

Et kultur- og læringsperspektiv på en proces i Den Kreative Platform

Sofie Qvortrup

Cand.mag. i Læring og Forandringsprocesser
Institut for Læring og Filosofi
Aalborg Universitet

Abstract

Artiklen undersøger, hvilke elementer der er vigtige i en proces i Den Kreative Platform set ud fra et deltager- og underviserperspektiv, og hvorledes disse har indflydelse på den mulige læring. Artiklen tager udgangspunkt i et feltstudie, der indeholder et observationsstudie af en proces samt to interviews med henholdsvis en deltager og en underviser i Den Kreative Platform. Undervejs benyttes Cathrine Hasses kulturelle begreb kulturmarkører samt Gregory Batesons syn på læring og undervisning. Artiklen konkluderer at tydelige kulturmarkører i forbindelse med Den Kreative Platform er vigtige for at skabe mulighed for læring og fremhæver ligeledes konkrete kulturmarkører i forbindelse med processen.

Nytænkning og innovation

Før i tiden var Danmark et produktionsland, men inden for det seneste årti er der i takt med globaliseringen sket en stor outsourcing, og derved forandres virksomhedens rolle fra at være produktionsvirksomhed til at fokusere på at producere viden. Derved bliver Danmarks vigtigste resurse nu og i fremtiden vores viden, men da verden hele tiden er under forandring, kræver det ikke blot, at Danmark besidder en stor viden, vi skal også være i stand til at producere ny og innovativ viden. Dette stiller krav til Danmark om at blive bedre til at skabe nytænkende individer og relevant viden (Styrelsen for Forskning og Innovation 2009).

En af mulighederne for at skabe nytænkende individer er at styrke danskerne evne til nytænkning og innovation, og dette kan gøres igennem udviklingen af kreative og ide-generende processer, dette kunne for eksempel være LEGO Serious Play, hvor deltagerne igennem LEGO får muligheden for at udtrykke sig og arbejde med udvikling (LSP 2010) eller Den Kreative Platform (Hansen & Byrge 2010). Den Kreative Platform, har sin oprindelse fra Aalborg Universitet og er et redskab, som flere virksomheder samt uddannelsesorganisationer benytter sig af for at skabe ideer og udvikling (Krealab 2013). På grund af det stigende krav om ny viden og innovation i Danmark samt den stigende interesse for Den Kreative Platform som et muligt redskab til at opøve en ide-generende tilgang, finder jeg det interessant at undersøge hvilke kulturelle elementer i forbindelse med en proces i Den Kreative Platform, der er særlig vigtige i processen set ud fra et facilitator- og deltagerperspektiv, samt hvorledes disse processer har indflydelse på den mulige læring for deltagerne.

Feltarbejde i forhold til en proces i Den Kreative Platform

I forbindelse med denne artikel er der foretaget et feltstudie i Den Kreative Platform. Dette studium tager udgangspunkt i en observation af en 3 timers proces i Den Kreative Platform, samt to interviews med henholdsvis en deltager i processen samt underviseren. Observationen er afholdt som ren iagttagelse, dette vil sige at jeg ikke deltog i processen og jeg interagerede ikke med deltagerne, jeg observere kun. Intentionen ved denne form for observation er at

være fluen på væggen, og derved forstyrre så lidt som muligt (Scott & Usher 1999). Dette blev i forhold til min observation gjort ved, at jeg kort blev præsenteret for deltagerne, og derefter sad jeg på en stol i det ene hjørne af lokalet i den resterende tid. En af grundene til valget af denne type observation er, at det giver mulighed for at få et mere omfattende indblik i, hvad der iagttages (Scott & Usher 1999). Desuden ønskede jeg ikke selv at blive påvirket af selve processen, da det ville kunne sløre min observationsevne. De to afholdte interviews kan begge karakteriseres som semistrukturerede livsverdensinterview, hvis kendetegn er, at det overordnet set er en samtale omkring få emner. Her gives der plads til, at den interviewede kan fortælle om sin livsverden, hvilket giver interviewer en forståelse for denne (Brinkman & Kvale, 2009:143-144). I forhold til deltageren blev der i interviewet fokuseret på dennes oplevelse af processen blandt andet med fokus på opgaverne, formen, samt hvilken overordnet fornemmelse hun havde, da hun forlod stedet. Ved interviewet med underviseren var der fokus på, hvad der er formålet med Den Kreative Platform, hvilken rolle underviseren har i processen, og hvad denne ønsker at deltagerne får ud af processen. Jeg mener, at kombinationen af observation og de to interviews kan give mig et nuanceret billede af processen.

