

Dansk i hverdagen – på vej mod en læringsinfrastruktur

Som opfølgning på Eskildsen og Wagners artikel i *Sprogforum* 66, 2018 (s. 62), vil vi i denne artikel beskrive udvikling af ressourcer der



KAMILLA Ø. BORG

Cand.it., webkommunikation med specialisering
i interaktionsdesign
kamillaborg@hotmail.com



NICLAS B. JUHL

Cand.it., webkommunikation med specialisering
i interaktionsdesign
point2@live.dk



DITTE D. MATHIASEN

Cand.it., webkommunikation med specialisering
i interaktionsdesign
ditte@drewer.dk



CARSTEN H. PETERSEN

Cand.it., webkommunikation med specialisering
i interaktionsdesign, projektleder
mr.Carsten@hotmail.com



JOHANNES WAGNER

Dr.phil., professor
Institut for Design og Kommunikation
Syddansk Universitet
jwa@sdu.dk

kan understøtte nyankomne borgere i at lære dansk som andetsprog i deres livsverden. Sprogbrug i hverdagen kan fungere konstruktivt for indlæringen af dansk som andetsprog. Der er “bare” to udfordringer:

- at de nyankomne overhovedet får kontakt til dansktalende borgere der vil tale med dem, og
- at sprogligt materiale fra disse møder gøres tilgængeligt for at kunne øves.

Vi vil i denne artikel gennemgå to forskellige eksempler på kreative digitale ressourcer der kan understøtte kontakten mellem dansktalende og nyankomne borgere og hjælpe sidstnævnte med at udvikle det sprog de har brug for i deres livsverden. Artiklen viser arbejdsmåden, detaljeringsgraden og de innovative arbejdsformer som udviklingen af disse ressourcer bygger på. For den bagvedliggende argumentation om “Language Learning in the Wild” henviser vi til Eskildsen og Wagner (2018) samt til Wagner (2015, 2018).

Interaktionsdesign designer interaktioner

Vores tilgang er sociologisk baseret, og deltagelse i samfundet, identitet og selvbestemmelse er centrale omdrejningspunkter i udviklingsarbejdet. Overordnet set følger vores fremgangsmåde designforskningen, især interaktionsdesign, hvis selvforståelse er at “skabe fremtiden”; det ligger jo ikke så fjernt fra sprogundervisningens opgave: at skabe fremtiden for nye medborgere og give dem redskaber til at blive aktive medborgere i Danmark. Mere specifikt er vores udgangspunkt socialt design der prøver at udvikle former for deltagelse der kan føre til “significant life improvements for a confined, marginal group or minorities” (Markussen 2017: 166).

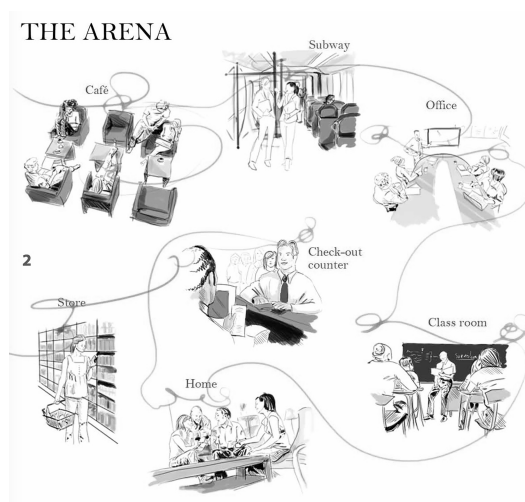
Vores fokus på deltagelse i sociale situationer og i samfundet som helhed adskiller sig fra en mere sprogpædagogisk tilgang hvis fokus ligger på læreren. Vi er især interesserede i at hjælpe ikke-dansktalende borgere med at handle i deres specifikke livsomstændigheder. Sproglæring ser vi som en sideeffekt af deltagelse (for en læringsmæssig begrundelse, se Eskildsen og Wagner 2015). Sprogundervisning spiller uden tvivl en vigtig rolle i denne proces, men vi starter så at sige i den anden ende ved den samfundsmæssige deltagelse.

