



# **Pædagogik og læring**

**Mia Bech**

**Niels Jørgen Blåbjerg**

# Indholdsfortegnelse

1	Pædagogik og læring .....	2
1.1	Metodisk tilgang .....	2
1.2	Pædagogisk innovation.....	3
1.2.1	Valg af læringsteoretisk tilgangsvinkel .....	3
1.2.2	Konstruktivistisk tilgang .....	4
1.2.3	Læring .....	4
1.2.4	Viden og informationer.....	5
1.2.5	Forskellen mellem undervisning og læreprocesser .....	6
1.2.6	Læringsteoretiske og pædagogiske målsætninger i forhold til Mile.....	6
1.3	Læring og multimedier – Et praksis orienteret plan.....	7
1.3.1	Hjemlighed .....	7
1.3.2	Pædagogisk dramaturgi. ....	8
1.3.3	IT baserede undervisningsmidler .....	9
1.4	Information Literacy og pædagogik i et virtuelt læringsmiljø .....	9
2	Litteraturliste .....	11

# 1 Pædagogik og læring

Dette arbejdsrapport er udarbejdet som en del af forundersøgelsen i projekt Mile med det formål at undersøge læringsteorier og pædagogiske metoder, der kan virke som en hjælp til at opbygge et multimediebaseret undervisningsforløb. I den gennemgang, der følger, har vi selekteret mellem og udvalgt relevante dele af teorier i forhold til at opfylde den målsætning, der er indbygget i projekt Mile, at projektet skal skabe pædagogisk innovation på AUB.

## 1.1 Metodisk tilgang.

Metodologi betyder læren om de fremgangsmåder, man kan benytte, når der skal indsamles, bearbejdes og sammenfattes oplysninger. Man kan sige at metode er en systematisk måde at undersøge virkeligheden på. Metoden viser en vej, man kan gå, men er ikke nødvendigvis udtryk for den eneste eller den mest rigtige vej.

Et centralt spørgsmål at stille sig i forbindelse metode valg er: Hvilke teorier og dataindsamlingsmetoder er mest hensigtsmæssige for at få problemstillingen belyst? (Launsø og Rieper, 1997, p. 96) Således at man ikke - vanen tro - blot vælger de metoder, man kender, men overvejer hvad der i forhold til den konkrete problemstilling er det mest hensigtsmæssige.

I forhold til valg af den overordnede pædagogiske tilgang har vi valgt at tage udgangspunkt i den induktive metode, hvilket betyder "opdagelsens vej". Ib Andersen skriver om den induktive tilgang: "Induktive slutninger foretages, når man med udgangspunkt i en generel hændelse slutter sig til et princip (...) Her tages udgangspunkt i empirien for at slutte sig til en generel viden om teorien." (Andersen p.26) Denne fremgangsmåde er almindelig i eksplorative undersøgelser. Vi har valgt denne tilgang, fordi vi har en målsætning om, at vi skal være eksperimenterende og samtidig har vi en holdning til og ideer om hvilke elementer der skal indgå i Miles produkt, hvorigennem vi vil skabe pædagogisk innovation. Her mener vi, det kan være en hæmsko at lade teorien blive styrende, som det er tilfældet ved en deduktiv metode.

Den induktive tilgang betyder imidlertid ikke, at vi ikke vil lade os inspirere af og anvende teori, som vi løbende har gjort i forbindelse med læring og pædagogik. Men vi vil gøre det i en iterativ proces, således at teorien gradvist kommer på, og vi således sammenstykker vores egen pædagogiske tilgang i forbindelse med, at vi udvikler vores produkt.

Øvrige grunde til dette metodevalg begrundes i, at det felt vi opererer i er forholdsvis nyt og uudforsket, hvilket også er årsag til, at vi har valgt ikke udelukkende at basere os på den deduktive metode.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> I forhold til valg af metodisk tilgang skal den induktive tilgang overvejende ses i forhold til de pædagogiske valg. Vedrørende den læringsteoretiske tilgang har vi foretaget nogle valg.

