

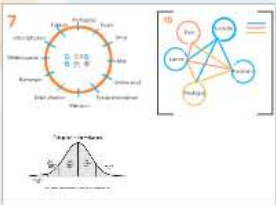
# Virtuelt design

Tid: Skema, 45 min = 1 time, frikvarter  
 Normering: 1:28; 2:28;1:17; 0:17



3 Kontekster = Sociale designs [[Praksis]-fællesskaber]

11 Dekontekstualiseret teknologi



12 Transport - et designproblem  
 Behov & betingelser aflest direkte i designet

Designvalg giver afledte behov/betingelser

13 Sociale situationer - et designproblem  
 Eksempel: boldspil

Behov: Kappesstrid & leg  
 Betingelser: Bane, hold, bold, udstyr, regler...

17 Klasseværelser (socialt lærings design)  
 Optimering?

16

19  
 Lærerelev udvælgelse  
 Produktion? Hvilket produkt? Hvilke udvælgelse?  
 Worden - på tværs af materielstøt?



20  
 Behov? Betingelser? Variable?  
 Læringsdesign?  
 Hvor mange feedback medbringinger du?

15 Sociale situationer - et designproblem

1 2 3  
 Jai Alai  
 Pato  
 Variens magt - medbring en fodbold

# Virtuelt design

Tid: Skema, 45 min = 1 time, frikvarter  
 Normering: 1:28; 2:28; 1:17; 0:17



3 Kontekster = Sociale designs [[Praksis]-fællesskaber]

11 Dekontekstualiseret teknologi



12 **Transport - et designproblem**  
 Behov & betingelser afløst direkte i designet.

Designvalg giver afledte behov/betingelser

13 **Sociale situationer - et designproblem**  
 Eksempel: boldspil

Behov: Kappedrid & leg  
 Betingelser: Bane, hold, bold, udstyr, regler...

17 **Klasseværelser (socialt lærings design)**

Optimering?

19 Lærerelev udvælgelse  
 Produktivitet? Hvad produceres? Hvad skabes?  
 Hvordan - på tværs af materiefelter?



20 Behov? Betingelser? Variable?

Læringsdesign?

Hvor mange faddiske mødninger skal

15

15 **Sociale situationer - et designproblem**

1 Lærerelev udvælgelse  
 2 Lærerelev udvælgelse  
 3 Lærerelev udvælgelse

Jai Alai  
 Pato

Vanens magt - medbring en fodbold

**Herbert A. Simon:**

“

**Alle der udarbejder handlingsforløb rettet mod at ændre tingenes tilstand fra en **eksisterede** situation til en **foretrukken** er designer.**

....

**Design, forstået på den måde, er **kernen i alt professionelt arbejde**; det er det første kendetegn der adskiller professionerne fra videnskaberne."**

**(Herbert A. Simon, The Sciences of the Artificial, 1969) Frit oversat**

2

## Problem



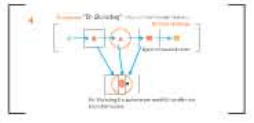
## Teknologi



= ?

