



## Samskabte eksperimenter med kunst og æstetik

LegeKunst i selvejende daginstitutioner

### Abstract

Nærværende forsknings- og udviklingsprojekt undersøger, hvordan samarbejdet mellem pædagoger, kunstnere og 0-6 årige børn udfoldes i pædagogiske forløb med kunst og æstetik i fokus. Den didaktiske rammesætning og mål i det nationale børnekulturprojekt LegeKunst er skabelonen og opdraget for daginstitutionens ledelse, ansatte og kunstnere og kulturformidlere (Kulturprinsen (u. å.) (c)).

I LegeKunst (i VIA administreret af Forskningscenter for pædagogik og dannelse) er der formuleret mål om, at projekterne skal ske i samskabelse mellem institutioner og kunstnere. Vi har som forskere i VIAs forskningsprogram Social Innovation en særlig forskningsinteresse for netop samskabelse, og er, i LegeKunstprojektets nationale forskningsgruppe, primær bidrager i undersøgelser af samskabelse forstået som hhv. et styringsgreb, et ledelsesgreb og en demokratiserende måde at praktisere tværgående samarbejde på i pædagogisk og lokal kontekst i daginstitutioner. Nærværende projekt bidrager således til at besvare forskningsspørgsmålet tilhørende del 2 i VIAs forskning i LegeKunst med forskningsspørgsmålet: "Hvordan udspilles intentionerne om samskabelse, når pædagoger, kunstnere og personale fra kulturinstitutioner i fællesskab vil inspirere til eksperimenter med kunst?" Ligeledes bygger nærværende projekt på viden, erfaringer og teorianvendelse fra forskergruppens tidligere forsknings- og udviklingsprojekt i LegeKunst (Nørgaard & Adamsen, 2020) og (Larsen & Sander, 2019). I projekt *Samskabte eksperimenter med kunst og æstetik i selvejende daginstitutioner*, har vi særligt fokus på, hvilke betydninger det kan have for børns deltagelsesmuligheder, når pædagoger og kunstner har intentioner om at samskabe pædagogiske forløb.

### Problemfelt

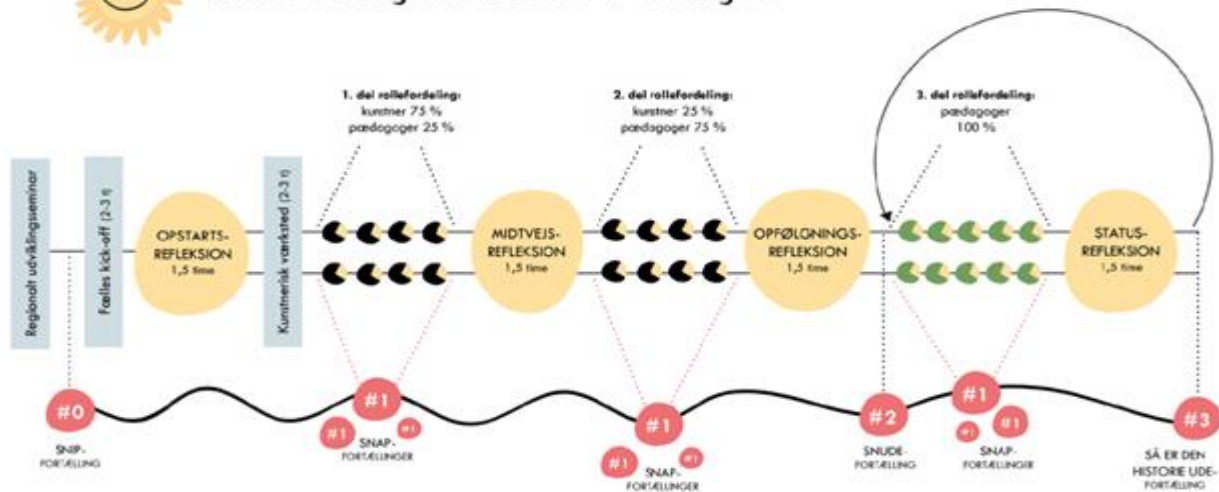
Forskning viser, at der er behov for at reflektere over og at udvikle pædagogiske og uddannelsesmæssige aktiviteter, der imødegår en tendens til at instrumentalisere kunst i uddannelse og pædagogik, frem for at inddrage kunst som sansemæssige oplevelser og perceptioner (Biesta 2017; Bamford, 2006). Indenfor kunstdidaktisk teori, er der en forståelse af, at dannelse kan opnås, hvis fagfolk er i stand til at vise og lære børnene midler til at opleve og udtrykke sig gennem kunstens æstetiske formsprog (Biesta 2017). Indenfor dette felt mangler der viden om betydning af, at deltagerne har intentioner om at samskabe designet af aktiviteterne og selve afholdelsen af aktiviteterne.

