"ER DU OGSÅ ORDBLIND?"

Digitalt netværk til Nota.dk

Morten Møller Beirholm & Julie Nygaard
Aalborg Universitet - Juni 2015

Speciale i Interaktive Digitale Medier
Kandidatuddannelse i Informationsteknologi, Aalborg Universitet
Vejleder: Lektor Søren Bolvig Poulsen, Institut for Kommunikation

”ER DU OGSÅ ORDBLIND?”

Digitalt netværk på Nota.dk

Universitet: Aalborg Universitet

Afleveringsmåned: Juni 2015

Specialets omfang: 95,2 (228.441)

Studieretning: Cand.it. i Interaktive Digitale Medier, 10.semester

Vejleder: Søren Bolvig Poulsen

Morten Møller Beirholm

Julie Nygaard

ABSTRACT

In this MA-Thesis we have devised a methodology designed for establishing an understanding of the actors surrounding the study area using philosophical hermeneutics, to create a body of knowledge of the study area. Combining this scientific perspective with design thinking, we explore the potentiality for a digital network for dyslexic children. By using the user experience design theory by Jesse James Garrett as a framework for building systems we explore the potentialities through the Strategy and Scope plane. Using an iterative process we go through three iterations all related to the study area:

In the first iteration we explore a already existing network in the form of an educational institution called Ordblindeinstituttet, where qualitative interview techniques are deployed through the use of interviews with teachers surrounding the dyslexic students and a focus group interview with dyslexic students. This methodology allows us to create knowledge on different fields of interest within the study area: the benefits of physical networks, that we seek to transfer to the digital sphere and knowledge about the media usage of young dyslexics.

The second iteration focus on the milieu of already existing networks for troubled youth to investigate and discover insights pertaining what the specifics of such sites are. From these websites we deduce a series of best practices where we identify and describe seven kinds of functions for communication to and between

users. Furthermore we seek to understand what happens in a meeting between two people in terms of trust and confidence in the interconnection between the two. To understand the needs of the users and the ethical responsibility that we, as designers have to the users of the systems we design, moreover we read our findings through the lens of the ethical demand proposed by Knud Ejler Løgstrup and his sovereign expressions to understand what is at stake, in the meeting between users.

The third iteration focus on creating a design game based on the knowledge, we have created throughout the other iterations. With the design game we create knowledge on how Nota can integrate such a network into their existing services and which organizational needs that such a service can accommodate. Inspired by front stage and back stage design we further explore the resources Nota needs to apply in order to provide such a service.

Based on Jon Kolkos description of the logic of abduction and concept of sensemaking, the insights gathered in the three iterations are used in an design activity designed to converge the existing ideas into a finalized version of the concept within the confinements of this thesis.

FORORD

Dette specialet er resultatet af en løbende interesse i at kunne udvikle digitale redskaber, som har til hensigt at skabe bedre vilkår for børn og unge med læsevanskeligheder. Denne interesse udspringer af et ønske, om at kunne skabe bedre forudsætninger for mennesker med vanskeligheder, gennem brugen af digitale medier. Specialet har til hensigt at gøre os yderligere rustet, til at kunne anvende vores kompetencer i kontekster, hvor fokus er på udviklingen af digitale koncepter, som kan afhjælpe menneskelige og samfundsmæssige udfordringer.

Med dette forord ønsker vi at anerkende den hjælp vi har modtaget undervejs, som har gjort det muligt at udarbejde dette speciale.

Først vil vi gerne takke Nota, for det arbejde de gør for ordblinde i Danmark, som gør det muligt at arbejde med de samfundsrelevante problemstillinger, som dette speciale tager udgangspunkt i. Dertil skal også lyde en tak for den viden, de har bidraget med undervejs samt deltagelsen i design gamet, som gav os en kontekstrelevant viden om Notas rolle i forhold til de unge ordblinde.

Endvidere skal lyde en stor tak til lærere og elever på Ordblindeinstituttet, som udviste et stort engagement i etableringen af undersøgelsen på skolen. Særligt ønsker vi at takke eleverne

for at udvise en stor tillid ved fortællingerne om deres personlige udfordringer med ordblindhed. Foruden denne undersøgelse, havde vi ikke opnået samme viden om ordblindes erfaringer i folkeskolen og i mødet med andre ordblinde. Denne viden har været uundværlig for specialet.

Vi vil gerne takke vores vejleder, Søren Bolvig Poulsen, for kompetent vejledning under hele forløbet. Søren har en særlig evne til at visualisere vejledermøde, som bidrager med en større forståelse. Derudover har han været en god sparringspartner i de situationer, hvor vi havde brug for det.

INDHOLDSFORTEGNELSE

KAPITEL 1 - INDLEDNING OG PROBLEMFELT **13**
AFGRÆNSNING OG DEFINITION AF MÅLGRUPPE 18
NOTA 19
PROBLEMFELT 23
Problemformulering 23
Specialets formål 24
Produktafgrænsning 24
ORDBLINDHED 28
KAPITEL 2 - VIDENSKABSTEORI **33**
AT SKABE VIDEN 39
Hermeneutikkens grundantagelser 44
Operationalisering af den filosofiske hermeneutik 47
KAPITEL 3 - DESIGN **53**
USER EXPERIENCE 55
EMPATI I DESIGNPROCESSEN 57
INDDRAGELSE AF REKVIRENT 58
KENDSKAB TIL BRUGEREN 59
ITERATIV PROCES 60
DESIGNPROCESSENS FORSKELLIGE PLAN 63
Strategy 65
Scope 65
Structure 66
Skeleton 66
Surface 67
Designafgrænsning 67
KAPITEL 4 - PROJEKTLEDELSE **71**
VISION 72
DAGLIG DIALOG 73
SKRIFTLIG PRODUKTION 74
KAPITEL 5 - FØRSTE ITERATION **77**
ORDBLINDE ELEVER 78
ORDBLINDEINSTITUTTET 81
Formål 82

Kvalitativt interview 82
Empiribehandling 96
Viden fra Ordblindeinstituttet 100
SAMMENFATNING 114
KAPITEL 6 - ANDEN ITERATION 117
BEST PRACTICE 118
Formål 121
Udvælgelse 122
Undersøgelsesdesign 125
Viden fra analysen af best practice 127
SAMMENFATNING 138
KAPITEL 7 - TREDJE ITERATION 141
DESIGN GAME HOS NOTA 142
Formål 142
Participatory Design 142
Co-design 143
Undersøgelsesdesign 144
Empiribehandling 150
Viden fra design game 152
Refleksion over design gamet i praksis 171
SAMMENFATNING 173
KAPITEL 8 - KONCEPTUDVIKLING 175
KONCEPTUALISERING 176
Sensemaking 177
Abduction 178
Designvalg 179
Diskussion af designfunktioner 183
Konvergering 192
SAMMENFATNING 197
KAPITEL 9 - KONKLUSION 199
KAPITEL 10 - PERSPEKTIVERING 207
LITTERATURLISTE 215

BILAGSLISTE

Specialets bilag findes på vedlagte USB-stik. Det følgende er en liste over de bilag, som henvises til i specialet.

Nota

- 12-16-årige
- Brugerundersøgelse
- Login
- Rammeaftale
- Strategi
- Transskription

Ordblindeinstituttet

- Dorte
- Kåre
- Fokusgruppeinterview
- Samtykkeerklæringer

Hjemmesider

- Cyberhus
- Forebyg Selvmord
- Girltalk.dk
- TUBA
- Ungdommens Røde Kors

Specialets billeder og modeller

KAPITEL 1

INDLEDNING & PROBLEMFELT

Dette speciale undersøger potentialet for udviklingen af et digitalt netværk mellem ordblinde elever med et afsæt i en løbende interesse i at undersøge, hvordan det er muligt at optimere forholdene, for de elever i den danske folkeskole, som har vanskeligheder med læsning, herunder et særligt fokus på ordblinde. I samarbejde med Nota, nationalbiblioteket for mennesker med læsevanskeligheder, har vi tidligere belyst, hvordan det er muligt at skabe bedre vilkår for ordblinde elever, således disse har samme adgang til viden, som de andre elever i klassen. Ordblindes udfordringer, særligt med læsning, har indflydelse på deres generelle kompetencer for at løse opgaver både i skolen, men også senere i deres liv på arbejdsmarkedet. Dokumentation har fået en større og større rolle inden for mange brancher, hvorfor det må være nødvendigt, at ordblinde har bedst mulige forudsætninger, for at kunne indtage disse positioner på lige fod med andre på arbejdsmarkedet. Det kan udledes herfra, at der er en samfundsmæssig interesse i, at alle mennesker lærer at læse og skrive og herigennem opnå viden, for at kunne bidrage til og finde en plads på arbejdsmarkedet. Nota har i 2011 lavet en brugerundersøgelse blandt de 12-16-årige medlemmer, som viste, at 15% af brugerne planlagde at starte en gymnasial uddannelse efter folkeskolen. Undersøgelsen gjorde også brug af en sammenligningsgruppe med elever uden læsevanskeligheder, hvor 48% af denne gruppe planlagde at tage en gymnasial uddannelse efter folkeskolen (Bilag: Nota – 12-16-årige). Det viser en sammenhæng mellem elevernes læsevanskeligheder og deres lyst til at tage en gymnasial uddannelse. Dette underbyg-

ger vigtigheden, i at gribe fat om de ordblindes udfordringer i folkeskolen, for at udligne forskellene blandt eleverne, som gør, at de ordblinde elever oftere fravælger en længere uddannelse.

Det forelæggende speciale har sit udspring i en undren omkring ordblinde elevers behov for og oplevelse af trivsel gennem de sociale relationer de indgår i, i folkeskolen. Dette baseres på, at Karen Wistoft, Ph.d og cand.pæd. i almen pædagogik, pointerer, at børn og unges identitet formes af, hvordan de opfatter og forstår sig selv i de sammenhænge og relationer, de indgår i (Wistoft, 2012, s. 13). Hun uddyber yderligere, at elevernes *trivsel* er forbundet med de sociale relationer samt at god trivsel er afgørende for elevernes mentale sundhed, på lige fod med elevernes selvværd og positive selvbilleder (ibid, s. 14; 48). Hvis eleverne oplever en ubalance i deres trivsel, eksempelvis mobning eller udelukkelse fra det sociale fællesskab, som har betydning for elevernes mentale sundhed, viser undersøgelser, at det afspejler sig i, hvor godt eleven klarer sig (ibid, s. 169). Mental sundhed og faglig udvikling har en positiv indvirkning på hinanden, hvorfor det modsatte ligeledes må gøre sig gældende (ibid, s. 169). Begrebet trivsel dækker over eleveres *velbefindende*, som giver eleverne overskud, handlekraft og glæde ved at være sammen med andre (ibid, s. 45). På baggrund af ovenstående er specialet skrevet med udgangspunkt i antagelsen, at elevernes tryghed i samværet med de andre elever, har en afgørende betydning for, at eleverne er i trivsel, da tryghed formentlig afspejles i et større overskud. Hvis det er tilfældet, er det

nærliggende at undre sig over, at hvis ikke eleverne oplever, at de er trygge i de sociale relationer de indgår i, således de kan udvikle sig fagligt, formår folkeskolen så at leve op til de krav, som stilles både i henhold til faglige mål og almen trivsel?

Undervisningsministeriet har opstillet et krav om, at folkeskolen ikke kun tager hånd om den faglige udvikling af eleverne. Folkeskolen skal have fokus på elevernes alsidige udvikling, hvilket indebærer: "*at eleverne i den danske skole skal udvikle alle sider af deres personlighed, dvs. at de skal udvikle sig emotionelt, intellektuelt, fysisk, socialt, etisk og æstetisk*." (Undervisningsministeriet, 2010, s. 4). Hertil fremhæves, at dette primært faciliteres gennem skolens sociale fællesskaber. Særligt interessant er de sociale relationers betydning for elevernes trivsel og almene udvikling. Udfordringen opstår med de elever som oplever, at de ikke er en del af det sociale fællesskab fordi de har svært ved at læse og klassekammeraterne har svært ved at forstå, hvorfor de læser så langsomt eller hvorfor de skal bruge en computer til at skrive ord, som for dem er ganske ligetil. Mange ordblinde elever oplever at blive stigmatiseret i klasserne og udsat for mobning, hvilket ofte er bundet i klassekammeraternes manglende forståelse for, hvad det vil sige at være ordblind. Når de ordblinde elever spejler sig i de andre elever i klassen i forsøget på at forstå og danne deres egen identitet, oplever de formentlig ofte, at de adskiller sig og deres ordblindhed bliver tydelig. Forskelligheden blandt elevernes læsefærdigheder bliver som ofte større jo ældre klassetrin eleverne befinder sig på, da vanskeligheder ved læsning er en udfordring

for mange elever i indskolingen, fordi det stadig handler om at lære at afkode ord og sammensætte stavelser (Elbro, 2008, s. 25). De fleste elever, når dog et punkt, hvor dette bliver automatiseret, hvorfor det bliver tydeligt for de ordblinde elever, at de adskiller sig fra de andre, når differencen på elevernes læse- og staveniveau gradvist øges. På baggrund af dette opstilles hypotesen, at ordblinde elever kan opleve udfordringer og utryghed i de sociale relationer og derigennem ikke har, de optimale forudsætninger for at klare sig godt i skolen.

Anderledes forholder det sig, når ordblinde indgår i en konstellation med andre ordblinde, hvor de får mulighed for at opbygge et kendskab til andre elever, som deler lignende udfordringer. Følgende citat tager udgangspunkt i relationen mellem elever på en efterskole for elever med læsevanskeligheder:

> *"Kontrasten mellem folkeskole og efterskole bliver i de unges konstruktion i høj grad en kontrast mellem, hvorvidt læsevanskeligheder erfares som noget, man (stort set) er alene om, eller som noget, man er fælles med andre om. Der sker ifølge de unge et voldsomt skred i deres forståelse af, hvad læsevanskeligheder betyder på det tidspunkt, hvor de opdager, at læsevanskelighedserfaringer er noget, de deler med mange andre børn og unge."* (Holmgaard, 2007, s. 9).

Derudover oplever de ordblinde elever, at læsevanskeligheder er det *normale*, hvilket *"ændrer deres selvforståelse og motivation i*

forhold til at lære at læse." (ibid, s. 9). Dette bekræfter relevansen for, at elever med læsevanskeligheder indgår i en eller anden form for dialog med andre elever, som deler samme erfaringsgrundlag, som dem selv. Men, hvordan er det muligt i en folkeskole, som går imod det, ved at nedskære specialundervisningen og placere eleverne i klasser, hvor de ikke opnår dette kendskab til andre elever med læsevanskeligheder? Derfor vækker det en undren omkring, hvordan det er muligt at kombinere de ordblinde elevers fysiske placering i folkeskolen med behovet for at indgå i et fællesskab med andre ordblinde. Til dette inddrages digitale medier, da disse giver muligheder for at få eller flere mennesker kan "mødes" uafhængigt af den fysiske placering. Det vil give ordblinde elever på tværs af landet, mulighed for at skabe en relation, uafhængig af deres placering. Endvidere kan digitale medier betegnes som både synkron og asynkron, da kommunikationen fra de forskellige parter, ikke nødvendigvis, behøver at finde sted på samme tid. Derudover, er digitale medier en del af de ordblindes hverdag, både gennem de programmer de anvender i forbindelse med skolen, men også som en del af deres fritid, eftersom mange unge i dag færdes på diverse digitale medier, herunder sociale medier.

AFGRÆNSNING OG DEFINITION AF MÅLGRUPPE

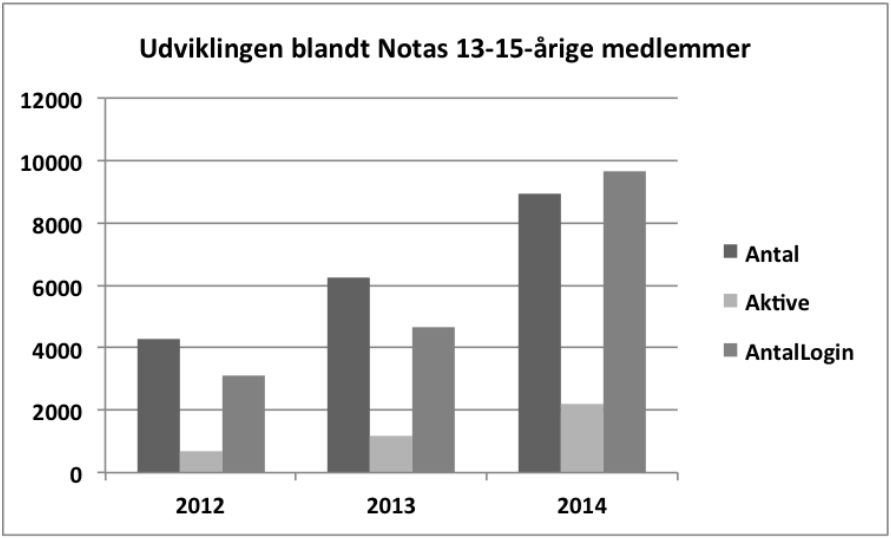
For at kunne præcisere vores undersøgelser og designe et konceptforslag, som stemmer til de ordblinde elevers behov, vælger vi at foretage en afgrænsning af aldersgruppen. Dette gøres på

baggrund af, at aldersgruppen i folkeskolen strækker sig fra indskolingens start ved ca. 6 år til udskolingens afslutning ved ca. 15 år, hvorfor det vil kræve et stort indblik i mange forskellige aldersgrupper. Vi vælger derfor at lave en afgrænsning, således specialet tager udgangspunkt i udskolingen. Dette begrundes med, at eleverne ofte har gået i folkeskolen i nogle år, inden de diagnosticeres som ordblinde. Derudover er hensigten at skabe et rum, hvor ordblinde kan dele deres erfaringer, hvorfor det estimeres, at elever i udskolingen må have flere erfaringer med fænomenet ordblindhed. Dermed ikke sagt, at yngre ordblinde elever ikke vil kunne have gavn af at anvende et sådant rum, men det antages, at ved at designe til anvendelse i udskolingen, vil det være mere tiltalende for de yngre elever at benytte, da de ofte spejler sig i og kopiere de mønstre, som de ældre elever danner.

NOTA

For at kunne belyse dette yderligere, i en kontekstnær relation, etableres et samarbejde med Nota. Notas overordnede strategi omhandler at gøre adgangen til viden tilgængelig for alle, hvorfor de udvikler forskellige materialer, både i form af hardware og software, som skal gøre det nemmere, for mennesker med læsevanskeligheder, at opnå viden gennem litteratur. Notas medlemmer dækker fra ældre synshandicappede til ordblinde børn, hvorfor Nota både producerer lydbøger på CD'er, som bliver udsendt til de ældre brugere og ligeledes har oprettet et digitalt bibliotek, som primært anvendes af yngre ordblinde. Endvidere fungerer Nota

som et videnscenter, hvor de gennem undersøgelser og deltagelse i projekter lignende dette, bidrager med viden omkring forholdene for mennesker med læsevanskeligheder. Nota er under Kulturministeriet og derfor en offentlig institution, som primært har til formål at servicere brugerne, hvorfor medlemmernes anvendelse af Notas tilbud, er en gratis ydelse.
Udviklingen blandt Notas medlemmer, har inden for de seneste år betydet et øget antal af ordblinde unge:



Grafen viser en fordobling i antallet af ordblinde unge inden for de sidste tre år og underbygger, hvorfor Nota har et mål om at udvikle tiltag, som passer til netop denne målgruppe: *"I forhold til det stærkt stigende antal unge ordblinde brugere er der især behov for at styrke samarbejdet med undervisningssektoren, så Notas tilbud bedst muligt kan understøtte denne brugergruppes adgang til at læse."* (Bilag: Nota - Strategi). Endvidere har Nota et ønske om at

udvikle tilbud, som passer til brugernes livssituationer, blandt andet ved at lave segmenterede tilbud, som passer til brugerne og deres interesser. Nota nævner her eksempler som bogklubber og arrangementer (Bilag: Nota - Strategi).

Udover ovenstående, har Nota i foråret 2015 lanceret Nota Duo, hvor studerende med læsevanskeligheder på videregående uddannelser, kan indgå i et partnerskab med andre studerende med læsevanskeligheder og herigennem sparre med hinanden om eksempelvis litteratur, studieteknikker og videndeling. Nota Duo er et forsøg på at anerkende det faktum, at studerende med lignende erfaringer kan bidrage med anden viden end den som er muligt at opnå på nuværende tidspunkt, gennem de services Nota stiller til rådighed. Målgruppen for dette speciale, elever i folkeskolen, er ikke en del af Nota Duo, men de vil formentlig stadig have gavn af en service, som gør det muligt for dem at være i kontakt med andre ordblinde. På baggrund af rammerne for dette speciale, hvor det primært handler om at undersøge kendskabet til og muligheden for at tale med andre ordblinde, er fokus ikke på muligheden for sparring om studierelevante emner, hvorfor dette distancerer sig fra Nota Duo. Endvidere tager Nota Duo også udgangspunkt i det fysiske møde, hvor det primære i denne kontekst er det digitale møde. Tankerne og argumentationen for Nota Duo gør sig dog gældende i begge tilfælde.

Udover Notas tilbud til deres brugere, har Nota også en interesse i, at brugerne anvender deres materialer. For selvom Nota er en offentlig virksomhed, så fungerer de stadig som en publicerings-

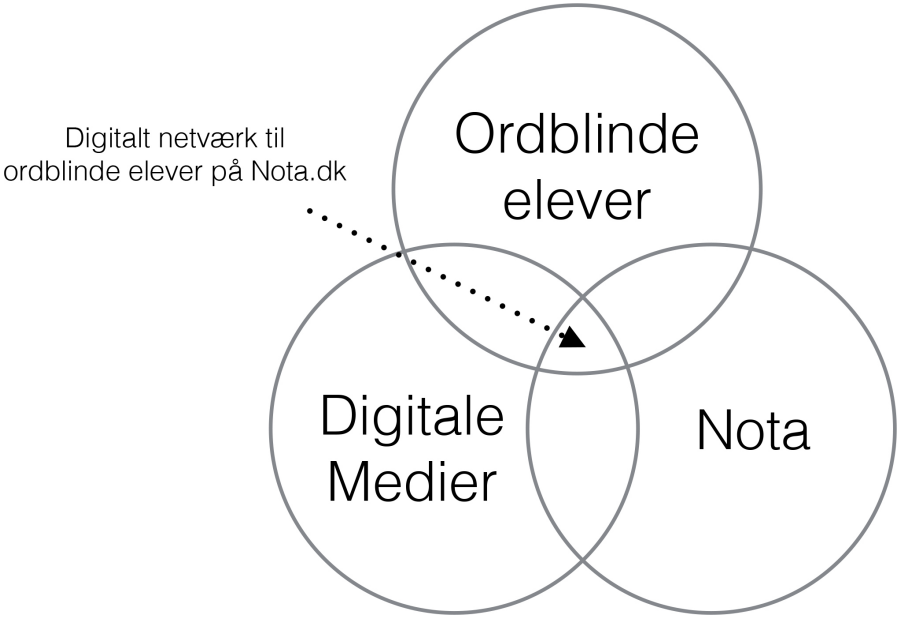
virksomhed, som i en vis grad er afhængig af, at brugerne anvender deres materialer for, at Nota kan opfylde de rammeaftaler, som er indgået mellem Nota og Kulturministeriet i forbindelse Notas bevilling fra ministeriet. Simon Moe, leder af afdelingen Viden og Udvikling, forklarer om dette:

> "*Simon:*(…) *Nota er et bibliotek og bibliotekets væsentlige opgave nu, det er jo deltagelse altså det er jo, at det ikke bare bliver en kirke som ligger henne om hjørnet, hvor folk en gang i mellem går hen fordi du ikke kan være andre steder med dine børn. Og deltagelse det handler jo om viden, litteratur, oplevelser, altså Kulturministeriet vision er, at 'berige og bevæge'* (...)" (Bilag: Nota – Transskription).

Ovenstående graf viser dog, at langt under halvdelen af Notas medlemmer i aldersgruppen 13-15 år er aktive brugere. Grafen viser det gennemsnitlige antal aktive brugere om måneden for det pågældende år, hvor aktive brugere defineres ved, at brugeren har været logget på mindst én gang på en måned. Ved at integrere en løsning, som er til gavn for de ordblinde elever, vil der være en mulighed for, at nogle af de medlemmer, som er mindre aktive vil anvende Notas service og skabe deltagelse. Et digitalt koncept, som tager udgangspunkt i, at de ordblinde elever skal være aktivt deltagende i kommunikationen, skal forsøge at bidrage til, at Nota ikke bliver den kirke, som Simon Moe henviser til i citatet.

PROBLEMFELT

På baggrund af overstående opstilles følgende Venn-diagram, som inddrager de tre fokusområder, som de forrige afsnit har præsenteret; Ordblinde elever med manglende kontakt til andre ordblinde, digitale medier og Nota. Ved at undersøge disse tre cirkler, samt deres betydning for hinanden, vil dette speciale sigte efter at udvikle et konceptforslag til Nota.dk, som understøtter kontakten mellem ordblinde elever i folkeskolen, gennem et digitalt netværk.



Problemformulering

Vi vil undersøge potentialet for et digitalt netværk, der kan understøtte og mediere en relation mellem ordblinde elever i folkeskolen, herunder, hvordan et sådant designes samt hvordan det kan blive en del af Notas service til unge ordblinde?

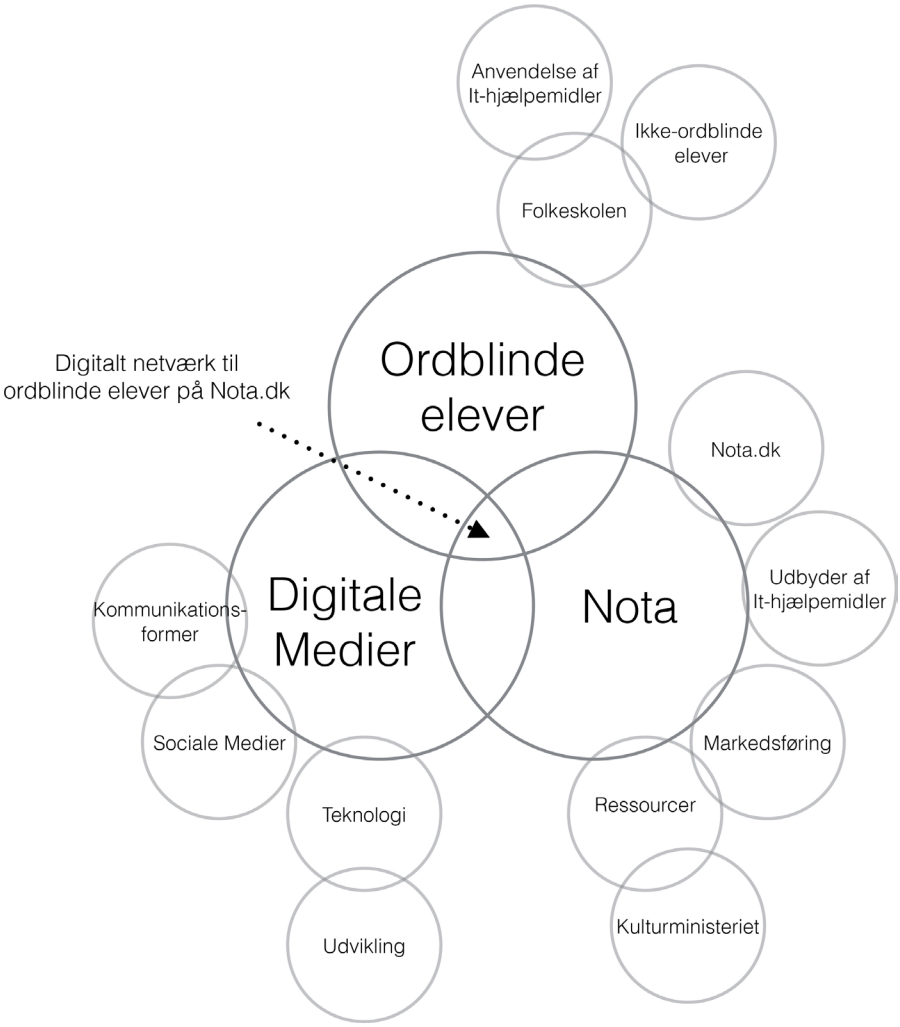
Specialets formål

Problemfeltet og problemformuleringen er udformet på baggrund af udviklingen af et designprojekt, hvor vi ønsker at designe en digital relation mellem ordblinde elever. Dette gøres på baggrund af en viden om ordblinde elevers gavn af kontakten til hinanden samt potentialet for at udvikle et digitalt netværk, som på sigt kan integreres i Notas kommende lancering af Nota.dk, som er en fusion mellem Notas onlinebibliotek E17 og hjemmesiden Nota.nu, som er den officielle hjemmeside. Dette designprojekt skal dog fungere som udgangspunktet for at belyse, hvordan et digitalt netværk, som skal facilitere kommunikationen mellem udsatte unge, designes – hvilke virkemidler som anvendes for, at det er imødekommende og anvendeligt for udsatte unge. Derfor vil specialet også indeholde et indblik i, hvilke virkemidler, som lignende tilbud gør brug af. Denne viden skulle gerne kunne anvendes og drages paralleller til, ved udviklingen af lignende netværk i fremtiden. I denne sammenhæng, er det ordblinde elever, som er i fokus, men vi antager, at behovet for at have kendskab til personer, som oplever lignende udfordringer som en selv, kan gøre sig gældende i flere forskellige kontekster.

Produktafgrænsning

Udviklingen af det digitale netværk kræver undersøgelse af mange forskellige instanser, som alle har en relation til de tre hovedfokusområder. Følgende model er en udvidelse af venn-diagrammet, som har til hensigt at give et indblik i nogle af de områder, som

har en relation til henholdsvis ordblinde elever, digitale medier og Nota:



Ordblinde elever

Folkeskolen vil være afsættet for specialet og det som gav anledning til vores initierende undren, men specialet vil ikke inddrage en dybdegående indsigt i, hvordan folkeskolen er bygget op samt

den specifikke kontekst, hvor eleverne er i folkeskolen. Nærmere vil folkeskolen berøres i henhold til kontrasten mellem relationerne i folkeskolen og den trivsel ordblinde elever oplever, ved mødet med hinanden.

Digitale medier

Lignende, gør det sig gældende med udviklingen af netværket. Resultatet af specialet er et konceptforslag og derved ikke et færdigudviklet og implementeret produkt. Vi vil derfor ikke dykke ned i den teknologiske udvikling, men nærmere holde fokus på mediets potentiale.

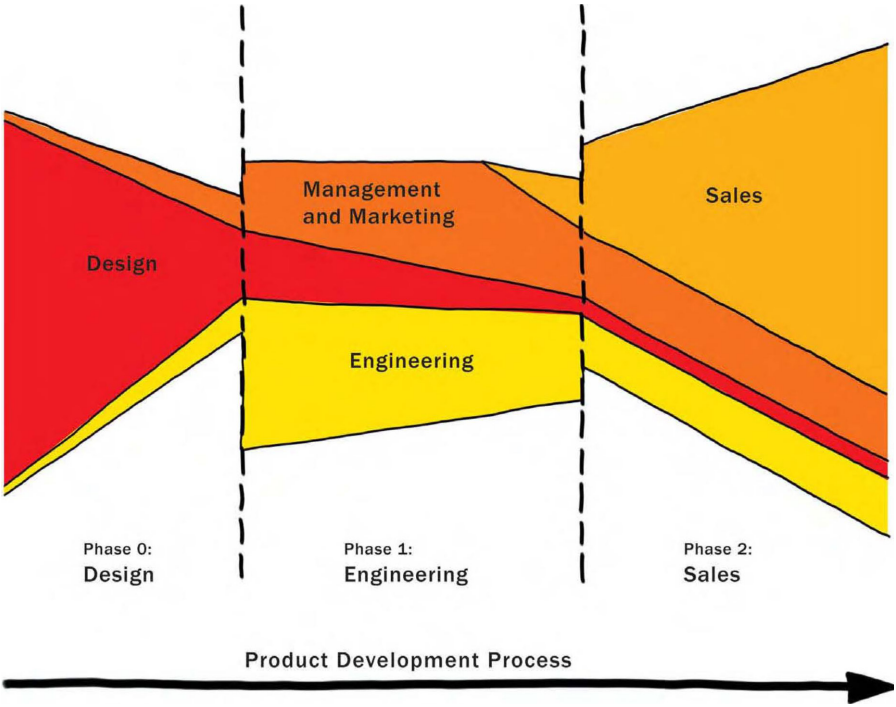
Nota

Vi er opmærksomme på, at udviklingen af konceptet og implementeringen af det ved Nota.dk, vil kræve en strategi for, hvordan dette bliver kommunikeret til de unge ordblinde. Det vil kræve et kampagnearbejde, hvori forskellige ressourcer vil skulle inddrages. Dog er fokusset i dette speciale hovedsageligt på de processer, som kommer inden dette. Specialet vil tage sit udgangspunkt i at undersøge potentialet for det digitale netværk mellem ordblinde unge samt hvordan et sådant vil skulle tage sig ud på Nota.dk, herunder hvilke funktioner, som skal facilitere netværket. Specialets formål er design og designet af det digitale netværk og selvom dette også består af overvejelser omkring udbredelsen til brugerne samt hvordan vi får en forholdsvis inaktiv brugergruppe til at være aktive, så opfatter vi dette som en proces, som ligger efter

dette speciales afslutning.

Designfasen

Denne afgræsning er ikke en fuldstændig udelukkelse af, hvordan vi får brugeren inddraget samt mediets teknologiske rammer, da dette har betydning for forskellige designvalg. Følgende model af Bill Buxton anvendes som visualisering af, hvordan specialet befinder sig i fase 0, hvor design har den største rolle (Buxton, 2007, s. 76):



Modellen viser også, hvordan de forskellige roller i den samlede udviklingsproces, skal være inde over de forskellige dele – hvis processen skal udarbejdes optimalt: ”(...) *the business, technical,*

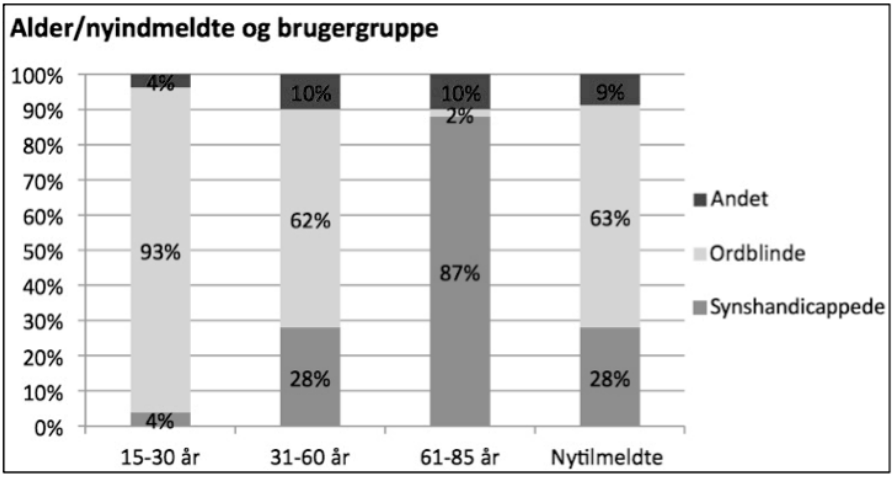
and creative elements must be active in all three phases. The three phases have more to do with what the primary focus is, and who has responsibility for that phase, than with who is involved." (ibid, s. 78). Dette betyder, at vi under fase 0 stadig skal gøre overvejelser omkring både Management og Marketing samt Engineering, da disse har betydning for de designmæssige valg. Management og Marketing samt Engineering kan være med til at sætte nogle rammer for designet, både i henhold til tilvalg og fravalg. En uddybelse af vores forståelse af design og hvilken rolle det spiller i udviklingen af digitale produkter, vil blive præsenteret i specialets designkapitel.

