

# GRUPPEOBLIG 3 – PROTOTYPER



# Til nå

- Intervjuet 3 intervjuobjekter
- Henholdsvis lærere på 4.trinn, 6.trinn og 9/10.trinn
- Semi-strukturert intervju, dratt godt nytte av
- Analyse av all data--> koding
- Økt antallet gruppemøter gjennom uka
- Presentert en design-idé for en bruker
- Landet på endelig design-idé



# Ideer vi har vært innom, men scrambla

- **Arbeidstid**
  - Handler om at lærere ofte sitter med planlegging og retting etter vanlig arbeidstid. Vanskelig å styre voksne menneskers innsats. Vi vet alle hvor irriterende det er med den personen som maser på deg og sier "gå hjem fra jobb", når du selv bare ønsker å få gjort unna arbeidsoppgaver.
- **Samarbeid**
  - Vanskelig å dra inn av/på. Vi klarer ikke programmere en psykolog som kan være parterapeut.
- **Skjermtid**
  - Dette har lærerne gode metoder for å redusere selv. Vi ønsker fortsatt å bidra på dette temaet med artefakten vi ender opp med
- **Møtevirksomhet**
  - Møtevirksomhet tok mye tid for den ene informantene, men det kom ikke nok informasjon om dette til at det er noe vi kan gå videre med.

# Tema/problemområde

- Støy i klasserommet og tidsstyring av elevenes arbeid
- En klar rød tråd gjennom alle intervjuene om at støy var problematisk i arbeidshverdagen
- Interessant å se hvordan støy var problematisk på forskjellige måter--> 4. til 10.trinn
- "Det å bare si HYSJ funker aldri!"
- "Man oppnår bedre arbeidsro dersom elevene vet hvor lenge en arbeidsøkt skal være"
- "Belønning fungerer som regel alltid!"

# Designidé

- Vi ønsker å designe en artefakt som hjelper læreren med å holde støynivået nede i klasserommet.
- Artefakten skal også være et verktøy lærerne kan benytte i faglige situasjoner, som ikke er skjermbasert.
- Konsept: visualisere støy og visualisere gjenværende arbeidstid, gjøre elever oppmerksom på eget støynivå i klasserom.
- Visjon: oppnå et klassemiljø med lite støy og godt læringsmiljø. Muliggjøre en enklere arbeidshverdag for brukergruppen lærere.



Støy i klasserom kan reduseres ved å bygge tilstrekkelig lydisolasjon og ved å velge et så stille klimaanlegg som mulig. Filt pads kan installeres under klasserommøbler, noe som gjør det roligere å flytte dem. Ekko kan reduseres av paneler. Planter reduserer også ekko..

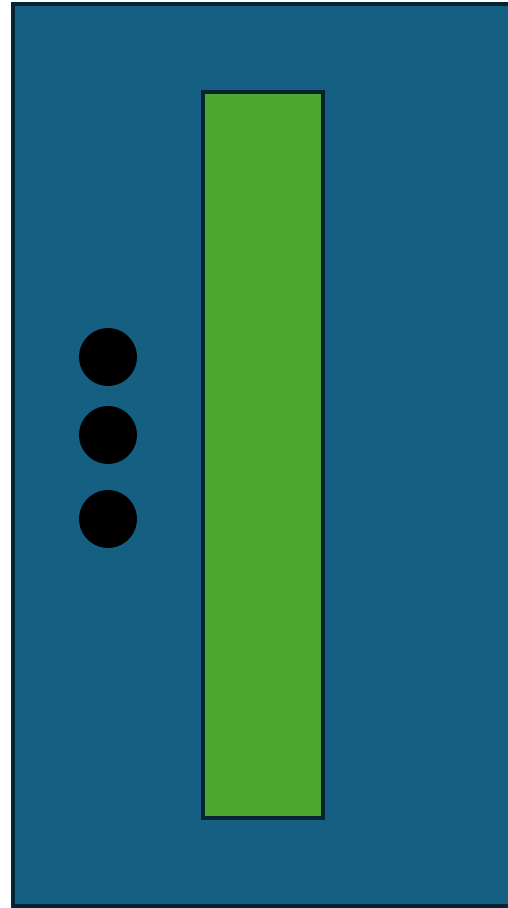
## Mindre støy gir bedre undervisningsmiljø

