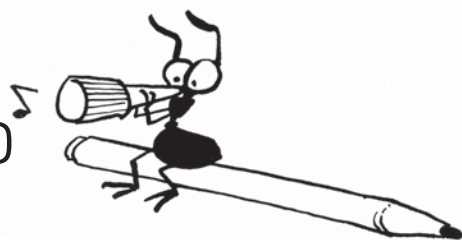


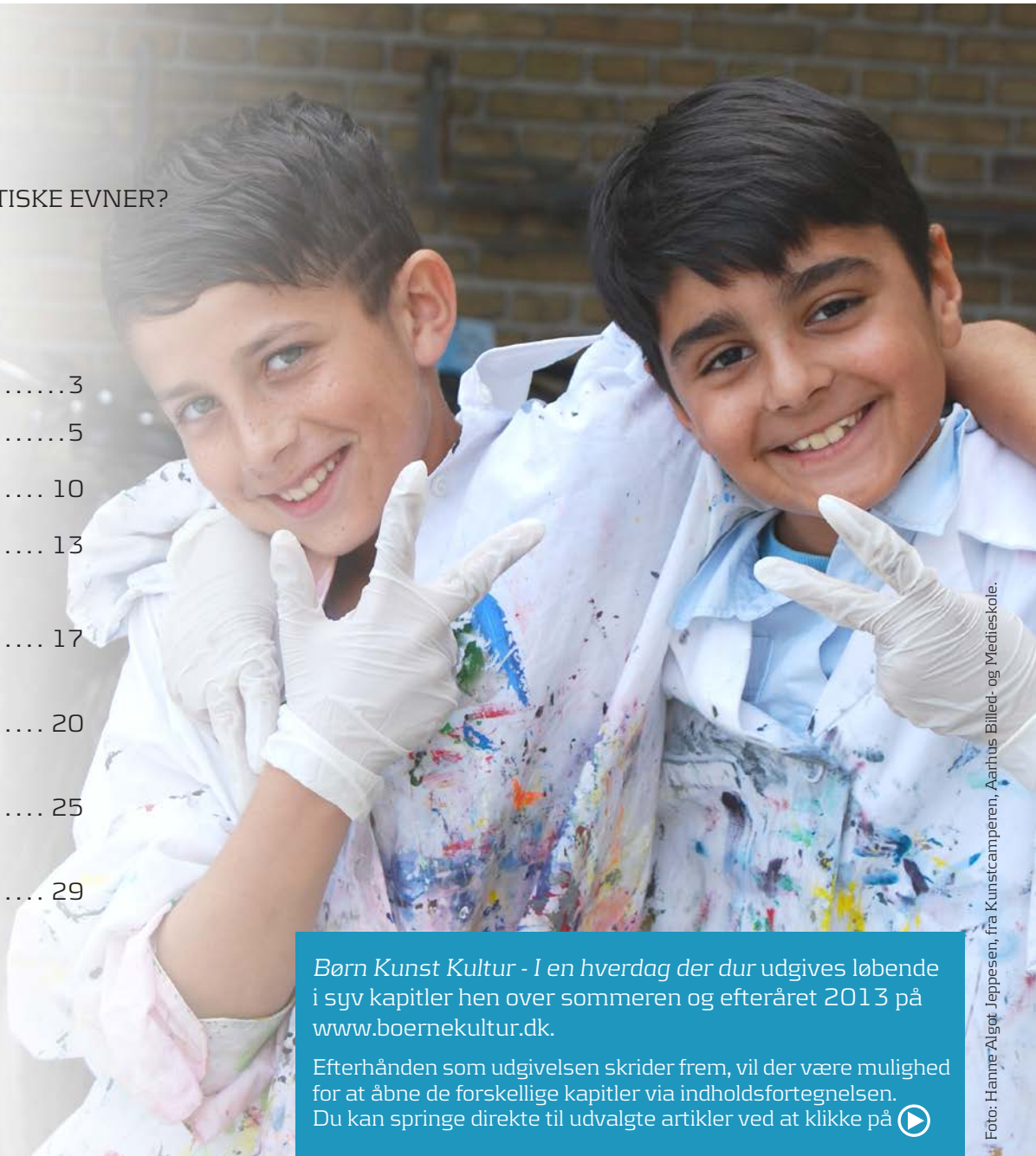
5

**Kreative børn er en
samfundsinvestering**

INDHOLD



1	BØRNS MØDE MED KUNST OG KULTUR	
2	HVORFOR STYRKER KUNST OG KULTUR BØRNS DEMOKRATISKE EVNER?	
3	KOMPETENTE VOKSNE SKABER KOMPETENTE BØRN	
4	KUNSTNERISKE UDTRYKSFORMER OG DIGITALE MEDIER	
5	KREATIVE BØRN ER EN SAMFUNDSINVESTERING	
▶	Intro	3
▶	Daniela Cecchin. <i>Leg og skabende pædagogik</i>	5
▶	Lene Tanggaard. <i>Kreativitet er for alle</i>	10
▶	Christian Have. <i>Kunsten og kulturen er første led i fødekæden</i>	13
▶	Rasmus Tscherning. <i>Kreative børn er en langsigtet samfundsinvestering</i>	17
▶	Anne-Louise Sommer. <i>Børn og unge former fremtidens værdier - derfor er de en central målgruppe</i>	20
▶	Kirsten Jensen og Karen Grøn. <i>Synergi mellem museum og kommune</i>	25
▶	Trevor Davies. <i>Vil vi påvirke fremtiden, skal vi stimulere børn og unges kreativitet på en bevidst måde</i>	29
6	BØRNEKULTUR I NORDEN - HVORFOR ER DEN SÅ SÆRLIG?	
7	DET SKER DERUDE	



Børn Kunst Kultur - I en hverdag der dur udgives løbende i syv kapitler hen over sommeren og efteråret 2013 på www.boernekultur.dk.

Efterhånden som udgivelsen skrider frem, vil der være mulighed for at åbne de forskellige kapitler via indholdsfortegnelsen. Du kan springe direkte til udvalgte artikler ved at klikke på ▶

Foto: Hanne Algot Jeppesen, fra Kunstcampen, Aarhus Billed- og Medieskole.

Intro

Kreative børn er en samfundsinvestering



I dette kapitel argumenteres for, at fantasi og idéudvikling er en naturlig og accepteret ingrediens i børn og unges liv. Børn og unge skal have så gode kreative kompetencer som muligt. Derfor skal børns adgang til kreativ virksomhed være højt prioriteret, og vi skal holde os åbne over for alle muligheder og udfordringer.

Kreativitet stimuleres ikke kun gennem kunstnerisk aktivitet: De rette pædagogiske rammer i børns institutioner og skoler kan også styrke deres kreative kompetencer.

Kulturel og økonomisk innovation begynder i vuggestuen og fortsætter hele vejen op gennem barndommen. Vi kan give børn og unge rige muligheder for at udvikle sig på kanten af det, de kender. Det peger alle bidragsyderne i dette kapitel på:

Daniela Cecchin, som er konsulent i BUPL, understreger at legens væsentligste pædagogiske implikation ligger i dens skabende værdi og livspotentiale.

Professor, cand. psych. Lene Tanggaard mener, at barndommen spiller en central rolle i et innovativt samfund. Det at være kreativ, opfindsom og nyskabende er en vane, der kan oparbejdes og gives muligheder for, hvis vi giver børnene lov til det.

Kreativ direktør Christian Have mener, at hvis vi skal satse på de yngre generationers kreativitet og innovationsevne, er det altafgørende, at vi skaber gode betingelser for, at de kreative tanker kan opstå og udfolde sig. Derfor skal vi give kunsten og kulturen en prominent plads i børn og unges undervisning og fritidsliv.

Bastian 10 år:



Når jeg hører gode sange, bliver jeg glad - både fordi det lyder godt, og fordi det siger nogle gode ting om verden, og hvad vi selv kan gøre for at gøre verden til et godt sted at være. Især reggaemusik. Jeg hører det på en anden måde, end hvis det stod i en bog, fordi der er rytme i det. Det gør ordene anderledes og sjovere at forstå - det er mere værd at høre efter, synes jeg.

Rasmus Tscherning, som er direktør for Center for Kultur- og Oplevelsesøkonomi pointerer, at kreative børn og unge er en langsigtet samfundsinvestering, der kan vise vejen ud af den økonomiske krise.

Direktør Anne-Louise Sommer på Designmuseum Danmark betoner, at børn og unge allerede er en centralt prioriteret målgruppe, fordi fremtidens design er med til at forme vort samfunds fremtid.



Foto: Rikke Ranzau



Foto: Henrik Weis Sørensen

kommentar

Mark Philip Mouritzen, danser:

” - Jeg startede med at spille fodbold, da jeg var helt lille, og havde altid opfattet mig selv som en rigtig fodboldspiller. Men da jeg blev 15 år, begyndte jeg at gå på diskotek i Hvidovre, hvor jeg kommer fra, og der oplevede jeg en aften nogle drenge, der dansede kampdansen capoeira, og så så jeg simpelthen lyset! Fordi jeg pludselig oplevede, at jeg kunne bruge min krop til andet end at fare aggressivt rundt efter en bold - når jeg dansede kunne jeg udtrykke alle mulige følelser, også dem, jeg ellers aldrig får ud i min hverdag. Det er nu 15 år siden, og i dag lever jeg af at danse. Jeg har forsøgt andre uddannelser, men jeg vender altid tilbage til dansen, fordi jeg føler mig så meget i ét med mig selv, når jeg står på scenen, at det helt klart er det, jeg bliver mest glad af at bruge mit liv på.



Kolding Kommune har udviklet en kommunal designpædagogik, hvor man tænker design ind i skolens hverdag og klæder eleverne på til fremtiden ved at give dem evnen til at navigere i en omskiftelig verden. Direktør Karen Grøn og publikumsudviklingsansvarlig Kirsten Jensen beretter om, hvordan Kunstmuseet Trapholts skoletjeneste deltager aktivt i udviklingen og realiseringen af kommunens designpædagogik.

Endelig kommer Trevor Davies fra Kulturby 2017 i Aarhus med eksempler på den meget brede indsats, Kulturby 2017 vil gøre for at sætte kulturtilbud for børn og unge på programmet: på alle områder og i alle organisatoriske sammenhænge, og ofte med det mål for øje at skabe en permanent forbedring i alle børn og unges adgang til kvalificerende kulturtilbud.

Pædagogers rolle

Leg og skabende pædagogik

Af Daniela Cecchin



Daniela Cecchin er uddannet pædagog i Italien og cand.psych. i Danmark med speciale i anvendt udviklingspsykologi og leg i barneperspektiv samt master i tværmedial kommunikation

- www.danielacecchin.dk. Arbejder i BUPL som konsulent i pædagogisk udvikling og forskning på daginstitutionsområdet. Har udgivet bøger og artikler om institutionel integration, leg, pædagogers kompetencer, pædagogfaglig ledelse og pædagogisk kontinuitet i overgang fra børnehave til skole.

Alle ved umiddelbart, hvad legen er, og ordet bruges ganske uproblematisk i hverdagen. I faglige sammenhænge er det derimod vanskeligere at forstå børns leg i relation til pædagogik og didaktik. Forskellige legeopfattelser har direkte implikationer for, hvordan vi planlægger og organiserer den pædagogiske praksis omkring legen. Det gælder generelt i arbejdet med læreplanstemaerne og specifikt i relation til særlige børnegrupper og behov. Legens væsentligste pædagogiske implikation ligger i dens skabende værdi og livspotentiale. Det er noget, som vi pædagogisk skal værne om for legens skyld, og som vi bør lade os inspirere af, for børns udvikling, læring og kreativitets skyld.

