

# Keith Jonhstones pædagogik som didaktisk platform for undervisning i kreativitet

Søren Hansen, Kreativitetslaboratoriet, Aalborg universitet

Keith Johnstone er kendt som "opfinderen" af den pædagogik der anvendes indenfor improvisationsteateret, og som gør improvisatorerne i stand til at føre historien videre, spontant og uden at vide hvad der sker om lidt. Improvisatorerne skal kunne få nye ideer uden at de behøver hverken at tænke over det eller planlægge noget på forhånd. Derfor er Keith selvfølgelig interessant både indenfor uddannelsessystemet og i erhvervslivet, hvor det i stadig højere grad bliver et krav at man kan tænke kreativt.

Hvis man vil undervise studerende i kreativitet står man overfor den udfordring at kreativ tænkning er fundamental forskellig fra tænkningen i de videnskabelige fag. På Aalborg universitet er kreativitetslaboratoriet den enhed der udvikler og underviser i kreative metoder. Vi har udviklet en didaktisk model for undervisning i kreative metoder som i høj grad bygger på Keiths pædagogik.

Den mest iøjnefaldende forskel på at tænke videnskabeligt og kreativt er, at i videnskabelig tænkning er det muligt at afgøre om hvert enkelt skridt i tænkningen er rigtigt eller forkert, og den form for vurdering er direkte ødelæggende for kreativ tænkning. Vores studerende er gennem hele deres uddannelsesliv blevet opdraget til at skulle tænke logisk, rationelt, kritisk og vurderende. Derfor er de bange for at lave fejl og for at miste kontrollen over den situation de er midt i. Når Keith afholder sine workshops for improvisatorer, starter han med at sige, at det eneste det handler om er at fjerne frygten fra at stå på scenen i en situation, hvor man ikke er i kontrol og hvor "fejl" opfattes som tilbud til at få nye ideer. Fjernelse af frygten har derfor været det vigtigste element i udviklingen af Den Kreative Platform, som er den didaktiske model vi anvender i kreativitetslaboratoriet.

Det er vigtigt at forstå at den frygt der til stadighed skal fjernes fra deltagerne i en undervisningssituation, altid stammer fra tanker fra enten fortiden eller fremtiden. Aldrig fra det der sker lige nu – hvis vi ellers lader være med at tænke over det i form af at vurdere, analysere eller planlægge fremad. Det der tænker bagud eller fremad er vores intellekt. Når man vil undervise improvisatorer eller andre der skal være kreative, er det derfor vigtigt at blokere for intellektet. Keith arbejder derfor ud fra den grundidé eller teori som han selv kalder "to screw up the intellect". Vores intellekt er verbalt, derfor bliver opgaven at tilrettelægge undervisningen så verbal refleksion bliver en umulighed. Grundelementet i Keiths pædagogik er at designe og anvende spil (games), som kun kan spilles hvis man giver afkald på refleksionen. At improvisere eller blive fri af sin frygt er to sider af samme sag. Når man giver sig hen og involverer sig i improvisationen, er man samtidig fri af frygten.

Når vi underviser i kreative teknikker i kreativitetslaboratoriet anvender vi også spil der er inspirerede af Keiths tanker. Vi kalder dem 3D cases og de udgør grundelementet i vores didaktiske metode. En 3D case designes efter følgende kriterier:

- Den involverer både sprog, krop og indstilling og udføres derfor stående eller gående to eller flere personer sammen.
- Den er med til at fjerne frygten for at involvere sig gennem at fokuserer på det der sker lige nu.
- Den løser et problem i forhold til at kunne anvende en kreativ teknik i den proces der er i gang.
- 3D cases opbygger til stadighed en kreativ platform, som gør det muligt for deltagerne at involvere sig i en kreativ proces.

Anvendelsen af 3D cases der følger Keiths ideer sikre os at vi skaber et studie- eller arbejdsmiljø, hvor deltagerne reelt får mulighed for at slippe kontrollen og tænke tanker der normalt ville blive opfattet som fejl. Samtidig træner 3D cases deltagerne i en mangfoldighed af kreative teknikker med ophav i forskellige forfattere som De Bono, Chickentmichaily, Marslow, Amabile, Altshuller og andre kreativitetsguruer. I kreativitetslaboratoriet anvender vi 3D cases som en undervisningsform og vi inkorporerer de forskellige kreativitetsteknikker i dem. Det har vist sig at være en effektiv metode til at undervise studerende såvel som erhvervsfolk i kreative teknikker.

Vores erfaring er at det tager tid at bygge en kreativ platform op. Vi skal helst råde over et sammenhængende forløb på mindst 4 timer for at sikre at alle deltagerne kan følge med og få et positivt udbytte. På den anden side oplever vi uhyre sjældent at det ikke lykkes at få alle med. Selv om vores undervisningsmetode bygger på en pædagogik fra teaterets verden er det ikke et problem at få alle med – og vi har efterhånden undervist alle tænkelige faggrupper. Samtidig oplever vi at denne undervisningsform skaber en fantastisk energi og en positiv stemning. Vi underviser i forløb fra 4 timers kurser i kreative teknikker op til 48 timers forløb organiseret som camps, hvor tværfaglige grupper løser komplekse problemer, evt. for en virksomhed.

Den Kreative Platform er en didaktisk metode der vil kunne anvendes bredt indenfor undervisningssektoren. Dog er vores erfaringer med anvendelse af modellen på gymnasium og folkeskole begrænsede. Det ser ud til at unge i puberteten kan have vanskeligere ved at give afkald på frygten, måske simpelthen fordi der socialt er mere på spil i denne aldersgruppe. Vores erfaring med denne aldersgruppe er at det er muligt at få dem med op på en kreativ platform, men det kræver at man i højere grad arbejder med det Keith kalder *tilladelsen* til at involvere sig. Underviseren skal give eleverne en reel (3D) tilladelse, over for hinanden, til at deltage.

Hvis du vil vide mere om Den Kreative Platform og kreativitetslaboratoriets arbejde kan du besøge kreativitetslaboratoriets hjemmeside: [www.krealab.aau.dk](http://www.krealab.aau.dk) og downloade bogen om Den Kreative Platform. Vi afholder jævnligt intensive kurser for undervisere både fra det offentlige og private som selv ønsker at anvende Den Kreative Platform i deres undervisning.