

## **SWIM – biblioteksundervisning på en ny måde**

### **I november 2001 fik Aalborg Universitetsbibliotek bevilget penge af Danmarks Elektroniske Forskningsbibliotek til at udvikle et multimedieundervisningsprogram.**

Formålet med programmet er at øge de studerendes informationskompetence ved hjælp af nye medier. Det færdige program hedder SWIM og er nu tilgængeligt for alle via Aalborg Universitetsbiblioteks hjemmeside.

SWIM er en forkortelse for **S**treaming **W**ebbased **I**nformation **M**odules. Programmet består af to dele; et rollespil baseret på interaktive videoklip og fem instruktionsmoduler, der relaterer til rollespillet. Programmet kan som titlen antyder anvendes via Internettet.

Da midlerne blev bevilget, koncentrerede det forberedende udviklingsarbejde sig om følgende hovedpunkter:

- Hvordan vil vi vælge at opfatte informationskompetence?
- Hvad skal de studerende lære – hvad er relevant/mest relevant?
- Hvordan kan indholdet præsenteres, så de studerende finder det interessant og lærerigt?
- Hvilken opbygning/struktur skal der til, hvis ovenstående temaer skal tilgodeses?
- Hvilke pædagogiske overvejelser skal der ligge til grund for programmet?

Kompetence defineres ifølge Politikens Store Fremmedordbog som: "Faglig og saglig indsigt og kunnen på et bestemt område", og informationskompetence må derfor være en faglig, saglig indsigt og kunnen i forhold til information og det at kunne finde information.

Man kunne jo stille spørgsmålet: Hvorfor er det overhovedet nødvendigt for vores studerende at være informationskompetente? Svaret på det spørgsmål findes i det omgivende samfund. Værdien af viden og evnen til at etablere ny viden er og vil være en efterspurgt egenskab. Det skyldes, at vi gennem de senere år har skabt et accelererede samfund, hvor kravet til omstilling og evnen til at påtage sig nye arbejdsopgaver er en nødvendighed for at kunne klare sig i konkurrencen både individuelt og kollektivt. Arbejdskraft uddannet på universiteter og lignende forventes måske

især at have denne evne til at lære nyt, som kan anvendes til at bringe virksomheden eller institutionen videre.

Kodeordet i denne sammenhæng er livslang læring. Vi har valgt at anskue det således, at hvis en person skal kunne indgå i et livslangt læringsforløb, skal personen besidde evnen til at lære at lære og være i stand til at finde relevant information, som personen kan forstå og omdanne til viden. Det leder os hen imod, at individers læreprocesser bør understøttes med en form for informationskompetence, der ikke kun drejer sig om boolske operatører, databaser, biblioteksbrug, klassifikations-systemer og lignende.

En informationskompetent person vil i vores opfattelse derfor være en person, der besidder en "faglig og saglig indsigt og kunnen" i forhold til informations søgeprocessen, og den informationskompetente person vil opfatte informations søgeprocessen som en naturlig del af den læreproces, man er i gang med.

På baggrund af dette har det primære mål med SWIM været at give de studerende en overordnet metode eller strategi til at finde information i forhold den læreproces, de er i gang med i forbindelse med opgaveskrivning (udarbejdelse af projekter).

Med afsæt i vores opfattelse af begrebet informationskompetence, har vi skullet finde en måde, hvorpå det relative tunge stof kunne gøres interessant og vedkommende og måske endda lidt morsomt.

Løsningen på dette har været at tage udgangspunkt i de studerendes egen hverdag og de problemer, der kan opstå med læring og informationsøgning, og bygge et interaktivt rollespil op omkring dette.

For at lave en troværdig historie med et godt fundament for læring har vi ladet os inspirere af bøgerne:

*Seeking Meaning – a process approach to library and information services* af Carol C. kuhlhau, 1993, som er brugt til at belyse informations søgeprocessen og de følelser, der er forbundet med de forskellige faser i informations søgeprocessen

og

*Det lærende samfund – hyperkompleksitet og viden* af Lars Qvortrup, 2001, som er brugt til at holde styr på gruppemedlemmernes personprofiler og tilhørende læringsmæssige kompetencer.