Artefakter og kulturmarker

Ifølge Cathrine Hasse kan kultur forstås således: ”Kultur er en kraft, der virker gennem klynger af lærte forbindelser, der dannes, mens vi handler og skaber nye kulturelle forbindelser” (Hasse, 2011). Yderligere definerer hun de omtalte forbindelser som følgende: ”det er forbindelser, der skaber relationerne mellem materialitet og betydning og handlinger og betydninger” (Hasse 2011).

Med denne forståelse bliver kultur noget som dannes i vores samspil med andre mennesker, og det centrale bliver skabelsen af forbindelser, som kulturen opbygges omkring. Disse forbindelser kan ses som den betydning vi tillægger vores handlinger og materielle ting i et fællesskab. En måde, disse forbindelser bliver synliggjorte på, er igennem artefakter. Artefakter er genstande og ord, som pålægges betydninger af mennesker. Hvis artefakterne har betydning i en kollektiv forstand, har alle deltagerne tillagt artefaktet den samme betydning, og disse kollektive artefakter bliver derved rammesættende for kulturen, hvilket Hasse betegner som kulturmarkører (Hasse 2011). I forbindelse med Den Kreative Platform bliver det derfor interessant at se, hvilke artefacters der tillægges særlig vægt, og om der opstår nogle kulturmarkører i løbet af processen. Jeg vil se på hvilke elementer deltageren og underviseren i Den Kreative Platform lægger vægt på, samt hvilke elementer jeg som observatør har oplevet som særlig vigtige. Først vil jeg dog forklare Gregory Batesons syn på undervisning og læring.

Kompleksitetsreducering

For at belyse hvilken indvirkning og betydning disse artefakter og kulturmarkører har på den undervisning og læring, som finder sted i processen, benyttes Gregory Batesons syn på dette. Bateson forstår læring således: ”Forandringer af respons på signaler, altså til forandringer af forståelse (mentale strukturer) og eventuelt af adfærd” (Keiding & Laursen 2005: 41). Dette skal forstås som værende forandringer hos individet, da det er individet, der er den lærende. Bateson mener, at man ikke kan tvinge individet til at lære, men at det handler om at give individet mulighed for at lære, hvilket også får betydning for, hvorledes han betragter undervisning. Han ser undervisning som interaktioner mellem eleven og omgivelserne, og det er underviserens job at udforme disse interaktioner således, at eleven fokuserer på det rigtige. Dette kan gøres igennem kompleksitetsreduktion, som handler om at få eleven til at fokusere på det underviseren ønsker, og tydeliggøre hvad der er relevant, og hvad der skal læres.

Ovenstående er relevant i forhold til undersøgelsen af Den Kreative Platform, da vi her står i en undervisningssituation, hvor det er underviserens opgave at få deltagerne til at fokusere på opgaven. Artiklen vil derfor belyse om kulturmarkører og artefakter er med til at sikre en kompleksitetsreducering og derved forstørre chancen for at deltagerne fokuserer på det ønskede, og om det også er den oplevelse, deltagerne har.

Den Kreative Platform

Nedenstående er en beskrivelse af en såkaldt 3D-case i forbindelse med en workshop i den førnævnte ide-genereringsproces i Den Kreative Platform. En 3D-case er en kort øvelse der træner deltagerens evne til at være nysgerrige, åbne og legende, og derved får en kreativ adfærd frem (Hansen & Byrge 2010)

