

Evalueringskema - Forskningens Døgn, Puljemidler

Beskriv i korte træk jeres event? Herunder hvilken type af aktiviteter der var de primære (Maks 1500 anslag med mellemrum)

29.4: "Hvad Lyden Gør Ved Os" – oplæg og workshop for 4 klasser på mellemtrin (Vestervangskolen, Viborg + Houlkjærskolen, Viborg) i samarbejde med Center for Soundstudies i Aarhus samt Animated Learning Lab, VIA University College

Program (oplæg og workshop i 2 hold, bygninger) 1 heldagsprogram)

09.00 – 12.00: Fælles oplæg "LYD" ved lydforskere fra Center for Soundstudies, Aarhus Universitet. Herefter arbejdes der klassevis, med små workshops i lydoptagelse, redigering og "lytning".

12.30 – 15.00: Fælles oplæg "ANIMATION" ved animationskonsulenter fra Animated Learning Lab. Herefter arbejdes der klassevis, i workshops, hvor eleverne anvender optaget lyd og producerer animeret indhold til en samlet film.

30.4: "Lyd og musik i Virtual Reality" - Åben Hus og oplæg om VR lyd og kunstprojekter for udskolingsklasser (Vestfjendsskolen, Viborg og Nordre Skole, Viborg) , i samarbejde med kunstnerne Tindrum, Decochon og Agota Vegso.

Program (åbent hus, oplevelse og 4 oplæg) – 2 hold - formiddag + eftermiddag

4 oplæg/oplevelser som holdene roterer mellem:

1. VR, værk og lyd - Introduktion til og oplevelse/sansning ved VR installation: Songbird, Tindrum
2. Introduktion og interaktion med VR musikuniverset MUX, Decochon
3. Oplæg og fremvisning af The Animation Workshop's arbejde med videnskabsformidling gennem TED-Ed (TED education), en digital online platform for animationsfilm der formidler viden og videnskab.
4. Prøv VR briller og læg mærke til hvilken forskel lyduniverset gør for oplevelsen

Hvor mange deltagere havde I (estimeret)?

180 elever, fordelt efter følgende:

29.4 – 1x 4. klasse (20 elever) + 3 x 6.klasse (64 elever)

30.4 – 1x 8.klasse (23 elever) + 3x 7. klasser (65 elever) + 8 besøgende.

Hvilken målgruppe kom hovedsageligt til jeres event, og var det den målgruppe, som I forventede?

Vi havde målrettet vores aktiviteter på 2 målgrupper:

mellemtinklasser (4.-6.klasse) til animation og lyd workshops

udskolingsklasser (7.-9.klasse) til lyd og lydkunst i Virtual Reality.

Deltagerne var primært som forventet og efter aftale. Enkelte udefrakommende deltog i åben hus delen.

Hvordan markedsførte I jeres event, og hvad var den mest effektive kanal?

Aktiviteterne blev markedsført gennem følgende platforme og hjemmesider:

The Animation Workshop hjemmeside - <https://animationworkshop.via.dk/>
VIA University College hjemmeside - <https://www.via.dk/uddannelser/moed-via/forskningens-dogn/viborg>

KLC Viborg Platform – kultur, natur og læringsplatform for skoler, pædagoger og kulturaktører - <https://klcviborg.dk/>

Professionelle netværk – direkte kontakt til skoler.

Markedsføringen gennem KCL og professionelle netværk (gennem Animated Learning Lab) var effektiv og endte med at vi måtte udvide vores aktiviteter med 100 % forøgelse i deltager antal.

DR P4 sendte live reportage fra VR udstillingen på dagen (30.4)

Viborg Stift Folkeblad bragte en helsidet artikel (30.4) under titlen: *Animation kan også bruges til at lære – I anledning af Forskningens Døgn lærte skoleklasser om animation og lyd.*

Hvilke typer af aktiviteter var de primære?

Oplæg: "LYD" ved lydforskere, Maja Egebo og Mathias Bonde fra Center for Soundstudies, Aarhus Universitet + "ANIMATION" ved animationskonsulenterne Hanne Pedersen, Flemming Bæk og Laura Søndergaard, ved Animated Learning Lab.

Workshops: arbejde klassevis, med små workshops i lydoptagelse, redigering og "lytning" samt workshops hvor eleverne anvender optaget lyd og producerer animeret indhold til en samlet film.

Oplevelse: Parvis oplevelse af forskellige VR (virtual reality) værker og film oplevelser (Songbird, Nothing Happens, MUX og TED-ED biograf (forskningsanimationsfilm)), og herefter oplæg ved producere og kunstnerne om værkernes ide, formål, virkemåde, teknologi og tilblivelse.

Hvilket forskningsområde var i fokus?

Lydforskning - feltoptagelser (lyd) og videnskabelig sonificering af data i en kulturel kontekst med fokus på digital kultur og erindringskultur.

Lyd kunst - værkers betydninger for vores oplevelse og opfattelse af verden omkring os, herunder forskningsresultater om lydens betydning for underbevidstheden, vores opfattelse af omgivelserne, hukommelse og erindring.

Animation – Billeder der bevæger. Animationsmediets betydning i en digital børne- og unge kultur, forskning i forestillingsevne, abstraktion og nye fortælle teknikker.

Hvad gik godt – hvad gik mindre godt

Følgende udsagn er baseret på observationer på dagen samt korte surveys med deltagende faglærere.

29.4 – Faglærerne havde høje forventninger da de tidligere har modtaget elevforløb fra The Animation Workshop. Animationskonsulenterne var gode og hjælpsomme, antallet af elever var passende og der var et godt arbejdsflow. Det ene klasselokale var dog for småt. Den ene

lydforsker underviste på for højt niveau og tabte børnene undervejs, særligt 4.klasse eleverne. Dette oplæg skal tilpasses klassetrinnene. Den anden forsker ramte plet og var en meget dygtig formidler. Børnene lærte meget af at arbejde med StopMotion i temaet. Børn og voksne var meget glade for at der var kaffe, frugt og frokost. Faglærerne ønskede at dagen blev delt op i 2, så den ene dag fokuserede på lyd og den anden på animation.

30.4 – Mange af deltagerne havde aldrig prøvet VR oplevelser før og var meget positive omkring det. Dog var der for kort tid til at den enkelte elev kunne opleve alle værkerne. De korte oplæg, skabte et rigtigt godt flow, med 20 minutter i hvert lokale, således at opmærksomheden blev fastholdt og deltagerne ikke blev tabt. Grundlæggende stor tilfredshed med arrangementet, dog mere tid ved VR-stationerne.

Regner I med at deltage til Forskningens Døgn næste år, og hvis nej – hvorfor?

Vi har haft stor gavn af vores aktiviteter under Forskningens Døgn. Gennem Forskningens Døgn so en platform og et netværk kan vi formidle vores forsknings- og udviklingsprojekter i et meget bredere omfang, kommune, region og nationalt.

At deltage i Forskningens Døgn hjælper os til at blive skarpe for forskningssamarbejder, udvekslinger med andre forskningsinstitutioner samt at forholde os kritisk til egen forskning. Derudover giver det et løft i forhold til lokalsamfundet, at vi kan få lov at møde og arbejde med børn, unge og deres faglærere.