

Xciters

TIPS &
TRICKS





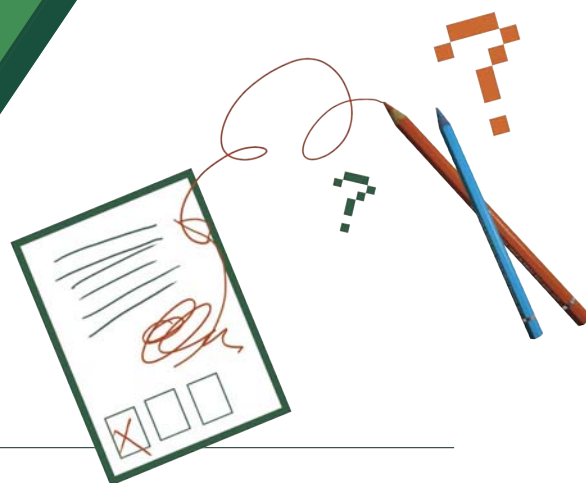
INTRODUKTION

Denne vejledning indeholder gode formidlingsråd og er målrettet 7. klasses trin. En Xciter er én som formidler naturvidenskab på en sjov og lærerig måde. Som Xciter er det vigtigt at inspirere, overraske og udfordre. Det er også vigtigt at undre sig og få andre til det samme. God formidling handler om god forberedelse og om at gribe situationen.

"Tips og tricks" supplerer en serie på foreløbig 6 naturvidenskabelige emner, hvortil der også er en lærervejledning. Xcitera undervisningsmaterialet kan frit downloades på xciters.dk eller på experimentarium.dk og bruges i undervisningen.

TIPS OG TRICKS

Indhold	side
1 Første skridt	3
2 Rækkefølge	4
3 Struktur + Udstyr	5
4 Hvor?	6
5 Kend dit publikum	7
6 Historier vi kender	8
7 Variation og rytme	9
8 Brug dig selv	10
9 Egne noter	11



Redaktion & Tekst :
Sheena Laursen, Joakim Bækgaard
& Peter Hansen
Fotografi : Flemming Leitorp
Grafisk design & Illustration :
Lone Larsen

Fri kopiering til undervisningsbrug.
Experimentarium
Tuborg Havnevej 7
DK 2900 Hellerup
www.experimentarium.dk / www.xciters.dk

Nu skal du være Xciter. Her er nogle gode råd. Inden du kaster dig ud i din formidling, gør du klogt i at tænke det hele grundigt igennem. Her er nogle af de ting, du skal overveje:

- **Hvad skal det handle om?**
- **Hvad skal rækkefølgen være?**
- **Hvordan skal jeg fortælle historien?**
- **Hvilke forsøg indgår og hvilket udstyr skal jeg bruge?**
- **Hvordan bliver historien interessant?**
- **Hvor skal det foregå?**
- **Hvad er min rolle i formidlingen?**

Hvad skal det handle om?

Byg altid din formidling op om én eller få pointer. Der er fx mange historier at fortælle om lungerne. Men hvis du vil fortælle historien på en måde så publikum lærer noget er du nødt til at vælge. Hvis du vil fortælle om motion, kan du være nødt til at vælge historierne om rygning og forkølelse fra. Også selvom det er lige så gode historier, og du rigtig gerne vil fortælle dem.

Spørg dig selv :

"Hvad er publikums interesse i emnet?"
 "Hvad har de brug for at vide, og hvad skal de kunne genfortælle, næste dag?"

Det er ikke rart at skulle vælge. Men det er nødvendigt, hvis din formidling skal lykkes.



Forbedredelse

Hvad skal rækkefølgen være?

Det er vigtigt, at du har en god rækkefølge i din formidling. Det er godt at tænke på indledning, krop og afslutning. Det er en god ide at lave en huskeseddel, så du kan huske rækkefølgen i din formidling. Du kan også lave en drejebog, der mere detaljeret fortæller, hvad der skal ske, og hvilke historier der skal fortælles.

