

I Danmark laver vi iPadbørn

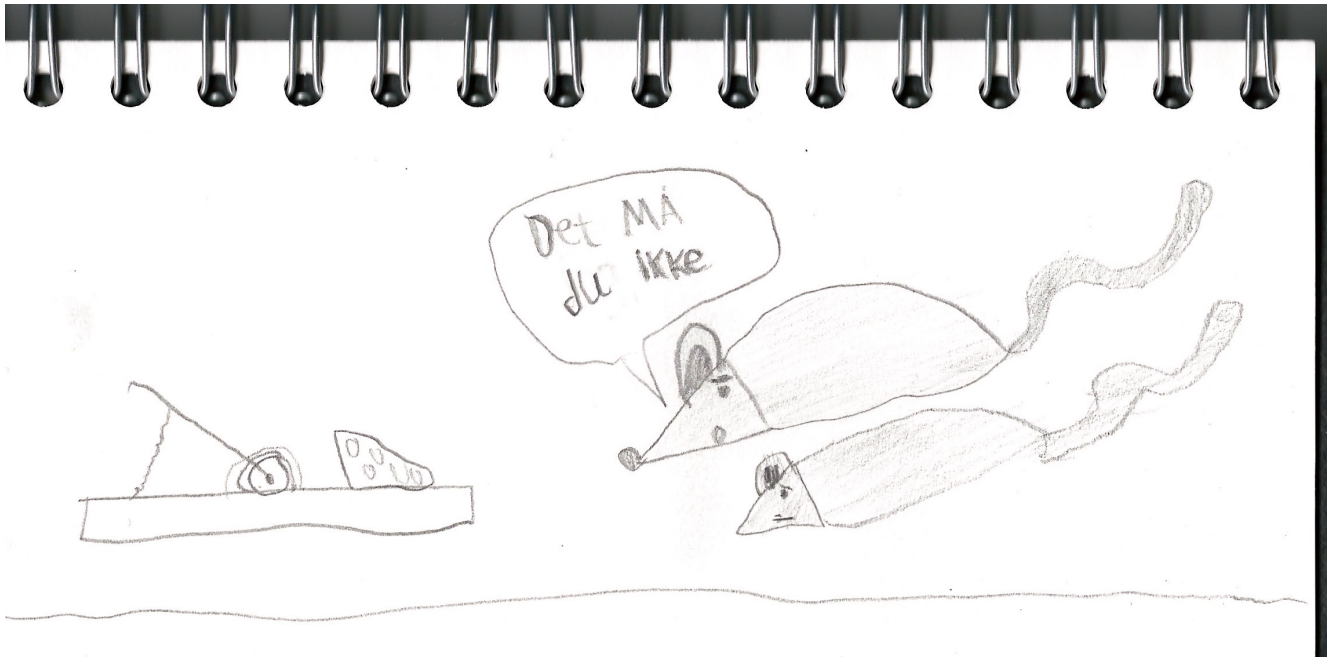
Lad børnene have deres barndom lyder det fra alle sider, fordi KRAKA har formastet sig til at foreslå, børnene lærer at læse og regne en smule bedre, end de gør nu. Men skellet mellem barndom og lærdom er falsk. Vi glemmer, at børn rent faktisk er små mennesker, der en dag skal være voksne.

Fra fornøjet til fortvivlet

De halvvoksne unge mennesker, der ser tilbage på den tid de brugte med computerspil, gør det med stor sandsynlighed i fortrydelse. De har nu nået en alder, hvor de burde kunne klare sig selv, træffe selvstændige og myndige beslutninger, men det kan de ikke. For det har iPad'en, PS'eren, Xboxen eller fladskærmen ikke lært dem. Den umiddelbare fornøjelse de som børn havde med spillene, er med et forvandlet til fortvivlelse.

Lad børnene være børn, lyder det, men hvor længe og hvorfor, det er der ikke mange, der spørger om. Overalt i pattedyrenes verden er hvalpetidens leg tæt forbundet med lærdom; hvalpen træner de egenskaber, der skal sikre dens overlevelse som voksen. Men vi spørger slet ikke om, hvad der skal til for at forvandle et barn til et myndigt og selvstændigt tænkende væsen. Det er kun i menneskets univers, man forveksler leg med tom underholdning og kortfristede fornøjelser; tomme kalorier med nærende kost. Vi glemmer, at børn er små mennesker, der en dag skal være voksne.

Og den dag barnet befinder sig i en teenagekrop, men pga. manglende dannelse ikke er i stand til at forvalte den frihed og det ansvar, der følger med og som oven i købet skal have sine forældre med til jobsøgninger og på universitet, er ikke et voksent mennesket. Skellet mellem barndom og lærdom er falsk.