Legens mål og motiv er legen selv

Legen er en aktivitet, som er kendetegnet ved at have mål i sig selv. Legen er en "autotelisk" virksomhed, som betyder, at målet (telos) ligger i virksomheden. Legens *mål* og *motiv* ligger i selve legen, i det at lege. Barnet leger ikke for at opnå eller lære noget bestemt. Barnet *leger for at lege*. Herved adskiller legen sig fra andre aktiviteter som spil og arbejde, der retter sig mod ydre mål som fx opnåelse af et resultat, som det at vinde en fodboldkamp, lægge et puslespil eller fremstille et givent produkt. Derfor kan legen som udgangspunkt ikke styres og bestemmes udefra, men gerne inspireres og beriges. Det er de legende, der suverænt råder over legens indhold, form og forløb, mens det omkringliggende konkrete miljø udgør legens materiale, ramme og betingelsesgrundlag.

Leg er "som-om-handling"

At lege er at "lade som om", dvs. agere inden for en fiktiv virkelighedsverden. Til forskel fra andre aktiviteter skal børn i legen introducere "som-om"-dimensionen ved hjælp af såkaldte legesignaler, der kan være både verbale, fx ved brug af datid, og nonverbale i form af kropslige signaler. Legesignalet er vigtigt, fordi det adskiller legeverdenen fra verden uden for legen, legevirkeligheden fra den reelle virkelighed. Hermed udgør legesignalet en form for psykologisk ramme for legen. Gennem legesignalet er det barnet, som definerer, hvad der er leg, og afgrænser legen fra andre beslægtede aktiviteter, som for eksempel spil. Grænsen mellem leg og ikke-leg er hårfin. Barnet, der er i gang med at lægge et puslespil, kan pludselig blive inspireret til at bruge en brik til at agere flyvemaskine med i stedet for at lægge den på sin plads på brættet. På samme måde kan barnets øvelser med en fodbold for at blive god til at ramme rigtigt blive til leg, i det øjeblik barnet indtræder i en imaginær Champions League-verden og ikke længere spiller som "sig selv" men "er" Lionel Messi. Den psykiske forudsætning for at kunne handle "som om" er forestillingsevnen, fantasien.

Fantasien er legens væsen

Fantasien kan defineres som evnen til at bearbejde, omforme og overskride virkeligheden. Det er den del af forestillingsevnen, som overvejende henter sit stof fra billeder, sansninger, fornemmelser, stemninger, indtryk og drømme. I fantasien ligger kimen til kreativiteten og den abstrakte tænkning, og i legen forholder børn sig søgende, udforskende og skabende til deres omgivelser, hvorved de skaber alternative muligheder og løsninger til det her og nu givne og kendte. Det gælder især den sociale fan-

tasileg, som er kendetegnet ved, at børn opbygger en historie, i og med at handlingen skrider frem omkring et - for de legende fælles og betydningsfuldt interessefelt, med relevante bidrag fra alle deltagere. I fantasilegen handler børn på samme tid inden for tre forskellige virkelighedssfærer: fiktionssfære, regisfære og realsfære. Fiktionssfæren rummer legens forestillinger og temaer, i regisfæren finder forhandlinger og forberedelser sted, mens realsfæren udgør de konkrete betingelser for legen i omgivelserne.

Legeevnen skal udvikles og læres

Alle børn har et medfødt potentiale for at lege. Men børns legeevne er ikke givet på forhånd. Det er en kapacitet, der skal udvikles og læres. Helt grundlæggende handler det om tryghed og mod til at kunne give sig hen til legens univers og til fantasiens muligheder. Det kræver, at barnet er i stand til at forstå de metakommunikative legesignaler, der angiver, hvornår noget gøres "rigtigt" eller "som om". At være en interessant og ligeværdig legekammerat indebærer ydermere, at man kan bidrage med rele-



Creanet

CREANET Netværket sigter mod at udvikle et europæisk forum for diskussion, forskning, udveksling af bedste praksis om kreativitet i førskoleundervisning ud fra et tværfagligt og tværinstitutionelt perspektiv. Især vil temaet kreativitet blive belyst ved at fokusere på to specifikke aspekter: "Creativity and contexts" (rum, materialer, forbindelser) og "Expressive languages" (kunstneriske udtryksformer, verbal- og kropssprog, leg).

Netværket er centreret om tre hovedgrupper af aktiviteter:

- Forskningsaktiviteterne vil blive rettet mod at udvikle en europæisk tilgang til kreativitet i børnehaver gennem litteratur, feltarbejde og aktionsforskning.

- Udveksling af best practice blandt børnehaver vil finde sted inden for rammerne af to arbejdsgrupper på "Creativity and contexts" og "Ekspressive languages". Arbejdsgrupperne vil mødes i Sverige 2011, Italien 2011, Tyskland 2012, Danmark 2012.
- De årlige konferencer sigter på at udvikle nye projekter, der præsenterer resultaterne af forskning og udveksling af den best practice og fremme debatten blandt de politiske beslutningstagere om spørgsmål vedrørende kreativitet i førskoleundervisning. De årlige konferencer fandt sted Portugal 2011, Letland 2012, Italien september 2013.

[Læs mere her](#)
[Læs mere her](#)



! Pædagogisk udviklingsprojekt om kreative processer

Projekt med billedkunst, musik og drama i dagtilbud 2011-12 i samarbejde med Aalborg Kulturskole.

[Læs mere her](#)

eller dem, som ikke tjener legens formål. Paradokset betyder, at børn i legen også udvikler og lærer strategier til at beskytte legen fra ydre påvirkninger, som risikerer at ødelægge legen. Det er strategier, der kan opleves som temmelig asociale, og som kan få den konsekvens, at de børn, som har svært ved at gå ind i en leg, begrænses i muligheden for at gøre sig erfaringer med legen, som ville gøre dem til mere kompetente og eftertragtede legedeltagere. Derved er børns legeevne en væsentlig forudsætning for at kunne være en del af et legefælleskab og derfor et vigtigt pædagogisk udviklingsmål.

vante ideer og forslag til legens forløb, så legen kan udvikle sig stadig større og dybere. Dette forudsætter, at barnet er i stand til at overskue legens struktur, dens temaer, indhold og koder. Derfor har børn forskellige personlige sociale og kulturelle forudsætninger for at lege.

Børn lærer at lege ved at lege

Et af legens paradokser er, at de børn, som er gode

til at lege dybt og engageret, bliver bedre og bedre til det, mens de børn, som har en svagt udviklet legeevne, har en tendens til at befinde sig uden for eller i periferien af legen. Det er disse børn, som pædagoger ofte forsøger at få "inkluderet" i legen, hvor de så bliver tildelt rollen som "hunden", der ligger stille, eller som far, "der skal på arbejde og kommer meget sent hjem!". Et andet paradoks ved legen er, at legen også kan være ekskluderende i forhold til *alt det*

Legens betydning for læringen og livet

Selv om - eller snarere *fordi* børn leger for legens egen skyld og ikke for at lære noget bestemt, lærer de i legen færdigheder og kompetencer, der rækker ud over legen selv. Men legens læring er noget, som legen fører med sig som sidegevinst. I legen tilegner børn sig et risikoberedskab til at turde give sig i kast med noget nyt, de lærer at håndtere og løse konflik-



ter og at samarbejde om legens indhold og forløb. De lærer - når legen er "stor" og dyb - at opnå og dele stærke følelser af selvforglemmelse, flow, over-skridelse, samhørighed og fællesskab. I legen lærer børn at give udtryk for følelser, ideer og tanker og lytte til andres, de lærer at sige til og fra og markere eget standpunkt over for andre. Endelig lærer børn i legen at bruge fantasien og at tænke kreativt. Kreativitet kan defineres som evnen til at frembringe noget nyt og betydningsfuldt ved at sammensætte og forbinde eksisterende ideer, tanker og materialer på nye og ukonventionelle måder. Kreativitet grundlægges i barndommen tæt knyttet til legen og med fantasien som sit grundstof.

Legende og skabende pædagogik

Når man i pædagogiske aktiviteter bruger legen som et redskab og "propel" for læring, reducerer man legen til middel og instrument. Pædagogiske aktiviteter er ikke leg, og pædagogik er ikke som-om-handlinger. Et væsentligt kendetegn for pædagogiske aktiviteter er, at de ikke blot er spontane og umiddelbare, men retter sig mod mål, der rækker ud over selve aktiviteten her-og-nu. I stedet for at bruge legen instrumentalt kan pædagogikken lade sig inspirere af den måde, børn tænker og agerer i den sociale fantasileg, og konstituere sig som "*legende pædagogik*" efter principper, der er i slægtskab med de principper, der gælder for legen. I forlængelse

af legens logik er en legende pædagogik således kendetegnet ved at være: fleksibel med en elastisk planlægning og praksis; væsentlig ved at omhandle noget betydningsfuldt; engagerende ved at være koblet til børns interesser og motiver. Endelig er en legende pædagogik narrativ og skabende i sin praksisform i opbygning af konkrete aktivitetsforløb og autentiske historier sammen med børnene. Dertil kommer konkrete muligheder for kreativitet, ved at der produceres betydningsfulde "nyheder" i form af sange, lege, tegninger, danse og andre udtryk.

! BUPL og kreativitet

Kreativitet er en væsentlig dagsorden for BUPL, fordi kreativitet er en nødvendig forudsætning for personlig, social og samfundsmæssig vækst og innovation. Og fordi BUPL's medlemmer spiller en central rolle i arbejdet for at fremme børn og unges kreativtetsudvikling og læring. BUPL's udviklingspulje støtter kreativtetsprojekter og har udgivet forskellige publikationer om forskning i kreativitet.

[Læs mere her](#)



Foto: Peter Halskov

Kreativitet i dagtilbud: Børnehuset Tiziana som eksempel

Børnehuset Tiziana i Aalborg er en integreret institution, hvor man arbejder inspireret af Reggio Emilia-filosofien. Børnene er aldersopdelt i en vuggestuegruppe og to børnehavegrupper (3-4 år og 5-6 år). Alice Kjær, pædagog og cand.pæd. i Tiziana, har udviklet en projektmodel og -metode vedr. børns kreative udtryk og skabende projekter med børn, som er Reggio Emilia-inspireret.

[Læs mere her](#)

Pædagogens rolle

Pædagogers væsentligste rolle i relation til børns leg og kreativitet indebærer en på samme tid målrettet og fleksibel pædagogisk planlægning. Det er en form for kontekstuel planlægning med en organisering af aktiviteter og af det fysiske rum, således at pædagogiske processer og omgivelser løbende afspejler børnenes motivation og "spor", det, de er særlig optaget af og interesseret i. Den pædagogiske struktur skal i tid og rum kunne give mulighed for både børnenes egen selvorganiserede leg, med mål i sig selv, og pædagogiske aktiviteter, der understøtter, inspirerer, udvider og perspektiverer børnenes personlige og sociale udvikling, deres læring og kulturelle dannelse.



Foto: copenhagenmediacentre.com

Overkreativitet er uinteressant

Kreativitet er for alle

Af Lene Tanggaard



Lene Tanggaard er cand. psych., ph.d., professor ved Institut for Kommunikation, Aalborg Universitet. Har arbejdet med kreativitetsforskning i flere år og er blandt andet sammen med Christian Stadil forfatter til "I bad med Picasso - sådan bliver du mere kreativ".

"Vi skal træne den imaginære orden". Sådan sagde DR's tidligere dramachef Ingolf Gabold i et interview med Christian Stadil og undertegnede, mens vi var i gang med at skrive bogen "I bad med Picasso - sådan bliver du mere kreativ".