Vi vil udvikle de nyankomne borgeres sociale infrastrukturer, dvs. hjælpe dem med at deltage i deres nære samfund og kvalificere dem til social handling i specifikke situationer. Vi vil hjælpe med til

at mennesker kommer i kontakt med hinanden, kontakter der fører til sprogferinger som igen kan føre til samtale, samhandling og læring. De ressourcer vi udvikler, kan være applikationer, men kan også være af fysisk (*tangible*) karakter.

Vi følger *Design Thinking*-modellen (se f.eks. IDEO 2012) der er en iterativ (tilbagekoblende) udviklingsmetode, ofte inddelt i fem faser: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype* og *test*. Fase 1 starter med at undersøge mennesker i de livsomstændigheder man udvikler for. Undersøgelse af sproglørneres behov (*behovsanalyse*) har også tidligere været central for udarbejdelse af undervisningsmateriale. Men designforskning går anderledes til værks ved at adressere hvilke former for deltagelse og hvilken sprogkontakt der er brug for at understøtte. Sproglige ressourcer er en vigtig del af det, men ikke det hele.

Kortlægning af deltagelse og de dertil hørende sprogbrugserfaringer foregår meget konkret. Det handler om hvad folk faktisk gør når de er i kontakt med dansktalende borgere i butikker, på kommunen, i skolen, over hækken, på sygehuset, på apoteket osv. At være hjemme i et nyt land betyder at man "koloniserer" sin livsverden; der er nogle steder man kommer igen og igen, der er nogle ting man gør igen og igen, der er nogle kontakter som man bliver ved med at bygge på. Et af de centrale emner i den nye nordiske forskning om sproglæring i hverdagen (languagelearninginthewild.com) er at kortlægge nyankomne borgeres livsverden og at forholde sig til de kontekster hvor de taler med lokale. Det svenske projekt *Språkskap* (Clark & Lindemalm 2011: 2) har kaldt dem "arenaer" for læring (figur 1).



Figur 1. Arenaer for sproglæring. Kilde: Clark & Lindemalm 2011.

I fase 2 (*define*) analyseres den indsamlede empiri. Det fører frem til idegenerering (fase 3) hvor så mange ideer som muligt kommer på bordet; der sorteres og indsnævres efterfølgende når man begynder at udvikle *prototyper* (fase 4). I *testfasen* (fase 5) afprøves prototyperne med brugerne. I alle faser er der tilbagekobling til tidligere faser, heraf modellens iterative karakter.

Et gennemgående træk i den danske designforskning er samarbejde med samtlige *stakeholders* (parthavere) i processen. For mennesker der lærer dansk, kan det være personer på arbejdspladsen, i privatlivet, på sprogskolen, i kommunen og regionen, i frivillighuset eller sprogcaféen osv. Udvikling af sociale infrastrukturer drejer sig således ikke kun om at udvikle i samarbejde med ikke-dansktalende borgere, men om at samarbejde med alle *stakeholders* man kan identificere.

Designforskning har udviklet en vifte af forskellige arbejdsmetoder (Brandt, Binder & Sanders 2013) til de forskellige faser såsom designspil, designworkshops og *probes* (en form for interview hvor man bruger fysiske objekter, se f.eks. Gaver, Boucher og Pennington m.fl. 2004) der skal inspirere designerne med kreative ideer. I stedet for at udvikle et design som passer til alle, prøver designforskning at være specifik i forhold til konkrete situationer og konkrete mennesker. Når et designprodukt passer godt til nogle brugere, kan det også transformeres til at andre kan bruge det.

Designværktøjer

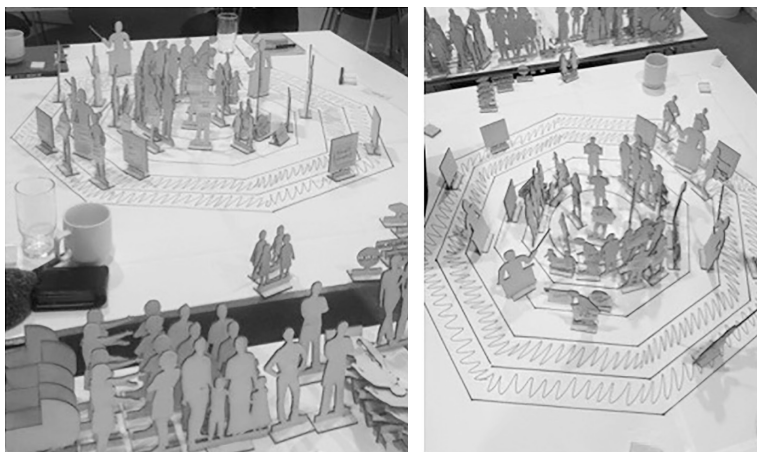
Vi vil give to eksempler på sådanne designmetoder, *figurine* workshop som bruges til at indsamle specifikke data, og *videokortspil* som bruges til at kategorisere videomateriale.

