



Bente Meyer

Lektor i fremmedsprogspædagogik, mag.art.,
Institut for pædagogisk antropologi, DPU.
bm@dpu.dk

Virtuelle læringsrum - fremmedsprog på internettet

I forbindelse med et forskningsarbejde stødte jeg i 2001 på Andreas på 16 år¹. Andreas åbnede mine øjne for, i hvor høj grad fremmedsprogstilegnelsen i dag foregår uden for de institutionelle rammer, som vi i dag forbinder med fremmedsprogsundervisningen. Overvej f.eks. følgende: Andreas bruger en stor del af sin fritid på at chatte og spille spil på internettet med andre unge fra alle dele af verden. Han har været computerbruger siden han var syv år, og har i den forbindelse (med skolens hjælp) bl.a. gjort sig kompetent i to fremmedsprog, engelsk og tysk, og er godt igang med spansk.

Andreas læser nu uden de store problemer 300 siders spilmanualer på engelsk og bevæger sig hjemmevant mellem netvenner fra Irland, Canada, USA, Malaysia og andre spændende steder. Han er utrolig videbegærlig og kan ikke undvære den daglige kontakt og kommunikation med andre børn og unge rundt om i verden, som ifølge ham er „noget af det mest fantastiske“. For Andreas og formodentlig for en del børn og unge i dagens folkeskoler er computeren en vedblivende motivation til at udbygge og vedligeholde de kommunikative fremmedsprogskundskaber.

Der er tale om en generation af unge, som er vokset op med computeren, og som har internationalt samvær på nettet som en vedvarende fritidsinteresse. Dette samvær stimulerer de sproglige og interkulturelle kompetencer, som mange fremmedsproglærere arbejder hårdt på at give eleverne i den daglige fremmedsprogsundervisning. I den traditionelle fremmedsprogsundervisning er sprogindlæring ofte knyttet til lærebogssystemer, som kan være forældede, til AV materialer, som kan være ude af trit med moderne kultur- og sprogformer, og til samtaler i klassen, som med meget få undtagelser er simulerede dialogsituationer. På nettet er 'samtalerne' derimod ægte og den menneskelige kontakt konstant, næsten ligegyldigt hvornår man er 'på'. Der er masser af viden at hente om andre kulturer og livsformer på nettet, ligesom man kan spørge chatvennerne til råds, når man ikke er sikker på ord, vendinger og grammatik på fremmedsproget. Alle disse muligheder benytter Andreas sig af.

Indsigten i Andreas' og andre børn og unges fritidsinteresser illustrerer altså, i hvor høj grad fremmedsprogsundervisningens traditionelle læringsrum er kommet under pres fra fritidskulturernes parallelle skole, hvor børnene og de unge selvstændigt, frivilligt og i leg arbejder med mange af de færdigheder, som folkeskolens CKFer fordrer. Andreas bruger f.eks. i sine samtaler med andre unge i internationale *chat rooms* „engelsk [og tysk] som et internationalt kommunikationsmiddel“, ligesom han gang på gang har erfaret, at „sproget er et redskab, som både kan give værdifulde kundskaber og oplevelser, samt muligheder for at udveksle tanker, holdninger, følelser“ (Undervisningsministeriet 1994).

Man kan hævde, at for Andreas og hans generation af IT-brugere er de levende fremmedsprogs kulturer ikke længere ukendte verdener, som skolen må skaffe dem adgang til via f.eks. udvekslinger og studieture; det er verdener, som børnene og de unge bevæger sig naturligt i, ofte hver eneste dag. Andreas er i denne forstand via sit engagement i netkommunikationen og computerens muligheder i færd med i sin fritid at etablere de internationale netværk, som skolen i så høj grad har brug for i især fremmedsprogsundervisningen.



