

Innovation i folkeskolen

Af Ebbe Kromann og Lasse Skånstrøm, seminarielektorer ved Frederiksberg Seminarium

I debatten om Danmarks fremtid nævnes ofte, at det er Danmarks såkaldt kreative klasse, der skal redde Danmarks velstand i fremtidens globale vidensøkonomi. I den forbindelse har begreber som kreativitet, innovation, entreprenørskab og iværksætteri været en del af den uddannelsespolitiske debat. Nu er turen så, ikke overraskende, kommet til seminarierne. Her står der i udkast til bekendtgørelse om uddannelse til professionsbachelor som lærer i folkeskolen, §18 at: *”Den studerende skal i uddannelsen anvende metoder og samarbejdsformer, der kan udvikle skoleelevers innovative kompetencer...tænke kreativt og udvise virkelyst...arbejde med idéudvikling og iværksætteri...”*

Men har ovenstående begreber om innovation og entreprenørskab overhovedet noget at gøre i en pædagogisk praksis? Eller skal innovation betragtes og behandles som endnu et hurraord?

Gennem de sidste tre år har lærere og studerende på Frederiksberg Seminarium arbejdet teoretisk og praktisk med begreberne og prøvet at omsætte dem til kød og blod, dvs. omsætte og anvende dem i en pædagogisk virkelighed på seminariet og ude i folkeskolen.

Hvorfor Innovation?

En arbejdstime for en metalarbejder i Marstal koster ca. 240 kroner. Tallet i Ungarn er ca. 24 kroner. En lønforskel på fem-ti gange ses indenfor langt de fleste faggrene. I lande som Indien, Kina og Vietnam er arbejdskraften om end endnu billigere. Det er et grundvilkår, vi må forholde os til – også når vi holder skole.

Stadig større dele af Danmarks produktion outsources til lavtlønsområder, f.eks. SAS' regnskab der nu laves i Indien. Så det er ikke på lønningerne, vi skal konkurrere – vort eneste konkurrenceparameter er ”mind capacity” og vel at mærke ”creativ mind capacity”.

Lars Kolind, formand for bestyrelsen i Grundfos Fondet har udtrykt det således: *”Hvad produktion var for industrisamfundet, er innovation for videnssamfundet.”*

Med andre ord, hvis Danmark skal begå sig i den nye globale økonomi, er det væsentligt at udvikle en bred innovationskultur. En innovationskultur, der præger hele uddannelsessystemet og giver elever og studerende en vanthed med at tænke nye ideer og muligheder, samt lyst til at sætte dem i værk.

Ovenstående begrundelse for innovation er hentet fra erhvervslivet, mens begrundelsen for udviklingen af det innovative ”mind set” hos eleverne er hentet fra livet.

Hele folkeskolens arbejde med børnene har dannelse som omdrejningspunkt. Dannelse i en globaliseret nutid, hvor eleverne udover det etiske og filosofiske forholden sig, også skal klædes på til at håndtere en anmasende realitet. De skal være kaosrobuste, kunne handle i ukendte situationer, kunne handle uden forestillingen om entydige svar, skal have mod, risikovillighed, kunne netværke osv. Fremtidsforskningsinstituttet peger på, at mens eleverne i dag skal være fleksible, samarbejdende og kreative – skal de i morgen være visionære, engagerede, kontaktskabende og iværksættende.

De fleste af ovenstående modernitets- og dermed tidstypiske kompetencer er netop kompetencer, som er en forudsætning for at udvikle innovation – men også kompetencer der er væsentlige i dannelsessammenhænge og i udviklingen af elevernes samlede livskompetencer. Så dannelse i det senmoderne og innovationstanken er ikke i modstrid med hinanden. Tværtimod kan de berige hinanden til gavn for elevens fremtidige virke, i livet såvel som i arbejdslivet. Eleverne bliver livsduelige og handlekompetente, samtidig med at de kan klare sig på det globale arbejdsmarked.

Der er sammenfald mellem de livskompetencer der gør det muligt at bebo moderniteten og de erhvervsmæssige kompetencer, der gør det muligt for eleverne at agere i den globale økonomi. Der er ikke tale om to modstridende sæt af værdier, og det er netop dette sammenfald, der gør, at Danmark er rustet til fremtidens globale marked. Herunder også på et refleksiivt niveau, om værdierne i den globale strategi.