Hvad mente han med det? Jo, han mente, at vi ikke per automatik kan regne med, at vi vil være kreative. Det er faktisk noget, der skal trænes og læres. Vi har alle et afsæt for at være kreative, men hvis vi glemmer at drømme, glemmer at tænke stort, glemmer at være legende, eksperimenterende og fantasifulde, så bliver vi altså mindre kreative og opfindsomme, end vi ellers kunne være blevet.

Nu er Gabold jo ikke hvem som helst, så der er måske grund til at lytte. Skal vi fortsat producere TV-drama af høj kvalitet, kultur og "up-market"-

produkter, der kan sælges, fordi de er mere lækre, mere smarte, mere æstetiske, mere formfuldendte og bare bedre end så mange andre, så skal vi vide, at det ikke kommer af ingenting. Det kræver, at vi er vant til at tænke og handle kreativt og opfindsomt, og at vi ved, hvordan vi opsøger muligheder. Og har vi ikke øvet os på det som børn, bliver det så meget desto sværere at oparbejde denne kapacitet senere hen.

Derfor spiller barndommen en central rolle i et innovativt samfund. Ikke fordi vi skal nyttemaksimere og gøre børn til små soldater i konkurrencesamfundet, men fordi det at være kreativ, opfindsom og nyskabende er en vane, der kan oparbejdes og gives muligheder for, hvis man får lov. Det er nemlig en myte, at kreativitet skulle være forbeholdt en særlig kreativ klasse. Kreativitet er for alle.

At arbejde kreativt - og at lære andre at være det - kræver dog, som Gabold påpeger, at man arbejder med kreativitet og giver det tid og opmærksomhed. Det er ikke nok at lege lidt med perler og en gang imellem at tage på interessante udflugter.

Men hvad er der så at gøre?

Sønderbro Skole - en kreativ profilskole

Sønderbro skole på Amager er en folkeskole med musisk fortegn. Skolen har udvidet undervisningen i det musisk kreative og arbejder fleksibelt med skemaet, så eleverne får bedre tid til at udforske fagene og deres anvendelse og opleve det musiske som en integreret del af hverdagen.

[Læs mere her](#)

Opmærksom organisering af muligheder for kreativitet

I 2012 udfærdigede jeg en forskningsoversigt for BUPL med vægt på forholdet mellem leg, kreativitet og livet i dagsinstitutioner http://vbn.aau.dk/files/63738323/lene_tanggaard_forskningsopsamling12.pdf. Nogle af de væsentlige forskningsresultater viser, at børn, der får lov at være i et



Foto: Line Frøslev

trygt miljø, bliver mere kreative: De leger og udtrykker sig mere varieret end forventet, og de lærer at bevæge sig på nye måder og at udtrykke følelser og oplevelser. Jo mere variation og udbygning, der er i børns leg, desto mere kreative er børnene.

Helt central i den forbindelse er naturligvis pædagogen og måden, hvorpå livet i daginstitutionen

organiseres. Den forskning, vi gennemgik i oversigten for BUPL, viser, at institutioner med fordel kan igangsætte eller stimulere til, at børnene bruger fantasileg og får mulighed for at indgå i bevægelseslege, rollespil eller leg, der åbner for, at de kan indgå i alternative verdener eller får imaginære venner.

Det kræver, at man som pædagog er opmærksom

på at indgå i en relation med barnet, hvor man er opmuntrende i forhold til barnets nysgerrighed uden altid at blande sig direkte eller forsøge at styre, hvad der skal foregå.

Pædagoger skal altså ikke arbejde mekanisk efter manualer. De skal derimod være dygtige til at navigere og styre børn og unge gennem det mulighedsfelt, de står midt i hver dag! Man skal kunne gøre opdagelser sammen med barnet for at styrke barnet til selv at gøre opdagelser på egen hånd bagefter.

Pædagog Trine Munkøe har efterfølgende lavet et fint stykke udviklingsarbejde, der kan inspirere til at arbejde ud fra ovenstående pointer <http://trine-munkoe.dk>.

Psykolog Vicki June Sieling har desuden - i forbindelse med BUPLs satsning på kreativitet - lavet et mindre aktionsforskningsprojekt, der også understreger, at kreativitet er mere end at "klippe og klistre", og at det fordrer en fagligt velfunderet og planlagt organisering at arbejde systematisk med udvikling af børns kreativitet.

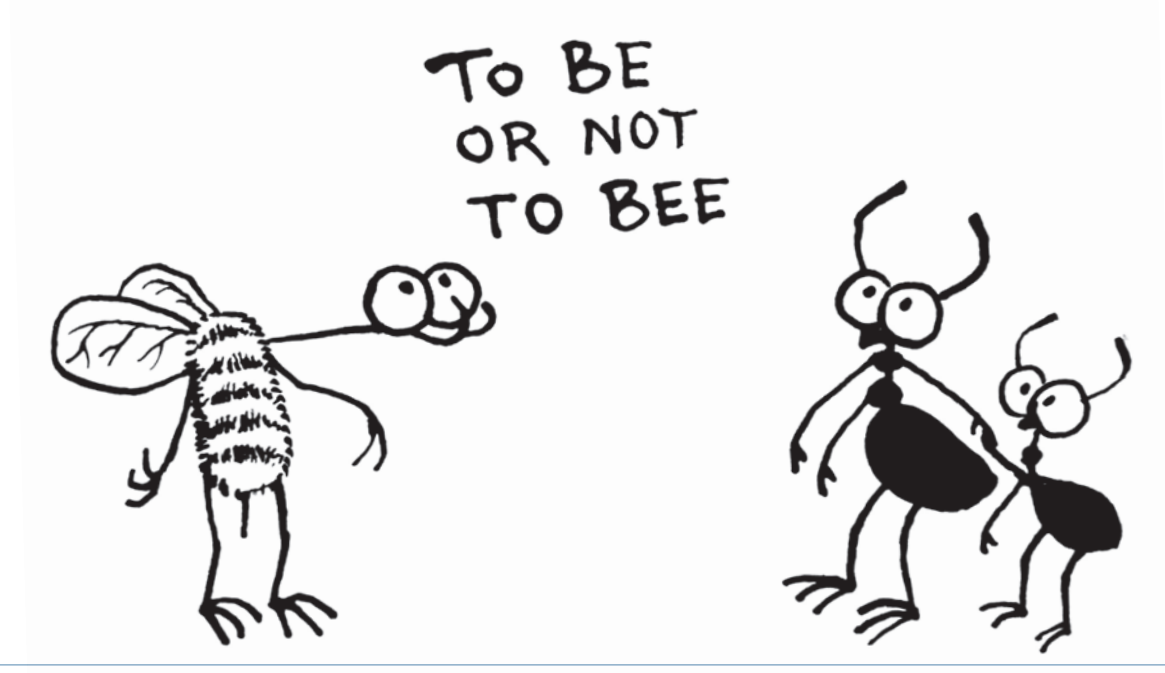
I relation til skoleverdenen gælder nogenlunde samme pointer. En lærer, der vil animere eleverne til kreativitet, spiller selv en rolle som igangsætter, organisator, inspirator og guide. At fremme elevernes kreativitet kræver ikke nødvendigvis spektakulære krumspring, men kan ganske enkelt bestå i en opmærksomhed på hverdagens undren og en lyst til en gang imellem at gøre opdagelser sammen med eleverne. Det kræver en stadig opmærksom og måske - paradoksalt nok - god planlægning, der gør det muligt og giver overblik nok til at kunne improvisere.



Alt dette har jeg beskrevet i bogen "Fornyelsens kunst - at skabe kreativitet i skolen".

Vejen frem - et par fokuspunkter

Mange tænker måske, at arbejdet med kreativitet kræver, at man er meget opfindsom, men det er faktisk ikke rigtigt. Den, der skaber noget nyt, er den, der forstår at "se" og forstørre det normale og almindelige. Det handler om at handle på de disharmonier, man får øje på - der hvor man tænker, at man kunne gøre tingene på en lidt mere interessant måde. Vi skal ikke opfinde den dybe tallerken, overkreativitet er uinteressant! Det handler om at tænke "på kanten" af boksen, så balancen mellem det kendte og det nye, og mellem kreativiteten og fagligheden, ikke tipper over. Dermed bliver det muligt at arbejde med bæredygtig kreativitet, der er drivkraften bag og forudsætningen for den samfundsmæssigt nødvendige innovation.



Når vi møder det sublime

Kunsten og kulturen er første led i fødekæden

Af Christian Have



Christian Have er kreativ direktør, stifter og indehaver af Have Kommunikation. Have Kommunikation har arbejdet med kunst og kultur i tre årtier.

Der tales meget om kreativitet og innovation og vigtigheden af disse begreber, når det gælder om at sikre Danmarks fremtid. Men selv om vi forsøger fra tid til anden, så lader det sig ikke gøre at sætte disse begreber på formel. Ingen har endnu identificeret den metode, som med ét kan transformere det farveløse og forudsigelige til det sprudlende og innovative.



Det, som vi imidlertid har erkendt, er, at vi kan skabe gode betingelser for den kreative tankes opståen og efterfølgende bevægelighed.

Disse betingelser bliver sjældent mere håndgribelige, end når vi fokuserer på kunsten og kulturen. For det, som kunstværker og kulturelle oplevelser giver os, er - hvad end de er digitale eller analoge i deres udformning - et nyt perspektiv på livet; på en teori, et værdisæt, en situation eller en følelse.

Leg og Læring - Kids n' Tweens Lifestyle i Region Syddanmark

Leg og Læring - Kids n' Tweens Lifestyle er skabt til at give virksomheder, der arbejder med børn og unge i Region Syddanmark, nøglen til at forstå og nå børn i alderen 3-12 år. Deltagerne deler ud af deres nyeste viden om målgruppen og udveksler ideer til nye tilbud og oplevelser for børn og unge. Det langsigtede mål er, at virksomhederne opnår en markeds-mæssig fordel og bliver i stand til at tiltrække flere turister, kunder og samarbejdspartnere.

[Læs mere her](#)

Kreativitet i skolen: Børnekulturbå i Skive

Skive Kommune har en børnekulturlæseplan for alle skoler. Den lægger op til, at alle børn kan være med til at skabe værdifulde kulturelle fællesskaber. Børnekulturlæseplanen tager udgangspunkt i Folkeskolelovens formålsparagraf.

Vision

- Alle børn i Skive Kommune skal i deres skoletid møde kunsten og kulturen.
- Alle kulturinstitutioner skal bidrage til dette møde med børn.
- Alle kunstarter skal gøres tilgængelige for børn.

Alle børn i Skives skoler skal være medlevende og medskabende i en æstetisk kultur gennem:

- At møde kunsten og kulturen.
- At være skabende og udtrykke sig i fællesskab med andre.

Læseplanen er udarbejdet af Børnekulturnetværket i SkiveKommunes Skolenetværk.

[Læs mere her](#)

Når vi stiller børn og unge over for kunsten og kulturen – i form af et kunstværk eller en begivenhed, eller i en undervisningssammenhæng – øger vi således sandsynligheden for, at de opnår nye erkendelser, ligesom de opøver deres evne til at forstå det, der ligger uden for deres umiddelbare forståelsesramme. Når vi møder det sublime, bjergtager og inspirerer det os, og når vi møder det middelmådige eller decideret dårlige, løfter det vores ambitionsniveau og pirrer vores trang til at bevise, at vi kan gøre det bedre selv. Ikke dermed sagt, at vi ikke skal prioritere den visionære og unikke kunst og kultur højest, for det skal vi naturligvis.