## 1.2 Pædagogisk innovation

Et af udgangspunkterne for projekt Mile er at skabe pædagogisk innovation. I det følgende er det hensigten at forklare hvad vi forstår ved "pædagogisk innovation" og derefter beskrive hvilken læringsteoretisk betydning, det har for Mile projektets produkt.

Begrebet pædagogisk innovation åbner rent metodisk rum for en eksperimenterende tilgang.

I forhold til projekt Mile er vores forståelse af pædagogisk innovation:

- Vi lægger vægt på, at produktet opbygges på en sådan måde, at det befordrer, at den studerende aktivt deltager og selv kan inddrage og indhente informationer i en relevant læringssituation, herunder;
  - Etablering af et refleksivt læringsrum.
  - Skubbe til deres fornemmelse af tid.
  - Hypoteseafprøvning, dvs. at den studerende har en oplevelse af at forfølger egne spørgsmål/formål igennem et læringsforløb i et multimedieprodukt. At teknikken bliver gennemsigtig og træder i baggrunden.
- Der sættes fokus på informationssøgningsprocessen og etablering af rammer for, at den studerende lærer noget, mens han anvender vores produkt.
- At selve informationssøgningsprocessen bliver en integreret del af den studerendes læringsproces og således indgår som et element i livslang læring
- På længere sigt skal de studerende gerne kunne få gavn af undervisningen, således at det kan indgå som en ballast i deres erfaringsunivers. Det betyder, at de studerende bliver bedre til at finde, evaluere og anvende informationer og inddrage informationssøgningen i hele arbejdsprocessen, sådan at de til enhver tid stiller sig kritiske overfor de informationer de indhenter og ligeledes stiller sig kritiske overfor den metode de anvender til informationssøgningen.

Ovenstående forståelse af begrebet pædagogisk innovation munder ud i følgende overvejelser omkring de læringsmæssige rammer der skal være tilstede.

### 1.2.1 Valg af læringsteoretisk tilgangsvinkel

Indenfor læringsteoriene findes der forskellige opfattelser af hvordan begrebet læring kan forstås. En måde at skelne mellem teorierne er at skelne mellem produkt og proces. De teorier, der ser læring som et produkt, ser på læring som noget der skal give udbytte, hvorimod de procesorienterede læringsteorier ser på rutiner og organisering af viden samt på at indhente, skabe og gemme information. (Argyris og Schön p. 3, 1996)<sup>2</sup>

Vi har valgt at tage udgangspunkt i den procesorienterede tilgang til læring, hvor individet er i centrum for læring - et individ der rummer personlige forudsætninger og relationer, følelser og fortrængninger og som forholder sig aktivt til sin egen situation.

---

<sup>2</sup> Argyris og Schön er amerikanske forskere der arbejder med organisationsteori og læringsteori. De er nogle af grundlæggerne indenfor teorier om den lærende organisation.

## 1.2.2 Konstruktivistisk tilgang

De valgte teoretikere indskriver sig under en konstruktivistisk læringsforståelse. Den konstruktivistiske tilgang indebærer, at viden og læring betragtes som havende udspring i individets indre kompetencer og kun eksisterer i kraft af individet.

Konstruktivismens dominerende inspirationskilde er Jean Piaget. Ifølge Piaget sker læring som funktion af en persons interaktivitet med det eksterne miljø. Således konstruerer individet individuelt og kollektivt sin egen verden og billede af virkeligheden. Konstruktionen sker i vekselvirkning mellem aktiv og udadrettet handling og skabes gennem indre refleksioner, hvor egne og andres handlinger sættes i relation til den eksisterende virkelighedsopfattelse. Her findes ikke en objektiv sandhed, men kun en fortolkning af virkeligheden, som den er forstået i forhold til det enkelte individs mentale billeder. Dermed er den enkelte selv ansvarlig for konstruktion af sin viden. (Rasmussen 1996, p. 106)

## 1.2.3 Læring

Indenfor den procesorienterede læringsforståelse findes der igen forskellige definitioner og forståelser af læring, den der her tages udgangspunkt i lyder:

”Læring er en kontinuerlig proces, der bygger på erfaring.” (Kolb, 1984, p.38)<sup>3</sup>

Således indgår individet hele tiden i nye læreprocesser, hvorfor en eller anden form for læring/bearbejdning altid vil finde sted. Læringsprocessen er omfattet af stor kompleksitet, idet der ofte er tale om en omstrukturering af viden snarere end en supplerung. Det vil med andre ord sige, at vi allerede har en viden, når vi skal tilegne os en ny.

