

Innovativ pædagogik omsat til praksis. Af Irmelin Funch Jensen og Ebbe Kromann

Kan en pædagogisk tænkning med begreberne kreativitet, innovation og entreprenørskab, som omdrejningspunkt - anvendes i undervisningen til glæde for uddannelsessystemet rundt om i landet?

Der er i lang tid blevet skrevet, sagt og talt meget om, hvilke samfundsmæssige potentialer, der ligger i, at danskerne bliver kreative og innovative for dermed at ruste Danmark til en global økonomi. (Lindholm/Møller, 2005) Fra regeringens side er der et klart ønske om, at alle - fra børnehavens blå stue til Ph.d niveau, arbejder med innovation. Men hvordan gør underviseren det, når kreativitet og innovation netop er karakteriseret ved det a-typiske, det tilsyneladende umålelige, det ikke-planlagte, det kaotiske og derfor bryder med en traditionel undervisningspraksis og øget kravet om test i skolerne?

I denne artikel vil vi, på grundlag af teori sammenholdt med konkrete praksiserfaringer fra Rungsted Gymnasium og Frederiksberg Seminarium, alligevel vove pelsen og give vort bud på, hvordan der pædagogisk og didaktisk kan arbejdes med innovation som en bærende tænkning, dimension, metode eller kompetence i undervisningen.

Allerede nu står der i folkeskoleloven, at der skal arbejdes med den kreative dimension. Kravet om kreativitet og innovation i undervisningen er formuleret i folkeskolelovens §1, stk.2.: *"Folkeskolen må søge at skabe sådanne rammer for oplevelse, fordybelse og virkelyst, så eleverne udvikler erkendelse og fantasi og får tillid til egne muligheder og baggrund for at tage stilling og handle."* (vores fremh.)

I bekendtgørelserne for gymnasieskolerne skrives eksplicit, at undervisningen skal fremme kreativitet og innovation hos eleverne. Det står i formålet og i flere fag, bl.a. i historie, i innovationsfaget og almen studieforbereelse hos stx.

Noget lignende gør sig gældende på de videregående uddannelser. Allerede i forordet til entreprenørskab i de videregående uddannelser hedder det: *"Særligt i læreruddannelsen skal undervisningsmetoder og pædagogiske teknikker, der fremmer idéskabelse og innovative kompetencer hos eleverne, indarbejdes i relevante fag."* (Undervisningsministeriets temahæfteserie nr. 3 – 2006)

Ovenstående understøttes desuden af regeringens globaliseringsstrategi, hvor der står: *"... eleverne skal også lære at være nyskabende, bryde med vanetænkning og se nye muligheder ... ikke ved at sætte nye fag på skemaet, men ved at arbejde innovativt inden for de eksisterende fag. Lærerne skal have kendskab til metoder*

og samarbejdsformer, der fremmer idéskabelse.” (Globaliseringsrådet, Danmark i den globale økonomi, 2005)

Så der er ingen tvivl - vi må som undervisere tage opgaven på os og være med til at indkredse og definere, hvorledes kreativitet, innovation og iværksætteri skal have plads i en pædagogisk og didaktisk kontekst rundt om på landets skoler.

Inden vi går videre, vil det være på sin plads at søge en begrebsindkredsning, da det er vores erfaring, at der er rigtig mange udlægninger af de mest kendte begreber inden for sprogbrugen om kreativitet, innovation og iværksætteri og entreprenørskab.

