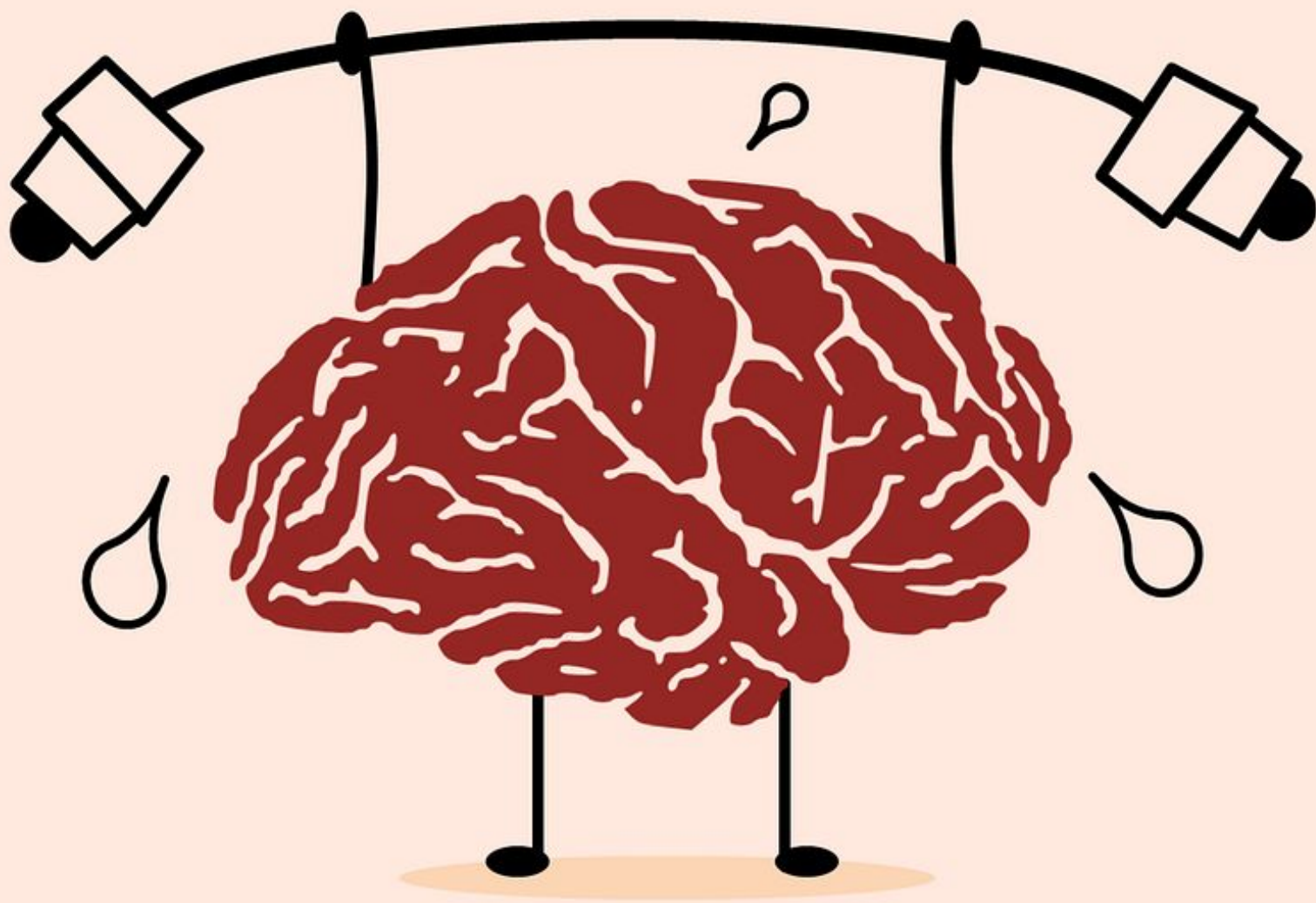


KREATIVITET

I KOBLING MED ENTREPRENØRSKABSDIDAKTIK
E3U - SEMINAR 2

v/ Helle Meibom Færgemann & Julie Skaar



PROGRAMMET I DAG

Dag 1

Kl. 13.00	Velkommen, Warmup-øvelse & introduktion til program
kl. 13.30	Oplæg om evalueringsværktøjer og OctoSkills v. Casper Jørgensen, Fonden for Entreprenørskab
kl. 14.30	Kaffepause
kl. 14.50	Præsentation af hjemmearbejde, udfordringer, feltarbejde mm.
kl. 16.15	Pause
kl. 16.30	Kort øvelse
kl. 16.40	Teoretisk rids •paradigmer i entreprenørskabsundervisning •komptencer i entreprenøriel læring
kl. 18.00	Aftensmad
kl. 19.00	Entreprenørskab som didaktisk kompetence Herunder kreativitet og kreativitetsforståelser
kl. 19.20	Øvelse
kl. 19.50	Tak for i dag & på gensyn!

PAUSE

Fra udfordring over muligheder til prototype

På seminar to lægger vi ud med, at deltagerne præsenterer feltstudier:
At kvalificere udfordringer og skabe muligheder ved at indhente feedback, data og anvende kreative metoder og værktøjer.

