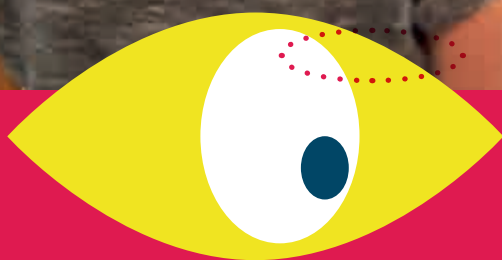


PIXIFILM

Film- og mediepædagogiske aktiviteter i børnehaven

KULTURREGION FYN



SAMMENFATNING

Erfaringer og viden fra PixiFilm 2.0
– et udviklingsprojekt i fynske daginstitutioner



KOLOFON

Udgiver

Projektet er gennemført af Kulturregion Fyn i samarbejde med og med økonomisk støtte fra Det Danske Filminstitut.

Følgforskning er varetaget af

University College Capital (UCC)

Forfatter af sammenfatning inkl. resumé

Yngve Gregoriussen, Syddansk Universitet

Redaktør

Anne Bertram, Kulturregion Fyn

Grafisk design

KreativGrafisk.dk



INDHOLD

Resumé	side 3
Sammenfatning	side 7
Projektets baggrund	side 7
Projektets fundament	side 9
Best Practices	side 12
Forudsætning & Fokus	side 13
En ny måde at tænke medier	side 13
DFI's app: At følge børnenes spor	side 14
Mediesocialisering & Læring	side 15
Implementering & Afvikling	side 16
Aktiviteter & Progression	side 16
Proces & Produkt	side 17
Samarbejde & Inklusion	side 17
Pædagogens positioner	side 18
Opsamling	side 19

TAK TIL DE DELTAGENDE BØRNEHAVER

Børnehaven Fuglereden Assens Kommune · Sundbrinkens Børnehus Faaborg-Midtfyn Kommune · DIM - Solbakken Kerteminde Kommune
Børnehuset Rævehøjen Langeland Kommune · Børnehuset Skoven Nordfyns Kommune · Børnehaven Taarnborg Nyborg Kommune
Børnehuset Bakkegården Odense Kommune · Børnehuset Unsgaard Odense Kommune ·
Hesselager Børnehus Svendborg Kommune · Børnehaven Mopælappen Ærø Kommune



RESUME

I 2017 har Det Danske Filminstitut (DFI) og Kulturregion Fyn samarbejdet om en film- og mediepædagogisk førskoleindsats PixiFilm 2.0 – med afsæt i Kulturregion Fyns filmpædagogiske førskoleprojekt PixiFilm og i samarbejde med børn og pædagoger fra udvalgte fynske daginstitutioner. Udviklingsarbejdet er understøttet med følgeforskning ved University College Capital (UCC).

Formålet med dette resumé er at formidle de vigtigste resultater og anbefalinger fra udviklingsforløbet og følgeforskningen.

Det er projektets udgangspunkt, at filmmediets unikke formsprog kan udvikle erkendelse og berige børnenes perspektiver, samarbejdsevner og engagement. Dette arbejde udvikler en mere eksperimenterende praksis, der giver rum til kreativitet, og som udvikler børnenes evne til at tilegne sig og håndtere abstrakt viden.

PixiFilm-projektets formål er at tilføre en merværdi gennem en aktiv film-, medie- og teknologiforståelse, hvor børn og pædagoger udforsker nye muligheder sammen. Børn skal ikke bare agere tilskuere, men være aktivt handlende brugere, skabere og medfortællere på deres egne historier og virkelighed.

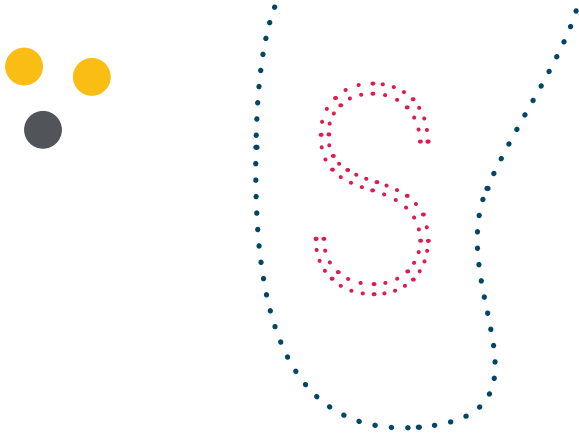
NØGLEINDSIGTER FRA FORSKNINGEN:

- * PixiFilm-konceptet er brugbart for både begyndere, letøvede og øvede pædagoger
- * 90% af de adspurgte pædagoger vil bruge PixiFilm-aktiviteterne og DFI's app fremover
- * Børnene udviser stort ejerskab for deres egen filmskabelse
- * PixiFilm er et godt format for børnene til at træne samarbejde og rollefordeling
- * Børnene viser hensyn til hinanden, har det sjovt - opgaverne faciliterer samarbejde, og der opstår et lærende og udviklende fællesskab
- * Projektet flytter film- og mediebrugen i daginstitutionerne fra at være passiv, til en aktiv film- og medieforståelse
- * Med god forberedelse kan PixiFilm-konceptet være basis for gode differentierede lege- og læringsmuligheder for alle børn. PixiFilm har hermed et inkluderende potentiale

PixiFilm 2.0 har været centreret omkring DFI's udvikling af en ny og brugervenlig app Filmcentralen/ For de yngste – designet som værktøj til pædagoger i daginstitutioner med henblik på at inddrage børn i alderen 3-6 år aktivt i film- og mediepædagogiske aktiviteter og sikre dem gode, spændende og relevante oplevelser med film.