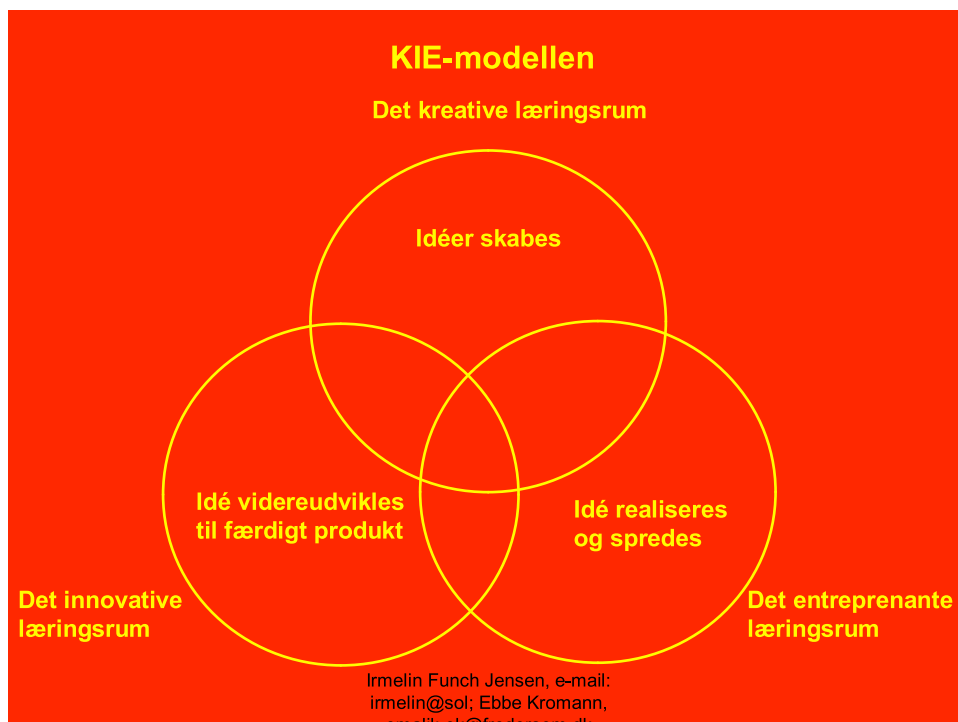
Kreativitet er kendetegnet ved evnen til at bryde vanetænkning og tænke på nye måder, dvs. skabe idéer og nye problemstillinger. Innovation sikrer, at kreativiteten målrettes til brugbar løsning i praksis og entreprenørskab, at den konkrete handling udfoldes i praksis. I en undervisningssammenhæng er det naturligvis meget vigtigt at besidde og udvikle viden at være kreativ og innovativ ud fra, fordi opgaverne normalt ikke vil være klart definerede, men åbne for flere mulige svar.

KIE-modellen

Med en forventning om en vidensgrundlag at arbejde ud fra, har vi udviklet en didaktisk figur eller undervisningsmodel – kaldet KIE-modellen. Den består af 3 adskilte læringsrum: det kreative, det innovative og det entreprenante.

Den er efterprøvet i konkret undervisningspraksis og på kurser for undervisere www.pionerprisen.dk. Den er letforståelig, fanger og fastholder de væsentligste tanker inden for innovationsprocesserne og er nem at anvende i undervisningen.

Det har ligget os på sinde at udvikle en model, der er pragmatisk, brugbar og operationel uden at give køb på overordnede centrale innovationsteorier.



Det kreative læringsrum

Kreativitet søger at bryde den traditionelle vanetænkning gennem idégenerering og opstilling af nye problemstillinger. Her er tale om en helt ny måde at tænke på, som skaber spritnye muligheder, for eleven og ofte også for læreren, idet en ofte uset innovationskraft ligger hos eleverne eller de studerende. Muligheder, der tidligere lå uden for den forestillede fælles etablerede mulighedshorisont inddrages, fx fordi de også benytter sig af ekstraskolær viden. I kreativiteten arbejdes der mentalt i såkaldte divergente baner, dvs. intuitivt, nonverbalt, holistisk, humoristisk, legesygt og rummeligt. Derved kan de kreative processer umiddelbart fremstå som kaotiske og uden retning, modsat traditionelle veltilrettelagte og velplanlagte undervisningsforløb og -planer med veldefinerede faste kvantitative slutmål. Dette paradoks vender vi tilbage til.

Kreativitet vil dels kunne finde sted ved at helt ny viden opstår. Dels ved at kombinere kendt viden på nye måder. Kupferberg (2007) peger på at originale tanker og idéer ofte er et produkt af gamle idéer, som bliver kombineret på en ny og original måde, kaldet bi-sociation.

Det innovative læringsrum

Innovation skal forstås som kreativitet og idéer, der prioriteres, systematiseres, kategoriseres, italesættes, gives retning. Der er her tale om en målrettet analytisk proces, hvor der trækkes på de konvergente tankeformer, dvs. det logiske, sekvensielle, verbale, lineære, analytiske, rationelle og det eksplicite. I den innova-

tive fase opstilles operationelle løsninger, der afprøves, forkastes eller forfines for til sidst at udmøntes i et færdigt produkt.

Derudover tilskrives den kreative idé en værdi – en "value". (Kupfberg, 06) Værditilskrivningen af den kreative idé er ikke blot tænkt som en snæver økonomisk værdi, men som en generel værdi til glæde for andre. Dvs. det kreative tiltag tilskrives en værdi eller nytte, f.eks. er innovationsprojektet "Glade dage" (www.fredssif.dk) for kraftige børn af social eller sundhedsmæssig værdi, eller er af pædagogisk og faglig didaktisk værdi for såvel underviserne som eleverne.

Det innovative arbejde skal gøre den kreative tanke virksom, aktiv og konkret, forfinet.

Innovationen sikrer, at kreativiteten målrettes mod værdifulde brugbare løsninger eller visioner til anvendelse i praksis.

