

Præsentation af artikelforfatter

Mit navn er Jo Juncker Harsløf. Jeg er uddannet pædagog, kandidat i pædagogisk - psykologi og autodidakt billedkunstner med særligt fokus på eksperimenterende billedkunst. Jeg arbejder som adjunkt og koordinator for det valgfri kompetenceområde på Pædagoguddannelsen, Københavns Professionshøjskole, Campus Nordsjælland.

Hvordan kan udforskende æstetisk praksis forstås og rammesættes i dagtilbud?

***"Tingfinder arkæologens" møde med æstetiske processer
giver gåsehud og sommerfugle i maven.***



Forskningsprojektet *LegeKunst*

Initieret af Kulturprinsen i Viborg - Udviklingscenter for børne- og ungekultur

SNIP - Artiklens ramme, empiriske fokus og hensigt

Artiklen er delt op i 4 afsnit; SNIP, SNAP, SNUDE og UDE - "at gå" i inspireret af benævnelserne i LegeKunsts proceshåndbog for aktionslæring i dagtilbud (Legekunst, 2021). SNIP - undren, SNAP – empiri, SNUDE – analyse og UDE – deltagernes samskabte viden der kommer ud at gå i de danske dagtilbud.

SNIP. I dette indledende afsnit rammesættes artiklen. Jeg giver her et indblik i forskningsprojektet LegeKunst, min rolle som forsker og en beskrivelse af samskabelsesprojektet mellem dagtilbuddet Krummerne og Københavns museum, som er mit empiriske grundlag. Artiklens analyse tager afsæt i praksissituationer fra et museumsfaglige forløb, med kulturformidleren på Københavns museum Cecilie Borgund Hansen og en gruppe børnehavebørn og deres to pædagoger fra dagtilbuddet Krummerne, Nørrebro.

På denne baggrund bliver det muligt at forholde sig til empirien, hvor jeg undersøger: Hvordan udforskende æstetisk praksis forstås og rammesættes? Analysen bliver besøgt i SNAP - afsnittet med fokus på forståelsen af udforskende æstetisk praksis og i SNUDE - afsnittet hvor jeg ser nærmere på hvordan udforskende æstetisk praksis kan rammesættes?

Forskningsprojektet LegeKunst

Forskningsprojektet LegeKunst ønsker at bidrage med viden om, hvad samskabelse mellem pædagogiske institutioner og kunst- og kulturinstitutioner kan tilføre dagtilbudsområdet gennem et tæt samarbejde og en gensidig vidensdeling mellem professionerne.

LegeKunst har til hensigt at styrke pædagogers handlekompetencer ift. at kunne inddrage kunst og kultur i styrkelsen af børns leg og dannelse, for her igennem at hæve kvaliteten i dagtilbud.

Forskningen tager sit afsæt i spørgsmålene:

- *Kan kunst og kultur bruges som løftestang for kvalitet i dagtilbud?*
- *Hvordan kan kunst og kultur styrke børns leg og dannelse i dagtilbud?*

Det metodiske grundlag er aktionsforskning – et samarbejde mellem pædagoger, pædagogstuderende, kunstnere/kulturformidlere og forskere. Aktionerne foregår ude i institutionerne og på kulturinstitutionerne hvor alle parter er til stede (Legekunst, 7.4.23).

Min rolle i forskningsprojektet Legekunst

I forskningsprojektet Legekunst fungerer jeg som forsker i samskabelsesprojektet mellem Børnehaven Krummerne og Københavns museum, hvor jeg tager mit afsæt i Københavns Professionshøjskoles undersøgelsesfelt: *Pædagogens rolle i børns møde med kunst og kultur.*

Her trækker jeg på den del af min faglighed, der vedrører kunst, kultur og æstetiske processer og deres betydning for børnehavebørns trivsel, udvikling og dannelse.

Jeg har i denne forbindelse været tilknyttet Legekunst-koordinator Mitte Marie Wagner som vejleder og sparringspartner.

