

---

---

# FOKUS PÅ BØRNS ALDER ER FORÆLDET

Idéen om at se børns udvikling tæt knyttet til deres alder er gammeldags, mener den australske professor MARILYN FLEER. Når skoler og institutioner inddeler børn slavisk i alderstrin, **bliver vi blinde for en masse andre perspektiver og motiver hos børnene.**

---

Af CAMILLA MEHLSÉN

**P**å de pangfarvede æsker i legetøjsbutikken afslører store tal på pakken ofte tydeligt hvilken alder, legetøjet er beregnet til. UNO-kortspillet er til 7+, Barbie-filmen er til 3+, LEGO Star Wars-pakken er til 8+. Og det er jo egentlig praktisk med aldersanvisninger, så man ikke skyder helt ved siden af barnets udvikling med legetøjet.

Men står det til den australske psykolog Marilyn Fleer, skal vi skrue ned for aldersan-

---

»Alder siger intet om barnets perspektiv. Det fortæller os intet om barnets vilkår. **Alder er et meget gammeldags perspektiv.**«

Professor Marilyn Fleer

visninger og tildele de kulturelle omgivelser en langt større betydning for barnets udvikling. Hun er professor ved Monash University og forfatter til en lang række udgivelser om leg og børns udvikling.

En central pointe hos Marilyn Fleer er, at vi som samfund er alt for aldersfikserede.

»Alder siger intet om barnets perspektiv. Det fortæller os intet om barnets vilkår. Alder er et meget gammeldags perspektiv,« fastslår hun.

»Jeg mener, at aldersperspektivet på børn handler om at skabe redskaber til fortiden; det handler ikke om fremtiden. I dag ser vi i

høj grad børns udvikling gennem alderstrin, men det er en forkert måde at anskue det på. Vi har brug for flere måder at forstå børns alder på,« siger Marilyn Fleer til Asterisk.

Hun mener, at barndom ikke blot er et spørgsmål om alder og faser, men i langt højere grad handler om barnets opvækst og omgivelser.

### Den samfundsskabte alder

Ifølge Marilyn Fleer er vi omgivet af samfundsskabte forestillinger om, hvad der er alderssvarende for børns udvikling. Det gælder for eksempel anbefalinger til film, legetøj og digitale spil.

»Vi forstærker det perspektiv i vuggestuer, børnehaver og skoler, hvor børnene er ind delt i grupper ud fra deres alder. Og det er et problem, for det påvirker dine forventninger til barnet. For eksempel er der stor forskel, om du ser barnet som en 10-årig og stiller krav til barnet ud fra din forestilling om en 10-årig, eller om du ser på barnet som for eksempel en elev med en specialviden om et givent emne,« siger hun.

Marilyn Fleers teorier om børn og leg bygger videre på den russiske psykolog Lev Vygotskij, der tildeler barnets interaktion med andre mennesker en afgørende rolle for dets udvikling. Ifølge Vygotskij udvikler barnet sig mentalt i kontakten med de kulturelle redskaber, barnet får overleveret fra andre mennesker.

Da Vygotskij tilbage i 1920'erne skrev om børns udvikling, problematiserede han aldersbegrebet og den biologiske alder. Fleer er ude i samme ærinde, når hun vil gøre op med samfundets og pædagogikkens skarpe opdeling af børn i aldersgrupper. Et eksempel er, at skolestart i Australien er sat til fem år. I Danmark er skolestart sat til det år, barnet fylder seks. Den opdeling bygger på, at vi har klare forventninger til, hvad et fem- eller seksårigt barn skal kunne.

»Vi kan ikke bare se på børns udvikling isoleret; som noget, der sker, når barnet når en vis alder. Udviklingen handler ikke blot om modning; den sker i en kulturel sammenhæng,« siger Fleer.

### Dybere mening med snurretop

Alternativet til det biologiske aldersbegreb kalder Marilyn Fleer for det kulturhistoriske perspektiv. Med et kulturhistorisk perspektiv ser man ikke på barnets udvikling med alder som målestok, men snarere på barnets såkaldte kulturelle alder.

Hvis du skal designe en park til børn eller legetøj, så er der stor forskel på, om du desig-



SCANPIX

#### SAMFUNDSREDSKAB?

Meget legetøj er redskaber, der dækker samfundets behov for at udvikle specifikke kompetencer og færdigheder hos børn i forskellige aldre.

ner ud fra et kulturhistorisk eller et biologisk perspektiv. Med en kulturhistorisk tilgang til barnet ser du på barnets motiver og på den kulturelle kontekst, fortæller Fleer.

Et eksempel på en kulturhistorisk tilgang leverer den russiske psykolog Daniil Elkonin, der står bag en teori om, hvilken type virksomhed der er væsentlig for barnets kognitive udvikling. I hans optik er legetøj ikke blot tilfældige genstande, der pludselig dukker op i samfundet; de dækker et samfundsskabt behov.

Leg og legetøj bliver brugt som kulturelle redskaber til at udvikle børn med. Det er der

gennem historien flere eksempler på. Hvis vi for eksempel tager en snurretop, er den ikke bare kommet ind i kulturen for at snurre rundt. Barnets øvelse med at sætte snurretoppen i gang svarer til den bevægelse, man skal bruge til at lave ild uden tændstikker.