ORDBLINDHED

Specialet tager udgangspunkt i en eksisterende forståelse af fænomenet ordblindhed, som er erfaret gennem tidligere semesterprojekter på kandidaten Interaktive Digitale Medier. Derfor vil specialet ikke gå dybere ind i, hvad ordblindhed er for en størrelse; hvad det er, hvordan det opstår og opdages samt hvilken betydning det har for elevernes læsning. Dette har vi på nuværende tidspunkt et indgående og tilstrækkeligt kendskab til i det omfang, som er relevant i denne sammenhæng. Specialet vil have et større fokus på de erfaringsdannelser, eleverne gør sig omkring deres ordblindhed samt betydningen for relationen til andre ordblinde elever. Det er dog stadig vigtigt med en viden om ordblindhed, hvorfor det følgende vil give et kort indblik i, hvordan vi forstår ordblindhed gennem de erfaringer, vi har dannet os indtil nu.

Ordblindhed er en indlæringsvanskelighed, som opstår ud fra, at

mennesket oplever udfordringer ved at afkode ord eller at forstå ordenes sammenhæng, ved eksempelvis sætningsdannelse (Elbro, 2008, s. 46). Læsevanskeligheder kan skyldes forskellige faktorer, men ren ordblindhed er medfødt og undersøgelser har vist, at der kan være en sammenhæng mellem, at andre familiemedlemmer også er ordblinde. Dette er dog ikke gældende i alle tilfælde. Generelt estimeres, at der i Danmark er ca. 5%, som lider af ordblindhed. Endvidere er antallet af registrerede ordblinde steget voldsomt i de seneste år, da udredelsen af ordblinde er blevet mere systematiseret i takt med, at viden om ordblindhed er øget. I februar 2015 udkom en ordblindetest, udviklet af Undervisningsministeriet, hvilken har til hensigt at give læsevejlederne, et redskab til at kunne undersøge elevernes læsevanskeligheder. Dette har førhen været bygget op som en vurderingssag, hvor forskellige teknikker har kunnet give forskellige indikatorer på, om eleven er ordblind eller ej. Dog var den endelige afgørelse baseret på læsevejlederens samlede vurdering. Den øgede viden om ordblindhed har også resulteret i et større antal brugere hos Nota, som er diagnosticerede som ordblinde. Ifølge Notas strategi, estimeres ordblinde til at udgøre 70% af det samlede antal brugere i 2016 (Bilag: Nota – Strategi). På billedet ses en graf over Notas medlemmer, baseret på en brugerundersøgelse udgivet i december 2014 (Bilag: Nota - Brugerundersøgelse):



Aldersgruppen for specialet er ikke en del af denne graf, men procenttallet for de 15-30-årige samt for de nyindmeldte, underbygger påstanden om, at de elever som indmeldes hos Nota, indmeldes på baggrund af ordblindhed og sjældent andre former for synshandicap. Vigtigheden i, at Nota udvikler services, som er rettet mod denne yngre målgruppe er altså særligt relevant, da det kan formodes, at antallet blot vil stige i løbet af de kommende år i takt med, at læsevejlederne har mulighed for at udrede eleverne i en tidligere alder end de har på nuværende tidspunkt.

KAPITEL 2

VIDENSKABS-TEORI

Dette kapitel vil omhandle specialets videnskabelighed. Det vil belyse den videnskabelige metodik, der ligger bag specialets proces samt de forskellige spørgsmål om den viden, som bliver genereret gennem specialets proces.

I arbejdet med specialet er formålet at løse en designopgave og for at kunne det, skal der indsamles viden om, hvordan designet bedst kan udformes. Til det formål anvendes en specifik måde at forstå og skabe viden på. Arbejdet med design stiller helt specielle krav til, hvad den viden, der skabes gennem specialet, skal kunne anvendes til. Hvilken viden der skal til afhænger af, hvad der designes. Design kræver ikke en bestemt type af viden og kan trække på mange forskellige videnstyper, i udarbejdelsen af designet. Derfor er det en fordel at kunne anvende en videnskabsteori, der kan danne et videnskabeligt rammeværk omkring en bred vifte af forskellige forståelser af forskellige fænomener alt efter, hvad designeren har brug for at vide, for at kunne skabe et design, der giver mening i sin brugskontekst. Som designer skal man selv kunne skabe den viden man har brug for, for at kunne løse en designopgave.
Men hvad betyder design? Herbert Simon (1996) definerer design som en universel øvelse i at anvende enhver disciplin i praksis og definere design som den proces, der gør en disciplin anvendelig for at skabe noget:

"*Engineers are not the only professional designers. Everyone designs who devises courses of action aimed at changing existing situations into preferred ones. The intellectual activity that produces material artifacts is no different fundamentally from the one that prescribes remedies for a sick patient or the one that devises a new sales plan for a company or a social welfare policy for a state. Design, so construed, is the core of all professional training;*

it is the principal mark that distinguishes the professions from the sciences. Schools of engineering, as well as schools of architecture, business, education, law, and medicine, are all centrally concerned with the process of design." (Simon, 1996, s. 111).

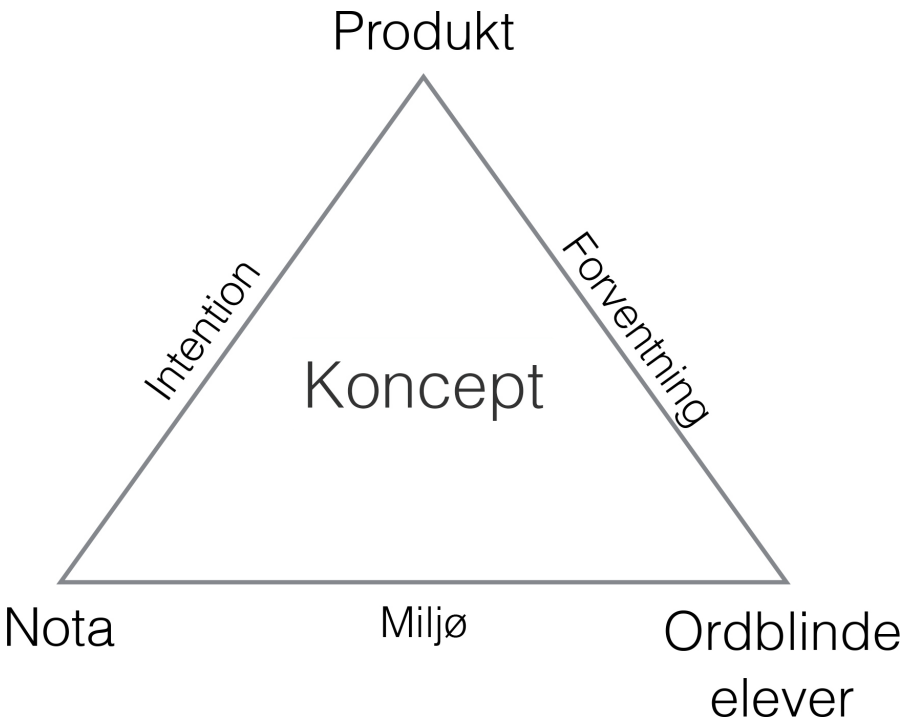
Richard Buchanan definerer design mere specifikt omkring, at det involverer processen i at skabe et "produkt", der tilgodeser de mennesker det er skabt til: "*Design is the human power of conceiving, planning, and making products that serve human beings in the accomplishment of their individual and collective purposes*." (Buchanan, 2001). Selvom, Richard Buchanans definition virker mere specifik end Herbert Simons, da den er produktorienteret, defineres "produkt" som en størrelse, der kan beskrives på fire niveauer: Symboler, ting, handlen og tanke og dermed hører Herbert Simons mere procesorienterede definition også herunder (ibid). Det er denne definition af design, som vil blive benyttet igennem opgaven i praksis, hvor vi vil lægge vægt på at beskrive anvendelsen af viden, til at skabe et konkret produkt, gennem en designproces.

En designopgave er at skabe noget, der ikke eksisterer på det tidspunkt, den bliver defineret, men den skal skabes gennem en proces. Der eksisterer ingen manual at følge eller nogen bestemt metode, der giver det korrekte resultat per automatik. Dette stiller bestemte krav til den proces, som anvendes. Processen, som også kan kaldes en metode, skal kunne generere et design, der med god sandsynlighed løser et problem for nogen (Simon, 1996;

Buchanan, 2001). I dette speciale er det konkrete problem at finde ud af, om digitale netværk kan understøtte eller hjælpe unge ordblinde, der befinder sig i udskolingen i folkeskolen, til personlig og faglig udvikling. For at kunne vide, hvad der skal designes, udarbejdes en metode, der skaber viden omkring ordblinde i denne alder og i den kontekst, de skal bruge produktet. Det afføder en undren som en designer skal kunne besvare: Kan et netværk bidrage med noget til unge ordblinde? Hvornår har unge ordblinde behov for et netværk med andre ordblinde? Hvilke behov har de, når de anvender andre digitale netværk i deres dagligdag? Hvor skal dette netværk befinde sig og i hvilke konkrete situationer, skal det kunne anvendes? For at kunne besvare disse spørgsmål, er det nødvendigt at skabe viden om netværk, unge ordblinde og digitale fællesskaber. Med et strategisk perspektiv, skal et forretningsmæssigt design ind i overvejelserne af netværkets design; hvem er interessenter for et sådant netværk? Hvilken værdi kan skabes ved at designe et sådant netværk? For at besvare disse spørgsmål, er det en central del af designarbejdet at skabe en metodik, der kan skabe en viden, som kan anvendes i praksis til at skabe et konkret design, der løser et konkret problem.

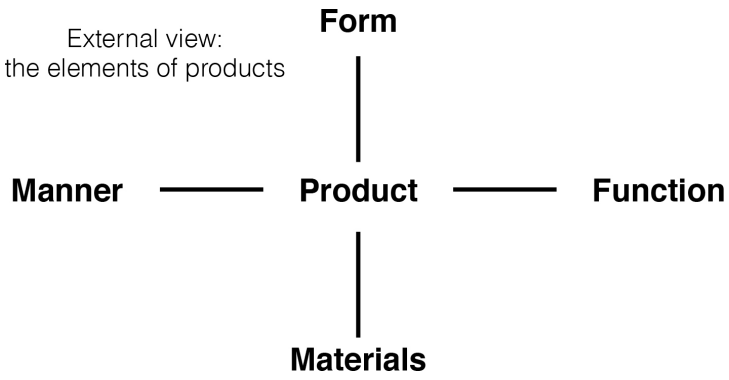
Men, hvad er det så for en specifik type(r) af viden, der udgøre design? Richard Buchanan beskriver, hvordan designviden omhandler, hvordan et produkt er situeret i individers liv, i samfundet og i kulturen (Buchanan, 2001). Dertil er design også en balancegang mellem interesser: Designerens og producentens intentioner og det samfund som produktet skal produceres til (ibid). Inspireret

af Buchanans designtænkning vil følgende model, blive anvendt som rammeværk for hele specialet, hvor designprocessen vil tage udgangspunkt i at skabe viden om de forskellige sider af trekanten, for til sidst at munde ud i et koncept, som samler op på viden om trekantens sider, som er eksemplificeret i modellen som "koncept":

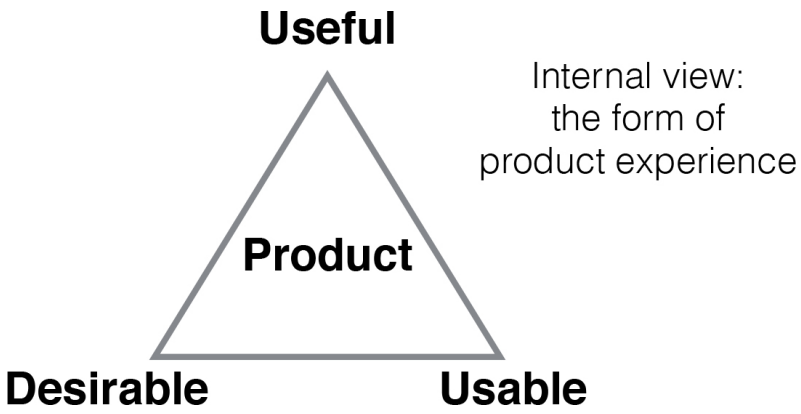


I denne model er udbyder (Manufacturer) i vores kontekst identificeret ved Nota, som den konkrete udbyder. Brugeren (Community of users) er identificeret, som beskrevet i afgrænsningen tidligere, som ordblinde elever i udskolingen i folkeskolen. Produktet forstås her, som det konkrete produkt specialets proces har til formål at producere i form af et digitalt netværk og hvad, der er særegent

for et sådant netværk. Dette viser den mangfoldighed, som udgøre designviden. Buchanan identificerer to specifikke dimensioner, som design kan perspektiveres igennem; det eksterne og interne (ibid):



Det eksterne er produktets kvaliteter, dets materiale, dets form, funktion og væremåde.



Det interne er en brugerens perspektiv på produktet: Dets nytte, brugbarhed og ønskværdighed for brugeren. Disse to dimensioner belyser kompleksiteten og den tværdisciplinære natur, man bliver nødt til at bringe i spil, hvis man skal skabe viden om de-

sign. Denne kompleksitet gør, at det er nødvendigt at fokusere på skabelse af viden, hvordan og hvad er det for en viden og hvordan kan denne viden anvendes, til at forme både et produkts eksterne og interne kvaliteter. Det overordnede formål med den viden, som er nødvendig at skabe, er konkret viden omkring, hvad, inden for vores problemfelt, der er gældende for, hvordan designet skal udformes i ekstern og intern forstand. Herunder den specifikke situation, produktet skal indtræde i og til det, vil det følgende afsnit præsentere et videnskabsteoretisk rammeværk for skabelsen af viden.

AT SKABE VIDEN

Hvad betyder det at skabe viden? Ifølge Abnor & Bjerkes bog *Methodology for Creating Business Knowlegde* (2009) kan viden beskrives ud fra tre niveauer: *Grundantagelser* (Ultimate presumptions), *metodologi* (Methodological view) og *problemfelt* (Study area). Dette er de grundlæggende dele, som man skal være afklaret med, når viden skal skabes. Grundantagelser er det verdenssyn, som er den underlæggende præmis for undersøgelsen. Grundantagelser er indbefattet i det videnskabelige *paradigme*, som er det der alment kaldes Videnskabsteori (Theory of science) (Abnor & Bjerke, 2009) og er det filosofiske udgangspunkt, der antages fra forskerens side. Et paradigme indeholder fire dele som er: 1) A conception of reality, 2) A conception of science, 3) A scientific ideal og 4) Ethical/Aesthetical aspects. For at gøre dette paradigme operationel, anvendes en metodologi, hvor de paradigmatiske

antagelser anvendes praktisk, til at skabe viden om problemfeltet gennem denne metodologi. Metodologi er ifølge Abnor & Bjerke (ibid, s. 11) vejledende principper (guiding principles) for videnskabelse og er altid forbundet både til det konkrete problemfelt man arbejder med samt de grundantagelser man laver om, hvordan verden hænger sammen. Metodologien er det redskab man designer, til at skabe viden. Derfor er det centralt at gøre det klart, hvilke konkrete grundantagelser den videnskabsteori, man anvender, gør sig i forhold til, hvilken viden man kan skabe og hvordan man skal skabe viden i praksis (ibid. s. 11-19). Derfor skal både grundantagelserne og deres praktiske betydning beskrives, da videnskabelse sker i en proces, som ses i modellen nedenfor.

Når man designer et produkt, som endnu ikke eksisterer, kan det ikke observeres. Der kan findes lignende løsninger, som ikke fungerer tilfredsstillende, for eksempel det stationære stereoanlæg overfor den mobile ghettoblaster. Eller måske eksisterer den løsning man søger i en anden kontekst for eksempel en webshop hos en konkurrerende forhandler. Både ghettoblasteren og webshoppen udgøre eksempler på løsninger, som fordrer skabelsen af en unik viden, omkring lige netop deres specifikke kontekst. Der eksisterer for eksempel en stor mængde sociale medier i forvejen med fokus på diverse kontekster. For eksempel det personlige Facebook, og det professionelle LinkedIn, gør det i forvejen muligt for ord-

blinde at kommunikere digitalt, men ingen af de nævnte eksempler er designet til anvendelse for ordblinde i folkeskolen, hvilket kan have uhensigtsmæssige konsekvenser. Derfor skal man som designer gøre sig klar, hvad det er for nogle typer af viden, man har brug for at indsamle, for at lave et optimalt produkt til konteksten, som produktet skal kunne bruges i. Som tidligere beskrevet, findes mange forskellige typer af viden og som designer skal man kunne indsamle og navigere i data omkring konteksten, som kan være skabt på baggrund af meget forskellige metodiske og epistemologiske discipliner. Dette betyder, at en del af skabelsen af viden også er at kunne syntetisere og skabe indsigter på baggrund af et større netværk af forskelligartet viden. Abnor og Bjerke opererer med tre forskellige overordnede metodologier for vidensskabelse: en *analytisk metodologi*, en *systemisk metodologi* og en *aktør metodologi* (ibid, s. 52-55). De forskellige metodologier har forskellige karakteristiske grundantagelser og disse grundantagelser er den basale måde, viden anses på. Det er vigtigt, at man har styr på, hvilke grundantagelser man laver, når man vil skabe viden, hvorfor det følgende vil beskrive og diskutere, hvilke grundantagelser, der ligger til grund for specialet.

Den analytiske metodologi søger at opdele det fænomen man undersøger i de partikulære dele, der udgøre problemfeltet for undersøgelsen. Herunder, undersøgelse af delene for at afdække eventuelle kausale sammenhænge mellem disses indvirkning på fænomenet, hvor summen af delende udgøre helheden og den objektive virkelighed, som i en matematisk model (ibid, s. 60-63).

Det metodiske fokus for det analytiske perspektiv, er derfor at beskrive og definere delende, som udgøre problemet, så præcist som muligt. Denne type af viden er vanskelig at skabe til en designpraksis, hvor den ultimative test for designets succes, ikke er kohærens med den objektive verden udenfor, men i stedet den indre subjektive oplevelse af produktet, hos den enkelte slutbruger.

Den systemiske metodologi, omhandler at beskrive systemet som en samlet organisme og dermed beskrive, hvordan de enkelte delelementer af et system spiller ind på systemet som en helhed, der gennem delenes samspil, udgøre mere (eller mindre) end summen af delene (ibid, s. 63-67). Derfor ligger det metodiske fokus på at beskrive den helhed, det system, som delene udgøre tilsammen. Beskrivelsen af et system, som en helhed, er beskrivelsen af, hvordan helheden indvirker på de forskellige dele. Den systemiske metodologi er til forskel fra den analytiske metodologi, et holistisk perspektiv (ibid, s. 63-67). Denne type af viden om, hvordan dele spiller sammen set ud fra helheden, er praktisk i design, da den åbner op for, at kombinationen af designvalg ikke er "summen" af hvert enkelt valg, men samspillet mellem valgene målt igennem slutbrugerens oplevelse af produktet som helhed.

Aktørmetodologien er det perspektiv, hvor man opfatter viden, som meningsskabelse i en kontekst, som er beboet af aktører, hvis subjektive meninger og forståelser udgøre virkeligheden. Her er verden en sproglig konstruktion, skabt af de aktører, der beboer den. Derfor beskrives den måde, som de mennesker, der omgiver den aktuelle problemstilling, forstår og taler med hinanden om

verden. Derfor består verden, i bogstavelig forstand, af forskellige aktørers meninger og forståelser af verden, når viden indsamles med afsæt i dette perspektiv (ibid, s. 67- 75). Denne type af viden, er vigtig i design, da den søger at undersøge de aktører, der omgiver designets kontekst, for at forstå, hvordan aktørerne prioriterer de forskellige dele af konteksten og giver denne mening.

Overordnet set: forsøger den analytiske metodologi at forklare, den systemiske forsøger at forklare og forstå og aktørmetodologien forsøger at forstå verden. Som nævnt i ovenstående, betyder at forklare at lave en kausal forklaring af de konkrete fænomener og årsagssammenhænge, der udgør problemstillingen. At forstå betyder at få indsigt i, hvad fænomenet betyder for mennesket, hvilken mening bliver fænomenet tilskrevet samt hvordan forstår forskellige mennesker et givent fænomen.

Når man laver designarbejde, kan man sagtens komme ud for at få brug for både forklaring og forståelse af et fænomen. Forklaringer er nyttige til at kunne skabe en viden om, hvordan den teknologi eller det materiale, der anvendes i et design, helt konkret, kan manipuleres, til at matche designerens intentioner. Forståelse er også vigtig, fordi det er gennem forståelse, designeren kan opnå en kvalificeret viden om, hvordan en fremtidig bruger af designet vil forstå og opleve produktet samt forståelse for, hvilke behov brugeren har i en given kontekst. Derfor vil dette speciale hovedsageligt lægge vægt på skabelsen af forståelse og veksle mellem aktør- og systemmetodologi, når viden generes gennem undersøgelser, som vil blive beskrevet i det kapitel, der beskæftiger sig med den kon-

krete undersøgelse. De enkelte undersøgelser sættes i relation til helheden af projektet, hvortil Buchanans model anvendes. Denne model vil afslutningsvist bidrage med at binde undersøgelserne sammen i en helhed, i form af et koncept.

På baggrund heraf, er det overordnede videnskabsteoretiske paradigme den filosofiske hermeneutik, som søger at skabe en holistisk forståelse for et givent fænomen. Den filosofiske hermeneutik vil være den primære rettesnor for specialets metodologi. Dette kræver, en teoretisk redegørelse for hermeneutikkens grundantagelser samt de praktiske konsekvenser heraf. Derfor vil hermeneutikken også blive beskrevet som operationelt paradigme, som udgøre den praktiske rammeteori for, hvordan viden undersøges og skabes.

Hermeneutikkens grundantagelser

Når man arbejder med hermeneutikken som videnskabsteori, erhverves nogle grundantagelser omkring muligheden for menneskelig erkendelse. Mennesket anses, i følge Hans-Georg Gadamer (2004), som et fortolkende væsen og dermed konstant fortolker den omkringliggende verden. *Hermeneutisk fortolkning* anses af Gadamer, med udgangspunkt i Heidegger, for at være universelt gældende for mennesket, som *forståelsens basale struktur* (Gadamer, 2004, s. 253-263). Forståelsen opnås gennem *fordomme*, som udgøre individets konkrete forståelse. Fordomme skal ikke for-

stås som noget negativt, men som de *pre-strukturer*, der gør ny erkendelse mulig: vi forstår kun et fænomen, hvis vi, som minimum, møder det med en antagelse om, at fænomenet overhovedet kan forstås (ibid, s. 264-270). Denne erkendelsesproces antages at være en cirkulær proces, hvor den observerede *del* sættes i relation til den *helhed* den indgår i, for at kunne forstå delen, der så i vekselvirkning indvirker på forståelsen af helheden (ibid, s. 253). Denne vekselvirkning bevirker, at forståelse ikke er en uforanderlig størrelse, for som implicit ligger i ordet fordom, er det en pre-struktur, der konstant revideres som en effekt af mødet med et fænomen. Målet for den filosofiske hermeneutik er ikke en konkret metode, der giver en objektiv sandhed. I stedet er det en åbenhed overfor fænomenet og en åben beskrivelse af mødet med fænomenet (Gustavsson, 2001, s. 199-201). Det er nærliggende at klassificere en sådan holdning som relativisme, når der ikke er noget mål for en fast "korrekt" forståelse, men derimod foranderlige fordomme og hvad er så sandt og falskt? Sådan skal den filosofiske hermeneutik dog ikke forstås. Den giver ikke en fast definition i form af objektiv sandhed, men antager, at man aldrig kan opnå en endelig og absolut forståelse, men derfor er enhver forståelse ikke lige god. Gadamer beskriver den hermeneutiske antagelse om viden i det følgende citat:

> "*Det partikulære fungerer ikke slet og ret som bekræftelse på en lovmæssighed, som man så i praksis kan basere sine forudsigelser på. Den historiske erkendelses ideal er tværtimod at*

forstå fænomenet selv som noget unikt og historisk konkret. Uanset hvor megen almen erfaring der i denne forbindelse gør sig gældende, så er hensigten ikke at bekræfte og udvide denne almene erfaring med det formål at erkende lovmæssighed, fx. hvordan mennesker, folk og stater overhovedet udvikler sig; det drejer sig derimod om at forstå, hvordan dette menneske, dette folk, denne stat er blevet til - generelt sagt: hvordan det kunne gå til, at det er blevet som det er. " (ibid, s. 10).

Dermed går hermeneutikken ikke efter at beskrive kausale sammenhænge af lovmæssigheder, men har i stedet et fokus på at forstå, hvad objektet, for undersøgelsen, er. Formålet er ikke at skabe en universel forklaring, men at beskrive det, der gør sig gældende for det partikulære konkrete fænomen, der undersøges. For at sætte en modsætning op, er det typiske formål med den naturvidenskabelige metode at udlede noget objektivt og universelt, en abstrakt lovmæssighed, der kan påvises at gælde, for det undersøgte fænomen. Dette ligger implicit i den naturvidenskabelige induktive metode, hvor man metodisk udleder noget generelt fra det partikulære. Formålet med hermeneutikken, er at beskrive og forstå det partikulære i sig selv og som det fremstår for forskeren i den helt unikke situation, fænomenet er opstået i. Dermed er det forskerens forståelse af fænomenet, der bliver central.
Ifølge Gadamer antages også, at forståelse har en dialogisk struktur, som kan forstås som en form for løbende udligning mellem det kendte og det fremmede, ud fra en horisont (ibid, s. 93-99; 413-

446). En horisont skal forstås som den historiske situation, fænomenet forekommer i, hvilken former menneskets perception af et fænomen. Dette er ligeledes en hermeneutisk grundantagelse: erkendelse af et fænomen er situeret i den historiske horisont, som omgiver det (ibid, s. 93-99). Man kan som forsker prøve at gøre sig den historiske horisont bevidst, så man dermed kan erkende sine egne fordomme om fænomenet, men man kan aldrig undslippe fordommene (ibid, s. 264-270). De er en del af den struktur, der gør erkendelse mulig.

I henhold til forståelsens dialogiske struktur antages yderligere, at forståelsens medie er sproget, hvilket betyder, at det er gennem sprog, at verden kan forstås og i forlængelse af den dialogiske struktur, er dette også dialogen mellem mennesker, hvorigennem forståelse kan findes (ibid, s. 413-446).

Operationalisering af den filosofiske hermeneutik

I dette afsnit vil den praktiske operationalisering af hermeneutikken blive beskrevet. Hvad betyder dette for de konkrete processer og praksisser, der implementeres i designarbejdet at forståelse har en dialogisk struktur? Det er besvarelsen af sådanne spørgsmål, der vil udgøre det metodologiske sigte for designprocessen, som i denne del vil blive besvaret. Kort fortalt, vil det følgende afsnit, være en redegørelse for de konsekvenser for metodologien, som den filosofiske hermeneutiks grundantagelser fordrer. Dette dækker over forudsætningerne for det sammenspil, der sker mel-

lem det at være hermeneutiker og de krav det fordre, når vi skaber viden om ordblinde elever. Hvilket indebærer deres brug af, behov for og forståelse af digitale netværk, hvor grundantagelserne er den abstrakte teori og problemfeltet den konkrete virkelighed. Hermed forstås det abstrakte som de antagelser, der er beskrevet i ovenstående afsnit. Problemfeltet er det problem, som er beskrevet tidligere i indledningen.

Den første og måske største antagelse er, at den filosofiske hermeneutik anser det som universelt, at mennesket er et fortolkende væsen. Dette betyder grundlæggende, at processen skal tage højde for, at man, som designer, er fortolkende med de antagelser, som knytter sig hertil. Fortolkninger eller forståelser er, som nævnt i ovenstående afsnit, baseret på de fordomme som fortolkeren har, hvorfor er det vigtigt, at når et fænomen undersøges, redegøres for eventuelle fordomme, så vidt de kan erkendes. Dette håndteres ved, at forud for enhver undersøgelse redegøres for undersøgelsens formål og hvilken fordomme undersøgelsen foretages med. Hvad forventer vi at finde ud af, hvad bliver spurgt ind til? Derfor vil hver enkelt undersøgelse, foretaget i arbejdet med problemstillingen, blive præsenteret gennem et undersøgelsesdesign og redegøre for, hvad formålet med denne er. Det centrale er redegørelsen for den forudgående forståelse, der ligger bag undersøgelsens udformning i vores beskrivelse heraf. Sådan sikres, at vores fordomme er transparente, for at kunne modvirke, at disse indvirker på vores undersøgelse på en negativ måde. Eksempelvis, når et interview udarbejdes, klarlægges interviewets formål gennem en

beskrivelse af, hvilken undren interviewet skal besvare samt hvilken forståelse vi ønsker at opnå gennem interviewet. Med dette menes, hvordan undersøgelsen passer ind i designprocessens helhed og hvilken del af problemfeltet, som forhøres gennem undersøgelsen. Sådanne spørgsmål bliver konkret gjort rede for som en fast procedure i designprocessen, for at tage højde for fordomme i vores proces.

Den næste antagelse er, at man aldrig kan opnå en total forståelse af et fænomen og at forståelse altid er foranderlig. Dette betyder, at for at opnå en så god forståelse af fænomenet som muligt, skal fænomenet beskrives i sin konkrete unikke situation og ikke en søgen efter, hvad der er universelt gældende for lignende fænomener. Det er her forståelse adskiller sig fra forklaring. Dette betyder konkret, at vi er ude efter kvalitativ empiri, som belyser, hvad der gælder specifikt, for de mennesker der undersøges, hvilket er objektet for undersøgelserne. Derfor udarbejdes en praktisk guide til enhver undersøgelse for at sikre, at vi stiller de rigtige spørgsmål, herunder, at de er udformet rigtigt. Eksempelvis, at spørgsmålene er åbne og ikke ledende og at spørgsmålene afdækker interviewets formål fyldestgørende. Denne åbenhed i udformningen af undersøgelsen er inspireret af den filosofiske hermeneutiks åbenhedsbegreb, som fordrer, at man ikke gennem sin metodik kommer til at skjule en del af sandheden, ved for eksempel at stille lukkede spørgsmål. De undersøgte informanter anses som unikke og det er deres kvalitative forståelse, vi er interesserede i at undersøge. Det er ikke, hvor mange informanter, der kan erklære sig enige i

udsagn X, der er interessant, men derimod er det, hvordan hver enkelt informant forstår udsagn X, som er essentielt for vores undersøgelse. For eksempel er det ikke interessant, hvor mange elever på Ordblindeinstituttet, der bruger Facebook. Det interessante er, hvordan og hvad de konkret bruger det til og hvordan det er at være ordblind på sociale medier, set fra hver enkelt informants specifikke og unikke synspunkt.

Antagelsen, at sproget er forståelsens medie betyder for operationaliseringen af den filosofiske hermeneutik, at den indsamlede empiri er sproglig. For eksempel, når undersøgelsen omhandler, hvordan unge ordblinde taler om medier, er det centrale for undersøgelsen, hvordan de selv udtrykker deres forståelse af medier. Forståelsens dialogiske natur muliggøre også, at vi som undersøgere selv kan deltage i vores undersøgelser, ved at udtrykke og udfordre vores egen forståelse over for informanterne og gennem åben dialog med dem, forsøge at opnå en bedre og større forståelse.

KAPITEL 3

DESIGN

Følgende kapitel vil redegøre for de designmetodiske overvejelser, som specialet tager udgangspunkt i, for at kunne udvikle et koncept, som bærer præg af designfasen jævnfør Buxtons model i indledningen. Først argumenteres for design som afgørende rolle i produktudviklingen, dernæst opstilles den iterative proces og sidst et indblik i forståelsen og anvendelsen af Jesse James Garretts model Elements of User Experience (2011) i forhold til designprocessens forskellige interesseområder.

Som nævnt i indledningen, er dette speciale et designprojekt, som tager sit udgangspunkt i at designe et konceptforslag, som er gavnrigt for både de ordblinde elever samt for Nota. Endvidere refereres til Buxtons model, hvor de forskellige faser i processen tydeliggøres. Buxton fremhæver, at i mange virksomheder eksisterer ikke en udviklingsproces, som tager højde for, at de udviklede produkter stemmer overens med de behov, de skal opfylde. Mange går direkte i gang med *Engineering*, hvor produktet tager form og udvikles, hvilket ofte bliver refereret til, som designfasen (Buxton, 2007, s. 75). Men på hvilket grundlag, bliver idéen sat i produktion? Er det fordi der er én, som har fået en god idé og derefter bliver det sat i værk? På lige fod med, at producenterne skal tage højde for, hvordan produktet skal bygges, på samme måde skal det inddrages, hvad, der er det rigtige at bygge:

> "*Even if you do a brilliant job of building what you originally set out to build, if it is the wrong product, is still constitutes a failure. Likewise, you also fail if you build the right product the wrong way. Stated another way, we must adopt an approach that inherently aspires to get the right design as well as get the design right.*" (ibid, s. 78).

Citatet fremhæver vigtigheden i, at produkter og koncepter gennemgår en designfase, som har fokus på at skabe det rigtige produkt, da dette kan være med til at sikre, at produktet opfylder behovene for dem, som i sidste ende skal anvende det. Det handler

derfor ikke udelukkende om at designe det *korrekte design*, men i lige så høj grad om at finde det *rigtige design*. Dette argumenterer for relevansen af, at dette speciale tager udgangspunkt i at undersøge, hvilke behov og krav de ordblinde elever har til et digitalt netværk samt hvordan dette designes, således det passer til Nota, både i henhold til deres strategi og ressourcebrug. Ved at bibeholde dette fokus, vil vi kunne opbygge et konceptforslag, som giver eleverne mulighed for at indgå i et netværk med hinanden, men som på samme tid tager højde for, hvilke ressourcer Nota har til rådighed, til at kunne integrere konceptet i Nota.dk. For hvis vi designer et koncept, som ikke befinder sig inden for de rammer Nota har, vil det ikke være muligt for Nota at realisere konceptet og de ordblinde elever vil miste muligheden for at være i kontakt med hinanden. En måde hvorpå, vi kan designe efter de behov og krav brugerne har, er ved at have et fokus på *User Experience*, hvor brugerens oplevelse, gennem anvendelse af konceptet, er i fokus. Herudfra designes aktiviteter, som kan belyse og bidrage med viden, som benyttes i designet af konceptet med henblik på at skabe en god brugeroplevelse. For at opnå en forståelse, for brugerens konkrete behov for oplevelser ved brug, anvendes hermeneutikken, som beskrevet i det videnskabsteoretiske kapitel.

USER EXPERIENCE

Ofte affødes nye koncepter og idéer på baggrund af en problemstilling, som skal løses og det kommer derfor til at handle om, hvad produktet kan og hvorfor. User Experience er dog et særlig vigtigt

element i udarbejdelsen af koncepter, som bliver en succes:

> "*When a product is being developed, people pay a great deal of attention to what it does. User Experience is the other, often overlooked, side of the equation – how it works – that can often make the difference between a successful product and a failure*" (Garrett, 2011, s. 6).

User Experience handler om, hvordan produktet fungerer i de situationer, hvor brugeren er i kontakt med det: udseende, intuition og funktioner, der virker som brugeren forventer (ibid, s. 7). For at kunne lave et brugerorienteret design, skal brugeren være for øje under hele processen (ibid, s. 17). Beslutninger lavet undervejs i designprocessen er afhængig af, at brugerens oplevelse bliver brugt som rettesnor, for at det bliver et design, som er tilrettelagt efter den angivne bruger, som skal anvende det – i dette tilfælde ordblinde elever.

De ordblinde elever anvender it og digitale medier i stor grad – både i skolen og i fritiden. I skolen, er de ordblinde elever ofte afhængige af deres it-hjælpemidler, for at kunne løse de opgaver de bliver stillet, hvorfor disse skal være så anvendelige, som muligt, i de givne situationer. De ordblindes brug af digitale medier gør, at de formentlig har mange erfaringer med, hvad der fungerer og hvad der ikke fungerer på digitale medier, hvad de godt kan lide og hvad de ikke kan lide. Det efterlader ikke meget tid eller lyst til forståelse og læring omkring anvendelse, hvis de bliver præsente-

ret for et digital medie, de ikke finder appellerende. Ved at holde fokus på den ordblindes potentielle brug af det digitale netværk, vil det have større mulighed for at blive til et koncept, som er anvendeligt og stemmer overens med de ordblindes brug af digitale hjælpemidler.

