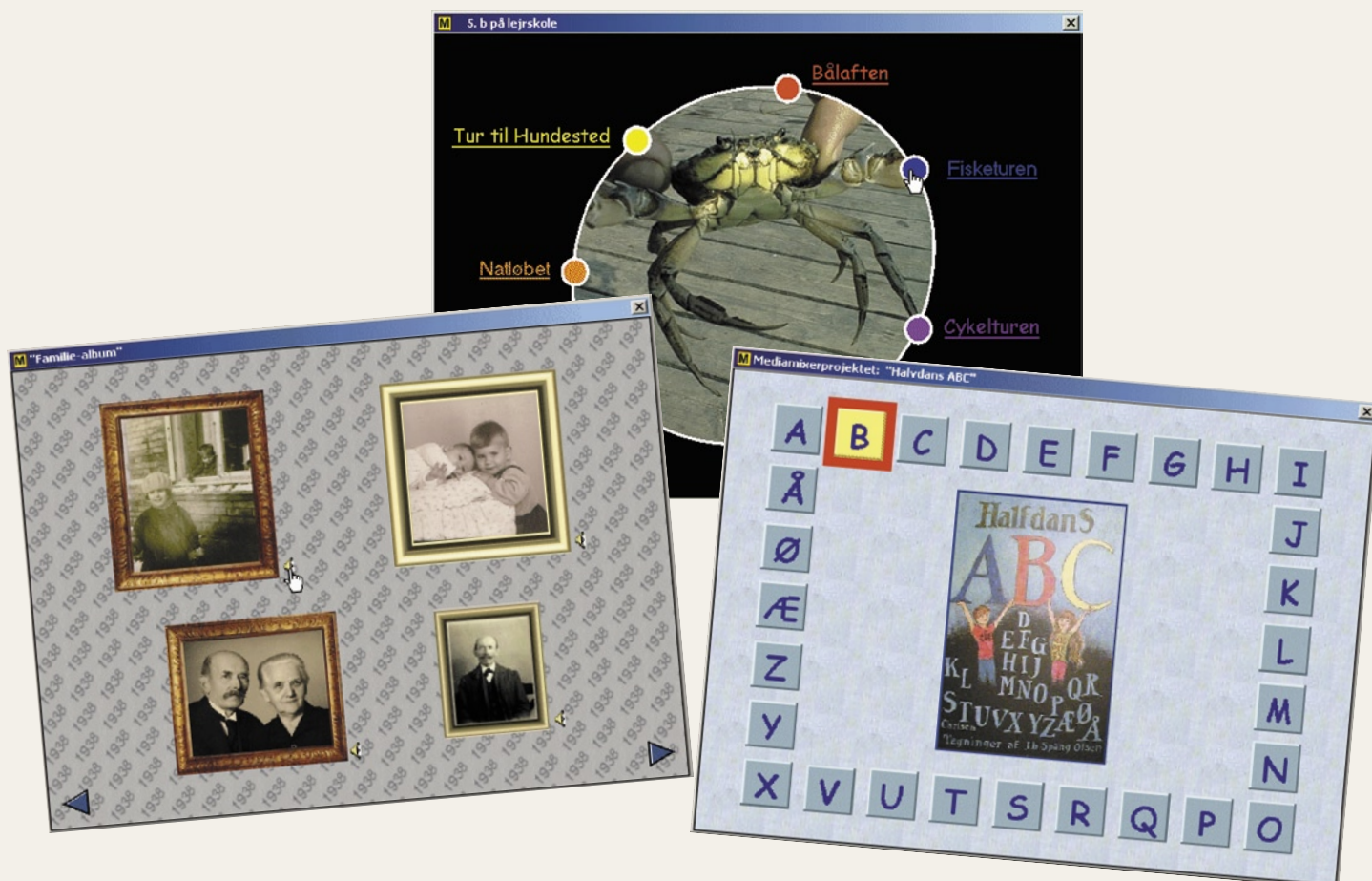


# Fleksibelt program til multimediepræsentation

Af Ole Wriedt, konsulent, Hjælpemiddelinstittet



Eksempler med Mediamixer illustrerer: Talende fotoalbums, måske med originallyd eller historien bag billedet, bogstaver med lyd og musik hentet fra andre medier samt emnearbejde med delemler fra et lejrskoleophold.