Figuriner

Figuriner er små træfigurer der kan bruges i *empathize*-fasen. De er en slags fysisk konkrete personas som ofte bruges til at repræsentere brugere og *stakeholders* i designprocessen (se Buur, Nielsen & Mortensen m.fl. 2018: 2). Figuriner bruges i workshops til at opnå en fælles, empatisk forståelse af de mennesker som vil blive berørt af et nyt design, eller som har noget at skulle have sagt i forhold til designprocessen.

Som vist i figur 2 repræsenterer figurerne enkeltpersoner. De afbilder forskellige typer, aldersgrupper og køn og kan udstyres med fysiske objekter eller værktøjer som i vores tilfælde er vigtige i forhold til deltagerens dansklæring. Figurerne indeholder ikke nogen

form for viden. Figuriner er tomme skaller der under workshoppen annoteres med oplysninger der klistres på.



Figur 2. Figuriner i designworkshop for applikation 1.

Under workshoppen placerer deltagerne figurinerne på en spilleplade. I figur 2 er der brugt en slags måltavle af koncentriske cirkler. I den indre cirkel placeres en figurine der repræsenterer deltagerne selv. De skal argumentere for deres valg af figurinen, forklare hvem de er, hvor de kommer fra osv.

Derefter vælger deltagerne på skift en figurine som repræsenterer en person, et sted, en organisation eller et værktøj der er vigtigt i forhold til deres egen dansklæring. Figurinerne placeres på spillepladen med en redegørelse for den zone hvor de placeres. De figuriner der har haft størst betydning for at personen lærer dansk, placeres tættere på den indre ring end dem der er marginale. I vores *empathize*-fase har vi afholdt workshops med nyankomne borgere, men også med undervisere og administratorer på en sprogskole.

Måltavlen viser et vægtet netværk af *stakeholders*. Samtidig fortæller deltagerne detaljer og historier der kan skabe en empatisk forståelse for deres situation. Anderledes opbyggede spilleplader, f.eks. et bykort, en zoneinddeling e.l., vil give andre konfigurationer og anden viden til designerne.

Videokortspil

Videokortspillet, som er udviklet af Ylirisku og Buur (2007), har til formål at designe med video. Spillet muliggør at designerne på kort tid gennemgår, inddeler, kategoriserer og strukturerer en stor

mængde videomateriale. Videokortspillet er ikke beregnet til at gennemføres med borgere, men bruges af designere for at få styr på deres indsamlede videomateriale.

Den praktiske forberedelse inden spillet består i at finde interessante sekvenser i ens videodata og producere korte klip. Hvert klip får et videokort. Kortet indeholder et billede fra klippet, en titel samt nogle stikord (se figur 3).



Figur 3. Videokortspil: at uddele kort.

Spillet begynder med uddeling af kortene til alle spillere (3-5). Spillerne bruger noget tid på at blive fortrolige med de videoklip som kortene repræsenterer, og at finde sammenhæng mellem deres kort (dvs. finde potentielle “stik”). I spillet præsenterer de skiftevis deres stik, og de andre spillere prøver at “sælge” dem nogle af deres kort som de mener passer til (og som de selv gerne vil af med). Det resulterer oftest i en udførlig diskussion af hvordan spilleren opfatter sit stik. Ikke sjældent ændrer denne opfattelse sig undervejs. Videokortspil er en fortrinlig metode til at finde og formulere sammenhæng mellem forskellige klip og dermed opnå en bedre forståelse af ens videodata. Selvom spillets officielle formål er at komme af med alle de kort der ikke passer til ens stik, handler det mest om at generere rigeligt materiale omkring bestemte emner i ens data og få en bred vifte af ideer og inspiration til designprocessen.

To eksempler på digitale ressourcer

I det næste afsnit vil vi kort beskrive to forskellige ressourcer som

vi er ved at udvikle. Udviklingen udføres som to dobbeltspecialer ved Syddansk Universitets Institut for Design og Kommunikation, og arbejdet er del af et igangværende projekt som vi er ved at søge midler til.

