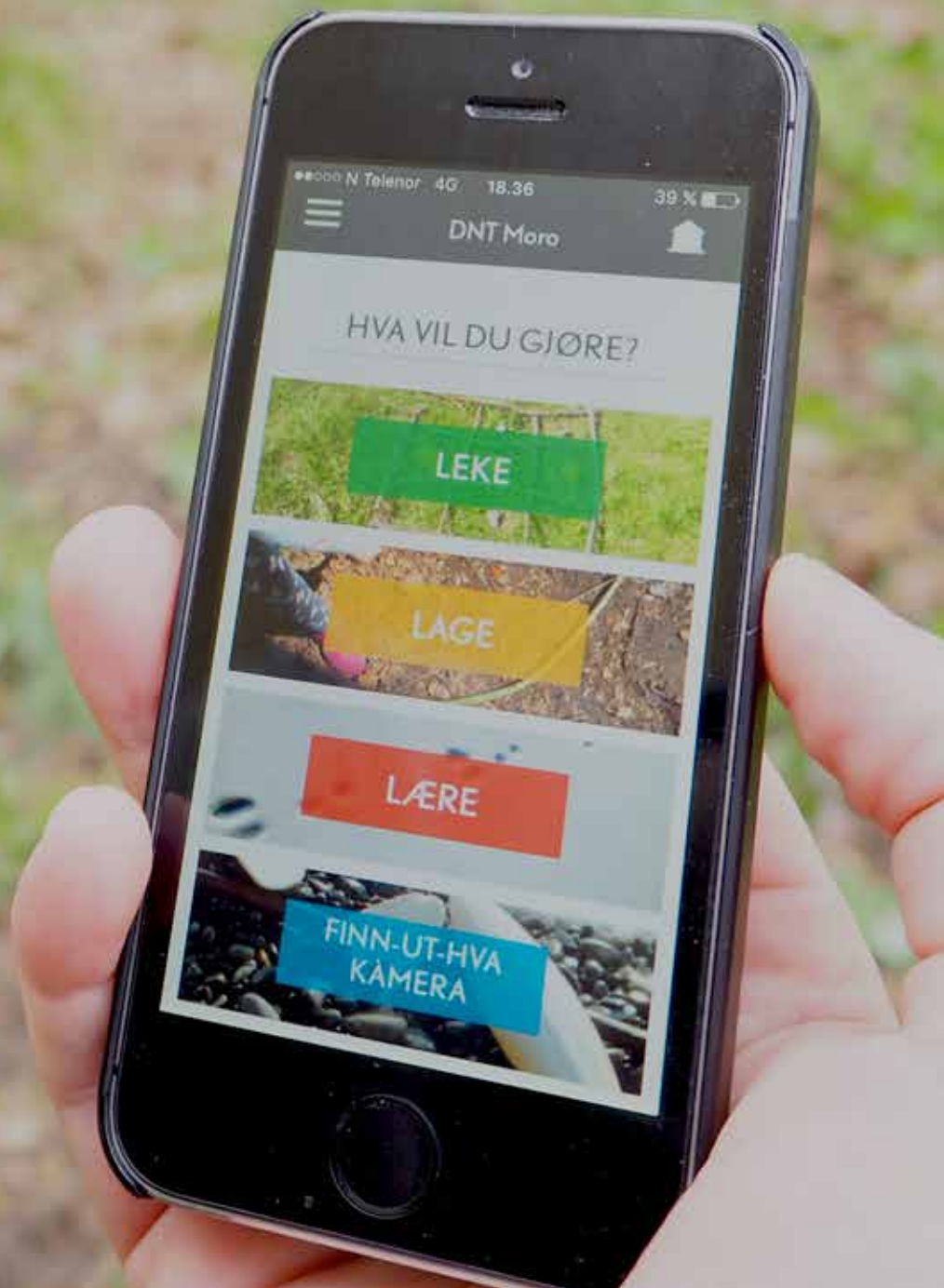


# MORO MED DNT

## EN FRILUFTSLIV APPLIKASJON FOR BARN

EN DIPLOMOPPGAVE I INTERAKSJONSDESIGN  
ARKITEKT- OG DESIGNHØGSKOLEN I OSLO 2017

AV PEDER RIEGEL



**En diplomoppgave av Peder Riegel**

**Master i design 5 år  
Arkitekt og Designhøyskolen i Oslo  
9 januar - 15 mai, 2017**

**Veiledere  
Hovedveileder - Mosse Sjaastad  
Sekundærveileder - Natalia Agudelo**

**Samarbeidspartner  
Den Norske Turistforeningen**



## **TUSEN TAKK TIL....**

De jeg har snakket med hos DNT  
Egil, Kristin, Hanne Marte, Reidun,  
Havva, Anders

Til de spreke barna som har stilt opp og  
foreldrene som har latt barna bli med på  
tur og testing.

Aksel  
Tiril  
Benjamin  
Sondre  
Matias & Andreas

Lars & Therese  
Kristoffer & Silje  
Christoffer & Nina  
Håkon

Alle klassekameratene  
og veilederne mine

# INNHALDFORTEGNELSE

<b>Abstrakt</b>	<b>s. 4-5</b>	<b>Kapittel 4: Design forslaget</b>	<b>s. 68-85</b>
<hr/>			
<b>Kapittel 1: Introduksjon</b>	<b>s. 6-13</b>	>Oppbygning	
		>Førstegangsbruk	
>Rammeverket rundt prosjektet		>Hovedsiden	
>Designområdet		>Lage pil og bue	
>Mål		>Pakk sekken	
>Samarbeidspartner		>Annet	
>Fokusområde		>En liten ekstra gulrot	
>Rollene i prosjektet		>Noen tanker om fremtidig utvikling	
>Anvendte metoder			
>Min motivasjon		<b>Kapittel 5: Refleksjon</b>	<b>s. 86-91</b>
>Strukturen i resten av rapporten			
<hr/>			
<b>Kapittel 2: Bakgrunn &amp; innsikt</b>	<b>s. 14-33</b>	>Refleksjon	
		>Referanseliste	
>Friluftslivets utvikling i Norge		<b>Kapittel 6: Appendiks</b>	<b>s. 92-105</b>
>Kort om den norske turistforeningen			
>Hvorfor er friluftsliv bra?		>DNTs Vinter Forum	
>Litt om teknologi		>Intervju med Havva Cukurkaya	
>Kartlegging av organisasjonen		>Samtale og idemyldring med Hanne Marte og Reidun	
>Medlemsgruppene		>DNTs visuelle profil	
>Digitale tilbud		>Testing av hyttetilbud	
>Tilbud for barn			
>Brukere Vs. tilbud = potensial			
<hr/>			
<b>Kapittel 3: Prosess &amp; konsept</b>	<b>s. 34-67</b>		
>Oversikt over prosessen			
>Å designe for barn			
>Eksisterende løsninger			
>Brukerinnsikt			
>Idefase			
>Om valgt retning			
>Spissing av konseptet			
>Ny visuell identitet			
>Brukertestinger			
>Møter med Dnt			
>Litt om kamerateknologien i konseptet.			

# ABSTRAKT

Friluftsliv er en viktig del av norsk kultur, og ved å få barn og unge aktive i friluftsliv sikres ikke bare rekrutteringen, men det kan også ha en positiv og helsefremmende aktivitet. Barn oppholder seg og leker mindre i naturen i dag enn før. Undersøkelser har vist at lek og opphold i naturen har en positiv innvirkning på barn og unges utvikling.

Prosjektet har gjennom en kartlegging av Norges største friluftslivsorganisasjon, Den Norske Turistforeningen (DNT), kommet fram til et digitalt konsept for medlemsgruppen Barnas Turlag, der målet har vært å lage noe som inspirerer, motiverer og kan være med på øke kunnskap om friluftsliv. Ved å se på eksisterende digitale løsninger opp mot medlemsgruppene, var det klart at den yngre gruppen per nå ikke har noen digitale tilbud. Dermed ønsket jeg å skape et konsept som fyller et potensielt tomrom i DNTs tilbud, med fokus rettet mot barn i alderen 6-12 år, som i dag tilsvarer den eldste delen av Barnas Turlag.

Konseptet er utformet som en applikasjon og inneholder et utvalg friluftslivs aktiviteter, der hovedfokuset er på opplevelsen og læringen. Innholdet tar utgangspunkt i ideen “learning by doing”, dermed fungerer applikasjonen som en veiledning, mens oppdagelsen og læringen gjøres ute i naturen. Applikasjonen tilbyr også stedsspesifikk belønning, samt belønning gjennom bruk. En kamerafunksjon kan hjelpe brukeren med å identifisere objekter i naturen, samt samle de gode minnene i et galleri.

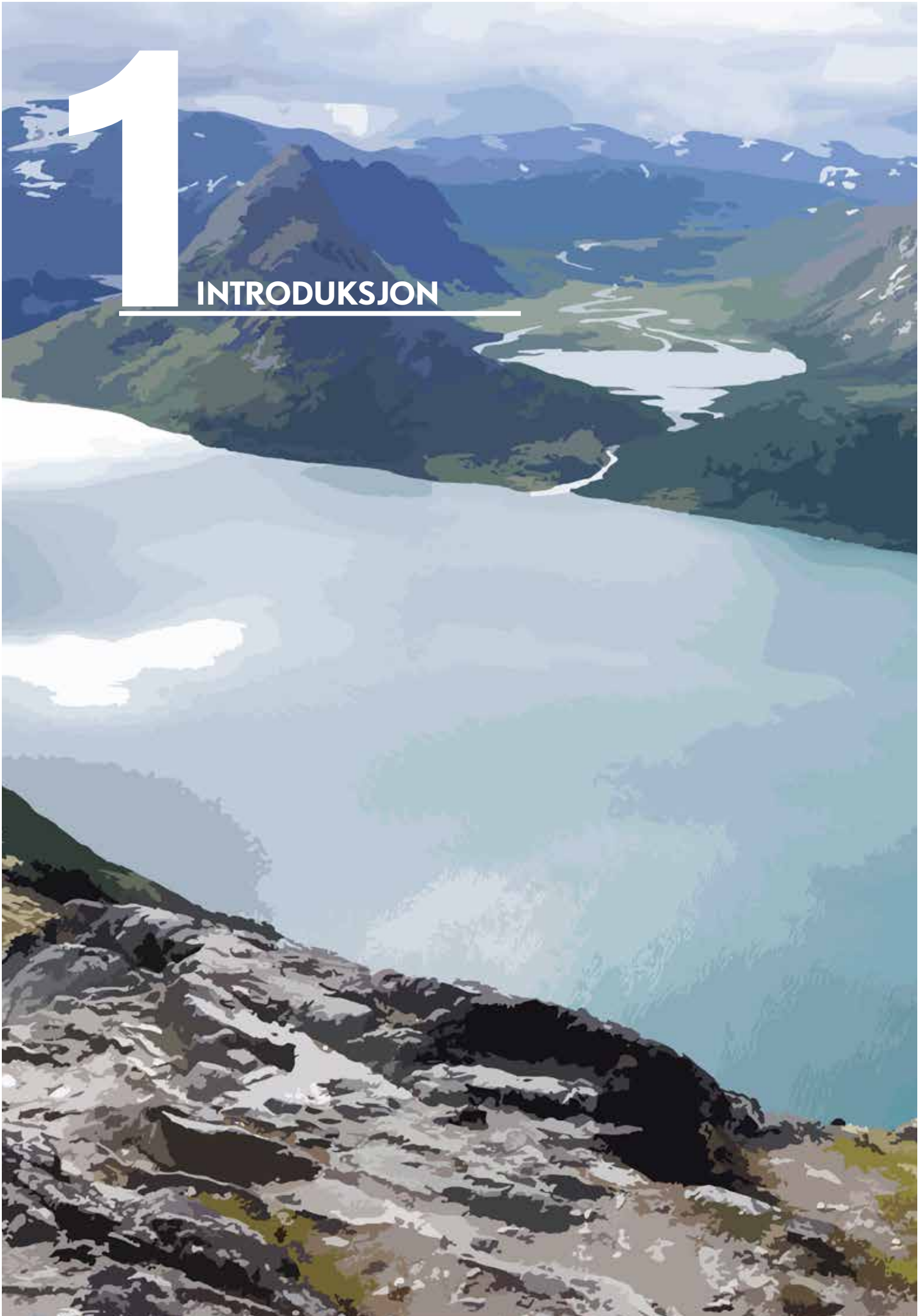
Å designe for barn har vært utfordrende og lærerikt. Jeg har erfart at en må tenke litt annerledes i prosessen når en jobber med denne gruppen brukere, men jeg har tro på at konseptet har et stort potensiale. Jeg ønsker også å trekke frem at DNT også ser verdien i konseptet, og har sagt at dette kunne vært spennende å ta videre.



# 1

## INTRODUKSJON

---



## **INNHold**

---

- >RAMMEVERKET RUNDT PROSJEKTET
- >DESIGNOMRÅDET
- >MÅL
- >SAMARBEIDSPARTNER
- >FOKUSOMRÅDE
- >ROLLENE I PROSJEKTET
- >ANVENDTE METODER
- >MIN MOTIVASJON
- >STRUKTUREN I RESTEN AV RAPPORTEN

# RAMMEVERKET FOR PROSJEKTET

## DESIGN OMRÅDET

Dette prosjektet er et interaksjonsdesign prosjekt, som har endt i et digitalt konsept for medlemsgruppen Barnas Turlag i Den Norske Turist Forening (DNT).

## MÅL

Hovedmålet for oppgaven har vært å lage et konsept for DNT, bestående av en digital løsning for barn i alderen 6-12 år.

Videre har delmålet har vært at konseptet kan vise DNT at en digital løsning kan være en interessant måte å inspirere barn til læring og bruk av naturen og samtidig vise at en digital løsning kan være aktuell for denne gruppen.

## SAMARBEIDSPARTNEREN

DNT er Norges største friluftsliv organisasjon, som i snart 150 år har jobbet for å legge til rette for at Norges brede spekter av turmuligheter skal benyttes. DNT jobber i dag i hele landet, og har en rekke tilbud og aktiviteter for sine medlemmer.

## FOKUSOMRÅDET

Oppgaven retter seg mot den eldre delen av DNTs yngste medlemsgruppe, Barnas Turlag. Dette er barn i alderen 6-12 år. Fokuset har ligget på å utvikle en digital løsning som retter seg mot denne gruppen og har som hensikt å inspirere og motivere til friluftsliv. Samtidig har jeg fokusert på at løsningen i tillegg skal ha en edukativ funksjon. Det har også vært viktig for meg å være tydelig på at selve læringen skal foregå i naturen, men at løsningen skal fungere som en veileder. Oppgavens kontekst er læring, teknologi og natur.



Foto: Per Roger Lauritzen



## ROLLENE I DENNE OPPGAVEN

Min kontaktperson i DNT, Egil Hurum, sa tydelig fra starten at jeg stod fritt til å velge tema og retning i forhold til hvor jeg ville legge fokuset. Han sa at de var mer interessert i å se hva jeg kunne få til, gjennom denne diplom perioden, og det var viktig for dem at jeg skulle føle at det ikke var deres prosjekt jeg gjorde, men mitt eget. Dette har medført til at jeg stort sett har tatt de fleste valgene selv, men DNT har bidratt med noen samtaler og diskusjoner gjennom prosjektperioden der vi har snakket om mulige retninger og konseptet.

Det var gjennom en av disse samtalen der jeg presenterte flere forskjellige retninger, at valget om å jobbe mot Barnas Turlag og en digital løsning ble valgt.

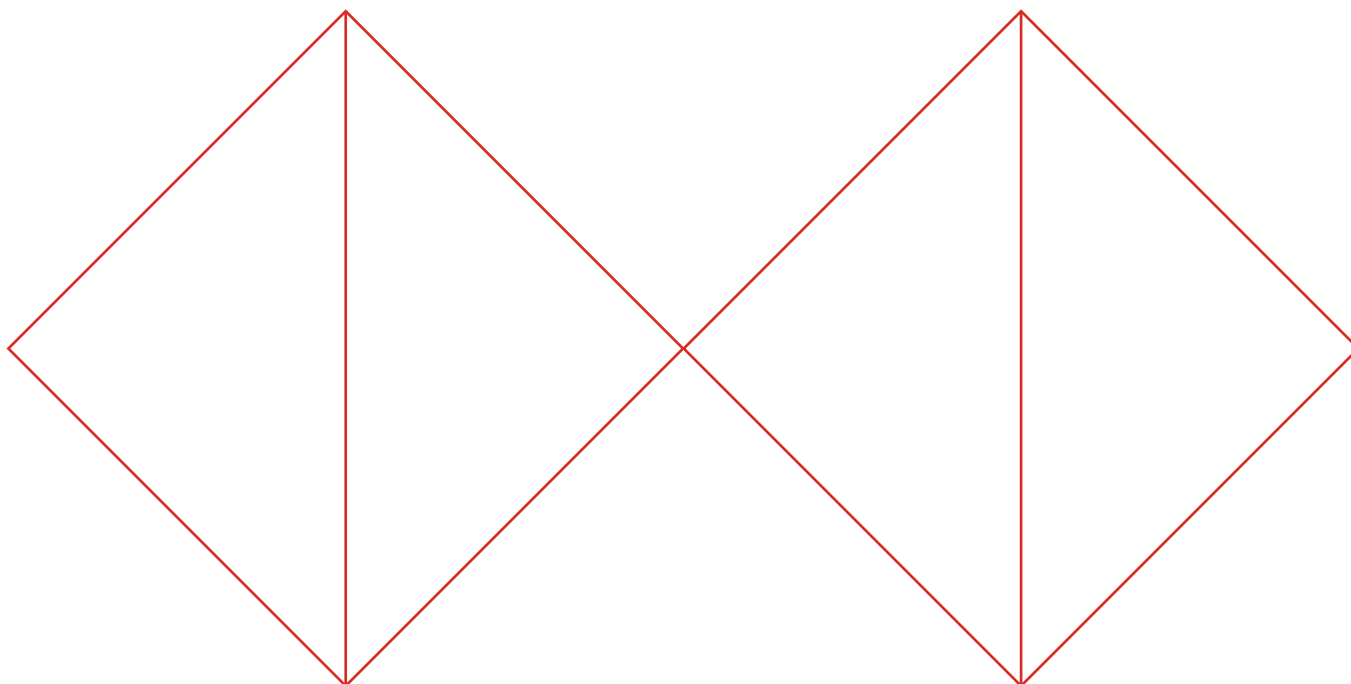
Jeg fikk tilbakemelding på at dette konseptet kunne vært spennende området for dem også, da de idag ikke har et digitalt tilbud til den yngste medlemsgruppen.

DNT har også gitt meg muligheten til å bruke illustrasjonene av Turbo, som er maskoten til Barnas Turlag. Jeg har også fått tilgang til forenings nettet deres som er et stort digitalt bibliotek med diverse innhold alt fra logoer, fonter, DNTs visuelle profil samt illustrasjoner. DNT har også gitt meg forskjellige tips å se på i forhold til innholdet i løsningen. De ga meg også lov til å være med på Vinter Forum dagene tidligere denne vinteren, noe jeg ønsket får å få en kickstart på prosjektet.



## ANVENDTE METODER

Jeg har valgt å bruke “Double Diamond” som et overordnet rammeverk i oppgaven.



### Utforsking og definering

Tiden ble brukt til å kartlegge DNT, rapporter, samt snakke med DNT ansatte og undersøke tilbud for medlemsgruppene deres. Innsikten ble brukt til å definere en spesifikk målgruppe og en mulig leveranse.

### Utvikling og testing samt levering av konsept

Jeg trengte mer innsikt om å designe for barn, noe som ble gjort parallelt samme med konseptutvikling og skissing. Den siste delen ble brukt på å digitalisere skisser samt teste på brukere, og iterere løsningen så langt det lot seg gjøre.

## DIAMANT 1

### **Rapport lesing:**

For å tilegne meg innsikt i temaer som friluftsliv, teknologi og barn, generelt om DNT.

### **Kartlegging av organisasjonen:**

For å forstå DNT

### **Analysering av kartleggingen:**

Få å finne potensielle retninger

### **Dybdeintervjuer:**

Intervjuene ble gjort med ansatte i DNT, får å få en dypere forståelse rundt potensielle retninger.

### **Spørreundersøkelser:**

For å få spesifikk innsikt av brukere.

### **Eksisterende løsninger:**

Jeg sett på eksisterende applikasjoner både hva DNT selv tilbyr, samt andre løsninger rettet mot friluftsliv og løsninger rettet mot barn.

## DIAMANT 2

### **Analysering av bøker:**

Sett på innholdet i Hakkespettbøker for å se etter mønstre som gikk igjen i bøkene.

### **Brukertesting:**

Ved enkle papirprototyper og mer utarbeidet skjermbilder i form av klikkbare sekvenser i applikasjonen.

### **Observasjon:**

I forbindelse med testing av løsninger underveis i prosessen.

### **Iterering av løsningen**

Iteringen ble gjort etter funn gjennom brukertesting.

### **Brukertesting i konteksten**

Testing og observasjon av brukere i kontekst med design forslaget.

### **Prat med samarbeidspartner:**

Det er har også blitt noen uformelle samtaler med kontaktpersoner i DNT, i forhold til valg av retning og innspill på konseptet underveis.



## MIN MOTIVASJON

**Min motivasjon for å gjøre dette prosjektet er at jeg var nysgjerrig på å finne ut mer om hvem Norges største friluftslivsorganisasjon DNT egentlig er, og hva de står for.**

Jeg har alltid vært interessert i friluftsliv, dette kommer trolig av at jeg stadig ble tatt med ut på tur med familien som barn. Mitt første møte med DNT var også på disse turene, dette gjennom for eksempel overnatting på betjente/ubetjente hytter og vandring på stier merket med den røde bokstaven T. Jeg har vært så heldig å få se og oppleve verdien i å være i naturen og ønsker å fremme budskapet og gi flere i befolkningen liknende opplevelser.

Jeg har alltid opplevd DNT som en trygghet når jeg er ute på tur og følger oppmerkede ruter, dette er også noe jeg synes er viktig å legge vekt på. DNT skal oppleves som trygt. Da Den Norske Turistforeningen er en stor forening med omtrent 290.000 medlemmer, betyr dette at en eventuell løsning kan få stor innvirkning og potensielt bli brukt av mange mennesker.

Dette bildet malte jeg i 5 klasse på barneskolen som er omtrent 17 år siden. Bildet i seg selv er ikke så spesielt, men at jeg husket å male den røde T'en i høyre hjørne er jo litt interessant.

## OPPGAVENS STRUKTUR

Rapporten er delt inn i syv kapitler og starter med en kort introduksjon der hovedtemaene vil bli presentert.

### Bakgrunn og innsikt

Her vil jeg fremlegge bakgrunnen for prosjektet. Herunder vil jeg presentere friluftslivets historie, dagens situasjon med tanke på barn og friluftsliv, barn og teknologi samt presentere DNT som organisasjon.

### Prosess og konsept

Denne delen vil starte med en oversikt av selve prosessen. Videre vil alt som omhandler utviklingen av konseptet bli presentert. Herunder innhold i applikasjonen, kort om ny branding, brukertesting og samtaler med DNT. I dette kapitlet vil jeg også presentere noen funn rundt det å designe for barn.

### Designforslaget

Her vil løsningen bli presentert i form av skjermbilder med enkle forklaringer. Presentasjonen av designforslaget er lagt opp slik at de ulike sekvensene blir presentert enkeltvis.

Samtidig har jeg valgt å kort legge fram noen ideer om videre utvikling av konseptet. Ideene om videre utvikling er ikke en sentral del av oppgaven, men mer løse tanker om hva som eventuelt kunne skjedd med utviklingen videre.

### Refleksjon

Her vil jeg reflektere rundt fire hovedtemaer. Jeg vil reflektere litt rundt det å jobbe med barn som brukergruppe, og utfordringene herunder. Videre vil jeg dele noen refleksjoner rundt å samarbeide med DNT. Jeg vil se på hva som kunne vært gjort annerledes og avslutte med en liten konklusjon.

### Referanser

Referanseliste

### Apendiks

Inneholder en samling tekster som har hatt en betydning for utformingen av prosjektet, men som ikke er direkte relatert til selve prosjektoppgaven. Her finnes intervjuer gjort med ulike relevante personer, testing av DNTs hyttetilbud samt litt om DNTs visuelle profil.

# 2

## BAKGRUNN OG INNSIKT



## **INNHold**

---

- >FRILUFTSLIVETS UTVIKLING I NORGE
- >KORT OM DEN NORSKE TURISTFORENINGEN
- >HVORFOR ER FRILUFTSLIV BRA?
- >LITT OM TEKNOLOGI
- >KARTLEGGING AV ORGANISASJONEN
- >MEDLEMSGRUPPENE
- >DIGITALE TILBUD
- >TILBUD FOR BARN
- >BRUKERE VS. TILBUD = POTENSIAL

# FRILUFTSLIVETS UTVIKLING I NORGE

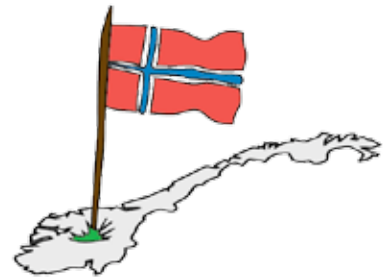
Friluftsliv i Norge har sterke røtter i prosessen rundt oppbygging av en nasjonal identitet og kampen for nasjonalt selvstyre, som startet fra slutten av 1700-tallet og fortsatte utover på 1800-tallet (St.meld. 18. (2015-2016), s.14-15).

Friluftsliv som vi kjenner det i dag er i stor grad et resultat av romantikkens idealer om en folkelig, naturnær og særpreget kulturarv. Særlig folkekulturen i fjelltrakter ble sett på som forbilledlig, og fjellnaturen ble dermed oppfattet som typisk norsk.

Synet på de norske fjellene ble i denne prosessen helt forandret. De ble nå sett på som vakre og forlokkende, mens de før ble betraktet som skremmende og ugjestmilde. (St.meld. 18. (2015-2016), s.14-15).

