

## Snart börjar föreläsningen!



## Lärande OCH Design

*Bodil Jönsson, professor, Certec*

Lärande?  
Design?  
"OCH"?  
Och varför alls den sammansättningen?

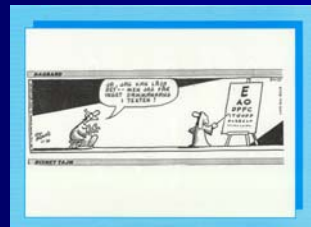
## Lärande?



## Lärande?



## Lärande?



## Lärande?



Lärande?



Lärande?



Lärande?



Lärande?



Lärande?



Lärande?



## Lärande?

- Text **19 Kbyte**
- Text + bild (100 Kbyte) genom länkning **29 Kbyte**
- Text + samma bild infogad via menyn **137 Kbyte**
- Text + samma bild kopierad inklistrad **6 901 Kbyte**

## Lärande?

- Att lära sig cykla, att plötsligt kunna cykla – för resten av livet – är en stor upplevelse
- Mycket lärande är liksom detta *situerat*. Somligt (som cykling) är användbart bara i en viss situation, annat kan man ta med sig till andra sammanhang



## Situerat men ändå mobilt

- Själva situationen är av stor betydelse för lärandet. Det finns en enkät i era mapper där jag ber er svara på *var* ni varit när ni lärt er något riktigt viktigt, och *hur* det gick till (allt runt omkring). Det blir mycket spännande att få in de svaren, och ni skall förstås få reda på resultatet
- Ett av underverken med lärande är att man ofta från en situation till en annan kan ta med sig en nyförvärd kunskap.

## Mobility and learning

- Projekt tillsammans med K3 i Malmö
- Hur kan man använda all denna nu tekniskt möjliga mobilitet för att lära sig bättre?
- Ett av perspektiven: det viktiga med mobiliteten är *inte* att man kan göra vad som helst var som helst. Det viktiga är att man kan få lära sig saker *på just det stället* där man lär sig *just detta* allra bäst.



## Lärande – funktion - design?

- Mycket lärande har med *funktion* att göra
- Man kan lära sig **genom att** något fungerar eller **för att** något skall fungera.
- Låt oss botanisera i funktion ett tag och sedan gå kedjan lärande – funktion -design

## Det viktigaste är nämligen ofta att saker och ting bara skall FUNKA

Om inte?

- Funktionsnedsättning
- Funktionshinder
- Sjukdom



## WHO, Världshälsoorganisationen

- ICF, International Classification of Functioning
- ICD-10, International Classification of Diagnoses

## Vad är *användvärt*?!

- Skillnaden mellan läsvärt och läsbart, mellan lärvärt och lärbart, mellan användvärt och användbart
- Vad *vill* en människa lära sig, vad *vill* hon kunna göra, vilka funktioner är viktiga för just henne?



## Tillkortakommande för ICF

- ICF tar ingen hänsyn till vilka funktioner som är viktiga för den enskilda människan. Där behövs arbete, metodiskt, teoretiskt och etiskt.



## Utveckling av design för *önskad* funktion pågår

Bland annat på Certec



## Därmed över till att diskutera DESIGN. Vad är DESIGN?

- Design är att skapa en gestalt, en *helhet*, säger Rune Monö, nestor inom Industridesign.
- Design är hela kedjan från användaren via konstruktion (skisser, mockup:er, prototyper) till produkt (materiell eller immateriell), användning och återanvändning.

## Vad är Design (forts.)?

- Design är alltså inte bara form och inte bara yta. Form och funktion är en helhet
- Interaktiviteten i designprocessen är ofta avgörande för resultatet.



## Vad är då Design (forts.)?

- Design är förknippat med att *GÖRA* - med att i handling och ofta i artefakter, prylar, *VISA* hur man tänker.
- Designhuset är fullt av *görare*, reflekterande görare, "The reflective practitioners" (Donald Schön)



## Lärande OCH design

### OCH:et?

Att som Janus titta åt båda hållen kan innebära

Lärande som sker tack vare god design *eller* lärande som äger rum i själva designprocessen



## Också lärande innebär att skapa en gestalt, en helhet!

- Hur får du reda på hur en bofink ser ut – *egentligen*? T.ex. genom att skissa, för då måste du ta ställning till vad du ser och vad du inte vet.
- Hur lär du dig hur något fungerar – på riktigt? Ofta bäst genom att försöka *göra* det. Det är då man märker vad man kan och vad man inte kan. Don't try, DO IT!

