

Kreativitet i den understøttende undervisning

- *Rapportering vedr. det BUPL-støttede projekt 'kreativitet i den understøttende undervisning', af Nanna Mundt, Martin Thilemann og Mikkel Snorre Boysen – juni 2017*



1. Introduktion til projektet

1.1 Mål og metode

Projektet har fokus på pædagogen som facilitator af kreative processer og kompetencer blandt børn indenfor rammerne af den understøttende undervisning i skolen. I projektet udvikles nye metoder, hvormed pædagogen kan styrke kreativitet i en form, hvor der knyttes forbindelser til (1) lokale aktører og det lokale erhvervsliv, (2) skolens fagundervisning og (3) skolens overordnede formål og generelle fokusområder. Med metodisk afsæt i 'design-based research' og 'action research' udvikles en række workshop-forløb i to andenklasser og to tredjeklasser på Marievangskolen. Projektet opererer fra august 2016 til august 2017. I projektet deltager Martin Thilemann og Nanna Mundt, som begge er pædagoger på Marievangskolen. Som konsulent og medorganisator deltager Mikkel Snorre Boysen, der er PhD i kreativitet og læring samt lektor ved UCSJ. Desuden medvirker studerende fra pædagoguddannelsen, UCSJ Campus Slagelse, som medudviklere og designere af workshops og læringsmiljøer. Projektet er støttet af BUPL (se i øvrigt bilag 1, Ansøgning til BUPL)

I projektet arbejder pædagoger, pædagogstuderende og forsker sammen inden for det overordnede tema 'kreativitet i skolen'. Med udgangspunkt i dette overordnede tema knyttes der an til nogle af de andre væsentlige læringsområder i skolen såsom samarbejde, trivsel, bevægelse, entreprenørskab, natur, demokrati, medier, bæredygtighed, mm. (se nedenstående figur).



I ide-udviklingsfasen anvendes bl.a. metoder hentet fra "den kreative platform", som er udarbejdet på Aalborg Universitet. Med baggrund i denne tilgang genereres ideer til workshops via input fra mange forskellige aktører, herunder elever, lokale aktører, erhverv, pædagogstuderende, mm. Forskningsmæssigt er projektet baseret på design-based research. Det vil sige, at forskellige didaktiske metoder løbende udvikles og evalueres via komparative og systematiske tilgange.

1.2 Projektets konkrete udformning

I projektet udformes og udføres en række kreative workshops i den understøttende undervisning i anden klasse og tredje klasse på Marievangskolen. Disse workshops finder sted to gange om ugen og afrundes med en konference efter et forløb på seks uger. Til konferencen fremviser børnene konkrete resultater fra de foregående ugers workshop arbejde. Ligeledes leder børnene en række workshops henvendt til skolens øvrige elever. Børnene fra begge klasser deltager på konferencen.

I projektet inddrages pædagogstuderende fra UCSJ iforhold til ide-generering og udvikling af workshops. De studerende bedes om at udvikle workshops til børnene med baggrund i en specifik ramme udviklet af projektledelsen (dvs. pædagogerne Nanna Mundt og Martin Thilemann samt lektor Mikkel S. Boysen). Ifølge denne ramme tager hver workshop udgangspunkt i inspiration fra en lokal aktør. De studerende skal finde frem til lokale entreprenante skikkelser og lave en kort video med dem. Videoen skal bruges til at igangsætte workshops i den understøttende undervisning i folkeskolen. De studerende skal vejlede interviewpersonen i at formidle viden til børn i alderen 6-9 år og i det hele taget fungere som instruktør, teknikker og klipper. Videoen skal være cirka 5-10 minutter og indeholde to elementer. Først en bestemt øvelse, hvor børnene lærer noget specifikt. Derefter en kreativ udfordring, der bygger ovenpå den indledende øvelse. Udfordringen skal så vidt muligt repræsentere en reel og virkelighedsnær problemstilling fra aktørens perspektiv. De producerede videoer benyttes i skolen og danner baggrund for de kreative workshops, som de studerende designer. De lokale aktører, der medvirker i videoerne, inviteres til den afsluttende konference.