Du udfører dine eksperimenter, går i dialog med publikum og argumenterer for dine pointer. Del emnerne op i mindre bidder, der hænger logisk sammen, så tilhørerne ikke skal bruge kræfter på at få tingene til at hænge sammen.

Det er vigtigt, at publikum får mulighed for at stille spørgsmål, så de ikke brænder inde med dem.

1

Indledning

Indledningen skal fange dit publikum og spore dem ind på, hvad det hele handler om. Publikum skal have at vide, hvad de kan forvente, hvor lang tid det tager, hvad de skal, og hvad der er pointen. Giv dem eventuelt en kort disposition. Indledningen skal være kort og præcis

Afslutning

Afslutningen skal sikre, at publikum går hjem med en god oplevelse og ny viden. Gentag de vigtigste pointer eller forsøg. Du kan også åbne op for nye spørgsmål og give publikum noget at tænke over. Det er rart med en god afrundingsreplik. Så ved alle, at nu er det forbi!

2

Krop

Efter indledningen kommer kroppen. Her præsenterer du alt indholdet i din formidling.

3





Hvordan skal historien fortælles?

Du skal vælge, om det er dig, der skal fortælle hele historien, eller om du vil have en dialog i gang. Hvis I er flere, der formidler sammen, er det også vigtigt at aftale, hvem der siger hvad.

Hvis du ønsker, at publikum skal stille spørgsmål undervejs, skal du lægge op til det. Du kan også stille direkte spørgsmål til tilhørerne undervejs – for eksempel: "Hvad tror du, der vil ske når...?" Så får du et mere aktivt publikum.

Måske er det muligt at lave en lille quiz undervejs - fx: Hvilken af de to kommer højest/bliver varmest/osv. Hvis du laver en quiz, så vær opmærksom på, at det ikke må få publikum til at føle sig dumme. Spørg om noget, de har mulighed for at svare på.

Hvilke forsøg indgår, og hvilket udstyr skal du bruge?

Når du planlægger din historie, skal du tænke på hvilke forsøg du vil have med. Du skal vælge, om det er dig, der laver forsøgene alene, eller om publikum kan være med. Tilhørerne synes tit, at det er spændende og sjovt at være med til eksperimenterne. Måske kan det lade sig gøre, at alle får lov til at lave forsøg?

Du skal nøje planlægge, hvordan forsøget skal udføres, og hvilket udstyr der skal bruges. Fortæl om det, du laver, mens du gør det, ligesom i tv-køkkenet. Så har du hele tiden publikums opmærksomhed. Hvis I er flere, der formidler sammen, skal I aftale, hvem der gør hvad.

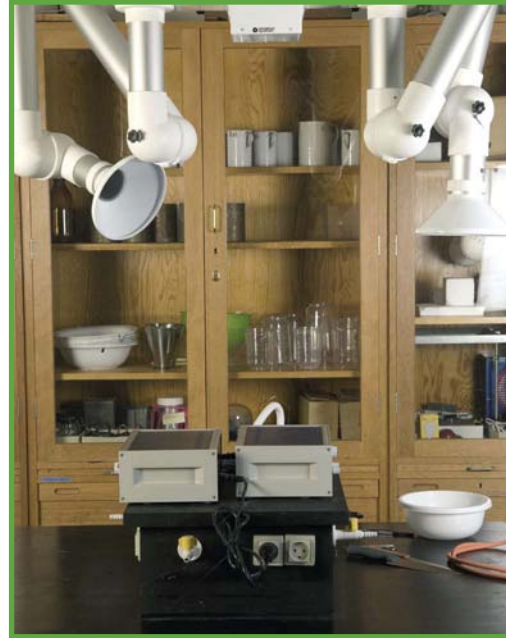
4

HVOR?

Hvor skal det foregå?

Det er ikke ligegyldigt, hvor du er, når du formidler. Skolegården er fx vigtigt god, hvis du vil plaske med vand. Men ikke så god, hvis du har en masse papir, som vinden kan blæse omkring. Du skal beslutte, hvor du vil stå, og hvor publikum skal være. Hvis de skal se eller hjælpe med forsøgene, er det en god idé at anbringe dem rundt om det bord, du viser tingene på.

