



LegeKunst

KUNST OG KULTUR I DE YNGSTES HVERDAG

PROCESHÅNDBOG FOR AKTIONSLÆRING I DAGTILBUD

LEG · DANNEELSE · KUNST · KULTUR · SAMSKABELSE · ÆSTETISKE PROCESSE

NORDEA
FONDEN
Vi støtter gode liv



Kulturprinsen
UDVIKLINGSCENTER FOR BØRNE- OG UNGEKULTUR

INDHOLDSFORTEGNELSE

Velkommen til LegeKunst.....	2
LegeKunst kernebegreber.....	3
LegeKunst-funktioner.....	5
Aktionslæring som fælles metode.....	7
Aktionslæringens generelle faser.....	8
Aktionslæringsforløbet i LegeKunst.....	9
Model for aktionslæring i LegeKunst.....	11
Aktionslæringsgruppens dokumentation.....	13
Fortællinger fra praksis: Snip, Snap, Snude, Så er den historie ude.....	15
Aktionslæringsforløb: LegeKunst ind i hverdagen - Model 5.....	17
Indsamling af fortællinger.....	33
Nationale LegeKunst-dage.....	34
Forskning i LegeKunst.....	35
LegeKunst og den pædagogiske læreplan.....	37
LegeKunst modeller.....	38
Til inspiration.....	39
Hjemmesiden www.legekunst.nu	40
LegeKunst-koordinatorer.....	41
Projektledelse: Kulturprinsen.....	42



VELKOMMEN TIL Kunst

Vi er glade for at invitere dig og det dagtilbud, du er en del af, ind i samskabelsen omkring de yngste børns møde med kunst, kultur og æstetiske processer. I LegeKunst fokuserer vi på, hvordan leg og dannelse kan fremmes i dagtilbud, med børnenes hverdag som omdrejningspunkt. Børn, pædagogisk personale og kunstnere/kulturformidlere mødes i ligeværdige praksisfællesskaber - i en samskabende proces og i en fælles, undersøgende og eksperimenterende praksis.

I LegeKunst skal arbejdet med kunst og kultur fremme børns leg og dannelse, som er centrale begreber i Den pædagogiske læreplan. Mødet med kunst og kultur kan meget mere end give børn og medarbejdere en enkeltstående oplevelse. Vi giver børnene anledning til at gøre erfaringer, der danner dem som mennesker. At gøre en erfaring vil sige, at man oplever, at verden er større, end man troede, og at det er muligt at forholde sig på nye måder til sig selv og andre mennesker.

Mødet med kunst og kultur skal også mere end at give anledning til læring. Mødet skal inspirere børn og voksne til at lege og fremme legen for legens egen skyld. Det er den leg, hvor målet ikke er at lære noget bestemt, men derimod er at lege for at lege og for at skabe og gøre erfaringer sammen.

Forrest i håndbogen finder du gennemgang af den fælles metode - aktionslæring - og en 'trin for trin'-guide med forslag til arbejdet med aktionslæring i dagligdagen.

Hjemmesiden www.legkunst.nu er dit digitale opslagsværk, som spiller sammen med håndbogen. I hjemmesidens materialesamling kan du bl.a. finde en plakat om LegeKunst, som I kan hænge op i jeres dagtilbud.

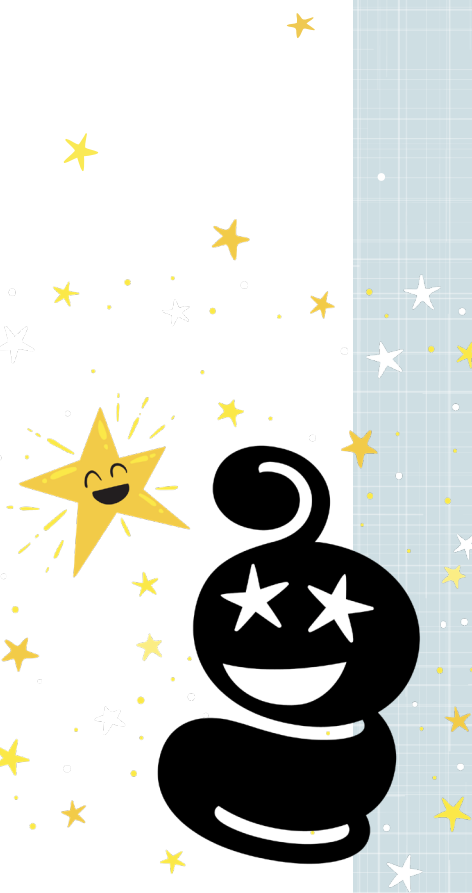
LegeKunst Proceshåndbogen er til de aktionslæringsgrupper i dagtilbud, der arbejder med LegeKunst. Vi håber, håndbogen vil være til støtte for dig i din daglige praksis – og vi drømmer om, at også dagtilbud, der ikke er med i LegeKunst, kan få glæde af at arbejde med dette materiale.

ADVARSEL

Der er et **paradoks** i at lave en over 40 sider lang proceshåndbog om kunsten at lege, når legen forudsætter frihed, og når kunsten at lege handler om at forholde sig åbent over for, hvad der sker. Det er imidlertid et kendt paradoks, at **der er brug for benspænd og rammer, hvis den skabende proces skal fungere og føre til noget interessant**. Benspænd og rammer tvinger os nemlig ud af vore vante måder at handle og tænke på og åbner os for at gøre tingene på nye måder. Således er det også håbet, at denne håndbogs metoder, modeller og forløb vil kunne sætte os fri og åbne os mod sammen at lære kunsten at lege.

Hvis du gerne vil have det fulde udbytte af **LegeKunst Proceshåndbogen**, anbefaler vi, at du først kigger i **LegeKunst Pixibog**.

Med legende hilsen fra
styregruppen i LegeKunst



LEGEKUNST

KERNEBEGREBER

Leg er karakteriseret ved at være lystfuld, foregå i frihed og være en aktivitet, der er et formål i sig selv. Man leger for at lege, og fordi det er sjovt. Legen er fri i den forstand, at det skal stå åbent, hvad der skal ske i legen.

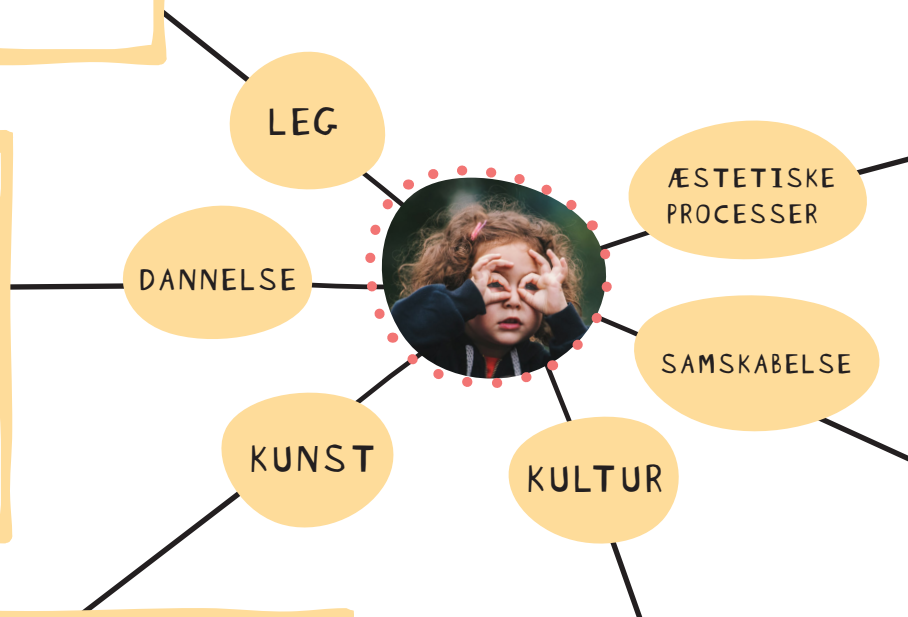
Dannelse handler grundlæggende om at blive menneske. At blive menneske handler om at ændre sin måde at forholde sig til sig selv, andre mennesker og verden på. Dannelse skal forstås som den proces, hvor man overskrider sin egen verden og involverer sig med en større verden.

Kunst er i den oprindelige forståelse kunnen, kundskab og indsigt. Den professionelle kunst indgår som en delmængde af æstetikens udtryksformer. Kunst knyttes her til verbet 'at kunne' og repræsenterer ekspertisen inden for æstetik. Med andre ord kan der også tales om æstetik, uden at det er kunst.

Kultur repræsenterer det menneskeskabte: Vores samfund, vores måder at omgås, vores sprog, vores byer, huse og uddannelsessystemer m.m. samt vores kulturinstitutioner – der rummer kulturarv og kunst. Børn skal møde en kulturel mangfoldighed og have oplevelser, der giver dem forståelse af, at skikke, sprog og levemåder kan være forskellige.

Æstetik knytter sig til det sanselige, eksperimenterende, følelsesmæssige og legende. Æstetik er en kulturelt betinget udtryksform, hvor man bruger et eller flere æstetiske formsprog, f.eks. billedkunst, musik, drama, dans eller lyrik, til at dele, udtrykke og bearbejde oplevelser, indtryk, tanker, følelser og fornemmelser. Når vi i LegeKunst arbejder i en æstetisk proces, vil det være selve processen, vi er optagede af, mere end produktet.

Samskabelse handler grundlæggende om at skabe noget sammen. I en samskabelsesproces arbejder relevante aktører ligeværdigt på f.eks. at skabe noget nyt, inspirere hinanden eller finde frem til kernen i et problem og løse det i fællesskab. Ligeværdig samskabelse er defineret ved, at resultatet af samskabelsen ikke er givet på forhånd, og at alle aktører varetager en central rolle i samskabelsesprocessen.



LÆS MERE OM DE ENKELTE KERNEBEGREBER HER:

www.legekunst.nu/om

LEGE- OG DANNESESPERSPEKTIVER

I LegeKunst vil børnene opleve, at deres institution over tid forandrer sig, og der kommer mere leg og kreativitet. Pædagogerne 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 for alle deltagende professioner. I LegeKunst er vi ikke målstyrede omkring bestemte svar – men vi er målrettede omkring i fællesskab at løfte den faglige og didaktiske viden og udveksle erfaringer vedrørende, hvad det vil sige at arbejde samskabende med kunst og kultur i de yngstes hverdag.

KUNSTNERISKE OG ÆSTETISKE PROCESSER

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... dét at lege! I LegeKunst går børn og pædagoger sammen med kunstnere, kulturformidlere og forskere på opdagelse i kunst- og kulturaktiviteter.

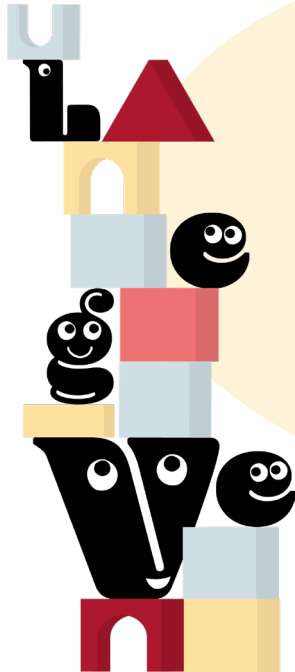


SAMSKABELSE OG KULTUR MED BARNETS OPLEVELSER I CENTRUM

Vi skaber ny hverdagskultur med barnets inddragelse og oplevelse i centrum på tværs af fagligheder som kunstner, kulturformidler, dagplejer, pædagogisk personale, studerende, dagtilbudsleder og evt. forsker. Forskeren undersøger, hvad der sker i disse samskabende møder. Det giver nye redskaber til at skabe sammen og opleve, hvordan vi i fællesskab kan blive endnu bedre til at følge børnenes spor og til at se tegn på dannelsesprocesser.