Undervejs i processen fungerer projektlederne som inspiratore, undervisere, medudviklere, empiriindsamlere og koordinatore. Ligeledes er det en væsentlig rolle for pædagogerne Nanna Mundt

og Martin Thilemann at opsamle, videreudvikle og kvalificere nye ideer til læringsmiljøer samt nye bud på samarbejde med lokale aktører.

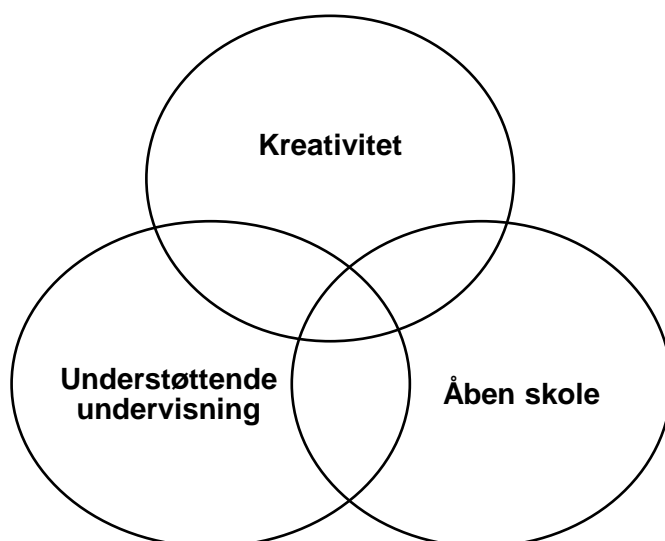
1.3 Hvorfor bruge film-mediet?

Forbindelser mellem skole, lokalsamfund og lokale aktører kan være svære at skabe på grund af strukturelle, ressourcemæssige og logistiske forhindringer. Det kan fx være svært for den lokale kok at afse tid til at besøge skolen. Ligeledes kan det være besværligt og omkostningstungt for skolen at transportere skoleklasser rundt til lokale landmænd, virksomheder med mere. Derfor anvendes i dette projekt film som en alternativ måde, hvorpå forbindelser kan skabes. Ligeledes giver filmmediet mulighed for at fastholde og udbrede viden til andre skoler og klasser.



2. Baggrund for at arbejde med kreativitet, åben skole og understøttende undervisning

I projektet arbejdes der med udgangspunkt i kreativitet, den understøttende undervisning og visionen om den åbne skole. Dette er der en række årsager til:



For det første dokumenterer undersøgelser, at mange skoler og pædagoger har et uklart billede af, hvorledes og med hvilket formål understøttende undervisning kan varetages (EVA, 2016; Rambøll, 2015). Der savnes derfor konkrete bud på metoder og didaktik, der imødekommer og udnytter det fulde potentiale i det særlige læringsrum, som den understøttende undervisning repræsenterer.

For det andet viser undersøgelser, at mange pædagoger er uklare på, hvorledes pædagogisk faglighed kan bringes effektivt i spil i skolen (Stanek, 2014; Tingstrup & Schmidt, 2016). Dette er ligeledes tilfældet på de skoler, der medvirker i kompetenceudviklingsforløbet. Der savnes derfor videreudvikling og kvalificering af pædagogiske fagligheder indenfor skolens rammer.

For det tredje fremhæves kreativitet, innovation og entreprenørskab ofte som nogle af de væsentligste kompetenceområder i uddannelse og erhvervsliv i det 21. århundrede (fx Lucas, Claxton & Spencer, 2013; Stevens, Miller & Michalski, 2000) samtidig med at sådanne kompetencer forekommer vanskelige at facilitere, synliggøre og evaluere (OECD, 2012; Klausen, 2010). Der er derfor akut brug for at udvikle kvalificerede metoder med henblik på at styrke disse kompetencer hos skolebørn.

