemiddel, en skabelon – der fungerer som et åbent dokument, der udvikler sig efterhånden som planlægning og refleksion skrider frem (se DFD-skabelon).

#### Refleksion over praksis

Formålet er primært at stille spørgsmål og fremme refleksion over gældende formidlingspraksis. Hvorfor gør vi det, vi gør - og med hvilket formål? Måske kan det fremme accept og forståelse, såfremt man vælger at tænke på brugen af DFD, som når det drejer sig om planlægning af læring og undervisning. Forskellen er ikke særlig stor.

Med DFD fokuseres på didaktiske aspekter og formidlingsmæssige muligheder. Målet er at udstrække det pædagogiske rum til også at inddrage såvel den fysiske som den virtuelle udstillings- og formidlingsvirksomhed.

#### Pædagogisk merværdi

Skal brugerne opleve en særlig gevinst, en pædagogisk merværdi, ved at komme på CFU, må der tilbydes noget, der ikke

fås andetsteds. Informationer om læringsressourcer kan man få mange steder – ikke mindst via forlagenes omfangsrige hjemmesider og udbyggede markedsføring.

Men den personlige, målrettede pædagogiske kommunikation og sparring omkring anskaffelse og brug af læringsressourcer, som beskrevet i landstandarderne, fås kun på CFU. Målet er også at gøre det synligt i den fysiske og virtuelle formidling. Videndeling via CFU er en vigtig del af den pædagogiske merværdi CFU tilbyder, og det gælder både egne produktioner og brugernes bidrag.

Dialog og sparring i det pædagogiske rum (mødet med brugerne) kan f. eks. omhandle forhold som sammenhængen mellem læringsmål og læringsstile, evaluering og læringsressourcer, forslag til undervisningsforløb, fx hvordan imødekommes krav om undervisningsdifferentiering i lyset af de mange intelligenser osv. – dvs. spørgsmål og problemfelter i relation til læring og læringsressourcer, som brugeren har brug for, eller kan få brug for. Målet er også at inddrage disse aspekter i udstillings- og formidlingsvirksomheden.

Det er vigtigt at brugerens valg og beslutninger træffes på baggrund af refleksion over egen praksis og ud fra egne behov og ønsker. Derfor stilles der i landstandarderne en række kvalitetsmæssige krav og forventninger til den vejledning og formidling, der udøves på CFU. Det er således vigtigt, at der lægges vægt på dialog og kommunikation ud fra didaktiske overvejelser, og samtidig skal sparringen være

inspirerende, motiverende og gerne bringe "bevidsthedsudvidende" elementer ind i interaktionen med brugerne.

DFD inddrager disse aspekter i udstillings- og formidlingsvirksomhed ved at benytte såkaldte web 2.0 teknologier. Hermed menes teknologier, der inddrager brugerne ved at dyrke sociale fora, interagerer med deltagerne, fremmer mobilitet og mediering.

### Serendipitet

Når man surfer rundt på internet, bladrer i et leksikon eller zapper mellem de mange tv-kanaler, falder man ofte over noget uventet eller interessant på den ene eller anden måde. Måske bliver man hængende og fordyber sig og når derigennem nye erkendelser, eller får måske blot en god oplevelse. I pædagogisk sammenhæng kunne det fx være uventede perspektiver ved konfrontation med holdninger og værdier, hvilket kunne give nye ideer til læring og undervisning. Man får altså noget, man ikke på forhånd vidste, at man havde brug for eller kunne anvende. Dette forhold kaldes *serendipitet* og er et succeskriterie, der udgør en væsentlig del af den pædagogiske merværdi og dermed indgår som et vigtigt parameter i DFD.

### Rum og formidling

I landsstandarderne fastlægges forskellige krav til rum og formidling. I kommunikation med brugerne tales om "det pædagogiske rum". Informationssamlingen beskrives som et relevant og lettilgængeligt inspirationsrum. Målet er at præsentere og formidle variationen i de tilgængelige undervisningsmidler. Derimod

omtales ikke nøjere æstetiske og fysiske krav til form og udformning af rum og udstillinger.

I DFD indgår disse forhold som væsentlige parametre. Informations-samlingen som rum kan med fordel opdeles i forskellige zoner, der hver især tjener et bestemt formål i formidlingsøjemed. De enkelte zoner kan med fordel udformes forskelligt mht. indretning og farvevalg, mens en gennemgående designlinje binder de forskellige elementer sammen.