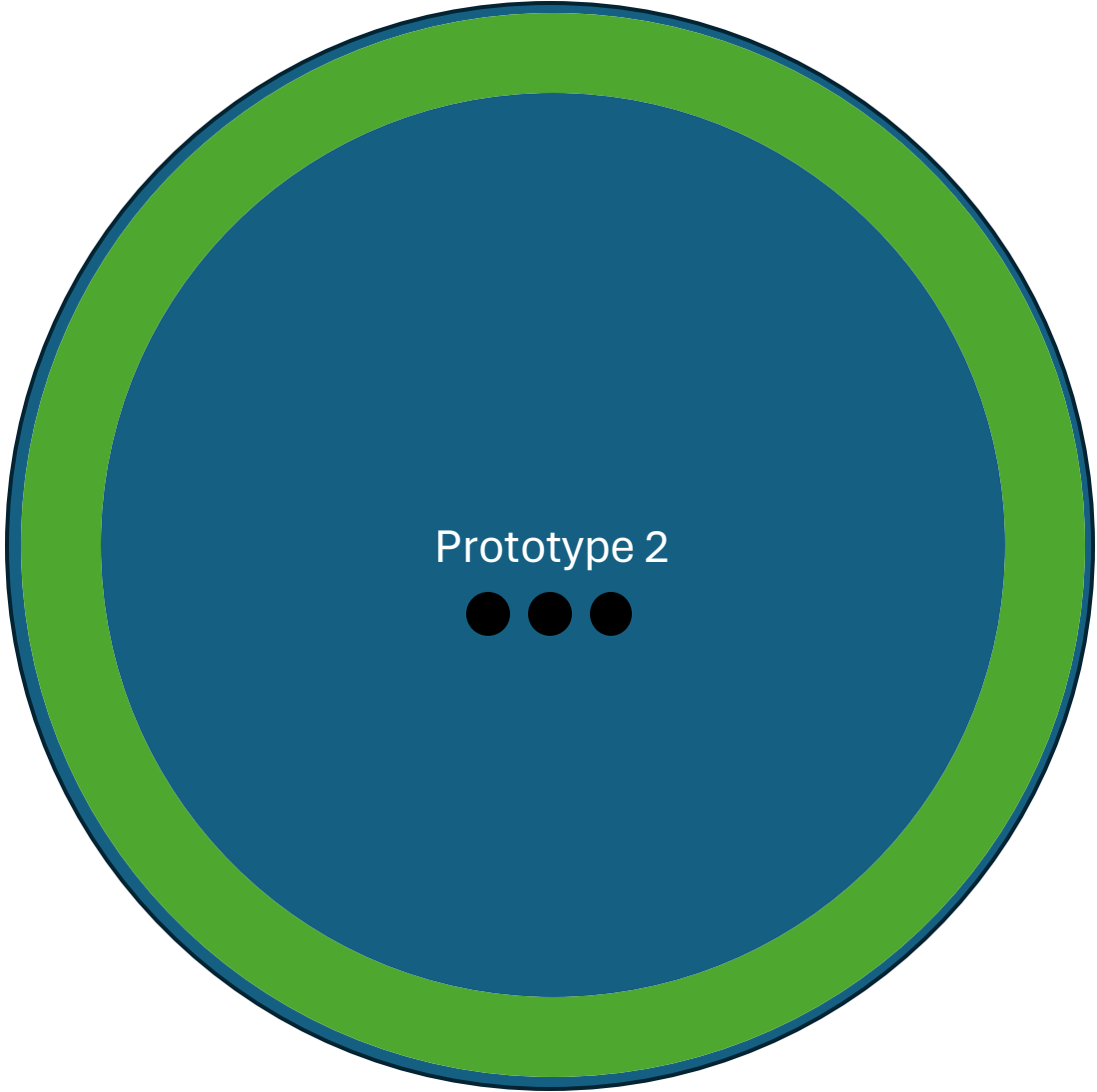
Studier viser at støy påvirker barn i mye større grad enn voksne når det gjelder taleoppfattelse og lytteforståelse. Støy og dårlig akustikk er også det aller største arbeidsmiljøproblemet på dagens arbeidsplasser, og dermed noe som har stor innvirkning på lærere og annet personale i deres daglige arbeid. Derfor er det viktig å redusere støy i skolemiljøer slik at både elever og lærere har gode forutsetninger til å lære og lære bort.

