

LearningObjectsWeb _ LOW

Af Niels Jørgen Blaabjerg

Med LOW integrerer vi den studerendes udvikling af informationskompetence med refleksion over læreprocessen, tilbud om relevante læringsobjekter og et projektstyringsværktøj i et virtuelt læringsmiljø

Niels Jørgen Blaabjerg
Udviklingskonsulent, Cand. Oecon.
Aalborg Universitetsbibliotek
njb@aub.aau.dk



I projektbeskrivelsen til LOW projektet har vi henvist til Lorcan Dempsey, der siger, at vi ikke kan forvente at de studerende/brugerne vil komme til os, derfor må vi komme ud til dem.¹ Det vil vi både i det fysiske rum og det virtuelle rum.

Vi vil integrere LOW som et værktøj for de studerende i det virtuelle læringsmiljø, de befinder sig i til daglig for at påvirke den måde, de arbejder på, fordi vi skal forberede de studerende til at blive vidensmedarbejdere i deres kandidatliv.²

LOW og læreprocessen

Vi vil bruge en holistisk tilgang til de studerendes læreproces og den deraf følgende informationssøgeproces. Vi baserer udviklingen af vore undervisningsprodukter på inspiration fra især Kuhlthau.³ Det kombinerer vi med inspiration fra Rienecker og Stray Jørgensens syn på den akademiske skriveproces.⁴ I den hidtidige version af SWIM har vi fokuseret mest på at anskueliggøre, at i forbindelse med studier er det at anvende information en proces. Det skulle skabe fokus på, at informationsbegrebet er bredere end bare det at anvende en bog, som man finder på hylden på biblioteket. Det skulle også skabe fokus på, at når man bruger biblioteket og information så er det ikke en løsrivet og isoleret aktivitet i forhold til læreprocessen i studieaktiviteter. Det skulle skabe fokus på, at informationssøgningsprocessen er en integreret del af læreprocessen.

I forbindelse med udarbejdelsen af den nye engelsksprogede SWIM og udviklingsarbejdet

med LOW har vi fokuseret på at udvide forståelsen af, hvordan man kan anvende information. Det skal ses i sammenhæng med, at vi ønsker at fremstille en generisk model, som man kan bruge til at skabe forståelse for de situationer, man befinder sig i og bruge til at skabe overblik over delelementer i processen, så man forhåbentlig bedre kan finde hoved og hale på en meget kompleks proces. Det vil sige, at vi fortsat arbejder ud fra en faseorienteret model.

Faserne er karakteriseret af forskellige situationer. For at kunne navigere og vælge det relevante indhold vil situationen blive beskrevet således, at den studerende kan genkende den ud fra det udgangspunkt, hun har, hvilke aktiviteter hun skal fokusere på, og hvilke resultater hun opnår i denne fase. I hver af faserne vælger vi på konceptniveauet p.t. at kalde det næste skridt for skriveprocessen. Slutproduktet betragtes ofte synonymt med en skriftlig rapport, men det kan sagtens være andre fremstillingsformer eller medier, som vælges til formidling af det opnåede resultat eller en kombination af disse. I skriveprocessen opnås forskellige mål gennem forskellige metoder i de forskellige faser. De støttes af søgeprocessen. Informationssøgningsprocessen beskrives også ud fra den situation, den studerende oplever. Det indgår i de studerendes arbejde med selvstændige opgaver, hvor de selv har ansvar for deres læreproces, og hvor det selvstændige skal munde ud i produktion af en afrapportering, der viser, at den studerende kan forholde sig refleksivt og kritisk til

emner og problemstillinger og skabe deres eget produkt, det vil sige ny viden med akademisk integritet.⁵

I LOW har vi taget fat på dette område ved bl.a. at støtte det selvstændige refleksive kreative arbejde, som er meget kritisk i starten af læreprocessen i form af forskellige læringsobjekter i forhold til skrive- og informationssøgeprocessen. Vi belyser, hvordan de studerende kan opnå en afklaring i forhold til emne gennem kreativ udvikling af ideer. Ideer genereres af den viden, man selv besidder og i fællesskab kan udvikle, hvis man er så heldig at kunne arbejde sammen med flere. Her lægges fundamentet for det selvstændige produkt/resultat.

