

FLUID OPLÆG 24. OKTOBER 2023

**Designbaserede  
læringsprocesser skaber  
sammenhæng i den  
virtuelle læring**

---

# Kort introduktion

---

Cand. Mag. I Humanistisk Datalogi og Kommunikation, AAU

PhD i Human Centred Informatics fra AAU

Forskningsassistent og e-læringskonsulent på AAU

Specialkonsulent ved EVU og leder af Digitalt Læringsdesign enheden, VIA

MBA Studerende, AAU



---

# Agenda

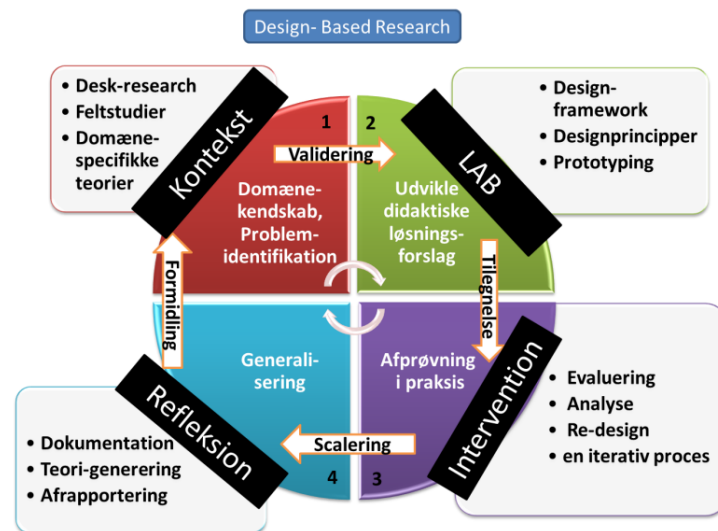
- Hvad kender vi?
  - Forskellige modeller for designbaserede processer til læring
- Samarbejde – hvordan får vi det frem online?
  - hvad skal vi have en opmærksomme på, når vi tilrettelægger online undervisning
- En designbaseret proces som VIA arbejder med
  - Hvordan får vi samarbejde frem her?

# Design thinking

- #Empathy: Understanding the user's needs
- #Define: Identifying the problem
- #Ideate: Exploring various possible solutions
- #Prototype: Creating low-scale representations of solutions
- #Test: Testing each solution and refine
- #Implement: Implementation of the solution in real-life



# Design based Research



- Fase 1: Problemidentifikation (Analyse af praktiske problemer i et samarbejde mellem forskere og deltagere fra praksis)
- Fase 2: Udvikling af løsningsforslag (med udgangspunkt i eksisterende designprincipper og teknologiske innovationer)
- Fase 3: Iterative forløb (af test i praksis og forbedring af designs)
- Fase 4: Refleksion (med henblik på at producere "designprincipper og udvide implementeringsmulighederne)

---

# Design based research – kontekstfaktorer...

- Setting (hvor er vi – skole/arbejdsplads/museum mv.)
- Læringsklima / læringsmiljø: engagement, samarbejde, innovationslyst, autonomi for deltagerne
- Deltagerforudsætninger (alder, socioøkonomisk status mv.)
- Videns og læringsvariable: hvad skal læres? Læringsstrategier mv.
- Nødvendige ressourcer og support i implementeringsfasen
- Professionsudvikling (Sværhedsgrad/kompetenceudvikling i form af kurser, workshops mv.)
- Ressourceforbrug (tid, økonomi, teknologi mv.)
- Implementeringsstrategi (hvordan introduceres designet i hvilken rækkefølge og hvilke elementer introduceres hvornår)