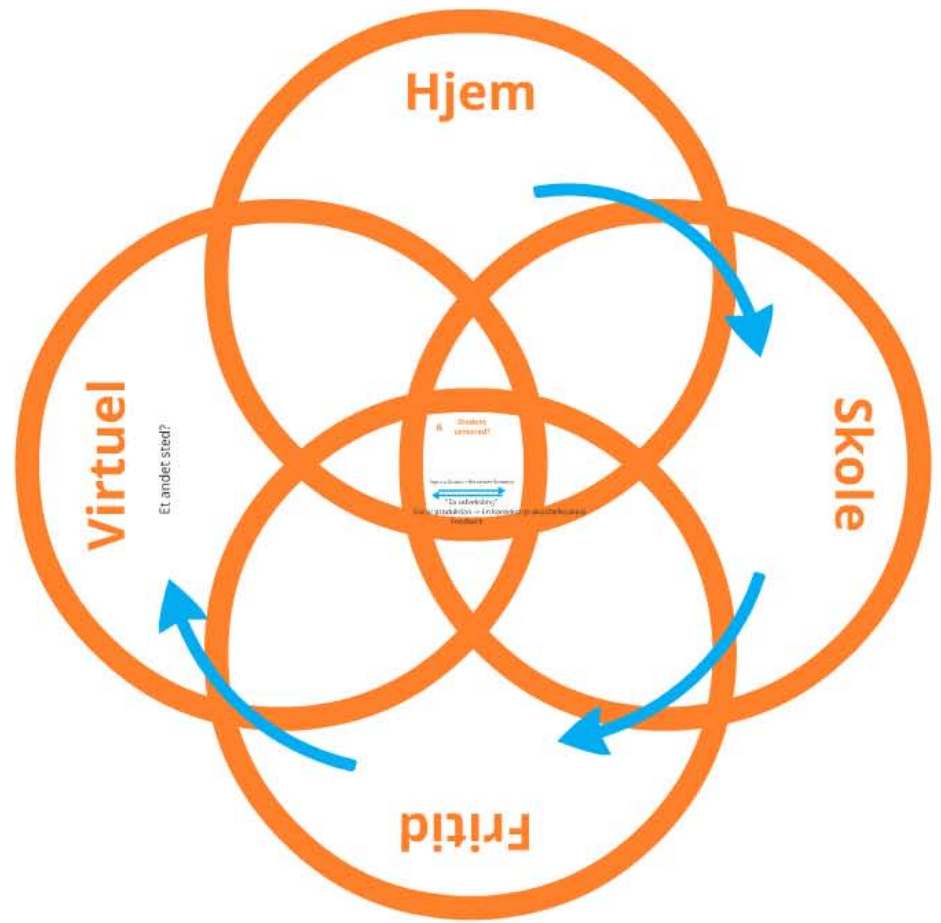
Teknologi er social før den er teknisk

# 3 Kontekster = Sociale designs



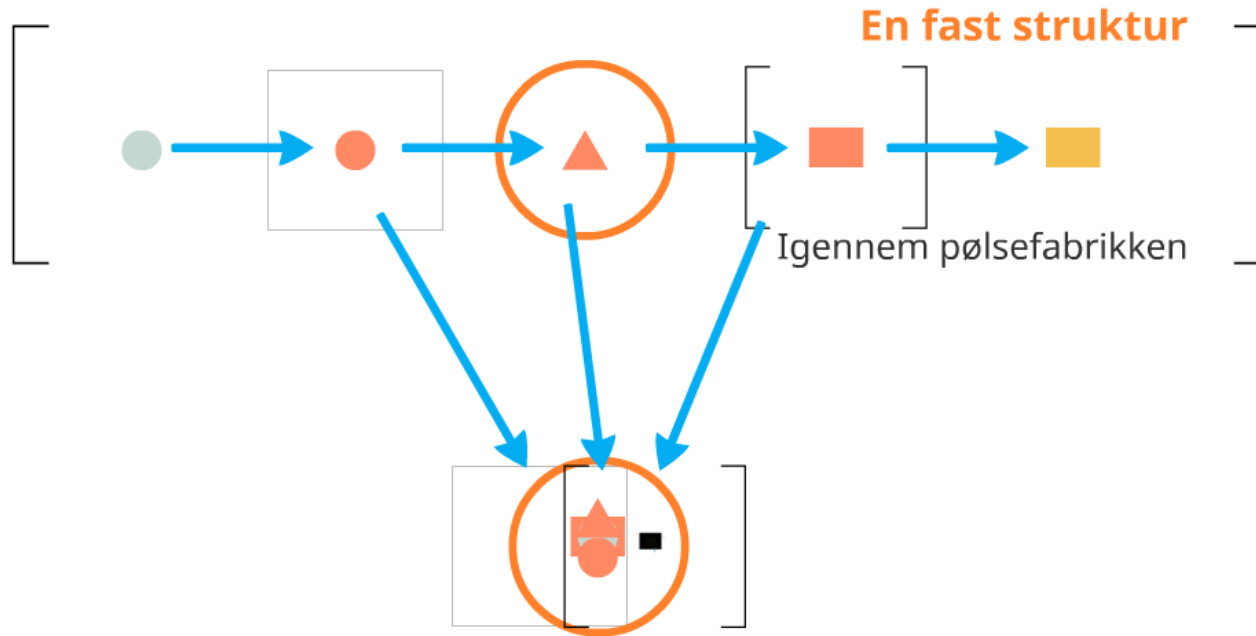
11

Dekontekstualiseret teknologi



4

En kontekst: "En Skoledag" - ("Kursus"/"Time"/"Forløb"/"Skoleår")



En Skoledag fra pølsens perspektiv handler om transformation.



