

Seniorer lærer at tæmme musen

Mangler ældre mennesker evner til at lære at bruge IT? Er de simpelthen for gamle til at lære de nye teknikker?

I forbindelse med startfasen af det statistisk støttede udviklings- og forskningsprogram om ældres brug af informationsteknologi blev projektarbejderne mødt med to fordomme om ældre og IT. Den ene fordom var, at ældre ikke har noget at bruge teknologien til. Den anden handlede om ældres manglende evner til at lære at bruge teknologien. I sidste nummer af *GERONTOLOGI* viste jeg, hvordan den første fordom blev tilbagevist af resultaterne fra programmet. I denne artikel vil jeg vise, hvordan resultaterne fra programmet også gjorde fordommen om ældres manglende evne til at lære at bruge IT til skamme.

De lærer det aldrig!

Fordommen om, at ældre ikke vil være i stand til at lære at bruge IT, har formodentlig givet anledning til, at en af de tre konkrete målsætninger for programmet var at udvikle:

Ældrepedagogiske metoder til opbygningen af IT-kompetence blandt ældre. Denne målsætning afspejler en forventning om, at computerteknologi vil være så svært for ældre at lære, at der skal helt nye metoder til – specielt udviklet til ældre.

Flere af udviklingsprojekterne tog denne målsætning op i deres projekt og angav i deres ansøgning, at de ville udvikle et specielt *senior pc-kørekort*. Der var altså tale om et fast struktureret undervisningsforløb svarende til dét pc-kørekort, der allerede var udviklet, bare tilpasset seniorers specielle behov. Opgaven viste sig imidlertid at være omsonst. Bortset fra, at et enkelt projekt udviklede et undervisningsmateriale, der kunne bruges til fremtidige undervisningsforløb specifikt for ældre, så meldte samtlige projekter tilbage, at

der ikke var behov for et senior pc-kørekort baseret på særlige ældrepedagogiske metoder. Argumentet var, at hvad der er god pædagogik for ældre, er også god pædagogik for andre aldersgrupper, og desuden var der allerede udviklet gode pædagogiske metoder til at undervise i brugen af IT. Derudover var argumentet, at projektdeltagerne var så forskellige, at det ikke gav mening at udvikle et standardiseret undervisningsforløb. Man blev derimod nødt til at tage udgangspunkt i de enkelte deltageres interesser og forudsætninger.

Deltagerne

En statistisk analyse af, hvem der deltog i projekterne viser (Jæger 2005: kapitel 5), at der var en overvægt af kvinder og en underrepræsentation af de allerældste (over 75 år). Analysen viser også, at der var flere med højere uddannelser end gennemsnittet i befolkningen over 60 år. Disse tal kan dog ikke bruges til at konkludere, at projekterne har "skummet fløden" af de veluddannede, der har bestemt også været både lavt uddannede deltagere og deltagere, som var højt oppe i årene. Det, der måske bedst karakteriserede projektdeltagerne, var, at de opfattede sig selv som aktive seniorer, der var engageret i mange forskellige aktiviteter.

På trods af, at de forskellige projekter har arbejdet meget varieret med de pædagogiske metoder (Sterlie 2004), er det alligevel muligt at trække nogle fælles erfaringer frem fra programmet. Disse fælles erfaringer kan beskrives som en række principper for læreprocessen, der har udkrystalliseret sig på tværs af de enkelte projekter. I det følgende vil jeg gennemgå disse principper.

Forståelsespædagogik med udgangspunkt i ældre IT-brugere

Flere af projekterne arbejdede med det, de kalder en *forståelsespædagogik*. Dermed menes, at deltagerne skal forstå logikken i, fx hvordan man gemmer dokumenter i foldere, frem for at de skal kunne huske en bestemt fremgangsmåde. Dette er en god pædagogik for alle, men for ældre deltagere er den specielt vigtig, fordi hukommelsen ikke nødvendigvis er, hvad den har været.

