

PROGRAM – DAG 2

08.30 Velkommen tilbage & introduktion til program for dagen

Teoretisk afsæt- hvad har vi læst til i dag
Kreativitet i spil – om at være kreativ, hvordan plejer vi at gøre+ hvad er det?

Intro til en procesmodel v/ Sarah

10.30 PAUSE

Øvelsesrække: Pin Down the problem + Rephrase the problem

12.00 Frokostpause

Øvelsesrække fortsat
”Andre briller & praksisbanken
Fokus på målgruppe, behov, koncept mm.

Prototyping i forhold til egen udfordring.

Intro til modulopgave og tiden fremtil seminar 3
TAK FOR I DAG + OPSAMLING!

TEORETISK AFSÆT

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.”

Arbejdsmarkedet, som vi kender det, står for fald

Ubers indtog i taxabranschen er forvarsel om en fremtid, hvor nye teknologier vil forandre arbejdets karakter og yderligere markedsgøre relationerne mellem arbejdstager og arbejdsgivere

Debat

🕒 6. juli 2015

💬 Kommentarer (8)

Jean Pisani-Ferry

Relaterede artikler

DEBAT 27. jun 2016

Digital teknologi vender op og ned på arbejdsmarkedet

DEBAT 29. jul 2015

Kommer vi alle til at klare os i

I 1983 forudsagde den amerikanske økonom og nobelprismodtager Wassily Leontief, at i fremtiden ville maskiner erstatte menneskelig arbejdskraft omtrent, som da traktoren erstattede hesten. Med de nuværende omkring 200 millioner mennesker i verden uden arbejde – 30 millioner flere end i 2008 – kan der ikke længere herske tvivl om, at moderne teknologier



Will a robot take your job?

🕒 11 September 2015 | Technology



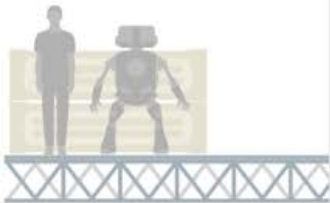
Type your job title into the search box below to find out the likelihood that it could be automated within the next two decades.

About 35% of current jobs in the UK are at high risk of computerisation over the following 20 years, according to a study by researchers at Oxford University and Deloitte.



I am a...

Can't find your job? [Browse the full list](#)



Top 10 skills

in 2020

1. Complex Problem Solving
2. Critical Thinking
3. Creativity
4. People Management
5. Coordinating with Others
6. Emotional Intelligence
7. Judgment and Decision Making
8. Service Orientation
9. Negotiation
10. Cognitive Flexibility



in 2015

1. Complex Problem Solving
2. Coordinating with Others
3. People Management
4. Critical Thinking
5. Negotiation
6. Quality Control
7. Service Orientation
8. Judgment and Decision Making
9. Active Listening
10. Creativity



OVERORDNET SONDRING

Er kreativitet noget, der kan læres?

Eller er kreativitet noget medfødt, som få er
begunstiget med?

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.

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

Sociale og psykologiske nødvendige komponenter for menneskets evne til at producere kreativt arbejde.

Tre (i individet) iboende komponenter:

Domæne-relevante færdigheder (ekspertise indenfor relevant domæne(r))

Kreativitetsrelevante processer (kognitive- og personlighedsprocesser, der fremmer ny tænkning)

Opgavemotivation (specifikt den egentlige motivation til at engagere sig i aktiviteten ud af interesse, nydelse eller en personlig følelse af udfordring.

En komponent, der ligger uden for individet:

Det omgivende miljø – herunder særligt det sociale miljø.

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

Domæne-relevante færdigheder: Det inkluderer viden, ekspertise, tekniske færdigheder, intelligens og talent indenfor det særlige domæne, hvor problemløseren arbejder - såsom produktdesign eller maskiningeniørfaget.

Kreativitetsrelevante processer inkluderer en kognitiv stil og personlighed - karakteristika, der fremmer uafhængighed, modet til at tage risici og anlægge nye perspektiver på problemer samt en disciplineret arbejdsstil og færdighederne til at generere ideer.

Opgavemotivation: En iboende motivation, der kan karakteriseres som lidenskab - motivationen til at udføre en opgave eller at løse et problem, fordi det er interessant, personligt udfordrende eller tilfredsstillende - i stedet for at gøre det med afsæt i udsigten til belønning, fordi man bliver overvåget, konkurrence, evaluering, eller krav til at gøre noget på en bestemt måde.

Det omgivende miljø: Inkluderer alle de motivatorer fra det omgivende miljø, der har vist sig at undergrave den interne motivation, samt en række andre faktorer i miljøet, der kan fungere som forhindringer eller som stimulanser til egen motivation og kreativitet.

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”

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.

”Kreativitetsdiskursen bliver af disse ovenstående forfattere trukket frem for netop at fremhæve, hvad problemerne er med den teknisk-rationelle logik med vægt på standarder og øget kontrol, der i stigende grad vinder indpas i uddannelsessystemet. Man kan hævde, at vi med kreativitetsdiskursen blandt andet får mulighed for at tale om det sublime, det unikke, det nyskabende, som ikke nødvendigvis lader sig regulere af standarder. Det betyder i mine øjne ikke, at der er noget galt med at kunne skrive og regne og med at lære eleverne dette på kedsommelige måder med vægt på gentagelser og hårdt slid. Tværtimod. Vi har ikke at gøre med modsætninger – snarere med en diskussion af, hvordan, hvornår og med hvilke midler læring fungerer bedst – og også gerne den type af læring, undervisning og evaluering, der får elever og lærere til at være kreative. ”

Tanggaard, Lene. *Kreativitet skal læres! Når talent bliver til innovation*. S. 38.

AT LÆRE GENUINT

Genuin læring: ”En voldsomt personligt transformerende form for læring”.

”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

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, 2015).



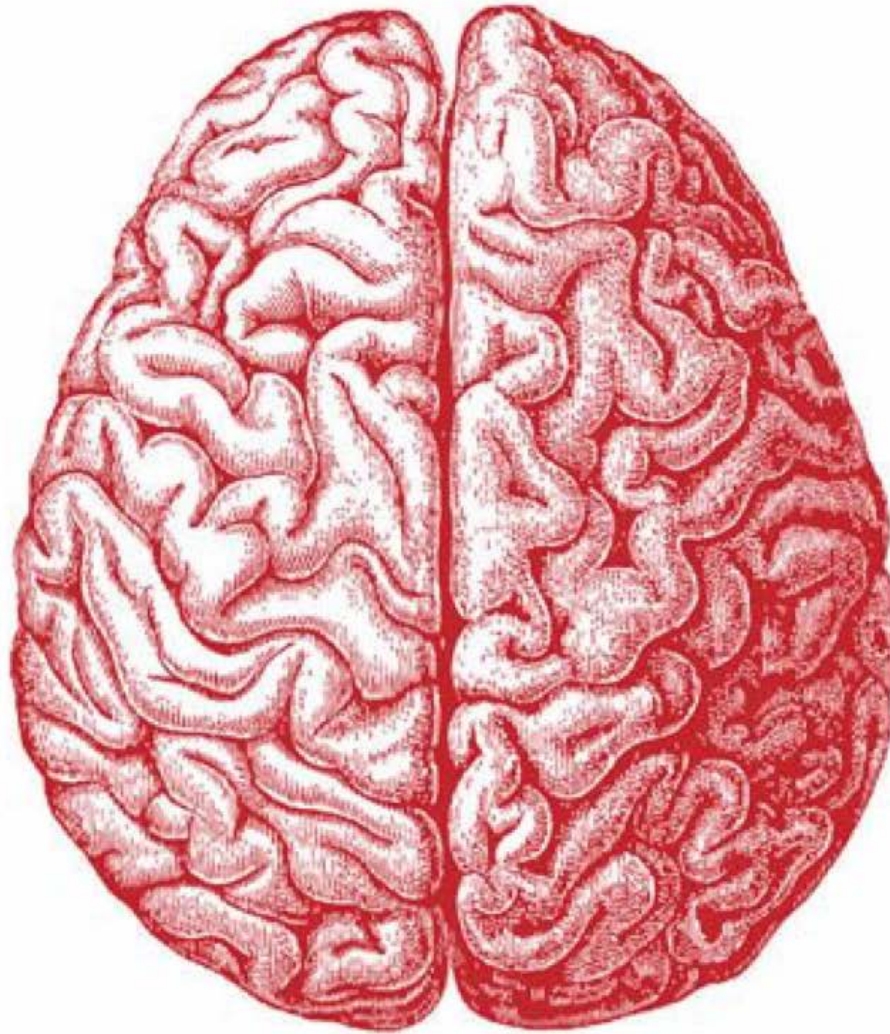
Tanggaard: Fornyelsens kunst. At skabe kreativitet i skolen. 2010. Akademisk Forlag.

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.

LAD OS TA' ET KIG IND I "MASKINRUMMET"





Hjernen er som udgangspunktet doven. Den vil hele tiden forsøge at springe over, hvor gærdet er lavest ved at automatisere så mange processer som muligt - dvs. gøre dem til vaner.

Bange for at fejle!



Åben for kreativ leg

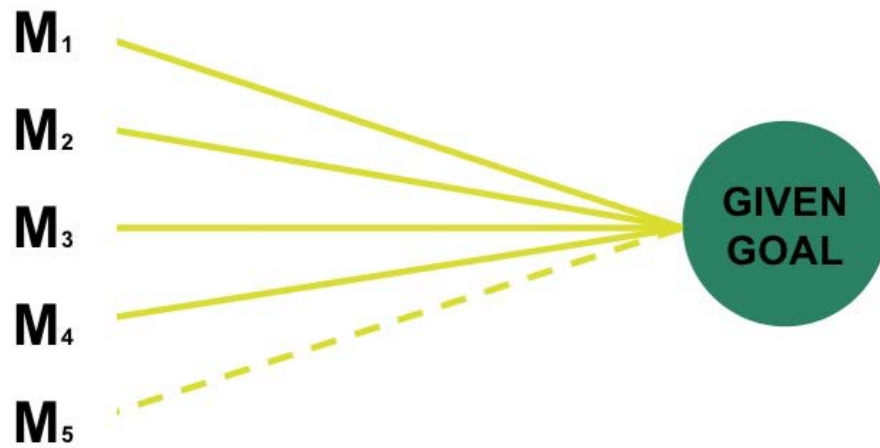
Hviler i sig selv



<https://www.dr.dk/nyheder/indland/video-superstudenten-der-er-traet-af-karakterer#!/00:19>

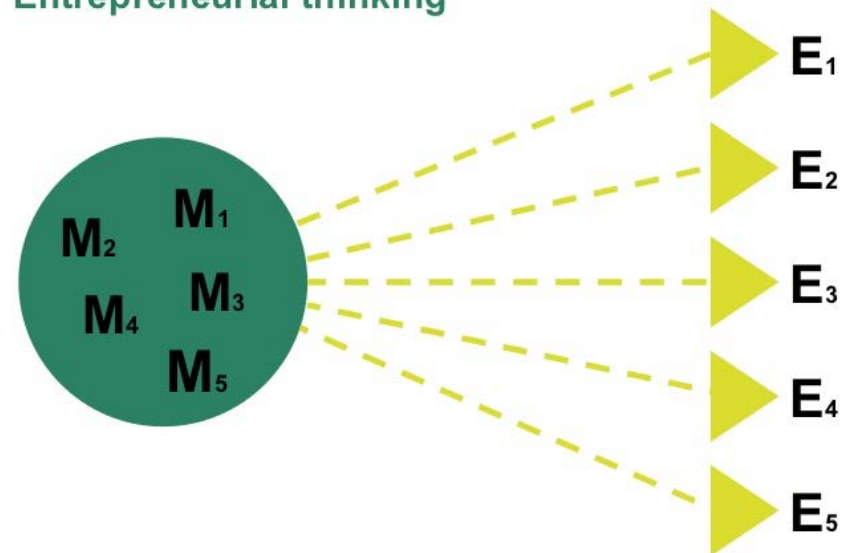
Causal reasoning

Managerial thinking



Effectual reasoning

Entrepreneurial thinking



”En rigid gentagelse af det samme trinmæssige forløb eller den samme metodiske tilgang kan reducere kompleksiteten for elever og studerende, men også medføre, at de gentager deres tidligere handlinger og successer og dermed ikke udvikler nye erfaringer. Derfor er variation af afsæt, værdiskabelse, processer og evalueringskriterier nødvendig. Forskellige arbejdsformer, processer og tilgange vil således kunne understøtte forskellige kompetence- og læringsmål, og i overensstemmelse med pædagogisk forskning, vil metodemæssig mangfoldighed understøtte de læringsmæssige resultater (Meyer, 2009).

