

# Logo Kunst

KUNST OG KULTUR I DE YNGSTES HVERDAG

  
**Kulturprinsen**  
UDVIKLINGSCENTER FOR BØRNE- OG UNGEKULTUR

  
VIBORG  
KOMMUNE  
**NORDEA  
FONDEN**  
Vi støtter gode liv

  
DPU

  
UCN

  
VIA University  
College

KØBENHAVNS  
PROFESSIONS  
HØJSKOLE

**KP**

  
Erhvervsakademiet og  
Professionshøjskolen

**ABSALON**  
PROFESSIONS  
HØJSKOLEN  
ABSALON

# LogoKUNST er...

20.000 børn og 1000 voksne,  
der inddrages og samarbejder om  
kunst og kultur i hverdagen i dagtilbud

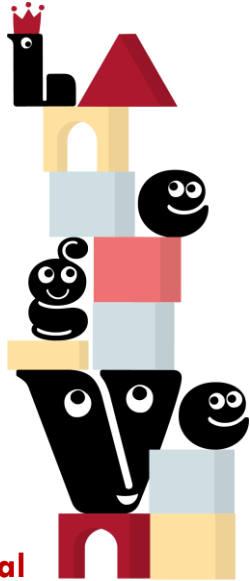
Kompetenceudvikling gennem  
tværgående partnerskaber med  
udgangspunkt i den styrkede læreplan  
for dagtilbud med aktionslæring og  
aktionsforskning

Samarbejde i praksis mellem pædagoger,  
kunstnere og kulturinstitutioner.  
Netværk og videndeling  
mellem 18 kommuner,  
5 pædagoguddannelser og  
7 samskabende forskningsprojekter.

## KERNEBEGREBER:

leg, dannelse, kunst, kultur,  
samskabelse og æstetiske processer





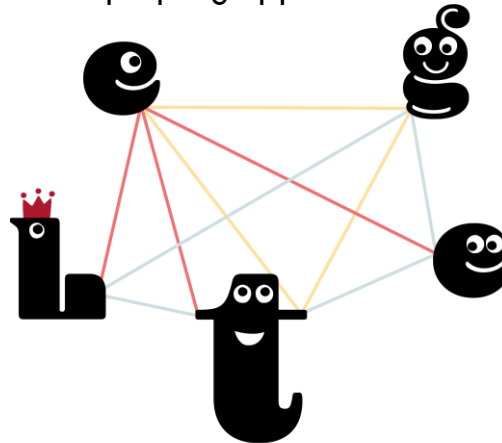
### **Kommunal LegeKunst vejleder**

Faciliterer samarbejdet om aktionslæring mellem pædagoger, kunstnere eller kulturinstitutioner, ledelse, forskere og studerende (aktionslæringsgruppen) i hvert enkelt dagtilbud

# LegeKunst FUNKTIONER

### **Kommunal LegeKunst tovholder**


Koordinerer og administrerer arbejdet i den kommunale LegeKunst projektgruppe



### **LegeKunst koordinator tilknyttet en pædagoguddannelse**

- Udvikling og sparring med LegeKunst vejleder
- Koordinering mellem forskere og dagtilbud
- Koordinering af LegeKunst i uddannelsen af pædagogstuderende
- Koordinering og videndeling mellem kommuner og parter i regionen

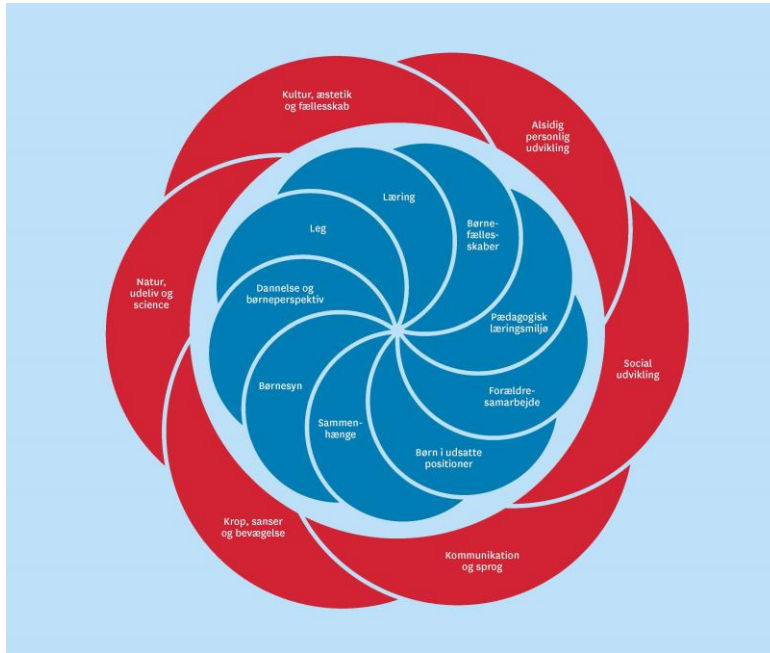




I fællesskab søger vi svar på spørgsmålet:  
**Hvordan kan kunst og kultur i det enkelte dagtilbud fremme leg og dannelse?**