PixiFilm har to hovedmål, der begge relaterer sig til temaer i de pædagogiske læreplaner samt til DFI's udvalgte kortfilm med tilhørende aktiviteter til målgruppen:

- Filmmediet skal inddrages mere aktivt i det pædagogiske arbejde i daginstitutioner
- Børn skal prøve kræfter med selv at skabe film i form af fx stopmotion i samarbejde med andre børn



FILM SOM KATALYSATOR FOR KREATIVT SAMARBEJDE

Film, med deres fantasifulde verdener, spændende og sjove karakterer, dragende billeder og lyd, kan være en portal til nye oplevelser, forståelse og empati. PixiFilm introducerer øvelser før, under og efter mødet med filmen. Med PixiFilm kommer der et øget fokus på at opdage, forstå og eksperimentere aktivt med film og medier, som de fleste børn bruger mere passivt, hvad enten det er i daginstitutionen eller i hjemmet. Filmcentralen/For de yngste indeholder mange kortfilm, der alle er nøje udvalgt til målgruppen og er understøttet med relevante film- og mediepædagogiske aktiviteter.

PIXIFILM OG FILMCENTRALEN/FOR DE YNGSTE FACILITERER, AT FØRSKOLEBØRN KAN:

- * Eksperimentere med filmmediet
- * Arbejde kreativt og skabende med deres egne små film og fordybe sig heri
- * Få større forståelse for filmens historier og karakterer
- * Udvikle en abstrakt og divergent tænkning

DFI tilbyder med Filmcentralen/For de yngste en platform, hvor det er intuitivt, meningsfuldt og hurtigt at komme i gang. Hvor pædagoger og børn kan bruge film og tilhørende opgaver på en helt ny integreret måde. Øvelserne og opgaverne understøtter og rammesætter mødet med film. Det er et værktøj til aktivt at arbejde med og inkorporere en *film- og mediepædagogik* i daginstitutionerne.

PixiFilm er et film- og mediepædagogisk aktivitetskatalog, der inspirerer til at inddrage førskolebørn i et kreativt arbejde med emner som følelser, venner og det at være ens og forskellige m.fl.

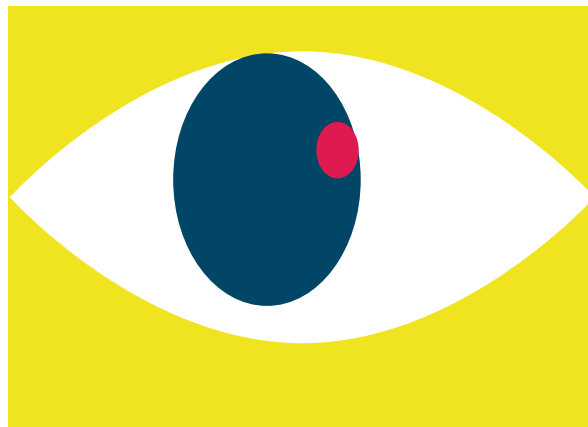
PixiFilms aktiviteter er opbygget i tilknytning til 6 temaer (fra de pædagogiske læreplaner):

- * Barnets alsidige personlig udvikling
- * Sociale kompetencer
- * Sproglig udvikling
- * Krop og bevægelse
- * Viden om naturen og naturfænomener
- * Kulturelle udtryksformer og værdier

PixiFilm sætter øget fokus på det film- og mediepædagogiske håndværk og brugen af digitale og netbaserede ressourcer (for både børn og pædagoger):

- * Der skal arbejdes konkret med forskellige medier og udtryk
- * Eksplorative øvelser skal styrke børns filmforståelse
- * Det pædagogiske personale skal være fortrolig med og støtte denne proces

UCC's følgeforskning dokumenterer, hvordan børn formår at fordybe sig i dialog og i arbejdet med selv at skabe film. At børn får brugt nye sider af sig selv, indgår i samarbejder om at skabe karakterer, tage billeder og digte nye historier. At børn har succesoplevelser med at se deres egne ideer komme til live i en filmskabelsesproces.



NYE KOMPETENCER FOR BØRN OG PÆDAGOGER

PixiFilm lægger også op til, at det pædagogiske personale kan udvikle deres kompetencer i arbejdet med at integrere film og digitale medier i den pædagogiske praksis. UCC's følgeforskning dokumenterer, at pædagogen gennem de forskelligartede aktiviteter får brug for at kunne arbejde ud fra flere forskellige pædagogiske positioner – som den:

- * **Vidende, som har mulighed for at introducere børnene til nye fortællinger og nye udtryksformer**
- * **Støttende, som rammesætter forløb og aktiviteter - yder vejledning og sikrer, at alle børnene får mulighed for at deltage aktivt i det lærende fællesskab**
- * **Undersøgende, som kan udforske og eksperimentere sammen med børnene i skabelsen af deres egne film- og medieprodukter**

Det er en forudsætning – for en vellykket film- og mediepædagogik i praksis – at det filmpædagogiske personale får mulighed for og tid til at planlægge aktiviteterne og sikre differentierede lege- og læringsmuligheder for alle børn. DFI's app Filmcentralen/For de yngste er et godt udgangspunkt herfor.

NEMT AT KOMME I GANG

Med Filmcentralen/For de yngste faciliteres en film- og mediepædagogik på førskoleområdet, der understøtter den didaktiske sammenhæng mellem filmoplevelse, filmanalyse og filmskabelse.

