



LUND UNIVERSITY

Designpedagogik utifrån ett vidgat designbegrepp för kunskap, dialog och samhällsutveckling

Lindqvist, Katja

2013

[Link to publication](#)

Citation for published version (APA):

Lindqvist, K. (2013). *Designpedagogik utifrån ett vidgat designbegrepp för kunskap, dialog och samhällsutveckling*. Form/Design Center.

Total number of authors:

1

General rights

Unless other specific re-use rights are stated the following general rights apply:

Copyright and moral rights for the publications made accessible in the public portal are retained by the authors and/or other copyright owners and it is a condition of accessing publications that users recognise and abide by the legal requirements associated with these rights.

- Users may download and print one copy of any publication from the public portal for the purpose of private study or research.
- You may not further distribute the material or use it for any profit-making activity or commercial gain
- You may freely distribute the URL identifying the publication in the public portal


Read more about Creative commons licenses: <https://creativecommons.org/licenses/>

Take down policy

If you believe that this document breaches copyright please contact us providing details, and we will remove access to the work immediately and investigate your claim.

LUND UNIVERSITY

PO Box 117
221 00 Lund
+46 46-222 00 00



Designpedagogik utifrån ett vidgat designbegrepp för kunskap, dialog och samhällsutveckling

Utredning av möjligheter till utveckling av det publika
pedagogiska arbetet vid Form Design Center, Malmö

Katja Lindqvist

Januari 2013

Innehåll

Förord.....	4
Bakgrund	5
Designpedagogik i relation till kulturpedagogik	7
Forskning om designprocessen och designpedagogik	7
Forskning om design med pedagogiska dimensioner	8
Arkitektur- och designhögskolan i Oslo (AHO)	8
Göteborgs universitet.....	9
Högskolan i Gävle	9
Lunds universitet.....	9
Malmö högskola	9
Konstfack	9
HDK.....	10
Malmö högskola	10
Designutbildning och designpedagogisk utbildning vid högskolor.....	11
HDK.....	11
Kongelige Danske Kunstakademis Skoler for Arkitektur, Design og Konservering (KADK)	11
Konstfack	11
Kolding.....	12
Nya grepp och projekt i gränssnittet mellan design, pedagogik, teknik, barn och utbildning	12
Malmö Living Lab, Malmö högskola.....	12
Interactive Institute	12
Visualiseringscenter C	13
KomTek.....	13
Snilleblixarna	13
Dansk design center	14
Index: och Design to improve life	14
Metoder för att mäta läroeffekter av kulturpedagogisk verksamhet	15
Reflektioner och förslag.....	17
En arena utan samlingar.....	17

Kompetens hos pedagogisk personal.....	17
Konsekvenser av brett designbegrepp för publik pedagogisk verksamhet	17
Faktorer centrala för konkret framtida designpedagogisk verksamhet.....	19
Ny pedagogisk arbetsprocess	21
Övriga rekommendationer.....	23
Källor	25

Förord

Denna rapport utgör ett underlag för utveckling av pedagogisk och publik verksamhet vid Form/Design Center i Malmö. Rapporten är resultatet av ett uppdrag från Form Design Center att dokumentera aktuella trender och verksamheter inom designpedagogik som utgår från ett vidgat designbegrepp, tolkar designpedagogik innovativt, samt hur och var sådan verksamhet bedrivs. Fokus ligger i rapporten på både utbildning och forskning med pedagogisk relevans inom högre utbildning på designområdet.

En rapport av Rhetikfabriken (beställd av Form/Design Center, färdigställd i december 2012) om begreppet designpedagogik och designpedagogisk verksamhet och utbildning som bedrivs i Sverige och omvärlden, har fungerat som en avgränsning av mitt uppdrag. Där Rhetikfabrikens rapport, "Designpedagogik - vad, vem, varför & hur", diskuterar definitionen av designpedagogik, dess avgränsning mot näraliggande begrepp, samt dess utövande och utveckling, tillsammans med faktorer som troligen kommer att tydligt påverka framtida designpedagogik, tar denna rapport upp exempel på innovativa sätt att arbeta med designpedagogik med högre utbildning eller samhälle som utgångspunkt.

Informationen i denna rapport har genererats genom intervjuer med personer vid organisationer som är aktiva inom det designpedagogiska fältet, genom studier av publicerad forskning inom området och genom internetsökningar. Rapporten innehåller inte en uttömmande redovisning av existerande designpedagogisk utbildning och verksamhet i Sverige, utan i första hand avsedd som underlag för Form/Design Centers vidare verksamhetsutveckling.

Ett stort tack går till de personer som i samtal delat med sig av sin kunskap och sina kontakter, namngivna i källförteckningen. Tack också till Stefan Persson vid Rhetikfabriken för informationsutbyte under arbetet med våra respektive rapporter.

Bakgrund

Teknikutveckling har gjort att design som verksamhet och begrepp utvecklats oerhört de senaste decennierna. Designens position och roll i samhället har helt förändrats genom informationsteknologi och genom förändrade samhällsvärderingar. Insikten att Sverige som ett land med högt utbildad och specialiserad arbetskraft behöver stimulera kreativitet och innovation har gjort politiker mycket mer uppmärksamma på sambanden mellan uppmuntran till skapande, välmående och samhällsutveckling. Vi ser också nya uttryck för kreativitet och olika former av skapande med både nya och gamla tekniker; mjukvara används lika mycket som ullgarn och stickor bland både äldre och yngre, på fritiden och på arbetsplatser. Bland annat detta har gjort att Form/Design Center ser över sina målsättningar, arbetssätt och tilltal. Design har uppmärksammats som samhällsangelägenhet tillsammans med andra kreativa näringar sedan millennieskiftet, och pedagogisk verksamhet vid kultur-organisationer har på senare år getts ökad betydelse för samhällsutveckling och personlig utveckling. Form/Design Centers verksamhet har de senaste åren bedömts som värdefull av både kulturdepartementet, Region Skåne och Malmö stad, utöver en mängd samverkande företag och organisationer. En diskussion om utveckling av Form/Design Centers verksamhet sedan några år resulterade bland annat i att Malmö stads kulturförvaltning 2008 initierade ett visionsarbete kring Form/Design Center. Detta resulterade i publikationen *En rapport om Form/Design Center*, redigerad av Niels Righolt (2010). Denna rapport innehåller många tänkvärda förslag för utveckling av Form/Design Centers totala verksamhet, och goda exempel på verksamheter där design i bred bemärkelse synliggörs och förmedlas.

I den översyn av form- och designområdet som regeringen låtit genomföra 2012 (Kulturdepartementet 2012) framgår att man ser framför sig ett nätverk av regionala formcentra i olika delar av landet, med olika profil och specialistkompetens. Man betonar att formcentra ska ha en samtidsinriktning och gärna betona designprocesser snarare än föremål, samt ha samarbete med externa parter som ett tydligt kännetecken för sitt arbete. Vidare konstateras att Sverige internationellt förknippas mycket starkt med design och kreativitet, och detta ser man som viktigt att upprätthålla (Kulturdepartementet 2012). Vid Kultur Skåne delar man synen på Form/Design Center som ett regionalt viktigt centrum för form, och man konstaterar att det stöd som redan ges centret från Malmö stad och Regionen är en del av strategiska satsningar på utveckling av detta område i Skåne med just Form/Design Center som nav (Kultur Skåne 2012-11-07).