---

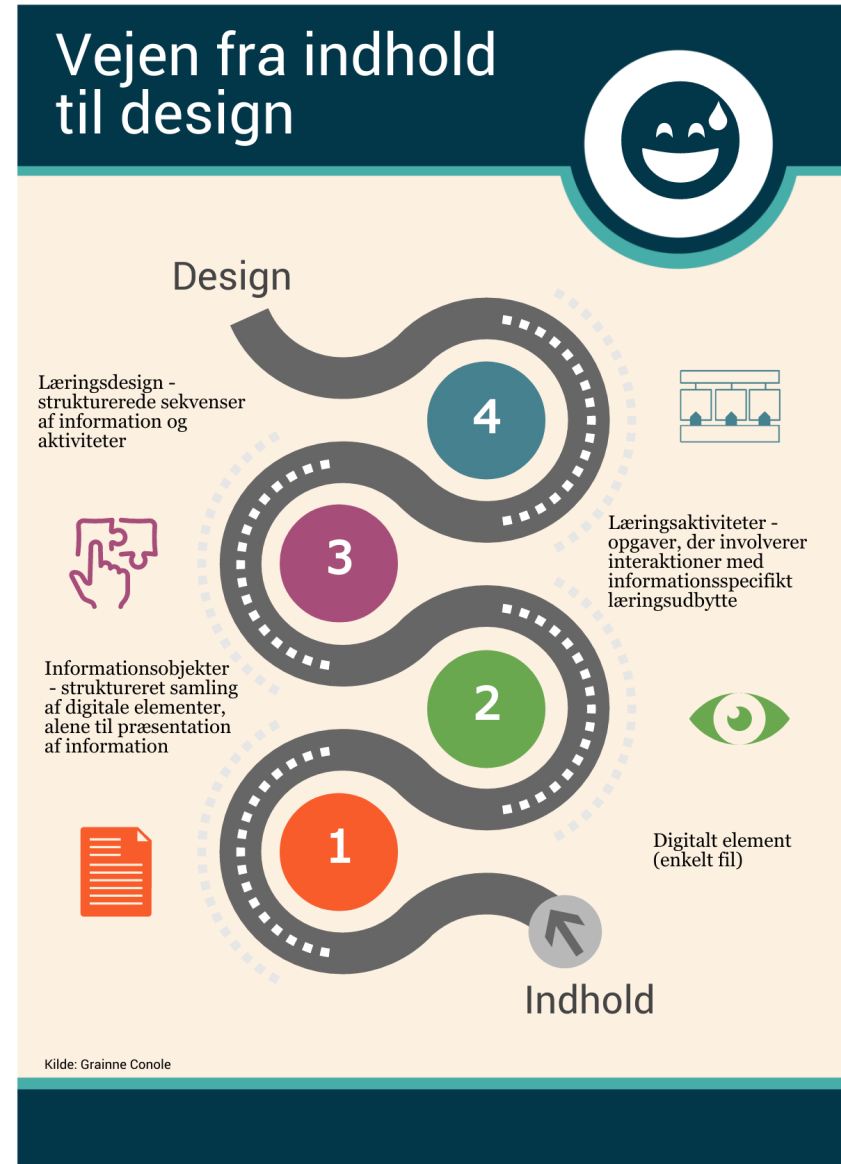
# Anvendelsen af digital teknologi kræver

- **Handleevne** = viden om de tekniske funktioner og mod til at anvende teknologierne  
OG
- **Refleksionsevne** = refleksion over konsekvenser, fordele og ulemper af teknologianvendelsen for borgeren, den professionelle og organisationen