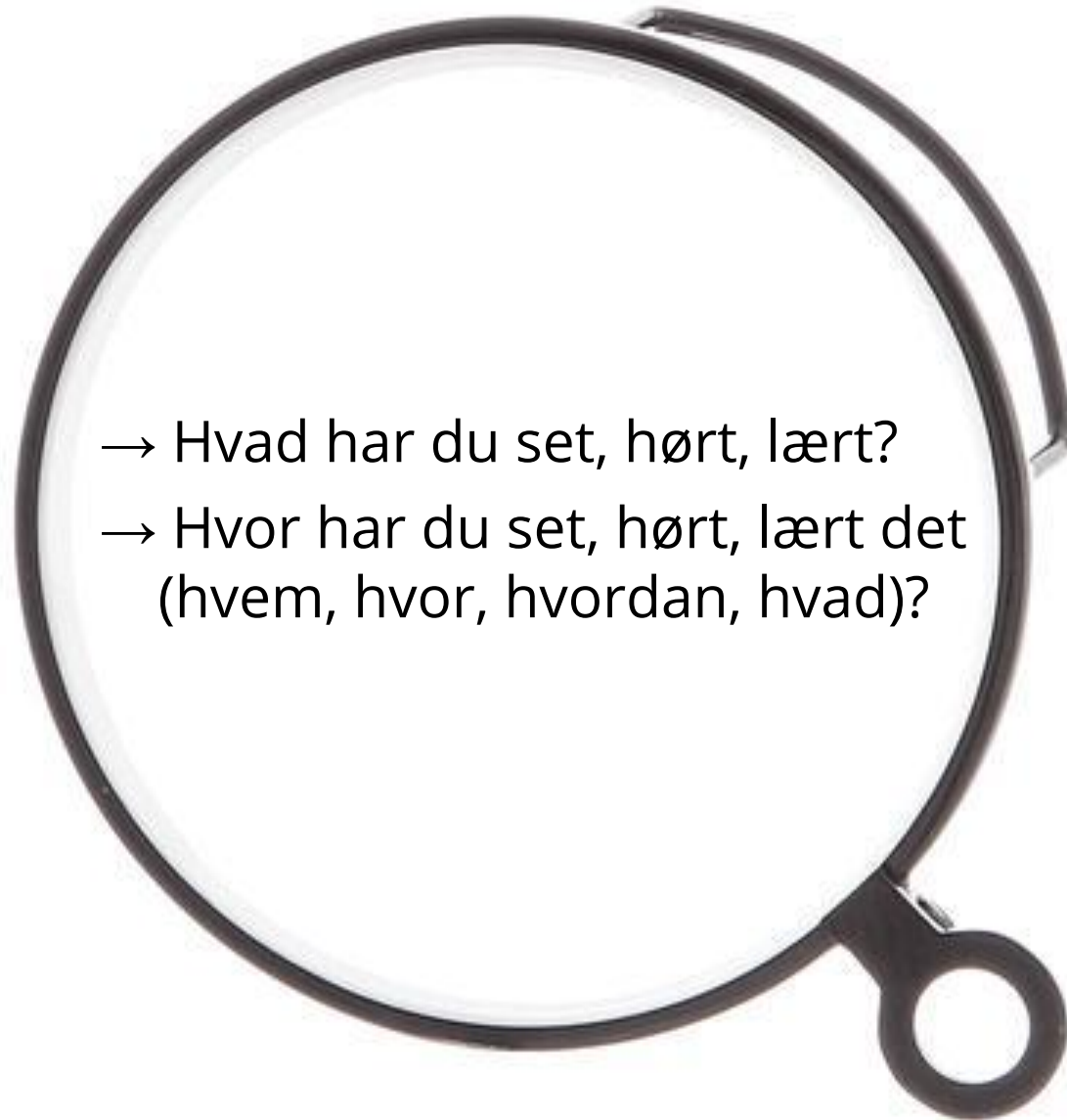
Du lærer:

- at udvikle prototyper gennem samarbejdende og kreative processer
- at reflektere over egen lærerrolle og selvforståelse i forhold til det at skabe muligheder sammen samt at kunne udvælge og anvende redskaber i egen praksis

Seminar 2: Udfordringer og muligheder i entreprenørielle undervisningsdesigns

På seminar to præsenterer deltagerne egne feltstudier. Vi kvalificerer udfordringer og skaber muligheder ved at indhente feedback, data og anvende kreative metoder og værktøjer.

Hvad har din undersøgelse af feltet vist?



- Hvad har du set, hørt, lært?
- Hvor har du set, hørt, lært det (hvem, hvor, hvordan, hvad)?

FEEDBACK PÅ MODUL 1-OPGAVEN

- 1)** De etnografiske undersøgelsers karakter (omfang, type etc.)
- 2)** Den logiske sammenhæng ml. etnografiske undersøgelsers resultat og forandringer (er der noget, der ikke bør/bør ændres, der ikke er/er blevet ændret)
- 3)** Udfordringen: Er den klar og underbygget – eller er der brug for flere undersøgelser eller begrebsmæssig afklaring?
- 4)** Formidlingen af ændringerne
- 5)** Status på projektet: hvor står det nu?

