



KUMULT! 2.0

Børnenes Kulturregion
Midt- og Vestsjælland,
2025-2028



Børnenes Kulturregion Midt- og Vestsjælland

Indhold

Forord.....	3
Indledning til Kumult! 2.0	4
Kreativitet, kunst og kultur	5
10 principper for KUMULT!-metoden	5
I det følgende præsenteres hovedindholdet, de tre spor, i KUMULT! 2.0.	6
SPOR 1: Kulturforløb.....	7
SPOR 2: KUMULTariet – et integreret kompetencespor	9
1. Viden	12
2. Praksisnære eksempler	12
3. Kreativitet i dagligdagen.....	12
4. Evaluering	13
SPOR 3: Følgeforskning.....	14
Metodegrundlag	15
KUMULT!-metodens bestanddele	15
Modig nysgerrighed – 1. element.....	16
Det legende og skabende – 2. element	16
Det resonerende / erkendende – 3. element	17
KUMULT! 2.0 - Opsamling	19
Kommunikation, synliggørelse og evaluering	20
Milepæle	21
Organisering	22
Følgeforskning udført i 2021-2024.....	23
Referencer – som fundament og til videre læsning	24

Forord

Velkommen til KUMULT! 2.0 og til Kulturregion Midt- og Vestsjællands fælles børnekulturindsats med fokus på kreativitet.

En indsats, der p.t. involverer over 22.000 børn og unge, 70 professionelle kunstnere, 1200 lærere og pædagoger og 6 kommuner; Kalundborg, Sorø, Odsherred, Lejre, Slagelse og Ringsted kommune.

KUMULT! er mere end blot et kunstprojekt og mere end blot et kulturelt indspark i hverdagen for børn og unge. KUMULT! repræsenterer og inspirerer til en kreativ og legende tilgang, som understøtter børns kreative udvikling og styrker deres personlige og faglige kompetencer.

Igennem vores erfaringer med KUMULT! fra 2021 til 2024 har vi set, hvordan det at arbejde i en kunstnerisk proces med en kreativ tilgang, ikke blot giver børnene og de unge en enkeltstående kulturel oplevelse, men derimod kan bidrage til at styrke deres selvværd, tro på egne evner, give en ny plads i fællesskabet og være identitetsudviklende - også fremadrettet.

Med KUMULT! gives et bud på en anderledes læringsform; en læringsform, der er eksperimenterende, undersøgende og kreativ, som ikke har et rigtigt facit og hvor processen giver plads til nye måder at fortolke og tænke på.

KUMULT! er en modvægt til præstationskulturen. Med kulturforløbenes fokus på den kreative proces, hvor der ikke er et rigtigt svar, placerer KUMULT! sig uden for den målorientering, der er fokus på i disse år. Igennem arbejdet med kreative processer i kunstpraksisserne, hvor barnet og den unge udforsker egne idéer, selv skal tage stilling og begrunde sine valg, styrkes barnets og den unges selvtillid og tro på sig selv. At få tillid til egne valg styrker også egen identitet. Denne tilgang giver også barnet og den unge mulighed for at vise nye sider af sig selv og mulighed for at indgå i andre fællesskaber.

Med tilknyttet følgeforskning af professor Lene Tanggaard, som forsker i kreativitet og læring, har vi mulighed for at skabe ny viden, afprøve ny praksis og på den måde kunne bidrage reflektivt på en måde der kan være til gavn for børn og unge - ikke kun i Kulturregion Midt- og Vestsjælland, men potentielt i hele landet.

I KUMULT! 2.0 tages indsatsen et skridt videre og undersøger og afprøver på hvilke måder at KUMULT! kan integreres i dagtilbud og skolers hverdag - når kulturforløbene er afsluttet og hverdagen fortsætter.

Indledning til Kumult! 2.0

KUMULT! 2.0 udvikles på baggrund af de meget positive erfaringer fra KUMULT-indsatsen 2021-2024, hvor indsatsen er blevet fuldt implementeret og involverer 22.000 børn og unge, mere end 1200 lærere og pædagoger og over 70 kunstnere.

Det er erfaringen, at indsatsen er særdeles velfungerende og giver et bud på, hvordan der kan arbejdes med kreativitet i en struktureret indsats, der sikrer at alle børn og unge bliver involveret. Det er også erfaringen, at samarbejdet mellem kunstnere, lærere og pædagoger har en afsmittende effekt, så kulturinstitutioner, skoler og dagtilbud bliver inspireret til i højere grad at inkorporere kunst og kreativitet i skole og dagtilbud. Dette vil vi gerne udfolde og stimulere i den nye KUMULT! 2.0.

I det følgende uddybes KUMULT! 2.0-indsatsen, udviklet på baggrund af første projektperiode, med den samme vision og det samme hovedformål, med kreativitet i fokus.

Visionen med KUMULT! er:

At børn og unge i Kulturregion Midt-og Vestsjælland igennem hele deres dagtilbuds-og skoletid skal have mulighed for at beskæftige sig med kunst og kultur og udfolde deres kreativitet, på måder som skaber værdi nu og her og senere i livet.

Formålet med KUMULT! er:

- Give børn og unge mod og lyst til at bruge deres kreativitet gennem hele livet
- Understøtte dagtilbud og skolars arbejde med kulturel dannelse og kreativitet
- Skabe solide samarbejder mellem skoler/dagtilbud og kunst- og kulturinstitutioner og hermed kvalificere Åben skole og Åben dagtilbud
- Videreudvikle det børnekulturelle felt i Kulturregion Midt- og Vestsjælland.

I KUMULT! 2.0 vil vi både fortsætte den strukturerede indsats med kreative kulturforløb til alle børn og unge, men vi vil også søge at øge bevidstheden om hvad det betyder at arbejde kreativt, hvilke greb der skal til og hvordan det kan integreres i hverdagen.

KUMULT! 2.0 hviler på et metodegrundlag, som er erfaret gennem de første 4 års indsats med KUMULT! og trækker på teoretiske perspektiver inden for kreativitet, leg og læring. Derudover består det af 3 spor:

1. Kulturforløb
2. KUMULTarier
3. Følgeforskning

I denne projektbeskrivelse for den 4-årige indsats, KUMULT! 2.0, vil vi redegøre for de tre spor og metodegrundlaget, samt kommunikation, synliggørelse, evaluering, milepæle og budget.