EMPATI I DESIGNPROCESSEN

Med et fokus på User Experience gennem hele designprocessen, er hensigten at skabe *empati* med de ordblinde elever, da vi gennem empatien får mulighed for at opnå en bedre forståelse, for de udfordringer de oplever samt den kontekst, de indgår i:

> *"The secret ingredient for an interaction designer is empathy with a specific person: feeling what it's like to be in the shoes of another person who will emotionally benefit from the design* (...) *This helps a designer reframe the design opportunity and structure a solution that will make sense for whomever it is intended to help*." (Kolko, 2013).

Gennem brugerundersøgelser, både med brugeren, men også med de mennesker, som omgiver sig brugeren, ønsker vi bygge videre på den viden vi allerede besidder fra tidligere erfaringer. Dette skal danne grundlaget for, at designet er brugerorienteret og derigennem giver mening for de ordblinde elever at anvende. Ved at skabe empati med brugeren, er hensigten at udvikle et design, som opfylder nogle behov som brugeren har, men ikke nødvendig-

vis selv er klar over, hvorfor brugeren kan tro, at han eller hun har brug for noget helt andet. Dette indebærer mødet med ordblinde elever samt de mennesker, som omgiver sig dem, for at kunne opnå tilstrækkelig viden, som gør det muligt for os at kunne sætte os i deres position. Det er vores ansvar som designere, at vi tager højde for både mulighederne inden for digitale medier og det som vi oplever de ordblinde elever reelt har brug for (Vistisen & Jensen, 2013). Konceptforslagets endelige form, er vores ansvar:

> "*In other words, when the designer claims to be user-centred or to be designing the context of the user experience he also implicitly commits to shape and form certain aspects of the experience for a group of human beings, and thereby also adopting the responsibility for these experiences, and their consequences*." (Vistisen & Jensen, 2013).

Det følgende afsnit vil give et indblik i inddragelsen af de ordblinde elever og Nota i designprocessen i forsøget på at skabe et tilhørsforhold til konceptet samt at selvom vi som designere har det fulde ansvar for konceptet, ikke kan styre brugerens konkrete brug af det.

INDDRAGELSE AF REKVIRENT

Traditionelt design bar præg af, at det var designeren, som havde det fulde ansvar for, hvilket produkt, som blev designet, men udviklingen inden for design har ændret på dette:

"The first of these, the artifact itself, is something for which designers have primary responsibility. It is not solely their responsibility, of course. (...) *new approaches such as User-Centered Design and Participatory Design have reexamined the power balance between different "stakeholders" in the design process, and how their different needs and perspectives can be reflected in the design."* (Dourish, 2004, s. 170).

Vi er opmærksomme på, at vi som designere bærer det største ansvar i designet af konceptforslaget. Det dækker over opsætning af relevante undersøgelser samt ansvaret for, at resultaterne af disse bliver omsat til konkrete behov og krav, som integreres i konceptforslaget. Men særligt gennem et design game med Nota, bliver det muligt at uddele ansvaret, således de kan sætte deres præg på, hvordan designet skal tage sig ud. Det antages, at dette vil kunne give Nota et større tilhørsforhold til det endelige konceptforslag, ved at kunne genkende deres bidrag til designet. Det giver endvidere et større belæg for, at produktet passer til Notas intentioner.

KENDSKAB TIL BRUGEREN

Som designere har vi ikke mulighed for at bestemme den præcise måde, som brugerne anvender designet – særligt gældende ved digitale medier, hvor brugergeneret indhold har optaget meget af pladsen og stadig er under udvikling. Vi kan dog, ved forståelse af de ordblinde elever, designe ud fra den situation, som produktet skal anvendes i, som Buchanan også understreger, og derved have

bedre muligheder for, at produktet anvendes efter hensigten og derigennem opfylder de behov og krav, som er defineret i designprocessen. Paul Dourish beskriver vigtigheden af forståelse for brugskonteksten på følgende måde:

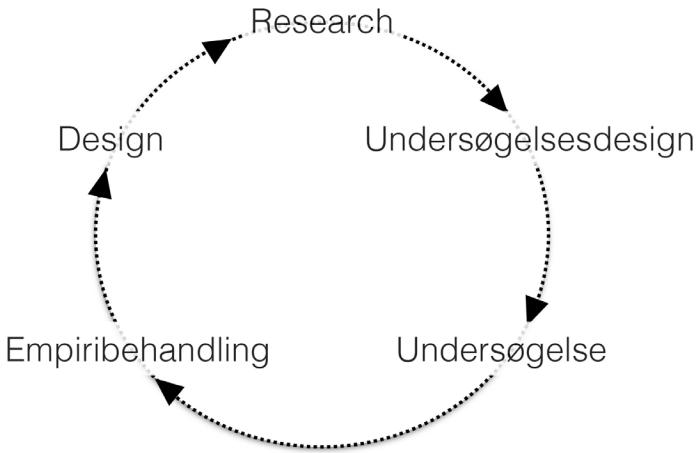
> ”(…) *the precise way in which the artifact will be used to accomplish the work will be determined by the user, rather than by the designer. Instead of designing ways for the artifact to be used, the designer instead needs to focus on ways for the user to understand the tool and understand how to apply it to each situation.*” (ibid, s. 172).

Hvis ikke vi formår, at designe et konceptforslag, som er tilsvarende de ordblinde elevers behov og kompetencer, så risikerer vi, at de vil føle sig dumme, ved ikke at kunne finde ud af at benytte det (Garrett, 2011, s. 16). Eftersom, at ansvaret ligger hos os, må det være vores fejl, hvis ikke de ordblinde elever kan se eller opleve resultatet ved at gøre brug af produktet – der kan aldrig være tale om, at det er de ordblinde elever, som ikke besidder kompetencer og at det derfor er deres fejl.

ITERATIV PROCES

Forsøget på at skabe empati med de ordblinde elever, betyder for specialets metode, at det udføres gennem en iterativ proces, hvor vi gennem tre forskellige iterationer, ønsker at opnå en viden, som tager udgangspunkt i de ordblinde elever. Kendetegnende for en

iterativ proces er, at undersøgelsen af et område, en del, bidrager med en ny forståelse, som analyseres og har betydning for den følgende iteration. Processen for den enkelte iteration opstilles som følgende:

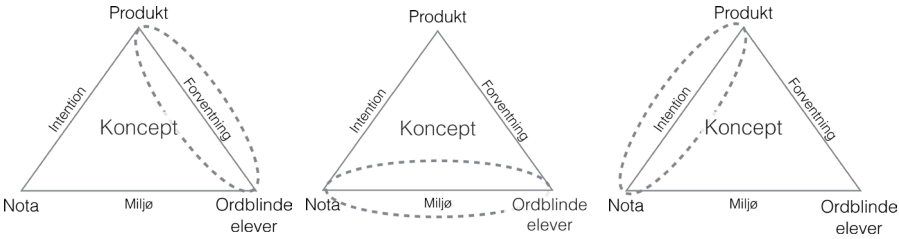


Hver iteration starter med en researchfase med det formål at opstille en metodisk tilgang til iterationen. Denne metode anvendes til opsætningen af et konkret undersøgelsesdesign, som benyttes til undersøgelsen af iterationens formål. Den indsamlede empiri fra undersøgelsen behandles og omformes herefter til håndterbare designindsigter. Dette bidrager med en ny forståelse for specialets problemstilling.

Den nye forståelse, inddrages i den følgende iteration både gennem udformningen af undersøgelsens form, men også formålet. I henhold til Venn-diagrammet, som blev præsenteret i indledningen, vil den iterative proces bestå af: en brugerundersøgelse af ordblinde elever på Ordblindeinstituttet i Ballerup, hvor den op-

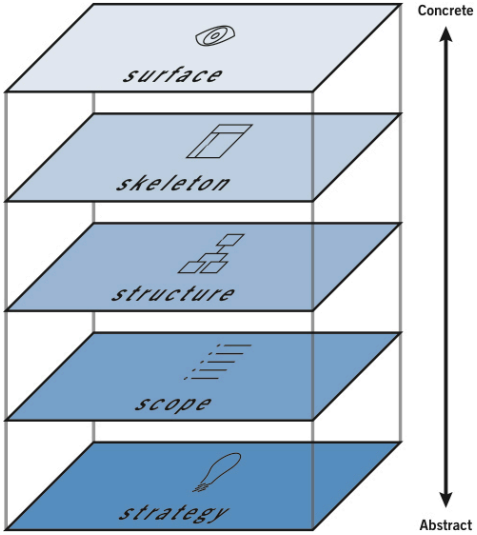
nåede viden anvendes til at undersøge mediets potentiale gennem en undersøgelse af hjemmesider, som facilitere en kontakt mellem udsatte unge. Denne undersøgelse anvendes til at definere og opstille forskellige designfunktioner, som det digitale netværk kan anvende. Designfunktionerne danner grundlag for et design game med repræsentanter fra Nota, hvor designfunktionerne diskuteres i forhold til Notas kendskab til brugerne samt realiserbarheden ud fra Notas ressourcer.

Denne iterative proces, vil tage udgangspunkt i Buchanans model, hvor vi gennem de tre iterationer forsøger at afdække de forskellige sider af trekanten. Første iteration vil tage udgangspunkt i forholdet mellem os som designere af produktet og brugeren, i dette tilfælde, de ordblinde elever. Dernæst analyseres forholdet mellem udbydere af et digitalt produkt og brugerne. Afsluttende inddrages Nota, hvorfor fokus er på forholdet mellem os som designere af produktet og udbyderen. Undersøgelsen af disse tre forhold, vil alle bidrage med viden til konceptforslaget.



DESIGNPROCESSENS FORSKELLIGE PLAN

Den iterative proces vil tage sit udgangspunkt i designprocessen, hvorfor modellen Elements of User Experience inddrages som strukturering af denne proces (Garrett, 2011).



Modellen tager udgangsgang punkt i, hvordan et design kan inddeles i forskellige plan, hvor de nederste er abstrakte og de øvre plan er mere konkrete. I denne sammenhæng starter vores proces med en initierende fase, hvor potentialet for et digitalt netværk blandt ordblinde elever undersøges. Det betyder, at spørgsmål som: hvad er behovet? Hvad er udbyttet ved ordblindes kendskab til andre ordblinde? skal besvares og strategien bag netværket skal defineres og undersøges, men da dette ikke belyser, hvorledes det endelige koncept vil skulle tage sig ud, så er svaret på disse spørgsmål overvejende abstrakte. De kan derfor ikke direkte fø-

res til det endelige koncept. Det øverste lag i modellen er derimod mere konkret og beskæftiger sig blandt andet med designets visuelle fremtoning.

De forskellige plan er afhængige af hinanden, da resultater og beslutninger fra de forskellige plan har betydning for, hvorledes det næste tager sig ud (ibid, s. 22). Dermed ikke sagt, at det er muligt at gøre sig tanker omkring det visuelle udtryk ved det digitale netværk, men gennemgang af de foreløbende plan i processen, vil skabe et større belæg for de valg, som træffes omkring *Surface*. Det betyder også, at de valg som træffes undervejs og den viden vi opnår gennem de forskellige undersøgelser, både åbner og lukker for nogle forskellige designmuligheder (ibid, s. 22). På samme vis forholder det sig med de øvre plan i modellen, som i nogle tilfælde tvinger designeren til genoverveje beslutninger taget på de tidligere plan, eller, at de sætter nogle begrænsninger fra start (ibid, s. 24). Eftersom, at konceptforslaget i denne sammenhæng afhænger af både de ordblindes behov, men også Notas rammer, kan dette have betydning for det endelige konceptforslag. Hertil kan nævnes, at vi kan komme ud for at opleve nogle behov hos brugerne eller udlede nogle designfunktioner, som ikke går i tråd med de rammer som Nota har som virksomhed. Her refereres både til deres ressourcemæssige muligheder, men også deres strategi, rammeaftale og vision for, hvilke opgaver virksomheden skal varetage. I henhold til den metodiske tilgang til undersøgelsen af de forskellige plan, vil den optimale proces være at påbegynde det næste plan, før det foregående afsluttes, således de forskellige plan bliver

en del af hinanden (ibid, s. 24). Dette reflekteres på samme måde i den iterative proces. Det følgende vil give en kort præsentation af de forskellige plan:

Strategy

Strategy beskæftiger sig med udarbejdelsen af en strategi, som skal være grundlaget for brugerens oplevelse og derigennem designet af konceptforslaget (ibid, s. 35). Det kræver både en indsigt i *user needs* og *product objectives*, som definerer, hvad brugeren har brug for, at designet skal opfylde samt hvad organisationen ønsker af konceptet. På dette plan besvares spørgsmål som: Hvilke udfordringer oplever de ordblinde elever? Hvilket potentiale ligger i at designe et digitalt netværk med henblik på at afhjælpe de udfordringer? Hvilke rammer sætter Nota og hvilke ønsker har de for konceptet?

Scope

Scope har sit afsæt i Strategy, ved at undersøge, hvilke funktioner, som kan være medskabende til, at konceptet varetager strategien bag. Vi går fra at overveje, hvorfor vi skal lave konceptet til en nærmere konkretisering, hvor vi stiller spørgsmål til, hvad vi skal lave (ibid, s. 61). På dette plan begynder konceptet at tage form og danne rammerne for, hvordan konceptet skal udformes, for at opfylde de user needs og product objectives, som er defineret under Strategy. Eksempelvis træffes også valg om konceptets modaliteter i form af tekst, video, billeder og lignende (ibid, s. 71). Hvorfor dette

plan besvarer spørgsmål som: Hvordan skal de ordblinde elever være i kontakt med hinanden? Hvilke modaliteter skal facilitere kontakten? Hvordan forholder de ordblinde sig til skriftmediet og andre forskellige kommunikationsformer? Hvilke designfunktioner gør sig gældende ved lignende koncepter?

Structure

Efter at have defineret de forskellige funktioner, som konceptet skal gøre brug af, sætter *Structure* fokus på, hvordan disse funktioner skal passe sammen, for at indgå i designet (ibid, s. 79). Designprocessen bevæger sig over i den mere konkrete del, hvor fokus vil være på brugerens interaktion med konceptet. På dette plan skal spørgsmål som følgende besvares: Hvordan skal de ordblinde elever interagere med konceptet på Nota.dk? Hvordan skal funktionerne sættes sammen, således de passer ind i sammenhængen på Nota.dk? Hvor skal de forskellige designfunktioner placeres?

Skeleton

Skeleton tager hånd om konceptets navigation og interface design, hvor hensigten er at designe, hvordan brugeren skal finde rundt på siden, for at kunne finde de ønskede funktioner (ibid, s. 107). Her inddrages også, hvordan den opnåede viden om brugeren kan anvendes i designet. Her er det relevant at afgøre, hvilke detaljer såsom knapper og andre interface elementer, som skal anvendes for, at den ordblinde elev ved, hvilken funktion, som er repræsenteret og derigennem kan komme i kontakt med funktionen, hvor-

for spørgsmål som følgende skal besvares: Hvordan designer vi efter den viden de ordblinde elever allerede besidder omkring interaktion med digitale medier, således anvendelsen af Nota.dk bliver intuitiv?

Surface

Surface har et fokus på det mere visuelle plan, hvor konceptets skelet skal præsenteres gennem et konkret design og som slutteligt udmunder i det endelige design, som er på et sådant stadie, at det kan integreres på eksempelvis en hjemmeside. Ved dette plan, er et særligt fokus på sanserne, da det er gennem disse brugeren oplever oplevelsen (ibid, s. 135). På dette plan besvares spørgsmål som: Hvordan skal konceptforslaget visualiseres, således det passer til de ordblinde elever og rammer ved Nota.dk? Herunder et særligt fokus på synet og hørelsen, da disse sanser har den største rolle ved en hjemmeside, som Nota.dk.

Designafgrænsning

Specialet vil have et overvejende fokus på den abstrakte del af modellen, hvor vi undersøger Strategy og Scope. Dette kommer sig af, at vi ikke skal re-designe et eksisterende design, eller tage udgangspunkt i en eksisterende strategi. Formålet er at undersøge, hvorledes behovet for at kunne kommunikere med andre, som har lignende udfordringer, kan faciliteres gennem et digitalt design. Det kræver en undersøgelse af de ordblinde elevernes udfordringer samt Notas ressourcer, for at kunne danne rammerne for en

strategi, som leder videre til undersøgelsen af forskellige designfunktioner, som kan være medskabende til, at strategien opfyldes. Ved præsentationen af konceptforslaget inddrages en visualisering, for at tydeliggøre, hvordan designet skal være en del af Nota.dk, men det vil ikke være en præcisering af, hvordan det nøjagtigt vil skulle tage sig ud, i forhold til sidens andre elementer samt det endelige visuelle design i form af designets Surface.

KAPITEL 4

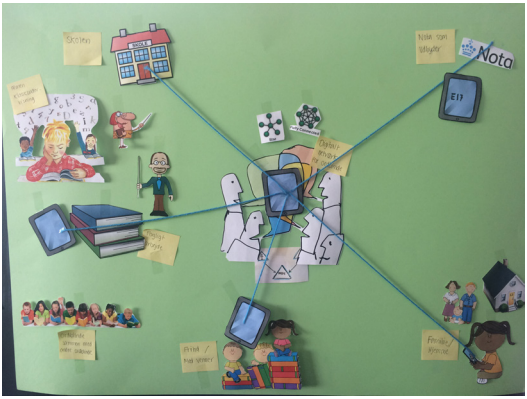
PROJEKT-LEDELSE

Dette kapitel vil redegøre for, hvordan vi har opstillet forskellige metoder til styring af forskellige dele af processen og udarbejdelsen af specialet. Disse metoder er opstillet med inspiration fra Scrum, da denne metode tager udgangspunkt i den iterative proces, hvor projekter udvikles løbende (Schwaber, 2004).

I henhold til, at den iterative proces, som dette speciale tager udgangspunkt i, handler om at bygge videre på de nye forståelser vi tilegner os undervejs og anvende dem aktivt i kommende iterationer og aktiviteter, er Scrum en metode, som tager højde for dette (ibid, s. 5). Scrum giver plads til, at processen kan dannes undervejs, mens forståelsen udvides og vi derigennem opnår nye indsigter i, hvilke veje processen skal gå for, at vi kan opnå den viden, som er relevant for specialets formål. Når processen er inspireret af Scrum betyder dette, at vi ikke opstiller en proces, som er fuldt styret efter de metodikker, som Scrum består af. Derimod inddrages elementer fra Scrum, som er relevante for vores speciale.

VISION

Eftersom, at et Scrum projekt udvikles og planlægges løbende, er det vigtigt med en fælles forståelse for den vision, som arbejdes hen mod (ibid, s. 7). For at kunne tage højde for dette i denne proces, har vi ved påbegyndelse af processen udviklet en visualisering af, hvilken vision vi arbejder hen mod i dette speciale:



Centralt placeret på billedet, er det digitale netværk for de ordblinde elever, da det vil være det centrale i specialets forskellige iterationer. Denne visualisering har til hensigt at tydeliggøre, hvilke sammenhænge, som kan have betydning for, hvordan det digitale netværk designes. Endvidere gav øvelsen med denne visualisering en diskussion omkring, hvilke områder, som vi har tilstrækkelig viden omkring samt hvilke områder, som er relevante for denne kontekst. Øvelsen udmundede i forskellige overvejelser, som var med et at skabe en tydelige afklaring af formålet med specialet, således vi begge har en fælles forståelse af dette formål. Denne visualisering skal tydeliggøre projektets formål, således det er udgangspunktet i den proces, som udvikles undervejs. På dette stadie, fungerer dette som en vision, men hvordan designmæssige valg skal forme det digitale netværks design, dannes gennem de forskellige iterationer.

DAGLIG DIALOG

Scrum projekter er kendetegnet ved daglige møder, hvor processen, udvikling og udfordringer kan vendes mellem de personer, som er en del af projektet (ibid, s. 8). I dette speciale er udformningen og udførelsen af de forskellige iterationer gjort i fællesskab, hvorfor en kontinuerlig dialog er en naturlig del af dette. I de dele af processen, hvor udarbejdelsen af skriftligt materialet er i fokus, opstilles kravet om en løbende dialog gennem korte møder hver dag. Ved disse møder vendes den skriftlige produktion siden forrige møde samt planlægningen af, hvorledes processen forløber

indtil næste møde. Med dette er hensigten en mulighed for at kunne vende udfordringer og bidrage med feedback til produktionen.

SKRIFTLIG PRODUKTION

I forbindelse med den skriftlige produktion opstilles parametre for, hvordan en tekst skal laves (to do), er under produktion (doing) og hvordan denne kan betegnes som færdig (done). For at opnå en fælles forståelse for de forskellige parametre, opstilles følgende beskrivelser:

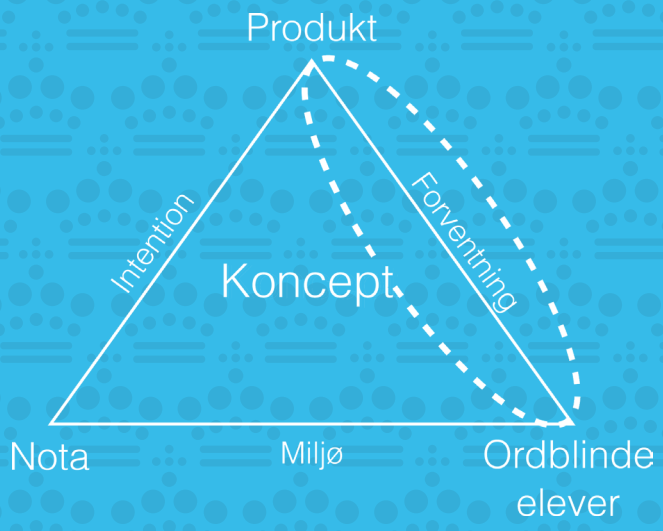
- **To do** indbefatter de opgaver, der ikke er påbegyndt.
- **Doing** er påbegyndte opgaver, som ikke er færdiggjorte.
- **Review** er de opgaver, som er blevet lavet færdige, men som ikke opfylder kravene for "done", på det pågældende tidspunkt.
- **Done** indbefatter de opgaver, der er færdiggjort efter følgende definition: Opgaven skal være udarbejdet i en form, således den kan indskrives i specialet, hvor kvaliteten er sikret, ved at følgende to parametre er opfyldt:
    - Opgaven skal være gennemlæst og godkendt af specialepartner.
    - Eventuelle rettelser er gennemgået og udbedret.

Med Scrum som inspiration for rammeværket af specialets projektledelse, ønsker vi at opnå en proces, som tager højde for en løbende planlægning og udvikling af konceptet, som grundlæg-

gende udarbejdes på baggrund af en fælles vision. Daglige møder og løbende feedback skal sikre, at iterationerne udformes på baggrund af visionen.

KAPITEL 5

FØRSTE ITERATION



Denne første iteration vil tage afsæt i vores undren for specialet, med henblik på at opnå en større forståelse for, hvilken betydning kendskabet til andre ordblinde elever har. Iterationen bygges op omkring en undersøgelse hos Ordblindeinstituttet i Ballerup, hvor vi gennem kvalitative interviews undersøger elevernes erfaringer, men også ønsker en indsigt i deres anvendelse af digitale medier.

ORDBLINDE ELEVER

Aase Holmgaard, Lektor ved VIA, har i sin Ph.d-afhandling (2007) undersøgt elever med læsevanskeligheders erfaringsdannelser omkring de udfordringer de oplever i folkeskolen. Undersøgelsen tager udgangspunkt i elever på en efterskole for elever med læsevanskeligheder, hvorfor fokus er på, hvordan elevernes forståelse af deres læsevanskeligheder ændres, i mødet med andre elever med læsevanskeligheder. Grundlaget for afhandlingen er 17 fokusgruppeinterviews med 58 elever. Holmgaard konkluderer:

> *"Set fra et erfaringsperspektiv dannes læsevanskeligheders betydning hos det enkelte barn gennem konstante forhandlinger med kammerater, lærere og forældre om meningen med de markører, som set fra børn og unges perspektiv gør deres læsevanskeligheder tydelige og adskiller dem fra de andre børn og deres tydelige tegn på læsefærdigheder."* (Holmgaard, 2007, s. 8).

Det er i mødet med andre, herunder elever, at læsevanskelighederne bliver tydelige, som vi også er inde på i indledningen. Elever med læsevanskeligheder opdager deres egne læsevanskeligheder, ved at spejle sig i de andre elever og læsevanskelighederne har været tilstede, før eleven selv er klar over det (ibid, s. 8). Dette kan have medført forskellige sociale, psykiske og emotionelle konsekvenser, dog anser Holmgaard det som et afsæt – da det afhænger af den enkelte elevs erfaringer, hvorvidt disse betragtes som

en konsekvens eller et afsæt (ibid, s. 10). Med afsæt henvises til, at elevernes erfaringer med deres læsevanskeligheder kan være et udgangspunkt for deres forståelse, men det behøver ikke nødvendigvis at have bragt negative konsekvenser. Det er afhængigt af den enkelte elevs erfaringer (ibid, s. 10). I mødet med andre elever med læsevanskeligheder pointerer afhandlingen, at læsevanskeligheder er det normale og der opstår en stor udvikling i elevernes forståelse af deres læsevanskeligheder (ibid, s. 9). Eleverne oplever en større adskillelse fra de andre elever i folkeskolen, end i mødet med andre elever med læsevanskeligheder.

På baggrund af denne afhandling, vurderer vi, at vores undren om, om der er et potentiale for at skabe et rum, hvor ordblinde elever kan få kendskab til hinanden, bliver bekræftet. Jævnfør afhandlingen, vil kendskabet til andre ordblinde elever have betydning for, hvordan de ordblinde elever forstår deres læsevanskeligheder. De ordblinde elever, som sidder i folkeskolen uden mulighed for at forstå deres læsevanskeligheder på baggrund af andet end de andre elevers læsefærdigheder, opnår formentlig ikke samme forståelse af sine læsevanskeligheder, som eleverne på eksempelvis en efterskole for elever med læsevanskeligheder. Det udledes af afhandlingen, at dette har betydning for deres motivation til at lære at læse (ibid, s. 9). Vi er dog opmærksomme på, at et digitalt netværk for ordblinde elever, med stor sandsynlighed, ikke vil kunne bidrage med det samme, som en efterskole kan. Dette begrundes med, at undervisningen og rammerne på efterskolen er tilpasset efter, hvordan de bedst muligt kan tage hånd om elever-

nes læsevanskeligheder, hvilket ikke gør sig gældende på samme vis i folkeskolen. Det er dog et forsøg på at give de ordblinde elever mulighed for at opnå nogle af de samme forståelser, som elever på sådanne efterskoler. Hensigten er at skabe et digitalt netværk, hvor elevernes ordblindhed kan opleves som det normale, hvorfor de ikke adskiller sig betydeligt fra de andre brugere.

Med denne viden er det nærliggende at drage nogle designmæssige konklusioner om særligt Strategy, da vi allerede oplever en bekræftelse på, at strategien må være at skabe et rum, som giver ordblinde mulighed for at opnå en større forståelse af deres læsevanskeligheder, i mødet med andre ordblinde. I vores forståelse af designprocessen har empati en stor betydning for, at vi formår at designe et konceptforslag, som passer til de behov, som er hos de ordblinde elever. Ph.d-afhandlingen bidrager til denne empati, men vi anser det som en vigtig forudsætningen for at skabe empati, at vi i designprocessen selv møder de ordblinde elever, således vi hører deres udsagn, oplever deres non-verbale udtryk og samtidig kan skabe en undersøgelse, som tager udgangspunkt i specialets konkrete problemstilling. Særligt potentialet i et digitalt netværk for ordblinde elever er ikke en del af afhandlingen, hvorfor vi også ønsker at opnå en indsigt i denne del. Det følgende vil derfor være en præsentation af en undersøgelse hos Ordblindeinstituttet, hvor formålet er at opnå en viden om elevernes erfaringer og deres anvendelse af digitale medier og dertilhørende modaliteter.

ORDBLINDEINSTITUTTET

Ordblindeinstituttet er en specialskole for ordblinde elever og fungerer derudover som et kompetencecenter, som bidrager med viden og undervisning til elever og lærere i arbejdet med elever med læsevanskeligheder. Dette dækker blandt andet over kurser, udredning af elever og rådgivning til både lærere og forældre. Skolen har 65 elever fordelt fra 3. til 10. klasse - det er dog de ældste klasser, som har flest elever. Eleverne bliver henvist til skolen gennem kommunen og skoleledelsen på elevens skole. Denne proces har formentlig en betydning for, hvorfor elevtallet er højere i de ældre klasser, da processen fra diagnosticering til optagelse på Ordblindeinstituttet, består af en gennemgang af forskellige tiltag, i forsøget på at håndtere elevernes læsevanskeligheder (Bilag: Ordblindeinstituttet - Dorte). I 2014 planlagde kommunen, at Ordblindeinstituttet skulle nedlægges og i stedet være en del af det almene tilbud om specialundervisning i folkeskolen. Dette førte til flere protester, som særligt lagde vægt på, at instituttet fungerer som et videnscenter inden for udviklingen af undervisningen af ordblinde elever, hvorfor en overgang til det almene tilbud, ville blive en forringelse af skolens samlede tilbud. Skolen blev bevaret og fungerer nu som en selvstændig institution under kommunen og er samtidig det eneste sted i Danmark, med denne kombination af tilbud.

Formål

Undersøgelsens forskningsformål er *Understanding* (Wynekoop & Conger, 1990), da vi gennem den hermeneutiske tilgang ønsker at opnå en forståelse af fænomenet ud fra elevernes og lærernes perspektiv og erfaringer. Derfor vil vi i denne iteration, tilsigte at skabe viden ud fra aktørmetodologien, som beskrevet i kapitlet om specialets videnskabsteori. I henhold til Garrett tilstræbes efter viden, som kan bidrage med en forståelse af primært Strategy, men også overvejelser om Scope. Ved at forstå elevernes udbytte af relationen og interaktionen med hinanden og digitale medier, kan vi opstille dele af strategien for det digitale netværk for ordblinde elever i folkeskolen og påbegynde overvejelser omkring, hvordan den samlede viden kan bidrage til udvælgelse af designbehov og –krav. Med dette menes forskellige behov som elever kan have, som vi ønsker at opfylde samt krav, som er vigtige, at det digitale netværk tager højde for. For at kunne undersøge dette forskningsformål, anvendes det kvalitative interview, da: "*the goal of qualitative research is understanding issues or particular situations by investigating the perspectives and behavior of the people in these situations and the context within which they act*." (Kaplan & Maxwell, 2005).

Kvalitativt interview

Den hermeneutiske fortolkning er særligt præget af begreber som samtale og tekst, for her igennem at opnå en dialogisk forståelse af et fænomen (Kvale & Brinkmann, 2009, s. 69). Derfor er det

kvalitative interview relevant at inddrage i denne sammenhæng, hvor vi gennem dialog med henholdsvis lærere og elever på Ordblindeinstituttet ønsker at opnå en viden, om den kontekst de befinder sig i: *"The strenghts of qualitative research methods lie in their usefulness for understanding the meaning and context of the phenomena studied* (...) *in real-life, natural settings."* (Kaplan & Maxwell, 2005). Dette afspejles også i valget om, at interviewene foretages på Ordblindeinstituttet, hvor interviewpersonerne befinder sig i deres naturlige rammer. Dette kan bidrage med både en kontekstualisering af interviewets emne og formentlig bidrage med en form for tryghed for de interviewede. Dertil kommer også en bedre forståelse for den kontekst lærerne og elever befinder sig i, ved at kunne se skolen og opleve stemningen og omgivelserne.
Kendetegnende for det kvalitative forskningsinterview er, at: *"det kvalitative interview rækker ud over en mekanisk overholdelse af regler og er afhængig af interviewerens færdigheder og situerede personlige skøn med hensyn til den måde, spørgsmål stilles på."* (Kvale & Brinkmann, 2009, s. 100). Interviewet kan forberedes på forskellige måder gennem udarbejdelse af formål, interviewguide og viden om det kvalitative interview, men det endelige udbytte af interviewet er i stor grad afhængigt af, hvorledes vi som interviewere formår at stille spørgsmålene på en måde, som fordrer samtalens forløb, jævnfør interviewets undersøgelsesformål. Hertil er evnen til at stille opfølgende spørgsmål af værdi, da det ofte er gennem de opfølgende spørgsmål, vi kan få uddybet den egentlige mening med interviewpersonens udsagn. Til dette er viden om in-

terviewets emne afgørende for, at vi kan stille opfølgende spørgsmål (ibid, s. 100). Viden fra Aase Holmgaards afhandling i kombination med vores opbyggede viden fra tidligere projekter samt en forundersøgelse af Ordblindeinstituttet, vil være grundlaget for at kunne stille opfølgende spørgsmål i denne sammenhæng. Udover opfølgende spørgsmål, som opstår ud fra viden om interviewets emne, er det muligt at anvende metoden laddering, hvor man gennem en sammentrækning af 'hvorfor' og interviewpersonens foregående svar, kan opnå mere nuancerede udsagn (Reynolds & Gutman, 1988).

De kvalitative interviews ved Ordblindeinstituttet består af tre forskellige interviews: ét fokusgruppeinterview og to interviews med to lærere. Fælles for de tre interviews er, at de vil udformes som et eksplorativt interview, da dette bærer præg af en udforskende karakter. Et eksplorativt interview karakteriseres ved at være åbent og derved ikke stringent planlagt (Kvale & Brinkmann, 2009, s. 126). Yderligere anses dette som et semistruktureret livsverdensinterview, hvor vi, gennem en semistruktureret interviewguide, undersøger interviewpersonernes oplevelse af interviewets emne (ibid, s. 43). Den semistrukturerede interviewguide skal underbygge det eksplorative interview, ved at give muligheden for, at interviewet ledes af lærernes og elevernes udsagn, således vi får mulighed for at udforske deres livsverden og de erfaringer de har dannet, nærmere end at få svar på en stringent interviewguide. Interviewguiden vil bestå af få overordnede tematikker og spørgsmål, men interviewsituationen vil i høj grad styres af opfølgende

spørgsmål på de udsagn, som henholdsvis lærerne og eleverne kommer med. En præsentation af disse interviewguides bringes senere i dette kapitel, når detaljerne om de forskellige interview afklares.

Start og slut

Hvert interview påbegyndes med en kort *briefing* (ibid, s. 149), hvor rammerne for interviewet defineres samt grunden til, at interviewet er etableret. Dernæst indledes interviewguiden med spørgsmål, som relaterer sig til interviewpersonerne. Eksempelvis spørges lærerne til, hvor længe de har undervist på Ordblindeinstituttet samt hvad de har lavet førhen. Eleverne bliver spurgt til deres navn, alder og klassetrin samt hvor længe de har gået på Ordblindeinstituttet. Udover, at disse spørgsmål skal bidrage med en indsigt i, hvem interviewpersonen er, så har de også det formål at bringe interviewpersonerne i tale. Vi har en hypotese om, at ved at lade interviewpersonerne starte med at fortælle kort om dem selv, som ofte er en opgave, som ikke kræver en større refleksion, hvilket senere spørgsmål kan gøre, så er det nemmere at få interviewpersonerne i tale. Hensigten er at få bragt interviewpersonen i tale hurtigst muligt og derigennem forsøge at skabe en scene, som faciliterer dialogen mellem interviewpersonen og os som interviewere.

Afslutningen for hvert interview forløber således, at interviewpersonerne skal have mulighed for at komme med afsluttende udsagn, hvis de oplever, at de kan bidrage med yderligere viden

end den, som er kommet frem under interviewet. Dette udføres gennem spørgsmål som: ”Har du andet, du mener er relevant for os at vide?”. Den præcise formulering af dette spørgsmål varieres efter den givne situation, for at kunne tage højde for alderssvarende sprogbrug, som vi kommer ind på senere i dette kapitel.