Filmcentralen/For de yngste indeholder en vejledning til, hvordan man bedst kommer i gang. Hvor det er nødvendigt, er der også henvisninger til gode og intuitive værktøjer, så man kan arbejde med at lave film – både som stopmotion, realfilm og pixilation.

Læs mere om film på førskoleområdet og hent Filmcentralen/For de yngste på www.dfi.dk

Læs mere om PixiFilm på www.filmportalfyn.dk/pixifilm/



SAMMENFATNING

PROJEKTETS BAGGRUND

Medier og fortællinger spiller en central rolle ikke mindst i det 21. århundrede – for vores forståelse af os selv, vores personlige historie og relation til omverdenen. De udfordrer og udvikler vores fantasi, kreativitet, empati og verdenssyn.

Fortællingerne er en prisme, hvorigennem vi ser verden - de er en af de primære måder at ordne og skabe mening af vores erfaringer på.

Med introduktionen af de pædagogiske læreplaner i daginstitutionerne, er der et øget fokus på forholdet mellem leg og læring i den pædagogiske praksis - på tværs af alle institutionens indsats. Specifikt for dette projekt er de digitale interaktive medier og filmen, og den rolle disse spiller i børnenes liv i børnehaven. De digitale medier har uundgåeligt en indvirkning på børnenes leg og læring, derfor er det afgørende, at der også bliver arbejdet koordineret med dette i dagtilbuddene.

Børnenes læring, udvikling og trivsel styrkes, når de får mulighed for at handle, eksperimentere og afprøve deres egne ideer med hjælp fra det pædagogiske personale. Dette bør også afspejles i relation til deres brug af medier. Når der introduceres digitale ressourcer, er det derfor vigtigt, at der sættes fokus på, at børnene bruger disse aktivt og eksperimenterende.

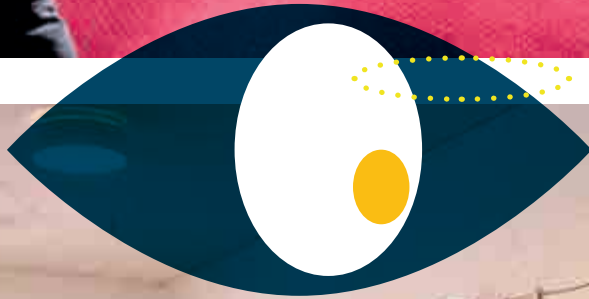
PixiFilm-projektets formål er at tilføre en merværdi gennem en aktiv film-, medie- og teknologiforståelse, hvor børn og pædagoger udforsker nye muligheder sammen. I mødet med de kunstneriske udtryksformer og fortællestrukturerne i film, litteratur, video og spil er der for børn og de pædagogiske professioner et stadigt voksende

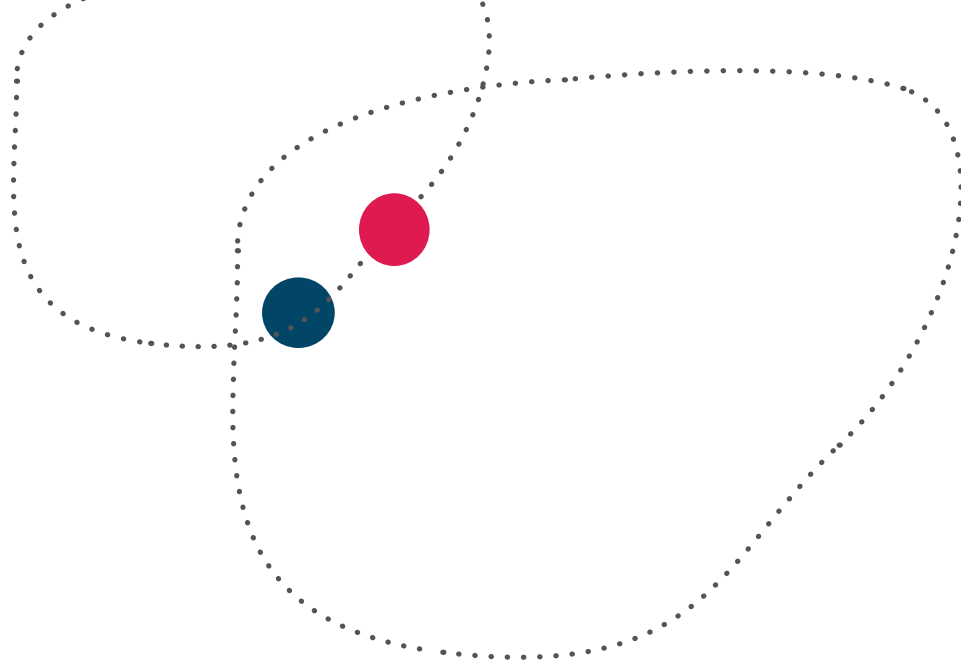
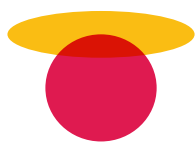
mulighedsfelt. Børn skal ikke bare agere tilskuere, men være aktivt handlende brugere, skabere og medfortællere på deres egne historier og virkelighed. Det giver en mere nuanceret forståelse, refleksion og empatisk indlevelse.

I projektet PixiFilm 2.0, har Kulturregion Fyn, i samarbejde med Det Danske Filminstitut, i løbet af 2017 arbejdet intensivt med at udvikle og opkvalificere et tilbud til daginstitutionerne baseret på den nyeste viden om børns udvikling og mediebrug. Konceptet, og DFI's app, er afprøvet i samarbejde med ti daginstitutioner på Fyn. Over 100 engagerede og iverige børn og deres pædagoger har udfordret og rykket sig selv og hinanden og været et stort aktiv i projektet.