Kreativitet, kunst og kultur

Kreativitet er ikke forbeholdt kunst og kultur. Men det at arbejde inden for det kunstneriske felt har vist sig at give nogen ”smutveje”, idet der her sker en naturlig kreativ proces – og fordi der intuitivt kan arbejdes ud fra at der ikke er et endeligt og færdigt mål. De forskellige fagligheder inden for kulturområdet, f.eks. musik, teater, billedkunst og dans, giver en udfoldelsesramme, hvor de fleste umiddelbart accepterer at arbejde på en måde, der kendetegner kreative processer.

På den måde kan man sige, at kunsten bliver det værktøj, der bruges for at åbne op for at stimulere leg og skabelse.

10 principper for KUMULT!-metoden

Tilgangen til undervisningen og pædagogikken i KUMULT! baserer sig på 10 grundlæggende principper, som er kendetegnende for alle forløb og den udvikling der sker i kulturindsatsen. Principperne ligger implicit som et grundlag for de tre spor i KUMULT! 2.0.

Principperne foldes ud i metodegrundlaget (se s. 13). og både principperne og metoden er baseret på de nuværende erfaringer i kulturforløbene i KUMULT! og trækker på teoretiske perspektiver indenfor kreativitet, leg og læring.

Kreativitet

Børn og unge¹ skal opmuntres til at være kreativt skabende, udforske egne idéer og finde løsninger på problemer.

Aktiv læring

I KUMULT! lærer børn bedst ved at gøre, afprøve og opleve på egen krop.

Kritisk tænkning

KUMULT! opfordrer børn til at stille spørgsmål og undre sig.

Processen frem for produktet

I KUMULT! fokuseres på de kreative processer undervejs. Der er dermed ikke nødvendigvis noget facit og der er plads til at fejle. Der er plads til at være skabende og lege - og i legen er fejl ligegyldige.

¹ KUMULT! dækker børn fra 0 år til 9. kl. Fremover vil betegnes ’børn’/’barnet’ implicit derfor også inkluderer ’unge’/’den unge’

Læringsmiljøer

Alle børn er i udgangspunktet kreative og i KUMULT! tilstræbes alsidige og inkluderende læringsmiljøer, der tilgodeser børns forskellige måder at gøre tingene på. Børn skal præsenteres for forskellige arbejdsmetoder, så de bliver bevidste om at udfordringer kan løses på mange måder.

Tro på egne evner

KUMULT! tilstræber at børnene lærer at tro på deres egen iboende kreativitet og dømmekraft og får redskaber til at udvikle egne evner i samspil med professionelle kunstnere.

Hoved, hånd og hjerte

Kunst og kultur handler om barnets oplevelse af verden og om at give form eller udtryk for denne til gavn for både andre og barnet selv. Kreative læreprocesser skal give børnene adgang til at skabe forbindelse mellem deres tanker, hånden og kroppens arbejde og følelsernes sprog.

Livsglæde og virkelyst

At udforske sin indre kunstner og være kreativ er ikke blot sjovt i sig selv, det er også en kilde til både livsglæde og virkelyst, der inspirerer til aktiv handling og livsengagement.

Fællesskab

KUMULT!'s kreative forløb kan styrke fællesskabet mellem børn ved at ryste på etablerede normer for væremåder og identitet.

Ligestilling

I KUMULT! har alle børn uanset social og økonomisk baggrund ret til at møde og afprøve kunstretninger, der kan skabe værdi for dem nu og senere i livet.

I det følgende præsenteres hovedindholdet, de tre spor, i KUMULT! 2.0.

SPOR 1: Kulturforløb

KUMULT! 2.0 består, som nævnt, af tre spor. Første spor er, som i første projektperiode, kulturforløb med fokus på den kreative proces.

Kulturforløbene består af et kulturforløb pr. barn hvert år. Barnet vil en gang om året deltage i et kulturforløb med en professionel kunstner, hvor barnet selv udfolder sig kreativt.

Med denne systematiske struktur sikrer vi at man som barn i KUMULT! gennem hele ens dagtilbuds- og skoletid, fortsætter med at udvikle og styrke sine kreative kompetencer. Alle kunstretninger er repræsenteret i det fulde program – og det betyder at barnet undervejs også vil udvide sit kendskab til de forskellige kunstarter.

Alle forløb er planlagt, sådan at alle lærere og pædagoger ved præcis hvornår deres kulturforløb foregår og hvor. På denne måde sikrer vi at alle børn får "sit" kulturforløb, da ansvaret for rammerne er sikret af projektadministrationen, i tæt parløb med den enkelte kommunes konsulenter.

Et forløb strækker sig i udgangspunktet over 2 dage og varer omkring 6 timer. Alle forløb understøtter de pædagogiske læreplaner og dele af læringsmålene for det eller de fag, kulturforløbet er knyttet til. Det betyder at forløbet bliver en del af lærerne og pædagogernes undervisningsplan/pædagogiske læreplan og dermed kan understøtte det eksisterende arbejde i undervisning og hverdag.

For at sikre at det enkelte kulturforløb gennemføres bedst muligt, er samarbejdet mellem kunstner og lærer/pædagog meget vigtigt. Derfor afholdes der forud for hvert forløb en workshop for lærerne/pædagogerne, hvor kunstneren gennemgår det forløb, som børnene skal præsenteres for. Workshopen sikrer at alle ved hvad der skal ske i det kommende kulturforløb og giver forståelse for den metodiske tilgang til det at arbejde med kreative processer. Dette betyder også en kompetenceudvikling for læreren/pædagogen.

Samlet set rammer KUMULT! ca. 22.000 børn, fordelt på mere end 1000 dagtilbudshold og klasser. Der udvikles over 50 forskellige forløb årligt og der involveres over 1200 lærere og pædagoger, 70 kunstnere og formidlere og 10 kultur, skole- og dagtilbudskonsulenter.

På næste side ses dette års kulturforløb, som indeholder en bred vifte af kunstneriske genrer, fra "Rytme-leg" for de 0-2-årige til et kreativt projektopgave-forløb i 9. klasse.

Se www.kumult.dk for de aktuelle kulturforløb.