Derfor undersøger nærværende projekt, hvordan intentionerne om samskabelse i LegeKunst udfoldes og søges praktiseret. Vi vil undersøge, hvilke betydninger det kan have, at daginstitutionens personale og kunstneren har intentioner om at samskabe et forløb, hvor børn, personale og kunstner mødes om kunst og æstetik, og vi undersøger, hvorvidt det er muligt at rammesætte forløbet, så børnene bliver centrale, legitime deltagere undervejs. Det pædagogiske møde, hvor barnets deltagelse er i fokus er velbeskrevet i pædagogisk forskning (Højholdt, 2011; Svinth & Ringsmose, 2012; Svinth, 2013; Munck, 2020). Men børns deltagelse og medbestemmelse er langt mindre velbeskrevet i samskabelsesforskning orienteret mod samskabelse som demokratiske og kollektive samarbejdsprocesser (Tanggaard & Lenneberg, 2019). Dette vidensgab vil dette projekt bidrage til at udfylde.

Nærværende forskningsprojekt vil undersøge et aktionslæringsforløb, der er bygget op omkring legekunstmodel 5 (Kulturprinsen (u. å.) (a)), som følger:



## Model 5: LegeKunst ind i hverdagen



Ovenstående legekunstmodel, som mange daginstitutioner har valgt at arbejde med, lægger op til et 3-5 måneders forløb, hvor lokale kunstnere undervejs indgår i dagtilbuddets hverdag sammen med børn og pædagoger. I forløbet indgår kun ét kunstnerisk værksted af 2-3 timers varighed, der ligger umiddelbart efter opstartsrefleksionen, hvorefter forløbet strækker sig gennem 3 faser, hvor pædagogen med tiden fører mere og mere an i aktiviteterne, som det også ses i flere andre Legekunstmodeller. I den første fase er kunstnere og pædagoger sammen om aktiviteterne med børnene i dagtilbuddet, hvor rollefordelingen er kunstner (75 %) og pædagog (25 %). Det samme gør sig gældende i den anden fase, men her bliver rollefordelingen kunstner (25 %) og pædagog (75 %). I den tredje og sidste fase er pædagogen alene om aktiviteterne med børnene uden kunstnerens deltagelse (Kulturprinsen (u. å.) (a)).

Legekunstprojekterne i kommunerne er alle bygget op som aktionslæringsforløb, hvor aktørerne på baggrund af en undring undersøger og eksperimenterer i praksis og undervejs dokumenterer og reflekterer og derigennem gør sig erfaringer, der bl.a. kan understøtte kompetenceløft og professionsudvikling (Kulturprinsen (u. å.) (b)).

Derfor er alle de 6 Legekunstmodeller, som kommunens institutioner kan vælge imellem, også bygget op efter den samme skabelon for aktionslæring. Hver model indeholder således en opstartsrefleksion, refleksionsrum undervejs i processen og til sidst en statusrefleksion, der i princippet kan danne udgangspunkt for nye undringer og aktioner i praksis (Kulturprinsen (u. å.) (a)).

## Forskningsspørgsmål

Hvilke betydninger kan det have, at daginstitutionens personale og kunstner sammen designer og planlægger et forløb om kunst og æstetik – og deri, i hvilken grad og hvordan er det muligt at rammesætte forløbet, så børnene bliver centrale, legitime deltagere, der i udstrakt grad er meddesignere, medimplementatorer og medevaluatorer undervejs i forløbet?

