

Design bedre læring

Lær at tænke som en designer



Hvem før hvad

Læring opstår i mødet mellem formidler og modtager. Den svære opgave er at flytte viden, så den bliver hængende og gør en reel forskel. Derfor prioriterer vi altid fokus på hvem frem for hvad.

Det kræver, at vi tager udgangspunkt i de mennesker, der lytter. Vi skal ikke blot stirre os blinde på vores eget indhold. Forstår vi ikke modtageren, ved vi slet ikke, hvordan vi skal formidle vores viden. Først når vi har styr på både de faglige byggesten og selve processen, skaber vi den nødvendige forbindelse. Det er sådan, vi bygger bro mellem fagligheden og modtagerens virkelighed.

Når faglighed tager over

At overføre viden er ikke det samme som at skabe læring. Viden har kun værdi, når den lander hos den anden og bliver til en eller anden form for aha-oplevelse. Men hvorfor er det egentlig så hamrende svært? For at løse problemet skal vi først forstå, hvorfor kæden så tit hopper af.

Problemet: Når ekspertisen spænder ben

Det går næsten altid galt, når vi stirrer os blinde på vores egen faglighed. Forskere kalder det **Expert Blind Spot** (Nathan & Koedinger, 2000). Vi har arbejdet med vores stof så længe, at vi har glemt, hvor svært det var at lære i starten.

Vi har automatiseret vores viden. Vi kan simpelthen ikke længere se kløften mellem vores egen hjerne og modtagerens udgangspunkt. Det, der føles som simpel logik for os, føles som en uoverskuelig mur for dem. Vi starter en klassisk enetale. Vi taler til folk. Vi taler ikke med dem.

Årsag: Den mentale overbelastning

Når vi overser kløften mellem afsender og modtager, rammer vi en mur. Psykologen John Sweller forklarer denne mekanisme præcist med sin **Cognitive Load Theory** (1988): Vores arbejdshukommelse har en grænse for, hvor meget ny information den kan håndtere på én gang.

Præsenterer vi et kompliceret stof uden at tilpasse byggestenene, overbelaster vi modtageren. Mangler der en klar plan, bliver viden til ren støj. Hjernen bruger al energi på at skabe orden i kaosset. Overskuddet til at lære forsvinder.

Konsekvens: Læringen udebliver

Når modtagerens hjerne bliver overbelastet, gør den det eneste logiske: Den trækker stikket for at passe på sig selv. Modtageren tjekker mentalt ud, og alt det, du siger, preller af.

Vi glemmer at designe formidlingen efter, hvordan en helt almindelig menneskehjerne rent faktisk fungerer. Det er spild af din tid, og det er spild af deres tid. Der læres intet.

Løsningen er et design mindset

Et design-mindset er en struktureret metode til at løse formidlingsproblemer. Alt handler om at forstå mennesket på den anden side.

Vi flytter opmærksomheden fra vores eget behov for at fortælle, til modtagerens behov for at forstå. Vi skærer det overflødige væk. Vi beholder udelukkende de bærende byggesten. Vi bygger en tryk, kognitiv rute gennem jeres viden. Modtageren følger med hele vejen. Ingen mister pusten undervejs.

Hvordan gør vi det i praksis?

Jeg har udviklet to lavpraktiske, visuelle værktøjer. De gør det muligt at indføre design-mindsettet direkte i jeres formidling. De strukturerer jeres faglige byggesten og selve processen. Læringen bygges altid op fra bunden med udgangspunkt i modtageren.

Det første canvas: Design-byggesten

Værktøjet hedder **Design Baseret Læring ... Canvas**. Her zoomer vi ind på fundamentet for jeres formidling. Vi afklarer modtagernes udgangspunkt, rammerne og det reelle mål. Værktøjet tvinger jer til at skære ind til benet. I står tilbage med rene, faglige byggesten, længe før I begynder at formidle.

Det andet canvas: Design-proces

Det andet værktøj er **Fortællingsbaseret Didaktik ... Canvas**, som fungerer som en direkte udgangspunkt for jeres formidling. Den flytter fokus fra byggesten til den samlede byggesten. Byggesten bliver sat sammen, så der opstår en naturlig rød tråd. Det handler om at servere stoffet i et roligt tempo, så modtagernes hjerne let kan følge med hele vejen.

Under udvikling

Oplæg #1: Tænk som en designer

Dette er den praktiske workshop, hvor vi overfører designmetoderne direkte til jeres egen formidling. Vi arbejder med jeres konkrete materialer, så I lærer at skære ind til benet og strukturere jeres faglige budskaber helt fra bunden.

