

Databehandling:

Emne:

Jeg har valgt emnet ”Lego brugt i sammenhæng med børns læring.”

Hovedtræk:

Børn i det enogtyvendeårhundrede lærer gennem leg. Forskere er kommet frem til, at man kan stimulere børns hjerner ved leg med LEGO koldser. Bruges fx til at blive bedre til matematik og skrivning, men også sociale kompetencer bliver udviklet.. Børn lærer primært gennem 5 læringsoplevelserne: glæde, mening, aktiv deltagelse, gentagelser og social interaktion, hvilket LEGO er med til at skabe en ramme for.

Desk research som metode:

Desk research er en metode, hvor man indsamler sekundær data og, som allerede er blevet indsamlet. Her indsamles indsigter også fra allerede kendt materiale. Det er vigtigt, at kigge på hvad man har gjort, hvad man gør nu, og kigge på fremtiden, når man indsamler materiale omkring sit emne. Når man desk researcher, skal man have kildekritik, da vise sider som Wikipedia kan være skrevet og redigeret af alle.

Indsigter:

Forældre har en interesse i at deres børn skal blive kloge og succesfulde (Ud fra artiklerne i min desk research.

Svært at finde en indsigt i materiale der allerede er lavet, da det er sekundær data.

Observations research som metode:

Observations research er en metode hvor man iagttager en person eller et objekt for at indsamle primær data omkring et emne eller en problemstilling. Her kigger man på adfærd, handlinger, mimik og kropssprog (læs mellem linjerne, hvad føler de, hvad tænker de) som er med til at skabe nogle indsigter omkring et emne. Det er vigtigt, at kigge på **hvordan** brugerne gør en handling og ikke kun at de gør det. Man skal altså have øje for processen og ikke resultatet. Man skal her være som en flue på væggen og blande sig ikke.

En god model at kigge på er: What-how-why-modellen.

Hvordan udførte du opgaven?

Jeg stillede mig ved et busstoppested og iagttog folk. Jeg tog billeder, og skrev den mindste ting jeg så ned.

Observationen:

Ankommer:

Personerne går hen til busstopskiltet.

Kigger på skiltet (tjekker hvor lang tid der går)

Ser sig omkring

Venter:

Går lidt væk fra busstopskiltet.

Finder mobilen frem, og kigger ned i den.

Siger intet til hinanden.

Venter tålmodigt, ingen er vrede.

Folk har et meget "kedeligt ansigt, ikke smilende ansigt" → Det er træls at vente, det er kedeligt, det er koldt.

Nogle går frem og tilbage, prøver at fordrive tiden.

Bevæger sig en smule → nok for at holde varmen og fordi det er ubehagelig at stå i den samme præcise position

Står på bussen:

Folk stiller sig på i en kø. Folk er ligeglad hvem der kommer først.

Folk går stille og roligt ind, ingen jag, intet stress.

Nogle hilser på buschaufføren, mens de viser kort osv. Andre viser blot deres kort eller tjekker ind med rejsekort, og har ingen socialisering med buschaufføren. Folk finder en plads efter elektrode teoriden.

Hvad fandt du ud af brugernes behavior?

(adfærd, handling, opførsel)

Brugeren er tålmodig,.

Opfører sig passende.

Stresser ikke.

Keder sig, fryser.

Er i sin egen boble og vil ikke snakke med andre,

Folk står med telefoner, når de er alene.

Folk sidder ved det yderste sæde for ikke at sidde ved siden af folk

Folk fylder to sæder

Det er besværligt når man skal gå ud, folk tør ikke sige noget til hinanden

Folk har deres rejsekort klar

Hvad fandt du ud af brugernes needs?

(behov, brug for..., mangel)

Da brugeren bevægede sig frem og tilbage, lænede sig op af busstopskiltet, kunne det tyde på, at der mangler et sted at sidde ned.

Brugeren vil gerne komme fra a til b så hurtig som muligt, uden at kede sig.

Har brug for ikke at kede sig

Brug for at vide, hvornår busserne går

Brug for at vide hvilken bus der kommer

Hvad fandt du ud af brugernes motivation?

(baggrund for, at brugeren gør som de gør)

Folk vil gerne fra a til b så hurtig som muligt

Interview research som metode:

Et interview research er en subjektiv kvalitativ indsamling af primær data, hvor man får subjektivt svar på nogle konkrete spørgsmål man i forvejen har formuleret om et emne. Det er en god metode til at indsamle primær data. Her har man mulighed for at stille brugeren spørgsmål, og yderligere stille uddybende eller opfyldende spørgsmål, hvilket giver ens data mere dybde og er mere opfyldende. Man kan vælge i mellem et styret-interview, et ikke styret interview og etnografisk. Man får indsigt fra brugeren gennem en spørgerramme, som laves på forhånd.

