LegeKunst

KUNST OG KULTUR I DE YNGSTES HVERDAG

PIXIBOG

PROJEKTEJER:
KULTURPRINSEN
Udviklingscenter for
Børne og Ungekultur

Projektleder
Tanja Phaff Louring
tjl@kulturprinsen.dk

PROJEKTPERIODE
2019-2023

WWW.LEGEKUNST.NU

find inspiration og masser
af nyttige værktøjer her!

Kulturprinsen
UDVIKLINGSCENTER FOR BØRNE- OG UNGEKULTUR

lyt til
LEGEKUNST-PODCASTS
om forskning og praksis på
www.legekunst.nu

GÅ IKKE GLIP AF
SENESTE NYT!

tilmeld dig
LegeKunst nyhedsbrev
på www.legekunst.nu

HVAD ER LEGEKUNST?

LegeKunst er et landsdækkende løft til 0-6 års-området. Vi bygger bro og skaber møder mellem børn, dagplejere, pædagoger, institutionsledere, forskere, studerende, undervisere, kunstnere og kulturformidlere. Gennem nye, tætte fællesskaber skabes et forskningsbaseret erfaringsgrundlag for, hvordan vi på tværs af professioner kan arbejde sammen om at skabe den højest mulige kvalitet og inddragelse, når børn lokalt møder kunstnere, kulturinstitutioner og kulturformidlere i dagtilbud.

LegeKunst bringer de yngste tættere på kunsten og kulturen og forsker i, hvad mødet med kunst, kultur og æstetiske processer i hverdagen betyder for børns leg og dannelse samt for de voksne omkring dem. LegeKunst er samskabende praksis i et tæt samarbejde med pædagoguddannelsen og får således også indflydelse på kommende pædagogers hverdag.

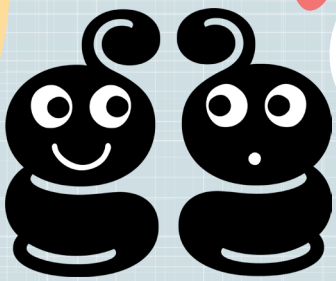
LegeKunst giver et kompetenceløft til børnenes hverdagsvoksne gennem mødet med kunst og kultur i dagligdagen. Med aktionslæring som fælles metode, gennem forskning skabt med praksis og med praksisfortællinger som dokumentation i hverdagen, skubber vi til 'plejer' og får nye ideer til vores pædagogiske praksis. Vi fremmer og skaber større kvalitet i børns leg og dannelse med udgangspunkt i kunst, kulturaktiviteter og – oplevelser.