## Målsætning for projektet

På baggrund af forskningsspørgsmål er der følgende målsætning for projektet: at skabe viden om den praktiserede og samskabte pædagogiske praksis, hvor intentionen er at kunst og æstetiske oplevelser etablerer et fælles tredje i det pædagogiske møde mellem børn, kunstner og pædagoger. Det er således en målsætning, at projektet gennem interventioner og kollektiv videnskabelse skaber viden om, hvilke betydninger det har for det pædagogiske møde, deltagelsesmulighederne og børnenes dannelse, at forløbet er samskabt.

## Begrundet valg af faglige begreber og teorier

Vi tilgår samskabelsesbegrebet som et bredspektret fænomen, der både betegner normative idealer for styring og afholdelse af velfærd - og betegner samskabelse i et kontinuum af samarbejdsformer mellem velfærdsarbejder og borgere og samarbejde mellem velfærdsarbejdere i forskellige professioner, frivillige og/eller privatsektoransatte/profitorienterede virksomheder, hvor der er vekslende grader af deltagelse,



medbestemmelse, deltagersammensætning og forandringspotentiale (Andersen & Espersen 2017; Iversen, 2017; Larsen, 2020). I analysen inddrages international teori om co-production og co-creation, særligt med fokus på begreberne med-designer, med-implementator og med-initiator, idet disse begreber bidrager til undersøgelsen af samarbejdets karakter og hvilke deltagelsesmuligheder, der opstår i forløbet (Brandsen, Steen & Verschuere, 2018). Dette samskabelsesteoretiske perspektiv understøttes og udvides af praksisteori, hvor 'deltagelse' er et centralt begreb og forstås som en omfattende proces, hvor individet er en aktiv del af sociale praksisfællesskaber, som det skaber identitet i forhold til (Lave & Wenger, 2012). Derudover trækkes der på teori om kunstundervisning/kunstpædagogik, pædagogik og opdragelse, hvormed perspektiver på pædagogen som opdrager til frihed og selvstændighed i et forpligtende demokratisk fællesskab kan sættes i relation til samskabelsesforløbets forskellige deltagelsesmuligheder og potentialer for dannelsesprocesser (Bamford, 2006; Biesta, 2011, 2014, 2017; Togsverd & Rothuizen, 2017). Samskabelse som samarbejdsform, der i varierende grad opstår som ligeværdige møder mellem individer med forskellige perspektiver og kompetencer, sættes således ind i et lærings- og dannelsesteoretisk perspektiv, idet selve deltagelsen i en gruppe, jf. praksisteori, former både, hvad vi gør, hvem vi er, og hvordan vi fortolker det, vi gør (Wenger, 1998:153). Således er deltagelse i fællesskaber/grupper på eks. legepladsen eller på arbejdspladsen både en form for handling og en form for tilhørsforhold. (ibid). Dette analytiske blik for grader af involvering, medbestemmelse og autonomi i fællesskabet - som opstår i og med deltagernes handlinger og kontinuerlige forhandlinger om, hvad der er meningsfuldt at gøre og sige - bidrager til at skabe viden om, hvilke betydninger det kan have for børns positioneringer som deltagere i pædagogiske forløb om og med kunst og æstetik, når pædagogisk personale og kunstner har intentioner om samskabelse på tværs af professioner og fagligheder.

## Begrundet valg af undersøgelsesmetoder

I nærværende projekt vil vi som forskere deltage i møderne mellem deltagerne og intervenere i forhold til projektets fokus på samarbejdet mellem deltagerne. Vi er som forskere inspireret af praksisforskning og aktionsforskning (Højholdt, 2011; Clausen & Hansen, 2007; Laursen, 2020), og intentionen er således også, at både vidensproduktion og formidling af denne i høj udstrækning er kollektiv, og de professionelle og børnene er medforskere. I en interagerende og intervenerende forskningstilgang, hvor forskere og deltagere fra praksis sammen inddrager både teoretisk og praktisk viden i en fælles refleksion, er det intentionen, at der dannes afsæt for eksperimenter i praksis, som giver mulighed for at skabe viden om forskningsprojektets fokus på samarbejde, samskabelse og deltagelsesmuligheder (Clausen & Hansen, 2007). Som forskere er det vores opgave undervejs at observere deltagerne og give feedback på handlingerne i form af kritiske refleksioner, der kan danne afsæt for nye eksperimenter i praksis. Vi kan således "forstyrre" de observerede deltagere med informationer om, hvad vi har observeret. Og udover denne spejling kan vi i dialog med de deltagende aktører bidrage til udkast til en ny praksis - f.eks. ift. måder at inddrage børnene i pædagogiske aktiviteter forskellige faser. Her bliver det vigtigt, at vi som forskere, som en væsentlig del af aktionsforskningens videnskabelse, følger eksperimenternes forløb med beskrivende vurderinger og samtidigt inddrager deltagernes vurdering af eksperimenternes udfald (Laursen, 2020). I praksisforskningens medforskerperspektiv og aktionsforskningens kollektive videnskabelse og interventioner, er der et dobbelt formål om både at skabe viden om verden og forandring i verden, i og med et fokus på udvikling gennem deltagernes læring og/eller erfaringsdannelse.