Hvis publikum selv skal lave forsøg, skal du planlægge gruppeborde rundt i lokalet. Tænk over, hvornår du deler materiale ud, og find på et signal, du kan bruge, når du vil have publikum til at høre efter. Det er for eksempel svært at få ørenlyd, lige når du har delt noget ud.



FYSIK/KEMI LOKALE
ELLER
SKOLEGÅRD



Hvordan gør du din historie interessant?

Der er mange tricks til at gøre en historie ekstra interessant. Her nogle eksempler:

Vælg dit sprog

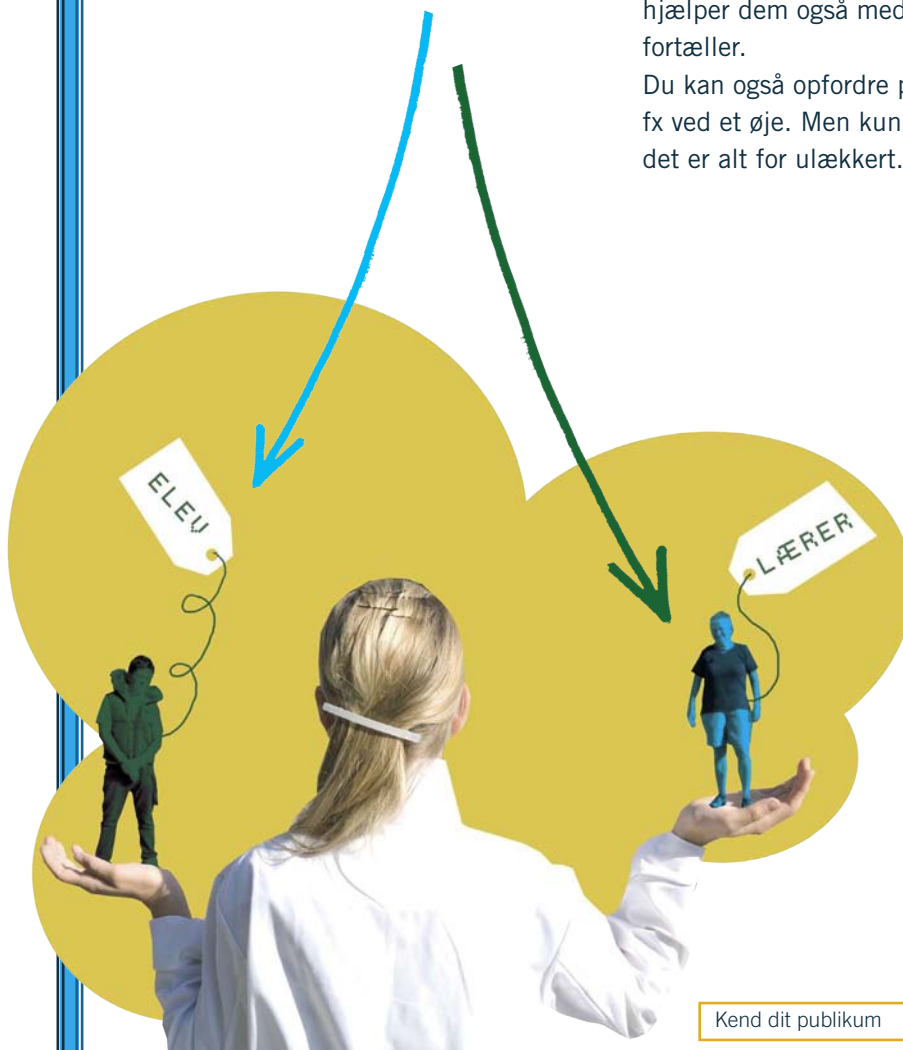
En god formidler varierer måden at fortælle på, alt efter hvem han eller hun taler til. Det er ikke sikkert, at bedstemor forstår, hvad du mener, hvis du bruger ord som "for svedigt" eller "cool". Til gengæld er det måske gode ord til dine skolekammerater. Det gælder altså om at fornemme og kende lidt til sit publikum.

