



Idéudviklerne
Undervisningskoncept i idéudvikling for 4.-9. Klassetrin

Indhold:

Kreativitet som kompetence	2
Formål, Historik	2
Aktivitetsbeskrivelse	2-3
Værktøjet	3
Forventede effekter, målbare mål	5
Organisering, tidsplan, økonomi	6
Bilag 1 – CV, referencer	7

Udarbejdet af Makazi Lab v. Ulrik With Andersen

Idéudvikling som kompetence

Der er i dag bred enighed om, at en af Danmarks vigtigste egenskaber, når det gælder konkurrenceevne, er kreativitet. Danmark skal i fremtiden leve af vores evner til at være innovative og nytænkende.

Samtidig er det en smule paradoksalt, at folkeskolen ikke systematisk underviser i kreativitet eller kreativ adfærd. Dermed er der et stort potentiale, der går tabt. Der er lavet undersøgelser fra Danmarks Pædagogiske universitet, der fortæller, at 95% -98% af børnene anvender kreativitet og nytænkning til at løse opgaver, når de begynder i skolen.

Når de går ud af 9.klasse er tallet faldet til 5-7%.

Formål

Ved at udvikle et undervisningsforløb i 'målrettet kreativitet' til folkeskolen, lærer vi børnene fra en tidlig alder, hvordan de kan anvende deres kreativitet og evne til nytænkning. Dermed får de bevidstgjort en ressource til at løse problemer og finde nye løsninger via nye tankemønstre. Målet er, at de både specifikt og generelt 'lærer' at være mere åbne og nysgerrige i deres tilgang til læring samt verden generelt. Vi ønsker at vise og lære børn, at kreativitet er en kraftfuld ressource til udvikling og vækst både i deres eget liv og i samfundet omkring dem.

Et optimalt udgangspunkt vil naturligvis være, at undervisning i alle fag foregår ud fra en udviklet gennemprøvet kreativ/innovativ didaktik, men det varer i vores optik endnu nogle år, før det alment set er muligt i praksis. Derfor er nærværende undervisningsform og -metoder også tænkt som en frontløber, der kan være med til at sparke en anden læringsstil i gang, samtidig med, at eleverne lærer nogle brugbare metoder og kompetencer.

Projekterne skal i oktober måned præsentere projektet for ABC Innovation under Innovationsrådet. Vi har aftalt med Morten Fisker, at gruppen efterfølgende vil vurdere om 'Kreativitet som Kompetence' kan indgå som et følgeprojekt og testlaboratorium.

Aktivetsbeskrivelse

Konkret består projektet af tre dele:

A) Vi underviser lærerne på ca. 25 seminarer landet over via UU-centrene, hvorefter lærerne kan undervise børnene. (Vi har afholdt én lærerpilot og 2 elevpiloter, nov 2006 i Ballerup)

B) Børnene lærer om kreativitet - Hvad er kreativitet, hvorfor er kreativitet interessant? Hvordan er du kreativ, hvordan kan du anvende kreativitet som middel til udforskning og udvikling.

C) Lærerne guider børnene gennem styrede metodeforløb i kreativitet. Ved at anvende kreative teknikker som f.eks. 'omvendt brainstorm' lærer eleverne at skabe og kvalificere nye ideer på en bunden opgave. Metodeforløbet kan kort skitseres således:

i)Fokus/problemstilling, ii)Idéudviklingsfase med f.eks. omvendt brainstorm, iii) sammenfatning og vurdering af ideer. iv)katalogisering af ideer – ansvarspersoner og handling bestemmes.

Undervisningsværktøjet består af:

Kursus for lærerne

Udgangspunktet er 'train the trainer' modellen, hvor lærerne lærer værktøjerne af projekterne for at lære dem videre til eleverne.

I budgettet er der sat penge af til 27 seminarer landet over, hvor lærerne lærer metoderne. Vi afholder vores endagsseminarer via UU-centre.

Se punktet 'Distribution'.

Einer Idé er idéopfinderen i rå form

Vi har opfundet en tegnet figur 'Einer Idé', som skal være et visuelt fikspunkt/maskot, børnene forbinder med kreativitet og idéudvikling. Han skal fungere som projektets gennemgående

figur primært til 4.-6.klassetrin. Hans motto er: 'Ti vilde ideer i hovedet er bedre end én kedelige i hånden'.

Navnet ligger tæt op af 'en idé', således børnene hurtigt opdager sammenhængen mellem figuren og ideernes verden. Hans mission er at gøre danske børn til verdens bedste idéudviklere gennem humor, sjove lege og læring.