LEGEKUNST-FUNKTIONER

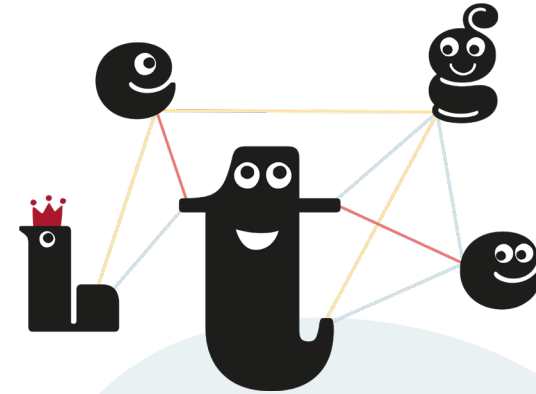
LegeKunst er et nationalt projekt, der binder tråde med funktioner på tværs gennem kommuner, regioner og hele landet.



VEJLEDER

Faciliterer samarbejdet om aktionslæring med dagtilbudsleder og aktionslæringsgruppe ved at:

- Deltage i aktionslærings-gruppemøder i dagtilbudene
- Sparre om praksisfortællinger: **SNIP, SNAP, SNUDE**
- Skrive **SÅ ER DEN HISTORIE UDE**-fortællingen
- vejlede i brug af digitalt dokumentationsværktøj
- Sikre samlet dokumentation af LegeKunst-forløb
- Indgå i netværk med andre vejledere og deltage på udviklingsseminarer



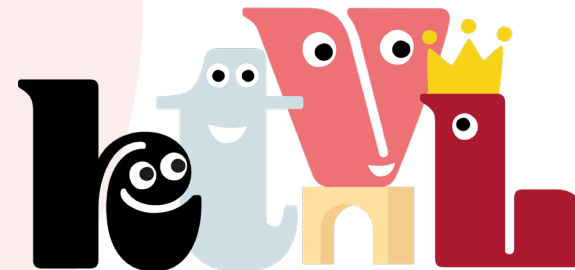
TOVHOLDER

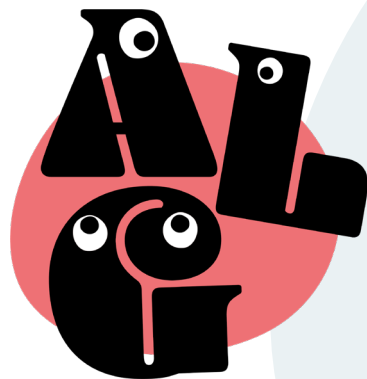
Administrerer og koordinerer:

- Lokal projektgruppe
- Kunstnerkontakt/kontrakter
- Økonomi, budget og regnskab
- Ekstern og intern kommunikation

DEN LOKALE PROJEKTGRUPPE

- Ledes af LegeKunst-tovholder
- Består af: Tovholder, vejleder, forvaltningsfolk, dagtilbudsledere, kulturinstitutionsledere o.a.
- Skaber opfølgning på LegeKunst-forløb: didaktiske, kunstner- og kulturinstitutionsindsatser, praktikforløb med studerende m.m.
- Afholder kickoff og implementerer LegeKunst i områdets dagtilbud
- Skaber bro til koordinator samt til de regionale og nationale LegeKunst-samarbejder





AKTIONSLÆRINGSGRUPPEN

Aktionslæring sker gennem et undrings- og refleksionsforløb i aktionslæringsgrupperne.

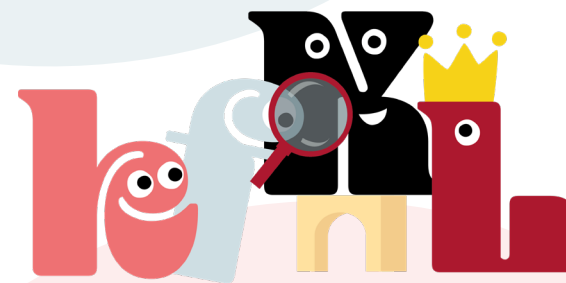
Alle LegeKunst-forløb i hvert enkelt dagtilbud nedsætter en aktionslæringsgruppe, der består af:

- Dagtilbuddets leder/pædagogiske leder
- Lokal LegeKunst-vejleder
- Alt involveret pædagogisk personale
- Kunstner/kulturformidler
- Evt. studerende
- Evt. forskere

REGIONAL KOORDINATOR

En ansat på en pædagoguddannelse, der:

- Koordinerer og videndeler med projektledelse, kommuner og andre
- Afholder udviklingsseminarer og giver sparring til LegeKunst-vejleder
- Koordinerer mellem forskning og dagtilbud
- Koordinerer LegeKunst-aktiviteter i uddannelsen af pædagogstuderende
- Nedsætter regional netværksgruppe som omdrejningspunkt for samarbejder
- Er medlem af styregruppen i LegeKunst



DEN REGIONALE NETVÆRKSGRUPPE

Den regionale koordinator nedsætter en regional netværksgruppe med repræsentanter fra kommuner med og uden LegeKunst inden for forskning, dagtilbudsledelse, bibliotek og kulturinstitutioner samt musik- og kulturskole

Netværksgruppens opgaver:

- Gensidig inspiration og sparring
- Videndeling på tværs af professioner og geografi
- Inspiration til LegeKunst-kvaliteter i andre miljøer

AKTIONSLÆRING SOM FÆLLES METODE...

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

Aktionslæringsgruppernes arbejde i dagtilbuddet understøttes af LegeKunst-vejlederen. Dagtilbudslederens facilitering af aktionslæring i egen institution er obligatorisk og understøtter forundring, forvandling og forankring i jeres daglige praksis.

Med udgangspunkt i aktionslæringsaktiviteterne er det enkelt for alle parter at skabe rum for børnenes egne idéer og understøtte deres naturlige evne til at lege med og udforske verden. Udfordringen er at give plads til opdagelsen af sammenhængen mellem leg og æstetiske processer – at der ikke er et produkt for øje i et LegeKunst-forløb. Det er selve processen, der er målet – og det er helt i orden, at vi ikke altid ved, hvor aktiviteterne fører os hen.



AKTIONSLÆRING

- handler om at være nysgerrig, undrende, eksperimenterende, observerende og reflekterende
- skaber rum for undren og åbner for nye veje til praksisfællesskaber
- ændrer forløbene for traditionelle kunst- og kulturforløb i børnenes hverdag
- skaber gennem refleksion med kolleger rum for at lære af sine egne processer og erfaringer
- understøtter din professionsudvikling og giver et kompetenceløft til alle involverede parter
- skaber et fælles sprog på tværs af fagligheder
- understøtter fortroligheden med det kunstneriske materiale og dét at give sig hen til de undersøgende processer.

AKTIONSLÆRINGENS GENERELLE FASER I LEGEKUNST

UNDRING

I aktionslæringsgruppen undersøger I jeres egen praksis. Kan I opdage noget, der vækker undren og nysgerrighed? Noget, I gerne vil udforske?

Vi arbejder med to undringsniveauer:

- a) Overordnede undringspunkter til refleksion **over praksis** – gennemgående i hele processen.
- b) Undringspunkter til refleksion **i praksis** – til den nære anvendelse i hver enkelt børnegruppe.

PLANLÆGNING

Aktionslæringsgruppen tilrettelægger et forløb med udgangspunkt i jeres undringspunkter og jeres ønskede eksperimenter.

I planlægger løbende de aktiviteter, som I vil skabe sammen med børnene.

AKTION

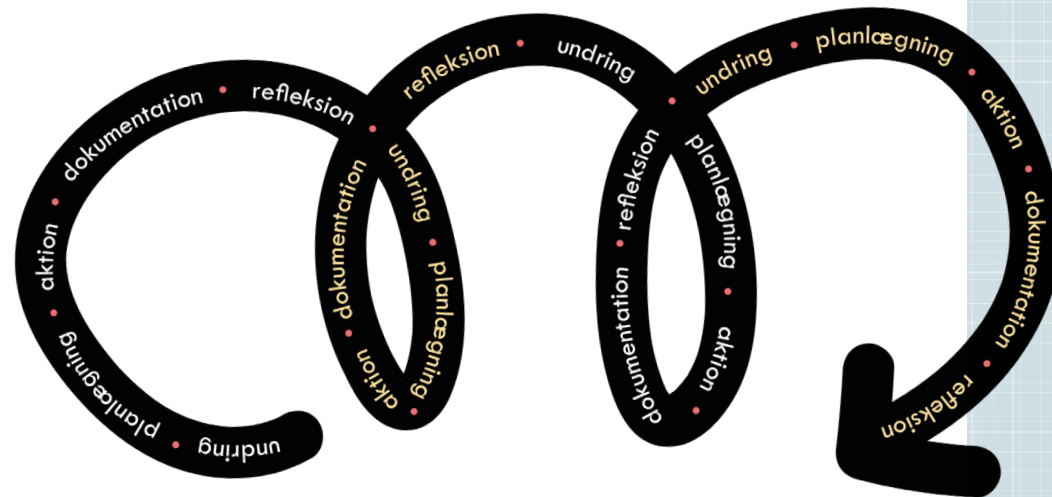
I udfører jeres aktiviteter/aktioner sammen med børnene med fælles fokus på jeres undringspunkter, som I nu skal udforske og lege med. I reflekterer i fællesskab i forbindelse med hver aktivitet.

DOKUMENTATION

Undervejs noterer I, hvad der sker, og I betragter, hvordan de valgte aktiviteter påvirker jeres undringspunkter. I dokumenterer jeres aktiviteter gennem logbogsnotater, praksisfortællinger og andre dokumentationsformer, som beskrives senere i håndbogen fra side 13.

REFLEKSION

I aktionslæringsgruppen reflekterer I over jeres undringspunkter med udgangspunkt i, hvad I har oplevet. I deler viden med de øvrige aktører med udgangspunkt i jeres dokumentation. Gennem refleksionerne opstår ny undren, som kalder på ny planlægning, nye aktiviteter og ny dokumentation – sådan ruller aktionslæringsprocessen videre sammen med børnene.



AKTIONSLÆRINGSFORLØBET I LEGEKUNST



AKTIONSLÆRINGSGRUPPEN

Dagtilbudsleder, LegeKunst-vejleder og pædagogisk personale fra hver deltagende børnegruppe, studerende samt kunstner/kulturformidler og evt. forsker deltager i aktionslæringsgruppen.

Aktionslæringsgruppen planlægger forløbet, så der i videst muligt omfang tages udgangspunkt i hverdagen. I udforsker/leger med det repertoire og de materialer, som er tilstede i forvejen.

LegeKunst anbefaler, at der tages udgangspunkt i de eksisterende børnegrupper, så arbejdet med kunst, kultur og aktionslæring får de bedste forudsætninger for at fortsætte efter det gennemførte LegeKunst-forløb.

Gennem aktionslæringsprocesserne er I med til at understøtte sammenhængen med *Den pædagogiske læreplan* og implementering i dagligdagen – også efter at aktiviteterne med kunstner/kulturformidler er ophørt.

FORLØBETS ELEMENTER

Alle seks LegeKunst-modeller indeholder **samme rækkefølge af elementer**. De udmøntes forskelligt fra model til model.