Forståelsespædagogikken lægger op til, at undervisningen tager udgangspunkt i deltagernes behov, hvilket alle projekterne har gjort i en eller anden udstrækning. Projekterne har således taget udgangspunkt i deltagernes både med hensyn til deres niveau af IT-kundighed og deres interesser. En af de fælles erfaringer på tværs af projekterne var således, at langt de fleste deltagere var på fuldstændig bar bund, da de startede i projekterne. Det betød, at selv om målet for flere af projekterne var en bredere anvendelse af IT (fx e-handel), så måtte læreprocessen starte fra bunden, og projektdeltagerne skulle introduceres til de helt grundlæggende former for IT-anvendelse i form af brug af mus og kendskab til de mest almindelige programmer, ligesom de skulle overvinde deres angst for at ødelægge enten maskinen eller deres egne dokumenter.

Deltagernes interesser

De fleste af projekterne har også taget udgangspunkt i deltagernes interesser og indrettet undervisningen efter, hvad de havde lyst til at lære noget om, eller efter akut opståede behov, som fx da et hold blev hjemløst af en ny virus. Dette udgangspunkt er også slået igennem i forhold til valg af undervisningsmateriale.



riale, idet flere af underviserne har udarbejdet deres eget materiale, som er baseret på ældres hverdagsliv, så eksempler og opgaver er udarbejdet med basis i situationer og interesser fra deltageres eget liv.

Et særligt aspekt af en undervisning, der tager udgangspunkt i deltagerne, handler om at tage udgangspunkt i den fælles referenceramme, som ældre har. Forskellige forskere har ifølge Östlund (2004) kortlagt betydningen af generationer. Det er dermed synliggjort, at det har stor betydning, om man er en del af den samme generation eller ej. Det at være en del af den samme generation betyder, at man har en række fælles referencepunkter, som fx kan være skelsættende begivenheder i verdenshistorien, eller at man har levet under fælles vilkår (fx under 2. verdenskrig), der bevirker, at man har en fælles måde at forstå verden på. På en temadag for de seks udviklingsprojekter var målsætningen om at udvikle særlige ældrepædagogiske metoder til debat. Diskussionen på temadagen viste, at

det var en fælles erfaring, at projektdeltagerne deler en fælles referenceramme. Det kan være vanskeligt præcist at afgrænse denne fælles referenceramme og definere den i forhold til andre generationers referencerammer, men underviserne var ikke i tvivl om, at en sådan ramme eksisterer.

Underviserne var også enige om, at undervisningen bliver bedst, hvis den tager udgangspunkt i den fælles referenceramme. Det kan gøres dels ved at bruge denne ramme til at skabe forståelse for, hvad IT er for en teknologi ved at sammenligne med kendte ting fra deltageres referenceramme og dels ved at bearbejde de elementer i rammen, der evt. blokerer for deres forståelse af IT.

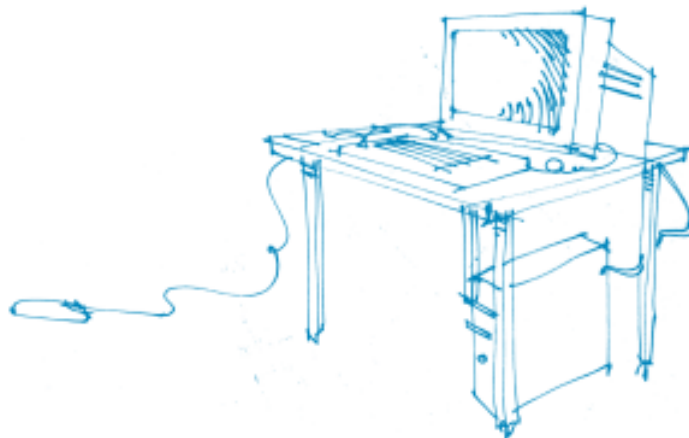
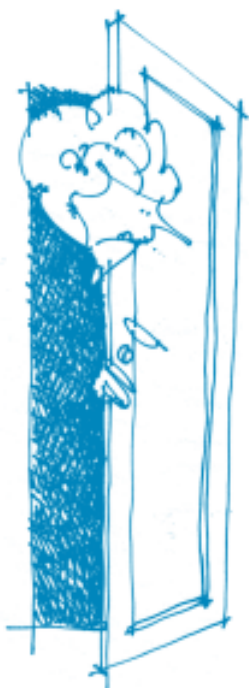
Princippet om at tage udgangspunkt i deltagerne handler desuden om at skabe en ligeværdighed både mellem deltagere, undervisere og indbyrdes blandt deltagerne. Ligeværdigheden mellem deltagere og undervisere er opstået i kraft af, at projekterne enten har benyttet sig af ældre lærere eller

