

Co-creation giver relevans

Co-creation med studerende ved Aalborg Universitetsbibliotek

Formål: At udvikle e-læringsprodukter, som øger kendskabet til bibliotekets kernedatabaser, kilder, copyright samt akademisk praksis

Samarbejdspartnere: Studerende fra 5. semester, Kommunikation og Digitale Medier:

Kommunikation, 6. semester, Medialogi samt 8. semester It, Læring og Organisatorisk Omstilling (ILOO) fra Aalborg Universitet (AAU)

Primært læringsudbytte: Det er vigtigt at fremme en proces, hvor de studerende kan se relevansen ved samarbejdet og investerer i det. I den sammenhæng er det vigtigt at være klar over de roller, man kan tage i en co-creation proces. I dette tilfælde havde vi således en fordel ved at indgå i Aalborg Universitets PBL-koncept samt at lære af par iterationer med flere studerende.

Ved Aalborg Universitetsbibliotek har vi samarbejdet med tre projektgrupper over to semestre om at udvikle e-læringsprodukter til at øge AAU-studerendes kendskab til bibliotekets kernedatabaser, kilder, copyright samt akademisk praksis.

Pointe

Aalborg Universitetsbiblioteks overordnede pointe med at deltage i projekterne var at afprøve, hvad *co-creation* som metode kan give biblioteket af fordele i arbejdet med de studerendes informationshåndtering og digitale dannelse. Forskning om *co-creation* beskriver det som en metode, der sætter fokus på samarbejde i en form for partnerskab, hvor parterne samarbejder om at skabe noget sammen, som alle parter har en interesse i. Denne form for samarbejde med studerende, kan være en måde at sikre relevansen af det, vi udvikler i forhold til de studerendes informationshåndtering og digitale dannelse.

Relevans og sammenhæng for de studerende er meget vigtigt for os på Aalborg Universitetsbibliotek, og var den primære grund til at vi igangsatte projekterne. Vi lagde vægt på, at vi skulle skabe noget nyt sammen med de studerende, da vi hver især kan bidrage med noget forskelligt. Alle er eksperter, men på forskellige områder. Vi er et universitetsbibliotek og de er studerende, og ingen af os sidder med alle svarene på de studerendes informationshåndtering og digitale dannelse.

Partnere

Vi valgte at drage nytte af, at studerende ved Aalborg Universitet arbejder med problembaseret læring (PBL)¹ og at de hvert semester i grupper arbejder med et projekt med en selvvalgt problemstilling.

I projektets begyndelse tog vi initiativ til at samarbejde med studerende fra 5. semester på Kommunikation og Digitale Medier: Kommunikation² på Aalborg Universitet. Her havde de studerende et allerede tilrettelagt forløb på semestret, hvor de skulle udarbejde digital formidling af informationssøgning, informationsressourcer, referencehåndtering, kildekritik, plagiat eller

¹ Problembaseret læring er en læringsmodel, der er anvendes på Aalborg Universitet. <https://www.aau.dk/om-aau/aalborg-modellen-problembaseret-laering>

² *Kommunikation og Digitale Medier: Kommunikation* er en uddannelse på Aalborg Universitet, der fokuserer på bl.a. kommunikationen, der finder sted gennem medier og informationsteknologier. <https://www.aau.dk/uddannelser/bachelor/kdm-kommunikation>

copyright i et fagligt miljø. Samtidig skulle produktet have fokus på digitalt design og didaktik. Formidlingen var målrettet studerende fra 1. semester på Kommunikationsuddannelsen.

Ved at co-create med studerende på 5. semester på Kommunikation kunne vi indgå i et planlagt forløb i et fagligt miljø, som havde fokus på digitalt design og didaktik. Hermed mente vi, at vi kunne få meget forærende i processen. Det var på forhånd givet, hvilke studerende og undervisere, vi skulle samarbejde med, om end samarbejdet ikke var planlagt i detaljer og samtidig var forløbet for de studerende i sig selv bygget på principper omkring "participatory design", hvor brugerne af et design ansues som partnere i design-processen. Som sådan byggede didaktikken i forløbet dermed på principper, der stemmer overens med co-creation. Det så vi som en fordel. Desværre viste processen med de studerende fra Kommunikationsuddannelsen at være for låst til at vi kunne co-create.