Hele aktionslæringsgruppen er samlet til **fire refleksionsmøder**: opstarts-, midtvejs-, opfølgings- og statusrefleksion.

Efter hver aktivitet med børn afsættes rum og tid (15-20 min.) til **fællesrefleksion** mellem dem, som deltager i aktiviteten: kunstner/kulturformidler, forsker, pædagoger, studerende. Nogen inddrager også børnene her.

Arbejd med jeres **rollefordeling mellem kunstner og pædagoger**: fra 75%-25% over 25% - 75% til 100% pædagog



REFLEKSIONSMØDER

Alle, der deltager i aktiviteter med en børnegruppe i LegeKunst, deltager i det samlede refleksionsforløb. Kun således kan vi sikre et samlet kompetenceløft til både pædagoger og kunstnere. Det er dagtilbudslederens opgave at planlægge det samlede forløb, så alle refleksionstiderne er skemalagt og afstemt med de øvrige aktiviteter og personaler i dagtilbuddet. I LegeKunst skelner vi mellem **refleksion over praksis**, som foregår på fællesmøderne i hele aktionslæringsgruppen, og **refleksion i praksis**, som finder sted umiddelbart efter hver aktion med børnene.



ROLLEFORDELING: 75 / 25 - MODEL

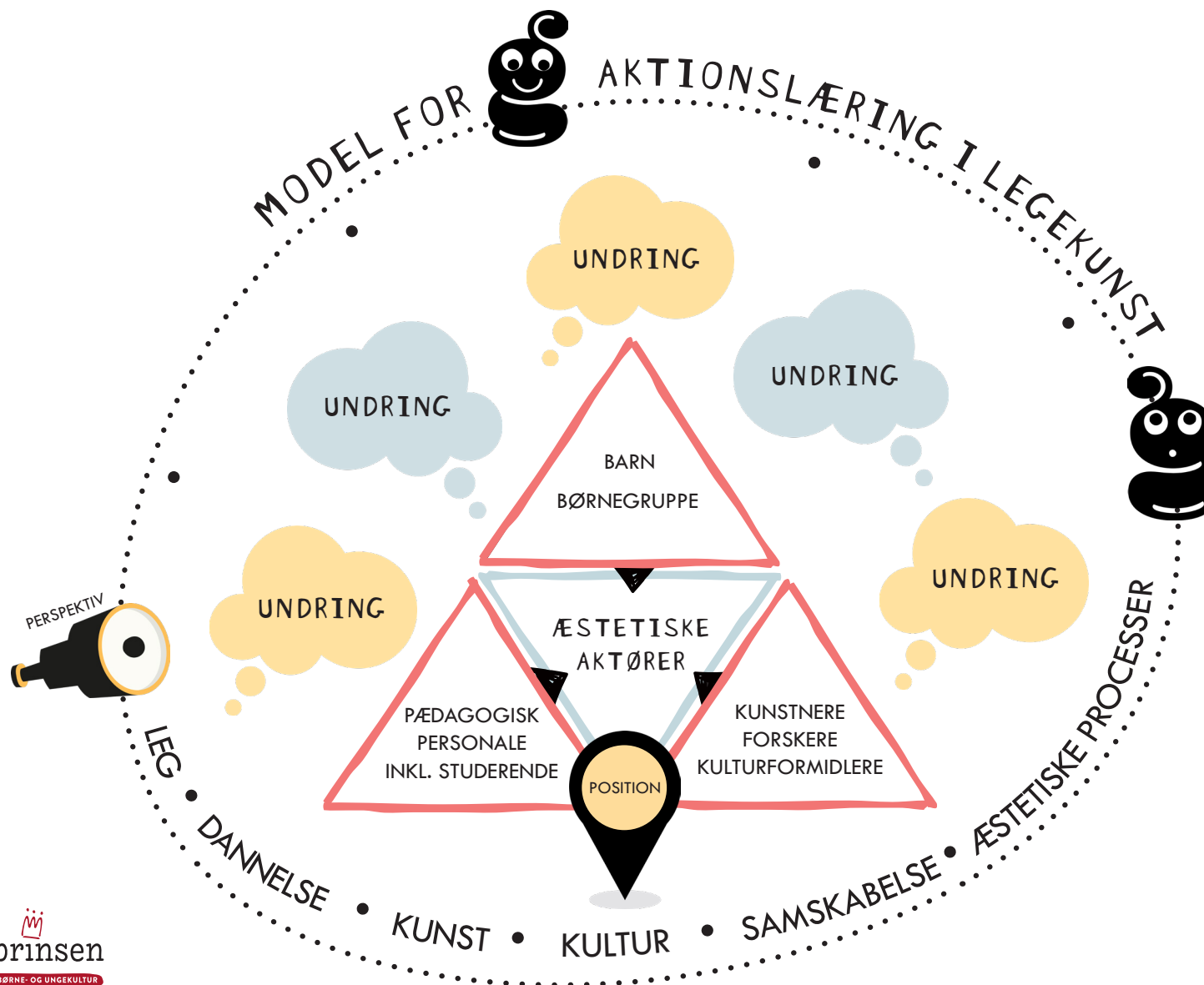
Kunstner/kulturformidler deltager på lige fod i aktiviteterne, men trækker sig gradvist tilbage, for til sidst næsten udelukkende at understøtte det pædagogiske personales eget arbejde med den kunstneriske aktivitet. Det pædagogiske personale får styrkede kompetencer til selv at arbejde med æstetiske processer i den daglige praksis.

- I **første aktivitetsfase** går kunstneren foran i 75% af tiden, og pædagogen går foran 25%
- I **anden aktivitetsfase** går pædagogen foran i 75% af tiden, og kunstneren går foran 25%
- I **tredje aktivitetsfase** går pædagogen 100% foran

Kunstneren får en ny, understøttende rolle, mens det pædagogiske personale bliver understøttet i at afprøve forskellige teknikker, der fremmer eksperiment og børnenes deltagelse i den kunstneriske aktivitet.

MODEL FOR AKTIONSLÆRING I LEGEKUNST

Denne model kan hjælpe jer til holde fokus på nysgerrighed og undringer ud fra de seks kernebegreber i LegeKunst, når I afholder refleksionsmøder efter aktiviteter i børnegrupperne og i aktionslæringsgruppen.





DOWNLOAD MODEL fra
www.legkunst.nu/aktionslaering



SE VIDEO OM, HVORDAN I KAN
 ARBEJDE MED MODEL FOR
 AKTIONSLÆRING HER:
www.legkunst.nu/aktionslaering

LIGEVÆRDIGE ÆSTETISKE AKTØRER

Æstetik knytter sig til det sanselige, eksperimenterende, følelsesmæssige og legende. I LegeKunst er **alle ligeværdige aktører** - også børnene. LegeKunst-aktiviteterne udspiller sig **sammen** med børnene. Vær opmærksom på både **det enkelte barn** og **hele børnegruppen** i arbejdet med inddragelsesformer og det at eksperimentere.

Børnenes perspektiver og input - også de ordløse - er vigtige for den samskabende og æstetiske proces. Efter hver aktivitet er der **refleksionsmøder**. Her **kan børnene også inddrages** med deres fortællinger, tegninger, lyde, udtryk, produkter mm.

SÅDAN KAN I BRUGE MODELLEN

Som udgangspunkt for jeres undringer, kan I lege med at indtage forskellige positioner: som barn eller børnegruppe, som pædagogisk personale eller som kunstner, kulturformidler eller forsker. Ud fra den valgte position kigger I med undring på et eller flere af de seks LegeKunst-kernebegreber: modellens perspektiver.

HER ER ET PAR EKSEMPLER: HVAD UNDRER DIG?

Du vælger positionen: **børnegruppe**, og du vælger perspektivet: **leg**
 Undringen kan være: *Hvordan kan der opstå mange slags lege på legepladsen?*

Du vælger positionen: **pædagog**, og du vælger perspektivet: **dannelse**
 Undringen kan være: *Hvordan kan jeg som pædagog se tegn på dannelse?*

Du vælger positionen: **kunstner**, og du vælger perspektivet: **samskabelse**
 Undringen kan være: *Hvilke materialer kan jeg vælge, for at alle bliver ligeværdige i samskabelsen?*

Lad den ene undring tage den anden – skriv dem op – refleksér i fællesskab og udvælg jeres vigtigste undringspunkter!

AKTIONSLÆRINGSGRUPPENS DOKUMENTATION TIL EGET BRUG

Sørg for løbende at snakke om **jeres observationer** og dokumentere for bedre at **huske og understøtte jeres arbejde** med undringspunktet. Jeres dokumentation er anledning til jeres videre aktionslæringsproces og skal bidrage til, at I får puffet til "plejer" og at I får øje på nye åbninger.

Dagtilbudslederen sikrer samling af dagsordener og referater fra kickoff-arrangement, refleksionsmøder og kunstnerisk værksted m.m.

I aktionslæringsgruppen føres **logbog** med noter, skitser, fotos, video, lydoptagelser og tegninger eller produkter **fra jeres aktiviteter** sammen med børnene.

Fortællinger fra praksis er den bærende dokumentationsform i LegeKunst. Hver aktionslæringsgruppe kommer til at arbejde ud fra **fire forskellige fortællinger** (læs mere om fortællingerne på side 15-16).

#0 **SNIP**

#1 **SNAP**

#2 **SNUDE**

#3 **SÅ ER DEN HISTORIE UDE**

RELEVANTE OVERVEJELSER - NOTÉR:

- Hvem har dagens opgave med logbogføring?
- Hvem skriver/fortæller/indtaler en eller flere **SNAP**- fortællinger?
- Hvem har dagens opgave med anden dokumentation?
- Hvem står for at arbejde videre inden næste kunstnerbesøg?



DIGITAL DOKUMENTATION MED MICROSOFT TEAMS

MICROSOFT TEAMS ER ET DIGITALT VÆRKTØJ, HVOR I KAN GEMME JERES DOKUMENTATION

Microsoft Teams tilbyder:

- Et **lukket forum** kun for inviterede medlemmer.
- Alle med en **email-adresse** kan inviteres.
- Fortroligheden er sikret gennem **ansættelseskontrakter og samtykke**.
- Hver **aktionslæringsgruppe** har deres eget lukkede LegeKunst-team.
- Her kan alle deltage i online møder, chatsamtaler, fælles planlægning, mm.
- Her kan I også samle jeres **interne dokumentation** på overskuelig måde: referater, logbog, fotos, videoer.
- **LegeKunst-vejleder opretter** et team til hvert LegeKunst-forløb.
- **Dagtilbudsleder er teamejer** og administrator.



DU KAN FINDE INFORMATION OG GUIDE TIL BRUG AF MICROSOFT TEAMS I LEGEKUNST PÅ:

<https://legekunst.nu/for-aktoerer/til-institutioner-og-paedagoger/>



FORTÆLLINGER FRA PRAKSIS: SNIP, SNAP, SNUDE, SÅ ER DEN HISTORIE UDE

Alle fortællinger fra LegeKunst praksis vil indgå i en samlet evaluering af projektet. For at kunne finde ligheder mellem fortællingerne, vil vi gerne, at I - der hvor det giver mening - bruger vores **LegeKunst SØGEORD**:

- | | |
|-----------------------|-------------------|
| • Leg | • Teater |
| • Dannelse | • Drama |
| • Kunst | • Billedkunst |
| • Kultur | • Skulptur |
| • Æstetiske processer | • Animation |
| • Samskabelse | • Digitale medier |
| • Samarbejde | • Tegning |
| • Fællesskab | • Maleri |
| • Musik | • Performance |
| • Dans | • Fortælling |
| • Bevægelse | • Udeliv |

O

SNIP-FORTÆLLING

Dagtilbudsleder stiller nysgerrige spørgsmål til børn, forældre og medarbejdere – overordnet undring

SNIP-fortællingen er en fortælling om jeres dagtilbud. Den påbegyndes af dagtilbudsleder inden kick-off og danner udgangspunkt for overordnet undring og valg af kunststart. Fortællingen færdiggøres efter kunstnerisk værksted.