Det er en torsdag eftermiddag kl. 15, og vi befinder os som tilskuere til en proces i den kreative platform. På rummets endevæg ses et diasshow, billedet der vises er en rød løber. Rundt omkring i rummet står der i alt 12 deltagere, som er delt op i seks par. De står alle og kigger på en underviser. Underviseren går i gang med at forklare, at de skal klappe hinanden i hænderne. Der forklares videre - når hun siger 1, skal de klappe med deres venstre hånd, når hun siger 2, skal de klappe med højre hånd og hvis hun siger 3, skal de klappe med begge hænder. Underviseren siger 1,2,1,3,2,3, imens klapper deltagerne hinanden i hænderne, alt imens de griner højt. Derefter siger hun, at de nu skal gøre det samme med lukkede øjne. Deltagerne lukker øjnene og idet underviseren begynder at nævne tallene 1, 2 og 3 i vilkårlig rækkefølge begynder deltagerne at klappe, alt imens der grines højlydt. (Observation den 23.2.2012)

Grundideen i Den Kreative Platform er en uhæmmet anvendelse af deltagerens viden, hvilket vil sige, at deltagerne bliver i stand til at bruge al den viden de besidder, uden at være hæmmede af regler og normer for, hvornår denne viden er brugbar. Dette sker ved, at Den Kreative Platform benytter sig af en undervisningsform som fokuserer på, at deltagerne kan indgå i en skabende proces. Igennem processen opbygges der en kontekst, som giver deltagerne tryghed til at turde og koncentration og motivation til at indgå i processen (Hansen & Byrge 2010). Dette gøres via følgende 4 principper:

1. ”En konstant stimulering til at tænke- og handle på tværs af mønstre gennem horisontal tænkning
2. Der er ingen bedømmelse af hverken andre elever, deres ideer eller den opgave man udfører.
3. Fokus er altid på opgaven
4. Alle har til enhver tid samme fokus” (Hansen & Byrge, 2010)

Selve processen i Den Kreative Platform er bygget op af seks faser. Jeg vil her fremhæve fire af disse. Den første fase er Den røde løber, her tages udgangspunkt i et sæt af øvelser, kaldet 3D øvelser. Et eksempel på en sådan øvelse er den tidligere beskrevne klappeøvelse. Det kan også været en øvelse i at fortælle sin dag baglæns. Øvelserne har det formål at få deltagerne til at fokusere på opgaven, samtidig med at deltagerne får opbygget tryghed, koncentration og motivation. Næste fase er præsentation af selve opgaven. Hvad er det for en problemstilling vi gerne vil have uhæmmet anvendelse af viden i forhold til? Det kan f.eks. være ”hvad er den gode arbejdsdag for dig” eller ”hvordan bliver det sjovere for dig at vente på bussen?” Fase tre er uhæmmet anvendelse af viden, som oparbejdes løbende. Først arbejder man i en række 3D cases, hvor man øver sig i at få en åben, modtagelig og positiv tilgang til hinandens ideer

dette fås ved sige ”ja, og” til hinandens ideer, herigennem træner man også den horisontale tænkning. Derefter handler det om at, sige ”ja, og” til hinandens ideer angående den konkrete opgave. Den sidste fase bliver kaldt den blå løber, som er en afrunding af processen, hvor man for eksempel præsenterer, hvilke ideer man er kommet frem til under processen (Hansen & Byrge 2010).

Post-it og U

Igennem interviewet med deltageren i Den Kreative Platform fortæller hun om hendes oplevelse, da hun træder ind i lokalet, hvor processen skal foregå:

”Stolene stod anderledes, end de ville have gjort, hvis det var et foredrag, man skulle til. Man kunne se med det samme, at det her ikke handler om at sætte sig ned og lytte til hvad nogle siger. Det her handler om at sidde i en halvcirkel og man skal bruge post-it, blyant og det stykke klisterbånd, der sidder bag på stolen” (Interview med deltager fra den 2.3.2012)

Deltageren fokuserer her på, at stolene stod anderledes end ved en anden undervisningssituation, og at der lå forskellige remedier på stolesæderne. Dette var noget, der forbløffede deltageren - det gav en fornemmelse af, at her skulle der ske noget særligt, så disse elementer bliver vigtige artefakter for den kultur, der skabes under processen. Umiddelbart kunne deltageren ikke definere, hvilken rolle de spiller, men det er tydeligt, at hvis man vil være en del af den kultur, der skal til at opstå her, er det vigtige elementer. På den måde bliver de også kulturmarkører, idet de er artefakter, som kan inkludere og ekskludere, og bruger man dem ikke, bliver man ikke en del af kulturen. Betragter man post-it, blyanterne og tape samt stolens placering i forhold til Batesons kompleksitetsreducering, mener jeg, at disse ting er med til at give en stemning og forventning om, at her skal ske noget særligt. Samme opfattelse har deltageren, idet hun udtaler følgende om hendes reaktion på stolens opstilling med post-it, blyant og tape: ”Nå, det bliver anderledes, det her” (Interview med deltager fra den 2.3.2012).

