



HUDDINGE  
KOMMUN



UPPSALA  
UNIVERSITET

# Digitalisera-Revitalisera

Ett forskningsprojekt där lärplattor används för att revitalisera det finska språket i Huddinges förskolor.

## Slutrapport

Lic. Stud. Petra Petersen, Institutionen för pedagogik, didaktik och utbildningsstudier, Uppsala universitet.



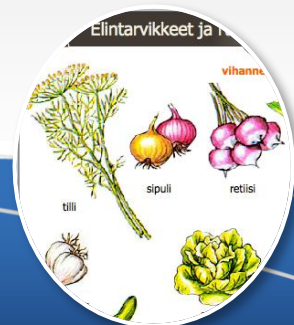
## Att använda digitala resurser för att skapa meningsfulla aktiviteter för våra finsktalande barn.

Denna text är en kort summering av resultat, teori och metod i forskningsprojektet Digitalisera – Revitalisera. Den är också syftad till att föreslå kommande publikationer i vetenskapliga tidskrifter och fortsatt läsning i den vetenskapliga forskningslitteraturen. Ett designteoretiskt perspektiv på lärande har använts i studien, vilket innebär att lärande kan representeras på en mängd olika sätt, genom att använda olika teckensystem, eller modaliteter (Kress & Selander 2010). Dessa modaliteter används ofta i kombination; *multimodalt*, och alla sätt att representera lärande på, är lika viktigt att lyfta fram; inte bara talat eller skrivet språk, utan även kroppsspråk, bilder, färger former, musik etc. I denna studie har videokamera använts för att dokumentera projektet, för att få ett multimodalt forskningsmaterial, där så många som möjligt av barnens representationer för lärande finns med. Videokameran används också för att fånga de många multimodala uttryck som framkommer i de olika applikationerna på lärplattan, som ofta är designade med en mängd modaliteter.

**”Ett barn har hundra språk, men berövas nittionio” (Loris Malaguzzi, förgrundsgestalt i Reggio Emilia)**

## Hur används lärplattan?

- Skype** Barnen pratar och sjunger på finska, med barn och pedagoger på andra förskolor.
- Språkappar** Appar med talat finskt språk.
- Böcker** Digitala böcker med finskt tal, t.ex. Mumin.
- Lek och spel** Digitala memoryspel, där barnen kan spela in en hälsning på finska.
- Lexikon online** Skolverkets ”talande bildlexikon”, där barnen kan utforska en mängd ämnen



Projektet Digitalisera-Revitalisera är ett samarbete mellan Huddinge kommun och Uppsala universitet

## Bakgrund och utformning av projektet

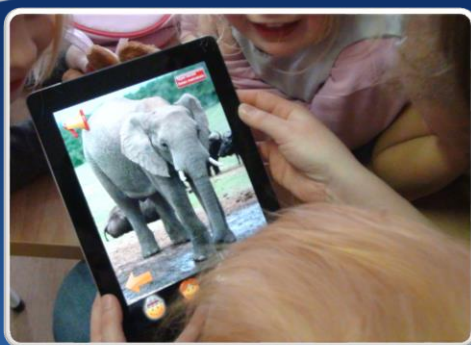
Sverige har ca 200 000 finsktalande invånare (Parkvall 2009) och det finska språket är ett av Sveriges fem nationella minoritetsspråk. Huddinge kommun är ett av 23 förvaltningsområden för det finska språket, vilket bl. a innebär att barn har rätt att tala finska på förskolan (SFS 2009:724). I Huddinge finns en finsktalande förskoleavdelning, dit alla kan söka, men många finsktalande barn går i svensktalande grupper. För att utarbeta ett arbetssätt som syftar till att revitalisera det finska språket i Huddinges förskolor, startades projektet Digitalisera-Revitalisera, där lärplattor används som en resurs för att skapa meningsfulla aktiviteter för finsktalande barn. Projektet har möjliggjorts genom finansiering av Länsstyrelsen.

Projektet Digitalisera-Revitalisera är ett samarbete mellan Huddinge kommun och Uppsala universitet. Projektledare Gunilla Bergquist har i samarbete med Petra Petersen, forskningsledare, designat olika arbetssätt för att uppnå syftet. Alla förskolor med barn som har någon anknytning till det finska språket, har getts möjlighet att vara med i projektet. Projektet innefattar 12 grupper på 12 förskolor i Huddinge kommun, varav tre är forskningsavdelningar, där datainsamling har genomförts.



### Återkommande workshops

För att säkerställa att de deltagande pedagogerna skulle få möjlighet att sätta sig in i projektets syfte och arbetssätt, samt få input och berätta för varandra i ett kollegialt handledande om sina erfarenheter, anordnades en återkommande workshop. Under den första workshopen delades två lärplattor ut till varje barngrupp; en med finska appar och en med svenska.