PAUSE

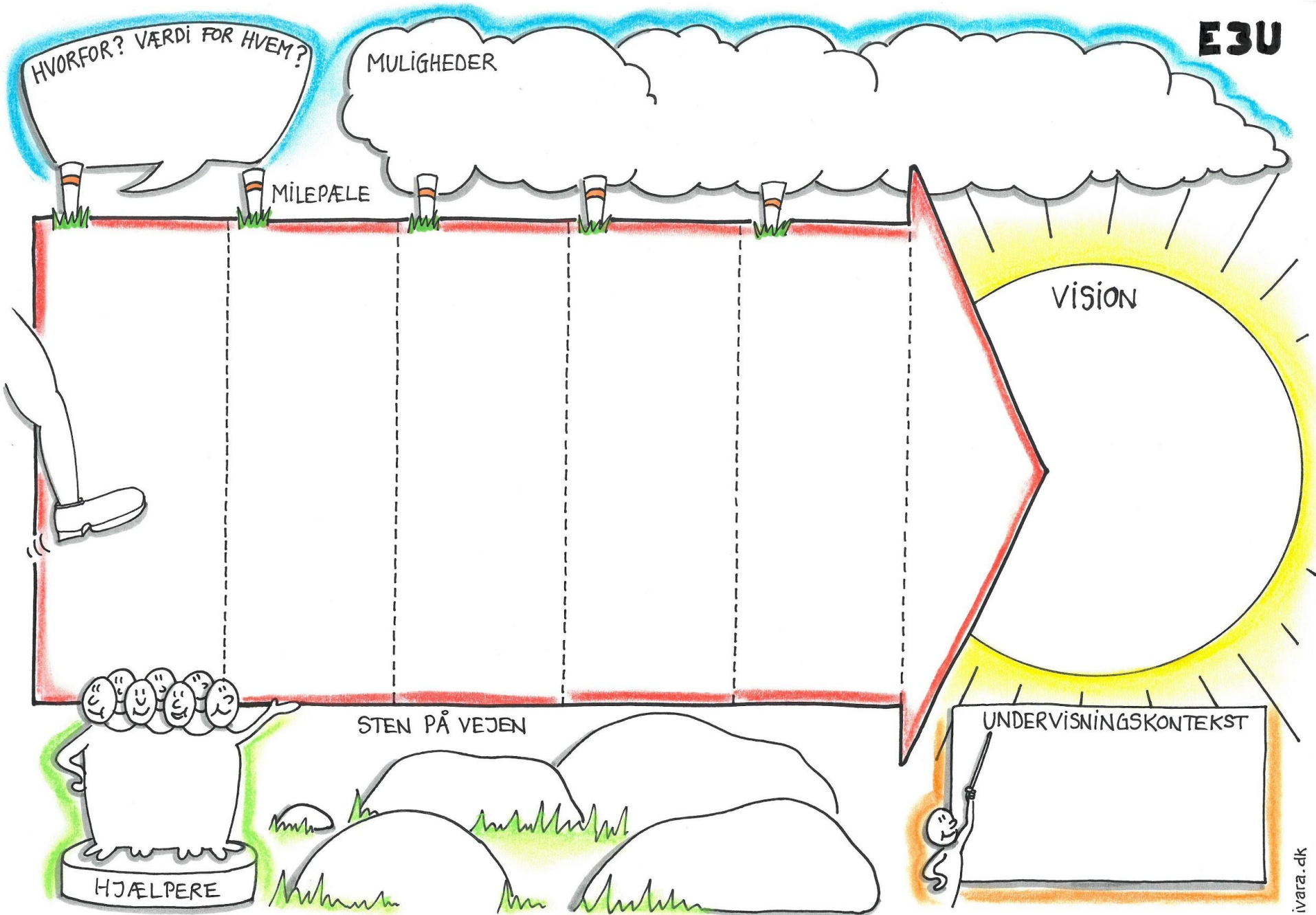
MODULOPGAVE: OPSAMLING OG INKORPORERING AF FEEDBACK

Hvad har I nået mellem første seminar og dette seminar?

Hvad satte jeg mig/vi os for at undersøge sidste gang?

Hvad skal jeg/vi justere?

Hvad mangler jeg/vi at undersøge?



FFE-YE:

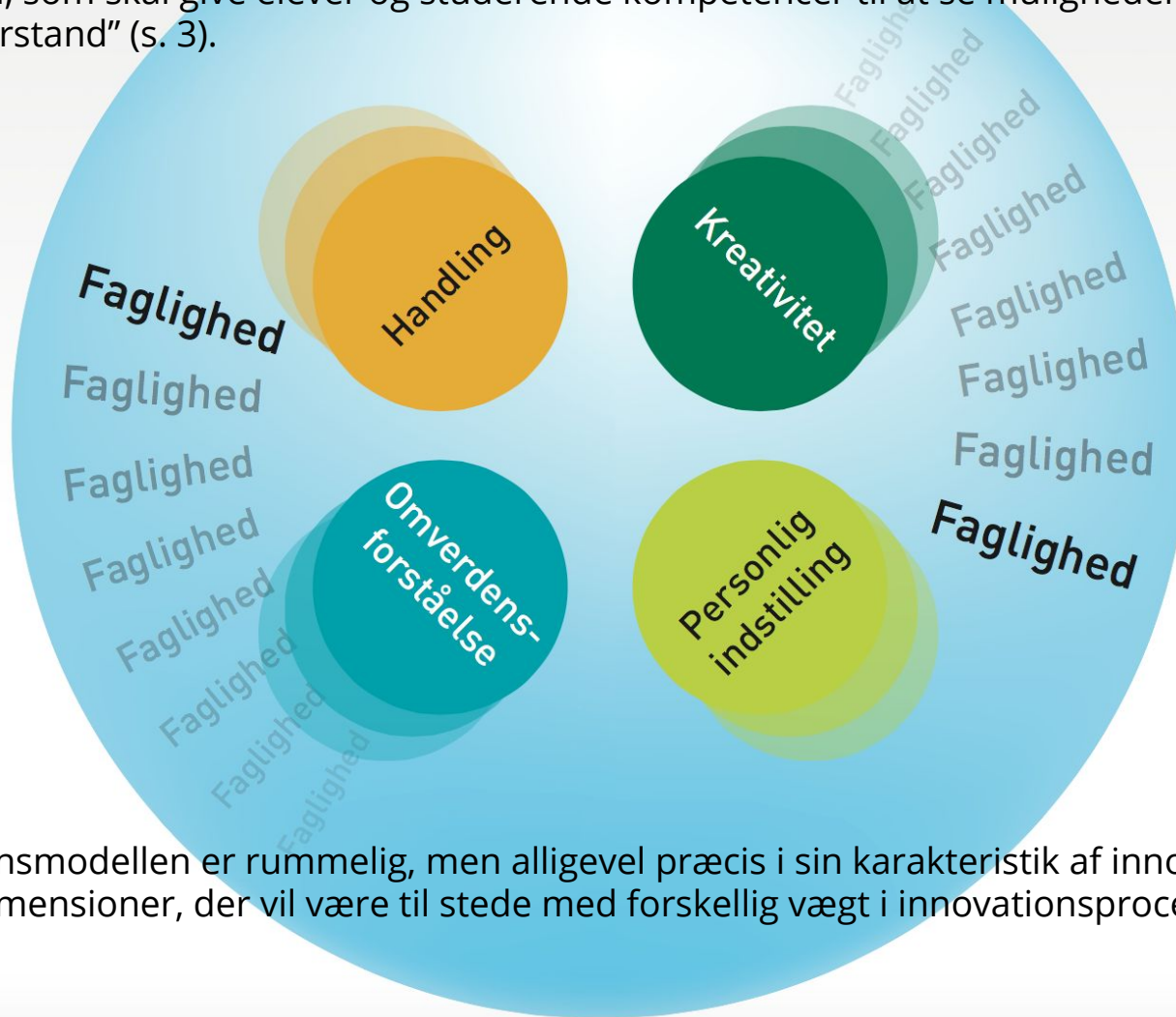
"Entreprenørskab er, når der bliver
handlet på muligheder og gode ideer,
og disse bliver omsat til værdi for andre.

