

## Kultur, æstetik og fællesskab

### Pædagogiske mål for læreplanstemaet

#### Kultur, æstetik og fællesskab

1. Det pædagogiske læringsmiljø skal understøtte, at alle børn indgår i ligeværdige og forskellige former for fællesskaber, hvor de oplever egne og andres kulturelle baggrunde, normer, traditioner og værdier.
2. Det pædagogiske læringsmiljø skal understøtte, at alle børn får mange forskellige kulturelle oplevelser, både som tilskuere og aktive deltagere, som stimulerer børnenes engagement, fantasi, kreativitet og nysgerrighed, og at børnene får erfaringer med at anvende forskellige materialer, redskaber og medier.

Kultur er dels en kunstnerisk, skabende kraft, der aktiverer børns sanser og følelser, dels de kulturelle værdier, børn tilegner sig i hverdagen. Alle børn skal tilbydes et læringsmiljø med fokus på kultur, som giver mulighed for at møde nye sider af sig selv, udtrykke sig på mange forskellige måder og understøttes i at forstå omverdenen. Læringsmiljøet skal ruste alle børn til at leve i et demokratisk samfund og have et bredt syn på andre mennesker, sig selv, og hvad de er rundet af. Alle børn skal have mulighed for at lære dansk kultur og traditioner at kende med gældende normer, værdier og etiske spilleregler.

#### **Kulturelt indtryk og udtryk**

Læringsmiljøet skal tilbyde alle børn æstetiske oplevelser, hvilket på den ene side giver børn mulighed for at dele, spejle sig i og fortolke egne og andres livserfaringer, tanker og drømme. Det sker i mødet med kunstarter som fortolker den omgivende verden gennem fx scenekunst, film, maleri, musik, sang og litteratur. På den anden side handler æstetiske oplevelser om, at børn får mulighed for at deltage i en skabende og eksperimenterende praksis, båret af lyst, kreativitet, improvisation og aktive deltagelse.

Æstetiske læreprocesser er dels at give alle børn mulighed for at bearbejde de indtryk de får, dels selv at fordybe sig i kreative processer og berøre andres følelser. Nysgerrighed, sansning, leg og fantasi indgår i den æstetiske læreproces og kan skabe nye perspektiver og anskuelser, der kan blive til ny viden og ny læring. Derfor skal alle børn understøttes i selv at skabe kulturelle udtryk i et læringsmiljø, der inddrager alle børn i processen, værdsætter fordybelse og konstruktion samt børns egne eksperimenterende udtryk.

#### **Kultur og fællesskab**

Alle børn skal opleve, at deres måde at forvalte tid og rum, leg, venskaber og konflikter på mødes med nysgerrighed og respekt. Samtidig skal det pædagogiske læringsmiljø være et demokratisk fællesskab, hvor alle børn kan deltage og opleve sig som en aktiv del af beslutningsprocesserne.

Deltagelse i fællesskaber handler om forståelse for egne og andres kulturelle baggrunde og traditioner. Det pædagogiske læringsmiljø skal bidrage til at udvikle alle børns forståelse af egne værdier og respekt for andres. Mødet med andre kulturer og en bred vifte af kulturelle udtryksformer og værdier styrker bevidstheden om egen kultur, traditioner og værdier og giver grundlag for nysgerrighed og tolerance i forhold til andre mennesker.

Hvert børnehus arbejder med en lokale oversættelse af børnehusets pædagogiske læreplan, se beskrivelse på institutionens hjemmeside under den styrkede pædagogiske læreplan.

### Læringstegn for 0-2 årige

Læringstegnene er formuleret som konkrete kompetencer og erfaringer uden egentlige slutmål, fordi grundtanken er, at alle børn skal forblive i en læringsproces, og dermed blive så dygtige de kan. Under hvert læringstegn er opremset en række eksempler på, hvordan effekten af det pædagogiske arbejde kan komme til udtryk hos børnene.

#### **Kunstneriske udtryksformer**

Eksempelvis: Bevæge sig til musik og sang. Efterligne andres lyde og bevægelser. Deltage i kulturelle fællesskaber - såsom aktiv i dramalege, bage 'sandkager' sammen, deltage aktivt i sanglege mv. Skabe forskellige udtryk – male, modellere mv., forskelligt ved hhv. høj musik, lav musik, forskellige genrer af musik mv. Være aktiv ved højtlesning.