SPOR 2: KUMULTariet – et integreret kompetencespor

KUMULTariet er det andet spor i KUMULT! 2.0. Det er et integreret kompetenceudviklingsspor for de fagprofessionelle (lærere, pædagoger og kunstnere), der deltager i KUMULT!. Her sættes fokus på at understøtte og videreudvikle lærerne og pædagogernes kompetencer i forhold til selv at udvikle en (endnu) mere kreativ undervisning ved at integrere metoderne fra KUMULT! i deres daglige praksis. Forskningen viser nemlig, at nogen af lærerne og pædagogerne allerede nu observerer og efterfølgende integrerer greb og kreative elementer fra kulturforløbene, da de kan se, at det er virkningsfuldt for børnegruppen (Tanggaard & Lyndgaard, 2024). Ved at systematisere kompetencesporet, sikrer vi at flere lærere og pædagoger bliver i stand til at anvende de kreative greb i deres praksis, og med dette håbet om, at endnu flere børn vil blive præsenteret og få mulighed for at arbejde med kreative og skabende læreprocesser på mere hyppig basis end blot igennem de tidsmæssigt afgrænsede årlige kulturforløb.

Ideen er, at KUMULT! bidrager til at kreative læreprocesser integreres i hverdagen og undervisningen i skoler og daginstitutioner for at øge deltagelsesmulighederne for både børn og fagprofessionelle. Den kreative tilgang skaber et læringsmiljø, der er inkluderende og rummeligt, hvor børnene og lærerne/pædagogerne har større mulighed for at deltage på anderledes og mere engagerende måder. Dette understøttes også af den nuværende forskning (Tanggaard & Lyndgaard, 2024). Det er målet, at denne undervisning vil få en positiv indflydelse på børns trivsel, motivation og lyst til at lære.

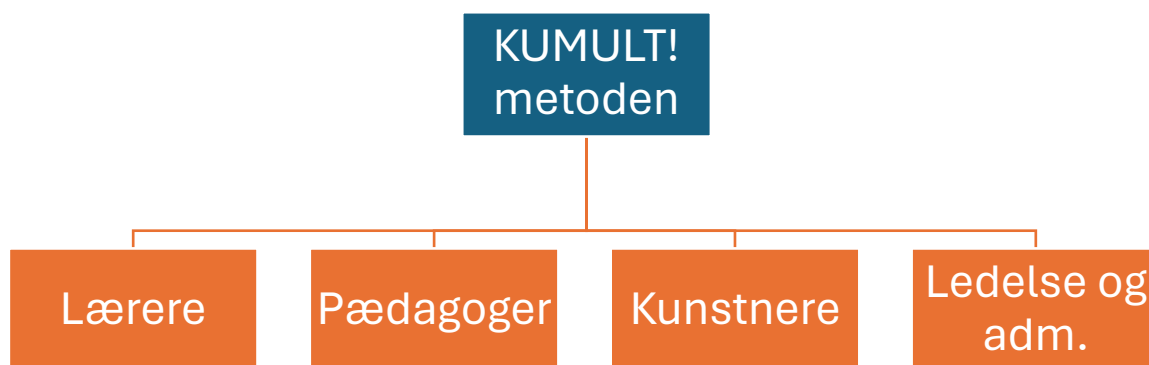
Dette vil vi sikre gennem en udbredelse af KUMULT!-metoden (beskrevet på side 13), som alle deltagere i KUMULT! bliver grundigt involveret i. I korte træk baserer KUMULT!-metoden sig på 'modig nysgerrighed', 'det legende og skabende' og 'det resonerende/erkendende'.

KUMULTariet er et praksisbaseret kompetenceløft i anvendt kreativitet, for de fagprofessionelle, der i forvejen er involveret i KUMULT!. KUMULTariet bliver fuldt integreret i kulturforløbene, da stort set al aktivitet kobles op mod de aktiviteter, der afholdes i forvejen.

Den nuværende forskning vil danne grobund for både teoretisk indsigt samt bidrage til praksiseksempler på, hvordan kreativitet kan integreres i dagligdagen. Derudover anvendes KUMULT!-metoden og principperne, som grundlag for udviklingen af KUMULTariet.

Med over 1200 lærere og pædagoger samt mere end 70 kunstnere involveret i KUMULT! er der allerede et solidt fundament for "at smitte"/inspirere med denne tilgang.

Lærerne/pædagogerne deltager sammen med børnene i kulturforløbet, hvor kunstneren anses som den professionelle bærer af KUMULT!-metoden. Det er derfor naturligt at øge fokus på at overføre og integrere metoderne fra KUMULT! til hverdagen og undervisningen, så den kreative tilgang bliver en endnu mere integreret del af dagtilbud, skoler og kulturinstitutioner. Mange lærere og pædagoger har allerede efterspurgt dette i de tidligere kulturforløb.