For det fjerde viser undersøgelser, at visionen om 'den åbne skole' i mindre grad er blevet efterlevet (Nielsen, Hansen, Jensen & Arendt, 2015, s. 12). Der er derfor brug for at udvikle metoder, hvorpå lokale aktører på meningsfulde måder kan inddrages og bidrage til samarbejde i forhold til læringsmiljøer i skolen.

3. Kreativitet som omdrejningspunkt

Kreativitet er valgt som omdrejningspunkt med udgangspunkt i nogle specifikke forståelser og perspektiver. Disse vil blive ekspliciteret i nedenstående.

3.1 Netværk fremfor individ

Der tages udgangspunkt i nyere perspektiver på kreativitet, ifølge hvilke kreativitet ses som både distribueret og individ-centreret. Dvs., at der dels er fokus på individuelle intentioner og aktioner og dels fokus på samspillet mellem individer, samspillet mellem individer og materialer og samspillet mellem forskellige typer af læringsrum. Desuden er projektet generelt inspireret af nationale såvel som internationale initiativer indenfor forskningsområdet kreativitet, herunder 'The Palace of Youth Creativity', St. Petersburg, Rusland, 'Council for Creative Education (CCE)', University of Tampere, Finland, 'Creativity Research in Education at Exeter (CREATE)', UK og 'Project Zero', Harvard Graduate School of Education, US. (For yderligere information om projektets metodiske og teoretiske udgangspunkt, se bilag 1)

3.2 Hvad forstås ved kreativitet?

I dansk pædagogisk kontekst er der en tendens til, at kreativitet primært associeres med det æstetiske fagområde. Ofte refereres til 'de kreative fag', hvormed der typisk henvises til billedkunst, musik, drama, dans, og lign. (e.g. folkeskolen.dk, 2013, Kulturstyrelsens årsberetning, 2013). Dette perspektiv står i et modsætningsforhold til andre tilgange til kreativitet, repræsenteret af forskning og internationale trends indenfor uddannelsesområdet. Således refererer begrebet kreativitet i forskningssammenhænge til processer og produkter med særegne karakteristika, der kan identificeres indenfor alle fagområder. Ligeledes har OECD fokus på 'creative problem solving' indenfor ikke-æstetiske fagområder, i deres forsøg på at teste og operationalisere kreativitet (PISA, 2012). I tråd med dette, defineres kreativitet i dette projekt som et fænomen med generiske implikationer, der kan identificeres i forskellig iklædning indenfor alle fagområder. Således kan kreativitet eksempelvis forstås som (1) problemløsning indenfor områder som matematik og teknik, (2) innovation/opfinderi indenfor områder som håndværk og industri samt (3) æstetisk udtryk indenfor områder som arkitektur, design og kunst.

3.3 Dannelse kontra uddannelse

Den danske folkeskole har historisk rødder i en europæisk dannelsestradition. I dag er folkeskolen dog i stigende grad inspireret af en angelsaksisk curriculum-tradition, hvilket indebærer et øget fokus på specifikke kompetencer, mål og færdigheder, eksempelvis repræsenteret af de nationale test. Kreativitet har forskellige pædagogiske implikationer og potentiale alt efter hvilket perspektiv, der appliceres. Historisk har blikket på kreativitet bl.a. været formet af et reformpædagogisk tankegods med vægt på dannelse og med særligt fokus på de æstetiske fag. I dette perspektiv repræsenterer kreativitet en vej til personlighedsudvikling, selvudfoldelse, selvtilid, demokratisk dannelse, trivsel, mm. Med baggrund i dette syn kan kreativ kompetence ikke måles ud fra kvantitative parametre, men udvikles i forskellig tempi og uden eksplicite prædefinerede mål. Dette blik udfordres i dag af et curriculum-perspektiv, hvor kreativitet i højere grad ønskes ekspliciteret, operationaliseret og gjort målbart i en pædagogisk kontekst. Ofte knyttes forbindelser mellem denne pædagogiske tænkning og forestillingen om 'konkurrence-staten', hvor Danmark anskues som en enhed, der må klare sig i konkurrencen med andre nationalstater, internationale virksomheder, osv. I dette lys betragtes kreativitet som en nødvendig kompetence, idet den potentielt kan omsættes til økonomisk gevinst og centrale markedspositioner. I nærværende projekt baseres kreativetsforståelsen dels på en dannelses-tradition og dels på en curriculum-tradition. Dog er der primært vægt på curriculum-traditionen i den forstand, at der i projektet er fokus på at kvalificere, synliggøre og operationalisere kreative processer. Således hviler projektet på den grundantagelse, at det er nødvendigt og værdifuldt at systematisere, dokumentere og vurdere kreative processer med henblik på at kvalificere pædagogiske tilgange til kreativitet.