Tanke på digitalisering på flere niveauer i en professionsrettet tilgang

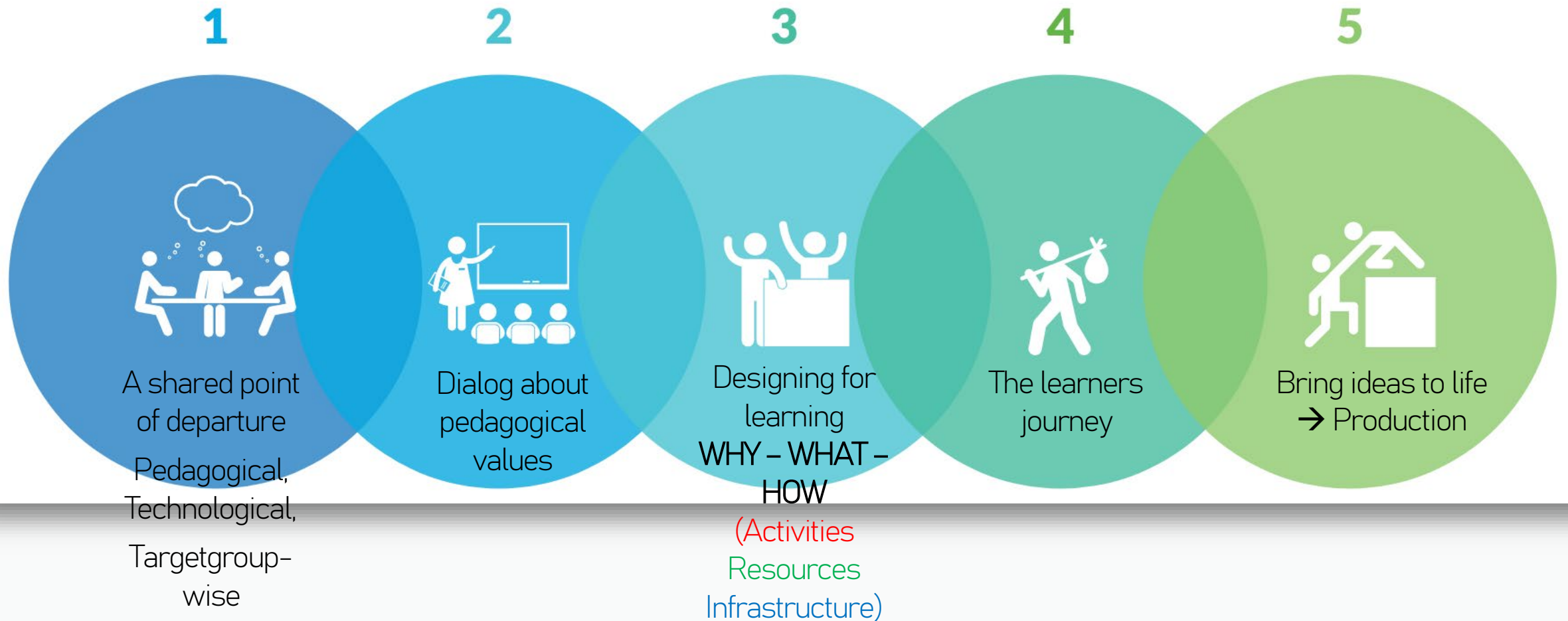
# Fra indhold til design

- Skabe en forståelse af forskellen mellem indholds elementer og en designmæssig tænkning
- Skabe en mere helhedsorienteret (holistisk) didaktisk tænkning omkring integration af teknologi i undervisningsforløb