Det entreprenante læringsrum

Entreprenørskab er det udadvendte handlende aspekt, dvs. her operationaliseres innovationen konkret med henblik på at føre idéen helt ud i livet i en tilgængelig form, som er anvendelig for andre. Mens den kreative fase handler om at være påhidsom, er der her tale om at være foretagsom.

Entreprenant er altså at være foretagsom, at iværksætte noget, der har værdi, en endelig konkret udmøntning af kreativiteten og innovationen. Entreprenant er at være bjergsom, søsætte, istandbringe, at sætte noget i værk, et slutprodukt.

Med andre ord, sammentænkningen af pædagogik, didaktik og innovation består af tre læringsrum:

- Det kreative læringsrum - at tænke kreativitet, være påhidsom, nytænkende og idérig
- Det innovative læringsrum – at systematisere, italesætte og værdisætte dvs. omsætte kreativitet til innovation
- Det entreprenante læringsrum - at kunne nyttiggøre og udmønte innovationen til brugbar anvendelse for andre

KIE-modellen skal ikke (nødvendigvis) opfattes lineær, men cirkulær eller som en spiral. Man vil oftest bevæge sig ud og ind af rummene. Modellen skal ses som en model for didaktisk refleksion, når et innovativt læringsforløb skal gennemføres. I hvert af de tre læringsrum, kan der opstilles kompetencemål, elevroller, læreroller, læreprocesser, materialer, rammeforudsætninger osv. På den måde danner modellen afsæt for refleksioner, samt kan anvendes som et konkret tilrettelæggelsesværktøj. (Overordnet uddybelse findes på www.pionerprisen.dk, pionercampmateriale.)

Konkrete erfaringer fra Rungsted Gymnasium

Jeg har i mange år arbejdet kreativt og innovativt på Rungsted Gymnasium, såvel enkeltfagligt (historie) som flerfagligt. Eleverne er blevet stillet over for meget åbne emner, som har kunnet give flere mulige svar afhængig af deres valgte indfaldsvinkel. Det har ligget mig meget på sinde, at eleverne på forhånd har haft et fagligt grundlag at være kreative og innovative på. Det er jo vores hovedopgave som lærere, at eleverne dygtiggør sig fagligt. Et innovativt forløb starter derfor typisk med at sætte en fælles faglig og metodisk ramme. Det kalder jeg det rammesættende læringsrum. Med det udgangspunkt tilegner eleverne sig ny viden i den kreative og innovative proces. Og meget ofte opstår der helt ny viden - i hvert fald for eleverne, men ofte også for lærerne. Eleverne har et fagligt grundlag at søge ny viden på og ved at arbejde kreativt og innovativt evner de i meget større udstrækning fx at inddrage viden uden for skoleverdenen – en viden, som vi sjældent møder som lærere!

Innovativ undervisning kan strække sig fra en enkelt time til et halvt år. Jeg vil ikke gå i dybden med forløb her, men pege på hvilke udfordringer innovativ læring stiller til elever og lærere. Men først nogle eksempler, der er lette at gennemføre i en enkelt lektion eller dobbeltlektion:

- tegn lektien,
- lav en tegneserie om
- omskriv lektien til en 3. klasse
- rollespil fx overenskomstforhandlinger
- interview med fx Bush om hans syn på terrorisme
- skriv Hitlers valgtale
- uddel roller fra lektien til elever
- beskriv din vandring gennem en pestræmt by
- ager et maleri

De korte lektionsforløb er en god måde at træne eleverne i at arbejde med KIE-modellen. Længere forløb, som alle er afprøvet i praksis kunne være:

- produktion af en tv-aktuel: hvorfor blev USA ramt den 11. september?
- ekspertpanel diskuterer med journalister (resten af klassen)
- lav en avis om 11. september
- undervisning i en 4.klasse,
- filmanmeldelser
- radioprogram
- digetalt emnebaseret inspirationsrum, der kan bruges og videreudvikles af andre
- Lav en arkitekturguide, som kan bruges af andre

- Lav et nyt spil

I det kreative læringsrum udfordres den traditionelle elev- og lærerrolle. Mange elever er bange for at sige noget forkert, er bange for at dumme sig, bange for at tage chancer. Det bliver de nødt til at lære i dette rum. At skabe nye idéer kræver gå-på-mod og vovemod. Det kræver åbenhed og indlevelsessevne, det kræver, at eleven går med på andres idéer og selv spiller ind med nye idéer. Her er ingen dommere.