Kilde: FFE-YE. Taksonomi i entreprenørskabsuddannelse. ”Forholdet imellem læringsmål og proces”. S. 28

Entreprenøriel didaktik

Udfordring: At planlægge en undervisning, der sigter mod at eleverne/studerende udvikler bestemte kompetencer samtidig med at processen er problemløsende og resulterer i uforudsete løsninger

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, afgrænsede “kreative” projektforsøg

- Hvordan kan der opstå flere mulige tilgange/muligheder til samme problemstilling?



Entreprenøriel didaktik samt effektuelle og komplekse læringsforløb stiller ændrede krav til struktur & form

- Styringsredskaber (facilitering og procesdesign)
- Kompetenceudvikling
- Værktøjer & metoder
- Feedbackformer

Ændrede lærer-/underviserroller:

- Procesdesigner
- Rammesætter
- Fagperson/formidler
- Rollemodel
- Igangsætter
- Støtte
- Facilitator
- Vejleder
- Coach
- Motivator
- Dommer

Formidler

Rollemodel



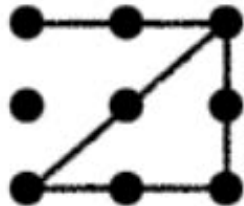
Støtte

Igangsætte
r



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.



Priming: Vær forsigtig med inspiration og med at fastlåse rammen for udviklingsprocessen.

Fixation: Undgå at arbejde for længe med samme problem

Kognitiv kapacitet: Skift mellem faser, hvor I sidder individuelt (divergent) og i grupper (konvergent).

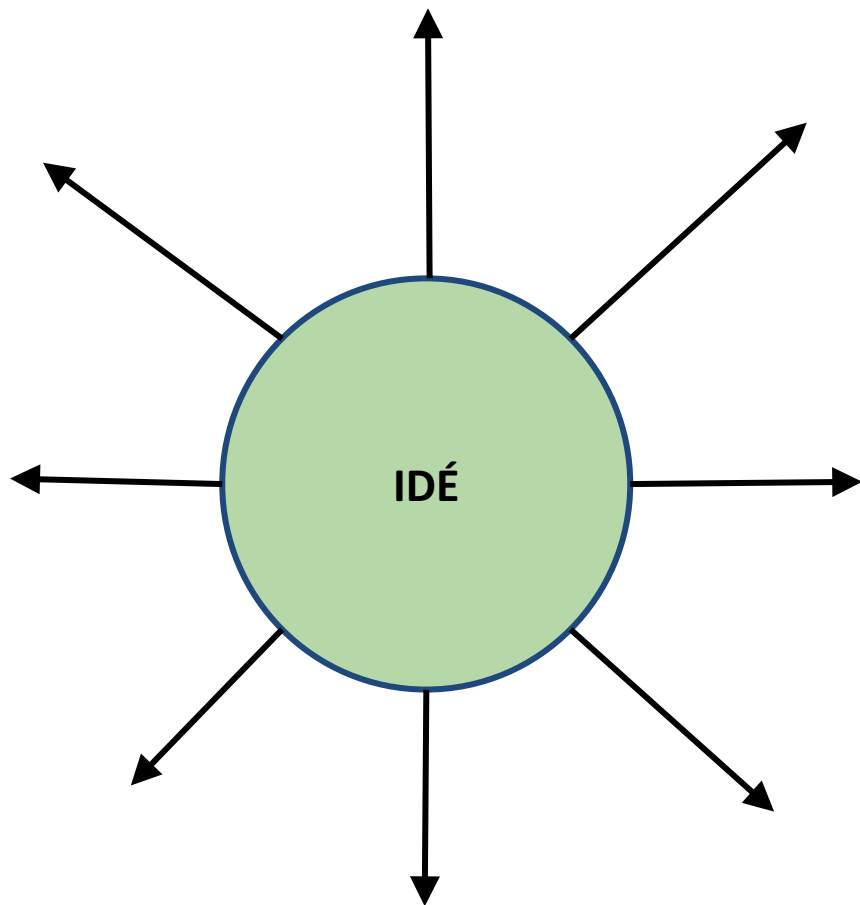
Remote associations: Brug hinandens individuelle associationer.