Region Skåne och Malmö stad har sedan 2010 varit involverade i ett gemensamt utvecklingsarbete med Form/Design Center om centrets verksamhet, och Kultur Skåne formulerade i en PM hösten 2012 att centret

ska utgå från det utvidgade designbegreppet och att verksamheter ska fokusera på designens betydelse för ett attraktivt, konkurrenskraftigt och hållbart samhälle – i kommunikation med, och i relation till, det omgivande samhället. (Kultur Skåne 2012-10-15: 1)

I samma PM ges exempel på det vidgade designbegreppet (Kultur Skåne 2012-10-15: 2):

- säkerhet, som en ny innovativ cykelhjälm
- arbetsmiljö, om en asfaltborr som inte fortplantar vibrationer
- att utveckla sugrör som renar vatten
- återbruk av gummidäck till nya parkettgolv
- att göra bruksanvisningar tillgängliga för många
- design som verktyg att lära sig matematik
- att utforma det offentliga rummet för att inbjuda till spontana möten
- att organisera staden för att minska koldioxidutsläpp

Form Design Center har själva identifierat ett antal trender relaterade till design och samhällsutveckling. Dessa trender vill man möta på olika sätt genom samarbeten och genom att erbjuda verksamheter relevanta för ett flertal målgrupper. Det som Form/Design Center själva identifierat som intressant är

- handens kraft – intresset för hantverk i en högteknologisk samtid och framtid
- community design – design som siktar på att förbättra samhället
- designprocessen snarare än designföremålet som utgångspunkt för designpedagogik
- långsiktig miljömässig, social och ekonomisk hållbarhet
- betydelsen av estetiska lärprocesser uppmärksammas inom skolan; inom ämnen som bild och slöjd. Vad har detta för konsekvens för intresse för och engagemang i olika slöjd- och hantverksformer på frivillig och professionell basis?

Hur skulle en designpedagogisk verksamhet med ett vidgat designbegrepp som grund kunna se ut vid Form/Design Center? Svaret på denna fråga går över reflektioner kring designpedagogik i relation till kulturpedagogik och olika institutionstyper där sådan kan förekomma, exempel på forskning om eller med designpedagogiskt relevanta dimensioner, och exempel på sätt att identifiera mål för pedagogisk verksamhet vid publika kulturinstitutioner.

Form/Design Center beskriver idag (januari 2013) sin främsta funktion som att vara en mötesplats för en bred allmänhet kring ett vidgat designbegrepp; en mötesplats som "tillgängliggör kunskap, inspirerar till nya insikter och ger förutsättningar för möten" (internt arbetsmaterial). Utöver denna primära funktion har man enligt organisationen själv av två ytterligare funktioner, en som stöd i stadens och regionens destinationsutveckling genom att vara ett attraktivt besöksmål, och en som samarbets- och nätverkspart gentemot olika professionella aktörer inom ett brett designområde. Det övergripande målet för organisationen är att "vara en stark nationell aktör med internationell utblick som bidrar till att sätta agendan inom ämnet - form, arkitektur och design - i Europa, Sverige, Skåne, Malmö" (internt arbetsmaterial).

Designpedagogik i relation till kulturpedagogik

Frågan om vad designpedagogik med utgångspunkt i ett vidgat designbegrepp är behöver ett tydliggörande av vad designpedagogik utifrån ett snävare, föremålsbaserat designbegrepp. Pedagogisk verksamhet knuten till design i bred betydelse skiljer sig från kulturpedagogik. Detta eftersom kulturpedagogik är knuten till antingen enskilda föremål som utgångspunkt för information eller diskussion, eller relaterar till kunskap om ett visst område (epok, land, person etc.) som ska förmedlas. Det gemensamma för kultur- och konstpedagogik kan sägas vara att tillsammans med en grupp personer föra dialog kring och på olika sätt interagera med fysiska föremål direkt eller indirekt. Utgångspunkten för den pedagogiska verksamheten och lärandet kan variera; i förhållande till konstpedagogik exempelvis kan man ha en konstorienterad, upplevelseorienterad respektive relationsorienterad utgångspunkt för interaktionen med föremålet (Aure et al. 2009: 268). Man kan exempelvis med utgångspunkt i ett eller flera samtida konstverk diskutera aktuella samhällsangelägenheter (se exv Mårtensson 2008). I denna typ av pedagogik kan man säga att enskilda föremål fungerar som projiceringsyta eller prisma för ämnen att diskutera. Det finns dock också en annan typ av pedagogisk verksamhet inom kultur- och konstområdet. Detta är olika typer av kreativa verksamheter för barn vid museer, konsthallar och liknande, där barn själva får skapa helt fritt eller utifrån förebilder. Denna typ av verksamhet brukar benämnas verkstadsaktiviteter, för att skilja dem från den pedagogiska verksamhet som bedrivs med ett museums eller en konsthalls utställda föremål som grund. Det är i regel också olika professionella grupper som tillhandahåller dessa respektive typer av pedagogisk kompetens. Medan arbete i verkstad ofta leds av personal med konstnärlig utbildning och kompetens, är det i regel kulturhistoriskt eller konstvetenskapligt utbildad museipersonal som håller i kulturpedagogisk verksamhet knutet till utställda föremål.

Det finns många goda exempel på hur man på museer och konsthallar arbetar pedagogiskt på vad som beskrivs som nya sätt; i projekt- och processform över en längre period med grupper. Det nya inom kulturpedagogiken i denna bemärkelse bygger ofta på ett samarbete mellan barngrupper eller motsvarande och personer som skapar konstverk eller delar av en utställning vid en kulturinstitution. Flera institutioner arbetar också uppsökande, då den pedagogiska verksamheten utvecklas i dialog med den berörda gruppen eller dess företrädare. Exempel på intressant kulturpedagogisk verksamhet med sådana nya förtecken pågår vid bland annat Malmö konsthall och Designmuseum Danmark.

Forskning om designprocessen och designpedagogik

Det får allra först konstateras att det är svårt att ringa in och tydligt avgränsa forskning och relevanta projekt inom designområdet där pedagogik utanför formella undervisningsinstitutioner står i fokus. Detta eftersom begreppen *designpedagogik* respektive *design education* omfattar både den verksamhet som sker vid utbildningsinstitutioner och den pedagogiska verksamhet som sker vid museer och andra offentliga institutioner. Kultur- och konstpedagogik kan definieras operativt som pedagogiska verksamheter som bedrivs vid kultur-, kulturarvs-, respektive konstinstitutioner, men inom designområdet finns inte motsvarande etablerade institutionsformer bortom museikategorin och science centers.

Det finns en mängd forskning om relationen mellan formgivning av produkter, olika målgrupper såsom barn, och hur design kan eller bör läras ut. Sammantaget omfattar dessa forskningsområden ett mycket vidsträckt område, varav det mesta inte är relevant för det som detta uppdrag omfattar. Forskning med relevans för pedagogisk verksamhet utifrån ett vidgat designbegrepp vid en publik arena som Form/Design Center omfattar områden som

- marknadsföring, särskilt produktutveckling, *lead-user product development*
- pedagogisk forskning relaterat till utbildning från förskola till högskola
- designforskning, bl a *service design* och interaktionsdesign
- teknisk forskning särskilt i gränssnittet mot användare
- forskning kring innovationsprocesser och kreativa processer

Mycket av den forskning som finns om *design education* tar exempelvis upp hur designstudenter respektive -elever kan eller bör utbildas, samt om olika aspekter av denna typ av pedagogiska situationer. Detta handlar alltså om pedagogik i formella utbildningssituationer. Det finns också forskning om produktutveckling med olika grupper av användare, inklusive barn. Detta område är inte möjligt för en enskild utredare att överblicka, och mängden potentiellt relevant forskning tar för mycket tid i anspråk för denna rapport. Därför redovisas här i stället ett antal miljöer och personer som uppfattas arbeta med innovativ designforskning inom områden relaterade till ett vidgat designbegrepp. Forskningen här har stor potential att vara av direkt intresse för Form/Design Center vad gäller former eller principer för pedagogisk verksamhet.

