

Med pædagogen på tidsrejse

Hvad skal der til for at gøre børn nysgerrige på lokalhistorien og give dem mod på at høre historier fra fortiden? Hvordan skabes god kulturformidling for børn i alderen 3-6 år? Hvordan kan pædagogiske dagtilbud og museer sammen skabe en ramme, som optimerer børns møde med kulturhistorie? Det kan du læse mere om her.

Forfattere: [Lisbeth Aagaard Lykke](#), museumsinspektør, [Maya Frimand Sommer](#), pædagogisk antropolog



Artiklen giver et bud på metoder til inddragelse af kulturhistorie i det pædagogiske arbejde, hvor metoderne er afprøvet i et samarbejde mellem pædagoger og museumsformidlere. Pædagogernes ekspertise om børnegrupper og børns udvikling sammen med museumsformidlernes viden om kulturhistorie forenes i et kulturhistorisk tilbud målrettet børn i

alderen 3-6 år.

Tidsrejsen

Vejle Museerne har i forbindelse med det landsdækkende KULT-projekt under Slots- og Kulturstyrelsen udviklet et kulturhistorisk tilbud kaldet *Tidsrejsen* målrettet børn i alderen 3-6 år i dagtilbud. Rammen er lagt, så børnene gennem en kreativ og æstetisk proces kan lege sig til viden om, hvordan barndommen tog sig ud i Vejle i starten af 1900-tallet. Målet med forløbet er at give de 3-6-årige mulighed for at forstå sig selv, deres omverden og deres nutid i en kulturhistorisk scene fra en verden, der er meget anderledes end den, børnene kender i dag. *Tidsrejsen* er et forløb, der ikke bare skal være en enkeltstående museumsoplevelse, men skal inspirere og give ideer til, hvordan pædagoger og børn i dagtilbud kan gøre sig klar til oplevelsen før besøget og bearbejde oplevelsen efter besøget. Der arbejdes altså i et før-under-efter-perspektiv, inspireret af KULT-projektets didaktiske koncept "Sommerfuglemodellen" (Se under [KULT-projektet](#)).

Pædagogerne forbereder børnene ved at gøre dem nysgerrige på lokalhistorien allerede inden besøget på museet. På museet er det pædagogerne, der formidler kulturhistorie og faciliterer sanselige oplevelser under besøget, og efter besøget bearbejder pædagoger og børnene deres oplevelser sammen, via leg, sang, drama eller historiefortælling hjemme i institutionen. I det følgende beskrives forløbet, og hvordan det inspirerer pædagoger og børn til før- og efter-arbejdet i institutionerne. *Tidsrejsen* er udviklet i et samarbejde med pædagogstuderende fra Pædagoguddannelsen UCL i Jelling og to dagtilbud.

Inspirationsfasen før besøget

I inspirationsfasen inviterer Vejle Museerne den enkelte børnehave på besøg via et brev fra fire børn, hvis historier børnehavebørnene vil møde på *Tidsrejsen*. De fire børn boede alle i Vejle i starten af 1900-tallet. Brevene (som kan downloades på museets hjemmeside) lægges i eksempelvis en "forladt pakke", som pædagogen har fundet på børnehavens legeplads. Pædagogen præsenterer børnehavebørnene for "pakken" og sammen åbnes den og brevet læses. På museets hjemmeside kan pædagogerne endvidere finde forslag til, hvordan stemtheden til museumsbesøget yderligere opbygges i inspirationsfasen. Stemtheden kan ses som en form bevidsthed, der udfolder sig imellem mennesker, som en samstemmende opmærksomhed mod omverdenen (Pécseli, 2017, s. 50).