Så hvorfor skal danske børn og unge beskæftige sig med kunst og kultur? Af samme årsag som enhver borger i et frit tænkende, demokratisk samfund bør gøre det. Civilsamfundet er netop baseret på et fundament af kritisk tænkende og reflekterende borgere. Og med det pres, der aktuelt er på civilsamfundets værdier og strukturer, er der al mulig grund til at prioritere kunsten og kulturen – fordi det netop er en måde at fremtidssikre civilsamfundet på; fordi kunsten og kulturen udgør bærende byggesten, når det kommer til opbyggelsen af den kritiske fornuft. Af den refleksionsevne, som er afgørende for dannelsen og demokratiet. Af de kreative kompetencer, der skal sikre videreudviklingen af samfundet.

Det er megen tillid at have til kunsten og kulturen – og høje krav at stille den kunst og kultur, som Danmarks børn og unge skal beskæftige sig med. Men der er grund til at være ambitiøs, når det kommer til den kunst og kultur, vi stiller til rådighed for børn og unge. Både når det gælder de kreative fag i undervisningen, fritidstilbuddene og de forestillinger,



Foto: Karen Marie Demuth

udstillinger, koncerter og øvrige kulturelle arrangementer, som vores kulturinstitutioner og -aktører tilbyder de yngre generationer.

Hvis formålet med demokratiets institutioner er at udklække ideelle demokratiske borgere, og vi samtidig erkender kunsten og kulturens demokratiske potentiale, så bør det give sig selv, at det er en fornuftig idé at prioritere kvaliteten af den kunst og kultur, som vi udsætter vores børn og unge for.

For det er især gennem kunsten og kulturen, at de vil lære så værdifulde lektioner, som at sandheden

Springfrøprisen

Springfrøprisen uddeles en gang årligt til nytænkende og kreative projekter inden for de praktiske-musiske fag i folkeskolen. Prisen er stiftet af Undervisningsministeriet og Kulturministeriet. På skoler landet over bliver der i løbet af året skabt en lang række spændende koncerter, musicals, udstillinger af elevværker i billedkunst, sløjd og håndarbejde og meget andet. Formålet med prisen er at sætte fokus på de kreative projekter,

der skabes på skolerne. Målet er at motivere de elever og lærere, der med deres projekter bidrager til – på en ny og spændende måde – at udfolde deres fag.

Springfrøprisen består af følgende præmier:

- Førstepræmie: 25.000 kroner.
- Andenpræmie: 15.000 kroner.
- Tredjepræmie: 10.000 kroner.

[Læs mere her](#)



Vinderne af Springfrø prisen 2013 var elever fra 4. klasser fra Absalon skole i Roskilde.

Foto: Kulturstyrelsen



Foto: copenhagenmediacentre.com

er en relativ størrelse. At objektiviteten ikke findes, men at al menneskelig erkendelse er afhængig af øjet, der ser; af øret, der lytter; af bevidstheden, der reflekterer. At ny viden og nye erkendelser først og fremmest fører til en erkendelse af, hvor meget man endnu ikke ved eller har gjort sig begreber om.

Kunsten og kulturen inviterer børnene og de unge ind i nye verdener, i nye universer med værdier og normer, som ofte er fremmede for dem. Det gør dem forandringsparate og skaber en evne og en lyst til at forstå det umiddelbart uforståelige. Det er samtidig forudsætningen for, at deres generelle tolerance-tærskel over for det ukendte styrkes - for at evne til at indgå i en interkulturel dialog skærpes, hvilket er afgørende for, at man kan klare sig i en globaliseret verden.

Kunsten og kulturen lærer dermed også børnene og de unge om mangfoldighed. Om hvor stor verden vitterligt er, og hvor små de selv er. Det medfører en naturlig ydmyghed over for deres omverden, som vil være en gave i snart sagt hvilken som helst situation, de måtte finde sig selv i senere hen i livet.

Og, allervigtigst, så lærer kunsten og kulturen børnene og de unge at tænke selv. De lærer, at livet - som individ og som demokratisk samfundsborger - ikke bare handler om at gengive de eksisterende systemer og mønstre, men om at forbedre dem eller ligefrem erstatte dem med noget helt nyt. Kreativitet er netop evnen til at skabe noget nyt - og til at stykke det eksisterende sammen på nye måder.

Så hvis vi vil satse på Danmarks fremtid ved at fokusere på at opdyrke de yngre generationers

kreativitet og innovationsevne, så er det kunsten og kulturen, der skal prioriteres. Ikke som enkeltstående indsatsområde, men væsentligt mere prominent prioriteret, end det aktuelt er tilfældet. Kunsten og kulturen er netop - eller bør i al fald være - det første led i den fødekæde, der skal være garanten for selvstændige, kreative og innovative samfundsborgere.



Afsnit I & U - innovations- konkurrence, camp og festival

Afsnit I er en international innovationsfestival, som finder sted på et nedlagt hospital i Hørsholm. Festivalens arrangør er Kulturregion KulturMetropolØresund og Hørsholm Kommune. Det særlige ungetilbud på festivalen kaldes Afsnit U. Det er en tredags-camp, hvor elever og lærere holder til og bor på samme location og arbejder målrettet og koncentreret med ideudvikling, konceptdannelse og projektpræsentation. En række professionelle og erfarne facilitatorer guider eleverne gennem processen, som med garanti ender ud med et produkt eller koncept, som eleverne føler sig som part i.

[Læs mere her](#)

Ud af krisen!

Kreative børn er en langsigtet samfundsinvestering

Af Rasmus Tscherning



Rasmus Wiinstedt Tscherning er siden 2009 direktør for Center for Kultur- og Oplevelsesøkonomi (CKO), oprettet af Kulturministeriet og Erhvervs- og Vækstministeriet, og siden 2012

formand for European Creative Industries Alliance, udpeget af Europa-Kommissionens DG Erhvervs politik. Ophavsmand til den internationale konkurrence for iværksættere fra de kreative erhverv, Creative Business Cup og rådgiver en række danske og internationale initiativer inden for den kulturelle og kreative sektor.

Kreative børn er en langsigtet samfundsinvestering, da de kreative erhverv bidrager betydeligt til Danmarks værditilvækst, jobskabelse og eksport, fordi de udvikler flere nye idéer og bidrager til innovation og vækst i hele erhvervslivet. Det kan være en farbar vej ud af krisen for Danmark. Derfor får en arbejdsstyrke med kreative kompetencer afgørende betydning for den økonomiske udvikling, ligesom kultur, kunst og kreativitet får øget betydning i forhold til erhvervslivets konkurrenceevne, vækst og innovation.

Den globale konkurrence og økonomiske udvikling stiller krav til erhvervslivets omstillingsparathed, og evnen til at innovere og differentiere får stor betydning: Nye innovationsformer - så som kreativitetsdrevet innovation, oplevelsesbaseret forretningsudvikling, kultur- og erhvervssamarbejde eller cross sector innovation, som EU kalder det, viser sig at skabe resultater inden for produkt- og serviceudvikling, kommunikation og organisationsudvikling. Det betyder bl.a., at den kreative sektor, dvs. mennesker med kunstneriske og kreative kompetencer, kan bidrage til, at de traditionelle erhvervssektorer bliver mere innovative og konkurrencedygtige.



Det kræver imidlertid, at både de kreative erhverv og det øvrige erhvervsliv indser synergierne og mulighederne i samarbejdet.

Derfor bliver det i stigende grad vigtigt, at børn og unge udrustes med de rette kompetencer, der kan bidrage til erhvervsudviklingen i fremtiden. De kreative erhverv står for knap 12 pct. af værditilvæksten i Danmark, og ikke alle skal eller kan arbejde i de kreative erhverv. Men det er vigtigt, at arbejdsstyrken i de mere traditionelle erhverv også har en forståelse for og interesse i kultur, kunst og kreativitet.

Grænserne mellem kultur og erhverv bliver samtidig mere flydende, og man opdager stadig flere synergier med afsæt i kultur- og erhvervslivets fællesnævner. Det betyder ikke, at alt erhvervsliv skal handle om kultur og oplevelse, eller at kulturlivet

skal markedsrettes, selvom der ikke nødvendigvis er en modsætning mellem kunstneres og kulturaktørers kunstneriske og kommercielle succes. Det betyder blot, at de konstruktive synergier, der opstår i krydsfeltet mellem kultur og erhvervsliv, kan skabe nye løsninger på samfundets udfordringer.

Børn og unge, der får forståelse for kunstnerisk kvalitet og mangfoldighed, eller som blot får øjnene op for kunstens mange muligheder for meningskabelse, kan bidrage til, at arbejdsstyrken i Danmark i fremtiden har de rette kompetencer. De kan i kraft af deres kreative kompetencer og kunstneriske forståelse, som de har fået som børn og unge, være katalysatorer for vækst, værdiskabelse og innovation – uanset om deres evner kommer i spil i de kreative erhverv, i kulturlivet eller i det øvrige erhvervsliv.

CKO og verdensmesterskaberne for iværksættere

CKO arbejder for at styrke de kreative erhverv og fremme de kreative erhvervs bidrag til innovation og vækst i det øvrige erhvervsliv. CKO er oprettet i 2008 af Kulturministeriet og Erhvervs- og Vækstministeriet. CKO arrangerer bl.a. verdensmesterskaberne for iværksættere inden for de kreative erhverv.

[Læs mere her](#)
[Læs mere her](#)

Danmark har mange styrkepositioner inden for de kreative erhverv. For tiden har danske tv-serier fx særlig stor succes, men dansk design, arkitektur, mode og andre sektorer inden for de kreative erhverv er også vækstfaktorer, der profilerer Danmark som kreativ nation. Børn og unge med kreative kompetencer, der kan indgå i forretningsmæssige sammenhænge, er afgørende for at fastholde disse styrkepositioner, og for at vi finder nye, kreative løsninger på de udfordringer, vi står over for.



Pop-Pilot

Pop-Pilot kun for piger så dagens lys i 2012 i Horsens som den første danske af sin slags nogensinde. I 2013 arrangeres Pop-Pilot i både Køge og Struer. Statens Kunstråds Musikudvalg har udpeget Dansk Rock Samråd – ROSA – til at afvikle musiklejrene. ROSA har fået 250.000 kr. til projektet i hhv. 2012 og 2013. Musikudvalget ønsker med initiativet at være med til at starte en proces, der på sigt kan ændre den skæve kønsfordeling inden for den rytmiske musik. Der er en overrepræsentation af mænd inden for den rytmiske musikbranche, både hvad angår musikere, undervisere og beslutningstagere.

[Læs mere her](#)

TED Talks om kreativitet

Sir Ken Robinson argumenterer på en dynamisk måde for, at det vil være bedre med et uddannelsessystem, der dyrker kreativiteten, i stedet for det modsatte.

[Læs mere her](#)



Foto: copenhagenmediacentre.com

Anne-Louise Sommer

Børn og unge former fremtidens værdier – derfor er de en central målgruppe

Interview



Hvordan ser du Designmuseum Danmarks rolle i forhold til børn og unge?

- Vi har et ønske om at bidrage til livslang læring, fra børnehavealderen og indskoling, videre op gennem skolesystemet og i voksenlivet efter endt uddannelse.

Vores mission er at medvirke til oplysning om og formidling af design og designforståelse på alle niveauer. Det har været vores formål, siden museet blev grundlagt i 1890.

I forhold til børn er vores mål at udvikle deres viden om og forståelse af design allerede fra et tidligt tidspunkt: Design er en enormt central ting i alle menneskers liv, fordi det er et udtryk for vores værdier og vores ønsker. Op gennem hele menneskehedens historie er formgivning en rød tråd, fordi udviklingen hele tiden drives frem af, at mennesket erobrer noget rum, sætter sit præg på det og forandrer det til noget, der understøtter og forbedrer dets livssituation.

Her i Danmark er design, kunsthåndværk og kunstindustri desuden en væsentlig del af vores kulturarv.