I projektet har vi valgt en bestemt by, Kolding, som eksempel hvor vi vil samarbejde med lokale *stakeholders* og udvikle et antal meget specifikke applikationer og andre ressourcer til at fremme dansk-tilegnelsen i hverdagen. Vi mener at “mange bække små” vil gøre en forskel for ikke-dansktalende i forhold til deltagelse i livsverdenen.

Eksempel 1: En velkomst-applikation

Webapplikationen skal fremme kontakten mellem borgere der er flyttet til Kolding-området fra udlandet, og deres dansktalende medborgere. I vores feltarbejde har vi blandt andet besøgt sprogskoler, frivillige organisationer og virksomheder som alle arbejder med nyankomne borgere i Kolding-området. Feltarbejdet har vist os et centralt dilemma for borgere der vil lære dansk. På den ene side mener de at man lærer dansk bedst ved at tale det i hverdagen, men samtidig oplever de at det er meget vanskeligt at skabe og vedligeholde sociale relationer til de lokale.

Appen fokuserer på højtuddannede tilflyttere fra udlandet og deres ægtefæller der kommer til Kolding for at arbejde. Målgruppen er eftertragtet da der kommer til at mangle kvalificeret arbejdskraft de næste mange år. Kolding kommune og trekantområdet gør meget for at tiltrække kvalificeret arbejdskraft fra udlandet, og man har ansat medarbejdere til at skabe de bedste forhold for dem. Kommunale medarbejdere oplyser dog også at de ofte rejser efter kort tid, grundet trivselsproblemer.

Den manglende trivsel bunder ofte i at den ene part kommer til Danmark for at arbejde, f.eks. i en international virksomhed, hvori mod den medrejsende ægtefælle skal lede efter arbejde. Da erhvervslivet i Kolding primært består af små og mellemstore virksomheder som har dansk som arbejdssprog, har de svært ved at finde arbejde. Når ægtefællen ikke har kontakt til danskere og ikke taler sproget, ender han eller hun med at være isoleret fordi den eneste sociale kontakt er til egen familie.

For at forbedre situationen har vi taget udgangspunkt i forslag som kom frem i nogle af de figurine-workshops som vi arrangerede: at styrke kendskabet til sociale arrangementer hvor man kan møde og skabe relationer til lokale. Der mangler information på engelsk om eksisterende tiltag i Kolding Kommune, og de tilgængelige informationer ligger på mange forskellige platforme som gør det svært

at danne sig et overblik. Ligeledes vil flere af de frivillige organisationer vi har besøgt, gerne tilbyde kontakter til venskabsfamilier, men man mangler danske familier.

En anden mulighed for at skabe sig et dansk netværk er via foreningslivet. Men informationsmateriale om foreningerne i Kolding er sjældent på engelsk, og som tilflyttet borger er det svært at kontakte foreninger hvis man ikke kan finde informationer om dem og få oplyst hvordan man bliver medlem.

For at imødekomme disse problemstillinger udvikler vi p.t. en social applikation hvor brugerne angiver hvilke interesser de har; det kan være alt fra madlavning til fodbold eller ornitologi. På baggrund af disse interesser bliver han/hun matchet med foreninger inden for vedkommendes interessefelt. Her har man så mulighed for at læse mere om denne forening på engelsk og tage direkte kontakt. Ligeledes kan man matches med andre brugere på tværs af nationaliteter som har valgt samme interesser. Her er det muligt at kontakte danskere som har oprettet sig som bruger. Dette kræver ikke at møde op nogen steder, og alt kan aftales individuelt så det passer ind i ens hverdag.

Ud over at matche med foreninger og andre brugere vil der være en begivenhedsoversigt og kalender hvor man kan se alle de lokale arrangementer som både kan være arrangeret af foreninger eller private brugere af applikationen. Dermed har man mulighed for at skabe et overblik og vælge ud fra netop sine egne interesser. Derudover indeholder applikationen også en vidensbank i form af et "forum" hvor brugerne selv genererer indhold. Dette handler især om de mere praktiske ting man som tilflytter skal være opmærksom på, f.eks. hvordan den offentlige trafik fungerer, eller at man skal betale licens.