Forskning om design med pedagogiska dimensioner

Det bedrivs specifik designpedagogisk forskning på konstnärlig grund endast vid två högre lärosäten i Sverige: Konstfack samt Högskolan för design och konsthantverk. Dock pågår även forskning knutet till design vid ett antal icke konstnärliga högskolor med designfakulteter/institutioner: Linnéuniversitetet, Malmö högskola, Lunds universitet, m fl. många gånger samarbetar konstnärliga och icke konstnärliga högskolor kring specifika projekt. Det är givetvis inte alla designforskningsprojekt som har pedagogisk relevans, även om de flesta av dem kan analyseras utifrån ett pedagogiskt perspektiv och innehåller pedagogiska och/eller kommunikativa element. Pedagogiska element kan finnas både i själva forskningsprocessen och/eller i fas(er) då forskningens resultat redovisas.

Arkitektur- och designhögskolan i Oslo (AHO)

Tom Vavik har länge arbetat med begreppet och modellen *universal design*, och har publicerat ett antal texter. Tillsammans med **Martina Maria Keitsch** diskuterar han i vetenskaplig artikel i tidskriften *Sustainable Development* metoden och hur den kan kopplas till socialt hållbar utveckling (Vavik och Keitsch 2010). *Universal design* som begrepp syftar i korthet på skapandet av fysiska miljöer så att de ska vara så tillgängliga som möjligt för olika grupper. Artikeln lyfter fram målsättningarna för ansatsen *universal design* och socialt hållbar utveckling, och betonar att metoderna för den förra i relation till den andra fortfarande måste undersökas.

Göteborgs universitet

Anneli Palmasköld vid institutionen för kulturvård arbetar och forskar med frågor som knyter an till handarbete i både ett historiskt och samtida perspektiv, och arbetar även med utbildning inom hemslöjdsområdet.

Högskolan i Gävle

Fredrik Lindstrand vid ämnesavdelningen Didaktik vid Högskolan i Gävle har publicerat två böcker om estetiska lärprocesser tillsammans med andra. Dessa har titlarna *Estetiska lärprocesser: upplevelser, praktiker och kunskapsformer* (redigerad tillsammans med **Staffan Selander**, 2009) samt *Design för lärande i förskolan* (författad tillsammans med **Annika Elm Fristorp**, 2012).

Lunds universitet

Johanna Rosenqvist har i ett postdoktorsprojekt vid Konstvetenskapliga institutionen, Lunds universitet, tittat på hur handverksprocessen och skapandeprocessen visualiserats i ett antal svenska design-, konst- och hemslöjdstidskrifter under deras utgivningstid. Hon har särskilt studerat hur bilderna av arbetsprocesser och -steg i dessa tidskrifter fungerat som en förmedling av kunskap om hur denna typ av hantverk kan utföras av läsare som icke-professionella, och ser en demokratisk förmedlingsambition i denna typ av visuell kommunikation inom tidskrifterna. Resultat av detta forskningsprojekt kommer att redovisas i ett konferenspaper med arbetstiteln "Design as craft. Performativity and interpellation in design history" vid konferensen *Crafting the Future – 10th European Academy of Design*, 17-19 april 2013 vid HDK, Göteborg.

Malmö högskola

Åsa Ståhl och **Kristina Lindström** är doktorander vid K3 (Konst, kultur och kommunikation), och arbetar tillsammans på en avhandling relaterat till textilt hantverk och kommunikation. De har genomfört en mängd projekt där relationen mellan dessa utforskas i en samhällskontext. Ett av deras projekt, "Trådar – en mobil syjunta", tas upp i Kulturrådets rapport kring nya sätt för kulturinstitutioner att interagera med civilsamhället (Kulturrådet 2012).

Konstfack

Vid Konstfack bedrivs en mängd forskning inom designområdet. Av särskilt intresse kan nämnas följande pågående forskningsprojekt (januari 2013):

- *Metodutveckling för idé generering inom tjänstedesignpraktiken*. Medverkande vid Konstfack: **Bo Westerlund**. Övriga medverkande: Transformator Design och Linnéuniversitetet, Institutionen för design.
- *Designerly Designed Design Education*. Medverkande vid Konstfack: **Ulrika Bohné** och **Bo Westerlund**. Övriga medverkande: Designskolen Kolding och The Institute of Design at the School of Architecture and Design in Oslo.
- *Konstnärlig upplevelsepark för hållbar utveckling* (avslutat 2012). Projektledare: **Roland Ljungberg**.

HDK

Vid Högskolan för Design och Konsthantverk (HDK) finns likaså ett antal forskningsprojekt som knyter an till design i vidgad bemärkelse och med pedagogiska dimensioner. Relevanta projekt (pågående och avslutade) är bland annat:

- *Upplevelse av keramik och design* (Ett praktik-baserat forskningsprojekt om den estetiska upplevelsen av keramisk konst och design). Forskare: **Kim Jeoung-Ah**.
- *Bättre miljöer för rehabilitering*. Forskare: **Kristina Sahlqvist**. Övriga medverkande: Sahlgrenska Universitetssjukhuset/Akademien och Pamela Lindgren, designer
- *Dale skohack*. Forskare: **Otto von Busch**
- *Formgivning normgivning*. Forskare: **Marcus Jahnke**
- *Ingrepp*. Flera medverkande forskare från HDK, samt andra organisationer
- *Shelter*. Forskare: **Annika Ekdahl**, och **Birgitta Nordström**, samt ett antal konstnärer.
- *Värdig entré*. Forskare: **Johnny Friberg** och **Carl-Johan Skogh**. Övriga medverkande: Statens Fastighetsverk.

Vad dessa projekt (bl a) har gemensamt är att de inte består av tydligt distingerbara faser, utan att olika faser och dimensioner, såsom forskningsmässiga och pedagogiska och redovisande, pågår samtidigt. Exempelvis så sker intressent-/publikmedverkan samtidigt som och integrerat i designprocessen, redovisning eller förmedling är också integrerat i designprocessen. Vidare är denna typ av forskning vid designinstitutioner samtidigt både konceptuell och utvecklingsinriktad. Man söker med andra ord både strukturera kunskap om forskningsområdet som sådant, och samtidigt generera möjligheter till samhällsförbättring. Processerna sker samtidigt, inte sekventiellt.

Malmö högskola

Vid Medea Collaborative Media Initiative vid Malmö högskola, en centrumbildning för forskning tillsammans med parter utanför akademien, sker en mängd projekt som knyter an till design och samhälle. Projekt omfattar partners från offentlig liksom privat sektor och andra universitet och högskolor.

Vid Malmö Living Lab (se vidare presentation senare i rapporten) finns ett antal forskare som publicerat forskning kring de nya former av interaktionsprocesser som olika designrelaterade projekt inneburit i samverkan med många olika typer av intressenter. **Per-Anders Hillgren** har med olika kolleger, däribland **Pelle Ehn** och **Anders Emilson** publicerat forskningsartiklar kring begrepp som *participatory design*, *prototyping* och *infrastructuring* för att beskriva både förhållningssätt till designprocesser och samhälleliga utvecklingsprocesser (Hillgren, Seravalli och Emilson 2011; Björgevinnson, Ehn och Hillgren 2012a, 2012b). Dessa artiklar diskuterar nya sätt att förstå och agera utifrån ett utvidgat designbegrepp, baserat på samverkansprojekt genomförda inom ramen för Malmö Living Labs verksamhet. Vid Malmö Living Lab kombineras alltså innovativa designprocesser med pedagogiska dimensioner med kvalificerad kunskapsgenerering kring sådana processer.

2010 sammanställde **Anders Emilson** rapporten *Design för social innovation: ett nytt designforskningsområde* för Designfakulteten, ett nationellt centrum för designforskning med

koordinerande kansli vid KTH. Doktoranderna inom denna tvärorganisatoriska forskarskola finns vid en mängd konstnärliga, tekniska och allmänna universitet och högskolor i Sverige. I rapporten beskrivs forskningsområdets utveckling internationellt.