Inom det designteoretiska fältet, som är det perspektiv som använts i studien, används begreppet design för att beskriva att aktiviteter skapas utifrån de resurser som finns till hands, av både barn, pedagoger och andra förutsättningar (Rostvall & Selander 2008)

## Arbetssätt; design för meningsskapande

Arbetssätten i projektet har varit relativt styrda, för att vara säkra på att projektets syfte, att revitalisera det finska språket, skulle vara i fokus.

Utgångspunkt har tagits i det designteoretiska sättet att se på lärande, där de resurser som finns till hands, tex digitala lärplattor, ses som betydelsebärande i designen av meningsfulla aktiviteter (Rostvall & Selander 2008). En annan förutsättning i designen av arbetssätten har varit att använda lärplattan som en *resurs*, för att nå syftet att revitalisera det finska språket. Det är alltså barnens lärande i finskspråkiga aktiviteter som står i centrum, de digitala lärplattorna är ett *medel*.

## Resultat: några preliminära nyckelresultat

Här presenteras några utvalda preliminära resultat, som syftar till kommande publikationer i vetenskapliga tidskrifter och övrig forskningslitteratur.



*Aktiviteter där barnen själva skapar ett finskt språkinnehåll i olika appar, t. ex Skype mellan finstalande barn på olika förskolor, blir meningsskapande för barnen!*

De preliminära forskningsfrågor som ställts inom ramen för denna studie är: "Kan lärplattor användas som en resurs för att skapa meningsfulla aktiviteter med finskt språkinnehåll, för finstalande barn i svenska förskolor? I så fall, på vilket sätt?"

### Samtal och sång med hjälp av Skype blir meningsskapande för barnen

En av de aktiviteter där barnen med hjälp av olika representationer visar tecken på lärande och meningsskapande, är när de använder applikationen Skype för att kommunicera med andra barn och pedagoger på finska. På så sätt kan barn, som till vardags på förskolan, inte har tillgång till andra finstalande barn, eller pedagoger, få möjlighet att använda det finska språket, genom t.ex. samtal och sång. Här framgår att lärplattorna kan användas till att designa meningsfulla aktiviteter med finskt språkinnehåll. Den digitala tekniken möjliggör här något som tidigare var mycket svårt att skapa; kommunikation på finska för barn som tidigare inte haft tillgång till andra finstalande barn eller pedagoger.

### Barnen designar sitt eget finska språkinnehåll, när applikationernas design möjliggör detta.

I de aktiviteter där barnen fick använda applikationer där de själva kunde skapa innehållet, visade barnen ett mycket stort intresse. Exempelvis använde barnen ett memoryspel där de själva

skapar brickorna, genom att ta foton på varandra och tala in en finsk hälsning. Här designar barnen sin egen aktivitet med finskt språkinnehåll.

### Lärplattornas internetuppkoppling medför att barnen kan ta del av aktuell finsk barnkultur, såsom barnsånger

Genom att kunna söka på internet, ges barnen tillgång till olika slags finsk barnkultur, såsom barnsånger på t. ex Youtube. Exempel från forskningsmaterialet visar hur barn sjunger med och dansar till finska barnsånger.

### Lärplattans design möjliggör för en multimodal kommunikation, med det finska talspråket som nav

Sättet som de finstalande applikationerna är designade på, samt Skype-applikationens utformning, möjliggör för barns kommunicerande både på ett verbalt finskt språk och en mängd andra modaliteter. Exempelvis kan en sång sjungas på finska med hjälp av Skype, samtidigt som ett barn representerar sitt lärande med hjälp av dans.

## Renässansmänniskans återkomst? Globalisering och synen på kunskap som något som skapas i dialog eller kommunikation

I denna studie visar de preliminära resultaten att lärplateaktiviteter designas t.ex. så att barnen får möjlighet att kommunicera med sina kamrater online, via Skype. Lärandet kring användandet av digitala verktyg och kommunikationen online kan förstås som en del i barnens invigning i ett samhälle där mycket kommunikation sker på internet. Genom att behärska digitala redskap öppnas ett ”fönster mot omvärlden”, med hjälp av digitala medier och internet. Att ta del av den digitala omvärlden och att *vara* en del av denna omvärld, kan ses som en fråga om demokrati. Internet kan utgöra en plats för kommunikation, möten och utbyten av idéer, som antikens agorá eller 1800-1900-talens salonger, kaféer och klubbar (Björnsson, i Kylhammar & Battail(red) 2003)

Så som Rantanen (2005) påpekar så sker idag globalisering med hjälp av olika medier. Dessa medier kan förändra sättet att tänka kring tid, plats och rum (Rantanen 2005:46). Den digitala kommunikationen mellan barn på olika förskolor, med samma modersmål, förändrar förutsättningarna för hur rummet kan uppfattas. Stefana Broadbent (se L'intimité au travail samt Ted Talks) menar att digitala medier kan möjliggöra en intimitet mellan människor, som är åtskilda under dagen av rumsliga begränsningar. Barn som talar samma språk kan t.ex. befinna sig på sina respektive förskolor, men ändå behålla en kontakt och kommunikation genom digitala tekniker. Utan dessa hjälpmedel skulle denna intimitet inte vara möjlig. Broadbent anser att en åtskildhet mellan den ”personliga sfären” och den ”professionella sfären” har skapats i relativt modern tid, under industrisamhällets framväxt, men att en uppluckring av dessa strukturer börjar ske, just med hjälp av digitala medier.