## Design

Forskningen i nærværende projekt er tilrettelagt ud fra nedenstående plan, hvor vi som forskere både observerer og intervenserer i forbindelse med de planlagte refleksionsmøder og de planlagte aktioner med børnene for herigennem at få indsigt i og bidrage til design og rammesætning af forløbet, så børnene bliver centrale, legitime deltagere, der i udstrakt grad er meddesignere, medimplementatorer og medevaluatorer:

Dato, tidspunkt og omdrejningspunkt	Deltagende forskere	
D. 29/9 kl. 8.00 – 9.30 (opstartsrefleksion)	Astrid og My	
D. 13/10 kl. 7.30 – 11.30 (aktion)	Astrid og Michael	
D. 26/10 kl. 7.30 – 11.30 (aktion)	My	



D. <b>28/10</b> kl. 7.30 – 11.30 (aktion)	My	
D. <b>1/11</b> kl. kl. 8.00 – 9.30 (midtvejsrefleksion)	Astrid og My	
D. <b>3/11</b> kl. 7.30 – 11.30 (aktion)	Astrid	
D. <b>8/11</b> kl. 7.30 - 11.30 (aktion)	My	
D. <b>9/11</b> kl. 7.30 – 11.30 (aktion)	Ingen	
D. <b>16/11</b> kl. 8.00 – 9.30 (opfølgingsrefleksion)	Astrid og Michael	
D. <b>24/11</b> kl. 7.30 – 11.30 (aktion)	Astrid	
D. <b>1/12</b> kl. 7.30 – 11.30 (aktion)	Michael	
D. <b>8/12</b> kl. 7.30 – 11.30 (aktion)	Astrid	
D. <b>15/12</b> kl. 7.30 – 11.30 (aktion)	Michael	
D. <b>16/12</b> kl. 8.00 – 9.30 (statusrefleksion)	My	
D. <b>13/1-22</b> kl. 19.00 - 20.30 (Opsamlingsmøde med aktionsgruppen og vejleder)	Astrid og My	

## Etik

Vi finder det vigtigt at være meget opmærksom på selve forskerrollen, ift. hvordan og hvornår vi blander os i samtalerne og de pædagogiske aktiviteter, så vi gør det på en måde, hvor vi tager hensyn til både det flow, der kunne være, og til de professionelle samarbejde, faglige identitet og opgaver. Her er det bl.a. centralt, at vi er opmærksomme på ikke at komme til at fylde for meget på bekostning af deltagerens deltagelse, motivation og ejerskab i projektet. Ligeledes kan det i sådanne aktionsforskningsforløb være vigtigt at holde sig for øje, at man som forsker kan gå hen at blive betragtet som den, der kommer for at levere "færdige løsninger", eller at forskeren i et forsøg på at være imødekommende kan komme til at påtage sig eller blive givet en rolle, der mest af alt minder om en konsulent- eller rådgiverrolle, hvilket kan have betydning for forskerens integritet i projektet (Clausen & Hansen, 2007).

For at imødekomme ovenstående potentielle udfordringer, har vi forud for forskningsforløbet indgået en "kontrakt" med institutionen, hvor vi gennem fælles forventningsafstemning bl.a. har talt om, at vi som forskere vil gå i dialog med deltagerne om selve samarbejdet og intentionerne om samskabelse. Vi vil desuden i forløbet have en svævende opmærksomhed, hvor vi er opmærksomme på egen rolle og mulige deltagelse ift. det pædagogiske møde og flowet i samarbejdet mellem deltagerne.

