

## Bilag - Ændringer i forhold til SWIM 1 videorollespil

Helt generelt er benævnelsen af faserne nye.

	SWIM1	SWIM2
<b>Fase 1</b>	Projektstart	Kreativ idéudvikling
<b>Fase 2</b>	Orientering	Kreativ udforskning
<b>Fase 3</b>	Fokusering	Kritisk fokusering
<b>Fase 4</b>	Uddybning	Kritisk analytisk udforskning
<b>Fase 5</b>	Perspektivering	Kreativ analytisk perspektivering
<b>Fase 6</b>		Eksamen/kritisk vurdering

### Fase1/Akt 1 – kreativ idéudvikling

I SWIM2 ønsker vi i fase 1 at vise at det er en god ide at starte med en kreativ proces at få slynget nogle ideer på bordet og arbejde med dem. Det er ikke med i SWIM 1.

Vi forsøger i den nye at ramme lidt tidligere i processen. I SWIM1 nævnes eksempelvis i speak, at de er nået til at skrive en foreløbig problemformulering. Alligevel er det ”rigtige svar” at de skal få styr på rammerne, f.eks. formelle krav. Det er tit noget der forvirrer i starten af SWIM, da brugerne tror de er længere inde i processen end de er i spillet.

I SWIM2 vil de formelle rammer være en biting. Det er den kreative idéudvikling som er vores ærinde, da vi ud fra samtaler med Kuhlthau og egne erfaringer, har erfaret, at de første faser ofte er de sværeste. Det er ofte svært at komme godt i gang.

Det vil også sige at type 2 (kompetence) ikke er den rigtige løsning, men derimod type 3's (kreativ) forslag.

### Fase 2/Akt 2 – kreativ udforskning

Det gøres tydeligere, hvad der karakteriserer den situation de studerende befinder sig i. Dvs. at de har en masse idéer, men at de også er frustrerede over eller usikre på, hvordan de kommer videre. ”The uncertainty principle” træder tydeligt frem her.

Det er nyt for akt 2 at der optræder to konfliktsituationer i stedet for én. I den gamle akt 2 har gruppen en konflikt om hvad de skal gøre, dvs. hvilken handling skal de foretage nu (metode kombineret med informationsressource). I den nye scene 2 er der først en konflikt om hvor de er i deres proces. De diskuterer dermed først hvor de er for at kunne diskutere deres informationsbehov for igen at kunne diskutere hvad de skal gøre.

Der optræder en informationsvejleder, som ikke optrådte i den gamle akt 2. Informationsvejlederen i SWIM2 optræder i en vejledende rolle<sup>1</sup> og coacher gruppen igennem en di-

<sup>1</sup> Jf. ”councillor”, som den er beskrevet af Kuhlthau.

skussion om, hvor i processen de befinder sig og hvad de har behov for. Metoden bygger på Kuhlthaus beskrivelse af en vejledningsteknik ”recall – summarize – paraphrase – extend”, som handler om at få brugeren til at reflektere og erkende. (Seeking meaning, p. 141). Dvs. at informationsvejlederen i samtalen med gruppen får sat ord på de handlinger, behov og følelser der karakteriserer fasen. Enten vælger brugeren det rigtige svar eller også giver informationsvejlederen det; nemlig at de har brug for skabe overblik.

Den anden konflikt tager sig ud som i den gamle scene 2, hvor det handler om deres valg af metode/informationsressource til at løse deres informationsbehov.

### **Fase 3/Akt 3 – kritisk fokusering**

Det er nyt, at der optræder to konfliktsituationer i stedet for én. Endvidere er det et ønske, at den faglige vejleder spiller en langt mere central rolle end tidligere. Dog trækkes der en skillelinie mellem informationsvejlederen og gruppens faglige vejleder, så det ikke er den samme figur i to forklædninger. Distinktionen baseres dels på Kuhlthaus beskrivelser af ”mediators” (hjælper/formidlere) – formelle som uformelle – og på vores opfattelse af, at det kan være en fordel at understrege, at der er forskellige tidspunkter i ”processen” hvor det er en fordel at anvende sparring vedrørende informationssøgningsprocessen, det faglige indhold og metodevalg.

I tilfældet med den faglige projektvejleder er det i 3. akt et tidspunkt hvor der har været en proces i gang som har krævet kreative udfoldelser, og som har ført til, at gruppen er ved at være klar til at vælge fokus/”a sense of direction”. Den faglige vejleder hjælper gruppen metodisk med at finde frem til, hvad de skal fokusere på ved at coache dem i forbindelse med udvælgelse af deres problemstillinger.

### **Fase 4/Akt 4 – kritisk analytisk udforskning**

I SWIM 1 optræder der i 4. akt en informationsvejleder som katalysator for gruppens konflikt om hvad de skal gøre for at finde den bærende information til projektet. Han er nu ude af 4. akt og flyttet til 2. akt, da vi mener at behovet for professional hjælp er større i begyndelsen af processen, samt af hensyn til variation i spillet.

I SWIM1 har personen Thor en tendens til altid at foreslå ”at bruge nettet”, hvilket kan tolkes som en lidt overfladisk tilgang til informationssøgning. I den nye akt 4 i SWIM2 foreslår Jacob (type 3) i stedet at bruge noget ”kernelitteratur”, som udtryk for den ”deep diver” han udvikler sig til i løbet af spillet. En udvikling som går fra en overfladisk ”fast surfer” til en dybdesøgende ”deep diver”.

### **Fase 5/Akt 5 – kreativ analytisk perspektivering**

Ingen nævneværdige ændringer i forhold til SWIM1.

### **Fase 6/Akt 6 – eksamen/kritisk vurdering**

Selvom spilleren ikke skal foretage nogle valg i akt 6, kan den meget vel betragtes som en 6. fase, hvor gruppen reflekterer over og giver udtryk for, hvad de har lært. I SWIM2 træder gruppens erkendelser således meget tydeligere frem i forhold til SWIM1, hvor det primært var eksaminator og censor, der informerede om karakter, rigtige og forkerte valg og disses konsekvenser. I SWIM2 har eksaminator en mere coachende rolle frem for en informerende. Eksamen og den kritiske vurdering fra eksaminator og gruppen selv præsenterer den informationssøgningsstrategi, som vi anbefaler. Dermed får spilleren en opsamling på hvad han/hun har gjort og på, hvad han/hun skal lære set fra vores side.