

## **Informationskompetencer der giver mening for mig!**

### **Co-creation med studerende ved KEA Bibliotek**

Formål: Udvikling af læringsprodukter med fokus på kildekritik

Samarbejdspartnere: Erfarne studerende på tværs af uddannelser

Vores primære læringsudbytte: At skabe et produkt i øjenhøjde med og tilpasset studerende

Biblioteket ved KEA, Københavns Erhvervsakademi, har samarbejdet med studerende om at skabe læringsprodukter, der giver mening for de studerende. Nærmere bestemt ville vi samarbejde med studerende om at udvikle læringsprodukter, som løfter deres informationskompetencer samtidig med, at de giver de studerende ejerskab og sætter deres informationssøgningspraksisser i spil undervejs. Samtidig var det vores ambition, at læringsprodukterne blev generiske, at de kan bruges på tværs af KEA og som inspiration til lignende uddannelsesinstitutioner.

#### Pointe

Den overordnede pointe med projektet var at samarbejde med studerende om at udvikle læringsprodukter med fokus på informationskompetencer som kildekritik og videnshierakier, der giver mening for de studerende. Med afsæt i forskning om co-creation ville vi samarbejde med studerende for at sikre, at deres kildekritiske sans kommer i spil og at de får ejerskab til de læringsprodukter, vi laver sammen, så de giver mening for de studerende. På baggrund af vores erfaring havde vi en forforståelse om, hvad de studerende vil vægte højt i et læringsprodukt, men vi ville diskutere dette med dem for at sikre, at de produkter, der blev skabt i samarbejdet ville give mening for de studerende. Med andre ord var det vigtigt for os indgå i et dynamisk samarbejde med de studerende, der løbende kunne tilpasses deres idéer og ræsonnementer. På denne baggrund ville vi forsøge at være i øjenhøjde med de studerende, dvs. tale i deres sprog, koder, osv. samt lægge vægt på, at de produkter, der blev skabt i samarbejdet var visuelt appellerende, dvs. ville tiltale en bred vifte af vores studerende (fra forskellige fagområder som design, teknik, digital og byg).

Med afsæt i forskning om co-creation var vi opmærksomme på en række mulige værdimæssige dilemmaer, som vi ville tematisere og diskutere med de studerende. Eksempelvis et dilemma mellem vores faglighed og de studerendes interesse. Med andre ord var vi optaget af spørgsmål som: Kan informationssøgning blive for humoristisk? For pæn? Hvor går grænsen mellem faglige legitimitet og plathed? Hvornår bliver det simpelthen for kedeligt? Og gør det noget hvis det gør? I relation hertil var vi også opmærksomme på nogle mulige dilemmaer eller spændinger i forhold til de produkter, vi ville skabe. Eksempelvis et dilemma mellem at produkterne gerne skulle være nemme og bekvemme at bruge men samtidig også være nuancerede og fortællende.

#### Partnere

Vi ville gerne rekruttere studerende fra alle KEAs programmer, også gerne fra Design og Multimediedesign, som må forventes at have erfaring med grafisk design og digitale medier samt kendskab og muligvis interesse for co-creation metodikken. Vores tilgang til at rekruttere studerende var gennem DSR og Facebook opslag. Til formålet havde vi lavet en skriftlig invitation til projektet, som beskrev det med appellerende nøgleord som *DesignLab KEA Bibliotek* og betonedede, at deltagerne kunne udvikle deres formidlingsevner og CV.

Vi havde særlig succes med at rekruttere gennem DSR, som sørgede for, at vi fik nogle aktive og engagerede studerende med i projektet. Vi fik to studerende fra Design og to fra Teknik. Vi

manglede deltagere fra Byg og Digital, men en af deltagerne fra teknik var stærkt digital-minded og til workshop to deltog tre studerende fra Digital Konceptudvikling.

Vi forsøgte at imødekomme andre fagligheder ved KEAs programmer ved, at spørge ind til, hvad deres studiekammerater ville sige i forhold til de idéer og scenarierne, som kom op i samarbejdet.