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

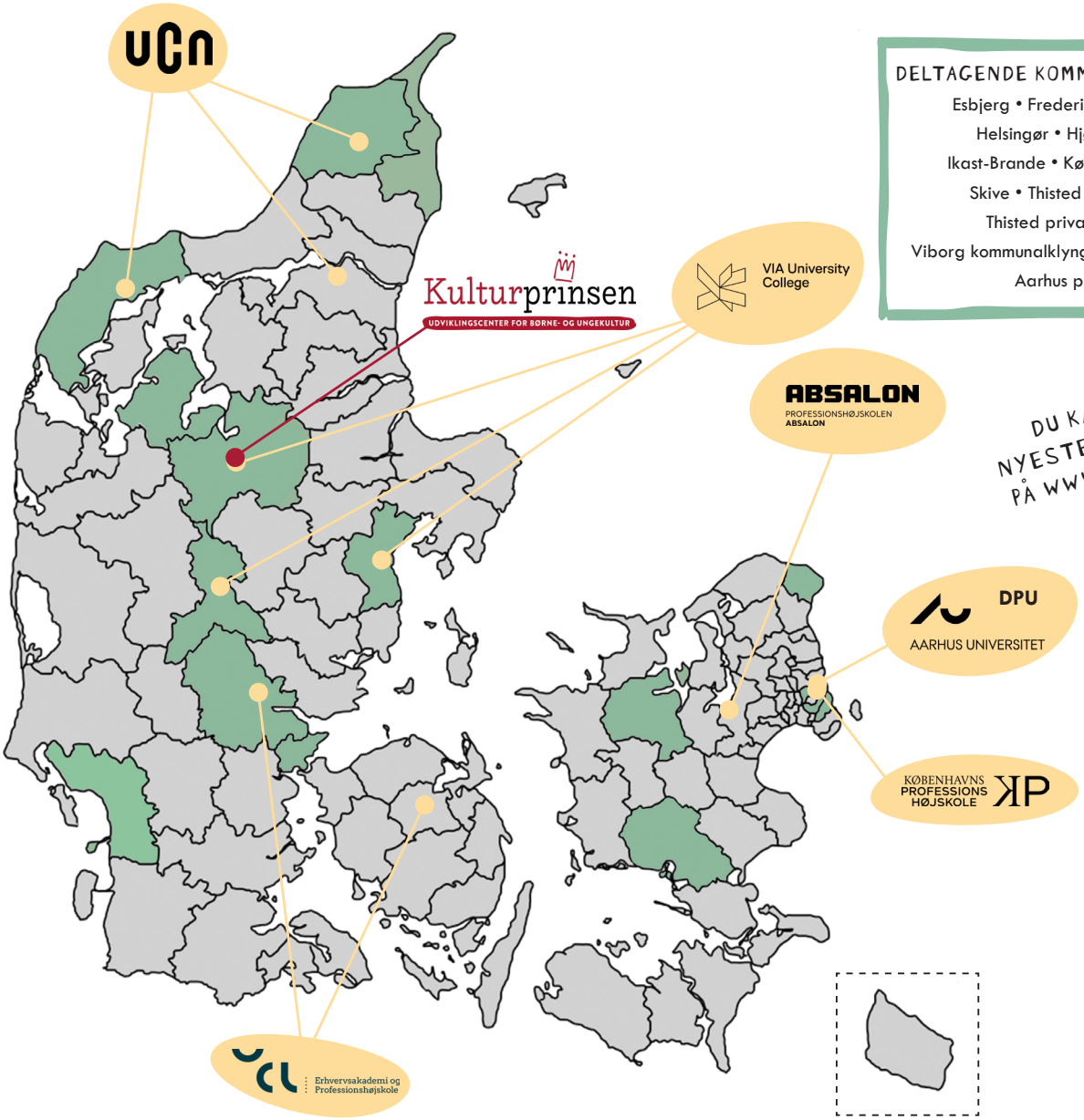
20.000 børn og 1000 voksne, der inddrages og samarbejder om kunst og kultur i hverdagen i dagpleje, vuggestue og børnehave

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

Kompetenceudvikling gennem tværgående partnerskaber med udgangspunkt i Den Styrkede Pædagogiske Læreplan for dagtilbud med aktionslæring, praksisfortælling og aktionsforskning.