Jeg søger dig - interaktion, læring og samvær på nettet

Andreas' eksempel kan give os et fingerpeg om, hvilke pædagogiske muligheder der ligger i arbejdet med at fremme den kommunikative side af fremmedsprogene, og hvordan denne kan udbygges via arbejdet med IT. Netop kommunikationen med og interessen for det andet menneskes sproglige og kulturelle perspektiv er grundlæggende i Andreas' arbejde med fremmedsprogene i fritiden. Andreas er f.eks. ikke så interesseret i den danske chatkanal Højhuset, for her interagerer 'kun' omkring 1000 unge, og motivationen for det virtuelle samvær er for ham netop det, som den fremmede (og fremmedsproglige) anden kan tilføre og lære ham. I forlængelse af dette vægter han også de forestillinger og fantasier, som den globale dialog kan skabe: samtalen med en netven fra Malaysia fremkalder f.eks. tanker om „det østasiatiske, varmen og krydderierne“, ligesom en chatdialog med en canadier får Andreas til at tænke på „bjerge og bjælkehytter“. Mødet i chatten bliver dermed en dannelsesrejse gennem både virkelige og imaginære verdener.

Det er altså i interaktionen, i kommunikationen med den anden, at fremmedsprogene bliver spændende og levende og kan integreres i Andreas begær efter viden og hans lyst til leg. Samtidig er det et krav til og et incitationsmoment for Andreas' fremmedsproglige aktiviteter i fritiden, at kommunikationen er ægte, og at det sprog, der

skal tilegnes, skal være brugbart og relevant i forbindelse med den mellem menneskelige kontakt. Sproget åbner helt konkret for nye verdener og er et levende materiale.

Det er også som levende sprogkulturer, at Andreas' dialoger på nettet sætter autonome læreprocesser igang, læreprocesser, der for eksempel består i at Andreas spørger samtalepartneren til råds om (tysk) grammatik, eller om geografiske og kulturelle forhold i det Irland, som han har lært at kende via romanen *Angelas Ashes* (Frank McCourt, 1999). Det er den levende kultur, den levende geografi og historie, som skabes i 'samtalen' med den fremmede anden, hvilket illustreres af, at selv om Andreas er en interesseret (litteratur)læser, får bogen først rigtig liv, når dens indhold er blevet konkretiseret og levendegjort af chatpartnerens viden.

Fremmedsprog og IT - pædagogiske konsekvenser

Der er en række fremmedsprogspædagogiske erfaringer og konsekvenser, jeg mener, man kan drage af de uformelle læringsprocesser, som børn og unge er involveret i i deres fritid via IT:

- For det første er det oplagt, at kommunikation er en vigtig del af børn og unges fritidskultur, og at de ægte kommunikative processer er stærke incitationsmomenter til at lære og bruge fremmedsprog. Det handler om *motivation*, om at et fremmedsprog er et levende medie, der kan give adgang til oplevelser og erfaringer, som børn og unge både kan spejle sig selv i og lære af. IT giver endnu ikke generelt mulighed for også at gøre denne interaktion mundtlig, men muligheden er der, og vil kunne styrkes og udbygges i løbet af ganske få år, hvis skolernes økonomi tillader det.
- For det andet handler kommunikationen (f.eks. i *chat*) ofte om hverdagslivet og om de nære ting, der optager børnene og de unge. Dette fører til *sproglig og kulturel selvrefleksion*, når den enkelte konfronteres med det fremmede, dvs. med andre måder at leve på, andre værdier, følelser og normer. Som IT- og medieforsker Birgitte Holm Sørensen udtrykker det, bliver den kulturelle dimension central i den globale netkommunikation, „idet børnene ofte skal stå inde for noget eller forsvare nogle kulturelle træk og positioner, som er del af den kultur, de lever i, og som også er en del af dem selv.“ (Holm Sørensen 2002: 12)
- For det tredje er IT mediet et medie, der understøtter *kreative og autonome læreprocesser*. Som IT-forskeren Don Tapscott har fremhævet det, synes selve nettets åbne struktur at anspore brugerens nysgerrighed, videns- og læringslyst (Tapscott 1998). Det virtuelle rum fungerer dermed både som et mulighedsfelt, der på den ene side selv leverer svar på brugerens spørgsmål, på den anden side som et åbent rum, hvorpå nye svar og samværsformer kan indskrives. At nettets åbenhed også kan være et oplagt faremoment, når vi taler om børn og unges måske ukri-

tiske søgen efter kommunikation og kontakt, er en kendt problemstilling, som jeg dog ikke vil gå nærmere ind på her.

