

Egenproduceret video i digitalt medieret arbejdspladsbaseret læring

I forbindelse med MIL seminaret den 25. august 2005, talte vi igen meget om videoproduktion og anvendelsen heraf i undervisningen på AMU-kurserne. For at perspektivere brugen af video i læringsøjemed, har jeg nærlæst en spændende artikel om emnet. Her følger en et kort rids af baggrunden, et sammendrag og oplæg til diskussion/overvejelse. Kort sagt handler artiklen om læringspotentialer i egenproducerede videosekvenser; den aktuelle case ser endvidere på forholdet mellem stationær og mobil brug af mediet. Eneste forbehold er, at der er tale om regulær arbejdspladsbaseret læring mellem *peers* – det vil sige læring mellem kolleger.

Baggrund. I en artikel "*Self-produced video to augment peer-to-peer learning*"¹ belyses en række interessante aspekter af brugen af video (på stationære såvel som mobile enheder). Det fremgår, at video med fordel kan anvendes i læringsøjemed, idet selve produktionsprocessen med fordel kan danne baggrund for læring. Teoretisk tages udgangspunkt i bl.a. Etienne Wengers læringsprincipper, herunder først og fremmest begreberne '*situeret læring*' og '*legitim, perifær deltagelse*'.

Casen er baseret på erfaringer gjort ved noget der ligger AMU området nært, nemlig sygeplejeuddannelsen i Sverige (Intensivafdelingen ved Universitetshospitalet i Malmö²). Der er som titlen antyder tale om *peer-to-peer* læring (mellem kolleger; på samme eller lignende arbejdsplads(er)), men erfaringer kan i noget omfang og – i nogle tilfælde i høj grad (specifikt målrettede virksomhedskurser) – formentlig også anvendes i traditionelle undervisningsforløb. Under alle omstændigheder er der basis for refleksion over brugen af video i IKT-medierede lærings- og kompetenceudviklingsforløb.

Review. Med afsæt i praksisnær, uformel læring, hvor kolleger (*peers*) kommunikerer med hinanden, argumenterer Brandt og Hillgren for, at video med fordel kan inddrages i efter- og videruddannelsesforløb. Dels kan selve produktionsprocessen danne baggrund for frugtbare refleksioner ('*reflection-on-action*'), dels kan den efterfølgende inddragelse af video'en i arbejds- eller læringssituationen, danne basis for menings- eller erfaringsudveksling ('*reflection-in-action*') og samarbejde³. Væsentlige forudsætninger er, cf. bl.a. Wenger, at enhver aktivitet i princippet kan danne baggrund for læring, ikke mindst når denne aktivitet er bundet til en relevant, aktuel situation (kontekst).

Forfatterne argumenterer for, at brugen af video understøtter den mundtlige erfaringsudveksling, idet de deltagende aktører såvel som de efterfølgende novicer efterfølgende får et afsæt for kvalificeret dialog omkring visse arbejdsprocedurer (i tilfældes brugen af en bestemt scanner). Yderligere argumenteres for, at netop brugen af mobile enheder (mediekonvergens) bidrager positivt til netop den situerede læring. Det skyldes det simple forhold, at man ved at vise bestemte, kontekstafhængige videosekvenser – on the spot – umiddelbart kan relatere det sette til den aktuelle situation

¹ Kilde. Brandt, Eva, Hillgren, Per-Anders og Björgvinsson, Erling Bjarki, 2004: Self-produced video to augment peer-to-peer learning i *Learning with mobile devices – research and development* (Attewell, Jill & Savill-Smith, Carol, ed.), pp. 27-34. Tilgængelig online - <http://www.lsd.org.uk/files/pdf/1440.pdf>.

² Man kunne overveje en studietur :o

³ Begreberne reflection-in-action og reflection-on-action er fra Donald Schön.

(cf. reflection-in-action). Videoen udgør en 'artefakt', det vil sige en faktisk eller abstrakt genstand, som den eller de lærende kan diskutere ud fra.

Kort sagt illustrerer casen, at video øger fortolkningsrummet, refleksionen over praksis og ultimativt læringen. Mobile, til forskel fra portable,⁴ videosekvenser understøtter kontekstuel eller situationsbestemt læring. (P2P) Video understøtter endvidere den sociale og kulturelle praksis.

Diskussion. Video kan inddrages på flere niveauer. Selve produktionsprocessen danner basis for at flere aktører komme til orde (når aktørerne diskuterer selve den situation, der skal dokumenteres). At selve produktionen foregår i en iterativ proces, er en fordel, idet forskellige aktører på forskellige niveauer/funktioner dermed inddrages. Den iterative proces tillader, at en video bliver skabt og genskabt – i flere tempi. Efterfølgende vil brugerne af videoen kunne reflektere over egen praksis.

Som det turde være klart, behøver en videoproduktion ikke være top-professionel; i den aktuelle case antages de pågældende videosekvenser at være relativt amatøragtige... Produktionsprocessen og diskussionen omkring selve indholdet udgør i sig selv en frugtbar kilde til læring/erfaringsudveksling. Hvordan kan vi i MIL projektet inddrage den erfaring?

I tilfældet er videomaterialet tilgængelig via mobile enheder. Det synes at have flere fordele, først og fremmest kan en videosekvens ses samtidigt med, at man står ved en given maskine. Der anvendes stregkoder, så kun de relevante sekvenser vises på stedet (context awareness). Når video skal vises på mobile enheder, kræver det en anden opløsning, da båndbredden er en anden. Samtidigt er selve skærmen meget mindre. Er spørgsmålet aktuelt i AMU-sammenhæng?

Jesper Hundebøl, Knowledge Lab

⁴ Skellet mellem portabilitet og mobilitet henviser her til det forhold, at portabilitet 'blot' sikrer, at digitalt indhold kan transporteres (tilgås fra mobile enheder), mens 'mobilitet' betyder, at det givne indhold tilpasser sig den aktuelle brugssituation og sted (cf. begrebet context awareness).