INVOLVEREDE KOMMUNER OG UDDANNELSESINSTITUTIONER

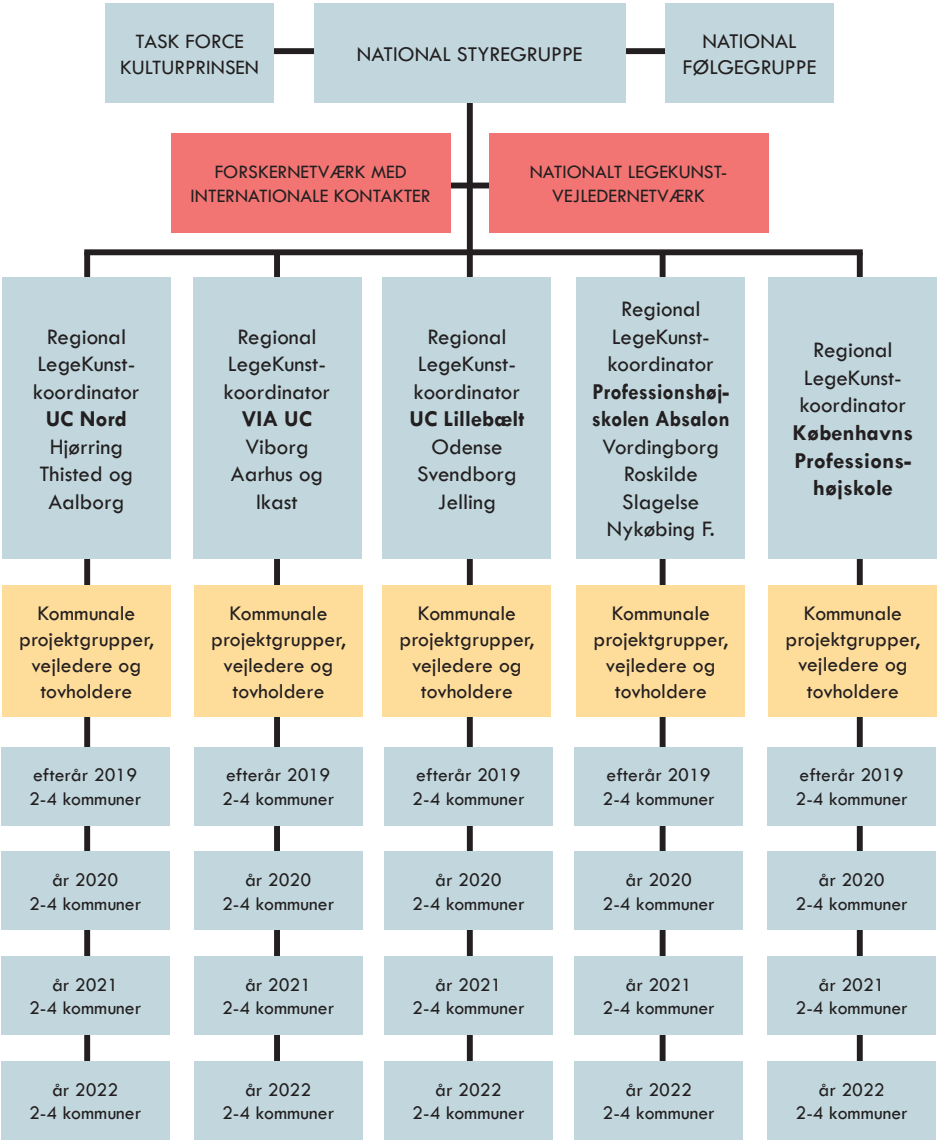


DELTAGENDE KOMMUNER I LEGEKUNST

Esbjerg • Fredericia • Frederikshavn
Helsingør • Hjørring • Holbæk
Ikast-Brande • København • Næstved
Skive • Thisted kommunalklynge
Thisted privatklynge • Vejle
Viborg kommunalklynge • Viborg privatklynge
Aarhus privatklynge