- Hvad er vi nysgerrige på?
- Hvordan kan vi gennem LegeKunst-forløbet arbejde med vores undring og hvordan kan kunst og kultur fremme leg og dannelse hos os?

SNIP-fortællingen deles med aktionslæringsgruppen, den nationale styregruppe og forskerne.

1

SNAP-FORTÆLLINGER: Den lille hurtige Snap

En fortælling fra aktiviteterne i praksis. Et glimt fra en konkret situation med børnene:
Her så jeg noget, som understøtter/udfordrer vores undring

Alle aktører: alt pædagogisk personale, studerende, kunstnere, kulturformidlere og forskere - kan bidrage med **SNAP**-fortællinger. **Børnene inddrages så vidt muligt** med deres fotos, tegninger og fortællinger. Der skabes flere **SNAP**-fortællinger i samme forløb.

- Hvad skete der med børnene?
- Hvordan lykkes vi med at følge børnenes spor?

SNAP-fortællinger er udelukkende til internt brug – de skal ikke deles.

2

SNUDE-FORTÆLLING

Dagtilbudsleder fortæller på baggrund af refleksionmøderne samt **SNIP-** og **SNAP-**fortællinger. Det er fortællingen om den samlede aktionslæringsproces og lægger op til aktiviteterne fortsættelse uden kunstner.

- Hvordan er det gået i forhold til den overordnede undren?
- Hvad skal der nu ske?
- Hvad er vi fortsat nysgerrige på?

SNUDE-fortællingen bliver offentliggjort og deles nationalt.

Vi fortæller
hinanden
historier i
LegeKunst

3

SÅ ER DEN HISTORIE UDE-FORTÆLLING

LegeKunst-vejlederen besøger dagtilbuddet igen efter en aftalt periode og skriver sin fortælling om det samlede forløb.

- Hvad har vi lært om, hvordan kunst og kultur kan fremme leg og dannelse?
- Hvad har vi fået ud af at arbejde med aktionslæring og samskabe i LegeKunst?
- Hvilke opmærksomhedspunkter vil jeg, som vejleder, have til kommende LegeKunst-forløb?

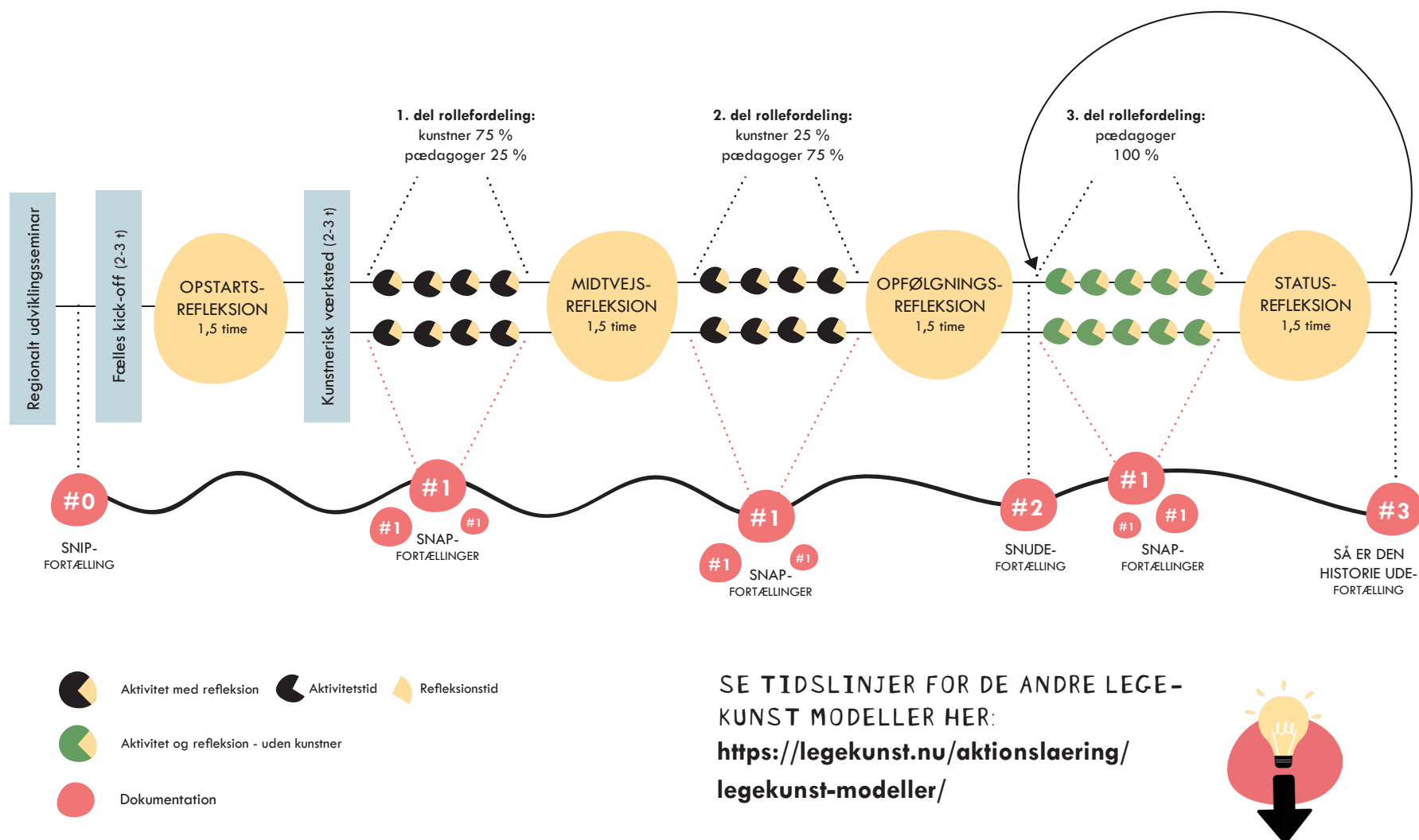
Deles med aktionslæringsgruppen, den nationale styregruppe og forskerne.



SÅ ER DEN HISTORIE UDE...
... TIP, TAP, TØNDE - nu kan en ny begynde.

AKTIONSLÆRINGSFORLØB: LEGEKUNST IND I HVERDAGEN - MODEL 5

Her kan du se tidslinjen for et aktionslæringsforløb i LegeKunst-model 5. På de følgende sider gennemgår vi de enkelte stationer i aktionslæringsforløbet fra denne tidslinje.

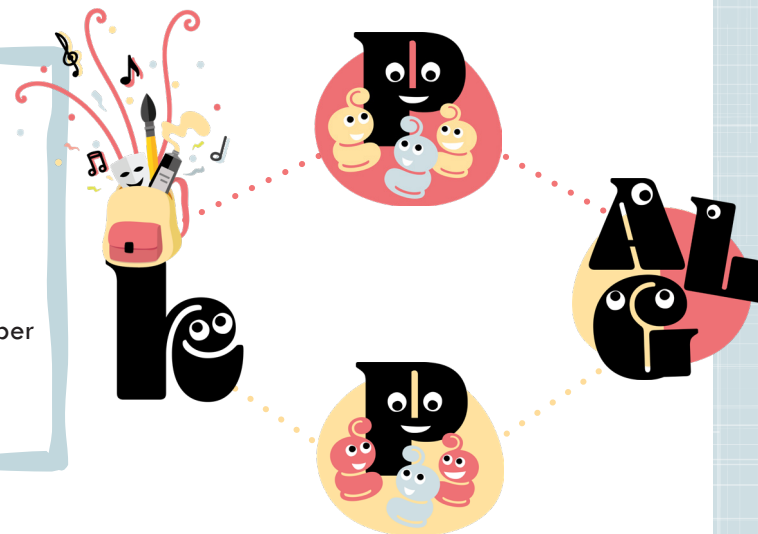


AKTIONSLÆRINGSFORLØB: LEGEKUNST IND I HVERDAGEN - MODEL 5

LegeKunst model 5 - **LegeKunst ind i hverdagen** - er den model, de fleste aktører har valgt at arbejde med, og derfor præsenterer vi den her. **Aktionslæring og dokumentation er ens for alle LegeKunst-modeller.** Der er dog forskel på deres varighed og placering i forhold til hinanden. Du kan se en gennemgang af de øvrige modeller på **www.legkunst.nu**. Se link nedenfor.

MODEL 5 ARBEJDER MED 2 BØRNEGRUPPER

- 2 børnegrupper på **samme dag i samme institution**: f.eks. rød og gul stue
- De 2 børnegrupper arbejder med **samme tilknyttede kunstner**
- Dagtilbudslederen nedsætter en **fælles aktionslæringsgruppe** for de 2 børnegrupper
- Alle deltager således i den samme aktionslæringsgruppe



OVERORDNET TIDSRAMME

- Varigheden af **LegeKunst ind i hverdagen** aftales individuelt, men er som minimum 12 uger (3 måneder), heraf er der 2x4 uger med aktiviteter sammen med børn og kunstner.
- Disse uger kan også lægges hver 14. dag, så der er god tid til selv at arbejde med børnene imellem hvert kunstnerbesøg – på denne måde varer forløbet ca. et halvt år.
- Hver aktivitet sammen med børnene kan vare op til 1,5 time, heraf er 15-20 min. afsat til fælles refleksionstid – med eller uden børn.

DU KAN FINDE DETALJERET
GENNEMGANG AF ALLE
MODELLER PÅ

**[https://legkunst.nu/
aktionslaering/
legkunst-modeller/](https://legkunst.nu/aktionslaering/legkunst-modeller/)**



REGIONALT UDVIKLINGSSEMINAR

Deltagelse i regionalt LegeKunst-udviklingsseminar er **obligatorisk for LegeKunst-vejleder**, men dagtilbudsleder og øvrige deltagere i aktionslæringsgruppen samt den lokale projektgruppe opfordres til også at deltage.

Seminaret afholdes regionalt 1-2 gange om året og arrangeres af den regionale koordinator i samarbejde med LegeKunst-projektledelsen.

Ét af de væsentlige elementer i LegeKunst er at udforske, hvordan leg, eksperimenter og samarbejde mellem kunstnere, pædagogisk personale, studerende og forskere kan udfordre og udvikle den pædagogiske praksis og børns egen leg og dannelse.

PÅ UDVIKLINGSSEMINARERNE ARBEJDER VI BL. A. MED:

- Kvalificering til facilitering af aktionslæring i dagtilbud
- LegeKunst-status – deling af nyeste erfaringer
- Deling af viden fra forskning, uddannelse, publikationer og hjemmeside
- Nysgerrighed og undring som forudsætninger i aktionslæring
- Samskabelse, udveksling og udvikling

I UDVIKLER FÆLLES VEJE TIL AT FØLGE BØRNE- NES SPOR OG SØGER SVAR PÅ:

- *Hvordan kan kunst og kultur skabe kvalitet og fremme leg og dannelse og nye fællesskaber hos de yngste?*
- *Hvordan kan leg fremme dannelse?*
- *Hvordan vurderer vi kvalitet og ser tegn på dannelse?*
- *Hvilket fællessprog udvikler vi?*





Første del udarbejdes før opstartsmødet af dagtilbudsleder/dagplejekonsulent efter at vedkommende har talt med pædagoger og forældre til børnene i dagtilbuddet og har spurgt nysgerrigt til, hvad der rører sig i deres hverdag, og hvad der optager børn og voksne. I denne del svares på:

Hvad undrer vi os over, hvad er vi nysgerrige på og hvordan ser hverdagen ud hos os lige nu?