# Kort fortalt....

- Skrur elevenes konsentrasjon, motivasjon og engasjement av og på!

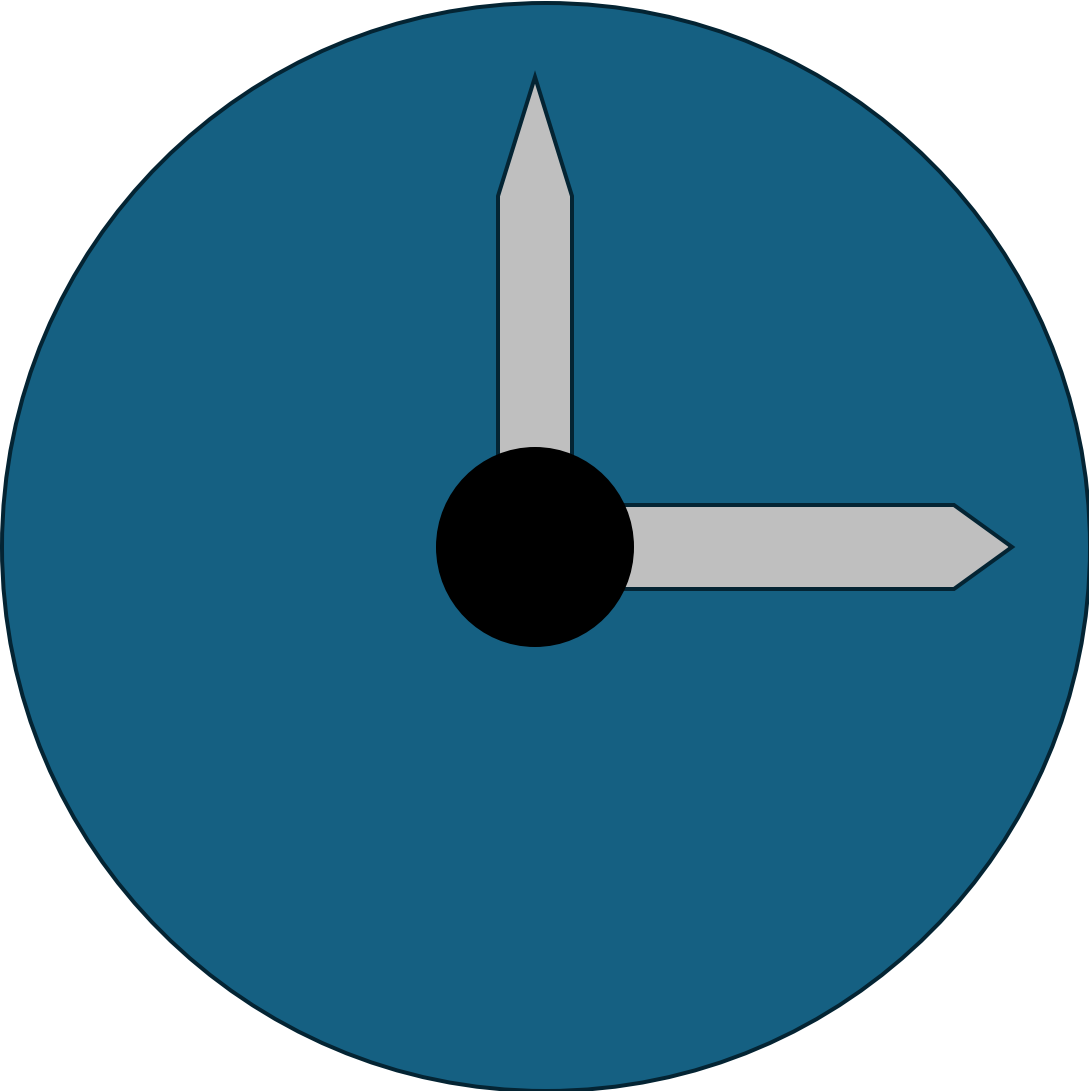