Brugerundervisningen, som AUB hidtil har valgt at benytte, har været karakteriseret af, at det er forsøgt at give de studerende en fornemmelse af hvilke ressourcer biblioteket kan stille til rådighed for deres studieforbøb suppleret med en introduktion til de rent søgetekniske begreber og fysiske rammer. Mile projektets produkt har til hensigt at øge de studerendes nysgerrighed og motivation for at tage selvstændigt ansvar for at undersøge de ressourcer, som er relevante i specifikke situationer hvor den studerende har et informationsbehov. Dette skal understøttes af produktet idet dette ved hjælp af en case skal præsentere vore informationsressourcer, på en sådan måde at produktets opbygning afspejler en konkret læringsituation, hvor der er taget hensyn til at projektarbejdet er en procesorienteret arbejds metode.

Der har hidtil ikke været anvendt multimedier i brugerundervisningen på AUB i særlig udstrakt grad. Indførslen og udbredelsen af nye teknologiske medier har indført nye muligheder for pædagogik og læring. Traditionelt har man i tilknytning til uddannelsesforløb lænet sig op ad, hvad Jørgen Bang beskriver ved:

”Hovedvægten i uddannelsesforløbet er blevet lagt på målelige størrelser som færdigheder, kompetencer, udbytte og teknik, mens de mere åbne som indsigt, forståelse, refleksion og kritik er blevet presset i baggrunden (...) resultatet har rangeret over processen!”

Han skriver videre:

”Dybest set er en sådan fokusering på kompetencer (færdigheder) frem for viden (forståelse) anti-intellektuel, idet praksis prioriteres over teori og al form for kritisk refleksion

---

<sup>3</sup> Egen oversættelse af definition.

negligeres. Med et negativt ladet udtryk omtaler lærings-pædagogerne det indlæringskoncept, som ligger bag kompetence indlæringen som en "tankpasser-pædagogik", idet undervisningen tilrettelægges ud fra en forestilling om at viden fyldes i hovedet på studerende på samme måde som man fylder benzin på en bil." (Bang, p. 23)

På nogle områder kan "tankpasserpædagogikken" være fristende at tilslutte sig, fordi den måske er nemmere at forstå, men læringsprocessen i sig selv er langt mere kompliceret og kompleks, idet der ofte er tale om en omstrukturering af individets viden, snarere end der er tale om en supplering (Kolb, p. 42, 1984). "Det betyder at vi allerede har en viden når vi skal tilegne os en ny. Den eksisterende viden er måske ufuldstændig eller forkert, men den er der og skal altså i indlæringen erstattes med en ny." (Bang p. 24) "Dette kræver, at der i indlæringsituationen etableres et reflektivt rum, hvor den studerende kan forhandle nye informationer på plads i forhold til den eksisterende viden. Den studerende skal bringes i en situation hvor hun igennem dialog med sig selv, med læreren og andre studerende producerer ny mening og producerer ny viden ved at integrere de nye informationer i den eksisterende viden." (Bang, p.24)

Læringsens reflektive rum har mange lighedspunkter med Brechts episke teater: "... vi ønsker aktive og engagerede studerende, som er parat til at forhandle nye informationer på plads til ny viden." (Bang, p.24)

#### **1.2.4 Viden og informationer**

Helt centralt for forståelsen af læreprocesser er en skelnen mellem information og viden. Informationer bliver først til viden gennem en aktiv bearbejdning i individets bevidsthed og en integration i dennes omverdensforståelse. (Bang p.24 )