På CFU i Sønderjylland arbejder vi hen imod en opdeling i bl.a.:

#### Velkomstzone

Skal byde den besøgende velkommen og udsende klare signaler om hvilken type virksomhed, man træder ind i. Farver og lysforhold betyder meget for det umiddelbare indtryk. Velkomstzonen er ofte præget af trængsel, hvorfor den ikke egner sig til mange informationer eller egentlig formidling.

#### Informationszone

Ligger i umiddelbar forlængelse af velkomstzonen. Skal imødekomme den besøgendes behov for vejledning og hjælp til nemt og bekvemt at nå frem til det ønskede mål. Markante farver, informativ skiltning og dynamiske informationstavler kan være vejen frem, men samtidig er det vigtigt at signalere: **INFO** - her mødes du af et serviceminded personale, her kan du få personlig betjening!

#### Aktuelle zoner

Lægges i områder med stort publikumsflow. Bruges som galleri eller udstillingsområde i for-

bindelse med aktuelle emner og temaer, kursusvirksomhed etc. Det er vigtigt, at zonerne opleves som dynamiske og levende, dvs. at de virkelig skal være aktuelle og ajourførte mht. indhold og relation. Må gerne indeholde elementer, der pirrer nysgerrigheden, vækker forundring og/eller måske ligefrem provokerer. Varighed fra en dag til højst en måned. Der skal være mulighed for fleksibel brug af alle medier og teknisk apparatur efter behov.

#### Fagzoner

Zoner, hvor de forskellige fagområder og fag præsenterer sig. Her er det vigtigt, at der er faciliteter, der muliggør pædagogisk dialog og didaktisk sparring omkring hvad, hvordan og hvorfor. Gruppeborde og Interaktive whiteboards er her en naturlig del af møbleringen, men der skal også være mulighed for individuel fordybelse og arbejde ved enkeltmandsborde. Formidlingsobjekterne skal naturligvis afspejle områdets karakteristika, dvs. i sprogområdet er det sprog, der er i fokus osv.

#### Fordybelseszoner

Områder, der giver den besøgende mulighed for refleksion og fordybelse. Her skal man kunne sidde relativt uforstyrret og fordybe sig efter behov i udstillingens emne eller tema. Formidlingselementerne er større tekster, lyd og billeder på alle medier, der kræver tid og ro til fordybelse samt forslag og eksempler på andre muligheder.

### Refleksionszoner

Her sættes værdier og holdninger i temaet til debat og stillingtagen. Formidlingen skal helst være interaktiv, således at den besøgende har mulighed for at give sit eget bidrag til udstillingen. Der kan være tale om afstemning, personlige ytringer og meningstilkendegivelser etc. Vigtigt er, at man kan agere relativt hurtigt og enkelt på stedet – ellers bliver det ikke til noget.

### Rekreative opholdszoner

Tjener først og fremmest det rekreative formål som ophold, samvær og dialog. Møblementet skal opfylde disse behov på en behagelig og æstetisk måde. Området er velegnet til formidling af tidsskrifter, mindre udstillinger og informationer fra eksterne samarbejdspartnere som fx museer, oplevelsescentre, uddannelsesinstitutioner for efter- og videreuddannelse, videnscentre etc., primært med tilknytning til egen region. Herved fremmes synergieffekt og pædagogisk sammenhængskraft.

**"DET KREATIVE RUM  
INDEHOLDER UVÆGERLIGT  
EN VIS MÆNGDE KAOS**

*Hvis vi først og fremmest vil have orden, begrænser vi det menneskelige engagement, også for det rum vi udfolder os i"*

*Citat af Lise Mortensen,  
Vendsyssel Kunstmuseum*

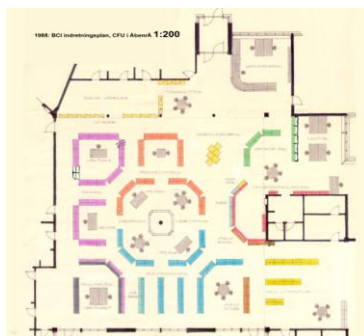
### Rum i rummet

I det fysiske rum som informations-samlingen udgør, er det et mål at skabe rum i rummet, således at den enkelte deludstilling opleves som et hele. Det er vigtigt, at der er en æstetisk og designmæssig sammenhæng mellem rum og indhold. Derfor skal der være et genkendeligt design og udtryk, såfremt deludstillingen indgår i et større formidlingsprojekt.