1000 ord eller 1 billede? Sønnike, Ruben, havde lyst til at tegne en mus. Han tegnede to og en musefælde, og jeg må sige, at jeg ikke kan finde et billede, der bedre illustrerer pointen i denne artikel.

Ulvebørn og iPadbørn

I Junglebogen beskriver Rudyard Kipling, drengen Mowgli, der vokser op blandt et ulvekobbel, hvor han lærer færdigheder, der passer sig for ulve, men som menneskebarn har han svært ved at føle sig 100% hjemme og accepteret blandt dyrene. Han er splittet mellem menneskenes og ulvenes verden. Han ender dog med til sidst at gifte sig og glide ind i menneskenes verden, men det er en historie for voksne, skriver Kipling, og afrunder fortællingen. Junglebogen er fiktion, men det er en fiktion baseret på virkelige hændelser.

Historierne om ulvebørn er selvfølgelig omgærdet med myter, og de er højst kontroversielle, men uanset deres lødighed, så står det faktum tilbage, at børnene i absolut afgørende grad er påvirket af deres omgivelser, og at de ikke har en chance for at begå sig normalt blandt mennesker. Forbindelserne i hjernen struktureres af det input, vi får og af de aktiviteter, der er resultatet af dette input. Det vil sige, at vi kan det, vi gør. Og spiller vi iPad det meste af tiden,

så er det det, vi lærer – og de nødvendige egenskaber og den afgørende viden dukker ikke lige pludselig op som en trolde af en æske, sådan som vi tilsyneladende forventer hertilands. Vokser børn op alene i naturen eller foran skærme kommer de til at mangle en lang række af de egenskaber, der kendetegner et velfungerende voksent menneske.

Historien om pigerne Amala og Kamala, som kort efter første verdenskrig blev bragt til en kristen missionsstation i Midnapore i det nordlige Indien, er formodentlig den bedst kendte historie om forældreløse børn, der har overlevet i naturen. Præsten Singhs beskrivelse af pigerne, som man formoder havde overlevet sammen med en flok ulve, indeholder soleklare overdrivelser, såsom forlængede hjørnetænder og katteøjne, men det korte af det lange, er, at disse piger ikke havde sprog, og ikke kunne lære sprog, foretrak at gå på alle fire – at deres ledbånd muligvis var så tilvænnede til denne gangart, at de havde svært ved at rette sig ud – de foretrak rå kød, og havde særdeles svært ved at omgås mennesker på almindelig vis, og desuden at de døde for tidligt – den yngste alt for tidligt – fuldstændig, som man kan iagttage hos omsorgsvigtede børn.

Amala og Kamala var formede af deres omgivelser, ulvene og det vilde liv i junglen. Hvad angår de væsentligste egenskaber, dem, der er nødvendige for at leve et normalt voksenliv, er det rimeligt at konkludere at vores genetiske arv i særdeleshed er utilstrækkelig. Kultur, sprog og hvad dertil hører kommer ikke automatisk til os, end ikke oprejst gang; det er noget, der videregives. Amala og Kamala var ulvebørn. I Danmark laver vi iPadbørn, fordi vi tror, børnene bliver mindre børn af at kende til vores traditioner og den vidensfond, vores hele kultur beror på.



Ulvebørnene Mala og Kamala fra Midnapore i Nordindien. Blev opdaget kort efter 1. Verdenskrig og bragt til en missionsstation, hvor man forgæves forsøgte at gøre gode kristne mennesker af dem.

Men vi gør børnene en bjørnetjeneste (og det er ikke en god ting), hvis vi skåner dem for lektier, slid og slæb, fordi de i så fald bliver til uduelige voksne. Og uduelige voksne er ulykkelige, umyndige og ufrie, uden selvværd, selvtillid og selvrespekt. For hvordan skulle tom underholdning kunne give dem det. En kort glæde over at nå næste bane i sidste nye skrig fra App Store – det var så det. Og hvad lærte de ikke i det tidsrum?

Hvorfor må børn øve sig på fodbold, men ikke træne deres læsning og jonglere med tal. Hvem er det, der siger, det ene skulle være sjovere, end det andet. Morsomt er det i hvert fald ikke for de 16-årige, der ikke kan læse avisen og ikke forstår, hvad der tales om i Nyhederne. Det var nok bedre om de havde tudet lidt over læsebogen og med opgaverne i historie og samfundsfag (som de aldrig fik i folkeskolen), da de var

yngre.