DFI's app Filmcentralen/For de yngste er udviklet på baggrund af erfaringer fra projektet, og den samler kortfilm specifikt rettet mod børn i alderen 3-6 år - kombineret med relevante film- og medie-pædagogiske lege og øvelser. Der er udviklet guides til det pædagogiske personale, så de kan komme godt i gang med at integrere film og tilhørende medie-pædagogiske aktiviteter i deres pædagogiske praksis – lege, dialogoplæg samt øvelser til brug før, under og efter mødet med filmene. Heriblandt også indledende øvelser, hvor børnene selv kan eksperimentere med at skabe små film.

Det følgende er en opsummering af PixiFilm-projektets primære viden og anbefalinger baseret på projektgruppens erfaringer samt følgeforskningen varetaget af UCC (University College Capital). Sammenfatningen tjener både som en introduktion til projektet og som anbefaling til daginstitutioners arbejde med film herunder aktivering af DFI's app.





PROJEKTETS FUNDAMENT

Erfaringer fra tidligere udviklingsprojekter viser, at digitale teknologier kan understøtte børns lyst og motivation til at undersøge faglige temaer - heriblandt pædagogiske forløb, hvor børn arbejder med animation og film i eksperimenterende og procesorienterede forløb. De digitale ressourcer behøver ikke betyde passive børn. De kan fordelagtigt indgå i fx børns bevægelseslege, såsom fangelege og findelege. De digitale mediers levende billeder, intuitive interfaces og mange interaktionsformer er dragende for børnene, og det kan fordre nye og spændende koblinger mellem leg, læring og mediebrug.

I særdeleshed kan der peges på et norsk projekt (Barns ulike møter med kunst og kultur, 2011), der har vist, hvordan børns produktion af digitale billeder kan åbne for flere og bredere deltagelses- og kommunikationsmuligheder for børnene. De digitale medier kommer til at, og bør, indgå som en naturlig del af legen - som katalysator for dialog, samarbejde og oplevelser børnene imellem.

Det er en god og vigtig opgave at træne børnene i at kunne reflektere over og videreformidle deres oplevelser og følelser fra hverdagen. Dette er selvfølgelig et naturligt element i daginstitutionernes pædagogiske arbejde. Men de digitale medier gør det muligt at arbejde koordineret og aktivt med dette, understøttet af det unikke aspekt at film muliggør at kunne arbejde multimodalt - med billeder, fortælling, lyd og musik samtidigt.

Understøttelse og udvikling af børns kreativitet er en naturlig del af den pædagogiske praksis i danske daginstitutioner. PixiFilm er et film- og mediepædagogisk aktivitetskatalog, der inspirerer til at inddrage førskolebørn i et kreativt arbejde med emner som følelser, venner og det at være ens og forskellige m.fl.

PixiFilms aktiviteter er opbygget i tilknytning til 6 temaer (fra de pædagogiske læreplaner) :

- * Barnets alsidige personlig udvikling
- * Sociale kompetencer
- * Sproglig udvikling
- * Krop og bevægelse
- * Viden om naturen og naturfænomener
- * Kulturelle udtryksformer og værdier

PixiFilm-materialet rummer Læreplansark, Filmpædagogisk ark og Filmark i relation til udvalgte film i Børnebiffen.

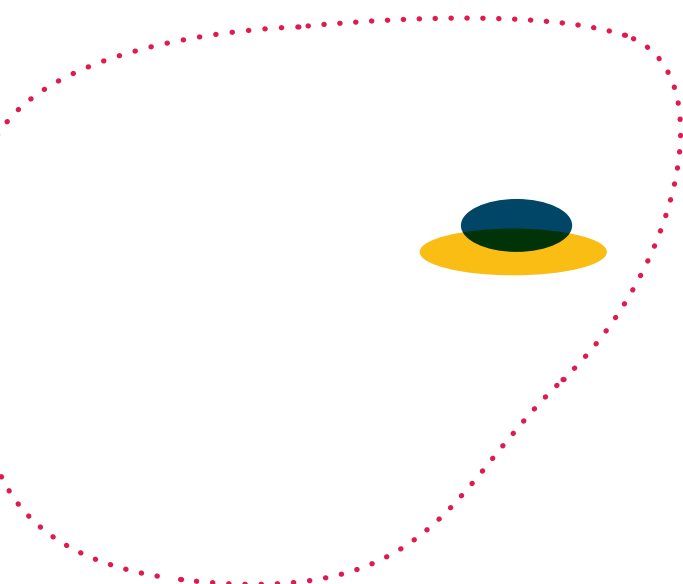
PixiFilm sætter øget fokus på det film- og mediepædagogiske håndværk og brugen af digitale og netbaserede ressourcer (for både børn og pædagoger):

- * Der skal arbejdes konkret med forskellige medier og udtryk
- * Eksplorative øvelser skal styrke børns filmforståelse
- * Det pædagogiske personale skal være fortrolig med og støtte denne proces

Dette med udgangspunkt i, at de kompetencer, vi gerne ser udviklet hos børn, er evnen til at kunne:

- * Skabe og eksperimentere
- * Undersøge, udforske og løse problemer på egen hånd
- * Kommunikere - udtrykke sig i og anvende forskellige medier
- * Tolke og forstå sig selv – sit eget tilhørsforhold til andre og verden omkring sig
- * Skabe nye relationer og indgå i fællesskaber
- * Samarbejde og dele viden

Den film- og mediepædagogiske tilgang understøtter dette og giver børnene mulighed for et rum, hvor de kan udfolde deres kreativitet samt udvikle en forståelse af film og medier.