Dette er anden artikel i GERONTOLOGI om det store statsligt støttede program for ældre og IT, der blev afsluttet i 2005. Den anden artikel blev bragt i 2006:4. I forbindelse med programmets udførelse blev det klart, at der herskede to fordomme om ældre forhold til informationsteknologi. Den ene fordom gik ud på, at ældre ikke har noget at bruge teknologien til. Den anden fordom handlede om, at de ældre aldrig ville få lært at bruge teknologien. De to artikler beskriver, hvordan resultaterne fra programmet har gjort disse fordomme til skamme.

Birgit Jæger er professor på Institut for Samfund og Globalisering på Roskilde Universitetscenter. Hun har i mange år fulgt udviklingen af informationsfund og specielt haft fokus på, hvad denne udvikling betyder for brugerne af teknologien. Senest har hun været leder af et større forskningsprojekt, der omhandler ældres brug af informationsteknologi.

birgit@ruc.dk
<http://roskilde-university.com/ssc/personale/vip/birgit/>

Deltagerne føler sig mere trygge sammen med andre ældre – specielt i en læringsituation, hvor de bevæger sig ud i ukendt land. Man kan derfor konkludere, at læringsmiljøerne i de seks udviklingsprojekter blev så succesfulde, bl.a. fordi deltagerne stort set udelukkende bestod af ældre mennesker



har inddraget nogle IT-kyndige ældre personer som hjælpelærere. Erfaringen fra projekterne er, at det ikke er svært at rekruttere ældre hjælpelærere. De har ydet en stor indsats og har været til stor nytte for deltagerne. Mangel på ligeværdighed blandt deltagerne bliver brugt som forklaring på, hvorfor mange ældre fravælger andre tilbud om IT-kurser. De er bange for at blive betragtet som langsomme og dumme, hvis de skal gå på hold med yngre mennesker. Blandt andre ældre føler de sig mere ligeværdige og tør stille *de dumme spørgsmål*.

Øvelse gør mester

Et af forskningsprojekterne under programmet foregik på Hjælpeinstitutet, og formålet var at udvikle en model til opbygning af IT-kundskaber hos ældre med aldersbetingede funktionsnedsættelser. En af disse funktionsnedsættelser var de kognitive vanskeligheder, der knytter sig til indlæring. Projektet konstaterede at: *Det tager længere tid at lære nye ting, når man er ældre, og man skal have tingene repeteret flere gange, før de sidder fast.* (Hansen, Nielsen & Aalykke 2002: 13). Desuden medfører de kognitive vanskeligheder, at det kan være svært for ældre at overføre de metaforer, der

bruges, fx som ikoner i brugergrænsefladen, til de funktioner, programmet udfører. Det kan også være vanskeligt for ældre at omsætte musens vandrette bevægelser hen over bordet til en lodret bevægelse af en markør på skærmen. De kognitive vanskeligheder, der kan opstå med alderen, gør det også nødvendigt at arbejde med en høj grad af repetition i undervisningen af ældre IT-brugere.