Flere av de store friluftslivsorganisasjonene ble dannet på siste halvdel av 1800-tallet, og var med som viktige bidragsytere for å skape det friluftslivet vi kjenner i dag. Røde Kors 1865, Den Norske Turistforening 1865, Den Norske Turistforening 1868, Norges Jeger og Fiskerforbund 1871, Skiforeningen 1883 (St.meld. 18. (2015-2016), s.14-15)

1700/1800



1840



1860-1880



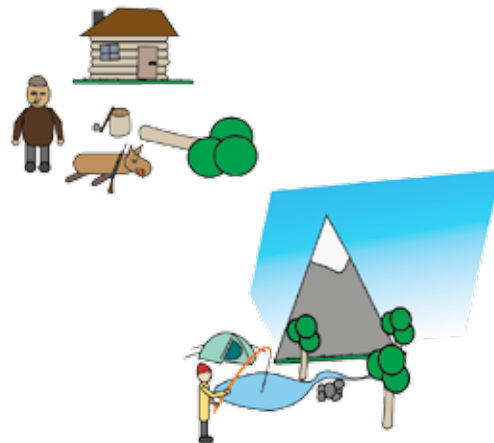


Fra slutten av 1800-årene og utover på 1900-tallet fikk folk mer og mer fritid, som følge av lovfestet ferie og etter hvert innføring av åtte timers arbeidsdag. Dette gjorde det mulig for flere å bruke mer tid på friluftsliv og å reise lenger avgårde. Fritiden ga også flere mulighet til å se på naturen med nye øyne. Fra å være et sted forbundet med arbeid og næring, ble naturen nå også et sted for avkobling, naturopplevelse og fysisk aktivitet (St. meld. 18. (2015-2016), s.14-15).

I løpet av 90-tallet og fram til i dag har friluftslivet fått økende preg av individualisering og spesialisering. I motsetning til på 1970-tallet, da friluftslivet var dominert av noen få kjerneaktiviteter, er friluftslivet i dag kjennetegnet ved at aktivitetene er mer mangfoldige. Den generelle velstandsutviklingen har gjort at flere reiser i forbindelse med friluftslivsaktiviteter, og har også medført mer spesialisering innenfor utstyr. Dette har bidratt til at friluftslivet er blitt mer spesialisert og differensiert (St.meld. 18. (2015-2016), s.14-15).

Tradisjonelt ble ofte ikke turgåing å aktiviteter i parkene og grøntområdene inne i byer og tettsteder oppfattet som friluftsliv. Men de senere år har flere og flere flyttet inn til byer og tettsteder, slik at behovet for å legge til rette for naturopplevelse og fysisk aktivitet innenfor bysonenw har blitt større (St.meld. 18. (2015-2016), s.14-15).

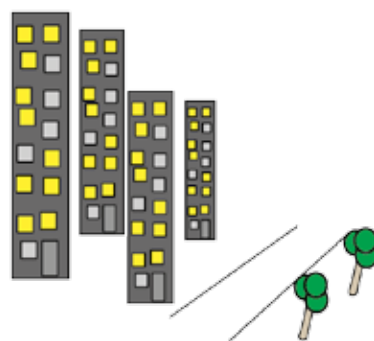
1800/1900



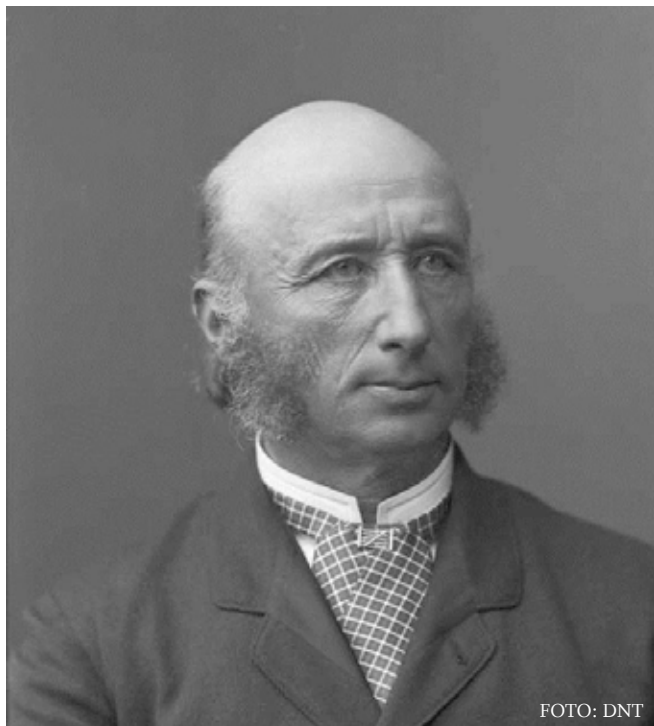
1970-1990



IDAG



# KORT OM DEN NORSKE TURISTFORENINGEN



**“LAD OSS GJØRE DET LET OG BILLIGT, AT RIKTIG MANGE KAN KOMME OG SE, HVA DER ER STORT OG VAKKERT I VORT LAND”**

Thomas Heftye, DNTs stifter.

## HISTORIEN

En skulle tro at vi nordmenn var de første til å gå på fjellturer i vårt eget land. Det er ikke nødvendigvis rett. Et gammelt ordtak beskriver hvem de første fjellvandrere egentlig var, og synet på disse luftige og dristige turene deres. “Anten er han spikande galen, elder so er han engelskmann” (DNT, 2017).

Den Norske Turistforening ble stiftet 21. januar 1868 av Thomas Heftye, oberst Fredrik Næser, professor Halvor Rasch, kaptein Hans H. Krag og assessor W. Erichsen. Foreningens formål var den gang å “at lette og utvikle Turistlivet her i Landet”. Foreningen ble dannet etter liknende foreninger som allerede eksisterte i de utenlandske alpine, men skulle samtidig ha det “norske særpreget” som en viktig del av foreningen. DNT var tidlig ute med patentførere som ledet turister og folk over breer og fjelloverganger, noe de også har tatt med seg videre til i dag, å vise vei på en trygg og sikker måte (DNT, 2017).

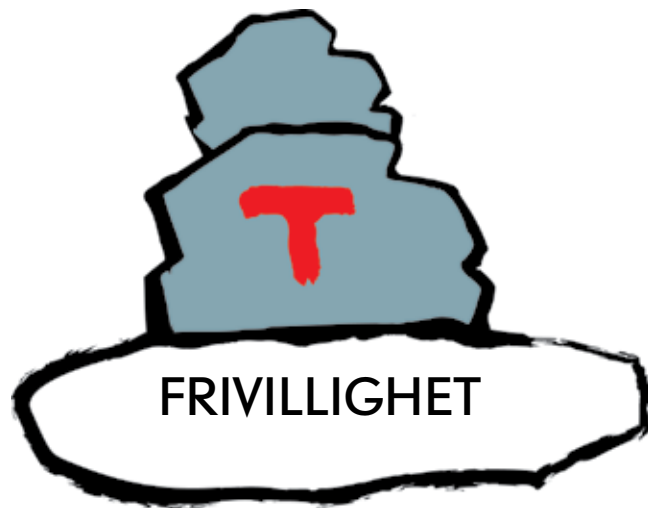
## I DAG

I dag har DNT tre samfunnsansvar de ønsker å legge vekt på, slik at alle kan få oppleve gleden av naturen i dag og i fremtiden. Folkehelse, naturforvaltning og DNT i skolen. Siden friluftsliv er helsefremmende og et lavterskel tilbud, ønsker foreningen å bedre folks livskvalitet og helse ved å tilrettelegge for bruk av naturen. De vil også at barn skal bli glad i friluftsliv, og derfor satser DNT på mer ute aktivitet i skolen. DNT ønsker også å tilrettelegge for et enkelt og naturvennlig friluftsliv, samt sikre friluftslivets natur- og kulturgrunnlag. Alle disse tre områdene er viktige punkter, som gjør at DNT også fungerer som en høringsinstans inn mot politiske avgjørelser og forslag til nye tiltak sa Egil Hurum, Design og merkevaresjef / markedssjef i DNT (samtale, 15 september, 2016).

## FRIVILLIGHET

I DNT er en av de viktigste bærebjelkene dugnad. Uten frivillig innsats hadde ikke turistforeningen kunne opprettholdt det store aktivitetsnivået de har i dag. Det er i dag stor interesse for å jobbe som frivillig hos DNT, og det har vært en økning de siste årene i volumet av dugnadsaktiviteter. De mest populære dugnadsjobbene er i dag å merke og varde stier, drive vedlikehold på hytter samt å være turleder på arrangerte fellesturer. Det er også en god innsats innen styrer, komiteer og utvalg (DNT digitale løsninger veivalg 2016-2018 s. 7).

I 2016 jobbet frivillige 746.549 dugnadstimer for DNT, noe som er en økning på hele 145.000 timer fra året før (Bakke, 2017).



## DNT TALL 2016



290.790 medlemmer



746.549 timer  
dugnadsarbeid



22.000 km  
merkede stier



4.300 km  
kvistede ruter



409.710 overnattinger



545 hytter



10.954 arrangementer



311.000 følgere  
på Facebook

# HVORFOR ER FRILUFTSLIV BRA?

## “FRILUFTSLIVET ER DER, MEN DET MÅ SØKES BEVISST, DET ER IKKE EN DEL AV DAGLIGLIVET”

Gunnar Breivik, professor ved Norges idrettshøgskole (DNT, 2016, s. 179).

For at friluftsliv skal fortsette å være en kilde til god helse hos den Norske befolkning og bevart som en del av norsk kulturarv og nasjonal identitet, er det avgjørende at barn og unge blir introdusert for friluftsliv. Herunder bør barnet få nødvendig kunnskap til å utøve friluftsliv slik at barnet finner glede i aktivitetene. Forskning tyder på at personer som opplever glede ved friluftsliv som barn, vil fortsette med friluftsliv i voksen alder og vil videre introdusere sine barn for friluftsliv. På denne måten kan en danne en positiv sirkel, hvor friluftsliv blir en naturlig del av livet (St.Meld.nr.18 (2015-2016) s.10)

Ved å få barn og unge aktive i friluftsliv sikres ikke bare rekrutteringen, men det er i tillegg viktig for å gi en positiv og helsefremmende aktivitet. Barn oppholder seg og leker mindre i naturen i dag enn før. Regjeringen ønsker å endre på dette og vil legge vekt på initiativ som motiverer til økt friluftsliv blant barn og unge. (St.Meld. nr.18 (2015-2016) s.78).

Undersøkelse har vist at lek og opphold i naturen har en positiv innvirkning på barn og unges utvikling. Dette omfatter blant annet bedret konsentrasjon og refleksjon, opplevelse av tilhørighet og personlig identitet, positive effekter på sosial samhandling og utvikling av fantasi og følelser. Naturen stimulerer barnet til fysisk aktivitet og lek, som igjen bidrar til en bedret utvikling av motoriske ferdigheter. Samtidig er det bare fantasien som setter grenser for lek og utfoldelse i naturen, her er det ingen instruksjoner for handling, men det finnes uendelig med muligheter (St.Meld.nr.18 (2015-2016) s.14).



Når en planlegger turer for barn og unge, bør målet være at de skal oppleve glede, fellesskap, læring og mestring. Friluftsliv skal være en læringsarena som byr på mange utfordringer og muligheter. For noen barn kan det å være ute i naturen oppleves som et slit. Samtidig er uteaktiviteter et viktig utgangspunkt for å leke og lære, og samtidig oppleve glede og mestring. Mestringsfølelse er vist å være avgjørende for trivsel og samhold blant barn og unge (Heggelund, K, Håberg, G, 2017).

Lavere blodtrykk  
Aktivitet reduserer overvekt  
Bedre koordinasjon

Redusert risiko for ulike  
kroniske sykdommer:  
Diabetes 2  
Hjerte- og karsykdommer  
Benskjørhet

Økt styrke  
Sterkere immunforsvar  
Økt mobilitet  
Sterkere skjelett



Mestringsfølelse  
Inspirasjon  
Kulturell tilhørighet

En følelse av tilhørighet  
Spontanitet  
Kreativitet

Fantasi økt konsentrasjon  
Økt refleksjonsevne  
Personlig identitet

(Helsedirektoratet, 2008, 40-42)  
(St.Meld.nr.18 (2015-2016) s.16)

## DEN OFFISIELLE DEFINISJONEN AV FRILUFTSLIV

«OPPHOLD OG FYSISK AKTIVITET I FRILUFT I  
FRITIDEN MED SIKTE PÅ MILJØFORANDRING OG  
NATUROPPLEVELSE».

Meld. St. 18 (2015–2016). Friluftsliv — Natur som kilde til helse og livskvalitet

# LITT OM TEKNOLOGI

## BARN OG TEKNOLOGI

I dag har hele 98% av barn mellom 3 og 11 år tilgang til en smarttelefon. Blant de yngste har ikke så mange egen telefon, men de har tilgang gjennom foreldre eller andre i husholdningen, eller de har tilgang til nettbrett. Hele 94% av barn i alderen 3-11 har tilgang til nettbrett. Av barn i 10-11 årsalderen har omlag 90% i dag egen smarttelefon. (NRK, 2015). Andelen barn med mobiltelefon har økt kraftig de siste årene, særlig i aldersgruppen 9-11 år. I 2012 hadde 1 av 2 egen mobil, mens i 2016 hadde 4 av 5 egen mobil (Medietilsynet, 2016).

Det viser at teknologien ikke noe nytt for barn. Teknologien har kommet for å bli, og er en stor del av vår hverdag, også barnas hverdag. På bakgrunn av dette anser jeg det som fornuftig å lære barn å benytte teknologien til noe nyttig og positivt fremfor å forkaste det. I Stortingsmelding 18 (2015-2016) skrives det at regjeringen vurderer digitale løsninger som viktige supplement for å inspirere og motivere til friluftsliv. Det står også at informasjonsteknologi kan gjøre det raskt og enkelt å innhente kunnskap om hvilke muligheter for friluftsliv som finnes i landet (St.Meld.nr.18 (2015-2016) s. 21).



90 % av 10 og 11 åringer har egen smarttelefon



98% av barn mellom 3-11 år har tilgang til smarttelefon eller nettbrett.



Foto: Pan Xiaozhen



Foto: Cameron Kirby

## DNT OM TEKNOLOGI

De viktigste kanalene for å finne frem til ferie- og fritidsopplevelser, er i dag digitale medier. Her gjør en det lettere å målrette tilbudet slik at brukeren kan finne det tilbudet som passer best. I dag må også alle tilbud finnes på nett. Samtidig mener DNT at det er viktig å ta vare på fleksibilitet og friheten i tråd med deres tradisjoner.

På kort tid har sosiale medier blitt veldig populært. Brukergenerert innhold på internett vokser og konkurransen dette medfører at mange trykte magasiner ser seg nødt til å legge ned. Nye medier har åpnet for flere muligheter innen det å bygge interessefellesskap samt å mobilisere folk til innsats i viktige saker. Den nyoppståtte koblingen mellom den fysiske og virtuelle verden blir sterkere, og med dette har mobilen kanskje blitt fremtidens viktigste personlige redskap. På bakgrunn av dette ser DNT muligheten for at de sosiale kanalene kan bli attraktive for dialog og kontakt med brukerne.

Da dagens samfunn har større ulikheter i befolkningen, ønsker DNT å kommunisere sine tilbud i større grad, gjennom å vise frem et mer brukertilpasset og segmentert tilbud for ulike deler av befolkningen, som eksempelvis ferske friluftsliv brukere. For DNT er det ønskelig gi god informasjon og inspirasjon gjennom sine kommunikasjonskanaler, og at de skal være førstevalget til dette formålet. Forskjellige nye kommunikasjonsplattformer som sosiale medier, nettbrett og mobile teknologier skal brukes aktivt (DNT, 2016).

## REGJERINGEN OM TEKNOLOGI

Regjeringen vurderer ulike digitale løsninger og sosiale medier som viktige supplement når det kommer til å inspirere til turaktivitet.

Regjeringen sier videre at de ønsker å bidra til videre utvikling av digitale løsninger som virkemiddel. Tanken er at ved å utvikle digitale løsninger slik at man kan nå nye brukere og skape en interesse blant de som i liten grad deltar i friluftsliv, og samtidig kan det fungere som et hjelpemiddel som gir en utvidet naturopplevelse for eksisterende friluftsliv utøvere.

På bakgrunn av dette ønsker regjeringen å undersøke hvilken nytte digitale verktøy har for å motivere og stimulere til friluftsliv, og samtidig redegjøre for hvordan et slikt verktøy kan gjøres mest mulig brukervennlig og effektivt (St.Meld.nr.18 (2015-2016) s. 79).

# KARTLEGGING AV ORGANISASJONEN



## ORGANISASJONEN

### VISJON

“Naturopplevelser for livet”

### VERDIER

Spennende · DNT skal by på utfordrende og spennende opplevelser for alle.  
 Troverdige · Trygghet og kvalitet skal stå i fokus i hele organisasjonen.  
 Inkluderende · DNT skal ha et tilbud der alle føler seg velkomne, også de som ikke kjenner oss fra før.  
 Enkelt · Vi vil bidra til å la folk oppleve gleden ved det enkle friluftslivet.  
 Naturvennlig · DNTs virksomhet med aktiviteter, hytter og ruter skal være naturvennlig.

## BRUKERGRUPPER



Barnas Turlag  
0-12 år



DNT Ung  
13-26 år



DNT Fjellsport



DNT Senior  
60+

## TILBUD



Hytter og ruter



Arrangementer

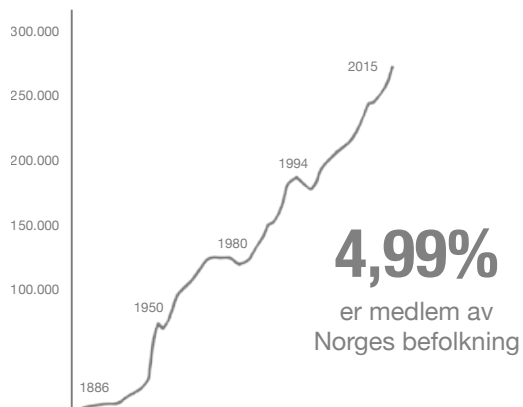


Kurs

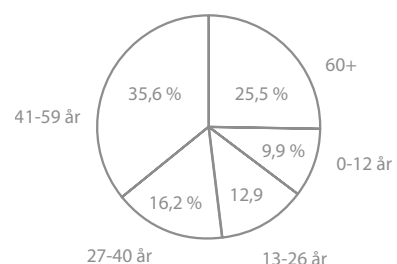


Planleggingsverktøy

## MEDLEMMER



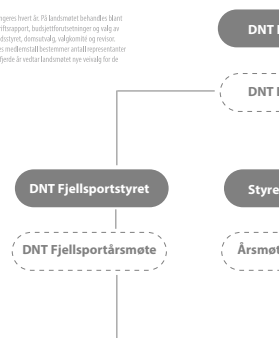
## ALDER



## KJØN

Landsstyret velges på landsmøte og organisasjonen mellom landsmøtene velges på landsmøte, en er fra DNT

DNTs landsmøte arrangeres hvert år. På landsmøtet behandles blant annet medlemskap og driftsrapport, budsjettforutsetninger og valg av representanter til Landsstyret, domstovling, valgkomité og revisor. Medlemsforeningene sendes utvalgte representanter og utvalgte representanter på landsmøte. Hvert fjende år velges landsmøtet nye utvalg for de kommende årene.



57 Medle

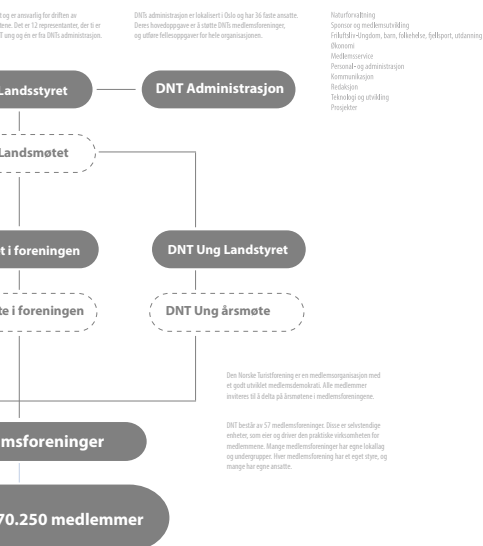


## TUR





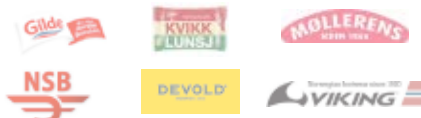
# ORGANISASJONS STRUKTUR



# 57 MEDLEMSFORENINGER

- A** Alta og Omegn Turistforening, Aust-Agder Turistforening, Høyrefjell Turilag, Tvedestrand & Vegårshei Turilag
- B** Bergen og Hordaland Turilag, Bodo og Omegns Turistforening, Branskanen Turilag, Bronnøysund Turilag, Beirum Turilag, Gildekal Turilag, Meløy Turilag, Rødøy Turilag, Saltdal Turilag, Askøy Turilag, Austevoll Turilag, Bømlo Turilag, Fjell Turilag, Fusa Turilag, Kvam Turilag, Kvinnherad Turilag, Nordhordaland Turilag, Odda/Ullensvang Turilag, Os Turilag, Stor-Fjar Turilag, Sund Turilag
- D** DNT Gjøvik og Omegn, DNT Gudbrandsdølen, DNT Indre Østfold, DNT Nedre Glomma, DNT Nord-Østerdal, DNT Oslo og Omegn, DNT Vangje, Drammens og Oplands Turistforening, Hemsedal Turilag, Asker Turilag, Bærum Turilag, Eidsvoll Turilag, Gjerdrum Turilag, Nannestad Turilag, Nitvedal Turilag, Nesodden Turilag, Oppgård Turilag, Vestby Turilag, Ullensaker Turilag, Ås Turilag
- E** Engerdal og Trøysil Turilag
- F** Finnskogen Turistforening, Flekkefjord og Oplands Turistforening
- H** Hadeland Turilag, Hamar og Hedemarken Turistforening, Hammerfest og Omegn Turilag, Harstad Turilag, Haugesund Turistforening, Hemnes Turistforening, Holmestrand og Omegn Turistforening, Horten og Omegn Turistforening, DNT Elverum, Etne Turilag, Sauda Turilag
- K** Kautokeino Turilag, Kongsberg og Omegns Turistforening, Kristiansand og Oplands Turistforening, Kristiansund og Nordmøre Turistforening
- L** Larvik og Omegns Turistforening, Lillehammer og Omland Turistforening, Lofoten Turilag
- M** Molde og Romsdals Turistforening
- N** Narvik og Omegn Turistforening, Nord-Salten Turilag, Nord-Trøndelag Turistforening, Nordkapp og Omegn Turilag, Notodden Turilag
- O** Odal Turilag
- R** Rana Turistforening, Rena og Omegn Turistforening, Ringerikes Turistforening, Trøna Turilag
- S** Sandefjord og Oplands Turistforening, Sandnessjøen og Omegn Turistforening, Sogn og Fjordane Turilag, Stavanger Turistforening, Sulltjelma og Omegn Turistforening, Sør-Varanger og Omegn Turistforening, Aurland Turilag, Balestrand og Høyanger Turilag, Flora Turilag, Indre Nordfjord Turilag, Indre Sunnfjord Turilag, Keipen Turilag, Luster Turilag, Lærdal Turilag, Midtre Nordfjord Turilag, Sogndal Turilag, Vik Turilag, Ytre Nordfjord Turilag, Ytre Sogn Turilag, Årdal Turilag
- T** Telemark Turistforening, Tistedalen Friluftslag, Troms Turilag, Trondhjems Turistforening, Tønsberg og Omegn Turistforening, Rjukan Turilag, Vinje Turilag, Balsfjord Turilag, Nord-Troms Turilag, Senja Turilag
- V** Varangerhalvøya Turilag, Vesterålen Turilag, Voss Ulfedslag
- Å** Ålesund-Sunnmøre Turistforening

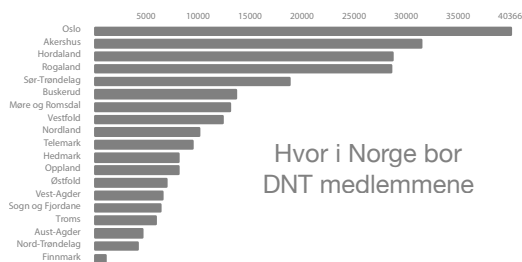
# SPONSORPARTNERE



# ALDERSFORDELING



# FYLKER



## MEDLEMSGRUPPENE

DNT ønsker å nå ut til flest mulig og har et inkluderende tur tilbud for alle, uansett form eller alder. DNT har i dag fire medlemsgrupper.



Denne er den yngste gruppen hos DNT for barn i alderen 0-12 år. Barnas Turlag har idag over 220 egne turgrupper i lokalområder rundt omkring i landet. Det legges vekt på det sosiale samt at man lærer grunnleggende friluftsliv av turledere. Tilbudet varierer mye, alt fra gåturer, hytteturer, klatrekvelder eller fjelleire. Medlemmene i Barnas Turlag bor gratis på hyttene til DNT (DNT, 2017).



Denne medlemsgruppen er Norges største friluftsansjøsjon for ungdom mellom 13-26 år, med over 40.000 medlemmer. Tilbud som skiturer, hytteturer, teltturer, snøhuleturer, brekurs, raftekurs, kitekurs og BaseCamp er noe man kan bli med på i denne gruppen. Når man som medlem går over i denne gruppen, er man "litt mer voksen", og foreldrene trenger ikke være med lenger. Medlemmer i DNT Ung betaler halv pris på hyttene, og denne gruppen har også eget landsstyre og landsmøte (DNT, 2017).



Denne gruppen har ingen bestemt aldersgruppe, men er mer rettet mot et litt mer ekstremt friluftsliv, som toppturer, isklatring og klatring og brevandring. DNT Fjellsport har over 30 lokale grupper over hele landet, og tilbyr også kurs, foredrag og instruktørutdanning (DNT, 2017).



Denne gruppen er for eldre fra 60 år og oppover. Denne gruppen tilbyr mange turer for seniorer gjennom egne lokale seniorlag. Dugnadsarbeid er også noe denne gruppen gjør, samt sosiale medlemsmøter med foredrag og liknende (DNT, 2017).