Rollespillet handler om en gruppe på fire studerende, der skal lave et projekt sammen.

## Artikel fra tidsskriftet: Uddannelsesbibliotekaren, 4. årgang juni 2003

Rollespillet består af fem akter og en eksamen. De fem akter afspejler henholdsvis nogle vigtige faser og aktiviteter i projektarbejdet og informations søgeprocessen, og eksamen er feedback på, hvordan man har klaret sig gennem rollespillet.

Lad os som eksempel se på andet akt i SWIM, hvor projektgruppen holder sit andet gruppemøde:

Gruppeaktivitet Idéfase  
– orientering i problemfeltet

Følelser i denne fase  
Forvirring, frustration og tvivl

Informationssøgeprocessen  
Find let tilgængeligt materiale der kan give overblik

På gruppemødet diskuteres, hvilken type information, der kan bringe gruppen videre, og da de dominerende følelser i denne fase er forvirring, frustration og tvivl, skærpes tonen gennem dette akt. I aktet foreslås tre forskellige strategier fra gruppemedlemmerne, hvoraf det rigtige svar er at finde noget lettilgængeligt materiale, der kan give idéer og overblik over de problemstillinger, der arbejdes med.

Hvem af gruppemedlemmerne vil så foreslå den rigtige løsning/strategi? Lad os kigge på Anna, Thor og Mettes personprofiler.

### Anna

Anna er en forsigtig og grundig pige. Hun er meget god til at gennemføre rutineagtigt arbejde, og hun har slidt sig til en række kvalifikationer. Anna er god til at lære gennem undervisning. Hun finder altid en løsning på problemerne, men det er ikke nødvendigvis den bedste og den hurtigste. Hendes grundighed afspejler sig i den måde, hvorpå hun søger information. Hun vil gerne have det hele, og hun er ikke særlig god til at vælge fra.

### Mette

Mette kan godt fremstå dominerende og skrap, men er egentlig en rar person. Hun er meget fokuseret på at nå bestemte mål, og hun er god til at anvende en metode til at komme frem til en løsning. Mette er god til omdanne information til ny viden, hun er med andre ord i stand til at lære at lære. Når Mette søger information, er hun fokuseret på at finde det rigtige, det hun lige står og mangler – og helst i fart.

### Thor

Thor er udfarende, charmerende og kan virke lidt ustruktureret og "lallet". Thor er god til at tænke kreativt. Hans styrke ligger i den problemorienterede del, og Thor er i stand til at koble forskellige teorier og lave nye løsningsmodeller. Han kan reflektere over det

at lære at lære. Thor søger information ud fra lyst og interesse, det vil sige, at han ofte søger mere eller mindre ustruktureret, og det kan også være lidt tilfældigt, hvad han finder interessant og dermed brugbart.

Her er det vigtigt at lægge mærke til at Anna, Thor og Mette er let karikerede personer, som man kun kan identificere sig delvist med, da de ellers som personer kan være en belastning for programmet, og dermed være en barriere for den læring, der bør foregå i forbindelse med programmet.

Lad os springe tilbage til andet akt. Thors kompetencer og personlige karakter vil bevirke, at det vil være ham, der foreslår den mest hensigtsmæssige strategi. Hans problemorienterede tilgang og kreativitet vil være gode egenskaber i den idéfase, gruppen befinder sig i. Thor foreslår at søge på nettet og evt. lede efter avisartikler i nogle online arkiver, hvilket er troværdigt i forhold til den informations søgningsadfærd, der lagt i hans personprofil.

I de andre akter i SWIM-programmet er det andre kompetencer, der vil være de bedste at anvende, og det gruppemedlem, der har de bedste kompetencer i denne situation, foreslår den mest hensigtsmæssige løsning. På denne måde etableres der en sammenhæng mellem aktiviteter, læringsmæssige kompetencer og informationskompetence. De dramatiske elementer tilføres historien på baggrund af de konflikter, der opstår som følge af personernes karakterer og kompetencer, og kombineret med de følelser, der "generelt" er kendetegnende for de enkelte faser ifølge Kuhlthaus undersøgelser.