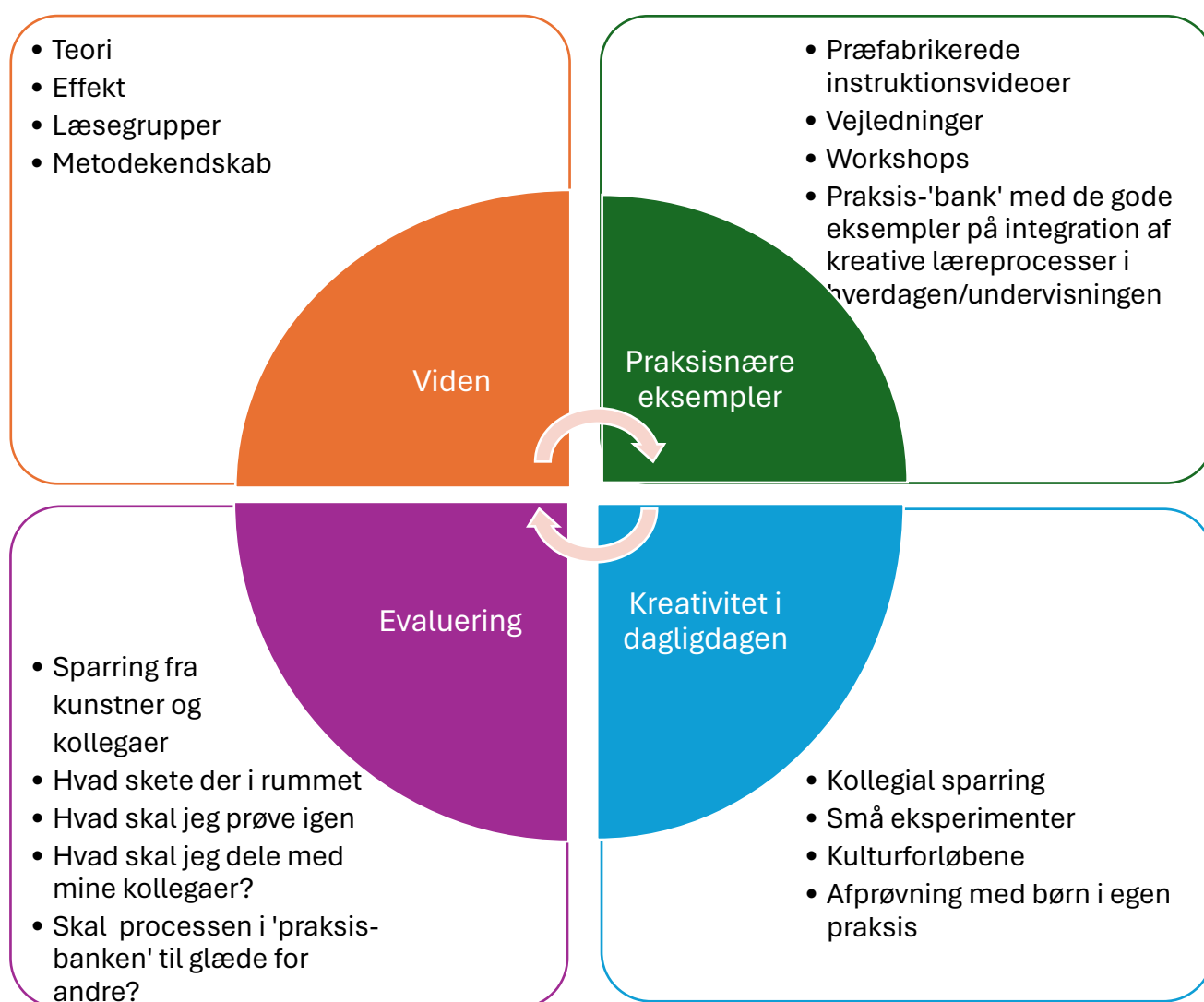
En succesfuld implementering af KUMULTariet vil kræve en væsentlig opbakning fra ledelse og administration på den enkelte skole/dagtilbud. KUMULTariet kan skabe en kulturændring i tilgangen til den faglige undervisning og pædagogik, som potentielt kan være med til at øge trivslen for det enkelte barn.

Derfor er det også væsentligt at ledelsen og administrationen involveres i og forstår KUMULT!-metoden.

KUMULTariet er bygget op omkring fire væsentlige områder:

En tilegnende og inspirerende del samt en aktiv/udførende og evaluerende del.

- Viden
- Praksisnære eksempler
- Kreativitet i dagligdagen
- Evaluering



1. Viden

Her fokuseres på at opbygge en grundlæggende forståelse af, hvordan der kan arbejdes med kreative processer og hvorfor det er væsentligt med indføring i KUMULT!-metoden.

Det handler om at skabe bevidsthed om, hvordan kreativitet kan bidrage til børns læring, trivsel og udvikling af vigtige færdigheder som problemløsning, selvudtryk og refleksion. Konkret gøres relevant materiale tilgængeligt på kumult.dk. Viden og egen erfaring deles.

Resultaterne fra den tilknyttede forskning deles og ikke mindst benyttes forskernes viden og indsigt i området, som et naturligt afsæt for den teoretiske viden, der stilles til rådighed. Her opbygges et fælles sprog og fundament for, hvad kreativitet er og kan, også i de fagprofessionelles eksisterende praksis.

Målet er ikke, at lærerne og pædagogerne skal være kunstnere, men i det nuværende forskningsmateriale kan vi se, at der er et stort potentiale i at øve sig i de kreative åbne, sansende og engagerende metoder, som kunstnerne benytter samt at lege med materialer, samværsformer og kunstgenrer (Tanggaard & Lyndgaard, 2024). Dette element, 'viden', skal bidrage til at sprogliggøre, bevidstgøre og udvide praksis med et kreativt afsæt/udgangspunkt.

2. Praksisnære eksempler

Denne del har til formål at inspirere. Det indebærer konkrete eksempler og værktøjer til lærere og pædagoger, så de kan implementere kreative metoder i deres undervisning og praksis.

Eksemplerne stammer fra både forskningen og kunstnerne, men også andre fagprofessionelles erfaringer, der sikrer et element af peer-to-peer læring. Det kan omfatte præfabrikerede instruktionsvideoer, vejledninger eller workshops, der viser, hvordan man praktisk kan integrere kreativitet i forskellige fag og aktiviteter. Der kan oprettes en praksisbank på kumult.dk, hvor alle opfordres til at dele deres gode eksempler. De praksisnære eksempler skal være dynamiske på en måde så de fagprofessionelle kan tilgå dem, men også supplere med egne eksempler, som en del af 'evaluerings-elementet'.

3. Kreativitet i dagligdagen

Kreativitet i dagligdagen fokuserer på at give lærere og pædagoger mulighed for at øve sig i at anvende kreative metoder og værktøjer i praksis. Dette kan ske gennem workshops, øvelser og simulationer, hvor deltagerne får mulighed for at afprøve og finjustere deres tilgang.

De fagprofessionelle kan tage udgangspunkt i kulturforløbet eller et særligt element fra KUMULT!-metoden, f.eks. at arbejde med børnenes nysgerrighed. Ofte kan små ændringer gøre en stor forskel. Et eksempel fra forskningen er, at en dansklærer anvender en øvelse fra et forfatterforløb, der gjorde det muligt for børnene at skrive koncentreret i 45 minutter (eksempler fra feltobservationer og interviews, Tanggaard & Lyndgaard, 2023).

Kreativitet i dagligdagen handler om små greb, der kan gøre en stor forskel for relationen til børnegruppen samt børnenes evne til at indgå i fællesskabet. En vigtig læringsmekanisme er her feedback fra kunstner eller kollegaer, der kan observere den fagprofessionelles praksis.