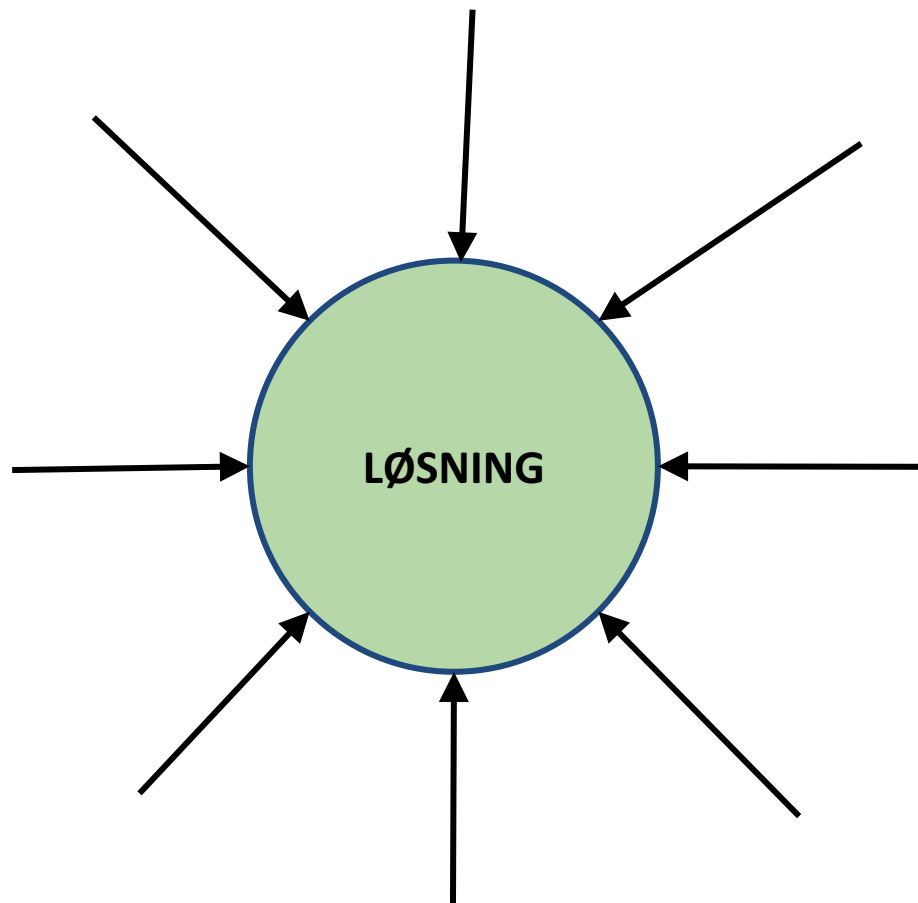


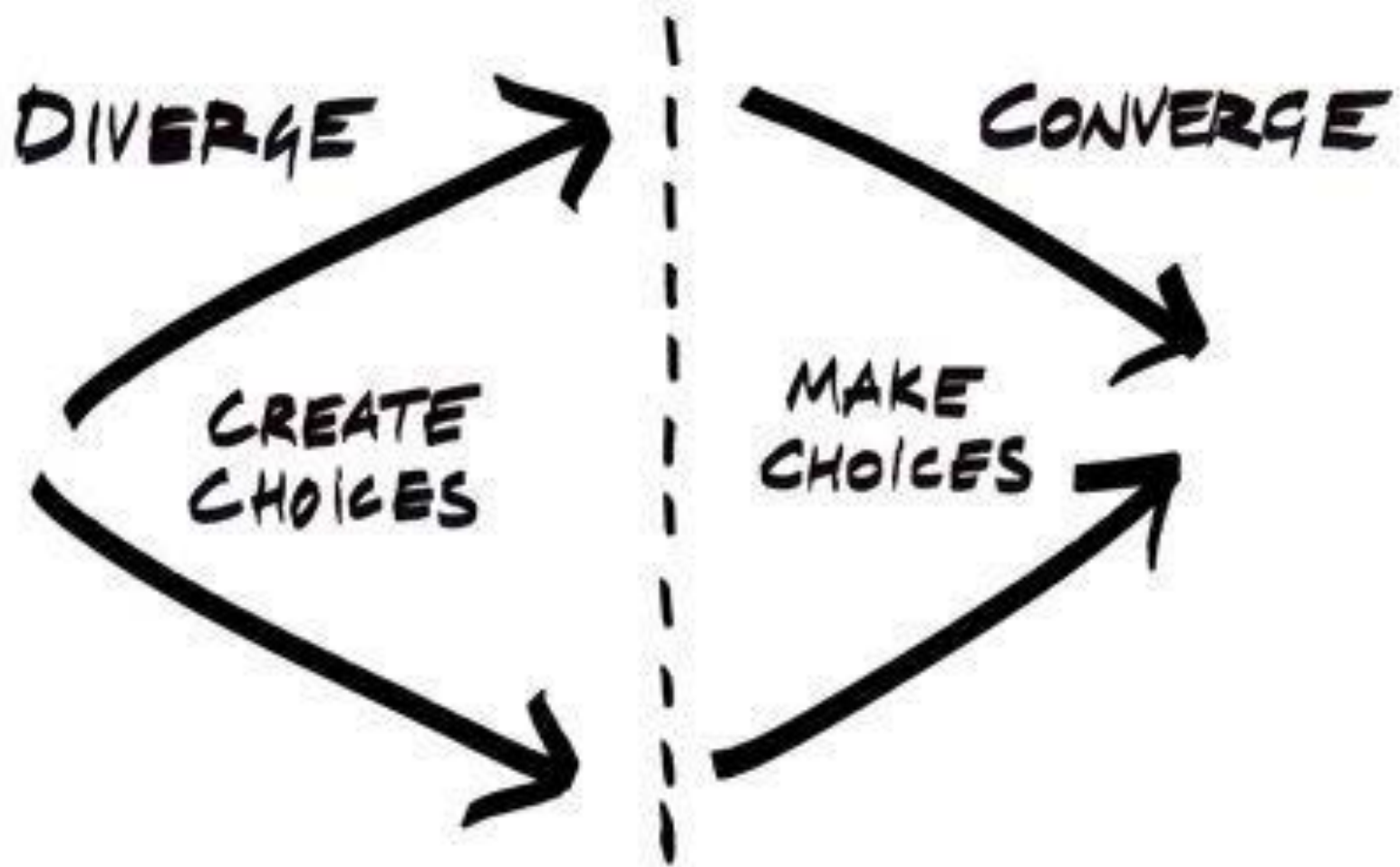
TO MÅDER AT TÆNKE

DIVERGENT

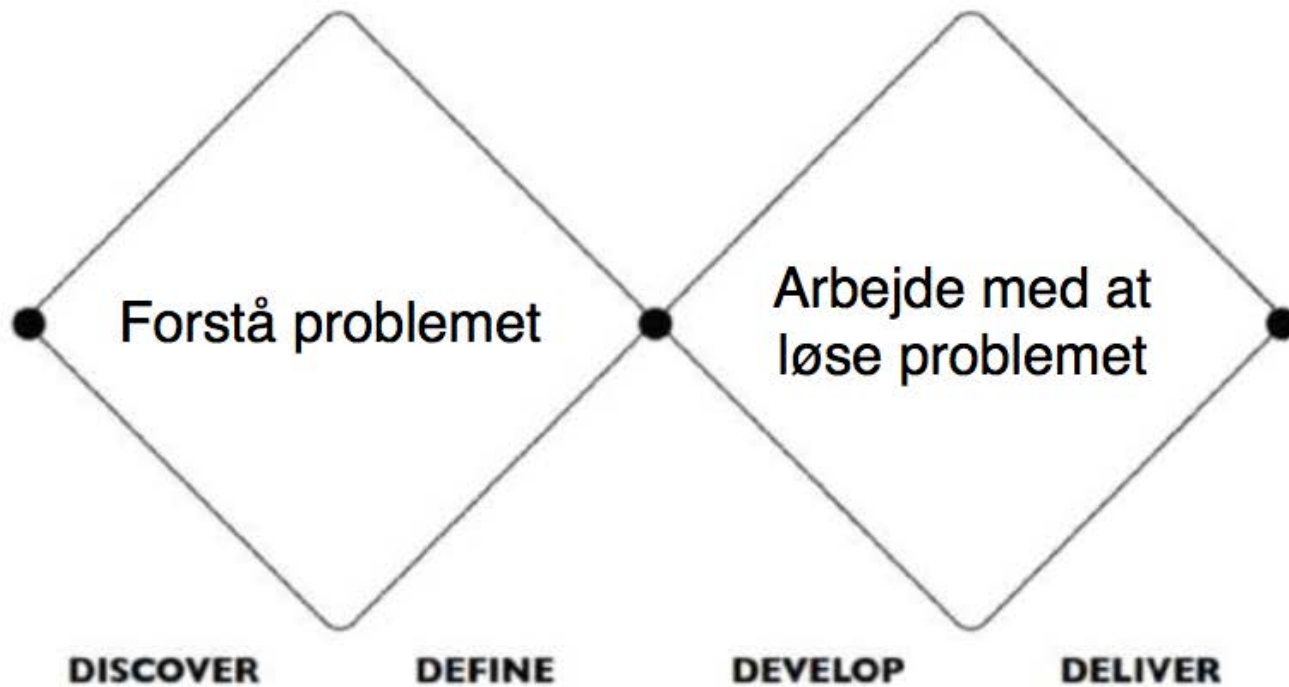


KONVERGENT



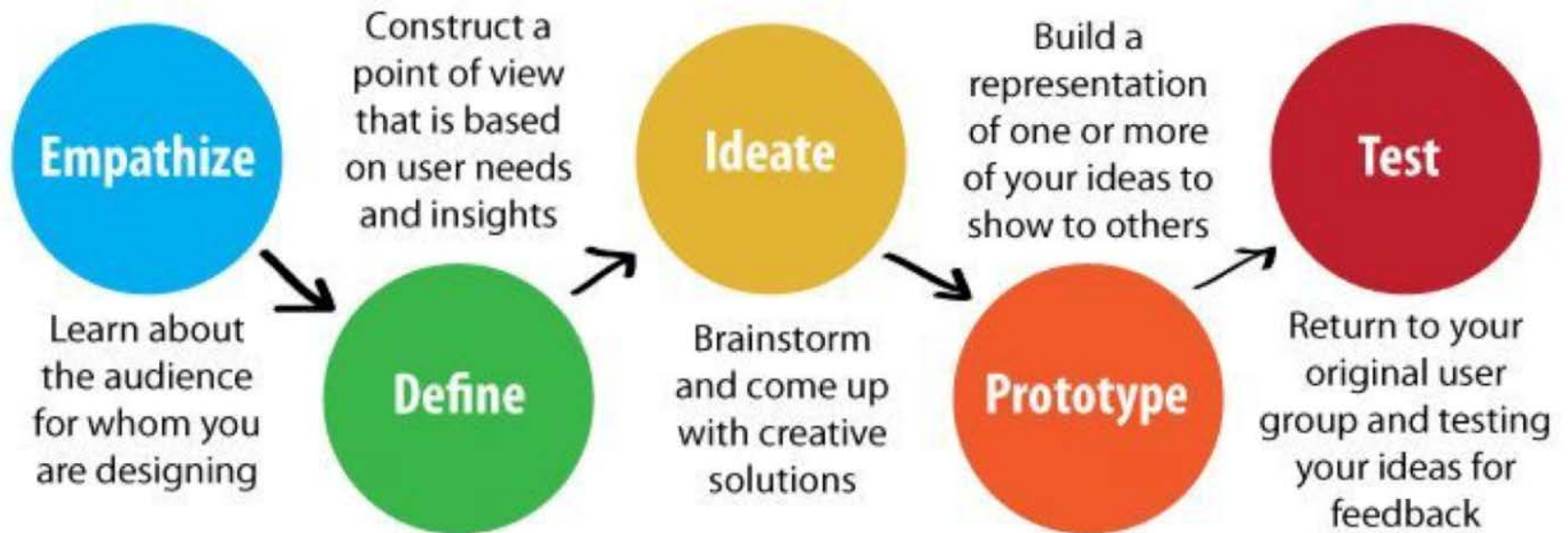


DOUBLE DIAMOND



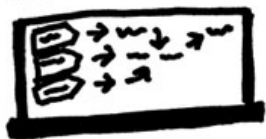
VÆSENTLIG POINTE:

Sætte fokus på, at de studerende skal generere mange forskellige og mulige svar, snarere end at haste mod ét rigtigt svar!