Einer Idé er en småskør, excentrisk Einstein-lignende nørdtype, der praler med at have opfundet verdens store opfindelser – herunder dampmaskinen, bilen, computeren osv. F.eks. er han 'klistret' ind i et billede foran en stor rumraket, en Ford T bil osv. for at symbolisere opfinderens rolle og sammenbinde idérigdom med erhvervslivet på en sjov måde. Gennem hans figur skal børnene opleve, hvordan en karikeret, overdrevet kreativ person tænker og samtidig få en fornemmelse for, at alt, hvad vi skaber på ét eller andet tidspunkt har været en tanke i hovedet hos ét individ!

Einer idé møder børnene i første omgang på trykte materialer og web til klasseværelset.

Bog til 4.-6. klasse

Vi skaber en e-bog, der både kan anvendes som undervisningsmateriale til 4.-6. klasse og af eleverne på egen hånd, i andre timer, sammen med forældre, i fritidsklubben mv.

Bogens skal fungere som en illustreret og inspirerende lærebog som børn og lærere kan anvende til at indlære specifikke teknikker og metoder. De detaljerede undervisningsmanualer og lærerressourcer vil ligge på nettet.

Indhold:

Hvad er kreativitet

Hvorfor er kreativitet interessant?

Når børn er kreative (Er alle kreative?)

Kreativitet som middel til udforskning og udvikling (Om at arbejde med kreativitet)

Kan du være kreativ, når du har lyst?

Kreative teknikker

Forslag til videre arbejde med kreativitet og børn (lærere og forældre)

Den vil indeholde beskrivelser/ illustrationer af, hvordan gode, kreative ideer har ændret verdenshistorien ud fra ting, som børn kender.

www.Eineride.dk til 4.-6.klassetrin

Sitet til de små klasser vil være baseret på figuren Einer Idé og dens visuelle udtryk og være en forlængelse af bogen.

www.eineride.dk til 7.-10.klasse

Ud fra vores research på behovene hos 7.-10. klasse vil deres webside modsat blive opbygget i et layoutmæssigt neutralt design med fokus på interaktivitet og 'multimedier'. Alt undervisningsmaterialet til denne gruppe vil ligge på nettet og derfor vil websiden til 7.-10.klasse være langt mere udbygget end til 4.-6. klasse. Vi skønner ikke, at det er nødvendigt at skabe en bog målrettet denne gruppe, fordi der på markedet allerede findes relevant litteratur, som vi vil informere om på websitet.

Websitet vil indeholde:

- 1) Små streamede film, hvor unge i vox pop stil taler om kreativitet og idéudvikling. De er lavet via simple interviews.
- 2) quizzer omkring kreativitet
- 3) begrebslister
- 4) kreative teknikker – udførligt beskrevet
- 5) undervisningsmanualer
- 6) forslag til videre udforskning og konkrete ideer for et tættere samarbejde med det lokale erhvervsliv, hvor eleverne kan skabe nye ideer f.eks. nye produkter eller services, som efterfølgende markedsføres.

Websitenes primære funktion

vil være at fungere som inspiration, øvelsesbank, illustrationer og begreber fra bogen, således eleverne også via nettet har adgang til materialerne, når de er hjemme eller sammen med kammerater.

Websitens sekundære funktion

at fungere som online platform for lærernes materiale – herunder manual, øvelsesvejledning, inspiration mv., der kan printes efter behov via et lærer-login. Det er enkelt og hurtigt at lægge dem ind på sitet uden store omkostninger.

Der vil være nogle sjove relevante historier omkring kreative menneskers evne til at skabe ting, som børnene kender. Bl.a. historien om PlayStation, som Sony først ikke ville kendes ved. Historien om de gule stickers, der var resultatet af en fejludviklet lim.

Afsluttende opgave

Formålet med den afsluttende opgave er at anvende elevernes nye evner til at skabe konkrete nye ideer. Nedenstående skal ses som kvalificerede indledende forslag.

De endelige udformninger fastlægges af projektgruppen.

4.-6.klasse

Lave idéudviklinger på prædefinerede virksomhedscases (udleveres af læreren) med konkrete opgaver, som eleverne skal løse.

7.-9.klasse

Samme som 4.-6.klassetrin på et højere niveau (progression). Vi indbygger til 7.-9. en køreplan til lærerne på, hvordan eleverne kan anvende deres nye evner til gavn for lokalsamfundet. Ved at bruge deres kreative idéudviklingsteknikker, kan de assistere til løsning af konkrete problemstillinger som findes i lokalsamfundet omkring skolen.

Undervisningsmanual

Udvikles i samarbejde med kompetente, nuværende og tidligere folkeskolelærere, således både lærernes og elevernes behov tilgodeses.

Manual indeholder en beskrivelse af formål, målsætninger, indeholder begrebsdefinitioner, konkret, praktisk anvendelige viden, metoder og konkrete eksempler på læringsforløb. Der vil desuden være simple, men effektive anvisninger på præsentationsteknik samt anvisninger til den afsluttende opgave.