3.4 Hvorfor fokus på ekspertise og ikke blot kreativitet?

Der er en række årsager til, at den kreative workshop både skal indeholde øvelser og en udfordring. For det første bygger kreativitet på viden og færdigheder (se fx forskere som Amabile og Csikszentmihalyi). Derfor er kunnen en væsentlig forudsætning for kreativitet. For det andet defineres fænomenet kreativitet ofte som bestående af to elementer, originalitet og kvalitet (se fx forskere som Lene Tanggaard eller Margaret Boden). I ser denne tænkning afspejlet fx i TV programmer som "Den Store Bagedyst" eller "Nybyggerne". Her skal dommerne både tage stilling til, (1) hvor ny/anderledes/original en kage eller en indgangsportal er og samtidig (2) tage stilling til hvor veludført glasuren fremstår eller hvor plant gulvet er lagt. For det tredje, er det vigtigt at tydeliggøre overfor børnene, hvilke kriterier deres produkter bliver evalueret ud fra. Ved at indlægge øvelser, kan I skabe en didaktisk rum, hvor I kan give feedback og opstille tydelige mål. Hermed undgås, at kreative processer bliver mystificeret og forbeholdt de børn, som kan være kreative uden jeres hjælp.

Dansk pædagogik er på mange områder fremsynet og internationalt anerkendt. Fremfor alt må pointeres den danske pædagogiks kvaliteter i forhold til at skabe rum for demokrati, ligeværd, tryghed, frihed, personlige eksperimenter/udtryk og respekt for individet (e.g., Bruun, 2010). Sådanne elementer fremhæves i internationale undersøgelser som afgørende i forhold til at skabe glade, fagligt stærke og kreative børn (Cachia, Ferrari & Punie, 2009). Men dansk pædagogik er ligeledes udfordret. En række undersøgelser peger således på, at det danske læringsmiljøer på skoler og i daginstitutioner er præget af uro, manglende faglig fordybelse og faglig fællesskab og et uproduktivt fravær af respekt for autoriteter: I PISA undersøgelser er Danmark ikke placeret så højt fagligt som man kunne forvente, heller ikke når det kommer til kreativ problemløsning (Egelund, 2014; PISA, 2012). Flere undersøgelser peger på at de danske skolebørn i mindre grad har respekt og glæde for det faglige (Andersen, 2010). Dansk Center for Undervisningsmiljø har dokumenteret, at en stor del af de danske børn er forstyrret af uro (DCUM, 2013). Dertil kommer, at danske lærere og pædagoger ofte kritiseres for at være mindre fokuseret på de dygtige elever og generelt have for lave forventninger og ambitioner på børnenes vegne (DI og Danske Skoleelever, 2014). Det manglende fokus på og rum for faglig fordybelse er et problem af flere

årsager. For det første er faglig fordybelse en forudsætning for at skabe børn med højt fagligt niveau og læringslyst. For det andet er viden/faglighed en forudsætning for kreativitet (e.g., Amabile, 1996; Cachia, Ferrari & Punie, 2009). For det tredje peger undersøgelser på at stærke faglige miljøer kan skabe trivsel og modvirke mobning (Hansen, 2011).

