



**MUSEUM  
SYDØSTDANMARK**

# DET HELE ER NOGET FIS!

**Steen Djurhuus**  
Undervisningsredaktør



**KONTEKST**

**SAMMENHÆNG**

**FORSTÅELIGT**





# Danmarks Borgcenter

The Danish Castle Centre





# DIGITAL FOR MIDDLING SIDEN 2014





Forskningsprojekt: Vores museum  
Ph.d.-studerende Signe Lykke Littrup

*... styrke viden om, i hvilket omfang og på hvilke måder digitale teknologier understøtter den fysiske museumsoplevelse.*

Langt størstedelen af  
gæsterne

*(9 ud af 10)*

er meget begejstrede  
for den digitale guide.





# Interviews og observationer

## Den digitale guide værdsættes for:

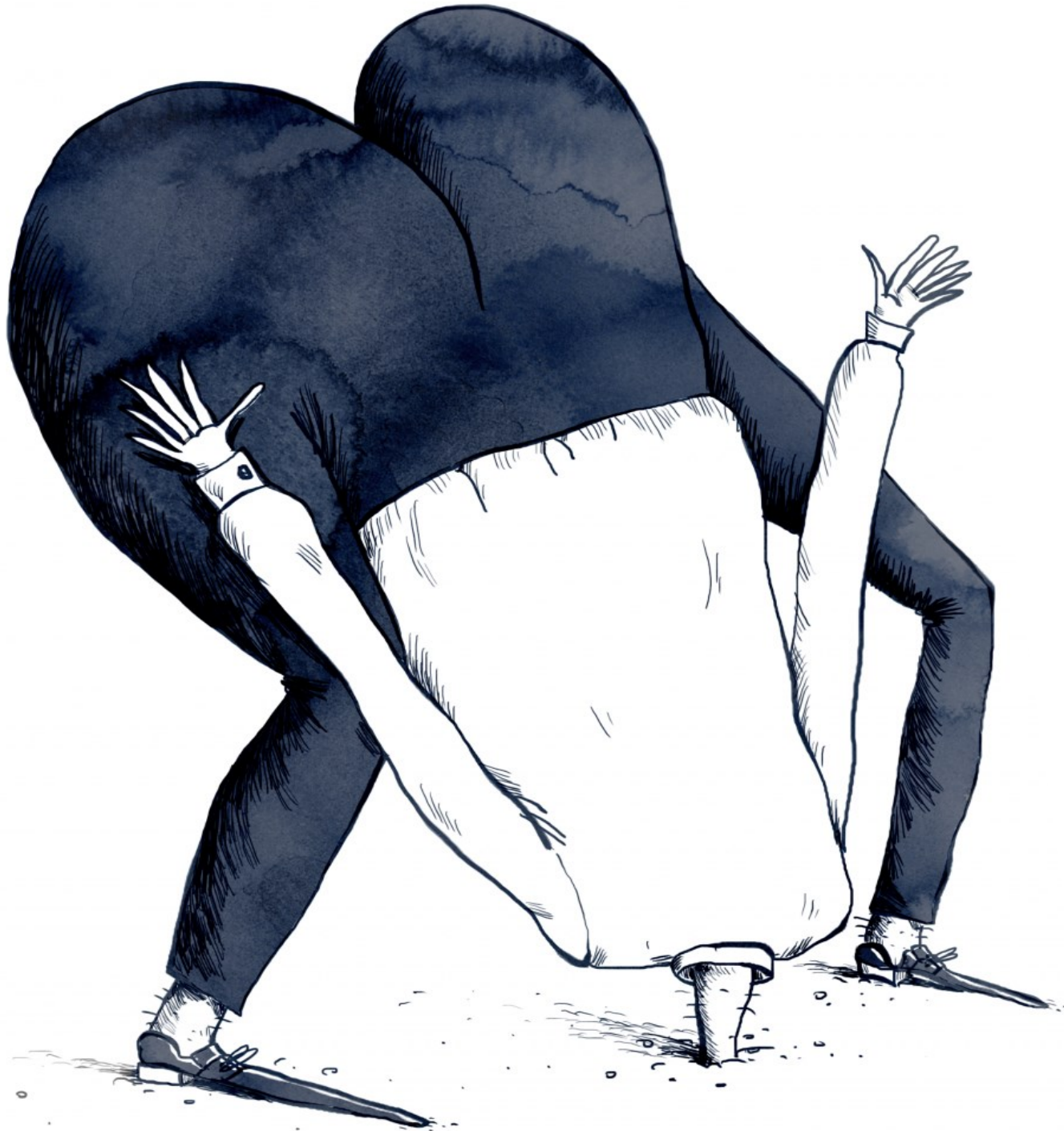
- At brugerne bliver taget "i hånden" rundt i udstillingen.
- At brugerne får spændende historier, som hvis det samme havde stået som tekst, havde de ikke gidet læse det hele
- Ordblinde og læsebesværede er glade for ikke at føle sig hægtet af.
- Den digitale guide understøtter individuel bevægen sig rundt.
- Den digitale guide giver frihed i den forstand, at de museumsgæster, der er trætte af, at andre skal fortælle dem, hvordan tingene hænger sammen, med den digitale guide er lovlig undskyldt for at ikke orientere sig efter denne facilitator-type, men gå rundt med den digitale guide i stedet (*det er typisk børn og teenagere. De er glade for den individuelle frihed fra forældre og undervisere*)
- Den digitale guide opleves til en vis grad som en følgesvend (personificeres). *En amerikansk dame sagde til Signe, da hun spurgte hende, om hun synes den digitale guide var en forhindring for, at hun og hendes mand kunne opleve udstillingen sammen, altså være sociale...- at nej, - og så grinede hun - "hun socialiserede med den digitale guide"*



