

Introduktion til undervisning på

Den Kreative Platform

Denne tekst er til dig der ønsker at anvende Den Kreative Platform som pædagogisk metode for din undervisning. **Det er vigtigt at du læser denne introduktion inden du går i gang.**

Den Kreative Platform er en pædagogisk metode der gør det let for deltagerne at anvende deres viden og erfaring i en skabende proces, hvor de føler sig værdsat gennem den fælles oplevelse det er at skabe. Der fokuseres på følgende aspekter ved undervisningen:

- Den Kreative Platform fremmer kreativ tænkning både gennem måden at arbejde og være sammen på samt gennem træning i horisontal tænkning, som betyder at gå på tværs af faglige, sociale og kulturelle grænser i sin anvendelse af viden.
- Den skaber øget fokusering og koncentration blandt deltagerne.
- Den bringer deltagerne sammen i en skabende (kreativ) proces, hvor de opdager at de allerede ved det meste – de mangler bare at få struktur og begreber på deres viden. Denne struktur og disse begreber findes i fagene som der dermed inspireres til at undersøge.
- Den indeholder ingen bedømmelse, hverken ros eller ris, fra læreren. Deltagerne får alene feedback gennem de oplevelser af skabende nærvær som de får når de arbejder sammen på Den Kreative Platform. Når der ingen fokus er på deltageren – kun på opgaven - opstår et større selvværd for den enkelte.
- Den Kreative Platform er skabt til tværfaglige forløb fordi den er en metode til at bringe sin viden i anvendelse, i enhver sammenhæng.

Den Kreative Platform er i vid udstrækning baseret på anvendelsen af 3D cases. Det er små "lege" der foregår på gulvet. Målet med 3D cases er at skabe fokusering på det der skal ske efterfølgende samt at opøve de nødvendige kompetencer til at kunne deltage i de(n) efterfølgende opgave(r).

Under [fanen "3D cases"](#) findes der videoer om forskellige 3D cases samt TEORI videoer der uddyber anvendelsen af Den Kreative Platform. Desuden findes [instruktionskort](#) til samme 3D cases. Dette materiale er udarbejdet som en hjælp til at kunne gennemføre en proces på Den Kreative Platform. I det efterfølgende vil der blive henvist til dette materiale.

Den Kreative Platform kan anvendes i alle undervisningsforløb. Det er en undervisningsproces der følger et bestemt mønster som illustreret her og som er anvendt i materialet i denne mappe.

Bemærk at den viste model indeholder en progression og at der aldrig må byttes rundt på rækkefølgen af øvelser

Forberedelsen

Som underviser på Den Kreative Platform er man dybt involveret i processen sammen med deltagerne. Man giver slip og stoler på at det der sker, er det rigtige. Det er ikke muligt at involvere sig og samtidigt bevare overblikket. Derfor skal ALT, ned i mindste detalje være forberedt og gjort klart inden man går i gang med undervisningen. Det skabende nærvær er ikke muligt, hvis man undervejs bliver nødt til at stoppe op p.g.a. praktiske problemer. Materialet i denne mappe er udarbejdet så det er muligt for underviseren/facilitatoren at give slip og involvere sig sammen med deltagerne. (som uddybning af processen se TEORI video 1, 2, 3, og 4)

Den Røde Løber

Den Røde Løber udgør et sæt af øvelser (3D cases) som opstart på en proces på Den Kreative Platform. Den er MEGET vigtig fordi den afstedkommer et mentalt og fysisk skift i læringsmiljøet for både underviser og deltager. Den Røde Løber er et ritual der giver deltagerne tilladelse til at være sammen om et forløb, hvor der kun fokuseres på opgaven og hvor der ingen bedømmelse er – hverken ris eller ros. (se en typisk rød løber på 3D video 5, 6, 7 og 8)

Casen/opgaven præsenteres

Cases eller opgaven præsenteres for deltagerne. Casen er det deltagerne skal arbejde med/ opgaven de skal løse gennem anvendelse af den viden de allerede har.