Børnene møder **kunst, kulturarv og æstetiske processer i hverdagen** i deres dagtilbud. De møder **kunstnere og kulturformidlere** fra lokale kulturinstitutioner, der sammen med **pædagogerne** sætter **samskabelse, sansning og oplevelse** i centrum.


## LEGEKUNST OG DEN STYRKEDE PÆDAGOGISKE LÆREPLAN



- Legen er som noget nyt lovfæstet som værdi i sig selv: leg og dannelse som centrale begreber.
- LegeKunst som landsdækkende indsats udvikler samskabelse i praksis, forskning, viden, erfaringer og anbefalinger for arbejdet med Den Styrkede Pædagogiske Læreplan.

## FORSKNINGDELENE I LEGEKUNST

LegeKunst øger  
bevidstheden om at skabe  
kvalitet i børns møde med  
kunst og kultur og de  
voksnes rolle i mødet

An illustration of a black silhouette of a person's head and shoulders, with a magnifying glass held over the face. The magnifying glass has a light blue handle and a circular lens with a dark grey center. The background is a solid red color.

Hvordan vurderer vi  
kvalitet og ser tegn på  
dannelse?

Hvordan kan kunst og  
kultur skabe kvalitet og  
fremme leg, dannelse og  
nye fællesskaber hos de  
yngste?

Hvordan kan leg  
fremme dannelse?

## SYV DELPROJEKTER

Koordineret af Lars Geer Hammershøj, DPU, Aarhus Universitet

- **Leg og dannelse som affektive processer** – ved Lars Geer Hammershøj, DPU, Aarhus Universitet
- **Inspiration til børns fantasilege** – ved Ph.d.-stud: Johan Bundgaard Nielsen, DPU, Aarhus Universitet
- **Pædagogens rolle i børns møde med kunst og kultur: Aktionsforskningsprojekt** ved Morten Henriksen og kolleger fra Københavns Professionshøjskole
- **Kunsten at integrere LegeKunst i den styrkede pædagogiske læreplan** ved Merete Sørensen og kolleger fra Professionshøjskolen Absalon, Roskilde
- **Leg og (historie)dannelse: Aktionsforskningsprojekt** ved Helle Hovgaard Jørgensen og kolleger fra University College Lillebælt, Jelling
- **Eksperimenterende LegeKunst-miljøer: Aktionsforskningsprojekt** ved Astrid Kidde Larsen og kolleger fra VIA University College, Aarhus
- **Fællesskaber ved æstetisk praksis i dagtilbud: Ph.d.-projekt** ved Professionshøjskolen University College Nord. Kontaktperson: Oline Pedersen



## i praksis

### model 1

#### LEGEKUNST MAKKER

Børnehavebørn møder skolebørn med fælles aktiviteter ført an af skolebørnene i samarbejde med kunstner, lærere og pædagoger

### model 4

#### LEGEKUNST PARTNERSKAB

Dagtilbud og lokale kulturinstitutioner arbejder sammen i længerevarende partnerskabsforløb, hvor dørene åbnes for samskabelse mellem de yngste, deres pædagoger og kulturformidlere.

#### LEGEKUNST SOMMERFUGL

Kunstfaglig inspiration til pædagogens eget arbejde med børnene før, under og efter en kunstnerisk oplevelse: museum, teaterforestilling, koncert...

### model 2

### model 3

#### LEGEKUNST MAGI

Dagplejeren, der ud fra kunstnerisk inspiration selv skaber magiske legerum med former, farver og fortællinger i hjemmet og i legestuen sammen med de yngste børn.

### model 5

#### LEGEKUNST I HVERDAGEN

2-5 måneders forløb i dagtilbud, hvor kunstnere eller kulturinstitutioner indgår i hverdagen sammen med børnene og deres hverdagsvoksne.