Pilotprojekt

For at kunne optimere værktøjskassens struktur og indhold, har vi via Janne Schwaner, Ballerup Kommune, kørt pilotprojekter i to 4.klasser og to 9.klasser i november og december måned ligesom vi 31.10 kørte et lærerseminar for 15 lærere.

Værktøjskassen er herefter blevet tilrettet og klargjort, så vi kan undervise lærerne i resten af landet i 2. halvår af 2007.

Primær målgruppe - Folkeskolens 4.-10. klassetrin

Elever fra 4.-10. klasse er en interessant målgruppe i denne sammenhæng.

De mindste (4.-6. Klasse) er tilpas gamle til, at deres fantasi, intuition og spontanitet kan målrettes og dermed bruges konkret til idéskabelse.

De er på et udviklingstrin, hvor deres opfattelse af kreativitet endnu ikke er fastlåst; de forbinder den med leg.

De ældre børn 7.-10. klasse vil, foruden det som 4.-6. klasse kan, kunne arbejde mere systematisk og med flere forskellige typer værktøjer. De vil nok så vigtigt kunne indgå direkte i problemløsninger sammen med det lokale erhvervsliv. Det vil være en del af de afsluttende øvelser for 7.-10. Klassetrin – en øvelse, der peger videre fremad mod større snitflader mod skoler og elever om konkrete erhvervsrettede emner. Et element, der er stor fokus på i UEA undervisningen. se:

www.faellesmaal.uvm.dk/fag/Uea/trinmaal_synoptisk.html

'Kreativitet som kompetence' er et enkelt værktøj, der ikke indledende kræver nogen form for speciel viden. Teknikkerne er simple og fordi de er baseret på leg og fantasi, ikke intellekt, kan selv mindre børn hurtigt lære dem.

Sekundær målgruppe – Undervisning af lærerne

Kompetencerne som lærerne skal mestre, består ikke alene af teknisk viden; selve procesledelsen er også vigtig. Lærerne skal på én gang kunne fungere som supervisor og skabe optimale rammer.

Lærernes efteruddannelse

Vi arbejder på at lave en aftale med seminarerne om at få kurset til lærerne ind som efteruddannelse. Vi har afholdt møder med Lasse Skånstrøm hos Frederiksberg Seminarium om dette. Lasse Skånstrøm arbejder selv på at skabe forskellige tiltag i innovation og iværksætteri til seminaret, som Selvstændighedsfonden støtter. Lasse Skånstrøm har udtrykt sig særdeles positivt om mulighederne for at indarbejde værktøjet i deres nye tilvalgsfag på meritlæreruddannelsen.

Forventede effekter – understøttelse af Entreprenørskab i undervisningen

Vi mener grundlæggende, at dette projekt kan anvendes som et af de praktiske grundmoduler i Entreprenørskabssøjlen, der skal udvikle kreativitet som kompetence hos folkeskolebørn.

VI forventer,

- at eleverne specifikt vil lære at 'være kreative på kommando' via metoderne til gavn for dem selv, skolen og samfundet.
- At børnene lærer at de har skaberkraft og at de selv er en værdifuld 'ressource' for voksne.
- At de lærer at det er nye ideer og menneskerne bag dem, der driver vores samfund.
- at lærerne giver plads til at understøtte og i dagligdagen honorere børnenes naturlige kreative evner og målrette dem mod praktiske dagligdagsforhold.
- At kreativitet forstås, accepteres og bruges som en evne, der kan trænes på lige fod med evnen til at skrive, regne og kommunikere.
- At dette projekt kan være en medvirkende årsag blandt flere at der implementeres en egentlig kreativ didaktik til folkeskolen.

Målbare mål:

- At de eleverne får forståelse for hvad kreativitet er, og hvad det kan bruges til både personligt og fagligt.
- At de eleverne udvikler konkrete personlige kreative kompetencer baseret på en solid undervisning i metoder og begreber.
- At de eleverne oplever, deres egen form for kreative evner og bliver i stand til, hvad deres personlige kreative evner består af.
- At formidle projektets erfaringer og resultater til relevante interessenter herunder undervisningsministeriet, Innovationsrådet, Selvstændighedsfonden m.fl. via en slutrapport som er tilgængelig på web-sitet.
- At fremtidssikre projektresultaterne så de gode idéer og resultater lever videre efter projektets afslutning, ved at give Selvstændighedsfonden lov til at markedsføre og udbrede værktøjet via Entreprenørskabssøjlen.