PIXIFILM-MATERIALE

LÆREPLANSARK

FILMPÆDAGOGISK ARK

FILMARK

PÆDAGOGISKE LÆREPLANER

BARNETS ALSIDIGE PERSONLIGE UDVIKLING

Skolebarn er en vigtig variabel for lærerens pædagogiske udvælgelse. Børnene har et af de højeste udviklingspotentiale ved at forberede sig på deres videre skolegang. Der er derfor vigtigt at sikre, at barnet får en god start på skolen.

Der er et stort behov for at sikre, at barnet får en god start på skolen. Dette kan gøres ved at sikre, at barnet får en god start på skolen. Dette kan gøres ved at sikre, at barnet får en god start på skolen.



BØRN, APPS, UDSTYR OG IT

Børn og deres brug af apps og IT i deres hverdag. Dette er et vigtigt emne at tage fat på i skolen. Børn bruger apps og IT til at lege og lære. Dette er et vigtigt emne at tage fat på i skolen.

DET MEDIEPÆDAGOGISKE INDHOLD

1. Hvad er medierne? 2. Hvordan fungerer medierne? 3. Hvordan kan vi bruge medierne? 4. Hvordan kan vi beskytte os mod medierne? 5. Hvordan kan vi bruge medierne til at lære?



RITA OG KROKODILLE - CAMPING


En film om en pige og en krokodille, der går på camping. Det er en sjov og lærerig film, der handler om venner og naturen.


IND I FILSEN

- 1. Rita og Krokodille kommer på camping.
- 2. Rita og Krokodille møder en anden pige.
- 3. Rita og Krokodille laver mad.
- 4. Rita og Krokodille sover.
- 5. Rita og Krokodille vågner op.

SKAR FILM


En film om en skar, der lærer at svømme. Det er en sjov og lærerig film, der handler om venner og naturen.



FILM

FOR BØRN & UNGE



EFTERÅR 2017

PIXIFILM

FYN

BEST PRACTICES

Projektet har budt på mange indsigter omkring det at arbejde med film- og mediepædagogiske praksisser generelt og med DFI's app specifikt - her er otte af de vigtigste som følgeforskningen fra UCC har påpeget:

PROCES

Processen og legen med filmsproget er vigtigere end det endelige produkt - især de første gange børnene prøver kræfter med formatet.

STOP MOTION

Stop motion et godt udgangspunkt for børns filmarbejde. De kan lave deres egne baggrunde og elementer kombineret med fx dukker og legetøj - det giver øget engagement og ejerskab.

INTUITION

Børnene fanger hurtigt opgaverne og teknikken i app'en og bliver selvkørende.

SAMARBEJDE

Børnene er gode til at vise hensyn, samarbejde og i fællesskab skabe kreative og fantasifulde små værker.

ORGANISERING

Børnene skal have mulighed for at arbejde i mindre grupper (2-4 børn), da der potentielt kan opstå frustration i forbindelse med øvelserne. De kan fysisk ikke komme til allesammen, og der går for lang tid, når de skal skiftes til at tage billeder etc.

PÆDAGOGENS ROLLE

Det pædagogiske personale må ikke være for styrende i processerne men bør veksle mellem en position som den vidende, støttende og undersøgende sammen med børnene.

FORBEREDELSE

De mere komplicerede øvelser og opgaver kræver en øget indsats og forberedelse hos det pædagogiske personale for at sikre en god proces.

TEKNIK

Teknikken kan være en udfordring – det skabende filmarbejde skal forberedes, således at der er klar-gjorte opdaterede tablets, materialer m.v., som børnene kan få adgang til.

FORUDSÆTNING OG FOKUS

At arbejde skabende med film og filmøvelser kræver som udgangspunkt et ekstra engagement og mere planlægning. Men resultaterne fra følgeforskningen i projektet viser, at det "bare er med at kaste sig ud i det" – i forhold til at gøre sig erfaringer med mediet. Der bør være mest fokus på børnenes proces – på det kreative skabende arbejde, teknikkerne og børnenes motivation. På børnenes glæde ved at kunne bruge deres fantasi til at vække egne kreationer til live på skærmen.

Det skal i denne sammenhæng nævnes, at det kun er en del af øvelserne i DFI's app, hvor det er foreslået at pædagogerne og børnene arbejder med deres egne filmproduktioner. App'en lægger op til brug af og har vejledning til relaterede apps, hvor der kan optages og redigeres film af forskellig art, så som realfilm, stop motion eller pixilation.

Det pædagogiske personale kan derudover med fordel tilbydes kompetenceudvikling inden for det film- og mediepædagogiske og de didaktiske aspekter for at sikre deres bevidstgørelse og viden omkring formål og målsætning for arbejdet med børnene – herunder planlægning af forløb, praktisk tilrettelæggelse og indeholdt progression.

EN NY MÅDE AT TÆNKE MEDIER

Følgeforskningen fra projektet peger på, at der er fordele i at tænke både medier og film ind i forhold til den pædagogiske praksis: Børnene er motiverede og engagerede, og det pædagogiske personale opnår nye kompetencer. Dette kræver at der bliver arbejdet med både en *mediepædagogik* og en *filmpædagogik*, hvor disse tilganges unikke didaktiske potentialer og udfordringer bliver integreret – i en *film- og mediepædagogik*.