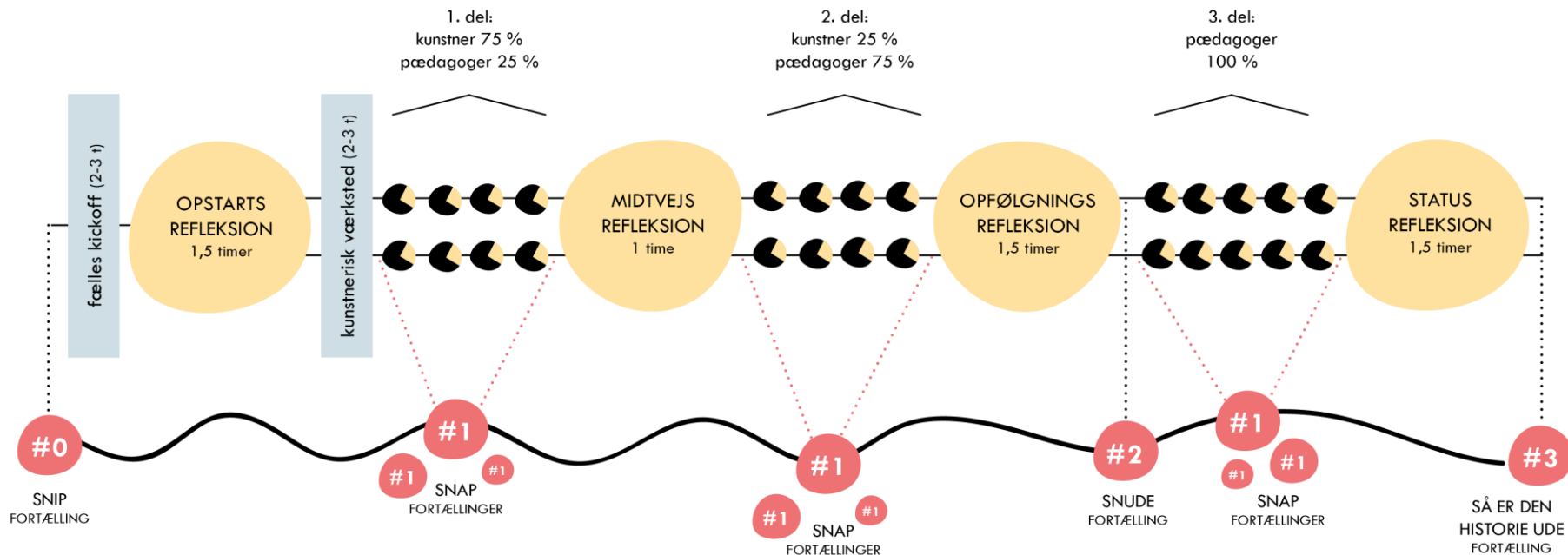
### model 6

#### LEGEKUNST ØVRIGE

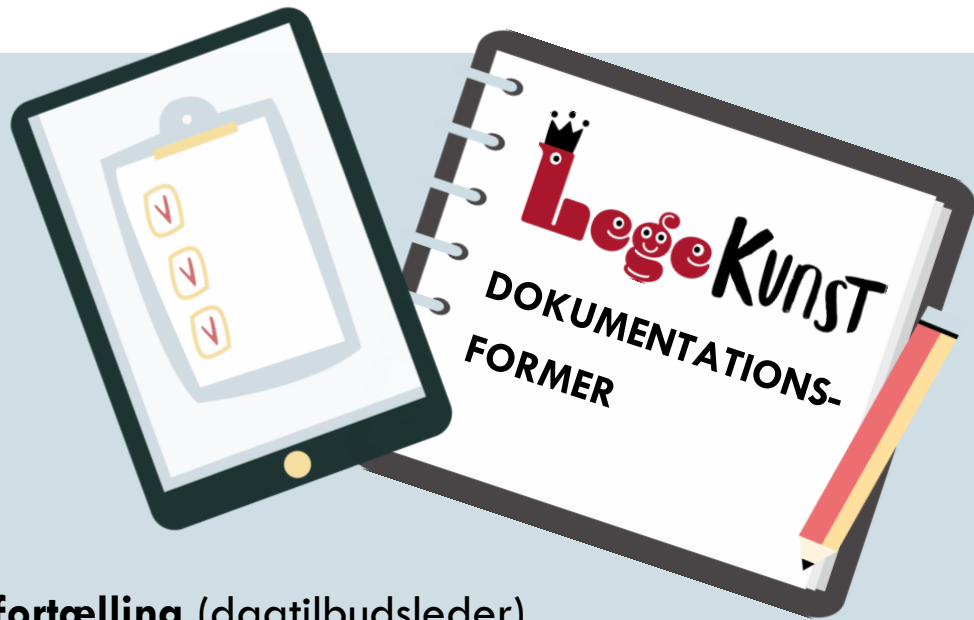
Modellen, der med udgangspunkt i aktionslæring bygger videre på og tilpasses specifikke behov og erfaringer i den enkelte kommune.