4. Den understøttende undervisning som omdrejningspunkt

4.4 Et særligt udviklingsrum

Den understøttende undervisning repræsenterer et alternativt og unikt pædagogisk læringsrum i den forstand, at forskellige traditioner fusioneres. For det første er der organisatorisk tale om et rum, hvor både pædagoger og lærere kan inddrages. Hermed gives der i højere grad mulighed for at kombinere pædagogfaglige og lærefaglige perspektiver. Dertil kommer, at undervisningen også kan varetages af andre personer, f.eks. med henblik på at inddrage andre fagligheder og professioner som led i etableringen af den 'åbne skole'. Således er der mulighed for at skabe mangfoldige kombinationer mellem forskellige fagligheder, læringskulturer, læringstilgange og traditioner. For det andet er der i den formelle beskrivelsen af den understøttende undervisning lagt op til en pædagogik, der både tager sigte mod generelle dannelses-orienterede temaer og samtidig tager sigte mod specifikke læringsmål knyttet til curriculum. Således er den understøttende undervisning dels rettet mod at 'styrke eleverne læringsparathed, sociale kompetencer, alsidige udvikling, motivation og trivsel' (§ 16 a) og dels rettet mod forløb og læringsaktiviteter, som 'har direkte sammenhæng med undervisningen i folkeskolens fag og obligatoriske emner' (§ 16 a). Den særlige kombination af forskellige mål, traditioner og fagligheder giver den understøttende undervisning en unik position i forhold til at fungere som udviklingsrum af nye læringsdesigns. Globalt og nationalt arbejdes der på at optimere skolen og gøre skolemiljøer mere alsidige, fleksible, motiverende, kreative og effektive. Den understøttende undervisning repræsenterer et unikt organisatorisk værktøj til dette formål, idet dette rum kombinerer eksplicite faglige mål, almene dannelses-mål og alternative læringsmetodikker.

4.5 Kreativitet og aktuelle undervisningstrends

I Slagelse kommune arbejdes der målrettet og systematisk med Visible Learning på alle skoler. Visible Learning er en pædagogisk metodik, der er formuleret blandt andet af John Hatti. Pointen er at definere mål tydeligt og gøre elever medansvarlige for læreprocesserne og herigennem kvalificere læreprocessen. Visible Learning har på denne måde trådt til både en curriculum/(uddannelses)-tradition og en dannelses-tradition: På den ene side fordrer metodikken, at mål opstilles for læreprocessen, som er relativt operationelle. Herved antydes et mere objektivistisk kundskabssyn. På den anden side fordrer metodikken, at eleven skal lære at udvikle og tage ansvar for tilegnelsen af viden og kompetencer. Hermed baseres metodikken ligeledes på konstruktivistiske og socialkonstruktivistiske traditioner. Som tidligere nævnt er kreativitet som begreb og fænomen i særlig grad en udfordring at objektivere. Derved kan visible learning komme til at udgrænse fænomener som kreativitet, hvis man ikke formår at anskue kreativitet både i en dannelses-optik og en uddannelses-optik.

Med udgangspunkt i ovenstående tænkning indeholder projektet en række udviklingspotentialer. For det første ønskes det at udvikle og kvalificere konstruktiv feedback på kreative processer og produkter. For det andet ønskes at tydeliggøre vurderingskriterier overfor børnene i forhold til ekspertise og kreativitet således at kreativitet afmystificeres for børnene. For det tredje ønskes at kvalificere børnenes kompetencer i forhold til at give hinanden konstruktiv kritik på kreative processer og produkter.

5. Den åbne skole som omdrejningspunkt

Ofte fremhæves en række problemer ved det danske uddannelsessystem. For det første er der tilsyneladende tale om et overdrevent fokus på akademiske kompetencer. For det første er der mangel på en række manuelle og tekniske kompetencer, fx i form af håndværkere, mm.

