

Brugerdreven innovation af digitale læremidler

Generel projektbeskrivelse (7200 anslag)

Baggrund

De seneste årtier er der investeret en del ressourcer i at fremme brugen af digitale læremidler og læringsressourcer i folkeskolen. It-infrastrukturen er blevet udbygget. Lærernes digitale kompetenceudvikling er blevet sikret med de pædagogiske it-kørekort. Nye E-tjenester bliver jævnlige udbudt. Og i perioden 2004-07 gennemførte regeringen en ambitiøs satsning, programmet It i Folkeskolen (ITIF), der bl.a. gav forlagene mulighed for at søge midler til at udvikle digitale læremidler, samtidig med at kommunerne kunne søge om midler til computere til alle elever i 3. klasse og til at implementere it-strategier på alle niveauer fra klasserummet til kommunens overordnede indsats.

På trods af den massive indsats er lærebogen stadig den mest udbredte læremiddeltipe i folkeskolen, og forlagene melder samstemmigt om problemer med at få skabt et marked for digitale læremidler. Derfor vil vi med dette projekt udvikle nye forretningsmodeller og nye tilgang til markedet, der kan styrke det erhvervspolitiske sigte via brugerdreven innovation af digitale læremidler. Brugerne omfatter flere led og niveauer fra forlag til folkeskole. Projektet involverer således både elever, lærere, skolebibliotekarer, pædagogiske konsulenter, forskere og producenter i en niveauoverskridende innovationsproces, der kan synliggøre nye markedsmuligheder og "first mover"-fordele – både i et nationalt og et internationalt perspektiv.

Formål

Projektets formål er at udvikle og afprøve nye metoder til brugerdreven innovation af digitale læremidler – herunder:

- at gennemføre antropologiske feltstudier af elever, lærere, skolebibliotekarer og pædagogiske konsulents brug af digitale læremidler med henblik på at afdække brugernes erkendte og ikke-erkendte behov,
- at danne et innovationsnetværk, der kan fremme et systematisk samarbejde mellem forlagsbranche, distributører, aftagerfelt og forskningsfelt,
- at udvikle modelskitser til nye prototyper på digitale læremidler med henblik på "rapid prototyping" i workshops, dvs. hurtig afprøvning af modelskitser, der bruges til at artikulere ikke-erkendte behov,
- at udvikle markedsmuligheder og forretningsmodeller for brugerdreven innovation af fagligt valide, digitale læremidler.
- at sprede viden om metoder til brugerdreven innovation.

Metode

Projektets metodiske afsæt er en særlig skandinavisk model for brugerdreven innovation: "Participatory design", der adskiller sig fra andre former for brugerdreven innovation (fx Voice of Customer og Lead User) ved at inddrage brugergrupper i design- og udviklingsprocessen. Hensigten er, at feltarbejdet fortsættes i deltagende innovationsprocesser og oversættes til ny praksis. Med denne model har vi erfaring for, at vi dels kan beskrive praksis og innovationspotentiale hos brugerne, dels kan involvere brugerne og styrke deres artikulation gennem arbejdet med participatory-design og rapid prototyping. Prototyper er i denne sammenhæng langt fra at være et produkt, der er klar til markedsføring, men derimod skitsemodeller, der faciliterer processen og artikulationen af brugernes behov.

Faser og forløb

Projektet forløber over to år fra primo februar 2009 til primo februar 2011 og indeholder fem større aktivitetsfaser:

- 1. Vidensafklaring og undersøgelsesdesign:** Kortlægning af aktørernes aktuelle viden og eksisterende metoder til at inddrage slutbrugere i forbindelse med udvikling af læremidler. I forlængelse heraf udvikles et undersøgelsesdesign for fase 2.
- 2. Antropologisk undersøgelse:** Feltstudier gennemføres på 6 skoler og 6 Centre for Undervisningsmidler, hvor udvalgte lærere, elever, skolebibliotekarer og pædagogiske konsulenter brug af og vejledning i brug af læremidler følges og beskrives. Kontrolstudier gennemføres på 6 andre skoler.
- 3. Idé- og metodeudvikling:** På baggrund af fase 1 og 2 udvikles nye metoder til inddragelse af slutbrugere. Den antropologiske undersøgelse lægges til grund for en analyse, der skal generere ideer og sandsynliggøre nye markedsandele og designpotentialer.
- 4. Prototypetest:** De involverede forlag udarbejder på baggrund af den forudgående idéudvikling i innovationsnetværkene mock-ups eller koncepter for produktudvikling, der testes i innovationsnetværket i forbindelse med workshops og teknologimedierede aktionslæringsforløb. UNI-C bidrager med forslag til nye distributionsformer.
- 5. Vidensspredning:** Den indsamlede viden og metodeudvikling formidles løbende via netværk, elektronisk platform og eksperimentel web-TV, der spreder viden om feltstudierne.