# Places for curious people instead of places for curious things

*Ken Arnold, Medicinsk Museion*





Museerne fortæller, at jo mere vi ved, des bedre mennesker bliver vi. Vi konfronteres med vores uvidenhed og føler utilstrækkelighed og næsten skam. Opgaven er at få de besøgende til at slappe af, glemme pensum, grine og lege. Forskning og leg går hånd i hånd, så vi bliver modtagelig for nye perspektiver.

*Ulla Tofte, Søfartsmuseet*



A museum gallery with a large wall display of historical text and a neon sign. The wall is covered in a large-scale projection of text, likely a historical document or map. A neon sign in the center of the wall reads "HEDEBY HAFTHABN" in red. To the left, there is a display case with artifacts and a map. Several people are standing in the gallery, looking at the wall display. The lighting is dim, with spotlights highlighting the wall display and the neon sign.

# HVAD RAGER DET MIG?



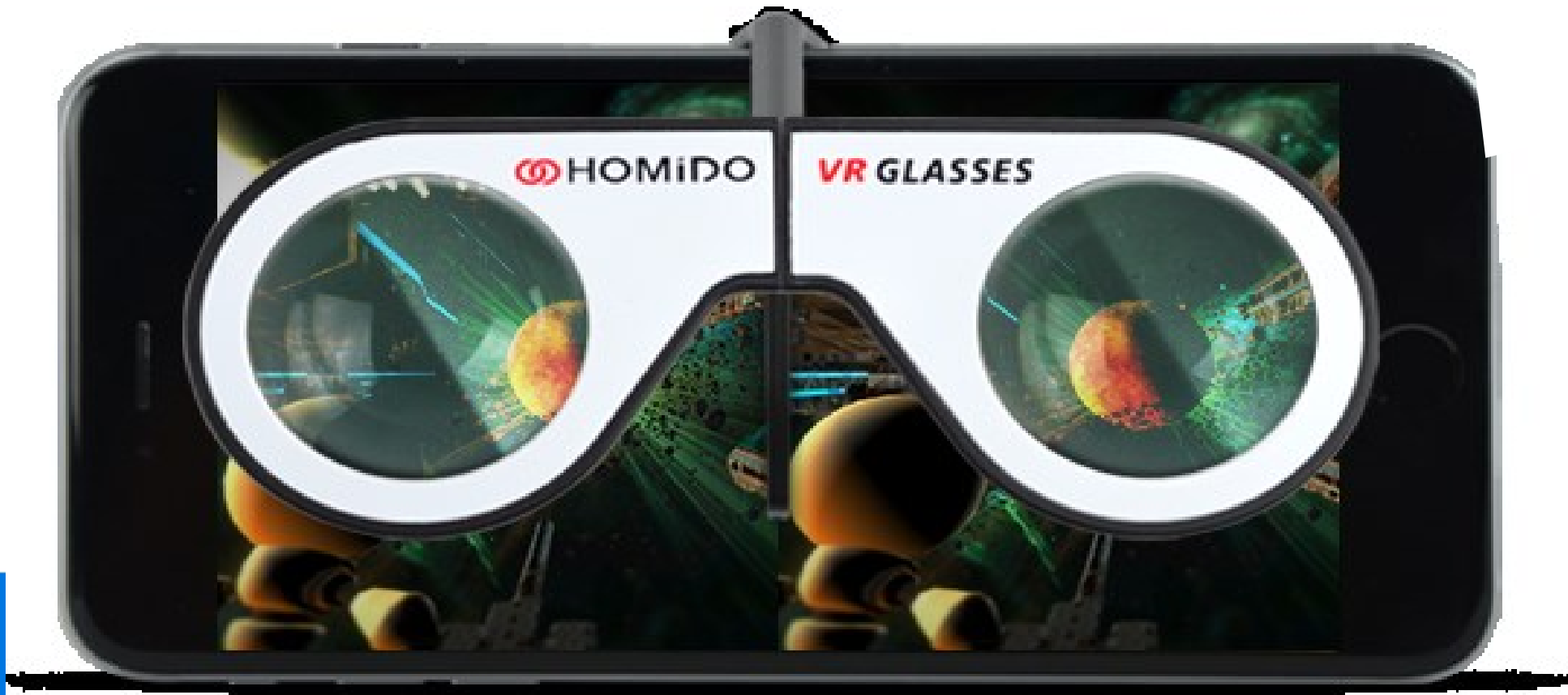


# VIKINGEBORGEN









Briller  
Egne devices

Gimmick skaber nysgerrighed og tages med hjem.

## Kritik

I skaber en asocial  
museumsoplevelse!





Kritik

Uhistorisk cirkus!





# Augmentet Reality





# Skoletjenesten

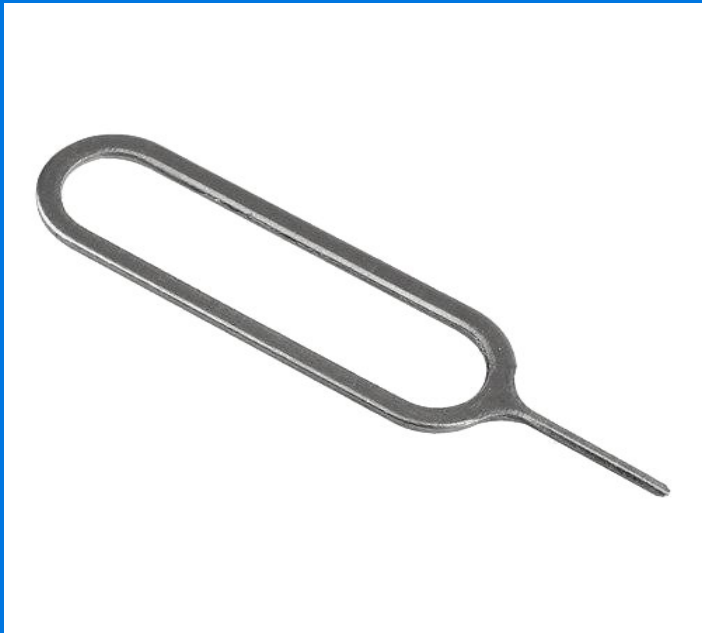
Hvad kan vi, som de ikke kan på skolen?

Skabe tryghed





Skabe tryghed







Kulturhistoriske Billeder fra Nordens Oldtid.  
Ved T. Sillasen. Tavle I.

Boplads fra den ældre Stenalder.



Samtidig

I'LL TEXT YOU BACK LATER





HER SKETE ABSOLUT  
INGENTING  
DEN 3. OKTOBER 1906



**MUSEUM  
SYDØSTDANMARK**

Steen Djurhuus  
Titel: Undervisningsredaktør  
Tlf: +45 31186827  
E-mail: [sd@museerne.dk](mailto:sd@museerne.dk)

**Museum Sydøstdanmark**  
Algade 97 — 4760 Vordingborg  
Tlf: +45 7070 1236  
Web: [www.museerne.dk](http://www.museerne.dk)