Mit undersøgelsesfelt i samskabelsesprojektet mellem Krummerne og Kbh. museum

Med afsæt i samskabelsesprojektet mellem børnehaven Krummerne og Københavns museum har jeg undersøgt, hvordan *Cecilie Borgund Hansens har arbejdet udforskende med æstetisk praksis og pædagogisk rammesætning i sit museumsfaglige forløb med børnehaven Krummerne.*

Jeg har valgt at zoome ind på kulturformidleren på Københavns museum, Cecilie Borgund Hansens rammesætning af aktiviteterne, for at blive klogere på facilitatorens rolle i og omkring udforskende æstetiske processer med børnehavebørn.

Hensigten med analysen er at inspirere pædagoger til at kaste sig ud i *udforskende æstetisk praksis og pædagogisk rammesætning* i deres eget dagtilbud, for herigennem at give børnene modet til som forskningsleder i Legekunst Lars Geer Hammershøj skriver at; ”... *åbne sig for kunsten, gå i dialog med den og udtrykke sig gennem den ...* ” (Hammershøj, 2022:66).

Kulturformidleren

Kulturformidleren Cecilie Borgund Hansen er, uddannet historiker. Hun har til hensigt at formidle Københavns historie til bl.an. børn. Hun er ikke kunstner, men et af hendes greb i formidlingsprocessen er brugen af æstetiske processer. Cecilie Borgund Hansen arbejder dermed med arkæologien både som didaktisk form, som æstetisk udtryksform og som fagligt indhold. Den arkæologiske undersøgende tilgang skaber en udforskende og eksperimenterende didaktisk form, der æstetisk understøttes af en fantasifortælling om at være arkæologer på arbejde samt tilførsel af museumsfaglig viden der gør, at børnene forstår sig selv og omverden i et nyt perspektiv.

Aktionsforløbet

Jeg tager afsæt i første del af actionsforløbet i Legekunst, hvor Cecilie Borgund Hansen har teten og faciliterer museumsfaglige aktiviteter hos en børnegruppe og deres pædagoger fra børneinstitutionen Krummerne. Forløbet strækker sig over fire møder med børn og pædagoger. I forløbet skal børnene introduceres til museumsverdenen og til arbejdet som arkæolog.

Til **første** møde introduceres børnene til forløbet hjemme hos Krummerne. Cecilie Borgund Hansen har en lille historisk genstand med og en bog om en arkæolog, der finder ting, som hun viser frem og bruger til at fortælle om, hvad de skal lave sammen næste gang. Bogen låner børnene, indtil de ses næste gang.

Til **andet** møde har Cecilie Borgund Hansen medbragt en taske fyldt med arkæologi med til Krummerne. Børnene og Cecilie Borgund Hansen taler ud fra bogen om, hvad en arkæolog laver. De undersøger de gamle arkæologiske fund med hvide handsker, arbejdsvest og lup og skaber fantasifortællinger om de gamle arkæologiske genstande. Efterfølgende flyttes genstandene over på en lang papirrulle, hvor udviklingen af fantasihistorierne fortsætter gennem en kombination af fortælling og tegning på papirrullen.

Til **tredje** møde besøger Krummerne Cecilie Borgund Hansen i Københavns museums arkæologiske værksted. De vasker, undersøger og udstiller fundene i vinduet. De var også forbi et af udstillingsrummene på museet for at se arkæologernes egne udstillinger.

Til **fjerde** møde afsluttes Cecilie Borgund Hansen facilitering af det museumsfaglige forløb i Krummernes udflytterbørnehave i Jægerspris, hvor pædagogerne tager teten. Hensigten er at *gøre/lege* museum.

I **andet** børnemøde er Cecilie Borgund Hansen på besøg hos børnehaven Krummerne. Målet med mødet er at introducere børnene til forløbet omkring temaet Museum og arkæologi.

Tilstede er Lene (pædagog), Liva (pædagogstuderende), Cecilie Borgund Hansen (kulturformidler på Københavns museum) og Jo Juncker Harsløf (forsker i forskningsprojektet Legekunst) og børnene i mellemgruppen på Solsikkestuen(B).