#### **Fantasi**

Eksempelvis: Lege "som om" i dukkekrogslege. Bruge materialer til forskellige ting - såsom en klods som mad, stole som bus mv. Klæde sig ud. Instruere hvad de andre børn skal gøre. Igangsætte en leg. Fortælle en fantasihistorie. Skabe noget efter egen idé.

#### **Skabende og kreativ praksis**

Eksempelvis: Eksperimentere med forskellige materialer. Bruge redskaber til lave musik med. Glædes ved aktivt at fremstille genstande til udstillinger af egne værker. Undersøge det som er anderledes. Udtrykke sanselige og kropslige erfaringer med forskellige kunstneriske teknikker og redskaber såsom digitale medier, maling, sang, skuespil, computer. Finde på nye lege, danse, sange, ord mv. Løse en opgave på forskellige måder. Bruge redskaber til at hjælpe sig med.

#### **Traditioner, ritualer og kulturelle værdier**

Eksempelvis: Kende de mest almindelige sange knyttet til højtider. Lege noget fra de nære omgivelser. Kende og vise interesse for hvilke aktiviteter, der hører til traditioner som fødselsdag og højtider. Glædes ved at forberede og deltage i traditioner. Være nysgerrig på andres påklædning, sprog, adfærd. Være opmærksom på hvor egen kultur og traditioner adskiller sig fra andres familieformer, mad, måltider, boligform og indretning.

#### **Etik og moral**

Eksempelvis: Deles om legetøj, mad mv. Sige fra. Give udtryk for rigtig og forkert. Vide man ikke skal slå. Vide hvornår man skal være stille. Behandle dyr og planter med respekt.

## Læringstegn for 3-6 årige

Læringstegnene er formuleret som konkrete kompetencer og erfaringer uden egentlige slutmål, fordi grundtanken er, at alle børn skal forblive i en læringsproces, og dermed blive så dygtige de kan. Under hvert læringstegn er opremset en række eksempler på, hvordan effekten af det pædagogiske arbejde kan komme til udtryk hos børnene.

### **Kunstneriske udtryksformer**

Eksempelvis: Beskrive oplevelser med og fortolke musik, billedkunst, litteratur, teater mv. Se og høre forskel på nyt og gammelt, dansk og ikkedansk, virkelighed og utopi. Aktiv i drama og sanglege. Fortælle om oplevelser med billedkunst, litteratur, teater, sportsbegivenheder mv. Samtale om egne og andres kreative udtryk; billeder, dans, musik, foto mv.

### **Fantasi**

Eksempelvis: Klæde sig ud. Opdigte historier til leg. Fortsætte på andres fortællinger. Igangsætte og organisere en leg. Identificere sin rolle i legen. Opsætte kulisser. Instruere andre børn. Lade sig instruere. Justere en leg. Vedligeholde en leg. Tilpasse legen til den virkelighed der er. Bruge virkeligheden i legen.

### **Skabende og kreativ praksis**

Eksempelvis: Eksperimentere med forskellige former og materialer. Fortælle historier. Udtrykke sig gennem forskellige kunstneriske genrer og æstetiske udtryksformer. Give feedback på andre børns performance. Udvikle og fastholde regler sammen med andre i leg og spil. Udtrykke oplevelser og erfaringer gennem forskellige digitale medier og medieplatforme. Lave film. Lave musik. Skabe rolle- og regellege. Fortælle om følelser og idéer i forlængelse af forskellige kulturudtryk.

### **Traditioner, ritualer og kulturelle værdier**

Eksempelvis: Kende forskel på hvordan man opfører sig hhv. i køkken, kirke, koncert mv. Kende aktiviteter der hører til højtider og livsbegivenheder og til traditionsbundne oplevelser, så som fodboldkamp mv. Være i stand til at bruge sin medbestemmelse i fællesskabet. Vide hvorfor vi fejrer jul, fastelavn, Sankt Hans mv. Fortælle om forskelle og ligheder i familieformer, mad, måltidstraditioner, etnicitet, boligindretning mv. Være bevidst om at der er forskel på regler, skikke, normer i forskellige familier. Have viden om historiske begivenheder.

### **Etik og moral**

Eksempelvis: Begrunde med ord og vise med adfærd i tale og leg en optagethed af etiske dilemmaer såsom at bryde legeaftaler, såsom vide hvordan man undersøger om legetøj er ledigt, hvornår må man filme andre, skal man lege med alle? Skelne mellem sandhed og løgn, godt og ondt, fredfyldt og konfliktfyldt, hjælpe og sladre mv. Fastholde regler i samværet med andre i leg og spil. Behandle dyr og planter med respekt.