Designutbildning och designpedagogisk utbildning vid högskolor

I Sverige bedrivs designutbildning vid ett antal konstnärliga högskolor. Vid dessa bedrivs också i viss mån pedagogisk utbildning relaterat designområdet. Även viss pedagogisk utbildning för lärarstuderande förekommer vid exempelvis Linnéuniversitetet. Relevanta kurser vid andra högskolor förekommer säkert – avsikten här är inte att ge en uttömmande lista utan att endast nämna de viktigaste utbildningsinstitutionerna.

HDK

Det två-åriga masterprogrammet Child Culture Design vid Högskolan för konst och design, Göteborgs universitet är ett konstnärligt utbildningsprogram med designinriktning med mål att ge studenterna kunskaper och barn och barns utveckling med praktisk tillämpning inom 2D- och 3D-design. Hela programmet bygger på en kombination av teoretisk kunskap och praktiska fördjupningsstudier genom olika projekt. Möjligheter till samarbete med externa parter finns inom flera av kurserna.

Specifika lärandemål för programmet är att de studerande efter avslutad utbildning ska kunna visa

- mycket väl utvecklad förmåga att anta barns perspektiv i en designprocess och självständigt identifiera behov hos målgruppen
- utvecklad förmåga att självständigt identifiera nya områden/verkningsfält för designarbete kopplat till barnkultur
- väl utvecklad förmåga att i designprojekt omsätta tvärvetenskaplig kunskap och teoribildning om barn och lek

Kongelige Danske Kunstakademis Skoler for Arkitektur, Design og Konservering (KADK)

Hans Christian Holmstrand vid KADK (tidigare Designskolen) har tillsammans med **Mikael Fock**, idag verksam som verksamhetsledare vid Kulturvaerftet i Helsingör, har under ett antal år utvecklat en modell för upplevelsedesign för designstudenter. Denna modell bygger på utbildning i design genom fokus på upplevelsedesign och hållbarhet, och under 2013 publicerar Holmstrand och Fock sina tankar om upplevelsedesign och en modell de tillämpar i undervisningen av designstudenter vid KADK. De kombinerar i sin undervisning i design vad som kan beskrivas som mer traditionell ekonomisk strategisk analys med utveckling av meningsfulla upplevelser för organisationens brukare (besökare m fl), som i sin tur ligger till grund för förslag på brukarupplevelser.

Konstfack

Vid konstfack finns kurser inom ämneslärarutbildning med inriktning mot gymnasieskolan.

Kolding

I Kolding i Danmark finns Designskolen Kolding, som är en stark regional och lokal aktör inom högre designutbildning i Öresundsregionen.

Nya grepp och projekt i gränssnittet mellan design, pedagogik, teknik, barn och utbildning

Idag sker i Sverige och i övriga nordiska länder redan en hel del inom det ganska omfattande verksamhetsområdet teknikpedagogik, designpedagogik, barnpedagogik och utbildning inom pedagogik. Avsikten i denna rapport har inte varit att ge en definition eller avgränsning av designpedagogik i ett samhällsperspektiv. I stället har rapportförfattaren utifrån uppdraget tagit fasta på några relativt etablerade verksamheter inom ett område som avgränsas inom ramen design-pedagogik-teknik-barn-utbildning. En hel del av verksamheter inom några av dessa kombinerade områden är inte relevanta för Form Design Centers publika verksamhet, och endast sådana som uttalat tros kunna bidra med erfarenheter, modeller och inspiration tas upp här. Verksamheterna som nämns är inte ordnade i någon särskild inbördes ordning, och samtliga bygger på samarbete mellan en mängd aktörer och finansiärer.

Malmö Living Lab, Malmö högskola

På nära håll, vid Malmö högskola, finns ett projekt med namnet Malmö Living Lab för Nya Medier. Detta är ett pilotprojekt för att undersöka hur man brukarcentrerat kan utveckla nya samhälleliga praktiker, tjänster och produkter med hjälp av nya media. I projektet ingår både utbildningsorganisationer, kulturorganisationer och företag. Syftet med hela Living Lab är enligt projektets hemsida att "genom samproduktion, med utgångspunkt i strategier för social innovation, storstadens mångfald, och nya medier, bidra till en socialt, ekonomiskt, miljömässigt och tekniskt hållbar tillväxt." Finansiellt möjliggörs projektet genom bidrag från Vinnova, KK-stiftelsen, EU samt medverkande företag, högskola och kulturorganisationer.

Per-Anders Hillgren med flera som nämnts i avsnittet om forskning verkar här med de olika pågående projekten som finansieras av olika medverkande intressenter såsom företag och offentliga organisationer. Projekten utgår ifrån filosofiska och designbaserade koncept som syftar till samhällsdialog och -utveckling, och forskningsanknytningen säkrar kvalificerad reflektion över bl a pedagogiska dimensioner.

Interactive Institute

Interaktiva institutet, som idag benämns Interactive Institute (TII), grundades i slutet av 1990-talet med medel från Stiftelsen för strategisk forskning som ett forskningsinstitut knutet till informationsteknologins starka framväxt och utveckling, och har lång erfarenhet av experimentellt arbete inom detta område knutet till design. Deras verksamhetsområden är

- Design strategy and Participatory Innovation
- Game design and gamification
- Interaction design for Extreme Environments

- Visualization for interactive and collaborative experiences
- Future Energy Use - Designing for people and sustainable practices in the smart grid
- Grand challenges - prototyping the future
- Sound and interface design for enhanced usability and richer experiences

Interactive Institute arbetar med forskning och uppdrag inom informationsteknologisk och – kommunikationsrelaterade designtjänster, och har flera kontor runtom i Sverige.

Organisationen har drygt 50 anställda. Interactive Institute arbetar inte med specifik pedagogisk verksamhet, även om pedagogik är en del av dimensionerna i de projekt de genomför.

Visualiseringscenter C

Tillsammans med Norrköpings stad, Linköpings universitet och Norrköping Science Park har Interactive Institute etablerat Visualiseringscenter C i Norrköping. Detta är en även för allmänheten tillgänglig mötesplats för visualisering av olika slag – och i den bemärkelsen en pedagogisk arena. Det finns en mängd aktiviteter inklusive filmvisningar och utställningar. Detta centers verksamhet tror jag kan fungera som bra inspirationskälla för Form/Design Center, eftersom de har flera liknande utgångspunkter för sin verksamhet: de beskriver sig som en mötesplats kring visualisering. Visualiseringscentret har en interaktiv basutställning, en 3D-biograf, en webbsajt med en mängd information, samt bokhandel och restaurang i sina lokaler.

KomTek

KomTek står för Kommunala entreprenörs-och tekniskolan, och utvecklades som ett projekt vid Nutek genom ett projekt i Örebro inom EU:s Equal-program. Det finns flera publikationer kring KomTeks verksamhet och arbetssätt. Huvudidén med KomTek är att skapa möjligheter för fler att upptäcka och utforska teknikens värld, och genom förvärvad kunskap och erfarenhet av teknik i olika former kunna utveckla sin kreativitet och entreprenörskap. Avsikten är att erbjuda fler kunskap om teknik som ett verktyg för skapande och utveckling, och KomTek beskriver sin pedagogik som ett komplement till lärande i skola och arbetsliv. Tekniska museet i Stockholm samordnar det nationella nätverk av KomTek som finns i olika kommuner. KomTek finns bl a i Helsingborg, och genomför workshops och andra verksamheter tillsammans med Dunkers kulturhus och skolor, både under och efter skoldagen.

