

Digitale Læremidler

- antropologi og et kvalitativt udgangspunkt i brugerne

AF: ANTROPOLOGERNE.COM, MARGIT ANNE PETERSEN OG RIKKE ULK.

Denne artikel falder i fem dele: En **introduktion**, hvor projektet og vores deltagelse og bidrag forklares, et afsnit om **antropologisk metode**, hvor tilgangen og de anvendte metoder skitseres, et afsnit om **de fire brugergrupper**, hvor den praksisnære indsigt i elever, lærere, skolebibliotekarer og konsulenter præsenteres, et afsnit om **indsigt og læring**, hvor vi opsummerer de såkaldte antropologiske *findings*, samt et afsnit om **klare udfordringer**, hvor vi beskriver leverancerne og det grundlag hvorpå, der er udviklet nye brugerdrevne løsninger.

Introduktion

Projektet Brugerdreven Innovation af Digitale Læremidler (BIDL) handler om at fremme den gode læring og undervisning ved brug af digitale læremidler i folkeskolen. På trods af en stor ressourcemæssig og økonomisk indsats for at introducere digitale læremidler i folkeskolen er lærebogen stadig den mest udbredte læremiddelform, og der er mange ubeskrevne holdninger, handlinger og positioner i spil omkring brugen af ny teknologi og nye læremiddelformer i skolen.

Partnerne i BIDL-projektet ønskede sammen at udvikle dybtgående og erfaringsbaseret viden om anvendelsen og implementeringen af digitale læremidler blandt børn, lærere, bibliotekarer og læremiddelkonsulenter

og iværksatte et projekt, der startede med først at undersøge og udforske og siden at udvikle og teste. Projektet foregår i samarbejde mellem forskere og praktikere fra Læremiddel.dk, DPU, KnowledgeLab/SDU, Odense og Frederecia kommuner, CFU, Uni-C, forlagene Alinea, Dafolo og Mikroværkstedet samt antropologerne.com. Projektet startede i januar 2009 og strækker sig over to år.

Hvorfor samarbejde med antropologer?

Ved projektstart indledte BIDL-projektet et samarbejde med antropologerne.com, som er et konsulentfirma med kompetencer inden for kvalitative, etnografiske og designbaserede undersøgelser, som sætter mennesker i centrum for forandring.

Antropologerne.com fik til opgave at skabe ny indsigt, et kvalificeret kvalitativt grundlag for at udvikle og teste, samt at involvere projektdeltagerne, når de tog i felten, som antropologer nu gør, for at tilbringe tid med, observere, deltage og interviewe elever, lærere, skolebibliotekarer og CFU-konsulenter. Feltarbejdets omfang strakte sig til seks skolebesøg, hvor fokus lå på fire elever i en udvalgt skoleklasse og deres lærer, og at portrættere skolernes skolebibliotekarer, samt konsulenter på fire CFU'ere. I alt blev der lavet 41 interviews og udarbejdet portræt-

ter og brugertyper baseret på møder med 20 elever, 9 lærere, 6 bibliotekarer og 6 konsulenter.

Antropologer kan undre sig og være uformelle i deres tilgang, og de er trænede i at få nye perspektiver frem og skabe en dyb indsigt i praksis, som viser det kendte i et nyt lys. Derfor tog BIDL antropologer med ombord.

Den antropologiske tilgang

En antropologisk undersøgelse handler om at udforske og af-dække en given kultur, hvad enten det er i en institution, organisation eller i en bestemt region eller et lokalsamfund. En kultur består af ting vi *gør* (vaner, rutiner, ritualer, dvs. den praksis vi lægger for dagen), ting vi *siger* og mener (som er udtryk for et verdensbillede og de grundantagelser, vi har) og de miljøer eller kontekster, som vi *gør*, tænker og siger noget i. Tilgangen er empirisk, induktiv, konkret. Vi deltager og observerer og involverer den studerede i vores projekt. Som resultat af en antropologisk undersøgelse får man derfor eksempelvis indblik i konkrete situationer, og hvad mennesker har af behov, drømme, og hvad der henholdsvis hæmmer, driver og motiverer dem. Den antropologiske tilgang er undersøgende og åben - og først og fremmest kvalitativ. Antropologer er trænede i at deltage i hvilke som helst aktiviteter og



sammenhænge og til at lære *sammen med* og *af* de mennesker, der er objekt for undersøgelsen – ikke blot lære *om* dem.