Projekternes undervisere var enige om, at tempoet skal være væsentligt langsommere, når de underviser ældre, end hvis der er tale om yngre deltagere. Som en af underviserne udtrykker det: *Og så har vi tid... Tolerance, tid og tålmodighed, det er altså et af de gyldne ord vi har.* Deltagerne giver udtryk for, at det også for dem er meget vigtigt, at de kan bremse op, når der er noget, de ikke forstår. En deltager forklarer det på følgende måde:

Altså, mine børn har ikke tålmodighed til at lære mig det: 'Man gør bare sådan, sådan, sådan, sådan'. Og så står man der, ik'. Og så går de ud af døren, ik', fordi de synes, det er så træls, det tager så lang tid. Og det, der er det gode ved det her, det er, at det kommer i et tempo, hvor vi kan nå... hvor vi kan spørge, og vi kan... jeg havde nær sagt,

sætte tempoet ned, hvis vi har brug for det og spørge. Der er ingenting, der er dumme spørgsmål.

(Projekt deltager i Ribe, 2001)

Projektet på Hjælpeinstitutet konstaterede derudover, at: *...i forbindelse med almindelige, aldersbetingede nedsættelser i den motoriske funktions- evne kan man få problemer med finmotoriske funktioner, og derfor kan man have problemer med at anvende musen præcist eller bruge et tastatur.* (Ibid. p.13). Disse problemer med finmotorikken har underviserne også lagt mærke til. En af dem udtaler ligefrem: *Musen er ad helvede til for ældre.*

Disse aldersbetingede funktionsnedsættelser medfører, at undervisningen skal foregå i et langsommere tempo, end hvis det var for yngre deltagere, og det indlærte skal repeteres mange gange. Flere af projekterne har derfor ved siden af den egentlige undervisning arrangeret nogle workshops, hvor deltagerne kunne komme mere uforpligtende, øve sig på det de havde lært i undervisningen, diskutere indbyrdes og få svar på deres spørgsmål.

Undervisningens rammer

De fleste projekter har kørt med meget

små hold – helt ned til seks personer. Sådanne holdstørrelser er umulige at have i VUC- eller aftenskoleregi (på grund af de økonomiske rammer og lovgivningen), men deltagerne giver udtryk for, at det er nødvendigt af hensyn til behovet for hele tiden at få hjælp til at komme videre. Hvis der indgår ældre med aldersbetingede funktionsnedsættelser eller deciderede handicap, er det yderligere nødvendigt at køre med små hold, idet disse personer kræver specielle opsætninger af maskinen og dermed specielle instruktioner (Ibid.).

De deltagere, der har anskaffet en computer derhjemme, har oplevet et stort behov for at få support til en lang række ting; først og fremmest hjælp til at finde ud af, hvilket udstyr de skulle investere i. Dernæst var der behov for hjælp til at installere programmer og endelig til alle de dagligdags situationer, når man kører fast i noget, pludselig opdager, man har fået virus på maskinen eller ikke kan få *hul igennem til nettet*. I nogle projekter har man fra starten oprettet en supportfunktion som en del af projektets aktiviteter, i andre projekter er den opstået, efterhånden som behovet voksede.

Et velfungerende læringsmiljø

En vigtig erfaring fra programmet er, at et velfungerende læringsmiljø er altafgørende for overhovedet at kunne opnå nogle resultater. Selvom opbygningen af læringsmiljøerne er foregået på forskellig måde i de enkelte projekter og er sket ud fra forskellige forudsætninger, så er den fælles erfaring, at opbygningen af disse læringsmiljøer har været helt afgørende for, at der overhovedet er kommet noget ud af projekterne. Hvis det ikke var lykkedes at opbygge disse læringsmiljøer, ville deltagerne ikke have lært at bruge IT.

I stort set alle projekterne har projektlederen været opmærksom på, at læringsmiljøet skulle lægge vægt på de sociale relationer mellem deltagerne, så der kunne opbygges et socialt fællesskab mellem deltagerne, der kunne fungere som en ramme for læreprocesserne. Derfor har projekterne suppleret undervisningen med kaffe, kage, sange

fra Højskolesangbogen, fester, workshops og andre aktiviteter.