Pædagogen kan for eksempel gøre de ældste børn nysgerrige på historier fra gamle dage ved at læse en fortælling om barndom i starten af 1900-tallet et par dage før museumsbesøget. Ifølge den svenske lektor i uddannelsesvidenskab Mirella Forsberg Ahlcrona kan de yngste børns opmærksomhed fanges ved at pædagogen anvender hånddukker. Med hånddukkens "magiske persona" bliver små børn tryllebundne, og pædagogen får herigennem mulighed for at skabe dialog, formidling og refleksion med børnene (Ahlcrona, 2009, s. 31ff.). Børn vil ofte gerne hjælpe en nervøs dukke, som ikke tør besøge museet. Sammen kan børnene grine, snakke, trøste og opmuntre den "lille fyr" til at gennemføre *Tidsrejsen* og vende tilbage til børnehaven igen i deres følgeskab. Målet med at vække børnenes nysgerrighed og give dem viden om det forestående kulturmøde er, at de kan forestille sig, hvad der er dem i vente.

Oplevelsesfasen under besøget

Ved ankomst til museet bydes pædagoger og børn velkommen og modtager en billet og rejseplan til *Tidsrejsen*. Rejseplanen fortæller om forløbet, og billetten indløser første rejsestop. Hvert rejsestop indeholder en fortælling af de fire Vejlebørn fra starten af 1900-tallet. Fortællingerne er produceret af børnebogsforfatter Jim Højberg i samarbejde med museumsformidlere fra Vejle Museerne og giver i et for aldersgruppen tilpasset sprog faktuelle og personlige oplysninger om livet i Vejle i starten af 1900-tallet som barn.



I børnehavetilbuddet Tidsrejsen på Kulturmuseet i Spinderihallerne i Vejle formidler pædagogerne selv kulturhistorie og faciliterer sanselige oplevelser gennem fortællinger og aktiviteter. Her er det børnehaven Grangård fra Jelling, der hører historien om Ruth på 7 år, der finder et gebis i Vejle Å. Foto: Vejle Museerne.

Fortællingerne er omdrejningspunktet for forløbet under *Tidsrejsen*, hvor fortællingerne foregår i børnehøjde – fra barn til barn. Der er historien om hotelejerens datter Ruth på 7 år, som finder et gebis i Vejle Å under rundboldkampen med vennerne på vejen. Murer-sønnen Steen på 10 år som er med til at genopbygge det nedbrændte bomuldsspinderi *De Danske Bomuldsspinderier* i Vejles vestlige bydel i 1924. Tyggegummifabrikken *Dandys* grundlægger Holger Bagger Sørensens søn Erik, der er vidne til farens forsøg med at producere tyggegummi over familiens brændekomfur. Og til sidst fortællingen om havnearbejder-sønnen Kresten, der falder i Vejle havn og reddes fra druknedøden, da han hejses op af en kran. Der er tale om fire stærke historier om barndom i starten af 1900-tallet, som alle giver billeder på nethinden, smil på læben og ikke mindst mange refleksioner, når man hører dem.

Fortællingerne læses op af pædagogerne, og hver fortælling indeholder muligheder for forskellige aktiviteter. Efter hver aktivitet gives der en ny billet til næste rejsestop, hvor den næste fortælling og aktivitet finder sted. Aktiviteterne handler om børns sure pligter eller sjove lege som i gamle dage. Børnene stabler for eksempel garnspoler, når de besøger et tidligere bomuldsspinderi, de bærer kul fra kulkælderens til kakkelovne fra et jernstøberi i Vejle, de løber æggeløb og slutter til sidst med fri leg i museets historiske legerum. I legerummet kan børnene laste bomuldsballer med en kran, hejse, flytte og bygge med mursten, lytte til historier og lege gammeldags lege, som man gjorde i baggårde og gader, hvor børn fandt legekammerater i gamle dage.



Børn fra Mariehønen i Jelling laster og lossere bomuldsballer med havnekranen i det historiske legerum målrettet børnehavebørn på Kulturmuseet i Spinderihallerne i Vejle. Foto: Vejle Museerne.