Aktivitetens eksterne sammenhænge

Det er intentionen, at 'Kreativitet som kompetence' skal være et grundværktøj, folkeskolerne kan anvende, når de ønsker at undervise børn i kreativ tænkning og/eller har brug for målrettet at udvikle og kvalificere ideer. Det vil fungere som 'grundniveau' i forhold til søjlens kreativitet på ungdomsuddannelser og videregående uddannelser – ligesom det er et naturligt grundmodul i forhold til innovation og iværksætteri på de sidste trin af folkeskolen, på ungdomsuddannelserne og videregående uddannelser. I praksis organiseres aktiviteterne indbydes taksonomi i samarbejde med de erfarne lærerkræfter, der skal assistere med udviklingen samt ressourcepersoner fra arbejdsgrupperne i foråret 06 i entreprenørskabssøjlen.

Evaluering

Efter piloten kører vi en evaluering primært rettet mod 4 områder:

- 1) Undervisningsmaterialet til lærerne vurderes – taler vi deres sprog og er det tilpasset deres verden og hverdag?
- 2) Indhold i forhold til undervisningen og lærerens måde at undervise på. Vi vil se på, om de måske skal tilrettes, omstruktureres eller om der skal tilføjes elementer/indhold. Det samme gælder for websitet.
- 3) Selve undervisningsmanualen evalueres separat. Dækker den f.eks. formål og målsætninger i forhold til undervisningsforløbet, lærerens faglige værktøjskasse i forhold til kreativitet og er den inspirerende nok til at motivere lærerne?
- 4) Sidst men ikke mindst - børnenes opfattelse og viden om kreativitet måles via et simpelt anonymt spørgeskema, de bliver bedt om at udfylde før og efter forløbet. Dermed måler vi om materialet rent faktisk virker i forhold til målgruppen og hvordan det virker.

Denne evaluering mangfoldiggøres til flere formål: Blandt andre

- forbedring af materialet
- indsamling af og formidling af viden om børns kreative evner til forskningsmæssige sammenhænge, gerne hos Danmarks Pædagogiske Universitet.

Organisering og samarbejdspartnere

With Consulting v. Ulrik With Andersen og Sejper1 v. Jesper Vej er ansøgere og projektholder; Vi er specialiseret inden for kommunikation og innovation. Se CV bilag 1. Ulrik With Andersen er formel projektleder på 'Kreativitet som kompetence'.

Projektgruppen vil udover projektejerne bestå af en række kompetente aktører, der har bevist sit værd på deres respektive fagområder.

Lise Lunderskov, selvstændig konsulent og tidligere skolelærere gennem 8 år, skal bistå med den pædagogiske udvikling, produktion af undervisningsmaterialer og manualer.

Hun skal lede arbejde med didaktiske udvikling.

Om udvikling og produktion af Einer Idé samarbejder vi med Rent An Artist, www.rent-an-artist.dk, der har mange års erfaring i udvikling og produktion af tegnefilm mv.

Lærere fra pilotprojekterne, der skal deltage som rådgivere undervejs i udviklingen, tilretning og markedsføring efter piloterne.

Bilag 1

Ulrik With Andersen

ejer Makazi Lab, Selvstændig projektleder og rådgiver indenfor digital kommunikation siden 1999.

Makazi Lab udvikler undervisnings- og informationsværktøjer til offentlige og private organisationer. Vi har bl.a. udviklet innovative projekter for Mærsk Olie & Gas, Danfoss, Danske Bank, PFA, ATP, DSB m.fl.

Derudover har vi skabt flere undervisningsprogrammer til folkeskolen, bl.a. et oplysningsværk om graffiti lavet i samarbejde med DSB og insulinets historie i samarbejde med DR/U senest er vi i færd at med udvikle 'Mød en Iværksætter' og har fået 75% funding til et stresshåndteringsprojekt hos UVM.

Erhverv

2005- Makazi Lab.

2002-2005 Audio Management, marketing og sound branding rådgiver, new media konceptudvikling projektledelse

2000-2002 Protellus, Partner, direktør, marketing rådgiver, konceptudvikling

Jesper Vej

Uddannet cand.ling.merc i fransk og engelsk.

Det meste af min erhvervskarriere har handlet om IT. Jeg har bl.a. været 5 år i A.P. Møller.

I dag underviser jeg på akademimerkonom i virksomhedskommunikation og på netaud (netbaseret akademimerkonom) i "Innovative processer". Desuden er jeg projektvejleder på handelshøjskolens Språk-linie.

Min hovedbeskæftigelse er konsulent- og kursusvirksomhed i virksomheden SEJPER1. Her handler det om innovation og kreativitet. Jeg underviser hos DIEU, også i kreativitet og innovation.

Jeg har kørt kurset "Kreativ problemløsning" 14 gange i merkonomregi, og jeg har gennemført ca 50 2-dages kurser for virksomheder i "Målrettet kreativitet". Desuden har jeg kørt kurset en enkelt gang for Birkerød kommune, med deltagelse af bl.a. folkeskolelærere.

Jeg har skrevet bogen "Innova' for noget – innovation fra tanke til handling", Gyldendal, november 2004.