




Brugerdreven innovation - Et metodisk blik

Niels Henrik Helms,
Knowledge Lab
Syddansk Universitet

Brugerdreven innovation af digitale læremidler

- Out of the Box?




Den Innovative Skole

nu går du bare tilbage til klassen - og begynder at tænke ud af kassen!!

Brugerdreven innovation af digitale læremidler

Out of the Box(2)?



- Hvordan gør man så det?
- At kende "kassen"
- At have det fremmede blik
- Der skal ikke en men flere optikker til
- At komme ind i kassen igen?

Brugerdreven innovation af digitale læremidler

Metoder i brugerdreven innovation



- Forskellige traditioner
- Den samfundsvidenskabelige tradition – især med fokus på innovation
- Den psykologiske tradition – især med fokus på kreativitet
- Nyere tilgange – fra tværfaglighed til flerfaglighed
- Design-”traditionen”
- ”Brugeren??”

Brugerdreven innovation af digitale læremidler

I metoderne kan vi tage to udgangspunkter



- Vi kan iagttage praksis
- Vi kan deltage i praksis
- Vi har prøvet at anlægge en flerhed af tilgange – iagttagelse og deltagelse

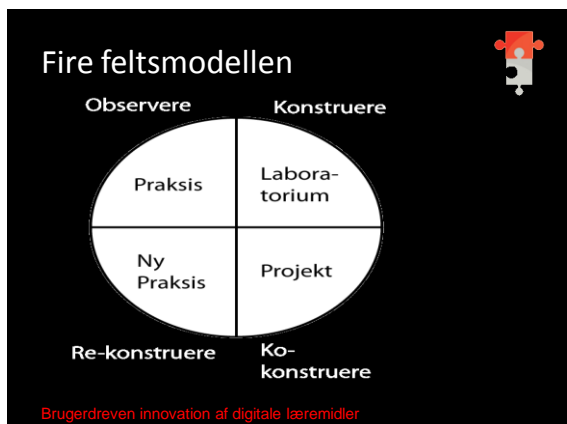
Brugerdreven innovation af digitale læremidler

- Og så kan man jo prøve at lave en model



- Modeller er ikke virkeligheden
- Inspirative
- Ikke normative

Brugerdreven innovation af digitale læremidler



Vores særlige anliggende

- Design, udvikling, produktion og udbredelse af digitale læremidler
- Hvordan de gør – og hvordan de ikke gør
- Forståelse af læremidler som undervisningsmidler
- Eksempelvis: Kode for undervisere – undervisning skal foregå – læring kan ske

Brugerdreven innovation af digitale læremidler

Sandsynlighed

- Hvordan kan vi styrke dette, hvordan øger vi sandsynligheden? Sandsynligheden øges, hvis den, der skal bruge dette eller hint læremiddel anser det for et middel, der netop øger sandsynligheden at undervisningen lykkes.

Brugerdreven innovation af digitale læremidler

Det vil sige:



- At der foregår undervisning
- At der sker læring
- At der undervises i det der skal
- At der læres det der skal
- At det kan gøres med en hensigtsmæssig brug af ressourcer
- At det efterfølgende kan dokumenteres
- At der er et billede af, hvordan det skal ske

Brugerdriven innovation af digitale læremidler

Men det vil ikke nødvendigvis sige:



- At der tilbydes en række muligheder
- At undervisningen kan indrettes fleksibelt og adaptivt
- At læreren skal foretage en række valg
- At eleverne skal foretage en række valg

Brugerdriven innovation af digitale læremidler

Hansen siger:



- et didaktisk design kan lagttages som en *form*, der afspejler bestemte selektioner af et læringsindhold og samtidig stiller nogle *funktioner* til rådighed i forhold til at strukturere og sandsynliggøre bestemte undervisnings- og læreprocesser på grundlag af uddannelsessystemets systemspecifikke operationer. Men læremiddeldesignet og dets funktioner determinerer ... ikke lærerens faktiske brug af læremidlet i dens konkrete pædagogiske kontekst, og dermed kan læremiddeldesign også opfattes som medier, der først gennem en lærers redidaktisering muliggør bestemte formdannelse.