Når nu ovenstående er et grundvilkår, kan vi tæt på folkeskolen lige så godt være proaktive i stedet for reaktive, og dermed være med til at skabe skolens fremtid. Ellers er der andre, der gør det for os.

Hvad er Innovation?

Innovation kan defineres som; fornyelse, nyskabelse, nytænkning. Ordet inNOVation stammer fra latin og nova betyder ny. Da der er mange begreber på spil i debatten og litteraturen på området, giver det mening at begrebsafklare yderligere. Nedenstående har vi valgt de tre mest anvendte begreber fra litteraturen.

Kreativitet ”novelty” forstår vi som det indre, en mental konstruktion hos den enkelte, den gode idé i hovedet på en person, en kreativ tankegang. Brud med tidligere tænkning, at kunne se nye mulighedshorisonter og tværgående berigelser. Idérigdom skabt alene eller sammen med andre.

Innovation er kreativitet, der er systematiseret, dannet på ny, kategoriseret, italesat og operationaliseret med henblik på at skabe en værdi – en ”value”. Ikke en økonomisk værdi, men en generel værdi, til glæde for andre.

Entrepenørskab er det handlende aspekt, dvs. den operationaliserbare innovation, der skal føres ud i livet. Gøres virksom, aktivt, anvendelig og brugbar for andre. Entreprenant er at være foretagsom, at iværksætte noget.

Sammenfattende er der tale om en kreativitet eller idéskabelse, der transformeres til en værdi til glæde for andre, som derefter udmøntes i et konkret tiltag.

Det er vigtigt at forstå ”value”, som gevinster eller et gode for andre. Der kan f.eks. være tale om øget trivsel i skolen eller en oplevelse til glæde for andre. Inden for den innovative didaktik kunne man tale om de læringsmæssige gevinster, der er ved at være nyskabende i det didaktiske felt. Eller det kunne være en pædagogisk værdi, hvis der tænkes innovativt indenfor klassesamtaler. Samt en organisatorisk værdi ved nye arbejdsgange i skolens daglige praksis.

Ny pædagogik?

Skal der etableres en helt ny pædagogik for at imødekomme bekendtgørelsens krav om innovation?

Der er meget godt tankegods helt tilbage fra Ellen Keys ”Barnets århundrede” og dermed hele reformpædagogikken, over Vanløseforsøgene i 1920’erne op til 1960’erne og projekttænkningen i

1970'erne. I forhold til pædagogikken i 1970'erne, som vi selv er børn af, er der langt hen ad vejen mange sammenfald. Sammenfald som kreativitet, det praktisk musiske element og det legende, som så atter, i en ny forklædning, er på vej tilbage i folkeskolen. Dog mener vi, at der er væsensforskelle i den nye tænkning, der bl.a. fokuserer mere på systematik, konkrete opgaver, udmøntning og formidling.

Det nye gælder derfor en systematisk planlægning og iscenesættelse af den kreative idégenerering, ”rigtige” opgaver udefra, samt krav om produkt og formidling. Kravet om formidling af den tillærte og omsatte viden, ikke blot for forældrene, men for andre elever eller ”ude i byen”, er med til at mobilisere en ny form for ’drive’ og incitament i læreprocesserne.

Omsætningen af tillært viden til anvendelig og brugbar viden er helt centralt.

Historieundervisningen skal kunne omsættes af eleverne til en dynamisk omverdensforståelse – ellers er det jo lige gyldig gold viden. Helle Bro, direktør i firmaet Bro Kommunikation, siger, at de unge har stor selvtillid og fantastiske kompetencer. Men det kniber med at omsætte deres kompetencer og viden til noget brugbart. Ifølge hende, mangler de unge innovation, udvikling og handlekraft.

Klare mål?

Men kan al den tale om innovation overhovedet hænge sammen med kravet fra klare mål?

Klare mål er ikke mere bindende, end at der kan arbejdes innovativt indenfor rammerne.

Konkret har vi i skrivende stund et hold historiestuderende ude i praktikken på tredje årgang. De har i efteråret, med afsæt i historiekanonens klare mål, udviklet et splinternyt historisk brætspil. Et brætspil, der drager nytte af elevernes fascination af rollespil og simultanspil, og den nye spilteori på området.

Her sammentænkes spilteori med didaktisk teori i en form for innovativ didaktik. Det er ikke blot læreprocesserne, der er anderledes; det er også simultanspillets rige muligheder for at udvikle scenariekompetence og arbejde med kontrafaktisk historie.