YouTube

6

## Student centered?



Input x Output = En verden/kontekst



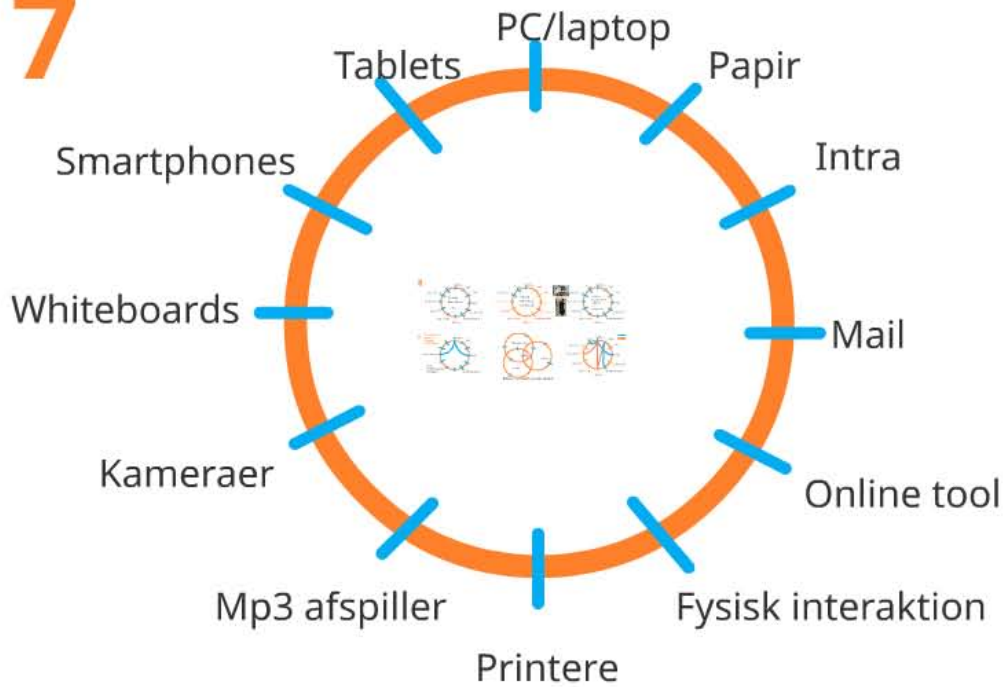
"En udveksling"

