

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 nyförvärvad 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 practitioner" (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*