LOW – struktur og læringsobjekter

LOW præsenterer en platform, som kan bruges til at angribe og styre informationssøge- og skriveprocessen. Vi beskriver den studerendes situation i forskellige faser og tager udgangspunkt i den for at give anbefalinger til, hvordan man kommer i gang med at konstruere sin egen nye viden omkring det felt eller emne, man har valgt at beskæftige sig med. Vi vil lave værktøjer, små øvelser og give generelle råd omkring vigtige huskereglene og lignende.

Vi vil udvikle læringsobjekter til LOW, som primært omhandler de to sideløbende processer, men LOW skal være fleksibel og give mulighed for at inkorporere relevante læringsobjekter fra andre kilder. Det kan være studiet eller fagvejlederen, som anbefaler et supplement til de læringsobjekter, vi udvikler og integrerer fra starten. Ideelt set skal det også

¹ Dempsey, 2004

² Skagen et. al., 2006

³ Kuhlthau, 2004

⁴ Rienecker, 2005

⁵ Et eksempel på at dette begreb inddrages, er applikationen: Søk og Skriv, der er udviklet af Universitetsbiblioteket i Bergen.

Det er langt mere interessant og relevant at få indlejret LOW i de studerendes LMS og virtuelle læringsmiljøer, så LOW bliver en integreret del af de studerendes virtuelle hverdagsoplevelser og aktiviteter i stedet for en kanal til biblioteket, hvor de studerendes skal ud for at opsøge redskabet.

være muligt for den studerende selv at kunne tilpasse systemet og tilføje indhold, så hun kan opbygge et "repository" af læringsobjekter, der kan hentes forskellige steder fra.

LOW og e-portfolio

I LOW skal der yderligere være to elementer til stede sideløbende med de andre. Det er "procesnoter" og "opgaver". I Procesnoter vil vi forsøge at stille en facilitet til rådighed, som giver den studerende en nem måde at reflektere over de valg og fravalg, som hun foretager i forbindelse med studieprocessen (/læreprocessen). Det skal bidrage til, at det bliver nemmere for den studerende at forholde sig til læreprocessen: hvad har jeg valgt, som var godt og hvad har jeg valgt, som var mindre godt eller påvirkede resultatet i den ene eller anden retning? Det kan være et redskab, som kan komme til hjælp i forbindelse med en vejledning, evaluering af processen eller projektet som helhed eller evt. til en perspektivering af resultatet. Der kan være forskellige formål, som skal opfyldes. Hvis den studerende vil udarbejde en e-portfolio kan den dokumentation, der skabes igennem et læringsforløb, være en hjælp (især hvis man bruger systemet igennem et helt studieforløb).

LOW i samspil med andre systemer

Opgaver skal være til rådighed for studerende, som ikke bruger et Learning Management System (LMS) eller kollaborativt værktøj som eksempelvis FirstClass eller Quickplace. Men i overensstemmelse med den fleksibilitet, der skal være i LOW, skal det også være et alternativ, der kan vælges til eller fra. Hvis den studerende i forvejen bruger et LMS/ kollaborativt værktøj, er der muligvis allerede nogle faciliteter, som bliver gjort overflødige i LOW. I det tilfælde skal det være muligt at tilpasse LOW til den aktuelle situation, så LOW ikke bliver en konkurrent eller en hæmsko, men i stedet et supplement, med inspiration og redskaber til at styre processen.