Hvor vil man så lære noget ved at spille rollespillet? Svaret findes igen i programmets opbygning og struktur.

Når man spiller rollespillet, er man en aktiv medspiller/aktør, og i projektforløbet sættes gruppen i en række dilemmaer, som vedrører informations søgeprocessen i forhold til den læreproces, som den gennemgår som gruppe.

Da der altid er uenighed om, hvilken strategi, der er den mest fornuftige, er man som medspiller den, der vælger at støtte enten Thor, Mette eller Anna. Dette valg er altid afgørende for, hvordan rollespillet udvikler sig. Det betyder, at man som medspiller er nødt til lege med, og dermed bliver man mere eller mindre opslugt af historien.

I programmet forsøger gruppemedlemmerne hele tiden at overtale aktøren til at følge deres personlige strategi. Det medfører, at man i spillet er nødt til at reflektere over de forskellige argumenter, og det er den refleksion gennem programmet, der giver forståelse for informationsprocessen i forhold til lære- og skriveprocessen. De strategier, man har valgt at følge gennem programmet

## **Artikel fra tidsskriftet: Uddannelsesbibliotekaren, 4. årgang juni 2003**

samles i eksamensaktet. Her får man feedback på, hvorfor det var de rigtige eller forkerte strategier, der blev anvendt. Grunden til, at vi har valgt denne fremgangsmåde, er, at det er lige vigtigt at vide, hvorfor der blev valgt en rigtig strategi som en forkert. Den feedback, man får til eksamen, vil så give anledning til refleksion over det samlede forløb.

Efter at have gennemgået eksamensdelen, er man færdig med selve rollespillet, og man får nu tilbudt at lære mere om de forskellige faser i SWIM-programmet ved at anvende fem informationsmoduler. Modulerne er lavet som en slags "How to do" manualer. Titlerne på modulerne er:

### **Modul 1**

Projektstart - brug den information du har.

### **Modul 2**

Orientering - skab overblik via "hurtig" information.

### **Modul 3**

Fokusering - strukturer og kombinér din information.

### **Modul 4**

Uddybning - understøt dit fokus med detaljerede søgninger.

### **Modul 5**

Perspektivering - søg ud fra den viden du har nu.

Det vil sige, hvis man f.eks. har klaret sig dårligt i andet akt (Gruppemødet) – eller blot gerne vil lære hvordan, man kan finde relevant information - kan man vælge at gennemgå modul 2 "Orientering - skab overblik via "hurtig" information". På denne måde understøttes handlingen i rollespillet med et informationsmodul, der giver konkrete idéer til, hvordan man kommer videre. Såfremt brugeren kun ønsker at bruge informationsmodulerne, er der mulighed for at vælge disse via hjemmesiden – uden at gennemgå rollespillet først.

### **Anvendelse**

Programmet er oprindeligt tænkt som et "just in time" uddannelses tilbud via Aalborg Universitetsbiblioteks og andre forskningsbibliotekers hjemmesider. Det vil stadigvæk være en af programmets styrker, men der er også andre muligheder. I april måned har vi brugt programmet i klasseundervisningen, hvor de studerende har spillet rollespillet to og to. Det har betydet, at de studerende har haft mulighed for at diskutere de forskellige valg, og dermed har de reflekteret over problemstillingerne sammen. Efterfølgende har programmet indhold så været genstand for diskussion mellem underviser og studerende, og det har fungeret godt.

Vi står nu overfor at indsamle flere erfaringer med programmet både som e-læringsprogram for enkeltpersoner og som en del af klasseundervisning af studerende. Så de næste måneder bliver spændende med hensyn til erfaringer, nye input med videre.

### **Interessante links**

Aalborg Universitetsbiblioteks hjemmeside:  
<http://www.aub.auc.dk>

SWIM-projektets egen hjemmeside  
<http://www.swiminfo.dk>

### **Litteratur**

Carol C. kuhlthau, *Seeking Meaning – a process approach to library and information services*, 1993.

Lars Qvortrup, *Det lærende samfund – hyperkompleksitet og viden*, 2001.