Vi sætter os i rundkreds sammen på gulvet og præsenterer os for hinanden. Herefter spørger Cecilie børnene:

Cecilie Borgund Hansen (C.): *Ved I hvad et museum er?*

Barn1 (B.): *Jeg har været på vikingemuseet.*

B2: *Jeg har været på zoologisk museum, der er knogleskeletter.*

B3: *Jeg har været i cirkus og i Tivoli.*

(Feltnoter - 8.9.2022)

Cecilie Borgund Hansen fortæller herefter om Københavnsmuseum og hvad man laver derinde. Hun har nogle historiske genstande med bl.a. en tand fra et dyr og en børnebog om en arkæolog, som hun vil vise frem og bruge til at fortælle, hvad det er, der skal ske næste gang, hvor hun kommer på besøg. Alle bliver nu iført arkæologens arbejdstøj; en gul arbejdsvest, en hvid stofhandske og et forstørrelsesglas. Vi er blevet instrueret i vigtigheden i kun at røre genstandene med handsken på, da de gamle genstande er porøse og værdifulde. Børnene tager det særdeles alvorligt og holder skarpt øje med, om nogle af os overtræder reglerne.

SNAP - Hvordan kan udforskende æstetisk praksis forstås?

I dette afsnit vil jeg dykke eksemplificerende ned i interaktionen mellem kulturformidleren Cecilie Borgund Hansen og børnene på andet møde, definere æstetik, præcisere den æstetiske proces og bestemme museumsforløbets æstetiske udtryksform for her igennem at skabe forståelse for den udforskende æstetiske praksis, der foregår.

Hvad er æstetiske processer "for en fisk"?

Børnene får igennem genstandene i aktiviteten uden tvivl stimuleret deres sanser, men er processen overhovedet æstetisk? Ja, det mener jeg den er. Der sker netop her den bearbejdning af sanseindtrykkene, som skal til for at gå fra en "almindelig" sanseoplevelse til en æstetisk oplevelse (Tonsberg, 2015). Den æstetiske oplevelse er ikke direkte synlig for det blotte øje, den kan ikke lugtes, ses eller smages. Til gengæld kan den høres og føles helt ind i hjertekulen. Her er der tale om den æstetiske udtryksform *fantasifortælling* (Blomgren mfl., 2022) En æstetisk udtryksform som er centreret omkring leg med fantasi.

LegeKunst definerer æstetiske processer således: *"Den æstetisk skabende proces er tæt knyttet til legen og kan rumme såvel sanselige eksperimenter, udforskende processer og mere produktorienterede processer (...) hvor man (fx) laver teater, spiller musik, digter fortællinger (som i vores tilfælde), laver film eller tegner og maler"* (Kulturprinsen, 6.4.2023).

Grundlæggeren af teorien om den æstetisk skabende proces, professor Malcolm Ross vil, i denne sammenhæng have erklæret sig enig i legens fundamentale betydning for den æstetiske proces. For ham skal elementerne *Leg, Impuls(motivation), Sansning, Media(materialer), Håndværk(teknikker) og Fantasi* være til stede, for at vi kan tale om en æstetisk skabende proces. (Ross 1978) ;(Ringsted og Froda, 2008).

I praksissituationen observerede jeg hvordan børnene reagerede med en stærk impuls på baggrund af Cecilie Borgund Hansens rammefortælling om arkæologen, der skal ud at finde ting og fra hendes formidling af de historiske genstande.

Nedenstående er et uddrag fra mine feltnoter der tydeligt viser hvordan disse udefrakommende input af historisk viden og erfaringer, arkæologisk metode og et gran af fantasi satte skub i impulsen, gav en naturlig anledning til følelser, fantasifulde og iderige forestillinger, af intuitiv art, hos børnene.

Cecilie Borgund Hansen tager et arkæologisk fund op af tasken og lægger det i midten af rundkredsen.

B: *Hvad er det? Hvad er det? (siger de i kor)*

C: *kan I gætte hvad dette er?*

B: *Det ligner en dinosaurus tand.*

B: *Det er en dinosaurus tand, for den er stor.*

(Feltnoter – 8.9.2022).

Billedlige forestillinger gav i denne sammenhæng børnene et incitament til at udtrykke sig. Forskellige legende narrative fantasifortællinger (Media), flettede sig sammen til små øer af æstetiske udtryk (Ibid.).