## Formidling

Vi bidrager med et kapitel om samskabelse i antologi 1 i LegeKunst, hvor vi inddrager erfaringer og viden fra tidligere projekter (Larsen & Sander, 2019; Nørgaard & Adamsen, 2020) og nærværende projekt. Desuden formidler vi viden fra projektet ind i VIAs pædagoguddannelse, hvor vi alle tre er ansatte som undervisere. Her er det særligt på grundfaglighedens modul 5, daginstitutionsspecialiseringens modul 7 og det fælles modul 10 relevant at formidle viden om nyeste forskningsprojekter om pædagogprofession og samskabelse.



Vi vil ligeledes stræbe efter at holde oplæg på de nationale LegeKunstdage i 2022.

## Tidsplan efterår 2021 – forår 2022

### September og oktober:

Skrivning af kapitel til antologi. Videndeling i VIAs forskergruppe og National forskergruppe i LegeKunst. Vi deltager i LegeKunstprojekter i 1 selvejende daginstitution, hvor vi foretager interventioner og udvikler i samarbejde med deltagerne. Vi inddrager materiale anvendt og skabt i daginstitutionens LegeKunstforløb. Vi laver feltnoter undervejs i forløbet, hvor vi fokuserer på samarbejdet mellem deltagerne, og hvordan de pædagogiske møder etableres og hhv. åbner eller lukker for brede deltagelsesbaner (Lave & Wenger, 2012).

### November, december og januar:

Skrivning af kapitel til antologi. Videndeling i VIAs forskergruppe og National forskergruppe i LegeKunst. Vi følger fortsat interventioner og møder i daginstitutionen.

Vi samler og konstruerer temaer i empirien (feltnoter, materiale fra forløbet) og afholder derefter 1 videndelmøde med de professionelle, som har deltaget i LegeKunstprojektet. Her er vi fælles om vidensproduktionen og tematiseringer heri.

**Forår 2022:** Oplæg og formidling af fund.

## Eksterne samarbejdspartnere

Vi samarbejder med ledere og ansatte i selvejende daginstitutioner i Viborg Kommune i forhold til empiriske eksperimenter, kollektiv vidensproduktion og formidling.

Derudover samarbejder vi med Kulturprinsen, der er projektejer på børnekulturprojektet LegeKunst. Desuden samarbejder vi med forskere fra Aarhus Universitet og fra professionshøjskolerne KP, Absalon, UCN og UCL i fht. kvalificering af vores undersøgelse og videndeling af fund fra vores undersøgelser og interventioner. Vi er som forskere i nærværende projekt tilknyttet og aflønnet både af forskningsprogrammet Social Innovation (SI) og af LegeKunstprojektet (Idræt og Læring), og vi indgår således i et tværgående samarbejde med VIAs øvrige LegeKunsthøjskoler, som er knyttet til forskningscenter for Idræt og Ledelse, hvorunder LegeKunst i VIA er funderet økonomisk.

## Opgavefordeling

**Astrid Kidde Larsen Nørgaard**, cand.mag. og ph.d., lektor v VIAs Pædagoguddannelse i Viborg: **70 timer.**

**Opgaver:** projektledelse, projektbeskrivelse, teori, analyse, formidling. Deltagende forsker, interventioner, analyse, afrapportering. **Kompetencer:** projektledelse og forskning. Aktions- og samskabelsesforskning.

**Lise My Engrob Adamsen**, pædagog og cand.mag i lærings- og forandringsprocesser, lektor v VIAs Pædagoguddannelse i Viborg: **30 timer.** **Opgaver:** Procesfacilitering/deltagende forsker, interventioner, analyse, kollektiv vidensgenerering. **Kompetencer:** viden om aktionslæring samt inddragelse af børns perspektiver i evaluering.

**Michael Nygaard Sander**, cand. pæd. didaktik, lektor v VIAs Pædagoguddannelse i Ikast: **30 timer.** **Opgaver:** projektbeskrivelse, procesfacilitering/deltagende forsker, interventioner, analyse, kollektiv vidensgenerering. **Kompetencer:** viden om kunstneriske og æstetiske processer, uddannelsesforskning.