DU KAN ALTID SE NYESTE DANMARKSKORT PÅ WWW.LEGEKUNST.NU

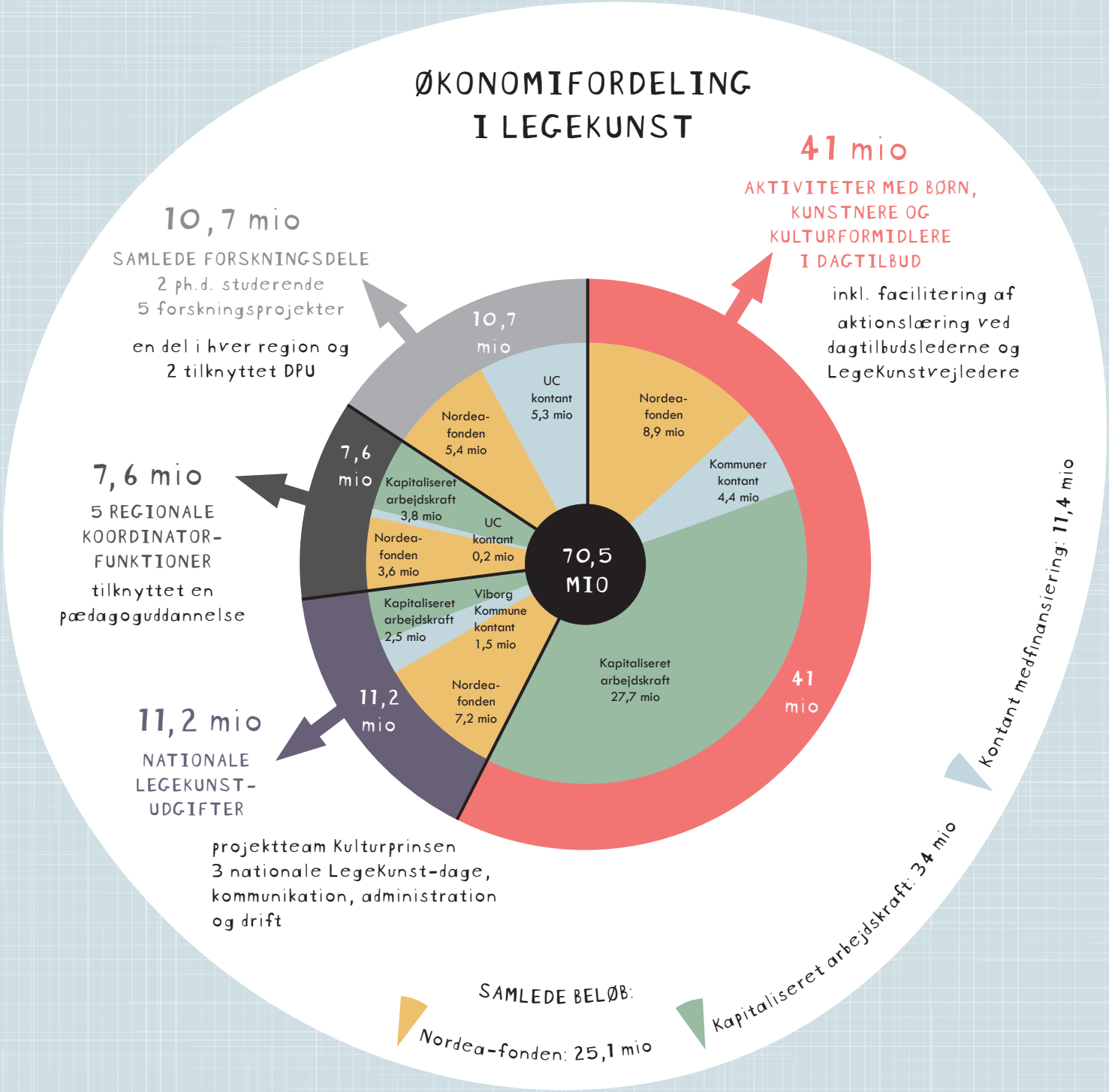
PROJEKTETS ORGANISERING



KULTURPRINSENS PROJEKTLEDELSE

Tanja Phaff Louring • projektleder • tjl@kulturprinsen.dk
Ulla Voss Gjesing • centerchef • uvg@kulturprinsen.dk

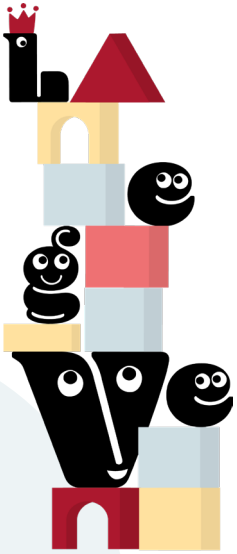
ØKONOMIFORDELING I LEGEKUNST



CENTRALE FUNKTIONER I LEGEKUNST

LEGEKUNST-KOORDINATOR

- Tilknyttet en pædagoguddannelse.
- Udvikling og sparring med LegeKunst-vejlederen.
- Koordinering mellem forskere og dagtilbud.
- Koordinering af LegeKunst i uddannelsen af pædagogstuderende.
- Koordinering og videndeling mellem kommuner og parter i regionen.



LEGEKUNST-VEJLEDER

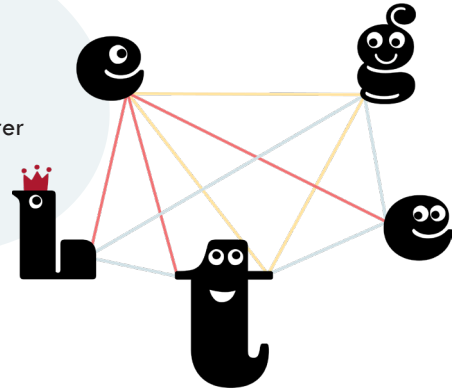
Faciliterer samarbejdet om aktionslæring mellem pædagoger, kunstnere eller kulturinstitutioner, ledelse, forskere og studerende (aktionslæringsgruppen) i hvert enkelt dagtilbud.

DEN KOMMUNALE PROJEKTGRUPPE

- Består af LegeKunst-tovholder, vejleder, dagtilbudsledere og kulturinstitutionsledere.
- Opfølgning på de enkelte LegeKunst-forløb i kommunen, praktikforløb for studerende og kunstnerens og kulturinstitutionsformidlerens indsatser.
- Danner bro til det nationale arbejde.
- Implementerer LegeKunst i hele kommunens dagtilbud.

LEGEKUNST-TOVHOLDER

Koordinerer og adminstrerer arbejdet i den kommunale LegeKunst-projektgruppe.



HVORDAN SER LEGEKUNST UD I PRAKSIS?