Forsker i Legekunst Henriette Blomgren, m.fl., tydeliggør bestanddelene af den æstetiske proces, som børnene gennemgår i aktiviteten: *"Det er denne proces, hvor indtryk udforskes, fortolkes og udtrykkes, der ligger bag tænkningen om æstetiske læreprocesser, hvor fokus er på at opleve, udforske og udtrykke et tema, en oplevelse, en følelse eller en tanke i fortløbende dialektisk proces, hvor indtryk motiverer til udtryk, der igen skaber nye indtryk, der motiverer til nye udtryk og så videre i en principielt uendelig proces"* (Ross 1978); (Blomgren, 2022.).

Hvis man ifølge de værkstedsfaglige lektorer Ringsted og Froda skal have det fulde udbytte af æstetiske processer, skal vi ud over at lade børnene få æstetiske indtryk også give dem mulighed for at udtrykke sig æstetisk (2008) som i dette eksempel:

Pædagog(P): *Vi skal grave i jorden og finde ting.*

B: (løber ud af rummet og kommer tilbage med en guldbelagt sten, som han forsigtigt rækker frem) *"Se den har jeg gravet"*

P: *ja, vi har været guldgravere*

F: *Hvordan er man guldgraver?*

B: *Sådan her* (b viser, hvordan han med en skovl forsigtigt graver så guldstykket ikke bliver beskadiget)

(Feltnoter – 8.9.2022).

I fantasifortællingens legende og udforskende hvirvelstrøm oplevede jeg en vekselvirkning mellem både *æstetiske indtryk*, Cecilie Borgund Hansens rammefortælling om at grave og finde ting, og børnenes løbende input og æstetiske udtryk som barnet der gennem rollespil udtrykker hvordan det forstår at være guldgraver. De narrative fantasifortællinger bygger sig op hos det enkelte barn og nogle gange forenes de mellem børnene og udvikles yderligere. Her opstår en dybere æstetisk erkendelse (Ibid.).

Eksperimentering, som i dette tilfælde, af mental og sproglig art, er en naturlig del af den kreative proces tilkendegiver Professor Lene Tanggaard (2011).

"Fantasien er æstetikens indholdsmæssige råstof" (Drotner, 1991:66)

Legen i og omkring fantasifortællingen typificeres her som en fantasileg (Piaget 1945, Smith 2010).

"Fantasi er en evne, vi har til at forestille os noget, der ikke er – enten fordi det ikke er til stede, ikke kendes eller eksisterer" (Ringsted m.fl.2008:106).

Børn beskæftiger sig særlig aktivt med fantasileg i børnehavealderen og fantasilegen har derfor stor betydning for børnenes udvikling og dannelse (Piaget 1945, Vygotsky 1967 b).

Når Cecilie Borgund Hansen gennem sine åbne spørgsmål både sætter en retning og invitere til fantasifuldeinput, pibler der som små lystige kilder legenarrativer frem, der er drevet af børnenes indre fantasiverden og som giver legen energi (Hakkarainen, P. og Bredikyte, 2018). Det opleves særligt i dette eksempel:

C: Ved I hvad en person, der finder ting fra gamle dage hedder?

B: En Tingfinder...? (tænkksomhed, ligner et spørgsmålstegn)

C: En arkæolog – vi skal lege, vi er arkæologer næste gang. Lige som ham her på billedet.

B: en ting-finder arkæolog – jeg er en ting-finder arkæolog
(Feltnoter - 8.9.2022)

Her drages børnene, iklædt arkæologens arbejdstøj og med arbejdsredskaber ved hånden, af Cecilie Borgund Hansen universet og indtager den dramatiske rollen som *ting-finder arkæologen*.

Hammershøj sætter ord på det, jeg oplever Cecilie Borgund Hansen, formår at skabe i sin praksis;

”Legen er med andre ord ikke som færdigheder og kompetencer bundet af læringsmål og succeskriterier. Derimod er det at lege en kunst i den forstand, at det handler om at gribe situationen og få forskellige ting til at spille sammen, så der opstår en legesituation og etableres en legeaktivitet” (Hammershøj mfl., 2022:13).