MONDAY

•Map



TUESDAY

•Sketch



WEDNESDAY

•Decide



THURSDAY

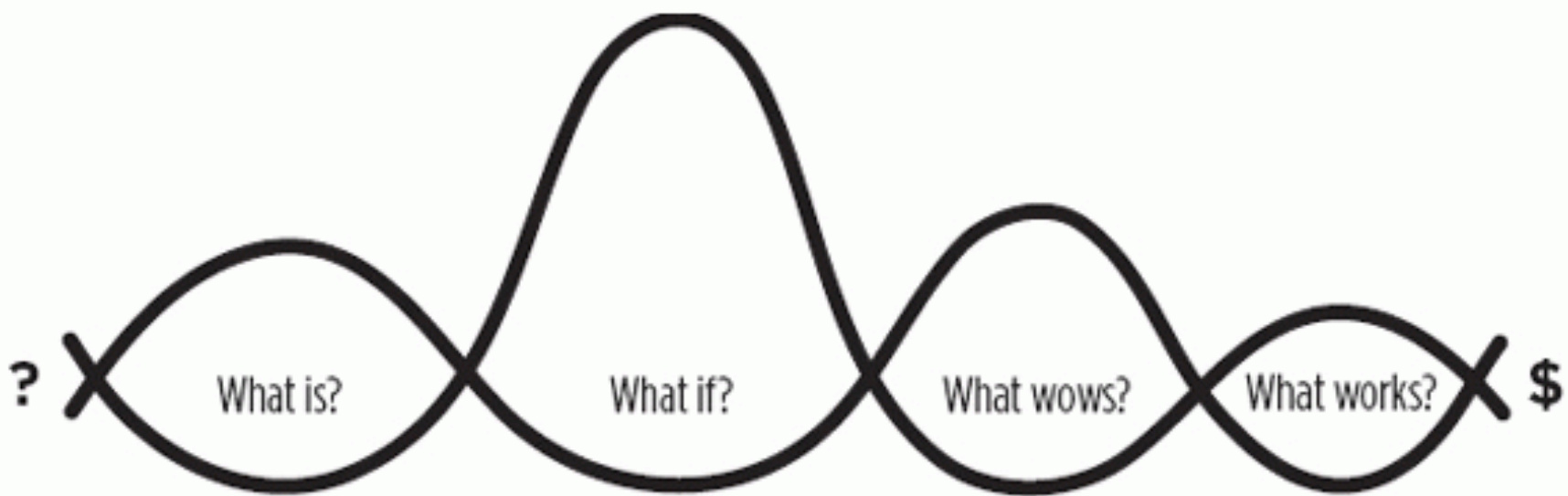
**•Proto-
type**

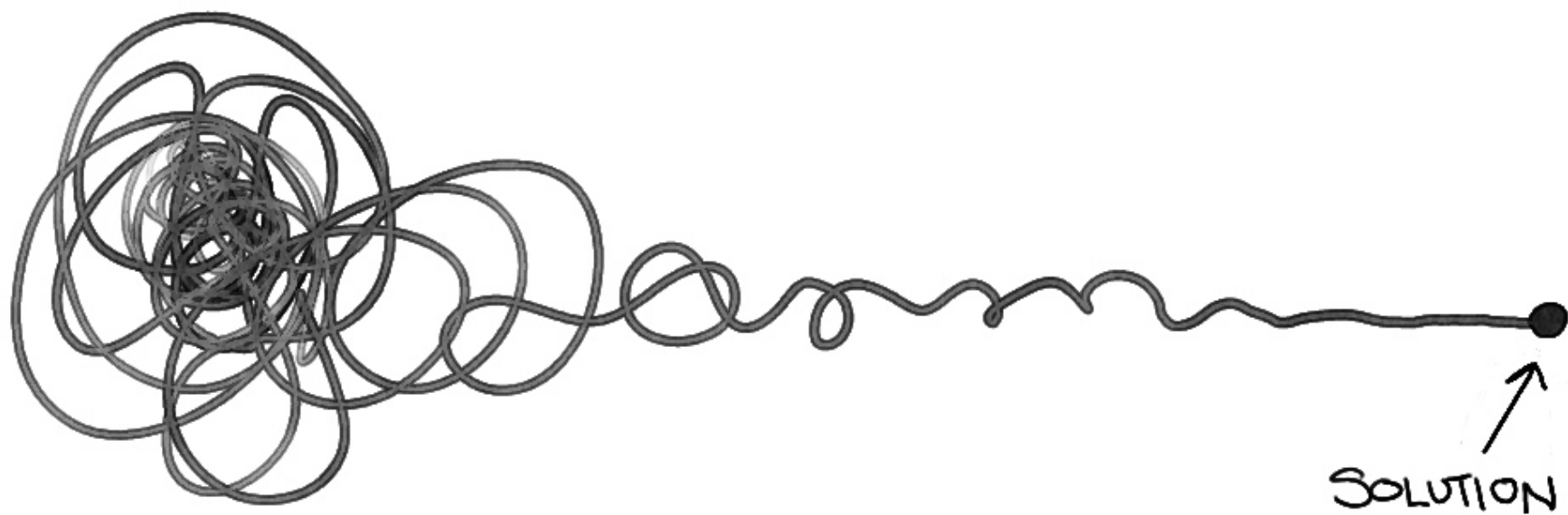


FRIDAY

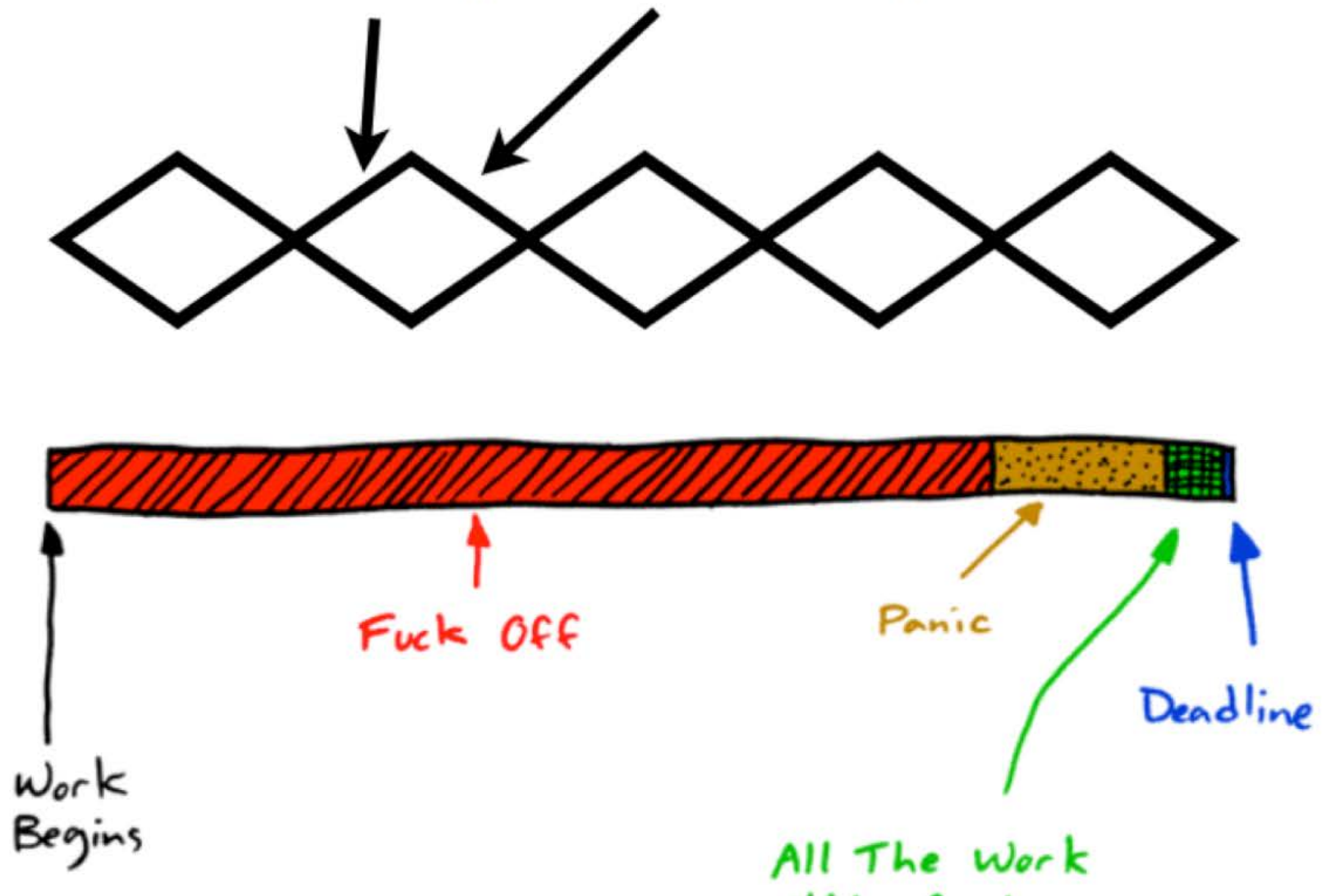
•Test



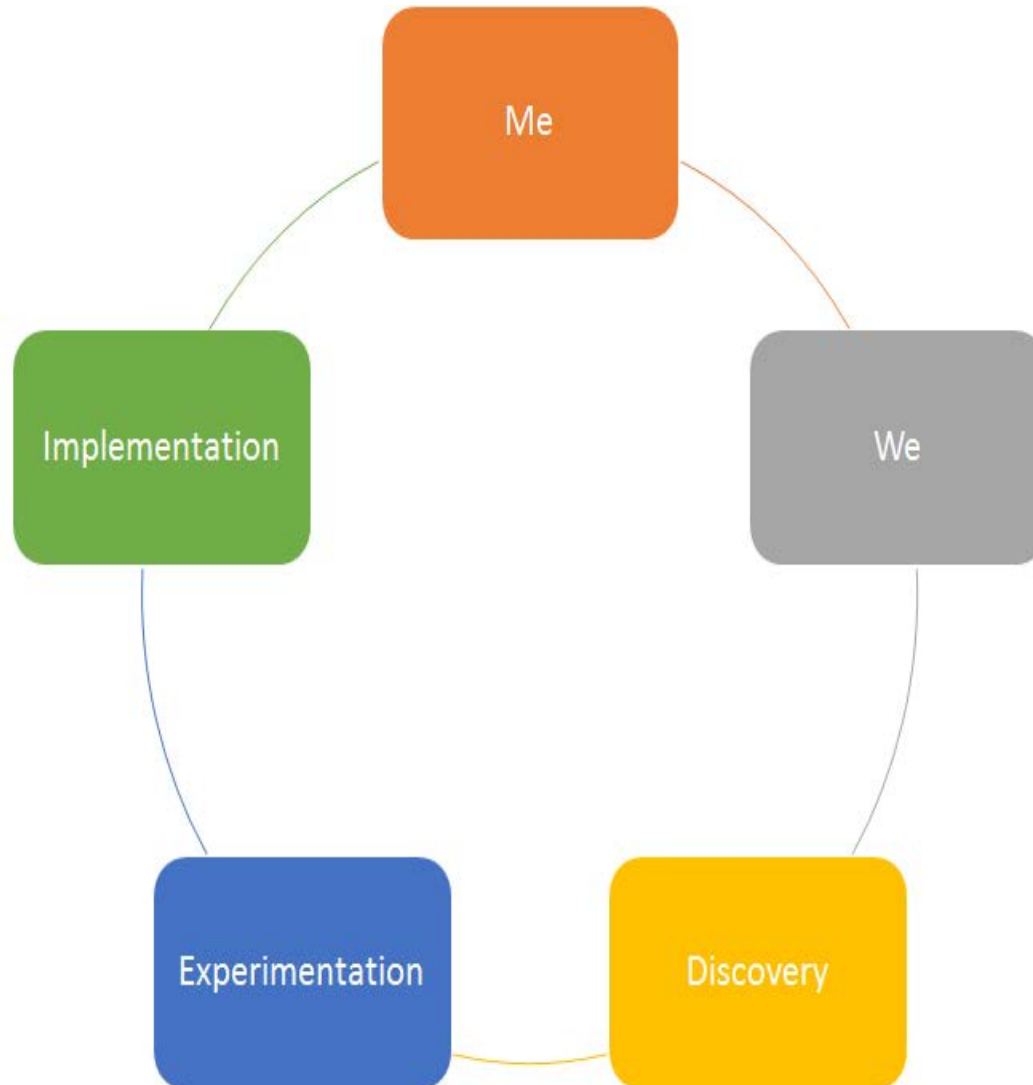


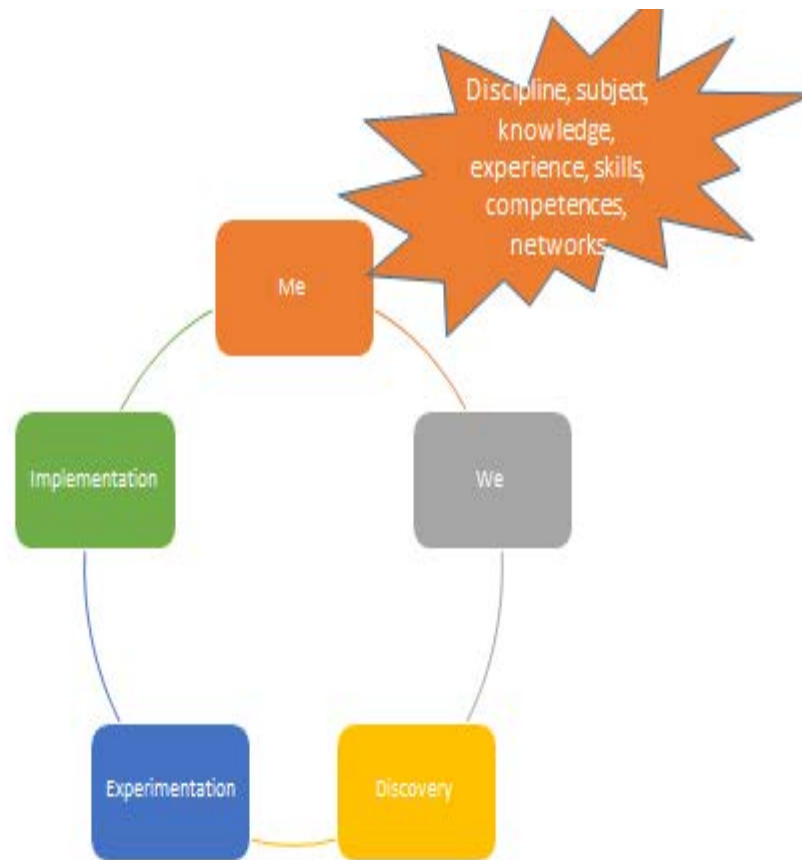


divergent + konvergent

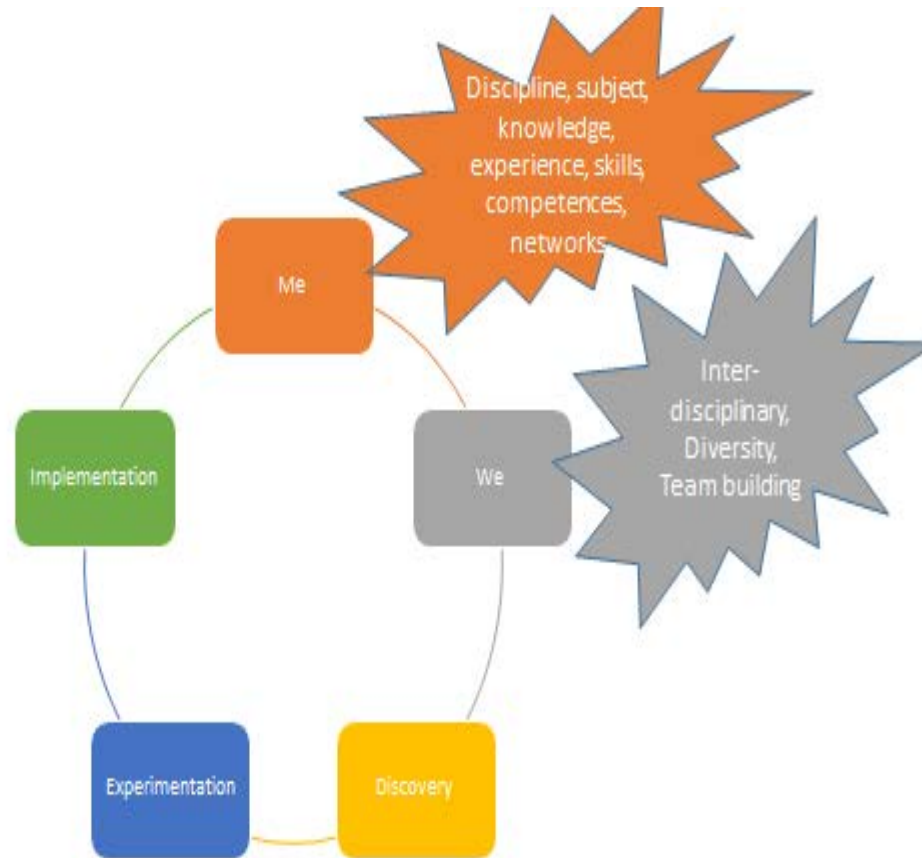


Managing change in an unpredictable world

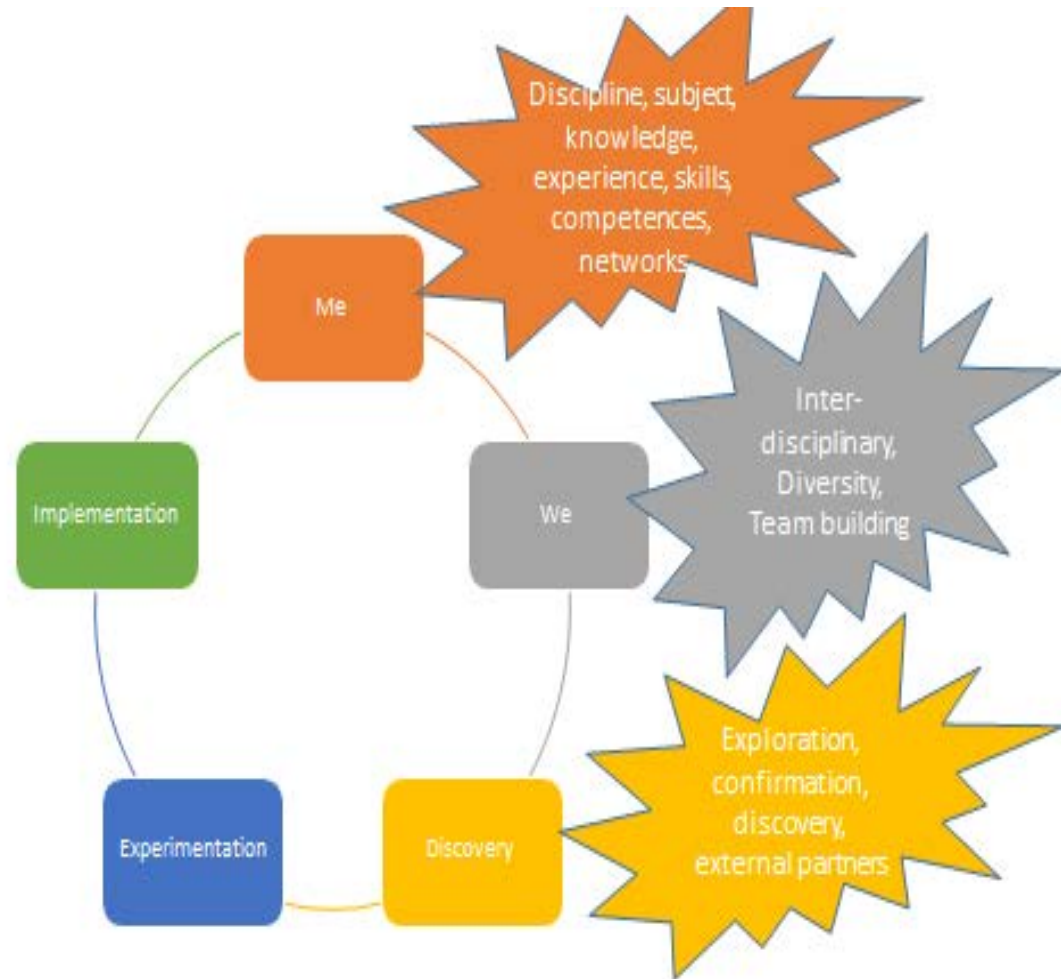




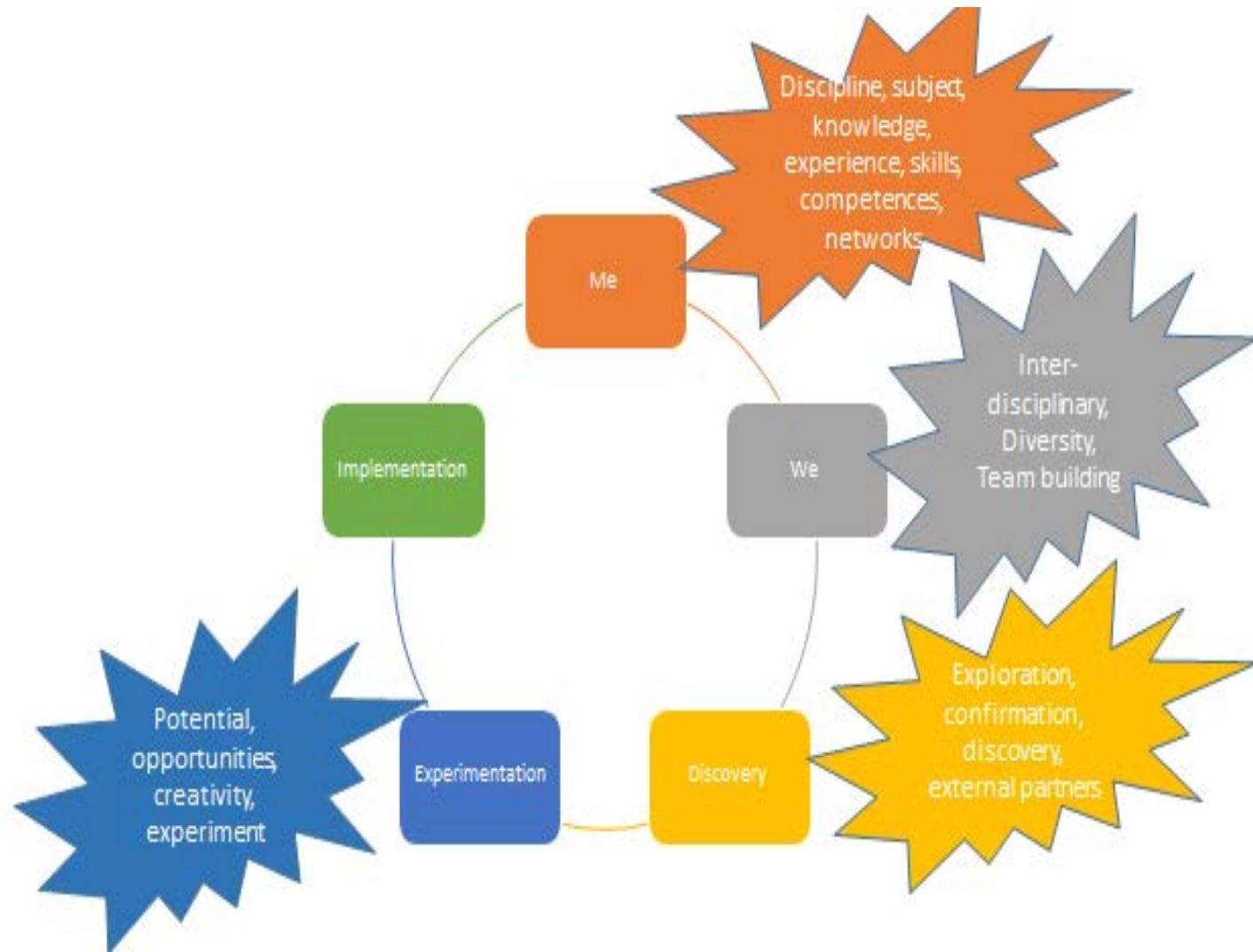
WHO AM I? WHAT CAN I DO? WHAT DO I CARE ABOUT? WHAT DISHARMONY? WHO DO I KNOW? WHO WILL I WORK WITH?



WHO ARE WE? WHAT CAN WE DO? WHAT DO WE CARE ABOUT? WHAT DISHARMONY? WHO DO WE KNOW? WHO WILL WE CONTACT?

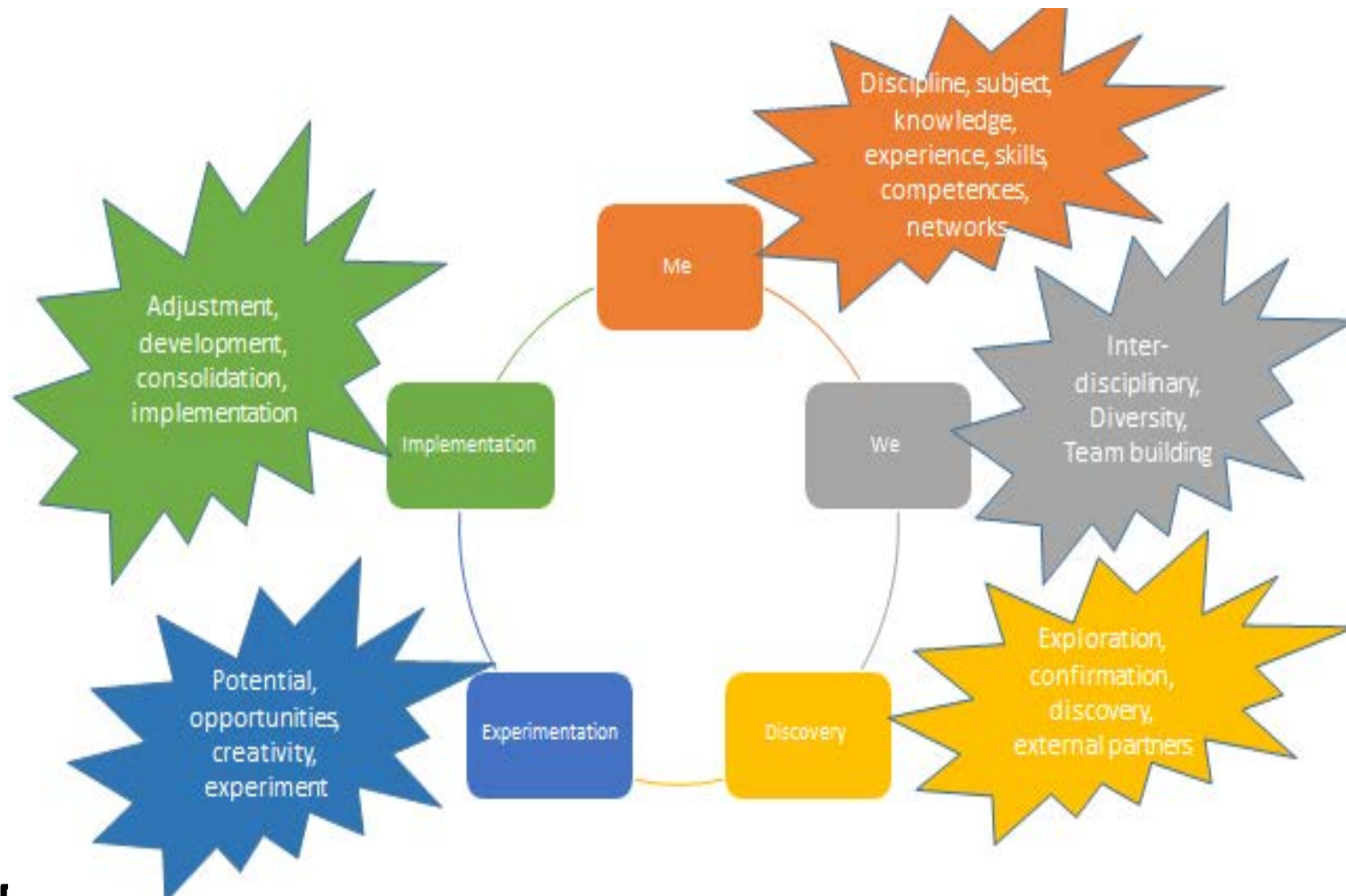


WHO? WHAT? WHERE? HOW? - TEST CRITICAL
ASSUMPTIONS - MOVE FROM DISHARMONY
TO ANOMALY - STAKEHOLDER BUY-IN



WHY NOT CREATIVITY - CROSS - APPROPRIATION -

RECONFIGURATION - BRAINSTORMING



ADJUSTMENT - ADAPTATION - DEVELOPMENT -
PROTOTYPE - STORY-TELLING - CONSOLIDATION
- IMPLEMENTATION

INDSAMLE

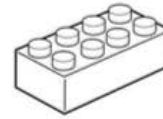
FORSTÅ

UDTÆNKE

UDFØRE

TESTE

LÆRE



Indsaml og afsøg viden
Research
Opnå indsigt
Skab overblik

Identificér problemet
Forstå problemet
Nuancér problem
Definér

Idégenerering
Skitsér idéer
Kortlæg idéer
Sortér idéer

Konkretisér idéer
i prototyper
fysiske modeller/
storyboards

Test prototyper
Indsaml viden
Få feedback

Inkludér 'ny' viden
Videreudvikl
Optimér



- **Problemfasen:** emnefelt undersøges og konkret problem defineres
- **Udviklingsfasen:** det innovative løsningsforslag udarbejdes
- **Vurderingsfasen:** det innovative løsningsforslag og dets merværdi til målgruppen bedømmes.

MANDAG Fokus: Problem - Oplæg ved Thomas Skov - Oplæg om takt og tone igennem tiden. Kommunikationsanalyse af eksempler fra kampagnen "Høflighed på 100 dage" m. Afsæt i Laswells formel: HVEM siger HVAD i HVILKEN KANAL til HVEM med HVILKEN EFFEKT? "Visk tavlen ren" Øvelse: Er der et reelt problem? En tur i felten & undersøg: Har vi brug for en høflighedsrevolution? Skal takt og tone sættes på dagsordenen? • Lav interviewguide. • Interview 5-10 personer Krav: tag fotos af interview-person + noter citater Handlekompetence Formidling (interviewteknik) Udvælgelse af citater. Udvælg min. tre citater og skriv en forklarende tekst, der peger på en problematik, barriere eller tematik. - bedre grundlag for at diskutere feltarbejdets indsigter - fokusere på den videre retning for problemformulering og videre retning for idéudvikling.	