Ifølge museumsinspektør Mette Boritz fra Nationalmuseet er sanserne indgangen til

fornemmelsen for fortiden, idet sanserne åbner og skaber en dybde og en dimension ind i historien (Pécseli, 2017, s. 25). Derfor bruges sanserne i oplevelsesfasen i *Tidsrejsen* for at børnene er åbne over for de oplevelser, der byder sig til. Vigtigheden af sansernes inddragelse understreges af hjerneforsker Ann E. Knudsen, som fremhæver børns muligheder for at røre ved, lytte, lave rim og remser, musik og fornemme den rumlige dimension i formidlingen for at lære og huske det de har lært (Knudsen, u.å.). *Tidsrejsen* indeholder derfor et mix af fængende fortællinger, scenografiske rum, der stimulerer sanserne, fysisk aktivitet, berøring af historiske genstande som gebisser, kul og kraner samt leg og samarbejdsøvelser.

Børnene motiveres til at deltage aktivt i museumsoplevelsen for at oplevelsen efterlader positive spor i deres erindringer, som de kan trække frem, mindes og glædes ved senere hen. Herudover kan dele af oplevelsen lagres via medbragte dokumentationsredskaber, idet Vejle Museerne opfordrer pædagogerne til at medbringe tablets eller kameraer til brug under *Tidsrejsen*, hvor de enten selv tager billeder, laver filmoptagelser eller lader børnene blive producenter ved at lade dem tage billeder, lave filmsekvenser mm. til brug i bearbejdningsfasen. Udover at være et dokumentationsredskab er der ifølge medieforsker, Klaus Thestrup, fordele ved at bruge digitale medier kropsligt, legende og aktivt i formidlingen til og med børn i dagtilbud (Thestrup m.fl., 2016). Der er dog en risiko for at dokumentationsredskaberne stjæler børnenes fokus fra at være til stede sammen om oplevelsen. Derfor er pædagogernes opgave at sidestille de digitale redskaber med andre formidlingsredskaber under besøget ved for eksempel at lade nogle af børnene dokumentere deres oplevelser med for eksempel en tablet eller kamera, mens andre for eksempel udfører aktiviteter med historiske genstande.

Ved *Tidsrejsens* endestation udleveres en kuffert, som børn og pædagoger tager med hjem til institutionen i bearbejdningsfasen. Kufferten indeholder legetøj som eksempelvis sjippetov, snurretoppe, hinkesten, kludedukke samt et legekatalog med forslag til og beskrivelser af legeaktiviteter og sanglege fra starten af 1900-tallet. I personlige breve stilet til børnehalebørnene fortæller de fire børn fra *Tidsrejsen* om det legetøj, som de hver især har lagt i kufferten. Der er tale om en venskabelig gestus, men også en form for story starter, som kan aktivere børnenes hukommelse og hjælpe pædagoger og børn i gang med bearbejdningsfasen.

Bearbejdningsfasen efter besøget

Efter besøget og tilbage igen i institutionen bearbejder pædagogerne børnenes oplevelser sammen med dem ved at genopleve og genfortælle både historier, aktiviteter og individuelle oplevelser fra *Tidsrejsen*. Har børnehaverne anvendt tablets eller kameraer under museumsbesøget, kan fotos eller film produceret ved museumsbesøget fremvises ved dagens samling for at give børn og pædagoger mulighed for dialog og vidensdeling af egne og fælles oplevelser og forståelser af *Tidsrejsen* og livet i gamle dage.

I det følgende gives nogle eksempler på det udbytte, som pædagoger og børn har oplevet hjemme i institutionerne i bearbejdningsfasen efter besøget på museet. Eksemplerne viser, hvordan pædagoger og børn genoplever og deler historierne, aktiviteterne og egne sanselige oplevelser.

