

Aalborg University Library

Læring  
Informationskompetence  
SWIM



LANGAGERVEJ 2 • BOX 6200 • DK-9220 AALBORG ØST • TEL +45 96359400 • WWW.AUB.AUC.DK

## Læring Informationskompetence SWIM

- Social simulator
- Udviklingskoncept
- Undervisning



## SWIM - hvad er det?

- Formål
- Multimedie system
- Web distribution
- Flexibilitet
- Pædagogik



# Links

- [Intro](#)
- [Opstartsmøde](#)
- [Gruppemøde i kantine](#)
- [Vejledermøde](#)
- [På biblioteket](#)
- [Afslutning af projekt](#)
- [Eksamen](#)

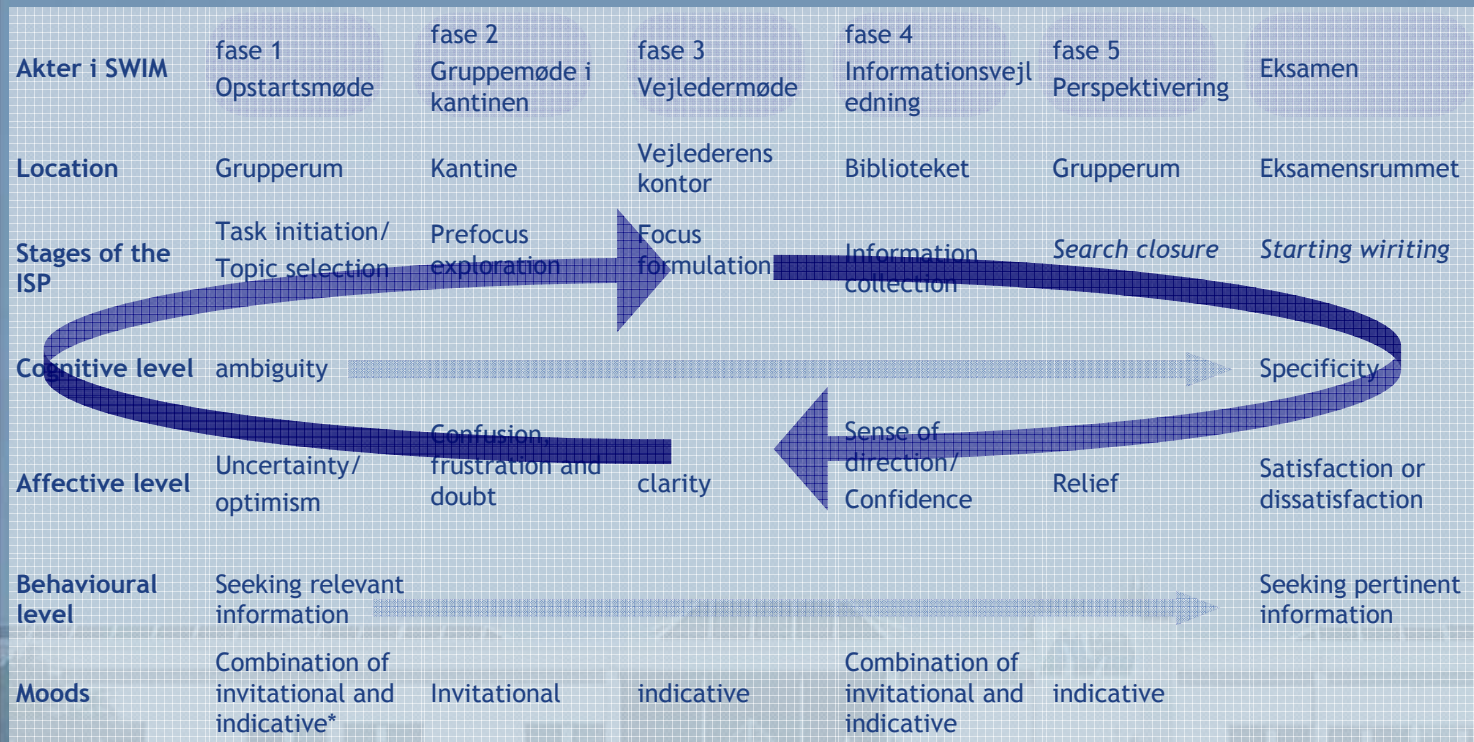


# Udviklingskoncept

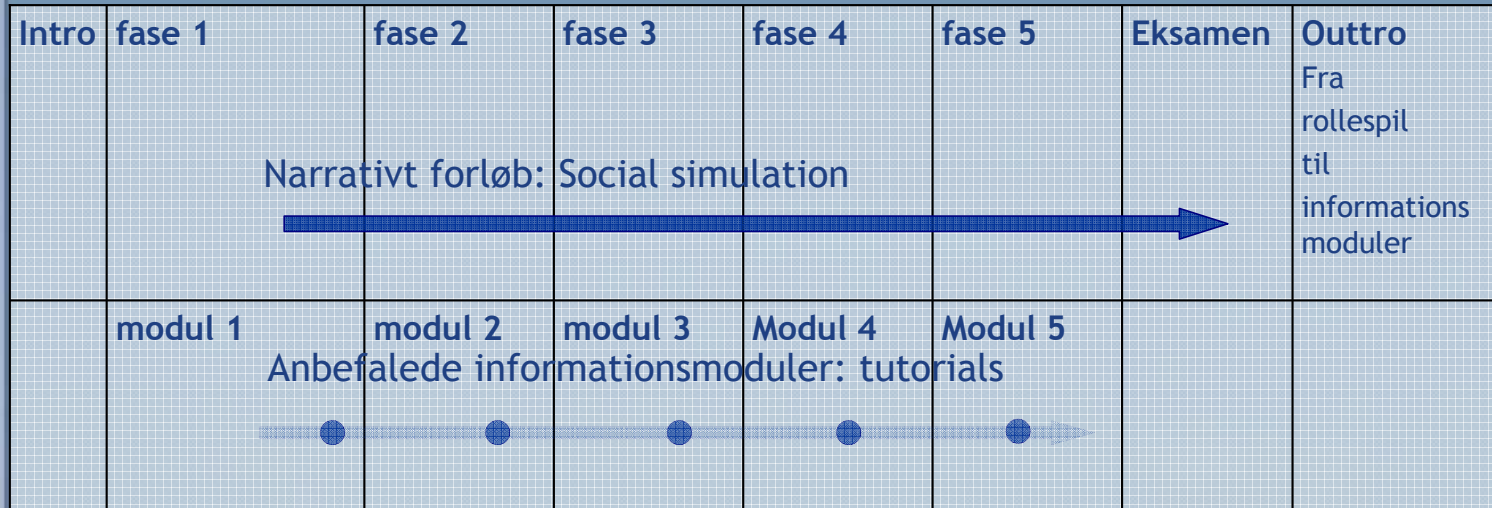
- Informationssøgning er en integreret del af læringsprocessen
- Informationsbegrebet er bredt
- Narrativt multimediesystem
- Hverdagslivet i en projektgruppe
- Indlevelse og engagement
  - Forskellige personligheder, kompetencer, og arbejdsmetoder
- Konflikter
- Humor, ironi og karikaturer



# Struktur og koncept



# SWIM Multimediesystem



## Indhold i Informationsmoduler

Din situation

Hvad er godt at gøre nu?

Hvilken type information kan jeg bruge?

Hvordan bruger jeg de relevante informationsressourcer?

# Informationsmoduler

## SWIM rollespil

- strategi og proces
- læring primært via refleksion

## Informationsmoduler

- teknik og færdigheder
- læring primært via instruktion



# Brugercentreret informationskompetence-udvikling med e-læring

- Fokus på brugerens situation
- Fokus på læring



# AUB's undervisning

## SWIM

- Proces - projektrelateret - søgestrategi

## Informationsressourcer

- Fagligt - studierelateret - søgefærdigheder



## SWIM og brugerne

- Via holdundervisning på AUB
- Via AUB's web
- Via holdundervisning på studierne
- Via fjernundervisning



# Pædagogiske overvejelser

## Et læringshierarki

Selvinitieret skabende læring inden for  
Leg, kunst, videnskab, håndværk osv.