Partnerskab

Projektets partnere har forskellige kernekompetencer og som følge heraf forskellige roller og ansvarsområder i projektet som beskrevet nedenfor:

Partner	Ansvarsområder	Rolle
Læremiddel.dk – Nationalt videncentret for læremidler (UC Syd, UC Sjælland og UC Lillebælt)	Alle faser: Projektledelse og projektstyring. Fase 1, 2, 3 og 5: vidensafklaring, undersøgelsesdesign, databehandling, metodeudvikling og vidensspredning	Læremiddel.dk har det gennemgående ansvar for projektets integritet, klasserumsforskning, validering af feltstudier, metodeudvikling, afrapportering og vidensspredning
SDU (forskningscentret KnowledgeLab)	Fase 3 og 4: Metodeudvikling og prototypetest	SDU bidrager med metodeudvikling, organiserer metodeseminarer og udvikler generisk viden om innovationsprocesser
DPU (forskningsprogrammet IT og medier i et læringsperspektiv)	Fase 2 og 3: Antropologiske undersøgelser	DPU bidrager med analyse, sparring og forskningsforankring af feltstudier og innovationsforløb
Forlag: Alinea, Dafolo og Mikro Værkstedet	Fase 3 og 4: Idéudvikling og udvikling af prototyper	Forlagene bidrager med viden om markedet og udvikler prototyper og læremiddelkoncepter til afprøvning – afhængigt af de antropologiske undersøgelser
UNI-C	Fase 3 og 4: Idéudvikling og modelskitser	UNI-C bidrager med modelskitser på innovation af IT-infrastruktur
Odense Kommune og Fredericia Kommune	Fase 3 og 4: Idéudvikling og test	Kommunerne bidrager med brugere (elever, lærere, skolebibliotekarer og pædagogiske konsulenter), der spiller en central rolle i forbindelse med idéudvikling og test

Rollefordelingen vidner om et tæt samarbejde, der kobler forsknings-, udviklings- og praksisviden. I forbindelse med de ekstensive feltstudier vil partnerne desuden involvere eksterne antropologiske konsulenter til at gennemføre en del af dataindsamlingen og den første databehandling.

Målsætning

Projektets målsætninger, der opfyldes i kraft af ovenstående aktiviteter, er:

- at udvikle, beskrive og formidle generiske metoder til brugerdreven innovation af digitale læremidler,
- at inddrage 6 skoler, 24 elever, 6 lærere, 6 skolebibliotekarer, 8 pædagogiske konsulenter i innovationsprocessen og 6 kontrolskoler,
- at etablere en elektronisk platform med web-TV, der giver producenter og brugere nem adgang til generisk viden om brugerdreven innovation af digitale læremidler,
- at kortlægge nye markedsmuligheder og designpotentiale,
- at udvikle og teste nye prototyper på digitale læremidler og forbedret it-infrastruktur,
- at demonstrere værdien af en interaktiv form for brugerdreven innovation på et område, der hidtil har været drevet af teknologi og enkeltstående lead users (lærere, der arbejder for forlag).

Projektplan (1000 anslag pr. felt)