TIRSDAG Fokus: Problem & løsning Problemformulering: Øvelse. Med afsæt i citater og problematik/barriere/tematik Identificér Konkret(e) problem(er) "Det er et problem, at ..." "Pin down the problem" Navigationskompetence Formidlingskompetence "Bevæg jer rundt om problemstillingen". Perspektivér & Nuancér. MILEPÆL/LEVERAGE: Problem,problemformulering og underspørgsmål - Præsentation for lærer - Når godkendt laves arbejdsplan. DSB - som klasserum I skal stige på S -toget Linje A: Dansk Linje B: Samfundsfag Faglige oplæg med afsæt i DSB/Kollektiv trafik/høflighed i det offentlige rum. Nudging, adfærdsdesign og strategisk budskabsformidling. Kommunikation DSB - afsæt: funktionelt perspektiv. "Sproget som brug / Komm.analyse Refleksionsøvelse: Hvad har vi lært i dag? Pointer. Hvor mangler vi viden?	ONSDAG Fokus: Løsning + målgruppe Idégenereringsøvelse: "Hvordan skal takt og tone anno 2014 se ud, hvis den skal redesignes til ...?" - En børnehave og børn i alderen 0-3 år. - Frankrig og fransk kultur - Danske cyklister (dansk cyklistforbund) Kreativitet Samarbejdskompetence Konvergent og divergent proces. Kombinationer og nye sammenhænge. Kreative forstyrrelser. Kobling til elevernes egne AT-projekter: - Hvem oplever problemet? - Hvem er målgruppen for /brugerne af jeres redesign? I skal tage stilling til individ/samfund/virksomhed Gruppearbejde. Visualisér og konkretisér jeres løsningsforslag i en prototype (tegning, mock-up-model el. Lign.) Forbered 5 min. præsentation. Hvor du tager højde for: Problemformulering Målgruppe/brugere Kort præsentationsrunde i plenum med feedback. Formidling+kreativitet	TORSDAG Fokus: Løsning & vurdering Gruppearbejde Prototyping Test løsningsforslag på brugere/målgruppen. Krav: Test løsningsforslaget på 3-5 personer, som indgår i jeres målgruppe. • Hvem skal teste prototypen? • Hvilke spørgsmål vil du stille i forbindelse med test af prototypen? • Hvad vil du gerne have svar på ved test af din prototype? Handlekompetence Kreativitet Navigationskompetence Opsamling – hvad sagde brugerne? Inkorporér ny viden i løsningsforslaget. - Bearbejd og justér din prototype. Med mindre andet er aftalt. I arbejder selv i grupper. Lærere til rådighed i forbindelse med sparring og vejledning i løbet af dagen	FREDAG Fokus: Løsning & vurdering Alle udfylder NABC: Need Approach Benefit Competition. Pitchøvelse (med afsæt i NABC): Forbered fem minutters præsentation af jeres løsningsforslag med afsæt i NABC-modellen. Gå sammen med en anden gruppe. I fremlægger nu skiftevis for hinanden. Formidlingskompetence Samarbejdskompetence Gruppearbejde. DEADLINE!
--	--	--	---	--



“Given one hour to save the world, I would spend 55 minutes defining the problem and 5 minutes finding the solution.”

~ Albert Einstein

Problemforståelsen er afgørende!

1. Problemet kommer først
2. Kvaliteten af problemet definerer kvaliteten af løsningen

PIN DOWN THE PROBLEM

HVAD ER DET?

