

2019



Cyber Safe Generation: Digital education by design

Deltagende designmodel

RESUME (IO2)



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Projektoversigt

CyGen er et samfinansieret Erasmus + Key Action 2 strategisk partnerskab. Projektet beskæftigede sig direkte med børn (8-13 år), lærere og forældre i fire europæiske lande (Storbritannien, Belgien, Danmark og Grækenland) til:

1. Udforsk de digitale muligheder og udfordringer, da disse oplever af disse grupper;
2. Udvikle en ny deltagende designmetodik og -metoder for at samarbejde med børn og unge;
3. Co-design et kulturelt, sprogligt og alders passende open-access multimedieuddannelsesprogram, en 'webapp' med børn i de fire medlemslande. Webappen, der er designet af børn, til børn, genkender og bygger på børn og unges viden og erfaring til at understøtte deres sikre, informerede brug af Internettet;
4. Producer online open-access vejledning, der omfatter lektionsplaner og pædagogiske ressourcer til støtte for lærere og undervisere i grundskoler og gymnasier i forskellige europæiske uddannelsesmiljøer for at understøtte børns online sikkerhed

CyGen-projektet blev oprettet for at forstå de muligheder og udfordringer, som børn står overfor, når de går online. Projektet arbejdede med børn, unge, lærere, forældre og akademikere for at kortlægge disse muligheder og udfordringer og sammen med børn til at designe uddannelsesressourcer til at understøtte børns sikkerhed online. Projektet var unikt, idet børn hjalp projektteamet med at udvikle og evaluere et evidensbaseret digitalt uddannelsesprogram til fremme af unges online borgerskab og sikkerhed i de fire deltagende europæiske lande (Storbritannien, Danmark, Belgien og Grækenland).

Output, der er oprettet til dette projekt er:

- IO1: Omfang og behovsanalyse
- IO2: Deltagende designmodel
- IO3: Designworkshops
- IO4: Co-designet digital uddannelsesprogram
- IO5: Evaluering

Yderligere information om det evidensbaserede digitale uddannelsesprogram kan ses via vores hjemmeside <http://cygen.eu/resources/>



Resume:

IO2 Deltagende designmodel



CyGens deltagende designmodel er baseret på metodologien for deltagende design. Kort sagt betyder dette, at de, der er brugere af informationsteknologier - i dette tilfælde CyGen digital uddannelsespakke - skal have en central plads i deres udvikling (Simonsen & Robertson, 2013). Deltagende designlitteratur inkorporerer et sæt teorier, praksis og undersøgelser, som engagerer slutbrugerne fuldt ud i design af teknologier (Yarosh & Schueller, 2017).

CyGen blev designet omkring en række designcykler: en række udviklingsaktiviteter afsluttet i hvert partnerland. Den første designcyklus blev afsluttet i Storbritannien, den anden i Danmark, den tredje i Belgien og til sidst den fjerde i Grækenland. Dette design gjorde os i stand til fuldt ud at omfavne principperne for deltagende design, udvikle vores digitale uddannelsespakke sammen med dataindsamling og digital uddannelsespakkeudvikling i hvert partnerland.



