

Børnehaven som model for livslang læring

Lad os blive ved med at undervise i kreativitet gennem hele skole- og voksenlivet

Af Mitchel Resnick

Lige siden den første børnehave åbnede i 1837, har børnehaven været det sted, hvor børnene fortalte historier, byggede slotte, malede billeder, fik venner og lærte at dele. Men børnehaven er under drastisk forandring.

I moderne børnehaver tilbringer børnene mere og mere tid med at udfylde opgaveark og træne flash-kort. Børnehaven bliver med andre ord mere og mere ligesom resten af skolen.

Og det burde gå i den stik modsatte retning: Vi burde ændre den øvrige skole (hele resten af livet, faktisk) mere i retning af børnehaven.

Hvad er det så, der er så specielt ved børnehaven? Mens børnehalebørnene med stor iver laver historier, slotte og malerier sammen, udvikler og forfiner de også deres evne til at tænke kreativt og arbejde sammen, hvilket er netop de evner, der er mest nødvendige for at opnå succes og tilfredsstillelse i det 21. århundrede.

Til grund for de traditionelle børnehave-aktiviteter ligger en læringsproces som en positiv spiral, hvor børnene forestiller sig, hvad de vil, skaber et projekt ud fra deres ideer (med brug af klodser, fingermaling eller andre materialer), leger med det, de har skabt, deler deres ideer og kreationer med andre og tænker over deres erfaringer – hvilket alt sammen leder dem videre til at forestille sig nye ideer og nye projekter. Denne iterative læringsproces er den ideelle forberedelse til et samfund i hurtig forandring som vores, hvor folk konstant, gennem hele livet skal finde innovative løsninger til uventede situationer.

Hvis denne tilgang er så godt i tråd med det moderne samfunds behov, hvorfor bliver den så kun sjældent understøttet i skolen? En grund er, at vores samfund og vores undervisningssystem ikke i tilstrækkelig grad værdsætter kreativ tænkning.

En anden grund er manglen på passende medier og teknologier: Træklodder og fingermaling er fint, når man skal lære begreber i børnehaven (fx tal, former, størrelser og farver). Men når børnene bliver ældre, vil og skal de arbejde med mere avancerede projekter og lære mere avancerede begreber. For at kunne gøre det har de brug for andre typer værktøjer, medier og materialer.

Det er her, jeg tror, at de digitale teknologier kan få deres allervigtigste rolle. Hvis de designes og anvendes fornuftigt, kan nye teknologier bidrage til at udbrede børnehavetilgangen til "elever" i alle aldre, så de kan fortsætte med at lære ting, på samme måde som i børnehaven, og i samme proces fortsætte med at vokse som kreativt tænkende mennesker.

I min forskergruppe på Media Lab ved Massachusetts Institute of Technology har vi arbejdet med at udvikle nye teknologier, der specifikt skal understøtte børnehavetilgangen til læring. Vi har for eksempel arbejdet sammen med LEGO Koncernen siden 1985, og har udviklet en serie robotics byggesæt, der gør det muligt for børn at forestille sig og bygge interaktive konstruktioner i helt samme ånd, som når børnehalebørnene bygger tårne af træklodder.

Vi har for nylig udviklet et programmeringssprog, som vi kalder Scratch, der lægger børnehavetilgangen til læring op på computerskærmen. Med Scratch (der kan downloades gratis), kan børn skabe deres egne interaktive historier, spil og animationer og derefter dele deres kreationer på Internettet. Der har udviklet sig et sprudlende digitalt fællesskab, et såkaldt online community, omkring Scratch, hvor brugerne hver dag præsenterer mere end tusinde nye projekter på Scratch hjemmesiden. Der er omkring 250.000 deltagere i dette digitale fællesskab, de fleste i alderen 8-16 år.

En af de aktive deltagere i fællesskabet er en 13 årig pige ved navn BelaBethany (ikke hendes rigtige online-navn). I sit første projekt udviklede og delte BelaBethany en animeret historie med anime figurer. Nogle af de andre medlemmer af fællesskabet reagerede meget positivt og lagde begejstrede kommentarer ud under hendes projekt. Således opmuntret begyndte BelaBethany at skabe og dele anime historier regelmæssigt, ligesom episoder i en TV serie.

BelaBethany introducerede med passende mellemrum nye figurer i sine historier. På et tidspunkt fik hun en ide: Hvorfor ikke involvere hele det digitale fællesskab i processen? Hun udviklede og uploadede et nyt Scratch projekt, der annoncerede en konkurrence. Hun bad andre medlemmer i det digitale fællesskab om at designe en søster til en af figurerne. Projektet fik mere end 100 kommentarer. En af dem var fra et medlem, der gerne ville være med i konkurrencen, men ikke vidste, hvordan man tegner anime figurer. Så BelaBethany udviklede endnu et Scratch projekt: En guide der i 13 faser viser, hvordan man tegner og farvelægger en anime figur.

Jeg betragter BelaBethany som et typisk eksempel på den livslang børnehaven. Hun bruger Scratch til at forestille sig noget, skaber det, leger, deler og reflekterer. Undervejs videreudvikler hun sine programmerings- og kunstneriske evner – og hun udvikler sig som kreativ tænkner. Vores ultimative mål er en verden fuld af legende, kreative mennesker, der – ligesom BelaBethany – fortsætter med at lære nye ting, på den måde man gjorde det i børnehaven.

[Mitchel Resnick](#) er leder af Lifelong Kindergarten gruppen ved [Massachusetts Institute of Technology's Media Lab](#).