## LEGEKUNST-MODELLER





## I LEGEKUNST ARBEJDER VI MED:

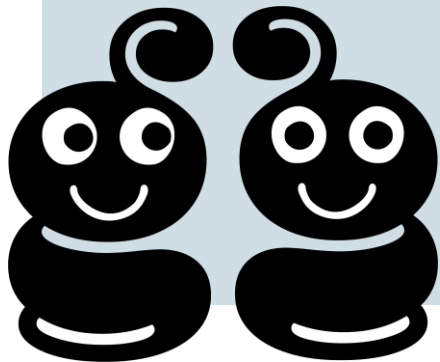


**#0** = SNIP - fortælling (dagtilbudsleder)

**#1** = SNAP - fortællinger (alle)

**#2** = SNUDE - fortælling (dagtilbudsleder)

**#3** = SÅ ER DEN HISTORIE UDE - fortælling (vejleder)





**PRAKSIS  
FORTÆLLINGER**

**En evalueringskultur, der udspringer af  
hverdagen  
– og som er meningsfuld for hverdagen.**

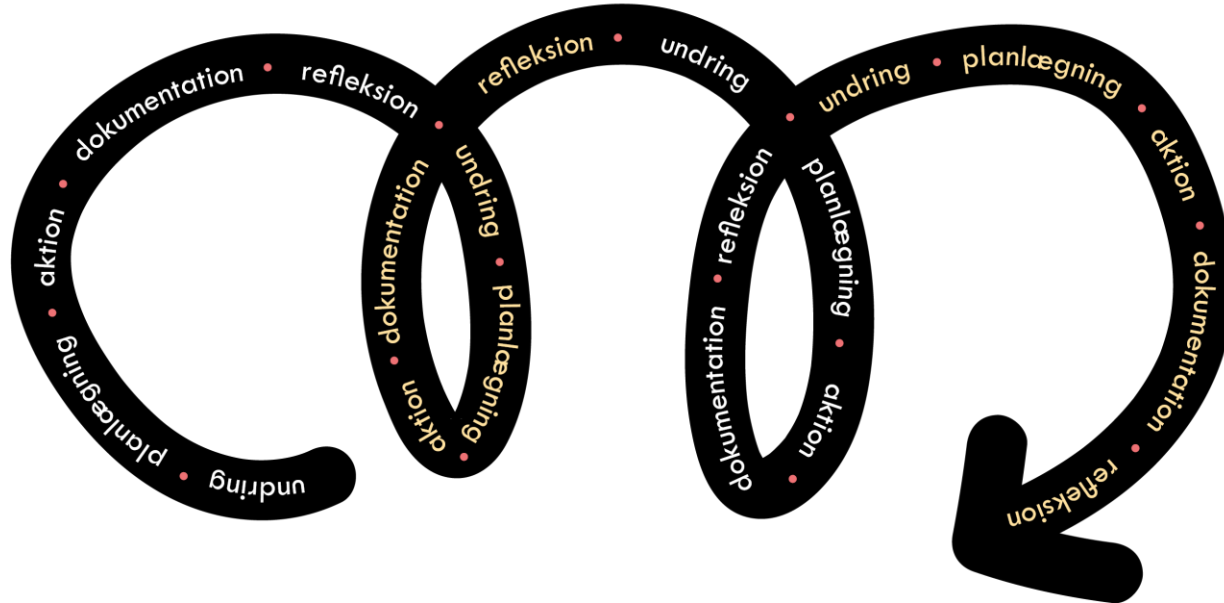
*”Hverdagslivets handlinger har brug for  
fortællinger for at blive kendt og anerkendt,  
men også for at pædagogikken bliver mulig  
at diskutere og undersøge.”*

s. 17: ”Viden om god pædagogik i spil.

Kultivering af hverdagslivets pædagogik gennem fortællinger” BUPL okt. 2017

# Aktionslæring som fælles metode

- skaber forundring, forvandling og forankring



## Aktionslæring



### AKTIONSLÆRINGSGRUPPEN

Dagtilbudslederen nedsætter en aktionslæringsgruppe for hver 2 deltagende børnegrupper: aktivitetsgrupper med samme tilknyttede kunstner.