I LegeKunst er vi mest optaget af processen og knap så meget af produktet. Processen omkring det skabende, legende og eksperimenterende genfinder vi i kunsten og kulturen, men hvor kunsten sigter mod et kunstværk, så sigter legen mod… det at lege! LegeKunst er en ramme, hvor børnene og deres hverdagsvoksne sammen med kunstnere og kulturformidlere går på opdagelse i kunst- og kultur-aktiviteter. Aktiviteterne sættes i nye perspektiver i samskabelse med en forsker, der undersøger, hvad der sker i disse møder - og herigennem styrkes vi i at blive endnu bedre til at følge børnenes spor og til at se tegn på dannelse.
I **Den Styrkede Pædagogiske Læreplan** er dannelse og leg nye begreber, men det er ikke nye begreber i hverken pædagogisk eller kunstnerisk/æstetisk praksis.

Pædagoguddannelserne er en central samarbejdspartner i LegeKunst. Pædagoguddannelserne har oplevet en nedprioritering af de æstetiske fag, så der ikke er de samme muligheder for pædagogstuderende til at fordybe sig i f.eks. musik, drama eller billedkunst. Her vil LegeKunst være et boost til det pædagogiske fagområde, så børnene oplever en hverdag, hvor der er voksne som leger på nye måder og som sætter kunst og kultur højt på dagsordenen i børnenes hverdag.

Det pædagogiske personale bliver ikke kunstnere ved at arbejde med LegeKunst – ligesom kunstnerne heller ikke bliver pædagoger. I LegeKunst går vi tæt på hinandens praksis og er fælles om at løfte et fagligt område, der ikke har haft samme nationale fokus som eksempelvis inklusion og sprogstimulering. I LegeKunst er vi ikke målstyrede omkring bestemte svar – men vi er målrettede omkring i fællesskab at løfte samskabelse, den faglige viden og udveksling af viden omkring, hvad det vil sige at arbejde med kunst og kultur i de yngstes hverdag.

LegeKunst er en undersøgelse af mulighederne i det åbne dagtilbud og Den Styrkede Pædagogiske Læreplan. Dette er et område museer, biblioteker, musikskoler, teatre og øvrige lokale og nationale kulturtilbud tilbyder forløb til. Det er nyt for flere kulturinstitutioner at skulle åbne sig for de yngste og gå i tæt samarbejde med dagtilbud, så her vil ny viden få stor betydning for udvikling af kunst og kultur i tværfagligt samskaben.

LEGEKUNST MODELLER

Kernen i LegeKunst er børnenes møde med kunst, kulturarv og æstetiske processer i dagpleje, vuggestue og børnehave. De vil møde kunstnere og kulturformidlere fra kulturinstitutioner, der sætter samskabelse, sansning og oplevelse i centrum. Det enkelte dagtilbud/den enkelte kommune vælger selv mellem følgende LegeKunst-modeller:

MODEL 1

LEGEKUNST MAKKER

Børnehavebørn møder skolebørn gennem fælles kunst- og kulturaktiviteter ført an af skolebørnene – i samarbejde med kunstner, lærer og pædagoger.

MODEL 2

LEGEKUNST SOMMERFUGL

Kunstfaglig inspiration til pædagogens eget arbejde med børnene før, under og efter en kunst- eller kulturoplevelse: teaterforestilling, koncert, museumsbesøg, biografture.

MODEL 3

LEGEKUNST MAGI

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

MODEL 5

LEGEKUNST IND I HVERDAGEN

Længerevarende forløb i dagtilbud, hvor kunstnere indgår i hverdagen sammen med børnene og deres hverdagsvoksne.