Den værdi der skabes kan være
af økonomisk, social eller kulturel art"

TAKSONOMI & DIMENSIONER (FFE)



"Entreprenørskabs- og innovationsundervisningen bliver således en del af et fremtidsrettet dannelsesideal, som skal give elever og studerende kompetencer til at se muligheder og skabe værdi i bred forstand" (s. 3).



Progressionsmodellen er rummelig, men alligevel præcis i sin karakteristik af innovation som fire dimensioner, der vil være til stede med forskellig vægt i innovationsprocessen.

Fra Progressionsmodel: Entreprenørskabs- og innovationsundervisning, Fonden for Entreprenørskab.

ENTREPRENØRSFORSTÅELSER

- > Entreprenørskab forstås som det at skabe små og mellemstore virksomheder, eller bringe sig selv i spil i allerede eksisterende virksomheder og bidrage til intraprenørskab.
- > Entreprenørskab forstås som en kultur, hvor fokus er på at skabe foretagsomme mennesker (Kirketerp, 2012), som besidder et mindset, færdigheder og kompetencer, der sætter dem i stand til at identificere, skabe og handle på muligheder.

PARADIGMER I ENTREPRENØRSKABSUNDERVISNING

Den eksisterende litteratur på området lader sig indordne nogenlunde i forhold til to hovedsynspunkter: Undervisning i enkeltfagsdiscipliner (faglige kompetencer) og undervisning i personlige kompetencer. Denne opdeling afspejler, om entreprenørskabsundervisning omhandler primært (teoretisk) viden eller praktisk handlen. Davidsson (2003:334) udtrykker det på denne måde: *"Entrepreneurship can be about or for entrepreneurship"*.

Anne Kirketerp (2010). Pædagogik og didaktik i entreprenørskabsundervisningen på de videregående uddannelser i et foretagsomhedsperspektiv.

Det procesorienterede paradigme har som oftest lineært fokus.

Identificerer muligheder, udvikling af løsningskoncepter, implementering & afslutning.

Det kognitive paradigme fokuserer på udvikling af de studerendes individuelle og kollektive evne til at se sig selv om entreprenørielle og innovative. "Hvordan tænker man kreativt/innovativt?" > de skal se sig selv som entreprenører > handlende individer, som er kreativt foretagsomme. Undervisningen inden for dette paradigme bliver til en bestræbelse på at facilitere de studerendes egen beslutning om at blive entreprenante.

Metode-paradigmet har fokus på, at lære en praktisk anvendelig metode, der kan sætte dem i stand til at handle i en dramatisk foranderlig og uforudsigelig verden. Entreprenørskab ikke en kasse, som man passer/ikke passer ned i. Brug af cases og rollemodeller = udtryk for diversitet. Etablér rum, hvor de handler i praksis uden frygt for at fejle. "Fejl" = afsæt for refleksion

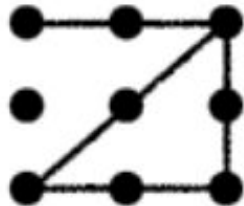
DIALOG – 2 & 2:

- Hvilken “paradigme-tilgang” trækker du mest på? Hvordan? Hvorfor?
- Hvilken betydning kan det have for dine elever/studerende?

UNDERVERSISER DU
I, FOR ELLER *GENNEM*
ENTREPRENØRSKAB?

Mål som begrænsende og/eller udvidende for vores kreative tænkning?

Link all 9 dots using four straight lines or fewer, without lifting the pen and without tracing the same line more than once.