Hermed har brugerne mulighed for at finde og generere indhold på engelsk som kan gøre tilværelsen lettere for tilflyttere. Derudover får de adgang til det danske foreningsliv og danskerne selv.

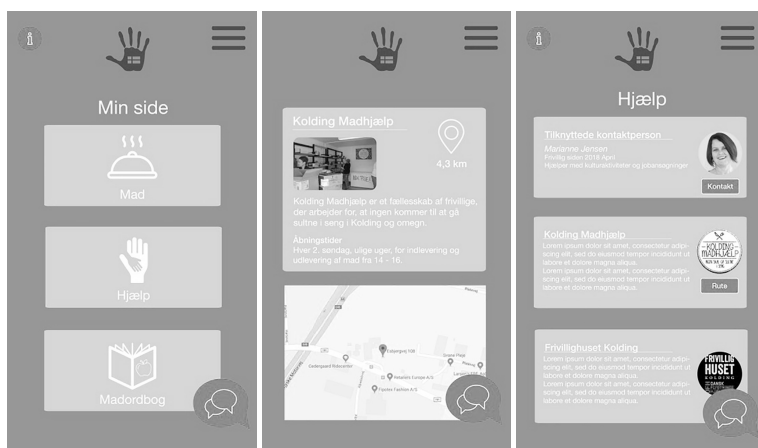
Eksempel 2: Overkommelig mad – og sprog

I den anden applikation fokuserer vi på sprog og madspild i det danske samfund. For mange udenlandske borgere er det at få penge nok til mad en daglig kamp ud over det at navigere fysisk og online i Danmark når ens sprogfærdigheder ikke er særlig gode. I vores andet feltarbejde opdagede vi i hvor høj grad der var behov for donation af mad, og hvor mange fattige mennesker der findes i det danske samfund. De eksisterende sociale tilbud angående mad og sprog bliver

hyppigt benyttet og beskrives af borgerne som et middel til overlevelse. Men vi mødte i vores feltarbejde også et fællesskab som vi hurtigt blev en del af. Et fællesskab som byder på masser af humor, empati, diversitet, og et sted hvor der var plads til alle, uanset hudfarve, sprog, alder eller køn. Vi har derfor sat os det som vores mål at udvikle en webapplikation der har fokus på at videregive overskudsmad, og derfor bruger vi madhjælpen som en arena for dansklæring. Målgruppen er marginaliserede og udsatte grupper hvor udenlandske medborgere fylder en del.

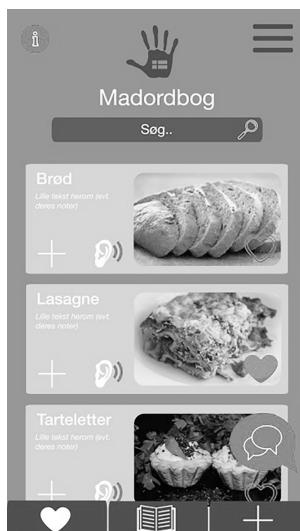
Med webapplikationen ønsker vi at gøre det nemt og overskueligt for nyankomne hurtigt at finde information om hvor og hvordan der kan hentes overskudsmad fra privatpersoner, virksomheder eller organisationer. Således forsøger vi at flytte en ressource der er overflødig et sted, til en social gruppe som har brug for den.

På nedenstående billeder ses et udpluk af den udarbejdede prototype. Til venstre er "Min side" hvor den nyankomne har mulighed for at finde gratis mad i nærområdet, madhjælp og tilgå en personlig madordbog. Til højre ses "Hjælp"-siden hvor der er information om tilknyttede frivillige og hjælpeorganisationer med fokus på mad.



Figur 4. Sideopslag i mad-applikationen.

Som tidligere nævnt kan sprog være en hindring. Derfor har vi valgt at implementere en billed-/lyddordbog med fokus på mad, Madordbog.



Figur 5. Sideopslag i Madordbog.

Ordbogen giver brugeren mulighed for at se hvordan forskellige råvarer og retter ser ud, læse hvad de hedder, og få ordet oplæst. Tilmed findes *plus-funktionen* i højre bund som er beregnet til at brugeren selv kan tilføje tekst og billeder og således skabe sin egen personlige ordbog. Ligeledes findes der en *plus-funktion* på hvert element i madordbogen hvor man kan tilføje egne noter for at fremme læring og interaktion.