Selvstændigt læringsarbejde inden for  
givne rammer

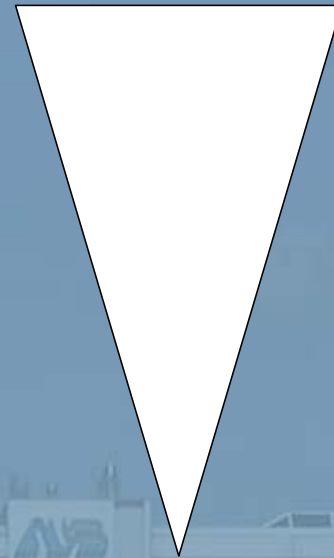
Skolelæring, instruktion

Programmeret læring

Klassisk betingning

Eget ansvar

Læring på  
højeste niveau



Udefra styret

Læring på  
laveste niveau

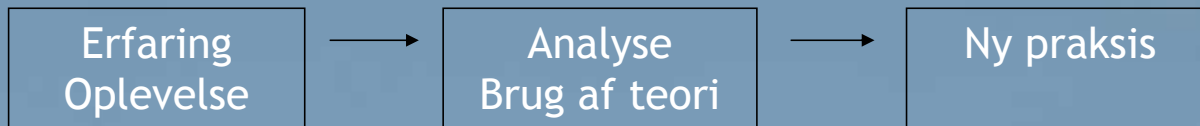
(Björgeren p. 259 in Hiim and Hippe's "Læring gennem oplevelse, forståelse og handling")

# Pædagogiske overvejelser

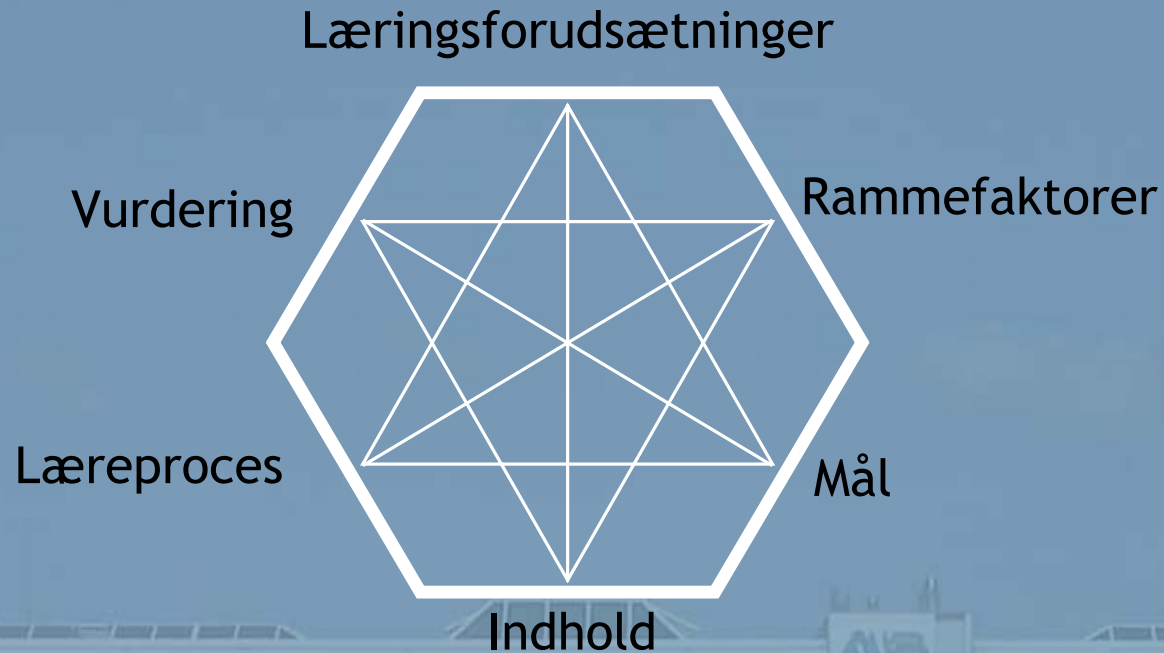
## Deduktiv undervisning



## Induktiv undervisning



# Pædagogiske overvejelser



Den didaktiske relationsmodel

Hiim and Hippe, Læring gennem oplevelse, forståelse og handling, p.81, 1996



2. Semester, erfaring med projekt- og gruppearbejde, blevet introduceret til AUB, har ikke arbejdet systematisk med informationsøgning, vil gerne lave et godt projekt og have det godt i gruppen, motiveret i forhold til projekt og grp.