MODEL 4

LEGEKUNST PARTNERSKAB

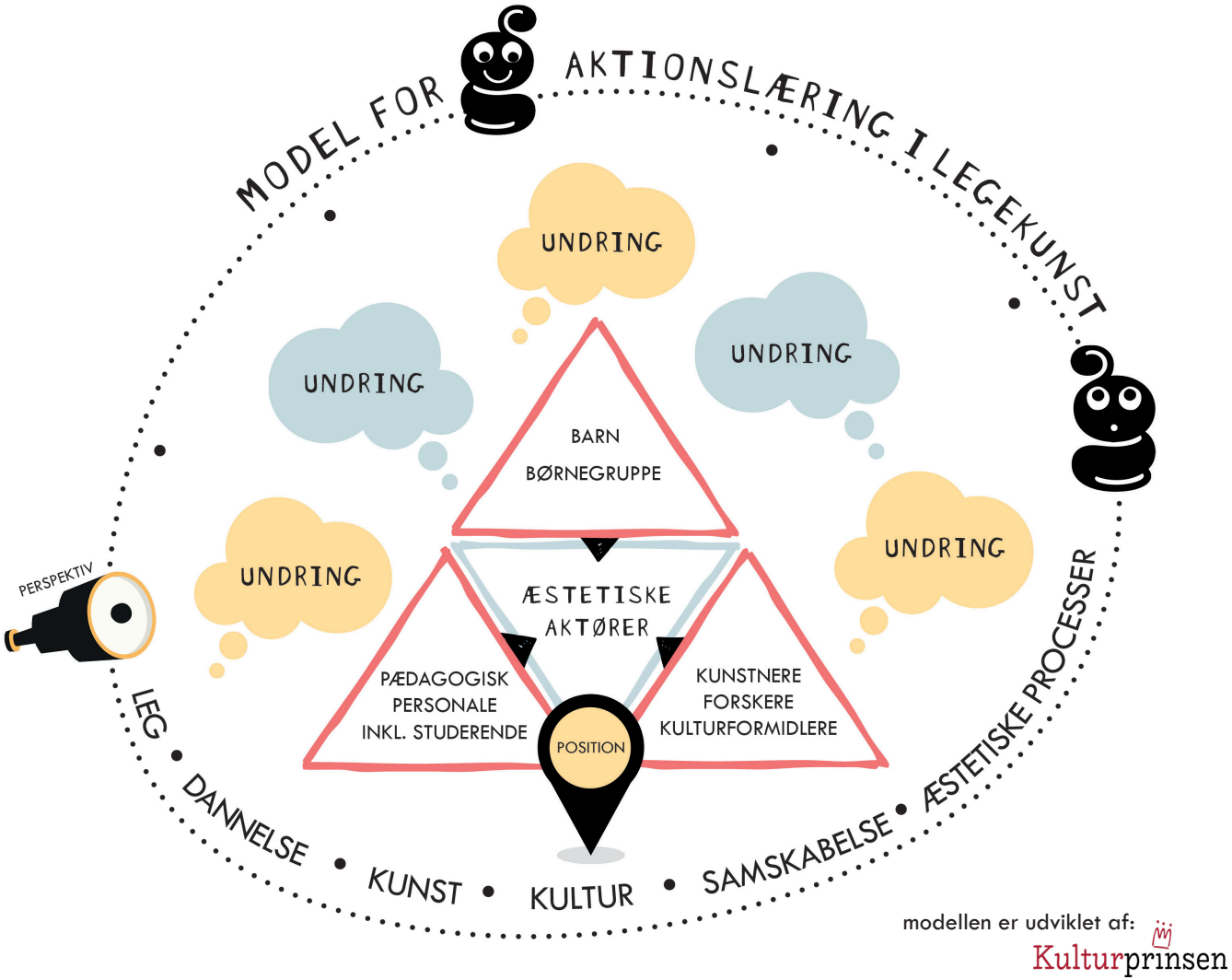
Dagtilbud og lokale kulturinstitutioner arbejder sammen i længerevarende partnerskabsforløb. Dørene åbnes for samskabelse mellem de yngste, deres pædagoger og kulturformidleren.

MODEL 6

LEGEKUNST ØVRIGE

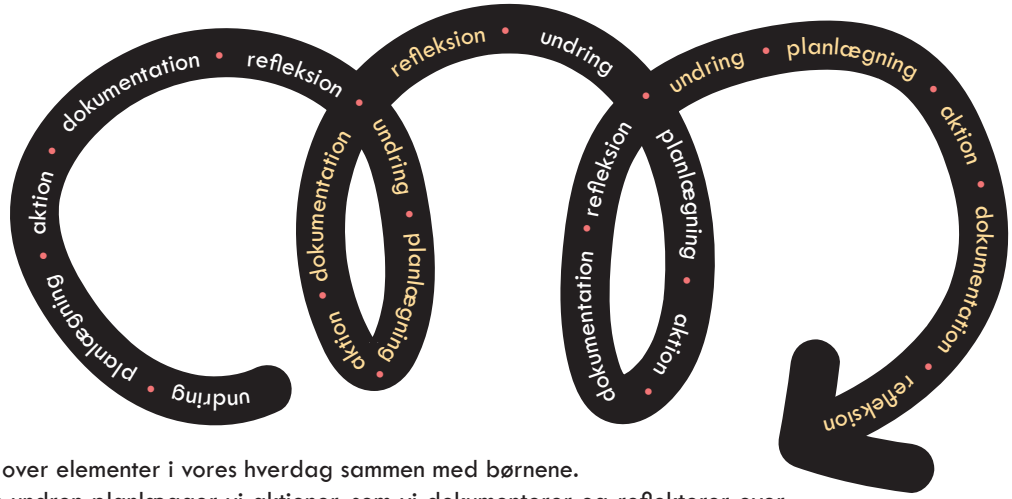
Modellen, der som de øvrige modeller tager udgangspunkt i aktionslæring, bygger videre på og tilpasses specifikke behov og erfaringer i den enkelte kommune.