I dette projekt ses *den mediepædagogiske tilgang* som dynamisk. Den skal sikre en sammenhæng mellem den benyttede platform (Tablets og Apps), mediets særlige æstetik og en generel teknologiforståelse. Fokus er muligheden for, at pædagogerne kan oparbejde en ny medie- og tekstforståelse, der kan afspejle sig i den generelle brug af medier i institutionerne. Dette betyder, at den pædagogiske praksis skal udvikles med opbygning af nye læringsrum og læringsformer og med udvikling af en bevidsthed om pædagogens rolle og tilgang til det film- og mediepædagogiske arbejde med børnene.

Den filmpædagogiske forståelse er sammenhængen mellem filmoplevelse, filmanalyse og filmskabelse - i et didaktisk perspektiv. Det er projektets udgangspunkt, at filmmediets unikke formsprog kan udvikle børnenes erkendelse og berige deres perspektiver, samarbejdsevner og engagement. Den filmpædagogiske praksis bør give plads til det eksperimenterende og give rum til, at børns fantasi og kreativitet udfoldes samtidig med, at børnene udvikler deres evne til at tilegne sig og håndtere viden.

Dette projekt har arbejdet indgående med begge pædagogikker i en samlet film- og mediepædagogik - med særligt fokus på:

- * Tilrettelæggelse
- * Mediesocialisering og læring
- * Implementering/afvikling
- * Evaluering af filmforløb

DFI'S APP: AT FØLGE BØRNEENES SPOR

Børnene har en rig og naturlig leg, og derfor tager DFI's app Filmcentralen/For de yngste udgangspunkt i at følge børnenes spor. Børn er altid i bevægelse og på vej - fysisk, emotionelt og mentalt. Derfor bør materialet og øvelserne følge børnene – og pædagogikken lægges i forlængelse af legen.

Tablets, og de øvelser app'en rummer, kommer i denne kontekst til at fungere som en digital ressource i en film- og mediepædagogisk praksis og muliggør, at børns kropslige udtryk og rumlige erfaringsformer kan aktiveres.

**App'en er designet til at kunne klæde det pædagogiske personale godt på:
Hver film i app'en har tilhørende aktiviteter, der tager udgangspunkt i testede og kvalificerede øvelser og lege, der strækker sig over et bredt spektrum af temaer såsom:**

- * Former, farver og mønstre
- * Følelser, venner, at være ens og forskellig
- * Eventyr, gys, science-fiction og magi
- * Sanser, insekter og krible-krable-dyr
- * Mad og "pas på miljøet"
- * Størrelsesforhold, vægt og afstande

Indholdet er blevet taget godt imod af pædagoger og børn i testbørnehaverne. Det rammesætter mødet med filmene præsenteret i app'en – og understøtter en film- og mediepædagogik og -didaktik centreret om erkendelsesformerne opleve, forstå og skabe.





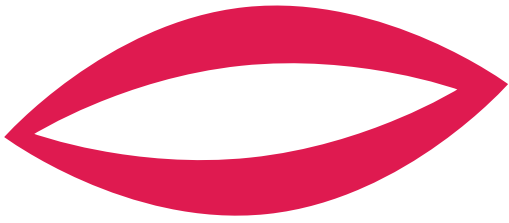
MEDIESOCIALICERING & LÆRING

I mødet med film – og med medier generelt – begiver børn sig ofte ud i medieleg fx i form af kollektive rollelege med udgangspunkt i den fortælling, de figurer eller den verden, de møder i fiktionen. Der er ofte en naturlig refleksion hos barnet, og børns oplevelser med gode filmfortællinger kan derfor fungere som indgang til og katalysator for kreativ leg og samarbejde børnene imellem.

Testforløbet med DFI's app og de tilhørende øvelser har vist børn, som udviste stor opmærksomhed og engagement over for de opgaver, de blev stillet - langt ud over hvad forskerne og det pædagogiske personale kunne forvente. Børnene initierede fx selv en dialog med hinanden og pædagogerne om de billeder og film, de havde set og optaget i forbindelse med øvelserne. Derved bliver deres egne fortællinger naturligt en forlængelse af mødet med filmen.

Børns arbejde med at skabe deres egne små film har en iboende kreativitet, men en vigtig pointe i projektet, understøttet af følgeforskningen, er, at det skabende filmarbejde også udfordrer og udvikler børnenes kropslighed og forståelse af rumlighed. At lave film, er en eksperimenterende og skabende proces fra den første idé til det endelige udtryk - hvor der bevidst og ubevidst bliver arbejdet med former og bevægelser.

Børnene udspiller forskellige scenarier, når de optager, og når de agerer foran kameraet – de kravler, hopper, løber, ligger, slanger og vrider sig. De oparbejder og træner en forestillingsevne, hvor den ydre virkelighed, repræsentationer og rumlige fremstillinger skal "oversættes" til et filmisk udtryk - hvor afstande, perspektiver og størrelsesforhold påtager sig helt andre betydninger. Abstraktionsniveauet er dog naturligt ret forskelligt fra de yngste til de ældste børn, men legen med projektets øvelser og film er et gunstigt læringsmiljø og et godt udgangspunkt for at træne evnen til at analysere og forstå rum, former, udtryk og ikke mindst forskellige narrativer, allegorier og metaforer.



IMPLEMENTERING & AFVIKLING

Et vigtigt fokus for projektet er, at filmaktiviteter skal være nemme at implementere i en travl hverdag i daginstitutionen – uden at det går ud over kvaliteten af, eller læringspotentialet i, aktiviteterne.