## Referenceliste

Andersen, L. L., & Espersen, H. H. (2017). *Samskabelse, samproduktion og partnerskaber - teoretiske perspektiver*. Odense: Socialstyrelsen.

Bamford, A. (2006). *The Wow Factor. Global research compendium on the impact of the arts in education*. Münster/NY: Waxmann

Biesta G. J. J. (2011). *God uddannelse i målingens tidsalder – etik, politik og demokrati*. Aarhus: Forlaget KLIM

Biesta, G. J. J. (2014): *Den smukke risiko i uddannelse og pædagogik*. Aarhus: Forlaget KLIM

Biesta, G. (2017). *Letting Art Teach*. Amsterdam: ArtEZ Academia.



- Brandsen, T. & Steen, T. & Verschuere, B. (2018). *Co-Production and Co-creation. Engaging Citizens in Public Services*. London NY: Routledge
- Clausen, L.T. & Hansen, H.P. (2007). Deltagerbaseret forskning. I. Fuglsang, P. & Hagedorn-Rasmussen, P. & Olsen, P.B. *Teknikker i samfundsvidenskaberne*. Frederiksberg: Roskilde Universitetsforlag
- Højholdt, C. (2011). *Forældresamarbejde. Forskning i fællesskab*. Dansk Psykologisk Forlag
- Iversen, A. M. (2017). *Det paradoksale begreb: Hvad taler vi om, når vi taler om samskabelse. Og det gør vi*. Aalborg: Aalborg Universitetsforlag.
- Kulturprinsen (u. å.) (a). *Modeller i Legekunst*. <https://legekunst.nu/aktionslaering/legekunst-modeller/>
- Kulturprinsen (u. å.) (b). *Aktionslæring gør os klogere på praksis*. <https://legekunst.nu/aktionslaering/>
- Kulturprinsen (u. å.) (c). *Hvad er LegeKunst?* <https://legekunst.nu/om/>
- Larsen, A. K. (2020). *Samskabelse i daginstitutioner*. En udgivelse i serien Afhandlinger fra Ph.d.-skolen for Mennesker og Teknologi, Roskilde Universitet. Roskilde: Roskilde Universitet.
- Larsen, A. K. & Sander, M. N. (2019). *Projekt Samskabt uddannelse i og med kunst og æstetik – et forsknings-og udviklingsprojekt i Legekunst*. <https://www.ucviden.dk/da/projects/projekt-samskabt-uddannelse-i-og-med-kunst-og-%C3%A6stetik-et-forskning>
- Laursen, E. (2020). Aktionsforskning og organisatorisk læring. I. Frimann, S. & Jensen, J.B. & Sunesen, M.S.K. (red.) *Aktionsforskning i et læringsperspektiv*. København: Hans Reitzels Forlag.
- Lave, J., & Wenger, E. (2012). *Situeret læring: legitim perifer deltagelse*. Frederiksberg: Samfundslitteratur.
- Munck, C. (2020). *Børns perspektiver i vuggestuen*. Frederikshavn: Dafolo
- Nørgaard, A.K.L. & Adamsen, L.M.E. (2020). *Projekt "Legekunstmodel 5 møder hverdagslivet i en daginstitution" – et forsknings-og udviklingsprojekt*. <https://www.ucviden.dk/da/projects/projekt-legekunstmodel-5-m%C3%B8der-hverdagslivet-i-en-daginstitution->
- Togsverd, L. & Rothuizen, J.J. (2017). *Pædagogiske ballader. Perspektiver på pædagogisk faglighed*. Frederiksberg: Samfundslitteratur.
- Svinth, L. & Ringsmose, C. (2012). *Læring og udvikling i daginstitutioner*. København: Dansk psykologisk Forlag
- Svinth, L. (2013). *Pædagogers åbenhed for børnenes perspektiver og børns deltagelsesmuligheder i pædagogisk tilrettelagte aktiviteter*. Psyke & Logos, 2013, 34, 83-105
- Tanggaard, L. & Lenneberg, J.D. (2019). *Co-create - samskabelse med børn i fokus*. CoC Playful Minds. Research Journal.
- Wenger, E. (1998). *Praksisfællesskaber læring mening og identitet*. København: Hans Reitzels forlag



Bring ideas to life  
**VIA University College**