

# Magien ind i dagtilbuddet

## Pædagogen som kulturskaber og kulturformidler

### Projektbeskrivelse

#### Baggrund

Med masterplanen for en styrket læreplan i dagtilbud vægtlægges læringsmiljøet som en samlet enhed, hvori arbejdet med de forskellige læreplanstemaer udspiller sig. I nærværende projekt forstås dette læringsmiljø som en hverdagskultur, hvor pædagogen har en helt central rolle som kulturskaber og kulturformidler både i relation til pædagoginitierede praksisser og børnenes leg. Den pædagogiske opgave i denne kultur er med henvisning til den styrkede pædagogiske læreplan at understøtte og drage omsorg for alle børns dannelse, læring, trivsel og udvikling i et fællesskab, hvor alle børn er betydningsfulde, og hvor legen er den centrale lærings- og udviklingsform.

Som et bud på hvordan denne legende læring kan foregå i praksis udforskes i dette projekt, på hvilke måder et dialektisk samspil mellem pædagog- og børneinitierede aktiviteter kan skabe grobund for udvikling af et kreativt og legebaseret læringsmiljø med anvendelse af f.eks. drama, billedkunst, fortælling, musik, bevægelse og leg.

Fokus er på, hvordan pædagogen gennem legende nærvær og æstetiske virkemidler kan skabe "magi" i rummet og i samværet med børnene og hermed inspirere og kvalificere både iscenesatte og pædagogledede aktiviteter og børnenes egne lege. Det handler om, at pædagogen som kulturskaber og kulturformidler med enkle redskaber skaber en legende og fordybet stemning, hvor de stimulerer børnenes opmærksomhed, nærvær, undren, glæde og lyst til at lege og lære. Dette kan eksempelvis foregå ved at pædagogen ved den daglige samling bruger ritualer, indretter rum med dæmpet lys og baggrundsmusik, har en æske med overraskelser med, fortæller historier, spiller dukketeater for børnene. Eller det kan være at pædagogen igangsætter en bevægelsesleg med hele børnegruppen, hvor hun kropsligt spejler og inspirerer børnene til udfoldelse. Det centrale er, at der bliver skabt en stemning, hvor pædagogen med æstetiske virkemidler, kropssprog og mimik med reference til Gregory Bateson (1983) signalerer til børnene, at dette ikke er en almindelig samling eller det almindelige hverdagsliv, det er en 'leg' med den helt særlige lystbetonede og autoteliske karakter, som alle lege rummer.

Herudover kan det i forbindelse med børnenes egen leg foregå ved, at pædagogen som kulturskaber giver impulser til legen gennem spændende aktiviteter, skaber inspirerende legemiljøer, og som kulturbærer og rollemodel selv indgår i eller bakker op om legen på børnenes og legens egne præmisser.

For at det skal lykkes at skabe et sådant legende, lystfuldt og magisk læringsmiljø, er det helt centralt, at pædagogerne oplever, at de processer og aktiviteterne, der arbejdes med, føles som værdifulde og motiverende både for børnene og for pædagogen selv. I dette projekt udforskes derfor i praksis, hvordan det pædagogiske læringsmiljø kan etableres på en måde, så det virker inspirerende og lystfuldt for alle deltagere, både børnene og de voksne. Målet er, at pædagogerne herigennem kan kvalificere både pædagoginitierede aktiviteter, børnenes leg og institutionens samlede læringsmiljø.

#### Børne og læringsperspektiver som en helhed

Som en gennemgående præmis ser projektet børnenes leg som deres centrale læringsmåde, og alle indsatser er derfor rettet mod dels at inddrage legens væsen i de pædagoginitierede aktiviteter, dels at give impulser til børnenes egen leg samt endelig sikre, at alle børn er inkluderet i legefællesskabet.

I hele projektperioden er der yderligere fokus på, at børnene oplever og udtrykker glæde ved at

- få æstetiske indtryk og impulser fra pædagoger og kulturinstitutioner
- deltage i fordybende og stemte, tematiserede, pædagoginitierede processer
- indgå i større fællesskaber og lege sammen både på egen hånd og i pædagoginitierede aktiviteter
- opleve kunst, kultur og natur som en inspirationskilde
- udtrykke sig æstetisk gennem eksempelvis drama, fortælling, billedkunst, musik og digitale medier
- bruge kroppen på mange måder.

