

# Centrale faglige begreber

Forløbet bygger på en række centrale fagbegreber for teknologiforståelse, der er gode at kende som lærer. Du kan også i undervisningen løbende tage en "teoretisk time-out" og præsentere dem for eleverne, hvor det er relevant ift. designprocessens fremdrift. I ressourcen 'Begreber' finder du de relevante begreber med uddrag fra ['Ordlister over fagbegreber i teknologiforståelse i folkeskolen'](#).

BEGREB	FORKLARING
Argumentation	Argumentation betegner de begrundelser, der kan gives i forhold til valg og fravalg i en designproces. I designprocessen kan eleven argumentere for sine valg med henvisning til den viden, der er skabt i designprocessen gennem egne eller andres undersøgelser. Eleven kan som eksempel argumentere for et design gennem reference til elementer i deres egen undersøgelse af en eksisterende brugspraksis eller til anerkendte kriterier og konventioner for godt design.
Brugspraksis	Brugspraksis er, sammenlignet med brug, en mere generel beskrivelse af de aktiviteter, vaner, adfærd og handlinger, som fremkommer når et digitalt artefakt har været i anvendelse over en længere periode. Det er vigtigt at forstå brugspraksis for at kunne foretage konsekvensanalyser og vurdere, hvad et givet digitalt artefakt betyder for individet, fællesskabet eller samfundet. Viden om brugspraksis opnås som regel gennem brugsstudier.
Brugsstudier	Brugerstudier vil omfatte indsamling og analyse af data, der belyser et digitalt artefakts betydning og brug. Dataindsamlingen vil ofte indbefatte observationer af, hvordan et digitalt design bruges, samt interviews, der søger at afdække oplevelsen af det digitale artefakt og dets betydning.
Divergent tænkning	Divergent tænkning betyder –modsat konvergenttænkning–at udvide og åbne mulighedsrummet og søge nye inputs eller ny viden. I designprocessen beskriver divergens de aktiviteter, hvor der afsøges nye ideer og forståelser for dermed at åbne for nye muligheder i forhold til et design. Divergens kan for eksempel opnås gennem at inddrage nye brugsstudier eller ved at søge ny inspiration i brugs kontekst eller gennem overvejelser om alternative teknologiske muligheder.
Eksternalisering	Eksternalisering betegner den proces, hvor en idé eller en tanke, gives fysisk form eller på anden måde gøres tilgængelig og konkret for andre. I design vil eksternaliseringer ofte være modeller, skitser eller mock-ups af et digitalt artefakt, der udarbejdes i tilgængelige materialer, for eksempel papir, træ eller i digitale omgivelser som App Lab. Disse skabes med henblik på at kommunikere idéer til andre og modtage feedback på disse idéer.
Formålsanalyse	Formålsanalyse betegner den proces, hvor i et digitalt artefakt undersøges med henblik på at forstå dets funktioner, anvendelsesmuligheder og intention. Formålsanalyse belyser, hvordan en designidé kommer til udtryk gennem fysiske og digitale egenskaber, som for eksempel menuer, knapper og grafiske elementer.

BEGREB	FORKLARING
Idégenerering	Idégenerering omhandler systematisk behandling af viden med henblik på at skabe løsningsforslag, der gennem eksternalisering gøres til genstand for kollektiv bearbejdning og vurdering. Med idégenerering giver eleverne specifikke svar på en problemstilling.
Intentionalitet	Designere har gennem valg og fravalg i designprocessen besluttet, hvilke egenskaber et digitalt artefakt skal have. Disse egenskaber sigter mod at give fremtidige brugere særlige oplevelser eller muligheder gennem interaktion med det digitale artefakt. Den eller de mennesker, som har designet et digitalt artefakt, har således gjort det ud fra en intention, og artefaktet bærer dermed en intentionalitet.
Introspektion	Introspektion betegner den erkendelsesproces, gennem hvilken eleverne bliver bevidste om viden, færdigheder og kompetencer, som de har erhvervet sig gennem en designproces.
Iteration	Iteration (ift. designprocesser) betyder gentagelse. I digital design og designprocesser bruges iteration, når man skal beskrive en designproces, hvor man gentager aktiviteter, men baserer dem på en ny viden.
Komplekse problemer	Et komplekst problem kendetegnes ved den måde, vi arbejder med dets løsning. Problemet rammesættes i én og samme proces, som vi finder dets mulige løsning(er). Det kræver, at man iterativt arbejder med at rammesætte, undersøge og idéudvikle og gradvist nærme sig en problemstilling, der kan gøres til genstand for en mulig løsning.
Konsekvensvurdering	Konsekvensvurdering omhandler overvejelser over digitale artefakters betydning for individ, fællesskab og samfund, herunder etiske dilemmaer, der knytter sig til deres anvendelse.
Konvergent tænkning	Konvergent tænkning betyder—modsat divergent tænkning—at indsnævre eller dedikere sine tankeprocesser i en særlig retning. I designprocessen omfatter konvergent tænkning de aktiviteter, hvor eleverne fravælger mulige løsninger eller frasorterer designidéer og dermed fokuserer arbejdet i en særlig retning.
Rammesættelse	Rammesættelse omhandler de processer, hvor eleven, gennem empiriske undersøgelser af et komplekst problem, bliver i stand til at afgrænse og formulere en problemstilling, der kan løses gennem design.