**Design thinking för lärande och stärkt problemlösningsförmåga**

Högskolelagen beskriver att utbildning på grundnivå ska ”utveckla studenternas förmåga att självständigt urskilja, formulera och lösa problem (1 kap. 8§)”. Upplevelsebaserat lärande (Kolb & Kolb, 2005) och praktikfall/case (Columbia University, 2023) har länge beskrivits som effektiva sätt att arbeta med dessa förmågor. Parallellt har design thinking (DT) växt fram med ett fokus på innovation och kreativitet som möjliggörare för hanteringen av komplexa problem (Liedtka, 2018; Paton & Dorst, 2010). Sedan flera år tillbaka driver Högskolan Kristianstad innovationsutbildningen ”IMAGINE” som har sin utgångspunkt i DT. Med inspiration från ”IMAGINE” har vi under de senaste åren skapat ett ”Best Practice” för hur man kan arbeta med verkliga praktikfall i utbildningen, i syfte att utveckla studenternas förmåga att formulera och lösa problem. Denna presentation beskriver denna metodik och utforskar hur DT kan användas i samband med praktikfall i högre utbildning för att stärka studenternas lärande och problemlösningsförmåga.

Metoden har använts 2022 och 2023 på kursen Marknadsföring och Organisering på Högskolan Kristianstad. Sammanlagt har fler än 380 studenter utbildats genom vår metod som utgår från verkliga praktikfall och består av en process med fyra faser: inspiration, problem, lösning, presentation. Den övergripande designen är inspirerad av DT och DT inspirerade verktyg används specifikt för problemformulering och idégenerering.

Metoden har både fördjupat och förenklat samverkan med externa organisationer (de verkliga praktikfallen) och utvärderingar visar att den möjliggör kunskapsöverföring (Argote et al., 2000) och lärande hos såväl studenter, lärare och samverkanspartner. Metoden gör problemfasen mer betydande då tolkning och formulering av problem blir en explicit del av lärandet. Utvärdering hos studenterna visar att kursmomentet bidrar till studenternas lärande, förmågan att lösa praktiska problem och till en förståelse för hur utbildningen hänger ihop med verkliga situationer på arbetsmarknaden, samt bidrog till motivation, engagemang och meningsfullhet redan under deras första kurs på högskolan.

**Referenser**

Argote, L., Ingram, P., Levine M. J., Moreland, R. L. 2000. Knowledge transfer in organizations: Learning from the experiences of others. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 82(1): 1-8.

Columbia University 2023. *Case method teaching and learning*. https://ctl.columbia.edu/resources-and-technology/resources/case-method/

Kolb, A. och Kolb, D. 2005 Learning styles and learning spaces: Enhancing experiential learning in higher education- *Academy of Management Learning & Education*, 4(2): 193-212.

Liedtka, J. 2018. “Why design thinking works”. *Harvard Business Review*, 96(5): 72–79.

Paton, R. J., and K., Dorst. 2010. “Briefing and reframing”. In: Design Thinking Research Symposium. DAB documents.