Snilleblixtarna

Snilleblixtarna är en organisation som arbetar i nätverk i nära samarbete med KomTek, men grundades av en uppfinnare och entreprenör, Anders Rosén på 1990-talet. 2006 bildades Snilleblixtarna i Sverige som ideell förening. Föreningens mål och verksamhet är att stimulera barns intresse för teknik, uppfinningar och entreprenörskap på ett roligt och inspirerande sätt. Föreningen har en nätverksgemensam sida på Tekniska museets hemsida, och verkar genom skolaktiviteter såsom utbildningar och lärarhandledning.

Dansk design center

Dansk Design Center i Köpenhamn, en nationell organisation för främjande av kunskap om design och design. DDC etablerades 1978, och kommer från 2013 att förändra sin verksamhet. Från att tidigare mer ha dokumenterat och kommunicerat utvecklingen på designområdet, kommer man framöver att ha mer aktiviteter i lokalerna i centrala Köpenhamn, där samarbetande externa organisationer och individer kommer att bli mer synliga. Aktiviteterna, som föreslås innehålla workshops, designsparringmöten, kurser, konferenser och branschriktade utställningar, har som mål att öka olika intressenters förståelse för hur design kan användas som redskap för innovation. DDC vänder sig i första hand till professionella inom designområdet, och i andra hand till en designintresserad allmänhet. DDS:s verksamhet har en tydlig näringsinriktning, att stärka danska företags och Danmarks konkurrenskraft.

DDC:s samarbetsparter är lokala designfrämjande organisationer och verksamheter, universitet och andra utbildningsinstitutioner, branschföreningar i Danmark och utomlands, liksom med enskilda designers och designbranschens företag.

Index: och Design to improve life

Index: är en dotterorganisation till DDC som etablerades 2008. Organisationen utformades ursprungligen 2002 som ett internationellt designevent fokuserat på produktdesign, men sedan 2008 har man fokuserat på design som explicit främjar hållbar utveckling. Man har Index: Awards vartannat år där designers av samhällsförbättrande produkter eller processer får pris. Utöver detta har man vänstäder (Köpenhamn, Risør, Helsingfors och Guangzhou), samt en mängd privata och offentliga stöd- och samarbetsparter. Pedagogiskt samarbetar man med nationella och internationella parter i egenhändigt framtagna metoder och processer genom konceptet Index: Education och Lab. Från 2009 genomför man exempelvis ett Design to improve life-projekt med bl a Malmö högskola samt ett antal skolor i både Danmark och Sverige.

Intressant med Design to improve life är att det är ett koncept och en modell för interaktiva designprocesser med en mängd intressenter, som knyter samman utbildning och offentliga arenor för dialog; privat och offentligt i bred bemärkelse. Index' tre nyckelord för sin verksamhet är *inspire*, *educate*, och *engage*. Till det första nyckelordet är Index: Award och den därtill knutna utställningen knuten. Genom sin involverande och interaktiva metod för Design to improve life-projekt åstadkommer man *engagemang*, och dessa projekt används också för att *utbilda* exempelvis skolelever.

Skälet till att Index kunnat utveckla en metod för användning av designprocessen i samhällsutvecklande projekt är troligen framförallt att **Kigge Hvid**, som 2002 fick i uppdrag att utveckla Index Award, tidigt fokuserat uppdraget till möjligheterna att utveckla Danmark som designnation genom att adressera aktuella samhällsproblem och frågan vad Danmark i framtiden behöver för att vara ett välmående samhälle.

Index' designpedagogik bygger på projektarbetsformen som arena, till skillnad från exempelvis ett fysiskt rum. Designprojekt som handlar om att olika grupper och aktörer tillsammans adresserar aktuella samhällsproblem är det som skapar en gemensam arena.

Utifrån en grundmodell med designprocessen som pedagogiskt redskap har så under de senaste åren olika delar denna modell elaborerats och utvecklats. *Index Design to improve life* har också tre tydligt definierade verksamhetsben som ger fokus: inspiration, utbildning och engagemang.

I rapporten om Form/Design Center utgiven av kulturförvaltningen i Malmö (Righolt 2010) finns flera internationella goda exempel att ta del av. Vidare finns åtminstone två designrelaterade verksamheter med intressanta pedagogiska dimensioner i Italien. I Treviso har La Fabbrica (stöttat av Benetton) varit ett kreativt nav sedan 1990-talet. Etablerat några år senare är Cittadellarte i Biella (startat av Michelangelo Pistoletto) en liknande samhällsinriktad kreativ plats med olika projekt som idag är välkända. Detta är utbildningar inom design och det kreativa området som inte är lika formella som offentliga utbildningsinstitutioner, samtidigt som de har en ambition att verka i dialog med omgivande samhälle.

Metoder för att mäta läroeffekter av kulturpedagogisk verksamhet

För att kunna bedöma kvalitetsmål och andra mål med verksamheten vid en publik kulturinstitution bör man använda sig av relevanta bedömningskriterier. Något som vissa svenska museer börjat arbeta med efter brittisk förebild är ett verktyg för att mäta läroeffekter och sociala effekter, kallat Generic Learning Outcomes respektive Generic Social Outcomes. Detta verktyg är, det är min tolkning, utarbetat för att museer i Storbritannien ska kunna visa på effekter av sina prestationer. Detta har av bl a Dunkers kulturhus, Kulturen i Lund och Malmö museer arbetat med. Denna typ av mätbara mål för en pedagogisk verksamhet vid kulturarvsinstitutioner kan vara något som Form/Design Center kan förhålla sig till. Det som kan vara intressant är att se i vilken mån mätbara variabler för den pedagogiska verksamheten krävs från huvudmän och/eller samarbetsparter nu eller i framtiden, och i vilken mån organisationen anser att detta är relevanta sätt att organisera sin pedagogiska verksamhet efter eller utröna dess effekter. I Storbritannien är kraven på prestationsmätning idag högre än de är i Sverige.

Generic learning outcomes är indikatorer för lärandeffekter på individuell nivå, och Generic social outcomes är indikatorer för social förändring/lärande. De tre typer av sociala effekter som kan mätas med olika indikatorer är:

- starkare och säkrare närmiljö (community)
- hälsa och välbefinnande
- förstärkning av det offentliga rummet

De typer av indikatorer som används för att mäta individuellt lärande är:

- kunskap och förståelse
- färdigheter
- attityder och värderingar
- glädje/tillfredsställelse, inspiration och kreativitet
- handling, beteende och utveckling

Dessa redskap används aktivt av museer för att arbeta mot målmarknader, särskilt målgrupper med olika former av utanförskap mm, dvs metoden knyter tydligt an till de sociala utvecklingsmål som kulturverksamheter tydligt i Storbritannien idag anses böra uppfylla som offentliga kulturarenor.

Medvetandegörande av de mål man vill uppnå med sin pedagogiska verksamhet hjälper troligtvis Form/Design Center att tydliggöra hur olika pedagogiska arbetsätt och grepp är relaterade till önskade läroeffekter i ovan identifierade kategorier och kan vara ett viktigt strategiskt verktyg i utformandet och/eller utvärdering av sin pedagogiska verksamhet.

Reflektioner och förslag

En arena utan samlingar

Form Design Centers framtida pedagogiska mål och verksamhetsformer måste utgå ifrån vilken typ av organisation det är. Centret är inget museum då man inte har några samlingar. I stället får Form/Design Center sägas vara en offentlig arena för förmedling och främjande av design till gagn för branschen och samhället, med en mängd intressenter. Form/Design Center vill vara en angelägen mötesplats där utvecklingen inom samtida design speglas. Centret är inte en formell utbildningsplats som skolor eller högre utbildning (Sobel 2004). Det är inte heller ett museum eller en offentlig förvaltningsorganisation. En viktig fråga bör därför vara hur mycket och vilken typ av arbete centret ska utföra själva relaterat till designpedagogisk verksamhet.

