

ger vi deres hverdags erfaring i spil, og vi skaber en dialog om, hvordan de ikke bare er skabt af en historie, men selv er historieskabende.

### Og svaret er...

Hvad angår Ørsted-portrættet, så viser billedet en række ikoniske ting for Ørsted: et galvanisk element (batteri) i baggrunden, der sammen med kompasnålen foran antyder, at han er elektromagnetismens opdager. Dertil kommer forskellige genstande, der fremstiller Ørsted som eksperimentator: violinbuen med klangpladen i hånden samt en trykmåler i baggrunden. Desuden kan den nydelige påklædning også hjælpe til tidsfastsættelsen.

Marcus Lee Naldal



C.W. Eckersberg, 1822.

## Formidling på spil

**Spil kan være sjove, udfordrende og frustrerende. Men kan de også understøtte det sociale, refleksion og formidling?**

I september var der formidleraften for Science Museernes studenterformidlere. Det er en tilbagevendende

begivenhed, hvor vi styrker fællesskabet blandt formidlerne og udviklingen af kerneopgaven: formidling. Aftenens fokus var *spil*.

### Hvad er videnskab?

Efter en fælles, overordnet refleksion over "Hvad kan spil?" ved formidlingsmed-

arbejder Kamma Lauridsen tog vi hul på to oplæg fra hhv. undertegnede og studenterformidler Kristian Oddershede.

Jeg introducerede et spil omkring videnskabsforståelse, dvs. vores ideer om, hvad videnskab er eller bør være. Ud fra en række ud-

sagn om videnskab, f.eks. *videnskaben er utroværdig, da den altid udvikler sig*, skulle man reflektere over en fælles definition på videnskab.

## Hvordan formidler vi det?

Baggrunden var formidlernes mange fagligheder, fra fysik over biologi til idéhistorie. Det er vidt forskellige videnskaber, og hvordan kan vi vide, at de formidler

en ensartet fortælling om, hvad naturvidenskab er?

Vi behøver måske ikke ét fælles videnskabsideal, men formidlerne, og dermed også Science Museerne, skal være reflekterede omkring *hvordan, hvornår og hvorfor*, videnskabens væsen bliver formidlet på forskellig vis.

## Dialog

Bagefter introducerede formidler Kristian Oddershede

“Giv de Unge ordet”, som er et spil udviklet af unge for unge. Spillet strukturerer dialoger mellem deltagerne med udsagn, reaktioner og taletid. Det er målet at ramme sætte gode samtaler, hvor man kommer et spadestik dybere end dagens vej. Det viste sig, at det godt kan lade sig gøre, hvis man er åben over for formen. Snakken gik rundt ved bordene, og der var slet ikke tid nok.

## Hvad kan spil så?

Artiklens foto kommer fra formidlernes brainstorm over spils muligheder i formidlingen, og der er mange: konkurrenceelementer, dialog, frustration og engagement. Afslutningsvis reflekterede formidlerne over, hvordan spillenes muligheder kunne inddrages i de eksisterende workshops: Kan vi spille os til en bedre forståelse af evolution, dilemmaer eller data?

Aftenen sluttede med mad og en tur i Væksthusene. Erfaringerne fra øvelserne og refleksionerne arbejder vi videre med i formidlingsafdelingen.

*Marcus Lee Naldal*



Der blev diskuteret, fortalt og delt historier til formidleraftenen i Væksthusene. Foto: Kamma Lauridsen.