»Hvis vi trækker på Elkonin, kan vi se, at samfundet skaber redskaber, der dækker samfundets behov for at udvikle børns kompetencer og færdigheder. Det er en helt anden forståelse af leg end den gængse stemme, vi møder i litteraturen – for eksempel at en to-årig leger på den måde, en 13-årig opfører sig sådan her og så videre,« siger Marilyn Fleer. >

---

»Digitalisering kræver, at vi tænker leg på en ny måde. **Digitalisering er en ny platform, der giver børn nye muligheder for leg.** Det forandrer børns udvikling.«

Professor **Marilyn Fleeer**

### Babyvenlige iPads

Det er i det lys, Marilyn Fleeer ser de nye digitale medier, der i massive mængder dukker op i disse år, målrettet børn.

»De nye teknologier er kulturelle redskaber til at stimulere børns kognitive udvikling fra en helt tidlig alder. Det nye er, at de digitale redskaber ofte er så brugervenlige, at selv en baby kan bruge dem. Det var ikke muligt for få år siden,« siger Marilyn Fleeer.

Sammen med forskere i Australien har hun lavet undersøgelser af brugen af iPads i australske børnehaver, og hun er overordnet positiv over for børns digitale leg.

»Ud fra vores observationer kan vi se, at digitale medier giver børn mulighed for at tænke over leg på nye måder. Det er der en masse leg og læring i. Fra mit synspunkt er det en spændende udvikling,« siger Marilyn Fleeer. Hun opfordrer samtidig voksne til at være opmærksomme på, at digitale redskaber stiller nye krav til børns måde at lege på.

Hun mener, digital leg er en ny dimension i børns liv. Det er ikke blot præcis den samme leg – nu tilsat strøm og en skærm. For eksempel stiller det et grundlæggende nyt krav til barnets kognition at lære at skelne mellem, om noget er fysisk (dvs., om barnet kan røre ved det), eller om det er noget på en skærm. Fleeer har observeret, at børnehaverbørn øver sig på evnen til at skelne mellem det 'virkelige' billede og skærbilledet, når de for eksempel laver film eller fotograferer med en iPad.

Et andet nyt aspekt i digital leg er bevidstheden om et publikum – er barnet kun i kontakt med mennesker i samme rum, eller rækker interaktionen videre, for eksempel til

sociale medier? Det stiller også nye krav til barnets kognition.

Et tredje aspekt er det, Fleeer kalder for *re-play*, dvs. muligheden for at gense en leg, man har filmet, og bygge videre på den leg.

»Digitalisering kræver, at vi tænker leg på en ny måde. Digitalisering er en ny platform, der giver børn nye muligheder for leg. Det forandrer børns udvikling,« siger Marilyn Fleeer.

*Ville Vygotskij blive glad for at se iPad'en i vuggestuer og børnehaver?*

»Hans teori er kulturhistorisk, så han ville sige, at samfundet værdsætter disse kulturelle værktøjer. De bliver brugt som en del af hverdagslivet. På den måde passer iPad'en til hans teori, for den er et kulturelt værktøj.

I takt med at flere nye teknologier kommer til, må vi erkende, at de også bliver en del af børns hverdagsliv. Min pointe er, at vi må forstå de digitale redskabers betydning bedre og se på, hvilke nye krav de stiller til børn. Her er det vigtigste, at vi må se på teknologien fra børnenes perspektiv.« ■



#### MARILYN FLEER

Professor ved Monash University. Hun studerer børns hverdagsliv i samspil mellem familie og institution. Forfatter til en lang række bøger og artikler om børns leg og tidlige udvikling, blandt andet 'Theorising play in the Early Years' (Cambridge University Press, 2014) og 'Play, Learning, and Children's Development' (sammen med Mariane Hedegaard, Cambridge University Press, 2013).



## TEKNOLOGI OG DET GODE BØRNELIV



Aarhus Universitet var i samarbejde med LEGO Fonden og it-virksomheden Intel i juni vært for den internationale forskningskonference *Interaction Design and Children 2014 (IDC)*.

**IDC** afholdes hvert år et sted i verden og samler forskere og industri inden for krydsfeltet teknologi, børn og læring. I år mødtes forskere og virksomheder fra hele verden for at drøfte og debattere den nyeste viden om teknologi og dens betydning for børns udvikling, trivsel og læring. Her var teknologier, forskningsmetoder og teknikker inden for design til og med børn på programmet. Konferencen kredsede om, hvordan børns interaktion med digitale redskaber kan fremme deres kreative udvikling og gøre en positiv forskel i deres hverdag.

**Konferencen** blev afsluttet hos LEGO Fonden i Billund, hvor alle deltagere sammen med designere og forskere fra LEGO gav bud på udviklingen af nye teknologier, der kan understøtte børns kreativitet og udvikling.

**IDC** afholdes næste år i Boston.

→ **Læs mere** om konferencen og se hele Marilyn Fleers oplæg på [idc2014.org](http://idc2014.org)