KAUSALE & EFFEKTUELLE PROCESSER

Causation	Effectuation
• Planlægning, planlægning, planlægning → handling • Der er et klart mål fra starten • Midlerne ligger i nogle tilfælde også fast, i andre tilfælde kan de være fleksible	• Planlægning → handling → planlægning → handling • Der er altid et overordnet billede, der kan motivere • Midlerne/ressourcerne ændres undervejs • På et tidspunkt opstår der mere klare mål

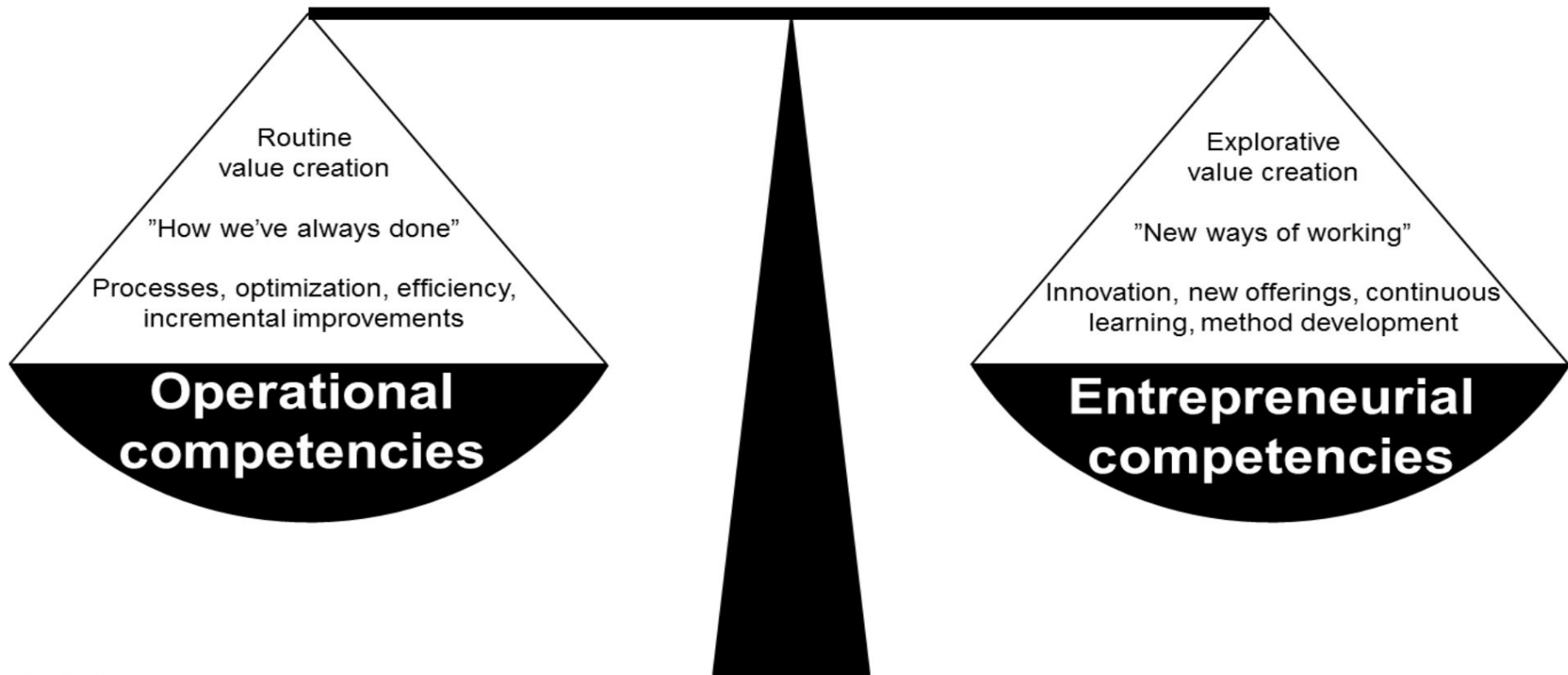
LAD OS TA' ET KIG IND I "MASKINRUMMET"