Pointen her og essensen af Cecilie Borgund Hansens greb på de aktiviteter, hun faciliterer, er at *”... man leger for at lege, og fordi det er sjovt”* (Hammershøj, 2022:14, Kulturprinsen, 6.4. 2023, linje 1 og 2), hvilket nedenstående uddrag eksemplificerer.

Da Cecilie Borgund Hansen, spørg børnene om de kan gætte hvad det arkæologiske fund er siger en dreng grinende med lidt drillende stemme, mens han læner sig ind mod en anden dreng: *Det er en vandpistol*. De fniser højlydt sammen. Den anden dreng løsriver sig dog hurtigt og siger rettet mod Cecilie. *Det er altså en Hulk tand*, mens han nærstuderer tanden med sit forstørrelsesglas.

Den fler”sproglige”, fælles forhandlende og fabulerende tilgang, som fantasilegen afstedkommer, er omgærdet af *som - om* handlinger – *”det er jo bare noget vi leger”*. Her kan vi i en tryk og forholdsvis tilstræbt ligeværdig sammenhæng eksperimentere og blive klogere på os selv og vores omverden (Toft, 2016, 2018, 2021).

SNUDE- Hvordan kan udforskende æstetisk praksis rammesættes?

Med samme afsæt i interaktionen mellem Cecilie Borgund Hansen og børnene på andet møde i LegeKunst projektet vil jeg i dette afsnit se på Cecilie Borgund Hansens faciliterende rolle. Jeg vil komme analyserende omkring temaerne rammesætning og udforskning, for herigennem at give et

indblik i, hvordan udforskende æstetisk praksis med fordel kan rammesættes i en pædagogisk praksis.

Rammesætning

"Den rolle pædagogen indtager ... sætter specifikke betingelser for børns måde at deltage på. Det skaber forskellige muligheder og begrænsninger for former for deltagelse, hvorvidt pædagogen er styrende og informerende eller i højere grad indtager en rolle som igangsætter og inspirator..." (Skovbjerg m.fl. 2022).

Jeg oplevede, hvordan Cecilie Borgund Hansen i størstedelen af aktiviteten, alt efter fantasilegens forløb og børnenes individuelle behov for understøttelse af tryghed, motivation eller færdigheder, veksler mellem *at gå ved siden af eller bagved* (Bernstein, B., 2001). Hun indtager med Professor Helle – Marie Skovbjergs ord: *"... rollen som igangsætter og inspirator"* (2022).

I starten *går* hun dog tydeligt *"foran"* og er mere *"styrende"* når hun for eksempel siger: *"Kan I gætte hvad dette er?"* eller blander det med at være den *"informerende"* formidler som i dette eksempel:

C: *Det er en tand fra et dyr, der har boet i Danmark.*

B: *Der er ikke aber i Danmark kun i junglen*

B2. *jo der er*

B1. *nej*

C: *Har du været i zoologisk have? B ja der er aber.*

C. (informerer igen): *Der lever ikke aber i Danmark, så det kan ikke være en abe*

B: *Jeg bor i Palestina, de andre børn kigger nysgerrigt og tænksomt på ham.*

(Feltnoter - 8.9.2022)

På denne måde skaber hun en ramme, hvorfra vi kan indgå i en fælles leg og udfolde fantasien. Herefter opstår en mere ligeværdig, udforskende og udvekslende interaktion omkring genstandene og fantasihistorierne som det fælles tredje (Sawyer, 2007). Vi går nu, som det eksemplificeres i det nedenstående uddrag, hvor jeg er i samtale med to børnehavebørn mere *"ved siden af"*. Jeg er nysgerrige på børnenes input og understøttende og udforskende sammen med børnene i processen (Bernstein, B., 2001).

B: *Måske kom aben fra junglen til Danmark, men så døde den.*

Forsker (F.): *Hvad døde den af?*

B: *Den blev syg?*

F: *Måske der var noget galt med dens tænder?*

B: *De faldt ud og så kan man jo ikke spise noget.*

F: *Døde den så af sult?*

B: *nærstuderer tanden med sit forstørrelsesglas og siger de(tænderne) var også meget beskidte.*

(Feltnoter - 8.9.2022)

Cecilie Borgund Hansen skaber en ramme, der sætter legen i gang, men som også gradvis slipper styringen, så legen som Skovbjerg udtrykker det ” *bliver legende og ikke en voksenstyret aktivitet* ” (Skovbjerg, 2022, S. 50).