Derfor står vi som museum med et ben i hver af to lejre – vi har både traditionen og kulturarven med det historiske bagudrettede, og vi vil i høj grad også gerne tage fremadrettede skridt og være med til at påvirke den forståelse, der i sidste ende er med til at danne vores fremtid.

Jeres nye værksted til børn og unge er et vigtigt omdrejningspunkt for jeres ønske om at tage fremadrettede skridt?

- Ja, vi taler i dag meget om, hvor vigtigt det er at udvikle kreative kompetencer. De stimuleres i meget høj grad gennem kendskab til og forståelse for design. Og jo tidligere det kommer på dagsordenen i børns liv som en naturlig måde at tænke på, desto mere vil det også kunne udfolde sig sidenhen. Ikke bare som en lille eksklusiv ting, man som voksen smører på i form af nogle aftenskolekurser, men ved at det bliver en optik, man betragter verden igennem.

Hvad skal der konkret foregå i værkstedet?

- Selve værkstedet blev indviet 1. oktober 2012. Det er et selvstændigt lille, nyt hus på 130 m², som ligger langs museets nordlige fløj og er fint passet ind i den øvrige arkitektur. Når man træder ind, er man i et stort stemningsfuldt rum med



Anne-Louise Sommer, museumsdirektør ved Designmuseum Danmark, adj. Professor. Mag.art. i litteraturvidenskab og tidligere rektor for Danmarks Designskole. Bestyrelsesmedlem i bl.a. DDC, Den Norske Ballethøyskole og Udviklingscenter for Møbel og Træ/Development Centre UIMT og medlem af Designrådet.

Unges Laboratorier for Kunst, ULK på Statens Museum for Kunst

Unges Laboratorier for Kunst, ULK er Statens Museum for Kunsts (SMK) sociale og kreative community for unge mellem 15 og 25 år. Missionen er at gøre SMK og kunsten inkluderende og vedkommende for alle unge. Sammen med en kunstner og en koordinator bestemmer du hvordan! I ULK er unge med til at udvikle kreative projekter og lave arrangementer med og for andre unge. Man får et særligt indblik i SMK's arbejde og kommer bag kulisserne med projekter i tæt samarbejde med museets medarbejdere og afdelinger. ULK er frivilligt, og man mødes hver onsdag eftermiddag.

[Læs mere her](#)

meget højt til loftet og et varmt gult linoleumsgulv – et rigtig atelierrum med ovenlys, hvor man kan lave helt fleksible opstillinger med gruppearbejdsborde, til foredrag og til værksted med høvlebænke osv.

Vi er i fuld gang med at udvikle indholdsmulighederne. Før holdt vores undervisningsafdeling til i et

ganske almindeligt lille lokale, hvor der ikke var indlagt vand, så det giver os en masse fantastiske nye muligheder, at vi nu har fået så fine rammer og ikke længere er nødt til at begrænse os til klippeklistre-aktiviteter.

Det er vigtigt, at undervisning i design på en eller anden måde giver børnene en hands on-erfaring. For vi lærer på mange forskellige måder, og ikke mindst børn har brug for at aktivere meget andet end tankevirksomheden.

Hvis vi rent teoretisk forklarer en hel masse om, hvorfor en kreativ proces er vigtig, og hvad der sker, når man går fra idé til anvendelse, samtidig med at vi viser nogle skitser og en færdig stol og siger "det handler om proces", ja så vil nogle kunne forstå det, men for de fleste vil det være meget abstrakt.

Får børnene derimod mulighed for selv at agere i en designproces, hvor de skal fremstille noget bestemt, så forstår de det pludselig, i takt med at de gennemfører de forskellige faser i processen.

På den måde understøtter den ene læringsmåde den anden, og den mere eksperimentelle tilgang, vi nu kan tilbyde, er derfor vigtig.

De grundprincipper, vi arbejder med i vores formidling og undervisning, er også dialogbaserede. Fordi vi tror på, at det giver en helt anden form for viden og indsigt, hvis vi styrker evnen og lysten til mere selvstændig og kritisk tænkning, som også er et grundlæggende element i hele vores skolesystem.



Foto: Peter Halskov

Hvordan griber I konkret formidlingen an, når I får en skoleklasse på besøg?

- Først går eleverne rundt i udstillingen og kikker lidt. De får ikke et foredrag undervejs, men vi vælger nogle ting ud, som vi inviterer dem til at reflektere over i en dialog, så de når frem til en form for fælles erkendelse.

Det samme princip gennemspilles, når de arbejder i designværkstedet. Der er fx et bestemt tema på dagsordenen, de har set på i samlingen, og så arbejder de bagefter med tingene i praksis her på værkstedet og får en ny forståelsesmæssig dimension føjet til.

Både museet og værkstedet er meget anderledes læringsrum, der kan noget andet og har nogle andre styrker end skolens rammer, fordi det ud over at være et frirum fra den daglige trummerum også appellerer til børnene på andre måder.

Med tiden vil vi gerne udvide vores aktiviteter i værkstedet til fritidstilbud, så vi over en bred kam sætter design mere på dagsordenen i børns liv.

På billedkunstområdet har der jo længe været en del tilbud i spil på museerne, og børnene har i forvejen billedkunst i skolen og kan gå på den kommunale billedskole mange steder.

Design er imidlertid også et vigtigt kreativt fag på lige fod med billedkunst og musik. Derfor har vi en drøm om, at det på længere sigt bliver sådan hos os, at børn kan sige: "Jeg går til design" med samme na-



turlige selvfølgelighed, som de i dag siger "Jeg går til musik og på billedskole".

Før vi når så langt, skal der dog forskellige ting til. I øjeblikket arbejder vi på at få midler til kvalificerende forsknings- og formidlingsprojekter. For det handler jo ikke bare om, at børnene skal sættes til at lave noget med hånden - vi skal finde frem til, hvilke særlige former for didaktikker og pædagogikker, der er egnet, når det handler om at formidle design og de-

Skolereformen: Håndværk og design

Aftalen om et fagligt løft af folkeskolen lægger vægt på at styrke de praktiske-musiske fag i skolen og samtidig understøtte, at skolen åbner sig over for det omgivende samfund. Med det nye fag håndværk og design samles timerne fra de to fag sløjd og håndarbejde i ét fag. Samtidig får faget én ekstra ugentlig lektion i 4. klasse. På den måde får håndværksfaget mere volumen og synlighed.

[Læs mere her](#)

signforståelse. Vi har allerede gode bud på det, men vores ambition er ikke at lave en aktuel best-practice: Vi vil gerne udvikle next-practice.

Derfor vil vi starte med at lave grundlæggende udviklingsarbejde og finde aktører, som vil støtte op om os i den proces. Både med midler, og fx hvis Københavns Kommune vil være interesseret i at give tilskud til fritidstilbud i værkstedet til kommunens børn.

Danmark læser

Kulturministeren afsætter 20 mio. kr. over de næste fire år til initiativet "Danmark læser". Initiativet indeholder blandt andet en konkurrence mellem kommunerne om, hvem der kan finde på de mest kreative og spændende tiltag og dermed få flest folk til at læse. Desuden bliver der også afsat midler til en særlig "litteratur-huskunsterordning" for børneinstitutioner administreret af Kunstrådets litteraturudvalg. Der vil senere komme yderligere initiativer under Danmark læser. Disse initiativer vil bl.a. blive udformet med medvirken fra den faglige følgegruppe, som nedsættes til at følge Danmark læser. I denne gruppe sidder bl.a. repræsentanter for bogmarkedets parter (forlæggere, boghandlerne og forfattere), idrætten, oplysningsforbund og forskningen.

[Læs mere her](#)

Lige nu laver vi desuden aktiviteter for børnefamilier i efterårs- og vinterferierne, som vi også gerne vil udbygge og lave i weekenderne: Et af vores mål er at få mere fokus på børnefamilierne - et andet er at markere museet som et åbent hus, og ikke som den lukkede fest for de særligt udvalgte, vi i høj grad har været tidligere.

Derfor har alle typer studerende nu fået gratis adgang, for det er også vigtigt, at jurastuderende og biologistuderende får kendskab til den her del af vores kulturarv. Vi kan tydeligt mærke, at det har effekt i form af et større og mere heterogent, yngre publikum, som vi er ved at få rigtig godt tag i: De første to måneder fik vi besøg af lige så mange studerende, som vi plejer at se på et år. Det er rigtig fint i overensstemmelse med vores andre vigtige mål om at stimulere livslang læring.

Er det de samme grundprincipper, I arbejder ud fra i jeres generelle formidling og i jeres undervisningspraksis?

- Ja, det er på mange måder det, vi tilstræber. Jeg er klar fortaler for, at vi sagtens kan lave en meget differentieret formidling, hvor folk ser og hører på det samme, og at alle - på trods af deres meget forskellige forudsætninger - får en kvalitetsmæssig høj formidling, der giver de forudsætningsløse en aha-oplevelse, og føjer nye interessante dimensioner til den viden, de andre har i forvejen.

De bedste formidlere kan jo på samme tid fortælle tingene fuldstændig basic og have lidt med på den høje hylde til dem, der kan strække sig og nå det.

På samme måde skal vi kunne rumme alle i vores skoletilbud, for der er jo også tit stor forskel på elevernes forudsætninger: Nogle har et umiddelbart blik og en fornemmelse for design, mens det for andre er meget fremmed.

En stor udfordring i vores udstilling er, at hands on er svær at gennemføre på selve designgenstandene, for man må ikke berøre vores museumsgenstande. Men det at få mulighed for at sanse og opleve det taktile er jo en væsentlig del af oplevelsen. Derfor forsøger vi i vores nye udstilling at kompensere for det teknologisk, så vi alligevel skaber nærhedsoplevelser og stemningsfulde rum med "som at være der"-fornemmelse.

Hvordan involverer I de lærere og pædagoger, der besøger jer med deres klasser?

- Vi arbejder meget bevidst på at styrke samarbejdet med lærerne og pædagogerne ved i høj grad at involvere dem både før, under og efter deres besøg.

Før besøget går vi i dialog med dem og giver dem materiale, de kan bruge hjemme på skolen til at forberede besøget, og efter besøget giver vi dem redskaber til at følge op på besøget, når de kommer tilbage på skolen: I værkstedet har vi et smartboard, hvor vi kan projicere power point-præsentationer op og tilføje kommentarer om det, der opstår undervejs i undervisningssituationen. Når besøget er slut, sender vi præsentationen til læreren, inklusive alle kommentarerne, der er blevet tilføjet undervejs, så læreren efterfølgende kan arbejde videre med det med eleverne.

Det giver en helt anden dynamisk proces, hvor man får følelsen af at have skabt noget sammen, der passer til klassens særlige behov, end hvis man bare stikker dem et par handouts, når man siger farvel.

Hvordan sikrer I, at alle børn får glæde af jeres tilbud?

- Vi samarbejder med Skoletjenesten i Københavns Kommune. Vi er - sammen med alle de andre museer i ordningen - med i det fælles katalog, der kommer ud til skolerne, hvor vi alle sammen præsenterer vores tilbud for lærerne.

Derudover har vi haft et projekt med at få fat i traditionelle museumsbrugere i forbindelse med vores Rokokomania-udstilling i sommeren 2012, hvor vi viste sammenhænge mellem 1700-tallets rokoko-periode og det 21. århundredes globalisering.

Vi ville blandt andet gerne have fat i unge med anden etnisk baggrund, for de hører ikke til dem, der fylder meget i vores besøgstal. Og det var utroligt interessant at se, hvordan museet pludselig var fyldt med tørklædeklædte piger fra en sprogskole, der helt tydeligt syntes, at det var spændende at gå rundt herinde, og som indimellem pludselig genkendte noget fra andre sammenhænge. Flere sagde, at her skulle de tilbage med deres familie.