Varighed

~2 timer (modelgennemgang + workshop)*

~3 timer (modelgennemgang + workshop + teoretisk deep dive)*

*Afhængig af antal deltagere og grupper

Formål

At vende jeres formidling på hovedet, så I designer jeres faglige indhold direkte til modtagerens behov. Formålet er at give jeres team et lavpraktisk redskab til at skabe visuel ro, fange opmærksomheden lynhurtigt og sikre, at jeres vigtigste pointer trænger igennem uden kognitiv modstand.

Indhold

Vi tager udgangspunkt i jeres egne cases og arbejder med de fire grundlæggende designspørgsmål: Hvem, Hvad, Hvilken og Hvordan. Vi bruger Design Baseret Læring ... Canvas til at skille jeres viden ad og samler den igen i helt rene, faglige byggesten.

Output

Efter denne workshop går jeres team hjem med en helt ny forståelse for, hvordan jeres modtagere optager viden. I lærer at se jeres egne materialer udefra, så I kan reducere unødigt visuel støj og skabe faglig klarhed målrettet jeres brugere. I får et træningsredskab, der skal understøtte jeres videre didaktiske praksis.

Design Baseret Læring

... Canvas

Bare skriv eller tegn ovenpå

Hvem

Design relation

1. Type

Hvem designer du for og hvordan lærer de bedst?

Nysgerrige - Giv plads til udforskning og spørgsmål.
Skeptiske - Brug flere kilder, data og beviser.
Måletruede - Sæt synlige mål og vis fremskridt.
Kreative - Giv frihed til at skabe og eksperimentere.
Sociale - Skab dialog og samarbejde.
Strukturerede - Skab tydelige rammer og forventninger.

2. Interesser

Hvilke interesser har dine brugere?

Natur & miljø - Opdag, undersøg, sammenhænge, bæredygtighed
Medier & kommunikation - Analyse, fortælle, påvirke, budskab
Innovation & iværksætteri - Afprøve, metode, skabe, muligheder
Historie & kultur - Afdække, fortælle, perspektivere
Teknologi & gaming - System, strategi, optimere, level, hacke
Sport & konkurrence - Mål, resultater, træne, præstere, mentalitet

3. Ordvalg

Hvilke ord og udtryk rammer dine brugere?

Hvad

Design refning

4. Faglig læring

Hvad skal brugerne lære eller forstå (pensum, begreber, metoder)?

5. Meta læring

Hvad skal brugerne evt. opdage om sig selv, faget eller verden?

"Alle starter et sted" - Vi lærer ved at turde begynde.
"Fejl er en del af processen" - Det, der går galt, lærer os mest.
"Læring sker ikke på samme måde for alle" - Vi lærer forskelligt, og det er okay.
"Forskellighed gør os stærkere" - Vi lærer gennem forskelle.
"Handling har konsekvenser" - Alt, vi gør, påvirker andre.
"Verden er mere kompleks, end den ser ud" - Tænk i nuancer, ikke facit.

Hvilken

Design relevans

6. Referenceramme

Hvilken referenceramme vil være interessant for brugerne?

Hverdagssituation
Case (virksomhed eller produkt)
Fiktiv persona
Aktuelt
Historisk
Fremtid

Eksempel

Hvilken type af eksempler ville være relevante for din bruger?

En genkendelig og indlevende situation fra hverdagen, der skaber nærvær og identifikation.
Et konkret eksempel, med udgangspunkt i en virksomhed eller produkt.
En personlig historie om én person, der står i en situation med følelser, valg og konsekvenser.
Et tema fra medierne eller samfundsdebatten, som brugerne kan relatere til.
Et tilbageblik på en begivenhed, der spejler nutidens dilemmaer og giver perspektiv.
Et forestillet glimt af fremtiden, hvor nutidens valg får tydelige konsekvenser.

Hvordan

Design resonans

7. Fortælling

Hvordan opbygger du didaktisk narrativ? Brug [referenceramme], [interesser] og [ordvalg].

8. Visualisering

Hvordan bruger du visuelle virkemidler til at understøtte fortællingen og læringen?