Antropologiske undersøgelser er sammensat af forskellige metoder, skræddersyet til hvert enkelt projekt. I undersøgelsen af digitale læremidler i folkeskolen har vi brugt følgende metoder:

Kernespørgsmål

Ved projektets kick-off var projektgruppen samlet for at definere undersøgelsens fokus og antropologerne.com modererede en proces, hvor vi sammen formulerede fem kernespørgsmål. Fem projektdeltagere blev filmet på video, så antropologerne kunne tage disse spørgsmål med i felten. Ved at vise en person fra projektet der stiller direkte og centrale spørgsmål til brugerne, er antropologen upartisk og opnår både at bringe projektet nærværende ind i felten og samtidig muligheden for at indtage en såkaldt 3. position som hverken 'os' eller 'dem/er'.

Deltagerobservation

Deltagerobservation er deltagelse og observation i udvalgte 'bruges' (her: elevs, lærers, bibliotekarers og konsulents) hverdagsaktiviteter. Det er en af de primære antropologiske metoder og foretages under feltbesøg og feltarbejde på skoler/CFU/hjemmebesøg.

Deltagerobservation foregår altid på uformel, respektfuld og venlig måde og giver en unik mulighed for at fornemme felten, få indsigt i rige etnografiske detaljer og en direkte oplevelse af handlinger og kontekst, som informanten reflekterer over sammen med antropologen. Her åbenbares ofte forskellen mellem, hvad vi mennesker gør, og

hvad vi siger, at vi gør, hvilket vi ikke altid er helt bevidste om. Både i de konkrete detaljer og i det mulige gab mellem det sagte og gjorte ligger et stort innovationspotential.

Video- og billedokumentation

Under feltarbejdet kan antropologer med fordel tage masser af billeder og optage video. Dette giver mulighed for at nærstudere forhold fra felten, efter feltbesøget er overstået. Videoklip og billeder er også til stor hjælp i formidlingen af en undersøgelse samt til at opdage nye indsigter om emnet og felten i løbet af analysefasen. Det visuelle kan også bruges til at vise det indsamlede materiale til informanter og dermed komme endnu tættere på dem ved at få indblik i deres reaktioner og følelser omkring det, der er taget billeder af eller filmet.

Cultural probe

Cultural probe er en metode, man bruger, når man gerne vil nå længere ind i brugernes verden. Eleverne fik til opgave at tage billeder af deres dag og alt, hvad de synes er vigtigt og siger noget om dem. Vi udleverede et digitalt kamera og en A4 side med en cirkel, der repræsenterede deres dag, og de skulle så selv udfylde den med, hvad de lavede, og tage billeder, der illustrerer. På denne måde fik vi indsigt i deres verden uden selv at være tilstede, for i tilstedeværelsen af en antropolog ændres dynamikken og sandsynligvis også det, der fortælles og opleves.

Mapping øvelser

Mapping øvelser er en generativ metode, der giver informanten mulighed for, at deltagerne konkretiserer og genkalder sig situa-

tioner, temaer, hændelser, personer eller steder, som kan være svære at spørge ind til eller udtrykke i et interview. Samtidig aktiveres den højre hjernehalvdel, som giver deltagerne mulighed for at udtrykke sig på andre måder. Metoderne gør med andre ord implicit viden, som ellers er svær at nå ind til, tilgængelig. Vi lavede mapping øvelser med lærere og konsulenter om for eksempel deres forberedelsestid for at få indblik i, hvad de gør hvornår og hvorfor.

Workshops

Løbende gennem projektet afholdt vi workshops på skolerne, hvor eleverne skulle præsentere 'deres dag'. Forinden havde de fået til opgave at klippe billederne fra deres cultural probe ud og arrangere dem, som de syntes. På workshoppen var der deltagere fra projektgruppen som arbejdede med eleverne. Denne slags samarbejde, hvor man i fællesskab kommer frem til indsigterne om en bestemt brugergruppe, kaldes co-creation.

De fire brugergrupper

Projektet har fire brugergrupper: elever, lærere, bibliotekarere og konsulenter. Selvom der er variation indenfor hver af brugergrupperne, kan man overordnet set identificere følgende fire forskellige brugerperspektiver på, hvad digitale læremidler er, hvilke vilkår de har, og hvad de skal kunne.