Prototype 1

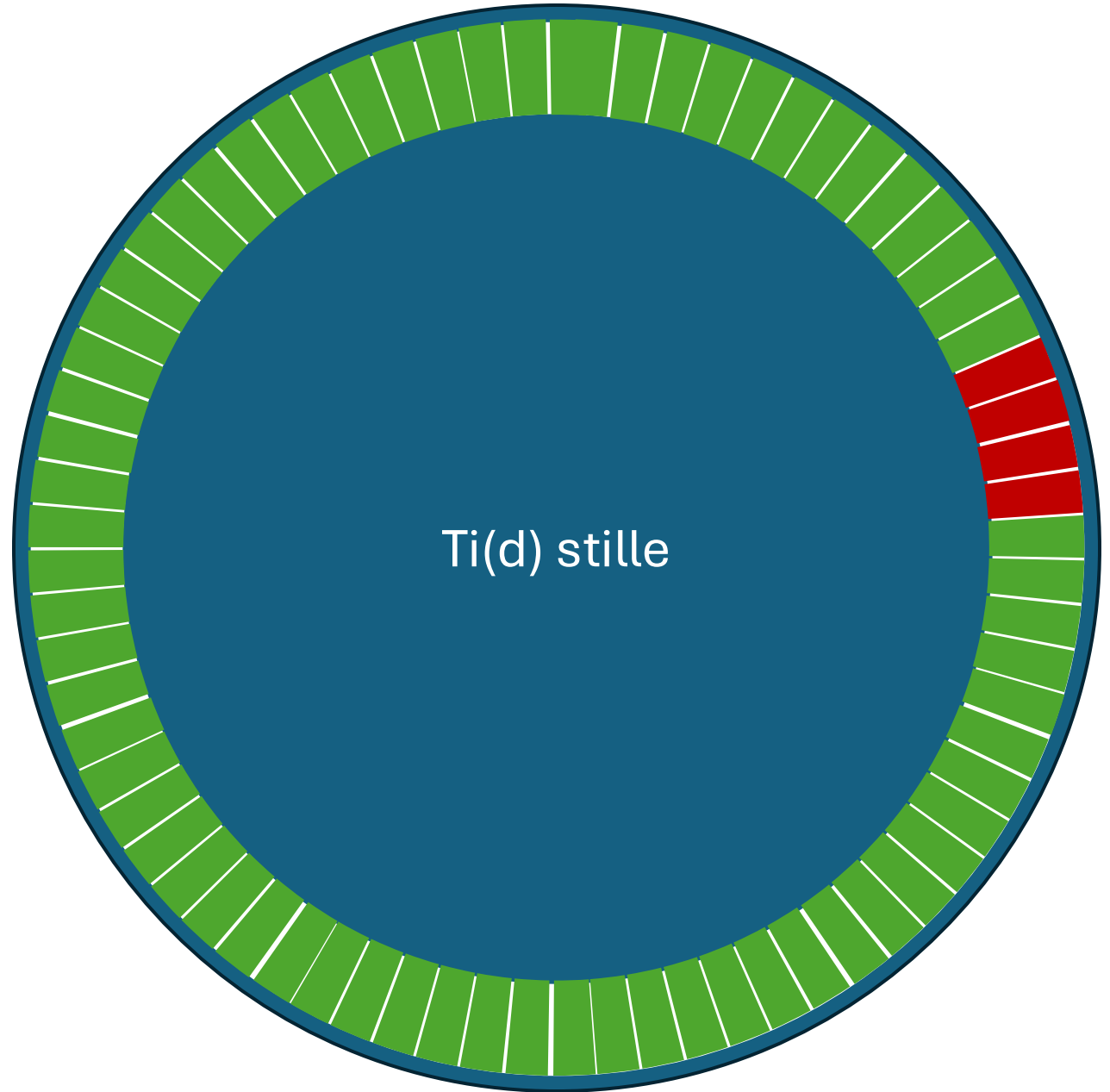
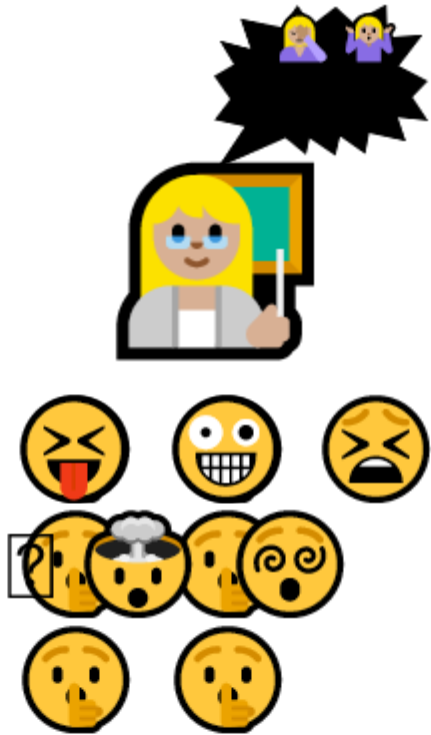






