



SEEDS

SEEDS RECOMMENDATIONS DANSK OVERSÆTTELSE

ANBEFALINGER FOR TEKNOLOGIBRUG OG
UDVIKLING MED PÆDAGOGISK PERSONALE OG
UDVIKLERE



ANBEFALINGER FOR TEKNOLOGIBRUG OG UDVIKLING MED PÆDAGOGISK PERSONALE OG UDVIKLERE

I disse anbefalinger vil vi gerne reflektere over vores designproces og komme med anbefalinger til, hvordan man udvikler teknologier til og sammen med børn og børnehavepædagoger. Forskningen foreslår forskellige måder at involvere fremtidige brugere af teknologi i designprocesser. I dette tilfælde både børn og Børnehavepædagoger.

Vi involverede begge grupper som såkaldte “informanter”, og de deltog i designprocessen på forskellige tidspunkter, de var dog ikke så meget involveret som designere. Dette blev gjort ved fælles designsessioner i børnehaven, i et FabLab og på universitetet, hvilket førte til en fælles forståelse af hinandens miljøer, potentialer, ønsker og behov. Idéer blev bragt på banen, nogle blev skrottet, mens andre blev arbejdet videre med.

Ikke desto mindre bør designere definere mål for hver aktivitet, tænke over hvornår de har brug for input, og hvilke ressourcer der er til rådighed. Så den første anbefaling er at involvere fremtidige brugere i designprocessen på forskellige tidspunkter og i alle arbejds- og læringsmiljøer og i den sammenhæng huske på at der vil være gevinster og udfordringer og at man skal balancere udbytte og omkostninger. Dette kan være svært, men gavnligt, i forhold til at få produktet til at passe til målgruppen (e).

Derudover har vi afprøvet konceptet med digitale transformationer på Fröbel og Montessori-inspirerede materialer. Det vil sige hvor børn lærer, mens de leger med fysiske objekter, der inkorporerer mere abstrakte begreber eller design af genstande fra den virkelige verden. For også at kunne støtte disse pædagogiske principper i den digitale verden, vores næste anbefaling er at trække på etablerede pædagogiske principper og tilføje interaktiv teknologi og programmering for at kunne for at kunne give det eksisterende materialer yderligere værdi – og ikke mindst tilrådes det at involvere lærere i designprocesserne, da de også har viden om materialer passende til både tema og børn.

Da disse principper er rettet mod konstruktionssæt for børn, kan de ikke nødvendigvis anvendes for enhver teknologi for børn. Uanset, vil vi i kontekst af SEEDS projektet og ud fra vores erfaringer fremhæve nogle af dem, og desuden præsentere hvordan de kan anvendes når man følger de første to anbefalinger (se nedenfor).

Ligeledes, da designet blev implementeret i et Fablab, vil vi opfordre til at dele ideer og videre udvikling af hvad der er blevet designet indtil videre.





Til sidst vil henvise til ti principper, der er gode at følge, når man designer en digitalt Toolbox til børn. Ligesom vi vil tilskynde til deling af ideer og videreudvikling af det, der hidtil er designet.

Vi har samlet de 10 principper i tre hovedanbefalinger om, hvordan man designer teknologi til og sammen med børn og pædagoger:

1. Involver fremtidige brugere i designprocessen på forskellige tidspunkter og i alle arbejds- og læringsmiljøer, der bør inkludere:

- At man gentager processerne igen og igen og deler resultaterne
- At man giver børn og pædagoger det, de ønsker, f.eks. ved at observere (og diskutere) ønsker og behov
- At man understøtter mange forskellige stilarter, ligeledes ved at observere forskellige ønsker og behov og at man giver mulighed for at afprøve mange forskellige måder at bruge det på
- At der opfindes ting som man også selv gerne vil have
- At man bygger på børn og pædagogers idéer

2. Træk på etablerede pædagogiske principper og tilføj teknologi, der inkluderer:

- At man designer for designere og tilbyder et godt udgangspunkt for arbejdet
- Nemme måder at komme i gang med teknologien på og forskellige måder at bruge den på
- At man bruger simpel teknologi og holder fokus på idéerne

3. Tilskynd til deling af ideer og videreudvikling, som (igen) inkluderer:

- At man gentager processerne og deler nye ideer.
- At man opfinder ting man gerne selv vil have.
- At involvere flere pædagoger, børn og andre fremtidige brugere og dermed skabe en mere forskelligartet udvikling og derigennem nå ud til flere mennesker.

SEEDS Toolboksen kan ses som et udgangspunkt for at arbejde kreativt med teknologi i daginstitutioner. Da det er baseret på ideen om åbne ressourcer, der skal bruges, tilpasses og deles videre, vil vi gerne invitere fremtidige designere til både at følge anbefalingerne og videreudvikle nye dele til SEEDS-Toolboksen og dele dem andre.



CONTACT

PROJECT WEBSITE

www.seeds-project.eu

PROJECT MANAGER

Daycare Department, Vejle Municipality

Skolegade 1, 7100 Vejle, Denmark

Website: www.vejle.dk



vejle
KOMMUNE

PROJECT PARTNERS