Kompetens hos pedagogisk personal

Det finns en mängd pedagogiska metoder, modeller och verktyg som pedagogiska projekt genomförda vid Form/Design Center eller med deras bidrag kan använda sig av. Den viktigaste frågan för centret tror jag kommer att bli om man bör ha denna kompetens själva eller köpa in den externt. I analogi med konstpedagogisk praxis, så kan personer med olika typer av kompetens vara aktuella för olika typer av pedagogisk verksamhet. Pedagogisk verksamhet som avser förmedla någon form av kunskap med design som redskap kräver en annan typ av kompetens än pedagogisk verksamhet som bottnar i att stimulera barns egen kreativa verksamhet. Många pedagogiska verksamheter har troligen element av båda dimensionerna.

Ett aktivt omfamnande av designpedagogik utifrån ett vidgat perspektiv skulle kunna innebära en projektorienterad organisation med självständig personal med både tematisk/innehållsmässig och pedagogisk kompetens som samarbetar kring olika projekt med olika kombinationer av intressenter, där specifik aktivitet utformas under projektens gång. Den pedagogiska kompetensen behöver då inte vara inom kulturpedagogik, utan kan vara pedagogisk i bredare bemärkelse, samt troligen kombinerad med god kännedom om teknik- och/eller materialutveckling inom ett eller flera designområden. Kanske kan pedagogisk verksamhet utformas i lag där olika typer av kompetens samsas, och inte endast av personer med enbart pedagogiska arbetsuppgifter.

Konsekvenser av brett designbegrepp för publik pedagogisk verksamhet

Man bör fråga sig om man snarare bör vara en projektledarorganisation som knyter till sig relevant kompetens för olika projekt, eller om man genom egen personal har en intern bas för pedagogisk verksamhet. Oavsett val kommer troligen den pedagogiska verksamheten att ske på en mängd olika sätt och på en mängd olika platser. Likaså kommer finansieringen för olika projekt troligen att variera, liksom målgrupper och verksamhetens art.

Utifrån kulturdepartementets tanke om lokala centra för form och design, verkar en rimlig utgångspunkt för en framtida verksamhetsprofil att verka för en stark profilering baserad i regionens möjligheter och styrkor. Härvid kan inte pedagogisk verksamhet enkelt särskiljas från andra dimensioner av funktionen som mötesplats. De nordiska länderna tycks ha en

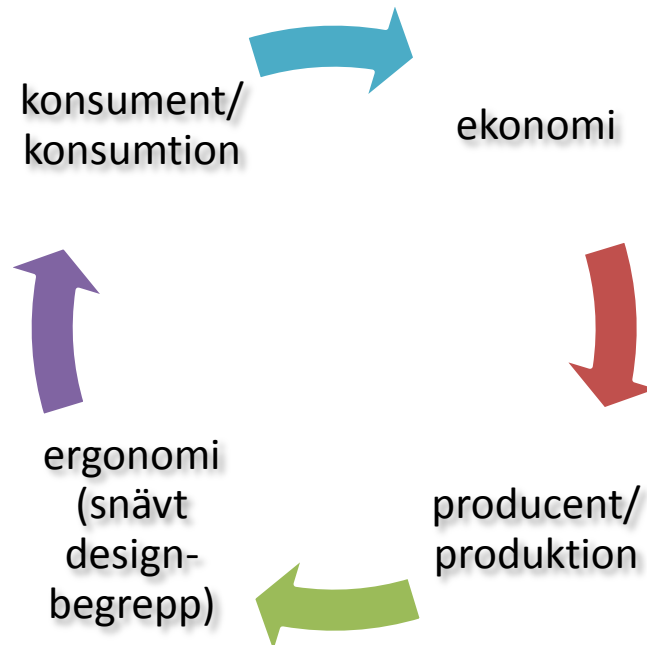
unik position vad gäller innovation i designpedagogik. Utvecklingen av nya samhällsorienterade inriktningar för designpedagogik som går bortom det föremålsinriktade har uppenbart kommit i de nordiska länderna. Detta är givetvis en mycket stark utgångspunkt för vidare utveckling och stöd av designpedagogik i Sverige och Skåne. Medarbetare på Index i Köpenhamn pekar på den starka betoningen av demokrati och jämställdhet i de nordiska samhällena och i förhållandet mellan design och samhälle.

Utifrån Form/Design Centers egen identifiering av sin funktion som i första hand en offentlig mötesplats, och endast som en stödfunktion samverkar med professionella inom designområdet och med aktörer inom turismnäringen, är det demokratiska samtalet och samhällsperspektivet det centrala. Men vad ska man förmedla kring? För att kunna formulera en strategi kring pedagogisk aktivitet, behövs först en pedagogisk vision och ett pedagogiskt innehåll. Det kommer att bli viktigt för den pedagogiska praktiken hur innehållet bestäms. Vem ska bestämma det, dvs tematiken i den designpedagogiska verksamheten? Det är i dagsläget inte helt klart. Ser Form/Design Center sig själva som förmedlare, bär innehållet, tematiken, vara utgångspunkt för pedagogisk aktivitet, och formuleras av andra. Här kan man jämföra med museers och konsthallars pedagogik, där intendenten och curators utformar synopsis till utställningar, och parallellt arbetar med pedagogisk personal kring hur utställningens tema och enskilda delar kan utgöra bas för en lärande dialog. Men detta synsätt fungerar bättre med design som är föremålsbaserad. Det kan jämföras med hur man inom konstpedagogiken kan föra samtal utifrån enskilda konstverk, men behöver skapa både nya utställningsproduktionsformer och konstverksproduktionsformer om de individer som ska vara mottagare av pedagogisk verksamhet också är med och skapar de konstverk som utgör del av den färdigställda utställningen. Många samtida processuella konstverk bygger på att olika intressenter engageras i skapandeprocessen av konstverk(et). Då måste både utställningsproduktionen, produktionen av enskilda konstverk och pedagogisk verksamhet utformas parallellt och tillsammans med dem som ska tillgodogöra sig pedagogiken. Då behöver den pedagogiska verksamheten utvecklas i en process med alla de olika aktörer som är del av den pedagogiska verksamheten.

Eftersom utvecklingen inom informationsteknik och media har möjliggjort många former av mediering utöver utställningsformen, kan man tänka sig att majoriteten av det pedagogiska utfallet inte tar form i det fysiska rummet i Form/Design Centers lokaler. Här finns många goda exempel att hämta bland de verksamheter som nämns i denna rapport. Form/Design Center får då flera olika samtida men på olika sätt medierade plattformar för pedagogisk verksamhet. Frågan om de fysiska lokalerna i Malmö kan så löskopplas från frågan om pedagogiska verksamheter. Möjligen blir lokalerna samlingspunkt för en viss typ av pedagogisk verksamhet som är särskilt väl lämpad för det fysiska rummet där, medan mycket annat av den pedagogiska verksamheten sker samtidigt, i längre eller kortare processer i andra fysiska eller virtuella rum eller genom andra medier.

Faktorer centrala för konkret framtida designpedagogisk verksamhet

Form/Design Center skulle i sitt fortsatta arbete med att utveckla en operationaliserbar verksamhetsstrategi på det pedagogiska området kunna tänka kring det vidgade designbegreppets olika dimensioner enligt följande figur:



Denna figur visar på ett tankemönster för pedagogisk verksamhet snarare än att illustrera olika intressenter eller arbetsätt. Detta eftersom bilden fokuserar design som ett brett begrepp där samhällsdimensioner ingår. Det är insikten om att formgivningsprocessen är just processuell med ett antal aktörer och dimensioner; konsumenter, producenter, formgivningsprocessen som handling, samt de i bred bemärkelse ekonomiska sammanhang där formgivningen sker. Interaktiviteten mellan dessa aktörer och dimensioner är utgångspunkten för ett vidgat designbegrepp och förmedling av vad denna interaktivitet innebär. Vilket specifikt fokus som väljs, exempelvis konsumentrollen eller konsumtion, eller relationen mellan ekonomi och konsumentroll, kan sedan varieras i olika kombinationer i den publika verksamheten.