SNIP FORTÆLLINGEN SÆTTER ORD PÅ DEN OVERORDNEDE UNDRING, DER ER UDGANGSPUNKT FOR DET LOKALE LEGEKUNST-FORLØB. HER INDKREDSSES DE FORESTILLINGER DER KNYTTER SIG TIL FORLØBET. FORTÆLLINGEN FALDER I TO DELE, DER SAMLES TIL ET DOKUMENT, **SNIP-FORTÆLLINGEN**.

DOWNLOAD SAMTYKKEERKLÆRING,
FORÆLDREBREV OG ANDET MATERIALE HER:
www.legkunst.nu/ressourcer-og-inspiration

SE VIDEO OM AKTIONSLÆRING HER:
www.legkunst.nu/aktionslaering



Anden del udarbejdes af dagtilbudsleder/dagplejekonsulent med udgangspunkt i opstartsmødet/kunstnerværkstedet hvor pædagoger, leder og kunstner mødes. Her besvares: **Hvordan kan vi gennem LegeKunstforløbet arbejde med vores undring og hvordan kan kunst og kultur fremme leg og dannelse hos os?**

Hjælpe spørgsmål:

- Hvad synes vi, kunne være interessant at foretage os i forhold til undringspunktet?
- Hvordan kan børn og pædagogers møde med kunst, kultur og andre aktører skabe forandringer i hverdagen?
- Hvilke kunstformer vil vi arbejde med, og hvordan tror vi de kan fremme børns egen leg og dannelse?
- Hvordan vil vi inddrage aktionslæringen?
- Hvordan vil vi arbejde med børnenes egne perspektiver?

Den samlede fortælling er på ca. 1 side og deles med deltagerne i forløbet i dagtilbuddet. **SNIP-fortællingen bliver senere tilgængelig for projektledelse, styregruppe, forskere og evaluator.**

FÆLLES KICKOFF: 2 - 3 TIMER

Fælles arrangement i en kommune eller en LegeKunst-klynge med alle de dagtilbud, som skal i gang med et LegeKunst-forløb: Dagtilbudsledere, pædagogisk personale, studerende, kunstnere, kulturformidlere, forskere, alle aktionslæringsgruppernes deltagere samt medlemmer fra den lokale projekt-gruppe.

Formålet er at give et samlet billede af LegeKunst-projektet: herunder forskning og inddragelse af de studerende, gennemgang af LegeKunst Aktionslæringsmetode og -model, evt. afprøvning af LegeKunst Aktionslæringsmodel i mindre grupper, indsigt i praksisfortælling som dokumentationsform samt oplevelse af den tætte sammenhæng mellem LegeKunst og Den pædagogiske læreplan.

Arrangeres af den lokale projektgruppe sammen med den regionale koordinator.

INVITÉR GERNE
OPLÆGSHOLDERE FRA
DAGTILBUD, SOM ALLEREDE
HAR ARBEJDET MED
LEGEKUNST, SÅ DE KAN
GIVE VIDEN OG
ERFARINGER VIDERE



- Hvad er LegeKunst?
- Hvordan kan vi arbejde med aktionslæring, undren og nysgerrighed i hverdagen?
- Hvordan arbejder vi med det digitale værktøj: Microsoft Teams?
- Hvordan kan vi gribe de tværfaglige samarbejder an i dagligdagen?

OPSTARTSREFLEKSION: 1,5 TIME

FØRSTE MØDE I AKTIONSLÆRINGSGRUPPEN.
LEDES AF DAGTILBUDSLEDER MED SPARRING
FRA LEGEKUNST-VEJLEDER.

Gennemgang af **SNIP**-fortælling:

- Hvordan kan vi arbejde ud fra det overordnede undringspunkt?
- Hvordan kan vi arbejde med børnenes egne perspektiver?

Med udgangspunkt i **LegeKunst Aktionslæringsmodel** og det overordnede undringspunkt findes nu undringspunkter til hver børnegruppe:

- *Rød stue:* f.eks.: kan ordløse oplevelser skabe nye lege?
- *Gul stue:* f.eks.: hvordan kan vi sammen lege med materialerne?

Forløbenes overordnede, konkrete indhold rammesættes ud fra undringspunkterne. Vær opmærksom på, at det undringspunkt, I starter med, vil opløses, udvides eller indskrænkes igennem forløbet, idet aktionslæringsprocesserne åbner for nye undringspunkter, som I løbende kan arbejde videre ud fra.

I laver en **overordnet planlægning** af forløbets faser, herunder fastlæggelse af fælles refleksionsmøder, datoplan m.m.



KIG PÅ JERES EGEN PRAKSIS, VÆR
NYSGERRIGE OG DEFINÉR, HVAD DER ER
VIGTIGT FOR JER AT FOKUSERE PÅ:

- Hvad vil vi gerne udforske i vores pædagogiske praksis i forhold til leg, dannelse, kunst, kultur, samskabelse og æstetiske processer?
- Hvilke gode erfaringer eller udfordringer har vi, som vi gerne vil arbejde videre med?
- Er der noget særligt i vores dagligdag, som vi gerne vil udvikle eller forandre?



DAGTILBUDSLEDER – MED STØTTE FRA
VEJLEDER – HAR ANSVAR FOR GENNEM-
GANG AF HÅNDBOG OG VÆRKTØJ:



- **Microsoft Teams**
- **Dokumentation**
- **Praksisfortællinger**
- **Introduktion til www.legekunst.nu**
- **Rollefordeling mellem pædagoger og kunstner (25% - 75%).**

KUNSTNERISK VÆRKSTED UDEN BØRN: 2-3 TIMER

ALT PÆDAGOGISK PERSONALE FRA BEGGE
BØRNEGRUPPER DELTAGER – UDEN BØRN.

LEDES AF KUNSTNER (75%) SAMMEN
MED MEDARBEJDERNE (25%).

ALLE DAGTILBUDDETS ØVRIGE PÆDAGOGER
KAN DELTAGE – UDEN BØRN.

Afvikles ofte uden for almindelig arbejdstid på personalemøde/
pædagogisk møde eller pædagogisk dag. Det er vigtigt, at
alle i dagtilbuddet informeres om LegeKunst-forløbet, så kol-
legaerne kan være med til at bakke op om og være enga-
geret i jeres forløb og måske få lyst til selv at kaste sig ud i
at bruge såvel aktionlæring som i at undersøge æstetikens
sprog.

**Hands on-aktiviteter med kunstnerens faglige bud på
arbejdet med undringspunkterne.**

*Hvordan kan en eksperimenterende og legende tilgang
være med til at udforske undringspunkterne?*

Gå i dialog med hinanden om at opdage mulighederne!

Detaljeplanlægning af indhold i hver af de to børnegrupper,
hvor I fordeler opgaver og ansvar og planlægger tid til at
færdiggøre og indsamle materiale til jeres videre forløb og
til jeres fællesmøder i aktionslæringsgruppen.

UDPEG DEN ANSVARLIGE FRA GANG TIL GANG
I HVER AF DE TO BØRNEGRUPPER FOR:

- **Logbogsføring og dokumentation** i Microsoft Teams:
noter, fotos, video, lydoptagelser fra hver aktivitetsgang
- Hvem leder samtalen i jeres egne **praksisrefleksioner**
(minimum 15 min pr. gang) – vil I skiftes?
- **Medarbejderressourcer:** hvem er sammen med børnene
under praksisrefleksionerne, hvis de ikke er med?
- Hvem udarbejder **SNAP**-fortællinger?
- Hvordan vil I bruge dem?



BLIV ENIGE OM:

Rollefordeling

Materialevalg

Pædagogiske tilgange

Det fysiske miljø: inde/ude

4 X AKTIVITET

f.eks. i løbet af 4 uger

BØRNEGRUPPE 1 (rød stue / 1,5 t)
og BØRNEGRUPPE 2 (gul stue / 1,5 t):

- 70-75 min. AKTIVITET MED BØRN

- 15-20 min. REFLEKSIONSTID
(refleksion i praksis)

- ROLLEFORDELING:

KUNSTNER 75 %

PÆDAGOGER: 25 %

Når selve aktiviteterne med børnene er i gang, er det vigtigt, at alle de forskellige professioners **fagligheder** sættes i spil: den kunstfaglige, den pædagogfaglige, den forskningsmæssige og barnets perspektiver.

Aktiviteterne opfordrer alle – børn som voksne – til at være deltagende æstetiske aktører og bidrage til de kunstneriske processer, så alle får mulighed for at udforske og udfordre sig selv i et nyt lys. Samarbejderne spiller en afgørende rolle for, om samskabelse kan opstå og for, hvordan de legende, eksperimenterende, kunstneriske og æstetiske processer kan påvirke undringspunkterne.

Refleksion i praksis (min. 15 min.) gennemføres hver gang efter aktiviteter i hver børnegruppe med udgangspunkt i undringspunkter og **LegeKunst Aktionslæringsmodel**. Den korte, kontinuerlige refleksion lige efter en aktivitet med børnene er en vigtig forudsætning for at skabe forandring i praksis. Stil nysgerrige spørgsmål til hinanden og til de observationer, I har gjort jer i aktionen, og sæt dem i relation til jeres undringspunkter, som I gerne vil udforske.

KIG PÅ JERES EGEN PRAKSIS, VÆR
NYSGERRIGE OG DEFINÉR, HVAD DER ER
VIGTIG FOR JER AT FOKUSERE PÅ:

- Skete der noget uventet i dag?
- Skal vores undringspunkt og vores aktiviteter justeres?
- Hvordan samskaber vi?
- Hvordan bliver vi bedre til at følge børnenes spor?
- Hvordan sikrer vi, at alle får mulighed for at byde ind?
- Hvem går foran, ved siden af eller bagved – hvornår og hvorfor?
- Aftal inden næste aktivitet - hvem gør hvad?

PÅ MICROSOFT TEAMS FØRES LOGBOG MED
NOTER, FOTOS, VIDEO, TEGNINGER, LYD-
OPTAGELSER M.M.

Del de korte mundtlige **SNAP**-fortællinger mellem jer. Er der elementer, der kan blive til en skriftlig **SNAP**-fortælling?

Notér jeres SNAP-fortællinger med udgangspunkt i undringen og i børnenes oplevelser i forløbet - gerne flere forfattet af forskellige aktører.

Brug jeres indsamlede dokumentation som grundlag for at huske, hvad der skete. Således skaber I rum for at lære af egne og hinandens erfaringer og skaber forandring i egen praksis.



DEN LILLE, HURTIGE **SNAP**:

- EN FORTÆLLING FRA AKTIVITETERNE I PRAKSIS
- ET GLIMT FRA EN KONKRET SITUATION MED BØRNE
- HER SÅ JEG NOGET, SOM UNDERSTØTTER ELLER UDFORDRER VORES UNDRING

Fortællingerne kan udarbejdes af både pædagogisk personale, kunstnere, kulturformidlere, børn, studerende og forskere. De viser glimt af, hvad der sker i praksis, eller de er umiddelbare refleksioner over, hvad man oplever og forundres over.