AKTIONSLÆRING SOM FÆLLES METODE...



... skaber forundring, forvandling og forankring i samskabelsen mellem alle aktører i aktionslæringsgrupperne.

FASER I AKTIONSLÆRING



Vi undrer os over elementer i vores hverdag sammen med børnene.
Ud fra vores undren planlægger vi aktioner, som vi dokumenterer og reflekterer over.
Der opstår ny undring, nye aktioner, dokumentation osv.

DOKUMENTATION I LEGEKUNST

I LegeKunst arbejder vi med fire fortællinger fra hvert enkelt forløb i hvert enkelt dagtilbud:

#0 SNIP – fortælling (dagtilbudsleder)

Den overordnede undring: "Hvor står vi lige nu i vores institution?"

#1 SNAP – fortællinger (alle i aktionslæringsgruppen)

Fortællingerne forholder sig til undringen og tager udgangspunkt i situationer med børnene og deres oplevelse i forløbet. Alle fagligheder opfordres til at bidrage med deres fortællinger.

#2 SNUDE – fortællinger (dagtilbudsleder)

Den samlede aktionslæringsproces er udgangspunktet og skrives efter aktiviteterne med kunstner/kulturformidler er ophørt. Dagtilbudslederen skriver fortællingen - gerne med uddrag af en eller to "SNAP-fortællinger". Offentliggøres og deles nationalt.

#3 SÅ ER DEN HISTORIE UDE – fortællinger (vejleder)

LegeKunst-vejlederen, der har fulgt forløbet, samler op på hele forløbet.

FORSKNING I LEGEKUNST

Formålet med forskningsdelen er at skabe viden om, hvordan leg og dannelse fremmes gennem børns møde med kunst og kultur. Desuden er der behov for at udvikle et sprog herfor, som pædagoger og andre professionelle voksne kan bruge til at reflektere over deres egen pædagogiske praksis. En sådan viden skal støtte og bidrage til at udvikle den praktiske del af projekt LegeKunst og heri kvaliteten og effekten af børns møder med kunst og kultur. Ny viden om leg og dannelse - og et sprog herfor - kan bidrage til at forankre den ændrede pædagogiske praksis, som er målet med LegeKunst. Forskere deltager i nogle af praksisforløbene, og forskningsdelene er knyttede til aktiviteterne i kommunerne i hver deres region.

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

LEGEKUNST SPØRGER:

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

Hvordan kan leg fremme dannelse?

Hvordan vurderer vi kvalitet og ser tegn på dannelse?

LARS GEER HAMMERSHØJ, DPU, KOORDINERER DE SYV FORSKNINGSPROJEKTER:

LEG OG DANNELSE SOM AFFEKTIVE PROCESSER
ved Lars Geer Hammershøj, DPU, Aarhus Universitet

INSPIRATION TIL BØRNS FANTASILEGE
Ph.d.-stud: Johan Bundgaard Nielsen, DPU, Aarhus Universitet

PÆDAGOGENS ROLLE I BØRNS MØDE MED KUNST OG KULTUR: Aktionsforskningsprojekt
ved Morten Henriksen, Jane Hooge, Alette Raft Rasmussen og Dorte Vanghøj
Københavns Professionshøjskole

KUNSTEN AT INTEGRERE LEGEKUNST I DEN STYRKEDE PÆDAGOGISKE LÆREPLAN
ved Merete Sørensen, Thomas Thorsen og Martin Hoffmann ved Professionshøjskolen Absalon

LEG OG (HISTORIE)DANNELSE: Aktionsforskningsprojekt
ved Helle Hovgaard Jørgensen Thomas Enemark og delvist Peter Yding Brunbech
University College Lillebælt

EKSPERIMENTERENDE LEGEKUNST-MILJØER: Aktionsforskningsprojekt
ved Astrid Kidde Larsen, Henriette Blomgren, Michael Blume og delvist adjunkt Michael Sanders
VIA University College Aarhus

FÆLLESSKABER VED ÆSTETISKE PROCESSER I DAGTILBUD: Ph.d.-projekt
Ph.d.-stud: Hanne Kusk
Aarhus Universitet og Professionshøjskolen University College Nord

NATIONAL FØLGEGRUPPE FOR LEGEKUNST

Lone Belling: Bestyrelsesformand ved Kulturprinsen, Ledelseskonsulent

Daniela Cecchin: Konsulent BUPL, Cand. psych.