Projektets forundersøgelser viste en generel tendens til, at filmvisning og mulige afledte aktiviteter i mange daginstitutioner desværre ofte bruges som en "nødløsning" (ved fx dårligt vejr) og ikke som en bevidst pædagogisk aktivitet.

DFI's app tilbyder i sit supplement af øvelser en stor skalerbarhed for at kunne tilvejebringe en god og lærerig filmoplevelse. Der kan planlægges små forløb og øvelser der kan tage et par timer, eller arbejdet med egne filmproduktioner kan være et centralt fokus over længere tid. Fælles for det hele er dog, at det skal være nemt for pædagogen at starte dialogen omkring filmen ved brug af de værktøjer, app'en tilbyder.

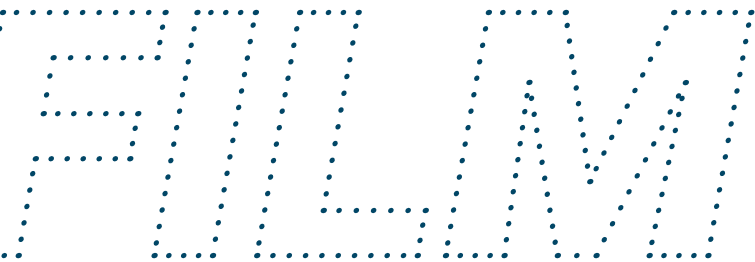
AKTIVITETER & PROGRESSION

PixiFilm og DFI's app har tre hovedaktiviteter med en oplagt progression:

1. **OPLEVE** - Se film samt have dialog om film, før og efter filmvisningen: Øvelser til dialog mellem både pædagoger og børn samt børn og børn imellem
2. **FORSTÅ** - Lege og øvelser efter filmvisning: Rammesætning for en intenderet og målsat leg. Fx øvelser hvor børnene tager billeder af elementer i deres omgivelser (former, farver og mønstre)
3. **SKABE** - Børnene skaber i små grupper bl.a. små film v.h.a. stop motion app og pixilation

Det er muligt for pædagogen at arbejde valgfrit med de forskellige øvelser. Det vil dog være en god forudsætning, at man har arbejdet med opgaver centreret omkring det at opleve og forstå film, inden man kaster sig ud i arbejdet med at skabe egne film. Det giver børnene mulighed for at tænke indhold, karakterer og form på filmene på nye måder, og bruge det som springbræt. Det gør det nemmere at skulle i gang med egne filmproduktioner.

Ved først at lade børnene arbejde eksperimenterede med mindre opgaver, bliver arbejdet med at lave film spændende og overkommeligt. Det oparbejder en teknologiforståelse hos både børn og pædagoger, så der ikke opstår unødigt frustration, hvor teknologien bliver en barriere i stedet for en katalysator for læreprocessen. DFI's app indeholder derfor flere gode støtteværktøjer og begynderguides til pædagogerne. Der introduceres også andre relevante apps, så man kan komme godt og sikkert i gang med at optage og sammensætte de elementer, der skal bruges til stop motion og pixilation film.



PIMA

PROCES & PRODUKT

I flere af institutionerne, der deltog i udviklingsprojektet, tog børnene selv teten. De var med til at hjælpe og støtte hinanden i forhold til arbejdet med og forståelsen af stop motion film. De større børn, som havde forstået teknologien, var selv i stand til at igangsætte et 'filmprojekt', hvor de arbejdede selvstændigt med stop motion film i et indbyrdes samarbejde. Børnene var også gode til at formidle deres kompetencer til andre børn i gruppen. De problematikker, der opstod i projektets udviklings- og testforløb, var ofte nogle, der bundede i det pædagogiske personales fokus på teknik og produkt fremfor på proces.

Børnenes egne film er skabt i en legende proces, og de er af eksperimentel karakter – både i æstetisk udtryk og form og har proceskarakter. Det pædagogiske personale skal være yderst opmærksomt på at rammesætte og understøtte børnenes egne filmskabelsesprocesser med en varsomhed, hvor de ikke overtager styringen, men faciliterer børnenes engagement og skaberlyst.

Det er derfor nødvendigt, at pædagogerne får mulighed for at sætte sig ind i app'en og disse værktøjer, inden de præsenterer børnene for opgaverne med at lave film. Selv om børnene fanger det hurtigt, så er det vigtigt, at børnene kan være i et godt flow. Når pædagogen er sikker i, hvilke muligheder der er, og hvordan forskellige problemer kan løses, bliver det i sidste ende nemmere for børnene at blive selvkørende.

SAMARBEJDE & INKLUSION

Mødet med og dialogen omkring film i en pædagogisk tilrettelagt kontekst viste sig gennem hele projektet at være understøttende for børnenes deltagelsesmuligheder og fællesskaber.

De film- og mediepædagogiske aktiviteter kan, og skal, understøtte denne udvikling, hvor børn får muligheden for at samarbejde om konkrete film- og mediefaglige opgaver.

Generelt har vi i projektet set en høj grad af deltagelse og engagement blandt børnene. De forskellige udtryksformer, film rummer (fortælling, billede og lyd), og den multimodalitet og interaktion tablets tilbyder, har vist sig givtigt for, at børn med forskellige kompetencer, forudsætninger og interesser finder det meningsfuldt at deltage i filmaktiviteterne.



PÆDAGOGENS POSITIONER

Det er en forudsætning – for en vellykket film- og mediepædagogik i praksis – at det pædagogiske personale får mulighed for og tid til at planlægge aktiviteterne og sikre differentierede lege- og læringsmuligheder for alle børn. DFI's app Filmcentralen/For de yngste er et godt udgangspunkt herfor.