4. Evaluering

Dette punkt har til formål at integrere kreative metoder og værktøjer i den daglige undervisning og praksis. Det indebærer at skabe en kultur, hvor kreativitet værdsættes og prioriteres i hverdagen og hvor de fagprofessionelle kontinuerligt arbejder på at udvikle og forbedre deres kreative undervisningsmetoder og pædagogiske greb. Dette kan ske gennem regelmæssige møder, sparringsessioner og erfaringsudveksling, hvor deltagerne får mulighed for at reflektere over deres praksis og lære af hinandens erfaringer.

Det er afgørende, at de fagprofessionelle får mulighed for at gøre sig sine erfaringer bevidste gennem evaluering i fællesskab med andre fagprofessionelle og kunstnere. For at kunne ændre på det, der er, er det nødvendigt at kunne beskrive, hvad der allerede er, og integrationen af de kreative læreprocesser skal derfor ske gennem en bevidst praksis.

KUMULTariets endelige form og praktiske udførelse vil blive udviklet i løbet af foråret 2025 og implementeringen vil ske gradvist på de forskellige årgange.

SPOR 3: Følgeforskning

KUMULT! fortsætter forskningssamarbejdet med Professor i pædagogisk psykologi, kreativitetsforsker og rektor ved Designskolen Kolding, Lene Tanggaard. Forskningen sigter mod at undersøge børns kontinuerlige møde med kunst, kreativitet og kulturelle oplevelser gennem kulturindsatsen KUMULT!

Initiativet adresserer spørgsmålet om, hvordan kontinuerlig eksponering for kunst og kreative processer kan påvirke børns udvikling positivt. Forskningen sigter mod at generere viden, der kan informere udviklingen af en national strategi for integration af kunst og kreativitet i skole- og uddannelsessystemet og derigennem gøre en forskel for børn i Danmark. Derudover er forskningen særlig relevant for fagprofessionelle, forskere, kunstnere og beslutningstagere, som beskæftiger sig med udvikling af skole- og dagtilbudsområdet i Danmark.

Forskningen bygger på en børnecentreret tilgang, som er udviklet af Feder (2020). Tilgangen har til formål at sikre børnenes perspektiv og stemmer i oplevelserne med kunst og skabende processer (Tanggaard, Feder, Lyndgaard & Grøn, 2022). Den børnecentrerede tilgang er gennemgående i dataindsamlingen, både i de kvalitative og kvantitative metoder. Ved at kombinere forskellige metoder sikres en holistisk forståelse af børnenes møde med kunst og muligheden for at tilvejebringe relevante og nuancerede data. Forskningen vil fokusere på flere analyseenheder, herunder børnenes læring og kreativitet, de fagprofessionelle omkring børnene samt det systemiske niveau (kulturkonsulenter, ledelse og politikere).

Gennem observationer, interviews og eksperimenterende aktiviteter, vil forskerne undersøge børnenes tilgang til kunsten. Derudover interviewes pædagoger, lærere og kunstnere samt udvalgte repræsentanter fra det systemiske niveau.

Resultaterne formidles gennem videnskabelige publikationer og evalueringen foregår gennem peer-review. Forskningen formidles også igennem artikler i populære medier og fagblade, oplæg på konferencer og formidling gennem LinkedIn.

Forskningen forventes at løbe fra januar 2025 til december 2028. For at sikre maksimal relevans og kvalitet i forskningen, fastsættes fokus for forskningen løbende og i samråd med projektadministrationen. Den endelige forskningsplan udarbejdes af Lene Tanggaard.

For oversigt over formidlingsaktiviteter i forskningen fra 2021-2024, se s. 23.

Metodegrundlag

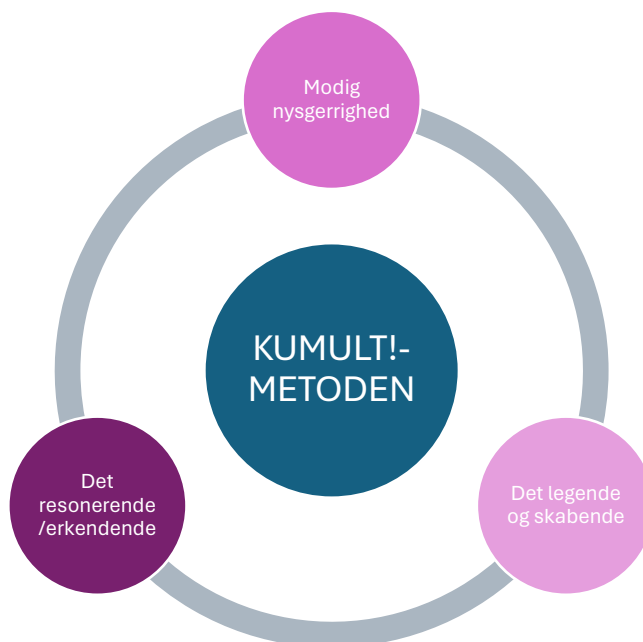
Som tidligere nævnt har vi samlet 10 principper for udviklingen af kunstpædagogik på baggrund af et samlet metodegrundlag for KUMULT 2.0. Metodegrundlaget er, som principperne, baseret på de nuværende erfaringer i kulturforløbene i KUMULT! og trækker derudover på teoretiske perspektiver indenfor kreativitet, leg og læring.

I KUMULT! er grundantagelsen, at alle i udgangspunktet er kreative. Alle har iboende kreativitet, der kan aktiveres og udvikles i de rette omgivelser/forudsætninger. Formålet med KUMULT! er at skabe rammerne for at fremme det enkelte barns kreativitet i fællesskab med resten af klassen eller børnegruppen. Målet med KUMULT! er ikke at uddanne 22.000 kunstnere, men derimod at give en masse børn modet til at være kreative og skabende og modet til at stå ved sine ideer og troen på at kunne realisere dem.

KUMULT!-metodens bestanddele

- Modig nysgerrighed
- Det legende og skabende
- Det resonerende / erkendende

KUMULT!-metoden er dynamisk, og børnene vil i processen bevæge sig frit mellem de tre ovenstående elementer. Det er vigtigt at understrege, at der ikke er tale om en lineær og faseopdelt forståelse af den kreative proces. Elementerne, som beskrives dybdegående herunder, er derimod et forsøg på at indramme og formidle, hvad det er, børnene oplever og lærer, når de deltager i et kreativt kulturforløb.