Social produktion -> En kontekst (praksisfæl

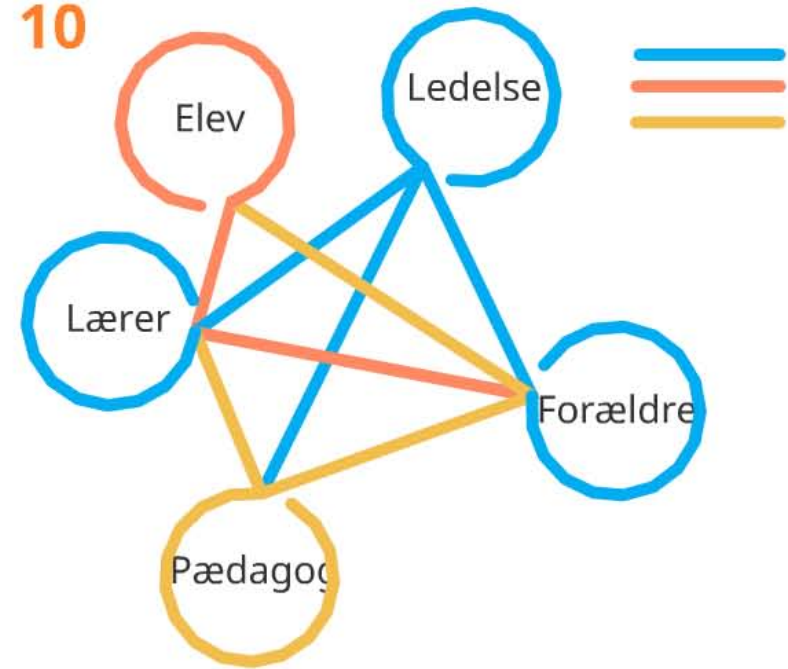
Feedback



7



10

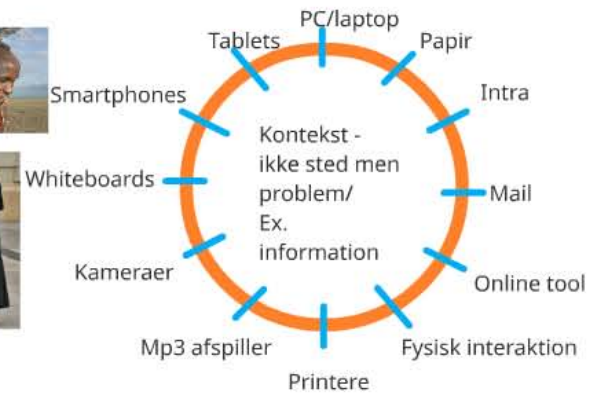
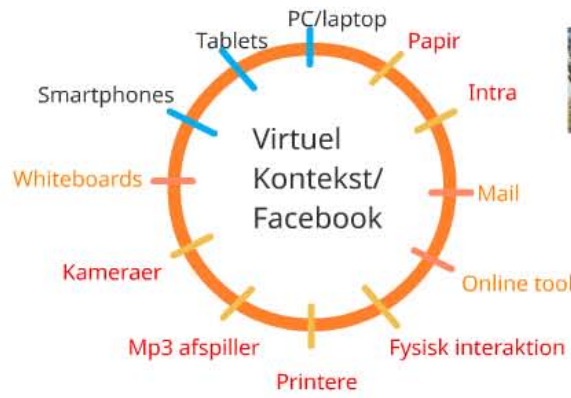
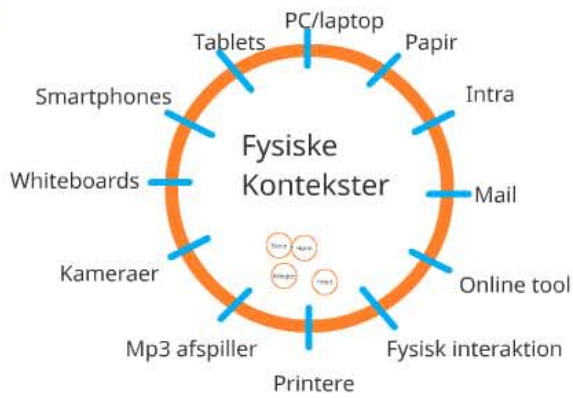


Categories of Innovativeness\*



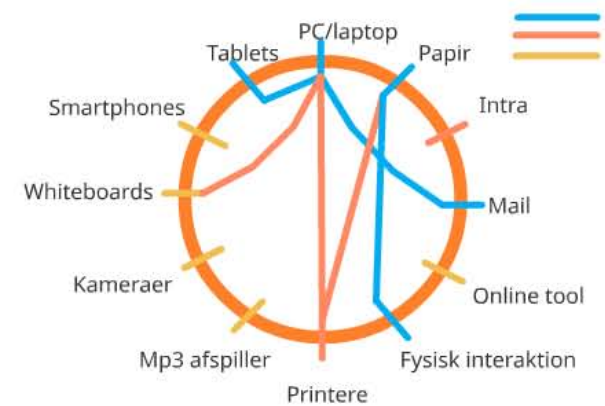
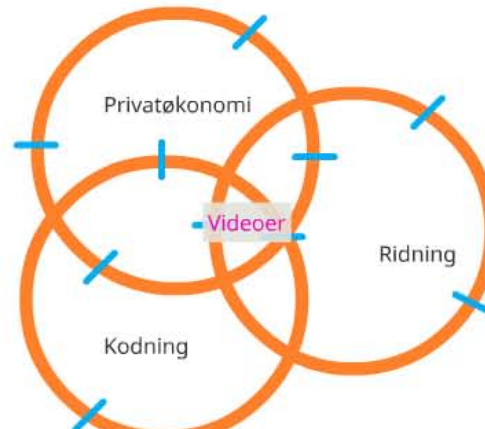
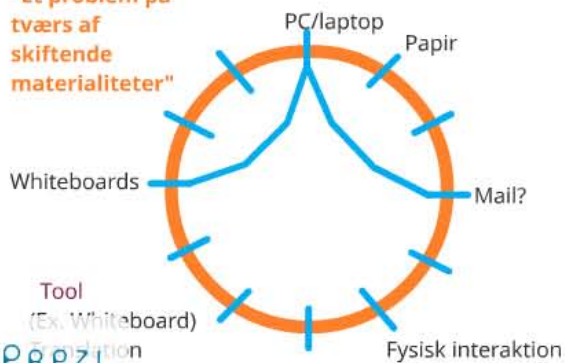
\*From E.M. Rogers, Diffusion of Innovations, 4th edition (New York: The Free Press, 1995)