Eleverne

Eleverne i undersøgelsen er 13-15 år og går i 7-9 klasse. De er generelt meget positivt indstillet over for digitale læremidler og oplever, at de danner en modvægt og et alternativ til almindelige bøger. Digitale læremidler opleves som et bidrag til en mere



afvekslende undervisning, og det er netop variation, de søger. For meget af det samme er kedeligt, uanset om det er digitale eller analoge læremidler. Eleverne bruger meget tid på det digitale i deres fritid, og oplever derved større sammenhæng mellem deres skoleliv og ikke-skole liv, når de undervises med digitale læremidler. Mange elever fremhæver, at en af fordelene ved det digitale er, at de giver mulighed for forskellige former for læring. Eksempelvis er visse ting nemmere at forstå eller forklare ved hjælp af visuelle eller auditive udtryk. En anden fordel, som eleverne er meget glade for, er muligheden for at få hurtigt svar på tests, når de foregår digitalt. Det øger motivationen og skaber bedre sammenhæng mellem, hvad de er gode til og ikke så gode til.

Digitale læremidler opleves som åbne og processuelle. De er ikke 'bare' bøger, der lukker sig om sig selv. Elevbrugergruppen understreger også, at man ofte bliver mere involveret i undervisningen, fordi man selv er medskabere af for eksempel film, billeder, bøger, spil eller præsentationer. Med digitale læremidler er der desuden en øget mulighed for, at det produkt, man skaber, kommer til at se professionelt ud, og dette giver anledning til stor motivation og stolthed hos mange elever.

Fordi de fleste elever har stor erfaring med veldesignede websider, digitale programmer og produkter, har de fleste en relativt lav tolerancegrænse over for problemer med eksempelvis brugervenlighed, format-understøttelse og lange manualer. Er det digitale læremiddel svært at bruge, går tiden med at lære programmet i stedet for emnet. Desuden nævnes det, at

der ofte er megen spildtid og tab af koncentration i forbindelse med lokale flytning, computerafhentning, tekniske problemer og manglende log-in koder. Internettet i sig selv er ofte en barriere for elevernes koncentration, da de nemt bliver distraheret af internettets uendelige karakter og computerens mange muligheder, der gør det svært for dem at udøve selvjustits. Eksempelvis observerede vi en dansktime, hvor læreren brugte stort set hele timen på at fare fra gruppe til gruppe på grund af elevernes manglende arbejdsdisciplin. Langt de fleste havde fundet frem til den webside, de var blevet bedt om, men havde gang i både facebook, youtube og andre sites på én gang.

Lærerne

Brugerne i denne gruppe er lærere, der underviser i folkeskolen. De er klasselærere, men underviser i forskellige fag og har varierende arbejds erfaring. Blandt lærerne i undersøgelsen er der klart flertal af positivt stemte over for digitale læremidler.

Der er dog stor forskel på læreres holdninger til, hvorvidt digitale læremidler fremmer og forbedrer undervisningen generelt, og mere specifikt deres egen undervisning. Hvor nogle er yderst interesserede i teknologi og nyder at nørkle med, sætte sig ind i og bruge nye digitale læremidler, er andre langt mere forbeholdne, afventende, og ville ideelt set helst være fri. Flertallet af lærerne befinder sig dog midt imellem disse to yderpunkter og har en meget neutral og flertydig tilgang. Mange af brugerne i denne gruppe oplever, at de som undervisere har fået nye muligheder og flere strenge at spille på via de digitale læremidler.

Disse virker altså i høj grad fremmede og understøttende for undervisningen. Disse lærere ønsker at fange elevernes interesse og mærker, at det virker. Det er dog ikke udelukkende positivt at arbejde med digitale læremidler. Alle lærerne i undersøgelsen kan samstemmende tilslutte sig, at teknikken alt for ofte svigter, og at digitale læremidler for at fungere godt simpelthen først og fremmest skal virke. De gentagne tekniske problemer såvel som udfordringer kan obstruere og ødelægge undervisningen for dem og brugernes oplevelse af sig selv som undervisere.

Bibliotekarerne

Bibliotekargruppen består af 6 skolebibliotekarer. Det digitale fylder meget for bibliotekarerne generelt. Udover distribution, formidling og bestilling af digitale læremidler står biblioteket og bibliotekarerne ofte for intern bookning af digitale læremidler, opsyn med de computere, der er på biblioteket, samt skolens printere. Deres arbejde med det digitale handler altså også i høj grad om hardware, tekniske problemer og fejl.