Modig nysgerrighed – 1. element

Når barnet skaber noget nyt, gennemgår barnet en række faser, der overskrider de vante grænser og måder at agere og tænke på. I dette element udfordres det bestående og måske også barnet selv. Denne fase er kendetegnet ved usikkerhed, tvivl, famlen, diskussion, dekonstruktion og måske frygt for at fejle. Selvom denne famlen kan være ubehagelig, er fasen essentiel, da det handler om at udfordre det gængse, få ideerne og turde tro på dem - selvom det indre kaos måske forsøger at holde én tilbage. For at kunne dette, kræver det, at barnet kan bevare eller opøve en art ”modig nysgerrighed”.

For mange børn er denne fase udfordrende, fordi rammerne i dagtilbud og skole ofte er meget faste og forudsigelige, hvorimod denne fase er uforudsigelig og ikke har et korrekt svar eller facit, men derimod retter sig mod barnets egen dømmekraft (se evt. Tanggaard, Feder, Lyndgaard & Grøn, 2022, hvor dette eksemplificeres). Hvis barnet samtidig ikke er i trivsel, kan det være særligt udfordrende. Netop disse børn kan have ekstra glæde af at arbejde med kreative processer, da det kan hjælpe dem med at håndtere og bearbejde de udfordringer, de står overfor i deres hverdag. Udforskningen af deres kreativitet kan fungere som et frirum, hvor de frit kan udtrykke sig og udforske nye sider af sig selv.

For alle gælder det dog, at dette element af KUMULT!-metoden fokuserer på at skabe en tryk atmosfære, hvor børnene føler sig støttet og opmuntret til at udforske deres egen kreativitet, selvom de måske står over for indre eller ydre udfordringer. Modig nysgerrighed handler altså om at turde tro på sin egen ide og dømmekraft.

Det legende og skabende – 2. element

I KUMULT! benyttes legen som en central genvej til den kreative proces. I legen er alt tilladt og vi tør afprøve ting – ”for det er bare noget vi leger” - samtidig med at der skal forhandles og udveksles meninger, for at legen udvikler sig. Når man leger, glemmer man den faglige kontekst eller agenda, og i stedet aktiveres forestillingsevnen og fantasien, der giver adgang til følelser og nye udtryk.

Leg og kreativitet er dybt forbundne og kan styrke hinanden på flere niveauer. I legens univers får børn mulighed for at udforske og eksperimentere uden begrænsninger. Her er der ingen rigtige eller forkerte svar, og børnene er frie til at udtrykke sig på deres egen unikke måde. Denne frihed til udforskning og fantasi er en afgørende drivkraft bag kreative læreprocesser.

Når børn leger, skaber de bro mellem verden, som den er og verden, som den kunne være, i kraft deres fantasi. Legen kan således betragtes som en genvej til kreativitet, da den åbner døren til det fantasifulde og forener det eksisterende og det uudforskede.

Legen rummer også udfordringer, hvor børnene skal finde kreative løsninger i fællesskab, hvor børnene deler ideer, improviserer og bygger videre på hinandens kreationer. Dette fremmer ikke kun kreativitet, men også sociale og kommunikative færdigheder, da børnene lærer at forhandle, lytte og udtrykke sig på en konstruktiv måde. Legen skaber et dynamisk og stimulerende miljø, hvor kreativitet kan blomstre ved at tilskynde til at eksperimentere og samarbejde.

Det samme gør sig ofte gældende i en skabende proces. Igennem kunsten gives en ramme der leges indenfor. Det er ofte relativt nemt for barnet at forstå hvad opgaven er og ligeledes er det relativt nemt at lege inden for den givne ramme på en måde, der er sjov og opslugende. Det at glemme tiden, komme i en form for flow er ofte kendetegnede for denne fase.

Det er kunstneren, der sørger for, at forløbet er tilrettelagt sådan at den enkelte elev kan lege sig frem til noget; til en idé, der skal afprøves. Øvelserne er rammesat på en måde, hvor børnene kan udfordre sig selv og hinanden i fællesskab. Rammesætningen sikrer en legende tilgang, der åbner op for nysgerrigheden og forsyner børnene med modet til at kaste sig ud i skabende processer.

Det resonerende / erkendende – 3. element

Når børnenes ideer bliver konkretiseret i form af et værk, bliver det muligt at tale om, hvilke greb og hvilken struktur værket består af. Værkerne og materialerne kan være konkrete, såsom malerier og tekst, men også mere abstrakte i form af lyd, dans og lign. Gennem processen med at skabe og forfine ideen, begynder barnet at forstå, hvad der tiltaler dem og hvad de foretrækker. Dette kan omfatte valg af farver, former, lyde, bevægelser eller andre æstetiske elementer.

På denne måde begynder en gradvis bevidsthed om kunstnerisk udtryk og smag at udvikle sig. Dette sker i et fællesskab, hvor værker og holdninger bliver diskuteret og forhandlet. Denne bevidsthed kan understøttes af fremførelse, oplæsning, udstilling eller måske bare ved at tale om hvad man har ønsket at lave – og måske er lykkedes med eller ikke lykkedes med.

Samtidig med at barnet arbejder sammen med andre, vil de se deres ideer og tanker anerkendt af venner eller medskabere, hvilket kan styrke følelsen af samhørighed og øge forståelsen for deres bidrag til fællesskabet. KUMULT! kan derigennem give adgang til fællesskabet for børn, der ikke trives i en 'almindelig kontekst'. De opdager, at deres bidrag, både gennem værker og arbejdsmetoder, kan være værdifulde for helheden.

Denne fase er ikke kun begrænset til kunstnerisk skabelse, men kan også have en dybere betydning i livet som helhed. Evnen til at genkende og værdsætte ens egen personlige smag og stil er en vigtig del af selvforståelse og identitetsudvikling. Gennem denne proces kan barnet ikke kun styrke deres kreative evner, men også øge deres selvtillid og selvværd. Barnet oplever ikke blot at skabe noget, men også at skabe en del af sig selv, som medfører stolthed og forbundethed.

Ud over nuværende erfaringer og teoretiske perspektiver indenfor kreativitet, leg og læring, er ovenstående også baseret på den tilknyttede forskning og følgende referencer:

Lene Tanggaard, Shumpeter, Haabermas, Vygotsky, Csikszentmihalyi, Beth Juncker, Gert Biesta, Helle Marie Skovbjerg, Lave & Wenger mfl.