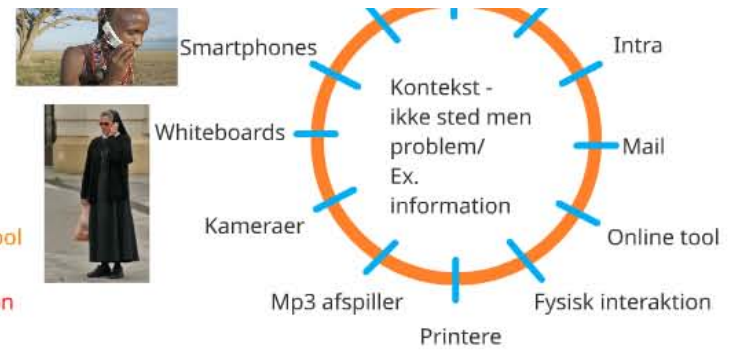
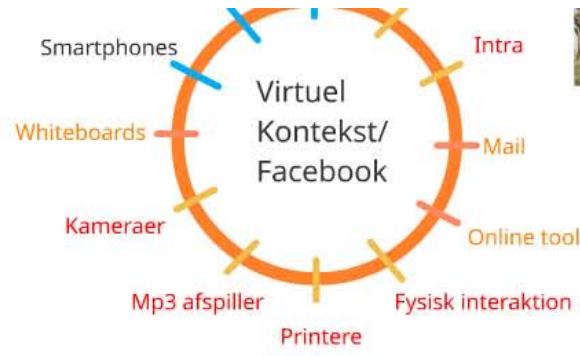
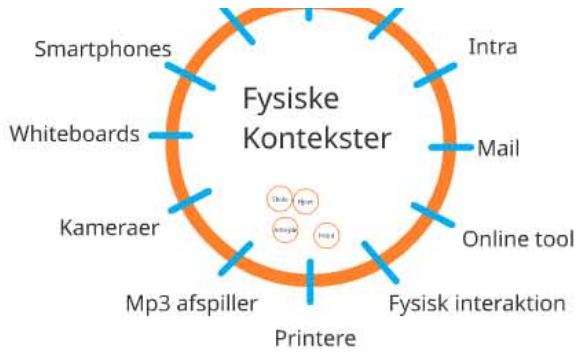
8



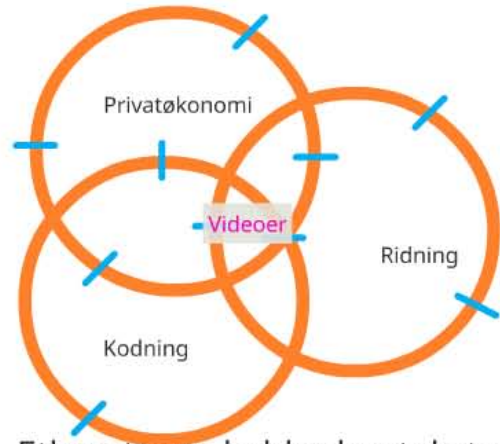
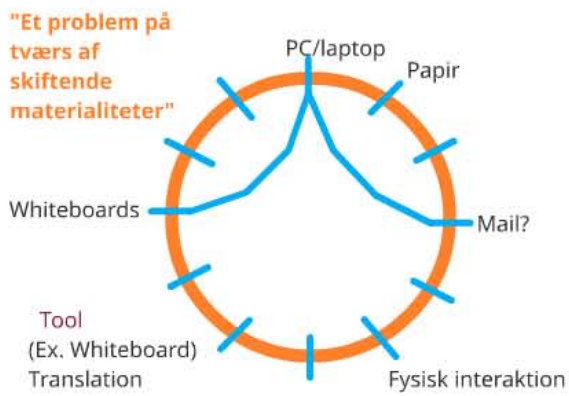
9

"Et problem på tværs af skiftende materialiteter"