## Lärande och design handlar mycket om interaktivitet – med sig själv och andra

- Allra helst skall saker vara *lätta* att göra, för då blir det faktiskt av att man *provar*, och då lär man sig på *återkopplingen*.
- *Man kan inte veta förrän man provat* – när man provar åstadkommer man en interaktivitet med sig själv. Man får helt enkelt reda på hur man tänkte. Ofta fel...
- Skall så många vara delaktiga i designprocessen handlar det än mer om att göra, prova, göra, prova, ... i en gemensam läroprocess

## Alla inblandade lär sig – hela tiden



## Låt mig exemplifiera och:et i "Lärande och Design":

1. Dagens seminarier och utställningar
2. Stress
3. Äldre
4. Vård, speciellt psykiatri
5. Funktionshinder vid kris/krig/terror
6. Kognitiva funktionshinder
7. Clownronden och sjuka barn

## 1. Dagens seminarier och utställningar

1. Ett hus och dess möjlighet,
2. Industridesign & funktionshinder,
3. Svagsyn & optisk design,
4. Äldre & design,
5. Kognition & design,
6. Psykiatri & design,
7. Rörelsehinder & design,
8. Funktionshinder & Design,
9. Design för gott bemötande,
10. Design för Kommunikation.

VAD HAR DU LÄRT DIG GENOM ALL DESIGN DU MÖTT I DAG, OCH VAD KOMMER DU ATT DESIGNA GENOM DET DU LÄRT DIG?

## 2. Stress – hur har vi lärt oss att bli så stressade?



## 2. Stress – hur har vi lärt oss att bli så stressade (forts)?



## 2. Stress – hur har vi lärt oss att bli så stressade (forts)?



## 2. Stress – hur har vi lärt oss att bli så stressade (forts)?



## 2. Stress – kan vi *lära av* genom ny design?

Pacemaking

Tankestöd (teorier och metoder) bl.a. med utgångspunkt i funktion, funktionshinder, sjukdom.



### 3. Äldre. Bibehåll/utveckla lärförmågan genom:

- Design för att *behålla* den vanda miljön
- Design för att *vidmakthålla rytmer* och *balanser* vid eventuell miljöbyte
- Design för fortsatt eget *görande*
- Design för *kommunikation* med närstående
- Design för *teletillgängligheter*
- Design för egna *planeringsmöjligheter*
- Design för *minnesfunktioner*.

### 3. Äldre (forts.) Designens roll blir ännu tydligare om man funderar kring demens:

- Allt måste vara *enkelt*
- *Nu*, inte *nyss* eller *sedan*
- Sinnesintryck!
- Inga val
- Inte som barn i största allmänhet, mer som det barn man en gång var
- Härmning och betingning
- ..

### 3. Äldre (forts.)

Möjlighet att betänka sitt liv



### 4. Vård, speciellt psykiatri

Helheten innefattar inte bara psykoterapi och psykofarmaka, helheten innefattar också att ha tillgång till en användvärd och *funktionell* omvärld av artefakter, att få *struktur* och att få *göra*.

### 5. Funktionshinder vid kris/krig/terror

- Att alls börja tänka kring konsekvenser i kris av de mindre marginaler som människor med funktionshinder ofta har
- Att alls börja tänka kring att utveckla system för växelverkan mellan funktionshindrade människor och Räddningstjänsten, Krisberedskapsmyndigheten m fl.

### 5. Funktionshinder vid kris/krig/terror (forts)

Fullständigt obegripligt är det att detta område fortfarande är så prematurt trots att vi förflyttats till en 11-september-värld



## 6. Kognitiva funktionshinder

- Artefakter för stöd till lärande
- Artefakter som "kan själv" – artefakter som kompenserar när man inte klarar att lära sig
- Att överhuvudtaget kunna få till en *distribuerad kognition* och slippa ha allt i huvudet. Många designtankar går det åt när det gäller att få uppleva sammanhang, trygghet, igenkännande och precision.

## 7. Clownronden och sjuka barn

Att designa för helhet, koncentration, energisamling som motmedel mot diffus oro, smärtor, olust.



## Till sist: Är det då så viktigt med lärande och design?

JA.

Det *var* viktigt under Franska Revolutionen då många bokstavligt gav sina huvuden just för "Lärande och design"



## Är det då så viktigt med lärande och design? (forts)

JA, det *är* fortsatt viktigt – det är faktiskt det vi velat visa med hela den här dagen. Stort Tack för att ni ville vara med!

VÄLKOMMEN TILL  
Certec informerar  
23 september 2003, 12.30–16.30  
*Funktionshinder  
& design*