Hovedaktivitet	Forklaring	Tidsplan
1. Vidensafklaring og undersøgelsesdesign	Kortlægning af aktørernes aktuelle viden og eksisterende metoder til at inddrage slutbrugere i forbindelse med udvikling af læremidler. I forlængelse heraf udvikles et design for den antropologiske undersøgelse	1.2.2009 – 1.8.2009
1a. Kortlægning	Indsamling og analyse af forlagenes erfaringer med at inddrage slutbrugeres viden i innovationsprocessen (fx brugerpanel, lead users...)	1.2.2009 – 1.4.2009
1b. 2-dages introseminar for innovationsnetværket	Formålet med introseminaret er at bringe aktørerne sammen og genforhandle projektets formål i en dynamisk proces, der tager udgangspunkt i diversiteten og kompleksiteten i innovationsnetværkets behov. Med afsæt i eksisterende innovationsmetoder, vil der blive arbejdet med at udvikle projektets metoder	2.4.2009 – 3.4.2009
1c. Aktionslæringsforløb	Aktørernes respons på seminaret følges op af et aktionsforløb, der er styret af refleksionsmodeller, som skal støtte artikulationen af erkendte og ikke-erkendte behov	4.4.2009 – 20.4.2009
1.d Udarbejdelse af undersøgelsesdesign	Design for den antropologiske undersøgelse udarbejdes på baggrund af aktørernes respons og aktionslæringsforløb med fokus på brugernes differentierede behov. Undersøgelsens design præsenteres på et 1-dags seminar i innovationsnetværket	20.4.2009 – 1.8.2009
2. Antropologisk undersøgelse	Feltstudier gennemføres på 6 skoler og 6 Centre for Undervisningsmidler og 6 kontrolskoler, hvor udvalgte lærere, elever, skolebibliotekarer og pædagogiske konsulents brug af og vejledning i brug af læremidler følges og beskrives.	1.8.2009 – 1.11.2009
2a. Feltstudier på seks skoler	Gennemførelse af feltstudier på seks skoler med fokus på fire elever, en lærer og en skolebibliotekar per skole. Observationstid: 1 uge per skole, 6 uger i alt. De udvalgte slutbrugeres aktiviteter følges i skole og hjemme med henblik på at kortlægge brugen af digitale læremidler og læringsressourcer. Odense og Fredericia kommuner bidrager ved at udvælge slutbrugere ud fra en passende segmentering på kompetencer og teknologiparathed. Antropologiske konsulenter står for den antropologiske del af klasserumsforskning, logbog, videodokumentation og interviews, mens konsulenter og forskere fra Læremiddel.dk og DPU har ansvaret for den didaktiske del og	1.8.2009 – 9.10.2009

	projektet validitet	
2b. Feltstudier på seks Centre for Undervisningsmidler	Parallelt med feltstudier i skolen gennemføres feltstudier på 6 CFU'ere, hvor 6 pædagogiske konsulenters arbejde følges 2 dage per CFU. Observationstid: 2 dage per CFU, 12 dage i alt	1.8.2009 – 9.10.2009
2c. Feltstudier på seks kontrolskoler	Parallelt med de seks feltstudier på skoler, der er knyttet til innovationsnetværket, gennemføres feltstudier på seks andre skoler. Af hensyn til kontrol af empiri og sammenlignende analyse involverer disse feltstudier skoler fra Køge og Kolding Kommune. Parallelundersøgelsen vil blive designet og gennemført af Læremiddel.dk med henblik på at etablere et kontrastperspektiv: et fokus på brugen af web 2,0 som alternativ til forlagsproducerede læremidler. Observationstid 12 dage.	1.2.2009 – 1.11.2009
2.d Undersøgelserapport og første databehandling	Antropologiske konsulenter har ansvaret for en første bearbejdning af data og afrapportering, der kan fungere som evidens for den videre proces	9.10.2009 – 1.11.2009
3. Idé- og metodeudvikling	På baggrund af fase 1 og 2 udvikles nye metoder til inddragelse af slutbrugere. Den antropologiske undersøgelse lægges til grund for en analyse, der kan generere ideer og sandsynliggøre nye markedsandele og designpotentialer	1.11.2009 – 1.6.2010
3a. Analyse og anden databehandling	Læremiddel.dk har ansvaret for anden behandling af empiriske data, der har til hensigt at tydeliggøre brugernes erkendte og ikke-erkendte behov og i forlængelse heraf designpotentialer og mulige markedsandele. Analysen bliver artikuleret og distribueret til innovationsnetværket sammen med antropologernes rapport	1.11.2009 – 15.1.2010
3b. Metodeudvikling	KnowledgeLab har ansvaret for udvikling af generiske metoder til brugerdriven innovation af digitale læremidler, der præsenteres på et metodeudviklingsseminar i innovationsnetværket, hvor feltstudier og metodeudvikling diskuteres	1.12.2009 – 1.2.2010
3c. Delprojektrapport og tredje databehandling	Aktørerne i netværket responderer på seminaret ud fra nye refleksionsmodeller, der er udarbejdet med basis i den antropologiske undersøgelse. Læremiddel.dk har ansvaret for at sammenfatte respons, input fra seminar og analyserne af data i en samlet delrapport for projektet, der distribueres til netværket	1.2.2010 – 1.5.2010
3d. Innovationsfase	Alle aktører orienterer sig i delrapporten med henblik på udvikling af designpotentialer for digitale læremidler. På et 3-dages udviklingsseminar arbejdes der med at artikulere og ekspliciterer brugernes behov og formulere scenariemodeller for digitale læremidler og for udvikling af infrastruktur og organisation. Læremiddel.dk har ansvaret for at opsamle seminarets input og den efterfølgende respons i en revideret rapport	1.5.2010 – 15.6.2010
4. Prototypetest	De involverede forlag udarbejder på baggrund af den forudgående idéudvikling i innovationsnetværkene mock-ups, modelskitser og/eller nye koncepter for produktudvikling, der testes i innovationsnetværket i forbindelse med workshops og teknologimedierede aktionslæringsforløb. UNI-C tilrettelægger en workshop for hele innovationsnetværket, hvor nye idéer til modeller for distribution og organisation afprøves.	15.6.2010 – 1.10.2010
4a. Udvikling af prototyper	De involverede forlag og UNI-C udarbejder mock-ups, modelskitser eller nye læremidelskoncepter – afhængigt af de antropologiske undersøgelser	15.6.2010 – 15.9.2010
4b. Testning af prototyper	Gennemførelse af en række éndagsworkshops, hvor prototyper og koncepter testes i en dynamisk proces, en	15.9.2010 – 25.9.2010

