

# LEGENDE LÆRING:

## EN ENORM, SERIØS OG UBRUGT LÆRINGSRESSOURCE

Det danske dogme er, at lærere og pædagoger ikke bør blande sig i børns fri leg. **Men forskningen i kreativitetspædagogik anbefaler, at lærere og pædagoger blander sig i børnenes legende læring.**

Af CLAUS HOLM, KONSTITUERET INSTITUTLEDER,  
INSTITUT FOR UDDANNELSE OG PÆDAGOGIK

**D**et æstetiske er nu ikke kun ophøjet indenfor kunsten, men også indenfor pædagogikken. Med det følger, at det ikke længere kun er positivt, at æstetiske læreprocesser i sig selv er berigende og dannende for den enkelte elev. Nej, disse processer, for eksempel musikundervisning, gavner tillige læring i matematik og dansk. Hvis det faktisk er tilfældet, er det dobbelt positivt. Og dog: I dette nummer af Asterisk kommer både det positive – og det dobbelt positive – syn på æstetiske læreprocesser til udtryk, men det samme gør en kritik af, at æstetiske undervisningsformer i for eksempel kunst, drama, musik eller poesi skal legitimeres som middel til at nå målet: at udvikle børns intellektuelle kompetencer (læse, skrive og regne). Det er fattigt, for den enkelte som for samfundet.

Denne type af kritik er velkendt, men samtidig ebber grundlaget for den måske ud. I hvert fald hvis der opstår større enighed om, at der ikke kun er brug for en intellektuel skole, men også en sanseligt orienteret skole præget af legende læring og kreativitet. Konsekvensen heraf bliver, at en ny type af uenighed opstår: Den handler ikke om, hvorvidt man værdsætter eleverns sanselige erfaringer gennem æstetiske læreprocesser som noget i og for sig selv, men snarere om, hvordan man fra pædagogisk side blander sig i og fremmer disse processer.

En måde at illustrere denne nye uenighed på er at se på en forandring i synet på børns

lege forstået som aktiviteter, der rummer æstetiske læreprocesser. Hidtil har den dominerende legebædagogik – den danske reformpædagogik – mådt at forholde sig til børns leg på været at værdsætte legen som et ophøjet og urørligt dannelses- og udviklingsideal; et ideal, der først og fremmest skulle realiseres spontant og lystfuldt og foregå i frihed fra pædagoger og lærere.

Denne opfattelse gør lektor Lars Geer Hammershøj, Aarhus Universitet, op med i bogen *Kreativitet – et spørgsmål om dannelse*. Her gør han opmærksom på, at reformpædagogikken hidtil alene har været i stand til at værdsætte legen, men ude af stand til at begribe, hvordan legen bidrager til dannelsen af kreative personligheder. Det vil sige den type personligheder, der netop efterspørges i en kreativ vidensøkonomi som del af en sanselighedens tidsalder. Lars Geer Hammershøj formulerer netop selv en kreativitetspædagogik, der ud over at fatte leg som en kreativ proces også udgør en interventionspædagogik: En pædagogik, der gør pædagoger bedre i stand til at synliggøre og fremme børns udfoldelse af sanselige kræfter, som udtrykker sig i sandkasser, vandpytter, rutsjebaner og gyngestativer.

Med denne analyse in mente handler det ikke om, hvorvidt en pædagog krænker en værdsættelse af æstetiske lære- og dannelsesprocesser som børns helt egne ved at blande sig. I stedet handler det om, hvilken slags pædagogisk intervention, der kan anbefales. Netop på dette punkt får Lars Geer Hammershøj et aktuelt følgeskab af professor Dion Sommer, Aarhus Universitet.

I bogen *Læring, dannelse og udvikling* argumenterer han, under overskriften ”Tidlig start – senere gevinst”, imod ensidig vægt på forstand, facts og øvelser, imod det danske dogme om at fri leg uden voksenindblanding er kongevejen til læring og udvikling og imod at leg først og fremmest foregår udenfor skolen. Leg i skolen, leg i klasserummet, ja legende læring i skolen udgør derimod en enorm, seriøs og ubrugt læringsressource – ikke alene med effekter på kreativiteten, men også på faglig læring.

Jeg er ikke ude i en simpel modsætning, opdeling og rangordning mellem det sanselige og det intellektuelle. De sanselige erfaringer er ved at forlade tilhørsforholdet til fritiden, det unyttige og tjenestepigerollen for det intellektuelle. Snarere rykker det ind mod centrum i en skole præget af fri tid i skolen, af legende læring, nyttige erfaringer, og hvor sanselige erfaringer kan indgå i en samlet forestilling om uddannelse og dannelse af en rig personlighed. ■