## Vilka utmaningar finns?

För att komma igång med ett projekt som detta, behöver pedagogerna få ordentligt med stöd i arbetssätt, samt tid för att gå på tex återkommande workshops. Det är också en utmaning att komma igång att Skypa, eftersom det krävs en del förarbete, då man delar skype-nummer och bestämmer vilka tider och med vem man ska Skypa. Andra ”hinder” kan vara att man som pedagog inte känner att man har tillräckligt med tid. Här föreslås att man gör aktiviteter med finkst språkinnehåll till en återkommande händelse på förskolan, på tex en samling i veckan eller dyl.

## Fler användningsområden

De arbetssätt som beskrivits i denna rapport kan med fördel användas för att revitalisera alla språk som finns representerade i våra förskolor, så att alla barn får möjlighet att kommunicera på sitt modersmål (LpFö 98, rev 2010). En annan utveckling skulle kunna vara att använda lärplattan till att kommunicera med barn i andra länder, eller varför inte med personer som talar samma språk på ett ålderdomshem, för att skapa kontakt

Teknologin blir här lika viktig som kommunikationen och båda behövs för att kunna mötas, i ett slags upphävelse av rummets lagar.

*”Är vi i själva verket på väg mot en renässans, där konst och vetenskap förenas till något som är större än sina delar? Jag tror det. Den som förmår korsbefrukta sina vetenskapliga och konstnärliga kreativa talanger har allt att hämta i den nya tiden.”* (Sturmark 1997:9)

Sturmark menar att informationstekniken är ”den centrala drivkraften, den möjliggörande teknologin”(s.8) för ett paradigmskifte, från industrisamhället till informationssamhället. Sturmark menar att detta informationssamhälle kommer att bana väg för ”ett nytt tänkande, ett ickeinjärt och ickesekventiellt tänkande. Ett associativt och visuellt tänkande (s.13); återkomsten av renässansmänniskan.

Om vi utgår från att digitala tekniker och tillgång till internet kan liknas vid en mötesplats, som den antika agorán, där kunskap skapades i dialog med varandra, genom samtal och kommunikation, så måste det skänka tyngd åt de lärplattaaktiviteter som designas på de förskolor som deltagit i studien. För att få tillgång till den demokratiska arenan som internet *kan* vara, behöver barnen erbjudas erfarenhet både av grundläggande användande av digitala medier och konkreta erfarenheter av kommunikation online. App-gap-fenomenet (se t. ex Kjällander 2011) visar att alla barn inte har samma möjlighet och förutsättning att skapa dessa erfarenheter i hemmet. Detta blir också en demokratifråga, att alla barn ska få samma möjligheter för att både i nuläget och senare i livet, kunna utöva sina demokratiska rättigheter och påverka omvärlden.



Denna rapport är skriven av Petra Petersen, forskarstuderande vid Institutionen för pedagogik, didaktik och utbildningsstudier vid Uppsala universitet. För kontakt, maila gärna;  
[petra.petersen@edu.uu.se](mailto:petra.petersen@edu.uu.se)

## Referenser

Björnsson, i Kylhammar & Battail(red) (2003) *På väg mot en kommunikativ demokrati? Sexton humanister om makten, medierna och medborgarkompetensen*, Carlson förlag s. 304-305

Kjällander, S (2011) *Designs for Learning in an Extended Digital Environment Case Studies of Social Interaction in the Social Science Classroom Department of Education*, Stockholm University

Parkvall, M. (2009). *Sveriges språk - vem talar vad och var?*. Stockholm: Institutionen för lingvistik, Stockholms universitet.

Rantanen, T (2005): *The media and globalization*; Sage publ s. 8, 46-47

Rostvall, A. & Selander, S. (red.) (2008). *Design för lärande*. Stockholm: Norstedts akademiska förlag.

Selander, S. & Kress, G. (2010). *Design för lärande – ett multimodalt perspektiv*. Stockholm: Norstedts Akademiska Förlag.

Skolverket (2011) *Lpfö 98 Rev 2010* Stockholm: Skolverket

Stefana Broadbent(L'intimité au travail samt Ted Talks)

Sturmark, C, (1997) *It och renässansmänniskans återkomst*; 1997:9

Svensk författningssamling 2009:724 *Lag (2009:724) om nationella minoriteter och minoritetsspråk*