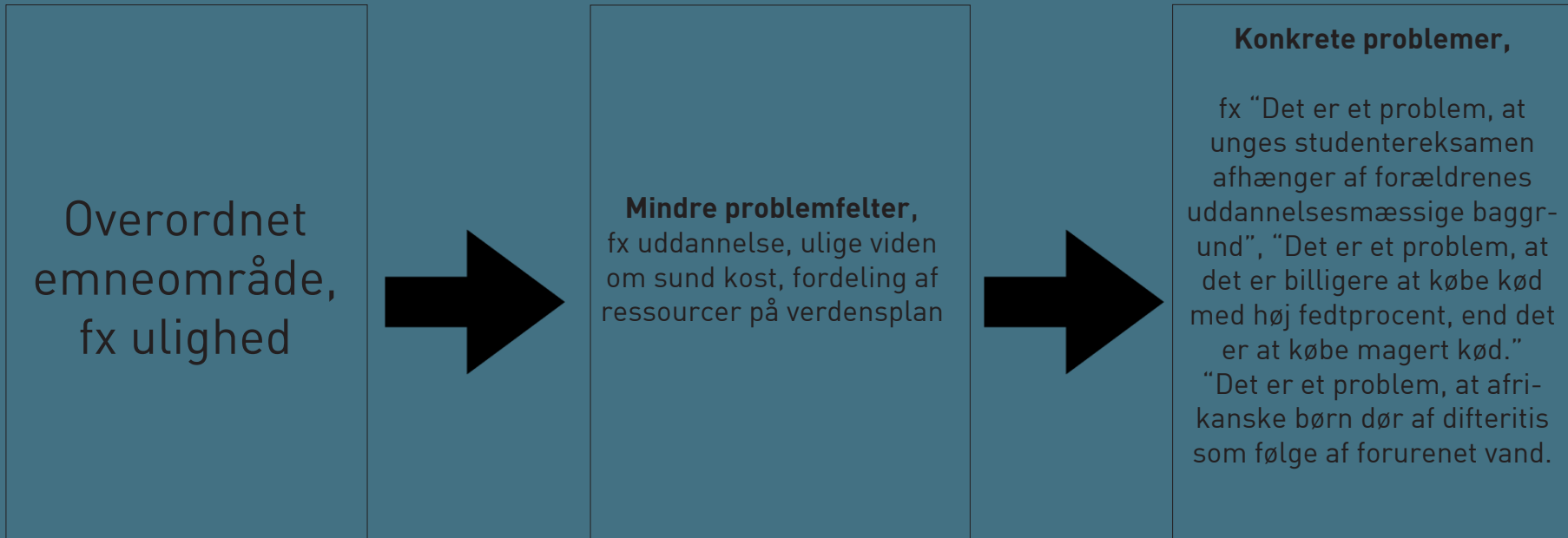
Pin Down the Problem er et værktøj til at identificere, perspektivere og nuancere problemer.

FORMÅL OG BRUG

Du kan bruge værktøjet, når du skal opnå indsigt i et overordnet problemfelt, identificere problemer, bevæge dig rundt om problemet (nuancere og perspektivere) og udpensle nuancer og underproblemer. Værktøjet er velegnet til at klarlægge problemer i forbindelse med samarbejder med virksomheder og i skolesammenhæng, hvis du fx skal lave en problemformulering.



Overordnet
emneområde,
fx ulighed



Mindre problemfelter,
fx uddannelse, ulige viden
om sund kost, fordeling af
ressourcer på verdensplan

Konkrete problemer,

fx “Det er et problem, at
unges studentereksamen
afhænger af forældrenes
uddannelsesmæssige baggr-
und”, “Det er et problem, at
det er billigere at købe kød
med høj fedtprocent, end det
er at købe magert kød.”
“Det er et problem, at afri-
kanske børn dør af difteritis
som følge af forurennet vand.

VANER

Gennemgå jeres fælles mængde af identificerede problemer.

- Læs skiftevis alle noterede problemer op.

Kortlæg nu: Er der nogle gennemgående tematikker i jeres identificerede problemer
- Inddel i temaer og giv overskrifter

Udvælg ét problem/tema/vane, I har lyst til at dykke dybere ned i.

”Det er et problem, at...”

Kan I sætte jeres problem ind i en uddannelseskontekst?

- Kan I relatere vanen til en undervisningskontekst?

Brainstorm individuelt dårlige vaner (som du kender fra dit uddannelsessted og/eller fra egen undervisning), du gerne vil ændre på.

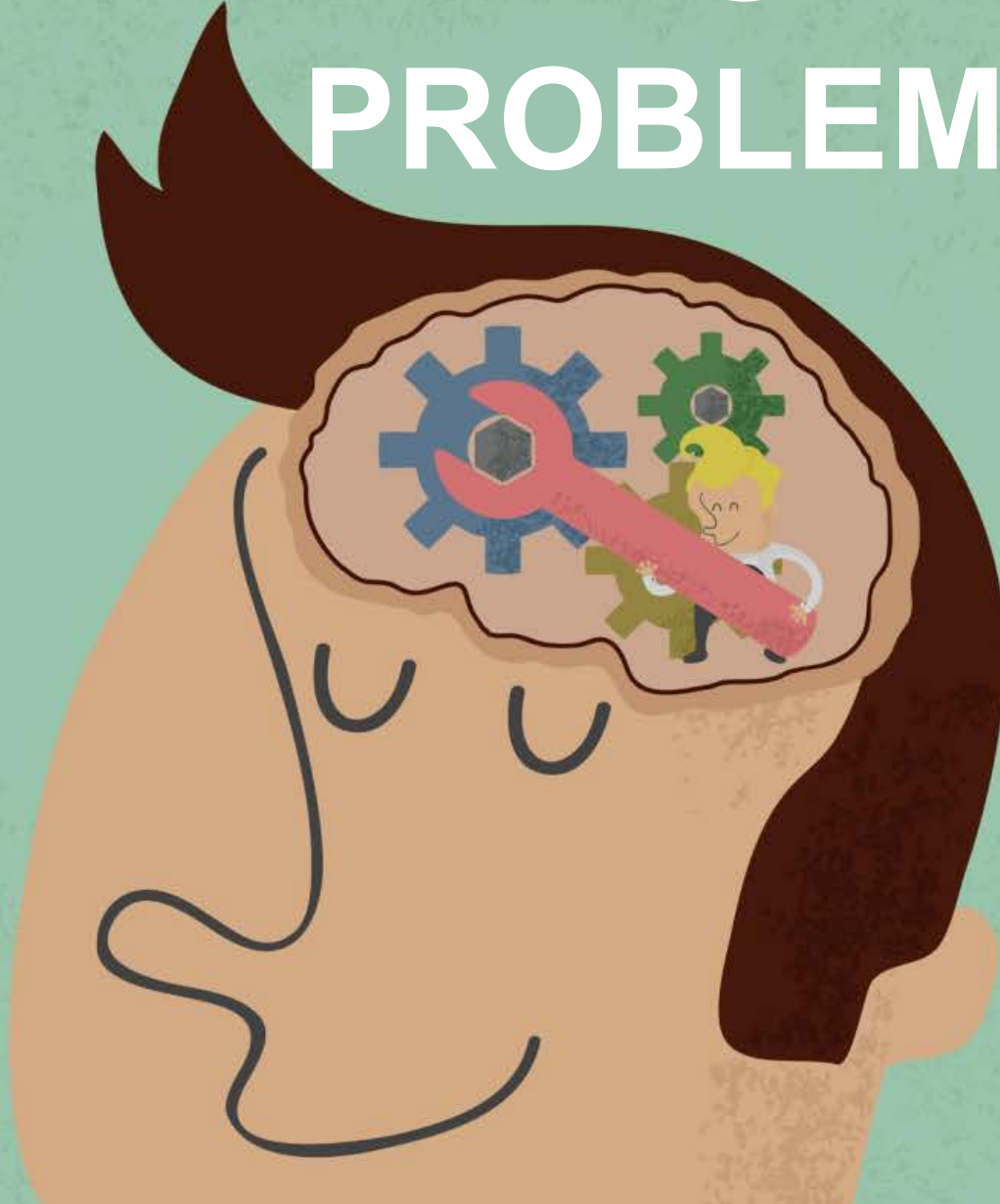
Gennemgå jeres registrerede dårlige vaner
- Inddel evt. i temaer og giv overskrifter.

Lav en kort diskussion i gruppen.

> Hvilken vane vil I sætte fokus på at løse?

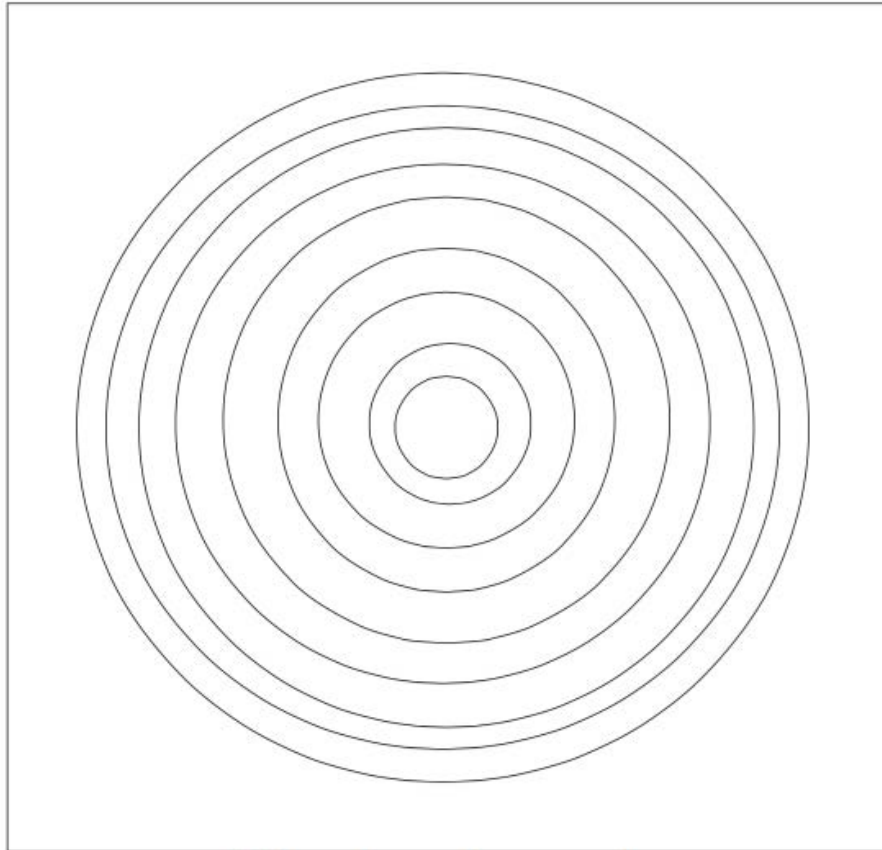
> Hvilken vane er mest kødfuld, interessant, rodfastet, blokerende, irriterende?

REPHRASE THE PROBLEM



REPHRASE THE PROBLEM

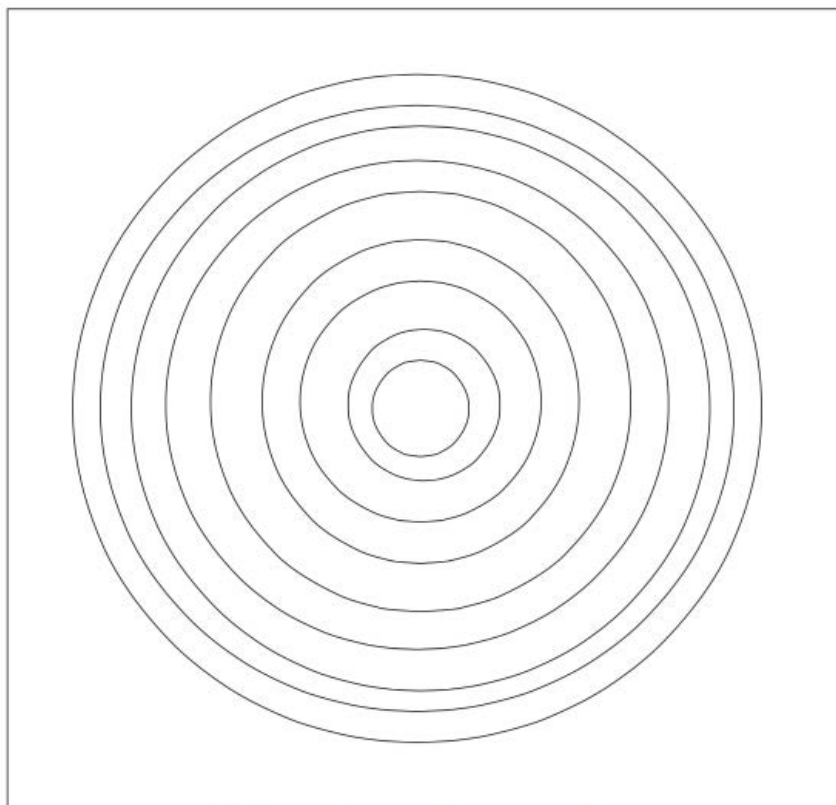
→ Tænk i lag



Hvad er hoved-
årsagen til problemet?

REPHRASE THE PROBLEM

→ Tænk i lag



Hvad er hoved-
årsagen til problemet?

ØVELSEN FOREGÅR I STILHED (4 min)..