# “NATUROPPLEVELSER FOR LIVET”

DNTs visjon

## DNT's DIGITALE TJENESTER

Informasjon innhenting på hjemmesiden



Hyttebooking



Nettbutikk



Datingsiden Fjelltreffet



Finn fellesturer, arrangementer



Kom med forslag til forbedringer



Turplanleggeren UT.no



Foto konkurranser, vinter/vår, sommer og høst



## DNT I SOSLIALE MEDIER

Facebook



Youtube



Instagram



Twitter



Snapchat

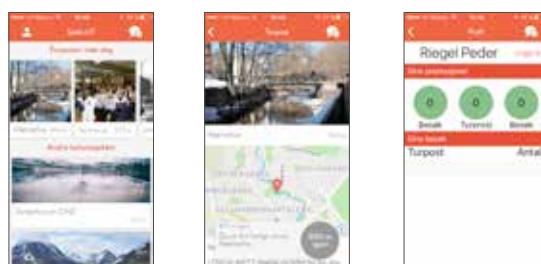


## 5 APPLIKASJONER



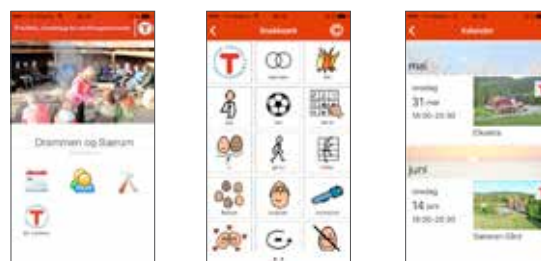
### SjekkUT

Denne applikasjonen gir deg muligheten til å samle på turposter over hele landet, samt gi deg en oversikt over hvor du har vært ved å lagre turpostene. Man har også mulighet til å legge ut egne bilder og skrive i den digitale gjesteboken på hver tur post. Applikasjonen ble lansert 30 april dette året.



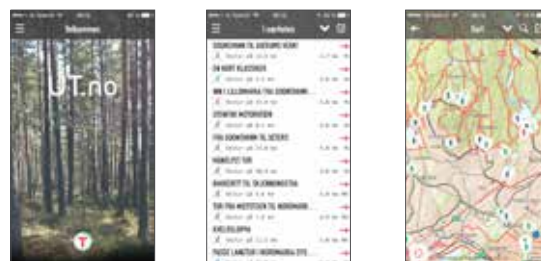
### FTU

(Friluftsliv Tilrettelagt for Utviklingshemmede)  
En kommunikasjons applikasjon inkludert eget snakkeark med tur symboler som kan printes ut, med særlig vekt på utviklingshemmede uten verbal tale. Applikasjonen inneholder også en turkalender for fellesturer for denne gruppen.



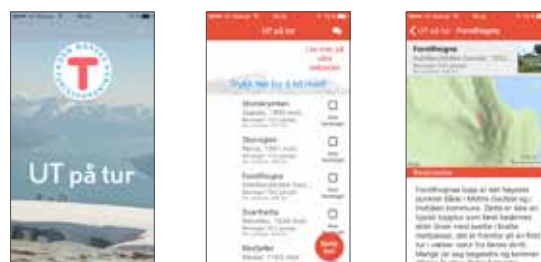
### UT.no

Denne applikasjonen gir brukeren et stort utvalg av mulige turmuligheter rundt i landet samt god informasjon om spesifikke ruter eller hytter. Du kan bruke en søkemotor samt filtre for å finne ønsket rute eller bruke gps posisjonen din for å få opp turforslag i nærheten. Brukeren har også mulighet til å legge inn egne turforslag, som andre kan bruke.



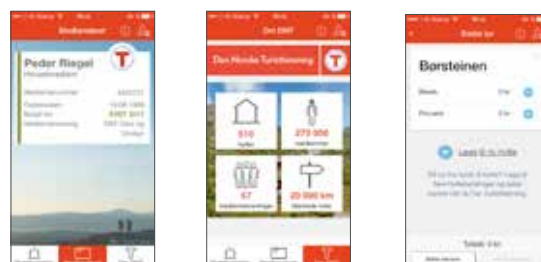
### Ut på Tur

Denne applikasjonen går ut på DNTs tur konsept "Opp24", der brukeren kan sjekke inn på de høyeste fjelltoppene i hver kommune i Sør-Trøndelag. Brukeren har mulighet til å sjekke inn på turmålet hvis en er innenfor 200 meter fra målet. Applikasjonen gir deg beskrivelser og kart for de forskjellige turpostene.



### DNT - Medlems applikasjon

Kan brukes som bevis for at du er medlem ved kjøp av utstyr i for eksempel sportsbutikker eller hos DNTs butikk. En annen funksjon er muligheten for å betale for "kost og losji" når man er ute i naturen og bruker hyttene.



Sjermbildene er hentet fra nedlastede apper

# DNT's TILBUD FOR BARNAS TURLAG

Her presenteres DNTs tilbud for barn. Disse løsningene er ikke digitale, men retter seg likevel mot aktiviteter og læring i naturen, noe DNT er opptatte av. Når jeg undersøkte hva DNT tilbyr den yngste brukergruppen, fant jeg kun trykt materiale.

På siden under er materialet hentet fra magasinet "Fjell og Vidde" og nettsiden til DNT.

**TURBOS TIPS MORO PÅ TUREN**

**3 TING Å TENKE PÅ TIL HETEGESTUREN**

1. Hva betyr ordene for de som er oppført i de tre kategoriene?
2. Hva betyr ordene for de som er oppført i de tre kategoriene?
3. Hva betyr ordene for de som er oppført i de tre kategoriene?

<b>FJELLTUN</b> Et fjell er et stort, høyt berg som stiger opp fra bakken. Det kan være helt flatt på toppen, eller det kan ha en spiss. Fjell er ofte dekket av skog eller gress. Mange fjell har navn etter personer som har vært på tur der.	<b>HAMMOKORT</b> Et hammokort er et kort som viser hamnene i et område. Det er ofte brukt av fiskere og turister for å finne gode steder å fiske eller å se på naturen.	<b>HODELUTTUR</b> Et hodeluttur er en tur som tar seg gjennom skogen. Det er ofte brukt av turister for å finne gode steder å se på naturen.	<b>ROSER LAMT</b> Roser lamt er en type blomst som vokser i skogen. Den er ofte brukt av turister for å finne gode steder å se på naturen.	<b>SLERREBLER</b> Slerreblær er en type blad som vokser i skogen. De er ofte brukt av turister for å finne gode steder å se på naturen.	<b>TURBINGO</b> Turbingo er en type spill som er populært blant barn. Det er ofte brukt av turister for å finne gode steder å se på naturen.
<b>SKJELKRETTEN</b> Et skjelkrett er en type skolebuss som er brukt av turister for å finne gode steder å se på naturen.	<b>AROPPSTOKTER</b> Ar oppstokter er en type stokk som er brukt av turister for å finne gode steder å se på naturen.	<b>PIKKE DÅ</b> Pikke då er en type stoff som er brukt av turister for å finne gode steder å se på naturen.	<b>KVILLER</b> Kviller er en type stoff som er brukt av turister for å finne gode steder å se på naturen.	<b>KVILLER</b> Kviller er en type stoff som er brukt av turister for å finne gode steder å se på naturen.	<b>MONSTERTRUCK</b> Monstertruck er en type bil som er brukt av turister for å finne gode steder å se på naturen.

**TURBOS TURLINGO**

	TERROS		FLASKEKORK		DYRESPOR		BENK		STAVER
	HUNDEBESIG		APPELSIN		DNT-SKILT		SKØYTER		HUND
	VARDE		AKERBRETT		KONGLE		RØDT		FUGLEHUS
	BLÅ JAKKE		STEIN		HVIT		SNOEMANN		IS
	HÅNEN		REFLEKS		ETTSMANN		BRUNT BLAD		LUE
	VOTTER		TRE		FUGL		BARNÅL		GUL SAND
									SOPPELASSE

Hvite	Dato	Slyn, rekke
På turpene du er Turbo god!		
Hvite	Dato	Slyn, rekke
På turpene du er Turbo god!		
Hvite	Dato	Slyn, rekke
På turpene du er Turbo god!		
Hvite	Dato	Slyn, rekke
På turpene du er Turbo god!		

**TURBOS TIPS TIL HELGE- OG FERJETUR**

**3 ØSKER FRA TURBO**

1. Hva er det som er viktig for deg på tur?
2. Hva er det som er viktig for deg på tur?
3. Hva er det som er viktig for deg på tur?

**KLAR TIL BARN**

**ENKLE FÅRME**


**HVA ER LAMT?**

**HVA ER LAMT?**

**TURBO**

**HAHAHA**

**ALEXANDERHOLLING**

**KRISLOPP OG DAGOPPE**

**MINSTOR**

**KRISLOPP OG DAGOPPE**



## FUNN:

Utenom turer og arrangementer, tilbyr DNT i dag stort sett trykt materiale rettet mot barn. Innholde varierer, men man kan finne tips og triks, oppskrift på diverse aktiviteter/ting å lage, kunnskap om å kle seg/pakke sekken. Materialet kan tas med, og brukes ute.

Maskoten til Barnas Turlag er en gjenganger i materialet.

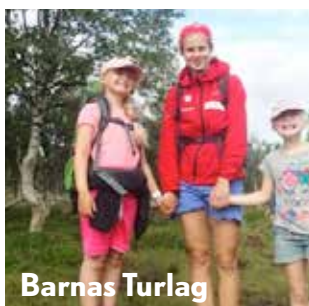
Stor variasjone i forholdt til materialt, fra bøker, til tegne hefter, til egne sider i magasiner "Fjell og Vidde".

## BRUKERE VS. TILBUD = POTENSIAL

Her har jeg satt opp en oversikt over digitale tjenester, og sett på hvem brukeren er i forhold til DNTs tjenester.

Man kan tydelig se at de digitale tilbudene er tilrettelagt for de eldre medlemsgruppene. Jeg ser på dette som et potensial i min videre utvikling av konseptet. Det er i dag ingen digitale løsninger for den yngste medlemsgruppen.

POTENSIAL



Barnas Turlag



DNT Ung



DNT Fjellsport



DNT Senior



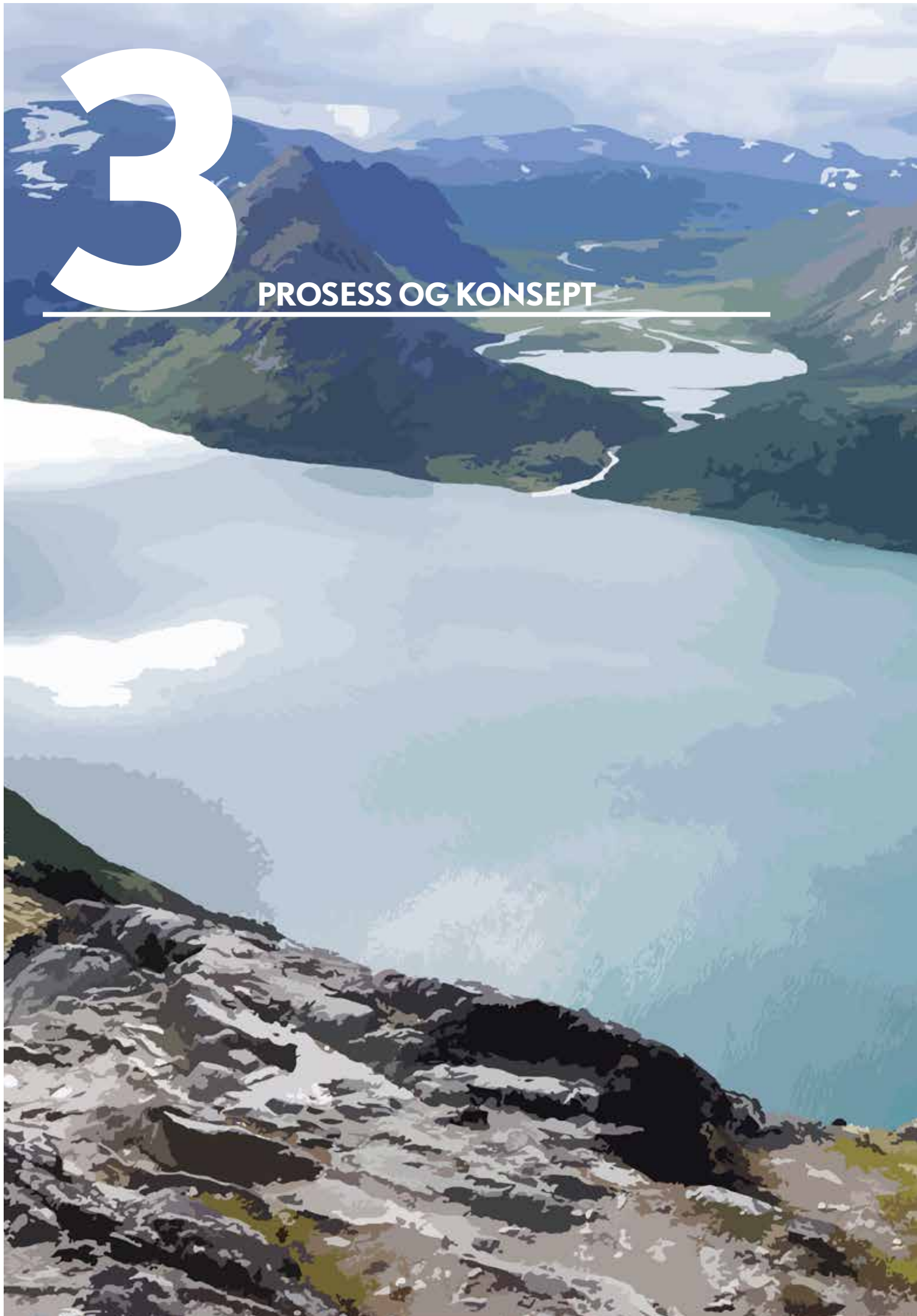
**“DEN APPEN ER FRA DNT UNG OG OPPOVER DER  
DEN STORE BRUKERGRUPPEN BLIR MELLOM 20-  
25 ÅR OG 50-60 ÅR KANSKJE”**

I samtale med Egil Hurum Egil Hurum, design  
og merkebaresjef/markedssjef i DNT, om den nye  
applikasjonen SjekkUt.

# 3

## PROSESS OG KONSEPT

---



## **INNHold**

---

- >OVERSIKT OVER PROSESSEN
- >Å DESIGNE FOR BARN
- >EKSISTERENDE LØSNINGER
- >BRUKERINNSIKT
- >IDEFASE
- >OM VALGT RETNING
- >SPISSING AV KONSEPTET
- >NY VISUELE IDENTITET
- >BRUKERTESTINGER
- >MØTER MED DNT
- >LITT OM KAMERA TEKNOLOGI I KONSEPTET.

# OVERSIKT OVER PROSESSEN

Her presenterer jeg en oversikt over hvordan prosessen har vært fra start til slutt.

Pre diplom utgangspunktet	Utgangspunktet før samtalen	Mulige retninger etter samtalen	Videre utforskning av temaene
<del>DNT 150 år</del>	<div style="border: 1px solid red; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">Frivillighet</div> <div style="border: 1px solid red; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">Hyttebooking</div> <div style="border: 1px solid red; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">Barnas Turlag</div> <div style="border: 1px solid red; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">DNT og integrering</div> <div style="border: 1px solid red; padding: 5px;">DNT og naturvern</div>	<div style="border: 1px solid red; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">Frivillighet</div> <div style="border: 1px solid red; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">Hyttebooking</div> <div style="border: 1px solid red; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">Barnas Turlag</div> <div style="border: 1px solid red; padding: 5px;">DNT og integrering</div>	<div style="border: 1px solid red; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">Barnas Turlag</div> <div style="border: 1px solid red; padding: 5px;">DNT og integrering</div>
<p>Jeg fant ut at det opprinnelige temaet var lite aktuelt å fortsette med.</p> <p>Se appendiks. s 94.</p>	<p>Nye muligheter.</p> <p>Retningen ble plukket opp gjennom kartlegging av DNT og gjennom samtaler med DNT ansatte på DNTs Vinterforum.</p> <p>Jeg presenterte mulige retninger for kontaktpersonen min i DNT.</p>	<p>Fikk tilbakemelding om at alle retningen kunne potensielt være mulige å fortsette med, men at retningen “DNT og naturvern” ikke er hovedfokuset til DNT i dag.</p>	<p>Hadde samtaler med 3 DNT ansatte i forbindelse med videre utforskning av temaene.</p> <p>Se appendiks s. b96- la og bla</p>

Ny definering av valgt retning	Konseptutvikling	Videre utvikling
<div data-bbox="151 1043 458 1111" style="border: 1px solid red; padding: 5px; width: fit-content;">Barnas Turlag</div>	<div data-bbox="497 810 804 878" style="border: 1px solid red; padding: 5px; width: fit-content; margin-bottom: 10px;">Skogfanten</div> <div data-bbox="497 927 804 994" style="border: 1px solid red; padding: 5px; width: fit-content; margin-bottom: 10px;">Habitat</div> <div data-bbox="497 1043 804 1111" style="border: 1px solid red; padding: 5px; width: fit-content; margin-bottom: 10px;">Gps aktiviteter</div> <div data-bbox="497 1160 804 1227" style="border: 1px solid red; padding: 5px; width: fit-content; margin-bottom: 10px;">Digital Hakkespettbok</div> <div data-bbox="497 1267 804 1335" style="border: 1px solid red; padding: 5px; width: fit-content; margin-bottom: 10px;">DNT kalender</div> <div data-bbox="497 1375 804 1442" style="border: 1px solid red; padding: 5px; width: fit-content;">Avstikkeren</div>	<div data-bbox="842 1160 1149 1227" style="border: 1px solid red; padding: 5px; width: fit-content;">Digital Hakkespettbok</div>
<p>Fant en mulighet for ny retning etter å ha sammenlignet DNTs digitale tjenester og medlemsgruppene.</p>	<p>Nye muligheter</p>	<p>Valget falt på dette konseptet etter å ha sett at de andre konseptene mulig kunne implementeres i denne løsningen.</p> <p>Presenterte for DNT og fikk gode tilbakemeldinger.</p>



# Å DESIGNE FOR BARN

## TING Å TENKE PÅ

Når en benytter teknologi til læring er det viktig at applikasjonen er designet på en måte som gjør den så intuitiv som mulig. Applikasjoner som er godt designet og som er intuitive gjør det lettere for barnet å lære gjennom applikasjonen (Idler, 2012). For å designe intuitive skjermer, er det viktig å være kjent med brukerens perspektiv, deres evner, grenser og ulike tilnæringsmetoder. Designere er ikke typiske brukere, særlig ikke når det er snakk om å designe for barn (Normann, 1988).

Både ny og eldre forskning tyder på at det er et behov for å rette seg mot smale aldersgrupper når en designer for barn. En skal i utgangspunktet ikke si at en designer for barn, definert som alle mellom 3 og 12 år. Her er det en fordel å dele opp i unge barn, mellomgamle barn og eldre barn. Dette fordi hver av disse gruppene har ulike interesser og behov, og deres forståelse av teknologi utvikles med alderen (Nielsen, 2010).

## BBC'S RETNINGSLINJER FOR Å DESIGN FOR BARN

BBC har ni prinsipper de bruker i utvikling av gode digitale opplevelser for "touch screen devices". De har kommet opp med disse ni prinsippene og mener at hver enkelt av prinsippene fungerer enkeltstående, men at styrken ved å kombinere flere kan gjøre opplevelsen enda bedre. Jeg vil kort gå igjennom de forskjellige prinsippene.

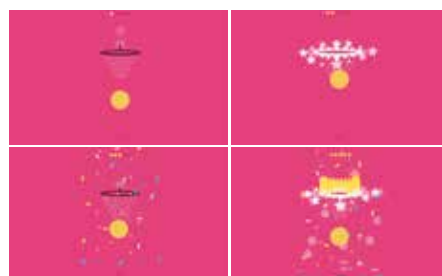


(Campbell, Gibson, Maguire, 2016)

### Rewarding Experience

Belønning kan brukes som et verktøy for lede brukeren gjennom opplevelsen samt gi dem noe mer slik at man ønsker som bruker å komme tilbake for mer. Belønningen trenger ikke være de store greiene, og kan godt være enkle løsninger som små animasjoner.

1



### Moments of Surprise

Å skape noe som kan gjøre oss overrasket kan være med på å gjøre opplevelsene spennende eller rikere. Overraskelser er med på å skape variasjon i en app eller spill, men innholdet eller spillet bør være intuitivt å bruke, men utfallet kan variere. Dette kan gjøres ved for eksempel gi knapper eller karakterer bevegelse.

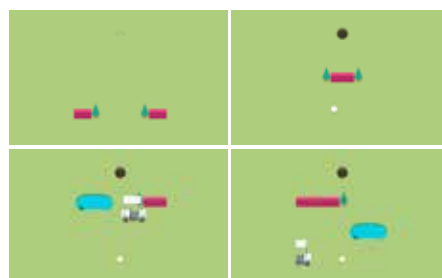
2



### Challenge & Balance

Yngre barn bruker sine tidligere erfaringer fremfor å bli utfordret, mens eldre barn ønsker utfordringer som en del av opplevelsen. Ved å bruke utfordringer som et virkemiddel, kan man oppleve en personlig mestringsfølelse av å få til ting. Om opplevelsen ikke tilbyr nok utfordring eller for lite belønning kan det feile. Balanse er derfor viktig.

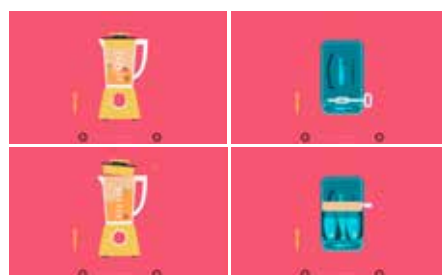
3



### Delightful Interactions

Ved å få “feedback” kan brukeren skjønne hva som skjer, hvorfor det skjer og hva de kan forvente. Det er også med på å skape mer liv til applikasjoner eller spill. Det er viktig at “feedbacken” kommer med en gang, slik at barnet kan forstå hvordan ting fungerer.

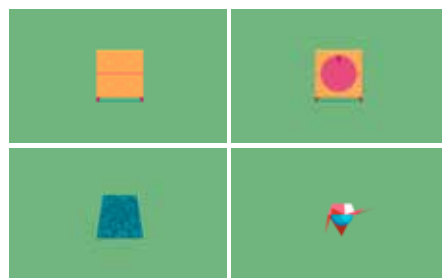
4



### Natural Discovery

Bruk overganger slik at barnet hele tiden forstår hvor man er til enhver tid, slik at barnet ikke “går seg vill”. Hvis de gjør det, gi dem hjelp i form av hint. Barn er nysgjerrige, og dette er også noe man kan bruke aktivt i designet. Det er viktig å unngå altfor komplekse brukergrensesnitt. Ved å dele opp brukergrensesnittet i flere lag, kan man minske antall funksjoner.

5





## Forgiving Design

Interaktive elementer må designes stort nok til at barn ikke kan “bomme” på f.eks. knapper, noe som kan medføre forvirring eller frustrasjon. “Dra og slipp” elementer bør også ha store nok områder på utsiden av det grafiske elementet du flytter/flytter objektet til. Å kunne reversere en handling gjør også at barn kan utforske samt gi dem selvtillit til å fortsette.

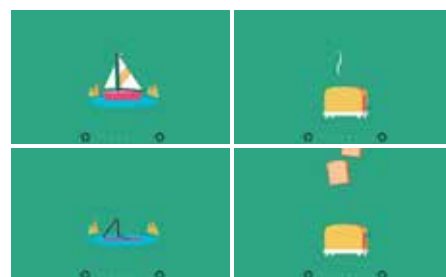
6



## Animation with Personality

Ved å gi personlighet til animasjoner kan man få fram et bredt spekter av følelser, og kan være med på og gjøre opplevelsen rikere. Det er viktig å unngå dårlige animasjoner, da dette kan ha negativ effekt på ønsket opplevelse. Ved å etterligne bevegelser eller tilstander objektet ville oppført seg i virkeligheten, kan man gi objektet en slags “ekte” personlighet.

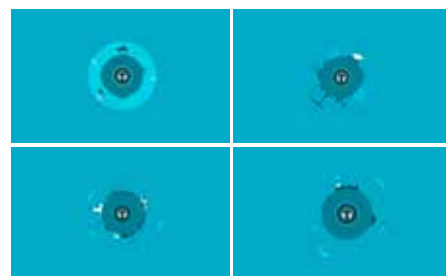
7



## Immersive Audio

Å bruke lyd som en del av opplevelsen er et sterkt virkemiddel som både kan brukes i brukergrensesnitt elementer samt i selve innholdet. Lyd kan brukes for å beskrive miljøskifte eller for å skape “dybde” med gjenklang i en scene. Ved å legge til lyd på elementer kan dette øke forståelsen hos et barn.

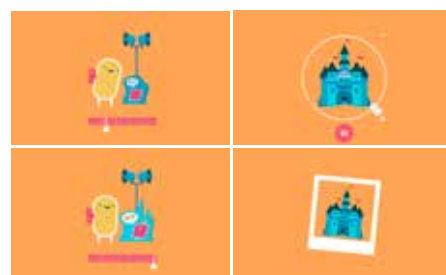
8



## Consistently Captivating & Authentic

Konsekvent bruk av elementer eller illustrasjoner er viktig for å ikke rote til opplevelsen, men fungerer som en helhet. En kan også bruke tonefall og en karakter for å trekke barn inn i opplevelsen. Det er viktig at tonefallet passer brandet, og at dette blir brukt konsekvent.

9



Alle bildene er hentet fra BBC nettside, og er egentlig 9 små forskjellige demoer som viser prinsippene. Demoene kan spilles på nettsiden eller på en touch screen. Linken er: <http://www.bbc.co.uk/gel/guidelines/how-to-design-for-children>

## MINE TANKER

Jeg synes disse prinsippene er gode eksempler på ting å tenke på når man designer for barn, og kan gi et bra utgangspunkt å bruke i designet. Jeg tror man kan lære mye av prinsippene, og som de selv skriver, at styrken ligger i å kombinere flere av punktene. Samtidig føler jeg at eksemplene er noe mer rettet

mot design av spill, hvertfall etter å ha testet de ni snuttene.