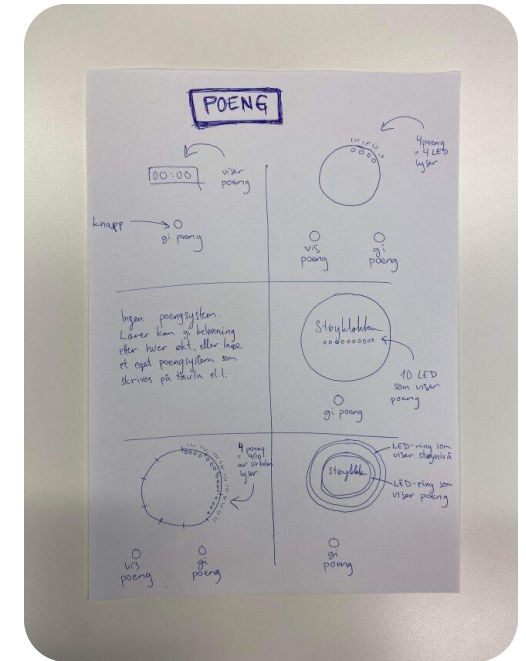
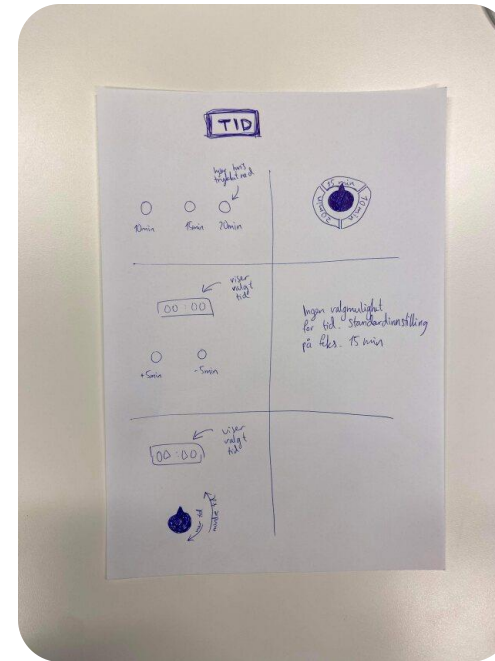
Prototype 3





# Proto 2

- Formkonsept: klokke
- Aspekter vi har prototypet for:
  - Rolle
  - Form
- Varianter av prototypen og hva skjer når stille-tid er oppnådd?
  - Poengsystem eller ikke
  - Tidsinnstilling eller ikke, og hvordan styre den?
  - Rfid-brikke eller ikke
  - Må diskuteres med brukergruppen



# Tekniske utfordringer og veien videre

- Kan ikke kutte helt rund form, begrensninger på laserkutteren
  - Modifisere 3Dprintede deler for å plass til ledninger og div
  - Workshop med lærerne for å definere endelig form, farge, funksjonalitet
  - Programmere, laserkutte, 3Dprinte
- 
- Mer av det her----->



# Hvordan teste med brukerne?

- Simulere klasserom
- En bruker tar med seg artefakten og tester i egen klasse, og loggfører --> indirekte observasjon med loggbok.

- <https://www.utdanningsnytt.no/fagartikkel-horsel-laeringsmiljo/lydmiljoet-i-klasserom-pavirker-elevenes-laering/300565>
- [https://prosjekt.tarkett.no/nb\\_NO/node/bedre-undervisningsmiljo-9495](https://prosjekt.tarkett.no/nb_NO/node/bedre-undervisningsmiljo-9495)