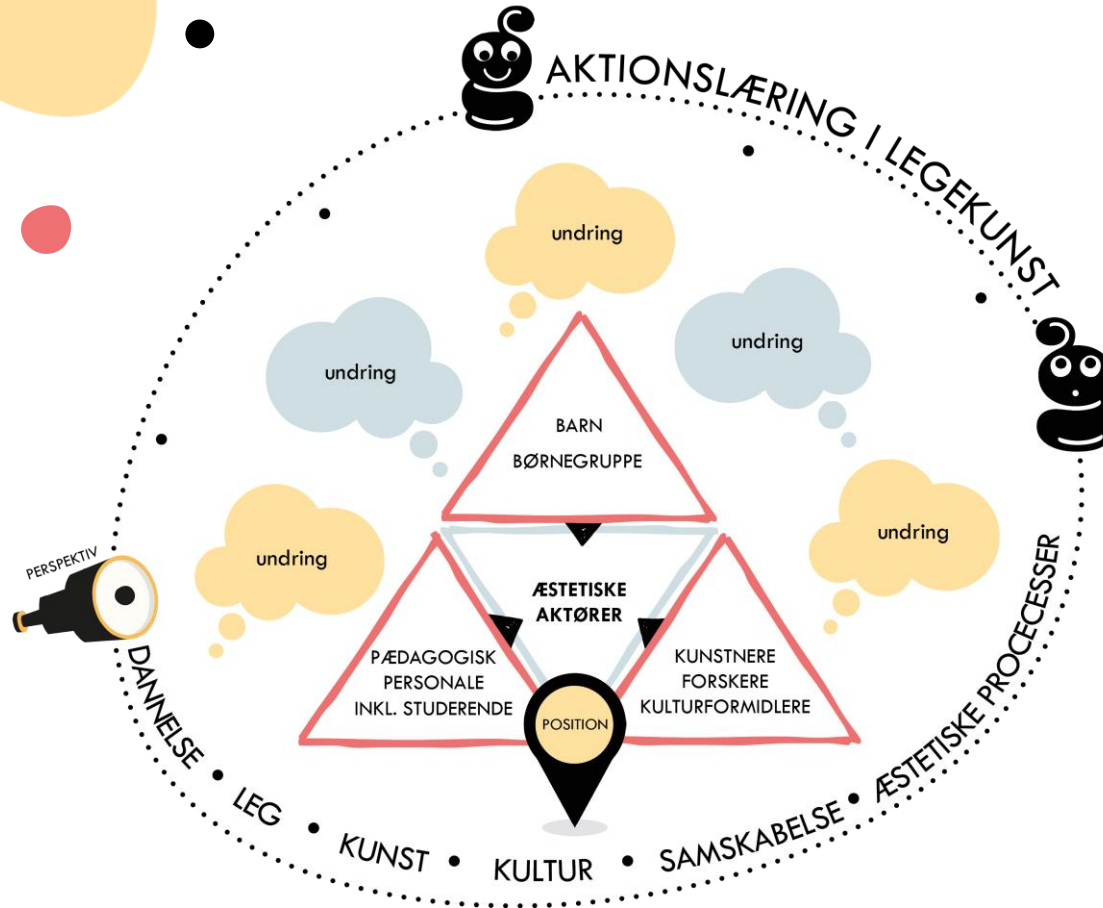
*F. eks. gul stue er en aktivitetsgruppe*

*rød stue er en aktivitetsgruppe*

*Sammen udgør de aktionslæringsgruppen*

#### **Deltagere i aktionslæringsgruppen:**

Dagtilbudsleder, alle gruppens hverdagsvoksne fra begge aktivitetsgrupper: pædagoger, medhjælpere, studerende samt kunstner og evt. forsker



## UNDREN OG NYSGERRIGHED

Modellen lægger op til undren...

...til at vi bliver nysgerrige... og alle er ligeværdige aktører

## AKTIONSLÆRINGSFORLØB MED LEGEKUNST IND I

### ● HVERDAGEN (model 5):

*#0 SNIP beretning: udarbejdes af dagtilbudsleder – overordnet undring og "Hvor står vi lige nu?"*

**Kickoff (3t):** fælles kommunalt arrangement med bl.a. alle aktionslæringsgruppernes deltagere.

**Opstartsrefleksion (1,5t):** ledes af dagtilbudsleder i sparring med LegeKunst-vejleder, aktionslæringsgruppen deltager.