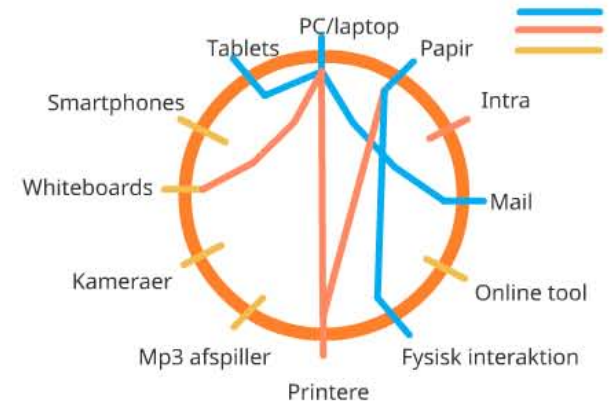




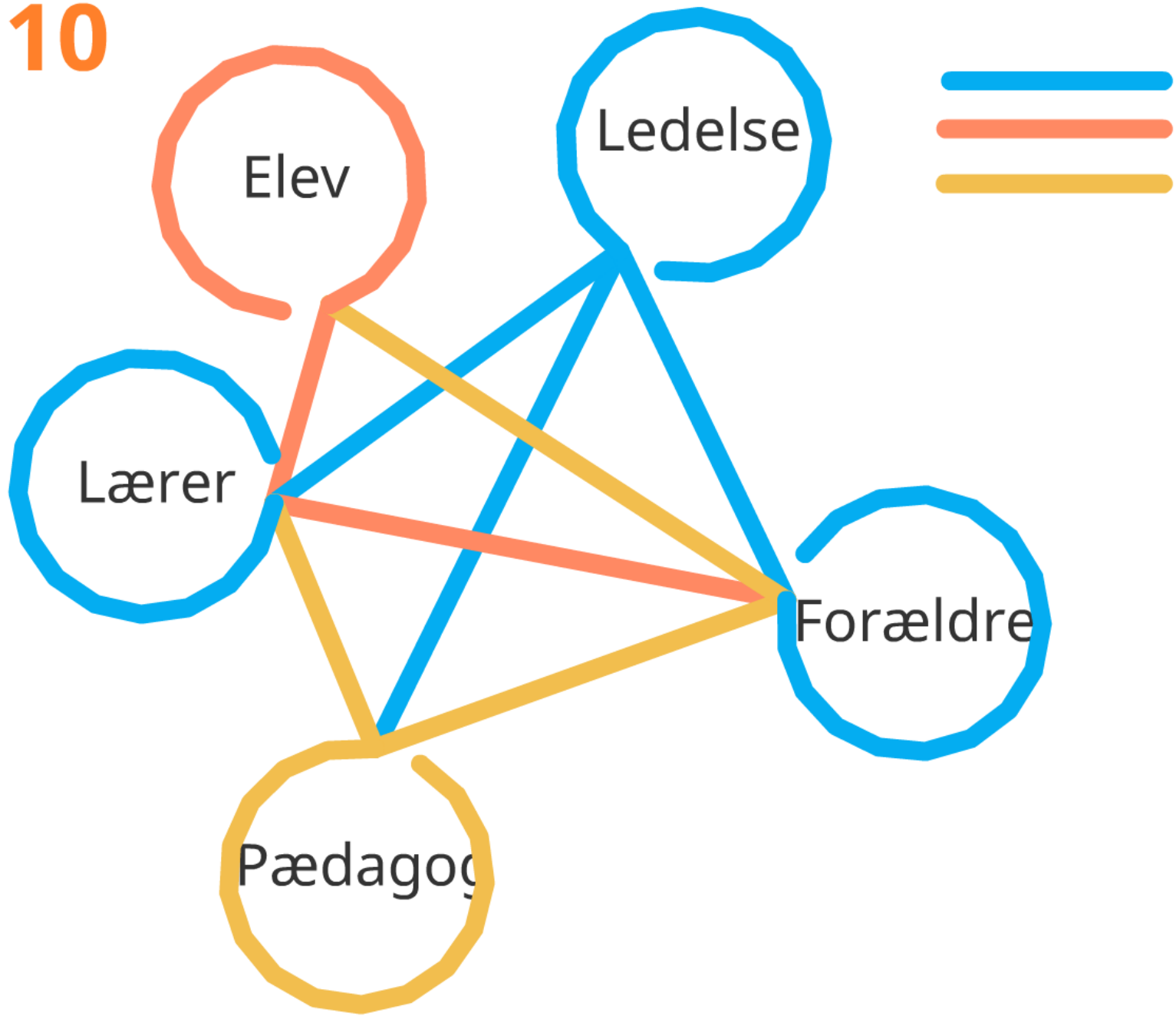
9 "Et problem på tværs af skiftende materialiteter"