Det er faktisk kun et halvfærdigt spil, idet skoleeleverne indenfor givne rammer selv skal videreudvikle og med-skabe brætspillet ud fra egne præmisser og ny erhvervet historisk indsigt. Det færdige spil er ikke til praktikklassen, men rettet mod en yngre klasse på skolen. Herved aftvinges eleverne i praktikklassen en omsætning af erhvervet historisk viden til konkret anvendt viden, med henblik på udvikling og testning af spillet.

Et andet eksempel er en netop afsluttet Solution Camp på 1. årgang i forbindelse med seminariets tværfaglige uge. Vores studerende skulle på fire dage løse en konkret pædagogisk og didaktisk problemstilling. Mandag morgen, efter en ”feel good” øvelse, gav redaktøren for Religionspædagogisk Forlag de studerende en konkret opgave med at udtænke og udvikle et læringsmateriale eller læringskoncept. Herefter var der oplæg af en spilteoretiker, der introducerede de studerende for rollespil, simultanspil og dilemmaspil som nye læringsformer.

Nu var læringsscenen sat. De studerende, der havde afleveret deres mobiltelefoner, boede nu på en isoleret kreativ ø. De to første døgn var det umuligt at komme fra øen, så de boede fysisk i seminariets nye væksthuse. De studerende arbejdede de næste døgn med at udvikle forskellige

former for spiltyper. Efter et komprimeret læringsforløb kom testpiloterne – 2.U fra Øster Farimagsgades Skole – og testede læringsmaterialet ud fra valgte evalueringskriterier.

En nyskabende måde at være lærerstuderende på, med dogmekrav om anvendelse og udvikling af lavteknologi og lavpraktiske læringsmaterialer, ud fra et givent opdrag. Udover at de studerende har anvendt og omsat tilegnet viden indenfor kristendomskundskab har de etableret en ”doing-kompetence”, der kan anvendes i arbejdet indenfor andre faglige stofområder.

Kan det motivere?

Ja, det kan i høj grad motivere. Studerende såvel som eleverne kan og vil en masse, når bare opgaven udformes som en udfordring og en opfordring til selv at gøre og skabe noget. Se bare den succes ”Build a bear” har fået! Bamsen er ti gange så dyr som i Netto – og så skal man endda selv skabe den; trenden går fra konsument til prosument. Elever vil ikke blot være forbrugere af færdige produkter, de vil være med-skabere og med-skabende – og gerne i fællesskab med andre elever.

Så innovation kunne formuleres som: Dynamiske processer, hvor elever alene eller sammen med andre ser muligheder og gør noget ved dem. Procesforløb, der omfatter forløb fra idé til produkt.

En bekymring kunne være, om det ikke kun er elever fra velstimulerede miljøer, der kan løfte opgaven om at arbejde med idégenerering, innovation og handle entreprenant, og derved lære noget.

Rigtig mange 10. klasseskoler og andre skoleforme med mange ”gadedrengenergi” har stor succes med at arbejde med iværksætterprogrammer. Visionen om at se idéen blive til lønsom virkelighed, er et kæmpe ’drive’ for eleverne. De arbejder funktionelt med tingene i virkeligheden også kaldet ”action learning” i modsætning til en ’som om læring’. Eleverne vil skabe noget, om ikke andet så sig selv, hvilket bl.a. kan ske gennem entreprenørskab med omsætningen af ide til produkt.

Samlet mener vi, at innovation har en plads i folkeskolens pædagogiske praksis. Som tænkning i forhold til et nutidigt dannelsesideal og som didaktiske tilrettelæggelsesovervejelser. Både med henblik på at være innovativ indenfor de enkelte fagområder og med henblik på at skabe en kreativ lyst hos eleverne.

Ebbe Kromann (Cand. Pæd.) og Lasse Skånstrøm (Cand. Mag.) er seminarielektorer ved Frederiksberg Seminarium og har gennem de sidste år arbejdet med pædagogisk og didaktisk innovation. Arbejder pt. sammen med Undervisningsministeriet, Mandag Morgen og Gentofte Kommune, med henblik på at udvikle feltet teoretisk og praktisk. Se www.EMU.dk. Arbejdet er støttet af Seminariets udviklingspulje, IDEA og Selvstændighedsfonden.