	form for teknologimedieret aktionslæring, hvor erkendte og ikke-erkendte behov artikuleres gennem mødet med nye prototyper og koncepter. KnowledgeLab har ansvaret for testningen	
4c. Færdig rapport	Prototypetestningen udgør sidste element i den samlede participatory-design-proces. På baggrund heraf færdiggør Læremiddel.dk en slutrapport, der ligger til grund for den videre vidensspredning	
5. Vidensspredning og projektstyring	Den indsamlede viden og metodeudvikling formidles løbende via netværk, digital platform og distribution af bearbejdet videomateriale fra feltstudierne. Læremiddel.dk har ansvaret for systematisk vidensspredning og den projektledelse og projektstyring, der sikrer projektets validitet	1.2.2009 – 1.2.2011
5a. Formidlingsplan	Første trin i projektet bliver at udarbejde en detaljeret formidlingsplan, der sikrer systematisk vidensspredning	1.2.2009 – 1.3.2009
5b. Styregruppe	Der etableres en styregruppe, hvor der deltager en repræsentant for hver af de 11 parter. Styregruppen mødes fast hver 3. måned i projektførløbet	1.2.2009 – 1.2.2011
5c. Projektregnskab	Læremiddel.dk har ansvaret for at aflevere det årlige projektregnskab og det afsluttende projektregnskab i overensstemmelse retningslinjerne for Program for Brugerdreven Innovation	1.2.2009 – 1.2.2011
5d Afsluttende konference	Projektet afsluttes med en konference, der henvender sig til forlagsbranchen og de forskellige brugergrupper	1.6.2009 – 1.2.2011

Tildelingskriterier

Udgangspunkt i brugernes behov (2000 anslag)

Projektets participationsmetode er særligt velegnet til at sikre udgangspunktet i brugernes behov. Metoden udvikles via en systematisk inddragelse af brugerne, der kombinerer forskellige tilgange til at kortlægge og artikulere brugernes behov (antropologisk dokumentation, teknologimedieret aktionslæring m.m.) ud fra følgende principper:

- at innovation primært ses som udvikling af en praksis, ikke som udvikling af et teknisk artefakt,
- at brugerne skal opleve nye idéer og prototyper for at overskride deres egen praksis,
- at afdækning af praksis og afprøvning af prototyper dokumenteres og indgår i udviklingsprocessen,
- at brugere, udviklere og forskere etablerer et udviklingsfællesskab,
- at erhvervsfremmesigtede styrkes gennem systematisk arbejde med modeller for implementering og markedsgørelse, hvor brugernes aktive feedback spiller en afgørende rolle.