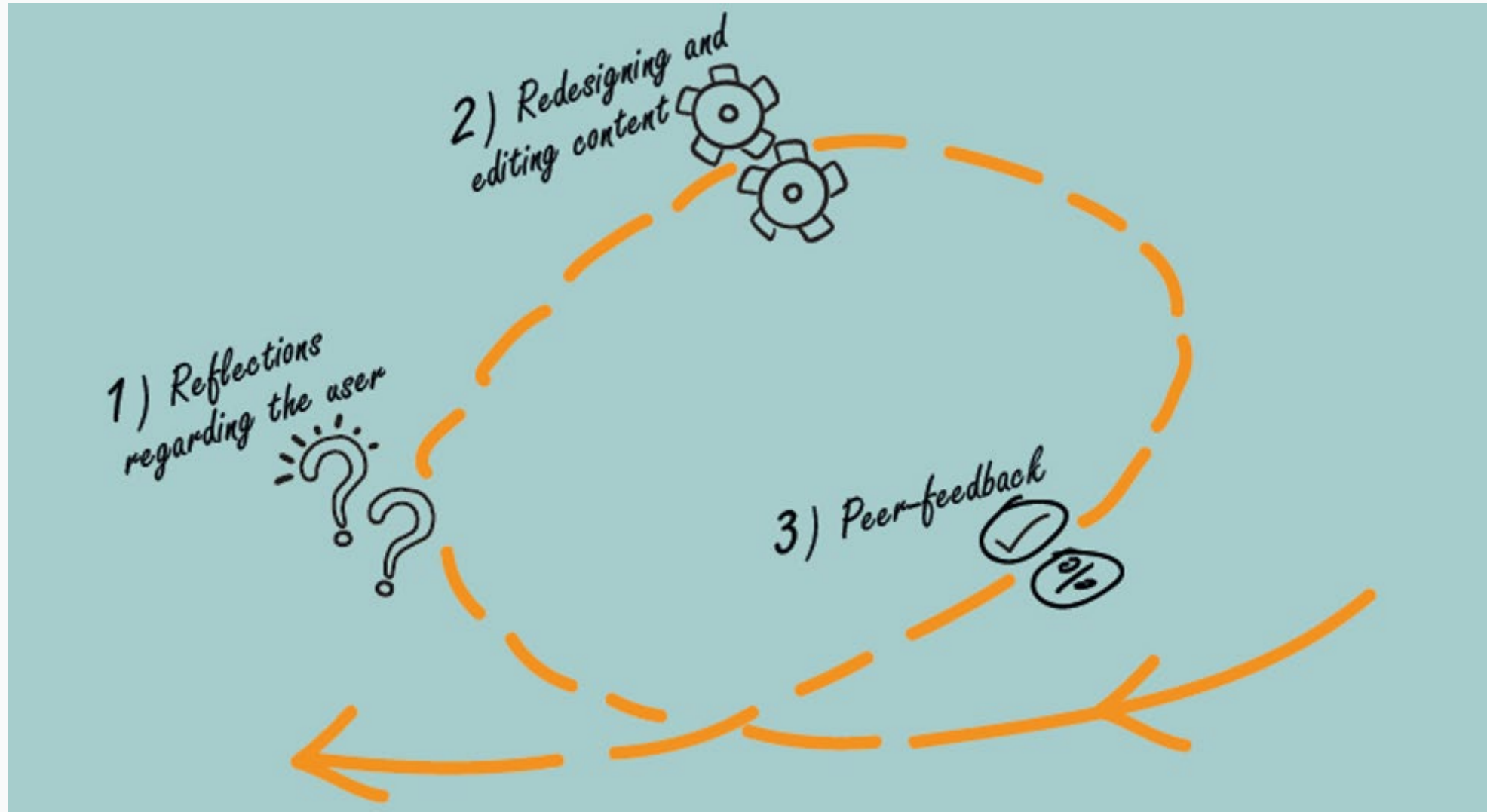


# Design processes – VIAs model for LD



# The design process

---



A woman with long dark hair and glasses, wearing a white t-shirt, stands in a meeting room pointing at a whiteboard. The whiteboard is covered with numerous colorful sticky notes (pink, yellow, orange) arranged in a grid-like pattern. Several people are seated around a white table in the foreground, looking towards the presenter. There are laptops, notebooks, and other office supplies on the table. The room has large windows on the left side, letting in bright light. The overall atmosphere is professional and collaborative.