I projektet ønskes at udvide børnenes horisont i forhold til livet uden for skolen og gøre børnene opmærksom på de mange professioner, fagligheder og aktører, der eksisterer. Men målet er ikke blot at udvide børnenes kendskab. Derimod er visionen at åbne børnenes øjne i forhold til det kreative potentiale, der potentielt eksisterer inden for forskellige fagområder. Herved er ambitionen også at udfordre hierarkiske forestillinger om den "kreative klasse" som en særlig kategori, der består af en intellektuel elite overfor en "lønarbejder" eller "håndværker" klasse, som i mindre omfang er innovative og kreative i dagligdagen. Ideelt set vil dette styrke børnenes interesser i fag, som generelt ikke opfattes som "kreative". Ligeledes vil projektet ideelt set styrke børnenes innovationskompetence og entreprenør-kompetence inden for en vifte af fagområder.

6. Resultater, produkter og evaluering

Projektets resultater er i det følgende skitseret. Afsnittet adresserer både de udviklede læringsdesigns, væsentlige pædagogiske indsigter, presse, publikationer samt projektets efterspil og potentialer.

6.1 Forløb, workshops og aktiviteter

I forløbet er der blevet lavet film med de kontaktede aktører. Hver film har dannet grundlag for en workshop. Projektet har favnet følgende professioner og fag: Kok, Ejendomsmægler, Pædagog, Pizza Restauratør, Bartender, Tøjforhandler, Genbrugsbutik-indehaver, Fysioterapeut, Journalist, Gerlev Legepark, Entreprenører inden for sociale medier, Film, Kunst, Fotograf, Dans, Førstehjælp og Spiludvikler. Hundrede-og-halvtreds børn fra Marievangskolen har deltaget. Projektet er blevet afsluttet med en konference, hvor børnene har fremvist og videreformidlet de 17 workshops til de mindre børn på Marievangsskolen. Presse og BUPL har deltaget i konferencen. Endvidere har der undervejs i forløbet været besøg af en indisk delegation, som var kommet til Slagelse for at se på, hvorledes danske pædagoger arbejder med at udvikle en kreativ skole. Delegationen bestod bl.a. af den indiske undervisningsminister fra staten Chhattisgarh, Mr. K. Kasyhap, samt lederen af netværket Council for Creative Education, Heramb Kulkarni, der har til huse i Finland. Den indiske delegation var særligt inviteret til at se på, hvorledes Marievang Skolen i Slagelse og studerende på University College Sjælland arbejder med at skabe kreative forbindelser mellem skole og lokalsamfund. Den lokale presse har også været til stede til den afsluttende konference.



6.2 Læringsmiljøer og film

Projektet har skabt værdi på flere niveauer. For det første har projektet givet ny inspiration i forhold til, hvordan læringsmiljøer kan designes. Fx er der blevet udviklet en 'tøjbutik-workshop', en 'drink-workshop' og en 'social medie workshop', som har anvist nye veje i forhold til, hvorledes læring kan designes. Filmformatet har efterfølgende betydet, at ideerne er blevet fastholdt og videreudviklet. For det andet har disse workshops bidraget til, at børnene og skolen i højere grad har fået øje på lokalsamfundet og mulige forbindelser hertil. Fx har børnene fået øje på den lokale pizza-restauratør og fundet ud af, at de faktisk kan designe deres egen pizza og bede pizza restauratøren om at lave netop denne pizza. Ligeledes har mange børn fået øje på det kreative potentiale i erhverv og professioner, som de ikke tidligere kendte eller havde et meget overfladisk billede af. Afslutningsvist har projektet betydet at børnene har fået en masse sjove og lærende oplevelser i den periode projektet har stået på. I nedenstående beskrives 'tøj-workshoppen' i kort form som et eksempel på en af de udviklede workshops.