Figuren skulle kunna fungera som ett konceptualiseringsverktyg för att utveckla pedagogisk verksamhet utifrån en syn på design i vid mening som ett samhällsaktuellt fenomen. De aktörer som är centrala för design som ett system är förslagsvis dessa: konsumtion och konsumenten som aktör; produktionen och producenter som aktörer; ergonomi eller design i snäv bemärkelse; samt ekonomi i både mikro- och makroperspektiv. Detta är ett förslag till hur Form/Design Center kan utveckla ett eget koncept kring sin verksamhet, i synnerhet den pedagogiska verksamheten. Denna modell skulle kunna kombineras med en kartläggning av relevanta målgrupper för centrets pedagogiska verksamhet. Till exempel för målgruppen barn skulle man då kunna se vilka specifika grupper av barn man vänder sig till, låt oss ta mellanstadieelever. Då skulle Form/Design Center kunna utveckla pedagogiska aktiviteter utifrån vad som bäst är lämpat för denna åldersgrupp, knutet till mål i läroplanen m fl relevanta krav på utformning av aktiviteter, och sedan söka att

förmedla kunskap om eller stimulera egen verksamhet kring något eller några av elementen i modellen. Pedagogisk verksamhet som belyser produktionsvillkor vid designprocesser kan ha helt olika utseende beroende på vilka aktiviteten vänder sig till.

Den konkreta pedagogiska verksamheten kan tänkas få olika 'lydelse' i handling och interaktion beroende på vilka specifika operativa parametrar (**målgrupper, medverkande, kommunikationsformer, interaktionsformer** och **målsättningar**) man har för ett enskilt projekt. Målsättningarna kanske inte ens kan formuleras innan målgrupper och medverkande har fastställts, eller tvärtom. Dessa operativa parametrar för pedagogisk verksamhet baserad på det vidgade designbegreppet (konsument/konsumtion - ergonomi/snävt designbegrepp - producent/produktion - ekonomi) kan synliggöras så här:



En vidare utveckling av de publika pedagogiska verksamheterna knutet till ett vidgat designbegrepp kan sedan göras utifrån exempelvis identifiering av målgrupper och olika målgruppers behov och önskemål. Utifrån ett målgruppsperspektiv utformas olika pedagogiska aktiviteter utifrån läroprocesser, kunskapsnivåer med mera. Inom kulturpedagogik generellt brukar följande större målgrupper för återkommande pedagogisk verksamhet vara:

- barn i grupp i olika åldersgrupper (ofta med lärare, exv elevgrupper)
 - viktigt att tänka på vad gäller denna målgrupp är skolans läroplaner och andra reglerande dokument för läroaktiviteter. Här kan F/DC göra som museer och andra kulturpedagogiska aktörer, knyta an till skolans läroplan och föreslå olika former av aktiviteter i samverkan med skolor och förskolor.
- barnfamiljer eller barn som inte är del av en grupp

- av särskild vikt här är att familjer och barn själva söker aktiviteter på sin fritid, och gärna tar del av pedagogisk verksamhet med olika typer av inriktning där man kan skapa eller lära sig saker individuellt
- grupper med särskilda behov, exv funktionsnedsättning av något slag
- grupper av vuxna
- utbildningsrelaterad pedagogisk verksamhet (studentgrupper)
 - gentemot denna grupp kan en mängd olika verksamheter utvecklas som knyter an till dimensioner som är gemensamma för F/DC samt respektive utbildningsanordnare.
- vuxna som inte är del av en grupp, exv med specialintresse
 - vad gäller denna målgrupp så finns stora möjligheter att utveckla verksamheter utifrån samverkan med olika föreningar utifrån specialintressen som knyter an till F/DC:s verksamhetsområde. Både sociala och tematiska dimensioner är ofta viktiga för dessa grupper.

Har man det vidgade designbegreppet som utgångspunkt för utveckling av pedagogisk verksamhet i stället, blir frågan om målgrupper en följd av identifiering av angelägna frågor eller teman att arbeta med, eller beroende på etablerade samarbeten med exempelvis professionella inom designområdet. Exempel på detta är Index' arbetssätt i Danmark, där en angelägen samhällsfråga bildar utgångspunkt för ett antal intressenter som samverkar i ett projekt och där olika målgrupper kan identifieras för olika typer av pedagogisk verksamhet under olika faser av projektet. Därför blir med detta perspektiv frågan om pedagogisk verksamhet inte tydligt åtskild från frågan om samverkan med professionella inom designområdet eller andra professionella aktörer.

Ny pedagogisk arbetsprocess

Tar man tanken på det vidgade designbegreppet på allvar blir även förmedlingstanken vidgad, och synen på individuella aktörers roller i en förmedlingssituation förändrad. I en traditionell pedagogisk roll eller förmedlingsroll spelar en pedagog en central funktion som förmedlare av kunskap som genererats från ett visst håll, från professionella av ett eller annat slag. De individer som är föremål för pedagogisk eller förmedlande verksamhet identifieras som innehavare av mindre mängd kunskap, som genom förmedlingen ska tillägna sig ny kunskap eller nya förhållningssätt. Men ett nytt perspektiv på aktörer i samhället som medskapare av kunskap och som formgivare av sin framtid och samtidigt skapar roller där skillnaden i kunskap inte är lika tydligt differentierad. Ett pedagogiskt projekt där individer eller grupper själva agerar i pedagogiska sammanhang eller förmedlingssammanhang genom att formulera önskemål om förändring (ny kunskap eller nya attityder med mera) och olika strategier för att förverkliga dessa inklusive handling, skapar inte en så ensriktad kunskapsspridning som en där dessa individer ses som föremål för förmedlingsverksamhet.

I och med ett vidgat designbegrepp blir därmed förmedlingen inte lika tydligt uppdelbar i verksamheter riktade mot en allmänhet, dvs icke-professionella, och i motsvarande gentemot professionella. Utgångspunkterna är mer jämställda, och kunskapsspridningen flerriktad. Ett vidgat designbegrepp är tydligt inriktat på interaktion med samhället i stort

snarare än med artefakter på en utställningsyta. Utställningar av föremål kan givetvis fortsätta att vara en grund för centrets framtida publika och pedagogiska verksamhet, men troligen inte det tongivande. I stället kommer Form/Design Center troligen att arbeta på många olika sätt i projekt som ser relativt olika ut, och sker på olika fysiska platser. Detta kräver ett annat förhållningssätt till pedagogik – även om dock Form/Design Center är en offentlig arena med allt vad det för med sig i form av tillgänglighet och tilltal. Kanske kommer verksamheten mer direkt likna projekt som de vid Malmö Living Lab och Index: Design to improve life.

En viktig fråga blir att fundera på hur en specialisering eller fokusering av verksamheten ska göras. Det finns många olika alternativ för detta. Ett sätt är att vara en bred arena med fokus på förmedling av olika typer av tendenser inom designområdet som det finns ett intresse av att förmedla till en bred allmänhet och specifika målgrupper inom denna. Ett annat sätt är att hitta en områdes-, metod- eller materialspecifik fokusering, där Form/Design Center har en ambition att följa med i utvecklingen och förmedla delar av detta till olika målgrupper som kan bestå av både professionella segment, studenter och en bredare allmänhet. Man kan också tänka sig en fokusering på regionalt viktiga eller relevanta områden relaterat till design, som centret väljer att fokusera utifrån det geografiska läget som utgångspunkt:



Bedömning av den framtida pedagogiska verksamheten vid Form/Design Center beror på vilka krav på formell kunskapsgenerering som olika projekt eller verksamheter inom ramen för centrets verksamhet har. Pedagogiska projekt inom ramen för skolans läroplan har betydligt striktare krav för kunskapsgenerering eller motsvarande än pedagogisk verksamhet för allmänheten som erbjuds inom ramen för öppna verkstäder eller liknande.