SNAP-fortællingerne kan have **alle formater** og f.eks. være en tekst, en post-it, et foto, en video, en lydoptagelse eller en tegning, og de kan være på mellem én linje og flere sider. **Børnene inddrages så vidt muligt** med deres tegninger, fotos og fortællinger.

SNAP-fortællinger er **udelukkende til internt brug** og kan kun tilgås gennem inviteret adgang fra dagtilbudsleder/dagplejekonsulent til gruppens Microsoft Teams.

DER KAN TAGES UDGANGSPUNKT I FØLGENDE SPØRGSMÅL:

- *Hvad skete der lige der?*
- *Hvad skete der med børnene?*
- *Hvad var det sjoveste, sværeste eller mest intense?*
- *Hvad har vi gjort, som vi ikke gjorde før?*
- *Hvilken sammenhæng er der mellem det, vi oplever, og vores undringspunkter?*



MIDTVEJSREFLEKSION: 1,5 TIME

ANDET MØDE I
AKTIONSLÆRINGSGRUPPEN.
LEDES AF DAGTILBUDSLEDER MED SPARRING
FRA LEGEKUNST-VEJLEDER.

TAG AFSÆT I DOKUMENTATIONEN FRA DE
TO GRUPPER PÅ MICROSOFT TEAMS.

TAG REFERAT FRA MØDET.



REFLEKSION OVER PRAKSIS:

- Hvordan har jeres praksis ændret jeres undringspunkter fra **SNIP**-fortælling, opstartsrefleksion og **SNAP**-fortællinger?
- Hvilke erfaringer har I gjort jer – er der sket noget uventet?
- Hvad viser de to gruppers logbøger m. noter, fotos, video m.m.?
- Hvilke tegn ser vi på leg, dannelse og andre LegeKunst-perspektiver fra aktionslæringsmodellen?
- Hvordan lykkes vi med at inddrage og følge børnenes spor?
- Hvordan samskaber vi?
- Hvordan arbejder vi med proces før produkt?



HUSK:

- Vær nysgerrige på jeres egen praksis
- Find et nyt undringspunkt eller udvid eksisterende
- Justér jeres planer
- Aftal opgavefordeling
- Forbered rollebytte mellem kunstner (25%) og pædagoger (75%) til næste aktivitetsforløb.

ANDET AKTIVITETSFORLØB MED BØRN

4 X AKTIVITET

f.eks. i løbet af 4 uger

BØRNEGRUPPE 1 (rød stue / 1,5 t)
og BØRNEGRUPPE 2 (gul stue / 1,5 t):

- 70-75 min. AKTIVITET MED BØRN
- 15-20 min. REFLEKSIONSTID (refleksion i praksis)
- NY ROLLEFORDELING:
KUNSTNER 25 %
PÆDAGOGER 75 %

Refleksion i praksis (min. 15 min.) gennemføres hver gang i hver børnegruppe med udgangspunkt i undringspunkter og **LegeKunst Aktionslæringsmodel**.

Notér jeres **SNAP**-fortællinger med udgangspunkt i undringen og i børnenes oplevelser i forløbet. Gerne flere fortællinger, forfattet af forskellige aktører.

PÅ MICROSOFT TEAMS FØRES LOGBOG MED NOTER, FOTOS, VIDEO, TEGNINGER, LYDOPTAGELSER M.M.

KIG PÅ JERES EGEN PRAKSIS EFTER HVER AKTIVITET, VÆR NYSGERRIGE OG DEFINÉR, HVAD DER NU ER VIGTIGT FOR JER AT FOKUSERE PÅ:

- Skete noget uventet i dag?
- Skal vores undringspunkt og vores aktiviteter justeres?
- Hvordan samskaber vi?
- Hvad betyder rollebyttet for aktiviteterne?
- Hvordan bliver vi bedre til at følge børnenes spor?
- Aftaler inden næste aktivitet – hvem gør hvad?



HUSK

NY ROLLEFORDELING:

KUNSTNER 25 %

PÆDAGOGER 75 %



TREDIE MØDE I AKTIONSLÆRINGSGRUPPEN. LEDES AF DAGTILBUDSLEDER MED SPARRING FRA LEGEKUNST-VEJLEDER

Undringspunkter fra **SNIP**-fortællingen, opstarts- og midtvejs-refleksion samt **SNAP**-fortællinger bearbejdes ud fra **Lege-Kunst Aktionslæringsmodel**.

Nyt undringspunkt og ny nysgerrighed italesættes.

Det samlede aktionslæringsforløb vurderes som grundlag for dagtilbudsleders **SNUDE**-fortælling.

AKTIVITETER UDEN KUNSTNER UDVIKLES OG PLANLÆGGES.

HUSK:

- Vær nysgerrige på jeres egen praksis
- Find et nyt undringspunkt eller udvid eksisterende
- Juster jeres planer
- Aftal opgavefordeling
- Forbered aktiviteter uden kunstner

REFLEKSION OVER PRAKSIS:

- Hvordan har jeres praksis ændret jeres undringspunkter fra **SNIP**-fortælling, opstartsrefleksion, midtvejsrefleksion og **SNAP**-fortællinger?
- Hvilke erfaringer har I gjort jer – er der sket noget uventet?
- Hvad viser de to gruppers logbøger m. noter, fotos, video m.m.?
- Hvilke tegn ser vi på leg, dannelse og andre LegeKunst-perspektiver fra aktionslæringsmodellen?
- Hvordan lykkes vi med at inddrage og følge børnenes spor?
- Hvordan samskaber vi?
- Hvordan arbejder vi med proces før produkt?



HVAD DER ER SKET AF FORANDRINGER Gennem LEGEKUNST-FORLØBET?

Gennem et interview foretaget af vejleder med dagtilbudsleder og en til to pædagoger, beskrives hvilke forandringer der er sket gennem LegeKunst-forløbet. Fortællingen udarbejdes af vejleder med udgangspunkt i interviewet og understøttet af forløbets undringspunkter og evt. af **SNIP-** og **SNAP-**fortællinger, logbøger og refleksioner.

Der fokuseres på, hvilke faktiske ændringer af den pædagogiske praksis og af børnenes måde at lege og være sammen på, som aktiviteterne i LegeKunst-forløbet har givet anledning til, eller måske ikke som forventet har givet anledning til.



SNUDE-fortællingen offentliggøres på www.legkunst.nu

I INTERVIEWET TAGES UDGANGSPUNKT I FØLGENDE SPØRGSMÅL:

Hvordan er det faktisk gået i forhold til det, der i jeres **SNIP-**fortælling er beskrevet som formålet med LegeKunst-forløbet og jeres overordnede undring? Hvilke forandringer har I oplevet og evt. registreret i jeres **SNAP-**fortællinger? **I interviewet skal inddrages to til tre beskrivelser af konkrete eksempler.**

- Hvordan har det pædagogiske miljø ændret sig?
- Leger børnene andre lege og med andre, end de plejer?
- Hvordan handler det pædagogiske personale anderledes, end de gjorde før?
- Hvordan bruges kunst, kultur og æstetiske processer på andre måde end tidligere?
- Hvordan taler det pædagogiske personale anderledes om leg, dannelse kunst og kultur?
- Hvilke elementer fra mødet med kunstneren er inddraget i praksis?
- Hvordan har I oplevet samskabelsen med kunstneren?
- Hvordan er børnenes perspektiver kommet til udtryk/blevet inddraget?
- Hvordan har det været at arbejde med aktionslæring?
- Hvordan vil vi bruge erfaringerne i det videre arbejde?
- Hvad er vi fortsat nysgerrige på?



På baggrund af interviewet sammenfatter vejlederen svarene til en fortælling som er på ca. 2-3 sider og indeholder to til tre eksempler samt evt. fotodokumentation.

TREDIE AKTIVITETSFORLØB MED BØRN

4 X AKTIVITET

f.eks. i løbet af 4 uger

BØRNEGRUPPE 1 (rød stue / 1,5 t)
og BØRNEGRUPPE 2 (gul stue / 1,5 t):

• 70-75 min. AKTIVITET MED BØRN

• 15-20 min. REFLEKSIONSTID
(refleksion i praksis)

• NY HVERDAGSPRAKSIS:

PÆDAGOGER: 100 %

Refleksion i praksis (min. 15 min.) gennemføres hver gang i hver børnegruppe med udgangspunkt i undringspunkter og **LegeKunst Aktionslæringsmodel**.

Notér jeres **SNAP**-fortællinger med udgangspunkt i jeres undring og i børnenes oplevelser i forløbet. Gerne flere fortællinger, forfattet af forskellige aktører.

PÅ MICROSOFT TEAMS FØRES LOGBOG MED NOTER, FOTOS, VIDEO, TEGNINGER, LYD- OPTAGELSER M.M.

KIG PÅ JERES EGEN PRAKSIS, VÆR NYSGERRIGE OG DEFINÉR, HVAD DER NU ER VIGTIGT FOR JER AT FOKUSERE PÅ:

- Skete noget uventet i dag?
- Skal vores undringspunkt og vores aktiviteter justeres?
- Hvordan samskaber vi?
- Hvad betyder det for aktiviteterne, at kunstneren ikke er der?
- Hvordan bliver vi bedre til at følge børnenes spor?
- Aftaler inden næste aktivitet – hvem gør hvad?



HUSK

NY HVERDAGSPRAKSIS:
PÆDAGOGER 100 %



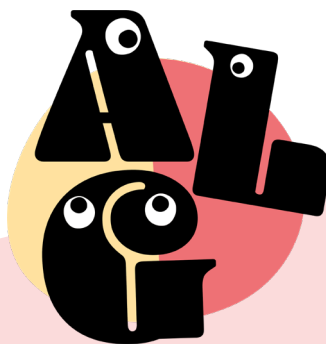
STATUSREFLEKSION: 1,5 TIME

FJERDE MØDE I AKTIONSLÆRINGSGRUPPEN.
LEDES AF DAGTILBUDSLEDER MED SPARRING
FRA LEGEKUNST-VEJLEDER

Refleksion over praksis:

Det samlede forløb med undringspunkter, erfaringer og **SNIP**, **SNAP**- og **SNUDE**-fortællingerne fra **opstarts**-, **midtvejs**- og **opfølgingsrefleksion** bearbejdes med udgangspunkt i **Lege-Kunst Aktionslæringsmodel**.

- Hvordan er forløbet gået?
- Leger børnene andre lege og med andre, end de plejer?
- Hvilken betydning har de seks LegeKunst kernebegreber fået?
- Hvordan vil vi arbejde videre med leg, kunst og kultur i hverdagen?
- Hvad er vi fortsat nysgerrige på?



...NYE AKTIVITETER UDEN KUNSTNER UDVIKLES OG PLANLÆGGES.

UD FRA NY NYSGERRIGHED DEFINERES NYT UNDRINGSPUNKT.

NYE AKTIONSLÆRINGSFORLØB IVERKSÆTTES...

LEGEKUNST-VEJLEDER GENBESØGER
INSTITUTIONEN EFTER AFTALT TIDSRUM
OG UDFÆRDIGER UDE-FORTÆLLINGEN.

Vejlederen sætter ord på, hvad vi som kommune/klynge har lært af LegeKunst-forløbet, og hvilke **forandringer** du, som vejleder, har set og oplevet. Fortællingen indeholder også gerne **perspektiver på Den pædagogiske læreplan** samt **van- skeligheder** i processen.

Fortællingen er på 1-2 sider, indeholder **LegeKunst-søgeord** (se side 15) og kan suppleres med **billeder** m.v.

UDE-fortællingen deles med projektledelse, styregrup- pe, forskere og evaluatore.



