

Lektionsplanering

Årskurs

Gymnasiet

Ämne eller kurs

Utställningsdesign 1

Tema

Interaktivitet i utställningsdesign

Koppling till styrdokument

Centralt innehåll

Kursen Utställningsdesign 1 inkluderar centralt innehåll om hur man skapar interaktiva element i utställningar för att engagera och involvera besökare. Detta innefattar användning av teknik, interaktiva installationer och publikt deltagande.

Kunskapskrav

Eleverna ska kunna tillämpa olika metoder och tekniker för att skapa interaktion i sina utställningar. De ska också kunna ge exempel på hur interaktivitet kan förstärka budskap och tema i en utställning.

Lärrarledda instruktioner

Introduktion till interaktivitet (10 min)

- Vad innebär interaktivitet i utställningar?
- Olika typer av interaktiva element (digitala, fysiska, sociala).
- Exempel på interaktiva utställningar.

Teknologins roll i interaktiva utställningar (15 min)

- Användning av appar, AR (augmented reality) och VR (virtual reality).
- Hur teknologi kan förstärka användarupplevelsen.
- Diskussion om fördelar och nackdelar med teknologi i utställningar.

Planering av interaktiva moment (15 min)

- Skapa interaktiva inslag: brainstorming av idéer.
- Att tänka på användarupplevelsen: Hur interaktion påverkar besökaren.
- Gruppdiskussioner om hur de kan implementera interaktivitet.

Presentation av interaktiva utställningar (10 min)

- Hur man presenterar sina idéer för en interaktiv utställning.
- Tips för att skapa engagemang under presentationer.
- Elevaktivering: Frågor och svar om deras presenterade idéer.

Aktivitet

Eleverna arbetar i grupper för att skapa ett koncept för en interaktiv utställning. De ska välja ett tema, planera interaktiva inslag och designa en presentation av sin utställning. Varje grupp kommer att presentera sina koncept och få feedback från sina kamrater. Skriv "Aktivitet" så tar jag fram en fullständig aktivitetsbeskrivning.

Exit-ticket

- Vad är interaktivitet i en utställning? (Svar: Deltagande och engagemang från besökare genom olika inslag.)
- Ge exempel på två typer av interaktiva inslag. (Svar: Digitala inslag, fysiska installationer.)
- Vilka fördelar kan teknologi ha i utställningar? (Svar: Förbättrad användarupplevelse, ökad engagemang.)
- Varför är det viktigt att tänka på användarupplevelsen? (Svar: För att skapa en minnesvärd och lärorik upplevelse.)
- Hur kan man involvera publiken i en utställning? (Svar: Genom feedbacksystem, interaktiva frågor och aktiviteter.)

Tags: [Lektion](#)