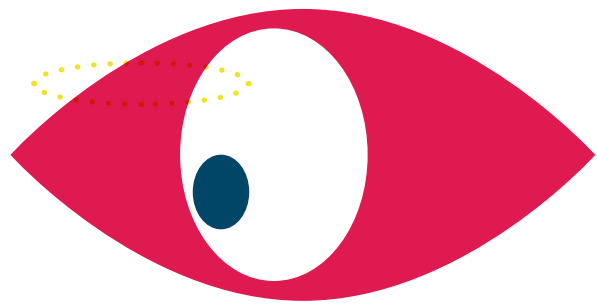
Pædagogen får gennem de forskelligartede aktiviteter brug for at kunne arbejde ud fra flere forskellige pædagogiske positioner – som den:

- * **Vidende, som har mulighed for at introducere børnene til nye fortællinger og nye udtryksformer.**
- * **Støttende, som rammesætter forløb og aktiviteter - yder vejledning og sikrer, at alle børn får mulighed for at deltage aktivt i det lærende fællesskab.**
- * **Undersøgende, som kan udforske og eksperimentere sammen med børnene i skabelsen af deres egne film- og medieprodukter.**

Det giver en naturlig hverdagspraksis, hvor det pædagogiske personale introducerer og går på opdagelse i forskellige teknologier og medier sammen med børnene.

Derved sker der en bevægelse væk fra en passiv film- og mediebrug, hvor disse blot bliver et supplement til den traditionelle pædagogiske praksis.



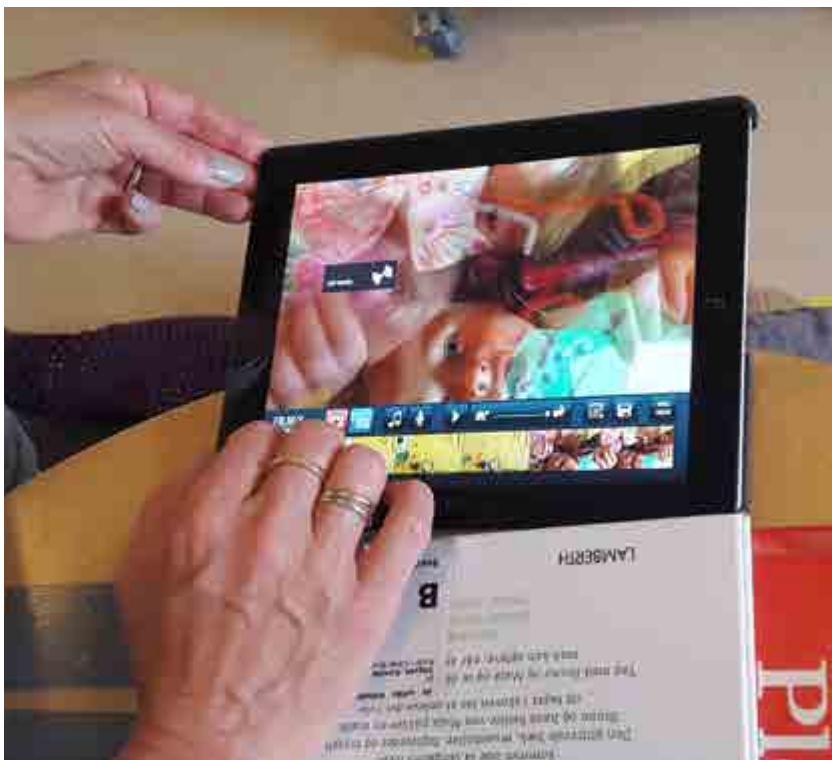


OPSAMLING

PixiFilm-projektet er med til at understøtte og operationalisere det film- og mediepædagogiske felt på førskoleområdet. Det pædagogiske personale bliver herved hjulpet godt på vej mod en ny og anvendelig film- og mediepædagogik.

Indsigterne fra UCC's vurdering af projektet kan opsummeres således:

- * **PixiFilm-konceptet er brugbart for både begyndere, letøvede og øvede pædagoger**
- * **90% af de adspurgte pædagoger vil bruge PixiFilm-aktiviteterne og DFI's app fremover**
- * **Børnene udviser stort ejerskab for deres egen filmskabelse**
- * **Det er et godt format for børnene at træne samarbejde og rollefordelinger**
- * **Børnene viser hensyn til hinanden, har det sjovt - opgaverne faciliterer samarbejde, og der opstår et lærende og udviklende fællesskab**
- * **Projektet flytter film- og mediebrugen i daginstitutionerne fra at være passiv til en aktiv film- og medieforståelse**
- * **Med god forberedelse kan PixiFilm-konceptet være basis for gode differentierede lege- og læringsmuligheder for alle børn. PixiFilm har hermed et inkluderende potentiale**



Den eksperimenterende tilgang i PixiFilm-konceptet lægger op til et udviklingsscenarie, hvor både det pædagogiske personale og børnene, efter de har gennemført aktiviteter i DFI's app Filmcentralen/For de yngste og er blevet fortrolige hermed - selv kan benytte teknikkerne og formaterne.

Perspektivet for en film- og mediepædagogisk indsats i daginstitutioner med afsæt i PixiFilm-projektets anbefalinger kan være, at denne målrettede indsats danner basis for udvidede fysiske og virtuelle rum, hvor børn og voksne i fællesskab eksperimenterer med nye kommunikations-, produktions- og refleksionsformer.




FILM
FOR BØRN
& UNGE