Den type opsøgende indsatser kunne også være relevant i forhold til de geografiske områder, vi normalt ikke har så mange skoleklasser på besøg fra.



Foto: Nicky De Silva

Identity Lab - et særligt undervisningsrum i udstillingen

I forbindelse med udstillingen ROKOKO-MANIA på Designmuseum Danmark udviklede de et undervisningsprojekt, man kaldte Identity Lab – et laboratorium, hvor bl.a. begrebet identitet blev formidlet på nye måder med udgangspunkt i temaer og værker i udstillingen Rokoko-mania. Identity Lab søgte man via hands on-formidling at række ud til nye museumsbrugere. Designmuseum Danmark tilbød som noget særligt gratis undervisningsforløb i Identity Lab a 2,5 times varighed.

[Læs mere her](#)

Hvad er jeres største udfordring i forhold til skolerne?

- Overordnet kan man sige, at så længe, børn og unge ikke har et obligatorisk fag i skolen, der hedder design, skal der benarbejde til for at bevidstgøre

eleverne om, hvorfor design er interessant, og for at bevidstgøre læreren om, hvorfor design er relevant i undervisningssammenhænge, og hvordan designmuseet kan bidrage med noget væsentligt i dansk, historie og alle de andre skolefag.

Det gør vi meget ud af at kommunikere til skolerne, og bevidstheden om det breder sig stille og roligt i takt med, at flere og flere lærere kommer ind og kan se relevansen på tværs af fagene.

Har I også tilbud til børnehaver?

- Vi har udviklet sansekufferter, som giver børnehalebørn mulighed for at sanse, opleve og forstå design og kunsthåndværk, blandt andet inspireret af Reggio Emilia-pædagogikken, hvor sansning, kreativitet og fortælling spiller en stor rolle. Med kufferterne vil vi gerne udvikle børnenes evne til at forundres, til at se, til at trænge ind i ting, til at tilegne sig dem og reflektere over dem.

Kufferterne er bygget op over forskellige emner som materialer, konstruktion og dyredesign, og de fungerer som en lille værktøjskasse, vi kan bruge som udgangspunkt for at snakke design med børnene.

Kufferten, der handler om dyredesign, giver fx børnene eksempler på, hvordan dyr har inspireret formgivere og designere. Børnene kommer også med på opdagelse i museets samling, der strækker sig fra det gamle Japan og frem til i dag. Bagefter arbejder børnene med at omforme hverdagsgenstande til dyr i designværkstedet.

Kolding har udviklet en designpædagogik

Synergi mellem museum og kommune

Af Kirsten Jensen og Karen Grøn



Kirsten Jensen
Publikumsudviklingsansvarlig på Trapholt, cand. mag. i fransk og kunsthistorie, Aarhus Universitet, tidligere Trapguide og projektansat på Trapholt.

Karen Grøn
Museumsdirektør på Trapholt, cand. mag. i æstetik og kultur, Aarhus Universitet og Master in Public Management, tidligere museumsinspektør på Kvindemuseet, Aarhus, og museumsinspektør på Trapholt.

I 2008 skitserede Børne- og Uddannelsesforvaltningen i Kolding Kommune en vision for design i kommunens folkeskoler. Afsættet var byens unikke designressourcer (Trapholts møbelsamling og arkitektur, sølvsamlingen på Museet på Koldinghus og arkitekturen i Christiansfeld) samt ønsket om at bringe disse ressourcer aktivt i spil. Koldings vision er, at der udvikles en designpædagogik, som implementeres i alle led af den pædagogiske virksomhed. Arbejdet med design skal ikke ske i enkeltstående

projekter. Det skal være en del af den måde, der tænkes skole og pædagogik på. Definitionen af design lyder i Kolding således: "Design er at vælge et udsnit af verden og give det form. Design er at ændre de praksisser, vi er del af". Definitionen er udviklet i samarbejde med professor Lene Tanggaard fra Aalborg Universitet.

At arbejde med design og innovation i folkeskolen er at klæde eleverne på til fremtiden. Verden forandres med rivende fart, og viden opbygges og forældes lige så hurtigt. Derfor er vi nødt til at give eleverne noget andet og mere med end den boglige viden: nemlig evnen til at navigere i en omskiftelig verden, stille spørgsmål, indgå i processer og opsøge relevant viden. Det er Kolding Kommunes vision med design og innovation i folkeskolen - og visionen bag skoletjenesten på Trapholt. Derfor har Trapholt væ-

ret en aktiv og dedikeret medspiller i kommunens udvikling og definition af designpædagogikken.

Udvikling af designpædagogikken

Første skridt til udviklingen af designpædagogikken i samspil med museet blev taget i 2011 med udgivelsen af undervisningspublikationen "Design i Folkeskolen". Den definerer designprocessens forskellige elementer i undervisningssammenhæng ud fra de otte begreber nytænkning, idegenerering, problemløsning og refleksion, procesdeling, krise/erkendelse, undersøgelse/udvælgelse, erfaring gennem sanser samt fordybelse.

De otte begreber er ikke en kronologisk model, men er dele af designprocessen, der kan vægtes forskel-

ligt fra forløb til forløb. Publikationen er udviklet af Trapholt i samarbejde med folkeskolelærere fra Kolding Kommune og Pædagogisk Center i Kolding. I efteråret 2013 udkommer en udvidet udgave af publikationen med konkrete forslag til undervisningsforløb, der er bygget op med udgangspunkt i designpædagogikken og Trapholts samling: Hvor folkeskolen kan lede eleverne gennem længere designprocesser og -forløb, så har Trapholt de konkrete genstande, der er resultatet af designprocesser og den faglige viden, som er med til at give elevernes egne processer og arbejde faglig ballast og historisk perspektiv.

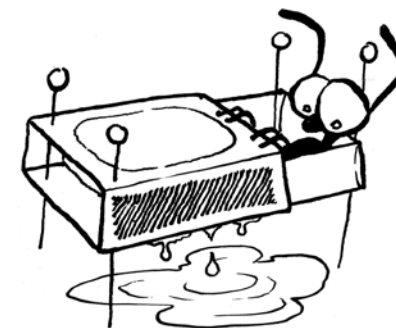
Trapholt har også i foråret 2013 ansat en designlærer, der er på halv tid på en af kommunens fol-

keskoler og halv tid på Trapholt. Hendes opgave er at bruge designpædagogikken til at aktivere byens designressourcer - det vil sige Trapholts møbelsamling, sølvsamlingen på Museet på Koldinghus og arkitekturen i Christiansfeld.

For at uddanne folkeskolelærerne til at undervise i design har Kolding Kommune i samarbejde med virksomheden Go' proces desuden udbudt diplomuddannelsen "Designpædagogik, kreativitet og nytænkning" over flere omgange.

Uddannelsen lægger vægt på nutidens og fremtidens behov for, at skole og uddannelse også træner børn og unge til at kunne håndtere ukendte problemstillinger på en innovativ måde, så de oparbejder redskaberne til at forstå udfordringer, opsøge viden og udforske løsningsmodeller. For at sikre sammenhængen og forståelsen mellem skolernes arbejde og museet, har den ansvarlige for skoletjenesten på Trapholt også taget denne uddannelse.

De enkelte folkeskoler har desuden en designkontaktlærer og en designkontaktpædagog, der indgår i et designlærernetværk, som mødes hver anden måned for at ideudveksle og videreudvikle designpædagogikken. Disse møder finder blandt andet sted på Trapholt.



Kreative børnehaver

Musikbørnehaven er et anderledes tilbud om et børnehaveliv, hvor musikken er vægtet og defineret som en bred vifte af aktiviteter fra lys og bevægelse, stemninger og farver til instrumenter og sang. Musikbørnehaven blev til i et samarbejde mellem Daginstitutionsafdelingen Kolding Musikskole og Daginstitutionen Tved i 2002. Fem andre daginstitutioner blev samtidig tilknyttet ordningen, så mellem 200 og 300 andre børn om året møder musikundervisningen en gang om ugen. Musikbørnehaven har egen venteliste, men fungerer som en del af Daginstitutionen Tved, hvor børnene på fredage og i skoleferier indgår i husets musikaktiviteter. I Kolding er der foruden musikbørnehaven

også en designbørnehave, en idrætsbørnehave, en skovbørnehave og en økologisk børnehave. Foruden Kolding er der i Dragsholm Kommune også en musikbørnehave, hvor børnene får undervisning to gange om ugen. I andre kommuner tilbyder musikskolerne, at en musikpædagog kommer ud i institutionerne og underviser en gang om ugen i en periode, eller at institutionerne får undervisning på musikskolerne. Det gælder bl.a. Aarhus Kommune, hvor 6-8 institutioner får besøg af en musikpædagog en gang om ugen i et halvt eller helt år. Samtidig modtager 10 andre institutioner undervisning på musikskolen.

[Læs mere her](#)



Foto: Trapholt

SanseSlottet i Kolding

SanseSlottet har plads til 24 vuggestuebørn og 84 børnehavebørn. Husets indretning og omgivelserne er utraditionelle og lægger op til spændende og anderledes aktiviteter. Pædagogisk tages udgangspunkt i blandt andet det kreative, eksperimenterende og skabende. Der arbejdes med processer, hvor de kulturelle udtryksformer prioriteres højt. Der er tilknyttet en bus, som giver mulighed for at besøge byens kulturinstitutioner – blandt andet Nicolai for Børn, Trapholt og Koldinghus.

[Læs mere her](#)

Designpædagogik og skoletjenesten på Trapholt

Samarbejdet om design mellem skoletjenesten på Trapholt og Kolding Kommune er på mange områder oplagt. Skoletjenesten har et erkendelsesmæssigt ærinde, og visionen er i forlængelse heraf at give de besøgende skoleelever innovativ kraft, konkret viden om verden, kunst og design samt ideer til at skabe sig selv og den verden, de drømmer om.

Innovativ kraft definerer vi i skoletjenesten på Trapholt således:

Evnen til at stille relevante spørgsmål til verden; komme med mulige løsninger; sammenligne med andres spørgsmål og løsninger; kvalificeret at udvælge løsninger og handle derefter.

Denne definition ligger i forlængelse af Kolding Kommunes designdefinition ("Design er at vælge et udsnit af verden og give det form. Design er at ændre de praksisser, vi er del af.").

Begge visioner kredser om betydningen af at forstå at stille relevante spørgsmål, søge og tilegne sig den

relevante viden, give sin undren form og handle aktivt herefter.

Metodisk arbejder vi i skoletjenesten på Trapholt med *Inquiry*. Det vil sige, at vores tilbud baseres på (praktiske og filosofiske) undersøgelser af emnet, hvor elevernes egen nysgerrighed, spørgsmål og kompetencer inddrages aktivt på vejen mod erkendelse af emnets problematikker. Definitionen på *inquiry* som metode i undervisningssammenhæng lyder således:

Inquiry involves: making observations; posing que-

stions; examining books and other sources of information to see what is already known; planning investigations (...) and communicating the results. Inquiry requires identification of assumptions, use of critical and logical thinking, and consideration of alternative explanations.

Inquiry tager udgangspunkt i en konstruktivistisk forståelse af læring, hvor læring ses som en aktiv proces hos den lærende, der, ved at reflektere over egne erfaringer og spørgsmål, konstruerer sin egen forståelse af verden. Både designpædagogikken og Inquiry lægger som formidlingsstrategi op til, at eleverne skal kunne identificere, analysere og løse problemer på egen hånd. Det er den personlige læringsoplevelse og stillingstagen, der er i fokus.