KUMULT! 2.0 - Opsamling

KUMULTariet repræsenterer en tilgang til undervisning og pædagogik, hvor kreativitet er integreret i læringsprocessen, og det er håbet, at det kan underbygge et øget engagement og styrke motivationen og glæden ved læring.

Det, vi allerede nu kan se, er, at lærere og pædagoger bliver motiverede af egne positive observationer i kulturforløbene - altså dér, hvor de kan se, hvad der virker med deres børnegruppe. Dvs. der, hvor børnene er særligt motiverede, fordybede, nysgerrige osv.; alle de elementer, som KUMULT!-metoden vil understøtte. Det er derfor vigtigt at læreren og pædagogen kan sætte fokus på det, der giver mening for dem – og sætte ind dér, hvor der er brug for det. Derfor har det kontinuerlige møde med kulturforløbene et stort potentiale, da der er brug for igen og igen at arbejde med denne tilgang.

Ganske lidt kompetenceudvikling foregår direkte i egen praksis. Det er derfor ganske banebrydende/unikt i forhold til at sikre umiddelbar implementering. De fire områder i KUMULTariet sikrer en systematisering og et fokus, der kan være afgørende for at mange børn får en ny forståelse af sig selv som kompetente, fordi de får mulighed for at opleve sig selv i nye rammer og får nye muligheder for at deltage aktivt.

KUMULTariet understøtter samtidig en form for ”dobbelt-mesterlære”, hvor kunstneren går i mesterlære hos læreren eller pædagogen, mens de læreren og pædagogen går i mesterlære hos kunstneren i kreative læreprocesser.

Ved at integrere kreative metoder i dagligdagen i skoler og dagtilbud giver KUMULTariet børn mulighed for at udfolde sig på en måde, der sætter fokus på det modsatte af at opnå specifikke resultater på tests og prøver.

Med koblingen af de tre spor i KUMULT 2.0; kulturforløbene, KUMULTariet og følgeforskningen, har vi en mulighed for at skabe ny viden, afprøve praksis og igangsætte en væsentlig kulturændring, helt fra det yngste barn til det unge menneske, gennem de fagprofessionelle og videre ud til administration og ledelse.

Kommunikation, synliggørelse og evaluering

Der udarbejdet en kortfattet kommunikationsplan for hvorledes der arbejdes med synliggørelse på hhv. nationalt, regionalt og lokalt niveau.

Kommunikationsplanen vil forholde sig til alle aktører involveret i KUMULT! og forholde sig til både digitale og analoge kanaler.

Evaluering

Der foretages en midtvejs evaluering samt en afslutningsevaluering i KUMULT! 2.0.

Evalueringer tager udgangspunkt i spørgeskema, interviews og suppleres med viden fra forskningen.

Milepæle

Forår 2025

- Udvikling af model for KUMULTariet for fagprofessionelle
- Udvikling af kulturforløb for skoleåret 2025-2026
- Videreudvikling af website

Skoleår 2025-2026

- Gennemførelse af kulturforløb for 22.000 børn
- Gennemførelse af første del af KUMULTariet for 1 årgang i alle kommuner
- August 2025: Deltagelse ved Kulturmødet MORS
- Forår 2026: Udvikling af kulturforløb for skoleåret 2026-2027
- Forår 2026: Videreudvikling af KUMULTariet

Skoleår 2026-2027

- Gennemførelse af kulturforløb for 22.000 børn
- Gennemførelse af anden del af KUMULTariet for yderligere 2 årgang i alle kommuner
- Forår 2027: Udvikling af kulturforløb for skoleåret 2027-2028
- Udgivelse af bog vedr. KUMULT!

Skoleår 2027-2028

- Gennemførelse af kulturforløb for 22.000 børn
- Efterår 2027: Konference med fremlæggelse af de første erfaringer ved KUMULTariet
- Gennemførelse af tredje del af KUMULTariet for yderligere 3 årgang i alle kommuner
- Forår 2028: Midtvejsevaluering
- Forår 2028: Udvikling af kulturforløb for skoleåret 2028-2029

Skoleår 2028-2029

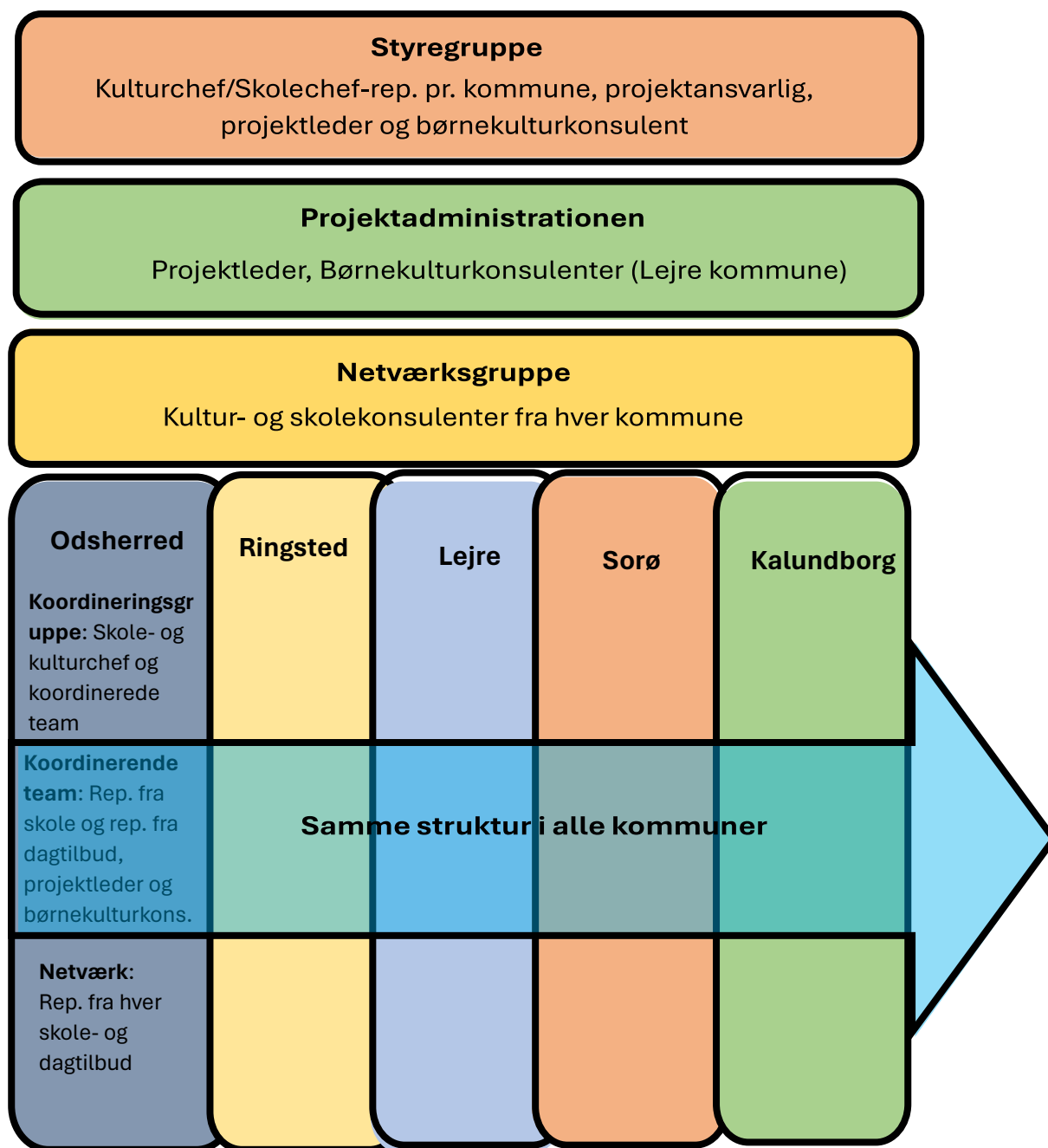
- Gennemførelse af kulturforløb for 22.000 børn
- Færdig implementeret model for KUMULTarium