Ethvert rum kobler kontekster



10



# 11

## Dekontekstualiseret teknologi



# 12 Transport - et designproblem

## Behov & betingelser aflæst direkte i designet

Betingelser: Aerodynamik



Fart

Komfort



Behov:Godsplads



Økonomi



Adaptabilitet



Passagerplads



Energivenlighed



# 3 Sociale situationer - et designproblem

Eksempel: boldspil



Behov: Kappedstrid & leg

Betingelser: Bane, hold, bold, udstyr, regler...

# 14



Næringsbehov

Behov



Næringsindhold i kost  
Pris på mad

Betingelser



Mængde kost

Variabel

Optimering - Pris på diæt

3.orden - Variation i betingelser & behov = Design som innovation

2.orden - Variation i variable = Design som optimering

1.orden - Samme betingelser = Design som udsmykning



# Sociale situationer - et designproblem



3.orden - Variation i betingelser & behov = Design som innovation

2.orden - Variation i variable = Design som optimering

1.orden - Samme betingelser = Design som udsmykning

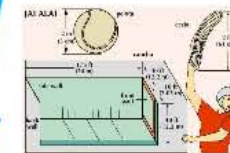
1



Vanens magt - medbring en fodbold

3

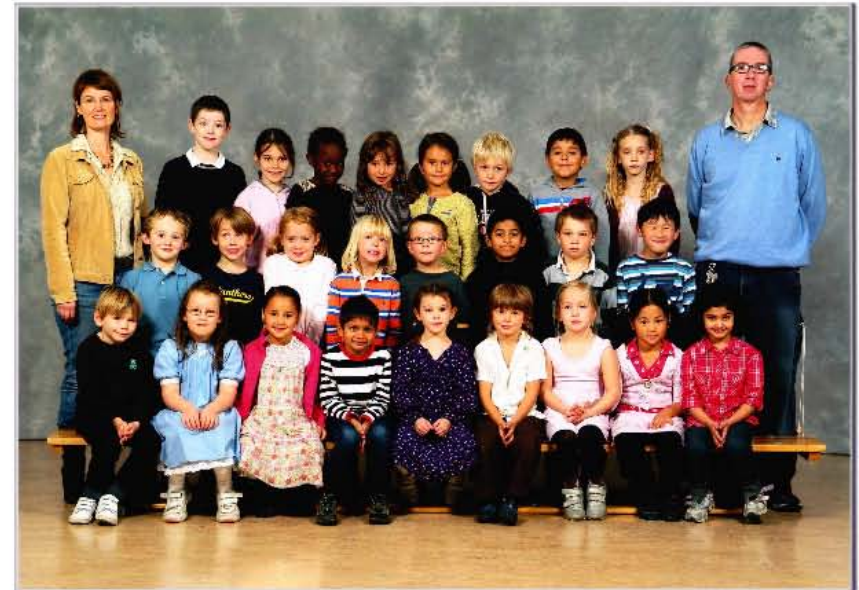
Jai Alai



Pato



# 16



"Husker du vor skoletid? Klassebilleder i 100 år"

En klasse er et socialt lærings design

# 7 Klasseværelser (socialt lærings design)



Optimering?



Ikke blot fysiske rum og værktøjer, men stilladserede udvekslinger (produktioner)

# 16



"Husker du vor skoletid? Klassebilleder i 100 år"

En klasse er et socialt lærings design

# 19

Lærer-elev

Produktion

Hvad produ

Hvad udvek

Hvordan - p

materialitet

# 20

Behov? Betingelser? Variable?

3.orden - Variation i betingelser & behov = Design som innovation

2.orden - Variation i variable = Design som optimering

1.orden - Samme betingelser = Design som udsmykning

20

Behov? Betingelser? Variable?

3.orden - Variation i betingelser & behov = Design som innovation

2.orden - Variation i variable = Design som optimering

1.orden - Samme betingelser = Design som udsmykning

Læringsdesign?



Hvor mange fodbolde medbringer du?