Endnu værre er det, hvis ikke man har fantasi til at forestille sig børn more sig over at kunne skrive deres eget navn, forundres over de mange forskellige lyde og rytmer sproget, består af, og tænk om de engang blev i stand til at udtrykke forundring over universet eller kærlighedens vidundere med det sprog, man ikke gider forfine med dem. Hvilken 10-årig vil ikke kunne more sig over at blande kemikalier og lave slim i fysiklokalet. Eller bare lære alle flag i verden udenad, fordi man ser VM i fodbold. Så har man samtidig fundet ud af, at der er forskellige kulturer og forskellige livsvilkår rundt omkring i verden. Med mindre man synes, man lige tager en bid af barndommen fra dem ved at oplyse dem om, at livsvilkårene i Nordkorea, Uruguay og Ghana ikke er helt de samme, som i Danmark.

Fra slid og sløb til leg og glæde

Bevares lad dem spille Angry Birds, Candy Crush, Subway Surfers, Tetris, Fifa, GTA, så får du nemlig også lejlighed til at fortælle dem, at det er totalt tåbeligt, tomt og intetsigende tidsfordriv. De må hellere lege alt det de vil på klaveret, med farverne og på fodboldbanen. Læse alle de tegneserier, fantasybøger og sportsbiografier og se al den musik på Youtube, de vil. De må klatre lige så meget og lige så højt op i træerne, de vil, så de styrker deres muskulatur og får et sandt kendskab til deres kropslige formåen og begrænsninger – og de lærer at det har konsekvenser, når man falder ned på den rigtige jord og ikke legepladsernes skærmende og fordummende faldunderlag. Lad dem hamre sig over fingrene og save sig i armen, så skal de nok lære koordination og få styr på motorikken.

Til gengæld kan de så hver eneste dag glæde sig over alt det, de kan – og ikke nok med det, de opdager at instrumentet (eller hvad det nu kan være) forvandler sig til legetøj og et redskab for udforskning. Det bliver til meningsfuld

underholdning, og når de leger videre, lærer de endnu mere og de udvikler de sig; selvværdet, selvtilliden og glæden vokser. Men de er ikke kommet dertil uden at have hylet over klaveret og fundet skolebøgerne og penalhuset frem engang til, uden at bide tænderne sammen – uden at give afkald.

Men hvad er det, de har givet afkald på imod det, de har fået? Et mesterskab i FIFA eller alle banerne i et ligegyldigt konsolspil i bytte for uforgængelige og meningsfyldte evner? Men i vores danske feelgood-folkeskole og opdragelsesunivers er der lang vej endnu. Den dag mine børn når sidste bane i candy crush, vil jeg da i langt højere grad være pinlig berørt, end stolt over dem. Og jeg nægter at være ligeglad og vejre det bort med en nonchalant bemærkning om, at de da skal have lov til at være børn. De må såmænd gerne selv skamme sig over det.



Candy Crush. Den nye dille fra App store, har afløst Angry Birds og måske Subway Surfer.

Hvad er det, vi skal mødes og tale om, hvis vores (ud)dannelse

er hentet i App Store. Vi kan sige, det var sjovt, når vi har været i tivoli, men om kunsten, musikken, fodboldspillet, håndværket, historien, videnskabens forhold til religion samfundets forhold og globaliseringen kan vi diskutere under hele måltidet og resten af aftenen.

Lærdom er et eksistentielt spørgsmål

Hvorfor er det så, at børnene skal lære alle disse ting. Det er for deres egen skyld. Det er ikke for konkurrencestatens skyld. Lærdom er ikke et spørgsmål om formelle eller uformelle kompetencer, det er et eksistentielt spørgsmål. Dannelse er tom, hvis ikke den er forbundet med kunnen, og kunnen er ikke-menneskelig, hvis ikke den er forbundet med refleksion.

Man stjæler ikke børnenes barndom ved at give dem kendskab til den kultur, de vokser op i. Man stjæler ikke børnenes barndom ved at bibringe dem de kundskaber, der har tilvejebragt den teknologi, der fylder deres hverdag. Man tilvejebringer dem fundamentet for et meningsfuldt liv. De skal selvfølgelig kende klassikerne, koryfæerne og tosserne for at de kan lære at sætte pris på de bærende værdier i den vestlige civilisation: friheden og respekten for individet. Det er de værdier, de skal videreføre.

Holder vi fast i forestillingen om, at barndommen skal være uden gråd og tårer (altså med undtagelse af de tidspunkter, hvor de plager om slik og om mere konsoltid), uden slid og slæb, uden nederlag og frustration, så skaber vi forkrøblede individer. For alle disse følelser hører med til voksenlivets udfordringer, og man er skidt stillet, hvis ikke man har stiftet bekendtskab med dem og lært at overkomme dem den dag, man står alene og skal klare sig selv.