Etiske overvejelser

Interviews kræver et fokus på etiske overvejelser i forbindelse med planlægningen og udførelsen, da det handler om at undersøge menneskers liv og i nogle tilfælde meget private emner, som bliver udlagt til offentlig beskuelse (ibid, s. 80). I dette tilfælde, hvor vi har en interesse i at opnå en forståelse omkring elevernes erfaringer med deres ordblindhed, kan det betegnes som et privat emne, hvorfor det er vores opgave at gøre os nogle etiske overvejelser i denne sammenhæng.

Eftersom, at eleverne i fokusgruppeinterviewet alle er under 18 år, indhentes samtykkeerklæringer, hvor forældrene skal give tilladelse til, at vi må anvende lyd, video og foto i forbindelse med dette speciale (Bilag: Ordblindeinstituttet – Samtykkeerklæringer). Samtykkeerklæringen består af en kort præsentation af interviewets emne og dernæst en tilladelse til elevens deltagelse. Endvidere fremhæves, at hvis dele af interviewet, herunder citater og billeder, anvendes eksplicit i specialet, er dette i en anonymiseret form.

Endvidere anskues interviewets tematiseringen som afgørende, da det er vigtigt, at undersøgelsen formål: ”*ikke alene betragtes i*

lyset af den søgte videns videnskabelige værdi, men også med henblik på at forbedre den menneskelige situation, der udforskes." (ibid, s. 81). I dette tilfælde, er det overordnede formål at skabe bedre vilkår for de elever, som ikke har mulighed for at indgå i den fysiske relation til andre ordblinde, hvorfor meningen er at skabe en videnskabelig viden, som kan bidrage til samfundet.

I henhold til interviewsituationen, er det vores rolle som undersøgere at tage højde for, hvordan interviewpersonerne har det under interviewet, eksempelvis, hvis de føler sig stressede eller kan have svært ved at svare, grundet nervøsitet (ibid, s. 81). Resultatet af interviewet: "*afhænger af den sociale relation mellem intervieweren og den interviewede, hvilket beror på interviewerens evne til at skabe en scene, hvor interviewpersonen frit og trygt kan tale om private anliggender, der optages til senere brug*." (ibid, s. 32). Ved at anvende semistrukturerede livsverdensinterview, forsøges at skabe nogle rammer, som bærer præg af et samtaleelement. Dette skulle gerne afhjælpe interviewpersonernes nervøsitet. Dog er vi opmærksomme på, at dette ikke altid kan være gældende og det ofte er en proces, som skal tages højde for undervejs i interviewet, hvor fokus, sideløbende med spørgsmålene, er at observere på interviewpersons nonverbale sprog, hvor utryghed ofte kan komme til udtryk.

Roller

Undervejs ved både de to interviews med lærerne og fokusgruppeinterviewet, opdeles vores roller som interviewere mellem os.

Konkret betyder dette, at ved hvert interview vil være en hovedinterviewer, hvis rolle er at stille spørgsmålene. Dertil er den anden interviewers rolle at holde øje med tidsperspektivet og samtidig sørge for, at hovedintervieweren kommer omkring de planlagte spørgsmål. Vi er opmærksomme på, at man som hovedinterviewer kan have udfordringer med at dykke ned i interviewpersonens udsagn, da han eller hun, mentalt, skal klargøre følgende spørgsmål. Derfor inddrages den anden interviewer løbende, for at sikre om nogle af udsagnene skal uddybes yderligere gennem opfølgende spørgsmål. Udover disse overvejelser er også det aspekt, at vi kunne have opdelt således, at vi sideløbende afholdte de to interviews på samme tid, så vi hver havde rollen som hovedintervieweren, uden tilstedeværelsen af den anden interviewer. Vi anser det dog som en stor kvalitet at have den anden tilstede, både grundet ovenstående roller, men også på baggrund af, at vi har forskellig viden og derigennem kan opfatte interviewpersonernes svar forskelligt. Ved, at begge er tilstede under samme interview, oplever vi begge det non-verbale sprog og stemningen i rummet, som kan være svær at genskabe ved læsning af transskription. Det er vores antagelse, at vi gennem denne deltagelse vil have større mulighed for at skabe empati med interviewpersonerne. Konkret opdeles rollerne således, at vi hver er hovedinterviewer på et interview med lærerne og ved fokusgruppeinterviewet bytter vi rollerne undervejs. Ved at lave denne opdeling opnår vi begge en udvidelse af vores erfaringer som interviewere, men det er også et forsøg på, at vi begge kan fungere facilitator og derigennem bringe vores erfa-

ringer i spil. På baggrund af de definerede roller, finder vi det ikke relevant begge at være facilitatorere på samme tid, da det ikke overlader plads til observation af tid og opfølgende spørgsmål.

Undersøgelsesdesign

Interview med lærere

De to interviews med henholdsvis en mandlig og en kvindelig lærer på Ordblindeinstituttet, har primært det formål at bidrage med viden omkring de ordblinde elevers gavn af hinanden på skolen, men også et indblik i elevernes anvendelse af digitale medier. Dette gøres for at kunne udlede viden, som kan underbygge Strategy samt viden vi kan anvende i designet af det digitale netværk, for at kunne overføre nogle af de eventuelle kvaliteter, som eleverne oplever ved kendskabet til hinanden. Som nævnt fungerer det som et semistruktureret interview, hvorfor følgende interviewguide anvendes som overordnet ramme, men ikke som spørgsmål, som skal følges stringent:

- Erfaringer
    - Hvor længe har du været lærer? (+ på Ordblindeinstituttet)
    - Hvor har du været, før du kom på Ordblindeinstituttet?
- Ordblind i folkeskolen kontra ordblind på Ordblindeinstituttet
    - Hvordan oplever du forskellen (hvis en sådan eksisterer) på ordblinde elever i henholdsvis folkeskolen og på Ordblindeinstituttet?
- Betydningen af netværket for eleverne
    - Oplever du, at det har en betydning for eleverne, at de har kendskab til andre ordblinde?
    - Kan du fortælle om en situation, hvor denne betydning er kommet til udtryk?
- Fællesskab af ordblinde
    - Positive sider
    - Negative sider?
- It hjælpemidler
    - Anvendes teknologiske platforme til kommunikation eleverne imellem?
- Kendskab til digitale platforme
    - Inddrages disse i det faglige?

Fokusgruppeinterview

Fokusgruppeinterviews er normalt vis præget af en ikke-styrende interview stil (ibid, s. 170). Dette gør sig på sin vis også gældende i denne sammenhæng, men eftersom, at interviewpersonerne er børn under 18 år, vurderes, at det er nødvendigt med en grad af styrende tilgang, for at få alle interviewpersonerne i tale. Dette begrundes på baggrund af en fordom om, at børn ikke er nær så tilbøjelige til at tage ordet, medmindre de bliver spurgt i en sådan situation, som det opstillede interview. Fokusgruppeinterview er velegnet i denne situation, da interviewets emne kan bære præg af tabubelagte og emotionelle områder, når det drejer sig om elevernes oplevelser med deres læsevanskeligheder. Samspillet mellem eleverne kan gøre det lettere at udtrykke synspunkter, der som regel ikke er tilgængelige og særligt her, hvor de er del af den samme sociale kontekst, kan gøre, at de føler sig trygge gennem kendskabet til hinanden (Kvale & Brinkmann, 2009, s. 170; Brinkmann & Tanggard, 2010, s. 125).

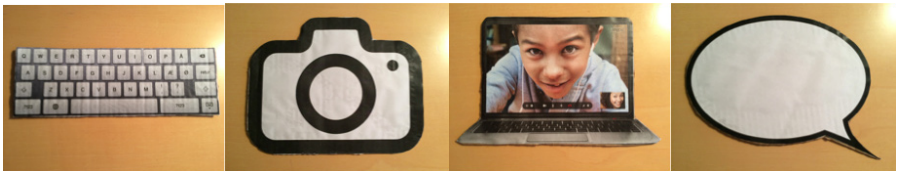
Fokusgruppeinterviewet på Ordblindeinstituttet opdeles i tre emner: Forskellen mellem folkeskolen og Ordblindeinstituttet, IT-hjælpemidler og Medievaner. Emnerne faciliteres gennem følgende interviewguide:

- Eleverne
  - Navne + alder + klassetrin
  - Ordblind i folkeskolen kontra ordblind på Ordblindeinstituttet?
- IT-Hjælpemidler
  - Hvilke hjælpemidler anvender I? (Skole, hjemme, med venner)
  - Hvordan bruger I det?
  - Hvad bruges dette hjælpemiddel til? Hvad er godt ved det? Hvad er skidt ved det?
  - Hvordan fungerer hjælpemidlerne i en social kontekst? Er der nogle af hjælpemidlerne I bruger sammen? Til gruppearbejde? Hvordan fungerer det? Er der nogle af dem I bruger, når I skal kontakte andre?
- Medievaner
  - Hvordan kommunikerer I over medier?
  - Hvis I skal kontakte/snakke med en anden ordblind over et digitalt medier, hvilken metode vil I så bruge?
  - Hvis I skulle kontakte/snakke med en, som ikke er ordblind, hvilken metode vil I så anvende?

Det sidste emne af interviewguiden, hvor formålet er at få en indsigt i elevernes anvendelse af forskellige modaliteter i forbindelse med digitale medier, gør brug af hjælpemidler til at fremme interaktionen og til at sætte en ramme for diskussionen (Brinkmann & Tanggard, 2010, s. 132):

> *"In general, design games' materials aim to support making, telling and enacting. Although we are aware that predesigned material is not always necessary, we have found it of great help in setting a frame and starting points for design collaboration, in enabling moving between fragments and a holistic view, in providing visual stimuli for eliciting new associations*" (Vaajakallio & Mattelmäki, 2014).

Med inspiration fra design games inddrages fysiske materialer, for at kunne facilitere diskussionen og i forsøget på at skabe en visuel stimuli og muligheden for at kunne pege og røre ved materialerne undervejs. Eftersom fokusset i det sidste emne er på modaliteter, inddrages følgende materialer i interviewet:



Første billede viser et tastatur, som skal visualisere brugen af tekst. Andet billede er et kamera, hvilket skal visualisere brugen af billeder. Tredje billede er en computer med programmet Skype,

som skal visualisere brugen af video og tale. På fjerde billede ses en taleboble, som skal visualisere brugen af kun tale.

Overvejelser for undersøgelser med børn

Inddragelsen af børn i forskning, hvor børnenes fortolkninger, fortællinger og udsagn bringes i spil, kan give andre former for viden omkring den hverdag, som er omkring de specifikke børn i den konkrete kontekst (Gulløv & Højlund, 2003, s. 36). Koblet med den viden vi allerede besidder, vil inddragelsen af børn kunne bidrage med viden, vi ikke vil have mulighed for at opnå på anden vis. Børn kan anses: "*som sociale aktører og kompetente fortolkere af deres eget liv*" (ibid, s. 57). I denne sammenhæng, hvor vi ønsker at samle viden om elevernes egne erfaringer fra deres liv, opfattes inddragelsen af eleverne som et vigtigt aspekt, i forsøget på at skabe empati i designprocessen. Det er dog stadig nærliggende at gøre sig nogle overvejelser om den situation, som opstilles under interviewet.

I en interviewsituation kan børn lade sig lede af spørgsmålene, hvorfor svarene kan være upålidelige (Kvale & Brinkmann, 2009, s. 166). Dermed ikke sagt, at vi ikke kan anvende elevernes udsagn, men det er vigtigt at tage højde for, hvordan svaret bringes i konteksten og derudover stille forskellige uddybende spørgsmål, som kan være medskabende til, at eleven selv får sat nogle andre ord på sit udsagn. Det er i situationer som disse, at interviewmetoder som laddering, er særligt relevante. Endvidere kan det være relevant at lede efter mønstre i elevernes andre udsagn, for at fin-

de bekræftelse på, hvorledes eleven svarer det pågældende svar udelukkende på baggrund af interviewerens spørgsmål eller om han eller hun har givet udtryk for lignende tidligere.
Yderligere, er det vigtigt at stille aldersvarende spørgsmål således, eleverne forstår spørgsmålets formål, hvilket kræver opmærksomhed på ikke at stille for lange og komplicerede spørgsmål (ibid, s. 166). Dertil kommer også, at ved kvalitative interviews er det relevant at have et indblik i interviewpersonens sprog og jargon (Kaplan & Maxwell, 2005). Dette har det dobbelte formål at kunne anvende termer, som er svarende til interviewpersonen, men også for bedre at kunne forstå deres udsagn.
Tillige kommer også en overvejelse omkring forholdet mellem os som interviewere og eleverne som undersøgelsesobjekt. Aldersforskellen mellem os og eleverne har betydning for, hvorledes vi skal agere som en autoritet eller som *vennerolle* (Gulløv & Højlund, 2003, s. 60). Ved undersøgelse af mindre børn, er forskellen så stor, at det ikke er muligt at indgå en relation, som bærer præg af vennerollen (ibid, s. 60). I denne kontekst, hvor eleverne er unge i alderen 12-16 år, vil vennerollen være mere oplagt, da autoritetsforskellen er mindre. I interviewsituationen vil vi stræbe efter at opnå en dialog med eleverne, som benytter et sprogligt brug som er alderssvarende og bærer præg af en vennerolle.
Vi er opmærksomme på disse overvejelser i både interviewsituationen og i analysen af interviewpersonernes udsagn, men fremhæver, at eleverne i dette interview er mellem 12-16 år gamle, hvorfor forbeholdene formentlig ikke er nær så fremtrædende, som

ved en undersøgelse med et yngre segment.

Empiribehandling

Det følgende vil give en præsentation af processen efter besøget på Ordblindeinstituttet, hvilket vil bestå af en metodisk behandling af empirien samt indsigt i den opnåede viden. De tre interviews vil blive behandlet samlet, da empirien skal give et samlet bidrag til forskningsformålet.

Præsentation af empiri

Som nævnt bestod besøget af tre interviews; to interviews med lærere og et fokusgruppeinterview med seks elever. Ved fokusgruppeinterviewet deltog tre piger og tre drenge, fordelt i alderen 12-16 år. For at kunne bevare det etiske aspekt af denne undersøgelse, anvendes kun elevernes forbogstav, således de forbliver anonyme.

For at bevare den indsamlede empiri, blev alle interviews optaget på diktafon. Yderligere anvendte vi video og foto ved interviewet med eleverne. Dette var både for at kunne bevare interaktionen og for at kunne tage højde for, at det er nærliggende at pege på materialerne, frem for at sige den konkrete modalitet. Ved at have det på video, vil vi have nemmere ved at koble den konkrete modalitet til elevernes udsagn.

Transskription

Transskription anvendes i stor grad inden for den akademiske verden, hvilket også gør sig gældende i denne situation, hvor alle

interviews transskriberes. Transskription er dog meget tidskrævende (Kvale & Brinkmann, 2009, s. 202) og efter 9. semester, hvor vi fik et indblik i virksomheders ressourcemæssige muligheder for dette, er vi klar over, at det sjældent vil kunne være muligt i en sådan kontekst. Transskription anvendes her, da det giver mulighed for at få et indgående kendskab til den indsamlede empiri. Transskription gør, at vi kan vende tilbage til konkrete dele af interviewet og læse, hvilke udsagn interviewpersonerne kom med. Det giver mulighed for en nærlæsning af interviewet og derigennem en formodet bedre forståelse for interviewenes indhold. Endvidere fordrer det den måde vi ønsker at tilgå forståelsen af empirien, ved at kunne inddele transskriptionens forskellige udsagn i kategorier og derigennem skabe mening og forståelse med interviewene.

Meningskondensering

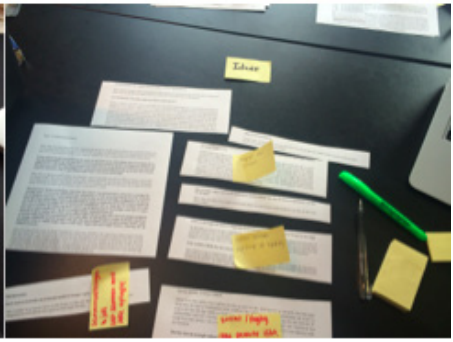
Som nævnt ønsker vi at opstille en proces for, hvordan vi bedst muligt kan forstå empirien og forsøge at skabe mening med den, i henhold til forskningsformålet. Til dette anvendes inspiration fra meningskondensering i kombination med KJ-method (Kvale & Brinkmann, 2009, s. 227; Scupin, 1997): KJ-method anvendes i forsøget på at lade empiren *tale* og derigennem skabe en struktur for de forskellige emner, som empirien omhandler. Til dette anvendes meningskondensering, da denne struktur ofte kan bestå af store blokke af tekst. Meningskondensering kan bidrage med korte sætninger, som opridser meningen med de kategoriserede udsagn. På den måde, er det muligt at skabe et overblik over em-

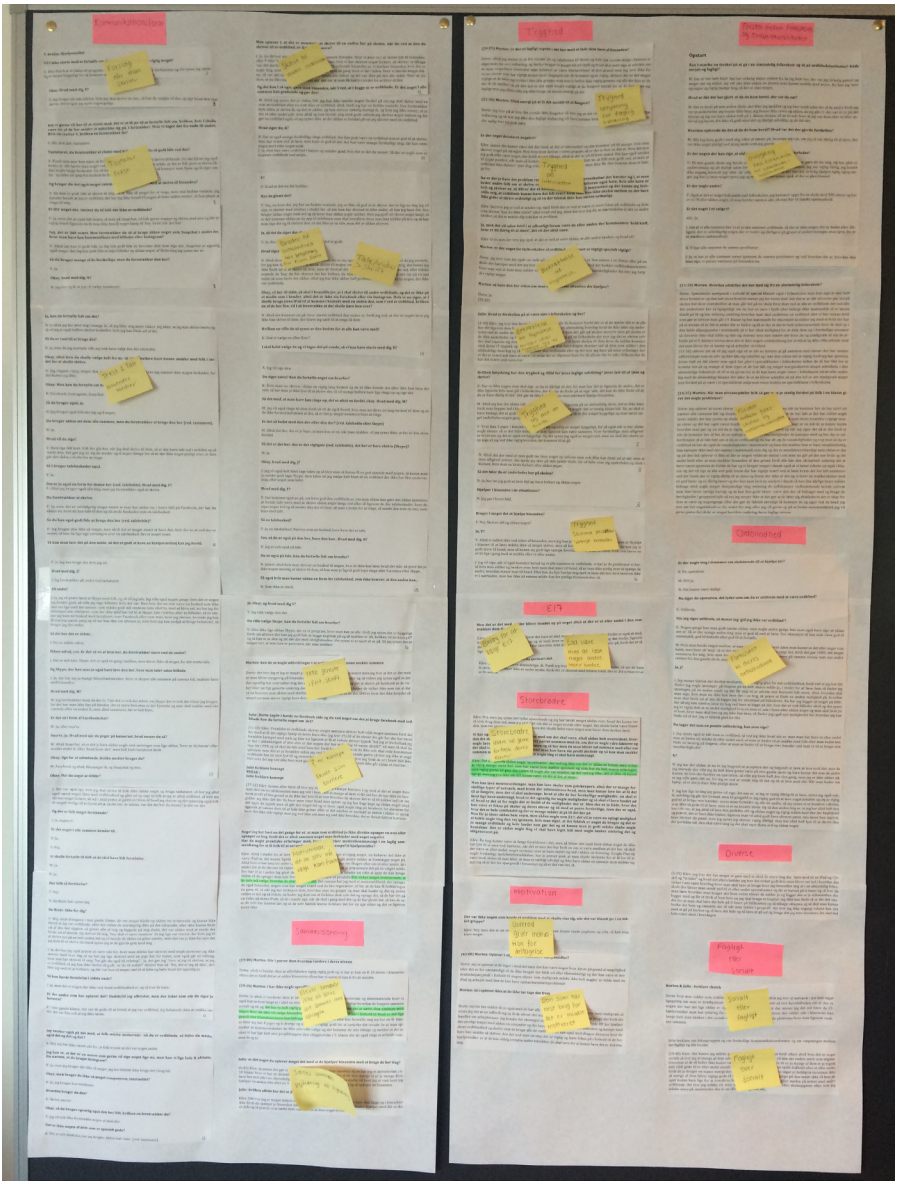
pirien, i forsøget på at forstå empiriens samlede mening (Kvale & Brinkmann, 2009, s. 227). Denne form for empiribehandling fordrer en særlig gennemlæsning af empirien, ved gentagende gange at skulle forholde sig til interviewpersonernes udsagn, for at kunne skabe en struktur og kategorier. Følgende model viser processen fra afslutningen af empiriindsamlingen til kategoriseringen af empirien:

Vi opstillede empiribehandlingen således, at den samlede transskription blev udskrevet, for at vi på den måde kunne klippe og sammensætte forskellige udsagn. Efter, at vi havde transskriberet de tre interviews havde vi en forståelse af, at det ikke ville være alle interviewenes udsagn, som ville være relevante til dette forskningsformål. Det kommer sig formentlig af en kombination mellem indledende og afsluttende spørgsmål samt det faktum, at det i nogle tilfælde er nødvendigt at vende forskellige emner, før betydningen fremkommer. Endvidere kan vi ikke styre interviewpersonernes bidrag til interviewet ud fra andet end interviewguiden og opfølgende spørgsmål, hvorfor vi oplevede udsagn, som formentlig har været relevante for interviewpersonen, men ikke for det konkrete forskningsformål. For at kunne lave en indledende kategorisering, som tog højde for dette, opstillede vi fire kategori-

er: Problemfelt, behov, ideer og diverse. Ved at opstille kategorien diverse var hensigten at give mulighed for udsagn, som ikke direkte var relateret til forskningsformålet, men som alligevel sprang i øjnene og muligvis kunne bidrage med viden, eventuelt i kombination med andre udsagn.

Vi opdelte interviewene mellem os, for at sørge for, at behandlingen ikke tog mere tid end nødvendigt. Denne måde kunne dog føre til tab af relevante udsagn, hvorfor vi opstillede det krav, at vi skulle gennemlæse hinandens fravalgte udsagn. Efter indledningsvist at have lavet denne grovsortering, påbegyndte vi endnu en gennemlæsning, hvor vi i fællesskab diskuterede de forskellige udsagn og dannede nye kategorier og tilførte meningskondensering, for derefter at kunne danne os et indtryk af den samlede nye forståelse, efter undersøgelsen på Ordblindeinstituttet. Følgende billeder viser processen med grovsortering, findsortering og meningskondensering. Endvidere ses et billede af de endelige udvalgte udsagn samt hvordan disse er kategoriset ved lyserøde labels:





Viden fra Ordblindeinstituttet

Det følgende afsnit vil give en præsentation af den viden vi opnåede gennem de tre interviews på Ordblindeinstituttet. Hensigten

er at udlede viden, som underbygger Strategy og som opstiller forskellige ideer, behov eller krav, som kan anvendes til at træffe valg angående designets Scope. Præsentationen opstilles ved gennemgang af de endelige kategorier for inddelingen af empirien, der blev som følgende:

- Forskel mellem folkeskolen og Ordblindeinstituttet
- Ordblindhed
- Tryghed
- Sammensætning
- Storebrødre
- Fagligt eller socialt
- E17 (Nota.dk)
- Modaliteter

Strategy

Forskel mellem folkeskolen og Ordblindeinstituttet

Denne del af undersøgelsen afspejler de resultater, som Aase Holmgaard også konkluderer i sin afhandling. Eleverne bliver spurgt til, hvorledes de erfarer, om der er en forskel på at gå i en almindelig folkeskole og det at gå på Ordblindeinstituttet. De er alle enige om, at der er en tydelig forskel og at de har rykket sig både personligt og fagligt. Én af eleverne begrunder det yderligere:

"M: Det er fordi på min anden skole, der blev jeg mobbet og jeg blev holdt uden for af de andre fordi jeg var jo anderledes, jeg

kunne ikke læse, jeg kunne ikke stave og sådan. Da jeg gik i 5. der var de jo på det niveau og jeg var bare sådan helt på 1. klasse niveau, så de troede bare, at jeg var dum eller et eller andet, så jeg havde det ikke så godt med det og dårligt selvtillid og alt det der." (Bilag: Ordblindeinstituttet - Fokusgruppeinterview).

Eleverne fremhæver, at det gør en forskel, at de alle er ordblinde, hvilket giver dem et stærkere sammenhold. Læreren Dorte bekræfter dette, da hun fortæller om, at mange af eleverne har meget med i bagagen, når de kommer til Ordblindeinstituttet, da de i deres gamle klasser har følt sig anderledes, udstillet og utilstrækkelige (Bilag: Ordblindeinstituttet – Dorte). Eleverne pointerer, at de andre elever ikke tænker over, at de er dårlige til at læse og uddyber: "*J: Ja, vi har jo alle sammen været igennem de samme problemer og ved hvordan det er, hvordan skal man sige, vi passer nærmest på hinanden nu*." (Bilag: Ordblindeinstituttet - Fokusgruppeinterview). Disse forskellige udsagn bekræfter vores hypotese om, at der er et potentiale i, at ordblinde elever møder hinanden for derigennem at kunne erfare, at de ikke adskiller sig på samme vis, som de gør i folkeskolen. Vi er klar over, at vi ikke kan skabe den fysiske relation mellem eleverne ved at skabe et digitalt rum til dette, men eftersom, at eleverne oplever både en personlig og faglig udvikling i mødet med andre ordblinde, er potentialet for at give ordblinde elever i folkeskolen mulighed for mødet med andre ordblinde, bekræftet.

Ordblindhed

Under fokusgruppeinterviewet kommer vi ind på elevernes forhold til deres ordblindhed og de hjælpemidler de har på nuværende tidspunkt, som kan hjælpe dem i dagligdagen. Vi spørger ind til, om de drømmer om nogle ting, som kunne hjælpe dem – udgangspunktet for spørgsmålet var at få et indblik i, om de selv har gjort sig tanker om hjælpemidler, som kunne løse nogle af de udfordringer, de oplever i hverdagen. Én af eleverne udtaler promte: "*K: En operation*" (Bilag: Ordblindeinstituttet - Fokusgruppeinterview), hvorefter et par af elever nikker og uddyber, at hvis det var muligt med en operation, uden man ville kunne se det, så ville det gøre det nemmere. Eleverne henviser til, at da de gik i deres almindelige folkeskole, havde de et ønske om, at være "normal" og være som de andre elever (Bilag: Transskription – Ordblindeinstituttet). Der er dog én elev, som ser anderledes på det, da han opfatter sin ordblindhed som noget positivt og uddyber:

> "*J: Jeg synes også, at når man er ordblind, så ved jeg ikke, hvad det er, men man har bare et eller andet man er bedre til, måske et eller andet med, at man er bedre til at snakke med folk eller man bedre kan finde en løsning på tingene, eller at man er bedre til at bruge sine hænder end man er til at bruge sine læsefærdigheder.*" (Bilag: Ordblindeinstituttet - Fokusgruppeinterview).

Eleverne kommer ind på, at de nok ikke ville vælge en operation nu, hvor de er begyndt at forstå deres læsevanskeligheder, fordi

det ikke længere er pinligt at bede om hjælp. På baggrund af dette, antager vi, at jo større trivsel eleverne oplever i henhold til deres ordblindhed, jo større forståelse får de for deres læsevanskeligheder og opdager, hvordan de kan anvende forskellige metoder til at løse de udfordringer, de oplever i mødet med litteraturen.

Tryghed

Begrundelsen for udviklingen af deres trivsel, skal formentlig findes i de rammer, som Ordblindeinstituttet opstiller for elevernes adfærd på skolen. Det er af stor betydning for skolen, at eleverne lærer at respektere hinanden, da: "*Dorte:*(…) *vores elever, som har rigtigt meget med i bagagen, når de kommer og er rigtig sårbare, der er det meget vigtigt, at de føler sig trygge*" (Bilag: Ordblindeinstituttet – Dorte). Behovet for tryghed kommer også til udtryk i interviewet med eleverne, da vi spørger ind til, hvilken betydning tilliden til de andre elever har, for deres lyst til at læse og skrive:

> "*K: Der er ikke nogen som skal sige, at du er dårligt til det, for man har det jo ligesom de andre, det er ikke ligesom, hvis man gik i folkeskolen, der kunne de finde på at sige 'ahh, det kan du ikke finde ud af, du er bare dårlig til det'. Det gør de ikke her. Her kan man nærmest hjælpe hinanden.* (…) *N: Altså det der med, at man godt tør læse noget op, selvom man nok ikke kan finde ud af det, men at man alligevel prøver, det turde jeg ikke på min gamle skole, for så følte man sig anderledes og dum i klassen, hvis man nu læste forkert eller sådan no-*

get." (Bilag: Ordblindeinstituttet - Fokusgruppeinterview).

Vi udleder heraf, at tryghed er relevant i relationen mellem de ordblinde elever for, at de tør at udstille deres ordblindhed over for andre. Det er derfor særlig relevant at opstille nogle rammer, som bærer præg af en tryg atmosfære. I henhold til specialets problemstilling, kan denne indsigt omsættes til, at de ordblinde elever skal kunne føle sig trygge og have tillid til, at de andre brugere af det digitale netværk ikke vil udstille deres ordblindhed.

Sammensætning og storebrødre

På Ordblindeinstituttet arbejder de en del med at sammensætte eleverne ved opgaveløsning, da de oplever et stort udbytte af dette samt at eleverne har gavn af at blive vejledt af en ligeværdig frem for, at det altid er læreren, som skal vejlede eleverne. Læreren Kåre fremhæver, at i henhold til at skulle dele viden og erfaringer med andre ordblinde, har mange af de ældre elever været *hele møllen igennem*, hvorfor de har erfaringer, som de gerne vil give videre til nogle, som kunne have brug for det (Bilag: Ordblindeinstituttet – Kåre). Vi anser dette som et potentiale for, at de ordblinde vil kunne opnå en stor gavn af vejledning fra hinanden og eksempelvis ved at kunne være i dialog med andre, som enten gennemgår lignende eller har oplevet nogle af de udfordringer, de ordblinde elever oplever i folkeskolen. Hertil også en lyst til at kunne give videre af den viden, de har erfaret gennem deres tid i den almene folkeskole samt de erfaringer, de har dannet sig efter, de er kom-

met på Ordblindeinstituttet.

Design – Strategy

I de foregående afsnit er vores antagelse omkring ordblindes udfordringer, i forhold til deres erfaringsdannelser i folkeskolen, blevet bekræftet. Den viden, vi havde opnået forinden interviewet understøttede også dette, hvorfor vi havde en formodning om, at det ligeledes ville gøre sig gældende ved interviewet. Ordblinde elever, som er i relation med andre ordblinde, kan opnå en udvikling i både deres faglige kompetencer og personlige forståelse. Det er derfor relevant, at Nota anser dette som et led til, hvordan de kan sikre sig, at de opfylder den vision de har for, at alle mennesker skal have lige adgang til viden.

- Kendskab til andre ordblinde har betydning for forståelse
- Tryghed som afgørende for udvikling
- Digitalt netværk kan bidrage til Notas vision
- Lyst til at fortælle om erfaringer

Scope

Fagligt eller socialt

I forhold til, om indholdet ved det digitale netværk, skal være bundet op på et socialt eller fagligt element, var Kåre inde over, at et netværk bundet op udelukkende på et socialt element, muligvis ville kunne få de ordblinde elever til at føle sig mere stigmatiserede og anderledes (Bilag: Ordblindeinstituttet – Kåre). Han be-

grunder dette med, at mange ordblinde er dygtige til sociale aktiviteter såsom fodbold eller skateboard, fordi de bruger meget af deres energi på at dygtiggøre sig i det, i stedet for i skolen. Hans umiddelbare indtryk er, at et fagligt element, vil give mere mening i denne sammenhæng.

E17 (Nota.dk)

De ordblinde elever bliver præsenteret for mange forskellige tiltag, som skal gøre det nemmere for dem. Hertil bidrager Nota med materialer, men også andre lancerer tiltag såsom steder, hvor eleverne kan få oplæst nyheder. Kåre henviser dog til, at det er en udfordring at få eleverne til at anvende den brede pallette af tilbud, men fremhæver E17 (Notas online bibliotekstjeneste), som et af de tilbud, eleverne benytter (Bilag: Ordblindeinstituttet – Kåre). Dette henviser til, at det er oplagt, at designet af det digitale netværk tager udgangspunkt i Notas service og bliver en del af den samlede platform. På den måde skal eleverne ikke besøge endnu en platform, for at kunne få gavn af det digitale netværk. De elever, som allerede benytter E17, bliver herigennem præsenteret for det digitale netværk.

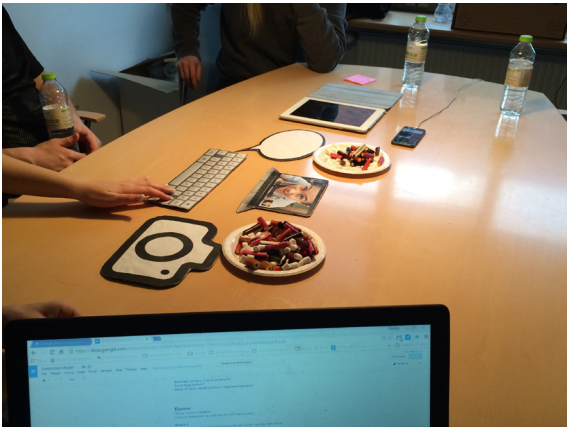
Modaliteter

Inden besøget på Ordblindeinstituttet, havde vi en forforståelse og nogle fordomme om, at ordblinde elever forsøgte at undgå skrift i det omfang, som er muligt. Derfor skulle besøget også give os forståelse for, hvorledes eleverne anvender digitale medier og de

forskellige modaliteter, som er kendetegnende for kommunikationen.

Alle eleverne anvender forskellige muligheder for at få hjælp, når de skal skrive en tekst. Dette kan eksempelvis være en app, med speech-to-text-funktion, når de skal skrive en sms. Derudover anvender de programmer, som kan give dem forslag, når de skriver. Det er vores opfattelse, at det primært er i forbindelse med sms, chat eller skoleopgaver. Som udgangspunkt vælger de fleste af eleverne tastaturet, da de bliver spurgt til, hvilken af modaliteterne de foretrækker:

> *"M: Jeg foretrækker mest de der to. Tale det er nok det sidste, nej Skype det er nok det sidste jeg bruger, for det har man ikke lige på hånden, det er mere, hvis man er der hjemme og man skal snakke med ens veninde eller en anden ikke, men altså tastaturet, det er helt klart."* (Bilag: Ordblindeinstituttet – Fokusgruppeinterview).



Én af eleverne fremhæver, at hendes valg af tastaturet hænger sammen med, at hun har øvet skriftsproget i så mange år og at hun føler sig mere sikker. Hun fortæller, at da hun var yngre, havde hun formentlig valgt taleboblen (Bilag: Ordblindeinstituttet - Fokusgruppeinterview). Der er dog én af elever, som fortæller, at tastaturet er det sidste han vil vælge. Han begrunder dette med, at han har oplevet, at det ikke er alle, som er forstående over for hans ordblindhed, når han prøver at være åben omkring, hvorfor han ikke skriver korrekt:

> *"J: Ja, det har jeg også prøvet at være ude for, hvor man måske har skrevet med nogle personer, jeg ikke skriver med hver dag. Så nu har jeg lige skrevet med en pige her forleden, som også går til ridning, hvor hun har skrevet til mig; 'hej går du også til ridning?', 'ja, det gør jeg', hvor at jeg så skriver, at jeg er ordblind, så jeg kan ikke skrive så godt, 'er du så autist?' skriver hun så. 'Nej, det er jeg så ikke', der blev jeg nødt til at forklare, og der var hun så meget sød til at lytte og høre, hvad det egentlig er."* (Bilag: Ordblindeinstituttet - Fokusgruppeinterview).