Ved at fravige det firkantede rums anatomi kan der skabes flerdimensionale oplevelsesrum – man kan ikke nødvendigvis overskue hele rummet på en gang, men i stedet gå på opdagelse i rummet, opleve rum og arkitektur fra nye vinkler og perspektiver. Det er med til at gøre besøget spændende og interessevækkende.

Derfor har vi totalt ændret reolopstillingen i informations-samlingen. Væk er den oprindelige opstilling, der i høj grad fulgte rummets firkantede, ydre linjer og gangbaner. Nu fremstår opstillingen på en måde, så den udnytter hele rummet og i højere grad åbner sig mod publikum - byder velkommen, men samtidig er der spændende rum og vinkler, der først åbenbares ved at bevæge sig rundt i rummet.

Før:



Nu:



### Formidlingsmodeller

Enhver formidlingsopgave vinder ved at være bygget op over et skelet – et design, der letter planlægningsfasen og fremmer formidlingsudbyttet. Der findes adskillige mere eller mindre målrettede formidlingsmodeller til forskelligt formål. Her fokuseres udelukkende på de modeller, der er indgået i projektet DFD, og som vi har inddraget til udstillingsbrug. Grundlæggende for valg af formidlingsmodel er succeskriteriet: Succes skabes mellem ørerne. Formidlingsmodeller skal altså fremme refleksion og eftertanke.

### Nyhedskriterier

Til grund for udvælgelse af emne eller tema for en udstilling eller formidlingsprojekt kan man bl.a. lægge de såkaldte nyhedskriterier:

- **Aktualitet**

Så nyt som muligt, dvs. noget, der lige har fundet sted eller snart vil finde sted, særligt pædagogisk indsats eller fokusområde, kurser, konferencer etc.

- **Væsentlighed**

Betydning og relevans for målgruppen

- **Identifikation**

Mulighed for at brugeren kan identificere sig med forhold, der fremtræder i udstilling eller artikel – både fagligt og pædagogisk

- **Sensation**

Noget overraskende eller usædvanligt for brugeren = serendipitet = pædagogisk merværdi

- **Konflikt**

Udstilling eller artikel skal helst indeholde flere synspunkter, der fremmer refleksionen

Ikke alle nyhedskriterier skal nødvendigvis være opfyldt, men jo flere, der indgår, jo bedre.

**Den røde tråd**

Udgangspunktet i planlægningsfasen er at fastlægge: Hvad ønsker vi at formidle? Hvad er den gode ide – hvad kan/skal den røde tråd være? I DFD bruges SMTTE<sup>8</sup> modellen til at fastlægge de overordnede aspekter i projektet.

Når de er bestemt, kan en formidlingsmodel være et hjælpemiddel i opbygningen. I projektet har vi brugt flg. modeller:

### Envejskommunikation



Anvendelse:

Korte, enkle, informative budskaber

Medier:

Primært tekst, grafik og billede. Fx skilt, opslag, skærm

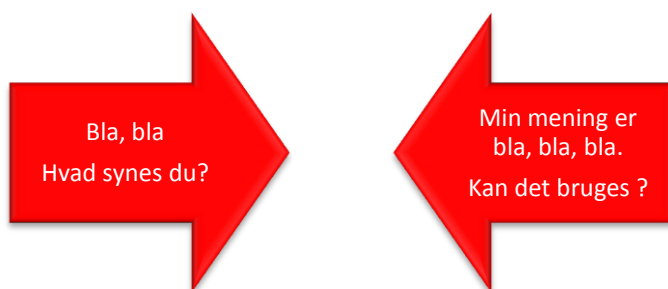
Fordele:

Hurtige at fremstille

Ulemper:

Overses ofte – især såfremt modtager ikke er motiveret eller budskabet drukner i informationsmængden

### Tovejs-kommunikation/Dialog



Anvendelse:

Det personlige møde i det pædagogiske rum

Medier:

Mennesker – fx pædagogisk konsulent

Fordele:

Direkte involverende. Stærkt motiverende

Ulemper:

Kræver tilstedeværelse. Kræver faglige og kommunikationsmæssige kompetencer

### Spormodel

Udstillingen bygges op omkring nogle fortælle-mæssige spor, der udgør den "såkaldte røde tråd". Der kan fx være et hovedspor, der fortæller generelt og mere overordnet. Hovedsporet suppleres med sidespor, der giver mulighed for fordybelse eller forfølger en bestemt ide eller tankegang, fagligt og pædagogisk.