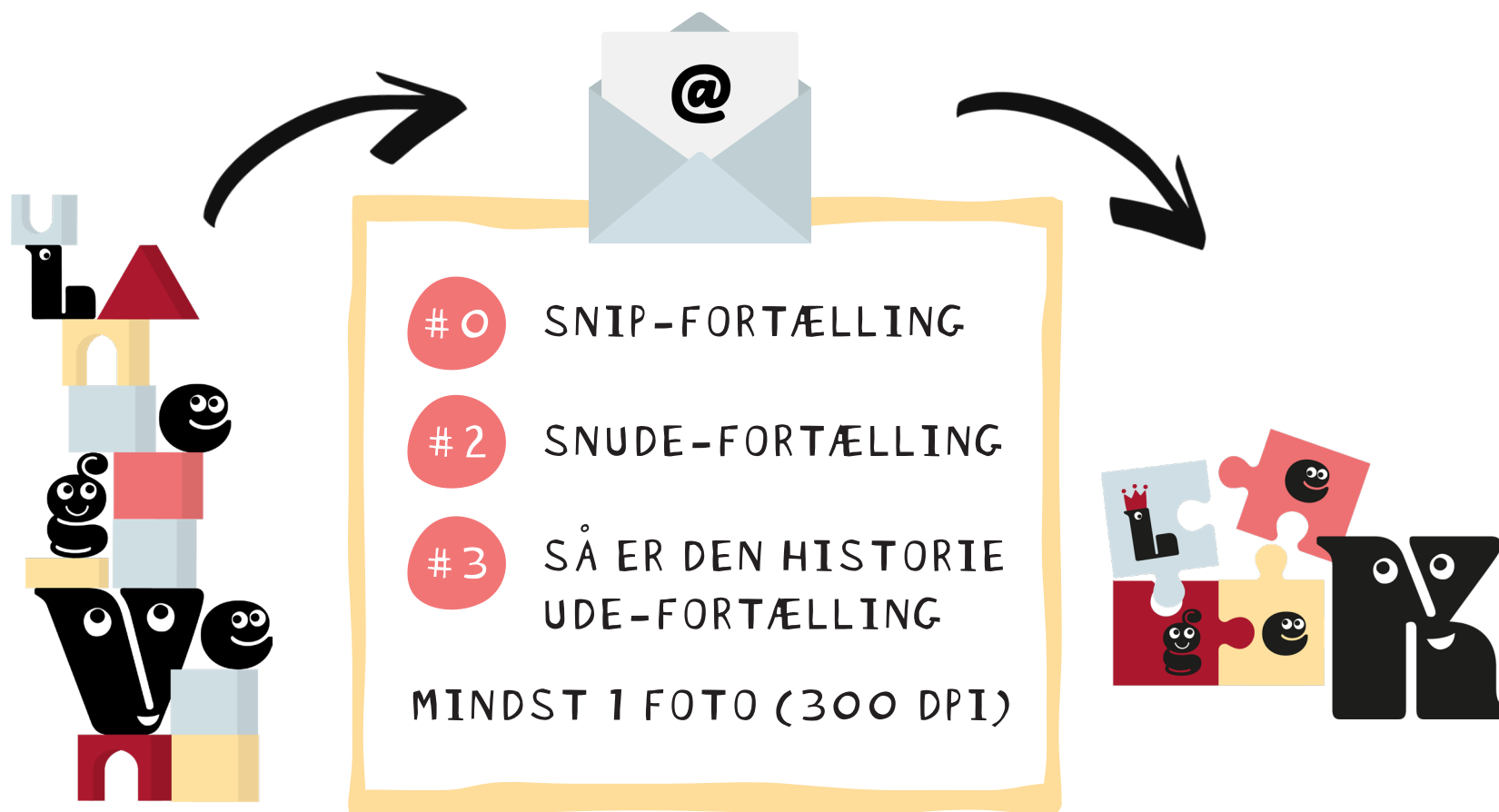
DER KAN TAGES UDGANGSPUNKT I FØLGENDE SPØRGSMÅL:

- *Hvad fik vi ud af at arbejde med aktionslæring og samskabe i LegeKunst?*
- *Hvad var den største udfordring, som man med fordel kan arbejde videre med?*
- *Hvordan taler og reflekterer det pædagogiske personale og de øvrige aktører om børns leg og dannelse?*
- *Hvad har vi lært om, hvordan kunst og kultur kan fremme leg og dannelse?*
- *Hvordan har jeg som vejleder oplevet vægtningen af børnenes egne perspektiver i LegeKunst?*
- *Hvilke ændringer har forløbet konkret skabt for børnene, personalet og dagtilbuddet?*
- *Hvordan har dagtilbuddet relateret LegeKunst-forløbet til Den pædagogiske læreplan?*
- *Hvilke forandringer forventes at være vedvarende?*
- *Hvilke opmærksomhedspunkter vil jeg som vejleder have i fremtiden til kommende LegeKunst-forløb?*



SÅ ER DEN HISTORIE UDE...
...TIP TAP TØNDE, så kan en ny begynde...

INDSAMLING AF JERES FORTÆLLINGER EFTER ENDT FORLØB



LEGEKUNST-VEJLEDER SENDER
FORTÆLLINGERNE OG MINDST
1 FOTO FRA HVERT FORLØB
TIL SIN REGIONALE
LEGEKUNST-KOORDINATOR

NATIONALE LEGEKUNST DAGE

Hvert år i projektperioden inviteres alle aktører til at mødes med de øvrige LegeKunst-kammerater for at udveksle erfaringer og få ny viden.



Dag 1: Interne møder mellem

- Kommunerne: Vejledere, tovholdere, medlemmer af lokal projektgruppe
- Kunstnere og kulturformidlere
- Forskere og koordinatore

Dag 2: Åben konference med inviterede, nationale og internationale gæster - kan også tilgås online

Dag 3: Møde i national følgegruppe, mellem koordinatore og i projektets styregruppe



SE VIDEO FRA TIDLIGERE
LEGEKUNST DAGE HER:

www.legkunst.nu/det-sker

LÆS OM LEGEKUNST-
DAGENE OG FØLG MED I
ØVRIGE LEGEKUNST-
AKTIVITETER PÅ

[www.legkunst.nu/
det-sker](http://www.legkunst.nu/det-sker)

LEGEKUNST: FORSKNING

Lars Geer Hammershøj, DPU, koordinerer de syv forskningsprojekter i LegeKunst:

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



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



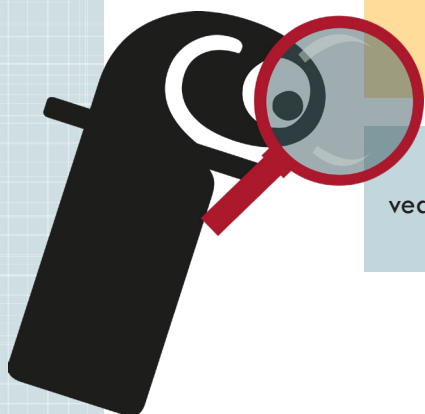
PÆDAGOGENS ROLLE I BØRNS MØDE MED KUNST OG KULTUR:
ved Morten Henriksen, Jane Hooge, Alette Raft Rasmussen og Dorte Vanghøj
Københavns Professionshøjskole

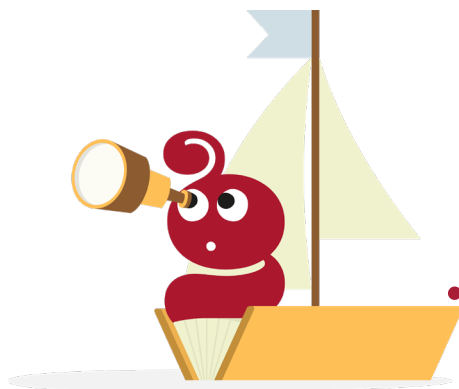
KUNSTEN AT INTEGRERE LEGEKUNST I DEN STYRKEDE PÆDAGOGISKE LÆREPLAN
ved Merete Sørensen, Thomas Thorsen og Martin Hoffmann, Professionshøjskolen Absalon

LEG, HISTORIEBEVIDSTHED OG DANNEELSE -
BØRNEHAVEBØRNS LEGENDE PRAKSISSE I KUNST- OG KULTURFORMIDLING:
ved Helle Hovgaard Jørgensen, Hjørdis Brandrup Kortbek, Ane Refshauge Høyrup, Lene Lyngsø
Knudsen, Mona Pagaard og delvist Peter Yding Brunbech, University College Lillebælt

EKSPERIMENTERENDE OG SAMSKABENDE LEGEKUNST-MILJØER:
ved Astrid Kidde Larsen Nørgaard, Henriette Blomgren, Michael Blume, Michael Nygaard Sander, Lise
My Engrob Adamsen, Lotte Plesner Kristensen og Daniel Buch, VIA University College Aarhus

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





Formålet med forskningsdelen er at styrke den praktiske del af LegeKunst ved at skabe viden om, hvordan leg og dannelse fremmes gennem børns møde med kunst og kultur. Ambitionen er at udvikle et sprog, som pædagogisk personale og andre professionelle voksne kan bruge til at reflektere over deres egen pædagogiske praksis, og som giver blik for tegn på børns dannelsesprocesser og viden om, hvordan leg og dannelse fremmes hos børn i dagtilbud.

Forskningen gennemføres i tilknytning til de konkrete LegeKunst-forløb, ved at forskerne indgår i aktionslæringsforløbene sammen med pædagogisk personale, kunstnere/kulturformidlere og børn. Forskningen er således samskabende forskning i form af aktionsforskning eller designbaseret forskning.

I LegeKunst er forskeren med helt inde i alle processer - en ligeværdig aktør, der bidrager til at gøre projektet bedre, mens det kører.

Det er ikke muligt, at alle forløb i LegeKunst får tilknyttet forskning, men intentionen er løbende at sprede de erfaringer og den viden, der skabes i forskningsprojekterne til alle, der deltager i LegeKunst.



LÆS MERE OM FORSKNING
I LEGEKUNST HER:

www.legkunst.nu/om



LEGEKUNST OG DEN PÆDAGOGISKE LÆREPLAN

Når I arbejder med LegeKunst-forløb, arbejder I tæt forbundet med alle niveauer i Den pædagogiske læreplan.