Med ansættelsen af en designlærer har vi nu desuden mulighed for at tilbyde tre timers workshop-forløb til folkeskoleklasser, hvor designpædagogiske øvelser og praktisk skaben integreres i arbejdet med designsamlingen.

Trapholts potentiale i forhold til udlevelsen af designpædagogikken er stort, og kommunens folkeskolelærere udnytter i stadig højere grad museets tilbud og ressourcer som en integreret del af undervisningen.



Boggnasker

Boggnasker.dk er et forum for alle, der elsker at læse bøger og at diskutere læseoplevelser med hinanden. Man kan finde anmeldelser af alt fra gys og spænding til pigebøger og tegneserier. Der er over 100.000 indlæg på siden. Der er selvstændige litteraturklubber, grupper og forum.

[Læs mere her](#)

Trevor Davies

Vil vi påvirke fremtiden, skal vi stimulere børn og unges kreativitet på en bevidst måde

Interview



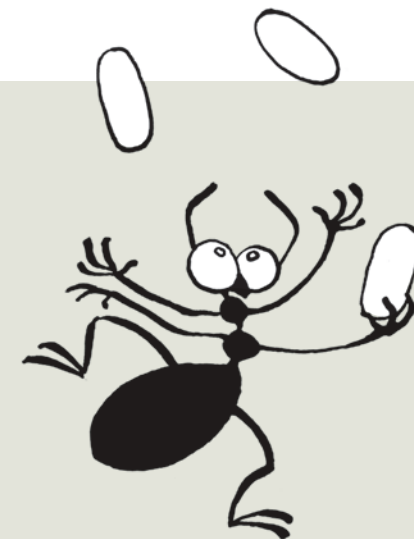
Trevor Davies har været projektleder for Aarhus 2017 Europæisk Kulturhovedstad. Han er uddannet byplanlægger og har siden 1974 været kulturformidler i Danmark. Har blandt andet etableret Københavns Internationale Teater (KIT), Festivals of Fools, Images of Africa, Ny Cirkus m.fl., været medstifter af Center for Kultur og Udvikling og fungeret som generalsekretær for Aarhus Festuge og Kulturbymarked 96 i København. I England har han været leder af Salisbury Festivalen.

Hvordan har I tænkt tilbud til børn og unge med i det store program for Aarhus 2017, hvor byen er udnævnt til Europæisk Kulturhovedstad?

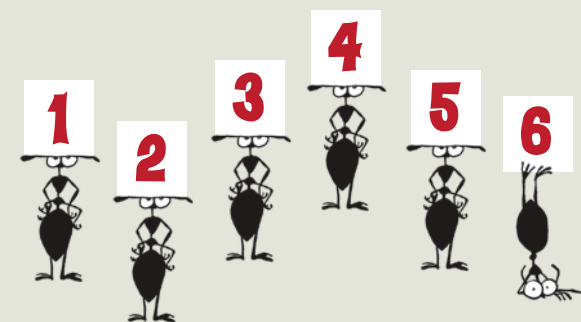
- Vores udgangspunkt er at lave et bredere udviklingsprojekt i 2013-2017 med overskriften *Rethink*, og med kultur for børn og unge som en af de vigtige gennemgående strenge.

Rethink - gentænk - er projektets overordnede overskrift, fordi ét af vores mål er at se både på innovation og på den måde, vi har skruet vores samfund sammen på i forhold til vores aktuelle samfundsudfordringer - om det er den rigtige måde at gøre det på.

Derfor handler projektet også om at undersøge, hvordan vi uddanner børn og unge, og hvordan kreativitet og kunst er indarbejdet eller ikke indarbejdet i uddannelsesforløbet. Det er et meget vigtigt element ved vores projekt at afdække, hvordan vi kan



styrke de kreative fag og den kreative dimension i uddannelsessystemet, og hvordan vi kan få et bredere sigte i forhold til at uddanne det hele menneske: Hvordan kan vi være med til at understøtte den tankegang?



Vi har seks store delprojekter, hvor vi arbejder med børn og unge mellem 0 og 25 år på forskellig vis - både inden for det eksisterende system, med børnehaver, i folkeskole og gymnasier, og med et oplæg til et alternativt gymnasieforbud i form af et kreativt treårigt kursus knyttet til Aarhus' tekniske skole.

Dermed har vi en lang række forløb, som vi arbejder med, blandt andet som eksperimenter, der måske

1



kan være springbræt til nogle varige ændringer i systemet og forbedre, forandre og udvide de eksisterende muligheder, så der bliver langt bedre plads til kreativitet, og langt større rum for at børnenes potentiale kan udfoldes.

Det første af de seks delprojekter sætter dermed fokus på uddannelsessystemet.

2



Det andet projekt arbejder med de institutioner i regionen, som har specialiseret sig i kunst med og af børn, og undersøger mulighederne for at skabe et europæisk videnscenter for børnekultur, hvor eksperter går sammen om at poole deres ekspertise inden for forskellige områder: Holstebro med talentudvikling, Viborg med børneteater og nye medier osv., med afsæt i Danmarks særlige force i forhold til at få børnene engageret i kultur med og af børn. På den måde kan centeret - i et europæisk perspektiv - skabe udveksling af erfaringer og skabe et langt større internationalt samarbejde mellem institutionerne.

3



Det tredje projekt handler om børn og byrummet eller byen, hvor vi har en række aktiviteter, der sætter fokus på børn og arkitektur, og på børn og grønt miljø og miljøbevidsthed. I projektet får børnene mulighed for at se sig selv som

aktivt medskabende og forandrende i deres egne processer, om det så er i læringsrum, legerum, udenørsrum, boligkvarter eller i andre sammenhænge.

Vi har blandt andet et projekt med Aarhus Kommune, Arkitektskolen Aarhus og flere andre aktører om, hvordan børn kan være et langt mere aktivt element, når vi tænker fremtiden for vores byer og rum, hvis vi designer byrummet, så børnene også kan være med.

4



Det fjerde projekt er at skabe europæiske udvekslinger. Hvordan kan vi få børnene til at forholde sig til den globale virkelighed som en nær ting?

Vi har en række projekter, som forsøger at arbejde med udvekslinger med skoler i andre europæiske lande, hvor vi afsøger Europas rummelighed og mangfoldighed. Vi vil bruge de europæiske voksne elever på sprogskolerne - blandt andet fra Øst- og Centraleuropa - til at komme i kontakt med grundskoler og gymnasier i deres hjemlande og lave en lang række udvekslinger mellem børn og unge på både klasse- og individniveau, så vi binder knuder tilbage til de regioner, de etniske europæiske minoriteter i Aarhus kommer fra.

Tanken er, at børn og unge her fra Region Midtjylland først rejser ud på besøg, og at kunstneriske og kulturelle aktiviteter kommer til at spille en central rolle, fordi det er en oplagt måde at give børn og unge med forskellige nationaliteter mulighed for at arbejde sammen om at skabe noget fælles. Der skal også tænke i onlineaktiviteter som Skype.

Cecilie, 5.u Sønderbro Skole:

**Man lærer meget mere,
når man selv laver film
og musik.**

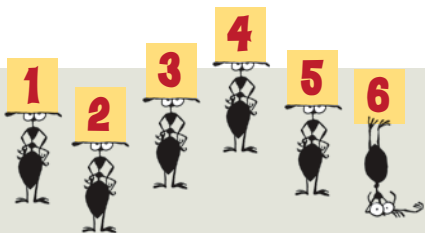
5



Det femte projekt tager afsæt i de mange undersøgelser af, hvem i befolkningen der bruger vores kulturtilbud. Statistikken viser, at 1/3 af vores medborgere i Region Midtjylland aldrig bruger biblioteket, aldrig går til koncerter og aldrig bruger nogen af de mange andre offentlige kulturtilbud. Blandt dem er mange børn og unge, som enten bor for langt ude på landet, er ramt af fattigdom, ikke er opdraget til kulturbrug eller af andre årsager ikke nyder godt af kulturtilbuddene.

Vi vil derfor gøre en kæmpe indsats for at opsøge dem og give dem kulturoplevelser i løbet af 2017: Hvordan kan vi fx udvikle gode gratis opsøgende oplevelsesaktiviteter til børnene i nærmiljøet, og hvordan kan vi udbrede kendskabet til dem?

Et af formålene med projektet er også at få vores kulturinstitutioner til i højere grad at tænke børn som et væsentligt publikum - det handler om at få symfoniorkesteret, operaen, de store kunstudstillingshaller osv. til at lave særlige projekter og aktiviteter for dem.



Aarhus 2017

Titlen som Europæisk Kulturhovedstad eller European Capital of Culture (ECoC) er en af de mest prestigefyldte og synlige europæiske kulturbegivenheder. Hvert år udnævnes to europæiske lande af EU til at være værtslande for en Europæisk Kulturhovedstad. I 2017 er det, ud over Aarhus, Danmark, også Cypern, hvor Pafos er udnævnt til ECoC. Ét af de 13 visionstemaer i Aarhus 2017 er Visionen om visionære børn.

[Læs mere her](#)

6



Det sjette tværgående projekt foregår i efteråret 2017 og handler særligt om ungdommen: *17 i 17* hedder projektet, hvor der bliver sat fokus på alle, der fylder 17 år i 2017, og deres visioner for fremtiden. Konkret via en række aktiviteter, hvor der bliver sat fokus på fremtiden i undervisningen på gymnasiet, og hvor kulturinstitutioner som Musikhuset, Kunstmuseet ARoS osv. rydder kalenderen og overdrages til de 17-årige, forstået på den måde, at de unge inviteres til at beslutte, hvad der skal vises af udstillinger, film osv.



Foto: Peter Halsskov

Hvorfor er børn og unge så central en målgruppe i kulturhovedstadsprojektet?

- Ud over at de er en stor målgruppe i regionen, hvor der er 3-400.000 børn og unge, har vi besluttet, at projektet skal være meget fremtidsorienteret. Derfor bliver aktiviteter for børn og unge en integreret del, som er i øjenhøjde med dem. Fx ved at vi måske udvikler en formidlingsfunktion, der i

højere grad styres af børn og unge - fx et særligt website eller særlige informationskanaler, hvor børn og unge står for formidlingen. Eller kan børn og unge på andre måder engagere sig selv og organisere sig selv til at komme med forslag? For det er vigtigt, at vi også får konkrete forslag til, hvordan vi kan gøre det. Det er en procesorientering: Hvordan kan vi gøre børn og unge fra 13 år og op til aktive medarrangører?

Gymnasierne har også vist rigtig stor interesse for projektet - i alt 14 gymnasieskoler arbejder nu sammen om kulturhovedstadsprojektet. Og regionen har et virkelig velfungerende børnenetværk med en masse gode folk, vi kan trække på som samarbejdspartner.

Helt overordnet er det jo også sådan, at børn og unge er dem, der kommer til at skabe fremtiden. Vores påvirkning af fremtiden afhænger derfor af, om vi udnytter vores muligheder for at give børn og unge mulighed for at udvikle deres kreative talent. Både inden for det offentlige system og inden for det brede kulturfelt. Der er ikke nogen mening i at afsætte så mange penge til offentlig kultur, som man gør i Danmark, hvis børn og unge ikke er en af de væsentligste - hvis ikke den mest væsentlige - målgruppe. Kulturen kan skabe vaner, nedbryde fordomme og understøtte kompetencer og skabe en meningsfuld dialog - der er kort sagt der, forandring kan ske.

Vi har i Aarhusprojektet haft en del diskussion om, hvorvidt vi skulle arbejde mere for de ældre, som er en voksende del af befolkning, hvoraf mange er isolerede og har behov for aktiviteter. Men skal vi skabe en bedre verden med folk, der kan forandre og skabe, skal vi først og fremmest arbejde med børn og unge og lade dem præge programtænkningen.