For at stimulere børnenes leg og læring er det planen, at pædagoger og børn arbejder tematisk og fordybet over længere tid med et eller flere overordnede temaer, der kan udfoldes gennem en række æstetiske og legende aktiviteter. Tanken er, at den konkrete aktivitet eller oplevelse i første omgang skal være sit eget formål, samtidig med at den i anden omgang kan relateres til den pædagogiske læreplan. Det vil sige, at pædagogerne principielt og med afsæt i barnets perspektiv igangsætter og skaber rum for de forskellige aktiviteter, hvad enten det er drama, en værkstedsaktivitet eller en bevægelsesleg på legepladsen ud fra et intention om, at aktiviteten af børnene skal opleves som umiddelbart meningsfuld i sig selv, men at den samme aktivitet fra pædagogens synsvinkel yderligere kan forstås og evalueres ud fra den relation, den har til den pædagogiske læreplan.

Med henblik på at evaluere og dokumentere værdien af de legende, kropslige og æstetiske praksisser for læringsmiljøet vil projektet yderligere udforske metoder til at skabe en evalueringskultur, der via børneinterview og æstetiske evalueringsformer sætter fokus på både lærings- og børneperspektivet

## Formål

Formålet med projektet er at udvikle forskningsbaseret viden om, hvordan pædagoger og ledere med afsæt i Masteren for en styrket pædagogisk læreplan kan udvikle et fantasifuldt og kreativt læringsmiljø, som kan inspirere til leg og læring og virke motiverende for både børn og pædagoger. Herudover er det målet at forske i og udvikle viden om, hvilken betydning lederes og pædagogers konkrete pædagogiske praksis har i forhold til ambitionen om at skabe og understøtte en legende, kropslig og æstetisk institutionskultur. Endelig er det målet at udvikle viden om, hvordan pædagoger og ledere kan skabe en evalueringskultur, der kan evaluere og dokumentere de legende, kropslige og æstetiske praksisser.

Det overordnede formål med denne undersøgelse er hermed at udvikle professionsrettet og forskningsbaseret viden om pædagogers praksis i arbejdet med at skabe, indgå i og evaluere kreative, lystfulde og magiske læringsmiljøer.

## Forskningsspørgsmål

Forskningsspørgsmålene lyder med afsæt i masterplanen for en styrket læreplan således:

- A. Hvad kendetegner et legende, kreativt og lystfyldt læringsmiljø, og hvordan kan pædagogen som kulturskaber og kulturformidler i samspil med børn og forældre udvikle et sådant læringsmiljø?
- B. Hvilken betydning har lederes og pædagogers konkrete pædagogiske praksis i forhold til ambitionen om at skabe en magisk, legende, kropslig og æstetisk institutionskultur?
- C. Hvilken betydning har de legende og kreative læringsmiljøer for børnenes trivsel og læring?
- D. Hvordan kan ledere og pædagoger skabe en evalueringskultur, der inddrager legende og æstetiske praksisser, og både tjener som redskab for udvikling af praksis og som dokumentation?

## Teoretisk afsæt

Projektet bygger for det første på det engelske EPPSE studie, der viser, at børn fra højkvalitetsbørnehaver har det største læringsudbytte på langt sigt. Det centrale ved disse højkvalitets institutioner er blandt

andet, at pædagogerne arbejder med en lige vægtning af pædagoginitierede aktiviteter og fri leg, og at de indgår i og bygger videre på børnenes egne lege.

For det andet bygges på nyere forskning om legens betydning for dagtilbudsbørns trivsel og læring med afsæt i en sociokulturel legeforsståelse.

For det tredje bygges på dramapædagogisk forskning, der viser, at kollektive dramaaktiviteter kan skabe et inkluderende og lystfuldt læringsmiljø, med direkte relation til børnenes egne lege.

For det fjerde bygges på nyere forskning om børns kropslige udfoldelser i dagtilbud, der peger på at pædagogers måde at interagere med børnene på har stor betydning for børnenes motoriske udvikling.

Endelig bygges på en nyfortolkning af Vygotskys NUZO, hvor den mere kompetente anden ses som fællesskabet og ikke kun som en enkelt person, idet fællesskabets samlede mængde af viden og færdigheder udgør et højere niveau end den viden og de færdigheder, deltagerne hver for sig repræsenterer, men dog sådan, at den enkelte kan indgå som ligeværdig deltager i samspillet med de andre. På denne måde etablerer kollektivet en gensidig NUZO.