Projektet involverer forskellige typer af brugere i innovationsnetværket:

- 1. Definition af brugerne:** Projektets primære brugere er lærere og elever i folkeskolen, og dets sekundære brugere er skolebibliotekarer og pædagogiske konsulenter. Målet er ikke at udpege lead users, men derimod at få en spredning i brugernes didaktiske profil, så vi kan afdække diversiteten af behov og barrierer.
- 2. Forestilling om brugerne:** Ud fra eksisterende viden om brugerne antager vi:

- a) at brugernes behov er betinget af deres perspektiv – henholdsvis eleverne og lærernes lærings- og undervisningsperspektiv og skolebibliotekarerne og de pædagogiske konsulenter professions- og skoleudviklingsperspektiv,
 - b) at divergerende perspektiver og behov er med til at skabe kulturelle barrierer og modstand mod at implementere digitale læremidler i skolen.
- 3. Involvering af brugerne:** Projektets progression tildeler brugerne en central rolle i:
- a) genforhandlingen af projektet og dets undersøgelsesdesign,
 - b) de antropologiske undersøgelser,
 - c) den systematiske brug af respons og aktionslæring i netværket,
 - d) udvikling og afprøvning af designpotentialer.

Høj nyhedsværdi (2000 anslag)

Projektet er nyskabende i forhold til henholdsvis metodeudvikling, anvendelsesområde, innovationsnetværk og vidensspredning:

- 1. Metodeudvikling:** Særligt nyskabende inden for metoder til brugerdreven innovation er samarbejdet mellem antropologer og didaktikere i forbindelse med feltstudier og analyse. De antropologiske og etnografiske metoder vil således blive beriget og udfordret af den aktuelle uddannelsesforskning, der trækker på de nyeste lærings-, evaluering- og organisationsteorier.
- 2. Anvendelsesområde:** Samtidig overfører projektet metoderne til et nyt område. Hidtil har man benyttet kvantitative metoder kombineret med former for selvevaluering, der især er velegnede til at tydeliggøre brugernes erkendte behov. Vi ved at driftssikkerhed, tilgængelighed og brugervenlighed er afgørende parametre for implementering af digitale læremidler i skolen, men vi ved meget lidt om de kulturelle barrierer, der hæmmer udviklingen af markedet. Derfor har en undersøgelse af brugernes ikke-erkendte behov en høj nyhedsværdi.
- 3. Innovationsnetværk:** Nyhedsværdien inden for metodeudvikling og anvendelsesområde skærpes med dannelsen af et nyt innovationsnetværk. Netværkets sammensætning af aktører afspejler en niveauoverskridende forståelse af digitale læremidler, der omfatter flere organisatoriske niveauer fra klasserum til kommune. Kombinationen af forskere, antropologer, pædagogiske konsulenter, lærere, elever og udviklere af it-infrastruktur og digitale læremidler er nyskabende, fordi den skaber rum for en nuanceret forståelse af de markedsmekanismer, der hindrer en udnyttelse af den digitale udvikling. Fokus er netop ikke snævert på læremidlet i klasserummet, men omfatter også elevernes fritid, lærernes forberedelse og skolens organisation og it-infrastruktur.
- 4. Vidensspredning:** Med afsæt i etnografisk videodokumentation udvikles en ny metode, idet web-TV benyttes eksperimentelt til repræsentation af cases, der gør det muligt at sprede viden om behov og kulturelle barrierer.

Målbar effekt (2000 anslag)

Projektets effektevaluering gennemføres med basis i to spørgeskemaundersøgelser – henholdsvis en initial og en final – der vil blive fulgt op af kvalitative interviews som afslutning på projektet.

Læremiddel.dk har en del erfaring med effektevaluering fra samarbejdet med forlagsbranchen. Disse erfaringer vil blive lagt til grund for en evaluering ud fra følgende parametre:

- 1. Ændret adfærd i forlagsbranchen:** Spørgeskemaer og interviews vil fokusere på ændringer i forlagenes inddragelse af brugere i innovationsprocessen og i deres opfattelse af brugerperspektivets betydning for slutproduktet før og efter undersøgelsen af brugerbehov og kulturelle barrierer.
- 2. Ændret anvendelse af digitale læremidler i skolen:** Spørgeskemaer og interviews vil fokusere på lærernes opfattelse af eksisterende infrastruktur og digitale læremidler sammenlignet med modelskitsernes bud på nye former for tilgængelighed, brugervenlighed og driftsikkerhed.
- 3. Ændret vejledningspraksis:** Spørgeskemaer og interviews vil fokusere på skolebibliotekarerne og pædagogiske konsulenters opfattelse af deres vejledningsfunktion før og efter undersøgelsen af brugerbehov og kulturelle barrierer.