Stolene og post-it-blokkende fortæller ikke direkte noget om, hvad der skal læres, men det fortæller deltageren noget om organiseringen, og at det er anderledes end i en normal undervisning. Allerede her er der sket en indsnævring af mulighederne for det, der skal til at ske.

”Dan par med en person som er født i samme kvartal som dig”

Den efterfølgende fortælling er en af de første opgaver, deltagerne får stillet:

”Underviseren beder deltagerne om at finde sammen to og to på baggrund af hvilket kvartal, de er født i. Deltagerne griner lidt og begynder så på skift at sige hvilket kvartal, de er født i. Der dannes par 2 og 2 ... Underviseren siger, de nu skal fortælle, hvad de har lavet i dag, men at det skal fortælles baglæns - altså starte med det, de har lavet sidst, og at det gerne må være med så mange detaljer som muligt. Derefter siger hun, at den der skal starte med at fortælle, er den med den længste negl på højre tommeltot. Snakken begynder, alle deltagerne deltager i opgaven, og der kan høres meget snak og grinen. Båthornet lyder og snakken stilner af” (Observation den 23.2.2012).

Det, der er centralt i den overstående fortælling, er måden deltagerne danner par på og hvem der først skal fortælle om deres dag. Her er der intet overladt til tilfældighederne. Dette har både underviseren og deltageren i interviewet ligeledes fokus på. Ved underviseren kommer dette til udtryk således: ”Min rolle som underviser, er at være coach, det er underviseren, der

tager ansvar for processen. Og den stramme struktur skyldes, at så kan deltagerne fokusere på opgaven” (Interview med underviser den 8.3.2012). Her fremhæver underviseren, at det er meget vigtigt med strukturen, idet den giver deltagerne mulighed for at fokusere på opgaven, og at det er grunden til, at de ikke selv skal bestemme, hvem de skal være sammen med, samt hvem der skal starte med at fortælle. Deltageren har samme oplevelse af vigtigheden af struktur, og hvilken indvirkning den havde på processen: ”Her var der hel konsekvens med faste rammer og struktur, og det gjorde at man tænkte: jamen hun har styr på det her, og ved hvor vi skal hen”(Interview med deltager fra den 2.3.2012).

Oplevelsen af strukturen og dennes indflydelse på processen er et helt centralt element for en proces i Den Kreative Platform. Strukturen i sig selv kan dog ikke forstås som et artefakt, idet denne hverken er en konkret genstand eller et specifikt ord, men underviseren benytter sig, som set i den tidligere fortælling, af en bestemt genstand til at signalere, hvornår øvelserne er slut, nemlig et båthorn. Båthornet lyder efter hver endt øvelse, og når deltagerne skal skifte tur. Deltageren i Den Kreative Platform har ligeledes bemærket hornet, og hun fortæller, at det bare handlede om at fokusere på sin egen lille opgave, og når hornet lød, skulle man stoppe, med det man var i færd med. Det gav hende mulighed for at fokusere på den enkelte opgave (Interview med deltager fra den 2.3.2012). Jeg vil mene, at Båthornet dermed bliver en artefakt, der er tillagt en kollektiv betydning som et symbol på struktur. Derigennem bliver båthornet en kulturmarkør for Den Kreative Platform. Båthornet, og den struktur det står for, bliver yderst relevant i forhold til kompleksitetsreducering, idet det giver et helt klart billede på struktureringen af undervisningen, hvilket gør, at deltagerne ikke skal fokusere på andet end processen og opgaven. De fritages for at skulle forholde sig til, hvad der skal til at ske hvornår, eller hvem de skal danne par med, derfor bliver det lettere at fokusere på opgaven.