De fleste bibliotekarer har et rimelig godt kendskab til og en grundlæggende interesse for digitale læremidler. De bliver ofte brugt af elever såvel som lærerne som rådgivere, og har ofte en status af at være digitale superbrugere eller inspiratorer på skolen. Der er stor forskel på, hvor meget den enkelte bibliotekar lægger i arbejdet med at formidle viden om digitale læremidler. Nogle mener, at det opsøgende arbejde er meget vigtigt og inspirerende, mens andre er bange for at være for docerende. Noget af motivationen for at udvikle brugen af digitale læremidler er



for bibliotekarerne det, som eleverne også selv nævner, er med til at engagere og involvere eleverne bedre. De bliver medskabere af undervisningen og af undervisningsmaterialet, og får mulighed for at producere forskellige produkter, der kan udstilles på skolens bibliotek og der ved deles med resten af klasserne. Nytænkning og forandring er også en væsentlig drivkraft for nogle. De vægter, at tilstedeværelsen af flere og divergerende undervisningsmuligheder skaber et fokus på læring i stedet for undervisning. Ydermere taler bibliotekarerne om, at tilstedeværelsen af digitale læremidler på skolerne er med til at udligne forskelle mellem elever, idet alle elever får mulighed for at gå på nettet, hvilket ikke alle kan derhjemme.

Der er dog også væsentlige problemer ved brugen af digitale læremidler. Først og fremmest er der økonomiske begrænsninger. De midler, som bibliotekarerne har til rådighed, er forholdsvis små og rækker ikke langt i den digitale verden, hvor der er en høj forældelsesrate og relativt dyre abonnementsaftaler. Desuden nævner bibliotekarere ofte, at de bruger megen tid på at arbejde på noget, man ikke burde bruge tid på som for eksempel at scanne billeder og andre praktiske, tekniske eller administrative aktiviteter, der skal til, for at noget fungerer optimalt. En anden barriere for bibliotekarerne er, at der ikke findes tilstrækkelig oversigt over tilgængeligt materiale, og at feltet som sådan er præget af mangel på systemer og systematikker på skolerne internt. Dette medvirker til et stort oplysningsarbejde i forhold til lærerne. Ikke kun i forhold til tilgængeligt materiale, men også i forhold til

hvilke muligheder, der er, og hvordan man bruger dem.

Konsulenterne

Brugerne i denne gruppe er pædagogiske konsulenter fra forskellige CFU. Nogle er fuldtidskonsulenter, hvor andre er konsulent på deltid og lærere resten af tiden. Fælles for konsulenter er, at de synes at have stor indsigt i læreres såvel som skolars brug af og problemer med det digitale. De fleste understreger, at der skal ledelsesopbakning samt yderligere krav fra kommuner og ministerier til for at få de digitale ordentligt implementeret. Desuden kræver det efteruddannelse, nye og flere kurser og selvfølgelig alle aktørers personlige engagement.

Konsulenterne taler meget om den rivende udvikling inden for den digitale verden. Det kan være svært at følge med, og det kræver tid. De omtaler mange læreres usikkerhed ikke kun som mangel på viden og kundskaber, men også som at man som lærer skal tænke lærerrollen anderledes. Eleverne har i mange tilfælde mere erfaring eller viden omkring det digitale. Dette kan medvirke til, at nogle lærere føler sig mere sårbare. Desuden kan det være svært at styre eleverne, fordi der er mange muligheder eller mange veje, man kan gå i arbejdet med digitale læremidler. For konsulenterne er der fokus på, at det digitale læremiddel er blevet "en måde hvorpå man lærer", og ikke hvad man skal lære. Der er stor enighed om, at digitale læremidler ikke skal bruges for det digitale læremiddels skyld, men som en måde at understøtte læring på.

Indsigter og læring

Feltarbejdet og analysen har vist, at sammenhæng, genanvende-

lighed, fleksibilitet, socialitet, ejerskab og pålidelighed er vigtigt at lære af og medtænke, når der skal udvikles nye læremidler.

Digitale læremidler skaber sammenhæng

I modsætning til bøger forbinder og refererer digitale medier til en verden ud over sin egen. Hvad der kræves af og forstås ved det digitale læremiddel er, at det ikke lukker om sig selv, men derimod forbinder sig til og let integreres med andre digitale såvel som analoge læremidler. Undersøgelsen har vist, at dette både kræves og forventes af brugerne. De har behov for det digitale i og med, at det giver større mulighed for at skabe sammenhæng i både undervisningen, samarbejdet og imellem livet i skolen og uden for skolen.