De tekniske elementer af læringsmiljøet har dog også spillet en stor rolle. Deltagerne er ikke gået ind i projekterne udelukkende for at få opfyldt et socialt behov – så kunne de lige så godt have meldt sig til en anden aktivitet – de er gået ind i projekterne for at komme i kontakt med teknologien. Projekterne har formået at opbygge nogle læringsmiljøer, der bygger på et socialt fællesskab omkring computere som den egentlige kerne i læringsmiljøet – altså netop sammensmeltningen af det sociale miljø og teknologien. Deltagerne kommer ikke bare for at snakke. De kommer for at snakke om, hvilke problemer de har med computeren og få gode råd om, hvordan de kan løse disse problemer. Det er derfor, opbygningen af IT-caféer eller aktiviteter med workshops og andre åbne arrangementer også er vigtige. Det er her, deltagerne kan udveksle erfaringer og få løst nogle IT-problemer på en uformel måde.

Et andet afgørende element i ethvert læringsmiljø er naturligvis de konkrete deltagere, der udfylder miljøet. Et læringsmiljø eksisterer kun i kraft af de personer, der indgår i det. Det betyder, at disse personers erfaringer og viden om andre teknologier og forventninger til brugen af IT bliver helt afgørende for, hvordan det konkrete læringsmiljø kommer til at fungere. Det er også en af de helt gennemgående erfaringer i de seks udviklingsprojekter, at det har haft afgørende betydning, at læringsmiljøerne har bestået stort set udelukkende af ældre mennesker (med undtagelse af enkelte yngre undervisere i nogle af projekterne). Deltagerne føler sig mere trygge sammen med andre ældre – specielt i en læringssituation, hvor de bevæger sig ud i ukendt land. Man kan derfor konkludere, at læringsmiljøerne i de seks udviklingsprojekter blev så succesfulde, bl.a. fordi deltagerne stort set udelukkende bestod af ældre mennesker. Hvis der havde været deltagere fra forskellige generationer, ville læringsmiljøerne formodentlig ikke have været så velfungerende.

Ældre kan lære at bruge IT

Denne gennemgang af projekternes erfaringer med undervisningen af ældre IT-brugere viser således, at der ikke er hold i fordommen om, at ældre ikke kan lære at bruge IT. Forskningsprojektet på Hjælpemiddelinstitutionen viste imidlertid, at nogle ældre IT-brugere kan have visse vanskeligheder i indlæringen, som yngre er fri for. Disse vanskeligheder betyder, at ældre har behov for trygge rammer, når de skal give sig i kast med en helt ny teknologi. Derfor er et velfungerende læringsmiljø så vigtigt, og derfor er det vigtigt, at undervisningen foregår på deltagernes præmisser, i deres eget tempo og tilrettelagt ud fra deres interesser og behov. Resultaterne fra programmet om ældres brug af IT viser, at hvis disse betingelser er til stede, så er der intet til hinder for, at ældre kan lære at bruge IT.

Alle seks udviklingsprojekter var meget succesfulde med hensyn til at opbygge velfungerende læringsmiljøer, og det er nok et af de vigtigste resultater af hele programmet. Derudover havde de enkelte projekter forskellige andre mål, som det ikke lykkedes i samme udstrækning at opfylde. Men det er en anden historie, som den interesserede kan læse videre om i Jæger (2005: kapitel 10).

Referencer

Hansen, Kirsten Marie, Gerda Nielsen & Søren Aalykke (2002). *Ældre og IT. Håndbog til IT-undervisning af ældre med funktionsnedsættelser*. Århus: Hjælpemiddelinstitutionen.

Jæger, Birgit (2005). *Ældre tæmmer teknologien – og bliver borgere i Informationssamfundet*. Frederiksberg: Forlaget Samfundslitteratur.

Sterlie, Marianne (2004). *Seks skabelsesberetninger – om lokale udviklingsprojekter med ældre og IT*. Roskilde: Roskilde Universitetscenter.

Östlund, Britt (2004). Social Science Research on Technology and the Elderly – Does it Exist? *Science Studies* 17 (2):44–62.