Tøjbutik-workshop:

1. Første del af filmen fra en tøjbutik vises. I videoen viser ekspedienten, hvordan man byder kunder velkommen og hvordan man lægger tøj sammen.
2. Pædagogen rammesætter øvelser og lege, hvor børnene via rollespil øver sig på at byde velkommen i en butik og hjælpe kunderne. Dernæst trænes børnene i at lægge tøj sammen (tøjet der anvendes kommer fra skolens glemmekasse). Der lægges tøj sammen på tid. Der etableres sjove konkurrencer, mm. Der gives løbende feedback.
3. Anden del af filmen vises. Her opfordres børnene til at lave deres egen tøjbutik med eget navn og 'stil'. Der gives eksempler (bl.a. med billeder og videoer) på forskellige butikker og tøjbutik-navne.
4. Børnene vælger tøj fra glemmekassen og sammensætter forskellige sæt tøj. De forskellige sæt tøj gives navne. Til sidst skal børnene finde et navn til butikken og børnene instrueres her i at anvende brainstorms-teknikker, associationskæder, ide-genererings-modeller mm. (hvis man vil udvide øvelsen, kan børnene fx også samle eller producere musik som baggrundssound i deres butik, tegne plakater mm.).
5. Børnene går på besøg i butikkerne. Der bruges rollespil, således at butiksejerne (børnene) spiller rollen som ekspedienter, og pædagogerne spiller rollen som kunder. Børnene opfordres til at udpege elementer, som de synes er særligt sjove, flotte eller spændende ved hinandens butikker. (Hvis der er mere tid, kan der fx arbejdes med at gå catwalk med de designede sæt tøj).



I nedenstående er der link til de producerede film:

Kunstneren

<https://www.youtube.com/watch?v=dEgo9jYNgN0>

Journalist

<https://www.youtube.com/watch?v=P2Lli8yswWQ>

Unge iværksættere

<https://www.youtube.com/watch?v=aB0ic0P66I4>

Pizza

https://www.youtube.com/watch?v=8YjIHuC_cuQ

Dans (skal indledning fjernes?)

<https://www.youtube.com/watch?v=JhHdrMk81eo>

Ejendomsmægler

<https://www.youtube.com/watch?v=P6ZHKyfVLLw&feature=youtu.be>

Drinks

<https://www.youtube.com/watch?v=8aRNDqGEg98&app=desktop>

Fysioterapeut

https://www.youtube.com/watch?v=UlaN-w9_aHQ

Fotograf

<https://www.youtube.com/watch?v=7pD6bVMvulQ&feature=youtu.be>

Konflikthåndtering

<https://www.youtube.com/watch?v=KI8ReWEvFPE>

Tøjbutik

<https://www.youtube.com/watch?v=8WQW9Poi1Vc&feature=youtu.be>

Første hjælp

https://www.youtube.com/watch?v=f3mzv_Wv0wY&feature=youtu.be

Det vigtigste i projektet er naturligvis børnenes oplevelser. Det skal i denne sammenhæng fremhæves, at børnene har været meget optaget af de designede workshops. En væsentlig indikator på dette er, at børnene kontinuerligt har spurgt efter disse workshops og glædet sig til dem. Undervejs i forløbet er der lavet en række interview med børn fra Marievangsskolen vedr. deres oplevelser. Eksempler på disse interviews kan ses her:

<https://www.youtube.com/watch?v=T2o66jetPXM>

6.3 Pædagogens rolle i den understøttende undervisning

I projektet har der været fokus på at udvikle nye måder at designe den understøttende undervisning ud fra et pædagogisk perspektiv og en pædagogisk tradition. I denne sammenhæng har projektet resulteret i en række erkendelser og potentialer i forhold til pædagogens særlige rolle og kompetencer:

- Måden at arbejde med eksterne aktører og film har givet pædagogen mulighed for at indgå i kreative processer sammen med børnene på en symmetrisk måde med vægt på induktive tilgange og fokus på børnenes perspektiv.
- At arbejde med eksterne aktører giver mulighed for at kombinere børnenes livsverden med skolen som system-verden. I forvejen fungerer pædagogen ofte som et bindeled mellem de to verdener præ deres rolle i SFO og skole. Men kontakten til eksterne aktører styrker denne særlige rolle. Som eksempel kan nævnes børnenes refleksioner vedr. de butikker, som de besøger med deres forældre uden for skole regi. Her evner børnene fx at bringe deres erfaringer fra "tøj-workshopen" (se ovenstående) med ud i deres livsverden og tilbage igen. Det ovenstående eksempel med "pizza-workshopen" er ligeledes et eksempel herpå. Yderligere åbner projektet op for en dialog vedr. børnenes egne forældre, deres job, liv, mm.
- I projektet indtog pædagogerne ofte en observerende rolle i forhold til de workshops, der blev ledet af pædagog-studerende. Denne observerende rolle var meget givende i forhold til at få øje på udviklingspotentialer i de designede læringsmiljøer. Med andre ord, den observerende rolle forekommer at være en effektiv metode i forhold til udvikling af det pædagogiske rum.