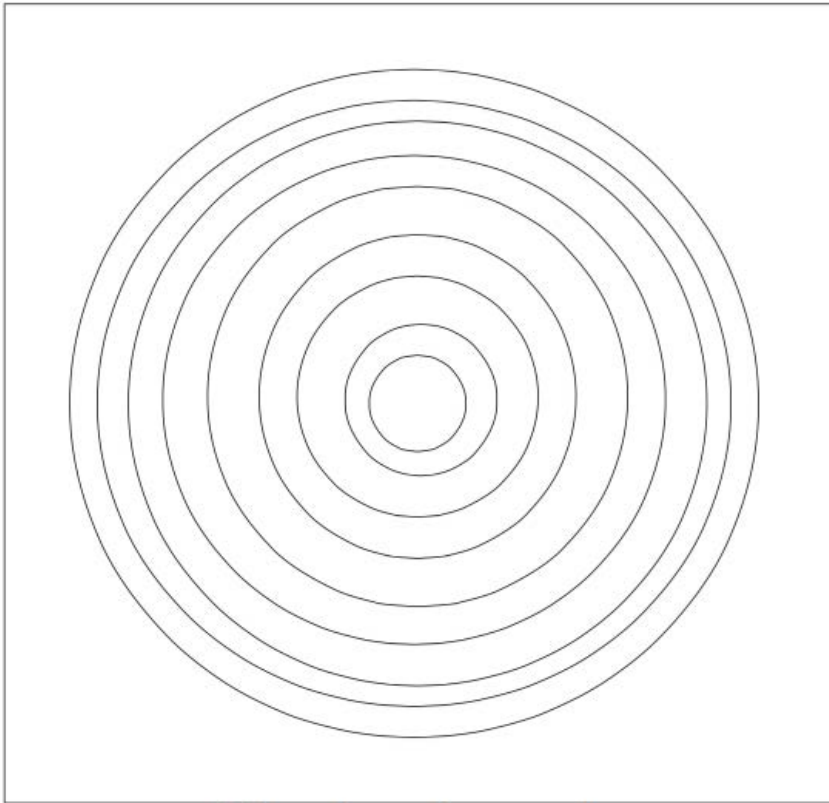
Kortlæg **hovedårsagen**
til problemet.

Start med at skrive det
problem, gruppen har
identificeret som det
mest interessante.
"Hovedproblemet"
skrives i midten af en
cirkel, I tegner på et stort
stykke papir.

> "Det er et problem,
at..."

REPHRASE THE PROBLEM

→ Tænk i lag



Hvad er hoved-
årsagen til problemet?

ØVELSEN FOREGÅR I STILHED (4 min)..

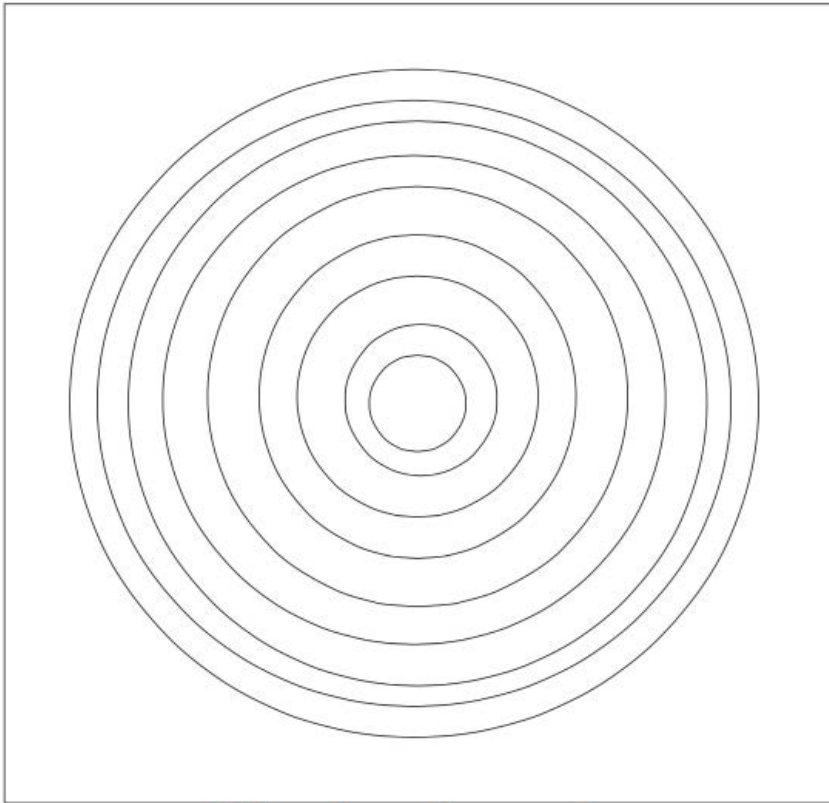
Alle i gruppen bidrager herefter med input til, hvad de ser som (hoved)årsager til problemet (silent brainstorm).

(3min.)

Notér årsager til problemet på post-its. Én årsag pr. post-it.

REPHRASE THE PROBLEM

→ Tænk i lag



Hvad er hoved-
årsagen til problemet?

Tegn nu cirkler rundt om "hovedproblemet" og placér jeres årsager til problemet, som I skriver i cirkler rundt om hovedproblemet, rangeret efter "vigtighed" (hovedproblemet inderst).

Øvelsen foregår stadig i stilhed!

(4 min.)

REPHRASE THE PROBLEM

→ Lær fra andre



Hvordan kan vi adressere problemet gennem viden og inspiration om, hvordan andre løser lignende problemer?

REPHRASE THE PROBLEM

→ Lær fra andre



Hvordan kan vi adressere problemet gennem viden og inspiration om, hvordan andre løser lignende problemer?

Silent Brainstormrunde

Notér, hvad andre har gjort før, som du/I kan finde inspiration i.

Én inspiration/idé pr. post-it.

> Se næste slide for hjælpespørgsmål.

REPHRASE THE PROBLEM

→ Lær fra andre



Hvordan kan vi adressere problemet gennem viden og inspiration om, hvordan andre løser lignende problemer?

Hjælpe spørgsmål:

Hvad har andre gjort før os?

Hvem står vi på skuldrene af?

Hvordan har andre håndteret/løst lignende problemer?

- Kan i evt. trække på erfaringer om, hvordan andre har grebet lignende problemstillinger an??

(5 min.)

REPHRASE THE PROBLEM

→ Lær fra andre



Hvordan kan vi adressere problemet gennem viden og inspiration om, hvordan andre løser lignende problemer?

Kort gennemgang i gruppen:

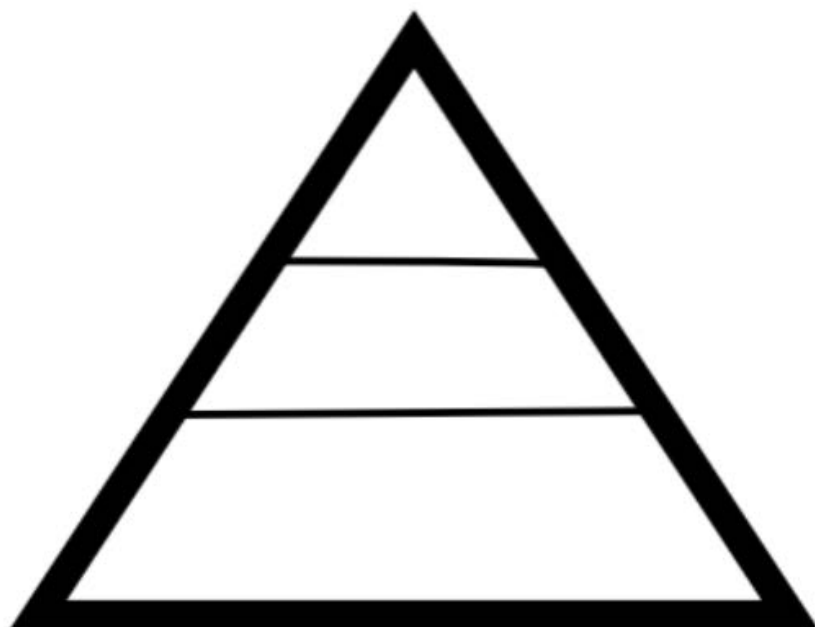
Hvad har vi hver især fundet frem til?

I fortæller skiftevis, hvad I har fundet frem til.

(4 min.)

REPHRASE THE PROBLEM

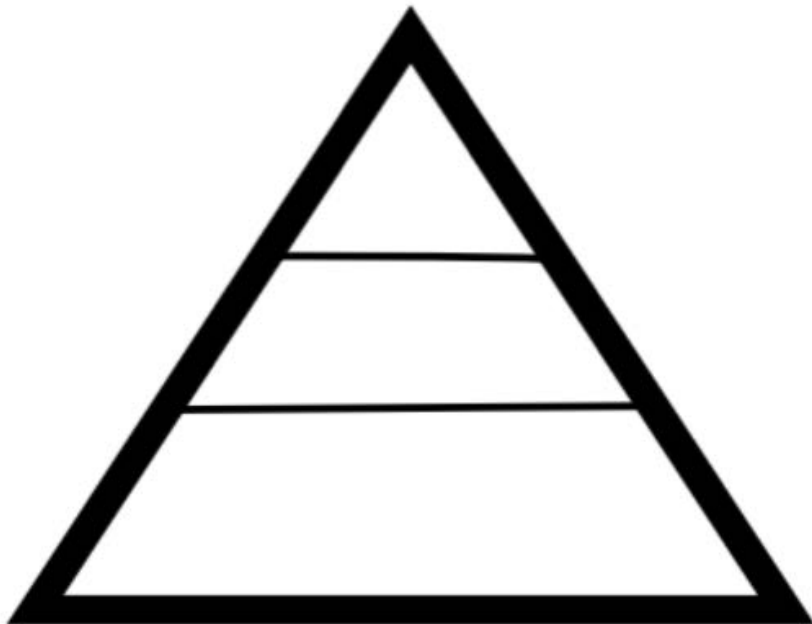
→ Ændre en adfærd/vane



Hvordan kan vi adressere den adfærd, der forårsager problemet?

REPHRASE THE PROBLEM

→ Ændre en adfærd/vane



Hvordan kan vi adressere den adfærd, der forårsager problemet?

Silent brainstorm

Hvordan kan vi ændre en adfærd/vane, der eksisterer i forhold til problemet?

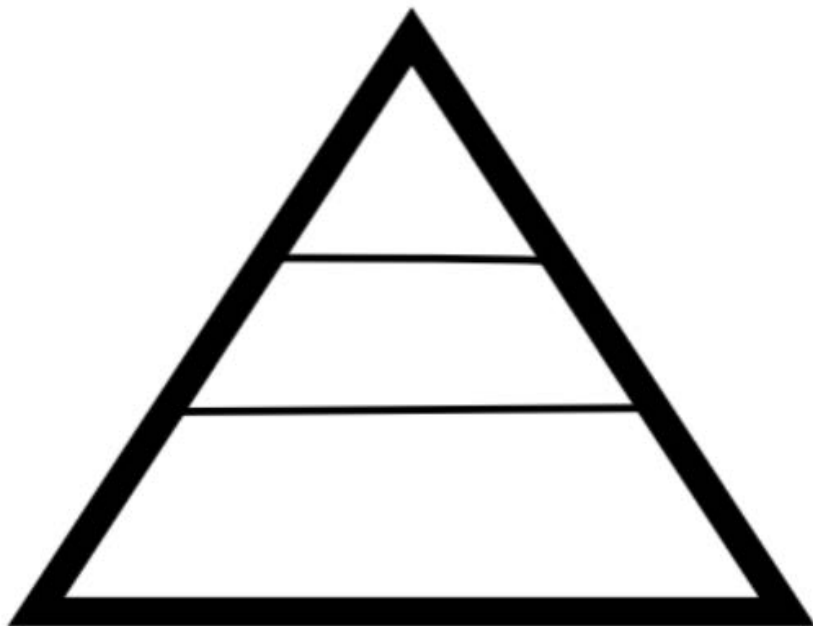
Sæt fokus på én vane, I gerne vil ændre på:

Hvordan er denne vane opstået?
Hvad ligger der til grund for den?
Hvordan kan I ændre på denne vane? Hvad skal der til for at ændre på den > hvad ville det kræve?

(6 min.)

REPHRASE THE PROBLEM

→ Ændre en adfærd/vane



Hvordan kan vi adressere den adfærd, der forårsager problemet?

Kort gennemgang i gruppen:

Hvad har vi hver især fundet frem til i gruppen?

I fortæller skiftevis, hvad I har fundet frem til.

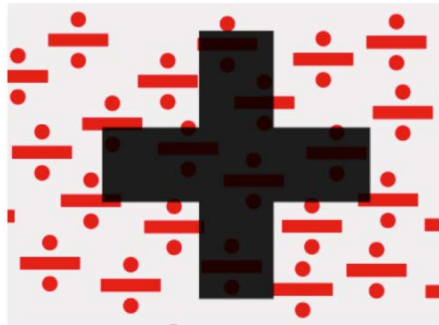
(4 min.)

