

SANS FOR FAGET



Af **Lars Qvortrup**
dekan, DPU

lq@dpu.dk

* "IT gør matematikken eksperimenterende", siger Morten Misfeldt i dette nummer af Asterisk. Med geometriprogrammer behøver undervisningen ikke at starte i det teoretiske grundlag. Den kan tage udgangspunkt i elevens erfaringer. "Det er en helt anden og mere sansede og erfaringsbaseret måde at blive klogere på (...) end ved at gennemgå matematiske beviser", tilføjer han.

Denne tilgang til didaktik er ikke ny. D. 6. april 1900 udsendte det daværende undervisningsministerium det berømte Sthyrskes Cirkulære. Nu skulle der skabes orden i undervisningen over hele landet, og de nyeste didaktiske indsigter og læremidler skulle tages i brug.

De hed dengang: Anskuelsestavler. "Ved Samtaler, støttede først til virkelige Genstande, senere tillige til Tegning paa Skoletavlen eller til Væg billeder, søges Barnets Sansning og Forestillingsliv opdraget, ligesom det øves i at udtale sig om, hvad det har iagttaget, og forberedes saaledes for den egentlige Fagundervisning." Med det sthyrskes cirkulære banede den danske stat vejen for anskuelsestavlen som læremiddel, og den grundlagde dermed også et statsligt marked for en privat produktion af anskuelsestavler. Resultatet var en omfattende produktion af anskuelsestavler, hvor de bedste af tidens pædagoger og kunstnere gik sammen i fælles projekter.

109 år senere, den 8. august 2009, blændede DPU sammen med Den Frie Udstillingsbygning op for en "revival". I godt en måned fyldte mere end 500 af DPU's samling på mere end 12.000 anskuelsestavler samtlige vægge i den udstillingsbygning, som Willumsen tegnede i 1904, netop da anskuelsesundervisningen toppede i Danmark. Og ambitionen var den samme, hvad enten det handler om udstillingsbygninger eller undervisning: Oplysning og modernitet skal fremmes gennem kunst og arkitektur.

Det er den holdning, der også gennemstrømmer vor tids syn på læremidler. Læremidler er et kommunikationsmiddel, der skal fremme undervisning som kommunikation. Dengang sad eleverne fortryllet af de vidunderligste plancher over frøernes indvolde, storbyens liv, fuglearternes taksonomi, blomsternes forplantning og årstidernes skiften og kunne angiveligt bruge timer på at gennemgå den enkelte tavle sammen med læreren og kammeraterne i klassen.

I dag sidder de med dynamiske, grafiske geometriprogrammer og erfarer, ja leger sig, til geometriske indsigter. De komponerer musik med BeatBlocks, eller de lærer engelsk i det sproglige fællesskab, de indgår i, når de spiller World of Warcraft. I alle tilfælde spiller mediet en afgørende rolle for undervisningsformen.

"På dette punkt er vi kommet videre end da anskuelsestavlerne blev lanceret. For tavlen eller computerspillet er ikke bare en transparent gengivelse af virkeligheden. De spiller selv en aktiv, didaktisk rolle."

Den almindelige visdom lyder, at didaktik handler om trekanten mellem lærer, elev og stof, at stoffet står i centrum, og at undervisningens medium blot skal være et lydigt redskab i dette forhold. Enten kan man arbejde deduktivt, eller også kan man arbejde induktivt. Enten kan man tage udgangspunkt i faget – matematikkens principper, fremmedsprogens grammatik, naturens love – og forme undervisningen efter dem. Eller også kan man starte i eleven og gribe sagen an erfaringspædagogisk. Og i begge tilfælde er læreren den, der formidler mellem de to andre hjørner af trekanten.

Hvis det er den almindelige visdom, er den almindelige visdom ikke god nok. For det er ikke til at komme uden om, at også mediet spiller en aktiv rolle. "The medium is the message", sagde i sin tid den canadiske medieforsker McLuhan. Faren ved at hengive sig til mediet er, at eleven fortaber sig i fascination over alt det, der blinker, bevæger sig og fortryller. Men gevinsten ved at forstå mediets aktive rolle er, at underviserne forstår, at det didaktiske forhold også og ikke mindst er bestemt af mediets muligheder, og at der derfor også er andre måder at tilegne sig viden på end den, som stoffet dikterer. På dette punkt er vi kommet videre end da anskuelsestavlerne blev lanceret. For tavlen eller computerspillet er ikke bare en transparent gengivelse af virkeligheden. De spiller selv en aktiv, didaktisk rolle.

For elever – i alle aldre og med alle slags forudsætninger – sanser og ræsonnerer fuldstændig parallelt. Det ene kommer ikke før det andet, for sansning og fornuft, sense and sensibility, tilhører ikke to forskellige verdener. Selv en nok så "praktisk begavelse", som det hed i gamle dage, skal forstå, hvad den praktiske begavelse handler om, og hvad principperne i det praktiske fag er. Selv en nok så teoretisk nørd er også en fascineret, dvs. en æstetisk nørd. At have sans – for naturfag, matematik, dansk, fremmedsprog – betyder jo netop begge dele. Man er sanseligt tiltrukket. Og man forstår, hvad det handler om. Og begge dele er inkarneret i undervisningens medie.

Forstår man det, har man sans for læremidler.