### Læringsforudsætninger

Vurdering

Rammefaktorer

AUB - 3 timer  
1-2 info.vejledere.  
1-2 pc pr. gruppe.  
5-6 grp./25 personer.

Læreproces

Induktiv undervisning  
Deltageraktiv  
Erfaringsbaseret  
Refleksiv  
Gruppebaseret  
Lidt instruktion  
Vejledning

Mål

Udvikle holdning til værdien af informationsøgningssproces.

Indhold

SWIM rollespil  
SWIMs søgestrategi  
Problemformulering/  
emnebeskrivelse  
2-3 inf.ressourcer

Øge viden om søgemetode og informationsressourcer.  
Kendskab til færdigheder.

**SWIM undervisning**

# Holdundervisning med SWIM

- Spil
- Undervisning
- Vejledning



# 1. Lektion - spille SWIM

Præsentation af dagens indhold og formål

2-3 personer fra samme projektgruppe spiller SWIM

- For at sikre refleksion og diskussion.
- For at skabe et socialt rum for læring (gruppen).
- For at skabe grobund til at bearbejde:
  - deres holdning
  - øge deres viden
- Skabe fælles erfaringer at tale ud fra.
- Skabe interesse for informationssøgning og holde fast gennem:
  - identifikation
  - underholdning.

*Pause*

## 2. Lektion - undervisning

### Samtale

- Karakter - hvordan
- Erfaring med projektarbejde og inf.søgning.
- Diskussion

### Oversigtsmodel

- Gennemgang af inf.søgningsstrategi
- 3-4 relevante informationsressourcer i forhold til deres projektemne/-problemformuleringer.
- Inf. ressourcernes funktioner
- Søgefærdigheder
- Identifikation af gruppernes informationsbehov

*Pause*

# Overigtsmodel

	Fase 1	Fase 2	Fase 3	Fase 4	Fase 5
<b>Projektarbejde</b>	Møde i grupperum	Møde i kantinen	Møde med vejleder	På biblioteket	Afslutning af projekt
<b>Informations søgning</b>	Projektstart	Orientering	Fokusering	Uddybning	Perspektivering
<b>Strategi</b>	Brug den information du har	Skab overblik via "hurtig" information	Strukturer og kombiner din information	Understøt dit fokus med uddybende informations søgninger	Søg ud fra den viden du har nu
<b>Oplevelser Følelser</b>	Fra usikkerhed til optimisme	Forvirring, frustration og tvivl	Klarhed	Ved hvor vi skal hen	Lettelse
<b>Mere information</b>	Infomodul 1	Infomodul 2	Infomodul 3	Infomodul 4	Infomodul 5



## 3. Lektion -Vejledning

Projektgrupperne går i gang med én af opgaverne

- Projektsstart - brug den information du har. Orientering
- Skab overblik via "hurtig" information
- Fokusering - strukturer (og kombiner) din information
- Uddybning - understøt dit fokus med detaljerede informationssøgninger
- Perspektivering - søg ud fra den viden du har nu

Afslutning (sidste 15 min.)

- Evaluering og afrunding med gentagelse af dagens formål.



# SWIM i fjernundervisning - Uniengelsk

## Kursusindhold

- Problembaseret læring
- Projektmetodologi
- Informationssøgning

## Rammer

- 3 måneder - dec. - feb.
- 7 sessioner/emner
- Studiegrupper
- FirstClass konferencesystem



# Informationssøgning

- Uge 5 - Selvstudie
  - AUB's web og tutorials
- Weekendseminar - projektarbejde og inf.søgning I
  - Undervisning med SWIM rollespil
- Uge 6 - Selvstudie - projektarbejde og inf.søgning II
  - Infomodul 1 og 2 + øvelser
- Uge 8 - Selvstudie - problemformulering
  - Infomodul 3 + øvelser
- Uge 9 - Selvstudie - problemformulering
  - Infomodul 4 + øvelser



Aalborg University Library

# Spørgsmål



LANGAGERVEJ 2 • BOX 6200 • DK-9220 AALBORG ØST • TEL +45 96359400 • WWW.AUB.AUC.DK