## Metode

Projektet er et aktionsforskningsstudie, hvor de deltagende pædagoger indgår som medforskere. Metodisk arbejdes med Appreciative Inquiry, hvor pædagoger og forskere i fælleskab udvikler, afprøver og evaluerer nye praksiser med fokus på at italesætte og fremme alt det, der lykkes.

I praksis foregår denne forskningsproces i 5 faser:

1. Indledende workshops og idéudviklingsværksteder
2. Eksperimenter med forskellige måder at skabe et legende læringsmiljø i praksis
3. Midtvejsevaluering og nye inspirationskurser
4. Fortsatte eksperimenter i praksis
5. Evaluering

## Forældre og børneinddragelse

Det er målet, at der inddrages forældrerepræsentanter i alle projektfaser. Det vil sige, at forældrene indgår i de indledende workshops, i idéudviklingsværkstederne, i udvalgte praksisser og i den afsluttende evaluering. Det er ligeledes målet, at der inddrages børnerepræsentanter i både idéudviklings- og evalueringsfasen. Dette kan ske gennem specielt tilrettelagte idéudviklingsaktiviteter og dukkestøttede børneinterviews.

## Pædagoginddragelse

Pædagogerne i de deltagende dagtilbud indgår aktivt som medforskere i alle projekts 5 praksisfaser. Hele institutionens personale deltager i de indledende workshops, det eksperimenterende arbejde og de opfølgende evalueringer. Herudover udvælger hver institution en 'styringsgruppe', som forskergruppen afholder kontinuerlige sparringsmøder med.

## Forskerrolle

Forskerne indgår som hhv. workshopledere, undervisere for både voksne og børn, sparingspartnere i praksis, observatører, evaluatore og formidlere.

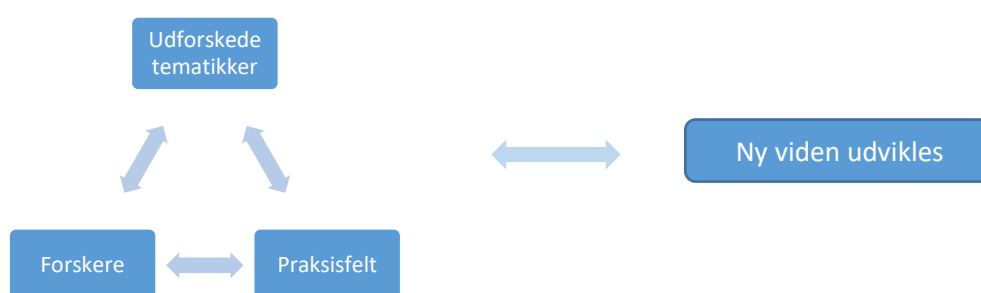
Som dokumentations- og evalueringsform anvendes følgende metoder:

- Kvalitative fokusgruppeinterviews med børn, pædagoger og forældre.
- Deltagende og ikke-deltagende observation
- Billed- og videodokumentation og -analyse

De observerede praksisser fremskrives i narrative praksisfortællinger som efterfølgende gøres til genstand for en tematisk analyse. Forskergruppen forestår den endelige afrapportering i form af en forskningsrapport og en formildingsvideo.

## Videnskabelse i projektet

Som det ses i nedenstående model, er der i denne type aktionsforskning for det første et dialektisk samspil mellem forsker og praksisfelt, hvor begge parter forskningsinteresse spiller sammen og påvirker og kvalificerer hinanden. Herudover er der en dialektisk relation mellem forskere, praksisfelt og de udforskede tematikker, der bevirker, at såvel forskerne som de deltagende pædagoger på den ene side er med til at konstruere de nye praksistiltag, mens disse forandringer på den anden side samtidig spiller tilbage og er med til at konstruere såvel praksisfeltets som forskerens opfattelse og forståelse. Der er en dynamisk relation mellem de tre kategorier, og forskningsprocessen foregår således som en gensidig socialkonstruktivistisk læreproces for såvel forsker som praksisdeltager. Relationerne mellem forsker, deltagere fra praksis og det udforskede emne kan således opstilles i følgende dialektiske model, der viser, at alle parter interagerer i forskningsprocessen, hvorved der udvikles ny viden.