Brugerdriven innovation af digitale læremidler

Det læreren gør:



- Erfaringer – egen praksis, egen oplevelse af undervisning
- Uddannelse
- Adgang til anden praksis
- Komplexitetsreduktion

Brugerdriven innovation af digitale læremidler

The Problem of Articulation



- At spørge eller endog iagttage aktører om noget de ikke ved
- Reifikation – understøtte meningstilskrivning –
- Forskellige meningstilskrivninger –
- Forhandlinger om mening, at demarkere forskellige ontologier – og dermed ..
- Understøtte fælles, men ikke identisk meningstilskrivning

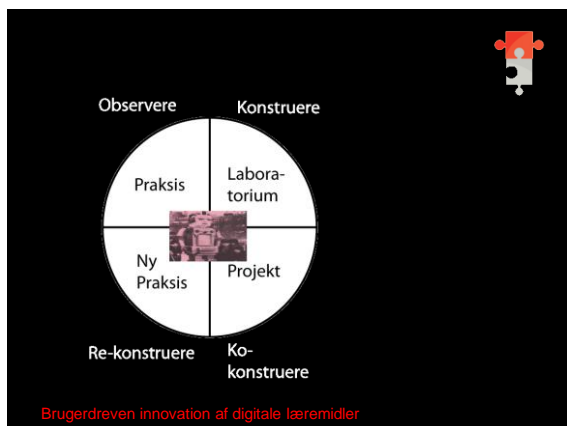
Brugerdriven innovation af digitale læremidler

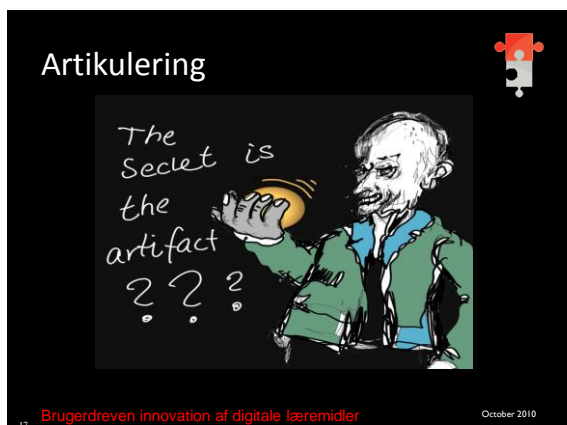
Prototypen – en mere radikal af typen



Р О Б О Т А

Brugerdriven innovation af digitale læremidler





Hvor er vi her?

Udkast/Skitse Inspirativ Foreslående Udforskende Tentativ	Prototype Beskrivende Testende Finjusterende Specifik
--	--

Brugerdreven innovation af digitale læremidler

Good Practice



- ER et afsæt, men Cut'n Paste virker ikke
- Good Practice er mere et spejl i forhold til ens egen praksis
- Refleksiv, inspirativ – ikke normativ

Brugerdreven innovation af digitale læremidler

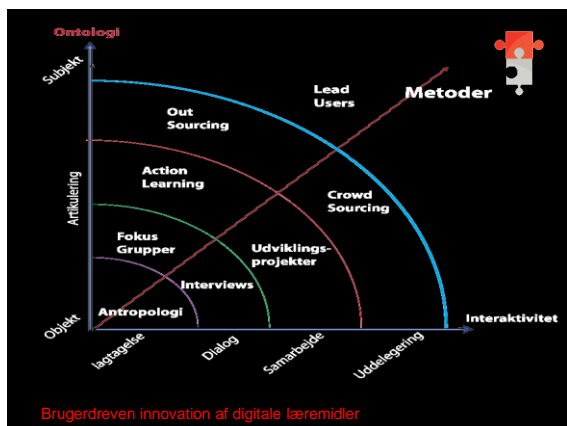
Brugerne som konstruktioner

Batterier



- Idéudviklende:- Modeller, der gør det muligt at se de fremmede i det kendte – og det kendte i det fremmede
- Iagttagelser: Antropologiske, pædagogiske antropologiske m.fl.
- Translationer af iagttagelser: Oversættelse af iagttagelser til narrativer (cases), konfigurationer (personas), kontekstualiseringer (assamblager)
- Reifikationen– ting: skitser – prototyper
- Evalueringer - Tips

Brugerdreven innovation af digitale læremidler



Vores særlige bane?

- Problemet med materialitet
- Fra hvad er didaktisk design
- Til hvordan foregår didaktisk design - eller måske bedre
- Hvordan finder didaktisk design sted

Brugerdriven innovation af digitale læremidler

Fra

- Teknologidreven innovation
- Til brugerdriven
- Til designdriven innovation

Brugerdriven innovation af digitale læremidler