Æstetika: billeder, symboler, typografi, farver
Data & analyser: infografik, statistikker, diagrammer, figurer
Overskrifter & citater: fængende titler, mindeværdige citater
Humor & popkultur: memes, filmreferencer, filmklip, music

Oplæg #2: Fortæl som en designer

Dette er den praktiske workshop, hvor vi overfører designmetoderne direkte til jeres egen formidling. Vi arbejder med jeres konkrete materialer, så I lærer at skære ind til benet og strukturere jeres faglige budskaber helt fra bunden.

Varighed

~2 timer (modelgennemgang + workshop)*

~3 timer (modelgennemgang + workshop + teoretisk deep dive)*

*Afhængig af antal deltagere og grupper

Formål

At vende jeres formidling på hovedet, så I designer jeres faglige indhold direkte til modtageren. I lærer at skære ind til det vigtigste indhold og til at skabe visuelt overblik og en klar lyd og tale. I får et værktøj til at strukturere jeres budskaber og trænge igennem til jeres modstand.

Indhold

Vi tager udgangspunkt i jeres egne cases og arbejder med de fire grundlæggende designspørgsmål: Hvem, Hvad, Hvilken og Hvordan. Vi bruger Design Baseret Læring ... Canvas til at skille jeres viden ad og samler den igen i helt rene, faglige byggesten.

Output

Efter denne workshop går jeres team hjem med en helt ny forståelse for, hvordan jeres modtagere optager viden. I lærer at se jeres egne materialer udefra, så I kan reducere unødigt visuel støj og skabe faglig klarhed målrettet jeres brugere. I får et træningsredskab, der skal understøtte jeres videre didaktiske praksis.

Under udvikling

Fortællingsbaseret Didaktik

... Canvas

Spænding ▶



Tid ▶

Under udvikling

1. Relation

3. Teori

6. Udforskning

9. Afslutning

4. Scenario

7. Vidensdeling

Læringsdesign og didaktisk formidling

Missionen for Learn by Design er at gøre kompleks viden let at afkode, forstå og huske. God formidling er et designhåndværk. Det kræver, at vi flytter blikket fra, hvad afsenderen vil aflevere, til hvad modtageren reelt kan rumme.

Gennem en forening af visuel klarhed, modtagerorienteret designtænkning og kognitionsvidenskab bygger jeg bro mellem tung faglighed og reel læring.



René Beier Fogtmann
rene@learnbydesign.dk

Bag Learn by Design

Som didaktisk formidlingsdesigner arbejder jeg med at formgive viden, så den ikke spænder ben for hjernen. Jeg træner jeres team i at tænke som designere, når I formidler.

Jeg har base i Randers, men hjælper undervisere, forlag og fageksperter i hele landet. Mit arbejde former sig primært gennem fire ydelser:

Oplæg og workshops

Jeg træner jer i at bygge en stærk didaktisk arkitektur. Med afsæt i Design Baseret Læring Canvas og Fortællingsbaseret Didaktik Canvas lærer I at skære den kognitive støj væk. Resultatet er undervisere, der bruger mindre tid på at famle i blinde, og et publikum, der reelt husker det, de har lært.

Optimering af eksisterende materialer

Hvis I mangler tiden eller overskuddet, rydder jeg op i tunge forløb og formgiver et kognitivt rent design. Det gælder både de fysiske materialer og rodet i jeres digitale læringsmiljøer. Jeg former alt fra det visuelle hierarki til selve processen, så jeres faglige viden står rent og kan bruges i praksis.

Didaktisk formidlingsrådgivning

Udvikler I selv læringsmidler, spil eller undervisningsforløb? Så fungerer jeg som jeres kritiske blik udefra. Jeg går materialet efter i sømmene og kvalitetssikrer den didaktiske arkitektur. Jeg peger præcist på, hvor den kognitive støj spænder ben for forståelsen, og leverer konkrete løsningsforslag til at fjerne barriererne. I står selv for selve produktionen og tilretningen. Jeg sikrer, at jeres fundament reelt virker for modtageren.

Ekstern innovationskonsulent

Interne udviklingsprojekter strandede ofte i organisatorisk hjemmeblindhed, hvor hjernen kører på autopilot og ubevidst genbruger de samme løsninger. Som ekstern outsider udfordrer jeg vanerne og bryder den konventionelle logik. Jeg bygger bro mellem udviklingsafdelingens abstrakte visioner og de faktiske betingelser hos underviseren, så jeres nye koncepter ik' samler støv, men rent faktisk fungerer på en helt almindelig tirsdag.

Learn by Design er et
læringsbureau, der arbejder
for at gøre læring mere
æstetisk, kreativt og ...
lærende!