En webapplikation til bibliotekers (eller

andres) websites – et stand alone produkt, kan komme til at indeholde fildeling og kalender, men det er ikke det primære scenarie, vi vil undersøge og afprøve i første omgang. Det er langt mere interessant og relevant at få indlejret LOW i de studerendes LMS og virtuelle læringsmiljøer, så LOW bliver en integreret del af de studerendes virtuelle hverdagsoplevelser og aktiviteter i stedet for en kanal til biblioteket, hvor de studerendes skal ud for at opsøge redskabet. Det vil være i modstrid med vores intention i projektbeskrivelsen.

Overordnet vision og konkrete resultater

LOW og dets indhold kan anvendes på flere måder. SWIM2 bruges f.eks. som redskab i studievejledning.⁶ Formålet kan typisk være at give inspiration og skabe motivation for at sikre gennemførelse af studier. Taxameter systemet genererer incitament til at stille de bedste redskaber til rådighed for studerende, så de kan klare sig igennem et studium – helst på normeret tid.

Uddannelsesbibliotekerne er de studerendes medspillere. Vi skal selv skabe de nye roller for bibliotekerne. Det er mest attraktivt for os. Men vi vil dog opnå den mest spændende rolle for bibliotekerne, hvis vi går ud og opsøger samarbejdspartnere i vores moderinstitutioner og andre læringsmiljøer. Vi skal have den dialog, som er så tvingende nødvendig for, at vi kan opnå det fælles mål: at støtte den studerendes læreproces bedst muligt. Det er trods alt en ressource, der er meget stor fokus på, og vi er nødt til at udvikle de pædagogiske modeller således, at vi fortsat uddanner kandidater som er attraktive for et arbejdsmarked i konstant udvikling, og som bliver kompetente, innovative vidensarbejdere. Hvis det er målet for vores samarbejde, får vi også en anden diskussion end den økonomibetingede! Vi opnår den stør-

⁶ SWIM2 er adopteret i AAU's centrale studievejledning. Set d. 11.11.2006 på: <http://studieguide.aau.dk/Studievejledning/Studieteknik/937521>

ste indflydelse på vores egen rolle ved at etablere samarbejdet ud fra et konkret produkt og en vision for vores rolle, som vi kan formidle til – og forhandle om med nye samarbejdspartnere.

Litteratur

Aalborg Universitetsbibliotek: *Projektbeskrivelse: Learning Objects Web*, 2004. Set d.11.11.2006 på: www.learningobjectswb.dk/pdf/LearningObjectsWeb_description.pdf

Kuhlthau, Carol Collier: *Seeking meaning: a process approach to library and information services*, Second Edition, London: Greenwood Press, 2004

Lorcan Dempsey: *Libraries, digital libraries, and digital library research*. Keynote presentation, European Conference on Digital Libraries 2004. Set d. 11.11.2006 på: www.ecdl2004.org/presentations/dempsey/

Rienecker, Lotte og Stray Jørgensen, Peter: *Den gode opgave – håndbog i opgaveskrivning på videregående uddannelser*, 3. udgave, Forlaget Samfundslitteratur, 2005

Skagen, Therese; Torras, Maria-Carme; Blaabjerg, Niels Jørgen; Hansen, Thomas Viberg: *Empowering students through information literacy in the physical and virtual classrooms: cross-institutional collaboration between library and faculty and between two Scandinavian university libraries*. Paper præsenteret på Creating Knowledge IV, København, 2006. Set d. 11.11.2006 på: <http://ck-iv.dk/papers/SkagenBlaabjergTorrasHansen%20Empowering%20students%20through%20information%20literacy.pdf>

Søk og Skriv, der er udviklet af Universitetsbiblioteket i Bergen. Set d. 11.11.2006 på: <http://pingvin.hib.no/webprojekter/sokogskriv/index.html>

Find mere information fra projektet på <http://www.swiminfo.dk>

Uddannelsesbibliotekerne er de studerendes medspillere. Vi skal selv skabe de nye roller for bibliotekerne. Det er mest attraktivt for os.