

DET SJOVE LÆRINGS LIV

I 2004 tog vi afsked med læringsfri leg for de 0-6 årige i dagtilbud. Det skete, da Lov om pædagogiske læreplaner blev indført. Den igangværende ændring af læreplanen for de 0-6-årige er et varsel om, at nye generationer skal leve det passende, sjove læringsliv, ikke fritidsliv.

Af CLAUS HOLM,
instituttleder, DPU, Aarhus Universitet

I 2004 fik vi en national læreplan i form af *Lov om pædagogiske læreplaner*. Kritikerne mente, at læreplanens stærkere fokus på læring gjorde dagtilbud til en del af skolen og dermed truede det gode børne- og legeliv. Tilhængerne mente, at læreplaner betød en mere struktureret tilgang til læring, der især kunne komme udsatte børn til gode. I dag er relevansen af denne diskussion ved at udløbe. Årsagen er, at leg ikke bliver set som en modsætning til læring. Tværtimod bliver legen set som den gode tilgang til læring. Denne opfattelse finder man i rapporten *'Master for en styrket pædagogisk læreplan - Pædagogisk grundlag og ramme for det videre arbejde med læreplanstemaer og få brede pædagogiske læringsmål'* (Udgivet af Ministeriet for Børn, Undervisning og Ligestilling, juni 2016). Her står, at hensigten med den pædagogiske læreplan er at skabe læringsmiljøer, hvor 'legen og en legende tilgang til læring, barnets interesser, undring og nysgerrighed samt det pædagogiske personales viden om at fremme læring og udvikling er udgangspunktet for de læringsprocesser, som barnet indgår i.'

Ikke desto mindre er undervisningsminister Ellen Trane Nørby blevet kritiseret for, at rapporten er første skridt til at indføre læringsmål for de små børn og derved ødelægge den danske tradition for legende fritidsliv.

Her rammer kritikken ikke plet. Den ene årsag er, at selve idéen om en modsætning mellem et legende fritidsliv og et lærende skoleliv er ved at miste betydning. Den anden er, at udtrykket legende læringsliv i dagtilbud er (endnu) et varsel om, at børn – og fremtidens borgere – kommer til at leve et sjovt lærings- og samfundsliv. Lad mig forklare de to forhold lidt nærmere.

Når modsætningen mellem fritidsliv og skoleliv får mindre betydning, hænger det sammen med, at læring, og særligt legende læring, er i gang med at blive dagtilbuddenes – og i næste omgang skolens – vigtigste imperativ. Det problematiserer forholdet mellem skole og dagtilbud, mellem skole og fritid og læring og leg. Læring går nemlig på tværs af disse distinktioner og knytter sig til den enkelte person i motiverende læringsmiljøer. Og det er 'sjov', der er udset til at motivere.

Mere præcist skal den 'sjove leg' afløse 'fritid', men netop ikke som en ny modsætning til skole(arbejdet). Udtrykt på anden vis: Skolearbejde var kendt som trættende og anspændt, fritid som opladende og afslappende. Men når sjov ikke virker som modsætning til skolearbejde, hænger det sammen med, at læring kan være sjovt, ja faktisk helst skal opleves som en sjov leg. Det, er den danske tradition for glade børn og den positive psykolog i hvert fald enige om, er bedst.

Spørgsmålet er dog, hvor sjovt det nye liv kan og må blive? Svar herpå finder man ved at se nærmere på ordet sjov. Sjov er et ord,

der stammer fra det 18. århundrede, hvor det kom til sammen med sin siamesiske tvilling: kedsomhed. Det betyder, at det at foretage sig noget sjovt holder kedsomhed fra døren. Tilsvarende knytter leg sig til en verden, hvor man 'lader som om'. Hvor alt kun er 'for sjov' og ikke tjener andre formål end dem, legen definerer. Men taler man om legende læring i dagtilbud, så skal legen være passende sjov. Bliver legen for ofte for sjov, er det upassende, for så tager det opmærksomhed fra læringsmålene. Bliver læringsmålene for dominerende, bliver det måske for kedeligt. Pædagoger kommer derfor til at lære mere om det at lege og fremme børns lege i passende lærerige retninger. Det er ikke det rene sjov og ballade. Det er starten på en ny livsform. ■