I dette tilfælde endte oplevelsen med forståelse, men én af de andre elever fremhæver også, at hun er blevet mobbet af drengene fra hendes tidligere klasse, fordi hun stavede forkert i sms'er. Udtalelserne herover vurderes på baggrund af en overordnet interesse i deres generelle mediebrug, hvor det gennemgående er tastaturet (tekstbaseret kommunikationsmedie), som er den modalitet,

de fleste vælger som foretrukken. De fleste anvender mange af de kendte digitale medier såsom Facebook, Instagram, Snapchat og sms, som er en blanding af de forskellige modaliteter, men hvor skrift stadig har en betydelig andel. Én af eleverne fortæller, at han ikke har Facebook, fordi det bruger for meget tid (Bilag: Ordblindeinstituttet - Fokusgruppeinterview), men ved interviewet med læreren Kåre, kommer han ind på, at der er flere, som ikke har en Facebookprofil, fordi de ikke har lyst til at vise, hvordan de skriver. De pakker det dog ofte ind i undskyldninger som: "*at det gider jeg ikke det der fis, hvor man viser, hvad man spiser*" (Bilag: Ordblindeinstituttet – Kåre). Han oplever skrift som en barriere, men fortæller, at de laver forskellige grupper på Facebook for de ældre elever, så de kan lære mediet at kende og at folk ikke griner af dem og at det næsten er normalt at skrive i et sådant sprog. Anderledes forholder det sig dog for Dorte, som er overrasket over, at eleverne ikke giver udtryk for at være generte i forhold til deres læse- og stavevanskeligheder. I henhold til elevernes udsagn antager vi, at der formentlig er delte holdninger blandt de ordblinde elever i forhold til at skulle skrive, hvor det er til offentligt skue. Ud fra empirien estimeres, at udstilling af sin ordblindhed på offentlige medier, kan være en udfordring. Vi antager, at dette kan forbindes med manglende tryghed, i forhold til at udstille sin ordblindhed over for fremmede.

Interviewet med eleverne, drejer dernæst over i en samtale omkring, hvordan de oplever kommunikationen med andre ordblinde. Hertil fortæller én af eleverne:

"J: Ja, nu skriver jeg meget med en af mine venner heroppe, hvor vi øver os i at skrive lidt til hinanden, eller F eller V eller sådan noget, hvor vi måske, hvis vi har skrevet noget forkert, så skriver vi tilbage 'var det det her du mente?' og ja, det var det. Så vi forstår hinanden jo, vi hjælper hinanden, hvis der er nogle ting, som ikke er rigtige." (Bilag: Ordblindeinstituttet – Fokusgruppeinterview).

Eleverne hjælper hinanden med at udvikle deres skriftsprog, men dette er formentlig bundet af deres kendskab til hinanden og den tryghed de oplever i relationen. Det er denne form for relation, vi ønsker at skabe med det digitale netværk. Med form menes den hjælpsomme attitude, de ordblinde giver udtryk for.
Da vi spørger ind til, hvilken modalitet de anser, som den mest relevante, hvis kontakten skal etableres, hvor de ikke ved, i hvor høj grad han eller hun er ordblind, vælger de fleste, at de vil anvende tale:

"K: Hvis man nu skriver sådan en rigtig lang besked og de så ikke forstår det eller ikke kan læse det selv, så har man jo ikke lyst til at skrive det, så vil mange hellere bare lige ringe op og sige det." (Bilag: Ordblindeinstituttet – Fokusgruppeinterview).

Eleverne er enige om, at skrift ikke giver mening, hvis den de skriver til, ikke kan læse det skrevne. Under interviewet virker det

til, at eleverne kommer med denne begrundelse på baggrund af den ordblinde, som de skriver til. Eftersom, at eleverne ikke virker skræmte af tekstmediet, kan denne begrundelse være reel, dog er det nærliggende at undres ved, at det kan være et dække over det faktum at skulle kommunikere med én, hvortil de ikke har et kendskab. Eksempelvis, hvis den ordblinde er bedre til skriftsproget end dem selv og de ikke har samme tryghed, som de oplever hos de andre ordblinde elever på Ordblindeinstituttet, så kunne være der mulighed for, at eleverne ville tabe ansigt, hvis den ordblinde ikke forstår det skrevne.

Design - Scope

Det var særligt i forhold til Scope, at vi blev klogere under interviewene. Det er afgørende for elevernes anvendelse af det digitale netværk, at det kobles med Notas eksisterende platform, eftersom, at eleverne bliver præsenteret for mange forskellige tilbud. Hertil træffes valget om, at det digitale netværk kan blive en del af Nota.dk, når fusionen mellem E17 og Nota.nu træder i kraft. På den måde vil tilbuddet om et digitalt netværk være en del af det eksisterende tilbud, som eleverne i forvejen benytter.

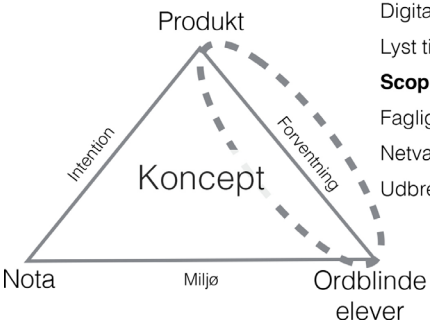
I henhold til elevernes anvendelse af modaliteter, er tekst anvendt i større grad end vi havde forudset. Eleverne anvender tekst i deres kommunikation med både ordblinde og ikke-ordblinde. Dette begrænses dog til, at tekst anvendes i kommunikation med ordblinde de kender, hvor de vil vælge tale i kommunikation med ordblinde, de ikke kender i forvejen. Vi ser det dog som en mulighed

at lave en sammentrækning mellem disse, da elevernes valg af tale kommer sig af det manglende kendskab, til graden af ordblindhed. Ved at tilføje en funktion, hvor de ordblinde kan få oplæst tekst og hjælp til at skrive ord, kunne det digitale netværk fungere som en platform, hvor de kan øve tekstmediet på samme vis, som det gør sig gældende for eleverne på Ordblindeinstituttet. Dette kræver dog, at det digitale netværk formår at opstille rammer, som er trygge for eleverne og at de har tillid til, at de andre brugere ikke vil udstille deres ordblindhed.

- Faglige elementer
- Netværk på Nota.dk
- Udbredt anvendelse af skriftlige medier

SAMMENFATNING

Denne første iteration har omhandlet en undersøgelse med elever og lærere fra Ordblindeinstituttet. Gennem kvalitative interviews var formålet at skabe viden om de ordblindes udbytte af kendskabet til andre ordblinde. Endvidere, havde undersøgelsen til formål at undersøge vores fordom, om ordblindes brug af tekstmediet. Gennem undersøgelsen opnåede vi en ny viden om Buchanans model i henhold til forholdet mellem os, som designere af produktet og de ordblinde elever. Denne nye viden er påført modellen i det følgende:



Strategy

Kendskab til andre ordblinde har betydning for forståelse

Tryghed som afgørende for udvikling

Digitalt netværk kan bidrage til Notas vision

Lyst til at fortælle om erfaringer

Scope

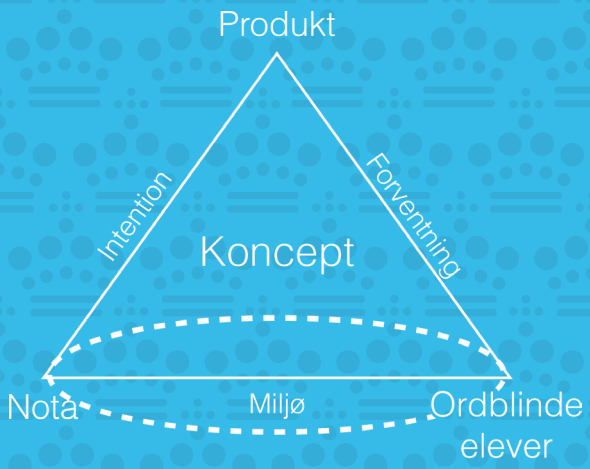
Faglige elementer

Netværk på Nota.dk

Udbredt anvendelse af skriftlige medier

KAPITEL 6

ANDEN ITERATION



Anden iteration vil tage udgangspunkt i første iteration, hvor Strategy blev bekræftet og samtidig gav os en forståelse af vigtigheden i, at de ordblinde elever oplever en tryghed i den sociale relation til de andre elever, for at kunne opnå en større forståelse af deres egen ordblindhed. Denne iteration vil have fokus på, hvordan andre udbydere faciliterer kommunikation mellem udsatte unge, for derigennem at kunne opstille designfunktioner i henhold til konceptets Scope. Iterationen afsluttes med en refleksion over disse designfunktioner ud fra K. E. Løgstrup nærhedsetik.

BEST PRACTICE

Undersøgelsen på Ordblindeinstituttet og behandlingen af denne, tydeliggøre, at nogle af fordommene, som udgjorde vores udgangspunkt for specialet, er blevet bekræftet og andre udfordret. Vi har bekræftet, at tryghed og stigmatisering er vigtige temaer for ordblindes brug af medier. Derudover, at det har en positiv effekt på ordblinde, at de har mulighed for at være blandt andre ordblinde, i henhold til at kunne forstå og arbejde med de udfordringer de oplever, både socialt og fagligt. På baggrund af dette, er næste skridt i designprocessen at undersøge, hvordan det er muligt, at designe et digitalt rum, som kan udnytte disse sociale styrker og tage højde for det særegne, ved de ordblindes anvendelse af medier. Derfor, ønsker vi at opnå en større forståelse for, hvordan Strategy kan konkretiseres gennem identificering af designets Scope. Dette betyder, at vi konkret ønsker at opstille nogle designfunktioner, som skal kunne bidrage til, at de ordblinde elever har mulighed, for at indgå i en relation med hinanden. Endvidere, er hensigten med dette at anvende disse i et design game hos Nota i tredje iteration, for at forme designet yderligere ud fra Notas rammer. Dette har den konsekvens, at denne undersøgelse skal udarbejdes inden for en kort tidsramme, da tidspunktet for undersøgelsen hos Nota, allerede er etableret.

Det kræver en metode til undersøgelsen, men opstillingen af en sådan metode kan gøres på forskellig vis og det kan være svært at afgøre, hvilken som vil udmunde i den optimale løsning. Derfor

udvikles to forskellige metodeforslag, for at kunne diskutere, hvilken, som vil kunne anvendes bedst i denne iteration i forhold til de ressourcer, vi har til rådighed. Den ene er en analyse af best practice inden for hjemmesider, som har til formål at facilitere kommunikation for unge mennesker med udfordringer, der er præget af sociale stigmaer og tabuer. Et eksempel på dette, kan være en hjemmeside, som rådgiver børn og unge af forældre med alkoholmisbrug. Den anden tilgang er at opstille et eksperiment, hvor vi kan teste forskellige hypoteser omkring designet af det digitale netværk til de ordblinde elever, gennem forskellige aktiviteter og test af eventuelle prototyper sammen med slutbrugere.

For at afgøre, hvilken metode, som vil være bedst anvendelig i henhold til tidsperspektivet samt for design gamet hos Nota, diskuteres fordelene og ulemperne ved metoderne. Følgende skema viser, hvordan vi har vurderet fordelene og ulemperne ved de to forskellige metoder:

	Best practice	**Eksperiment**
Fordele	Kan hurtigt etableres Let tilgængelig	+ Innovation Høj brugerinvolvering
Ulemper	÷ Innovation Manglende brugerinvolvering	Tidskrævende udformning Mulighed for, at eksperimentet kan mislykkes

På baggrund af dette skema, udvælges analysen af best practices, da denne anses som den mest optimale metode, ud fra særligt tidsperspektivet, men også med en forståelse af, at denne metode vil kunne give os konkrete designfunktioner inden for designets Scope, som vil kunne danne rammen for design gamet. Yderligere, er begrundelsen for dette valg, at empirien allerede eksisterer på nettet og derfor er let tilgængeligt, som gør undersøgelsen hurtig at etablere. Anderledes forholder det sig for eksperimentet, som kræver brugerinvolvering, hvilket kræver aftaler med udefrakommende aktører. Det er vores erfaring, at brugerinvolvering kan skabe usikkerhed ved manglende tilmeldinger og fremmøde, hvorfor et sådant eksperiment, ville kunne give mulighed for en begrænset indsigt, i designets Scope. Vi er dog klar over, at det ikke i sig selv er lige så udforskende af nye usete potentialer, når vi analyserer på eksisterende løsninger, hvorfor vi har en forståelse af, at designets Scope kan blive "farvet" af dette. Derfor er udfordringen ved analysen af best practices, at vi udvælger elementer, som allerede er kendt et andet sted og tilpasser det til Nota og de ordblindes behov. Vi skaber ikke et nyt design, hvilket eksperimentet kunne gøre, men selvom, at vi anser det som at mangle potentiale for innovation, så er det stadig en form for radikal innovation (Koberg, Detienne & Heppard, 2003), da det er en designløsning, som vil ændre det produkt, som Nota udbyder på nuværende tidspunkt. Det giver mulighed for, at Nota kan implementere et helt nyt produkt og derved indtræde på et helt nyt marked (ibid), med et digitalt netværk, som de ikke udbyder på nuværende tidspunkt.

Formål

Som nævnt, har første iteration underbygget vores antagelse om, at ordblinde opnår en bedre forståelse af deres ordblindhed i mødet med andre ordblinde, hvilket har betydning for deres personlige udvikling og derigennem deres faglige udvikling. Denne bekræftelse giver anledning til, at designprocessen bevæger sig nærmere en udformning af, hvilke funktioner, der udgøre Scope, således det opfylder Strategy. Konkret betyder det en indsigt i, hvilke designfunktioner, som kan facilitere et digitalt netværk mellem de ordblinde elever i folkeskolen.

Dette gøres gennem en undersøgelse af andre hjemmesider, for at opnå en forståelse af, hvordan andre udbydere har designet et tilbud til udsatte unge, inden for forskellige områder, hvorfor forskningsformålet er understanding (Wynekoop & Conger, 1990). Den viden, der er nødvendig, for at kunne opnå denne forståelse, skabes ud fra en systemmetodologi, da vi analyserer de forskellige dele, for at forstå, hvordan de bidrager til facilitering af kommunikation mellem udsatte unge. Faciliteringen af kommunikation mellem udsatte unge, er derfor et kriterium for udvælgelsen af de forskellige hjemmesider. Forståelse betyder i denne kontekst at prøve at kategorisere fænomenet i delelementer, for derigennem at finde mening i fænomenet som helhed og danne et bedre grundlag, for et rammeværk, som kan højne forståelsen af lignende fænomener (ibid). I første iteration fremgik, at det at være ordblind er omgivet af sociale nederlag i skole og samfund og det kan være

et tabubelagt emne, som de ordblinde kan have svært ved at tale åbent om. Vi udledte derfor, at tryghed og tillid var en vigtig faktor, for, at de ordblinde kan kommunikere via medier. Derfor er det et centralt formål at undersøge, hvad de konkrete hjemmesider gør, for at understøtte tillid og tryghed: Hvilke rammer sætter de for brugerne, for at opnå en tillid, der gør, at brugere har lyst til at kommunikere? Undersøgelser viser, at tillid har en effekt på, hvad brugere har lyst til at dele og at unge (teens) på internettet er proaktive med hensyn til at minimere risici for misbrug på nettet (boyd & Ellison, 2008). Udforskningen af både mulighederne for kommunikation og forståelse af de rammer, der skabes på sådanne hjemmesider, er formålet med denne undersøgelse.

Udvælgelse

Første skridt i at skabe undersøgelsesdesignet, er at udvælge, hvilke typer af hjemmesider, der er interessante. Af de kategorier af hjemmesider, der er interessante, er hjemmesider, som indeholder en eller anden grad af socialt netværk. boyd og Ellison (2008) definerer et socialt netværk på følgende måde:

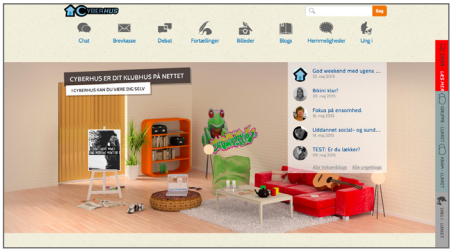
"*We define social network sites as web based services that allow individuals to (1) construct a public or semi-public profile within a bounded system, (2) articulate a list of other users with which they share a connection, and (3) view and traverse their list of connections and those made by others within the system. The nature and nomenclature of these connections may vary*

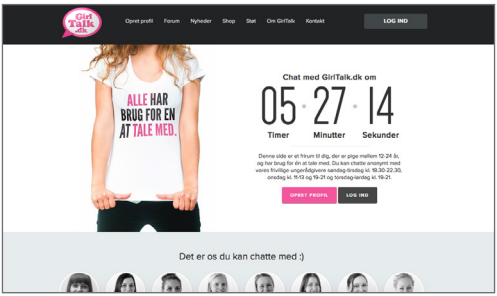
from site to site (...) *"Networking" emphasizes relationship initiation* (...) *While networking is possible on these sites, it is not the primary practice on many of them* (...) *but rather that they enable users to articulate their social networks. This can result in connections between individuals that would not otherwise be made, but that is often not the goal, and these meetings are frequently between "latent ties" (Haythornthwaite, 2005) who share some offline connection*" (boyd, Ellison, 2008).

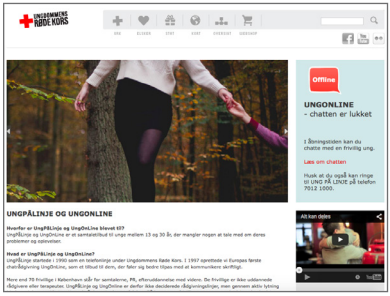
Denne definition af sociale netværk er interessant for analysen, da den kan fungere som en definition af en kategori af hjemmesider, vi gerne vil analysere. For at opsummere: det er centralt, at de hjemmesider, der udvælges, har en (potentiel) ung brugergruppe, der ligner vores i alder. Det er vigtigt, at hjemmesiderne beskæftiger sig med problemstillinger, hvor tillid til hjemmesiden er central. For eksempel hjemmesider, der omhandler emner omgivet af sociale tabuer og nederlag. Disse emner, er også den offline forbindelse (offline connection) som brugerne på siden har, ligesom ordblindhed vil være en offline forbindelse i specialets kontekst. Der skal være mulighed for, at brugeren kan oprette en offentlig eller semi-offentlig profil, inden for et afgrænset system og derigennem tage kontakt med og udveksle informationer med andre brugeres profiler. Vi definerer en profil, som muligheden for at kunne agere som bruger af en hjemmeside, enten som fuld anonym eller med selvvalgt brugernavn. Kriteriet om profil, gælder for hjemmesider med brugerinteraktion. På baggrund af dette, udvælges følgende

hjemmesider:

- Cyberhus: Et digitalt "klubhus” for udsatte unge
- TUBA: For børn af forældre med alkoholmisbrug
- Girltalk.dk: Tilbud rettet særligt mod unge piger
- Ungdommens Røde Kors (URK): Ungdomsafdelingen af Røde Kors' sociale arbejde
- Forebyg selvmord: For mænd med selvmordstanker







Undersøgelsesdesign

For at kunne opstille en systematisk tilgang til analysen af hjemmesiderne, inddrages forskellige parametre, som har til hensigt at sørge for, at hjemmesiderne bliver undersøgt på samme vis. Dette gøres ligeledes for at kunne foretage en komparativ analyse med henblik på at identificere designfunktioner, som kan anvendes i udviklingen af det digitale netværk. I det følgende præsenteres de forskellige parametre, hvor hver vil bestå af en kort beskrivelse samt en argumentation for, hvorledes dette bidrager med viden omkring de enkelte hjemmesider.

Indledende afklaring

Hvem udbyder hjemmesiden? Hvad er hjemmesidens formål? Hvem er hjemmesiden henvendt til? Hvad kan man på hjemmesiden?

Udbyder/bruger-til-bruger

Hvordan er kommunikationen på hjemmesiden opbygget - envejskommunikation fra udbyder eller dialog mellem henholdsvis udbyder-til-bruger, bruger-til-udbyder og bruger-til-bruger? Er hjemmesidens indhold udelukkende baseret på udbyderens aktiviteter? Hvilke interaktionsmuligheder har brugerne, for at interagere med hinanden? Hvilke muligheder har brugerne for at interagere med rådgivere?

Offentlig/Anonym

I hvilken grad, er brugeren offentlig eller anonym i sin interaktion

med hjemmesiden? Her skelnes mellem tre forskellige former for brugeridentifikation:

- Offentlig identitet: Der er et match mellem brugerens online og offline identitet.
- Avatar: Brugeren har en fast profil, som kan kendes af andre brugere. Denne profil er dog ikke nødvendigvis knyttet til brugerens offline identitet.
- Anonym: Brugeren er anonym og i teorien kunne alle interaktioner på hjemmesiden være lavet af én bruger.

Moderation/Frit brug

Er der en tydelig moderationspolitik? Er det brugerne af hjemmesiden, der selv står for moderation af hjemmesiden, eller er det udbyderen? Hvilke regler har hjemmesiden for, hvad man må og hvad man ikke må og hvilken kultur forsøger hjemmesiderne at fremdyrke?

Modalitet

Hvilke modaliteter kan brugeren anvende til at kommunikere på hjemmesiden?

Partikulær/Universel

Kan alle producere indhold, dele deres oplevelser, kommunikere og interagere eller er hjemmesiden forbeholdt partikulære segmenter blandt befolkningen?

Synkron/asynkron

Hvilke muligheder har hjemmesiden for synkron kommunikation? Eksempelvis i form af en chatfunktion? Samt hvilke muligheder har hjemmesiden for asynkron kommunikation? Har brugerne mulighed for at deltage i interaktion, startet på et tidligere tidspunkt?

Viden fra analysen af best practice

Analysen af hjemmesiderne kan findes i bilag (Bilag: Hjemmesider), da det vigtige i denne sammenhæng, ikke er redegørelsen af de forskellige hjemmesider, men nærmere de anvendte designfunktioner, som skal benyttes i den videre designproces. Derfor vil det følgende være en præsentation af de designfunktioner, som blev identificeret under analysen.

En-til-en-chat

Denne chat er baseret på kommunikation mellem en rådgiver og brugeren af hjemmesiden. Chatten er lukket for andre og bliver ikke lagret, hvilket betyder, at dialogen ikke kan tilgås efter chatten afsluttes. Chatten er tilgængelig på forudbestemte tidspunkter og kommunikationen er synkron mellem rådgiver og bruger. Yderligere, er chatten tekstbaseret.

Gruppechat

Gruppechatten ligner en-til-en-chatten, med den forskel, at flere kan deltage på samme tid, hvilket vil sige, at kommunikationen både kan være bruger-til-bruger, rådgiver-til-bruger og bru-

ger-til-rådgiver. Her kan brugere af hjemmesiden vælge at tage del i samtalen eller overvåge chatten. Rådgiveren fungerer som moderator for chatten, for at reglerne for chatten overholdes.

Brevkasse

Brevkassen er brugernes mulighed for at kunne skrive indlæg på siden, som besvares af hjemmesidens rådgivere, hvorfor kommunikationen er mellem bruger og rådgiver. Brevkassen er ofte inddelt i forskellige emner, som kategoriserer de forskellige indlæg. Udbyderen modererer indholdet, hvis dette ikke overholder reglerne for hjemmesiden. Det er brugeren, som afgøre, hvorvidt indlægget er tilgængeligt for hjemmesidens andre brugere. Andre brugere har ikke mulighed for at kunne kommentere på disse indlæg. Brevkassen benytter sig af tekstmediet og er asynkron.

Debatforum

Debatforaene er en forumfunktion, hvor udbyderen på forhånd har defineret debatemner. Brugerne kan oprette debatindlæg inden for disse emner, hvor andre brugere kan deltage i debatten, gennem besvarelse på disse. Debatindlæggenes besvarelser kan yderligere besvares, hvilket skaber debattråde, hvor man kan følge af trådenes opbygning, hvilke debatindlæg, der svarer på hinanden. Debatforaene modereres passivt og interaktionen er bruger-til-bruger. Debatfora er tekstbaserede og asynkrone.

Brugerfortællinger

Brugerfortællinger er fortællinger, som er forfattet af sidens bru-

gere om personlige historier. Disse brugerfortællinger kan også være generet af udbyderen af hjemmesiden. Når de er genereret af brugeren er de tekstbaseret og er de genereret af udbyder, anvendes både tekst og video. Brugerfortællinger er asynkron kommunikation.

Succeshistorier

Fortællinger om brugernes succeshistorier, hvilke er udarbejdet på opfordring af udbyder og derved genereret af udbyderen. Historierne er tekstbaseret og er asynkron kommunikation.

Blogging

Blogging er kendetegnet ved udvalgte brugere, som har en blog på siden, hvor de løbende laver indlæg om emner, de finder interessante. Dette kan både være voksne, men også personer på alder med brugerne af hjemmesiden. Blogging er primært tekst, men med mulighed for at understøtte dette med billeder og video. Blogging er et asynkront medie.

Designfunktionerne

De opstillede designfunktioner, er funktioner som i et større eller mindre omfang faciliteres på hjemmesiderne. For at give et indblik i, hvilke designfunktioner, som anvendes på de analyserede hjemmesider, opstilles følgende skema.

	Cyberhus	TUBA	Girltalk.dk	URK	Forebyg selvmord
En-til-en-chat	x	x	x	x	
Gruppechat	x	x			
Brevkasse	x	x			
Debatforum	x		x		
Brugerfortællinger	x	x			
Succeshistorier					x
Blogging	x				

Designfunktionerne berøres ikke yderligere i denne iteration, da formålet med undersøgelsen ikke har været at evaluere disse. Formålet har nærmere været en kategorisering, som kan anvendes i tredje iteration, hvor designfunktionerne evalueres i henhold til Notas viden om de ordblinde og Notas rammer som virksomhed. Det følgende afsnit, vil uddybe anonymitet, moderation og regler i henhold til Løgstrups etik.

Etik i digitale netværk

Analysen af hjemmesiderne omhandler særligt de specifikke designfunktioner, som hjemmesiderne anvender, hvorfor analysen mangler en udspecificering af, hvordan hver af disse, er med til at skabe tryghed og tillid på et digitalt netværk. Men hvad menes, når man beskriver tryghed og tillid? Hvad er det for et møde mellem to mennesker, der opstår i et digitalt system? I forsøget på at forstå disse spørgsmål inddrages Løgstrups udredelse af den etiske

fordring, for derigennem at kunne belyse hjemmesidernes brug af anonymitet, moderation og regler. Designfunktioner forudsætter, at brugeren tør udlevere sig selv og møde andre åbent, da emnerne ofte berører personlige oplevelser og udfordringer, hvorfor Løgstrups etiske fordring er relevant. Løgstrup har skrevet mange værker og om mange forskellige emner, blandt andet teologi, samfund, etik og uddannelse. I dette speciale afgrænses anvendelsen af Løgstrup, til hans etik.

I forhold til andre etikere, er det interessante ved Løgstrup, at hans grundlag for etikken er tilliden, hvilket også er et centralt begreb i henhold til de empiriske observationer i første iteration. Løgstrup mener, at det at vise tillid, er en naturlig del af det at være menneske i mødet med et andet menneske (Løgstrup, 1991 s. 17). Løgstrup argumenterer for, at tillid er den grundlæggende indstilling og at mistillid kun kan opstå under særlige omstændigheder: "*På forhånd tror vi aldrig at et menneske lyver. Det gør vi først efter at have grebet ham i en løgn.*" (ibid, s. 17). Dette er den helt simple udgave af Løgstrups etik, som udstiller tilliden som en menneskelig grundindstilling, som kan brydes. De udvalgte hjemmesider anvender en tung moderation, hvor regler er opstillet om brugen af hjemmesiden og de bliver løbende modereret, ved eksempelvis et krav om godkendelse af moderator, før indlæg udgives. Dette giver anledning til en undren om, hvorfor hjemmesiderne anvender så tung moderation, hvis tillid er et grundvilkår i mødet mellem mennesker?

Løgstrup beskriver mødet med et andet menneske, som en "udle-

vering" med visse forventninger forbundet til, hvordan denne udlevering modtages af den anden (ibid, s. 19). Løgstrup beskriver det etiske dilemma i mødet mellem to mennesker således:

> "*Den enkelte har aldrig med et andet mennesket at gøre uden at han holder noget af dets liv i sin hånd. Det kan være meget lidt, en forbigående stemning, en oplagthed, man får til at visne, eller som man vækker, en lede man uddyber eller hæver. Men det kan også være forfærdende meget, så det simpelthen står til den enkelte, om den andens liv lykkes eller ej.*" (ibid, s. 25).

Dette betyder for denne kontekst, at man designer et miljø, hvor brugerne holder hinandens liv i deres hænder. Dette er et etisk dogme som en designer, af sådanne systemer, skal holde sig for øje. Dette kan være grunden til, at der er en høj grad af moderation på sådanne hjemmesider, da det er mennesker med alvorlig lede ved livet, hvor det kan have alvorlige konsekvenser, hvis disse menneskers lede uddybes og hæves ved mødet. Som udbyder og designer, er det noget man kan blive nødt til at beskytte sig imod. Ud fra analysen af hjemmesiderne, antages, at dette kan gøres ved brug af eksempelvis moderation eller gennem en ekspertrådgiver, der i sin professionelle relation forstår og kan opfylde den pågældende brugers forventninger til mødet, gennem hjemmesidens funktioner. Det er umuligt at kontrollere mødet helt, hvis man har et system med mange forskellige brugere:

"Hvor meget eller hvor lidt der står på spil for et menneske i den tillid, det viser, er selvsagt uhyre forskelligt. Det beror på mange forskellige faktorer, på den enkeltes psykiske konstitution og øjeblikkelige befindende, på situationen, der ikke mindst er bestemt af, hvem og hvordan den anden er." (ibid, s. 27).

Det konkrete møde mellem brugerne, kan ikke kontrolleres, da dette afhænger af deres befindende. Ordblinde er forskellige, som alle andre mennesker, selvom de har deres ordblindhed tilfælles. Det bedste at gøre, er at sigte, efter at designe den optimale situation, da man ikke kan styre, hvem der møder hvem eller kende deres uudtalte forventninger til mødet. Det som designeren kan have kontrol over, er hvordan mødet medieres gennem funktionerne på hjemmesiden. Med dette menes, at det centrale er de konkrete forudsætninger i opbygning af systemet, som skal tage højde for et møde, hvor mennesker kan udlevere sig for hinanden.
Løgstrup betragter regler som utilstrækkelige for den etisk fordring, da disse kan medføre, at mennesker handler efter reglerne uden hensyn til den andens forventninger i mødet (ibid, s. 73-76). Han henviser dog ligeledes til, at sociale normers funktion er at forsimple menneskers omgang med hinanden:

"De konventionelle former har i midlertid en dobbeltfunktion. Uanset hvordan de måtte være opstået letter de vor omgang med hinanden, gør den gnidningsløs og ubesværet, ikke mindst derved at de spare os for sjæleli-

ge blottelser. Uden de konventionelle normers beskyttelse ville et hvert samvær blive ulideligt." (ibid, s. 28).

På baggrund af dette kan tolkes, at hjemmesidernes regler og moderation kan fungere som en begrænsning af den etiske fordring, men samtidig som en nødvendighed for samværet mellem brugerne. Brugerne af hjemmesiderne er ofte udsatte unge, som formentlig har oplevet tillidsbrud ved tidligere udlevering. Derfor antages, at reglerne kan opstilles som beskyttelse mod sådanne misbrug, når de udleverer sig på de pågældende hjemmesider. Følgende liste viser, hvilke regler og normer, som går igen på de hjemmesider, som faciliterer brugerinteraktion (TUBA, Cyberhus og Girltalk.dk).

- Plads til uenighed
- Hold en god tone
- Pas på med, hvad du deler
- Ingen skadelig tale for dig selv eller andre
- Ingen reklamer eller journalistisk brug af indlæggene
- Anonymitetspolitik

Disse normer er i tråd med Løgstrups etik, da de alle lægger op til reflektion over, hvordan man agerer over for den, man kommunikerer med. Normer er præcise og udtalte, den etiske fordring derimod, er uudtalt og siger ikke andet end, at: "(...) *det andet menneske er udleveret for dig, andre anvisninger gives ikke.*" (ibid, s. 69). Som nævnt, omhandler hjemmesider ofte brugernes udfor-

dringer, hvorfor man kan forstå det således, at de udleverer sig selv til hjemmesidens andre brugere, men også til hjemmesidens udbyder. Denne udleverethed varetager disse hjemmesider med moderation, for at sikre, at brugernes tillid ikke bliver brudt af misbrug fra andre brugere, hvis man anser situationen ud fra Løgstrups nærhedsetik. Med regler og normer, forsøger hjemmesiderne at sikre, at brugernes forventninger til mødet bliver opfyldt. Herunder møder uden konflikt og fjendtlighed eller med andre motiver end hjemmesidens formål, eksempelvis til reklame eller journalistik.

Livsytringer

De centrale livsytringer, der kan identificeres som værende vigtige for sådanne hjemmesider, kan siges at være tillid og åbenhed. Tillid til, at man som bruger ikke udleverer og blotter sig selv, hvor andre kan misbruge denne udlevering. Åbenhed, da disse hjemmesider fordrer, at man taler åbent og ærligt om sine problemer og at rådgiverne og de andre brugere ikke har fordækte motiver og intentioner, udover at hjælpe og vejlede brugeren. Dette stemmer overens med Løgstrups definition af talens åbenhed som en suveræn livsytring: kun ved den ærlige tale kan man være sig selv (Løgstrup, 2013, s. 95-112). I fordækt tale ligger man under for andre, for hvis man ikke tør tale åbent og ærligt, er det på grund af et forhold til en anden man ligger under for (ibid, s. 95-112). Men hvordan forholder alt dette sig i forhold til det konkrete tilfælde med ordblinde?

Hvis det antages, ud fra empirien præsenteret i første iteration, at ordblindhed forstås af de ordblinde, som noget de skammer sig over, grundet sociale nederlag, tabuer og stigma, kan det at deltage og anvende en hjemmeside for ordblinde, formentlig kræve en vis forventning om, ikke at blive såret eller blottet, når de udleverer sig skriftligt. Det skal være et miljø, der fordrer denne forventning og tillid til hjemmesiden og designet skal kunne indfri dette, for, at de ordblinde vil turde at udlevere sig og tale åbent i et sådant netværk. Til det, kan virkemidler som moderation og anonymitet være stærke hjælpemidler til, at Nota.dk kan opfylde sin funktion og brugerens forventninger til ikke at blive misbrugt af andre brugere, i sin udlevering af sig selv. Dette kan i specialets perspektiv omformuleres til en yderligere forståelse af konceptets Scope.