Den prioritering fremhævede kulturhovedstadsjuryen også særligt, da de var på besøg her i Aarhus. Og da de kom til Gellerup, hvor særlig mange dagsordener skal tænkes med i aktiviteterne, og vist over 50 % af befolkningen i regionen er under 18 år, sagde de, at det var meget overbevisende og positivt, at vi i den her krisetid ikke bare lancerede kulturhovedsta-

den som et projekt med fokus på kulturarv eller de kunstneriske discipliner, men at vi også medtænker den sociale dimension: Hvor er der størst behov, hvor har det størst nytteværdi? Altså i de kredse, der ellers ikke normalt har gavn af den offentlige kulturstøtte.

Et projekt som det her er med andre ord nødt til at gøre en forskel - det er ikke et praleprojekt, ikke et turistprojekt eller et erhvervsprojekt, men et projekt, som kan fremme en stor gruppe borgeres verdensbillede.

Hvilke særlige opgaver har kulturinstitutionerne i den forbindelse?

- De skal stå for den konkrete forankring af projekterne.

Vi forsøger at få indarbejdet i projektet, at den enkelte institution betragter sig selv som en platform for arbejdet med lokalsamfundet. Altså ikke er hus eller rum, borgerne skal træde ind i, men et sted, hvorfra man arbejder ud i samfundet og bevæger sig ud i samfundet og interagerer med lokalsamfundet og borgerne. Om man er et symfoniorkester, et bibliotek eller et børnekulturcenter.

Det er kulturinstitutionernes største opgave.

En anden stor udfordring er, at de skal arbejde sammen og ikke isoleret. I stedet for at konkurrere om publikum skal fx 6-7 museer gå sammen om et tema og betragte det, de har i deres arkiver og deres netværk og kontakter, som fælles materiale. Hvordan kan vi få folk til at dele, så de står stærkere?



Foto: Rikke Ranzau

! ”Børn og unges møde med forfattere og illustratører” - søg puljen!

Formålet med Statens Kunstråds Litteraturudvalgs pulje er at sikre, at børn og unge i hele landet har mulighed for at møde forfattere eller illustratører som en naturlig del af deres møde med litteraturen. Initiativet skal fremme dansk kvalitetslitteratur rettet mod børn og unge.

[Læs mere her](#)

En tredje central udfordring er at sikre kvalitet. Mange tænker meget på at tage sociale og økonomiske hensyn osv., men at satse på kvalitet er generelt en mangelvare, når vi ser på kulturlivet over en bred kam. Derfor er det vigtigt at være kvalitetsbevidst og stile efter den bedst mulige kvalitet i kulturarbejdet og i de tværgående projekter.

Vil I også introducere folkeskoler og dagtilbud for nye måder at bruge og integrere kultur og kreativitet på i hverdagen?

- Ja, vi har et program, hvor kulturinstitutionerne i langt højere grad skal være mobile og producere projekter og aktiviteter, som de kan tage ud i skolerne med i 1-2 uger. Fx workshops, seminarer og andre aktiviteter. Ikke som huskunstnere, men som en hel institution in residence, som vi kender det fra Norge og England.

Fx ARoS, som skolen eller børnehaven inviterer indenfor et stykke tid, hvor ARoS stiller med kunstnere, en udstilling, nogle kunsthistorikere og andre formidlingsting, og hvor de laver aktiviteter, der både passer ind i undervisningen og i fritiden.

Hvordan prioriterer I kulturelle tilbud til børnefamilierne?

- Vi har ikke en særlig politik for det. 85 % af aktiviteterne er planlagt som gratis og henvender sig bredt til blandt andre børnefamilier. Vores hovedfokus er at udvikle nye formater for kulturelle aktiviteter i byrummet og som opdagelsesruter i regionen.



Fordi det jo i høj grad er i byrummet og i det udendørs rum, vi har mulighed for at møde hinanden på kryds og tværs af befolkningsgrupper og aldersgrupper, hvis vi vel at mærke får noget at mødes over: Vi lever jo i et samfund, hvor vi har fået en tradition siden 2. verdenskrig, der betyder, at befolkningsgrupper og aldersgrupper og fritids- og familieliv er blevet mere og mere adskilte. Men i byrummet er der mulighed for at lade fællesskabet på tværs genopstå. Fx gennem gratis aktiviteter, man kan deltage i.

Den type aktiviteter lægger vi høj grad op til. Og der er også en stigende tendens i kulturlivet til, at aktiviteter i byrummet fylder mere og mere:

De sidste 50 år har vi adskilt alt og indrettet vores samfund, så det ikke er nødvendigt at gå gennem byen - i dag udnytter vi kun byrummet 15 % i forhold til dengang. Men det offentlige rum har et kæmpe potentiale som ramme om aktiviteter på tværs af grupperinger og skel. Derfor er det vigtigt at tænke ind, hvordan vi kan give liv tilbage til byen, så forskellige grupper igen får mulighed for at møde hinanden. Og kulturen spiller en særlig rolle, fordi det at få en oplevelse trækker folk til. Derfor er det en meget væsentlig dagsorden at få kunstneriske og kulturelle aktiviteter i byrummet til at fungere.

Johannes 11 år:



Jeg elsker at læse Harry Potter og andre store fortællinger, for der kommer jeg ind i et nyt univers. Nogle gange har jeg ikke lyst til andet end bare at læse, læse og læse. Fordi det er spændende - jeg oplever nogle helt andre ting, end jeg plejer. Og jeg lærer tit både noget om andre verdener og noget nyt om min egen.

Christian Have

Have, Christian (2013) Ansvar eller anarki. Have Kommunikation.

Kirsten Jensen og Karen Grøn

Harlen, Wynne & Qualter, Anne (2009) The Teaching of Science in Primary Schools. Routledge, side 89.

Lene Tanggaard

Stadil, Christian og Lene Tanggaard (2012) I bad med Picasso – sådan bliver du mere kreativ. Gyldendal.

Tanggaard, Lene (2010) Fornyelsens kunst. At skabe kreativitet i skolen. Akademisk Forlag.

Daniela Cecchin

Bateson, (1976) The Message this is Play – in Bruner, J.S., Jolli, a. & Silva, K.: Play. Its role in development and evolution, Penguin.

Bretherthon, I. (1984) Symbolic play. The development of social understanding. Academic Press.

Cecchin, D. (1992) Det legende barn. En bestemmelse af legens væsen og dens betydning for børn. København. KUA.

Cecchin, D. (1996) Den kompetente pædagog, Cecchin, D. red. Pædagogens kompetencer, København, BUPL.

Cecchin, D. (2012) The significance of day care services for the development of children's creativity. Creanet, Klaipeda, Litauen.

Cecchin, D. (2013) Pedagogical Perspective on Play in: Schousboe, I. & Lindquist, D.W.: Children's Play and Development-Cultural-Historical Perspectives, Springer Netherlands.

Csikszentmihalyi, M. (1996) Creativity, Flow and the psychology of discovery and invention. New York: Harper Collins Publishers.

Eco, U. (2004) Combinatoria della creativit . Conference for the Nobel Fondation, Firenze, 15. September.

Hammersh j, L.G. (2012) Kreativitet – et sp rgsm l om dannelse. København, Hans Reitzel Forlag.

Leontjev A. N. (1983) Virksomhed, bevidsthed og personlighed. Sputnik.

Schousboe, I. (1993) Den onde leg. En udvidet synsvinkel p  leg og dens funktioner, I Nordisk Psykologi, nr. 2.

Schousboe, I. (2013) The Structure of Fantasy Play and Its Implications for Good and Evil Games in Cultural-Historical Perspectives, Springer Netherlands.

Schousboe, I. & Lindquist, D.W. Children's Play and Development-Cultural-Historical Perspectives, Springer Netherlands.

Tanggaard, L. (2010) Kreativitetens materialitet. Nordiske Udkast, 38. Odense. Syddansk Universitetsforlag.

Vygotsky, L.S. (1982) Legen og dens rolle i barnets psykiske udvikling – i: Om barnets psykiske udvikling – NNF.

 m, E. (1989) P  jakt etter barneperspektivet. Oslo Universitetsforlag.

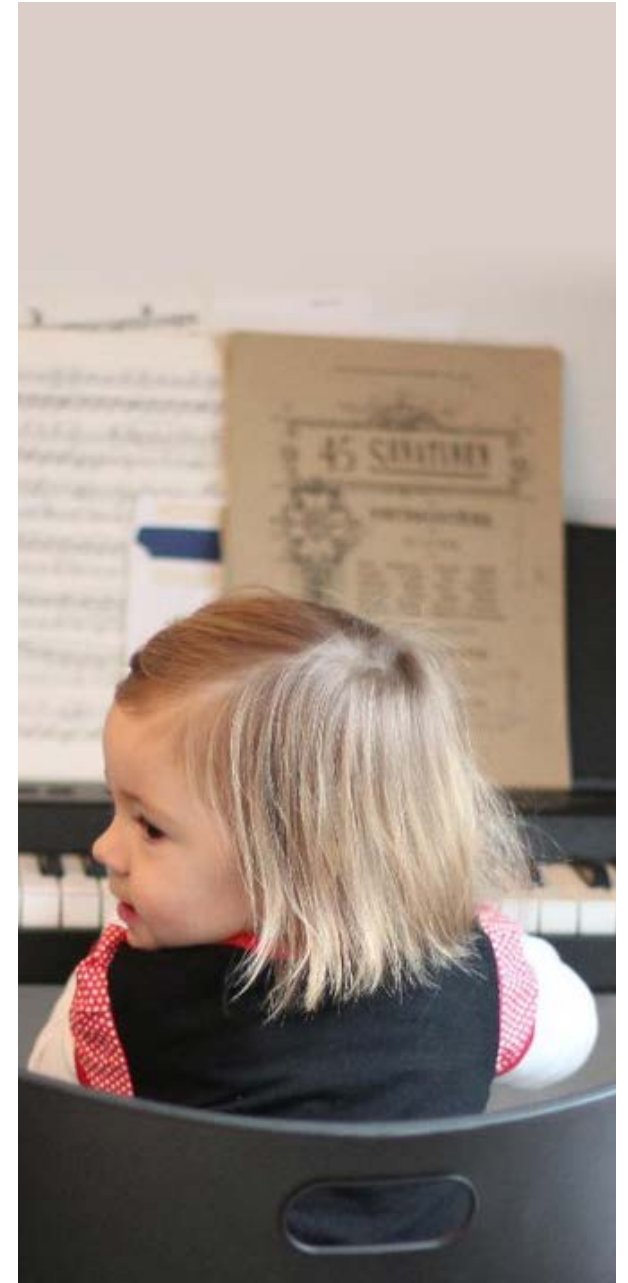


Foto: Rikke Ranzau

Børn Kunst Kultur
– i en hverdag der dur

Udgivet af:
Kulturstyrelsen
H.C. Andersens Boulevard 2
1553 København V
tlf.: 33 73 33 73
post@kulturstyrelsen.dk
www.kulturstyrelsen.dk

Redaktion:
Konsulent Merete Dael
Konsulent Anne-Kristine Mortensen
Journalist Monica C. Madsen

Alle interviews er foretaget af journalist Monica C. Madsen

Grafisk tilrettelæggelse og produktion:
Adman Kommunikation Aps

Forsidefoto:
Henning Hjorth



Illustrationer:
Carl Quist Møller

Copyright:
Kulturstyrelsen,
København september 2013
Der kan frit citeres fra Børn Kunst Kultur
med tydelig kildeangivelse

ISBN-nr.
Elektronisk udgave:
978-87-92681-37-9