Larsen (1998, p. 62) taler om, at der i forbindelse med den nye teknologi opstår et pædagogisk problem, og at dette problem kan løses ved, at forstå at der er forskel på viden og informationer. "Hvor informationer er håndgribelige objekter af lys eller lyd, der kan eksistere og opbevares uden for mennesker, er viden uhåndgribelig, subjektiv tilstand inde i mennesket. Viden kan derfor ikke komme ud af et menneske som viden. (...) Lærerne kan ikke direkte, dvs. uformidlet, give deres egen viden videre til eleverne, fordi denne viden altid er personlig, et før-sprogligt landskab af indsigt. For at disse videnslandskaber kan viderefremmes, må de formidles, dvs. oversættes til de alment definerede begreber som vores fælles sprog betjener sig af".<sup>4</sup>

Kernen i kommunikationsprocessen kan ses som den proces hvor personlig viden transformeres til et offentligt sprog med dets metaforer og andre kulturelt bestemte virkemidler. Efter den indledende transformation af viden til en verbalisering skal det lærende individ tilbagetransformere disse informationer gennem refleksion og aktiv bearbejdning til viden der herved skabes i det enkelte individ.

Traditionelt slutter den pædagogiske proces ved selve transformationen. Med inspiration fra Larsen (1998) vil vi lægge vægt på at den pædagogiske proces bør fremmes i retning af at de studerende får mulighed for at tilbagetransformere og reflektere over disse informationer og derved selv skabe en "landskab af viden" fremfor at huske (lagre) alle disse informationer.

---

<sup>4</sup> Der kan skelnes mellem tavs og kodificeret viden. Dette er et forhold vi undlader at uddybe, da vi ikke anser dette for afgørende i forhold til vores fokus på læringsituationer.

"Den pædagogiske proces set på denne sidste måde rummer derfor to transformationsprocesser: Lærerens indledende almengørende transformation og elevens afsluttende personliggende transformation. Fra viden til viden, men formidlet gennem den informative dimension. Det afgørende pædagogiske spørgsmål er derfor føres den pædagogiske proces igennem?" (Steen Larsen p. 64). I forhold til vores ståsted er det centralt at etablere rammerne for et refleksivt rum, hvilket muliggør at den pædagogiske proces gennemføres.

Således er det afgørende at forstå, at den sidste tilbageførende transformation kun kan foregå gennem den studerendes egen arbejdsindsats og erkendelse af ansvar for egen læring. I virkeligheden kan man således ikke lære noget; det man kan er at tilrettelægge omstændighederne på en sådan måde, at nogen kan lære sig noget.

Den skitserede transformation af viden til informationer tilbage til viden sker gennem kommunikation og refleksion, men vi gør opmærksom på at skitserede opstilling ovenfor kan forlede en til at tro at det er en lineær proces, men i praksis foregår dette som en iterativ proces.

En effektiv forbedring består derfor i at flytte så meget af undervisningen fra læreren til eleverne. Det er eleverne der skal udføre arbejdet.

"Viden er altid resultatet af en anstrengelse, en bevægelse, en proces, en rejse gennem et nyt landskab af indsigt, som det er nu, efter at have tilbagelagt den, føler sig lidt mere fortrolig med." (Larsen, 1998 p.99)

### **1.2.5 Forskellen mellem undervisning og læreprocesser**

"Undervisning og læring er to af hinanden uafhængige processer. Man kan udmærket undervise uden at eleverne lærer noget og eleverne kan udmærket lære noget uden at blive undervist." (Larsen, p. 122)

På spidsen siger Larsen: "Ved undervisning foregår aktiviteten fortrinsvist i underviserens hoved, men ved læreprocesserne foregår den i hovedet på eleverne". (Larsen, p. 122)

Steen Larsen skriver om IT som værktøj: "Selv om emner som søgning er vigtige problemstillinger i forbindelse med forståelse af de nye pædagogiske muligheder, er det ikke her det afgørende nye ligger. Umiddelbart kunne man fristes til den konklusion at de nye perspektiver ligger i den næsten grænseløse adgang til informationer, som IT giver mulighed for, men det vil være forkert. Elevernes adgang til enorme mængder er blot en kvantitativ forbedring, IT giver blot adgang til mange flere informationer, IT giver blot mulighed for at eleverne får meget mere af det samme. Det kvalitative spring som IT rummer mulighed for ligger i et andet forhold. For at forstå det må man forstå forskellen mellem undervisning og læreprocesser. Det kvalitative spring som IT rummer ligger i, at vi for første gang har mulighed for at skabe læreprocesser, hvor vi tidligere har været henvist til at undervise." (Larsen, 1998 p?)