**Fælles for alle processerne er.....**  
**Samarbejde**

---

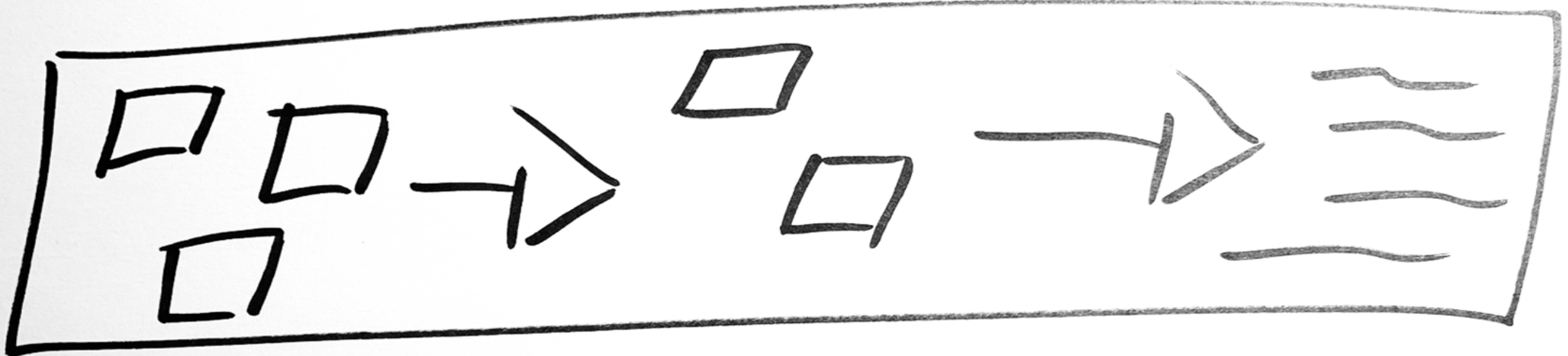
# At få samarbejdet frem i processerne

- Guides gennem processernes faser
  - Klar rammesætning er vigtig på flere planer
- Afhængighed af tid – hvor meget instruering kræves det at komme igennem processerne
- Det didaktiske design er essentielt for hvordan processerne bliver gennemført
  - Plads til idegenerering – og ikke mindst plads til dialog
  - Plads til "tavshed" i eventuelle synkrone processer
- Strukturen er vigtig at have for øje

# Hvorfor arbejder vi med Learning Design tilgang?

---

Tilgangen giver undervisere muligheden for at træffe velbegrundet pædagogisk valg når de designer læringsaktiviteter = det skal gerne skabe en sammenhæng!



---

# Proces



- WHAT

- Hvad designer vi?

- Hvem er det vi designer for?

- WHY

- Knowledge – Actions – Attitude

- HOW

- Aktiviteter – Ressourcer – Infrastruktur

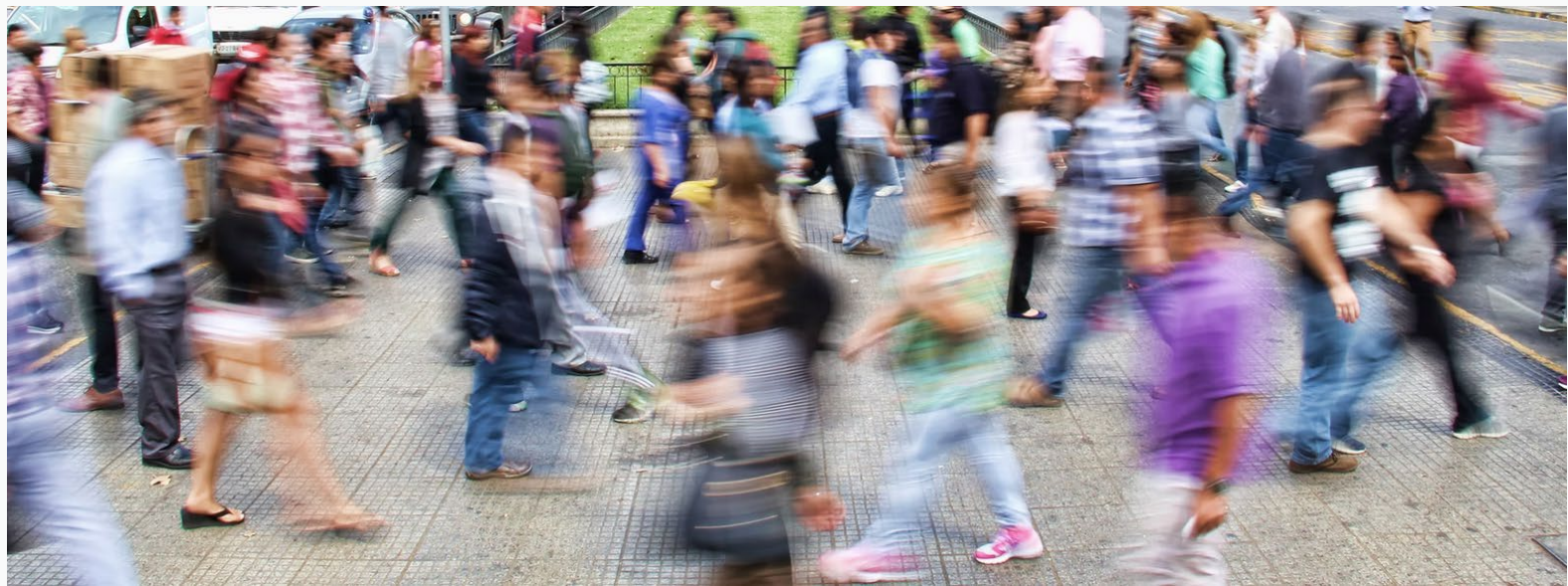
# Hvem er det vi designer for?