Vi havde forestillet os, at det ville fungere godt, at arbejde med et koncept for co-creation på Kommunikationsuddannelsen, som både talte ind i de studerendes faglighed og samtidig talte ind i et forløb i deres uddannelse, hvor vi kunne indgå i som en naturlig del. Vi tror stadig på, at det generelt er en fordel, at indgå i en passende ramme på et studie, hvis man skal co-create med studerende, men i vores indledende projekt viste det sig også at være en stor udfordring.

Forløbet med 5. semester Kommunikation havde imidlertid en del udfordringer, som vi uddyber senere i denne tekst og derfor valgte vi semestret efter, at igangsætte et nyt projektforsøg med 6. semester fra Medialogi-uddannelsen³ samt et projekt med studerende fra 8. semester ILOO⁴. I alt endte vi derfor med at co-create med 3 projektgrupper.

Processer

Da meget allerede var lagt i faste rammer hos Kommunikationsstudiet, formåede vi ikke at co-create ret meget med de studerende. Studiet havde organiseret forløbet for de studerende og det betød, at vi aldrig kom i førersædet for processen. Vi kom snarere til at sidde på bagsædet som passagerer. Desuden mødte vi de studerende på et tidspunkt, hvor de allerede havde valgt deres koncept samt hvilket produkt, de gerne ville præsentere for studerende på 1. semester. Det kom til at betyde, at vores samarbejde med de studerende primært kom til at bestå af hjælp med meget praktiske og tekniske forhold, som de ikke selv kunne få til at fungere. Fordi vi ikke var skarpe på vores rolle i processen og omgangen med de studerende, virkede de i tvivl om, hvad vores rolle var, og hvad de faktisk kunne bruge os til.

Med erfaringen fra Kommunikationsstudiet i bagagen, valgte vi derfor at indgå i nye projekter det efterfølgende semester og valgte denne gang at co-create med studierne Medialogi og ILOO. Vi vurderede at begge disse studier kunne have en faglig interesse i at co-create med os omkring, hvordan man kunne udvikle et elektronisk produkt med et biblioteksfagligt fokus. Vores forhåbning var derfor, at vi kunne få kontakt med en eller flere grupper, som havde lyst til at co-create med os i forbindelse med deres eget semesterprojekt.

³ Medialogi-studiet arbejder med "Menneske-maskine interaktion, interaktionsdesign, medieteknologi, programmering, lyd, computergrafik og sensorteknologi" <https://www.aau.dk/uddannelser/bachelor/medialogy>

⁴ ILOO uddannelsen er en kandidatuddannelse på AAU, der arbejder med "forandingsorienteret og innovativt med it i forbindelse med læring og organisatorisk forandring" <https://www.aau.dk/uddannelser/kandidat/it-laering-organisatorisk-omstilling>

For denne gang at komme med i førersædet i processen, lavede vi et projektforslag, som grupperne kunne byde ind på. De skulle altså selv vise initiativ til at ville co-create med os. Vi valgte derfor at pitche et oplæg til den engelsksprogede uddannelse Medialogi 6. semester, der lød således:

"Create a peer to peer digital solution where students at AAU can share knowledge, ideas and thoughts about (the) literature and other information – and maybe also share the material - they are using in their projects and in their problem solution"

På ILOO bad vi studerende byde ind på følgende problemstilling:

"Vi vil gerne have et bud på eller undersøge, hvordan det digitale PBL-understøttende universitetsbibliotek skal se ud, hvad det skal indeholde og hvor det skal være til stede, for at det er relevant og motiverende at bruge for de studerende og løser deres behov for information og viden i projektarbejdet og problemløsningen"

I begge tilfælde mødte vi op på uddannelsernes opstartworkshops, hvor vi kort og mundtligt pitched ideerne for de studerende. Det viste sig at virke, for vi fik mulighed for at co-create med en projektgruppe fra hvert studie.



Projektgruppe, 6. sem. Medialogi, AAU



Projektgruppe, 8. sem. ILOO

I samarbejdet med de studerende var vi meget optaget af vores rolle. Denne gang ville vi sørge for at komme til at dele forældet med de studerende og tilmed til tider være vejvisere. Det betød, at vi skulle ind i processen langt tidligere. Samtidig skulle vi være mere skarpe på hvad vores rolle kunne og skulle være. Vi skulle forsøge at sikre, at vi kom til at indgå i en aktiv rolle i processen. Vi skulle samtidig definere og afklare med os selv, hvilken rolle vi gerne ville have, og dermed hvilke form for co-creation vi gerne ville forsøge at skabe.