Man kan få svar på spørgsmål som:

- Hvilket behov brugeren udtrykker
- Hvad er det han vil have?
- Hvad motiverer ham til det?
- Hvilke problemer oplever han?

De magiske ord:

Hvad, hvordan og hvorfor.

Udførelsen:

Jeg valgte et styret interview, hvor jeg lavede en spørgerramme, og nogle spørgsmål omkring mit valgte emne. Jeg optog det på lyd.

Hvad fandt jeg ud af:

Brugeren havde et højt forbrug af de sociale medier, hvor at hun følte sig afhængig af dem. Brugeren følte, at hun ikke kunne undvære sin telefon, da hun følte at hun brugte sin telefon til at blive opdateret omkring nyheder og det sociale.

Indsigter:

- Bruger ofte de sociale medier
 - Bruger det til sociale sammenhæng
 - Bruger det til at holde sig opdateret i verdens nyheder
 - Brugeren har et stort behov for de sociale medier, føler ikke at hendes hverdag ville kunne fungere uden
-

Survey som metode:

Survey er en kvantitativ spørgeskemaundersøgelse som indsamler primær data. Man udfylder en survey på papir eller online. Brugeren kan her vælge at udfylde survey'en alene og dermed får man ofte et mere ærligt svar fra brugeren. Det er en nem og billig metode. Dog kan man ikke stille opfølgende spørgsmål.

Emne: Vi undersøgte baggrundsviden om klassen.

Indsigter:

- Størstedelen bor i kbh S
- Ingen bor i kbh K, hvilket er et eftertragt område
- De fleste cykler i skole, hvilket måske har noget med miljøet at gøre siden der er så stor fokus blandt unge
- Det er sjovt at de fleste bruger Chrome som foretrukne browser men de fleste har mac
- De fleste bruger mest sociale medier eller praktiske apps på deres telefon.
- Det er sjovt at se at folk bruger mobilen til flere ting end de bruger deres computer til, da man skulle tro at computeren var det foretrukne valg til fx økonomi.

Indsigter fra desk research					Emne:
Indsigt 1 Forældre har en interesse i at deres børn skal blive kloge og succesfulde	Indsigt 2 LEGO bliver brugt til at stimulere børns hjerner	Indsigt 3 Børn lærer gennem læringsoplevelserne: glæde, mening, aktiv deltagelse, gentagelser og social interaktion	Indsigt 4 LEGO kan bruges til at lærer matematik og lærer at stave	Indsigt 5 LEGO har stiftet LEGO house hvor børn kan komme og blive klogere ved at lege med LEGO	
Indsigt 6	Indsigt 7	Indsigt 8	Indsigt 9	Indsigt 10	

Indsigter fra observation					Emne:
Indsigt 1 Folk er meget i sin egen boble og vil helst ikke snakke med andre	Indsigt 2 Folk kigger meget ned i deres telefoner, de har brug for at blive underholdt	Indsigt 3 Folk sætter deres tasker på sædet og fylder to sæder for ikke at sidde ved siden af andre	Indsigt 4 Folk markere med en handling at de skal ud fra det inderste sæde og ikke siger det	Indsigt 5	
Indsigt 6	Indsigt 7	Indsigt 8	Indsigt 9	Indsigt 10	

Indsigter fra interview

Emne:

Indsigt 1 <ul style="list-style-type: none">• Bruger ofte de sociale medier	Indsigt 2 <ul style="list-style-type: none">• Bruger det til sociale sammenhæng	Indsigt 3 <ul style="list-style-type: none">• Bruger det til at holde sig opdateret i verdens nyheder	Indsigt 4 <ul style="list-style-type: none">• Bruger har et stort behov for de sociale medier, føler ikke at hendes hverdag ville kunne fungere uden	Indsigt 5
Indsigt 6	Indsigt 7	Indsigt 8	Indsigt 9	Indsigt 10

Indsigter fra survey

65% bruger Chrome	39% cykler	"Jeg bruger kun computer i skolen"	Indsigt 4 Størstedelen bor i kbh S	Indsigt 5 Ingen bor i kbh K, hvilket er et eftertragt område
Indsigt 6 De fleste bruger mest sociale medier eller praktiske apps på deres telefon.	Indsigt 7 Det er sjovt at se at folk bruger mobilen til flere ting end de bruger deres computer til, da man skulle tro at computeren var det foretrukne valg til fx økonomi.	Indsigt 8	Indsigt 9	Indsigt 10