RUTINEPRÆGET

VS
TILGANG

EKSPLORATIV

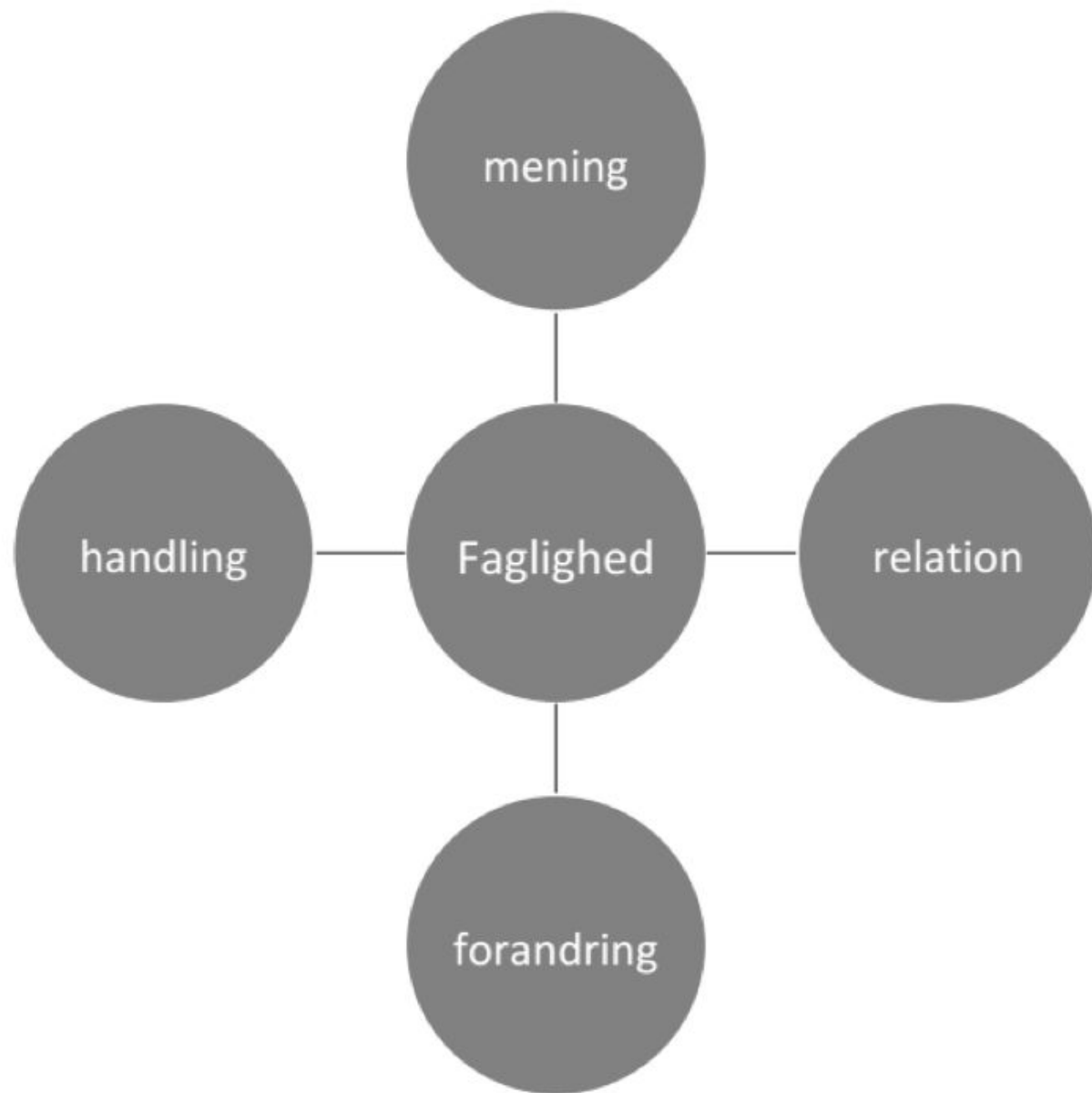


ØVELSE (2 & 2)

Snak med din sidemand:

> Hvornår arbejder jeres studerende effektivt?

> Hvis de ikke gør det nu, hvordan kunne de så komme til at træne denne metode?



"Failure is an
opportunity to grow"

GROWTH MINDSET

"I can learn to do anything I want"

"Challenges help me to grow"

"My effort and attitude
determine my abilities"

"Feedback is constructive"

"I am inspired by the success of others"

"I like to try
new things"

"Failure is the
limit of my abilities"

FIXED MINDSET

"I'm either good at it or I'm not"

"My abilities are unchanging"

"I don't like
to be challenged"

"I can either do it,
or I can't"

"My potential is predetermined"

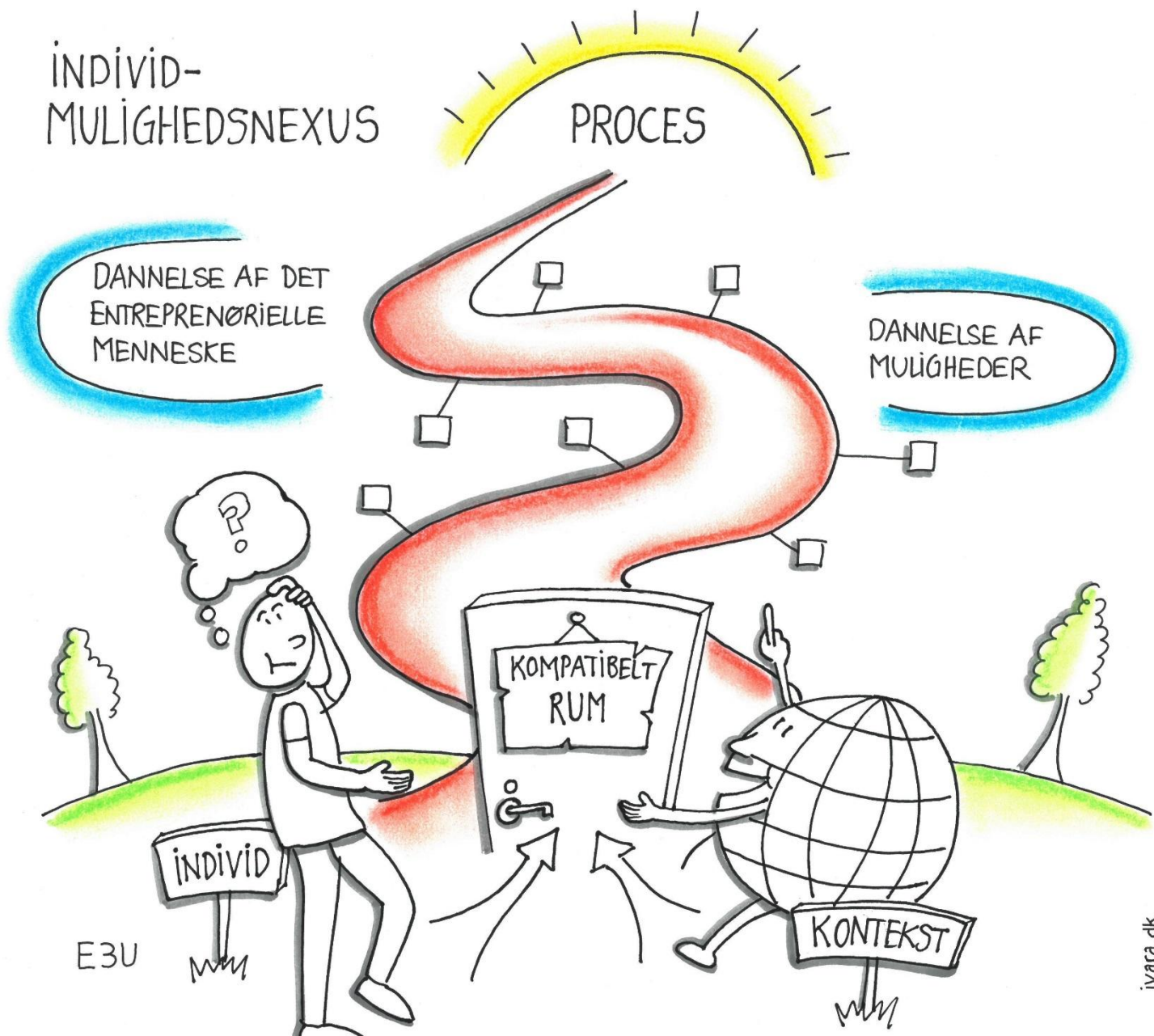
"When I'm frustrated,
I give up"