### **1.2.6 Læringsteoretiske og pædagogiske målsætninger i forhold til Mile**

Vi har nu skitseret forskellen mellem viden og informationer og forskellen mellem undervisning og læring.

I forhold til læringsituationen er det vigtigt, at der etableres et refleksivt rum, hvor den studerende kan forhandle nye informationer på plads i forhold til gamle. Den studerende skal således bringes i en situation, hvor hun gennem dialog med sig selv, andre studerende eller vejlederen producerer ny mening og konstruerer ny viden ved at integrere de nye informationer i den eksisterende viden. Vi skal understøtte de studerendes læreprocesser og bidrage til deres udvikling. Derved kan vi være fødselshjælpere i forhold til at skabe bedre studerende og forskere.

## 1.3 Læring og multimedier – Et praksis orienteret plan

Efter de indledende teoretiske overvejelser vil vi nu gå til et mere konkret og praksis orienteret plan, hvor vi vil beskrive hvilke faktorer, man kan være opmærksom på i forhold til at opfylde betingelserne for at skabe pædagogiske rammer for læringsprocesserne.

”En væsentlig egenskab ved multimedier er, at budskaberne er udformet så brugeren kan håndplukke nogle og frasortere andre. Brugeren kan således vælge forskellige ruter gennem materialet. Læsningen og oplevelserne kan skræddersys til den enkeltes interesser og forhåndsviden. (Andresen og Sørensen, 1997, p. 89) Hver enkelt bruger ser kun det han eller hun vælger at se – i den ønskede rækkefølge.

”Et forløb indledes typisk ved at brugeren præsenteres for en oversigt over indholdet. Næste skridt er, at de vælger at arbejde med en del af indholdet. Valget styres af brugerens forudsætninger, interesser og ønske om oplevelser for informationer. Processen er kendetegnet ved udvælgelse og fordybelse.” (Andresen og Sørensen, 1997, p. 90)

For at et produkt skal kunne leve op til ovenstående, ser vi det som centralt, at det indeholder elementer af hjemlighed, kommunikation og dialog.

### 1.3.1 Hjemlighed

Til ITI seminar<sup>5</sup> talte Ellen Christiansen om begrebet hjemlighed i forhold til anvendelsen af IT. Hjemlighed defineres ved:

”At man føler sig hjemme med det man bruger.” (Hjemlighed er et kvalitetsmål og kommunikationstræning er midlet.)

Hjemlighed kommer af:

- Rytmask bevægelse: ”Hver ting til sin tid” (Eks. email, at du læser post mellem det og det tidspunkt og ikke hele tiden går ind og kigger hvad der er kommet, eller går ind i mailen hver gang klokken lyder.)
- At vide at ”man altid kan gøre det igen” (f.eks. at når man sætter sig til skærmen så springer den ikke i luften, hvis man gør sådan og sådan eller sletter alle data.)
- At man kender fortsættelsen (Dvs. at man har en fornemmelse af forudsigelighed i forbindelse med computeranvendelse.)

---

<sup>5</sup> Innovativ brug af IT i administration og organisation, ITI seminar - tirsdag den 27. april 1999, Aalborg Universitet. Lektor Ellen Christiansen, Institut for Kommunikation: IT i Universitets hverdag – et tilbageblik og en vision

Endvidere kan hjemlighed etableres ved:

- Anvendelse af materialet – det gør modstand eller er svært, men man finder ud af det. Man kan spørge øvrige studerende eller indgå i dialog med lærere eller eksperter. (Dialogværksteder - Learning Ressource Center)

Ligeledes må der etableres en fornemmelse af, at man er hjemme i teknologien. Retorikken i det virtuelle læringsmiljø spiller således en væsentlig rolle i forhold til at skabe dynamik og energi i læreprocessen.