Til gengæld må man fremhæve at for Andreas og hans netvenner er samværet på nettet både synonymt med 'venskab' og med 'leg', hvor legens rolle er at sætte be-



tydninger og identiteter i spil. Den læring, der foregår i chatten, skabes således i den leg og det spil, som kommunikationen også repræsenterer. Det er altså væsentligt at forstå IT mediet som et særligt medie, ikke kun som et indhold.

Hvordan kan vi konkretisere den viden om og de erfaringer med børn og unges brug af IT i fritiden, som bla. forskningen har afdækket, inden for skolens egne rammer? I det følgende vil jeg forsøge at give et par svar.

Tandemlæring og netværksarbejde - et par pædagogiske eksempler

På Aalborg Universitet har man siden starten af 90'erne arbejdet med netop fremmedsproglæring i e-mail netværket *International E-mail Tandem Network*². Hovedprincippet bag dette netværk er, at to personer med forskellige modersmål kan få mulighed for at arbejde sammen om at lære hinandens sprog (f.eks. engelsk og tysk). Metoden er baseret på gensidighed - dvs. gensidigt ansvar for og udbytte af læringen - og på de respektive partners ekspertise i deres modersmål og kultur. Tandemkonceptet har været brugt siden sidst i 60erne inden for især voksenundervisning, men har fået en opblomstring i og med IT mediets muligheder, dvs. muligheden for umiddelbar og ægte interaktion via e-mail og andre virtuelle kommunikationsformer.

Erfaringerne med tandemlæring i e-mail netværk peger på, at der er mange fremmedsprogspædagogiske potentialer i at arbejde med gensidighed og selvrefleksion i forbindelse med IT mediet som pædagogisk forum. En af de umiddelbare fordele ved tandem er f.eks, at metoden bygger på, at begge involverede lærnere på skift er henholdsvis lærende og 'lærer'. Dermed nedbrydes de traditionelle grænser i klasseværelset, og lærnerne får mulighed for at integrere deres egen viden om og erfaring med fremmedsprog og -kultur i sprogtilegnelsen. Dette vil uden tvivl være væsentligt for computergenerationens unge.

Derudover muliggør den gensidige kontakt via nettet, at fremmedsprogsundervisningen i nogen grad frigøres fra afhængigheden af forældet undervisningsmateriale og simulerede samtalsituationer. De lærende kan via den virtuelle interaktion holde

sig i kontakt med aktuel sprogbrug og levende kulturfænomener, som ellers ville have været svært tilgængelige via traditionelt tekstmateriale. Endelig giver e-mail kommunikation og andre former for virtuel skriftlig udveksling mulighed for at lagre og udskrive dialoger, som dernæst kan studeres og diskuteres i klasseværelset. Der er altså ikke tale om, at det elektroniske klasseværelse overflødiggør det traditionelle klasseværelse, hvor perspektiveringer, erfaringer og viden kan uddybes ved lærerens og de andre elevers hjælp.

Til gengæld kan det være problematisk - det danske sprogs ringe udbredelse taget i betragtning - at fastholde tandemprincippet om, at læringen skal foregå mellem to modersmålsbrugere, der ønsker at lære hinandens sprog. Det er f.eks. ikke realistisk at forestille sig, at en dansk skoleelev skulle kunne finde en e-mail partner på samme aldersniveau, som ønsker at lære dansk. Derfor må gensidigheds- og autonomiprincippet i tandem gentænkes, hvis det skal anvendes i folkeskolen. Her vil et forskelligt kulturgrundlag klart være et godt udgangspunkt for e-mail kommunikationen, som Andreas' eksempel viser, ligesom det ikke nødvendigvis bør være modersmålsbrugere, som eleverne kommunikerer med. Den globale dialog på nettet har under alle omstændigheder understøttet *lingua franca* kulturen, og det kan absolut være ligeså relevant at træne sin sprog- og kulturbevidsthed med en hollænder, som med en 'indfødt' englænder eller amerikaner.