Genanvendelighed som grundtanke

Digitale læremidler gør det nemmere at genbruge undervisningsmaterialer, men oftest kun i de tilfælde, hvor man holder sig til samme format, program eller digitale redskab. Undersøgelsen har vist, at der er stort behov for digitale læremidler, der indeholder princippet om genanvendelighed i ordets bogstaveligste forstand. Kan man nemt bruge noget materiale fra et program og uden de store udfordringer sætte det over i et andet eller sammen med noget, som er i et helt andet format, vil det være tidsbesparende og lettere for lærere at benytte sig af, og kunne tilpasse det materiale, de har til nye klasser og undervisningssituationer.

Behov for fleksibilitet

Lærere og elever har brug for fleksible læremidler, når undervisningen skal tilpasses den



enkelte klasse, elev og lærers behov og styrker. Undersøgelsen har vist, at lærere ofte fravælger digitale læremidler, hvis didaktiseringsgraden er for høj, og de af den grund oplever, at de ikke selv kan tilrette deres undervisning, som de finder formålstjenligt. De oplever, at de mister kontrollen og ender med at fortælle historier, der ikke er deres egne, og som ikke refererer til deres elever og den viden og de behov, som de har. Forhold som øget diversitet og stigende behov for undervisningsdifferentiering stiller anderledes krav til lærerne og læremidlet. Flexibilitet er et centralt begreb i udviklingen af nye digitale læremidler.

Digitale læremidler som socialt fænomen

Digitale læremidler kræves implementeret pr. lov, og af den grund bliver talen om og anbefalinger af digitale formater og læremidler til et potentielt 'politisk' og i alle tilfælde et socialt forhold mellem de forskellige aktører. Man er ikke kun en mere traditionel underviser, men en underviser der ikke lever op til kravene, hvis man ikke bruger digitale læremidler. Brugen af digitale læremidler bliver en normative standard, som den enkelte føler sig bedømt igennem, eller som man føler vil bedømme andre. Forestillingen om implicite anklager bevirker, at emnet til dels og for nogen taburiseres. Taburiseringen gør videndeling og erfaringsudveksling mellem lærere sværere og forhindrer eller forsinker effektiv distribution af læremidler. Blandt eleverne ser det dog helt anderledes ud. De deler gerne deres viden, færdigheder og gode intentioner med lærere såvel som med andre elever.

Rollefordeling, ansvar og ejerskab

Undersøgelsen har gjort det tydeligt, at rollefordelingen mellem de forskellige brugergrupper har indflydelse på implementeringen af digitale læremidler på skolerne. Ofte er det sådan, at brugen af digitale læremidler er op til den enkelte lærer. Elever har sjældent ejerskab og kun få muligheder for at tage ansvar med hensyn til brugen af digitale læremidler i undervisningen. Det er ikke deres rolle. Men samtidig er det tydeligt, at hastigheden for udviklingen på det digitale område, de mange muligheder, udviklede mellemmenneskelige forhold, personlige forbehold og tidsmangel bevirker, at det er svært for lærerne at løfte opgaven på egen hånd. På de skoler, hvor der er en meget opsøgende og aktiv bibliotekar, hvad angår digitale læremidler, oplever lærerne bedre brug og implementering af de digitale medier og læremidler.

Forudsigelighed og pålidelighed

Tekniske problemer udgør en væsentlig del af brugen af digitale læremidler. Erfaringen med teknik der svigter, får mange lærere til at undlade at bruge digitale læremidler i undervisningen. I stedet for at kunne fokusere på hvordan de digitale medier er med til at forbedre undervisningen, bliver tekniske problemer og tidsspilde væsentlige komponenter i fortællingen om og forståelsen af brugen af digitale læremidler. Forudsigelighed og pålidelighed er vigtige komponenter, hvis lærere, som i forvejen føler sig usikre på arbejdet med det digitale, skal tage disse læremidler til sig. De tekniske problemer er ofte årsag til at øge den følelse af kontroltab og usik-

kerhed, som mange lærere allerede oplever bare ved at skulle undervise med digitale læremidler.

Klare udfordringer

Baseret på ovenstående brugerviden og sammendrag af indsigter skabte antropologerne.com et oplæg til projektgruppen, som blev diskuteret og overdraget ved en workshop i november 2009, og som der nu skulle udvikles nyt på baggrund af.

Her følger en definition og en opsummering af de brugertyper, udfordringer og udviklingsprincipper, antropologerne.com overleverede.

Definition

Hvad er overhovedet et digitalt læremiddel?, har vi undersøgt og spurgt både projektgruppen og de mange brugere om. Et sammendrag af mange uenslydende svar viser, at man kan blive enige om, at der ikke er tale om undervisning *i* eller *om* IT, digitale medier og redskaber, men om den undervisning og læring, der foregår *med* dem.