Hvor de forskellige spor krydser hinanden - fx gennem modsatrettede synspunkter eller værdisæt - opstår et spændingsfelt, der tvinger til personlig refleksion og stillingtagen. Spæn-

dingsfeltet udgør det mest involverende element i spormodellen og kan stille store krav af både etisk og formidlingsmæssig art både i etableringsfasen og efterfølgende. Hvilke problemer kan man konfrontere deltagerne med, og hvor langt kan /skal man gå?

Eksempel: Særudstilling på Nationalmuseet omhandlende Danmark under 2. Verdenskrig. **Hovedsporet** = Hovedbudskabet er den generelle historiske fortælling, mens **Sidespor 1** fortæller om nazisterne / medløberne – mens **sidespor 2** = for-

tæller om modstandsbevægelsen og de allierede. **Spændingsfelter** kunne fx være syn på sabotage eller holdning til frihedskæmpere. Var det godt eller skidt for Danmark? Var det godt eller skidt for landbruget? Hvad var regeringens holdning – hvad var befolkningens holdning? Andre spor giver **Udblik**: Hvordan var situationen andre steder i verden? Eller mulighed for **Indsigt / fordybelse** i særligt emne gennem originalmateriale eller større tekster fx formidlet ved hjælp af skærme og lydspot.



Anvendelse: Større tematiske udstillinger

Medier: Alle medieformer kan indgå

Fordele: Mulighed for at formidle større og mere komplekse temaer og inddrage såvel faglige, tværfaglige som pædagogiske aspekter. Kan opfylde alle kriterier i DFD.

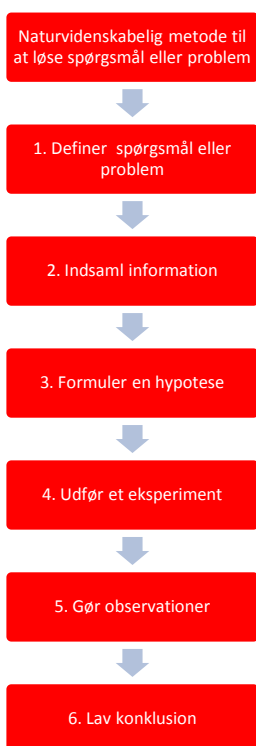
Ulemper: Tids- og ressourcekrævende.



## Flere modeller i brug

En udstilling kan sagtens inddrage elementer fra andre formidlingsmodeller. Ønsker man således som en del af projektet at etablere forskellige læringsrum, kan man inddrage en model, der rummer et bestemt læringssyn fx det konstruktivistiske. Det ligger således til grund for den naturvidenskabelige metode.

## Naturvidenskabelig metode



Herefter er der to muligheder:

1. Blev hypotesen bekræftet – gentag eksperimentet (4-6) gange.
2. Hypotesen blev ikke bekræftet – lav ny hypotese (3) og fortsæt med pkt. 4-5-6.

### Anvendelse

Etablering af læringsrum. Kan indgå som en del af kursusforløb i forbindelse med en udstilling.

### Medier

Alle medieformer kan indgå.

### Fordele

Aktiverer og inddrager deltagerne. Stort læringspotentiale.

### Ulemper

Tidskrævende.

## Formidlingsudvidende elementer

Formidlingsudvidende elementer er teknik, design eller andet, der har til formål at tilføje nye eller yderligere dimensioner til en ønsket formidling. Det kan fx dreje sig om at skabe øget opmærksomhed, sætte fokus på et givet produkt eller måske tilføje formidling rettet mod bestemte sanser og følelser.

Traditionelt gøres det ved hjælp af billeder, lyd, lys og farver – men elementer, der retter sig mod lugte- og følesanserne er også muligheder. Alle flader indgår i formidling dvs. foruden vægge også gulv og loft.

Det uventede har ofte den største effekt, kun fantasien sætter grænser.

Området udvikler sig kraftigt for tiden især i relation til mobilitet, brugerinddragelse og interaktivitet. Det gøres i forhold til traditionelle medier, men der opstår også helt nye.

Hot: Forbind alle de kendte medier med begreberne mobilitet og interaktivitet, og du har fat i de retninger alle eksperimenter i for tiden.

## Formidling igennem RFID teknologi

RFID teknologi har hidtil primært drejet sig om logistik, men nu eksperimenteres der med formidling gennem teknologi. Slut med store informationstavler og lange udredninger, nu henter brugeren selv de relevante informationer, når der behov for dem. Læs mere om teknologien:

<http://www.rfidvidensbank.dk/sw35278.asp>

## Fiktion og følelser - Stedafhængig mobil fortælling

Alexandra Institutets afdeling for Interactive Spaces har været med til at skabe "HIKUINs blodhævn", et såkaldt AudioMove drama, der fortæller en drabelig historie om vikingetidens Århus. Alexandra Institutet har lavet den mobile applikation, der styrer afspilningen af de enkelte scener baseret på, at brugeren finder og afkoder en 2D-stregkode (QR-Code) klistret på en facade eller et vindue i byens rum.