” Hejar Anton, Hejar Anton – Hejar Sofie, Hejar Sofie”. Råbene

fylder lokalet, da billederne af æggeløbet fra børnenes besøg på Kulturmuseet i Spinderihallerne i Vejle dukker op på væggen. Flere af børnene hepper på de to børn, der er i aktion med suppeskeer og bolde på billedet. Næsten alle børn sidder nu på knæ, hvis de endnu ikke, i deres iver, er kommet helt op at stå. Pædagogerne smiler.

Episoden er fra en samlingsstund i daginstitutionen Grangård i Jelling, hvor børn i alderen 5-6 år og deres pædagoger gennemser fotos og film fra *Tidsrejsen*. Det er tydeligt, at den kropslige udfoldelse, de sanselige indtryk og stemninger har efterladt sig spor i børnene. Det synes let at "genantænde" børnenes morskab. Der grines, klappes og hujes med høje stemmer. Ved at tilføje historieformidlingen en fysisk dimension i det samlede før, under og efter forløb bliver børnene aktive medskabere af *Tidsrejsen*. De sanselige oplevelser inspirerer til (gen)fortællinger og nye lege hjemme i institutionen. Når 13 børn rejser sig op midt i en samlingsstund for højlydt at heppe på to kammerater ved blot at se et foto fra et æggeløb, de alle har deltaget i, så synes den kropslige hukommelse og sanselige bevidsthed at gøre en positiv forskel. Pædagog Minella Andersen fra daginstitutionen Grangård i Jelling udtaler efterfølgende, at hun

” synes det gør en positiv forskel, at det er børn fra 1920'erne, som henvender sig til børn anno 2017.

Ifølge hende er det lettere at få dem til at lytte og blive engageret, for

” det giver altså noget helt andet, end når det er en voksen, som formidler til børn.

Børnene giver også udtryk for, at fortællingerne fra *Tidsrejsen* sætter tanker i gang hos dem (Grangård i Jelling):

” Simon ser alvorligt på pædagogen, da han sammen med sine kammerater og en pædagog taler om en historie fra *Tidsrejsen* på Kulturmuseet i Spinderihallerne i Vejle, hvor et barn oplever at blive slået i hjemmet. Simon: "Dengang måtte man gerne slå børn, men det må man altså ikke nu. Det er altså helt forbudt!". Pædagog: "Ja, det er det heldigvis. Det er strengt forbudt at slå børn i dag". Sille: "Min bedstemor blev slået, da hun gik i skole." Pædagog: "Ja, nogle lærere kunne godt finde på at slå børnene i skolen i gamle dage, men det gør de heldigvis heller ikke mere.

Citatet er et godt eksempel på, at refleksioner hos børnene skabes i dialogen med pædagogerne og hinanden, hvor pædagogerne gennem et sammenhængende før, under og efter forløb skaber en effektiv ramme og et frugtbart bidrag til børns oplevelse med kulturarv allerede i børnehvealderen.

Pædagoger og børn åbner legekufferten, som de fik med hjem fra museumsbesøget som afslutningen på *Tidsrejsen* for sammen at studere indholdet. Indholdet kan nu blive omdrejningspunktet i dialogen og bearbejdningen af museumsbesøget. I kufferten ligger også en opfordring til børn og pædagoger om at forblive venner med de fire børn fra fortællingerne på museet. Enten gennem produktioner af fysiske postkort, tegninger, collager eller ved at producere film eller digitale bøger med de fotos/filmoptagelser, som børn og pædagoger producerede under besøget. I postkortet kan børnene fortælle om egne oplevelser fra *Tidsrejsen* eller dokumentere, hvordan børnene leger lege og synger sange fra starten af 1900-tallet. Både børn og voksne er kreative individer.