"Feedback and criticism
are personal"

"I stick to what I know"

- ***Tell me , I'll forget***
- ***show me , I'll remember***
- ***involve me , I'll understand***
- ***STEP BACK, I'll ACT***

SONDRING: BLIVER MULIGHEDER OPDAGET ELLER SKABT?



Bange for at fejle!



Åben for kreativ leg

Hviler i sig selv

KREATIVE OG ENTREPRENØRIELLE PROCESSER

Kreativitet er et socialt fænomen (Tanggaard, 2012), og kreative og entreprenørielle processer handler om at koble en eksplorativ, eksperimenterende og handlingsorienteret tilgang til fælles værdiskabelse i en konkret kontekst.

= nexus af individ og mulighed

Kreativitetsbegrebet:

Svært at komme udenom i dag!

Før 1950'erne talte man om skabelse > det skabte er skabt én gang for alle - det er ikke forbeholdt mennesket at være skabende - eller i hvert fald kun ganske få

Kelley-brødrenes forståelse af kreativitet

“Creativity is much broader and more universal than what people typically consider the “artistic” fields. We think of creativity as using your imagination to create something new in the world. Creativity comes into play wherever you have the opportunity to generate new ideas, solutions, or approaches.”

Tom & David Kelley. *Creative Confidence* (2015). s. 3.

“Self-efficacy”

> TRO PÅ EGEN FORMÅEN

Doubts in one's creative ability can be cured by guiding people through a series of small success.

The state of mind Bandura calls self-efficacy is closely related to what we think of as creative confidence.

Tom & David Kelley. *Creative Confidence* (2015). s. 3.

The components of creativity

Three within-individual components:

Domain relevant skills (expertise in the relevant domain or domains)

Creativity relevant-processes (cognitive and personality processes conducive to novel thinking)

Task motivation (specifically, the intrinsic motivation to engage in the activity out of interest, enjoyment, or a personal sense of challenge.

One component outside of the individual:

The surrounding environment - in particular, the social environment

Domain-relevant Skills: Include knowledge, expertise, technical skills, intelligence, and talent in the particular domain where the problem-solver is working - such as product design or electrical engineering.

Creativity-relevant processes: include a cognitive style and personality, characteristics that are conducive to independence, risk-taking, and taking new perspectives on problems, as well as a disciplined work style and skills in generating ideas.

Task Motivation: Intrinsic task motivation is passion - the motivation to undertake a task or to solve a problem because it is interesting, involving, personally challenging, or satisfying - rather than undertaking it out of extrinsic motivation arising from contracted-for-rewards surveillance, competition, evaluation, or requirements to do something in a certain way.

The Social Environment: Includes all of the extrinsic motivators that have been shown to undermine intrinsic motivation, as well as a number of other factors in the environment that can serve as obstacles or as stimulants to intrinsic motivation and creativity.

Amabile, Teresa. *Componential Theory of Creativity*. Harvard Business School.

Om kreativitet

“Creativity is a fundamental human skill, that is something that we’re born with, that we all need and that is the key to success in any domain, in any way of life and any way of living”

Balder Onarheim, TEDx Copenhagen

Definition på kreativitet

“The ability to take two or more concepts and/or conceptual understandings and put them together in something new that fulfills being novel and useful (context).”

- Balder Onarheim, TEDx Copenhagen

Kreativitet - gængs definition:
“Originalt & brugbart”

"Kreativitet vil altid vise sig ved, at vi gør noget – det kan være at bearbejde et materiale, en idé, eller ved at vi gør noget for at ændre eller skabe en ny praksis.

Det sker sjældent ved blot passivt at modtage en given mængde allerede eksisterende information."

Ibid. S. 46

Når kreativitet ikke ses som et
resultat af guddommelig
inspiration eller pludselige indfald,
så må det netop betragtes som
noget, der kan beskrives, forstås og
læres som led i det almindelige
menneskelige liv.

Tanggaard, Lene. *Kreativitet skal læres! Når talent bliver til innovation*. S. 34.

OPMÆRKSOMHEDSPUNKTER

- > Hvordan kan vi arbejde med at se uddannelsessteder som kreative læringsmiljøer, der maksimerer enhver studerendes kreative energi og tænkning?
- > Kan vi i en undervisningskontekst tage afsæt i - og arbejde målrettet med - at kreativitet er en "fundamentel human skill" - og altså ikke et pludseligt indfald, der kommer som en gave til de få?
- > Ekspertise og læring blokerer ikke for kreativitet, men understøtter det tværtimod.

KREATIVITETENS BESTANDDELE

Den kreative er...

- > God til at lave synteser - at se nye sammenhænge**
- > God til at analysere - at granske nye idéer og vurdere hvilke, der vil være mest frugtbare**
- > Se praktiske muligheder - hvad er værd at kaste sig over? Omsætte idéer i handling**



Tanggaard: Fornyelsens kunst. At skabe kreativitet i skolen. 2010. Akademisk Forlag.