(Ellen Kristiansen og Katrine Schumann publicerer en artikel her i efteråret som vi kan bruge som kildehenvisning)

Forholdene omkring hjemlighed, tryghed og forudsigelighed er ganske centrale. Men folk lærer forskelligt; det der er et godt læringsmiljø for en gruppe af brugere, f.eks. med momenter af tryghed, forudsigelighed, kan virke håbløst kedeligt og umotiverende på vores superbrugere. Et sådan faktum stiller krav til, at vi må tage udgangspunkt i folk, der hvor de er, og det betyder, at folk lynhurtigt skal kunne gå ind på deres eget niveau og selv skal kunne bestemme, hvad de præsenteres for.

Ud over det Ellen Kristiansen har påpeget, kan det ifølge Dirckinck-Holmfeld (1997, p. 82) fremhæves, at for mange valgmuligheder skaber usikkerhed og problemer. Dybest set skaber de angst hos de studerende i forhold til at investere sig selv fuldt ud i læreprocesserne.

### **1.3.2 Pædagogisk dramaturgi.**

Det vil sige et begreb om iscenesættelse som et grundelement i tilrettelæggelsen af læreprocesser (Dirckinck-Holmfeld p.77). Begrebet behandles her da det kan have betydning for tilrettelæggelse af læreprocesser i det produkt som projekt Mile skal udmunde i. Vi vil ikke lade dette begreb være styrende for opbygning, men lade os inspirere af dette i det omfang vi finder det hensigtsmæssigt.

”Med begrebet om pædagogisk dramaturgi flyttes fokus i læreprocessen fra den saglige formidling og kommunikation til, at læreprocesser er helhedsorienterede processer, som altid er motiveret af deltagernes følelsesmæssige engagement” (Dirckinck-Holmfeld, 1997, p. 78).

”Negative oplevelser og negativ energi kan blokere læreprocessen for den enkelte, mens en læreproces med gode oplevelser og positiv energi giver lyst og kræfter til at lære og mod på at turde” (Dirckinck-Holmfeld p.78).

”Målet for pædagogisk dramaturgi er således at skabe positive oplevelser og engagement som udgangspunkt for læreprocesser samt at udvikle den dramaturgiske selvbevidsthed i forbindelse med tilrettelæggelsen af læreprocesser. (Dirckinck-Holmfeld p.78)

De begreber, der er skitseret i det ovenstående, betragter vi som et redskab, der kan anvendes til opbygning af et læringsrum i produktet. Det vil sige, der kan anvendes termer fra teaterverdenen, hvorved det tilstræbes at de studerende aktivt indlever sig i en problembaseret læreproces på samme måde som man indlever sig i at se et skuespil.

### 1.3.3 IT baserede undervisningsmidler

Anvendelsen af IT som redskab i forbindelse med læringsprocesser kan begrundes i, at den studerende motiveres igennem en fornemmelse af at være den styrende/aktive part i læringsforløbet, under forudsætning af, at multimedieproduktet er opbygget på en sådan måde, at man aldrig støder mod produktets egne grænser.

"Deltagerne kan vælge forskellige veje gennem materialet. Indholdets enkelte dele er forbundet som byer på et landkort, hvor man som læser selv kan vælge sin rute gennem materialet. Man kan selektere og fordybe sig i dette ud fra ønsker om oplevelser og informationer og forhåndskendskab til indholdet. Skærmlæsningen bliver herved differentieret, hvert enkel bruger ser primært det vedkommende vælger at se – i den ønskede rækkefølge. Interaktionen organiseres ikke af mediet men af brugeren.

De non-linære fortælleformer giver endvidere mulighed for at opbygge virtuelle miljøer. Til grund herfor kan ligge en rumlig metafor, hvor man under interaktionen med stoffet kan klikke sig ind i forskellige rum eller bygninger, fx et bibliotek." (Andresen p. 84)

## 1.4 Information Literacy og pædagogik i et virtuelt læringsmiljø

I det ovenstående har vi valgt at afdække temaer omkring læring og pædagogik. Formålet med dette er at undersøge nye pædagogiske metoder, der kan være relevante at inddrage i et undervisningsforløb, som bygger på Information Literacy begrebet og vores forståelse af pædagogisk innovation forstået på den måde, at undervisningen skal gøre de studerende aktive i en læringsproces de selv er ansvarlige for.