---

## Spørgsmål der bør overvejes?

- Mål og formål
- Indhold/emne
- Facilitering/rolle
- Konteksten

To Do Online



# Hvorfor online?

---

Tegn et billede af en studerende, som vil værdsætte / drage nytte af det online (platform eller resource / element) og udform et kort narrative på hvordan den studerende bruger online ressourcen

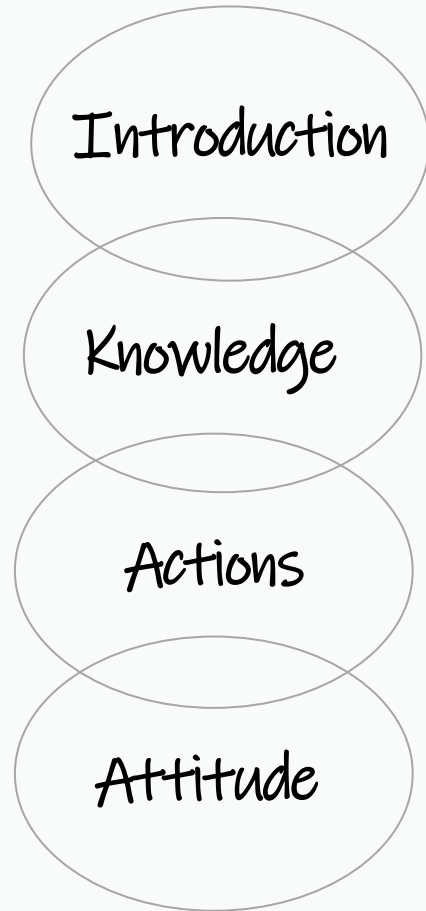
Processen vil være f.eks.  
(10 min. to-og-to)





# Knowledge – Actions – Attitude

---



## Introduction

- Short introduction to the theme/area(s)

## Knowledge (What I already know – What I want to learn)

- Discover what they already know
- Discover what they are motivated to learn/achieve

## Action (What I work with)

- What subjects do they immerse in
- What steps of actions will they be able to enter