Design - Scope

Analysen af hjemmesiderne bidrager med følgende designfunktioner, som skal anvendes i den videre designprocess:

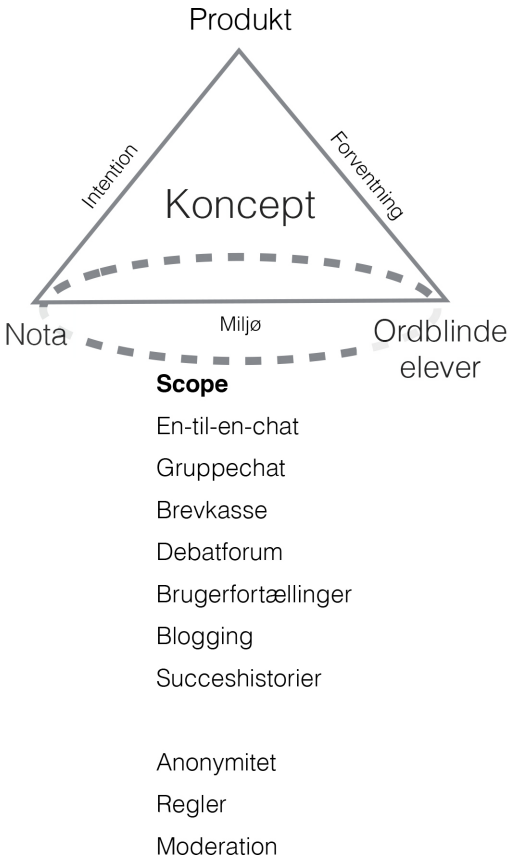
- En-til-en-chat
- Gruppechat
- Brevkasse
- Debatforum
- Brugerfortællinger
- Blogging
- Succeshistorier

I henhold til Buchanans model, er det disse miljøer, som kan understøtte udsatte unges kommunikation over digitale medier. Til disse følger en forståelse af, hvordan følgende kan bidrage til at skabe en hjemmeside, hvor brugerne har tillid til at kunne udlevere sig selv:

- Anonymitet - brugeren kan beskytte sin identitet
- Regler - for at beskytte brugerens udlevering
- Moderation - reglerne håndhæves aktivt af moderator

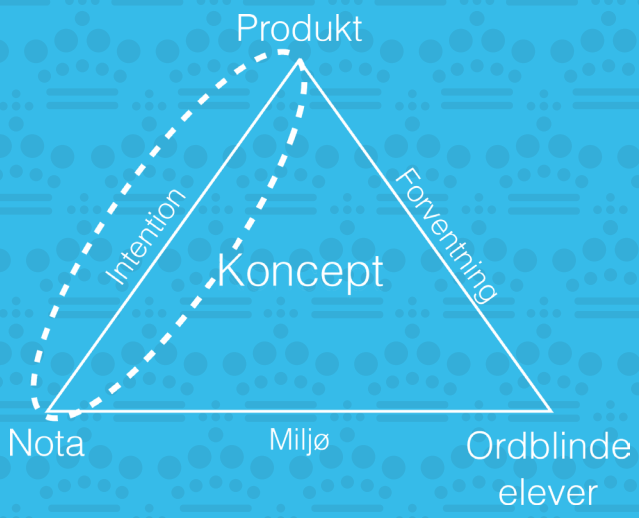
SAMMENFATNING

Med afsæt i første iteration, har anden iteration haft fokus på at skabe viden omkring designets Scope. Dette blev gjort gennem en analyse af best practice af hjemmesider, som faciliterer kommunikation til og mellem udsatte unge. Analysen bidrog med viden om forskellige designfunktioner samt hvilke virkemidler hjemmesiderne anvender, i forsøget på at skabe tryghed, ved udlevering. Analysen gav ny viden om forholdet mellem udbyderen af produktet og brugeren, hvilket er påført modellen, i det følgende:



KAPITEL 7

TREDJE ITERATION



Denne tredje og sidste iteration opbygges på baggrund af den viden, som er indsamlet gennem de to foregående iterationer, hvor fokus har været på henholdsvis de ordblinde elever samt faciliteringen af kommunikation mellem udsatte unge over digitale medier. Denne iteration vil have sit afsæt i en undersøgelse hos Nota, hvor vi gennem et design game, ønsker at opnå viden omkring, hvordan de opstillede designfunktioner belyses, ud fra Notas rammer.

DESIGN GAME HOS NOTA

Formål

I indledningen præsenteres Notas vision, strategi og rammeaftale, hvilket ligger til grund for specialet i forhold til et fokus på, at de undersøgte områder har en sammenhæng med de rammer, som Nota arbejder indenfor. Med denne iteration ønsker vi at skabe en yderligere viden gennem feedback på de indsigter, vi har opnået indtil videre. Dette opstår ved en erkendelse af, at Nota har en viden om deres brugere, som er genereret over en længere periode, hvorfor de formentlig kan bidrage med indsigter omkring unge ordblinde, som er særlig brugbar ved udarbejdelsen af konceptet. Endvidere undersøges, hvordan de opstille designfunktioner fra anden iteration, forholder sig i henhold til Notas ressourcemæssige muligheder. Dette gøres for derigennem at kunne konvergere yderligere, hvis nogle af designfunktioner ikke er realistiske at integrere i konceptet på baggrund af manglende ressourcer, eksempelvis manglende kompetencer, økonomi eller tid. Derved anvender denne iteration en aktørmetodologi, da viden skabes gennem udsagn fra repræsentanter fra Nota.

Participatory Design

Eftersom, at Nota inddrages i denne del af designprocessen, som en aktiv medspiller i udviklingen af konceptet, anvendes *participatory design*, da dette er særligt kendetegnet ved: ”*involvement of the people designed for and other stakeholders in the design work*”

(Brandt, 2006). Denne metode giver mulighed for, at Nota kan bidrage med deres viden, således denne reflekteres i designet. I henhold til, at dette speciale bevæger sig i de første stadier af designprocessen – Strategy og Scope, kan dette også betegnes som *fuzzy front end*, da dette er blevet betegnelsen for den del af processen, som beskæftiger sig med aktiviteter, som kan afdække spørgsmål som: hvordan kan ordblinde elever i folkeskole opnå en bedre trivsel? (Standers & Stappers, 2008). Participatory design har en betydelig rolle i denne del af processen, da vi gennem inddragelse af eksempelvis Nota, kan opstille nogle designkriterier og -ideer, som er baseret på viden fra de personer, som enten skal anvende konceptet eller omgiver sig disse personer. Dermed ikke sagt, at participatory design ikke er et vigtigt aspekt i den videre proces, men i fuzzy front end undersøges de ordblinde elever, konteksten og de teknologiske muligheder, hvilket vi vurderer som afgørende for, at det endelige koncept er anvendeligt for de ordblinde elever.

Co-design

Hvor participatory design har et afsæt i en kobling mellem designerens ekspertviden og den ekspert viden, som brugere eller stakeholders har om den givne kontekst, så bevæger begrebet *co-design* mod en forståelse af, hvordan designere og ikke-designere kan bidrage til konceptet (ibid). Co-design er stadig en form for participatory design ved inddragelse af brugere og stakeholders, men tager et større udgangspunkt i, hvordan disse kan blive en del af hele designprocessen, med en forståelse af, at alle personer

er kreative (ibid). I denne iteration anvendes participatory design, ved at inddrage Notas ekspertviden om de unge ordblinde brugere, for derigennem at kunne træffe nogle valg omkring konceptet. Co-design bliver tydeligt, når vi yderligere ønsker at inddrage Nota som designpartner, ved at lade aktiviteten og feedbacken omkring de forskellige designfunktioner være åbne, således de kan være med til at skabe, hvordan designfunktionen kan tage sig ud i konceptet. Som designere er det os, som har designet aktiviteten og bringer den opnåede viden i spil gennem aktiviteten, men under selve udførelsen og inddragelsen af co-design, opfattes Nota som designere på lige fod, som os, da hverken Nota eller os kan fremhæves som værende mere kreative. Begge parter bidrager med værdifuld viden, som i kombination kan belyse designfunktionerne på en måde, som formodentlig ikke vil være muligt, hvis vi undlod én af parterne (ibid).

Undersøgelsesdesign

Design games

Måden hvorpå vi ønsker at facilitere participatory design i denne iteration, er gennem et *design game,* da et framework kan være nødvendigt, når forskellige personer skal agere som designere: "*To accommodate this designers need a framework that help organising participation in such a way that the various competences present in a event can be utilized* (...)." (Brandt, 2006). Design games inddrages for at tage højde for de forskellige kompetencer, som vi hver i sær besidder og for at opstille en ramme, hvor vi kan dele viden og

erfaringer, som kan bidrage til det fremtidige design (Vaajakallio & Mattelmäki, 2014). Endvidere, anvendes dette framework, til at udforske denne iterations formål: Notas viden om de unge ordblinde, deres organisatoriske behov samt Nota ressourcemæssige muligheder. Hensigten med design gamet er ikke at træffe nogle endelige valg omkring konceptet, men nærmere, at: "(...) *the aim is to lay the ground for design concepts by pointing out design possibilities grounded in user insights*." (ibid).
Et design game kunne associeres med den gængse forståelse af et spil, hvorfor følgende definition af design games anvendes, for at kunne differentiere design games fra almene spil:

> "*When we talk about exploratory design games in design work the players seldom compete in order to win a specific game. Participants in exploratory design games often have different interests and preferences but instead of utilizing this by competing the aim is to take advantage of the various design possibilities within a game setting.*" (Brandt, 2006).

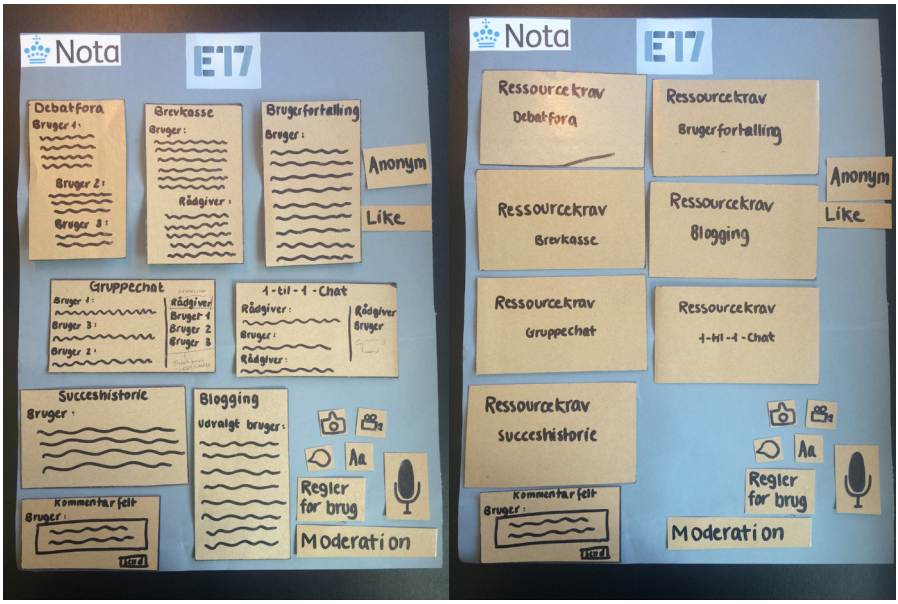
Denne forståelse afspejler også den måde, hvorpå vi anser både Nota og os, som ligeværdige deltagere i denne designaktivitet. Vi konkurrerer ikke mod hinanden, men i fællesskab forsøger at udnytte vores viden og kompetencer til at belyse, hvordan de ordblinde elever vil kunne få gavn af de forskellige designfunktioner samt hvorledes disse passer inden for Notas rammer.

Tool, Mindset og Structure

Vaajakallio & Mattelmäki (2014) opstiller tre perspektiver, hvorigennem et design game kan opstilles: som et *tool*, som et *mindset* og som en *structure*. Perspektivet afhænger af de forskellige deltagere i design gamet. Det følgende vil give en indsigt i de tre perspektiver og herigennem en præsentation af det udviklede design game i denne kontekst.

Tool

Når et design game anvendes som et tool, er det fra designerens perspektiv og benyttes til at styre dialogen mellem deltagerne for derigennem at kunne opnå designindsigter (Vaajakallio & Mattelmäki, 2014). Dette relaterer sig til den overordnede begrundelse af valget af design game, hvor formålet er, at design gamet skal fungere som et framework, hvor viden genereres, som kan anvendes til at foretage nogle konvergerende valg i henhold til det digitale netværk til de ordblinde elever. Design gamet vil tage sig ud som værende det fremtidige Nota.dk, hvorfor selve pladen er et stykke karton med Notas logo, hvilket skal repræsentere hjemmesiden. De identificerede designfunktioner fra anden iteration anvendes som spillets brikker, som én for én placeres på pladen. Forsiden af brikken har til formål at diskutere, hvorledes den enkelte designfunktion vil bidrage med værdi for brugeren og hvordan denne skal formes efter Notas rammer. Bagsiden beskæftiger sig med, hvilke ressourcer det vil kræve, af Nota, at implementere en sådan funktion. På følgende billeder, ses denne opdeling.



Udover designfunktionerne anvendes brikker med tillægsfunktioner for at kunne udforske disse i samspil med designfunktionerne og Nota.dk. Tillægsfunktionerne er som følgende:

- Anonym: muligheden for anonymitet
- Like: muligheden for at 'like' indhold
- Kamera: muligheden for at anvende billeder
- Videokamera: muligheden for at anvende video
- Taleboble: muligheden for at anvende tale
- Aa: muligheden for at anvende tekst
- Mikrofon: mulighed for speech-to-text
- Regler for brug: specifikke regler for brug
- Moderation: specifikke krav til moderation

Mindset

Perspektivet mindset er for design gamets spillere og skaber oplevelsen af at være en del af et spil (ibid). Inden påbegyndelsen af design gamet introduceres Nota for de indsigter vi har opnået primært gennem første iteration, da det særligt er viden fra anden iteration, som kommer i spil i design gamet. Endvidere, præsenteres Nota for design gamets formål samt hvordan design gamet spilles. Disse indledende introduktioner, skal bidrage til at aktivere deltagernes tankegang i forsøget på at kunne vurdere designfunktionerne ud fra de todelte roller: de ordblinde elever og Nota som organisation.

Structure

Design game som structure referer til, spillets regler og herunder, hvordan materialer og roller fungerer i denne specifikke kontekst, for at kunne underbygge design gamet som tool og mindset (ibid). Regler fungerer som den overordnede udlægning af design gamet, hvorigennem spillets procedurer, plade og brikker præsenteres, for at design gamet kan opfylde formålet med undersøgelsen. Materialerne i et design game er særlig vigtige: "*The importance of game materials is to create common ground that everybody can relate to.*" (Brandt, 2006). Det er materialerne i design gamet, som gerne skulle generere viden, men vi vælger, at disse skal være åbne for, at Nota kan sætte deres aftryk derpå. Eksempelvis er spillets brikker defineret ved kort, hvorpå de forskellige designfunktioner er påført, men disse er ikke defineret i en sådan grad, at de ikke

kan ændres. Dette opstår på baggrund af vores ønske om, at designfunktionerne kan udbygges således vi påfører forskellige karaktertræk, som gør, at disse bliver præget af de rammer Nota arbejder indenfor. Designfunktionerne er defineret på baggrund af en analyse af forskellige organisationer, hvor fællestrækket er kommunikation mellem udsatte unge. For, at designfunktionerne kan blive en del af Nota.dk, kræves viden omkring, hvilken betydning det har, at Nota er en biblioteksvirksomhed og ikke en organisation, som udelukkende har til hensigt at facilitere kommunikation med og mellem udsatte unge. Derfor inddrages også post-its, som har det formål, at vi undervejs i design gamet kan tilføje nyopståede indsigter til designfunktioner, som en del af proceduren. Endvidere, har dette også det todelte formål, at vi igennem post-its kan bevare dokumentationen af designfunktionernes udvikling, undervejs i spillet.

Udover denne forståelse for materialernes betydning henvises til begrundelsen for, hvorfor vi valgte at inddrage materialer i første iteration, under fokusgruppeinterviewet med eleverne på Ordblindeinstituttet. Materialerne kan have en visuel stimuli, som har til formål at kunne skabe nye indsigter ved eksempelvis at kombinere forskellige designfunktioner (Vaajakallio & Mattelmäki, 2014). Den konkrete procedure vil være således, at ved spillets start introduceres designfunktionerne enkeltvis. Derefter udvælges de én for én og designfunktionernes for- og bagside diskuteres. Tillægsfunktionerne inddrages efter relevans.

Front stage og back stage

Forsiden og bagsiden af brikkerne kan opfattes som front stage og back stage, som er to begreber inden for servicedesign. Front stage er det synlige rum, hvor brugerkontakten foregår. Back stage er det eller de rum, hvor alle de operationer, som er usynlige for brugeren, foregår. Eksempelvis "rum" som: lager, logistik og kundekartoteker (Glushko & Tabas, 2009). De systemkrav, der opstår ved eksempelvis moderation, udvælgelse, udgivelse og brugerkontakt, skal håndteres back stage af Nota. Som "front stage designer" er fokus tit og ofte på brugeren, hvilket giver en blind vinkel på operationer foretaget back stage, som brugeren ikke kommer direkte i forbindelse med, men som er nødvendige (ibid). "Back stage designere", er derimod alt for abstrakte og ser deres brugere som en "flad" aktør, som indgår i en større proces og kan derfor være blind for brugerens oplevelse og mere optaget af det processuelle flow af servicen (ibid). Derfor inddrages denne måde at tænke front stage og back stage i design gamet, for at kunne tage stilling til både den oplevelse, vi gerne vil skabe for brugeren samt hvilke krav til processen dette skaber og hvilke ressourcer det kræver, af Nota, for at realisere dette.

Empiribehandling

Det følgende vil give en præsentation af processen efter udførelsen af design gamet hos Nota, hvilket vil bestå af en metodisk behandling af empirien.

Præsentation af empiri

I design gamet deltog Simon Moe, leder Notas afdeling Viden og Udvikling, samt Signe Juel Rasmussen, Projektkoordinator for projektskolen under afdelingen Viden og Udvikling. Design gamet blev optaget på video samt med diktafon, hvortil billeder blev taget regelmæssigt. Video, lyd og billeder blev anvendt, for at fastholde interaktionen og dialogen på baggrund af samme overvejelser, som i første iteration.

Kategorisering

Ligeledes som i første iteration, transskriberes empirien for at få et overblik over denne og derefter kategoriseres den. Eftersom, at der ikke er tale om interviews med forskellige aktører, som det var tilfældet på første iteration, benyttes en anden metode for kategorisering. Dette begrundes med, at design gamet har en struktureret procedure, som dialogen om designfunktionerne, holdes indenfor. Derfor vil det være denne procedure, kategoriseringen tager sit afsæt i. Denne metode er udarbejdet med inspiration fra Rogers, Sharp og Preeces definition af simpel kvalitativ analyse (Rogers, Sharp & Preece, 2011, s. 285-293). Konkret betyder dette, at empiribehandlingen opstilles efter de enkelte designfunktioner og hertil udvælges de dele af empirien, der er relevant for denne, i henhold til design gamets formål. Det følgende vil præsentere den genererede viden fra design gamet.

Viden fra design game

Dette afsnit vil give et indblik i den viden og feedback vi opnåede gennem design gamet hos Nota. Som ved første iteration, indledes med udsagn omkring, hvordan et digitalt netværk vil kunne gavne de ordblinde elever og efterfølgende et større fokus på Scope, når designfunktionerne udfoldes.

Strategy

Digitalt netværk på Nota.dk

I indledningen af dette speciale henviser vi til, hvordan mange ordblinde fravælger en længerevarende uddannelse samt hvordan udfordringerne på arbejdsmarkedet er steget på baggrund af den øgede mængde af dokumentation. I løbet af design gamet berøres dette emne, da vi diskuterer potentialet for et digitalt netværk for unge ordblinde. Til dette fremhæver Nota, hvordan samfundet har en interesse i, at ordblinde kan indgå på arbejdsmarkedet på lige fod med andre, for at sikre arbejdskraften. Ifølge Nota kræver det dog en erkendelse af sin ordblindhed, for at kunne opnå en forståelse af, at det ikke er noget man er alene om (Bilag: Nota – Transskription). Det er Notas erfaring, at unge ordblinde har et behov for at fortælle deres historie:

> *"Simon: Jamen altså vi har aldrig rigtig undersøgt det kvant, men vi ved fra adskillige kvalitative udsagn, at det at fortælle sin historie og høre andres historier er noget af det vigtigste for vores medlemmer i de her aldersgrup-*

per overhovedet (…)" (Bilag: Nota – Transskription).

Dette bekræfter også de antagelser, vi har lavet på baggrund af undersøgelsen på Ordblindeinstituttet, hvor elevernes lyst til at deltage i fokusgruppeinterviewet og dele deres erfaringer og oplevelser var tydelig. Endvidere nævnte læreren Kåre, hvordan han oplevede, at eleverne gerne ville fortælle omkring deres ordblindhed og dele det med andre, som kunne stå i lignende situationer. Vi udledte heraf, at eleverne har en lyst til at give og fortælle andre omkring deres erfaringer.

Der kan være forskellige udfordringer i henhold til forholdet mellem erkendelse af sin ordblindhed og deltagelsen i det digitale netværk, for hvis ikke, at eleverne har en erkendelse af, at de er ordblinde og hvilken betydning det har, er det ikke sikkert, at de umiddelbart vil føle, at de vil få gavn af det digitale netværk. Modsat kan også være det perspektiv, at ved at kunne erfare, hvilken forståelse andre ordblinde har af deres ordblindhed, så kan den ordblinde opnå en større erkendelse af sin egen ordblindhed:

"*Signe:*(...) *Og man kunne jo så også håbe på, at udkommet så kunne være, at nogle af dem som ikke har erkendt det endnu, at det kunne åbne og man kunne se, at der faktisk er mange, der er andre, der har det sværere end mig og jeg kan søge støtte.*" (Bilag: Nota - Transskription).

Det stemmer også overens med den opfattelse af, at ordblinde

lærer mere om deres egen ordblindhed, ved at kunne spejle sig i andre. Som tidligere er præsenteret i kapitlet om Ordblindeinstituttet.

Udover det erkendelsesmæssige perspektiv som argumentation for potentialet, underbygger Nota det yderligere ved at henvise til den store interesse de har modtaget i forbindelse med Nota Duo, hvor feedbacken har været positiv (Bilag: Nota - Transskription). Selvom målgruppen for Nota Duo er ældre elever end i denne kontekst, kan dette være en indikation på, at der er en efterspørgsel efter redskaber til kommunikation mellem de ordblinde.

Digitalt netværk til gavn for Nota?

Selvom, at Nota er en offentlig virksomhed, hvor hovedparten af finansieringen sker gennem bevilling fra Kulturministeriet, så har de stadig en interesse i, at så mange brugere som muligt anvender deres tilbud (Bilag: Nota – Transskription). Ved at kunne dokumentere, at Notas service er anvendeligt for brugerne og opfylder et behov, som ordblinde har, vil det formentlig kunne styrke grundlaget for fremtidige forhandlinger om bevillingens størrelse samt støtte til projekter, som det digitale netværk.

I henhold til, om et digitalt netværk vil passe under de rammer, som Nota opererer under, så vil et digitalt netværk kunne medføre deltagelse, som er en udfordring for biblioteker:

> ”*Simon:* (…) *altså Nota er et bibliotek og bibliotekets væsentlige opgave nu, det er jo deltagelse altså det er jo, at det ikke*

bare bliver en kirke, som ligger henne om hjørnet, hvor folk en gang i mellem går hen fordi du ikke kan være andre steder med dine børn. Og deltagelse det handler jo om viden, litteratur, oplevelser, altså Kulturministeriet vision er, at 'berige og bevæge' og det kan det her rum jo, hvis det fungerer – meget mere end en tom ligesom website-skal, hvor du går ind og låner bøger, ingen tvivl om det." (Bilag: Nota – Transskription).

Det digitale netværk vil kunne bidrage med en større brugerinvolvering end det er muligt på nuværende tidspunkt. De ordblinde, som anvender den onlinebiblioteksservice E17, som kommer til at være hovedelementet i Nota.dk, har ikke mulighed for at interagere med siden andet end gennem streaming af lydbøger og lignende. Det digitale netværk skal bidrage til, at Nota bedre kan leve op til rollen som formidler af viden og litteratur.

Ressourcer

Med en bekræftelse på, at det digitale netværk både kan give et stort udbytte til de ordblinde, men også Nota, er det relevant at få omtalt, hvorledes det er muligt at realisere et projekt, som det digitale netværk. Som udgangspunkt, skønnes, at finansieringen ikke vil være en stor udfordring for Nota, eftersom, at de forskellige designfunktioner ikke kræver et stort udlæg, i henhold til teknisk udvikling (Bilag: Nota – Transskription). Dog vil eksempelvis moderation og produktionen af materialet til de forskellige funktioner, kræve redaktionelt arbejde, hvor Nota henviser til, at det vil-

le være nødvendigt med en tovholder på et sådant projekt (Bilag: Nota – Transskription). Den største udfordring i henhold til det ressourcemæssige brug, vil omhandle udbredelsen af det digitale netværk til brugerne, for at skabe aktivitet og deltagelse:

> "*Simon:*(...) *Det er det som er ressourcekrævende, det vil blive nemmere efterhånden som det bliver løbet i gang, men det skal ske en første gang og en anden og en tiende gang inden det er noget, som man kan regne med bare fungerer af sig selv.*" (Bilag: Nota – Transskription).

Dette er også en udfordring, som de har oplevet i forbindelse med lancering af Nota Duo. Vi er opmærksomme på denne udfordring, men grundet specialets afgrænsning, vil fokus primært være på opbygningen af det koncept, som vil være bedst egnet for Nota og de ordblinde elever og ikke på, hvordan det endelige koncept bliver lanceret for de ordblinde elever.

Design - Strategy

De foregående afsnit har givet en yderligere underbygning af Strategy, som vi har opbygget gennem projektet. Nota bekræfter relevansen for, at ordblinde kan få mulighed for at dele sin historie med andre samt hvilken betydning det kan have for deres erkendelse af deres ordblindhed. Endvidere vil det digitale netværk kunne bidrage strategisk til Nota, ved at være et projekt, som kan bidrage til, at Nota opfylder rammeaftalerne ved at skabe større

deltagelse blandt brugerne. Udviklingen af det digitale netværk, skønnes til ikke at være en stor ressourcemæssig omkostning for Nota, da muligheden for at søge bevillig til et sådant projekt er stor. Dette betyder, at det digitale netværk befinder sig inden for både Notas rammer som virksomhed, men også inden for deres ressourcemæssige muligheder.

- Erkendelse af sin ordblindhed
- Fortælle sin egen historie
- Deltagelse
- Formidling af viden og litteratur
- Ressourcemæssigt muligt

Scope

Gruppechat

Nota fremhæver gruppechatten, som en god løsning på, hvordan man har mulighed for at udtrykke sig og modtage respons på det, med det samme, eftersom, at det fungerer synkront (Bilag: Nota – Transskription). Nota henviser til, at det muligvis ikke er lige så nemt, ved en asynkron funktion. Der vil ikke være garanti for respons fra andre ordblinde ved hverken den synkrone eller den asynkrone kommunikation og der kan også være den mulighed, at designfunktioner som lægger op til asynkron kommunikation, vil kunne fungere som synkrone, hvis to eller flere ordblinde, deltager i eksempelvis et kommentarfelt på samme tid.
Ud over dette, foreslår Nota, hvordan gruppechatten vil kunne te-

matiseres, således denne tager hånd om forskellige dele af Notas service:

> "*Simon:*(…) *Det her kunne jo sagtens være en tematiseret chat, hvor nu handler det om fede lydbøger, nu handler det om har man sagt, at man er ordblind, nu handler det om, altså man kunne lægge en helt masse emner ud som iscenesætter forskellige dele af de målsætninger, man kunne have med det. Nogle af dem, kan man sige, kunne være straight Nota, det er fedt, at der er en bibliotekar, som kan sidde og anbefale bøger til en gruppe som vi ellers ikke kan få i tale* (…)" (Bilag: Nota – Transskription).

Hertil nævner Nota eksempler som inspiration til lydbøger, værktøjer til læsning og derudover emner, som ikke er direkte relateret til Nota. Det kan både være fritidsaktiviteter, men også muligheden for at kunne dele sine erfaringer og udfordringer med ordblindhed. Hjemmesiderne i anden iteration bærer meget præg af det sidste eksempel, hvor brugerne har mulighed for at dele deres udfordringer og erfaringer. Hensigten med det digitale netværk mellem ordblinde elever i folkeskolen, er primært at give dem en mulighed for at opleve og se, at der er andre som også er ordblinde. Som udgangspunkt vil dette kunne opstå gennem en chat om lydbøger eller anbefalinger af bøger inden for en bestemt genre. Vi mener dog stadig, at det er relevant at inddrage muligheden for at kunne dele sine personlige erfaringer gennem dette netværk, hvorfor tanken omkring en tematiseret chat, vil kunne inddrage

forskellige perspektiver. Til dette fremhæver Nota, hvordan de forskellige rådgivere vil kunne udvælges efter, hvorledes gruppechatten er tematiseret. Hertil nævnes rådgivere som bibliotekarer, studerende fra Nota Duo og læsevejledere. På den måde, ville det være muligt, at de ordblinde elever ville kunne kommunikere med hinanden gennem tematiserede gruppechats, hvor forskellige rådgivere vil kunne guide dem og bidrage til dialogen.

Modalitet

I henhold til gruppechatten diskuteres, om gruppechatten skulle være baseret på tale, når nu de ordblinde er tilstede på samme tid (Bilag: Nota – Transskription). Der er dog den udfordring, at det kan have betydning for anonymiteten ved, at de kan høre hinandens stemme. Derudover kommer det tekniske aspekt i, at hjemmesiden skal kunne facilitere en gruppechat ved brug af tale, som formentlig kræver en større kapacitet, hvilket også vil gøre sig gældende, hvis modaliteten var video (Bilag: Nota – Transskription). I henhold til, hvorvidt de forskellige funktioner skal være tekstbaseret, opstår forskellige udfordringer i forhold til graden af ordblindhed og erkendelse af sin ordblindhed. Nota mener, at erkendelsen kan have betydning for, hvorvidt de vil anvende skrift (Bilag: Nota – Transskription). Undersøgelsen på Ordblindeinstituttet gav os en forståelse af, at de fleste valgte tekst i de situationer, hvor det var muligt og de brugte hinanden til at øve sig, i at blive bedre til at skrive. Spørgsmålet er, hvorledes det er muligt at tage højde for de udfordringer, som ordblinde oplever ved tekst,

men det er muligt, at hvis designet af Nota.dk afspejler trygge rammer, så ville potentialet i tekst være stort. En måde, hvorpå designet vil kunne tage højde for dette, kan være ved at integrere nogle af de hjælperedskaber, ordblinde allerede anvender i deres kommunikation over tekst, eksempelvis oplæsning og tekstforslag.

Anonymitet

Hjemmesiderne fra anden iteration var stort set alle fuldt anonyme, hvor rådgivere og andre brugere ikke havde mulighed for at kunne identificere brugeren. I dette tilfælde, er de ordblinde, som skal anvende Nota.dk, alle medlemmer af Nota. Det er ikke muligt at deltage i de forskellige services, hvis ikke de har et medlemskab, hvilket kræver en diagnose som ordblind eller et synshandicap. Vi formoder, at dette vil kunne bidrage til oprigtigheden og tilliden til brugerne af det digitale netværk, ved, at de alle er samlet under den paraply, som hedder 'medlemmer af Nota'. Selvom dette faktum kan stille spørgsmålstegn ved, hvor nødvendigt anonymitet er, så forholder det sig stadig således, at nogle af medlemmerne måske ikke har valgt, at dette skal være et åbent og erkendt handicap, hvorfor de kan have ønsket om at være anonym (Bilag: Nota – Transskription). Endvidere kan nogle af emnerne, som det digitale netværk vil berøre, omhandle personlige oplevelser og i særlig grad et tabubelagt emne, som nogle af de ordblinde formentlig ikke har vendt med andre i deres omgangskreds. Derfor anser vi et potentiale i at give den ordblinde mulighed for selv at vælge, hvorledes han eller hun ønsker at være helt anonym. Til

dette præciserer Nota:

> *"Simon:*(…) *Inden du går ind på rummet kan man bare sige: 'Skriv det navn du gerne vil vise her. Det kan være et kæledyr eller det kan være dit eget navn, det må du selv om', fordi så siger man også på en eller anden måde, at der er forskellige steder i den her proces og der er forskellige mennesketyper og idealer for, hvordan man vil fremstille sig selv og det er fint. Det kan vi ikke gøre os til herre over, så ville vi på en måde.. Jeg tror, at man skal passe meget på med at være moraliserende, både over for den her aldersgruppe og sådan type medie-setup, men også fordi, hvilken norm.. man skal passe på med at lave det som sådan en progressiv norm, hvor her så er du fuldtud ordblind, erkendt, og dine bedste forældre ved det, sådan er det jo ikke. Nogle kan jo sagtens have en strategi, hvor de skjuler det godt og bruger sådan noget her konstruktivt og siger, det er ikke nogen fordel for mig, for jeg er ikke særlig ordblind og det giver bare problemer, så man skal passe på med at lave sådan en 1, 2, 3, stepguide til at skrive sit navn her."* (Bilag: Nota – Transskription).

Nota ønsker at appellere til de unge ordblindes egen dømmekraft og lade det være selvvalgt, hvorfor vi kan tale om anonymiteten som en avatar, da det er op til de ordblinde, hvilket brugernavn de ønsker at anvende.

Moderation

I forlængelse af appellen til de unges egen dømmekraft vendes forholdet til moderation, hvor anden iteration viste et stort brug af moderation, både i henhold til censuren, men også opstillede regler for brugen af siden. Til dette siger Nota:

> *"Simon: Jeg synes, man skal have en disclaimer, som læser op, hvad det kan betyde, hvis man udlagde noget om sig selv og så skal man opfordre til sådan fornuftig ageren på nettet ligesom alle mulige andre steder. De kunne også udlevere sig selv på Facebook eller tusind andre steder, det kan vi ikke forhindre dem i på E17, men vi kan lægge en ramme ud og sige, at det er det her."* (Bilag: Nota – Transskription).

Nota uddyber, at det kunne være gennem en video, som bliver et sideelement, som forklarer, hvorfor det digitale netværk er produceret, formålet samt hvad de ordblinde skal være opmærksomme på ved anvendelse, herunder udlægningen af personlige oplysninger og kommunikation mellem de ordblinde. Dertil kommer en model for moderation til de redaktører, som står for projektet samt vejledning til de forskellige rådgivere, som ville skulle tage del i eksempelvis gruppechatten. Nota pointerer, at det formentlig vil være sværest for den studerende for Nota Duo, da bibliotekaren og læsevejlederen har et fagligt afsæt de arbejder ud fra (Bilag: Nota – Transskription). I henhold til at skabe en kultur på siden, som bærer præg af en positiv og konstruktiv kommunikation,

hvilket mange af hjemmesiderne i anden iteration stiller krav om, fremhæver Nota, at en video, som giver den ordblinde et indblik i, hvordan han eller hun vil kunne drage nytte af dette netværk, er særligt relevant (Bilag: Nota - Transskription).

En-til-en-chat

Nota har allerede en supportafdeling, som varetager opgaver, hvor medlemmerne kan få personlig betjening. Endvidere har mange biblioteker også en service, hvor man kan få hjælp til at finde relevant litteratur. På baggrund af dette vurderer Nota, at det vil være en digitalisering af en service, som allerede eksisterer inden for deres regi (Bilag: Nota – Transskription). I henhold til personlig rådgivning omkring oplevelser og udfordringer som ordblind, så mener Nota, at det ikke vil passe under rammen for, hvilke opgaver Nota skal varetage. Relevansen for en gruppechat vil være større for Nota end for en en-til-en-chat (Bilag: Nota – Transskription). På baggrund af formålet med det digitale netværk, hvor fokus er på kendskabet til andre ordblinde, vil denne funktion formentlig også distancere sig fra formålet, ved at være en chat med en rådgiver. Der er dog den mulighed, at det er en studerende fra Nota Duo, som er rådgiver, hvorfor han eller hun vil kunne bidrage til kendskabet til andre ordblinde. Ved sammenligning med gruppechatten vil en succesfuld gruppechat med andre ordblinde formentlig kunne give et større indblik i antallet af andre ordblinde i Danmark og kendskab til deres udfordringer og erfaringer (Bilag: Nota – Transskription).

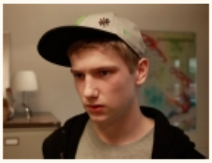
Blogging, brugerfortællinger og succeshistorier

Blogging er som udgangspunkt et redskab, som kunne være udbytterigt for de ordblinde, men Nota ser nogle udfordringer i de ressourcer, det vil kræve at få dem til at blive aktive bloggere på Nota.dk (Bilag: Nota – Transskription). Endvidere oplever de det som en udfordring, for de ordblinde i denne alder, at blogge åbent om deres ordblindhed. Der er dog et potentiale i at kontakte eksempelvis eleverne på Ordblindeinstituttet, som kunne fungere som rollemodeller og bloggere (Bilag: Nota – Transskription). Undervejs inddrages perspektivet i at tage det gode ved blogging: brugernes mulighed for at fortælle deres historie, men derimod binde det op på nogle generede brugerfortællinger:

> *Simon:*(...) *Men jeg tror, at der er, hvis det kører, så er der jo mega mange, som vil synes det er sjovt at gå ind og læse andres blogs og løbende vil finde nogen – 'hun skriver sjovt', 'hun minder om mig selv' og 'jeg er vild med at sidde og læse hendes historier' – jeg tror, at der er masser af aftag for det der med at fortælle og blive hørt. Om det kan være så bredt som blogging, eller om det skulle starte ud i den her, i en af de andre som hedder 'Min personlige historie', eller om det skal flettes ind over hinanden, så man starter med at skrive sin personlige historie, så fortsætter man med en blog eller det ved jeg ikke*" (Bilag: Nota – Transskription).