Aktivitetsgruppernes undringpunkter findes og indhold rammesættes herudfra, overordnet fælles planlægning, gennemgang af LegeKunst platform/håndbog med logbog, dokumentation og praksisfortællinger. Rollefordeling: pædagoger 75% kunstner 25%.

## AKTIONSLÆRINGSFORLØB MED LEGEKUNST IND I HVERDAGEN (model 5):

**Kunstnerisk værksted (2-3t):** ledes af kunstner (75%) sammen med aktionslæringsgruppen (25%) og evt. også alle dagtilbuddets øvrige pædagoger, afvikles på personalemøde/pædagogisk møde eller pædagogisk dag. Hands-on aktiviteter med kunstnerens faglige bud på arbejdet med undringspunkterne samt detailplanlægning i aktivitetsgrupper, valg af logbogs/dokumentationsansvarlige samt refleksionsansvarlig fra gang til gang.



## AKTIONSLÆRINGSFORLØB MED LEGEKUNST IND I HVERDAGEN (model 5):

- **Første aktivitetsforløb med 4 x aktivitet: f.eks. 4 uger**  
**Praksisrefleksion: minimum 15 min. pr. gang i hver gruppe**  
Refleksion i praksis med udgangspunkt i undringspunkterne,  
gennemføres i begge aktivitetsgrupper efter hver aktivitet  
såvel med som uden kunstner.  
Logbogsføring m. foto/video dokumentation.
- **Lav #1 SNAP fortællinger** forfattet af flere forskellige aktører  
Rollefordeling: kunstner 75% pædagoger 25%.



## AKTIONSLÆRINGSFORLØB MED LEGEKUNST IND I HVERDAGEN (model 5):



**Midtvejsrefleksion (1,5t):** Refleksion over praksis, hvor aktivitetsgruppernes undringspunkter fra opstartsrefleksion bearbejdes. Forberedes og ledes af dagtilbudsleder med sparring fra LegeKunstvejleder. Udgangspunkt i aktivitetsgruppernes logbogsføring m. foto/video dokumentation samt #1 SNAP fortællinger. Ny nysgerrighed italesættes – nyt undringspunkt eller udvidelse af eksisterende, justering af planer.

Forberede rollebytte mellem kunstner og pædagoger.

## AKTIONSLÆRINGSFORLØB MED LEGEKUNST IND I HVERDAGEN (model 5):

**Andet aktivitetsforløb med 4 x aktivitet, praksisrefleksion  
(minimum 15 min. pr. gang) og #1 SNAP fortælling:**

Ny Rollefordeling: pædagoger 75% kunstner 25%.

Der udarbejdes mindst en #1 SNAP fortælling.

**Opfølgingsrefleksion (1,5t),** Refleksion over praksis, hvor  
aktivitetsgruppernes undringspunkter fra opstarts- og  
midtvejsrefleksion bearbejdes.

Det samlede aktionslæringsforløb vurderes og aktiviteter  
uden kunstner udvikles og planlægges.

Nyt undringspunkt, ny nysgerrighed italesættes

## AKTIONSLÆRINGSFORLØB MED LEGEKUNST IND I HVERDAGEN (model 5):

### #2 SNUDE fortælling v. dagtilbudsleder – til offentliggørelse

**Tredje aktivitetsforløb med 4 x aktivitet, praksisrefleksion (minimum 15 min. pr. gang) og #1 SNAP fortælling:**

Ny Rollefordeling: pædagoger 100 %

**Statusrefleksion (1,5t)**, Refleksion over praksis, undringspunkter fra opstarts-, midtvejs- og opfølgingsrefleksion bearbejdes.

Det samlede aktionslæringsforløb vurderes og aktiviteter uden kunstner videreudvikles og planlægges. Nyt undringspunkt... **nye aktivitetsforløb...**

**#3 Så er historien UDE fortælling:** LegoKunstvejleder besøger institutionen efter et aftalt tidsrum, udfærdiger en sidste fortælling



# Projektledelse



Kulturprinsen, Viborg

Projektleder: Tanja Phaff Loring

Centerchef ved Kulturprinsen: Ulla Voss Gjesing

Kommunikation: Klara Espersen

Kommunikation: Karoline Rasmussen

Administration: Mona Pedersen

Assistent: Sofie Reimer-Walsted



Tak for  
opmærksomheden  
...og god LegeKunstlyst!