Flere eksempler på anvendelse og forskning:

<http://www.alexandra.dk>

## Nogle eksempler

### Mobilitet + Interaktivitet

Teknologisk set er inddragelsen af mobile digitale enheder i formidlingen i kraftig vækst. Direkte formidling til brugeren via mobiltelefon, e-mail etc. er ikke lænere en nyhed, men områder, hvor man kombinerer mobiltelefon med anden teknologi som stregkode, GPS eller RFID- tags er under kraftig udvikling. Formålet er at fremme udviklingen af interaktive rum, og det er noget, rigtig mange kan bruge i formidlingsøjemed.

### Skærme + interaktivitet

Brug af fotos og levende billeder i formidlingsøjemed kender vi alle. Imidlertid udgør fremkomsten af fladskærme i alle mulige størrelser og til rimelige priser nye muligheder. Nu er det muligt at anbringe skærme, der, hvor der naturligt, er brug for dem, også blandt og i reoler og udstillinger. Dvs. store skærme til information og oplevelse. Små skærme til lokal orientering og formidling. Måske skal skærmen være berøringfølsom? Eller måske en interaktiv touchfolie til montering på glas? Det giver nye interaktive muligheder. (Læs mere – søgeord: Digital skiltning)

### Retningsbestemt lyd + interaktivitet

Lydformidling har ofte været et problem. Bred lydformidling opleves ofte som støj af andre end de direkte involverede. Naturligvis kan man ofte bruge høretelefoner, men især fremkomsten af en ultralydsteknologi, der samler lyden inden for et stærkt afgrænset, retningsbestemt område (ligesom en lyskegle) giver nye overraskende muligheder som fx indendørs reklamer, lokal information/fortælling eller lokale lydoplevelser i form af lydskærme, informationstavler, loft og vægge med "indbygget lyd". Der opstår en interaktivitet mellem bruger og lyd - og så forstyrrer det altså ikke naboen! Læs mere, søgeord: Retningsbestemt lyd:

<http://www.youtube.com/watch?v=rjv5snpiPOs&NR=1>



### Belysning + interaktivitet

Almindelig rumbelysning er oftest ensartet fladebelysning uden skygger etc. Målet er, at man skal kunne overskue det hele på en gang. Ulempen er, at det hele nemt bliver lidt kedeligt - der mangler skygger, rum og dybde. Der kan skabes mere liv i rummet ved i højere grad at fokusere på spotbelysninger og lys i forskellige farver. Spotbelysning fremhæver og fokuserer på det belyste, og farver kan være med til at skabe stemninger. Kan man oven i købet gøre belysningen interaktiv opnås helt nye effekter (Læs mere – søgeord: lys og interaktivitet/stoflighed og interaktivitet).

### Samarbejde er vejen frem

Formidling i det fysiske rum skal hænge sammen med formidlingen i det virtuelle rum. Det indebærer en lang række nye overvejelser om muligheder og ønsker - form og indhold. Her ligger de nye udfordringer primært inden for de sociale fora. Hvad kan de bruges til i formidlingsøjemed? Er det fx muligt at opbygge faglige netværk, der inspirerer og fremmer udvikling? Hvordan kan man bruge videokonferencer – mobilteknologier, e-books etc. i pædagogisk formidlingsøjemed? Målet må være

at udstrække "det pædagogiske rum", så brugerne kan møde den pædagogiske vejledning og sparring, hvor og når de har brug for den.

Formidling og udvikling af nye platforme er en opgave, der i høj grad lægger op til samarbejde og fælles kompetenceudvikling. Det enkelte CFU, skolebibliotek, forlag etc. kan ikke løfte de udfordringer alene. Men er hver enkelt parat til at indgå i et innovativt samarbejde (også gerne med parter og faggrupper udenfor de kendte rammer) og efterfølgende udveksle færdige produkter – ja, så tror jeg på, at man i fællesskab kan nå innovative resultater og nye målgrupper – fastholde, udbygge og videreudvikle.

Kan tankerne bag Didaktisk formidlingsdesign – formidling til hjerne og hjerte og DFD-skabelonen være en hjælp i denne proces, er målet nået.