I de to efterfølgende projekter, hvor vi oplevede en højere grad af at co-create med de studerende, har vi erfaret, at co-creation-forløb kan variere alt efter, hvem man samarbejder med. Forløbet med de to projektgrupper fra henholdsvis Medialogi og ILOO har været vidt forskellige. Forløbet afhang bl.a. hvem de var som personer, studiets kultur og læringsmål samt hvor langt de var i deres uddannelsesforløb, men også af hvilke roller, vi indtog i de forskellige møder, vi afholdt med de studerende.

Vi har oplevet at have følgende roller i de to sidstnævnte projekter:

Rolle	Hvad indebar rollen?
Projektejere	At pitche problemstillinger, at lede efter projektgrupper til at indgå i projektføreløbet
”Caretaker”	At sørge for forplejning og at de studerende er trygge i samarbejdet
Sparringspartner	At sparre omkring udviklingen af produktet løbende
Ekspert	At fortælle og forklare om bl.a. copyright, informationsøgning og anden faglige viden
Facilitator	At facilitere en co-creation-workshop, hvor de studerende er deltagere
Ligeværdige deltagere	At deltage i en workshop, som en af projektgrupperne afviklede
Mødeleder	At lede de møder, som vi har haft med grupperne

I alle rollerne var det vigtigt, at vi afsatte tid og ressourcer til at være tilgængelig for de studerende, når de havde brug for det.

Produkt

Lykkedes det os at co-create og hvad fik vi ud af det? Samarbejdet med Kommunikationsuddannelsens 5. sem. har på produktsiden været vellykket, da de studerende endte ud med at skabe fire e-læringsprodukter, som vi potentielt kan gøre brug af i vores bibliotekskontekst. Desværre kan forløbet set i forhold til co-creation-begrebet ikke anses som vellykket og derfor er relevansen for vores virke som bibliotek ikke helt oplagt. Vi fik aldrig defineret vores egen rolle over for de studerende og kom skævt ind i deres allerede tilrettelagte proces. Til gengæld opnåede vi det egentlige formål med projektet: At vi kunne lære af forløbet med de studerende. Vi lærte, hvad vi skulle være opmærksomme på i forhold til at co-create næste gang og kunne bedre imødekomme de problematikker, der evt. måtte opstå i fremtidige forløb. Derfor forløb de efterfølgende projekter bedre set i en co-creation kontekst.

Gruppen fra Medialogi udviklede et digitalt samarbejdsværktøj, hvor man kan samarbejde som et team om en universitetsopgave samt dele litteratur, bl.a. fra biblioteket vha. links.

Gruppen fra ILOO udviklede 3 koncepter til at formidle informationssøgningsværktøjer fra Aalborg Universitetsbibliotek: Et koncept for en digital vidensbank, der passer ind i bibliotekets allerede eksisterende digitale miljø; et koncept for en interaktiv animeret figur, der potentielt kan forbedre søgeoplevelsen i bibliotekets søgemaskine; og et koncept for et virtuelt universitetsbibliotek på bibliotekets hjemmeside.

Processen med de to projekter gav os som deltagere nye ideer og perspektiver til vores eget felt. Vi fik samtidig en mulighed for at lære AAUs studerende bedre at kende – både personligt og fagligt og vi oplevede at få nye roller. Vi endte desuden med en række digitale produkter fra forløbene, som har relevans og potentiale for bibliotekets virke og en del af årsagen til at vi oplevede at lykkes med processen, må også skyldes, at de studerende deltagelse også forgik på eget initiativ. Herudover havde de studerende også noget på spil pga. AAUs PBL koncept – nemlig deres egen opgave, som de skulle til eksamen i.

Undervejs lærte vi selv en del om det at *co-create* og derfor var vi nødt til at gå igennem flere led i vores proces for at komme frem til noget, som vi vurderede i en bibliotekssammenhæng, var et brugbart resultat, dvs. et bud på et e-læringsprodukt, der opfyldte vores mål. Desuden er vi blevet opmærksomme på de forskellige roller som både vejviser, ekspert, omsorgsgiver og sparringsparter, vi kan spille som parter i et co-creation samarbejde med studerende.