En tv- eller filmkarakter

Et andet centralt element, som både deltager og underviser fremhæver i interviewene, og som jeg bemærkede igennem observationen omhandler brugen af malertapen:

”Underviseren beder deltagerne om at lukke øjne og tænke på den tv- eller filmfigur, de bedst kan lide. Derefter skal de fortælle deres makker om figuren. ... Efter at deltagerne har fortalt om deres figur, siger underviseren at bagpå deres stol sidder et stykke malertape. Der skal de skrive deres figur, og dette er nu deres navneskilt” (Observation den 23.2.2012)

I denne observation bliver der sat fokus på, at deltagerne under resten af processen ikke hedder deres eget navn, men at de nu hedder et navn fra en tv-serie eller film. Underviseren i Den Kreative Platform fremhæver, hvorfor dette er vigtigt:

”Hvis man skal side og ideudvikle sammen, og man er mange forskellige mennesker ... så man forsøger så vidt muligt ikke at have fokus på personerne, hvem man er. Så er det ideerne der er fokus” (Interview med underviser den 8.3.2012).

Det handler således om at sætte fokus på opgaverne og ideerne, hvilket ligeledes er med til at støtte kompleksitetsreduceringen. Dette understøttes af deltagerens oplevelse af, at det at få et andet navn, i første omgang virkede lidt fjollet, men at hun mente, at det var med til at skabe en bestemt stemning, hvor man kun fokuserede på opgaven og det rum man befandt sig i (Interview med deltager fra den 2.3.2012). Både underviseren og deltageren mener, at det er centralt med en andet navn, og de tillægger det samme betydning. Derved bliver navneskiltet

ligeledes et artefakt og derigennem også en kulturmarkør, som er med til at understøtte deltagerens mulighed for læring.

Learning by doing ... og så teori

En måde at reducere kompleksiteten på er at gøre klart for deltagerne, hvad der skal læres, men det gør Den Kreative Platform umiddelbart ikke brug af. Underviseren starter ikke dagen med at sige, at i dag skal I lære at ide-generere omkring emnet ”hvordan bliver det sjovere at vente på bussen”. Årsagen hertil er:

”Jeg tænker, at hvis man starter med teorien, så vil deltagerne undervejs måske bruge deres opmærksomhed på at tænke på ”nå, er det nu, vi har gang i det her med horisontal tænkning”. ... Og det tænker jeg, at det skal man ikke. Man skal fokusere på at deltage” (Interview med underviser den 8.3.2012).

Den Kreative Platform vælger hermed, at det er vigtigere at fokusere på processen, og da de slutter af med at forklare teorien, sker der alligevel en kompleksitetsreducering, idet man i løbet af processen kommer igennem en række forskellige 3D øvelser og underviseren slutter hele processen med at forklare baggrunden for øvelserne. Deltageren har ligeledes en positiv forståelse for, hvorfor de først blev præsenteret for teorien til sidst:

”Jeg tror, at i lige det her tilfælde, virkede det godt, at man har prøvet det først, og at man så bagefter fik en forklaring. I hvert fald i forhold til at havde en ”ren mind”, altså at når man går til opgaven, at man ikke har nogen forventninger om, hvad vi skal, men at man bare gør det, opgaven går ud på”(Interview med deltager fra den 2.3.2012).

Da både deltager og underviser har samme forståelse af, at det er godt med teorien til sidst, og at de begge mener, at det ville have været hæmmende med teorien først, bliver opbygningen af processen ligeledes en kulturmarkør.

Når deltagerne og underviseren i Den Kreative Platform har samme fortolkning af de forskellige artefakter og kulturmarkører, giver det mulighed for en fælles forståelse af kulturen og derved også de handlemuligheder, der befinder sig inden for kulturen, og sikrer dermed en inklusion i kulturen. Den Kreative Platform kan derfor forstås som en kultur, hvis centrale kulturmarkører og artefakter er navneskilte, som signalerer, at det er ideerne, der er centrale og ikke personerne. Et båthorn står for at struktur og opbygning er centralt, og stole stillet som et U samt post-it og blyanter sender et budskab om, at der her er tale om en hel anden kultur end andre undervisningskontekster. Ligeledes er disse kulturmarkører med til at kompleksitetsreducere undervisningen, da de på hver deres måde er med til at gøre det tydeligt for deltagerne, hvad der er vigtigt i lige netop denne kontekst, og hvad man skal fokusere sin energi på.