Ifølge den svenske kreativitetsforsker Cecilia Levin defineres kreativitet som anvendelse af fantasi og forestillingsevne (Levin, 2008). Ifølge Levin udvikles børns kreativitet indtil de fylder 10 år, hvorefter kreativiteten er i fare for tilintetgørelse i voksnes bestræbelser på at korrigere børn til at svare korrekt på spørgsmål (Tanggaard m.fl., 2012). Med denne forståelse giver det mening, at børn i dagtilbud gives mulighed for at bruge deres fantasi og forestillingsevne om barndom og det levede liv for næsten 100 år siden i *Tidsrejsen*. Og når de leger, digter, dramatiserer eller tegner/maler skabes endnu et rum for den vigtige, langstrakte kreative proces.

” Ved I hvad det her er?” spørger pædagogen børnegruppen under morgensamlingen. Hun har netop taget den blå hinkesten af glas op fra legekufferten. ”Ja, det er en hinkesten. Sådan en har jeg derhjemme”, siger Louise. ”Ja, det er rigtigt. Ved I hvad? Sådan en havde jeg også, da jeg var barn. Jeg hoppede nemlig tit i hinkerude sammen med mine venner, da jeg var barn. Ved I hvordan man bruger den?” forsætter pædagogen. ”Ja, man kaster med den på jorden, og så hopper man på et ben” svarer Louise. (Grangård i Jelling)

Det er tydeligt, at hinkestenen fra kufferten bliver *story starter* for pædagogens levende formidling til børnene. Pædagogen bringer ikke kun hinkestenen i spil, men også sig selv og sine barndomserindringer. Med hinkestenen i hånden vækkes hendes kropslige fornemmelser fra barndommen til live, og hendes indlevelse og fortælling bliver nærværende og vedkommende for hendes publikum dvs. børnene. Ved at have centrale genstande fra de fortalte historier fra museumsbesøget med i samlingsstunden har børnene noget konkret at tale ud fra. Det er helt bevidst, at *Tidsrejsen* bygger på gentagelser, skift, opmærksomhed og overraskelser i pædagogernes kulturformidling til børn.

Ved at anvende en palet af fysisk aktivitet, stimuli, hvor høre-, syns-, føle- og den vestibulære sans anvendes, stimuleres børnenes hjerneaktivitet og kropslige hukommelse med henblik på at skabe en sjov, spændende og vedkommende oplevelse for børnene ved besøget på Kulturmuseet i Spinderihallerne i Vejle. Herved skabes kulturformidling til børnene på en måde, hvor deres fantasi, kreativitet og æstetiske læreprocesser udfordres og stimuleres før, under og efter kulturmødet på museet. Ved at børnene bliver aktive deltagere og medproducenter af det kulturelle møde, kan man opfatte børns æstetiske virksomhed gennem fantasi og kreativitet, som til sidst ender med et æstetisk produkt (Andersen, 2006, s. 132). De tre faser *før-under-efter* kan give en oplevelse af flow, som også kan give børnene mulighed for

følelsen af lykke og dermed også udvidet mulighed for indlærings- og udviklingsprocesser.

Pædagogens mange roller

Pædagogen har flere roller i arbejdet med børns kultur møder. Som kulturformidler aktiverer pædagogen børnenes nysgerrighed og lyst ved at introducere dem til Vejles kulturhistorie via historiefortælling, lege og aktiviteter fra livet i starten af 1900-tallet før, under og efter besøget på museet. Pædagogen har derudover en rolle som igangsætter, idet han/hun skaber aktiviteter sammen med børnene. Pædagogen er også en rammeskaber, fordi han/hun vækker børnenes nysgerrighed og stemthed om kulturbesøget ved at skabe en scene for det kommende besøg på museet. For eksempel arrangerer pædagogen som nævnt fundet af en mærkelig pakke eller et brev i børnehavens hæk en morgen og spørger børnene, om de sammen skal åbne den for at undersøge indholdet. Efter besøget kan pædagogen både skabe og støtte børnenes egne lege og æstetiske aktiviteter for eksempel ved at indrette et (ude)rum, hvor børnene kan fortælle, lege og deltage i børneaktiviteter fra livet omkring år 1900. Oplevelserne fra museumsbesøget kan også bearbejdes i for eksempel et værksted, hvor børnene tegner/maler/digter deres oplevelser fra museumsbesøget, eller et IT-værksted hvor børnene skaber fortællinger i diverse apps.