Der er dog ingen tvivl om, at gensidig læring kan blive et af fremmedsprogs-pædagogikkens fremtidige aktiver, eftersom eleverne netop, via deres engagement i fritidens IT-kulturer, har erhvervet sig både de nødvendig kompetencer (autonomi og kommunikationsfærdighed) og de tekniske færdigheder til at udnytte e-mail tandemprincippet. Et andet væsentligt aktiv kan blive digitale netværk, hvorigennem eleverne både kan kommunikere - via f.eks. chat og e-mail - og skabe ting sammen i form af tekster, illustrationer, mindre hjemmesider, stafethistorier m.m. IT giver utallige muligheder for at eksperimentere med kommunikative og kreative læringsformer i fremmedsprogsundervisningen, og fordelen ved disse netværk vil uden tvivl være, dels at kommunikationen er ægte og kan tilpasse sig skiftende sprog- og kulturformer, dels at elevernes erfaringer og oplevelser med fremmedsprog og interaktion ikke går tabt.

Jeg er i øjeblikket selv involveret i et ITMF (*IT og Medier i Folkeskolen*) projekt, som netop fokuserer på nye læringsmuligheder i fremmedsprogsundervisningen. Projektet LAB (*Learning Across Borders*), som er 2-årigt og indbefatter såvel forskere som



fremmedsproglærere i alle tre fremmedsprog, er inddelt i fem tidsfaser, som hver for sig afprøver nye læringsprocesser under et tema. Ud over at fokusere på nye læringspotentialer er formålet med projektet at styrke de kommunikative og interkulturelle mål for fremmedsprogsundervisningen, som de formuleres i 'Klare Mål'. Den første fase - med start d. 21.10.02 - fokuserer på stafethistorier, som eleverne kan skrive videre på på tværs af nationaliteter, skoler og aldre. Via elevernes egne fortællinger skabes der bevidsthed om fremmedsprogets anvendelse i fortællemæssige og fiktive sammenhænge, og elevernes ønske om at kombinere leg og kollaborativ læring bliver tilgodeset. I løbet af de næste to år vil LABs hjemmeside (<http://www.lab.emu.dk>) blive udbygget hvert kvartal med en ny kollaborativ opgave, der kombinerer IT og fremmedsprog. Alle er velkomne til at deltage i opgaverne, der kan fungere som undervisnings- og projektmateriale for interesserede skoler og klasser.

Der er ingen tvivl om, at skolen kan få svært ved at hamle op med den internationalisering, som børn og unges hverdag har undergået, hvis den ikke i et eller andet omfang inddrager og udnytter de virtuelle læringsrum's muligheder. Et af de store spørgsmål til fremtidens fremmedsprogsundervisning må derfor blive, hvordan skolen kan handle pædagogisk i forhold til de uformelle internationaliseringskulturer, som mange børn og unge er en integreret del af i deres fritid. Adgangen til de nye pædagogiske muligheder, som det virtuelle rum introducerer, er åbnet i og med projekter som LAB og med de mange andre daglige erfaringer, som fremmedsproglærere og elever gør sig med IT i og uden for fremmedsprogsundervisningen. Skolen må lytte til ikke mindst børnenes og de unges erfaringer med IT og fremmedsprog, gå i dialog med dem, men også tilbyde dem yderligere færdigheder, som kan ruste dem til den globale tilværelse.

Noter

1 Se min artikel i: Birgitte Holm Sørensen (red.), 2001.

2 Jævnfør Harald Pors 1996 og 1999.

Litteratur

Holm Sørensen, Birgitte: Børns brug af interaktive medier. i: Uddannelse, læring og IT. Kbh.; Undervisningsministeriet, 2002.

Meyer, Bente: Den globale dialog - selvkonstruktion og sproglig interaktion i internationale chat rooms. i: Birgitte Holm Sørensen (red.): Chat - leg, identitet, socialitet og læring. Kbh.; Gads Forlag, 2001.

Pors, Harald m.fl.: Om at lære fremmedsprog i Tandem via Internettet. Sprog og kulturmøde 19, 1996.

Pors, Harald: Projektet International Tandem Network. i: Sprogforum nr. 13, Vol.5, 1999. s. 12-16.

Tapscott, Don: Growing Up Digital. The rise of the Net generation. New York; McGraw-Hill, 1998.