REPHRASE THE PROBLEM
→ Gør det sjovt/brug humor



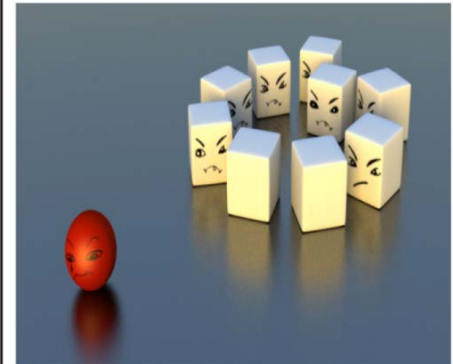
Hvordan kan vi sikre større kendskab til og forståelse for de transkønnede ved hjælp af humor?

REPHRASE THE PROBLEM
→ Fokusér på det "gode"



Hvordan kan vi bruge en fordom til at adressere/løse [et aspekt af problemet] ?

REPHRASE THE PROBLEM
→ Inkludér modstanderne



Hvordan kan vi involvere potentielle modstandere (hvem) i en løsning?

BRING JERES EGNE UDFORDRINGER I SPIL

“Det er et problem, at...”

NEGATIV BRAINSTORMING

Formål og spilleregler

Formål: Vender problemet på hovedet - gir tilgang til nye associationer

> Man får credit for at være dum, ikke smart

Finde de helt skøre ideer!

Øvelsen har struktur som en almindelig brainstorm

Husk:

Skriv tydeligt!

FIND SÅ MANGE VIRKELIG dårlige ideer, du kan.

En idé per post-it!

Vi anlægger et negativt fokus, hvor vi skal forværre problemet!

Udfordring:

Hvordan kan vi skabe en original og nutidig undervisning, der engagerer og motiverer de studerende og bringer dem i spil i undervisningen?

Fokus:

Hvordan kan vi skabe en uoriginal og stagnerende undervisning, der passificerer og demotiverer de studerende og sætter dem ud af spil i undervisningen?

TRIN 1

Individuelt: Brainstorm dårlige måder at løse udfordringen. Jo dårligere ideer du kan komme på, jo bedre!

Husk at skrive én ide pr. post-it (3 min).

[Husk: En dårlig idé er noget, der på en eller anden måde løser udfordringen, men på en dårlig måde]

TRIN 2

Del dine dårlige ideer med **gruppen**. I skiftes til at dele én ide med gruppen, til alle ideer er nævnt, eller tiden er forbi

(4 min).

TRIN 3

Individuelt: Brainstorm igen på dårlige ideer, men lad dig inspirere af de ideer, du lige har hørt. Igen en idé pr. post-it (3 min).

TRIN 4

Som i trin 2 deler I jeres ideer med
gruppen

(3 min).

TRIN 5a

Gå sammen i **par**. Vælg én dårlig idé, og spørg jer selv følgende:

- a) Hvorfor er denne idé dårlig?
/ Hvilke elementer er det, der gør den dårlig?

TRIN 5b

b) Hvad er det gode ved ideen?

Prøv at identificere, hvilke elementer i ideen, der er gode (der er altid noget godt i en dårlig idé).

TRIN 5c

C) Vend den dårlige idé om, så det udelukkende bliver til en **god idé** (6 min).

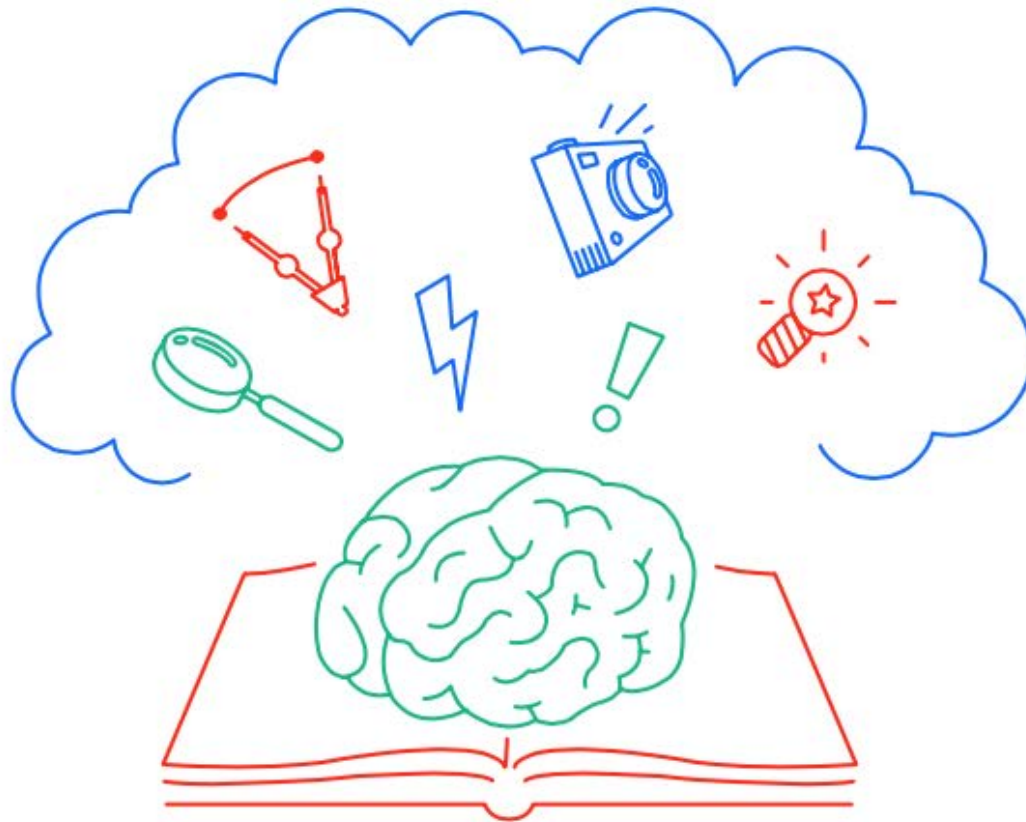
TRIN 6

Del jeres nu gode idé med det andet par i **gruppen**
(3 min).

AFKAST:

Alle grupper har nu et ark (ARK 3: Negativ Brainstorming), hvor I har vendt problemer på hovedet og bragt nye perspektiver og løsningsforslag i spil.

PRAKSISBANKEN



PRAKSIS - hvad er en praksis?

- Typer af handlinger
- Fagspecifikke praksisser
- Didaktiske greb i undervisningen
- Ting, der fungerer i (hverdags)praksis

- At se muligheder i hverdagen
- At handle
- At kombinere
- At rekonfigurere
- At låne fra andre arenaer

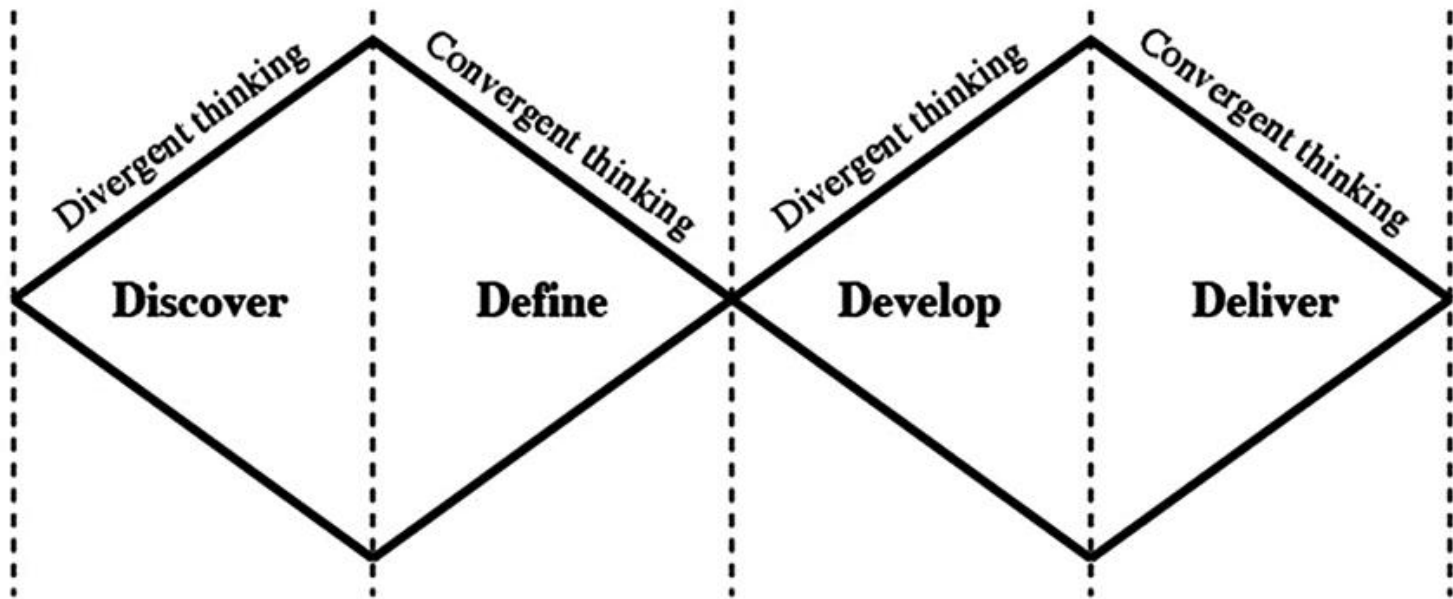
At låne fra andre arenaer

- Hvad er teknoantropologens tilgang, når han skal lære noget om menneskets interaktion med en ny teknologi?
- Hvordan involverer designeren brugeren i udviklingen af et nyt produkt eller en ny service?
- Hvordan ville matematikeren bringe det her på formel?
- Hvad gør journalisten, når han skal påbegynde researcharbejde til en ny historie?
- Hvad gør vuggestuepædagogen, når han skal lære barnet tegn til tale?

**VI VENDER BLIKKET MOD
JERES UDFORDRINGER**

Tag afsæt i double diamond & kobl med en praksis fra *praksisbanken*

- > Kom med et forslag til en specifik undervisningssituation, hvor du/I kan bruge double diamond og praksissen



DIDAKTISK DESIGN

Øvelse i at opstille læringsmål med fokus på entreprenørskab

1. Fagfagligt læringsmål (10 min)
2. Læringsmål med fokus på entreprenørskab (15 min)
3. Succeskriterier og aktiviteter (20 min)
4. Del og stjæl (15 min)

Øvelse 1 - 10 min.

1. Opstil et fagfagligt læringsmål, der passer til jeres målgruppe

Eksempel: *Jeg kan finde
deskriptorer i et datasæt
(matematik)*

Øvelse 2 - 15 min.

2. Find et videns- eller færdighedsmål fra Taksonomien og kobl det med læringsmålet

Eksempel:

*Jeg kan, i samarbejde med andre,
analysere et datasæt og formulere
idéer og hypoteser (matematik og
kreativitetsdimensionen)*

Øvelse 3, (20 min):

Udvikl nu succeskriterier/tegn for læring og aktiviteter, som passer til læringsmålet

Eksempel:

Eleverne skal finde, undersøge og sammenligne målgrupper for to lokale virksomheder og se på, hvordan de kan øge omsætningen ved at analysere de to datasæt ved hjælp af tre deskriptorer

Øvelse 4, (15 min):

Del jeres eksempel
med et andet par

INSPIRATION & VÆRKTØJER

- <http://toolbox.hyperisland.com/>
- www.ciec.nu/toolkit
- http://mgmt.au.dk/fileadmin/user_upload/PACE_Final_16_02_16_til_online.pdf
- <https://methodkit.com/>
- <https://designthinkingforeducators.com/>
- <https://innovation.sites.ku.dk/>
- <http://designtoimprovelife.dk/toolkit/>

Modulopgave til næste seminar

1. I dit videre arbejde skal du afprøve tiltag og teste dele af dit undervisningsdesign. Det kan f.eks. være kreative værktøjer fra seminar 2. Er det umuligt direkte at afprøve noget, må du præsentere dit undervisningsdesign og få feedback fra potentielle elever/studerende, kolleger, ledelse etc.
2. Med afsæt i feedback fra målgruppen og andre interessenter skal du udvikle et foreløbigt undervisningsdesign, som præsenteres mundtligt på seminar 3. Undervisningsforløbet kan være af kortere eller længere varighed. Byg meget gerne præsentationen op efter NaBC-modellen:

N Start gerne med "behovet" eller "problemet/udfordringen"

A Undervisningsforløbet/-designet

B Udbytte af at indføre undervisningsdesignet (færdigheder, viden, kompetencer m.m. for elever/studerende)

C Alternativer og deres ulemper/fordele

Andre rammer for præsentationen:

- Præsentationen må vare ca. 8-10 minutter
- Alle klassiske præsentationsværktøjer er til rådighed
- Underviserteamet samt en opponentgruppe giver feedback.

3. Cirkelrefleksion: Når der inddrages innovation og entreprenørskab i undervisningen har det også betydning for, hvilke roller henholdsvis underviserne og eleverne/de studerende har brug for at påtage sig. Reflekter over, hvilke roller der særligt trænger sig på, samt hvordan disse nye roller kan understøttes.