Gennem før, under og efter forløbet får børnene kulturarv ind under huden via kropslige sansninger, aktiv deltagelse og nærværende historiefremstilling. Formålet er, at børnene får en mulighed for at forstå sig selv, deres omverden og deres kulturarv. Pædagogernes ekspertise om børnegrupper og børns udvikling sammen med museumsformidlernes viden om kulturhistorie har kvalificeret tilbuddet i forhold til små børns møde med kultur og kulturarv.

Faktaboks 1

Tidsrejsen er udviklet i et samarbejde mellem Kulturmuseet i Spinderihallerne (en del af Vejle Museerne), Mette Nørregaard Christensen og Lars Kjær Larsen (Pædagoguddannelsen UCL i Jelling), pædagogstuderende ved UCL i Jelling samt børn og personale fra daginstitutionerne Mariehønen og Grangård i Jelling.

Faktaboks 2

KULT-projektet er et landsdækkende projekt under Slots- og Kulturstyrelsen bestående af Kulturprinsen i Viborg, professionshøjskolerne UCL, UCN og UCSJ og en række daginstitutioner og kulturinstitutioner i 9 kommuner. Hovedformålet er at udvikle metoder til større inddragelse af kunst, kultur og kulturarv i det daglige pædagogiske arbejde med 1 – 6 årige børn i dagtilbud. I projektet arbejder pædagoger som kulturformidlere, og der etableres konkret samarbejde mellem kunstnere, museer, daginstitutioner, kunst- og kulturinstitutioner, kommuner og professionshøjskoler i lokalområdet.

Faktaboks 3

Kulturmuseet i Spinderihallerne i Vejle er en del af Vejle Museerne. Museet ligger i de gamle fabriksbygninger fra De Danske Bomuldsspinderier, og derfor formidles Vejles industrihistorie i et særligt udstillingsafsnit. Fortællingerne fra udstillingsafsnittet om industrialiseringen i Vejle indgår i forløbet for børnehøjskolebørn sammen med en særlig afdeling i museet, der er indrettet som et historisk legerum til de 3-6-årige.

Litteraturliste

1. Ahlcrona, Mirella Forsberg (2009), Handdockans kommunikativa potential som medierande redskap i förskolan, Göteborg studies in educational sciences.
2. Andersen, Frans Ø. (2006). Flow og Fordybelse, Hans Reitzels forlag, København
3. Knudsen, Ann E. (u.å.), Hjerne og motorik – styrk hjernen – brug kroppen, se: http://ann-e-knudsen.dk/uf/80000_89999/80327/c526bd0d7c4bf657faf400202969b490.pdf
4. KULT-projektet, Sommerfulgledemodellen, <https://phabsalon.dk/forskning-og-udvikling/paedagogik/bevaegelse-kreativitet-og-aestetik-i-paedagogisk-arbejde/kult-projektet/maal-og-metode>
5. Levin, Cecilia (2008), Creativity in the school context, Lund University.
6. Thestrup, Klaus m.fl. (2016), Sammen om digital dannelse: Børns digitale dannelse sker i samspil med voksne, Danmarks Evalueringsinstitut, se: http://www.kl.dk/ImageVaultFiles/id_81277/cf_202/Artikel_om_digital_dannelse.PDF
7. Pécseli, Benedicta (2017), Børn, kulturarv og museer, HistorieLab: </til-undervisningen/udgivelser/boern-kulturarv-museer>
8. Tanggaard, Lene og Rasmus Birk, Steffen Ernø (2012), Daginstitutionernes betydning for udvikling af børns kreativitet – et forskningsreview, Aalborg Universitet