Nota har på nuværende tidspunkt nogle korte film, hvor unge ordblinde fortæller om deres forhold til deres ordblindhed samt eksempler på gode lydbøger. Disse film er en del af Nota.nu. Disse film kunne integreres på Nota.dk og eventuelt få en mere central placering end på nuværende tidspunkt.

Hvad betyder din ordblindhed?
Hvad betyder det at være ordblind?



Hvilke hjælpemidler bruger du?
Se hvilke hjælpemidler de unge benytter

Nota fortæller omkring, hvordan man vil kunne lave forskellige lister med tematiserede indlæg, eksempelvis brugerfortællinger om gode lydbøger og om livet som ordblind (Bilag: Nota – Transskription). Udover film som disse, nævner Nota idéen om at skabe en lydbog med brugerfortællinger:

> *"Simon:*(…) *man kunne jo oven i købet lave det sådan konceptuelt, at man sagde hvert år der udgiver vi en lydbog til alle de nye medlemmer med tolv brugerfortællinger og har du også en historie, så skriv den til den her redaktør og så er det ligesom en kronik eller der er en længde og det kan oven i købet være et interview man tager ud og laver ikke, det er sådan meget mere journalistisk formateret arbejde, hvor der ligger altid de tolv nyeste eller de tolv fra i år, som markerer forskellige aspekter af historien*" (Bilag: Nota – Transskription).

Ved at inddrage materiale som allerede eksisterer, eller en lydbog, som Nota har udstyr til at kunne producere, vil disse være løsninger, som vil kræve meget få ressourcer. Disse løsninger mangler dog muligheden for, at brugerne kan interagere med hinanden og selv skabe indhold, som Nota ikke udvælger eller producerer.

Kommentarfelt

I henhold til at skabe interaktion ved en designfunktion som enten blogging eller brugerfortællinger inddrages diskussionen omkring et kommentarfelt ved en fortælling. Nota pointerer, hvordan et kommentarfelt kan være med at skabe interaktion, men på den bekostning, at man slipper kontrollen over, hvordan interaktionen udarter sig (Bilag: Nota – Transskription). Nota fremhæver dog, at ved at kunne modtage kommentarer på indlæg, så giver det muligheden for, at andre ordblinde kan give respons i form af lignende oplevelser, hvilket formentlig vil kunne give de unge ordblinde en større forståelse af deres egne udfordringer ved at opleve, at andre har det som dem:

> "*Signe: Men ja den er svær fordi man kan sige kommentarfeltet vil jo også netop kunne skabe den her følelse af, altså nu har jeg skrevet det her indlæg og så er der ti andre, der skriver 'jeg har haft samme oplevelse'* (...)." (Bilag: Nota – Transskription).

Det er særligt denne pointe, som er afgørende i denne kontekst: at et digitalt netværk skal fordre, at de ordblinde elever skal kunne

opnå et kendskab til, at de ikke er ene om deres udfordringer med ordblindhed. Det skal undersøges yderligere, om dette kan opnås ved at kunne læse eller høre andres fortællinger, men ved at kunne dele sin egen oplevelse og modtage respons dertil, vil de ordblinde formentlig kunne få respons på netop den udfordring, de står overfor.

Debatforum

Nota har aldrig overvejet at lave et debatforum på E17.dk, hvilket de begrunder med, at det kan være svært at afgøre, hvor man skal begynde. Hertil fremhæves de andre funktioner, fordi mange af disse har en start gennem eksempelvis en video eller en chat, som interaktionen tager udgangspunkt i (Bilag: Nota – Transskription). Selve debatten vil kunne fungere gennem en chat, men forskellen er dog, at chatten ikke bliver lagret, hvilket er gældende for et debatforum. Det betyder, at efter en chat er afsluttet kan interaktionen ikke tilgås igen, hvilket ville være modsat ved et debatforum, hvor interaktionen gemmes og kan tilgås på et senere tidspunkt. Vi anser dette som et positivt aspekt for debatforum, da det giver mulighed for, at de ordblinde, som ikke deltager i gruppechatten, stadig kan tilgå de andre ordblindes fortællinger. Nota præciserer, at det ville være vigtigt med en kategorisering af de forskellige emner i et sådant forum, for at kunne tydeliggøre, hvilke emner debatten kan indeholde (Bilag: Nota – Transskription). Overvejelser i henhold til debatforum kunne eksempelvis være, hvorledes en debat vil kunne generes gennem et kommentarfelt til en

produceret video, således det ikke er nødvendigt med en designfunktion, som udelukkende tager udgangspunkt i debat mellem de unge ordblinde (Bilag: Nota – Transskription). Endvidere uddyber Nota, at nogle af de andre funktioner opfylder nogle behov som de véd eksisterer: muligheden for at høre andre og fortælle sin egen historie, direkte kontakt gennem chat – et debatforum vil ifølge Nota være at gribe ud i nogle sammenhænge, som ikke er funderet i kendskab til de ordblindes behov (Bilag: Nota – Transskription). Hertil fremhæver de forældrene til de ordblinde som værende mere debatterende gennem eksempelvis grupper på Facebook (Bilag: Nota – Transskription). Nota vurderer en funktion som denne til at give mere mening, hvis det digitale netværk har en stor aktivitet, hvorfor det kan være en funktion, som kan integreres på sigt.

Brevkasse

Nota ser et potentiale i denne funktion, da ordblindhed er et handicap, som de ordblinde kan have brug for at få råd og vejledning omkring:

> *"Simon: Så er der det der med de sådan altså nogle vil være indstillet på at bruge den form, nogle vil slet ikke. Nogen vil sige, 'at det er jo ikke fordi jeg har kønssygdom, jeg er bare ordblind, jeg ved ikke, hvad jeg skulle spørge om' og nogen de vil være 'jeg skal i gymnasiet lige nu og jeg kan ikke jeg tør ikke at sige til min kæreste, jeg er ordblind', men altså jeg tror da, den*

imødekommer et behov, hvis man taler om de forskellige formater i forhold til hinanden, så er der jo noget her der er en-til-en, som er asynkront som har en mentor/mentee-funktion, som har altså en lægmand og en professionel, der er en masse ting i den der er helt fornuftigt" (Bilag: Nota – Transskription).

Hvis rådgiverne af denne funktion er udvalgt på samme måde som ved gruppechatten og derved bruger ældre ordblinde, bibliotekarer eller læsevejledere, så opstår der ikke en stor interaktion mellem de unge ordblinde, medmindre et kommentarfelt tilføjes. Spørgsmålet er dog, om det er tilstrækkeligt at kunne læse, hvad andre har spurgt og fået svar omkring, for at kunne opnå oplevelsen af, at andre oplever samme udfordringer, som den ordblinde selv. Den ordblinde, som stiller spørgsmålet vil modtage svar fra rådgivere og ikke andre ordblinde på deres egen alder. Dermed ikke sagt, at en ældre ordblind eller mennesker, som omgiver sig ordblinde, ikke vil kunne give den ordblinde råd og vejledning omkring de udfordringer han eller hun oplever som ordblind.

Tilgængeligt for andre

Der kunne være forskellige perspektiver i at gøre noget af materialet tilgængeligt for andre end Notas medlemmer. Under design gamet taler vi om, hvordan mange unge kan have læsevanskeligheder, men ikke i en sådan grad, at de kan blive medlemmer af Nota, hvorfor de ikke vil have mulighed for at kunne tilgå materialet. Unge som disse, kunne formentlig også opleve et udbytte,

ved at kunne høre andres fortællinger, hvorfor vi taler om, hvordan eksempelvis film eller lydbøger, genereret af Nota, kan være tilgængelige for andre på samme vis, som filmene er nu på Nota. nu, men muligheden for at deltage i eksempelvis gruppechat, eller kommentarfeltet, er forbeholdt for Notas medlemmer. Denne adskillelse argumenteres for, ved, at den fulde adgang til materialet muligvis kan have betydning for de ordblindes tillid til det digitale netværk. Nota fremhæver pointen i, at hvis det kræver et login både at tilgå materialet og deltagelse, så vil de ordblinde formentlig opleve en signalværdi i, at materialet er lukket bag et login, hvorfor de mener, at det vil være at foretrække (Bilag: Nota – Transskription). Dertil kommer muligheden for at kunne spørge nogle af de ordblinde, om de må gøre deres indlæg offentlige eller ved at inddrage materialet generet af Nota, for at kunne afspejlet behovet fra de elever, som har læsevanskeligheder, uden at være ordblinde. På den måde vil det være op til den ordblinde, hvorvidt han eller hun ønsker at offentliggøre sin fortælling eller kommentarer.

Design – Scope

Generelt set vil mange af funktionerne kunne opfylde et behov for ordblinde, alt efter, hvordan funktionen opstilles. Afgørende er, hvilke funktioner som bedst muligt kan tage hånd om behovet for kendskab til andre ordblinde samt formidling af litteratur og viden til de ordblinde. De følgende punkter vil være de overordnede indsigter, som anvendes ved den videre udvikling af det digitale

netværk.

- Tematiseret dialog
- Tekstbaseret med hjælperedskaber
- Moderation - introduktionsvideo
- Anonymitet - avatar
- Udvalgte rådgivere
- Både asynkront og synkront materiale
- Indhold lukket bag login

Refleksion over design gamet i praksis

Dette afsnit vil forsøge at afdække refleksioner over de praktiske erfaringer, vi gjorde os på baggrund af design gamet. Herunder design gamets struktur, som konkret var manifesteret i de forskellige artefakter, som udgjorde spillet. Spillepladen, som repræsenterede Nota.dk fungerede efter hensigten, ved at holde konteksten for den dialog, der udfoldede sig i løbet af designaktiviteten. De enkelte brikker sørgede for at holde dialogen til ét bestemt tema ad gangen og de forskellige tillægsfunktioner fungerede som byggeklodser, man kunne tilføje til de forskellige designfunktioner, som for eksempel "anonymitet" eller vigtigheden af forskellige typer af modaliteter. Muligheden for at kunne gruppere forskellige løsninger fysisk, fordrede dialogen om flere forskellige designfunktioner på samme tid, givet, at de udfyldte samme tema. Eksempelvis, ligheder og kombinationer blandt disse, men også, hvordan de adskilte sig fra hinanden. Dermed emergerede en situation, fordret

af design gamets materialer, der formentlig ikke havde opstået uden. Følgende billede viser et eksempel på en gruppering, hvor kombinationen af modaliteter og forskellige typer af designfunktioner, inddrages i en dialog om dem og deres indbyrdes mulige sammenhænge.

Anvendelsen af post-its gjorde brikkerne "open ended" ved muligheden, for at kunne skrive på brikkerne og spillepladen løbende, hvilket blev en del af empiriindsamlingen. På denne måde blev designfunktionerne formet undervejs i processen, hvorfor post-its bidrog til at bibeholde den opståede form, til senere brug i processen. Følgende billede viser en situation, hvor en designfunktion "formes".

SAMMENFATNING

Denne tredje og sidste iteration har anvendt viden fra første og anden iteration, til at opstille et design game hos Nota. Hensigten var at skabe viden omkring, hvilken betydning Notas viden og organisatoriske rammer har for de forskellige designfunktioner samt anvendelsen af moderation, anonymitet, regler og tekstmediet. Design gamet skabte ny viden om forholdet mellem os, som designere af produktet og Nota, som udbyder. Denne viden er påført modellen i det følgende:

Strategy

Erkendelse af sin ordblindhed

Fortælle sin egen historie

Deltagelse

Formidling af viden og litteratur

Ressourcemæssigt muligt

Scope

Tematiseret dialog

Tekstbaseret med hjælperedskaber

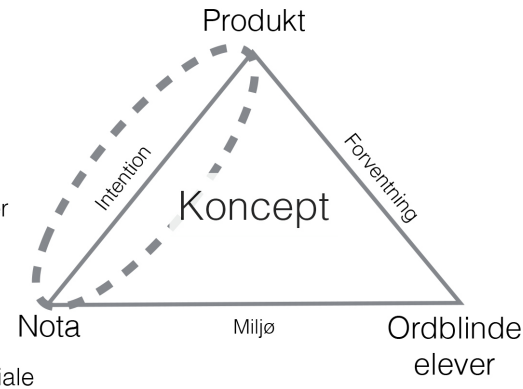
Moderation - introduktionvideo

Anonymitet - avatar

Udvalgte rådgivere

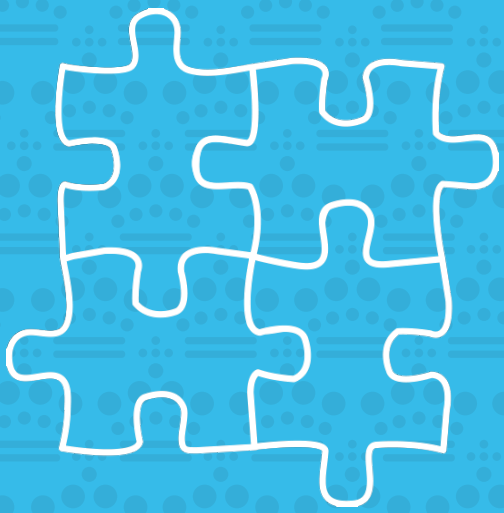
Både asynkront og synkront materiale

Indhold lukket bag login



KAPITEL 8

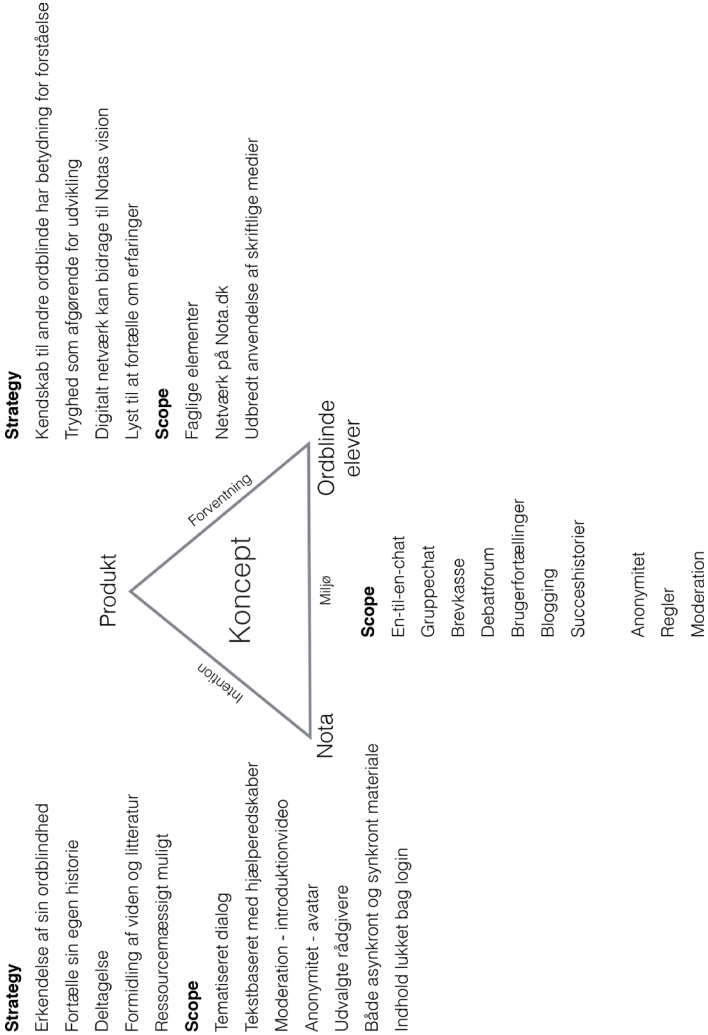
KONCEPT-UDVIKLING



Dette kapitel vil omhandle specialets konceptudvikling gennem anvendelsen af sensemaking og abduktion. Kapitlet består af en præsentation af designvalg samt en aktivitet, hvor designfunktionerne diskuteres, i henhold til potentialet for konceptet. Afslutningsvist udvælges de designfunktioner, som gennem aktiviteten vurderes til bedst at opfylde Strategy.

KONCEPTUALISERING

Formålet med dette kapitel er at binde indsigterne fra designprocessens iterationer sammen, for at kunne skabe et koncept. Dette gøres med udgangspunkt i anvendelsen af Buchanans model, der har været anvendt som gennemgående opsamlingsmodel for iterationerne:



I en designopgave, er det ikke nok bare at have skabt den viden, som opstår ved fordringen foranlediget af samspillet mellem de videnskabelige grundantagelser og problemfeltet, jævnfør kapitlet om specialets videnskabsteori. Fra Herbert Simon og Richard Buchanans definitioner af design, anses design som processen, der leder til en anvendelse af den skabte viden, i praksis. Tidligere i designprocessen, har vi brugt designtænkning, til at designe undersøgelser, for at skabe viden om problemfeltet, hvorfor denne viden, nu skal anvendes. I iterationerne har vi skabt viden omkring de delelementer, som skal udgøre en helhed, i form af et koncept, baseret på denne viden. Derfor anvendes Jon Kolkos (2010) udredning af *sensemaking* og *abduction,* for at skabe designsynteser.

Sensemaking

En proces, der opsamler og anvender denne viden, er en rodet affære, da denne proces leder fra abstrakte indsigter, baseret på den skabte viden, til ideer - i form af et mere konkret forslag, som afhjælper de konkrete problemstillinger, der er identificeret inden for problemfeltet (Kolko, 2010). Kolko definerer sensemaking som: "*an action oriented process that people automatically go through in order to integrate experiences into their understanding of the world around them.*"(ibid). Denne definition ligger sig op af den filosofiske hermeneutik, hvis man antager de konkrete erfaringer (experiences) som dele og verden (world) som helheden, de skal integreres i. Dette er meget abstrakt og kan konkretiseres ud fra Buchanans model, hvor konkrete erfaringer i form af viden

om produkt, Nota og ordblinde elever samt de tre deles indbyrdes relationer, samles til en helhed i et koncept, som kan afprøves i praksis. Det vigtige er ikke, hvor nøjagtig (accurate) sammenhængen mellem erfaringerne er, men i stedet, at de omsættes til både en abstrakt og konkret eksternaliseret form af helheden, som kan defineres, diskuteres, tilegnes, afvises og afprøves (ibid). En del af denne eksternalisering, er at få empirien gjort konkret og håndgribelig, ved at få den ud af hovedet og ind i virkeligheden, ved at materialisere den i repræsentative artefakter (ibid). Det er denne proces mod en eksternaliseret form af konceptet, som redegøres for, i det følgende.

Abduction

En del af sensemaking handler om at ordne og gruppere empirien (ibid), men i kraft af den proces, vi har været igennem, er en del af forarbejdet allerede gjort. Ved brug af Buchanans model, har vi metodisk og systematisk, undersøgt de forskellige delelementer af designopgaven og dertil grupperet de forskellige indsigter i form af den viden, som hver iteration har skabt. Næste skridt i processen omhandler at skabe synteser mellem disse forskellige dele af empirien, for at kunne finde et koncept, som denne fordrer. Ved omsætningen af synteser til konkret design, kan typiske videnskabelige tankemønstre, som induktion, let komme til kort. Dette er i kraft af, at empirien består af noget så foranderligt og kontekstafhængigt, som sprog og menneskelig oplevelse. Derfor benyttes et mere usikkert videnskabeligt tankemønster, kaldet abduktion, de-

fineret som: argumentet for den bedste forklaring (argument to the best explanation) (ibid). Dette betyder, at det er en logisk form, der forklarer, hvilken forklaring, som giver bedst mening (sense) på baggrund af det erfarede (ibid). Dette er et godt redskab i skabelsen af synteser, hvilke anvendes til at skabe konceptet for dette speciale. Det betyder, at ved at give argumenterede begrundelser og forklaringer kan vi skabe synteser mellem forskellige dele af empirien og benytte disse til at udforme konceptet.

Disse synteser er ikke epistemologisk sikre, hvilket gør, at vi skal forholde os til konceptet med en vis skepsis. Derfor er det særlig vigtig at inddrage evaluerende aktiviteter i designprocessen, for at skabe en større sikkerhed for, at vi har fundet det rette design, i form af konceptet. Det følgende vil redegøre for de designvalg, som træffes på baggrund af synteser, dannet ud fra indsigter skabt undervejs i iterationerne.

Designvalg

På baggrund af de genererede indsigter, opstilles forskellige designvalg i henhold til konceptet, hvilket består både af til- og fravalg. Nogle af disse valg er genereret løbende i designprocessen og andre opstår efter afslutningen af tredje iteration. Dette afsnit redegør for disse designvalg, gennem en præsentation af og argumentation for, hvilke indsigter, der bidrager til disse designvalg.

Nota.dk

På baggrund af første iteration, bliver konceptet en del af Nota.dk, da vi fik den viden, at de ordblinde elever bliver præsenteret for mange forskellige tilbud, men, at Notas tilbud er anvendt blandt ordblinde elever. Valget om at lade det være en del af Nota.dk, vil fordre, at de ordblinde elever ikke skal benytte endnu en platform, for at kunne gøre brug af konceptet. Dertil begrundes dette yderligere, med indsigten fra tredje iteration, hvor Nota opstillede det forhold, at de ønsker at skabe aktivitet på deres hjemmeside gennem brugerdeltagelse.

Anonymitet

I første iteration blev det tydeligt, at tryghed var en vigtig forudsætning for, at de ordblinde elever kunne udvikle sig fagligt og personligt. Yderligere viste anden iteration en stor anvendelse af anonymitet på de analyserede hjemmesider og vi udledte heraf, at dette har betydning for brugernes tryghed. Tredje iteration specificerede denne anonymitet, ved at udvælge muligheden for, at de ordblinde har en avatar gennem deres bruger hos Nota, hvortil de selv bestemmer brugernavnet. Derfor vil det være denne form for anonymitet, som konceptet benytter.

Lukket bag login

I henhold til at skabe tryghed for de ordblinde elever, bidrog tredje iteration med indsigten om, at det formentlig giver en signalværdi for de ordblinde, hvis alt materialet afgrænses af login til Nota.

dk. Det digitale netværk, vil derfor kun være tilgængeligt for Notas medlemmer, men med den mulighed, at Nota kan videreformidle indhold, ved de ordblindes accept.

Moderation

I anden iteration, oplevede vi, hvordan hjemmesiderne havde en omfattende brug af moderation, hvilket vi også udledte som en måde, hvorpå udbyderne forsøger at skabe tryghed for brugerne, ud fra regler. I tredje iteration, blev denne moderation diskuteret og foreslået som en introduktionsvideo, som fortæller om brugen af det digitale netværk, i forsøget på at appellere til de ordblindes egen dømmekraft. På baggrund af dette, vil moderationen af det digitale netværk foregå gennem henholdsvis en introduktionsvideo, men også ved aktiv moderation, hvor brugergeneret indhold godkendes inden udgivelse. Valget om moderation vurderes til at kræve yderligere undersøgelser, i form af evaluering med de ordblinde elever, for at teste, hvilken grad af moderation, som er nødvendig i de ordblindes kommunikation, over det digitale netværk.

Tematiserede designfunktioner

Første iteration bekræftede vigtigheden i, at ordblinde har et kendskab til andre ordblinde, for at kunne opnå en bedre forståelse af sin egen ordblindhed. Endvidere, at de ordblinde har lyst til at fortælle om deres erfaringer med ordblindhed. Tredje iteration underbyggede dette, hvorfor behovet for at kunne tale om ordblindhed anses som et relevant emne, for det digitale netværk.

Ud over dette, genererede tredje iterationen behovet for, at det digitale netværk kan formidle viden og litteratur til de ordblinde, hvorfor valget om tematiserede designfunktioner opstår.

Tekstbaseret kommunikation

I første iteration opstod viden om, at de ordblinde elever er vant til at benytte tekstmediet, men, at de samtidig benytter hjælpefunktioner. Tredje iteration gav en indsigt i, at andre modaliteter ville kræve flere ressourcer af systemet, men også, at modaliteter som tale og video kan være en begrænsning af de ordblindes anonymitet og dermed deres tryghed. På baggrund af dette, træffes designvalget, at konceptet skal være tekstbaseret med hjælpefunktioner og derigennem give de ordblinde mulighed, for at kunne øve sig inden for denne modalitet. Hjælpefunktionerne vil være muligheden for at få oplæst tekst samt forslag til tekst. Ligeledes som valget af moderation, kræver dette designvalg yderligere undersøgelser, for at kunne evaluere, hvorvidt hjælpemidlerne vil kunne støtte den ordblinde elev, efter hensigten.

En-til-en-chat

Første iteration gav, som nævnt, indsigten om udbyttet af ordblindes kendskab til hinanden, hvilket blev underbygget i tredje iteration. På baggrund af dette fravælges designfunktionen en-til-en-chat, da denne primært formidler kommunikation mellem den ordblinde og en rådgiver. Den skaber ikke interaktion mellem de ordblinde og giver ikke andre ordblinde mulighed, for at kunne

se den generede dialog, hvorfor formidling af viden og litteratur begrænses til den enkelte ordblinde.

Diskussion af designfunktioner

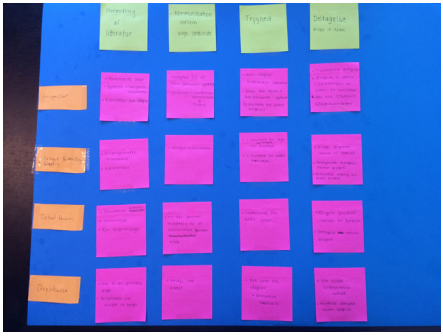
De designvalg, som er truffet i ovenstående afsnit, er gældende for hele konceptet, men beskæftiger sig ikke med de konkrete designfunktioner, konceptet skal bestå af. Derfor opstilles følgende designaktivitet, som gennem en diskussion af forholdet mellem Strategy og designfunktionerne; gruppechat, brugerfortællinger, debatforum og brevkasse, har til formål at give os en ny forståelse af, hvordan disse funktioner opfylder målene for Strategy. Hensigten er at kunne konvergere gennem abduktion, for at kunne gøre designet af det digitale netværk mere konkret, men samtidig med en forståelse af, at denne konkretisering ikke er et forsøg på at opstille det endelige design af det digitale netværk. Denne konvergering skal anvendes i den videre designproces, for at kunne undersøge yderligere, hvordan designet kan konkretiseres med det sigte, at det kan implementeres på Nota.dk.

For at eksternalisere de abstrakte indsigter i designets Strategy, konkretiseres disse gennem en fysisk manifesteret designaktivitet. Designaktiviteten opstilles i form af et skema, for systematisk at kunne danne et overblik over Strategy og designfunktionernes opfyldelse af denne. På følgende billede ses, hvordan skemaet opstilles inden designaktivitetens start:

De grønne post-its symboliserer Strategy og er som følgende: Formidling af litteratur, kommunikation mellem unge ordblinde, tryghed og deltagelse. Kravet om formidling af bøger kommer sig af Notas strategi, hvori det overordnede formål er at formidle viden og særligt litteratur. Som nævnt, kom dette særligt til udtryk under tredje iteration, hvor vi fik yderligere indsigter i, hvorfor det er afgørende at holde fokus på, at dette er et bibliotek, hvor litteratur er i fokus. Derfor er det en forudsætning, at designfunktionen formår at formidle litteratur til de ordblinde. Kommunikation mellem unge ordblinde er målet om at skabe et netværk mellem de ordblinde, hvor de kan indgå i en dialog, med henblik på at give dem mulighed, for at opleve deres ordblindhed som det normale og derigennem kunne afspejle sig i de andre og opnå en ny forståelse. Særligt første iteration gav os en indsigt i, hvorfor det er vigtigt, at de ordblinde elever har mulighed for at indgå i en relation til andre ordblinde. Tryghed er behovet for, at de ordblinde kan udlevere sig selv og fortælle om personlige oplevelser, uden at modtage negativ feedback. Anden iteration gav os indsigter i,

hvordan andre hjemmesider anvender moderation, hvorfor vi udledte deraf, at det er en nødvendighed ved det digitale netværk, når den ordblinde udstiller sin ordblindhed. Deltagelse er målet om, at Nota.dk bliver et deltagende sted, hvor brugerne er aktive, både i sidens muligheder, men også i form af brugergenereret indhold. Nota.dk, skal ikke være et inaktivt bibliotek, hvor kommunikationen er præget af envejskommunikation fra Nota til de ordblinde. Dette blev tydeligt i tredje iteration.

Designaktiviteten vil forløbe således, at hver designfunktion evalueres i forhold til, hvordan denne kan opfylde Strategy, dernæst rangeres de forskellige designfunktioner ud fra, hvilke, som bedst opfylder den enkelte del af Strategy. Følgende billeder viser processen med udfyldelsen af skemaet, hvor designfunktionerne (orange) evalueres i forhold til Strategy (grøn). Evalueringen (pink) bevares gennem post-its.



	Formidling af litteratur	Kommunikation mellem unge ordblinde	Tryghed	Deltagelse
Gruppechat	• Tematiseret chat • Synkron = ÷ hukommelse • Bibliotekar som rådgiver	• Mulighed for synkron samtale • Fordrer umiddelbar kommunikation	• Aktiv rådgiver som håndhæver moderation • Bliver ikke lagret • Fuld anonymitet, men avatar kan genkendes	• Tidsbestemt deltagelse • Brugere er aktive i formidling af viden til hinanden
Brugerfortællinger	• Brugergenereret anmeldelse • Hukommelse	• Envejskommunikation	• ÷ Mulighed for negativ og positiv feedback	• Brugergeneret indhold på Nota.dk • ÷ Deltagelse mellem brugere • Automatisk adgang for andre brugere
Debatforum	• Tematiseret diskussion • Hukommelse • Kun bruger-til-bruger	• Tovejskommunikation • Bruger-til-bruger	• Moderation fra Nota	• Brugergenereret indhold på Nota.dk • Deltagelse mellem brugere
Brevkassen	• Kun til den specifikke bruger • Hukommelse ved accept	• Envejskommunikation ved accept	• Kun svar fra kompetent rådgiver	• Brugeregenereret indhold ved accept • ÷ Deltagelse mellem brugere

Det følgende vil give et indblik i de overvejelser, vi gjorde os om designfunktionerne gennem den første del af øvelsen. Disse overvejelser vil være en uddybelse af felterne i foregående skema.

Gruppechat

Den tematiserede gruppechat kan formidle litteratur både mellem de ordblinde og mellem rådgivere og de ordblinde. Ved, at denne interaktion opstår synkront, ved kun at være åben i et givent tidsrum og den genererede viden ikke lagres, er det ikke muligt at tilgå formidlingen af litteratur, efter gruppechatten afsluttes. Det er dog en interaktion, som muliggør en umiddelbar kommunikation mellem de ordblinde, hvor de kan dele deres oplevelser og erfaringer med henholdsvis ordblindhed og litteratur og modtage en feedback, inden for et kort tidsrum. Det er vores forståelse, at gruppechatten fordrer den umiddelbare samtale, hvor man hurtigt kan få råd og vejledning til eventuelle udfordringer. I henhold

til tryghed, er rådgiveren en aktiv moderator i gruppechatten, men uden mulighed for at kunne moderere indlæg og svar, før de publiceres i gruppechatten. Derved kan moderatoren kun opfordre til den gode tone. Gruppechatten bliver ikke lagret, hvorfor de ordblinde vil være fuldt anonyme i systemet, der er dog en mulighed for, at de ordblinde kan genkende hinanden gennem brugernavnet på deres avatar. Dette er ikke ensbetydende med, at de kan genkende deres offentlige personlighed, men mulighed for genkendelse fra tidligere aktiviteter. Det kan være svært at sige, hvorledes dette kan være en fordel eller en ulempe. Ud fra vores indsigter har en vi antagelse af, at genkendelighed kan skabe tryghed, men vi kan undre os over, om det i nogle tilfælde kan skabe en utryghed, for den ordblinde at vide, at han eller hun kan genkendes gennem brugernavnet. Gruppechatten fordrer deltagelse på Nota.dk, gennem deltagelse i chatten og de ordblinde har mulighed, for at være aktive i formidlingen af viden til hinanden.

Brugerfortællinger

De tematiserede brugerfortællinger i kombination med blogging og succeshistorier, vil kunne formidle litteratur gennem eksempelvis bog- eller genreanmeldelser. Dertil kommer, at disse bliver lagret i systemets hukommelse, hvorfor det er muligt at tilgå dem både asynkront, men også så længe, de er en del af systemet. Fortællingerne er dog uden mulighed for interaktion mellem de ordblinde, hvorfor kommunikationen mellem de unge ordblinde udelukkede er baseret på envejskommunikation, gennem den ord-

blindes fortælling. I forhold til tryghed, så giver den manglende interaktion ingen mulighed for feedback, både i form af positiv og negativ feedback. Det er vores forståelse, at den manglende mulighed for feedback, både kan give en tryghed i, at den ordblinde har kontrol over indlægget, men, at dette også betyder, at den ordblinde ikke kan opleve trygheden, i at få positiv feedback gennem anerkendelse fra ordblinde med lignende udfordringer. Når den ordblinde laver en brugerfortælling, som bliver tilgængelig på Nota.dk, er dette et tydeligt tegn på deltagelse, som kan være med til at forme Nota.dk. Disse fortællinger bliver automatisk tilgængelige for andre ordblinde, men på grund af den manglende interaktionsmulighed, opstår ingen deltagelse mellem de ordblinde eller fra Nota til den ordblinde.

Debatforum

I henhold til debatforummet, har denne funktion lignende muligheder for formidling af litteratur, som ved brugerfortællinger. Debatforummet er også tematiseret og de ordblinde kan dele deres erfaringer med litteratur. Endvidere lagres disse indlæg i systemets hukommelse og kan derfor ligeledes tilgås asynkront. Den store forskel fra brugerfortællingerne er muligheden for, at de ordblinde kan kommunikere med hinanden gennem debattråde og fortælling af egen historie i relation til indlægget. Indlæg og svar bliver først publiceret efter gennemlæsning af moderator, hvorfor indlæg med stødende indhold ikke udgives. Nota fungerer som passiv moderator ved ikke at være deltagende i kommunika-

tionen, men med muligheden for at kunne afvise upassende indlæg og svar. Gennem indlæg er de ordblinde med til at skabe indhold på Nota.dk, hvorfor der vil være en synlig deltagelse fra den ordblinde til Nota, men også mellem de ordblinde ved muligheden for interaktion.

Brevkasse

Brevkassen kan på samme vis, som de andre funktioner, formidle litteratur, men til forskel fra de andre, er dette begrænset til at være formidling fra Nota til den ordblinde. Det kræver en accept fra den ordblinde, før et indlæg kan lagres og udgives, således andre har mulighed for at tilgå formidlingen. Dette medfører også en manglende kommunikationsmulighed mellem de unge ordblinde, eftersom accept af udgivelse kun vil medføre envejskommunikation uden mulighed for, at andre ordblinde kan kommentere og give feedback. Denne form for afgrænset udgivelsesmulighed kan medføre en tryghed i at kunne stille spørgsmål, som vil forblive mellem den ordblinde og rådgiveren. Dertil kommer en antagelse om, at det kan skabe en tryghed, at den ordblinde kender til rådgiverens forudsætninger, for at kunne give et kompetent svar. Brevkassen giver dog heller ikke mulighed for feedback fra andre ordblinde og muligheden for at kunne have en dialog med andre, som har lignende udfordringer. I henhold til deltagelse, opstår dette gennem den ordblindes kommunikation med Nota, men denne deltagelse bliver kun en del af Nota.dk, ved den ordblindes accept.