Vi har valgt at fokusere på en konstruktivistisk og procesorienteret tilgang til læringsbegrebet med fokus på det enkelte individ. Indenfor denne ramme er det opfattelsen, at det lærende individ selv skaber en forståelse og ny viden igennem refleksion af nye informationer i forhold til den eksisterende viden, individet er i besiddelse af.

Dette betyder, at vi er klar over, at den studerende selv skal være i centrum for læringsprocessen – og have ansvaret for denne. Dette kan sættes i forhold til Information Literacy begrebet, der overlapper med livslang læring. Her er det centralt at det enkelte individ selv stiller spørgsmål ved de arbejdsmetoder, kvalifikationer og kompetencer det er i besiddelse af og hvorvidt disse er tilstrækkelige i forhold til løsning af konkrete problemer. Det vil sige at individet enten individuelt eller i samspil med andre evaluerer de arbejdsprocesser/-metoder der anvendes.

Information Literacy begrebet, som vi ser det, er i god overensstemmelse med den konstruktivistiske tilgang, hvorfor det heller ikke er tilfældigt, at vi har valgt at arbejde med denne. Vi finder det naturligt at anvende en pædagogisk tilgang, der benytter sig af en problemorienteret og projektbaseret metode. Kombineret med nye medier er det vores opfattelse at denne metode kan øge interaktionsformer med undervisningsmateriale og evt. dialog med andre (studerende eller vejleder) og forhåbentlig virke mere motiverende end traditionelle undervisningsformer. Det er vores målsætning at skabe et produkt, der skal etablere rammerne for, at den studerende kan indgå i en læringsproces og samtidig skal vi selv samle erfaringer med dette til fremtidige projekter.

Et succeskriterie for Miles produkt er dels at de studerende igennem læringsprocessen skal blive bedre til at definere et informationsproblem, indhente information, anvende information, evaluere information og evaluere hele den proces der foregår i tilknytning hertil. Denne sidste del er en vigtig faktor at gøre de studerende bevidste omkring idet de derved selv stiller sig kritiske overfor den læreproces de indgår i. Samtidig er det nødvendigt at de studerende foretager en holdningsændring til denne del af et studieforløb, således at selve informationsindhentnings-delen bliver anset som en integreret del af uddannelsesforløbet og det at gå på universitetet og det at lære at producere metodisk funderede forskningsresultater.

## 2 Litteraturliste

Alrø, Helle m.fl.: "Organisationsudvikling gennem dialog." Aalborg Universitetsforlag og Institut for Kommunikation. 1996.

Alrø, Helle. Kristiansen, Marianne: "Personlig kommunikation og mundtlig formidling." Aalborg Universitetsforlag, 1993.

Andersen, Ib: "Valg af organisationssociologisk metode." Samfundslitteratur, 1990.

Andresen, B. Bent: "Fleksibel læring for voksne." Forlaget System. 1999.

Argyris, Chris. Schön, Donald A: Organizational Learning 2. -Theory, method and practice." Addison Wesley Publishing Company. 1996.

Danielsen, Oluf: "Læring og multimedier" Aalborg universitetsforlag, 1997.

Fibiger, Bo: "Design af multimedier" Aalborg Universitetsforlag, 1997.

Hermansen, Mads: "Læringens Univers - Pædagogik til tiden." Forlaget Klim. 1996.

Kolb, David: "Experimental learning - Experience as the source of learning and development. Prentice Hall. 1984.

Kristiansen Ellen: "Hjemlighed gennem kommunikationstræning." (Fortcoming)

Larsen, Steen: "It og nye læreprocesser" Eget forlag. 1998.

Launsø og Rieper: "Forskning om og med mennesker," Nyt Nordisk Forlag 1997.

Moxnes Paul: "Læring og ressursutvikling i arbejdsmiljøet - Pedagogisk Arbeidslivspsykologi I Forskning og Praksis. Forlag Paul Moxnes. 1981.

Nielsen, Frede: "Pædagogisk teori og praksis" Borgen, 1995.

Rasmussen, Jens: "Socialisering og læring - I det refleksivt moderne." Unge pædagoger. 1996.

Svendsen, Poul og Kjerulf, Stig: "Pædagogiske teorier. Billesø og Baltzer, 1987.