## Attitude (What I have learned)

- What have I learned
- What will I do different in my study life

WHY

WHAT

What

Topic

Why

The students will have

Knowledge about

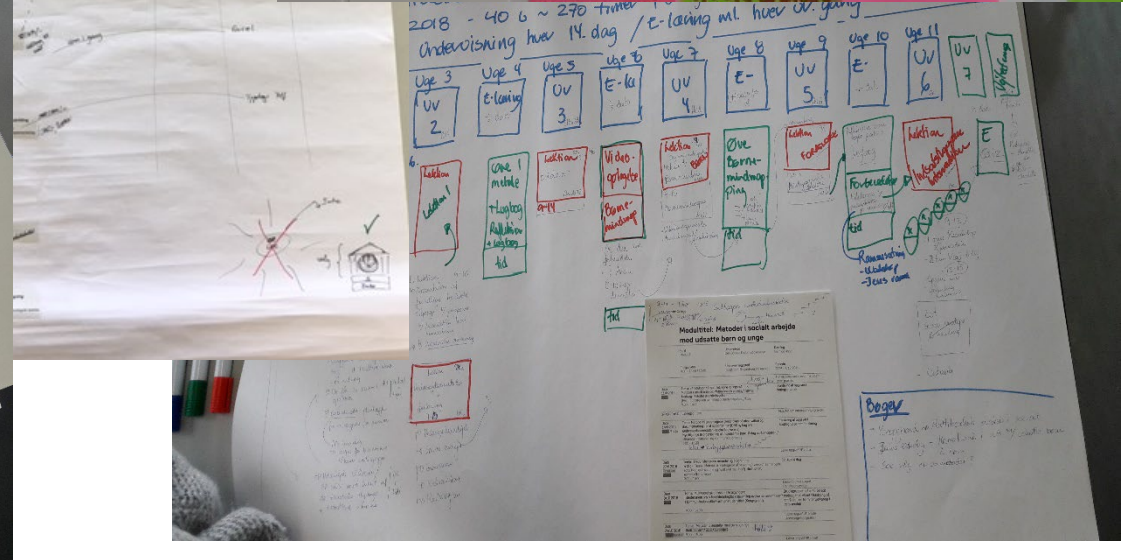
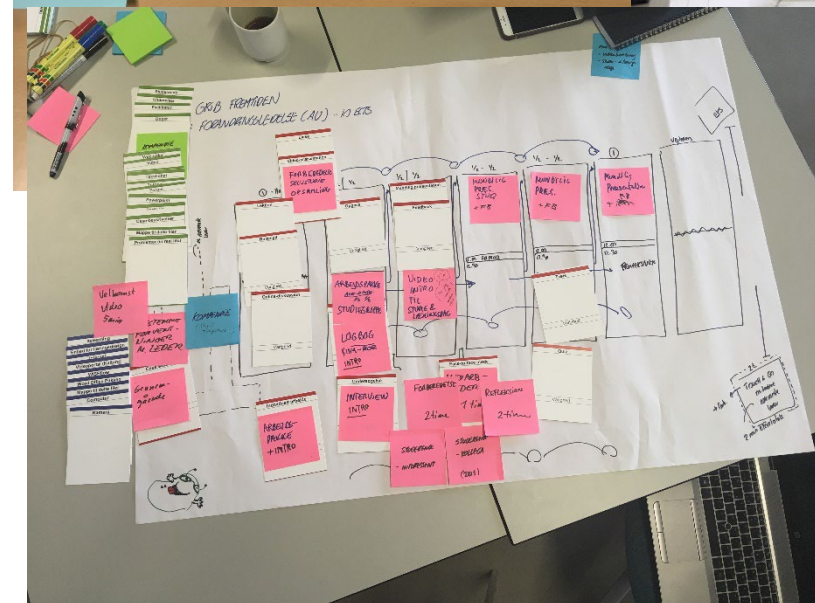
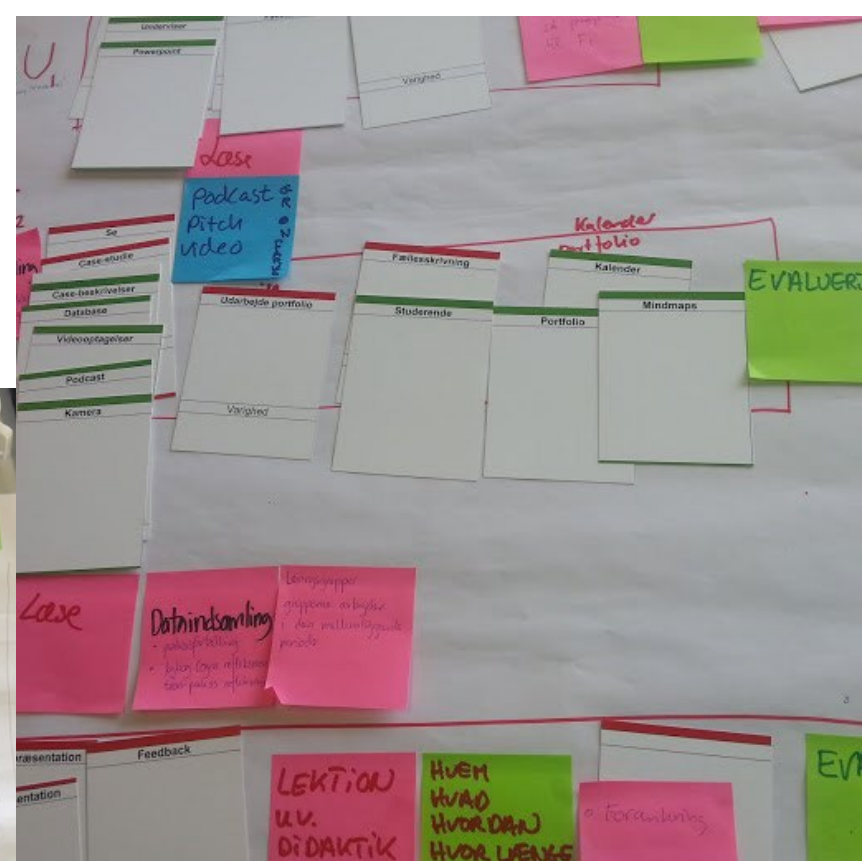
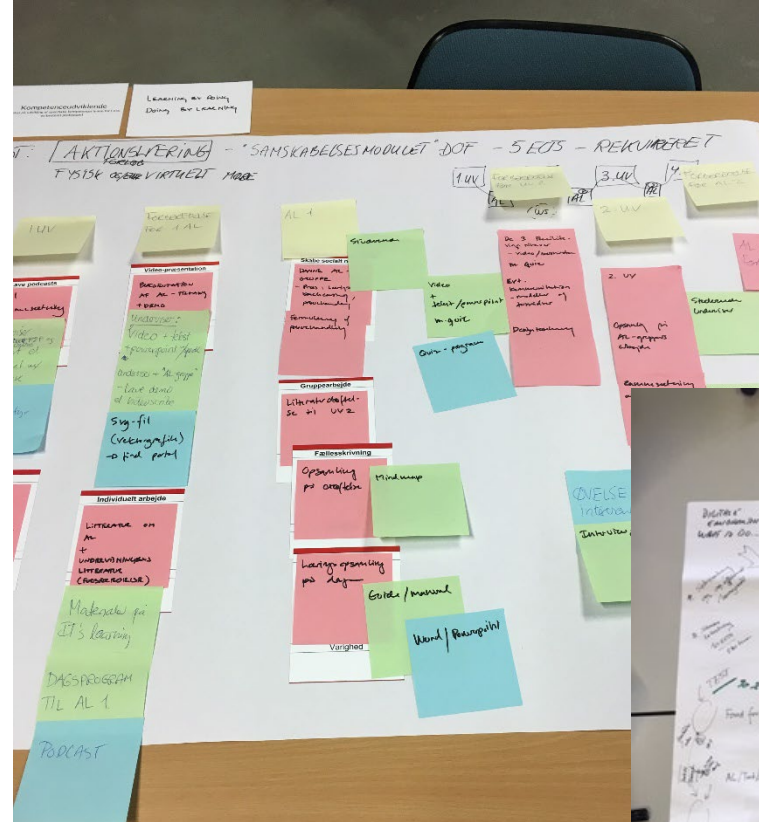
Changed attitude towards