Jeg har ikke mulighet til å ta med meg alle prinsippene inn i løsningen, men kommer til å ta i bruk noe jeg har lært her. Jeg har særlig vektlagt punkt 1 og 9, i konseptet ved bruk av belønning og bruken av karakteren Turbo.

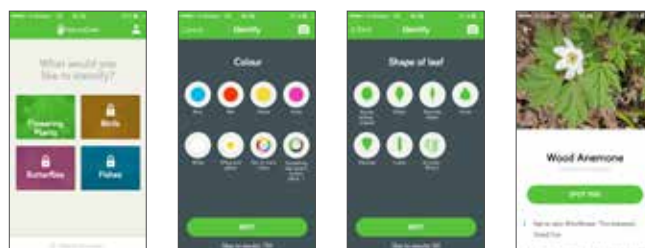
# EKSISTERENDE LØSNINGER

Jeg har sett på eksisterende applikasjoner som kan brukes ute i naturen på en eller annen måte. De tatt med fordi jeg mener hver enkelt har noe spennende ved seg. Applikasjonene er beskrevet kort.

## Nature gate

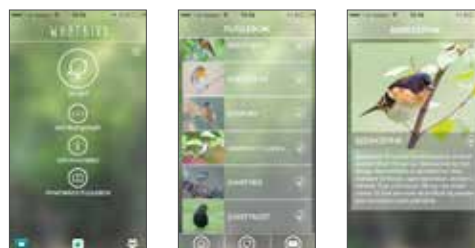
Denne applikasjonen gjør det mulig å enkelt identifisere blomster gjennom og filtrere seg ned gjennom enkle ikoner gjennom et utvalg av 800 blomster som er vanlig i nord Europa og i Skandinavia. Listen av mulige blomster blir oppdatert og raffinert ettersom hvilken karakteristiske trekk du trykker inn, og det tar kort tid før du sitter igjen med et lite utvalg.

Ellers tilbyr applikasjonen detaljert tekst om arten samt gode bilder. Du har også mulighet til å lagre dine funn samt å dele det du finner på sosiale medier. Du kan også utvide applikasjonen ved å kjøpe andre oppdateringer med andre biblioteker som fugler, sommerfugler og fisk.



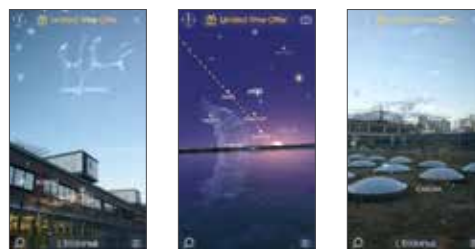
## What Bird

Applikasjonen hjelper deg å identifisere de 22 vanligste sangfuglene vi har i Norge, gjennom opptak av fuglesang. Applikasjonen har enkle funksjoner og du kan sende inn opptak for å være med på å forbedre gjenkjenningssystem.



## Star Walk 2

En veldig utforskende applikasjon som bruker telefonens GPS for å hente inn din lokasjon og kobler den opp mot stjernehimlen, selv om det er dagen. Din lokasjon gjør at du får mulighet til å se på hva som befinner seg rett over hode ditt. Du kan selv kikke rundt ved å vri telefonen i ulike retninger eller bruke fingeren til å navigere deg rundt etter eget ønske.



## ViewRanger

Applikasjonen bruker AR (augmented reality) slik at du enkelt kan se blant annet fjelltopper, byer, innsjøer gjennom smarttelefonen når du er ute. Ved å bruke applikasjonen som også tilbyr navigasjon, kan du også få pop-up informasjon langs rutene du går. Du kan også dele dine beste "Skyline-bilder" på sosiale medier.



## MINE TANKER

Det finnes utallig mengder av applikasjoner rettet mot barn og læring, og mye av det er spill. Dette har gjort at det å finne gode eksempler på applikasjoner, har vært utfordrende. Jeg har derfor sett mer på applikasjoner rettet mot friluftsliv.

# BRUKER INNSIKT

For å få en bedre kunnskap om valgt brukergrupper, var jeg i kontakt med fire barn i alderen 6 til 10 år. Formålet var å få en større innsikt i barnas bruk av teknologi samt deres forhold til naturen og friluftsliv.



## Aksel 6 år:

Ikke medlem av DNT.

Har ikke telefon eller pad - Har tilgang på telefon og pad gjennom foreldrene.

Apper: Wheels on the bus, NRK Super, Peekabo, Video Touch, Fireman Sam, Netflix

NRK Super og Netflix for underholdning, de øvrige litt mer for læring gjennom interaksjon og oppgaver.

## På tur:

Familien er ute ca 8 - 10 ganger i måneden kanskje

Andre apper som familien bruker ute i skogen: Yr.no, Skiforeningen og Google maps

Telefonen blir brukt til: Ta bilder/film- bruke det som gps-sjekke været-se på kart

Foreldrene planlegger turen

Målet med turen er: Ha det gøy- Være i aktivitet - Øve på ferdigheter - Det sosiale

Brukes ikke noe særlig tid på og øve på friluftsliv kunnskaper så langt, med det er på listen sier Lars, faren i familien.



## Tiril 7 år

Ikke medlem av DNT

Har egen smarttelefon

Tilgang til tablet

Apper: Div spill, Nrk super - for underholdning

## På tur:

Familien er ute ca 5 ganger i måneden

Andre apper som familien bruker ute i skogen: Yr, imarka (skiforeningen)

Telefon blir brukt til: Ta bilder/film-se på kart

Foreldrene planlegger turen

Målet med turen er: Ha det gøy - være i aktivitet - øve på ferdigheter- det sosiale

Øver på: lese kart (orientering)

**Sondre 7 år:**

Medlem sammen med far

Har ikke smarttelefon/tablet men har tilgang til begge deler

Apper: Netflix, NRK Super, "Lær klokken", "Pokemon Go" Læring, for å ha det gøy og for underholdning

**På tur:**

Familien er ute ca 15 ganger - Søndagstur, hyttetur, tur på hverdager.

Andre apper som familien bruker ute i skogen: Yr, ut.no, Mammut Safety, Strava, Google maps,

Telefon blir brukt til: Ta bilder/film-Bruke det som gps-sjekke været-se på kart

Alle er med på å bestemme turmål

Formålet med turen: ha det gøy-være i aktivitet- øve på ferdigheter.

Øver på: Tenne bål, finne frem ved gjenkjenne sti/natur, grave snøhule etc. Når barna blir større blir det også kart/kompass

**Benjamin 10 år:**

Ikke medlem

Har smarttelefon og tablet, samt tilgang til PC

Apper: Youtube, Geometridash, Conduct THIS, Tap Titans 2.

Appene brukes mest for gøy

**På tur:**

Familien er ute ca hver helg i sommerhalvåret, 1-2 ganger i mnd i vinterhalvåret

Andre apper som familien bruker ute i skogen :Google maps/Yr.no etc.

Telefon blir brukt til: Ta bilder/film, bruke det som gps, sjekke været, se på kart

Planleggingen- alle sammen

Formålet med turen: Ha det gøy-være i aktivitet-utforskning og oppdagelser-det sosiale

Far er aktivt interessert i å dele og lære bort kunnskaper om overlevelser og natur.

**FUNN:**

- > Alle barna har tilgang til smarttelefon/tablet gjennom foreldrene, hvis de ikke har egen smarttelefon eller tablet.
- > Apper blir stort sett brukt for underholdning og for å ha det gøy.
- > PC blir også brukt, og er noe jeg også ser for meg kan være en mulig videre retning.

- > Når barna er på tur er det stort sett foreldrene som planlegger turmålet, men to av familiene lar også barna være med i planleggingen.
- > Målet med turen for alle familiene er ha det gøy, være i aktivitet, øve på ferdigheter og at det skal være sosialt.
- > Det blir også brukt noe tid på og øve på friluftsferdigheter, som f.eks bål og kart og kompass, mens det er gjerne de litt større barna som gjør dette.

# IDÉ FASE

Her vil jeg kort presentere noen av de andre konseptskissene som ble utviklet i idé fasen.

## idé "Habitat"

what: Location based education. Your location serves as a school to give you info about animals, plants, trees, etc. of your surroundings.



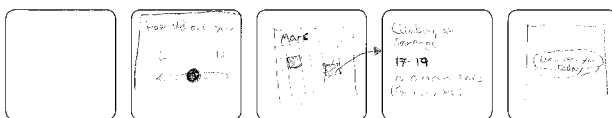
- You want to see what's in your area.
- See what's in your area.
- The app is a school to give you info about animals, plants, trees, etc. of your surroundings.

### Habitat

Lokasjonsbasert læring i forhold til hvor du er. Ved å koble opp din posisjon med annen data, kan løsningen gi deg steds spesifikk informasjon om dyr og planter i nærheten av deg.

## idé "DNT Kalender"

what: See what activities/tours DNT is organizing in your area. (Could be implemented in all solutions)



- Get your app for more specific offers.
- What's going on in your area?
- DNT is organizing in your area.

### DNT Kalender.

Se hva slags aktiviteter og turer DNT har i ditt nærområde.

Kan potensielt implementeres.

## idé "Skogfanten"

what: collect 20 rubles on your smartphone to earn a diploma. Competition monthly/yearly. Categories: Nordmarka, Sørmarka, Østmarka, Vestmarka. Special DNT events.



- Register your family.
- Add data of work.
- Add different activities.
- Rules.
- Collect rubles on your smartphone.
- Make photo of QR code through the app.
- Earn points for different activities.
- Competition monthly/yearly.

### Skogfanten-utfordringen

Bygger på en allerede eksisterende DNT tilbud, der barn kan samle hytter og få premie. 5 hytter er en pins- 20 hytter er en diplom.

En tenkt mulighet er at dette kunne vært gjort på en smarttelefon, der DNT også kunne hatt medlemeskonkurranser, og gjerne ved steds spesifikke steder som for eksempel Nordmarka, Sørmarka osv.

### navn "Avstikkeren"

+ practice your navigation skills

what: Discover cool stuff along your path, things that es. outside the regular route. Share cool photos, add new places with photos and text



- 1. Before you set A-B:
  - Get info about cool stuff near A
  - Connect that stuff to your location
- 2. Navigate any between cool places:
  - Check cool places
- 3. Add new cool places, add them:
  - Add new cool places, add them
- 4. Set your own preferences:
  - What to top cool stuff, sort, map, A-B
- 5. In your app:
  - Discussion, history
  - Top 20 places
  - Add photos

### Avstikkeren

En A-B navigasjon, som kan endre turen underveis og føre deg til spennende steder utenfor stien/ruten. Kan tilby navigering med kart og kompass, der du kan øv på dette.

### navn "Nyttvekster"

what: Get info about edible plants. The most common, easy to find. Location based.

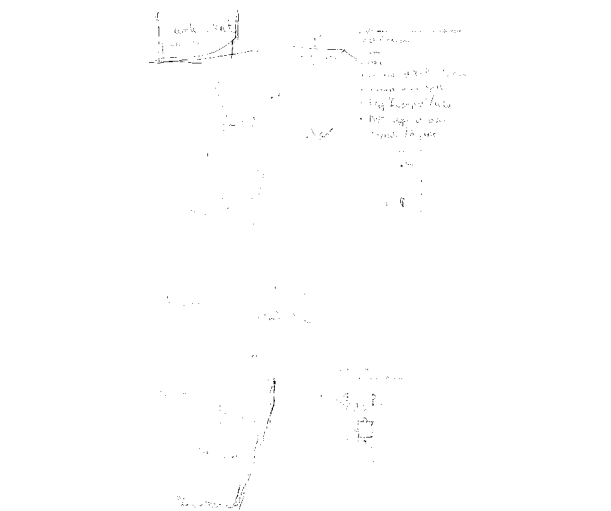


- 1. Download app region or not
- 2. Get instant categories of what you are taking it
- 3. Search location:
  - Where you are
  - You might find cool stuff nearby
- 4. Info about what to do with it, how to prepare it
- 5. Get what you have picked. Your history, benefits, images

### Nyttvekster

Kan gi informasjon om spiselige planter, sopper eller andre spennende ting naturen tilbyr.

Kan evt implementeres i andre løsninger.



### Skilt plukkeren

Ved å bruke en gjenkjenner teknologi som gjenkjenner fonter, kan man gå å samle skilt i Nordmarka eller andre steder. Det finnes garantert et skilt du ikke har tatt, for det er ikke få av dem!

### Lag eget puslespill

Ta egne bilder ute i naturen, og lag pusslespill ut av de. Da har du alltid tilgjengelig gode minner, mens du pusler i vei.

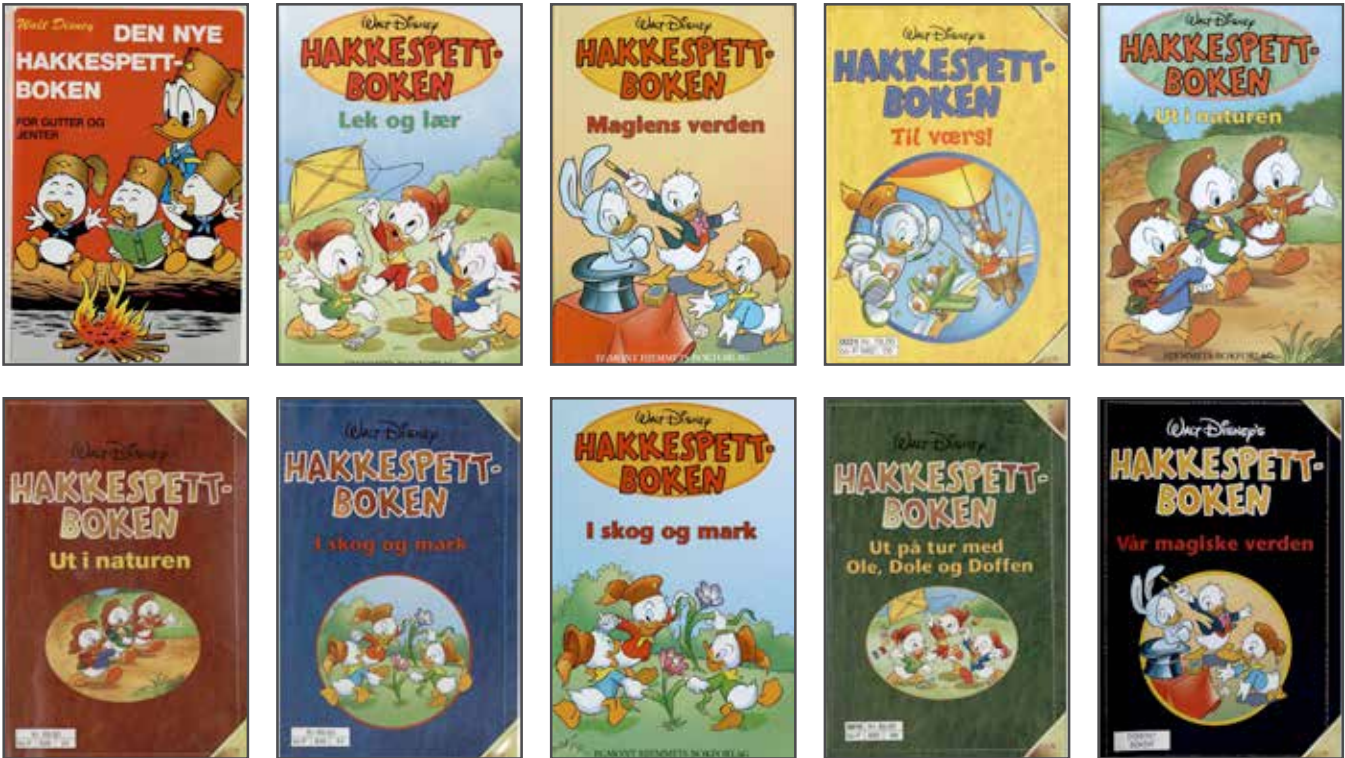


### Gps spill

Bruke posisjonen din til å spille, alene, med andre eller lag mot lag. Hva med posisjons fotball i Sofienbergparken.

# OM VALGT RETNING

## INSPIRASJON TIL RETNINGEN



(Cartry, J. J, 1990-2000)

DNTs fokus på læring gjennom å være ute i naturen og øve på ferdigheter, som for eksempel kart og kompass og hvordan lage bål, som ofte er temaer på fellesturer og kurs for Barnas Turlag. Gjennom en innføring i grunnleggende friluftsliv er målet å bygge grunnleggende kunnskaper og ferdigheter, slik at man kan opparbeide seg erfaring som man kan ta med seg videre. Fra min egen barndom var det blant annet Hakkespettbøkene som var inspirasjonen til å finne på ting ute i naturen. Bøkene var og en kilde til læring og kreativitet. På bakgrunn av dette ønsket jeg å benytte Hakkespettbøkene som inspirasjon når jeg nå skulle lage et konsept rettet mot barn for DNT.

Hakkespettbøkene inneholder litt av alt, og jeg ønsket å ta med meg dette videre, jeg ønsket at løsningen skulle ta for seg både lek og læring. Samtidig ønsket jeg at den skulle gi barnet muligheten til å være kreativ, og utfordre barnet til å prøve seg på aktiviteter han eller hun ikke har vært med på før. Likt som boken ønsket jeg at innholdet skal være en kilde til inspirasjon, med dette mener jeg at det ikke er meningen at en skal være bundet til mobiltelefonen når en er på tur, men at løsningen heller skal fungere som et oppslagsverk med ideer til ting å finne på.

**“SAMTIDIG VIL MAN IKKE AT BARNA SKAL GÅ Å SE PÅ TELEFONEN HELE TIDEN, DET SKAL IKKE BLI POKEMON FORENINGEN HELLER”.**

Reidun Bolsø, fagansvarlig for inkludering og aktiviteter på Friluftshuset på Sørenga.



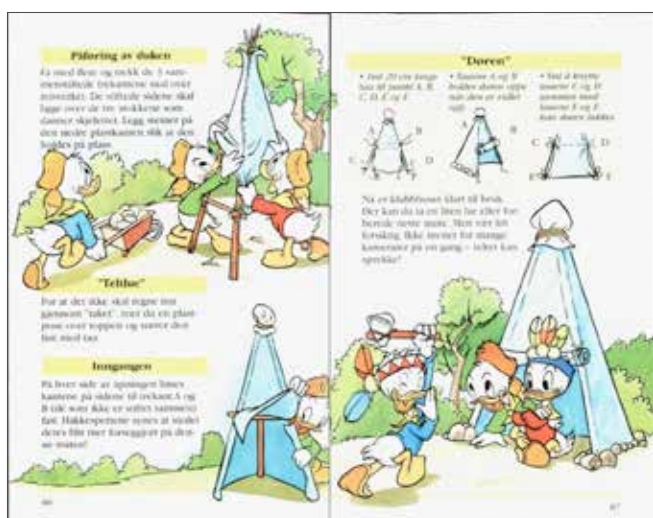
## SAGT OM HAKKESPETTBOKEN

### Minner og erfaringer med Hakkespettboken

Da jeg har valgt å la meg inspirere av Hakkespettbøkene i mitt konsept, anså jeg det som nyttig å finne ut hvilke minner andre har av disse bøkene fra oppveksten. Dette for å se hvilken verdi andre fant i bøkene og for å se om det var noe som gikk igjen som jeg kunne ta med meg videre i utviklingen. Jeg valgte å sende ut en liten spørreundersøkelse, hvor man ble bedt om å svare på hva man likte med Hakkespettbøkene og om man har noen minner man ønsket å dele.



(Cartry, J. J, 1995)



(Cartry, J. J, 1995)

“Jeg brukte hakkespettboken til å få ideer til morsomme leker og aktiviteter når jeg var på ferie som barn”

Mann 36

“Jeg brukte hakkespettboken masse på hytta som barn. Jeg var særlig opptatt av dyr og i boken lærte jeg om spor og hva dyrene spiser”

Kvinne 27

“Lærte å lage bro i en av de. Brukte den til å sitte på over en liten bekk og fiske når jeg var sånn 10 år. Stor suksess!”

“Jeg lærte også å lage seljefløyte og gapahuk. Mang en koselig kveld i gapahuken i hagen med surt fløytespill og maur i ræva fulgte det”

Mann 26

“Jeg arvet pappa sin hakkespettbok, så vi brukte boken sammen på hytta når jeg var liten. Husker at dyrespør var noe jeg fant særlig interessant og gøy”

Kvinne 23

“Jeg husker Hakkespett-boken som kom med donaldbladet. Jeg var aldri med i speideren, men hakkespettboken var en slags erstatning for meg. Husker at jeg synes det var veldig gøy å bygge de ulike oppfinnelsene og gjøre utfordringene i boken. Husker godt: båltenning, telefon laget med kopp og hyssing, sykle over en planke på en rund kubbe, forskjellige insekter og planter, hvordan lage en salve ved hjelp av å knuse en plante, kart og kompass”

“Hakkespett-boken var på mange måter en fin introduksjon for en ung person til friluftsliv og ga noen grunnleggende ferdigheter”

Mann 27

“Hadde den ikke, men husker en i klassen hadde den. Jeg var veldig keen på en slik bok. Kul bok!”

Kvinne 34

## EN ANALYSE AV INNHOLDET

Jeg så gjennom to Hakkespettbøker, og analyserte innholdet for å se etter om det var noe som gikk igjen i bøkene.



(Cartry, J. J, 1990)

### Aktiviteter

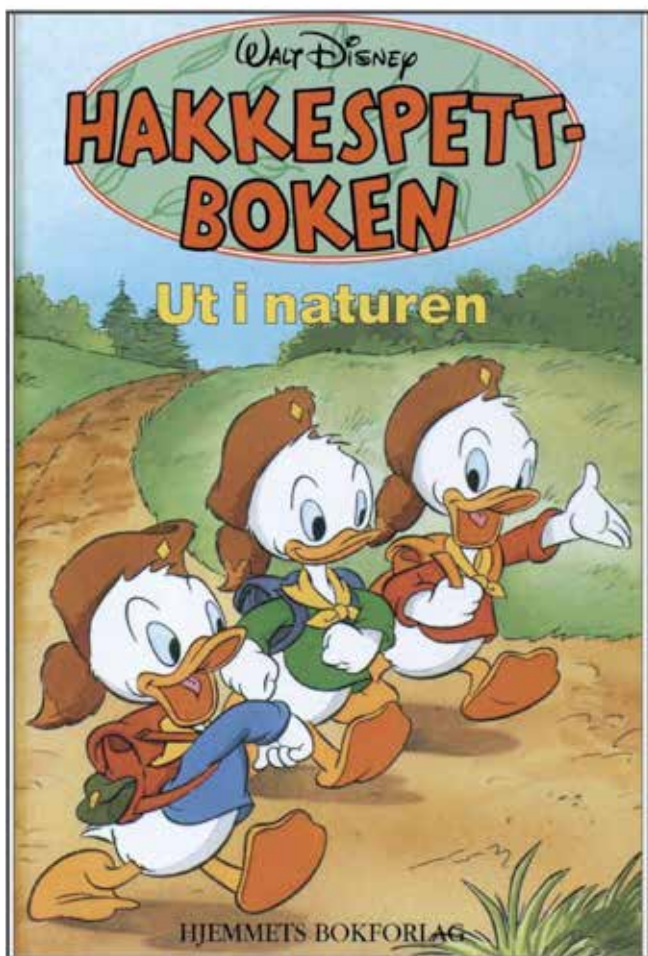
Treningsøvelser  
Touch rugby  
Moro i vann og på land, forskjellige leker  
Iagttagelse på mikronivå  
Overnatting i iglo  
Samle på insekter  
Samle avishoder  
Lage avis  
Stake ut en kurs  
Skrive usynlige meldinger  
Presisjon flygning med papirfly  
Perspektivtegning  
Loppespill  
Innebandy

### Ting å lage

Igloo  
Insektsamling  
Egen regatta  
Kodemaskin  
Papirfly  
Tolvkantet sparebøsse  
Solskjerm  
Tredimensjonale briller  
Brett en fugl av papir  
Fuglekasse  
Spellemann  
Pantograf  
God-bedrings eske  
En eske  
En enkel vev  
Arbeidsbord  
Tankelås  
Kassedrage  
Romrakett

### Kunnskap

Slektsforskning  
Fakta om hesten  
Kom i god form, styrke og kondisjon  
Karlsvogna  
Livredning  
Munn-til-munn-metoden  
Forstehjelp  
Fjerne fiskekrok  
Tenner  
Å være utendørs  
Fugler i kikkerten  
Varme  
Overnatting og ly  
Fjellvetreglene  
Fisk og fiskeing i ferskvann  
Utrydningstruede arter, planter og dyr  
Dyrenes forstehjelp  
Fisk i sjoen  
Myntsamling  
Trykk på tøy og papir  
Flyet gjennom tidene  
Fyr  
Orientering til sjøs  
"Mary Celest" mysteriet  
Wasa skipet  
Elektronmikroskopet  
Tegning  
Blyanten  
Bestikket  
Hva heter verktøyet  
Tamburmajorens tegn  
Drager  
Sprengstoff er ikke leketøy  
Fingeravtrykk  
Indianernes billedspråk  
Hva fjærene fortalte  
Moro med ord  
Hvordan nissen kom til Norge  
Gresk



(Cartry, J. J, 1998)

#### Aktiviteter

Observasjon ute i naturen  
Fossil jakt  
Pil og bue turnering konkurranse  
Stafettløp med pinner  
Spill lotto med småstein  
Lage popkorn  
Epleleken  
Isbitfiske  
Fallskjermrace

#### Ting å lage

Periskop  
Postkort på vilmarksvis  
Pil og bue  
Hule lys  
Hule musikk  
Blomster syltetøy  
Familitre  
Kornpute  
Tørke frukt  
Mangefarget mose  
Lottobrett  
Miniatyr hage  
Popkorn  
Smådyr med fyrstikker  
Undervanns vulkan  
Forstørrelsesglass med vann  
En orkenkrukke  
Blomsterpinne  
Fallskjerm med liten figur

#### Kunnskap

Regler for en god observator  
Bare se men ikke røre  
Hvem spiser hvem i naturen  
Dyr beskytter seg mot farer  
Plantenes forsvar  
Dinosaurens historie  
Krokodillen  
Hva gjør dyr for å skremme en annen  
Planter er levende vesner  
Hvordan vokser en blomst  
Morsomme fakta om blomster  
Hvordan kommuniserer dyr  
Mennesker stammer fra apene  
Mennesket omformer naturen  
Mennesker etterligner dyr  
Hundeoppdragelse  
Plantenes krigføring  
Delfiner  
Frukt og kjøkkenhager  
Prydehager  
Papegøye  
Popkorn  
Vulkaner  
Kontinenter  
Dyre barometer og meteorolog  
Fødsler hos dyr  
Tre som skiller ut gift  
Planter som spiser insekter  
Kjærlighet i dyrenes rike  
Isfjell  
Sommerfuglens metamorfe  
Dyrelyster  
Dyr som trekker  
Reder og senger  
Vind

## FUNN:

Bøkene består av illustrasjoner og tekst. Jeg fant ut at bøkene har omtrent samme oppbygning, og der innholdet kan deles inn i tre kategorier: Kunnskap - Aktiviteter - Ting og lage. Dette er noe jeg tok med meg videre.