Programmet Mediamixer har ganske få år på bagen, og i den tid er det blevet afpudset og udvidet til at være et meget velegnet program til udarbejdelse af multimedieprojekter. Programmet er fleksibelt, stabilt og klar til brug.

Flere elever sidder omkring en pc og er koncentrerede om, hvad der foregår på skærmen. De gennemgår det multimedieprojekt, de bygger op om en tur til et vandløb. Der er mange ting at holde styr på, og alle bidrager med ideer, som kan blive til virkelighed i programmet Mediamixer, som firmaet Mixware står bag.

Ved fælles hjælp finder eleverne billeder fra det digitale kameras memorystick og får dem placeret på siderne. De sørger selv for at

lægge lyd på de enkelte billeder, og læseren kan aktivere dem med et klik. Eleverne kan også vælge at lade fortællingen styre, hvornår de forskellige ekstra-materialer skal sættes i gang. Det sker via programmets tidslinje og her kan bl.a. billeder og indtalinge komme til syne og forsvinde igen.

Ovenstående kunne være et eksempel fra en almindelig 7. klasse, der har lavet et biologistudie i felten. Et andet eksempel kunne være elever, der har behov for individuelt tilrettelagt undervisning. Her vil der være mere fokus på undervisningsdelen frem for multimedieproduktionsdelen.

Programmet er ikke sværere at anvende end, at man kan inddrage elever eller brugere i at udarbejde projekter, som kan fremvises i andre sammenhænge eller som en del af undervisningen.

## Mange muligheder

Når man starter programmet og starter på at udarbejde et projekt, er der forskellige overvejelser, man bør gøre sig. Det er vigtigt, at man har ideer og ressourcer til rådighed, inden man begynder at udforske programmet – med mindre udforskningen er det primære formål.

Gælder det sidste, skal man være forberedt på et bombardement af muligheder, som man først får styr på efter grundig gennemgang af programmet eller efter at have anvendt det konsekvent gennem et stykke tid.

Som i alle andre multimedieprogrammer står man umiddelbart foran en stor udfordring: En tom skærm, som skal fyldes med relevante multimediefunktioner. Som bruger kan man lade sig inspirere af en menu, som også kan give ideer til, hvad programmet kan bruges til.

På webstedet [www.mixware.dk](http://www.mixware.dk) kan man også blive klogere på de muligheder, programmet rummer. Der er tale om et værktøj, hvor begrænsningerne mest af alt ligger foran skærmen og ikke i selve programmet. Afgørende er kreativiteten og evnen til at se mulighederne kombineret med den pædagogiske virkelighed, man gerne vil inddrage projektet i.

## To genvejsmenuer

Der er to genvejsmenuer, man kan benytte – den ene kaldet mini, den anden maxi. Mini rummer kun de helt enkle ting, man kan have brug for ved produktion af en lineær bog med billede, lyd og tekst, hvorimod maxi giver mulighed for at sprælle.

Programmet i fuld udstrækning kan frit afprøves i en 30 dages periode. Et godt råd er at vente med at starte denne afprøvning til, man rent faktisk vil gøre brug af den, for efter prøveperioden vil programmet ikke kunne afvikles på samme maskine uden en licens. Efter de 30 dage kan der let ske det, at man finder programmet uundværligt.

## Programmets kendetegn

Det er kendetegnende for programmet, at man ikke skal have det store it-kørekort for at håndtere elementerne. Det handler mere om at få taget fat og afprøvet nogle af dem og så efterhånden, som man får styr på det, lægge nye faciliteter i de projekter, man laver. Programmet klarer både de enkle og de mere avancerede løsninger.