Via webapplikationen kan brugerne chatte med en kontaktperson og arrangere et fysisk møde hvor de kan få hjælp til jobansøgninger, dansk, netværk eller andet. Som en del af konceptudviklingen var det især vigtigt for os at have stort fokus på den personlige relation der gerne skal opstå mellem brugeren og kontaktpersonen. Det etnografiske studie belyste i høj grad at der er en vis usikkerhed og ydmyghed i denne målgruppe. Ligeledes mødte vi en stor gruppe frivillige som gik meget langt for de nyankomne, skabte en særlig relation og tilmed fik stor værdi ud af dette personligt.

På baggrund af disse fund har vi valgt at skabe en platform på webapplikationen som understøtter en personligt tilknyttet kontaktperson. Denne funktion gør det muligt at skabe en tættere relation mellem bruger og frivillig. Formålet er at give brugeren af applikationen tryghed og særlig hjælp ved henvendelser til deres kontaktperson. Ved fysiske interaktioner mellem disse opstår der en naturlig læringssituation. Ydermere giver appen de nyankomne et

netværk og dermed gentagelser af naturlige situationer hvor de er tvunget til at bruge deres danske sprog.

Perspektiver

Artiklen er del af et internt projekt ved Syddansk Universitet. Det fremtidige arbejde går ud på at identificere flere arenaer for dansklæring og udvikle små lokale hjælpematerialer der dog ikke nødvendigvis skal være digitale. Vi er interesserede i at samarbejde med interesserede undervisere og sprogskoler. For at komme i kontakt med projektet kan man henvende sig til

Johannes Wagner, jwa@sdu.dk og/eller
Søren Wind Eskildsen, swe@sdu.dk.

Litteratur

- Brandt, E., Binder, T. & Sanders, E. B.-N. (2013). Tools and techniques. Ways to engage telling making and enacting. I: Simonsen, J. & Robertson, T. (red.), *Routledge International Handbook of participatory design* (s. 145-181). Routledge: New York.
- Buur, J., Nielsen, C. F., Mortensen, K. & Wagner, J. (2018). Emergent meaning & innovative insights with figurines. *Proceedings of the 5th Participatory Innovation Conference (PIN-C)*, 294-302.
- Clark, B. & Lindemalm, K. (red.) (2011). *Språkskap – Swedish as a social language*. Stockholm: Ergonomidesign, Folkeuniversitetet and Interactive Institute.
- Clark, B., Wagner, J., Lindemalm, K. & Bend, O. (2011b). Språkskap: Supporting second language learning “In the Wild”. *INCLUDE 11. International Conference on Inclusive Design proceedings*. Royal College of Art. http://include11.kinetixevents.co.uk/rca/rca2011/paper_final/F514_1578.PDF.
- Eskildsen, S.W. & Wagner, J. (2015). Sprogbrugsbaseret læring i en tosproget hverdag. En forskningsoversigt over sprogbrugsbaseret andetsprogstilegnelse og sprogpædagogiske implikationer. *NyS*, 48, 71-104.
- Eskildsen, S.W. & Wagner, J. (2018). “Language learning in the wild” som praksisorienteret sprogundervisning. *Sprogforum*, 66, 62-70.
- Gaver, W.W., Boucher, A., Pennington, S. & Walker, B. (2004). Cultural probes and the value of uncertainty. *Interactions*, 11(5), 53-56.
- IDEO (2012). *Design thinking for educators* (2. udg.). Palo Alto/Chicago: IDEO.
- Markussen, Th. (2017) Disentangling “the social” in social design’s engagement with the public realm, *CoDesign*, 13(3), 160-174.
- Wagner, J. (2015). Designing for language learning in the wild: Creating social infrastructures for second language learning. I: Cadierno, T. & Eskildsen, S.W.

- (red.), *Usage-based perspectives on second language learning* (s. 75-104). Berlin: Mouton de Gruyter.
- Wagner, J. (2018). Towards an epistemology of second language learning in the wild. I: Hellermann, J. m.fl. (red.), *Changing practices for L2 use and development "In the Wild"*. Berlin: Springer Nature.
- Ylirisku, S. & Buur, J. (2007). *Designing with video. Focusing the user-centred design process*. London: Springer Verlag.