DET KAN IKKE LÆRES/AFKODES GENNEM EN BOG!

Vi sætter fokus på en skabende praksis - elever og studerende skal lære attituder, metoder, fremgangsmåder og håndgreb, som kreative benytter sig af.

BEVÆGELSE VÆK FRA ET INDIVIDFOKUS TIL ET FOKUS PÅ SYSTEMER & LÆRINGSMILJØER

- > Tidligere fokus på at personlighedstræk, der gør kreativitet mulig
- > Nu i højere grad fokus på læringsmiljøer, der understøtter kreativ udvikling og tænkning.

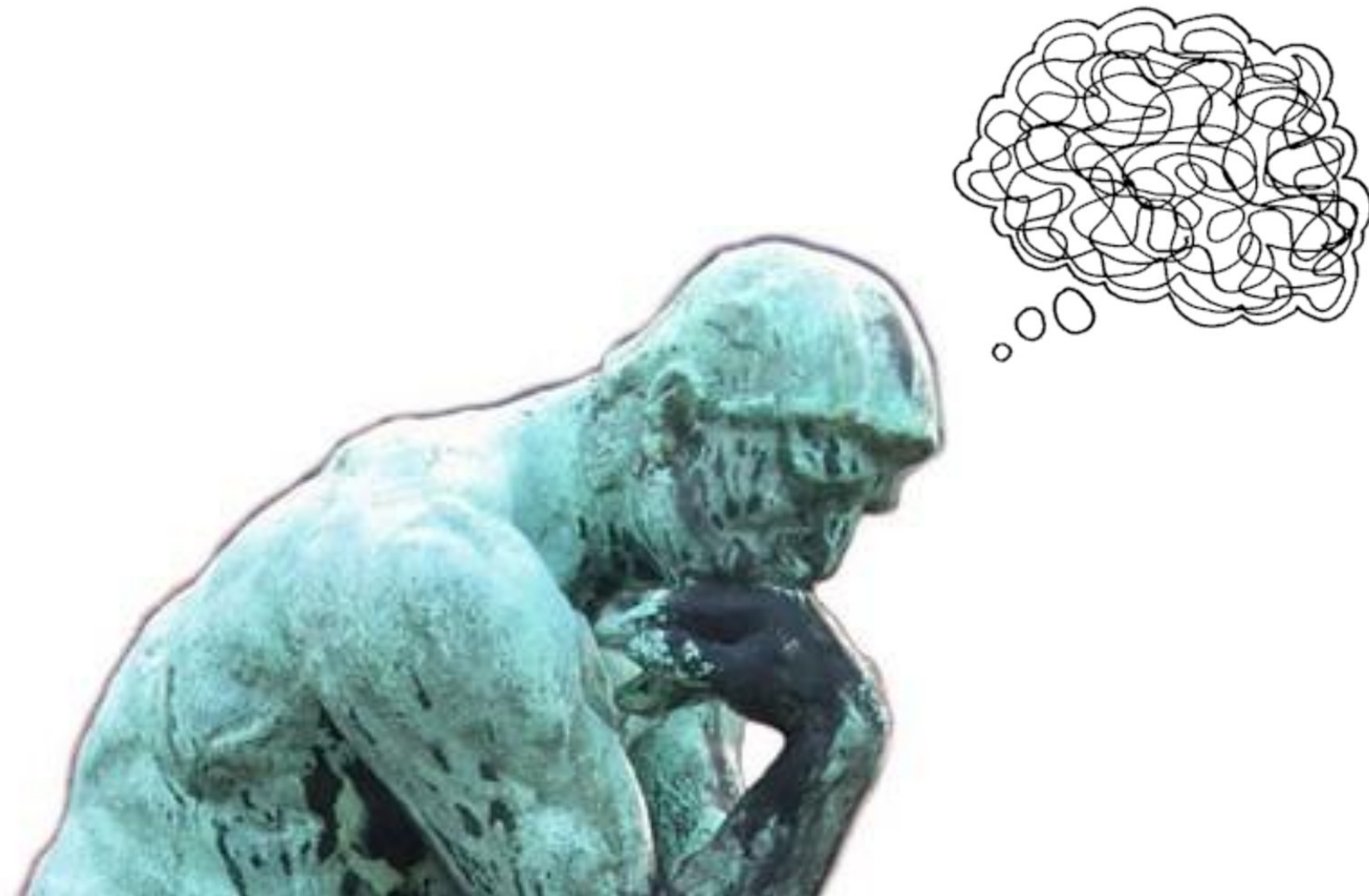
Hvordan kan vi arbejde med at gøre vores elever og studerende mere kreativt tænkende?

Kreativitet som teknik og didaktisk tilgang
> en strategi i hverdagen og ikke noget, der opstår af sig selv. Heller ikke noget, der udelukkende skal tænkes ind i enkeltstående “kreative” projektforsøg

OPMÆRKSOMHEDSPUNKTER

- > Hvordan kan vi arbejde med at se uddannelsessteder som research-baserede læringsmiljøer, der maksimerer enhver studerendes kreative energi og tænkning?
- > Kan vi i en undervisningskontekst tage afsæt i - og arbejde målrettet med
 - at kreativitet er en "fundamentel human skill" - og altså ikke et pludseligt indfald, der kommer som en gave til de få?
- > Ekspertise og læring blokerer ikke for kreativitet, men understøtter det tværtimod.

REFLEKSIONSRUM



APPLE DRAWING IDEATION



Nøgleprincipper: Stimulerende for kreativ idégenerering.

I denne øvelse:

- Kvantitet som betingelse for kvalitet!
- Vi supplerer hinanden og bygger videre på hinandens idéer
- De idéer, vi kommer op med, ligner som oftest hinanden.