### Processer

Vi har afholdt to workshops. I begge workshops havde vi den overordnede kontrol og satte rammerne for arbejdet og aktiviteterne, både ved det emnemæssige og faglige indhold. Vi havde et klart formuleret formål med, hvad vi ville have ud af de to workshops og hvorfor vi lavede dem, hvilket vi var meget omhyggelige med at konkretisere for de studerende. De studerende havde frie tøjler til at udvikle inden for disse rammer. Vi benyttede kreative værktøjer og metoder i workshoppen, der igangsatte en kreativ udvikling af vores produkt og gav ideerne frit spil, inden for de rammer vi havde fastsat. Eksempelvis havde vi udarbejdet forskellige scenarier, som vi drøftede med de studerende. Som sådan har vi undervejs i udviklingsprocessen kontinuerligt haft de studerende til at udvikle, vurdere og give feedback på idéer – samtidig med at vi har haft kontrollen, initiativet og ansvaret for processen.

På den første workshop spurgte vi ind til vores workshopdeltageres studievaner og -praksis. Idéudviklingen fungerede godt. De studerende var ikke bange for at være kritiske overfor og selv videreudvikle på de scenarier, vi præsenterede og de ideer, der kom op i samtalen. De studerende var meget optaget af, at læringsmateriale (tekst, video, etc.) var nemt og hurtigt at gå til. Under workshoppen spurgte vi blandt andet løbende ind til, hvilken betydning elementer som humor og det grafiske udtryk havde. Meget interessant var de studerende forbeholdne overfor brug af humor. Dette hænger sammen med deres forforståelse af emnet, som de fortolkede i retning af, hvordan de laver korrekte kildehenvisninger. De ville stole mindre på materialet hvis det benyttede humor. Det viste sig, at det var uheldigt, at workshoppen blev kl.15-17, da mindst én deltager havde svært ved at holde koncentrationen. Forløbet var ikke tilrettelagt med dette in mente og flere scenarier var for lange og informationsmættede. Eksempelvis viste det sig, at de studerende hovedsageligt tænkte på korrekte kildehenvisninger, når vi talte om kilder, og det var svært at lede deres tanker i en anden retning uden at have konkrete produkter at fremvise.

Den anden workshop handlede om prototyping og mere konkret idéudvikling. Vi brugte input fra første workshop til at lave et udkast til indhold, som vi præsenterede for de studerende. Alle studerende fra den første workshop ønskede også at deltage på den anden workshop. Foruden disse studerende havde vi inviteret nye studerende fra KEAs digitale uddannelser. Igen fungerede workshoppen godt: De studerende var deltog aktivt i at vurdere, aktualisere og kritisere det indhold, som vi havde givet læringsobjektet. På workshoppen arbejdede vi dels med forskellige delelementer i forhold til kritisk at vurdere kilder og dels med mere konkret med udarbejdelse af en skitse til læringsobjektets interface. Denne workshop gav os et afgrænset indhold og et par mock-ups som vi kunne arbejde videre med som prototyper, som vi vil afprøve og evaluere sammen med studerende på og omkring biblioteket.

### Produktet af samarbejdet

Samarbejdet med studerende gav os værdifuld viden om præferencer og brugsønsker i forhold til at ville benytte et endeligt produkt i studiekontekst. Et par centrale og retningsgivende indsigter har været, at videomediet viste sig særligt populært på tværs af fag og at kondensering og centrale pointer foretrækkes fremfor længere forklarende (og underholdende) tekster. Vi har derfor arbejdet med at kondensere de faglige pointer med gode eksempler, finde forståelige navne til kategorierne

og let-afkodelige ikoner til hver. Produktet er blevet en kombination af tekst og video publiceret som hjemmeside og app. Gennem udviklingsprocessen er design og indhold løbende blevet testet og evalueret af studerende på biblioteket.

#### Opsamling: Vore væsentligste læring fra projektet

Det der har fungeret hos os er en form for co-creation, hvor ansvaret har været placeret hos os, hvor vi har været styrende, men stadig arbejdet sammen med de studerende. Vi har gjort meget ud af at anerkende de studerende og deres altafgørende betydning for projektet, og lagt stor vægt på, hvad de studerende selv får ud af at være med!

Vi har oplevet, at det er vigtigt at være proaktiv – ikke mindst i forhold til rekruttering af studerende. I den sammenhæng kan det være godt at bruge eksisterende relationer og netværk, eksempelvis har vi haft stor gavn af vores relation til DSR. Endvidere er det vigtigt, at kommunikere projektet på en relevant og attraktiv måde, så de studerende får lyst til være med, og at afsætte personaleressourcer til at rekruttere studerende.