Organisering

Styregruppen skal med ledelsesmæssigt ansvar tage stilling til indfrielsen af milepælene og udviklingen og kvalificeringen af indsatsen.

Lejre Kommune er tovholder på indsatsen og er som projektansvarlige bindeled mellem det politiske, ledelsesmæssige og administrative niveau. Koordinering og udvikling af de enkelte kulturforløb i indsatsen samles i en tværgående netværksgruppe bestående af en skole-, dagtilbuds- og/eller kulturkonsulenter fra hver kommune.

Model for organiseringen



Følgforskning udført i 2021-2024

KUMULT! har i første projektperiode gennemført et forskningssamarbejde med Designskolen Kolding med Rektor Lene Tanggaard som leder, muliggjort gennem fondsstøtte fra 15. Juni Fonden.

Samarbejdet med forskningsholdet har medvirket til øget national og regional opmærksomhed omkring Kulturregion Midt- og Vestsjællands kultur, skole- og dagtilbud, bl.a. igennem publicering af forskningsartikler om kreative læreprocesser og igennem løbende foredrag og talks på internationalt og nationalt plan om KUMULT!.

Overview over formidlingsaktiviteter i forskningen, 2021-2024

- **Kapitel i grundbog** med titlen: *‘Alle med i undervisningen - en grundbog i specialpædagogik* (Tanggaard & Lyndgaard, til udgivelse i 2024
- **NERA-udgivelse**, kommende 2024
- **NERA-konference** (Nordic Educational Research Association), forskningsoplæg v. Lene Tanggaard og Maria Lyndgaard, marts 2024
- **Lærfest 2024**, forskeroplæg v. Maria Lyndgaard om Kunst og Design i skolekontekst, marts 2024
- **PLENUM**, udgivelse af artikel om KUMULT! oktober 2023
- **Kultur mødet Mors**, forskningsoplæg v. Lene Tanggaard og debat om effekten af æstetiske læreprocesser og KUMULT!, august 2023
- **Folketingets Kulturudvalg og Børne- og Undervisningsudvalget**, forskeroplæg v. Lene Tanggaard om vigtigheden af kunstmøder for børn og unges udvikling, juni 2023
- **Children Need Arts**, Oplæg til det internationale børnekulturtopmøde, maj 2023
- **Unge Pædagoger**, Lene Tanggaard, Feder, Lyndgaard & Grøn, 2022: Udgivelse af peer-reviewed forskningsartikel med titlen *‘Når design skaber nye muligheder i skolen, 2022’*.
- **Løbende formidlingsaktiviteter**
Oplæg v. diverse ledermøder, politiske fora, for lærergruppen og kunstnerne
Opslag på LinkedIn, samt indslag i lokal presse

Referencer – som fundament og til videre læsning

- Austrung, B. & Sørensen, M.: Æstetik og Læring, Hans Reitzels Forlag, 2006
- Biesta, Gert: Lad kunst Undervise, Forlaget Klim, 2021
- Boeskov, Kim: Grib engagementet. Kulturministeriet, 2023
- Bowen, D. & Kisida, Brian: Investigating Casual Effects of Arts Education Experiences, Experimental Evidence from Houston's Arts Access initiative, 2019
- Catterall, J.S: Doing Good and doing Well by doing art, 2009
- Folkeskolens formålsparagraf: <https://www.uvm.dk/folkeskolen/folkeskolens-maal-love-ogregler/om-folkeskolen-og-folkeskolens-formaal/folkeskolens-formaal>
- FN's Børnekonvention, Børnerådet: <https://www.boerneraadet.dk/vores-viden/2014/materialer/fns-boernekonvention/>, 2014
- Hermansen, M. Løw, O., & Petersen, V. Kommunikation og samarbejde i professionelle relationer. Akademisk Forlag, 2013
- Klinge, K.: Skolens 15 Paradokser. Kronik. Skolemonitor. Politiken, 2023
- Klinge, L.: Autonomi, Kompetence, Sammenhørighed. Akademisk Forlag, 2023
- Kristoffersen, T.: En indføring til Vygotsky: [Vygotsky – en kort indføring - Artikler - Paedagogen.dk](#)
- Tanggaard, L., Feder, K., Lyndgaard Petersen, M, Grøn Truelsen, L.: Når design skaber nye muligheder i skolen. Unge Pædagoger, vol. 83. udgave 4, 2022
- Tanggaard, L: Kreativitet kan læres, Aalborg Universitets forlag, 2008
- Tanggaard, L.: Professor: Det kan lærere gøre for at fremme børns kreativitet. Interviewartikel af Pernille Aisager, Folkeskolen, d. 26. september, 2019
- Vygotskij, L.: Tænkning og sprog, 1934