Programmet er udviklet ud fra filosofien, at det skal være let og ligetil, og man har ikke behov for at have en håndfuld andre gode værktøjsprogrammer klar for at kunne arbejde kvalificeret med Mediamixer. Alt er mere eller mindre bygget ind i programmet – fx lydoptagning og lettere billedbehandling.

Selvfølgelig er der grænser for, hvor avancerede disse indbyggede faciliteter er, men langt hen ad vejen har man ikke brug for andet ved normal kreativ brug af programmet.

## Hvad kan det bruges til?

Hvad er det så lige, man kan bruge Mediamixer til? Ja, hvad er det lige, man IKKE kan bruge programmet til?

Her følger en række forslag til, hvad man kan lave i programmet:

- Alskens undervisningsmaterialer, der forudsætter, at eleven har adgang til en pc, da det ingen mening giver at lave multimedieprojekter, som printes på papir.
- Digitale bøger med mulighed for at få læsehjælp til de ord, man har svært ved.
- Digitale billedbøger, hvor fortællingen kører i baggrunden i det tempo, læseren ønsker det.

- Lineære forløb eller forløb, der kan kædes sammen alt efter, hvad der fanger interessen.
- Forløb, der stiller én over for nogle valg, hvor der gives mere eller mindre hjælp til at foretage disse.
- Menuer, som i takt med, at man udbygger sin materialesamling, kan kobles sammen til den helt store samling.
- Vendespil – hvor man kan kæde to eller flere af felterne sammen og lægge billeder, lyd eller tekst på.
- Billedetekstopgaver med et skrivefelt til svar, hvor programmet reagerer afhængigt af, om svaret er korrekt eller forkert.

Alt tekst i programmet kan læses højt via en talesyntese som fx CD-ORD, så læsningen ikke bliver et uoverstigeligt problem for nogen. Man kan tilføje et oplæsnings-ikon, der kan aktiveres gennem et klik.

## Gennemtænkte detaljer

Programmet kan automatisk tilpasse billederne til den størrelse, de præsenteres i.

Anvendes digitale billeder fra et kamera af dagens standard, er der meget harddiskplads at spare ved tilpasningen. Præsenteres et billede på skærmen, er der slet ikke behov for de mange megapixels, kameraer opererer med i dag – langt mindre kan gøre det.

Et andet gennemtænkt element er, at man kan samle hele projektet og lægge det på en cd eller memory-stick. På den måde kan informationerne ses på andre maskiner.

Vedlægger man afspillermodulet, kan projektet afvikles fra en hvilken som helst maskine – uanset om programmet er installeret eller ej.

Det giver gode muligheder for at dele projekter - udarbejdet på en institution eller i undervisningen - med pårørende, forældre eller andre. Eleven får også mulighed for at komme med sin version af det producerede.

En ekstra feature er, at det hele kan zippes, så det fylder endnu mindre. Små projekter kan dermed videreformidles via en mail. En anden klar fordel ved at samle det hele i en selvudpakkende zip-fil er, at alle elementer af projektet tages med og pakkes ud i de rette mapper.

## Digitale billeder

Ofte vil man benytte et digitalt kamera sammen med programmet, og det kan stort set automatiseres at hente billeder fra kameraet. Det gøres gennem en profil, og det er muligt at have flere profiler og flere tilkoblingsmuligheder for kameraer (det kan være relevant på fx en skole eller en institution).

Hele tiden skal man bare være opmærksom på, at programmet som sådan ikke kommer med billede-, lyd-, symbol- eller tegndatabaser. Alt dette skal man have styr på andetsteds fra, men kombinationen i Mediamixer er uhyre let og tilgængelig.

Manualen til programmet er omfattende, men den er velstruktureret og overskuelig, så man finder hurtigt frem til netop den facilitet, man ønsker at læse mere om. Den findes både i en printbar udgave (pdf-fil) og online på Mixwares hjemmeside.

### Læs mere

På webstedet [www.mixware.dk](http://www.mixware.dk) fremgår priser og meget andet.