Eleverne er ikke vant til denne arbejdsproces. De er i begyndelsen hurtige til at skyde hinandens idéer ned. Det skaber utryghed. Men de lærer det efterhånden og bliver glade for at kunne tale frit fra leveren. Som lærer må vi gentage, at i det kreative læringsrum, er der ikke noget, som er rigtigt eller forkert. Der - er alle idéer lige gode. Lærerens rolle er primært observatørens og organisatorens. Eleverne er meget tilbøjelige til at spørge læreren til råds, men her skal ikke gives svar, det hæmmer elevernes kreative proces. Det kan dog ikke udelukkes, at læreren med tiden kan gå ind som coach. Observatørrollen er svær for læreren, man falder i igen og igen. Vurderer fx, at et spørgsmål er svært at besvare for eleverne og svarer så. At arbejde kreativt kræver også tillid, hvis vi som lærere går ind med svar, hæmmer vi elevens selvstændige udvikling, vi hæmmer deres selvstændige initiativer – deres kreativitet. I det kreative rum skal læreren i højere grad være lyttende og møde eleverne med spørgsmål i stedet for facit og færdige svar. Være åben over for at faget kan bruges på nye måder fx i samspil med andre fag.

Det innovative læringsrum trækker på det logiske og analytiske. Det vanskeligste for eleverne er at prioritere og systematisere idéerne og finde den endelige idé, som de vil gå videre med. Når først, det arbejde er gjort, er både lærere og elever mere på hjemmebane. Eleverne kan bruge læreren som konsulent, og læreren kan stille udfordringer til eleverne. I et flerfagligt samarbejde skal vi dog som lærere være opmærksomme på, at vi (oftest) kun har det ene af de involverede fag. I flerfagligt samarbejde vil vi støde på ukendte problemstillinger i mødet med andre fag, som vi ikke selv har. Vi vil komme til at stå i situationer, hvor eleverne ved noget, som vi ikke ved, fordi vi ikke har faget. Den slags situationer må mødes med åbenhed.

For det første vil det give øget indblik i andre fag og faglige hovedområder, for det andet vil det kunne skabe en dialog med eleverne, hvor læreren ikke har ekspertkasketten på, og for det tredje vil læreren (og eleven) måske opleve, at hans fag kan noget helt nyt sammen med andre fag. Læren vil have mulighed for at indgå i en vidensproducerende proces. Vi vil sammen med eleverne kunne blive viden-sprosumenter dvs. både videnproducerende og vidensforbrugere.

Endelig er det vigtigt, at eleverne (og læreren) holder sig for øje, hvem det er, der skal have glæde af projektet, dvs. værditilskrivningen.

I det entreprenante læringsrum skal eleverne realisere og sprede deres produkt. Det stiller krav om udadvendthed, iscenesættelse, organisatorisk evne og loyalitet over for gruppen og dens idé. Som lærere må vi træne eleverne til at kunne dette gennem praksis. I den daglige undervisning er det nogle gange denne del, som prioriteres lavest. Lige pludselig er der bare ikke tid! Men når vi skal undervise i innovation, hjælper det ikke, hvis idéen alene forbliver en værdi for gruppen, den skal omsættes til glæde for andre.

At undervise innovativt stiller krav til nye elev- og lærerroller. De kan overordnet sammenfattes i modellen her:



Gammel vin på nye flasker?

Den afgørende forskel på innovative projekter og almindeligt projektarbejde er:

For det første skal eleverne trænes i at (turde) udvikle virkelig mange idéer. I det private erhvervsliv opererer man med, at der skal mindst 3000 idéer til blot en salgbar! (Kollerup og Thorball, 2005) Derudover er der ikke her tale om at arbejdet skal være problembaseret, det kan lige såvel være visionsbåret, hvilket giver arbejdet en kolossal energi for elever og studerende. (Langager, CRIT, 1994)

For det andet er det nyt for eleverne at skulle prioritere, systematisere og kategorisere på en stor mængde idéer. Og de er heller ikke vant til, at deres produkt skal have betydning for andre end gruppen selv. Dvs. den "value" eller værditilskrivningen og dermed bevidstheden om, hvem det er til glæde for er ligeledes noget nyt.

For det tredje skal eleverne trænes i at omsætte deres produkt til konkret praksis. Denne sidste "doing kompetence" er vigtig.

De tre rum kunne sættes på ordleg, med - viden, kunne gøre eller nyt, nyttigt og nyttiggjort. Alle rum er vigtige at tænke i, når et innovativt forløb tilrettelægges.

Ovenstående kunne udtrykkes således: KIE er dynamiske processer, hvor elever og studerende alene eller sammen ser muligheder og gør noget ved dem. Procesforløb, der omfatter forløb fra idé til færdigt produkt eller koncept.

Ebbe Kromann (cand. pæd.) er seminarielektor ved Frederiksberg Seminarium og har gennem de sidste år arbejdet med pædagogisk og didaktisk innovation.

Irmelin Funch Jensen er lektor på Rungsted Gymnasium og har i mange år arbejdet med innovativ undervisning enkeltfaglig og flerfagligt.