Be ready to take actions towards



# HOW

- Aktiviteter
- Ressourcer
- Infrastruktur



# Activiteter – ressourcer – infrastruktur

|                                 |                           |                           |                           |                           |
|---------------------------------|---------------------------|---------------------------|---------------------------|---------------------------|
|                                 | Emne:                     |                           |                           |                           |
| HOW                             | Indhold/pointer           | Opgave/aktivitet          | Opgave/aktivitet          | Opgave/aktivitet          |
| Introduktion til den studerende | Ressource (læringsobjekt) | Ressource (læringsobjekt) | Ressource (læringsobjekt) | Ressource (læringsobjekt) |

**To Do Online**

# Genbesøg udgangspunktet

- Genbesøg indholdet og emnet (og hav HOW i baghovedet)
- Beskriv i to linjer:
  - Hvad er den vigtigste pointe i dette emne?
- Beskriv i en linje:
  - Hvad mener du den studerende skal tage med sig fra emnet?
- Skriv kort 5-10 linjer om hvad der opsummerer indholdet

REFLEKSION

# Fra brugerens perspektiv

- Genbesøg også HOW ift. at se det fra brugerens perspektiv
- Leder designet brugeren igennem forløbet på en ordentlig måde, eller er der nogle steder der mangler f.eks. introduktioner?



# Opsamling

---

- Samarbejde i designbaserede læringsprocesser er givende hvis det får rum til at lykkes
  - Hvis vi alle tror vi sidder med guldægget, så bliver det et meget lille guldæg vi hver har, men sammen kan guldægget blive meget større, fordi tankerne kan inspirere hinanden til at tænke længere end man selv formåede
- Samarbejde skal tænkes med hele vejen i designet – helt bevidst – og til en vis grad styret
- Samarbejde skal faciliteres i processerne – men resultatet skal **ikke** styres – der skal levnes plads til at ideerne får lov at blomstre
- Samarbejde virker også i det online – er blot endnu vigtigere med klar rammesætning, nok tid og facilitering, men ikke styring.... En hårfin balance!



**Tak for jeres  
opmærksomhed**



# Kontakt information

**Lillian Buus,**  
Forskningsleder for programmet  
Læring og IT



**libu@via.dk**



**@lbuus**



**linkedin.com/in/lillianbuus**