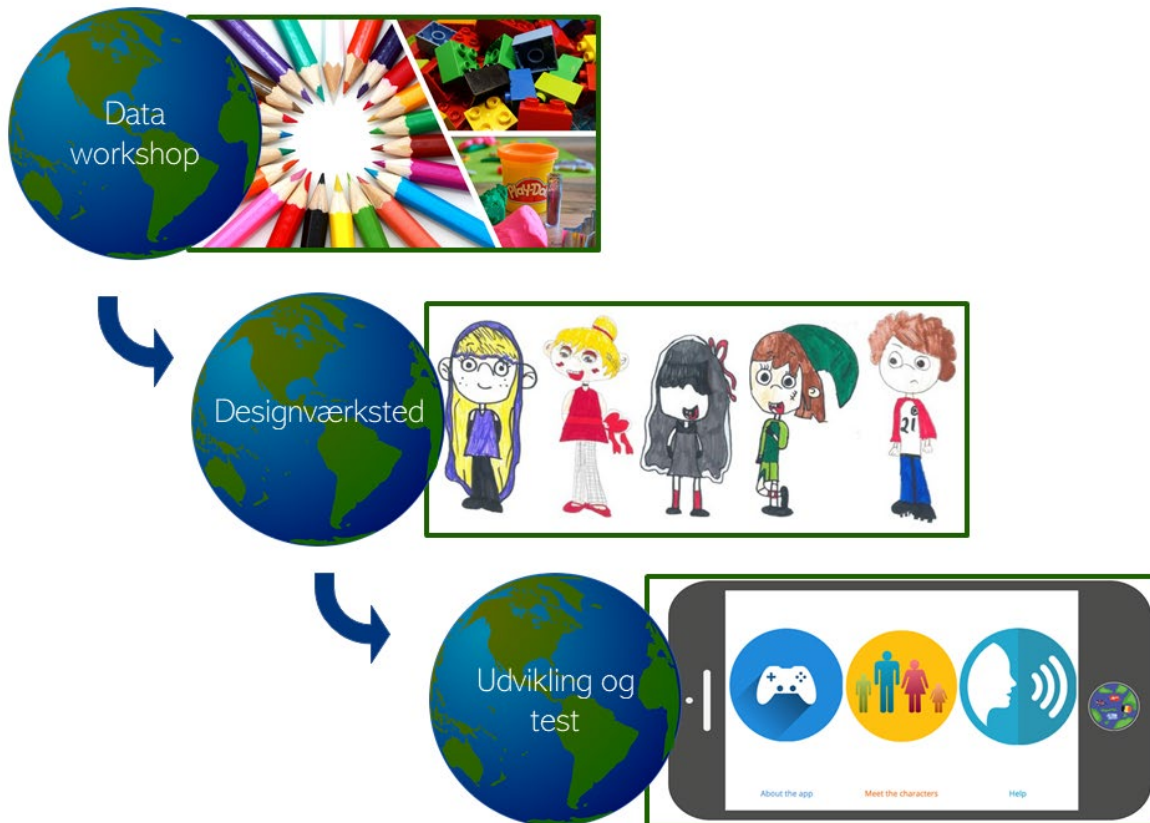
Principperne for deltagende design tilpasses de værdier, der regelmæssigt bruges af det internationale CyGen-team i deres arbejde (Lomax, 2012; Pyer & Tucker, 2017) på tværs af alle vores partnerlande. Planlægningen, der understøttede projektet, udviklede sig ud fra et enkelt nøglefokus; at børns stemmer skal være centrale for forskningen og dens output. Inden for projektet arbejdede vi med børn for at placere dem som med-designere. Vi arbejdede også med forældre og lærere. De - sammen med børn - var vores vigtigste interessenter; deres stemmer og udtalelser understøtter både vores fund og output af samarbejdet.

Børnecentrede metoder blev kombineret med fleksibilitet i levering inden for projektets designcyklus. At inddrage dem på denne måde var nøglen til at sikre, at de



uddannelsesmæssige output afspejlede deres behov. Processen med involvering i og for sig selv var også designet til at understøtte deres udvikling (Biggeri et al., 2019). Børn i Danmark støttede det oprindelige design og test af designcyklen og den tilhørende værktøjssæt. Denne proces med engagement og feedback blev fortsat i hver af de fire designcyklusser med nøglebeskeder om 'hvad der fungerer', der blev sendt videre til de andre partnere. På disse måder forsøgte projektet at "undersøge, forstå, reflektere over, etablere, udvikle og støtte gensidig læring mellem flere deltagere ..." (Simonsen & Robertson, 2013 s. 2).

