

Introduktion til Den Kreative Platform

For procesguider og opgavestillere/kunder på en CAMP

Denne tekst indeholder en "Gør det selv" forberedelse for **procesguider** og **opgavestillere** der skal deltage i en CAMP eller lignende baseret på Den Kreative Platform.

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. Gennem processen fokuseres der på følgende aspekter:

- 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 i gruppen.
- Den bringer deltagerne sammen i en skabende (kreativ) proces, hvor de opdager at de allerede ved det de skal vide for at kunne bidrage til en løsning på opgaven.
- Den indeholder ingen bedømmelse, hverken ros eller ris, fra procesguiden. 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 deltageres viden i anvendelse, i enhver sammenhæng.

En CAMP på 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 den efterfølgende delopgave. **Som procesguide og opgavestiller kender man programmet for CAMPEN. Det må DELTAGERNE aldrig komme til. De må KUN kende opgaven for den nuværende delopgave.**

Det følgende er en model med 6 trin som viser hvordan CAMPEN vil være struktureret. 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.

For at få en ide om hvad en CAMP er, kan du se video fra en tidligere camp: [Se Solution camp 2006](#)

Forberedelsen (inden campen starter)

Som **Campleder** 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.

Procesguiden derimod skal ikke bekymre sig om andet end den delopgave man er i gang med. Procesguiden skal alene forberede sig ved at sætte sig ind i nogle grundlæggende principper ved Den Kreative Platform. Se video henvisning herunder:

Opgavestilleren skal forberede en præsentation af opgaven/spørgsmålet på 4 minutter (Se under opgaven præsenteres.) opgavestilleren skal derudover forberede sig ved at sætte sig ind i nogle grundlæggende principper ved Den Kreative Platform. Se video henvisning herunder:

Hvad er det vi opnår med anvendelsen af Den Kreative Platform? Se TEORI video 1, 2, 3, og 4

Principperne der skaber Den Kreative Platform: Se TEORI video 11, 12, 13 og 19

Den Røde Løber (opstart af campen)

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 alle deltagerne. 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. **Procesguide** og **opgavestiller** deltager på lige fod med deltagerne i Den Røde Løber

(se en typisk rød løber på 3D video 5, 6, 7 og 8)

Casen/opgaven præsenteres

Casen eller opgaven/Spørgsmålet præsenteres for eleverne af **opgavestilleren**. Casen er det eleverne skal arbejde med/ opgaven de skal løse gennem anvendelse af den viden de allerede har. Dette tager max 4 minutter/præsentation. Det er vigtigt at **opgavestilleren** kun præsentere spørgsmålet samt meget kort *hvorfor* der skal arbejdes med det. DER MÅ IKKE præsenteres nogen form for input der peger på hvad der er gjort, kan gøres eller hvad der i forvejen arbejdes med.

Ideudviklingen

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 til at få ideerne frem gennem horisontal tænkning. (Se evt. 3D video 26, 27, 28, 29 30 og 32 samt TEORI video 31)

Camplederen gennemfører dele af ideudviklingen i plenum og har ansvaret for at alle gruppe følges ad gennem hele forløbet

Procesguiden skal være ved sin gruppe HELE tiden og har til opgave at gennemføre de del-opgaver/deadlines som udgør det nuværende punkt i programmet. Derudover er procesguidens vigtigste opgave at SIGE JA til alle ideer og overholde reglerne om NO Judgment, og Task Focused (Video 13 & 12)

Opgavestilleren må **ikke** deltage i ideudviklingen med mindre Camplederen har godkendt det. Opgavestilleren skal holde sig på afstand af grupperne i denne fase for ikke at påvirke dem.

Faglighed/eksperthjælp bringes i spil

Når deltagerne har et antal ideer til løsning af casen/opgaven, har de brug for en tilbagemelding fra **opgavestilleren**. Her skal opgavestilleren deltage i en tilbagemelding der kan anvendes som grundlag for yderlig idégenerering, udførelse af eksperimenter, skitser, tekster eller modeller. Det er vigtigt at opgavestilleren ikke bedømmer ideerne som dårlige, men gennem sin tilbagemelding alene tilkendegiver hvad han/hun brænder mest for. På den måde får deltagerne indirekte tilført en viden om i hvilke retning de skal gå i det efterfølgende. Opgavestilleren skal være åben overfor at en ide umiddelbart kan se mærkelig ud og ikke have lyst til at vælge den fordi den ikke er genkendelig. Sådanne ideer ender tit med at blive den løsning der flytter mest 😊

Procesguiden deltager i denne fase, men har ingen aktiv rolle udover at høre tilbagemeldingen. Når opgavestilleren er gået igen, har procesguiden en vigtig rolle i at skabe energi og motivation for den retning opgavestilleren ønsker. Hvis en gruppe mister hele deres energi her og du ikke kan få den op igen f.eks. med 3D cases – så kontakt **camplederen**.

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 på CAMPEN er 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 scenskift, hvor eleverne har haft mulighed for at "beskytte sig/tage sine "masker" på". Dette er MEGET VIGTIGT fordi Den Kreative Platform er et læringsmiljø, hvor eleven giver slip på sine faglige, sociale og kulturelle "masker". Det gør eleven 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 tryk, koncentration og motivation til at eleven 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 elever har fokus på samme sted på samme tid. Du opnår parallel tænkning ved at følge instruktionerne i mappen og kun præsentere eleverne for én opgave ad gangen. Elevernes 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 eleverne. 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 læreren (og eleverne) 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 eleverne, tilsammen, har en viden og erfaring der er tilstrækkelig til at indgå i den skabende proces. Gennem deres ideer udtrykker eleverne deres viden og "undervisningen" handler om at strukturere og begrebsliggøre den viden i forhold til fagene.