Udforskning

Begrebet *udforskning* er i denne sammenhæng inspireret af Reggio Emilia pædagogikkens principper. *Udforskning* betegnes inden for Reggio Emilia pædagogikken som *pædagogisk forskning*, hvis formulering viser den værdimæssige tyngde som udforskning af praksis har i Reggio Emilia. I Reggio Emilia er udforskning ikke ”bare” et pædagogisk greb, man vælger til eller fra, men er grundlæggende for al pædagogisk praksis.

”*(Ud)Forskning er en af de væsentlige dimensioner i børn og voksnes liv, en erkendelsesstræben, der skal anerkendes og værdsættes*” som de skriver i deres værdigrundlag (Marastoni, 2009:11). *Udforskning* er børnenes, såvel som voksnes, måde at blive klogere på sig selv, hinanden, omgivelserne og den pædagogiske praksis.

Ift. at ”*etablere en legestemning, hvor alt er muligt*” skriver Skovbjerg:

”... *Når man designer for kreativ leg, er det vigtigt at give plads til, at alt kan ske og skabes (...)*
Det er processen der er vigtig og ikke så meget produktet.” (2022:50).

Cecilie Borgund Hansen arbejder *improvisatorisk* og formår herved at åbne op for fantasien i aktiviteterne. En balancering der giver plads til børnenes egne impulser og behov. En rammesætning, der skaber, lyst, nysgerrighed og begejstring hos børnene (Hovik, 2019b). Særlig under den sidste del af forløbet hvor vi tegnede som en del af fantasilegen og hvor børnenes energi var ved at ebbe ud, oplevede jeg hvordan Cecilie balancerede rammesætningen gennem på den ene side sin *affektive*, åbne, udforskende og udfordrende tilgang, hvor hun fulgte *børnenes spor* og på den anden side hendes lokkende, afgrænsende, indfangede og kickstartende tilgang, der gav retning.

Cecilie Borgund Hansen har tydeligvis en ”værktøjskasse” hun trækker på, men det er interaktionen med børnene og deres impulser, der sætter kursen (Hammershøj, 2022).

I fantasilegen er den nonverbale og verbale kommunikationen i form spørgsmål, kommentarer og særligt børnenes respons bestemmende for legens forløb. Gennem den kommunikative udveksling sikrer Cecilie Borgund Hansen, at hun hele tiden har fingeren på pulsen ift. børnenes interesser og motivation (Nielsen, 2022). Hun stimulerer herved børnenes lyst til at bidrage med deres fantasi og giver dem muligheder for at formatere deres ideer og forestillinger om til kreative udtryk i form af narrative fantasifortællinger (Mouritsen 1996, Sawyers 1979).

UDE "at gå" - i de danske dagtilbud

I dette afsnit vil jeg afslutningsvist, med afsæt i min analyse komme med mit bidrag til, hvad pædagogens rammesættende rolle er i udforskende æstetiske processer med børnehavebørn i dagtilbud.

Med afsæt i samskabelsesprojektet mellem børnehaven Krummerne og Kbh. museum har jeg undersøgt, hvordan Cecilie Borgund Hansen som kulturformidlere har arbejdet udforskende med æstetisk praksis og pædagogisk rammesætning i hendes museumsfaglige forløb med børnehavebørnene. Min hensigt har været, gennem udvalgte praksiseksempler, fra det museumsfaglige forløb at forstå og blive klogere på Cecilie Borgund Hansens praksis og hvordan den kan inspirere pædagoger til selv at kaste sig ud i *udforskende æstetisk praksis og pædagogisk rammesætning* i deres eget dagtilbud, hvor det grundlæggende handler om at give børnene modet til at, "åbne sig for kunsten, gå i dialog med den og udtrykke sig gennem den" (Hammershøj, 2022:66).