Designcyklussen inkorporerede tre faser, som vist nedenfor:



I **Data Workshop**-fasen afsluttede vi:

- 🌐 Et dataworkshop for at finde ud af, hvordan børn i hvert af de fire lande får adgang til internettet, hvad de bruger det til, og nogle af de udfordringer og muligheder, der udgør deres oplevelse;



- 🌐 En fokusgruppe med Young People's Panel (se nedenfor) for at destillere de vigtigste punkter, der stammer fra data-workshopen;
- 🌐 Fokusgrupper og interviews med forældre og lærere for at udvikle en forståelse af måderne, hvorpå de understøtter børns engagement med internettet.

I **Design Workshop**-fasen afsluttede vi:

- 🌐 Et designværksted til fortsat at opbygge eksempler på situationer, som de børn, vi arbejdede med, havde stødt på online, og hvordan disse kan bidrage til design af Webapp;
- 🌐 En fokusgruppe med Designteamet (se nedenfor) for at destillere de vigtigste punkter fra designværkstedet, som derefter blev delt med de belgiske Webapp-udviklere;
- 🌐 Fokusgrupper og interviews med forældre og lærere, giver yderligere ideer til Webapp og understøtter pædagogiske værktøjer. I nogle af landene blev denne del af dataindsamlingen afsluttet af børn med støtte fra CyGen-forskere.

I **udviklings- og testfasen** af projektet afsluttede vi:

- 🌐 Gennemgang og feedback af Webapp med Quality Team;
- 🌐 Levering af en prøveundervisning fra vores lærervejledning;
- 🌐 Korte interviews med børn, lærere og forældre for at få feedback om den digitale uddannelsespakke og projektet som helhed.

Under projektet overtog børn roller i projektet sammen med at fungere som deltagere. Disse roller omfattede at optræde som medlemmer af:

- 🌐 Ungepanel: støtte CyGen-teamet i hvert land til at fange de centrale meddelelser, der stammer fra Data Workshop;
- 🌐 Designteamet: støtte CyGen-teamet i hvert land til at fange de centrale dilemmaer, der opstår fra Design Workshop, og deltage i at dele denne information med de belgiske Webapp-udviklere;
- 🌐 Kvalitetsteamet: gennemgår prototypen Webapp med CyGen-teamet og tilbyder initial feedback til udviklerne.



Referencer

- Biggeri, M., Arciprete, C. & Karkara, R. (2019) Children and Youth Participation in Decision-Making and Research Processes [Online]. In: *The Capability Approach, Empowerment and Participation*. London: Palgrave Macmillan UK, pp. 193–221. Available from: <http://link.springer.com/10.1057/978-1-137-35230-9_8> [Accessed 11 October 2019].
- Lomax, H. (2012) Contested Voices? Methodological Tensions in Creative Visual Research with Children. *International Journal of Social Research Methodology* [Online], 15 (2), pp. 105–117. Available from: <[http://oro.open.ac.uk/31040/1/Lomax_\(part_edted\)_14.1.12.docx](http://oro.open.ac.uk/31040/1/Lomax_(part_edted)_14.1.12.docx)>.
- Pyer, M. & Tucker, F. (2017) 'With Us, We, Like, Physically Can't': Transport, Mobility and the Leisure Experiences of Teenage Wheelchair Users. *Mobilities*, 12 (1).
- Simonsen, J. & Robertson, T. (2013) Participatory Design. In: *Routledge international handbook of participatory design*. Routledge, pp. 1–17.
- Yarosh, S. & Schueller, S. M. (2017) Happiness Inventors: Informing Positive Computing Technologies Through Participatory Design With Children. *Journal of medical Internet research* [Online], 19 (1), p. 14. Available from: <<http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/28096066>> [Accessed 11 October 2019].



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Partnerskabet



2^o OLOHmero Dhmotiko Sxoleio Kalamatas



Bring ideas to life
VIA University College



The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.