# SPISSING AV KONSEPTET

## TENKT BRUKERGRUPPE

Brukergruppen er barn i alderen 6-12 år, er dette egentlig en stor gruppe som skulle vært fordelt i enda mindre aldersgrupper, med tanke på variasjonen i kunnskap hos et barn på 6 år og et barn på 12 år. Jeg ønsker at konseptet skal nå ut til flest mulig, og har prøvd å møte denne aldersbestemte utfordringen ved å inkludere foreldrene som sekundærbrukere. Dette gjør at jeg kan dele den opprinnelige gruppen (6-12 år) i to. En gruppe blir da barn fra 6-9 år med foreldre, den andre er barn fra 10-12 år, som et forsøk på å svare til design for aldersbestemte grupper.

I løpet av årene barnet er 6 til 12 år vil kunnskapen og erfaringen med teknologi øke. I løpet av disse årene vil de fleste få sin egen mobiltelefon, og så og si alle vil ha god tilgang på enten mobil eller nettbrett via foreldre.

DNT har uttrykt et ønske om at det er denne gruppen i Barnas Turlag de vil satset på, altså hele den eldste halvdel av gruppen. Dette nettopp fordi denne gruppen er de som er gamle nok til å benytte seg av en digital løsning.

## VALGT KONTEKTS



Før tur



På vei



På tur



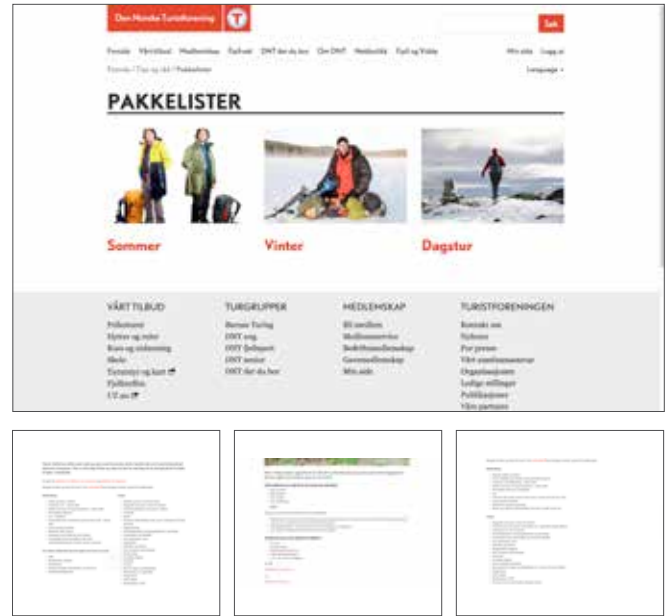
På vei hjem



Etter tur

Et tenkt utfall er at løsningen kan fungere før, på vei, under, på vei hjem og etter turen. Jeg har valgt å fokusere på før tur, og på tur for å snevre inn oppgaven.

# HVOR KOMMER INNHOLDET FRA



Pakklister sommer, vinter og dagsturer (DNT, 2017)



Diverse aktiviteter



Praktisk kurs i friluftsliv

## NY VISUELL IDENTITET

Jeg fikk tilgang til DNTs visuelle profil. Dette er ikke noe jeg har lagt mye vekt på, men jeg hadde et ønske om å prøve å skille dette konseptet for Barnas Turlag, litt fra resten av DNT.

Jeg fant en side i friluftsmagasinet “Fjell og Vidde” som er rettet mot barn. Her fant jeg noen helt andre farger som jeg ikke hadde sett før og som kunne fungert bra. Fargene fungerte som et utgangspunkt, men de var fortsatt en anelse duse, da jeg ønsket meg noe mer spreke farger.

Jeg fikk litt innspill på den valgte fargepaletten, og evt om det var dumt at jeg skilte den mer fra DNTs opprinnelige visuelle identitet. “Det synes jeg er helt uproblematisk. Fine farger du har funnet, det funker kjempefint” sa Kristin Oftedal fra DNT.

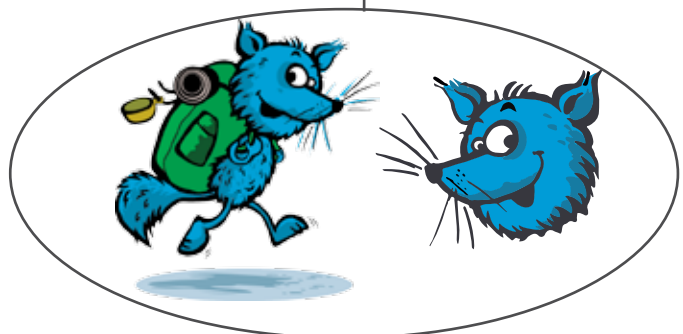
I forhold til brandet er det viktig at det skal bygge på DNTs tanker om læring gjennom “hands on” prinsippet og at man skal få en følelse av at DNTs “trygghet” blir videreført inn i denne løsningen.

Jeg hadde ikke så mye innsikt om hvem maskoten Turbo egentlig var. Derfor ga jeg Turbo noen verdier som kunne bli med inn i løsningen: Nysgjerrig - Spontan - Vennlig - Leken.

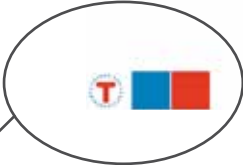
Mer om DNTs visuelle identitet og illustrasjoner av Turbo, se appendiks side.

Nye verdiord i forhold til del brandingens “tonefall”.

LEKEN  
NYSGJERRIG  
SPONTAN  
VENNLIG



Et kjent fjes i Barnas Turlag, som tas med videre inn i løsningen.



DNTs visuelle farge profil, med de to hoved fargene.



Ny fargeprofil for konseptet

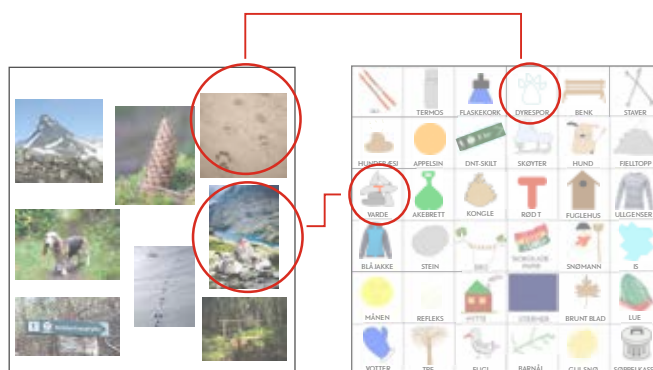


Inspirasjon fra friluftslivs magasinet "Fjell og Vidde" i forbindelse med nye farger

# BRUKERTESTING 1

Jeg fikk gjort en tidlig brukertest på tre barn, på henholdsvis 6 år og 8 år. Jeg ønsket å se hva de yngste fikk til. Testene handlet om små funksjoner/ navigasjon, forståelse av ikoner & illustrasjoner, se sammenhenger og testing av en tidlig prototype. De fleste av testen ble gjort på papir og gjennom en enkel papirprototype samt en tidlig prototype på telefon.

## SE SAMMENHENGER



Her ønsket jeg å finne ut om brukerne klarte å se sammenhenger mellom bilder og ikoner. Testen ble gjort ved at jeg viste tilfeldige bilder, og barnet skulle overføre sin tolkning av bildet ved å "trykke" på riktig ikon på papir telefonen.



## “DET ER LAVA”

Jeg ønsket å finne ut om man kunne bruke bakgrunnsbilder som viste årstidene. Det viste seg at barna hang seg opp i selve bilde, noe som ikke var intensjonen da illustrasjonens funksjon kun var å vise årstidene. Da jeg presenterte høstbildet, oppfattet et av barna dette som et bilde lava, noe tok mye av fokuset fra helheten bort.



## ILLUSTRASJONER & IKONER



Siden jeg kommer til å bruke maskoten Turbo, var det viktig å høre hva barna mente om han, og om de kunne forstå hva han gjorde. Jeg printet ut endel forskjellige Turbo illustrasjoner, som jeg testet og spurte barna om hva de trodde Turbo gjorde på bildet.

## “HAN LØPER ORIENTERINGSLØP”

## NAVIGASJON & FUNKSJON



Jeg ønsket å få testet enkle funksjoner som å navigere ved hjelp av piler og bruk av “hjem” ikon. Testen ble gjort ved to papir prototyper der jeg la en ut klippet telefon på et bilde og på noen skjermbilder.



# BRUKERTESTING 1: FORSETTELSEN

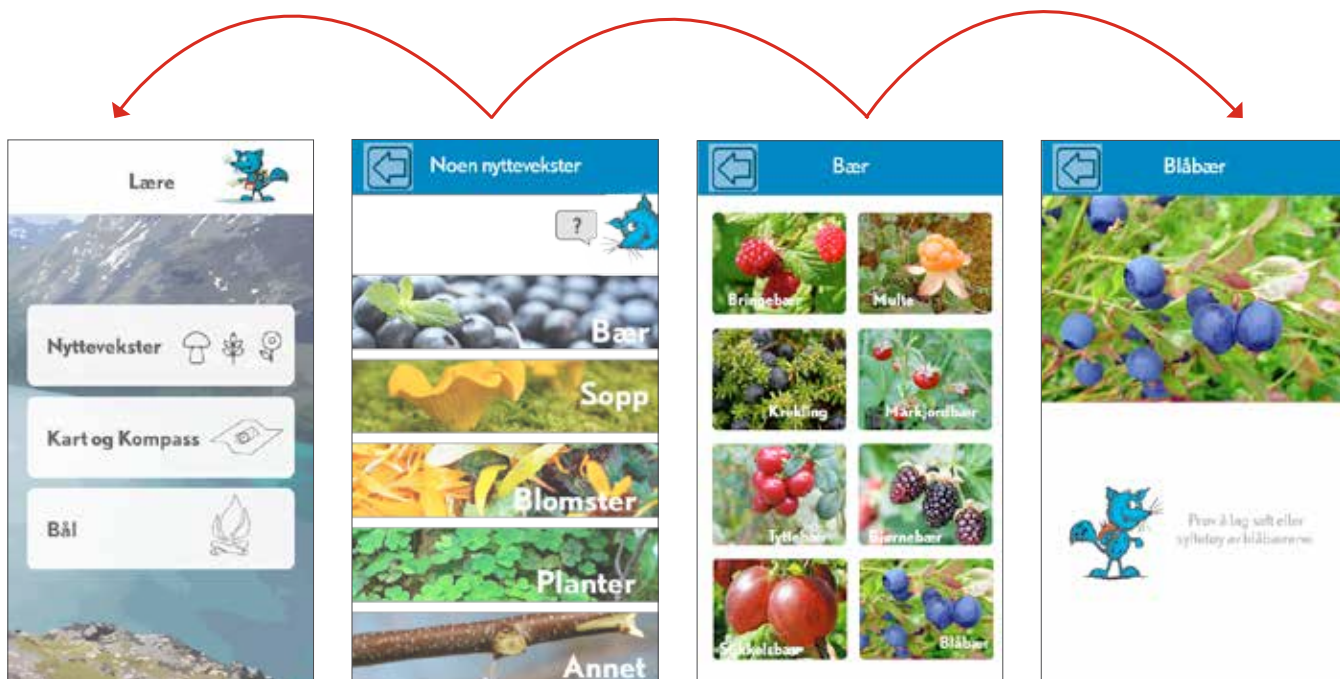


## PROTOTYPE

Jeg fikk laget en liten prototype, som jeg fikk testet på to barn (6 og 8 år). Det var en kort stegvis sekvens om handlet nyttevekster. Jeg spurte om de kunne navigere seg fram til blåbæret, og tilbake til utgangspunktet.

Dette var noe jeg gjorde fordi jeg ville se hvor godt barna klarte å takle oppgaven ved å navigere seg fram til og tilbake i sekvensen.

De to barna hadde ulike leseferdigheter, noe som resulterte i at den eldste forsto navigasjonen enklere.



## SE SAMMENHENGER

Illustrasjonene kan brukes i løsningen, og kan både gi meg muligheten på å spille videre for et mer barnevennlig uttrykk, samt at maskotten også vil passe bra i forhold til DNTs visuelle profil.

## NAVIGASJON & FUNKSJON

Enkel navigasjon ved hjelp av piler og "hjem" ikon fungerte på barna. Det er derfor noe jeg kan ta med meg videre. Eventuelt en mer utforskende navigasjon i et større bildet, kan også benyttes.

## PROTOTYPE

Vanskelig å teste en uferdig sekvens, der barnet må "treffe" den riktige hotspoten for å komme seg videre. Jeg følte at jeg måtte veilede de underveis. Det yngste barnet var usikker på hva nyttevekster var.

## ILLUSTRASJONER & IKONER

Ikoner og illustrasjoner vi tar for gitt, kan barn opptatte som noe helt annet. Det er derfor viktig å bruke tydelige illustrasjoner og ikoner som barn forstår. Disse bør også testes av brukergruppen. Samtidig er det viktig at illustrasjoner ikke blir altfor abstrahert, da barna kan misforstå eller misoppfatte innholdet.



En kalender eller hus?



Lommekniv eller fugl?



Høst eller lava?

## PRESENTASJON AV RETNING HOS DNT



Jeg fikk muligheten til å presentere for Egil Hurum, design og merkebaresjef/markedssjef i DNT og Kristin Oftedal, fagsjef Barnas Turlag/rådgiver friluftsliv, på DNT Sentralt, der jeg la frem konseptet og tidlige skjermbilder på hvordan ting kunne bli. Målet mitt med møtet var å høre hva de tenke om den valgte retningen, litt på det visuelle og få nye innspill.

På møtet ble det blant annet diskutert bruken av bilder vs. illustrasjoner, særlig i forbindelse med sopp og nyttevekster, der man kan ta feil. Siden DNT har gående et samarbeidsprosjekt med Norges sopp og nyttevekstforbund (NSNF), har de også vært inne på dette temaet. I forhold til dette samarbeidet ble det avgjort at man skulle bruke en illustratør som lagde innholdet. Jeg la også frem mitt ønske om å bruke bilder, både for at jeg ikke er illustratør og fordi da kan man

unngå kinkige situasjoner der man plukker feil sopp, noe som kan få alvorlige konsekvenser.

Vi pratet også endel om maskoten Turbo, og bruken av han. For Kristin og Egil handlet det også litt om at Turbo er en del av DNT familien, og er godt synlig i ting som har med Barnas Turlag å gjøre. Derfor var det et ønske fra dem at jeg bare kunne bruke han enda mer.

Selv om dette var kun tidlige skisser på litt innhold og litt navigasjon, ble det veldig godt mottatt. De antydet at dette var en spennende retning, og at det var noe de potensielt sett kunne ønsket å ha i fremtiden.

### INNSPILL FRA DNT

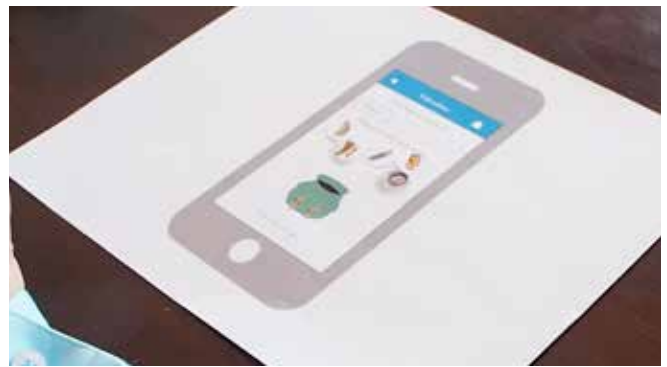
Spennende retning  
Bilder vs. illustrasjoner  
Bruk maskoten Turbo mer.

## BRUKERTESTING 2

Jeg fikk muligheten til å brukerteste med Benjamin som er 10 år. Her testet jeg et “dra og slipp” prinsipp med en papirprototype samt noen tester på forståelse av ikoner og illustrasjoner. Jeg testet også en ny iterasjon av prototypen.

Prinsippet jeg ønsket å teste var funksjonen “dra og slipp”. Her hadde jeg desverre ikke fått laget ferdig løsningen, så jeg bestemte meg å gjøre testingen med en papirprototype. Jeg er klar over at dette ikke en optimal test fordi “dra elementene” i form av små utklippede papirbilder lå over selve skjermbildet. Dette skapte da et litt annet uttrykk. Det skal sies at før han gjorde denne testen, fikk han også skjermbilder av den samme situasjonen der jeg ba han forklare hva han trodde ville skje. Han forklarte at han trodde at dette var “dra” elementer, som skulle slippes i sekken.

Siden den klikkbare prototypen ikke var ferdig, opplevde jeg at det ble vanskelig å teste den. Han fikk riktig nok navigert litt rundt, og så ut til å forstå mye av prinsippene til løsningen.



### FUNN

Forståelsen til en 10 åring er ganske annerledes fra en som er 6-7 år, både når det kommer til å navigere seg frem og tilbake i løsningen og til en mer generell forståelse av helheten.

I forhold til belønning, hvor har man vært får å få det? Utydelig og trenger å presiseres.

## BRUKERTESTING 3



Jeg fikk testet med Tiril, en 7 år gammel jente som hadde med seg bestemoren sin ut i skogen nærmiljøet. Her ønsket jeg å teste litt av innholdet, og ga hun oppgaver om å fyre bål og å lage pil og bue, dette er to av aktivitetene som finnes i løsningen jeg har designet.

Jeg observerte at det ble et samarbeid mellom de to, Tiril og bestemor, der den voksne hjalp til i forhold til håndtering av kniv og veiledning underveis. I Tiril sin alder er det meningen at hun skal ha hjelp av en voksen til aktiviteter som omhandler bruken av kniv eller ild.

Begge disse aktivitetene var relativt nye for Tiril, da hun bare hadde lagd pil og bue en gang før. Hun fortalte også at hun snart skulle på en tur med skolen hvor de skulle lage bål, og syntes det var gøy å lære seg å lage det nå, sånn at hun visste hvordan man gjorde det til turen.



### FUNN

Det ble et naturlig samarbeid mellom Tiril og bestemoren.

## BRUKERTESTING 4

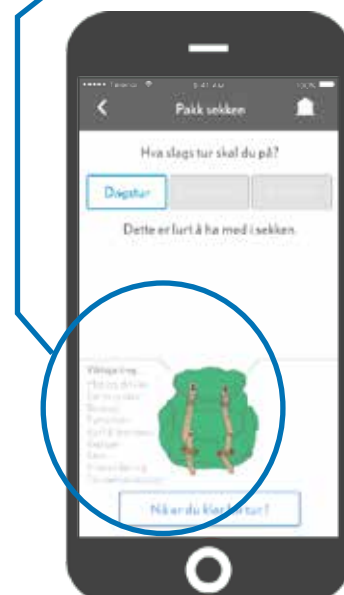
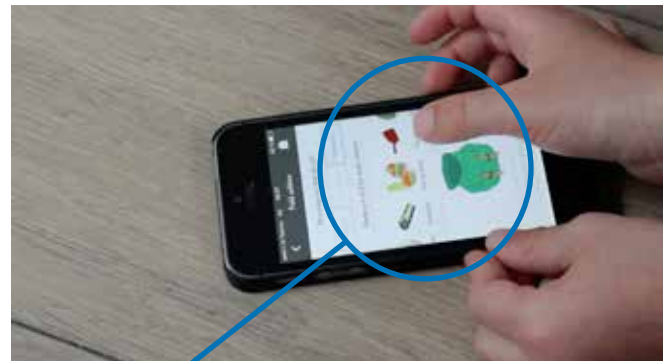


I denne brukertesten møtte jeg Aksel som er 6 år. Han fikk teste en sekvens som omhandler pakking av sekken. Her ønsket jeg å se om han forsto prinsippet om en “dra og slipp” funksjon, samt om teste størrelser på bildene.

Siden prototypings vektøyet ikke tillater å lage en ordentlig “dra og slipp” funksjon i det programmet jeg brukte, måtte dette jukses til ved å innføre en “dra ned” navigasjon som skiftet skjerm.

Jeg observerte at han skjønnte “dra og slipp” prinsippet kjapt. Etter å ha observert han gjøre navigasjonen noen ganger, så jeg at han plutselig ønsket å dra ting opp av sekken. Jeg spurte han hvorfor han gjorde det. Han sa han gjerne ville se hva han hadde pakket ned.

Aksel er 6 år, og leser ikke helt enda, men han kjente igjen bildene og kunne si hva alt var.



### FUNN

Dra og slipp funksjonen fungerte. Forstod navigasjonen.

Bildene var store nok

Må vise en bedre måte på hva man har pakket ned i sekken.

## SISTE MØTE MED DNT



Jeg dro tilbake til DNT der jeg hadde et møte med Kristin Oftedal, fagsjef Barnas Turlag/rådgiver friluftsliv, der jeg la frem arbeidet og viste en klikkbar prototype på deler av løsningen. Jeg ønsket å få noen siste innspill på det jeg hadde gjort, med tanke på at dette ble det siste møte før innlevering.

Jeg hadde printet ut en del av skjermbildene, slik at vi kunne stå og diskutere sammen. Siden innholdet fortsatt ikke var 100% ferdig, ble det derfor mer snakk om hva slags innhold som kunne vært der.

Vi var nok begge enig om at hvis dette skulle bli noe mer ut av, måtte det gås flere runder, der også DNTs egne ansatte innenfor utvikling måtte komme på banen. Men hun var fortsatt veldig positiv til retningen og konseptet og det jeg har presentert så lang.

Kristin fortalte at ansatte som legger ut informasjon om turer og lignende ikke ønsker at det skal være altfor mange plattformer å gjøre det på. Hun satte derfor litt spørsmålstegn om man trengte å ha med en egen turkalender for Barnas Turlag.

### INNSPILL

Kanskje se bort fra en spesifikk kalender rettet mot Barnas Turlag.

Spennende med kamerafunksjonen, men usikker i forbindelse med nyttevekster. Ting er farlig, og hvis teknologien ikke fungerer optimalt kan det bli skummelt.



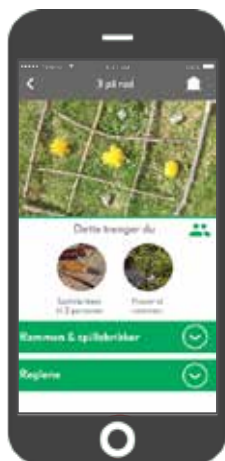
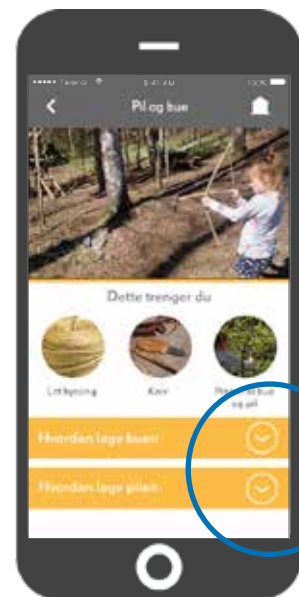
# BRUKERTESTING 5

I denne brukertesten fikk jeg testet med Matias som snart et 8 år. Han hadde med seg lillebroren sin på 4 år. Jeg ønsket å teste hvordan han brukte løsningen i konteksten, og ga han oppgaven å lage en pil og bue og etterpå spille tre på rad med lillebroren sin.

Navigasjonen gikk greit og han fant frem til pil og buen. Jeg opplevde han som litt forsiktig, så det tok litt tid før han begynte å trykke på “fall ned” knappen. Her observerte jeg at han var veldig nøye på å treffe “fall ned” pilen, selv om hele det orange elementet fungerer som en knapp.

Han leste instruksjonene, og la fra seg mobilen. Han fikk hjelp av faren til kuttingen, fordi han en gang hadde skjært deg på kniven. Telefonen ble brukt igjen når han skulle feste tråden til buen, og da han så hvordan pilen skulle lages. Uheldigvis ente han opp med å knekke buen, men han startet på nytt og klarte det til slutt.

Etterpå skulle brødrene spille tre på rad. Siden oppsettet nå var kjent, observerte jeg at det gikk det veldig mye fortere for dem til å sette igang. De var også kjapt innom reglene.



## FUNN

Knappene (pil ned/ “fall ned”) må være tydeligere eller forenkles.

Navigasjonen fungerte i test sekvensene.

# LITT OM KAMERA TEKNOLOGIEN I KONSEPTET

## BILDE GJENKJENNING

Prinsippet bygger på “Google søk med bilde” funksjon, der man kan laste opp egne bilder som deretter kan finne relaterte bilder fra hele nettet. Gjennom flere tester av søk-med-bilde funksjonen fant jeg ut at nærbilder fungerte best. Dette kommer av at det er mindre distraksjoner (andre punkter/objekter/farger osv) i et nærbilde enn for eksempel en hytte på fjellet på vinteren, tatt på litt avstand (Tensor flow, 2017)

Siden konseptet er i form av en digital applikasjon, er det mulig at man ikke alltid har tilgjengelig internett søk. En mulig løsning på dette problemet er at applikasjonen kan for eksempel innhold et rikt utvalg av bilder av ting man kan finne i skogen. Om utvalget ikke rekker til, kan man løse det med forskjellige feilmeldinger, som er rettet til barn.