Der er særligt tre elementer ift. pædagogernes rolle, som i denne LegeKunst sammenhæng har gjort sig gældende hos Cecilie Borgund Hansen ift. at skabe en rammesætning, der understøtter udforskende æstetisk praksis i dagtilbud; 1. *Viden om æstetik og æstetiske processer*, 2. *en udforskende tilgang* og 3. *en guidende rammesætning*.

1. Viden om æstetik og æstetiske processer

Som pædagog bliver det relevant at have viden om kunst og kultur og i denne specifikke sammenhæng særligt viden om, hvad æstetik egentlig er. Som facilitator af udforskende æstetiske processer bliver viden om, hvad der kendetegner den æstetisk skabende proces også relevant og bevidstheden om hvilke tiltag, der skal anvendes for at facilitere processen, afgørende. Her er Malcolm Ross' begreber; leg, Impuls(motivation), Sansning, Media(materialer), Håndværk(teknikker) og fantasi uomgængelige. Ydermere ligger der implicit i den æstetiske virksomhed, "indtryk udforskes, fortolkes og udtrykkes" en vægtning af udtryksdelen, for at få det fulde udbytte af de æstetiske processer.

Når æstetiske processer faciliteres, bliver håndteringen af den ligeværdige eksperimenterende leg, i denne sammenhæng, fantasilegen, afgørende for fremdriften af den æstetisk skabende proces.

2. En udforskende tilgang

Udforskning er en måde at være i verden på, hvor man lærer sig selv, hinanden og omgivelserne bedre at kende. På den måde bliver udforskning grundlæggende for den pædagogiske praksis. Det er en tilgang, der sætter barnet i centrum. Barnets behov, interesser og impuls bliver omdrejningspunktet for de processer, der faciliteres. Her er tale

om dyrkelse af den indre motivation og nysgerrighed som drivkraft for udvikling og dannelse.

Vægtningen mellem proces og produkt ligger her på processen. Det er i processen, vi leger, har det sjovt, udvikles og dannes. Arkæologiske genstande, arbejdsveste og forstørrelsesglas, fantasifulde input, spørgsmål – svar formen, tegn og symboler på papirrullen, er ”bare” redskaber, der skal understøtte processen. Kickstarte den, holde den på sporet, give den nyt liv og afslutte den og få den til at leve i andre former i børnenes forskellige livsarenaer.

3. *En guidende rammesætning*

Pædagogernes bevidsthed om, at den måde de rammesætter processen på og de tiltag de foretager undervejs, har afgørende betydning for børnenes måde at deltage på og for deres generelle udbytte. Med ønsket om at understøtte en fælles legende og udforskende tilgang skal rammesætningen være ligeværdig omkring det fælles tredje – fantasifortællingen. Pædagogerne guider og inspirere, børn og voksne deltager sammen og leger med historien.

Det er disse værktøjer pædagogerne tager med sig, ikke at de ikke før har arbejdet med æstetik, rammesætning eller stillet spørgsmål sammen med børnene, men den nærværende og udforskende måde Cecilie Borgund Hansen griber fat i virkeligheden på og undersøger den gennem fantasien er anderledes, sjov, spændende og forløsende.

Hun går, i overført og praktisk forstand, ”arkæologisk” til værks og skaber en udforskende og eksperimenterende didaktisk form, der æstetisk understøttes af fantasifortællingen om at være arkæologer på arbejde samt tilførsel af museumsfaglig viden der gør, at børnene forstår sig selv og omverden i et nyt perspektiv.

Litteraturliste:

- Austring, B. og Sørensen, M. (2006), *Æstetik og læring*. Kbh., Hans Reitzels Forlag.
- Bernstein, B., (2001) *Pædagogik, diskurs og magt* i Chouliaraki. L. og M. Bayer (Red.), Akademisk.
- Blomgren, H. mfl., (2022). *Kultur, æstetik og kunst i dagtilbud* i Hammershøj, Lars (Red), *Legekunst - Leg, dannelse, kunst og kultur i dagtilbud*, s. 60 – 66, Samfundslitteratur.
- Drotner, K. (1991). *At skabe sig - selv: Ungdom, æstetik, pædagogik*. Gyldendal.
- Hakkarainen, P. og Bredikyte, (2018), *The adult as a mediator og development in children's play* i Cambridge Handbook of Play *Udviklings- og disciplinære perspektiver*, s. 457-474, Cambridge University Press.
- Hammershøj, L. (2022), (Red), *Legekunst – Leg, dannelse, kunst og kultur i dagtilbud*, Samfundslitteratur.
- Hammershøj, L. mfl., (2022), *Indledning*, i Hammershøj, L. (Red), *Legekunst - Leg, dannelse, kunst og kultur i dagtilbud*, s. 13, Samfundslitteratur.
- Hammershøj, L. (2022), *Dannelse og venskab gennem leg*. i Hammershøj, Lars (Red), *Legekunst - Leg, dannelse, kunst og kultur i dagtilbud*, s. 97, Samfundslitteratur.
- Hovik, L., (2019b). *Animalium*. Reasearchaatalogue.net/view/562061/562269 (Hentet d.5.2. 2023).
- Kulturprinsen – udviklingscenter for børne og ungekultur (6/4 - 2023), *Legekunst*.
<https://legekunst.nu/forside/kernebegreber-i-legekunst/>
- Legekunst, Kulturprinsen – udviklingscenter for børne og ungekultur, (7/4 – 2023)
<https://legekunst.nu/om/>
- Legekunst (2021). *Legekunst. Proceshåndbog for aktionslæring i dagtilbud*. 3, udgave. Legekunst.
<https://legekunst.nu/wp-content/uploads/211027-LegeKunst-PROCESHAaNDBOG-efteraar-2021.pdf> (hentet 05.04.23)
- Marastoni, F. (2009), *Vejledning for børnehaver og vuggestuer i Reggio Emilia kommunen*. Reggio Emilia Children.
- Mouritsen, F. (1996) *Legekultur: Essays om børnekultur, leg og fortællinger*. Odense: Odense Universitetsforlag.
- Nielsen, J. *Fantasileg og pædagogens deltagelse*, i Hammershøj, Lars (Red.), (2022), *Legekunst - Leg, dannelse, kunst og kultur i dagtilbud*, s. 115, Samfundslitteratur.
- Piaget, J. (1945), *Play, Dreams and Imitation in Childhood*. New York: W.W. Norton and Company.

Ringsted, S. og Froda, J. (2008), *Plant et værksted*, 3. udgave, Socialpædagogisk bibliotek, Hans Reitzels Forlag.

Ross, M. (1978). *The Creative Arts*. London: Heinemann Educational Books.

Sawyer, K. (2007), *Group Flow and Group Genius: The Creative Power og Collaboration*. New York: Basic Books.

Skovbjerg, H. mfl., (2022), *Deltagelsesmuligheder i kreativ leg. Et design based research-studie af leg i skolen*. I BUKS – Tidsskrift for Børne- og Ungdomskultur. Nr. 66 2022. Årgang 38.

Smidt, P. K. (2010), *Children and play*. Chichester: Wiley – Blackwell.

Tanggaard, L. (2011), *Kreativitetens materialitet*, 38(1/2), Nordiske Udkast.

Toft, H., (2018), *Leg som ustyrlig deltagelseskultur – eller fortællingen om det demokratiske æsel*, 35(62): 25 – 46, BUKS – Tidsskrift for børne og ungdomskultur.

Toft, H., (2021), *Leg, legetyper og legeomgivelser*. I M. Dael, J. Helmer-Petersen og B. Juncker(red.) *Børnekultur i Danmark 1945 – 2020*, s.42-67, Kbh., Gad.

Toft, H., (2016), *Børnekultur*. I F. B. Olsen (red.) *Pædagogiske miljøer og aktiviteter*. Grundfaglighed på pædagoguddannelsen, s.201-233, Frederiksberg: Frydenlund

Tonsberg, S. (2015) *Er æstetik en løftestang for læring?* Artikel fra magasinet Asterisk fra DPU, Aarhus Universitet, nr. 73 om æstetik.

Vygotsky, L. S. (1967 b), *Imagination and creativity in childhood*. Journal of Russian and East European Psychology, 42(1), s.7 – 97. Oversat af M.E. Sharpe (2004) fra den russiske tekst Voobrazhenie i tvorchetvo v detskom vozraste. Moscow: Prosveshchenie (1967).