## Formidling

Projektets resultater afrapporteres i form af en forskningsrapport, som leveres gennemarbejdet og korrekturlæst. Herudover formidles projektet i en video, som er produceret med hjælp fra eksterne konsulenter. Yderligere formidling ved medlemsmøder, temadage på uddannelsesstederne og artikel til fagbladet Børn og Unge kan aftales ved projektafslutning.

## Deltagende Forskere

- Merete Cornét Sørensen lektor ph.d. Professionshøjskolen Absalon. Projektleder
- Mikkel Snorre Wilms Boysen lektor ph.d. Professionshøjskolen Absalon. Forskningsmedarbejder
- Sisse Winther Oreskov lektor. Professionshøjskolen Absalon. Forskningsmedarbejder

## Deltagende institutioner

I projektet deltager 3 dagtilbud:

- Børnehuset Spirebakken Roskilde
- Bispehøjens Børnegård Holbæk
- Raklev Børnehave Kalundborg

## Formidling

Formidlingsforpligtigelserne for projektet er følgende:

- Projektet afrapporteres i en samlet rapport og artikel rettet mod BUPL's målgrupper
- 2-3 oplæg på BUPL-arrangementer
- Derudover præsenteres projektet på BUPL's hjemmeside fx i form af en pjece, visuel formidling, podcast eller lignende.

## Budget

| Budget   | Total          | PHA finansieret | BUPL finansieret |
|--|----------------|-----------------|------------------|
| Løn til projektleder Merete Sørensen           | 370.000        | 70.000          | 300.000          |
| Løn til lektor Sisse Winther Oreskov           | 220.000        | 70.000          | 150.000          |
| Løn til forskningsmedarbejder Mikkel Boysen    | 220.000        | 70.000          | 150.000          |
| Vikardækning til pædagoger                     | 75.000         |                 | 75.000           |
| Korrektur læsning – layout og video redigering | 40.000         | 20.000          | 20.000           |
| Studentermedhjælp transskribering              | 10.000         | 10.000          |                  |
| Transport og materialer                        | 5.000          | 5000            |                  |
| <b>Total</b>                                   | <b>940.000</b> | <b>245.000</b>  | <b>695.000</b>   |

## Tidsplan

|   |
|---|
| <b>2017 01.11 -01.12:</b>   |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Udvælgelse af dagtilbud</li> <li>• Indledende møder med dagtilbud</li> <li>• Udarbejdelse af samarbejdsaftale med de deltagende institutioner, herunder indhentning af fototilladelser.</li> </ul>   |
| <b>2018 Forår</b>   |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Forskergruppen udarbejder state of the art og endeligt forskningsdesign</li> <li>• Forskergruppen faciliterer 3 heldagsworkshops, én for hver af de involverede dagtilbud, organiseret som pædagogiske lørdage. Disse workshops rummer dels en teoretisk rammesætning, dels inspiration til praktiske, kropslige og æstetiske aktiviteter samt endelig det indledende idéudviklingsværksted.</li> </ul>  |
| <b>2018 Efterår</b>   |
| <p>Aktionsforskningseksperimenterne foregår parallelt i alle dagtilbud. Forskningen foregår i disse faser:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Idéudviklingsværksted 2 med pædagoger og børne- og forældrerepræsentanter</li> <li>• Pædagoginitieret, eksperimenterende praksis med supervision af forskere</li> <li>• Fælles midtvejsevaluering</li> <li>• Fortsat eksperimenterende praksis</li> <li>• Evalueringsværksteder med pædagoger og børne- og forældrerepræsentanter</li> <li>• Afsluttende evaluering for pædagoger og forskere.</li> </ul> |
| <b>2019</b>   |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Analyse af data</li> <li>• Udarbejdelse af rapport og formidlingsvideo</li> <li>• Korrekturlæsning</li> <li>• Afrapportering til BUPL d. 1.07.2019</li> <li>• Formidlings aktiviteter:             <ol style="list-style-type: none"> <li>a) Afholdelse af regionale og/ eller centrale BUPL formidlingsaktiviteter</li> <li>b) Temadage på pædagoguddannelsen.</li> </ol> </li> </ul>   |