6.4 Forskning og udvikling

En mængde empiri er produceret i projektet. Denne empiri er løbende blevet analyseret og lægger til grund for en række skriftlige produktioner. Udover nærværende rapport er der tale om to produktioner.

- 1) Der er skrevet en rapport med fokus på forestillingen om distribueret kreativitet og dens praktiske pædagogiske implikationer i skole. Artiklen hedder "Embracing the Network: A Study of Distributed Creativity in a School Setting". Artiklen er sendt til "The Journal of Educational Research" og er pt. under peer-review.
- 2) Der er indgået en aftale med tidsskriftet "Unge Pædagoger" om en artikel. Artiklen hedder "Pædagogen og ekspertisehaven - At plukke lokalsamfundets ekspertise og oversætte den til pædagogiske læringsdesigns". Artiklen skal indsendes senest 1. august 2017.

I øvrigt er en artikel skrevet på videnskab.dk om kreativitet, hvor der refereres til empiri fra projektet. Se link: <http://videnskab.dk/kultur-samfund/den-kreative-frie-vilje-er-en-illusion>

Yderligere præsenteres elementer af projektet på konferencen "International conference on creative education", juni 2017. Se link: <https://www.waset.org/conference/2017/06/london/ICCE>

6.5 Presse

I løbet af projektet er den lokale presse løbende blevet informeret om projektet. Dette har resulteret i en række interviews og artikler hvor der er blevet sat fokus på pædagogernes særlige rolle i forhold til at fremme kreativitet og styrke forbindelser til lokalområdet.

"Skoleelever drev egen virksomhed på børnekonference" 1. sektion side 6. 18.11.2016

"Indisk delegation skulle lære af Marievangsskolen". 14.10.2016 1. sektion side 5. 14.10.2016.



Yderligere vandt de pædagog studerende, som medvirkede i projektet, "de studerendes pris" og modtog i denne forbindelse 10.000 for deres bidrag i projektet.



Udover ovenstående, er BUPL's tidsskrift "Børn og Unge" kontaklet i forhold til evt. at lave en historie eller et interview i forhold til projektet.

6.6 Projektets efterspil

Projektet bæres videre på en række forskellige måder i kendte og nye former:

- De producerede film benyttes fortsat som udgangspunkt for workshops.
- De udviklede workshops udvikles i nye retninger på Marievangsskolen – blandt andet med input fra børn og andre pædagoger.
- Projektet er i foråret blevet opskaleret til også at indbefatte institutioner i Roskilde og Vordingborg. Her medvirker studerende fra Pædagoguddannelsen i Roskilde, Vordingborg og Nykøbing til at videreføre projektet.
- Projektet danner udgangspunkt for to øvrige projekter, der i efteråret støttes af "Fonden for Entreprenørskab". Det ene hedder "Entreprenørskab og design af alternative læringsmiljøer". Det andet hedder "Pædagogik og produktudvikling". Begge projekter er ledet af UCSJ i et partnerskab med Marievangsskolen.
- Med udgangspunkt i samarbejdet mellem UCSJ og Marievangsskolen er der ansøgt om midler i BUPL's forskningspulje. Projektet hedder "Nye kreativitetsformer og kollaborative fællesskaber". Fritidsklubben Byskovvej i Slagelse medvirker også.

Venlig hilsen Nanna Mundt, Martin Thilemann og Mikkel Snorre Boysen