Idégenerering

Idéer er situationsbestemt anvendelse af viden. En ide må ikke være begrænset af faglige, sociale eller kulturelle fakta, regler eller sædvane. På Den Kreative Platform er der ikke noget der er forkert – alle ideer indeholder en viden der kan bygges videre på. Det handler om at få MANGE ideer i spil. Ideer er alene et udtryk for deltagernes uhæmmede anvendelse af viden. (Se evt. 3D video 14, 15, 16, 17, 21, 22, 23, 24 og 25)

Der benyttes også forskellige stimuli-kort til at få ideerne frem. (Se evt. 3D video 26, 27, 28, 29 30 og 32 samt TEORI video 31). Stimuli kort finder du i "[Værktøjskassen](#)"

Fagligheden bringes i spil

Når deltagerne har ideer til løsning af casen/opgaven, vil de typisk mangle flere ideer til virkeliggørelse af løsningen. Her kan underviseren tilvejebringe den manglende (faglige) viden som grundlag for yderlig idégenerering, udførelse af eksperimenter, skitser, tekster eller modeller. Arbejdet/undervisningen bør altid ende med elevens præsentation af sine ideer (og dermed sin anvendelse af viden)

Den Blå Løber

På samme måde som der er brug for en Rød Løber til at komme op på Den Kreative Platform er der brug for en Blå Løber til at komme ned igen. Den Blå Løber er et ritual der minder deltagerne om at nu er de tilbage i en verden, hvor man må forvente bedømmelse, både af sig selv og det man laver. En blå løber kan være en bedømmelsesfri præsentation af den løsning deltagerne har arbejdet på. Hvis der efterfølgende skal ske en bedømmelse (f.eks. eksamen) skal det være efter en pause og et sceneskift, hvor deltagerne har haft mulighed for at "beskytte sig/tage sine "masker" på". Dette er MEGET VIGTIGT fordi Den Kreative Platform er et læringsmiljø, hvor deltageren giver slip på sine faglige, sociale og kulturelle "masker". Det gør deltageren kun hvis han eller hun ALDRIG oplever at blive bedømt, hverken som person eller på sine handlinger.

De pædagogiske principper bag Den Kreative Platform

Den Kreative Platform er et undervisningsmiljø der tilvejebringer den nødvendige tryghed, koncentration og motivation til at deltageren kan give slip på faglige, sociale og kulturelle begrænsninger og dermed anvende sin viden uhæmmet. Den Kreative Platform bygges op gennem en bestemt måde at undervise på. Der er 4 grundlæggende principper for undervisningen.

- *Parallel tænkning* - betyder at alle deltagere har fokus på samme sted på samme tid. Du opnår parallel tænkning ved at følge instruktionerne i mappen og kun præsentere deltagerne for én opgave ad gangen. Deltagernes opmærksomhed fastholdes ved den nuværende opgave ved at undlade at henlede opmærksomheden på det der var eller det som kommer. (TEORI video 11)
- *Fokus på opgaven* – betyder at fokus ALTID er på opgaven og ALDRIG på deltagerne. Den Kreative Platform er en hjælp til at give slip på sig selv og hengive sig til opgaven. (TEORI video 12)
- *Ingen bedømmelse* – betyder at underviseren (og deltagerne) aldrig synes eller mener noget om det der foregår. Der er ingen vurdering, evaluering eller analyse af undervisning eller deltagere. På Den Kreative Platform bliver det lettere at være sig selv fordi man ikke behøver at forsvare

sig selv eller leve op til noget. Man deltager som den man er, med det man kan. Derigennem vokser man. (TEORI video 13)

- *Videns-mangfoldighed* – På Den Kreative Platform tager undervisningen udgangspunkt i at deltagerne, tilsammen, har en viden og erfaring der er tilstrækkelig til at indgå i den skabende proces. Gennem deres ideer udtrykker deltagerne deres viden og ”undervisningen” handler om at strukturere og begrebsliggøre den viden i forhold til fagene.