Selv om dette er en teknologi som idag er på vei til å blir bedre og bedre, er dette kanskje en retning som må utvikles videre, evt i fremtiden. Jeg tror derimot det har et stort potensial, og kunne absolutt vært et spennende aspekt, i forhold til rariteter ute i naturen.



Fungerte dårlig



Fungerte bra



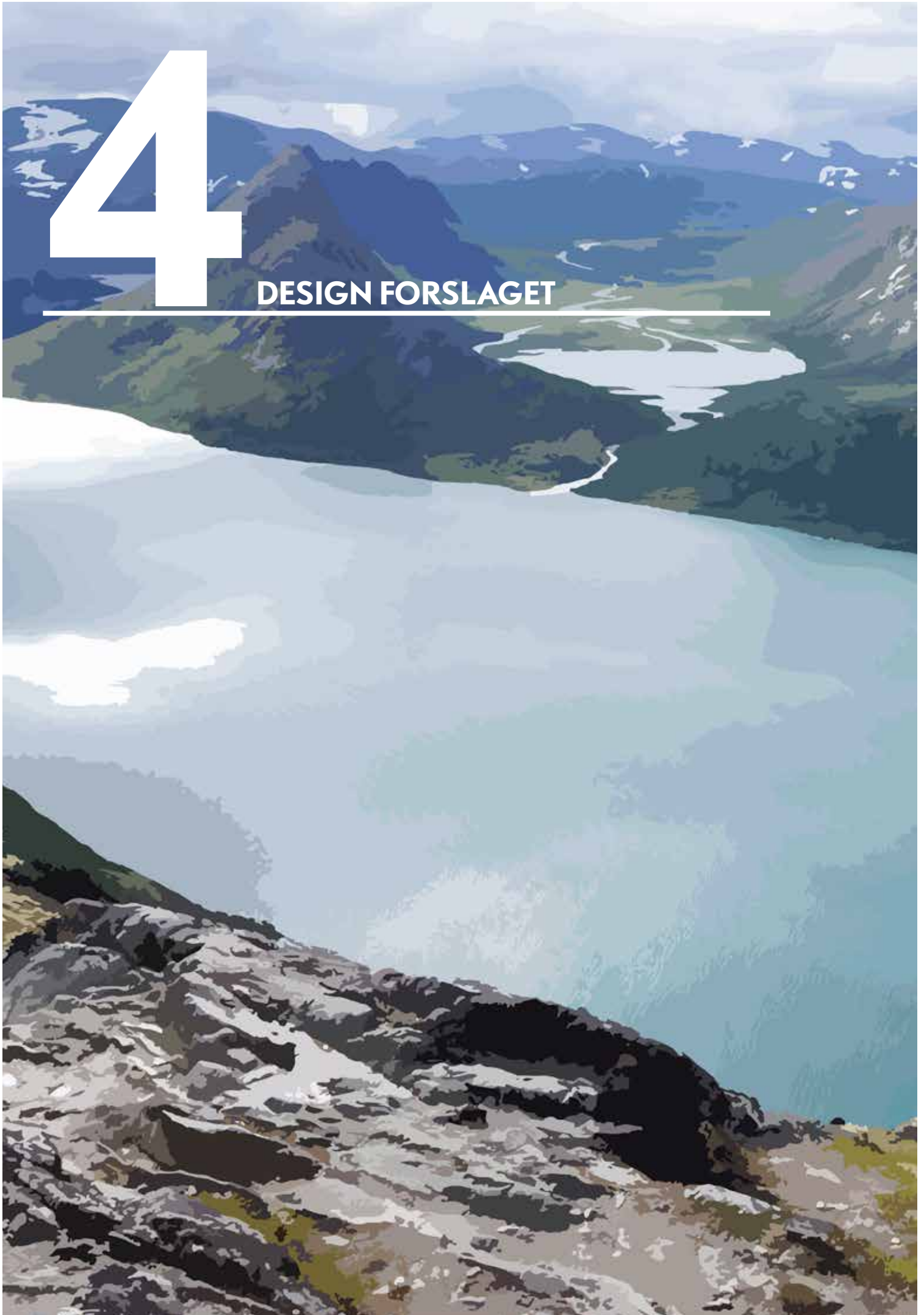
Fungerte bra



# 4

## DESIGN FORSLAGET

---



## **INNHold**

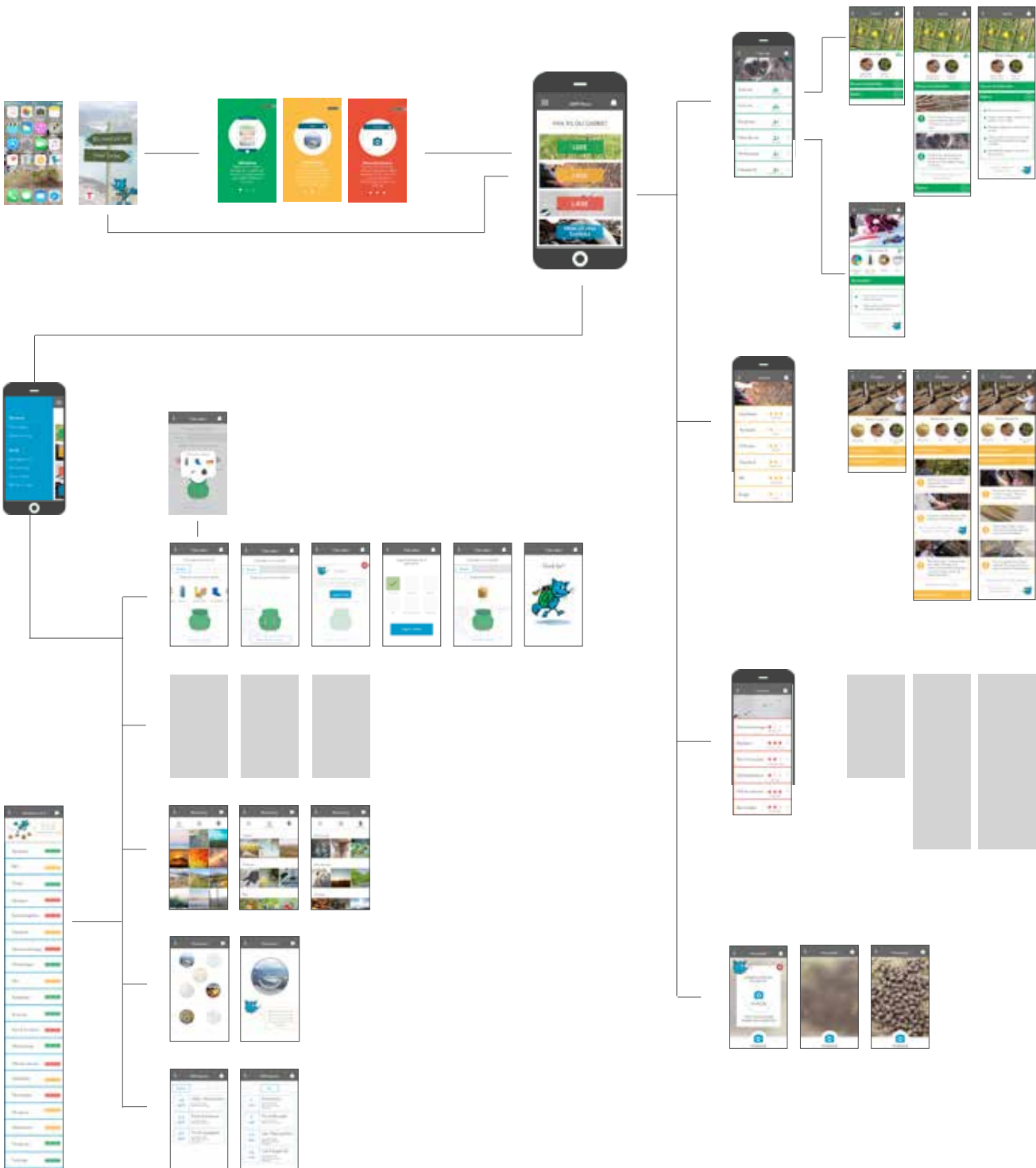
---

- >OPPBYGNING
- >FØRSTEGANGSBRUK
- >HOVEDSIDEN
- >LAGE PIL OG BUE
- >PAKK SEKKEN
- >ANNET
- >EN LITEN EKSTRA GULROT
- >NOEN TANKER OM FREMTIDIG UTVIKLING

# OPPBYGNING / FLYT DIAGRAM

Her er oppbygningen av applikasjonen. De grå "skjermene" er ikke bygget, men tenkt som endel av innholdet.

Her presenteres kun er utvalg av aktivitetene. Men tanken er at oppsette kan brukes under de forskjellige aktivitetene.



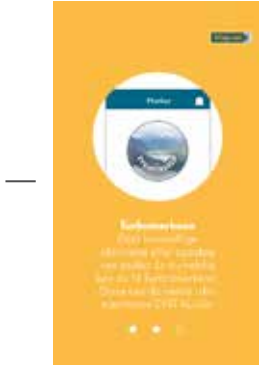
# INTRO - FØRSTEGANGSBRUK



2. gangsbruk

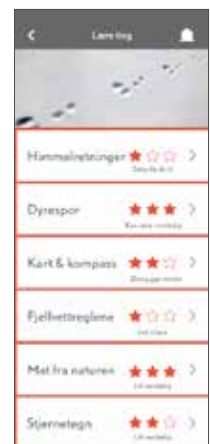
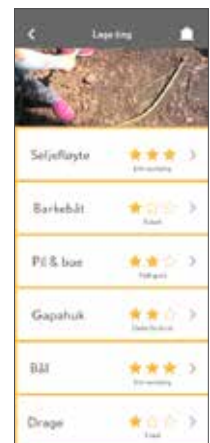
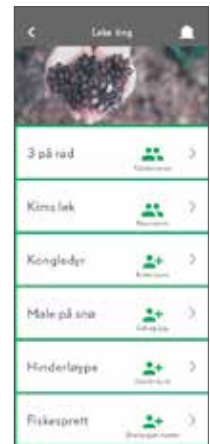


1. gangsbruk



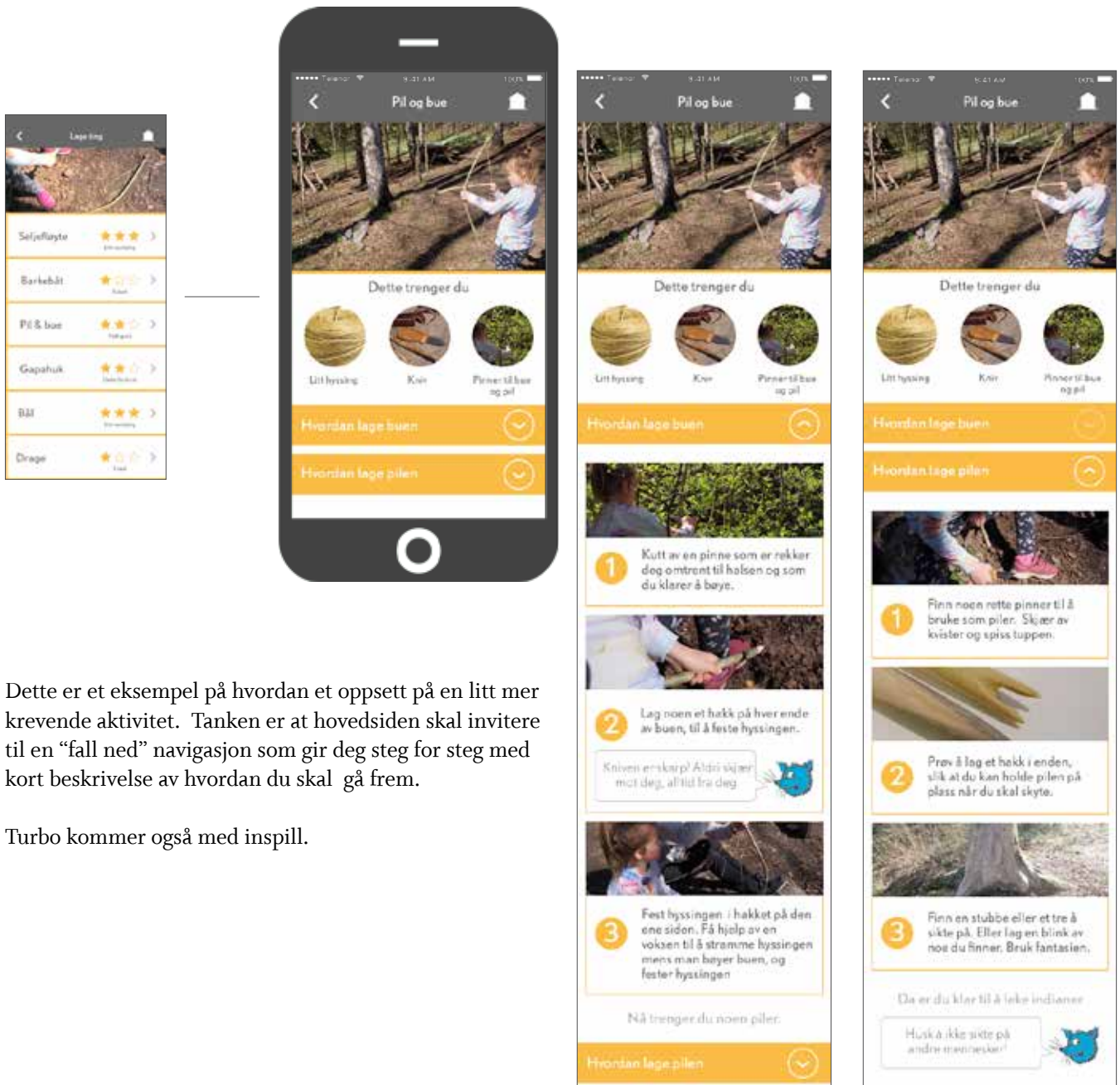
## HOVEDSIDEN

Her skal man enkelt ha tilgang til de fire valgmulighetene leke, lære, lage og finn-ut-hva-kameraet. Hovedsiden er ment å gi en lett tilgang til innholdet Du har også tilgang til en meny der du har flere valgmuligheter

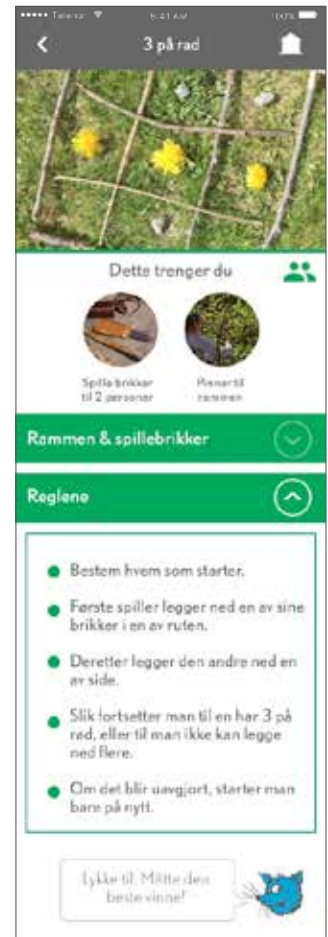
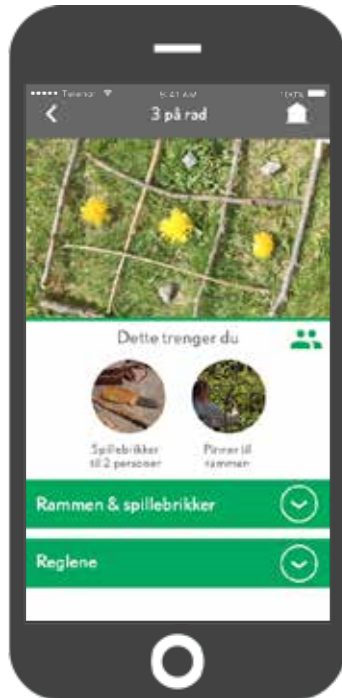




## LAGE PIL OG BUE



# LEKE



Her ønsker jeg å vise at innholdet kan variere, samt at noe av innholdet også kan fungerer som inspirasjon.

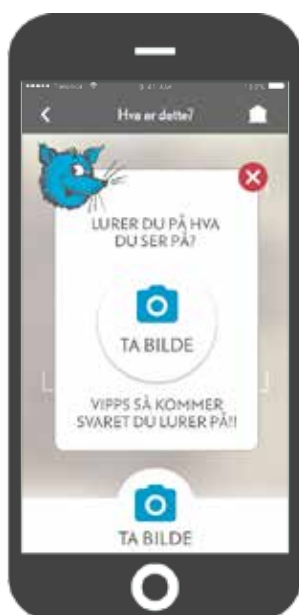
## FINN-UT-HVA-KAMERA

Prinsippet bygger på “Google søk med bilde” funksjon, der man kan laste opp egne bilder som deretter kan finne relaterte bilder fra hele nettet.

Dette er en annen tenkt funksjon, som jeg tror kan ha et stort potensial, men som jeg bare presenterer med disse tre skjermbilene.

Noe jeg erfarte fra å teste søk med bilder på Google, var at det var ofte nærbilder som fungerte best. En mulig måte for å sikre at bildene blir best mulig er at kameraet ikke trenger å ha en stor zoom funksjon, men heller at brukeren må være nærmest mulig slik at kameraet “ikke trenger å fokusere selv”.

Videre er tanken at bilden skal kunne legges i et eget bildearkiv.



## PAKK SEKKEN

### DEL 1:

Pakklistene er hentet fra DNT, der de legger vekt på at man alltid skal være forberedt, hvis noe skulle skje. Selvfølgelig må man ikke pakke ned alt, men det er mer tenkt som et forslag. Pakk listen skal fungere som en slags huskeliste.



### DEL 2:

Det er kjedelig å komme på ting man burde husket å pakke ned i sekken når man allerede er ute i naturen. Derfor har jeg tenkt at dette kunne løses med et ekstra valg der man kan legge til eventuelle aktiviteter eller ting man vil lage som trenger ekstra utstyr, som for eksempel lage en pil og bue eller bål. Aktivitetene du velger her, legges så inn på skjermen, og man kan igjen dra disse ned i sekken. Da er klar til å lage pil og bue ute i skogen.



Innholdet varierer ett hvilken tur du velger.

## EKSTRA: LEGG TIL UTSTYR

Om man vet du vil lage noe spesefikke ute i naturen, er det greit å huske evt ekstra utstyr. Dette ikke noe man må bruke, men er ment som en ekstra huskeliste.



# PAKKE SEKKEN - DRA OG SLIPP PRINSIPPET

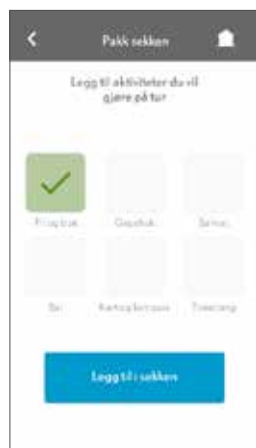
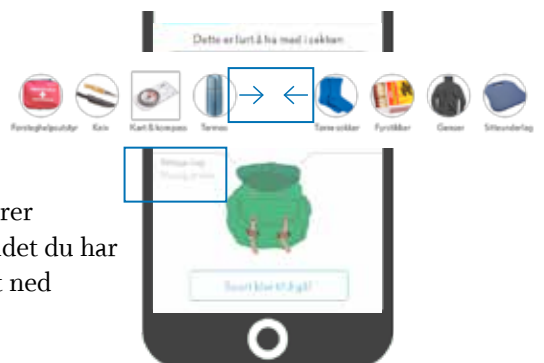
Mulighet for å  
“åpne sekken”



Sidelengs scroll

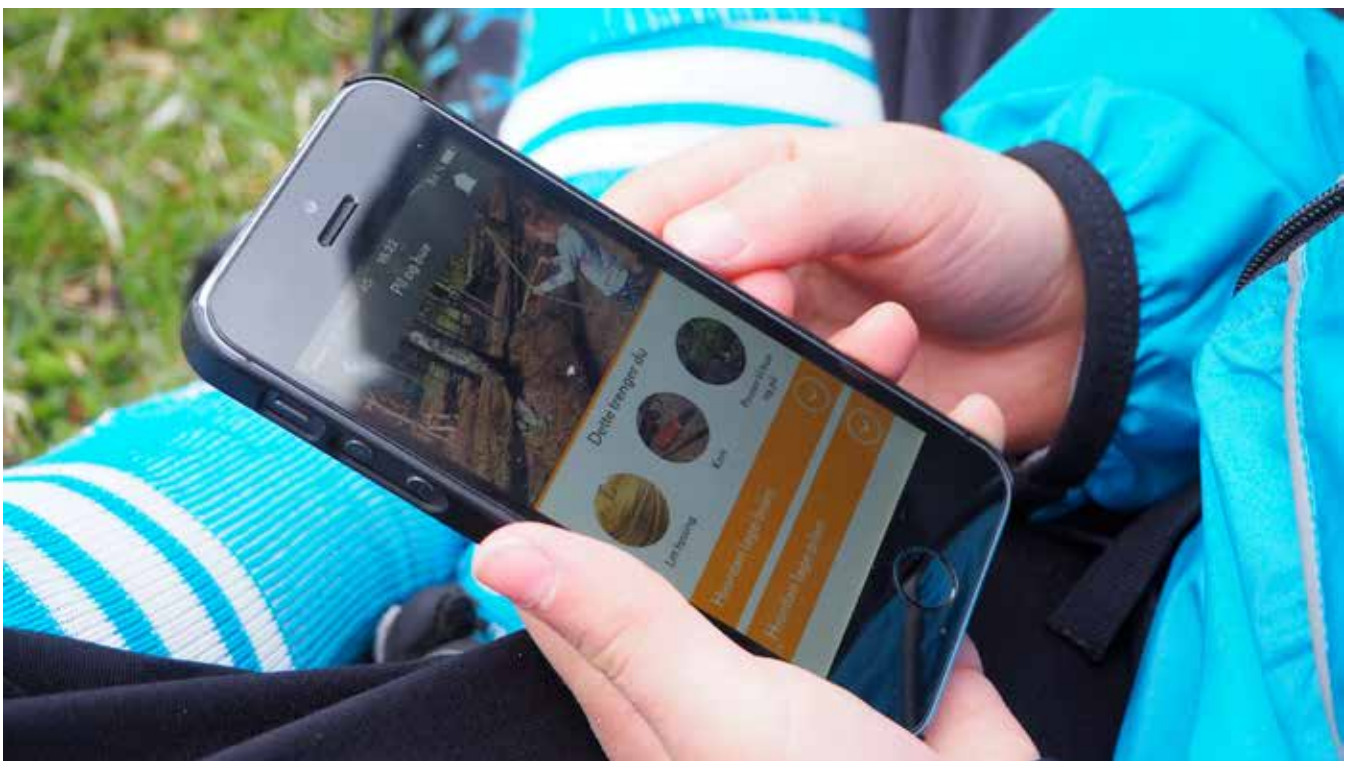


Indikerer  
innholdet du har  
pakket ned



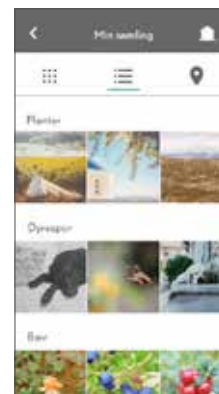
Bare pakke sekken uten ekstra utstyr.





# ANNET

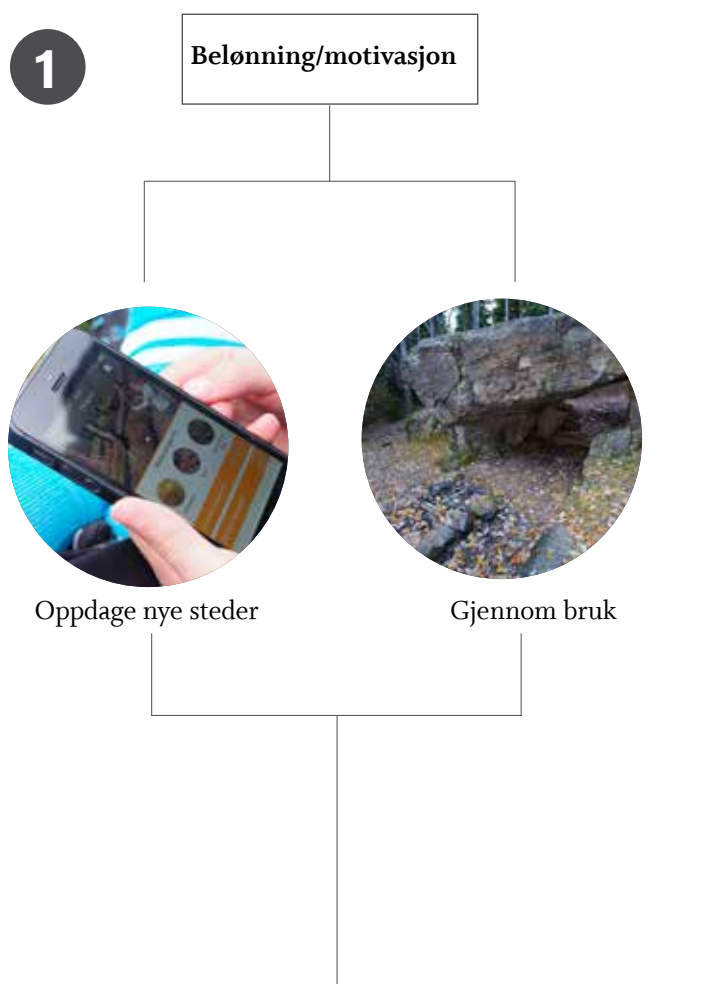
Fra menyen har du tilgang til Mine merker-min samlingen liste over aktiviteter fra A-Å og Barnas Turlags kalender.



## EN LITEN EKSTRA GULROT

Noe jeg har sett litt på er belønning ved generell bruk av applikasjonen og lokasjonsbasert belønning på spesifikke steder. Dette er ment som en motivasjon og inspirasjon for barnet ved at han eller hun kan opptjene merker gjennom bruk. Ideen om en belønningssystem er hentet fra BBCs første prinsipp, i de ni prinsippene for å designe for barn.