Effektevalueringen vil danne grundlag for en samlet vurdering af:

- deltagernes tilfredshed med innovationsnetværket og projektets resultater,
- projektets effekt over tid (nye generationer af digitale læremidler, øget salg af digitale læremidler, nye forretningsmodeller, etablering af nye innovationsnetværk m.m.)
- de generiske modellens anvendelighed inden for andre erhvervsområder,
- undersøgelsesresultaternes relevans for uddannelse af lærere.

Anvendelighed for andre (2000 anslag)

Projektets generiske metoder og resultater er relevante for en bredere kreds af private producenter og offentlige vidensinstitutioner, der har elever, lærere, skolebibliotekarer og/eller pædagogiske konsulenter som brugere. I første omgang er det oplagt at projektet har en høj nytteværdi for andre producenter af læremidler. Derudover er der imidlertid en række andre interessenter, der på frugtbar vis kan benytte de generiske metoder til at afdække beslægtede brugerbehov og barrierer:

- Spilindustrien til udvikling af såvel semiformelle som formelt faglige læringspil
- IT-branchen til udvikling af infrastruktur og videndelingssystemer
- Museer og sciencecentre til udvikling af semiformelle læringsmiljøer
- Professionsuddannelser til udvikling af nye uddannelses tilbud
- Kommuner til udvikling af skoler og skolens organisatoriske kontekst

Fælles for de mulige anvendelsesområder er, at de er afhængige af indsigt i de brugerbehov og kulturelle mønstre, der i bred forstand har betydning for læreprocesser – uanset om der er tale om uformelle læreprocesser uden for skolen eller formelle læreprocesser i skolen. Teknologiuudvikling og stigende krav til digitale kompetencer åbner for nye designpotentialer i zonen mellem skole og fritid, formelle og uformelle læringsmiljøer, men forudsætningen for at udnytte mulighederne optimalt er indsigt i de behov og barrierer, der regulerer markedet. Derfor kan udviklingen af Participatory Design-metoder få vidtrækkende konsekvenser.

Formidling af resultater til en bredere kreds (2000 anslag)

Formidlingsplan for Brugerdreven innovation af læremidler			
Formidlingsaktivitet	Målgruppe	Formål	Tidsplan
1. Afrapportering: statusrapporter og slutrapport i overensstemmelse med Program for brugerdreven innovations retningslinjer	Program for brugerdreven innovation, innovationsnetværket og andre interessenter	At formidle del- og slutresultater og udbrede generiske metoder	1. Statusrapport: 1.11.2009 2. Statusrapport: 1.11.2010 3. Slutrapport: 1.2.2011
2. Etablering af projektets elektroniske platform	Alle interessenter	Løbende information om proces og resultater	4.1.2010
3. Projektets tre databehandlinger	Alle interessenter	At formidle forholdet mellem proces og produkt	1. Databehandling: 4.1.2010 2. Databehandling: 1.2.2010 3. Databehandling: 1.5.2010
4. Web-TV: Videooptagelser fra undersøgelsen bearbejdes og gøres tilgængelige på projektets elektroniske platform	Alle interessenter	Let tilgængelig fremstilling af implicite behov og barrierer	1. Kvartal 2010
5. Oplæg ved konferencer og netværksmøder (fx Uddannelsesforum, Forlæggerforeningen og NFBi)	Andre forlag og virksomheder	Udbredelse af resultater og metoder til en bredere kreds af private aktører	Løbende
6. DPU, Læremiddel.dk og KnowledgeLab bidrager hver med en artikel til et internationalt tidsskrift	Den internationale forskningsverden	Formidle metodeudvikling og resultater	Efteråret 2010
7. Læremiddel.dk udgiver et temanummer af tidsskriftet <i>Læremiddeldidaktik</i> om brugerdreven innovation af læremidler	Forlagsbranchen og andre offentlige vidensinstitutioner i Danmark	At skabe opmærksomhed om, hvordan metoder til brugerdreven innovation kan berige såvel uddannelsesforskning i som produktion af læremidler	Efteråret 2010
8. Informationsmøder	Forlagsbranchen og beslægtede aktører	At formidle viden om de generiske metoder og nye forretningsmodeller	1. informationsmøde: 2. kvartal 2009 2. informationsmøde: 4. kvartal 2010
9. Konference om brugerdreven innovation af læremidler	Alle interessenter	Formidle projektet som helhed	1.2.2011