Rangering

Diskussionen af de forskellige designfunktioner viser, at de alle i et større eller mindre omfang opfylder Strategy og vil derfor alle kunne være en del af konceptet. Men for at kunne konvergere og undersøge, om nogle af designfunktioner skønnes at opfylde Strategy i højere grad, inddrages rangering. Rangeringen foregår således, at vi begge angiver en rangering af designfunktionerne i henhold til, hvordan de opfylder de enkelte dele af Strategy. Dette gøres ved at anvende tallene en til fire. Den individuelle rangering af alle designfunktioner opstilles, inden den synliggøres, således vi ikke bliver påvirket af hinandens beslutning.

Det centrale i denne øvelse, er ikke selve rangeringen, men nærmere den diskussion som denne fordrer, med henblik på at skabe

argumentation med en abduktiv tilgang. Derfor diskuteres og argumenteres rangeringen, for, at vi kan udlede nogle designkrav, som er vigtige for, at Strategy opfyldes. Det følgende er en præsentation af de designkrav, som anvendes som argumentation for konvergering.

Hukommelse

Muligheden for, at de ordblindes tematiserede indlæg kan lagres og blive en del af Nota.dk, anses som en vigtig forudsætning for formidlingen af litteratur, men også for, at de ordblinde kan tilgå viden fra andre ordblinde, uafhængigt af et givent tidspunkt. Endvidere antages, at brugergeneret indhold, vil lægge op til yderligere deltagelse gennem eksempelvis svar på andres indlæg eller inspiration til at lave eget indlæg.

Synkron kommunikation

Denne form for kommunikation, hvor de ordblinde har mulighed for at indgå i en samtale, som fordrer den umiddelbare dialog, hvor reaktion og respons opstår inden for et kort tidsrum, anses også som potentiel. Dette begrundes med samtaleelementet, hvor flere ordblinde har mulighed for at kommunikere samtidig, men også med rådgiver.

Interaktion

Interaktionen mellem de ordblinde kan have betydning for deres oplevelse af tryghed på siden. Det kan betyde, at de ordblinde kan

miste kontrollen over deres indlæg, men det giver også muligheden for, at de kan give hinanden feedback. Gennem moderation kan denne feedback styres, således stødende indhold udelukkes. Endvidere, anses interaktion som et vigtigt designkrav til det digitale netværk for uden denne, har de ordblinde ikke mulighed for at kunne anerkende hinanden, ved feedback om lignende udfordringer.

Deltagelse

Deltagelse bliver synligt gennem lagret materiale, men kan også opstå gennem deltagelse i en gruppechat, som ikke lagres. Dette er to forskellige former for deltagelse, hvor den ene kun tager udgangspunkt i deltagelse i aktiviteter på Nota.dk og den anden er deltagelse i en aktivitet, som lagres, hvorfor denne er med til at forme Nota.dk. Begge disse former for deltagelse vil kunne fordre, at de ordblinde bliver deltagende på Nota.dk.

Konvergering

Ud fra de designkrav, som er udledt som argumentation for, hvad de forskellige funktioner skal kunne fordre, konvergeres yderligere. Dette gøres på baggrund af en forståelse af, at særligt én af designfunktionerne ikke kan opfylde disse designkrav i samme grad, som er givet for nogle af de andre designfunktioner. Til at præsentere den afsluttende konvergering inddrages en visuel formidling, for at kunne vise de valgte designfunktioner samt hvordan disse kan blive en del af konceptet. Dette kan sammenlignes med

Surface, hvor valg om designets visuelle fremtoning er i fokus, vi pointerer dog, at det ikke er hensigten med denne visualisering. Dette er udelukkende på baggrund af en forståelse for, hvordan den visuelle formidling kan understøtte den skriftlige præsentation af konceptet.

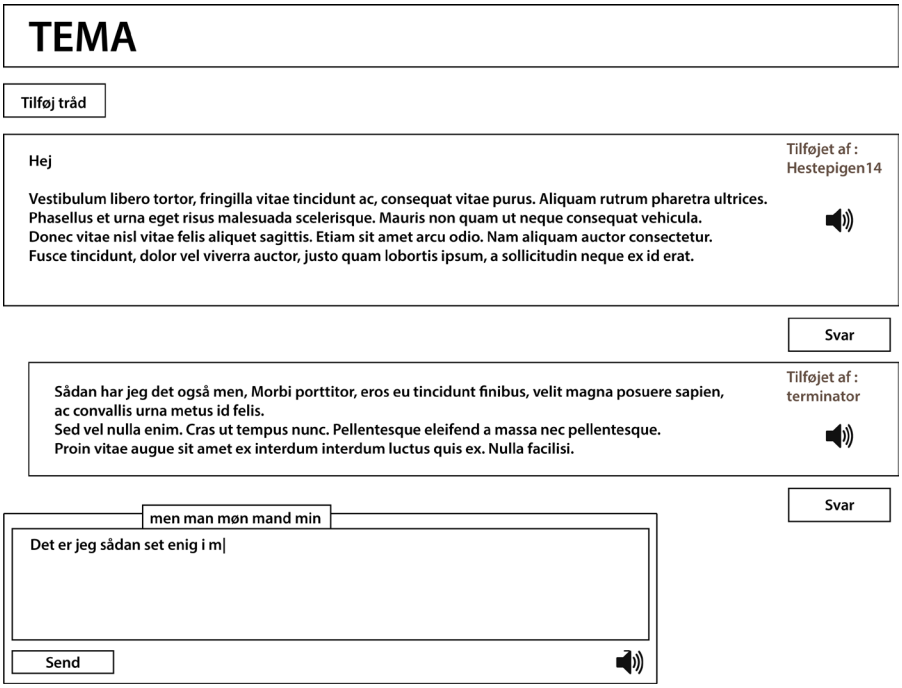
Fravælgelse af brevkassen

Brevkassen er den af funktionerne, som har den største begrænsning inden for flere af de foregående designkrav. Indlæg fra brevkassen lagres kun ved den ordblindes accept. Endvidere er muligheden for interaktion mellem de unge ordblinde, ikke tilgængeligt i brevkassen, da det er baseret på kommunikation mellem en rådgiver og den ordblinde. I henhold til brevkassens potentielle bidrag til et digitalt netværk mellem ordblinde, anser vi ikke denne funktion som værende opfyldende for dette. På baggrund af disse overvejelser, fravælges brevkassen som muligt løsningsrum.

Kombination

Ud over fravælgelsen af brevkassen opstilles en kombination mellem brugerfortællinger og debatforum. Brugerfortællingerne giver mulighed for, at de ordblinde kan fortælle deres egen fortælling både om litteratur, men også om ordblindhed. Lysten og behovet for at fortælle sin historie til andre ordblinde er gennemgående i både første og tredje iteration. Brugerfortællinger mangler dog muligheden for, at de ordblinde kan kommunikere med hinanden, hvilket er muligt i debatforummet. Derfor kom-

bineres disse designfunktioner, for at skabe brugerfortællinger, hvor de ordblinde kan modtage feedback på deres fortællinger. Det giver mulighed for, at de ordblinde kan hjælpe hinanden med formidlingen af litteratur, men også, at de kan rådgive de ordblinde, som oplever udfordringer, hvis de har oplevet lignende. Dertil kommer muligheden for hukommelse ved begge disse funktioner, som gør fortællingerne og interaktionen tilgængeligt asynkront. Kombinationen skaber deltagelse ved aktiviteten, men også som synligt brugergeneret indhold på Nota.dk. Overordnet, er hensigten at skabe et miljø, hvor de ordblinde, gennem positiv feedback, kan anerkende hinandens indlæg og bidrage til, at den enkelte får oplevelsen af, ikke at være alene med sine udfordringer. For at kunne gøre dette, udgives indlæg og kommentarer først, når en moderator har godkendt disse. Med hjælpefunktioner, kan de ordblinde få oplæst indlæg og hjælp til at skrive indlæg og kommentarer, gennem forslag fra systemet.



Gruppechat

Gruppechatten opfylder ikke alle de opstillede designkrav, da indholdet ikke lagres og ikke bidrager med brugergeneret indhold. Derimod består den af synkron interaktion mellem de ordblinde samt mellem rådgiveren og de ordblinde. Den giver mulighed for samtalen mellem de ordblinde og tager højde for den umiddelbare respons, som de ordblinde kan have brug for, hvis de oplever udfordringer. På baggrund af dette vælges gruppechatten, som værende en del af konceptet, da kombinationen mellem denne og brugerfortællingerne, vil kunne opfylde de designkrav, som blev resultatet af rangeringen. Den tematiserede gruppechat opstiller en situation, hvor de ordblinde kan indgå i en dialog med

hinanden, men også med en rådgiver. Hensigten er samtalen om både litteratur og de oplevelser, som de ordblinde erfarer, i deres hverdag i folkeskolen. Rådgiveren udvælges efter tematiseringen af chatten. Eksempelvis anvendes en bibliotekar ved temaer omhandlende litteratur, hvor en ældre ordblind tilknyttes de temaer, som handler om de ordblindes egne erfaringer og udfordringer med ordblindhed. Rådgiveren fungerer ligeledes som moderator, men uden mulighed for at kunne moderere de ordblindes udsagn, inden de bliver en del af chatten. Den ordblinde har mulighed for at kunne trykke på de forskellige udsagn og anvende oplæsningsfunktionen samt modtage forslag fra systemet, når den ordblinde skriver.

Deltagere	Tema
Rådgiver Johnjohn Hestepigen13 æblemand dyslexic4life	Hestepigen13: Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Quisque ut ante nibh. Duis quis erat sapien. Donec a magna vel velit pulvinar lobortis sit amet id dolor.
	Rådgiver: Maecenas vestibulum aliquam purus, in convallis elit blandit eu. Ut molestie felis vel imperdiet mattis. Aliquam volutpat eleifend neque, vitae hendrerit orci scelerisque eget. Praesent ac elementum risus, ac euismod nunc.
	Johnjohn: Phasellus pretium interdum urna, id euismod mi tempus eleifend.
	er et en es Hej med jer hvad e| Send

SAMMENFATNING

Dette kapitel har omhandlet konceptualiseringen af de forskellige indsigter vi har opnået i de tre iterationer. Til dette har vi anvendt sensemaking og abduktion for at træffe forskellige til- og fravalg for konceptet, på baggrund identificerede indsigter og designkrav. Tilvalgene skaber et koncept, som bliver en del af Nota.dk, hvor de ordblinde kan kommunikere med hinanden gennem tematiserede gruppechats og brugerfortællinger. Adgangen til det digitale netværk lukkes bag login til Nota.dk og de ordblinde er anonyme gennem en avatar, hvortil de selv bestemmer et brugernavn. Det digitale netværk modereres både gennem en introduktionsvideo, men også aktivt af en moderator. Interaktionen på det digitale netværk baseres på tekstmediet, men dette understøttes af hjælpefunktioner, hvor de ordblinde kan få oplæst tekst og forslag til tekst.

Konceptet, som er blevet opbygget gennem dette kapitel, er et resultat af de indsigter vi har opnået, ved at undersøge de tre sider af Buchanans model. Men det er også et resultat af iterationer, som udelukkende har beskæftiget sig med Strategy og Scope. På baggrund af dette, er dette koncept ikke et endeligt koncept, som Nota kan implementere i Nota.dk. Det vil kræve yderligere iterationer for at kunne evaluere konceptet, særligt i henhold til, hvordan de ordblinde vil kunne anvende dette i deres hverdag i folkeskolen. Disse overvejelser uddybes yderligere i perspektiveringen.

KAPITEL 9

KONKLUSION

Gennem dette speciale har vi udarbejdet et koncept, som har til hensigt at kunne afhjælpe ordblinde elever i folkeskolen, da deres manglende kontakt til andre ordblinde elever, kan have betydning for deres trivsel. Dette kom af en antagelse om, at ordblinde elever oplever en større forståelse af sin egen ordblindhed, ved at kunne indgå i en relation med andre, som enten oplever eller har oplevet lignende udfordringer. Derudover har specialet omhandlet, hvordan en sådan kontakt kan medieres digitalt samt hvordan dette designes ud fra Notas strategi, om at skabe lige adgang til viden. På baggrund af dette, har specialets formål været at besvare følgende problemformulering:

Vi vil undersøge potentialet for et digitalt netværk, der kan understøtte og mediere en relation mellem ordblinde elever i folkeskolen, herunder, hvordan et sådant designes samt hvordan det kan blive en del af Notas service til unge ordblinde?

For at kunne besvare denne problemformulering, har specialet anvendt Garretts model Elements of User Experience, for at bevare et fokus på User Experience. Særligt herunder, har Strategy og Scope været afgrænsningen for specialet, eftersom hensigten har været at undersøge forventningerne fra de ordblinde elever samt intentionen fra Nota, jævnfør Buchanans model. Dertil en undersøgelse af miljø, for at kunne skabe viden omkring, hvilke virkemidler andre udbydere anvender, til faciliteringen af kommunikation mellem udsatte unge. Gennem kvalitative interviews

på Ordblindeinstituttet, analyse af best practice og brugen af et design game hos Nota, har formålet været at skabe viden ud fra aktørmetodologien og systemmetodologien. På baggrund af dette formål, har vi tilgået vores undersøgelser ud fra den filosofiske hermeneutiks grundantagelser, i forsøget på at skabe forståelse for de partikulære dele af problemfeltet samt problemfeltet som helhed. Skabelsen af viden er udført gennem en iterativ proces, hvor hver iteration har bestået af en fast struktur for at skabe viden, til anvendelse i den efterfølgende iteration.

For at kunne skabe viden om problemformuleringens første del: potentialet for et digitalt netværk til ordblinde elever, tog specialets første iteration udgangspunkt i et formål, om at opnå en forståelse af ordblinde elevers udbytte af kendskabet til andre ordblinde. Vi søgte at skabe en forståelse for, hvilke positive, faglige og personlige, effekter, det kan have, at ordblinde elever kan dele deres erfaringer med hinanden. Yderligere, var formålet at skabe viden, om de ordblinde elevers anvendelse af digitale medier. For at kunne undersøge dette, anvendte vi kvalitative interviews i form af to interviews med lærere og et fokusgruppeinterview med elever, på Ordblindeinstituttet. På den måde, opstod viden fra både eleverne selv, men også de mennesker som omgiver sig dem. Ud fra denne undersøgelse, erfarede vi, at kendskabet til andre ordblinde har betydning for de ordblindes forståelse af sin egen ordblindhed, da de ikke oplever samme udfordringer med ordblindhed, som de har oplevet på deres forhenværende skoler. Det er vores forståelse, at de trygge rammer på Ordblindeinstitut-

tet, hvor alle er ordblinde, gør det muligt for eleverne at kunne tale om udfordringer og at de kan hjælpe og støtte hinanden med de partikulære udfordringer, der er knyttet til ordblindhed. Ud fra dette opstod viden om, at de ordblinde har lyst til at dele deres viden og erfaringer med andre ordblinde. Yderligere udfordrede fokusgruppeinterviewet vores fordom om ordblindes forhold til tekst, da vi fik viden om, at de fleste af de ordblinde elever foretrækker tekstmediet, men samtidig understøttet ved anvendelsen af forskellige hjælpefunktioner. I henhold til Nota, skabte denne iteration viden om, at de ordblinde elever anvender Notas service, hvorfor det er relevant at anvende Notas eksisterende platform, således eleverne ikke skal have kendskab til yderligere platforme. Dertil kommer, at ved, at det digitale netværk bliver en del af Nota.dk, vil Nota have bedre forudsætninger for at opfylde visionen om, at alle skal have lige adgang til viden.

Problemformuleringens anden del: designet af et digitalt netværk, var afsættet for specialets anden iteration. Gennem en analyse af hjemmesider for udsatte unge, sigtede vi efter at forstå, hvilke funktioner de anvender i faciliteringen af kommunikationen samt hvordan de forsøger at skabe tryghed for deres brugere. Analysen identificerede syv forskellige designfunktioner: En-til-en-chat, gruppechat, brevkasse, debatforum, brugerfortællinger, blogging og succeshistorier. Dertil bidrog analysen med en viden om, at hjemmesiderne anvender regler, moderation og anonymitet. For at kunne forstå deres betydning for trygheden, anvendte vi Løgstrups etik, som et teoretisk rammeværk, ud fra Løgstrups tanke

om tilliden, som grundlæggende kår for menneskelig eksistens. Gennem den etiske fordring og de suveræne livsytringer, kan behovet for regler, moderation og anonymitet, forstås som en beskyttelse af brugeren, ved den udlevering han eller hun foretager, ved at oprette indhold eller på anden måde deltage på hjemmesiden. Inddragelsen af Løgstrup gav en forståelse for, hvilket etisk ansvar, vi som designere, udbydere og brugere, påtager os, når vi designer, udbyder og anvender sådanne digitale fællesskaber samt hvor vigtigt det kan være at designe et hensigtsmæssigt miljø, for mødet mellem brugerne. Som designere kan vi ikke designe mødet mellem brugerne af hjemmesiderne, men vi kan designe rammerne for mødet, gennem eksempelvis moderation og regler.

Sidste del af problemformuleringen: hvordan det digitale netværk kan blive en del af Notas service til de ordblinde, var udgangspunktet for tredje iteration, hvor et design game hos Nota, havde til formål at belyse designfunktionerne og virkemidlerne for tryghed, gennem Notas viden og organisatoriske rammer. På baggrund af dette, blev design gamet udformet på en sådan vis, at brikkerne kunne fordre en dialog, om både de ordblindes behov (front stage) og Notas mulighed for at understøtte disse (back stage). Under design gamet bekræftede Nota potentialet for det digitale netværk for de unge ordblinde, da dette kan være medskabende til en større erkendelse af den ordblindes egen ordblindhed. Hertil også en bekræftelse af antagelsen om de ordblindes behov, for at kunne fortælle deres egen historie. I forhold til Notas organisatoriske rammer, skabte design gamet viden om, at Nota ønsker at

skabe deltagelse samt formidle litteratur til de ordblinde, hvilket det digitale netværk har potentiale til at fordre. Nota pointerede yderligere, at hvis det digitale netværk opfylder disse kriterier, vil det være ressourcemæssigt muligt. Formidlingen af litteratur kan ske gennem tematiserede designfunktioner og ved, at de ordblinde deltager i disse designfunktioner, vil de være deltagende på Nota.dk. Nota så potentiale i, at denne deltagelse kan ske gennem både synkront og asynkront materiale. Udover dette, omhandlede design gamet også, hvilke modaliteter, Nota anså som at have det største potentiale for de ordblinde, hvilket bidrog med en bekræftelse af, at det digitale netværk kan være tekstbaseret, men med hjælpefunktioner. I henhold til, hvordan rammerne for tryghed kan skabes på det digitale netværk, skabte design gamet den viden, at moderation kan ske gennem en introduktionsvideo samt at de ordblinde er anonyme gennem en avatar. Dertil kom, at indholdet på Nota.dk kan lukkes bag et login, da Nota mente, at det kunne sende en signalværdi til de ordblinde.

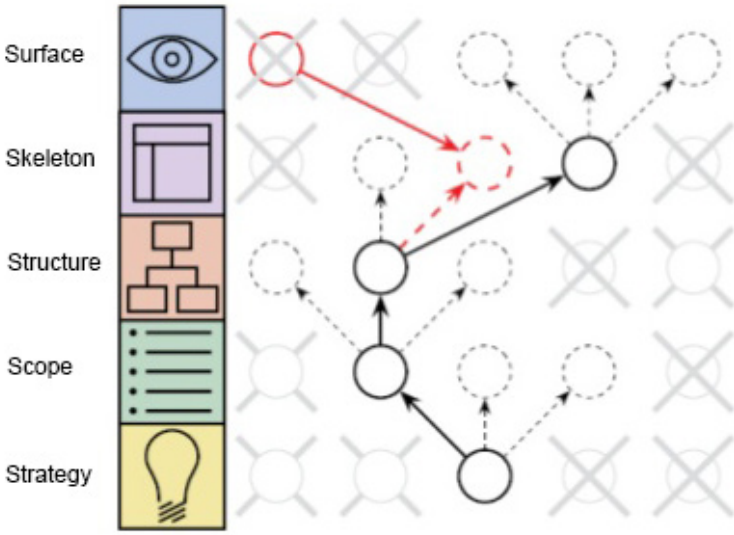
På baggrund af specialets iterationer, var formålet med den sidste designaktivitet at binde de forskellige indsigter og forståelser sammen, gennem sensemaking og abduktion. Dette medførte forskellige til- og fravalg for designet af det digitale netværk. I henhold til besvarelsen af specialets problemformuleringen, opstilles følgende koncept for et digitale netværk: Konceptet bliver en del af Nota.dk, hvor de unge ordblinde kan kommunikere med hinanden gennem tematiserede gruppechats og brugertællinger. Adgangen til det digitale netværk lukkes bag login til Nota.dk og de ordblin-

de er anonyme gennem en avatar, hvortil de selv bestemmer et brugernavn. Det digitale netværk modereres både gennem en introduktionsvideo, men også aktivt af en moderator. Interaktionen på det digitale netværk baseres på tekstmediet, men dette understøttes af hjælpefunktioner, hvor de ordblinde kan få oplæst tekst og forslag til tekst.

KAPITEL 10

PERSPEK-TIVERING

I kapitlet om specialets konceptudvikling pointeres, at konceptet ikke er et endeligt koncept, som kan implementeres hos Nota.dk, i den form, som det har nu. Det er et koncept, som binder specialets indsigter sammen gennem *abduktive spring* (Kolko, 2010), men det kræver evaluering for at kunne afgøre, hvorvidt konceptet formår at opfylde behovet for, at ordblinde elever i folkeskolen kan opnå et kendskab til andre ordblinde. Behovet for evaluering kan også begrundes i specialets videnskabsteoretiske udgangspunkt, da brugen af den filosofiske hermeneutik, skaber partikulær viden for den situation, hvori den opstod. I et designmæssigt perspektiv, er det vores forståelse, at det betyder: at der ikke kan udledes nogle generelle lovmæssigheder fra empirien, som kan understøtte en direkte kausal forbindelse mellem indsigt hos designer og udtryk i produktet. Dette fordrer nødvendigheden af evaluering af designet, for at undersøge, om designet bygger på en korrekt forståelse for brugeren og brugskonteksten og dermed har materialiseret det rette udtryk af mulige fortolkninger i det konkrete design.
Yderligere, præciserer Garrett om designprocessen, at når vi som designere træffer valg omkring designet på ét plan, så åbner vi for nye valg på andre plan, men afskærer også andre, hvilket han henviser til som *ripple effect* (Garrett, 2011, s. 22-24):



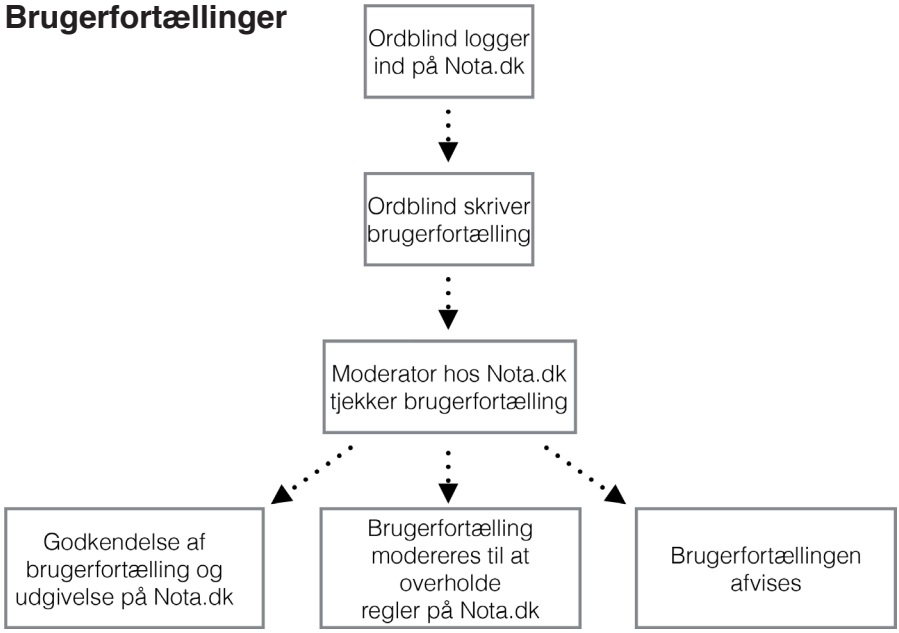
Specialet afgrænser sig til Strategy og Scope, hvorfor den næste del af designprocessen vil være at arbejde mod de mere konkrete plan: Structure, Skeleton og Surface, for at kunne teste, hvorledes de valg som udgøre konceptet, er brugbare for de ordblinde elever i den specifikke kontekst. Til dette er udarbejdelsen af en prototype anvendelig som metode, for at kunne evaluere konceptet hos de ordblinde elever og derved opnå en større sikkerhed for, at de designvalg vi har truffet gennem den hidtidige designproces, rent faktisk hjælper brugeren efter intentionen. I anden iteration blev de ordblinde elever ikke inddraget, hvilket højner nødvendigheden af brugerinddragelse på dette stadie, da mange af designvalgene er truffet uden brugerinddragelse.

Konceptet består på nuværende tidspunkt af en gruppechat og brugerfortællinger, som er platforme, hvorigennem de ordblinde kan kommunikere med hinanden. Derfor har vi i specialet et

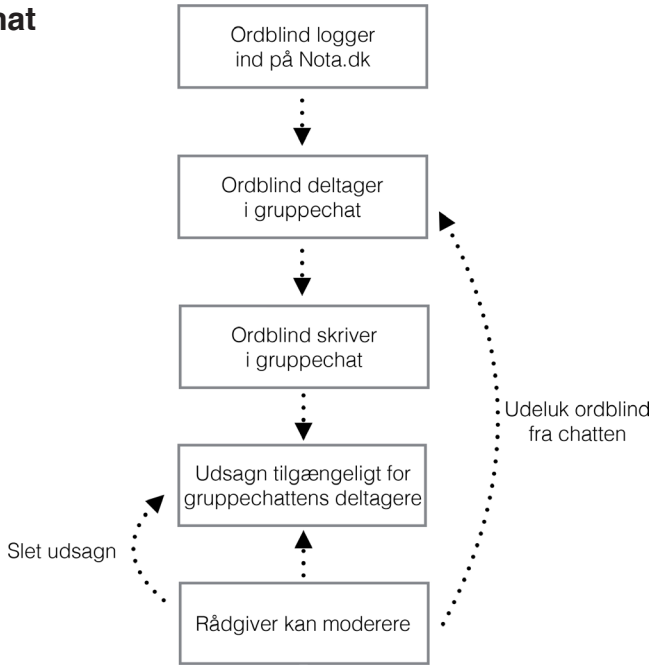
fokus på de ordblindes tryghed og tillid til hinanden og til hjemmesiden, hvilket belyses gennem Løgstrups etik. Det er særligt dette perspektiv, som vi vurderer til at kræve yderligere viden, da Løgstrups definition af den etiske fordring og mødet mellem mennesker, er udtænkt lang tid før mødet mellem mennesker, fandt sted over digitale netværk. Det digitale møde har medført et nyt perspektiv, hvor vi mennesker ikke ser hinanden i mødet, hvorfor sproget ofte er det bærende i mødet, hvor den etiske fordring er tilstede. Som nævnt i specialet, kan vi ikke styre mødet mellem de ordblinde, men vi kan sætte rammerne for det. Men hvordan skaber man trygge rammer på et digitalt netværk for ordblinde elever? Nærmere bestemt, hvilke rammer skal sættes og hvordan skal de designes?

Konceptet baseres på anvendelsen af moderation, regler og anonymitet, men de ordblinde er stadig beskyttet bag et login. Det er derfor et ubesvaret spørgsmål, i hvor høj grad det digitale netværk skal anvende moderation, da vi endnu ikke besidder tilstrækkelig viden, til at skabe en forståelse for, hvordan de ordblindes kommunikation, vil være over et digitalt netværk. Udviklingen af en prototype, kan skabe viden omkring denne kommunikation, da vi gennem prototypen kan opnå en forståelse for, hvorledes de ordblinde har brug for moderation, for at kunne skabe et trygt miljø for hinanden. Følgende modeller viser, hvordan flowet for moderation ved brugerfortællinger og gruppechat, fungerer i konceptet på nuværende tidspunkt:

Brugerfortællinger



Gruppechat



Det er disse flow, som vi anser som relevante at teste gennem en prototype, for at skabe viden omkring, hvordan de ordblinde forholder sig til denne anvendelse af moderation. Hensigten med prototypen er at få belyst nogle af de overvejelser, som opstår i forsøget på at skabe tryghed på det digitale netværk for ordblinde elever. Som afslutning på denne perspektivering præsenteres disse overvejelser, i det følgende:

HVILKEN BETYDNING HAR LOGIN FOR DE ORDBLINDES TRYGHED?

De analyserede hjemmesider i anden iteration har ikke et login for, at brugerne kan tilgå materialet: alle indlæg og kommentarer er tilgængeligt for offentligheden. Ved det digitale netværk på Nota.dk, vil indholdet være utilgængeligt for den brede offentlighed, da det kun kan ses af brugere af Nota.dk, hvorfor det kun er medlemmer af Nota, som kan tilgå materialet. Vi kan undre os over, hvorvidt dette kan have en positiv betydning for trygheden og tilliden til det digitale netværk og derigennem behovet for regler og moderation.

HVILKEN BETYDNING HAR TEKSTMEDIET FOR DE ORDBLINDES TRYGHED?

For anonymiteten, kan tekstmediet være et godt redskab, da de ordblinde ikke kan høre eller se hinanden. Men vores fordom om

de ordblindes forhold til tekst, er endnu ikke undersøgt i en grad, hvor vi kan vurdere, at det vil være den bedste mulighed. Det kan være, at nogle af de ordblinde vil føle sig utrygge ved at skulle anvende tekst, da der er en mulighed for, at de andre ordblinde ikke kan læse det. Selvom de ordblinde kan få hjælp til stavning og oplæsning, så fungerer en sådan oplæsning som en talesyntese, som udelukkende læser, hvad der står i teksten. Vi forestiller os, at det kan være en udfordring for nogle.

I HVOR STOR GRAD ER MODERATION NØDVENDIGT?

De analyserede hjemmesider i anden iteration er for udsatte unge, som formentligt har oplevet en del lede i deres liv, eksempelvis svigt fra forældre med alkoholmisbrug. Det kan diskuteres, hvorvidt de ordblinde elever kan kategoriseres som værende udsatte i samme grad, som det gør sig gældende for brugerne på de analyserede hjemmesider. Om de ordblinde oplever en lige så stor udlevering ved at udstille deres ordblindhed til andre ordblinde eller om trygheden ved at vide, at de andre brugere af Nota.dk er ordblinde, som dem selv, kan gøre tung moderation til en unødvendighed.

LITTERATUR-LISTE

BØGER & RAPPORTER

- Abnor, I. og Bjerke, B. (2009): *Methodology for creating business knowledge*, third edition, Sage.
- Brinkmann, S. & Tanggard, L. (2010): *Kvalitative metoder – En grundbog*, 1. udgave, 1. oplag, Hans Reitzels Forlag.
- Buxton, B. (2007): *Sketching User Experience – getting the design right and the right design*, Elsevier Inc.
- Dourish, P. (2004): *Where the action is - the foundations of embodied interaction*, MIT Press.
- Elbro, C. (2008): *Læsevanskeligheder*, 1. udgave, 2.oplag, Gyldendalske Boghandel.
- Gadamer, H. G. (2004): *Sandhed og Metode - Grundtræk af en filosofisk hermeneutik*, 1. udgave 1. oplag, Arne Jørgensen og Systime.
- Garrett, J. J. (2011): *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond*, second edition, New Riders.
- Gulløv, E. & Højlund, S. (2003): *Feltarbejde blandt børn – metodologi og etik i etnografisk børneforskning*, 1. udgave, 1. oplag, Gyldendalske Boghandel, Nordisk Forlag A/S.
- Gustavsson, B. (2001): *Vidensfilosofi*, Klim.
- Holmgaard, A. (2007): *Viljen til læsning – læsevanskeligheder belyst gennem et erfaringsperspektiv*, Ph.d-afhandling, Danmarks Pædagogiske Universitet.
- Kvale, S. & Brinkmann, S. (2009): *InterView – Introduktion*

til et håndværk, 2. udgave, 3. oplag, Hans Reitzels Forlag.

- Løgstrup, K. E. (1991): *Den etiske fordring*, 2. udgave, 8. oplag, Gyldendalske boghandel, København.
- Løgstrup, K. E. (2013): *Opgør med Kierkegaard*, 4. udgave, Klim.
- Rogers, Y., Sharp, H. & Preece, J. (2011): *Interaction Design beyond human computer interaction*, John Wiley and Sons Ltd.
- Schwaber, K. (2004): *Agile Project Management with Scrum*, Microsoft Press.
- Simon, H. A. (1996): *The sciences of the artificial*, MIT University press.
- Undervisningsministeriet (2010): *Fælles Mål 2009 – Elevernes alsidige udvikling*, Undervisningsministeriets håndbogsserie nr. 4.
- Wistoft, K. (2012): *Trivsel og selvværd – mental sundhed i skolen*, 1. udgave, 1. oplag, Hans Reitzels Forlag.

ARTIKLER

- Brandt, E. (2006): ”Designing Explorative Design Games – a framework for participation in participatory design?”, Proceedings Participatory Design Conference.
- boyd, d. m. & Ellison, N. B. (2008): "Social Network Sites: Definition, History and Scholarship", Journal of Computer-Mediated Communication 13, ss. 210-230.
- Buchanan, R. (2001): "Design Research and the New Learn-

ing", Design Issues Vol. 17, No. 4 (Autumn, 2001), ss. 3-23, MIT Press.

- Glushko R. J. & Tabas L. (2009): "Designing Service Systems by Bridging the "front stage" and "back stage"", Information Systems E-business Management, 7 (4), ss. 407-427, Springer.
- Kaplan, B. & Maxwell, J. A. (2005): ”Qualitative Research Methods for Evaluating Computer Information Systems”, Springer.
- Koberg C. S., Detienne D. R. & Heppard K. A. (2003): "An empirical test of environmental, organizational, and process factors affecting incremental and radical innovation", The Journal of High Technology Management Research, Volume 14, Issue 1, Spring 2003, ss. 21-45.
- Kolko, J. (2010): ”Abductive Thinking and Sensemaking: The Drivers of Design Synthesis”, I, MIT’s Design Issues: Volume 26, Number 1, Winter.
- Kolko, J. (2013): “From Interaction Designer to Product Manager”, I, Interactions Magazine, November/December, 2013.
- Reynolds, T. J. & Gutman, J. (1988): “Laddering theory, method, analysis, and interpretation”, Journal of Advertising Research, Cambridge University.
- Sanders, E. B.-N. & Stappers, P. J. (2008): ”Co-creation and the new landscapes of design”, CoDesign: International Journal of CoCreation in Design and the Arts, 4:1.

- Scupin, R. (1997): “The KJ Method: A Technique for Analyzing Data Derived from Japa-nese Ethnology”, Human Organization, Vol. 56, No 2.
- Vistisen, P., & Jensen, T. (2013). The Ethics of User Experience Design: Discussed by the Terms of Apathy, Sympathy, and Empathy, I, Gerdes, T.; Bynum, T. W., Rogerson, S. & Nielsen, G. M. (red.)(2013): ETHICOMP Conference Proceendings: The possibilities of ethical ICT. Odense: Syddansk Universitetsforlag. (Ethicomp).
- Vaajakallio, K. & Mattelmäki, T. (2014): ”Design games in codesign: as a tool, a mindset and a structure”, CoDesign: International Journal of CoCreation in Design and the Arts.
- Wynekoop, J. L. & Conger, S. A. (1990): ”A review of computer aided software engineering research methods”, I, Nissen, H-E; Klein, H. K. & Hirschheim, R. (red.) (1990): *The information system research arena of the 90’S: Challenges, perceptions, and alternative approaches*, Precedings – volume I, København.

AALBORG UNIVERSITET

STUDENTERRAPPORT