Tanken er at man gjennom bruk av applikasjonen og gjennom og dra til nye steder, kan få merker som en slags liten belønning. Disse merkene kan man hentes ut i din nærmeste DNT butikk.



**2**

Se hvilke merker du har klart å ta.





4

Da kan du få en liten button som et minne, som du kan vise fram til vennene dine.

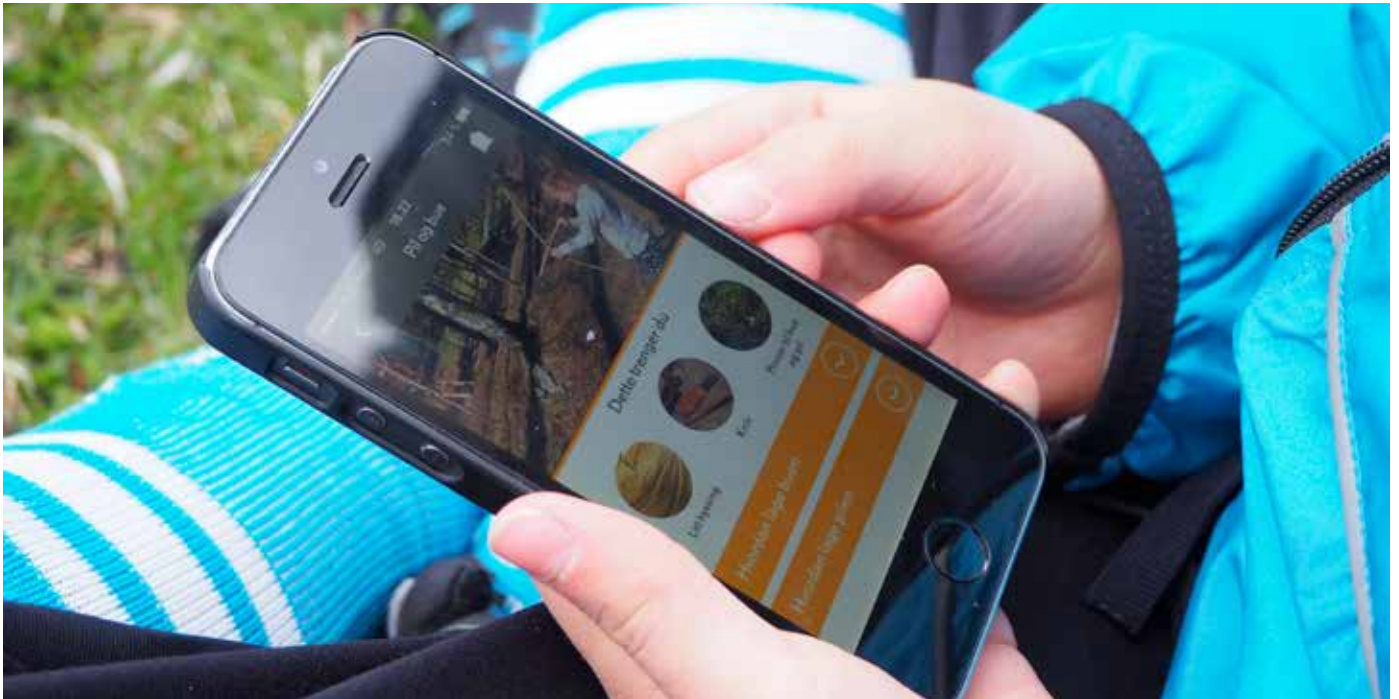


3

Dra til nærmeste DNT butikk og vis frem hvilke merker du har fått.







# TANKER OM FREMTIDIG VIDEREUTVIKLING

Her vil jeg vise noen enkle skisser på fremtidige muligheter, eller forbedringer. Dette er er kun løse tanker og ideer om hva som kunne blitt gjort videre med konseptet. Jeg vil presisere at dette ikke er en del av mitt konsept, men ønsker likevel å presentere tankene.

## EN NY PLATTFORM

Jeg tror en egen plattform dedikert til:

- medlemmer av Barnas Turlag,
- eventuelle nye medlemmer
- ikke medlemmer

kunne vært en spennende supplement for DNT. Her kunne DNT samlet mye av sitt eksisterende materiale som de i dag allerede har, men som ikke alltid er like lett å finne. Dette kunne potensielt også vært et rekrutterings sted for nye medlemmer; type familier med barn.

Siden DNT er opptatt av å kunne lære bort friluftsliv, og ser på skolen som en viktig læringsarena, er dette kanskje noe som kunne blitt brukt mer i skolesammenheng i forhold til å læring.

Innholdet på siden kunne vært mye av det samme som applikasjonene, kanskje med mulighet for å printe ut aktiviteter.

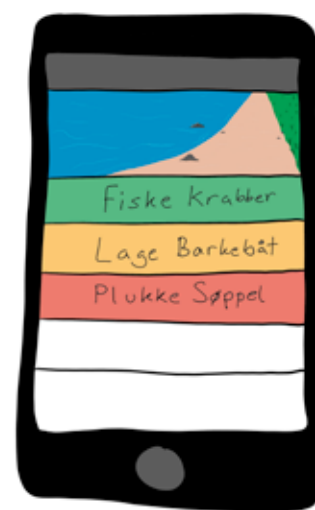
Jeg tenker også dette kunne vært et sted for familien, der man kunne fått opp informasjon om hvor man kunne funnet de stedsspesifikke Turbo-merkene, for å variere turene, samt inspirere og motivere til å klare flere merker.



## LOKASJONSBASERTE AKTIVITETER

En mulig retning jeg tenkte på underveis var å bruke gps til å filtrere ut aktiviteter ettersom hvilke naturtyper du befinner deg i, og som kunne gi mer stedsspesifikk informasjon om f.eks. forskjellige dyr- og plantearter som lever der. Her kunne man for eksempel brukt Artsdatabanken som en mulig kilde.

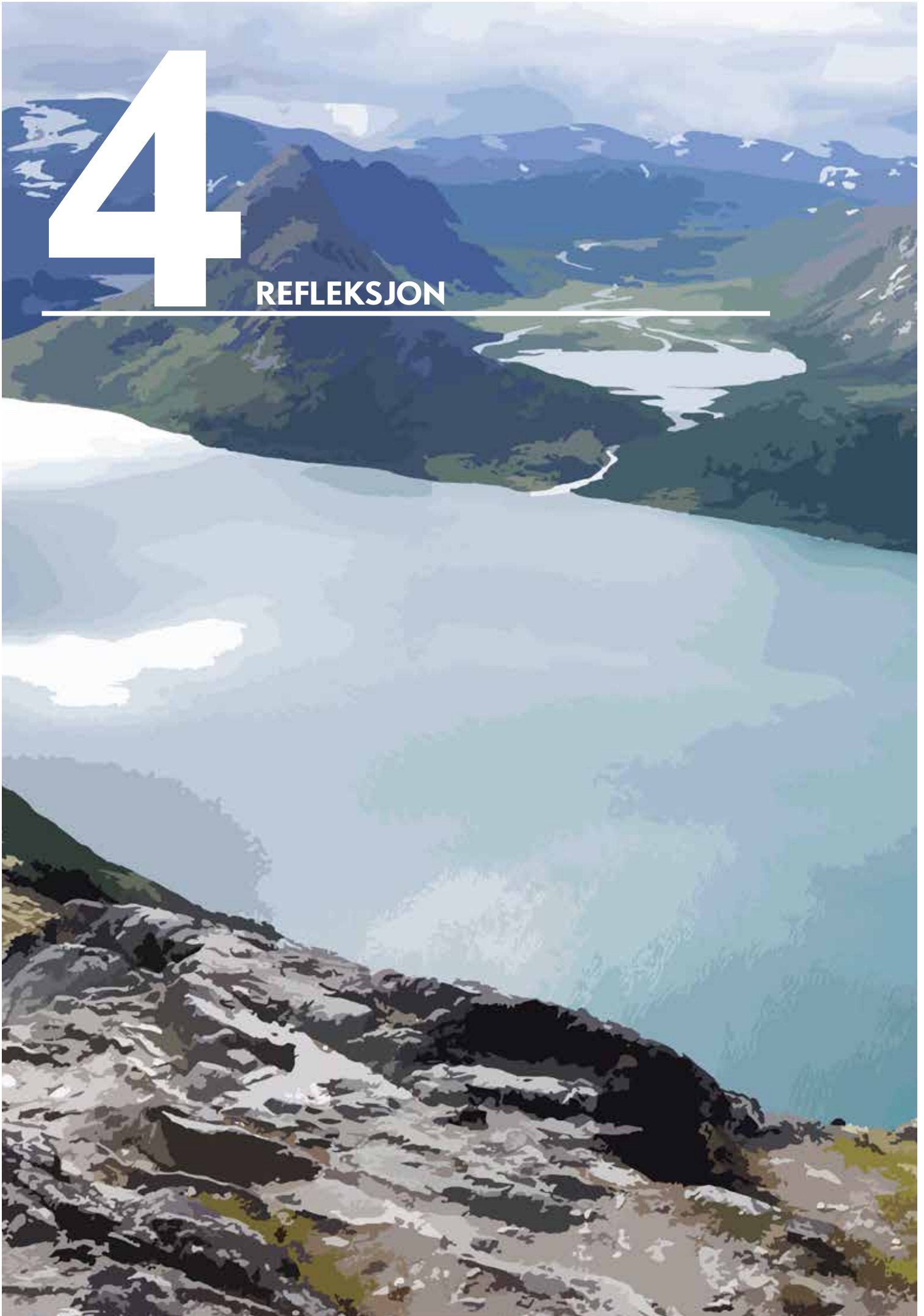
Jeg så også for meg at applikasjonen eventuelt kunne vært koblet opp mot værdata på en spesifikk lokasjon, i forhold til aktiviteter man ønsker å gjøre eller hvordan man skal pakke sekken og kle meg riktig. “Hva skjer om jeg er i Oslo en varm vårdag, med skal til Jotunheimen der det fortsatt er vinter?”. Dette er spørsmål som må tas med i en eventuell videreutvikling.



# 4

## REFLEKSJON

---



# **INNHOLD**

---

>REFLEKSJON

>REFERANSELISTE

## REFLEKSJON

**“Det tenker jeg er en styrke i din oppgave at vi som er caset (DNT) liker ideen, og synes det hadde vært spennende å gjøre det virkelig. Det er et spennende utgangspunkt” Kristin Oftedal Fagsjef Barnas Turlag (DNT)**

Dette konseptet fyller et potensielt tomrom i DNTs tilbud, med fokus rettet mot barn i alderen 6-12 år, som i dag tilsvarende den eldste delen av Barnas Turlag. Oppgaven har som mål å inspirere og motivere gjennom aktiviteter rettet mot friluftsliv, og kan bidra til en større kunnskap om norsk natur. Oppgavens intensjon er ikke at barna skal være avhengig av telefonen i naturen, men at applikasjonen gir forslag til ting å gjøre ute.

### Barn som målgruppe

Å skape et konsept med barn som målgruppe har vært mer utfordrende enn først antatt. Jeg har ikke arbeidet med barn og design tidligere, men ser i ettertid at det hadde vært en fordel å ha noe mer erfaring og kunnskap om barn som målgruppe. Når en designer for et barn, må en ta hensyn til stor variasjon av erfaring, kunnskap og interesse, det er store forskjeller på hva en voksen og et barn forstår. Dermed har jeg vært nødt til å forsøke å tenke så enkelt som mulig for å gjøre løsningen intuitiv, selv for et barn ned i 6 årsalderen. Utfordringene ved å jobbe med barn som målgruppe har også omhandlet tilgang på brukere. Det har ikke vært like enkelt å få tak i barn som testpersoner, som det ville vært å få tak i en voksen.

I tidlig brukertesting erfarte jeg at barna jeg testet med hadde vanskeligheter med å sette seg inn i applikasjonen der ting ikke var ferdig designet. Voksne har lettere for å forstå og sette seg inn i løsningen og tankene som ligger bak en applikasjon, mens et barn gjerne bare ser det som vises på skjermen. Dette innebærte at jeg var nødt til å få ferdig utkast til hele sekvenser i applikasjonen før den ble testet på barn, men dette viste seg å være utfordrende da jeg gjerne skulle ha fått testet underveis for å se hva som fungerte og ikke.

### DNT som samarbeidspartner

DNT er en organisasjon jeg har et godt forhold til fra tidligere, gjennom mange års medlemskap. Å samarbeide med organisasjonen har vært givende, og

samtidig utfordrende. DNT har vært åpne for å diskutere og lytte til mine ideer, men har hele veien vært tydelig på at dette er mitt prosjekt. Gjennom denne typen samarbeid tar jeg med meg flere erfaringer, blant annet at jo klarere ideen/tanken/konseptet/retningen er, desto mer kan man få tilbake fra samarbeidspartneren.

Takket være samarbeidet med DNT har jeg kommet i kontakt med riktige personer med den kompetansen man ønsker å få tilbakemelding på, eller komme med mer direkte tilbakemeldinger på designet. Jeg opplevde ettersom konseptet har utviklet seg og jeg har hatt mer å vise til, at entusiasmen samt forståelsen har økt hos samarbeidspartneren. Hadde jeg kommet til det punktet tidligere i prosessen min, ville nok også løsningen kunne blitt mer påvirket av et kooperativt design, der DNT hadde vært enda mer involvert.

### Hva kunne vært gjort annerledes?

I ettertid ser jeg at jeg med fordel kunne ha kontaktet personer som produserer/designer for barn, særlig innen digitale medier. På denne måten kunne jeg fått nyttige innspill tidlig i designfasen og dermed hatt mer konkret informasjon om brukeropplevelse og brukergrensesnitt for barn som jeg kunne tatt med meg videre inn i løsningen.

DNT er opptatt av at barn lærer friluftsliv, og ser på skolen som en viktig arena der denne kunnskapen kan læres og øves på. Boken “Lek og Lær” et eksempel på en samling aktiviteter rettet mot skoleelever på barneskolen, som er produsert av DNT. Jeg tror at dette er et tema jeg kunne utforsket å fått mer innsikt i, siden dette er brukere i alderen 6-12 år. Det ville også vært interessant å høre hva lærere tenker om barn og teknologi, samt kombinasjonen teknologi, barn og friluftsliv.

Jeg ser også i ettertid at jeg kunne vært flinkere til å fokusere på en og en ting, fremfor å forsøke å gape over alt på en gang. Jeg har erfart at det å skulle jobbe selvstendig med et såpass stort prosjekt, er utfordrende for meg, jeg synes jeg jobber bedre og mer effektivt i en gruppe. Dette kommer trolig av at på egenhånd er jeg nødt til å ta egne avgjørelser hele veien, noe som kan være vanskelig.



Den opprinnelige ideen var å jobbe med DNT sin 150 års markering. Jeg ser i ettertid at dette er noe jeg burde ha forstått tidligere, det at man ikke starter planleggingen året før en så viktig begivenhet. Det kan være at jeg også misforstod litt under tidlige samtaler, i forhold til at dette kunne vært en potensiell retning å utforske, men at dette dessverre ikke ble oppfattet av meg før Vinter Forum, altså tre uker inn i diplomten. Dette medførte til at jeg dermed måtte bruke tid på ny kartlegging av nye retninger fremfor å jobbe med den opprinnelige ideen.

#### **Alt i alt**

I forhold til at jeg endret fokusområdet etter de første ukene er jeg fornøyd med at jeg fant et nytt spennende område å jobbe med, som er aktuelt for DNT. Jeg mener også tanken bak konseptet, og “Hakkespettboken” er en spennende vinkling, og er fornøyd med å samtidig ha klart å inkorporere noen av DNTs tanker og eksisterende ideer inn i konseptet.

I forhold til hovedmålet mitt, som har vært å lage et konsept for DNT som retter seg mot barnas turlag, mener jeg at jeg har lyktes. Jeg anser oppgaven mer som et forprosjekt, da fullføring av prosjektet må inneholde større deltakelse samt videreutvikling fra DNT. Delmålet for oppgaven har vært å vise for DNT at digitale løsninger for barn kan være en interessant vei å gå med tanke på å gjøre læringen spennende. Alt i alt har jeg tro på konseptet, og at dette kunne vært videreutviklet sammen med DNT. Videre ønsker jeg å trekke frem at DNT også ser potensialet i konseptet, og har sagt at dette kunne vært spennende å ta videre.

## REFERANSER

Campbell, A. og Gibson, R. og Maguire, J. (2016) How to design for children. [Internett]. BBC. Tilgjengelig fra: <<http://www.bbc.co.uk/gel/guidelines/how-to-design-for-children>> [Lest 1. april 2017].

Cartry, Jean-Jacques.(1995). Hakkespettboken. Oslo. Hjemmets bokforl. Tilgjengelig fra <[http://urn.nb.no/URN:NBN:no-nb\\_digibok\\_2008021404055](http://urn.nb.no/URN:NBN:no-nb_digibok_2008021404055)>.

Den Norske Turistforeningen (2016) Veivalg for Den Norske Turistforeningen 2016–2018. [Internett]. Den Norske Turistforeningen. Tilgjengelig fra: <[http://www2.turistforeningen.no/files/DNT/Veivalg/DNT\\_veivalg\\_2013-2016.pdf](http://www2.turistforeningen.no/files/DNT/Veivalg/DNT_veivalg_2013-2016.pdf)> [Lest 27. mars 2017].

DNT (2017) På tur med familien [Internett]. 148. DNT . Tilgjengelig fra: <<https://s3-eu-west-1.amazonaws.com/turistforeningen/publications/>> [Lest 5. Februar 2017].

DNT (2017) Barnas Turlag [Internett]. DNT. Tilgjengelig fra: <<https://www.dnt.no/barn/>> [Lest 15. april 2017].

DNT (2017) DNT Ung [Internett]. DNT. Tilgjengelig fra: <<https://www.dnt.no/ung/>> [Lest 15. april 2017].

DNT (2017) DNT Fjellsport [Internett]. DNT. Tilgjengelig fra: <<https://www.dnt.no/fjellsport/>> [Lest 15. april 2017].

DNT (2017) DNT Senior [Internett]. DNT. Tilgjengelig fra: <<https://www.dnt.no/senior/>> [Lest 15. april 2017].

DNT (2016) DNTs historie [Internett]. DNT. Tilgjengelig fra: <<https://www.dnt.no/historikk/>> [15.02.17]

DNT (2016) Vårt samfunnsansvar [Internett]. DNT. Tilgjengelig fra: <<https://www.dnt.no/samfunnsansvar/>> [07.02.17]

Ingvild Lundberg Bakke (2017) Frivilligheten rett til værs [Internett]. DNT. Tilgjengelig fra: <<https://www.dnt.no/artikler/nyheter/>> [Lest 5. april 2017].

Haaland, T. D (2016) Pakkeliste [Internett]. DNT. Tilgjengelig fra: <<https://www.dnt.no/pakkeliste/>> [02.04.17]

Heggelund, K, Håberg, G, (2017) Hvorfor ta med barn på tur? [Internett]. Eventuelt 03.03.2017. Ndla. Tilgjengelig fra: <<http://ndla.no/nb/node/44686?fag=51>> [10 april, 2017].

Helsedirektoratet (2008) Fysisk aktivitet blant barn og unge i Norge En kartlegging av aktivitetsnivå og fysisk form hos 9- og 15-åringer. IS-1533 . Oslo: Helsedirektoratet.

Idler, S. (2012) How the Position of Navigation Buttons Influences the Intuitive Operation of iPad Applications for Children in Middle Childhood [Master`s Thesis]. Sted: University of Amsterdam.

Medietilsynet (2016). Barn og medier 2016. Barn og unges (9–16 år) bruk og opplevelse av medier. [Internett] Fredrikstad: Medietilsynet. Tilgjengelig fra: <<http://www.barnogmedier2016.no/>> [Lest 3. mars 2017]

Meld. St. 18 (2015–2016). Friluftsliv — Natur som kilde til helse og livskvalitet.  
NatureGate(2017) The best identification app in the world [Internett]. LuontoPortti. Tilgjengelig fra: <<http://www.luontoportti.com/suomi/en>> [04.03.17]

Nielsen, J.(2010). Children's Websites: Usability Issues in Designing for Kids [Internett]. Nielsen Norman Group. Tilgjengelig fra: <<https://www.nngroup.com/articles/childrens-websites-usability-issues>> [lest:15.03.2017].

Norman, D. A. (1988). The Design of Everyday Things. New York: Basic Books.

NRK (2015) Ni av ti tiåringer har egen smarttelefon. [Internett]. NRK. Tilgjengelig fra: <<https://www.nrk.no/kultur/ni-av-ti-tiaringer-har-egen-smarttelefon-1.12474080>> [Lest 3 mars, 2017].

Tensor flow(2017) Image recognition [Internett]. 26.04.2017. Tensorflow TM Tilgjengelig fra: <[https://www.tensorflow.org/tutorials/image\\_recognition](https://www.tensorflow.org/tutorials/image_recognition)> [03.05.2017]

Viewranger (2017) Explore the outdoors [Internett]. Tilgjengelig fra: <<http://www.viewranger.com/en-gb#>> [01.04.17]

Vito technology (2014). Starwalk-stargazing guide. [Internett]. Tilgjengelig fra: <<http://vitotechnology.com/star-walk.html>> [29.03.17]

Whatbird (2017) Whatbird [Internett]. Norge. Ablemagic. Tilgjengelig fra: <<http://whatbird.no/>> [15.03.17]

# 5

## APPENDIKS

---



## **INNHOLD**

---

- >DNT VINTERFORUM
- >INTERVJU MED HAVVA CUKURKAYA
- >SAMTALE OG IDEMYLDRING MED HANNE MARTE OG REIDUN
- >DNTS VISUELLE PROFIL
- >TESTING AV HYTTETILBUD

# DNT VINTER FORUM

Får å få en kickstart på prosjektet fikk jeg lov til å bli med på DNTs Vinter Forum som gikk over to dager i januar. Det deltok omtrent 300 personer både ansatte fra DNT og frivillige fra styrene hos de 57 forskjellige medlemsforeningene. For meg var hovedmålet disse dagene å prøve å bli bedre kjent med DNT som organisasjon på et mer overordnede nivå, og prøve å forstå strukturen i organisasjonen. Jeg ville også se hva DNTs fokuserer på og hvilket konkrete tiltak de har de neste årene, for å se om det var noe som jeg kunne se videre på.

Vinter Forum er for alle ansatte i hele DNT og foreninger uten ansatte (frivillige) kan delta med lederen eller andre medlemmer av styret. Forumet er en felles møteplass for å lære, bli inspirert, dele erfaringer og møte kolleger.

Den første dagen ble holdt i Oslo Spektrum der temaet for dagen var 150-årsjubileum i som går av stabelen i 2018, og litt om hva som ellers skjer i løpet av dette året. Fokuset var å lage et jubileumsår hvor alle skal føle seg inkludert og at hele Norges befolkning skal oppleve både nasjonale, regionale og lokale feiringer i markeringen av DNT som landets ledende utendørs.

## Jubileumsmarkeringen

Hele tanken bak DNT 150 år er å inspirere og få flere folk ut i naturen. DNT ønsker å gjøre dette til en nasjonal stafett der folk kan gå forskjellige stadier av en bestemt jubileums rute fra nord til sør i løpet av noen måneder, gjennom de fleste av DNTs medlemsforeninger. Det vil også være en annen del der du kan følge stafettpinnen når den beveger seg fra nord til sør. Planen er at dette ender opp i en stor begivenhet, et sted som ikke er planlagt for øyeblikket. Dette er en god måte å vise hva DNT er og står for, og reklame/PR er derfor viktig. DNT ønsker å få med seg kjente personer, politikere og andre personer som kan bidra i media gjennom jubileet.

## Funn fra den første dagen:

Jeg fant ut at DNT allerede var i full sving og hadde planlagt jubileumsmarkeringen godt, de var alt i gang med å lage denne løsningen. Det kom fram gjennom dagen at man allerede hadde startet så smått med planleggingen av markeringen i 2014. Jeg snakket med Egil Hurum, min kontakt i DNT, og han sa siden det allerede er gjort mye i forbindelsen med denne markeringen, kunne det være lurt å se på andre muligheter, hvis målet mitt var å bidra evt påvirke DNT i fremtiden.



Dessuten er DNT i ferd med å lansere en ny app som heter SjekkUT, som finner fotturer i nærheten av din posisjon. Applikasjonen har også et gamification aspekt der man kan konkurrerer mot hverandre. Applikasjonen dekker aspekter ingen av de andre tidligere digitale tjenester deres tilbyr. Prinsippet til SjekkUT er at man enkel skal se ruter i nærheten av deg, det skal være flere bilder, bruk av gamification som motivasjon samt gi informasjon om steder.

Denne andre dagen ble holdt i DNT-hovedkontoret på Youngstorget og på DNT Oslo og Omegns lokaler i Storgata. Dagen ble delt inn i 3 deler med ulike foredrag. Fokus denne dagen var ulike foredrag om hvordan man skal involvere frivillige, hvordan påvirke politiske avgjørelser, DNTs ruter og planer, til mer praktisk læring for ansatte om hvordan du skriver en god søknad for å få penger til prosjekter, lære Office 365, bruk av Analyser Cloud til å lage spørreskjema.

### Frivillighets sesjon

Jeg deltok på en forelesning om frivillige som ble holdt av Sylvia Jacobsen fra Ingefair. Det handlet om hvordan du kan organisere din frivillig gruppe for å få dem til å føle seg som en del av organisasjonen. For en stor organisasjon som DNT, er det viktig å ha gode planer og strukturer, for å engasjere, rekruttere å holde på sine frivillige. Frivillighet er hjørnesteinen i organisasjonen. Dette førte oss inn i temaet motivasjon, og de ulike typer motivasjon mennesker kan støte på, og at folk ofte hadde ulike selvtillit motivasjon til å bidra.