Additionalitet (2000 anslag)

Med dette projekt bevæger partnerne sig ind i et nyt landskab, hvor hidtidige forretningsmodeller ikke rækker. Projektets partnere har stor erfaring med henholdsvis innovation og analyse af læremidler, men ingen af partnerne har været i stand til at gennemføre en antropologisk undersøgelse af ovenfor beskrevne omfang og tildele brugerne en aktiv rolle i designprocessen. Det kræver nye forretningsmodeller, der tydeliggør rationalet i de additionelle aktiviteter sammenlignet med traditionelle:

Traditionelle	Additionalle
At indsamle eksplicit viden og erkendte behov i forbindelse med brug af digitale læremidler og læringsressourcer	At undersøge og analysere implicit viden og ikke-erkendte behov i forbindelse med brug af digitale læremidler
At fokusere på teknologiske muligheder, der kan omsættes i nye produkter	At fokusere på kulturelle barrierer, der er med til at regulere markedet
At lead users og forlagsfolk udvikler digitale læremidler	At producenter, forskere og brugere på forskellige

ud fra deres viden om markedet, mens forskere og almindelige brugere primært har indirekte indflydelse via køb og kritik af digitale læremidler	niveauer bringes sammen i et innovationsnetværk, der på systematisk vis involverer alle parter i innovationsprocessen
---	---

Projektet supplerer således ikke blot tidligere projekter via metodeudvikling og nye markedsperspektiver, men også ved en ny form for netværksdannelse, der bringe parter sammen, som ellers ikke har tradition for at indgå i et systematisk samarbejde. På baggrund af projektets additionalitet og behovet for nye forretningsmodeller vurderer parterne, at projektet ikke kan gennemføres uden tilskud fra programmet for brugerdriven innovation.

Samarbejde (2000 anslag)

Med partnerskabet bag dette projekt er der skabt et enestående samarbejde mellem de mest betydningsfulde aktører inden for området:

- Alinea, Dafolo og Mikro Værkstedet, der har markeret sig stærkt inden for forlagsbranchen som innovative virksomheder med specialiseret viden om produktion af læremidler.
- Læremiddel.dk, SDU (KnowledgeLab) og DPU (forskningsprogrammet IT og medier i et læringsperspektiv), der tilsammen udgør et udviklings- og forskningsmiljø af høj international standard.
- UNI-C, en styrelse under Undervisningsministeriet, der har udviklet skolernes it-infrastruktur og i dag udgør en indgangsportal til brug af digitale læremidler i folkeskolen.
- Odense og Fredericia Kommune, der samlet set engagerer 6 skoler, 6 klasser, 6 lærere, 6 skolebibliotekarere og 2 pædagogiske konsulenter.

Det nyskabende samarbejde sikrer en involvering af de forskellige typer af brugere, der kendetegner fødekæden for digitale læremidler fra forlag til folkeskole: Forlagsbranchen (der producerer digitale læremidler), UNI-C (der understøtter og faciliterer med it-infrastruktur), CFU'er og kommuner (hvis pædagogiske konsulenter vejleder i brug), folkeskoler (der er slutbrugere) og forsknings- og udviklingsmiljøer (der analyserer læremidlers design og virkning). Med innovationsnetværket udfordres denne fødekæde af en ny form for samarbejde, der vil optimere brugen af digitale læremidler ved at inddrage de forskellige led i den traditionelle fødekæde i innovationsprocessen. Et samarbejde af denne art er en forudsætning for at udnytte det store forretningsmæssige potentiale, som parterne kan se i en mere effektiv brug af digitale læremidler i folkeskolen.

Thomas Illum Hansen, september 2008