Digitale læremidler er nemlig ikke en bestemt ting og ikke bare én læremiddelform, men midlet er en transportør og et medie for læring. Midlet er ikke målet. Det digitale læremiddel – enten som delelement eller helt koncept – er et produkt, en form eller en læringsproces, der foregår læring *med*. Folk tilhører oftest en af følgende to positioner, når de taler om og bruger digitale læremidler: Mange omtaler og forstår digitale læremidler som redskaber: IT, digitale produkter og formater, redskabsprogrammer, mediebrug m.m. For mange andre er begrebet 'digitale læremidler' først validt, når der er tale om hele koncepter: didaktiserede læringsprogrammer. Men ifølge



de professionelle (lærere, skolebibliotekarer og CFU-konsulenterne) skal disse 'pakker' oftest alligevel redigteres til sammenhængen for at få relevans, og det er her, at det ekstra arbejde og forandringsvilligheden står sin prøve i travle læreteams og en presset skolehverdag.

Udfordringer

Antropologerne.com udviklede og afleverede tre INNOVATIONSVEKTORER (områder man kan udvikle på, retninger man kan gå) til brug i projektets testfaser.

Vektor 1 *Distribution* handler om at skabe et sammenhængende møde med det digitale på tværs af distributionskæden: den enkeltes identitet, samarbejde og kendskab/berøringsflader.

Vektor 2 *Modulérbarhed* handler om at skabe læremidler, der kan indgå i mange sammenhænge og bruges på mange måder.

Vektor 3 *Elevinddragelse* handler om at skabe engagement og samarbejde omkring digital praksis ved at arbejde med læring via seriøs leg, rykke ved magtbalancen og trække på elevernes ressourcer i forhold til det digitale.

Til hver vektor afleverede vi en række postkort fra felten – med billeder, citater og casebeskrivelser, der stiller konkrete spørgsmål.

En anden måde at gøre udviklingsarbejdet konkret og sikre at det dækker de identificerede brugerbehov, er at bearbejde og præsentere brugerindsigterne i fire BRUGERTYPOLOGIER. Disse blev udviklet under hensyn til brugernes reelle brug af læremidler, deres tilgang til digitale medier, deres motivationer og barrierer samt bud på

hvad der kræves for at få de digitale læremidler til at fungere godt.

Eleverne er som typologi inddelt i følgende: *Den kreative*, som husker og forstår bedst, hvis han eller hun selv har lavet det. *Den instruktionsafhængige*, som har behov for retningslinjer, instruktion og tryghed. *Den opdagelsesrejsende*, som synes, det er spændende selv at finde nyt og finde ud af, hvordan ting virker. *Den testmotiverede*, der søger klare svar og har behov for at udfordre og måle sig selv i forhold til andre.

Lærerne er som typologi inddelt i følgende: *Techentusiast*, som oplever, at nye ting giver nye muligheder. *Formidleren*, for hvem det gælder om at integrere andres interesser i egne planer. *Den analoge*, som søger beviser på fordelene ved det digitale og som nødtigt vil forandre noget, der virker.

Bibliotekarerne er som typologi inddelt i følgende: *Den opsøgende*, som gerne skubber på ved at inspirere og hjælpe. *Den tilbageholdende*, som ikke vil tromle eller virke tromlende med sin viden. *Pragmatikeren*, for hvem det er vigtigt at yde den service, der forlanges og forventes.

Konsulenterne er som typologi inddelt i følgende: *Den fremadrettede*, som søger forandring og derfor kaster sig ud i nye tiltag. *Netværkeren*, der knytter relationer, bruger andres kompetencer og søger forbindelser via sociale fora. *Brobyggeren*, der stadig har praksiserfaring og bygger bro mellem to verdner.

Til, for og med brugerne

Disse er alle brugere. Disse skal vi ramme og tale til med de nye digitale læremidler. Og hvis vi

ikke vil ramme dem alle, er det godt at have et kvalificeret vidensgrundlag at prioritere ud fra (og diskutere med).

Viden skaber ikke forandring i sig selv. Det gør involvering, debat, dialog, afprøvning og nye tiltag. Vi fra antropologerne.com håber, at brugerne fortsat og altid involveres, og at vi med feltarbejdet, projektbidraget og disse resultater har været med til at skabe løsninger, der giver inspiration og motivation og god læring i de danske folkeskoler.