### Hva planlegger DNT i 2017

Det var et informasjonsmøte som jeg deltok om hva som skjer i år. Året er delt inn i 4 blokker med forskjellige fokusområder, men med felles tema om kunnskap. DNT arrangerer en rekke kurs for nye mennesker / medlemmer som ønsker å nyte naturen på en sikker måte. Skredkurs, hvordan du bruker kart og kompass, skikurs, klatrekurs, kajakkurs, hvordan du bruker DNT hyttene og så videre. De prøver å nå så mange som mulig, gjennom sosiale medier, kampanjer, brosjyrer og informative videoer.

### Ruter og stier i Norge

Den siste forelesningen jeg deltok på var om ruter i Norge, som er en av hjørnesteinene i DNTs arbeid. De presenterte ulike rutesystemer som de ønsket å utvikle mer slik som DNT Signatur og historiske vandringer. De snakket også om den nye reviderte utgaven av "Merkehåndboken" som er et sett med retningslinjer for å markere nye stier og skilt, som fungerer som hovedprinsippene for gode merking. En gjeste foredragsholder, Ole Fredriksen fra Kulturdepartementet snakket om søking og mulig støtte, fra Norsk Tipping, og at DNT kan søke om penger for å fikse ruter og hytter.



### Funn fra den andre dagen:

Denne dagen ga meg innblikk om blant annet hva DNT planlegger å gjøre i 2017. Generelt vil jeg si at denne dagen var mer for de ansatte, og kanskje noe mindre interessant for min del, i forhold til at en del av sesjonene gikk på opplæring/kursing i forskjellige dataprogrammer. Men i løpet av de to dagene fikk jeg snakket med noen DNT ansatte som jeg møtte i de ulike øktene. Dette ga meg innspill i forhold til nye retninger å gå videre med; Frivillighet, Barnas Turlag, DNT og integrering, DNT og naturvern samt andre mindre ideer.

# INTERVJU HAVVA CUKURKAYA FRA DNT DRAMMEN OG OMEGN



Jeg kom i kontakt med Havva Cukurkaya, prosjektleder for flerkulturelle prosjekter i DNT Drammen og Omegn, på DNTs Vinter Forum 2017, på en seminar om frivillighet. Hun fortalte litt om hva de gjorde i Drammen for å nå ut til flerkultureller i byen. Området virket spennende å utforske mer, og jeg fikk derfor ordnet et intervju med henne på kontoret hennes i Drammen.

**Hvorfor gjorde jeg intervjuet?** Jeg ønsket å få en dypere forståelse i hvordan DNT jobber mot flerkulturelle, og hva slags prosjekter de har rettet mot denne brukergruppen, i forbindelse med innsiktsfasen min.

**Hva fikk jeg ut av intervjuet?** Jeg fikk mye innsikt om hva DNT Drammen og Omegn gjør i forbindelse med flerkulturelle prosjekter, om hva som fungerer og hva som er utfordrende.

**Hva synes du om DNT Vinterforum?**

Sånn arenaer er viktig, koble kontakter og spennende å høre hva andre får til eller sliter med.

Vi lærer veldig mye fra hverandre, angående rekruttering, om noen er veldig flinke til å få med f.eks. DNT UNG, mens andre sliter med det.

**Kan du fortelle litt mer om hva hva slags prosjekter dere har?**

Vi har egne turer for vår Internasjonale turgruppe for kvinner. Grunnene til å vi startet med disse tur-gruppene for kvinner, var at det var mange innvandrerkvinner gikk arbeidsledig og var hjemmeværende som ikke hadde noe tilbud eller ikke var så aktive fra 08-16. Vi opprettet derfor en turgruppe i bydelen Fjell i Drammen, der flestparten har innvandrerbakgrunn. Opptil 90%.

Vi så at kvinner hadde et ønske om å gå på tur, men de var ikke trygge for å bruke skogen. Vi erfarte også at de gikk rundt og rundt blokkene de bodde i bare for å bevege seg. Da ville vi vise dem at det var trygt å bevege seg i naturen, og at man får en helt annen opplevelse. Turgruppen er ute to ganger i uken. Mandager og torsdager. Mandagsturen startet i fjor. Det kommer flere kvinner på mandagsturene som starter fra sentrum. Er for alle kvinner som bor i Drammen, for noen er det ikke så lett å komme opp til Fjell (bydel i Drammen).

Mandagsgruppen er ikke bare for kvinner men også for folk som går på Nav eller folk i asylmottak.

Mandagsturene er ofte litt kortere turer f.eks fra 12.30-14.00. Det har vært mye fokus på kvinner og barn de siste 10 årene, så nå har vi rettet tilbudet til menn også.



Man trenger ikke være medlem for å være med i den Internasjonale kvinnegruppen. Det er noen som har blitt medlem, og vi ser viktigheten til å være medlem, den eierskapsfølelsen man får. Spesielt de som har vært med i tre fire år, ser vi at blir medlem etterhvert.

### **Er de populære?**

Den turgruppen har vi hatt i nesten 4 år, og vi ser at dette spres med jungeltelegrafen. På sommeren og høsten opp til 40 stykker som er med. Vi ser at vinteren heller ikke er noe problem, minusgrader er ikke noe problem, men når det er glatt på bakken er det få som kommer, kanskje en 5-6 stykker.

Vi avslutter aldri, vi har turen uansett vær. Da vet kvinnene at det alltid er tur, og det er viktig med stabilitet, og ikke endrer plass eller tidspunkt.

Turgruppen blir også brukt som en som rekrutteringsarena der ambassadører (frivillige) henger opp plakater og turinformasjon som vi i DNT gir dem. De snakker med folk i blokka og gir informasjon om turer.

### **Er du tur-leder?**

Jeg var det før, men jeg prøver å trekke meg litt, og har nå har trukket meg litt tilbake, for at det ikke skal oppfattes og bli Havvas tur, men mer en tur i regi av DNT. Turledere er både med flerkulturell bakgrunn men også norske.

### **Tilbake til den internasjonal turgruppen for kvinner, er det nordmenn med der?**

3-4 deltakere blant 30 innvandrere. Men åpent for alle. Vi utlyser hele tiden på nettsidene, for å få med flere nordmenn på turene, slik at turene kan bli brukt til å fortelle, praktisere språk, å bli bedre kjent med nordmenn. De norske er enten pensjonister og er ofte litt eldre enn de andre.

### **En gruppe i samme alder?**

Alder er ikke så viktig, vi flerkulturelle kan omgås alle. Men ser det med norske turgrupper i alderen 30-50+, at de er litt mer opptatt av å være innenfor sin gruppe. Men flerkulturelle tar med ofte med ungene i ferien eller når de har fri fra skolen. De synes det er kjempestas å blir med.

### **Hvordan er nivået på deltakere?**

Alle som ønsker å bli med, får lov, og vi tilpasser hver enkelt tur, hvis det er f eks kommer nye folk som er redd

for å henge etter. Vi har egentlig ingen faste turer med turgruppen, det kommer an på formen til deltakeren, vi ser litt på føre og vær, før vi bestemmer hvor vi går. Har heller ingen fast tidspunkt når vi drar tilbake, vi er veldig fleksible, det gjør at de som kommer, vet at de blir tatt godt vare på.

### **Uten DNT her, hva hadde skjedd?**

Uten DNT ville de nok fortsatt gått rundt blokkene! Vi ser at nå har det dannet seg egne grupper, som avtaler seg imellom der de avtaler å gå på tur i skogen. Så det er noe som har kommet med årene. Så om sommeren er det nesten stappfull av folk som går på tur, plukker blåbær, sopp, nyttevekst. Noen sier de har bodd på Fjell i 30 år, uten å vite at de hadde så vakker natur i nærheten.

Det hjelper veldig på satsning, satser på det nære på friluftsliv i nærheten, og prøver å introdusere det for nye grupper. Bra for integrering. Nordmenn blir veldig glad hvis de møter naboen i skogen, da har de noe til felles. Også er det mange ringvirkninger, også for folkehelsen.

### **Må man melde seg på turer, og hvordan fungerer det?**

Krevende. Det får de nesten aldri til. De fleste er ikke medlem i DNT, og det å skrive inn medlemsnummeret, hvis du ikke er medlem blir problematisk. Ofte er det jeg som tar informasjon fra dem og så fyller det inn for dem. Det tar mye tid og det er ikke noe jeg ønsker å fortsette med, jeg ønsker at de skal være selvstendig. Språk er også et problem, de skjønner liksom ikke friluftsliv språket, ringer meg for å få det oversatt. Det kan være spørsmål som f eks hva betyr det å ta på riktig tøy, navn på steder, hvor er det. Får ofte telefoner om at folk ikke finner frem. Det er ressurskrevende, men jeg opplever at det liksom ikke bare er å legge det på nettsiden.

De er veldig interesserte, men de har mye å gjøre, de vil heller ikke binde seg til arrangementer som kommer til å skje om en måned. Rekruttering skjer ofte samme uke som arrangementet, og det hender at jeg ringer på mandag/tirsdag for å si hva som skjer til helgen.

### **Har DNT Drammen og Omegn noe flerkulturelle prosjekter rettet mot barn?**

Vi har flere aktiviteter rettet mot barn. Her har vi flere tilbud som f eks. basecamp, sommercamp og friluftsliv skole i vinterferien.

Vi ønsker samtidig å nå ut til barn via Barnevernet, eller barn og ungdom som står utenfor. Det gjelder ikke bare innvandrere, men rekruttering av de som står utenfor er viktig. Vi holder alltid av noen plasser til barn som

ikke kan betale, 5-10 plasser. Disse kan bli fordelt ut til organisasjoner som f eks DNT, Barnevern, Kirkens Bymisjon eller Røde Kors, som siden kan kan dele ut disse plassene til de som trenger/ønsker, men som ikke har råd. Det fine er at ingen vet om hverandre, så man kan ikke se om hvem som har betaler eller ikke. Sier ikke det til turlleder heller.

Det virker, og de er veldig takknemlig, og får et innblikk i hva det betyr det å dra på fjellet, gå på ski, dra på hytta osv. Vi hjelper også med bekledning til de som trenger det. I Barnas Turlag er alle like, slik at ved å tilby dem fjellsko og ordentlig tøy, kan det være med å få barn ut.

Vi ser en økning i Barnas Turlag, som har resultert i flere grupper i Drammen og Lier, nå også i Gol og Hemsedal. Friluftsliv er også en interesse blant foreldre. Nesten ikke mulig å få en ledig hytte i på de nærmeste rundt Drammen.

### **Hvorfor er det viktig å få med barna?**

Hvis vi kan gi gode opplevelser, så kan vi være med å bekjempe utenforskap, kriminalitet, radikale miljøer. Hvis de havner utenfor samfunnet, eller mangler nettverk, har ikke noe verdifullt å gå til. Men når vi klarer og lære dem friluftsliv og vise hvilken muligheter det finnes, tror jeg at vi kan gi dem en gode opplevelser som de vil søke igjen. Selv om de stopper, vil de søke tilbake etter en stund.

Mitt mål er å få med kvinner, for da kommer barna etterpå. Vi må få bort de fordommene kvinnene har om norsk skog og norsk natur, at man blir forkjølet hvis man er mye ute, at det er usunt og være ute i kulden, disse tingene må man jobbe med for å heller skape de gode opplevelsene. Barn av flerkulturelle er ofte mer ivrig og positiv til å prøve. Henger seg ikke opp i hva slags utstyr de har.

Videre er vi også opptatt av og få barna med videre i DNT Ung, få med noen i styret. Vi ønsker at de går videre og ikke glemmer det. Vi prøver å kanalisere de videre mot DNT Ung, slik at flere ungdommer med flerkulturell bakgrunn blir med videre.

### **Jeg har sett at dere også arrangere ferskingkurs? Hva går det ut på?**

Veldig stor interesse, også blant etnisk norske. Noen av de norske har egentlig veldig liten friluftsliv kunnskap, som de kanskje har glemt det eller ikke drevet med det på lang tid. Vi ser at det også er populært blant

flerkultureller. Det vi har opplevd er når vi har hatt ferskingkurs med etnisk norske og flerkulturelle sammen, så er gapet veldig stort. De norske som egentlig ikke tror de har friluftsliv kunnskap, har egentlig mye mer enn flerkultureller. Når de er med flerkulturelle som må få grundig opplæring om friluftsliv, der mange ikke vet hva skog er, hva marka er eller hva fjellet er, så kan det være at det blir litt kjedelig for dem. Fått litt tilbakemeldinger om at det de skulle ønske at nivået var litt høyre. Vi har av og til også skilt fersking kursene, i forhold til kompetanse.

Opptatt av kunnskap og lære våre medlemmer om å drive friluftsliv. Hvis vi kjenner dem og de vet nok om friluftsliv så kan vi be dem om at de ikke trenger å være med på det helt grunnleggende. Mestring av kompetanse på ferskingkurs som f eks. Kart og kompass, er med på å bidra til at de blir med på ordinære ting DNT tilbyr. Enklere å inkludere seg etter et sånn kurs. Men det er ikke noe fasit på det her. Det bygger på erfaringer.

Vi er opptatt av å lære bort kulturen riktig. De får alt grunnleggende om normer, den norske turkulturen, ta med søppel, viktigheten å ta vare på naturen, hvordan DNT hyttene fungerer, at alt går på tillit, og at DNT bygger på frivillighet. Så det fungerer som et slags minikurs i norsk kultur. Vi tar opp forskjellige temaer - prater om nyttevekster, hytter og hvordan de kan leie den osv.

### **Hvordan er det å jobbe i DNT Drammen og Omegn?**

Vi i DNT Drammen og Omegn er veldig stolte. Her har vi startet opp prosjekter som har blitt lansert på landsbasis, som feks Klart det går eller Friluftsliv for alle - funksjonshemmede ut på tur. Vi har også fått pris på beste rekruttering og tilbud for seniorer.

### **Om den fremtidige utviklingen?**

DNT er ikke bare for fjellgeiter, det må vi gå vekk fra. Det er mange som har den oppfatningen at DNT bare er for de som driver med ekspedisjoner og lange fjellturer. Vi skal ikke gå bort fra de aktivitetene vi har i dag, og vei er opptatt av å opprettholde de, men lavterskeltilbud skal også være med. De skal ikke konkurrere med hverandre. Jeg synes at vi har en veldig god balanse mellom lavterskel tilbud og de mere klassiske tur tilbudene. Vi har nok folk som ønsker lavterskeltilbud og så har vi andre som ønsker andre tilbud. Men vi har fått god tilbakemeldinger fra medlemmer.

# SAMTALE OG IDEMYLDRING MED HANNE MARTE FURSET OG REIDUN BOLSØ



**Jeg fikk traff lederen i DNT Ung i Oslo og Omegn Hanne Marte Furset, og Reidun Bolsø som er fagansvarlig for inkludering og aktiviteter på Friluftshuset på Sørenga. Jeg kom i kontakt med de under DNT Vinterforum.**

**Innholdet i denne teksten er fra en helt åpen samtale der tanker ble luftet om diverse temaer, innenfor DNT Ung og Barnas Turlag. Jeg har derfor gått igjennom opptaket av samtalen og prøvd å sette dette sammen til en mer samlet tekst, samt lagt til hvem som har sagt hva. Det er imidlertid ikke en transkripsjon.**

## **Hva skiller DNT Ung og Barnas Turlag?**

Hanne Marte: DNT Ung tilbyr turer uten foreldre, her har vi unge turledere og dette gir en ung til ung læring. Turene er basert på innspill fra frivillige. DNT Ung har en bevisst politikk, vi er opptatt av ung til ung læring, vennskap og læring. Hva er viktig for DNT Ung, skape et sosialt miljø, bygge ferdigheter, gi tilbud, bygge selvtillit så de kan dra på egne turer.

Reidun: Barnas turlag DNT Oslo og Omegn er stort. Her er det aktive lokallag eller turlag som setter opp egne aktiviteter. Ofte er det småbarnsforeldre som styrer, tar med ungene ut og fyrer opp bål.

## **Hva slags tilbud har dere?**

Hanne Marte: I Oslo sentrum er DNT mer administrativt drevet, vi har ingen turlag innenfor Ring 3. Men derimot tilbyr vi trilleturer, klatre kvelder, buldring, flaggermustur på sognsvann, familiens første fjelltur, samtidig som vi driver med sommerleire. Vi jobber mye med kompetanse læring, sponser folk for å ta kurs.

Reidun: Problemer med kurs, er at man ikke får praktisert det, eller ikke praktisert det med andre. Det burde vært foredrag om kart og kompass på en onsdag, og så en workshop i skogen samme helg. Vi møtes der, ligger over på en hytte eller slår opp telt. At det henger sammen.

Hanne Marte: Folk har lyst, men kjenner ingen å som holder på med det, et problem som vi står ovenfor i DNT systemet. Et forum der folk kan møtes og øve. Øve på kart og kompass. Kall turer for workshop, det er enklere å gå dit alene da.

## **Er barnas turlag mer rettet mot foreldre?**

Reidun: Ja, DNT er vant til å forholde seg til foreldre som tar med barna på tur. Hvert fall hos Barnas Turlag, må foreldrene være med. Fra et inkluderingsperspektiv er det veldig mange barn som vokser opp der foreldrene ikke tar de med ut på tur. Kan appen gjøre noe med det?

Hvis appen hadde vært et godt verktøy for et barn, til å utforske naturen, så tror jeg dette kunne vært en sånn liten drahjelp.

Reidun: Eksempelvis der en familie har ikke råd til å drive å dra på fjelltur, ingen tradisjon for å gjøre det, har ikke utstyret eller tid. Men vi har en bakgård med biller, eller jeg har en park med forskjellige kongler. En app som bygger opp under natur-utforskning, som er noe som du kan gjøre i nærmiljøet ditt. Hvis det ikke er det første som blir utviklet, så bør det definitivt tenkes på som en mulighet som en måte å lokke folk ut på.

Hanne Marte: Det er mange som snakker om sin tur entusiasme og turglede at det ikke nødvendigvis kommer av den beinharde turen med far når du var liten. Det er alle de små turene eller søndagsturene, som ikke var lange, men det var så fint, kjekt. Det har jeg lyst til å gjøre mer.

Reidun: Og barnets perspektiv er ikke den hytta du skal til eller det turmålet, men heller alt det du oppdager på veien, hvorfor er det egentlig sånn? Og som foreldre i naturen, så blir det liksom "shit hvorfor er det egentlig sånn?". Så hvis man kan ha en app som kan bli en artig greie mellom foreldre og barn, hvor man lærer om naturen og som kan være en motivasjonsfaktor til å gå litt lengre, tror jeg det kan være kult. "Som noen sier; jo lengre inn i marka du kommer, jo flere hilser på deg".

## Ideer til appen?

### Felles idemyldring med Hanne Marte og Reidun.

Fersking - fargekoding-av løyper, turer i fjellet, kajakk.

Stigmatisering gjennom språk. Språkbruk. Fersking.

(fersking = grønn)

Huke av ting du ser på tur, som en salgs turbingo.

Barnas Turlag har laget aktivitetsopplegg for bursdager tidligere, der man har arrangert naturquiz. Kanskje dette kunne være en del av det, inkorporere noe av det.

Samarbeid sopp og nyttevekstforeningen.

Spille på papir og app, for å nå ut til flere. Kunne printes ut også?

Eller så kan det være, gå nord, gå sør, poeng for å forstå hvordan du beveger deg, lære seg kart og kompass.

Førstehjelp, kart og kompass, turplanlegging, husk pakkelisten, alt på ett sted.

Utfordring; hva skal vi ha med, hvordan skal vi klare å formidle alt, uten at appen blir helt rotete.

Rent uttrykk, samtidig som den kan tilpasse seg de

enkelte gruppene. Uten at alle skal få alt.

Skal du ha skogen, skal du ha sjøen, skal du ha fjellet,

Tracking eller logging av hvor fort du går, eller nå har jeg gått denne ruten 5 ganger.

Kan ikke tilfredstille alle hele tiden, legger opp til egen aktivitet.

Deling av kunnskapen.

Humor i læringsprosessen - gå bort fra konkurranse.

Hyttelåsen. Ikonener fyrstikker, primus, bålcaffe, kart og kompass.

Hvor er nærmeste plassen å øve seg på bål.

Januar- nytt og bedre år- tar deg fra a-å innenfor friluftsliv.

Her er appen, her er det vi ønsker at du skal lære deg, her er sesongen. Du kan godt gjøre alt på egenhånd, men det kommer til å være 10-12 aktiviteter i regi av DNT, så gjør vi denne reisen sammen, kan finne et fellesskap på veien.

Tematurer, temakvelder, foredrag også.

Lage sesongbasert informasjon.

Kunne skille fjellområder, hva preger dem, hva finnes der, hva kan du gjøre der, hvor er det fint å gå nå, historiske steder.

Din historikk, logge det; denne turen har du allerede gått.

Et verktøy som gir oversikt om hva som skjer.

Arrangement pop up, med notifikasjon fra appen.

## Om belønning for bruk av appen:

### Felles idemyldring med Hanne Marte og Reidun.

Sanke poeng

Hvis du kan få poeng for og ta 31 bussen opp til

Tonsenhagen og plukke litt blåbær, og så får du poeng for å lage blåbærsyltetøy når du har kommet hjem igjen.

Man kan tenke belønning på en helt annen måte enn hytter og topper som er et veldig tradisjonelt tur fokus hos DNT.

Tips og triks funksjon, om noe læring og noe deling, tips og triks noe du også kan få poeng for.

Erobring av teritorrier.

Du kan få konkurranse i å se nye områder og utforske de, hvordan ligger du an?

Er du med på 6 turer, så har du tatt 6 områder. Da kan vi legge opp til turtilbud, i forhold til denne konkurransen.

Lillomarka-Østmarka-Nordmarka, et vann. Hva vinner man?

Kan brukes nasjonalt gjennom DNT Ung.

I bedrifter går man å teller skritt. Riski og kjøre nabolag, barnehager, øst mot vest, fotballag.

Bra å ha noe å strekke seg til, nå oppnår jeg det, nå kan jeg være stolt av meg selv, men samtidig, avgjørende å ikke legge for mye vekt på prestasjoner og konkurranse, for det er et triggerpunkt for psykisk helse. Unngå det. Viktig at appen legger opp til at du skal se deg rundt. Kunne det vært et filter for hvis du ser for lenge på telefon uten å bevege deg at telefonen blir sort, må holde deg i bevegelse for at det skal virke. Poeng for bevegelse Men hva er det DNT er opptatt av? Jo, bygge ferdigheter, opptatt av å velge tur etter evne. Tilegne seg de ferdighetene du trenger for valg av tur, så hvis motivasjonen kan være å bygge din friluftslivskompetanse, du vil bli outdoor person. Bygge litt sånn survivor kunnskaper.

### **Unngå å bruke telefonen hele tiden**

Reidun: “Samtidig vil man ikke at barna skal gå å se på telefonen hele tiden, det skal ikke bli pokemon foreningen heller”.

### **Drømmescenario: På apputviklingen**

Hanne Marte: Er at DNT har en app som fungerer på mange forskjellige grupper, som man kan bruke i skolesammenheng for å lære mer om natur, og inspirere til tur. Kan også ha en gir deg kræsjkurs i bål, inkorporert videoer fra Youtube klippene, tenke litt tilgjengelig læring og formidling om friluftsliv. DNT skal kunne tilby noe som gir selvtillit og motivasjon som ikke bare går på konkurranse elementet, for konkurranse elementet er det jo det letteste å få til.

# DNTS VISUELLE PROFIL

## FARGER



## FONTER

### FONT TIL TITLER,

HELLOMTITLER, ingresser, fuktetekster og illustrasjoner

DTL Nobel T Light  
DTL Nobel T Light Italic  
DTL Nobel T Regular  
DTL Nobel T Regular Italic  
DTL Nobel T Bold

**F**onten består av 1000 tegn, og er basert på Helvetica og Arial. Den er ideell for bruk i alle typer av dokumenter, og gir et moderne og profesjonelt uttrykk. Fonten er tilgjengelig i flere versjoner, og kan brukes i alle typer av dokumenter. Den er ideell for bruk i alle typer av dokumenter, og gir et moderne og profesjonelt uttrykk. Fonten er tilgjengelig i flere versjoner, og kan brukes i alle typer av dokumenter.

Den er ideell for bruk i alle typer av dokumenter, og gir et moderne og profesjonelt uttrykk. Fonten er tilgjengelig i flere versjoner, og kan brukes i alle typer av dokumenter. Den er ideell for bruk i alle typer av dokumenter, og gir et moderne og profesjonelt uttrykk. Fonten er tilgjengelig i flere versjoner, og kan brukes i alle typer av dokumenter.

Whitman Roman LF  
Whitman Italic LF  
Whitman Bold LF

### VINTER I FJELLET 2009

### VINTER I FJELLET 2009

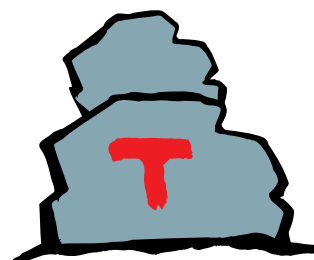
## TAS MED VIDERE

Jeg ønsker å ta i bruk fonten DTL Nobel i løsningen. Fonten kan gir mange forskjellige kombinasjoner ved å kombinere, light, regular og bold, samt kursiv i de nevnte tykkelsene.

## MASKOTTEN TIL BARNAS TURLAG

Barnas Turlag har en egen maskott som heter Turbo. Denne blå reven finner man igjen i DNT's materiell som er rettet mot barn i alderen 0-12 år eller ute blant barna på fellesturer.

Jeg fikk lov av DNT til å bruke Turbo i løsningen. Dette ga meg muligheten til å benytte meg av eksisterende illustrasjoner, og som du ser er han illustrert på mange forskjellige måter.



## TAS MED VIDERE

Illustrasjonene kan brukes i løsningen, og kan både gi meg muligheten på å spille videre for et mer barnevennlig uttrykk, samt at maskotten også vil passe bra i forhold til DNTs visuelle profil.

## TESTING AV HYTTETILBUD

Jeg testet DNTs hyttetilbud på dagsbesøk tidligere denne vinteren. Godlidalshytta er en enkel hytte med fire sengplasser samt en sofa som kan brukes som seng. Hytta har en klassisk DNT standard, som vil si enkelt og funksjonelt. Adkomsten er på ski om vinteren eller på sti om sommeren.