Övriga rekommendationer

I övrigt kan följande vara nästa steg i Form/Design Centers utveckling av publik pedagogisk verksamhet:

- klargörande av de styrkor/profil som centret har, eller har möjlighet att ha, i Malmö- och Skåne-regionen
- identifiering av vilka kontaktytor och målgrupper Form/Design Center har eller kan få som inte andra inom designområdet har, och som därmed är/blir centrets styrka som arena
- genom breda kontaktytor och omvärldsbevakning identifierar nyckelområden som kommer att vara centrala för samhällets och designens utveckling på kort och lång sikt
- bedöma i vilken mån man själva kan omfatta dessa nyckelområden i sin pedagogiska verksamhet
- kartlägga relevanta samarbetsparter inom olika sfärer

Utställningar har varit det redskap som identifierats som centrets tydligaste kommunikativa kanal. Det är dock uppenbart att den relativt stora mängden utställningar per år gjort att pedagogiskt arbete knutet till varje utställning inte kunnat fördjupas, p g a den korta förberedelse- och visningstiden. Utställningar kommer att sannolikt få spela en annorlunda och relativt sett mindre roll i centrets pedagogiska verksamhet framöver. De innovativa pedagogiska grepp som redovisats i denna rapport visar att kommunikation med pedagogiska dimensioner relaterat till ett vidgat designbegrepp mycket handlar om olika former av processer och medierade dokument bortom fysiska föremål. Utställningsformen blir då endast en av flera former av publik kommunikation. Andra lättillgängliga kommunikationsformer är IT och liknande media, samt andra typer av publikationer, som böcker. Redan etablerade kommunikationsformer, utöver de innovativa mediala lösningar som Malmö Living Lab utvecklar i olika projekt, är bland annat föredrag, hemsidesmaterial, studiecirkel, prova på-evenemang, konferensens, tryckt material och presentationer. Vidare är dialog under en process en trolig arbetsform i stället för eller i kombination med dialog i en utställning där ett färdigt projekt eller process redovisas för en större allmänhet.

En slutsats utifrån försöken att sammanfatta forskningsläget om designpedagogik utifrån ett vidgat designbegrepp är att det inte finns ett tydligt definierat forskningsområde om pedagogiska praktiker och logiker inom det vidgade designbegreppet, eftersom det är så öppet att en mängd discipliner har beröringspunkter med området. Samtidigt sker det en mängd mycket innovativa och samtidigt angelägna pedagogiska praktiker knutna till ett vidgat designbegrepp. Form/Design Center har därför en möjlighet att på relativt nära håll ta del av erfarenheter från och att framöver samarbeta med sådana aktörer. I ett längre perspektiv är det intressant för samhället att dokumentation kring vad som uppenbarligen är ett i internationellt perspektiv unikt fokus på pedagogisk verksamhet sker. Här skulle offentliga aktörer i Form/Design Centers omgivning kunna stimulera strukturerad kunskapsgenerering inom detta område; region, stat, kommun samt högskolan; i samband med aktörer involverade i praktisk designpedagogisk verksamhet. Ett gott exempel är boken

Plats för kunskap (2012) där Form/Design Center själva var en av de huvudsakliga bidragsgivarna.

Källor

Webbsidor

Malmö Living Lab för Nya Medier <http://www.malmolivinglab.se/>

Index., Köpenhamn <http://www.designtoimprovelife.dk/>

Interactive Institute <http://www.tii.se>

Dansk Design Center, Köpenhamn <http://www.ddc.dk/>

KomTek, Tekniska museets gemensamma nätverkssida
<http://www.tekniskamuseet.se/1/698.html>

KomTek på Helsingborgs stads hemsida
<http://www.helsingborg.se/Medborgare/Utbildning-och-barnomsorg/komtek-helsingborg/>

Snilleblixarna i Sverige www.snilleblixarna.se

Snilleblixarna på Tekniska museets gemensamma nätverkssida
<http://www.tekniskamuseet.se/1/3184.html>

Masterprogrammet Child Culture Design, HDK, Göteborgs universitet <http://hdkweb-1.it.gu.se/sv/utbildningar/design/child-culture-design-avancerad-niva>

C, Norrköpings visualiseringscenter,
<http://www.visualiseringscenter.se/index/sv/#v:50|l:50|s:50|i:50>

Museums Libraries and Archives Councils hemsida om lärande inom ABM-sektorn:
<http://inspiringlearningforall.gov.uk/>.

Åsa Ståhl och Kristina Lindströms gemensamma projekt Misplay, www.misplay.se

Intervjuer/samtal

Sille Askefrø Bjørn, Index, Köpenhamn, 2012-12-18.

Ann Bergström och Caroline Le Bongoat, Malmö kulturförvaltning resp. gatukontor, 2013-01-29

Hans Christian Holmstrand, KADK, Köpenhamn, 2012-12-20

Jaana Kärretorp och Cecilia Langemark, Kultur Skåne, 2013-01-28

Johanna Rosenqvist, Institutionen för kulturvetenskaper, LU, 2013-01-15

Tryckta källor

Aure, Venke, Helene Illeris och Hans Örtegren (2009) *Konsten som läranderesurs. Syn på lärande, pedagogiska strategier och social inklusion på nordiska konstmuseer*. Skärhamn: Nordiska akvarellmuseet.

Björgvinsson, Erling, Pelle Ehn och Per-Anders Hillgren (2012a) Agonistic participatory design: working with marginalised social movements. *CoDesign: International Journal of CoCreation in Design and the Arts* 8(2): 127-144.

Björgvinsson, Erling, Pelle Ehn och Per-Anders Hillgren (2012b) Design things and design thinking: contemporary participatory design challenges. *DesignIssues* 28(3): 101-116.

Hillgren, Per-Anders, Anna Seravalli och Anders Emilson (2011) Prototyping and infrastructuring in design for social innovation. *CoDesign* 7(3-4): 169-183.

Kulturdepartementet (2012) "Översyn av form- och designområdet - att synliggöra och skapa insikt". PM daterad 2012-02-15. Stockholm: Regeringskansliet.

Kulturrådet (2012) Kulturinstitutionerna och det civila samhället. Kulturrådets skriftserie 2012:1. Stockholm: Statens kulturråd.

Kultur Skåne 2012-11-07. PM "Kulturdepartementet: Översyn av form- och designområdet. Malmö: Kultur Skåne.

Elm Fristorp, Annika och Fredrik Lindstrand (2012) *Design för lärande i förskolan*. Stockholm: Norstedts.

Lindstrand, Fredrik och Staffan Selander (red.) (2009) *Estetiska lärprocesser: upplevelser, praktiker och kunskapsformer*. Lund: Studentlitteratur.

Michelsen, Annika (red.) *Plats för kunskap*. Malmö: Mint AB.

Mårtensson, Åsa (red.) 2008 *Konst och pedagogik. Art and education*. Gävle: Gävle konstcentrum.

Sobel, David (2004) *Place-Based Education. Connecting classrooms and communities*. Great Barrington, MA: The Orion Society.

Vavik, Tom och Martina Maria Keitsch (2010) Exploring relationships between universal design and social sustainable development: some methodological aspects to the debate on the sciences of sustainability. *Sustainable Development*, 18: 295-305.