Dorte Brøns: Børne- og Kulturchefforeningen, Børnechef Randers Kommune

Steen Lindgaard: Børne- og Kulturchefforeningen, Børnechef Viborg Kommune

Christina Barfoed-Høj: Børne- og Socialministeriet, Kontorchef. Dagtilbudskontoret

Jørgen Thorup: Formand Dansk Kunstnerråd

Palle Kjeldgaard: Danske Musik- og Kulturskoler, Musikfagskoleleder, Kulturskolen Viborg

Lene Bundgaard Chang: Repræsentant for Dagplejere, Dagplejekonsulent, Ilkast/Brande Kommune

Claus Holm: DPU, Institutleder

Ulla Eriksen: Repræsentant for pædagoger, Dybvad Børnehave, Frederikshavn Kommune

Lisbeth Due Petersen: KL, Chefkonsulent

Ole Winther: Slots- og Kulturstyrelsen, Kontorchef

Andreas Rasch Christensen: VIA UC, Forskningschef

Lone Hagensen: Dagtilbudsleder, Grangård, Vejle Kommune

Lars Geer Hammershøj: DPU, Forskningskoordinator, Ass. Prof.

Ulla Voss Gjesing: Kulturprinsen, Projektejer, Centerchef

Tanja Phaff Louring: Kulturprinsen, Projektleder

Kulturprinsen

UDVIKLINGSCENTER FOR BØRNE- OG UNGEKULTUR

sådan arbejder vi

FORVANDLING

FORMIDLING

FORANKRING

Det er Kulturprinsen, der som projektejer står bag LegeKunst.
Kulturprinsen har mange års erfaring i krydsfeltet mellem dagtilbuddenes og kulturinstitutionernes hverdag, herunder erfaring med forskningsprojekter. Kulturprinsen har i *Europæiske Kulturbørn* og *Art Equal* arbejdet med, hvordan vi på tværs af de nordisk/baltiske lande kan inspirere hinanden til at arbejde med kunst og kultur med de yngste.

HVEM ER VI?

Kulturprinsen er et lokalt forankret, nationalt udviklingscenter for børne- og ungekultur med globalt udsyn.
Kulturprinsen arbejder for alle børn og unges lige ret til kunst og kultur.
Kulturprinsen er et nationalt talerør for børne- og ungekultur.
Kulturprinsen arbejder for en bæredygtig fremtid.

MOD TIL KREATIVITET

HVAD VIL VI?

Kulturprinsen vil gennem kunst og kultur styrke mod, fantasi, livsduelighed, bæredygtig dannelse, handlelyst og kulturel identitet hos børn og unge – for at inspirere og ruste børn og unge til at navigere i forhold til det 21. århundredes udfordringer og muligheder.
Kulturprinsen vil arbejde med afsæt i FN´s Børnekonvention, og Kulturprinsens projekter vil forholde sig til FN's 17 Verdensmål for bæredygtig udvikling.

Følg os på Facebook!
Her fortæller vi også om
LegeKunst: Facebook.com/Kulturprinsen

WWW.KULTURPRINSEN.DK

Kulturprinsen er en selvejende institution med hjemsted i Viborg Kommune

Bestyrelsesformand: Lone Belling

WWW.LEGEKUNST.NU

Kulturprinsen

UDVIKLINGSCENTER FOR BØRNE- OG UNGEKULTUR

NORDEA FONDEN

Vi støtter gode liv

VIBORG KOMMUNE

PARTNERE I LEGEKUNST:

AARHUS UNIVERSITET

VIA University College

ABSALON

PROFESSIONSHØJSKOLEN ABSALON

UCL

Erhvervsakademi og Professionshøjskole

UCN

KØBENHAVNS PROFESSIONS HØJSKOLE KP

UDGIVET AF KULTURPRINSEN juni 2020 / Grafisk Design: Klara Espersen

CERTIFIED cradle to cradle SILVER
PurePrint® by KLS
Produceret 100 % bionedbrydeligt af KLS PurePrint A/S