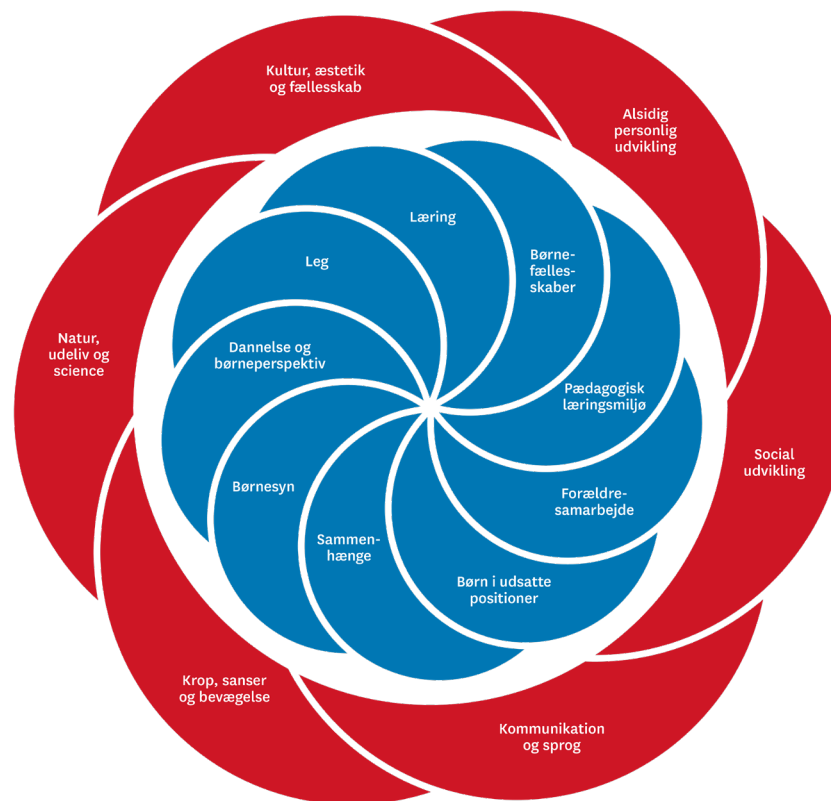
Dagtilbud skal fremme børns trivsel, læring, udvikling og dannelse – og med Den pædagogiske læreplan er legen som noget nyt lovfæstet som værdi i sig selv. Leg, dannelse og børneperspektiv er blevet centrale hverdagsbegreber. Legen har betydning for børns sociale og personlige læring, udvikling og dannelse. Dannelse og leg er nye begreber i Den pædagogiske læreplan, men det er ikke nye begreber i hverken pædagogisk eller kunstnerisk/æstetisk praksis.

LegeKunst udvikler ny viden og praksiserfaringer til arbejdet med Den pædagogiske læreplan gennem kunst- og kulturaktiviteter samt aktionslæring og forskning.

Selvom kultur, æstetik og fællesskab har sit eget tema i Den pædagogiske læreplan, så kan aktiviteter med kunst og kultur rumme alle elementer i læreplanen: det er på samme tid krop, sanser og bevægelse, det er en væsentlig del af børnenes udeliv, det er kommunikation og sprog, ligesom det styrker alle områder af barnets sociale, alsidige og personlige udvikling.

LegeKunst er også en undersøgelse af mulighederne i Det åbne dagtilbud og Den pædagogiske læreplan. Her vil ny LegeKunst-viden fra såvel praksis som forskning få stor betydning for erfaringsudveksling og udvikling af kunst- og kulturaktiviteter for, med og af de yngste.

I LegeKunst er der fokus på, hvordan legen bl.a. fremmer små børns fantasi, nysgerrighed, selvværd, sociale kompetencer og dannelse. Den pædagogiske læreplan sætter en ny, fælles retning for alle dagtilbud, og vi har brug for at få sat ord på, hvad der forstås ved dannelse, leg og læring – hvordan kan vi se og udvikle tegn herpå?



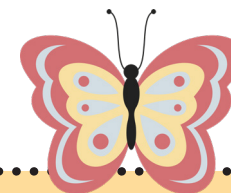
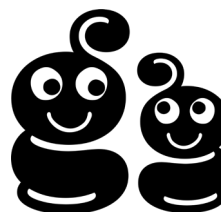
LEGEKUNST-MODELLER

LegeKunst bygger på børns konkrete møder med engagerede og dedikerede professionelle inden for alle kunstformer og genrer. Det enkelte dagtilbud bliver tilbudt at arbejde med udgangspunkt i én af de 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 kultur-oplevelse: teaterforestilling, koncert, museumsbesøg, biografur m.m.

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 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

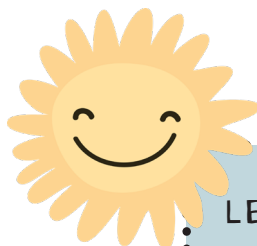
Modellen, der som de øvrige modeller tager udgangspunkt i aktionslæring, bygger videre på og tilpasses specifikke behov og erfaringer i den enkelte kommune.



MODEL 5

LEGEKUNST IND I HVERDAGEN

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



FIND DETALJER
OM ALLE
MODELLER HER:
www.legekunst.nu/om



TIL INSPIRATION

På www.legekunst.nu/ressourcer-og-inspiration finder du bl.a. de nedenstående materialer



LegeKunst Pixibog



**Guide til dit digitale værktøj:
Microsoft Teams**



**Generel PowerPoint
om LegeKunst**



**PowerPoint-skabelon til præsentationer i
forbindelse med LegeKunst**



**PowerPoints, der
gennemgår hver enkelt
LegeKunst-model 1 - 5**



Skabelon til dagsordener og invitationer



**Video-guide: hvordan kan
jeg bruge *Modellen for
aktionslæring i LegeKunst?***



Kunstner-honorar aftale



**Forældrebrev om
LegeKunst**



**Samtykkeerklæring til
brug af foto/video/lyd**



...lytte til
LEGEKUNST-PODCASTS
om forskning og praksis
www.legkunst.nu/podcasts



LEG OG DANNELSE I LEGEKUNST

LegeKunst-forskningskoordinator, ph.d. og lektor Lars Geer Hammershøj (v. DPU, Aarhus Universitet) fortæller om dannelsesbegrebet, legens betydning for børns dannelsesprocesser og forskningssporet i LegeKunst

MÅSKE-KAKAO I EVENTYRDALEN

Sæt dig godt til rette og tag med på besøg i et eventyrligt og sanseligt lydunivers fyldt med måske-kakao, hemmeligheder og hattestjælende fisk, når forfatter Mette Hegnhøj inviterer dig med ind i processen som samskabende Legekunstner hos Rakterne og deres voksne i Snedsted Børnehave.

...OG MANGE FLERE!



...tilmelde dig
**LEGEKUNST
NYHEDSBREV**

www.legkunst.nu/det-sker



...læse
SNUDE-FORTÆLLINGER
fra institutionerne
www.legkunst.nu/snudefortaellinger



...OG FINDE MASSER AF VIDEN OG INSPIRATION



DE REGIONALE LEGEKUNST-KOORDINATORER

LegeKunst-koordinatorer er hver tilknyttet en pædagoguddannelse, som er centrale samarbejdspartnere i LegeKunst. Koordinatorerne er ansvarlig for: udvikling og sparring med LegeKunst-vejlederen, koordinering mellem forskerne og dagtilbud, koordinering af LegeKunst i uddannelsen og pædagogstuderende, koordinering og videndeling mellem kommuner og parter i regionen.

REGION NORDJYLLAND

Professionshøjskolen UCN

Felicia Bech Lilleund
Lektor

72 69 05 30
lfm@ucn.dk

REGION SJÆLLAND

Professionshøjskolen Absalon

Thomas Thorsen
Lektor

72 48 27 49
thth@pha.dk

REGION MIDTJYLLAND

VIA University College

Stine Del Pin Hamilton
Lektor

87 55 38 17
stha@via.dk

REGION HOVEDSTADEN

Københavns Professionshøjskole

Mitte Marie Wagner
Lektor

41 89 88 04
mmw@kp.dk

REGION SYD

UCL Erhvervsakademi og Professionshøjskole

Hjørdis Brandrup Kortbek
Adjunkt, ph.d.

24 34 35 23
hbko@ucl.dk

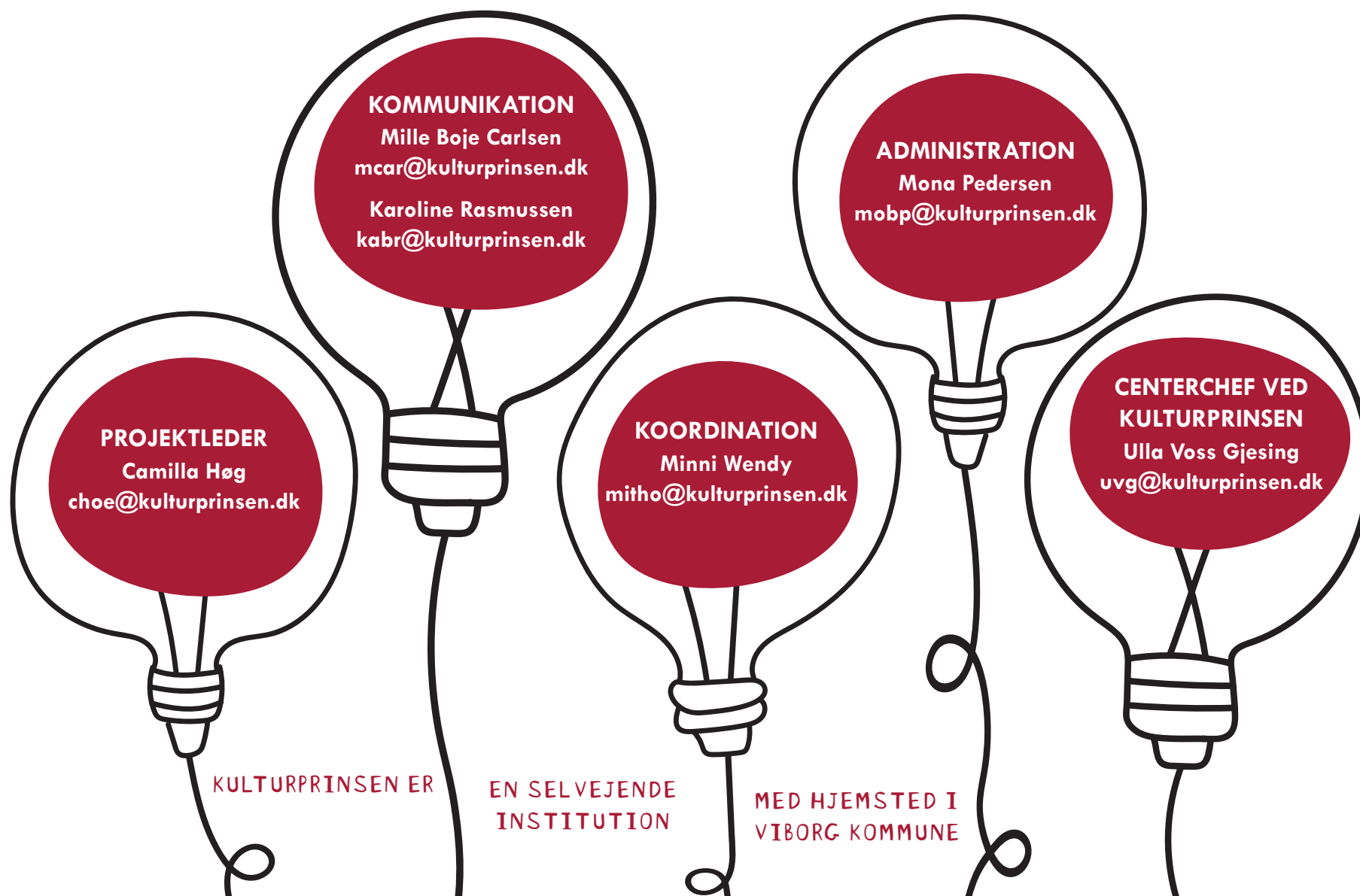
FORSKNINGS- KOORDINATOR

DPU / Aarhus Universitet
Lars Geer Hammershøj
Ass. prof.

87 16 37 86
lgha@edu.au.dk

Kulturprinsen

UDVIKLINGSCENTER FOR BØRNE- OG UNGEKULTUR



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


.....
Erhvervsakademi og
Professionshøjskole

UCN

KØBENHAVNS
PROFESSIONS
HØJSKOLE **KP**

GOD LEGEKUNST-LYST!

3. UDGAVE - NOVEMBER 2021

UDGIVET AF KULTURPRINSEN FØRSTE GANG NOVEMBER 2020

Grafisk Design: Klara Espersen og Mille Boje Carlsen