Involver publikum

Lad publikum selv opleve dine pointer. Hvis du fx vil fortælle, at maden smager anderledes, når man ikke kan lugte, så lad publikum smage på maden. Spørg ind til deres oplevelse, og brug deres beskrivelser til at illustrere pointerne.

Du kan spørge, hvad de ved om det, du fortæller, og om de har oplevet det selv. Alle kan lide at være kloge. Hvis publikum får lov til at fortælle om noget, de ved noget om, synes de helt sikkert, at det er mere interessant at være med. Det hjælper dem også med at huske, det du fortæller.

Du kan også opfordre publikum til at røre fx ved et øje. Men kun hvis de ikke synes, det er alt for ulækkert.



Kend dit publikum



Sammenlign med dagligdagen

Skab forbindelse mellem din fortælling og eksperimenterne til noget, publikum kender fra deres hverdag. : "det er ligesom i mørke" eller "det er ligesom når du løber". Eksempler fra hverdagen hjælper til at gøre noget svært. stof lettere at forstå. Det bliver også lettere for publikum at deltage i samtalen, hvis de kan tale om ting de kender.



Fortæl, hvad det bruges til

Fortæl, hvor og hvordan man kan bruge det, du fortæller om. Bruger man det i dagligdagen? Når man sender rumraketter til månen? Når man laver æblejuice? Hvis publikum ser, at den viden du formidler, er nyttig, bliver de også mere interesserede.

Skab variation i din formidling:

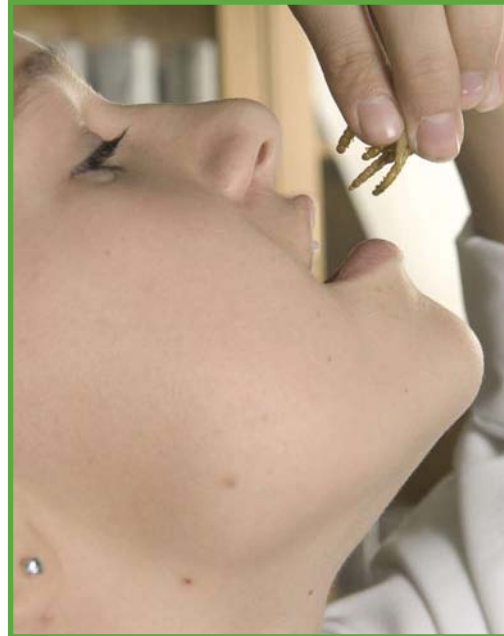
- Skift tempo i din historie.
- Gå rundt.
- Inddrag dine tilhørere med spørgsmål.
- Hæv og sænk stemmen.
- Skab øjenkontakt med forskellige blandt publikum.
- Skift ansigtsudtryk.
- Hold pauser.
- Variation skaber opmærksomhed.



Brug dig selv


Det specielle- og ind imellem ubehagelige ved mundtlig formidling- er, at du sætter dig selv i spil. Det kan være et pres, for "Er jeg nu god nok?" "Er jeg værd at høre på?" "Siger jeg noget forkert?" Husk, at det kun er julemanden, der ved alt. Du er Xciter, og det er OK, hvis du ikke kan svare på alle spørgsmål.


Vis, at du selv synes, det du fortæller er spændende, og at du selv er interesseret. Det gælder her som i alle andre situationer: Hvis du ikke selv tror på, at det du siger er vigtigt, kan du ikke få andre til at tro på det. Hvis du selv brænder for det, kan du få andre til at brænde. Og give inspiration og lyst til mere.



Spring ud i det. Det er sjovt at formidle naturvidenskab.







Xcitors er et uddannelsesprojekt, hvor idéen er at styrke interessen for naturvidenskab gennem 'learning by teaching' modellen. En Xciter er en elev, der præsenterer naturvidenskab for andre på en spændende og underholdende måde.

Xcitors henvender sig til lærere og elever, der interesserer sig for naturvidenskab. Undervisningsmaterialet sætter fokus på naturvidenskab og formidling.

Xcitors er finansieret af Egmont Fonden.



Experimentarium®