Opsummering - Kulturmarkører er vigtige for læring

Artiklen belyser hvilke elementer, der er særlig vigtige i processen i Den Kreative Platform, samt hvorledes disse har indflydelse på den mulige læring. De særlige vigtige elementer er lokaliseret gennem de kulturmarkører, som både deltager, underviser og jeg som observatør har bemærket igennem processen. Den Kreative Platform kan forstås som en kultur, hvis tydelige kulturmarkører er navneskiltet, der ikke fortæller dit navn, men viser din ynglings tv/film

karakter, et båthorn, stole der er stillet op som et U, post-it blokke og blyanter samt teori til sidst.

Navneskiltet signalerer, at det er processen, der er vigtig, og ikke hvem du er som person og deltagerens indbyrdes relationer. Derudover signalerer båthornet og teori til sidst en stor mængde struktur. Stolens placering og post-it blokkene signalerer, at dette her er noget helt andet end en normal undervisningssituation, og at de kulturmarkører de enkelte deltagere har med fra en sådan undervisningskontekst ikke er gældende her. Derved fik deltageren ret i at dette her blev noget helt anderledes, i hvert fald forhold til hvilke kulturmarkører der var centrale i forhold til Den Kreative Platform, kontra hvilke kulturmarkører man normal ville forvente af en undervisningssituation.

Derudover mener jeg ud fra en forståelse af Batesons forståelse i forhold til læring og undervisning, at disse kulturmarkører er med til at skabe kompleksitetsreducing, og derved øge mulighederne for at deltagerne fokuserer på processen og derved lærer det ønskede. Dette sker ved, at de førnævnte kulturmarkører sørger for, at deltagerne kan fokusere på processen frem for at bekymre sig om strukturen, for den har underviseren tydeligt styr på, hvilket hun blandt andet viser med båthornet. Desuden signaleres også, at det er opgaven, der er vigtig, og ikke de indbyrdes relationer og hvem man er som person, samt at det væsentlige er, at man som deltager bare følger processen, da man ikke selv skal lave koblinger. Derved mener jeg, at de centrale elementer i processen, her nævnt som kulturmarkører, er med til at sikre en kompleksitetsreducing, der er med til at fremme den ønskede læring.

Referencer

- Brinkmann, S. & Kvale, S. (2009). **Interview, introduktion til et håndværk**. 2. udgave. Hans Reitzels forlag.
- Hansen, S. & Byrge, C. (2010). **Den Kreative Platform i skolen – uhæmmet anvendelse af viden fra børnehaven til arbejdspladsen**. Fonden for Entreprenørskab.
- Hasse, C. (2011). **Kulturanalyse i organisationer – begreber, metoder og forbløffende læreprocesser**. samfundslitteratur.
- Keiding, T. B. & Laursen, E. (2005). **Interaktion og læring – Gregory Batesons bidrag**. Forlaget UP
- Krealab (2013), lokaliseret på: <http://www.krealab.aau.dk/>
- LEGO Serious Play(2010). **Open-source Introduction to LEGO Serious Play**. Billund: LEGO. Lokaliseret den 7.3.2013. I: http://seriousplaypro.com/docs/LSP_Open_Source_Brochure.pdf
- Lüncke, P. et al. (red) (1983). **Politikens Filosofi Leksikon**. 1. Udgave, Politikens Forlag.
- Scott, David & Robin Usher (1999). **Uddannelsesforskning**. Open University Press.
- Styrelsen for forskning og innovation (2009). **Den endelige strategi for entreprenørskab**, Lokaliseret på: <http://www.fi.dk/publikationer/2010/strategifor-uddannelse-i-entreprenoerskab>

Denne artikel er publiceret i Reflexen (vol. 8, nr. 2, 2013) under temaet *Globalisering - forandringer og udfordringer i et læringsperspektiv*.